

RIVET WARS

EASTERN FRONT



REGELN

INHALTSVERZEICHNIS

- Schachtel-Inhalt 2
- Einleitung 4
- Spielübersicht 6
- Eigenschaftskarten 7
- Missionskarten 8
- Action!-Karten 8
- Kartenteile 9
- Wertungstableau 10
- Gelände-Elemente 11
- Würfel 11
- Spielregeln 12
- Kartenphase 14
- Aufstellungsphase 15
- Kampfphase 16
- Bewegungsphase 18
- Sammelphase 19
- Szenarien 20
- Spezialfähigkeiten 32
- Spielrunden-Übersicht 33

SCHACHTEL-INHALT

Rivet Wars: Eastern Front ist ein komplettes Brettspiel, mit allem, was man zum Spielen braucht.

Diese Schachtel beinhaltet:

DIESE REGELN



16x EIGENSCHAFTSKARTEN



2x FRAKTIONSTABLEAUS



24x ACTION!-KARTEN



10x GEHEIME-MISSIONEN-KARTEN



1x WERTUNGSTABLEAU



9x DOPPELSEITIGE KARTENTEILE



5x GAS-MARKER



4x SIEGPUNKTE-MARKER



24x SCHADENS-MARKER



6x BISMARCK-FLAGGEN



6x ALLIIERTEN-FLAGGEN



6x BUNKER-PLÄTTCHEN



6x STRATEGISCHE-ZIELE-PLÄTTCHEN



6x SECHSSEITIGE WÜRFEL



6x MINENFELD-PLÄTTCHEN



6x STACHELDRAHT-PLÄTTCHEN



6x PANZERSPERRE-PLÄTTCHEN



DIE ALLIERTEN-EINHEITEN



9x SCHÜTZEN



1x M2 VIELFRASS



1x GENERAL G.
PATSTON (AUFSTECKER)



1x HACKSÄGE
GESCHÜTZTURM
(AUFSTECKER)



2x HAMMER
65-PFÜNDER



3x RAKETENKRAD



1x HAUPTMANN
W. PARMAN



1x MT-1 STRAUSS

DIE BISMARCK-EINHEITEN



9x PANZERFAUST



1x JÄGER
ERWIN KÖNIG



1x GENERAL E.
ROMLER (AUFSTECKER)



1x DER ZYKLOP
(AUFSTECKER)



1x BARON GUSTAV
TANKEN



2x MG08
SCHLITTEN



3x DRAGONER-
EINRAD



1x STURMPANZER



ÜBER DAS SPIEL

Rivet Wars: Eastern Front ist ein taktisches Miniaturenspiel für zwei oder mehr Spieler. Jeder Spieler übernimmt eine Rivet-Armee der verfeindeten Fraktionen. Als Kommandeur hast du die Aufgabe, Verantwortung für deine Truppen zu übernehmen und sie an die Front, in den Kampf zu führen. Durch gute Kenntnis der Fähigkeiten deiner Truppenteile und der Schwächen des Gegners, wirst du versuchen, seine Vorstöße zu kontern und bestimmte Ziele zu erreichen, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Solltest du jedoch die falschen Einheiten auswählen, kann dies in einer Katastrophe enden, es könnte zur Niederlage, im schlimmsten Fall gar zu deiner Entlassung kommen!

KOMM ZU DEN DRAGONERN

Kampf und Ehre wie zu Zeiten
der legendären Rittersleut!



Das Kavalleriekorps sucht mutige & fähige
Männer für den Dienst!
**Gleichgewichtssinn & Erfahrung
mit Mechanik wären von Vorteil**



DER GROSSE KRIEG

Die einst wunderschöne Welt Rivet ist mittlerweile weitestgehend zerstört durch die Jahrzehnte des Krieges. Die Jahre des Bombardements, der Vergasung und des Raubbaus der natürlichen Ressourcen fordern ihren Tribut. Wiesen verwandelten sich in sumpfige Kraterlandschaften und der Himmel war geschwärzt durch Rauch und die stinkenden Abgase der Fabriken.

Doch der Krieg geht weiter. Da die Ressourcen komplett in die Versorgung der Kriegsmaschinen geleitet wurden, stagniert die Technologie derzeit auf einem postindustriellen Niveau. Es wurden Maschinengewehre und primitive gepanzerte Fahrzeuge entwickelt, jedoch ohne die traditionellen Wege der Kriegsführung zu ersetzen. So ist es keine Seltenheit, dass eine Einheit der Kavallerie von einem sechsbeinigen gepanzerten 80-Tonner angeführt wird. Dampfmaschinen sind sehr verbreitet, während auch Elektrizität, Dieselmotoren oder Pferde zum Einsatz kommen.

Die feindlichen Nationen schlossen Bündnisse, welche kurz darauf wieder zersplitterten. Im Zentrum dieser Konflikte stehen zwei oppositionelle Nationen: Das Kaiserreich Bismark, eine Monarchie, angeführt vom Wahnsinnigen Erzherzog und seinem Onkel, dem Kaiser; und die unabhängigen Alliierten Staaten, ein Verbund aus Nationen, welche für ihre Freiheit kämpfen.

Die Bismarks sehen in diesem Konflikt die Chance, sich mit der Verbreitung von Angst und äußerster Brutalität, mehr Land und Ressourcen anzueignen, und werden dabei alle Möglichkeiten, auch Giftgasangriffe, nutzen, um zum Erfolg zu kommen. Die Alliierten betrachten die Bismarks als direkte Bedrohung ihrer Souveränität und kämpfen um ihre Unabhängigkeit. Währenddessen streiten fraktionslose Staaten um kleinste Parzellen, die sie für sich entdecken. Die nationalen Grenzen sind in ständiger Bewegung und Friedensverträge werden täglich geschlossen und wieder gebrochen. Jetzt ist die Zeit für mutige Soldaten gekommen, **in den Kampf zu ziehen!**



SPIELÜBERSICHT

In diesem Abschnitt erklären wir die verschiedenen Komponenten des Spiels Rivet Wars. Die Regeln des Spiels finden sich im darauffolgenden Kapitel.



SPIELÜBERSICHT



KARTEN

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Karten in Rivet Wars: Eigenschaftskarten, Geheime-Missionen-Karten und Action!-Karten.

DIE EIGENSCHAFTSKARTEN

Du kannst die individuellen Eigenschaftskarten oder das Fraktionstableau benutzen. Jede Seite des Tableaus zeigt eine andere Rivet-Armee und alle Einheiten, aus der sich diese Armee zusammensetzt. Die Eigenschaften der unterschiedlichen Einheiten befinden sich auf den jeweiligen Karten.

"Mama, ich habe Dinge gesehen, die kannst du dir nicht vorstellen. Brennende Sturmpanzer an den Klippen von Brighton. Ich sah Einräder durch die Nacht dahinjagen, in der Nähe des O'Ryan-Tors. All diese Momente werden mit der Zeit verschwinden, wie Niete in Schmiedefeuern."

Es ist Zeit, aus dem Graben zu springen."

- Auszug eines Briefs, gefunden beim Gefreiten Ray Bunty, 2. Infanterie-Regiment

1. Name – Der Name der Einheit.

2. Kosten – Die Menge der Ausfallpunkte, die man benötigt, um diese Einheit in das Spiel zu bringen.

3. Rivets – Neben Aufstellungspunkten, braucht man für einige Einheiten auch Rivets, um sie ins Spiel zu bringen.

4. Bewegung – Soweit kann sich eine Einheit pro Zug bewegen.

5. Rüstung – Die Rüstungskategorie der Einheit.

6. Trefferpunkte – Schaden, den die Einheit einstecken kann, bevor sie ausgeschaltet ist.

7. Portrait – Ein Bild der Einheit.

8. Gattungsabzeichen – Einheiten sind unterschiedlichen Gattungen zugeordnet, nach Fähigkeit und Einsatzbereich unterteilt. Dies sind alle Bodeneinheiten:



Es gibt auch Helden-Typen der jeweiligen Gattung, markiert durch den farbigen Streifen in der Mitte des Gattungsabzeichens (wie auf der Karte links abgebildet).

9. Fraktion – Angabe, welcher Fraktion die Einheit angehört.

10. Reichweite –

10a) Bodenreichweite, um Einheiten auf dem Boden anzugreifen.

10b) Luftreichweite, um Einheiten in der Luft anzugreifen.

11. Beute – Dieses Piktogramm zeigt, ob etwas zu erbeuten ist. Der Spieler, der diese Einheit ausschaltet, bekommt eine entsprechende Menge Siegpunkte.

12. Spezialfähigkeiten – Dies sind spezielle Regeln, welche für diese Einheit zutreffen. Weitere Informationen zu den spezifischen Regeln und Einschränkungen gibt es in der Übersicht der Spezialfähigkeiten.

13. Angriffsübersicht – Diese Übersicht erläutert die Angriffsmöglichkeiten, die dieser Einheit zur Verfügung stehen. Sie enthält drei wichtige Informationen:

13a) Die Anzahl der Versuche bei einem Angriff.

13b) Spezialregeln für den Angriff.

13c) Die Anzahl der Würfel, die gegen den entsprechenden Rüstungstyp gewürfelt werden. Einheiten mit mehr als einer Waffe können diese jede Runde einsetzen und damit unterschiedliche Felder angreifen.

Buchsen – Dieses Symbol zeigt, wie viele Aufstecker auf diese Einheit gesetzt werden können.



GEHEIME-MISSIONEN-KARTEN

Ein erfahrener Kommandant zeichnet sich dadurch aus, dass er Chancen ausnutzt, die sich ihm bieten. Die Karten mit den Geheimen Missionen zeigen diese Möglichkeiten. Diese Karten bieten die Möglichkeit, zusätzliche Siegpunkte zu bekommen, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.

Geheime Missionen haben vier gemeinsame Elemente:

- 1. Name** – Der Name der entsprechenden Mission.
- 2. Bild** – Ein cooles Bild, um die Karte interessanter zu gestalten.
- 3. Ziel** – Das Ziel, welches erreicht werden muss, um die Mission zu erfüllen.
- 4. Siegpunkte** – Die Menge der Siegpunkte, die man für das Erfüllen der Mission erhält.



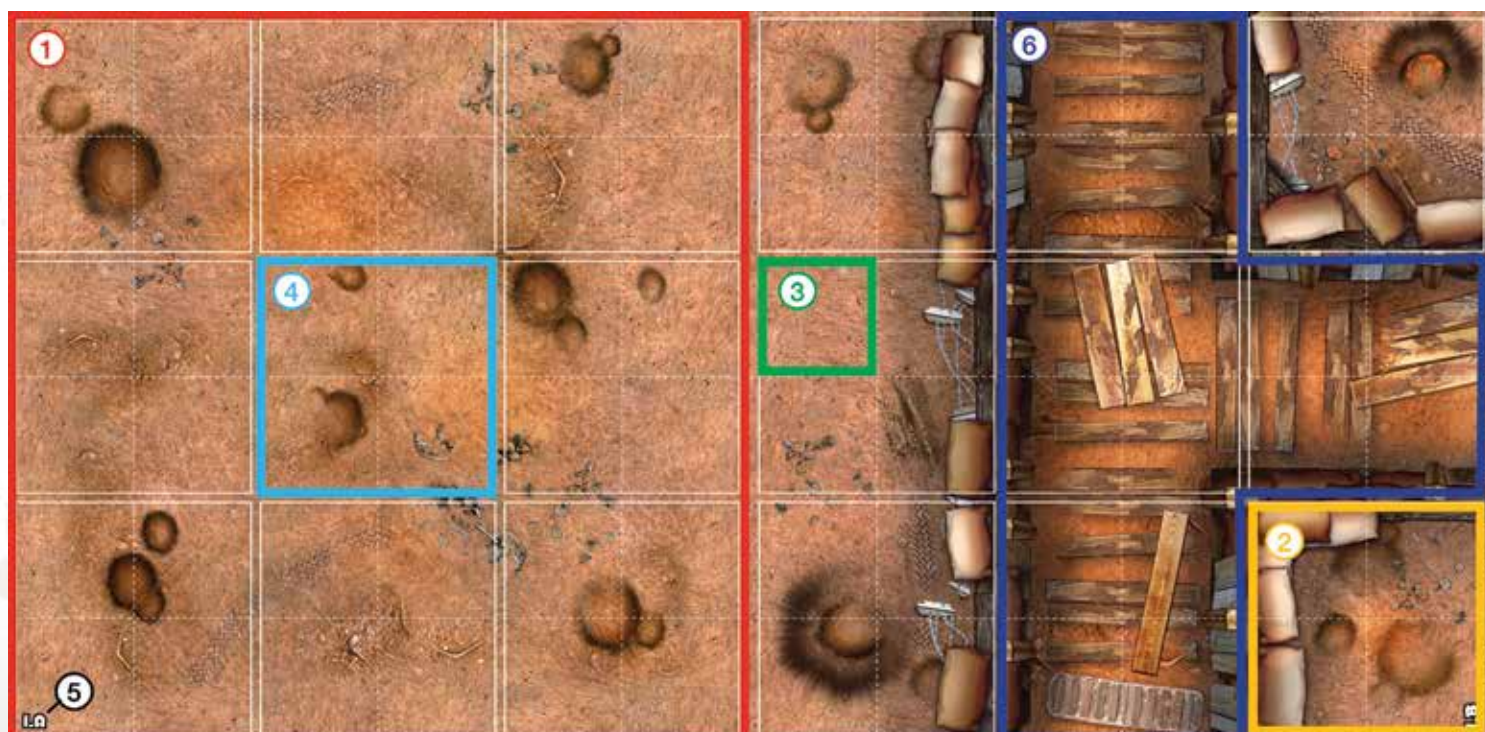
ACTION!-KARTEN

Ein schlauer General ist nicht an die normalen Regeln des Krieges gebunden, wenn er diese Karten effektiv einsetzt. Überraschungsangriffe oder unerwarteter Nachschub sind zum Beispiel Vorteile, die diese Action!-Karten bringen können. Jede Karte zeigt einen bestimmten Effekt und wann die Karte gespielt werden kann.

Action!-Karten haben 5 gemeinsame Elemente:

- 1. Name** – Der Name der Aktion.
- 2. Regeln** – Beschreibt, was die Karte bewirkt.
- 3. Zeitpunkt** – Wann die Karte eingesetzt werden kann.
- 4. Zitat** – Wichtig für die Atmosphäre!
- 5. Abweichungsdiagramm** – Dieses Piktogramm zeigt die Abweichung.





KARTENTEILE

Jedes Kartenteil ist zweiseitig und markiert, damit es einfacher ist, das Spielfeld für die unterschiedlichen Szenarien zusammenzustellen. Jedes Kartenteil ist mit einem Gitter in neun gleichgroße Segmente unterteilt. Jedes Segment wiederum besteht aus vier Feldern. Felder, die sich nebeneinander befinden (horizontal, vertikal und diagonal), sind benachbart. Die Wertungsübersicht wird genutzt, um die Siegpunkte, Rivets und andere Elemente des Spiels festzuhalten.

Zum zweiten Sommer des Krieges hatte sich das Schlachtfeld in eine sumpfige Kraterlandschaft verwandelt, ohne jegliches Leben. Die einzige Möglichkeit, sich dort zu bewegen, waren Planken und improvisierte Wege aus Holzbalken und -brettern. Diese, von den verfeindeten Truppen willkürlich errichteten Pfade, schlängelten sich ohne irgendwie durchdacht zu sein, durch die Schlachtfelder, während sich die Frontlinien von Offensive zu Offensive, vor und zurück bewegten.

- Eine Kurze Geschichte des Ersten Bismark-Kriegs

1. Kartenteil – Ein Kartenteil ist ein Teil des Schlachtfelds, welches aus neun Segmenten besteht. In den Szenarien wird bestimmt, welche Bereiche Bismark- und welche alliiertes Gebiet sein werden. Segmente, die keiner Fraktion zugeordnet sind, werden als Niemandsland bezeichnet.

2. Segment – Aus 2 x 2 Feldern bestehender Teil eines Kartenteils.

3. Feld – Ein Feld ist ein Teil eines Segments. Vier Felder bilden ein Segment.

4. Offenes Feld – Bereiche ohne Laufroste, Planken etc., werden als offenes Feld bezeichnet.

5. Kartenteil-Nummer – Sie wird genutzt, um das Spielfeld zu konstruieren. In den Szenarien wird vorgegeben, welche Teile man benötigt, um das Spielfeld auszulegen.

6. Laufroste – Laufroste sind Bereiche, die von einige besonderen Regeln betroffen sind, zum Beispiel beim Einsatz von Läufer-Einheiten.



WERTUNGSTABLEAU

1. Siegpunkteleiste – Die Punkteleiste ist eine hilfreiche Übersicht über die Siegpunkte, auf der die Siegpunkt-Marker platziert werden.

2. Rivetzähler – Die Rivetleiste dient dazu, die verfügbaren Rivets zu vermerken. Nutze bitte einen der Siegpunkte-Marker um die Punkte entsprechend anzuzeigen.

3. Kartenstapel für Geheime Missionen – Hier liegen die Geheime-Missionen-Karten, die in diesem Spiel verfügbar sind. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Zugstapel.

4. Ablagestapel für Geheime Missionen – Geheime Missionen die durchgeführt wurden, werden hier abgelegt.

5. Action!-Kartenstapel – Hier liegen die Action!-Karten, die in diesem Spiel verfügbar sind. Wenn der Stapel verbraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Zugstapel.

6. Ablagestapel für Action!-Karten – Action!-Karten, die genutzt wurden, werden hier abgelegt.

7. Segment-Zielrangfolge – Sowohl Bismark als auch die Alliierten haben ihre eigene Anzeige der Zielrangfolge. Wenn ein Segment angegriffen wird, kann man hier ablesen, in welcher Reihenfolge dies geschieht.



GELÄNDE-ELEMENTE

1. Bunker – Nur Infanterie kann einen Bunker betreten. Bunker gelten als Laufrost und bieten verstärkte Verteidigung (-1) für die Insassen.

2. Strategische Ziele – Bereiche größerer Bedeutung auf dem Schlachtfeld. Nur Infanterie-Einheiten können diese Felder betreten, und sie gelten als Laufrost. Auf diesen Feldern bekommt der Spieler in den meisten Szenarien Siegpunkte (SP). Ein solches Feld zu kontrollieren, kann zusätzliche Vorteile bringen.

3. Stacheldraht – Infanterie kann keine Felder betreten, auf denen sich Stacheldraht befindet. Erreichen Einheiten anderer Gattungen so ein Feld, wird der Stacheldraht zerstört.

4. Panzersperren – Außer Infanterie dürfen keine Einheiten auf/über Felder mit Panzersperren ziehen.

5. Minenfelder – Gefährliche Felder, welche Nicht-Infanterie-Einheiten schädigen können. Gegen jede Einheit (außer Infanterie), die auf ein Minenfeld zieht, wird ein Angriff mit zwei Würfeln durchgeführt.



①



②



③



④



⑤

WÜRFEL

In RIVET WARS werden normale sechsseitige Würfel, kurz W6 benutzt, um den Erfolg von Aktionen zu ermitteln.

SZENARIOEN

Szenarien beschreiben die verschiedenen Kämpfe und Schlachten in RIVET WARS. Vor jeder Partie sollten sich die Spieler überlegen, welches Szenario sie spielen möchten. Damit ist klar, wie das Schlachtfeld aufgebaut wird und welche Ziele die Spieler erreichen müssen.



DIE REGELN!



ALLGEMEINE REGELN



ALLGEMEINE REGELN

• Die Erste Regel

Einige Fähigkeiten ändern die Regeln, wie sich eine Einheit bewegt, angreift oder auch wie sie aufgestellt wird! Wenn eine Fähigkeit nicht mit den Basisregeln übereinstimmt, haltet euch an die Regeln der Fähigkeit!

• Vorteile

Vorteile sind Boni, die einige Einheiten haben, und von denen Einheiten profitieren, die mit ihnen in einem Segment stehen. Alle Einheiten in diesem Segment haben nun diesen Vorteil. Eine Einheit, welche in einem Segment mit einem Vorteil aktiviert wird, behält diesen Vorteil, wenn sie das Segment verlässt, bis zum Ende der Aktivierung.

• Initiative

Zu Beginn eines Zuges würfeln die Spieler die Initiative aus. Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Wurf ist als Erster am Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

• Strategische Ziele erobern

Du erobert ein strategisches Ziel, wenn du am Ende deines Zuges eine Einheit auf diesem Feld hast. Jedes so eroberte strategische Ziel bringt einen Siegpunkt am Ende des Zuges und weitere Vorteile, abhängig vom Szenario.

Strategische Ziele zu erobern und den Feind zu vernichten, sind natürlich die Primärziele eines jeden Kommandanten auf dem Schlachtfeld, doch ein schlauer Anführer wird jede Gelegenheit nutzen, die sich ihm bietet. Man sollte im Besonderen darauf achten, das Dossier der GEHEIMEN MISSIONEN zu prüfen, ob sich da nicht eine Gelegenheit bietet, von der man profitieren kann.

- Über Geheime Missionen, Kapitel 1

• Strategische Ziele kontrollieren

Du kontrollierst ein strategisches Ziel, wenn eine deiner Einheiten zu Beginn deines Zuges darauf steht. Du symbolisierst die Kontrolle, indem du eine Flagge in diesem Segment platzierst. Solange du ein strategisches Ziel kontrollierst, gilt es am Ende des Zuges als erobert, auch wenn du keine Einheit in dem entsprechenden Segment stehen hast. Um ein strategisches Ziel, welches durch den Gegner kontrolliert wird, zu erobern, muss am Ende deines Zuges dort eine deiner Einheiten stehen. Du kannst dann die Flagge entfernen und dir einen Siegpunkt gutschreiben. Die Kontrolle eines strategischen Ziels kann, abhängig vom Szenario, weitere Vorteile haben.

• Aufbau des Schlachtfeldes

Zunächst verständigen sich die Spieler über das Szenario, welches sie spielen möchten. Jedes Szenario gibt vor, welche Kartenteile und Gelände-Elemente genutzt werden, um das Spielfeld aufzubauen.



SPIELRUNDEN

In jeder Runde führen die Spieler jeweils ihren Zug durch, der sich in die unten beschriebenen Phasen unterteilt. Nachdem ein Spieler alle Phasen durchgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, beginnt eine neue Runde.

KARTENPHASE

Die erste Phase im Zug eines Spielers, ist die Kartenphase.

Reihenfolge in der Kartenphase

1. Du kannst eine Action!-Karte abwerfen, um Platz für eine neue Karte zu schaffen.
2. Ziehe eine Action!-Karte (bis zum Maximum von drei Karten auf der Hand).
ANMERKUNG: Der erste Spieler, der den ersten Zug des Spieles macht, zieht keine Action!-Karte in diesem ersten Zug.
3. Ziehe bis zu zwei Geheime Missionen (bis zum Maximum von zwei Karten auf der Hand). Wenn du eine Karte ziehen wolltest, aber bereits die maximale Anzahl auf der Hand hast, ziehst du keine Karte.

Maximale Handgröße

Wenn du die maximale Anzahl an Karten auf der Hand hast – drei Action!-Karten oder zwei Geheime Missionen – kannst du keine Karte dieses Typs mehr ziehen.

Es heißt, das Glück ist mit den Mutigen, oder so ähnlich. Aber die Erfahrung sagt, eine Unze Besonnenheit ist mehr wert als ein Pfund Mut.

- Unteroffiziershandbuch "Bring deine Truppe heil nach Hause", Kapitel 1: Überleben



AUFSTELLUNGSPHASE

Zu Beginn des Zuges eines Spielers, werden Einheiten anhand von Aufstellungspunkten aufgestellt. Es kostet eine bestimmte Menge Aufstellungspunkte, um eine Einheit aufs Schlachtfeld zu bringen. Manche Einheiten benötigen darüber hinaus auch Rivet-Punkte.

Reihenfolge in der Aufstellungsphase

1. Entnimm dem Szenario die Menge der Aufstellungs- und Rivetpunkte, die ihr zur Verfügung habt.
2. Sucht euch eine Einheit aus, die ihr aufstellen wollt und zahlt die entsprechende Menge an Aufstellungspunkten und Rivets.
3. Stellt die entsprechende Einheit auf dem Schlachtfeld, in einem eurer Aufstellungssegmente, auf. Einheiten können nicht in Segmenten aufgestellt werden, in welche sie sich normalerweise nicht bewegen dürfen.
4. Wiederholt Schritt 2 und 3 bis alle Aufstellungspunkte verbraucht sind, oder du keine Einheiten mehr aufstellen willst. Überzählige Aufstellungspunkte verfallen am Ende dieser Phase. Ungenutzte Rivets können aufgespart und in einer späteren Runde genutzt werden.

Herzlichen Glückwunsch! Als ausgezeichnete Held, muss dir klar sein, dass du anders bist. Deine Anwesenheit alleine inspiriert deine Kameraden und erfüllt deine Gegner mit Angst! Doch sei vorsichtig, denn sie werden nun nur auf dich schießen. Obwohl es nicht akzeptabel ist, sich hinter den eigenen Reihen zu verstecken, solltest du im Hinterkopf behalten, dass du ein unersetzlicher Aktivposten in diesem Krieg bist! Sei vorsichtig, doch fürchte dich nicht.

- Zitat aus dem Schlachtfeld-Anerkennungsschreiben

Aufsteckeinheiten: Steckeinheiten sind Zusätze für andere Einheiten, welche diese mit weiteren mächtigen Fähigkeiten oder zusätzlichen Waffen ergänzen. Wenn eine Aufsteckeinheit aufgestellt wird, kann sie in eine beliebige Buchse einer deiner Einheiten in deinem Territorium gesteckt werden. Die Einheit erhält damit alle Fähigkeiten und Waffen, die auf der Karte der Aufsteckeinheit vermerkt sind. Die Einheiten verschmelzen somit miteinander und werden gemeinsam aktiviert bzw. zerstört.

Helden: Helden sind einzigartige Individuen auf dem Schlachtfeld. Jeder Held kann nur einmal pro Spiel aufgestellt werden. Werden sie eliminiert, sind sie aus dem Spiel, also pass gut auf sie auf!

Manchmal stehen Helden als eigenständige Einheit (Infanterie oder Kavallerie) und als Aufsteckeinheit zur Verfügung. Man kann sie in beiden Versionen während des Spiels auftauchen lassen, allerdings dürfen nicht beide Versionen gleichzeitig auf dem Schlachtfeld stehen. Man muss warten, bis eine eliminiert wurde, um danach die andere Version ins Spiel zu bringen. Es ist eben schwer, einen guten Kämpfer wirklich auszuschalten!



KAMPFFHASE

Während der Kampfphase wird der Spieler seine Einheiten Segment für Segment aktivieren. Jede Einheit kann nur einmal pro Kampfphase aktiviert werden. Aktive Einheiten können entweder angreifen oder können eine Aktion mit einer speziellen Fähigkeit durchführen.

Reihenfolge in der Kampfphase

1. Wähle ein Segment zur Aktivierung. Alle Einheiten dieses Segments sind nun „aktiv“.
2. Überprüfe die Vorteile, die Einheiten in diesem Segment haben.
3. Wähle eine Einheit in diesem Segment. Diese Einheit darf nun entweder eine Spezialfähigkeit einsetzen, welche als **[Aktion]** auf seiner Karte gelistet ist, oder einen Angriff durchführen.
4. Wenn die Einheit einen Angriff durchführt, wähle ein Segment in Reichweite, in dem sich keine befreundeten Einheiten befinden. Finde die mögliche Zieleinheit (laut Segment-Zielrangfolge).
5. Prüfe Vorteile bei der Zieleinheit.
6. Vergleiche die Rüstung des Gegners mit der Angriffsübersicht, um herauszufinden, wie viele Würfel für den Angriff geworfen werden.
7. Wirf die Würfel, bei einem Ergebnis von 5+ auf einem der Würfel, verursachst du 1 Punkt Schaden.
8. Wenn die angreifende Einheit mehr als einen Angriff hat, wiederhole die Schritte 4 – 7, bis alle Angriffe durchgeführt wurden.
9. Wähle eine andere aktive Einheit und führe einen Angriff oder eine Aktion durch.
10. Aktiviere das nächste Segment, nachdem alle Einheiten eines Segments ihre Aktionen gemacht haben. Aktiviere so alle Segmente, bis alle Einheiten aktiviert wurden. Einheiten müssen nicht angreifen.

Segment-Zielrangfolge: Nachdem ein Segment für einen Angriff gewählt wurde, muss die Einheit des ersten besetzten Feldes, basierend auf der Segment-Zielrangfolge des Gegners, angegriffen werden. Im Beispiel unten greift der Bismark-Sturmpanzer eine Truppe Allierter an. Ein Blick auf die Segment-Zielrangfolge der Allierten zeigt, dass der Schütze, in dem Feld steht, welches zuerst angegriffen werden muss. Wenn diese Einheit eliminiert wurde, kann das Raketenkrad angegriffen werden.



Angriffe und Rüstung: Alle Informationen, die für den Kampf benötigt werden, finden sich in der Angriffsübersicht auf der Karte der Einheit. Die erste Zahl dort gibt an, wie viele Angriffe die Einheit durchführen kann.

Nun vergleicht man die Rüstung des Ziels mit der Angriffsübersicht des Angreifers und ermittelt so die Anzahl der Würfel, die gegen diesen Gegner geworfen werden dürfen. Merke, dass es für einige Einheiten einfacher ist, bestimmte Rüstungstypen anzugreifen!

Ein Angriff ist erfolgreich, wenn es zu einem Gesamtergebnis von 5 oder 6 kommt. Ein Treffer verursacht 1 Punkt Schaden bei der Zieleinheit. Unabhängig von der Menge der Fünfen und Sechsen, die gewürfelt werden, verursacht ein erfolgreicher Angriff genau 1 Punkt Schaden.

Reichweite: Eine Einheit kann nur Gegner in einem Segment angreifen, die sich innerhalb seiner Reichweite befinden. Einheiten haben unterschiedliche Reichweiten-Angaben, für Gegner am Boden oder in der Luft. Eine Reichweite von 0 bedeutet, dass ein Gegner nicht angegriffen werden kann. Bei der Berechnung der Entfernung darf nur 1 Feld diagonal durchquert werden. Einheiten in anderen Segmenten sind von dem Angriff nicht betroffen.

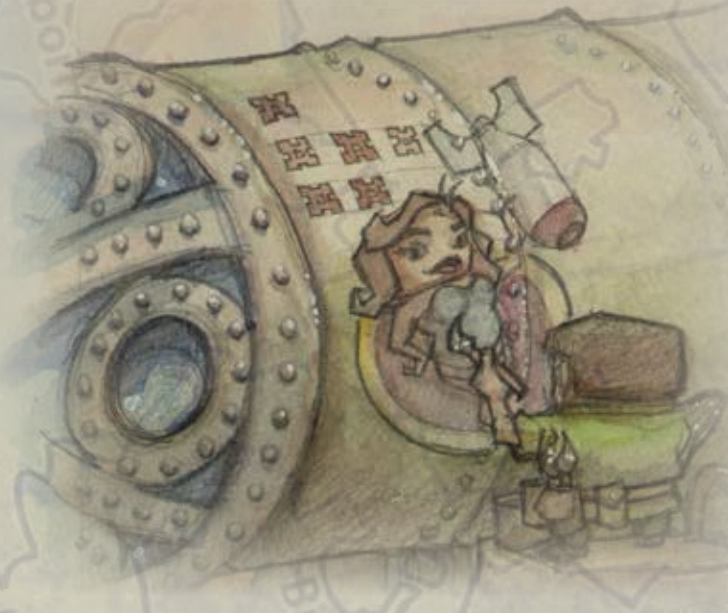
Abweichung: Wenn es bei einer Aktion zu einer Abweichung kommt, zieht man die oberste Karte des Action!-Kartenstapels. Auf jeder Action!-Karte befindet sich ein Abweichungsdiagramm, durch diese zufällige Abweichung soll die Unberechenbarkeit mancher Aktionen auf dem Schlachtfeld verdeutlicht werden.



Das zentrale Segment ist das Ziel der Aktion, doch das Diagramm auf der Karte zeigt, welches benachbarte Segment das eigentliche Ziel wird! Die Ausrichtung des Diagramms wird aus Richtung des aktiven Spielers betrachtet. Die Aktion wird nun gegen das neu bestimmte Segment durchgeführt, als wäre es das ursprünglich anvisierte. Aufgepasst! Abweichende Angriffe können unbeabsichtigt freundliche Einheiten treffen!

Vergesst, was sie euch in den Trainingslagern beigebracht haben, Artillerie ist keine exakte Wissenschaft. Macht das Beste draus, zielt auf eine große Gruppe Bismarks und hofft auf das Beste. Wenn auch sonst nichts passiert, wird der Krach zumindest ihre Moral erschüttern...

- Ein Praktischer Leitfaden der Artillerie, Pamphlet



Ziele eines Schützen mit Bodenreichweite 2.



BEWEGUNGSPHASE

Während der Bewegungsphase aktiviert der Spieler alle seine Einheiten, ein Segment nach dem anderen.

Reihenfolge in der Bewegungsphase

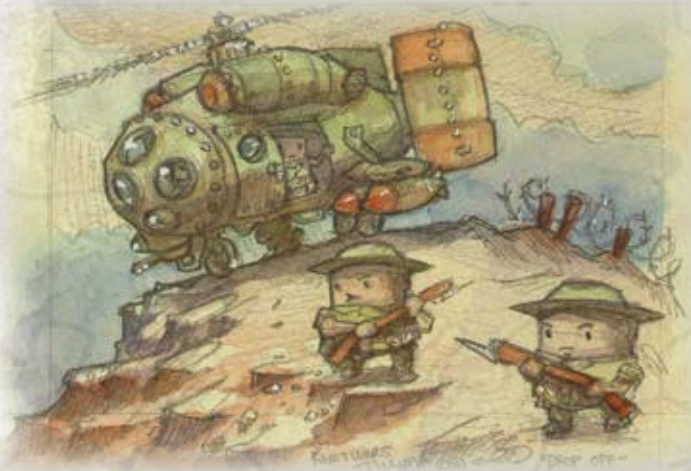
1. Wähl ein Segment aus. Alle Einheiten in diesem Segment sind nun aktiviert.
2. Prüfe, ob die Einheiten in diesem Segment Vorteile haben.
3. Wähle eine der aktivierten Einheiten aus und bewege sie entsprechend ihrer Bewegungsreichweite.
4. Bewege alle aktivierten Einheiten. Aktivierte Einheiten müssen sich nicht bewegen.
5. Wiederhole Schritt 1 – 4 bis sich alle verbündeten Einheiten bewegt haben.
6. Innerhalb eines Segments kannst du die Einheiten umgruppieren und sie in eine Reihenfolge deiner Wahl bringen.

Lasst euch nicht verrückt machen, von den tollen Uniformen der Kavallerie-Offiziere oder dem Selbstbewusstsein der Panzer-Mannschaften. Ihr seid eines Generals wichtigste Waffe auf dem Schlachtfeld. Während die anderen ein Spektakel veranstalten und die Hölle in Brand setzen können, seid IHR, die normalen Infanterie-Soldaten, die Einzigen, die einen strategischen Punkt besetzen können.

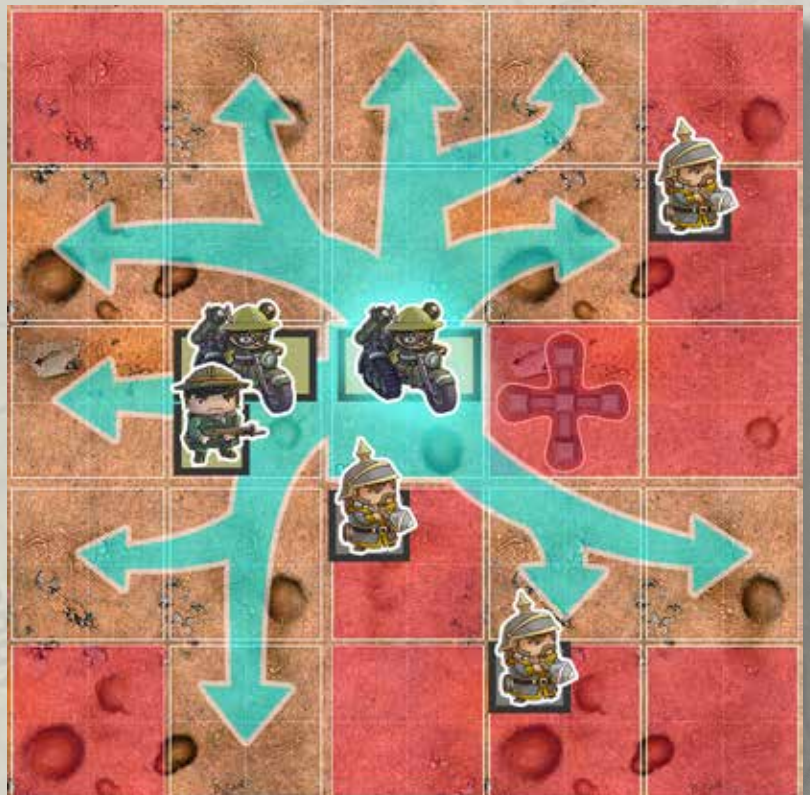
- aus dem Unteroffiziershandbuch "Bring deine Truppe heil nach Hause", Kapitel 8: Den Krieg gewinnen

Folgende Regeln sind bei der Bewegung einer Einheit zu beachten:

- Eine Einheit bewegt sich ein Segment pro Bewegungspunkt.
- Eine Einheit kann nur einmal pro Aktivierung diagonal bewegt werden.
- Eine Einheit kann nicht auf ein Segment ziehen, welches von einer feindlichen Einheit besetzt ist.
- Eine Einheit kann sich diagonal zwischen zwei Segmenten hindurch bewegen, die von gegnerischen Einheiten oder blockierenden Gelände-Elementen besetzt sind.



Die Bewegungsoptionen eines Raketenkrads mit 2 Bewegungspunkten:



SAMMELPHASE

Prüfe, ob du Siegpunkte bekommen hast. Jedes Szenario listet die verschiedenen Möglichkeiten, unter welchen Bedingungen Siegpunkte zu bekommen sind.

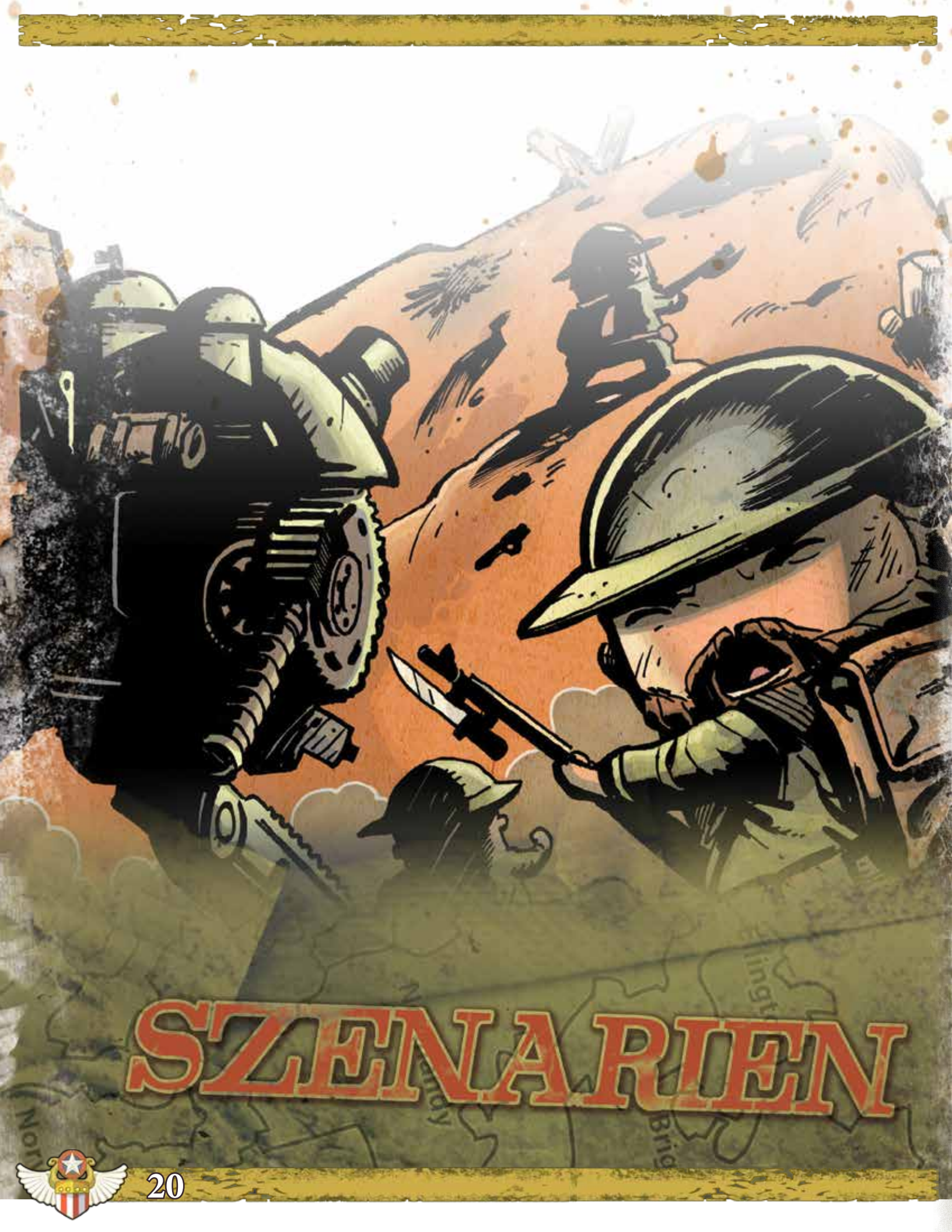
Der Spieler, der als Erster alle Siegbedingungen erfüllt, gewinnt das Spiel! Ist jedoch der Spieler, der als Erstes die Siegbedingungen erfüllt, nicht der letzte Spieler in der laufenden Runde, wird diese noch zu Ende gespielt, damit alle Spieler die gleichen Siegchancen haben. Sollte es zum Gleichstand kommen, wird solange weiter gespielt, bis ein Spieler die Runde mit mehr Siegpunkten abschließt.



Das meist geschätzte Buch der Männer, die sich durch die Schlachtfelder prügeln, war ohne Zweifel das Unteroffiziershandbuch "Bring deine Truppe heil nach Hause". Dieses Nachschlagwerk gab praktische Tipps in einer einfachen Sprache, die jeder Fußsoldat verstand. Seltsamerweise beanspruchten beide Fraktionen, dieses Handbuch verfasst zu haben, gab es dieses Standardwerk doch auf beiden Seiten, mit dem gleichen Titel und nahezu gleichlautenden Texten darin. Die populärste Theorie besagt, dass durch den Wechsel der Gräben, auch die Ausgaben des Buches gewechselt haben, und so die besten Abschnitte auch wieder in die neuen Ausgaben übernommen wurden.

- Eine Kurze Geschichte des Ersten Bismark-Krieges





SZENARIEN



SZENARIEN

Szenarien haben fünf gemeinsame Elemente:

Name der Mission: Dies ist der Name und eine kurze Beschreibung der Mission.

Ressourcen: Angabe, wie viele Aufstellungspunkte und Rivets jedem Spieler am Anfang seines Zuges zur Verfügung stehen.

Spezialregeln: Hier werden Regeln erklärt, die speziell für dieses Szenario gelten.

Siegbedingungen: Die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um das Spiel zu gewinnen!

Elemente von Kartenteilen:

1. Raster der Kartenteile – Dieses Raster zeigt, wie das Spielfeld aufgebaut wird. Die Bilder verdeutlichen, wie die Teile ausgelegt werden müssen.

2. Bunker

3. Strategische Ziele

4. Minenfeld

5. Panzersperre

6. Stacheldraht

7. Bismark-Aufstellungssegment

8. Alliierten-Aufstellungssegment

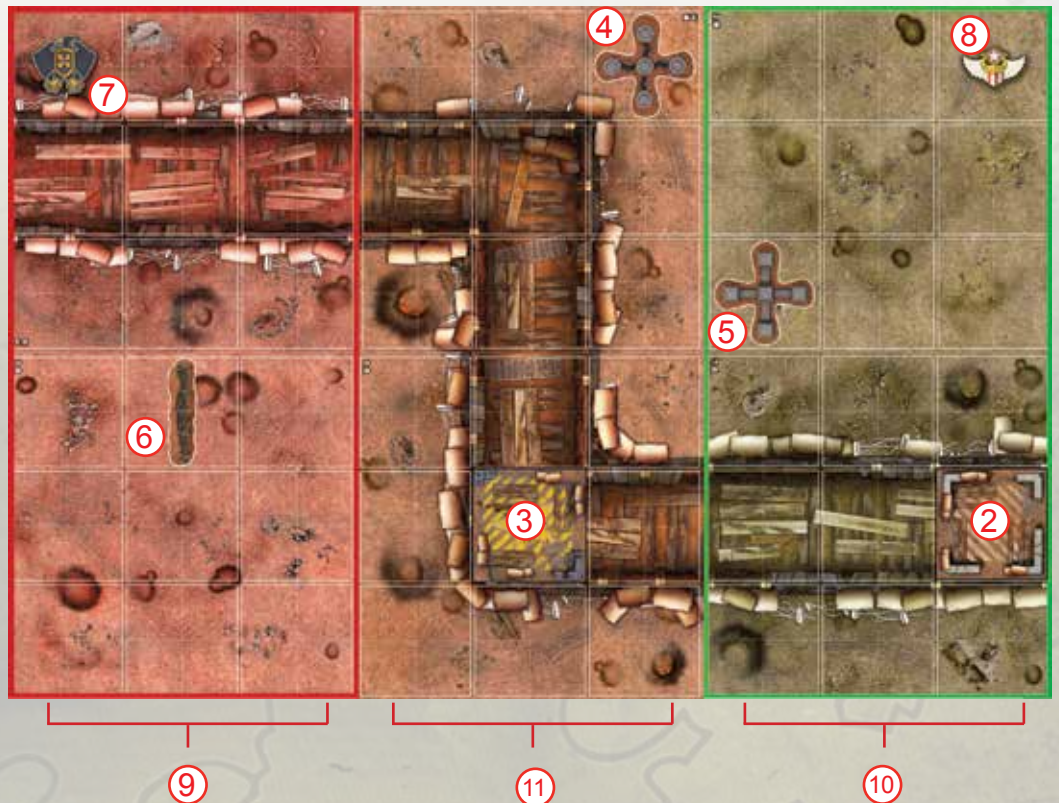
9. Bismark-Territorium

10. Alliierten-Territorium

11. Niemandsland

①

5A	3B	2B
9A	8A	7A



SZENARIEN

MISSION 1 - HOLT DIE FLAGGE

Die Waffenruhe in den Ferien hält bereits seit einer Woche an, doch die Spannung zwischen den Bismarks und den Alliierten ist mittlerweile auf einem andauernden Höhepunkt. Die Politiker zanken sich um kleinste Zipfel Land, während die Generäle über Karten brüten und durch Feldstecher blicken, um die geringste Schwäche des Gegners ausnutzen zu können. Während sich die Diplomaten an Konferenztischen anschauen, entdecken Kommandos beider Seiten einen kleinen strategisch interessanten Sektor. Beide Gruppen greifen mit ihren versprengten und unvorbereiteten Truppen an, in der Hoffnung, den Gegner zu überraschen!

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 4

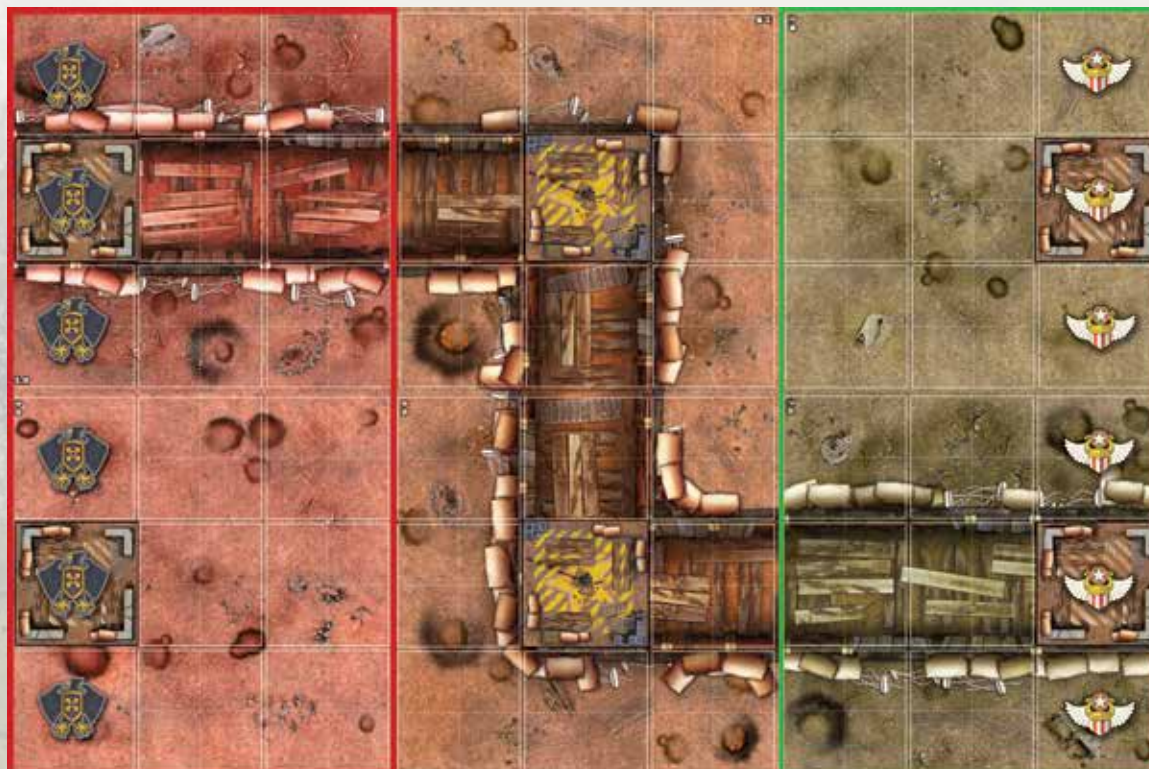
Rivets: 0

Spezialregeln:

Die Spieler ziehen keine Action!-Karten und keine Geheimen Missionen.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 6 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



5A	3B	2B
9A	8A	7A



SZENARIEN

MISSION 2 - HALTET DEN HÜGEL 356

Das Grenzscharmützel der letzten Woche ist mittlerweile zu einem ausgewachsenen Feuergefecht herangewachsen. Die gesamte Front entlang tauschen Bismarks und Alliierte Artillerie-Salven aus, während sich die Fußtruppen eingraben und Munition für die nächsten Gefechte aufstapeln. Nach den letzten Tagen mit kleineren Gefechten, glauben die Bismarks nun genug Truppen zusammengezogen zu haben, um den Hügel 356 einzunehmen. Sie werden aus ihren Bunkern stürmen und hoffen so, die Alliierten mit ihren Raketen und ihrem stahlharten Willen zu überrumpeln.

Ressourcen:

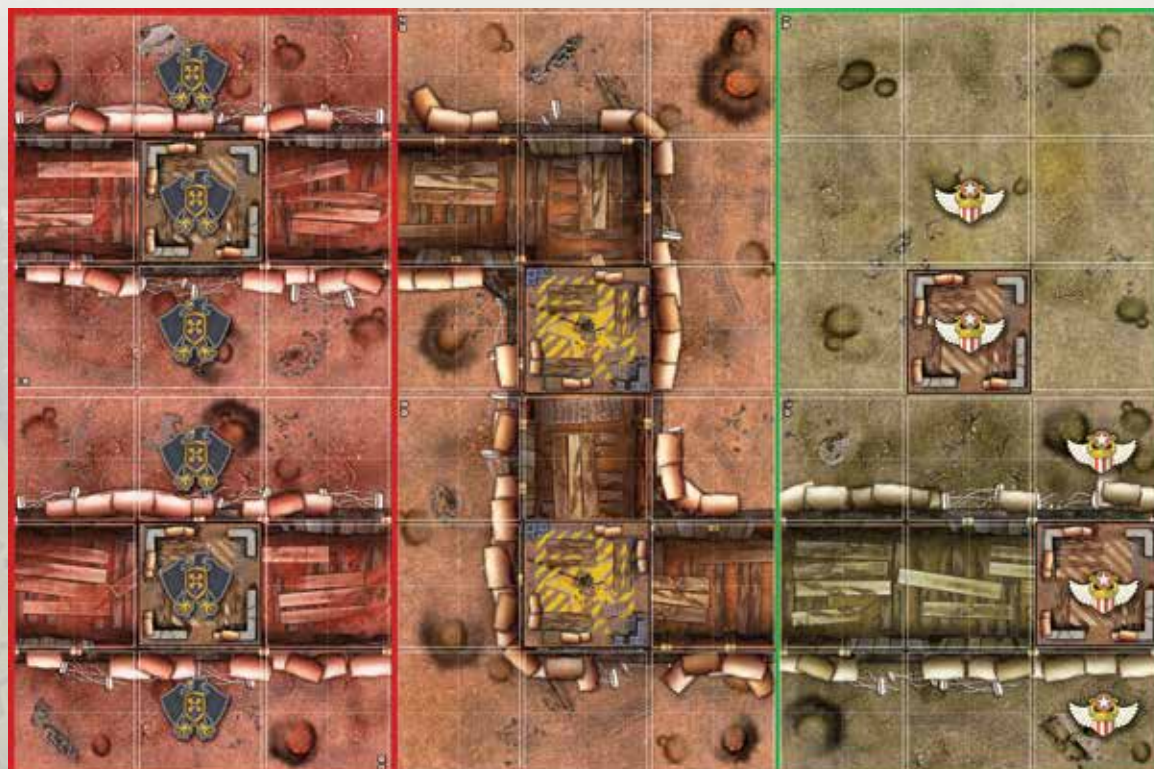
Aufstellungspunkte: Alliierte 4, Bismark 6
Rivets: 1

Spezialregeln:

Die Spieler ziehen keine Geheimen Missionen. Die Alliierten beginnen das Spiel mit einem Schützen auf jedem strategischen Ziel. Der Alliierten-Spieler beginnt.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



5A	2A	1A
3A	8A	7A



SZENARIEN

MISSION 3 - GRAZENKRIEGE!

Nach wochenlangem Regen, reißt der Himmel endlich auf und die Sonne zeigt sich. Das motiviert die Truppen, neue Pläne zu schmieden und eine Taktik zu entwickeln, um den Gegner zu schlagen. Unglücklicherweise sind die Fronten etwas versprengt, und so versuchen die Fraktionen diese zu schließen und soviel Land wie möglich zu erobern!

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 4

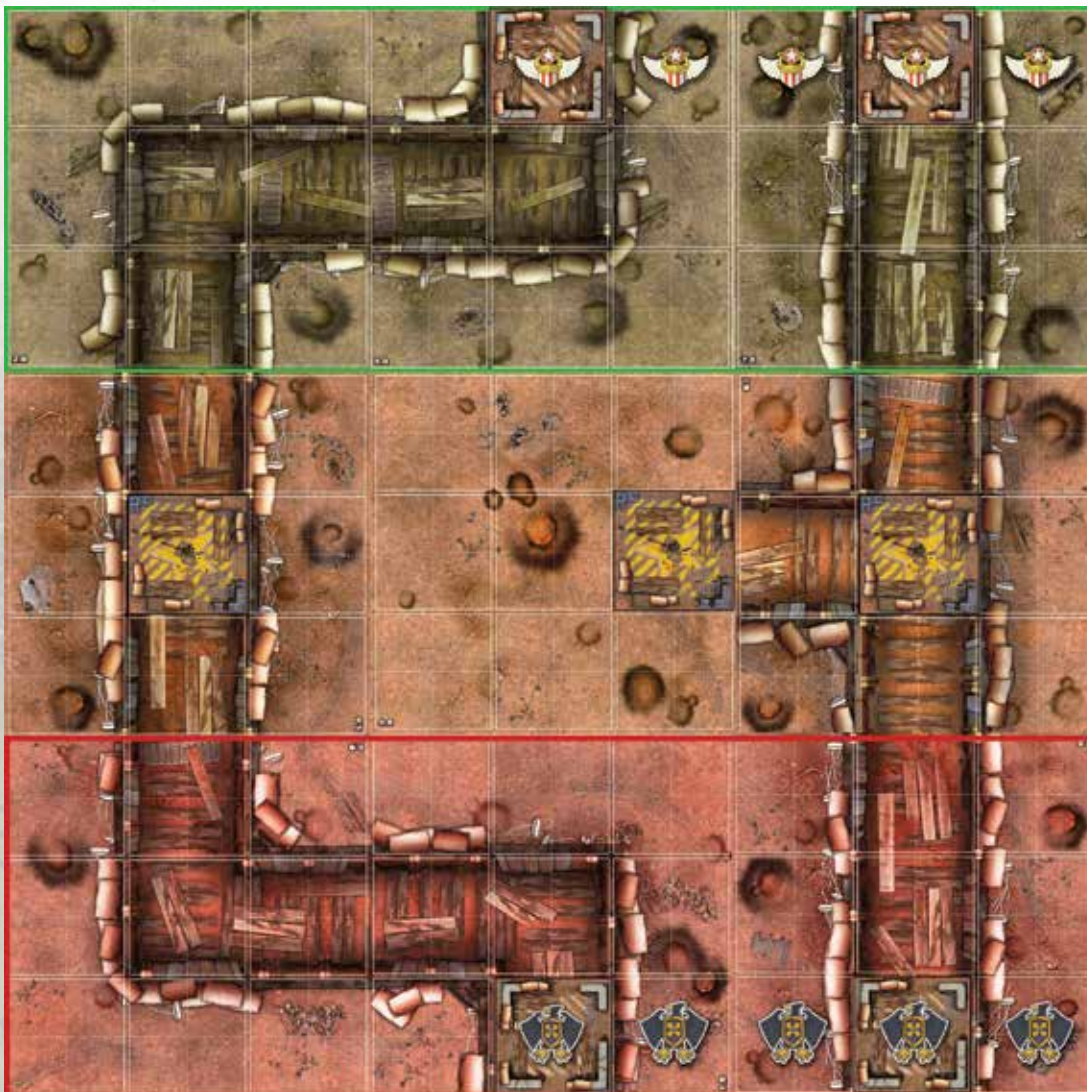
Rivets: 1

Spezialregeln:

Keine.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



2A	8A	7A
5A	4A	1B
6B	9B	3A



SZENARIEN

MISSION 4 - RAUS AUS DEM GRABEN

Der harte Winter zwang die Truppen, lange Monate in ihren Bunkern zu verbringen. Abgesehen von sporadischem Artillerie-Sperrfeuer und dem einen oder anderen Scharfschützen-Querschläger, war es ruhig. Doch keine Armee machte Pause; beide haben ihre Munitionsvorräte aufgefrischt und Pläne für den nächsten Angriff geschmiedet. Und nun, da der Frühling gekommen und der Boden aufgetaut ist, ist die Bühne bereit. Es ist Zeit für die Männer, die Bunker zu verlassen, die Kriegsmaschinen anzuwerfen und aus den Gräben zu klettern, um in die Schlacht hinauszustürmen, ins Niemandsland.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 6

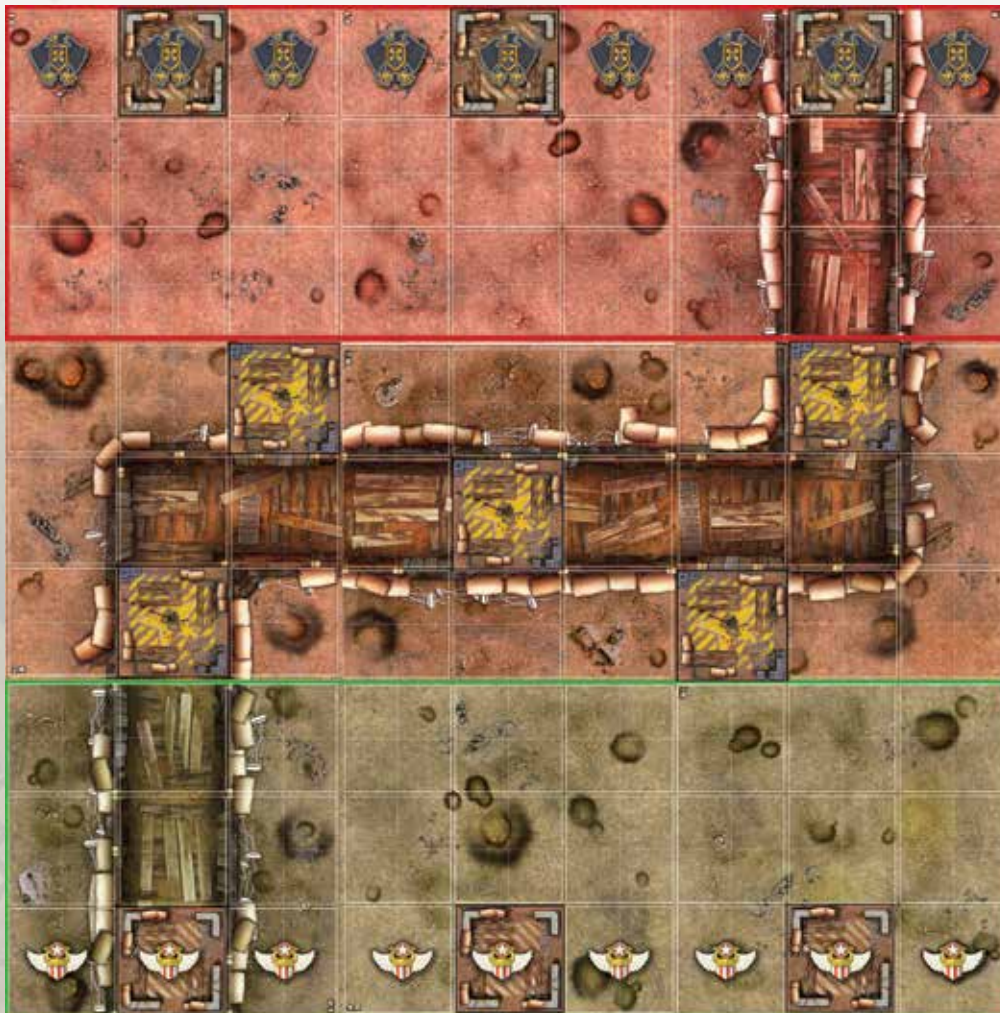
Rivets: 1

Spezialregeln:

Keine.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



9A	6A	3A
2A	7A	8A
5A	4A	1A



SZENARIEN

MISSION 5 - DER DORNBUSCH

"Dornbüsche. So nennen wir hier auf dem Feld den Stacheldraht. Über die Jahre ist er gewachsen, hat ein Eigenleben entwickelt. Ausgelegt, durchgekniffen, repariert, ersetzt. Einst war er ausgelegt worden, um einen bestimmten Zweck zu erfüllen, doch nun ist er genauso störend für die, die ihn ausgelegt haben wie für ihre Gegner. An diesem tollen Morgen wollen wir ein feines Stück Land erobern, welches sich zwischen zwei Barrieren aus diesem Zeug befindet. Es gibt da eine schmale Lücke, durch die ein Soldat kriechen kann, aber wir hoffen, dass die Panzer vorwegfahren und diese Stacheln niederdrücken. Zu viele Soldaten sind in diesen Büschen verendet. Das ist keine schöne Art abzutreten."

Gefreiter Jake Cobberson - 8. Schützen-Kompanie

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 6

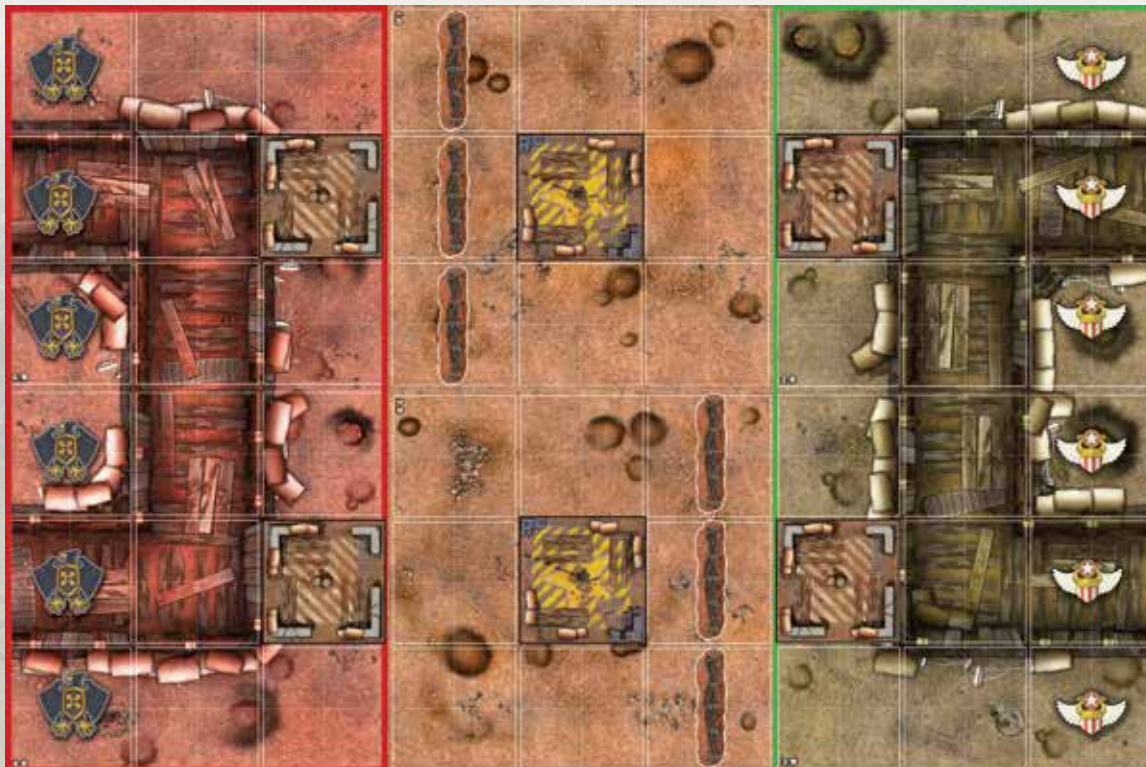
Rivets: 1

Spezialregeln:

Keine.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



6B	1A	2A
8A	9A	3B



SZENARIEN

MISSION 6 - HALTET DIE STELLUNG

Die Alliierten haben in den letzten Wochen einen Sieg nach dem anderen verzeichnet und haben die Bismarks auf ganzer Front zurückgedrängt. Sie wussten nicht, dass dies eine Taktik der Bismarks war, Land aufzugeben, um Zeit zu gewinnen, ihre Truppen neu aufzubauen. Die Alliierten, mittlerweile ausgedünnt und geschwächt durch die konstante Offensive, erwachen durch das Geräusch der Artillerie, schreiender Offiziere und der Panzer, die auf sie zurollen - die Bismarks schlagen zurück! Entlang der Frontlinie versuchen kleine Truppen auszuharren gegen die verheerende Gewalt des Gegners.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: Bismark 6, Alliierte 4

Rivets: 1

Spezialregeln:

Die Alliierten beginnen mit einem Schützen auf jedem strategischen Ziel.

Die Alliierten machen den ersten Zug.

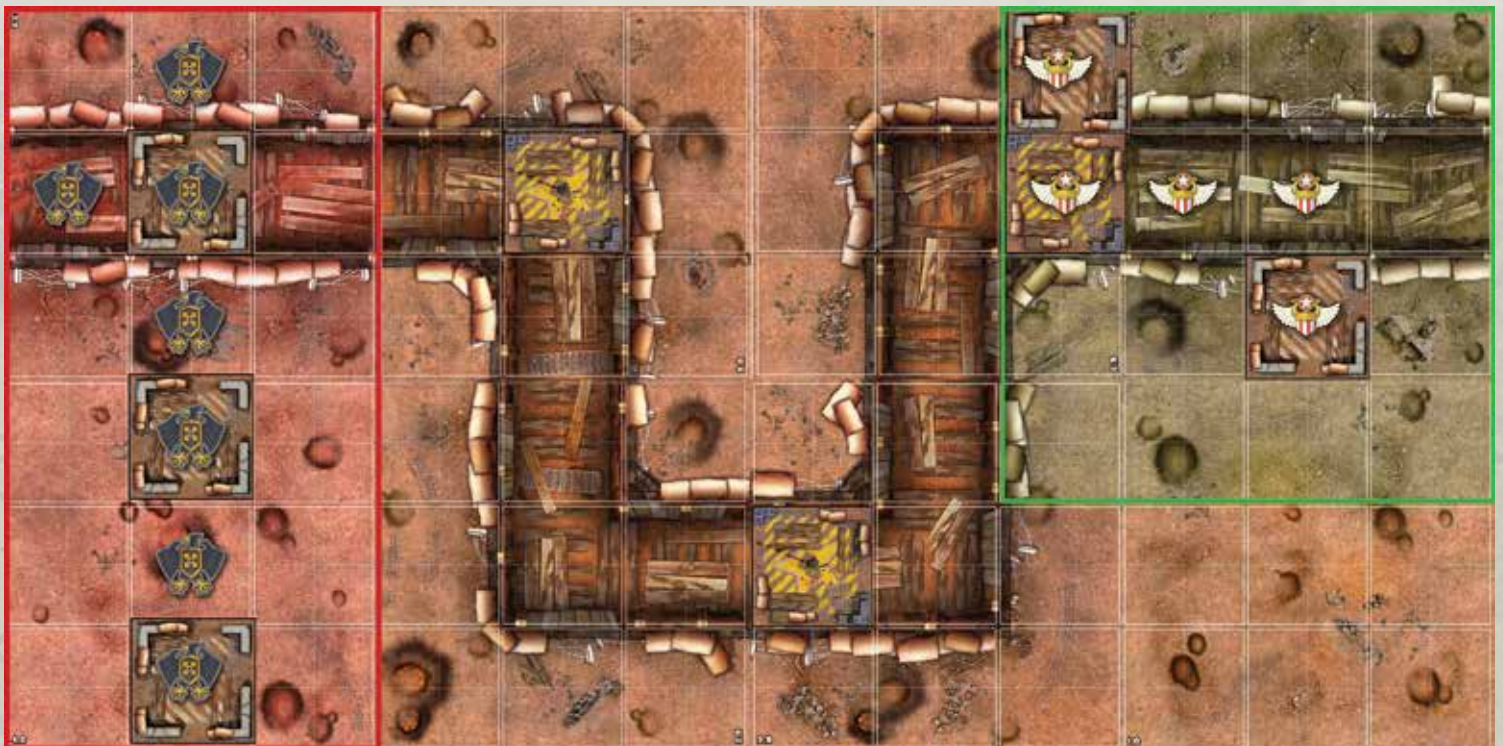
Siegbedingungen:

Die Alliierten bekommen einen Siegpunkt am Ende jeder Runde.

Nur die Bismarks bekommen SPe für das Erobern eines strategischen Ziels. Diese bringen je 1 SP.

Der Alliierten-Spieler gewinnt bei 8 Siegpunkten, der Bismark-Spieler benötigt 10 SP.

3A	8A	6B	7A
4A	2A	9B	1A



SZENARIEN

MISSION 7 - HAUPTSTRASSE

Durch den Regen sind die Straßen fast nicht mehr nutzbar. Der einzige Weg, an Nachschub zu kommen, ist per Luftbrücke. Die Versorgung durch die Luft ist sicherlich hilfreich, doch fehlen inzwischen Maschinenteile und großkalibrige Munition. Diese Ausrüstung kann nur von großen Transportflugzeugen gebracht werden, welche eine Landebahn benötigen. Die Truppe, die den Weg zwischen den Fronten einnehmen kann, ist sicherlich in der Lage, daraus eine Landebahn zu improvisieren, welche einen großen Vorteil in dieser Auseinandersetzung bringt.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 4

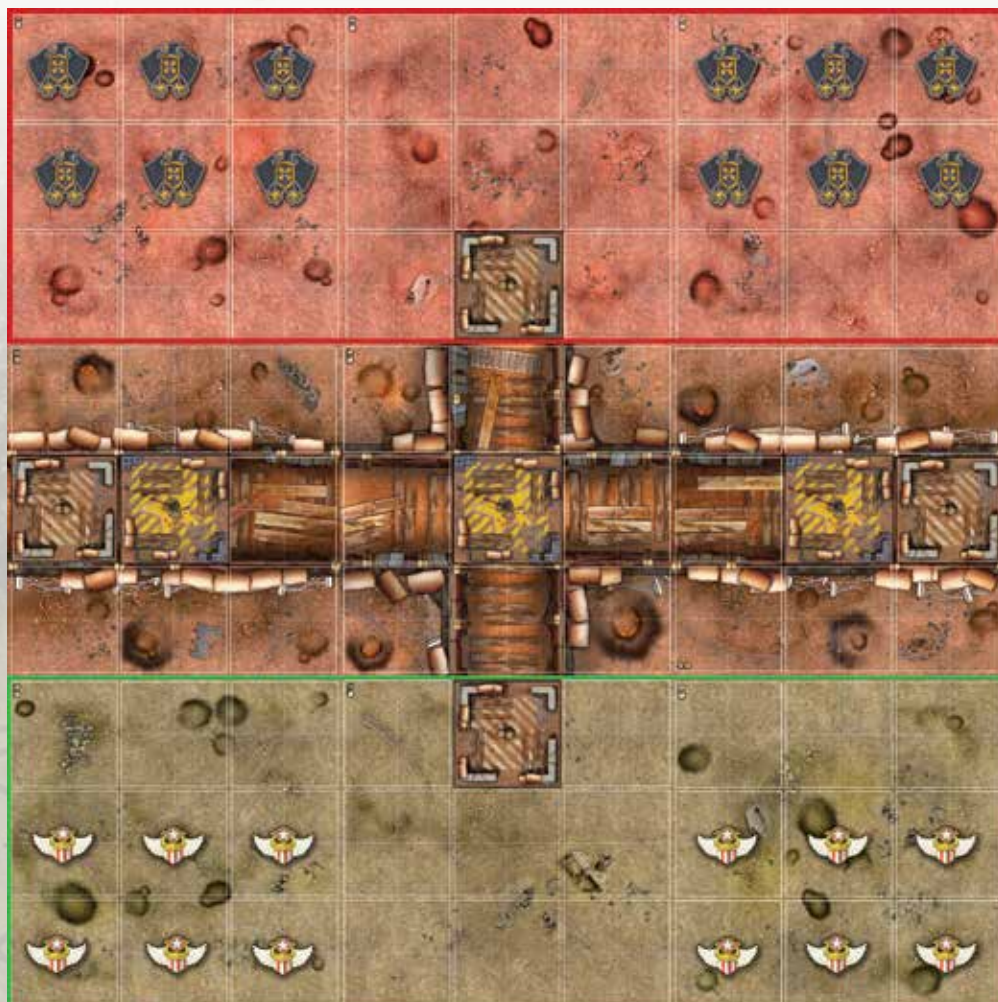
Rivets: 2

Spezialregeln:

Keine.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



1A	2B	6A
3A	4B	5A
9A	7B	8B



SZENARIEN

MISSION 8 - DER KÖNIGLICHE GRENZPOSTEN

Während eines kurzen Waffenstillstands wurde der königliche Grenzposten etabliert. Der Grenzposten war eine Festung, verstärkt durch Bunker, Minen und Stacheldraht. Der Waffenstillstand jedoch hielt nicht lange. Sehr bald war der Frieden gebrochen und der Posten wurde verlassen, da die Kämpfe wieder begannen. Nach Monaten der Belagerung sammeln sich die Truppen, um diesen strategischen Punkt zurück zu erobern. Die alte Grenzstraße führt direkt hinein in den Kampf, während ein kleiner Weg durch den Matsch es erlaubt, die äußere Verteidigung zu umgehen, um den Posten ohne große Gegenwehr einzunehmen. Die Seite, die diesen Kampf verliert, wird auch die Kontrolle über diese Region verlieren.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 4

Rivets: 1

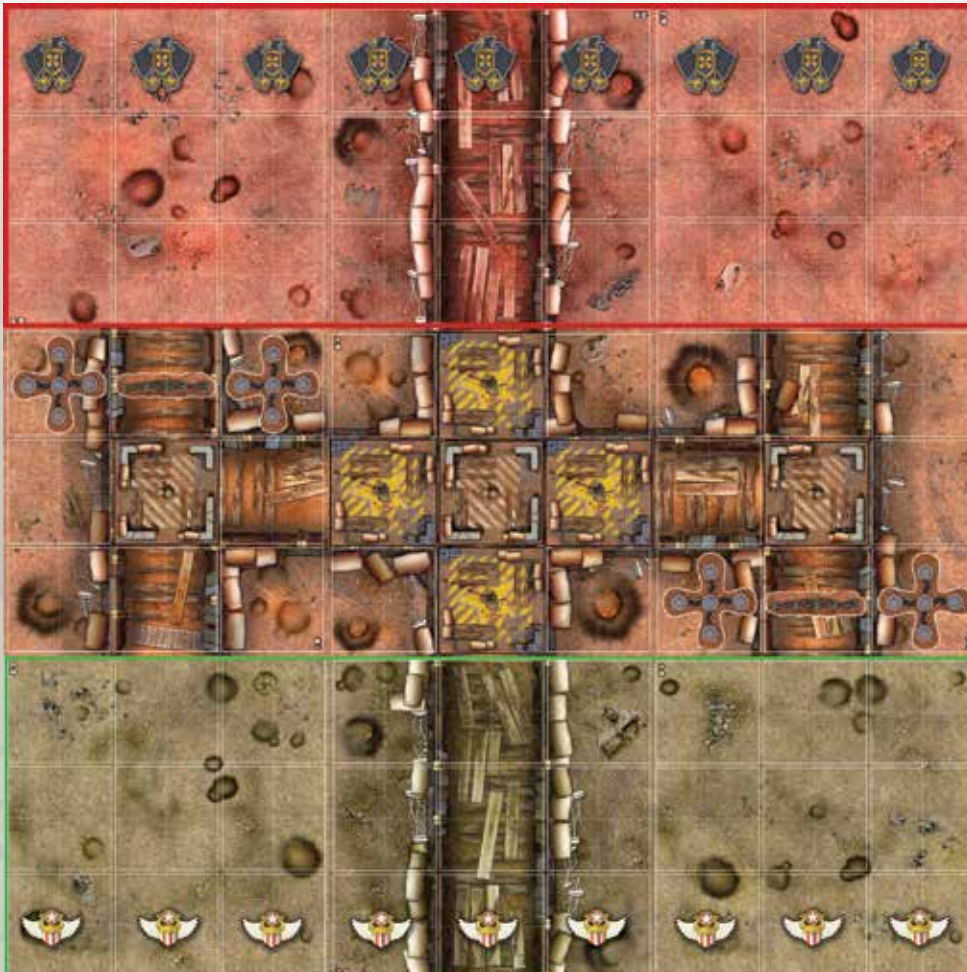
Spezialregeln:

Zu Beginn ihrer Aufstellungsphase erhalten die Spieler 2 zusätzliche Aufstellungspunkte.

Die zusätzlichen Punkte können ausschließlich für Infanterie (keine Helden) genutzt werden.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



8B	3A	2B
1B	4B	5B
6A	7A	9A



SZENARIEN

MISSION 9 - TOD AUS DEM HIMMEL!

Ein cleverer junger Offizier der Alliierten tüftelte einen gewagten Plan aus. Er erklärte, man könne doch Soldaten mit den Luftschiffen hinter die feindlichen Linien tragen, dort abwerfen und damit den Feind überraschend angreifen! Die Kommandanten überprüften diesen Plan in ihren Bunkern und kamen überein, dass man diese riskante Aktion wagen sollte.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: Alliierte 4, Bismark 6
Rivets: 1

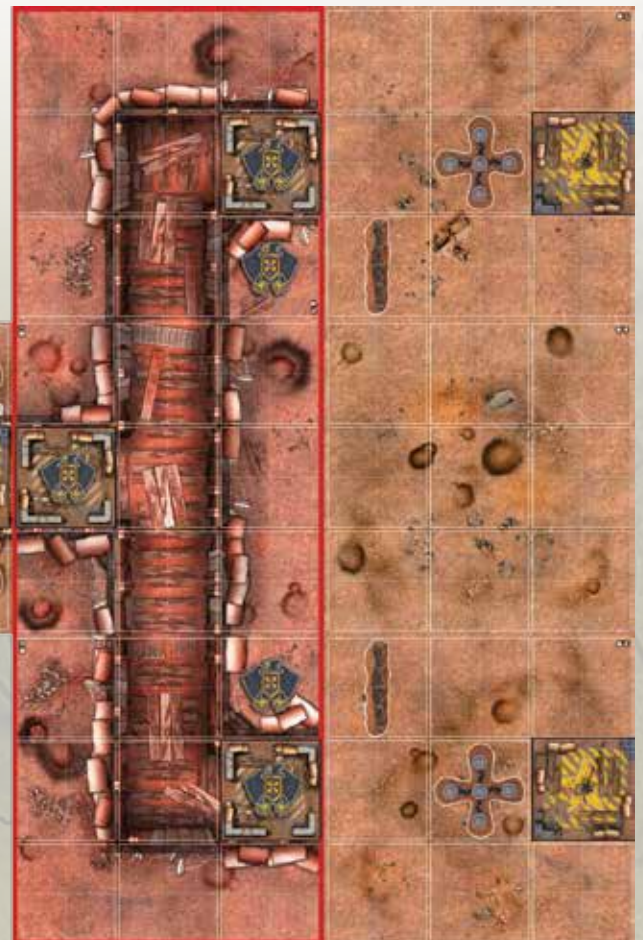
Spezialregeln:

Zu Beginn eines Alliierten-Zuges kommen drei Schützen per Fallschirm. Wähle ein Segment aus und ziehe drei Karten für die Abweichung, stelle dann einen Schützen in jedes dieser Segmente. Wenn der Schütze in einem Segment landen müsste, welches

er nicht betreten darf, ziehe erneut eine Karte, ausgehend vom neuen Segment, bis ein betretbares Segment bestimmt ist. Sorgt eine Abweichung dafür, dass der Schütze aus dem Spielfeld heraussegelt, wird er eliminiert.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



		6B	7B
4B	5A	1B	8B
		9B	2B



SZENARIEN

MISSION 10 - K.O.-SCHLAG

Wie zwei ebenbürtige Boxer haben die beiden Armeen ihre Kämpfe durch das Jahr hindurch auf unzähligen Schlachtfeldern ausgetragen. Die Generäle wissen, jetzt heißt es ganz oder gar nicht mehr, denn der Winter naht und die Truppen werden sich wieder in ihren Unterschlupf zurückziehen und können erst wieder im Frühjahr in die nächste Runde gehen. Jetzt ist es Zeit, alles auf eine Karte zu setzen, die Linie zu schließen und den finalen K.O.-Schlag zu landen!

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 4

Rivets: 1

Spezialregeln:

Der Konflikt eskaliert jede Runde! Berechnet am Ende jeder Spielrunde den aktuellen Siegpunktstand. Dieser bestimmt den Vorteil, den jeder Spieler zu Beginn seines Zuges gemäß folgender Tabelle erhält.

Wichtig: Man bekommt nur den Vorteil der exakt dem eigenen Punktstand entspricht!

1-2: 1 Aufstellungspunkt extra

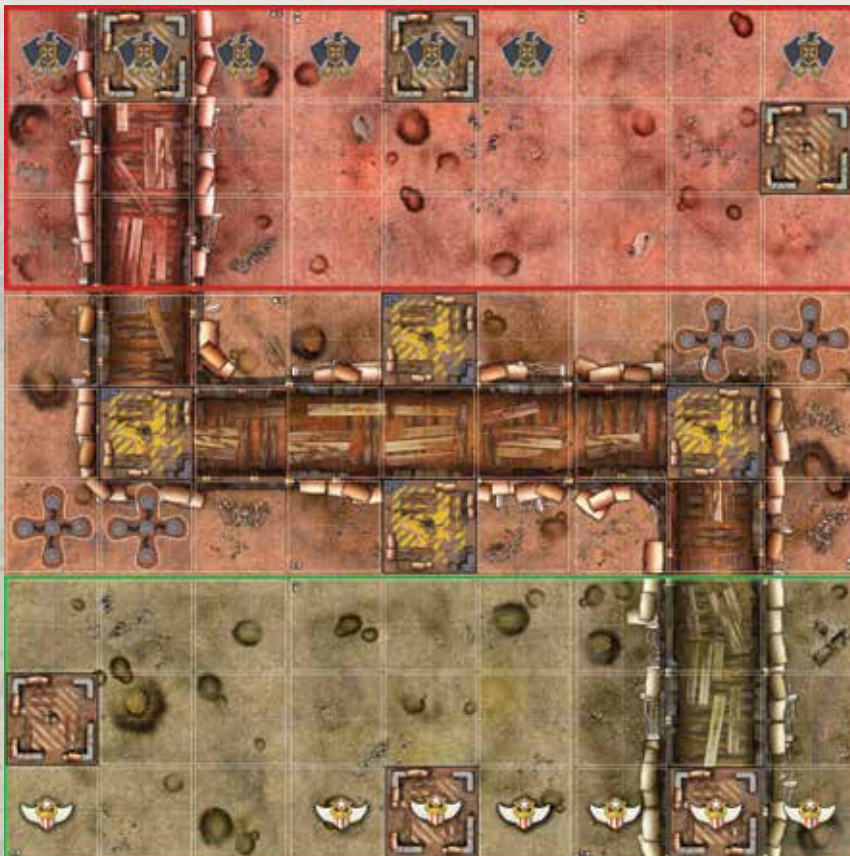
3-4: 1 Rivet extra

5-6: 3 Aufstellungspunkte extra

7-8: 3 Schützen (Alliierte) oder
3 Panzerfäuste (Bismark) kostenlos

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



3A	8B	2B
6B	5A	9B
4A	1A	7A



SPEZIALFÄHIGKEITEN

BEWEGUNGSBONUS –



Die Bewegungsrate dieser Einheit wird um X erhöht.

GAS –



Der Angriff betrifft nicht nur ein Feld, sondern bildet eine Gaswolke, welche auf das entsprechende Segment gelegt wird. Gaswolken werden vom Wind herumgetrieben und bewegen sich jede Runde, zu Beginn des "Gasenden" in eine Richtung, welche durch eine Abweichungskarte bestimmt wird. Sie verbleiben zwei Runden auf dem Spielfeld und werden zu Beginn der Kampfphase des "Gasenden" entfernt. Alle Einheiten, die sich zu Beginn eines Zuges in einer Gaswolke befinden, oder durch ein Segment mit einer Gaswolke hindurchziehen, oder in deren Segment eine Gaswolke hineinschwebt, werden Opfer eines Gasangriffs, durchgeführt mit den ursprünglichen Werten.

IMMUN GEGEN GAS –



Diese Einheit bekommt keinen Schaden durch Gaswolken.

LÄUFER (+X) –

Diese Einheit bekommt X zusätzliche Bewegungspunkte, wenn sie sich bei der Aktivierung auf einem Feld mit Laufrost befindet.

PANZERSCHRECK (X) –

Einheiten mit dieser Fähigkeit können sich in Segmente bewegen, die nur von feindlichen Infanterie-Truppen besetzt sind. Die Einheit muss aber ansonsten in der Lage sein, in dieses Segment zu ziehen. Gegen alle Einheiten in diesem Segment wird nun eine Segmentattacke mit X Würfeln durchgeführt. Einheiten, die durch diesen Angriff nicht ausgeschaltet wurden, werden in ein angrenzendes Segment versetzt, welches der Verteidiger bestimmt.

PRÄZISION (+X) –

Diese Einheit addiert + X zum Ergebnis ihres Angriffswurfs. Zum Beispiel: Mit PRÄZISION (+1) wird ein Würfelergebnis von 4 zu 5 etc.

RASEN (X) – [Aktion] – Diese Einheit kann sich X zusätzliche Segmente während der Kampfphase bewegen.



REICHWEITENBONUS (BODEN) –

Die Reichweite dieser Einheit gegen Bodenziele wird um X erhöht (gilt nicht für Einheiten mit Reichweite 0).



REICHWEITENBONUS (LUFT) –

Die Reichweite dieser Einheit gegen Luftziele wird um X erhöht (gilt nicht für Einheiten mit Reichweite 0).

SCHARFSCHÜTZE – Diese Einheit ignoriert das Segment-Zielrangfolge.

SCHNELLER VORSTOSS (X) –

Wenn eine Einheit mit dieser Fähigkeit aktiviert wird, kann sie vor dem Angriff noch eine Bewegung mit X Bewegungspunkten durchführen. Wenn sie diese Fähigkeit benutzt, kann sie sich in der Bewegungsphase nicht bewegen.

SEGMENT-FLÄCHENATTACKE –



Mit dieser Aktion werden alle Einheiten eines Segments angegriffen.

SEGMENT-KETTENATTACKE –



Wenn ein Angriff mit dieser Spezialfähigkeit ein Ziel trifft, greife im Anschluss sofort das nächste Ziel laut Segment-Zielrangfolge in diesem Segment an. Dies wird fortgesetzt, bis ein Angriff misslingt oder alle Ziele angegriffen wurden.

VERSTÄRKTE VERTEIDIGUNG (-X) –

Reduziere die Menge der Würfel, die gegen deine Einheit gewürfelt werden um X bis zu einem Minimum von 1. Beispiel: Ein Angriff mit 3 Würfeln gegen einen Einheit mit VERSTÄRKTER VERTEIDIGUNG (-1) wird nun nur mit 2 Würfeln durchgeführt.



SPIELRUNDEN-ÜBERSICHT

Reihenfolge der Aktionen

1. Beginn des Spielzuges

A. Zugphase

- I. Wirf bis zu 1 Action!-Karte ab
- II. Ziehe bis zu 1 Action!-Karte
- III. Ziehe bis zu 2 Geheime Missionen

B. Aufstellungsphase

- I. Gib die Aufstellungspunkte und Rivets aus
- II. Stelle die gewünschten Einheiten auf
- III. Alle ungenutzten Aufstellungspunkte verfallen

C. Kampfphase

- I. Aktiviere ein Segment
- II. Prüfe Vorteile für das aktivierte Segment
- III. Jede aktivierte Einheit wählt ein Zielsegment und führt entweder einen Angriff oder eine Aktion durch
 1. Prüfe Vorteile des Ziels
 2. Angriff durchführen
 3. Schaden verteilen
 4. Entferne Verluste

- IV. Wiederhole diese Schritte, bis alle Einheiten aktiviert wurden

D. Bewegungsphase

- I. Aktiviere ein Segment
- II. Prüfe Vorteile im aktiven Segment
- III. Jede aktive Einheit bewegt sich
- IV. Wiederhole die Schritte, bis alle Einheiten aktiviert wurden

E. Sammelfase

2. Beende den Zug

- I. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe, wiederhole alle Schritte, bis alle Spieler an der Reihe waren, danach endet die Runde und es geht in die nächste Runde.



Rivet Wars ist ein Spiel von:

TED TERRANOVA

Super Robot Punch LLC

Spiel-Design

Bill Podurgiel

Illustration

Jesse Brophy

Samuel Compain

Alan Flores

Jay Gillen

Josh Hardy

Jason Johnson

Darrin Pepe

Christian Siecora

Titelbild

Andrea Cofrancesco

Graphik-Design

Kris Aubin

Fiona Johnson

Mathieu Harlaut

CoolMiniOrNot Inc.

Redaktion und Design

Kevin Clark

Michael Shinall

Produzenten

David Preti

Thiago Aranha

Herausgeber

David Doust

Verlag

Cool Mini or Not Inc

Deutsche Ausgabe von:

Asmodée Deutschland GmbH

Redaktion und Lektorat

Sebastian Rapp

Übersetzung und Gestaltung

Daniel Stanke

© 2013 Super Robot Punch LLC

Rivet Wars® ist ein registriertes Warenzeichen von Super Robot Punch LLC.

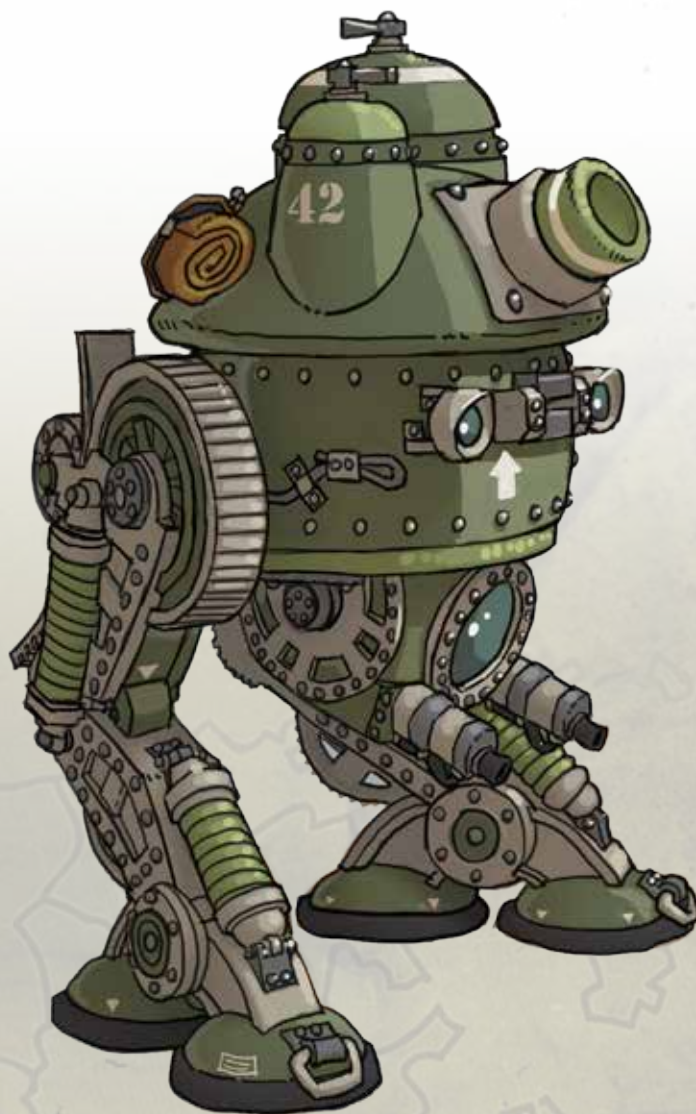
Reproduktion ohne Erlaubnis ist nicht gestattet.

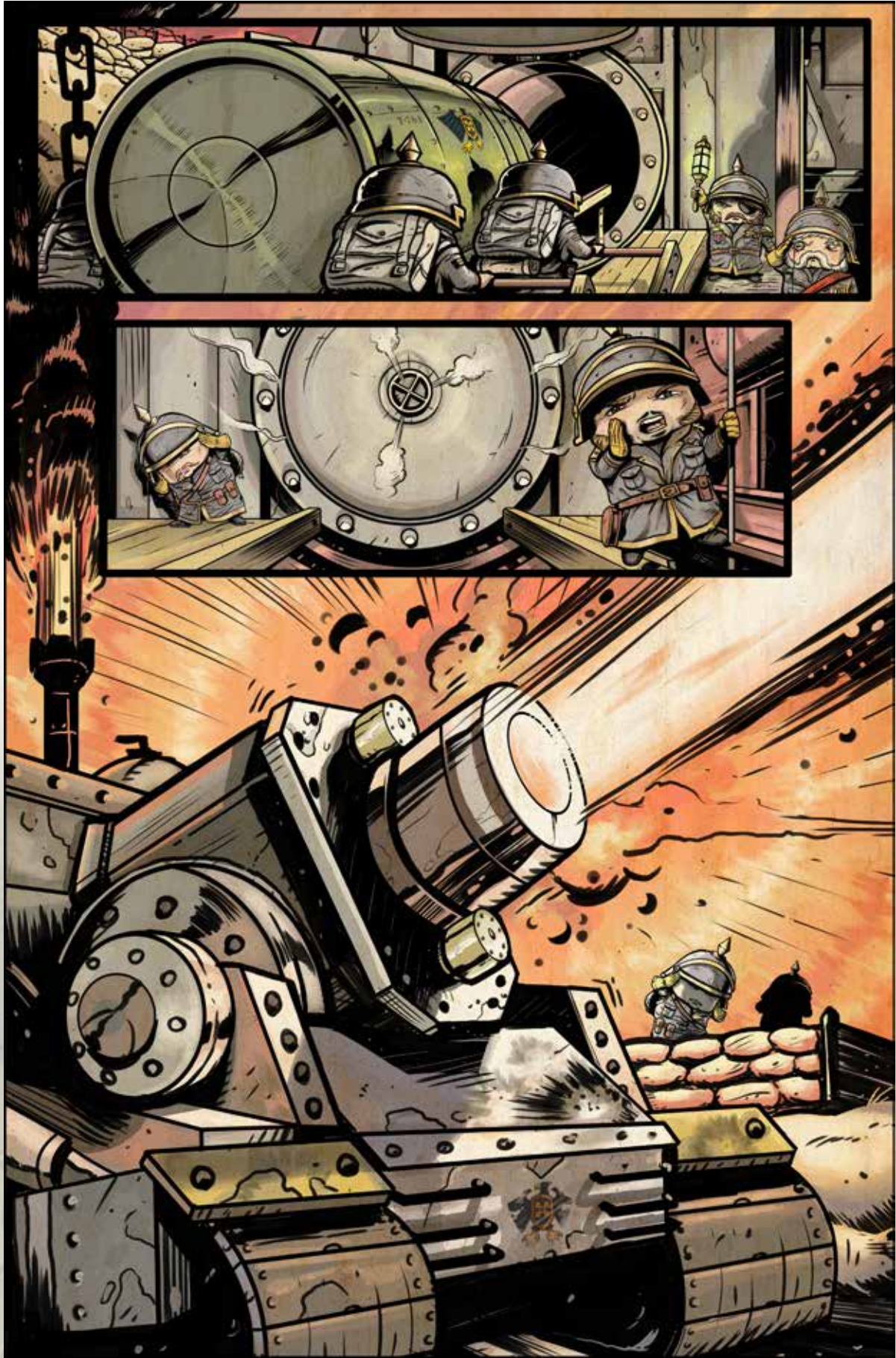
Besonderer Dank gilt:

Unseren Familien, Chern Ng Ann, George und Ayleen, Toybreak, Dave Stein, Adam Pratt, Jason Coleman, Ted & Marge K., Sebastian Volkmann, Alan Rappaport

Und unseren Testspielern:

Nick Kenndal, Andy Brandt, Tolor Jardey, Jon Bursch, Price Wilkes, Brian Hansen, Jason Blackstock, Jason Koepp, Raymond Rappaport





KURZ-ÜBERSICHT

1. KARTENPHASE

MAXIMALE HANDGRÖSSE

Wenn du die maximal zulässige Anzahl Karten auf der Hand hast und Karten dieser Sorte ziehen sollst, ziehst du keine Karten.

2. AUFSTELLUNG

ANGRIFFE

Ein Angriff ist erfolgreich, wenn ein Wurf mindestens ein Ergebnis von 5 oder 6 liefert. Ein Treffer verursacht 1 Punkt Schaden, unabhängig von der Anzahl Fünfen oder Sechsen.

3. KAMPF

4. BEWEGUNG

BEWEGUNGSREGELN

Bei der Bewegung einer Einheit gelten folgende Regeln:

- Eine Einheit bewegt sich ein Segment pro Bewegungspunkt.
- Eine Einheit darf nur einmal pro Aktivierung diagonal ziehen.
- Eine Einheit kann nicht auf Segmente ziehen, die von gegnerischen Einheiten besetzt sind.

5. SAMMELN

GELÄNDE-ELEMENTE



STRATEGISCHE ZIELE

Bereiche großer Bedeutung auf dem Schlachtfeld. Nur Infanterie kann auf diese Segmente ziehen. Sie gelten als Laufrost. Strategische Ziele bringen in den meisten Szenarien SPe und die Kontrolle oft auch zusätzliche Vorteile.



STACHELDRAHT

Infanterie kann keine Segmente mit Stacheldraht betreten. Jede andere Einheit, die in dieses Segment zieht, zerstört den Stacheldraht.



MINENFELD

Gefährliche Bereiche für alle Einheiten (außer Infanterie), die in ein solches Segment hineinziehen. Jede Nicht-Infanterie, die in ein Segment mit Minenfeld zieht, wird Ziel eines Angriffs mit 2 Würfeln.



PANZERSPERRE

Nur Infanterie-Einheiten dürfen auf Segmente mit Panzersperre ziehen.



BUNKER

Nur Infanterie kann Bunker betreten. Sie gelten als Laufrost und bieten Verstärkte Verteidigung (-1) für die Infanterie, die sich darin aufhält.