



WORLD OF TANKS

RUSH



SPIELREGELN

Einführung

World of Tanks, das populäre Onlinespiel, liegt nun auf eurem Spieltisch! *World of Tanks: The Card game* wurde von denselben Künstlern gestaltet, die auch die digitale Version des Spiels umgesetzt haben und verwendet dieselben Illustrationen und Symbole sowie weitere Elemente.

Bei *World of Tanks: The Card game* werden die Spieler zu Panzerzugführern. Sie wählen aus der Vielzahl von Karten diejenigen aus, mit denen sie einen starken Zug bilden. Die Spieler führen ihre Panzer in die Schlacht, verteidigen ihre Basen, rufen nach Verstärkungen und erhalten Medaillen.

Ziel des Spiels ist, im Laufe einer Partie die meisten Medaillen zu gewinnen.

Es gibt drei Möglichkeiten, Medaillen zu bekommen:

1. eine Medaille pro zerstörtem gegnerischem Fahrzeug,
2. drei Medaillen pro zerstörter feindlicher Basis,
3. fünf Medaillen, wenn die Spielende-Errungenschaft erfüllt wird.

Spielmaterial

100 Fahrzeugkarten, 25 Karten pro Land (UdSSR, Deutschland, USA, Frankreich)

02

1 Start-
spielerkarte



1 Schrott-
platzkarte



15 Basiskarten
(pro Spieler ein
3er-Kartensatz)



5 Spielhilfen
(doppelseitig
bedruckt)



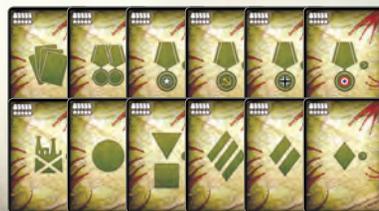
48 Medaillenkarten, 12 Karten
pro Land (UdSSR, Deutschland,
USA, Frankreich)



30 Kasernenkarten
(pro Spieler ein 6er-Kartensatz)

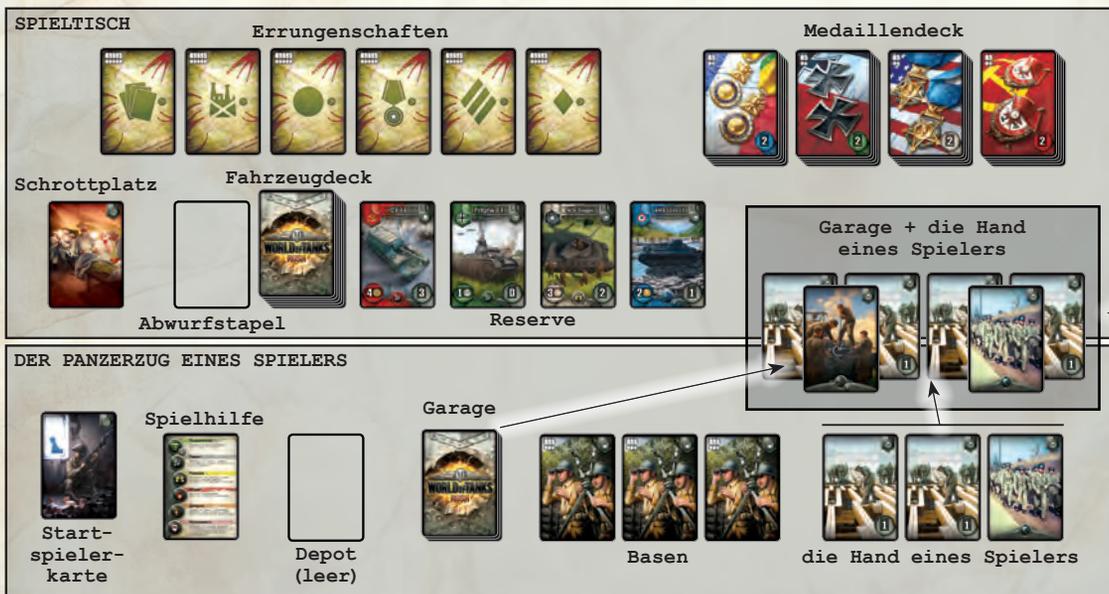


12 Errungenschaftskarten



Spielvorbereitung

Aufbau bei 5 Spielern



1. Derjenige, der als Letzter die Onlineversion von **World of Tanks** gespielt hat, bekommt die **Startspielerkarte** und legt sie vor sich ab. Er behält sie bis zum Schluss des Spiels.
2. Jeder Spieler bekommt 3 **Basiskarten**. Die Spieler legen die Karten, mit den Vorderseiten nach oben, vor sich ab. Das Spiel endet, wenn **alle Basen eines Spielers** zerstört wurden.
3. Jeder Spieler erhält seine Startkarten, die die folgenden 6 Kasernenkarten enthalten: **4 Pionierkarten, 1 Technikerkarte, 1 Freiwilligenkarte** (siehe Seite 11).
4. Jeder Spieler mischt nun sein Kasernendeck und legt die Karten dann, mit den Rückseiten nach oben, vor sich ab. Diese Karten bilden den **Panzerzug** des Spielers. Zugkarten, die mit der Rückseite nach oben als Deck abgelegt werden, werden **Garage** genannt. Die daneben, mit der Vorderseite nach oben abgeworfenen Karten, werden **Depot** genannt. Der eigene Depotstapel darf jederzeit während des Spiels untersucht werden.
5. Jeder Spieler nimmt die obersten 3 Karten aus seiner Garage auf die **Hand**. Jeder Spieler kann die Karten auf seiner Hand zu jeder Zeit sehen. Zu Beginn ihres Zugs legen die Spieler die Karten aus ihrer Hand, mit den Vorderseiten nach oben, vor sich ab.
6. Jetzt werden die 100 Karten des **Fahrzeugdecks** gemischt. Das Deck wird, mit der Rückseite nach oben, in die Tischmitte gelegt und daneben Platz für einen Abwurfstapel gelassen. Die obersten 4 Karten des Decks werden genommen und aufgedeckt in einer Reihe ausgelegt. Diese Reihe bildet die gemeinsame **Reserve**.

7. Nicht weit vom Fahrzeugdeck wird eine **Panzer-Schrottplatz**-Karte ausgelegt. Hierhin werden Karten abgeworfen, die aus dem Spiel sind. Es sollte genügend Platz zwischen Schrottplatz und Fahrzeugdeck sein, so dass Schrottplatz-Karten nicht mit normal abgeworfenen Karten durcheinander kommen. Die normal abgeworfenen Karten werden erneut verwendet, wenn das Fahrzeugdeck geleert wurde. Die Schrottplatz-Karten hingegen werden bis zum Spielende nicht mehr verwendet.
8. Die **Medaillenkarten** werden in 4 Decks geteilt: amerikanische, französische, deutsche und sowjetische Medaillen. Die Kartendecks werden mit den Vorderseiten nach oben auf den Tisch gelegt. Die Spieler können die Karten der Decks jederzeit betrachten und zählen.
9. Nun wird das **Errungenschaftsdeck** gemischt. Es werden anschließend so viele Errungenschaftskarten auf dem Tisch ausgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen **plus eine**.
Beispiel: In einem 5-Personenspiel werden 6 Karten mit den Vorderseiten nach oben ausgelegt. Dies sind die im Spiel zu erreichenden Errungenschaften.
10. Jeder Spieler, der das Spiel noch nicht gespielt hat oder eine Karte möchte, bekommt eine **Spielhilfe**, die die Fähigkeiten auflistet.
11. Alle verbliebenen Errungenschafts-, Kasernen- und Basiskarten sowie Spielhilfen werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht benötigt.

Spielrundenreihenfolge

04

Der Spieler mit Startspielerkarte führt den ersten Spielzug aus; die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Während eines Spielzugs durchläuft ein Spieler folgende Phasen in Reihenfolge: Schaden wird repariert und die Karten auf der Hand werden auf den Tisch gelegt (I), Die ausgelegten Karten werden eingesetzt (II), Die Reserve wird ergänzt und der Spieler erhält eine neue Kartenhand (III).

I. Schaden wird repariert und die Karten auf der Hand werden auf den Tisch gelegt

Hat der Spieler beschädigte Basiskarten und/oder beschädigte Fahrzeugkarten die die Basis verteidigt haben (eine beschädigte Karte ist um 90 Grad zur Seite gedreht), werden diese wieder auf ihre ursprüngliche Ausrichtung zurückgedreht. *Der Schaden wurde repariert.*

Anschließend legt der Spieler alle Karten, die er auf der Hand hält (normalerweise 3 Karten) mit der Vorderseite vor sich ab. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Karten einzusetzen.

II. Die ausgelegten Karten werden eingesetzt

Jede der drei ausgelegten Karten des Spielers kann auf **eine** der folgenden drei Arten eingesetzt werden:

1. Die Kartenressourcen werden dafür verwendet, einzukaufen.
2. Die Fähigkeiten der Karte werden verwendet und, wenn dies möglich ist, verteidigt die Karte die Basis des Spielers.
3. Die Karte wird dazu verwendet, feindliche Fahrzeuge oder eine feindliche Basis anzugreifen.

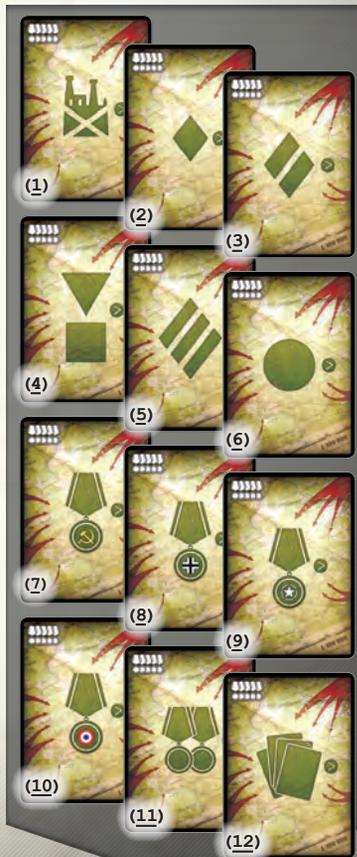
Errungenschaften

Die Errungenschaften sind für den Gewinn des Spiels sehr wichtig! Eine Errungenschaft bringt dem Spieler fünf Medaillen; dies ist viel mehr, als er für die Zerstörung von Fahrzeugen oder Basen bekommen würde.

Am Ende von jedem Spiel bekommt derjenige Spieler die Errungenschaftskarte, der die Vorgaben der Karte erfüllt. **Nur ein Spieler** kann eine Errungenschaftskarte bekommen. Wurden die Vorgaben der Karte von mehreren Spielern erfüllt (es haben z.B. zwei Spieler die meisten schweren Panzer in ihrem Zug), erhält sie niemand. Wir empfehlen, vor Spielbeginn die Texte der Errungenschaftskarten genau zu lesen.

Es gibt die folgenden 12 Errungenschaften:

1. **Basen zerstört:** Erhält der Spieler, der die meisten Basen zerstört hat.
2. **Leichte Panzer:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten leichten Panzer in seinem Panzerzug hat – egal aus welchem Land.
3. **Mittlere Panzer:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten mittleren Panzer in seinem Panzerzug hat – egal aus welchem Land.
4. **Artillerie auf Selbstfahrlafette:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meiste Artillerie auf Selbstfahrlafette gesammelt hat – egal aus welchem Land.
5. **Schwere Panzer:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten schweren Panzer in seinem Panzerzug hat – egal aus welchem Land.
6. **Unterstützungseinheiten:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Unterstützungseinheiten in seinem Panzerzug hat – egal aus welchem Land.
7. **Sowjetische Medaillen:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Rotbannerorden in seinem Panzerzug hat.
8. **Deutsche Medaillen:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Eisernen Kreuze in seinem Panzerzug hat.
9. **Amerikanische Medaillen:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Medal of Honors in seinem Panzerzug hat.
10. **Französische Medaillen:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Médailles Militaires in seinem Panzerzug hat.
11. **Führender in Karten mit doppelten Medaillen:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Karten mit doppelten Medaillen in seinem Panzerzug hat.
12. **Führender bei Karten:** Erhält der Spieler, der am Spielende die meisten Karten in seinem Panzerzug hat – inklusive Medaillen und zerstörten Basiskarten.



Wenn eine Karte auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden kann, entscheidet der Spieler, welche Option gewählt wird. Wenn der Spieler eine Karte nicht auf eine der obigen Arten einsetzen kann oder er sie nicht einsetzen möchte, wird sie in sein Depot gelegt.

Wenn ein Spieler in seinem Zug eine Karte aus seiner Garage ziehen muss und es befinden sich dort keine Karten, mischt er alle Karten in seinem Depot und bildet so ein neues Deck (Kartentrückseiten nach oben). Dies ist seine neue Garage. Anschließend zieht der Spieler den Rest der erforderlichen Karten aus der Garage.

Die ausgelegten Karten des Spielers dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.

1) Kartenressourcen dazu verwenden, einzukaufen

Fahrzeug-, Pionier- und Medaillenkarten listen auf, wie viele Ressourcen sie enthalten (zwischen 0 und 6). Diese Karten können dazu verwendet werden, einzukaufen. Ein Spieler kann eine oder mehrere der ausgelegten Karten mit Ressourcensymbol dazu verwenden, **eine Karte** aus der **Reserve** zu kaufen. Dazu muss Folgendes gemacht werden:

1. Der Spieler legt die eingesetzte Karte oder die Karten in sein Depot.
2. Er wählt **eine** Fahrzeugkarte aus der Reserve. Dabei stellt er sicher, dass deren Kosten geringer oder gleich der Summe der Ressourcen der eingesetzten Karten ist. Die gewählte Karte legt er oben auf sein Depot.
3. Der Spieler schiebt die Karten der Reserve **weg vom Fahrzeugdeck** und schafft so viel Platz, dass eine Karte zwischen Fahrzeugdeck und Reserve gelegt werden kann.
4. Er nimmt die oberste Karte vom Fahrzeugdeck und platziert sie, mit der Vorderseite nach oben, auf den neu freigemachten Reserveplatz.

Wenn eine Karte kein Ressourcensymbol hat, kann sie nicht zum Kauf verwendet werden.

Achtung: Ein Spieler muss selbst dann eine Karte mit Ressourcensymbol verwenden, wenn er eine Karte mit Kosten von „0“ kaufen möchte. Ein Spieler kann in seinem Spielzug nur eine Karte aus der Reserve kaufen, es sei denn, er verwendet die Fähigkeit „Rekrutierung“ (siehe Seite 15).

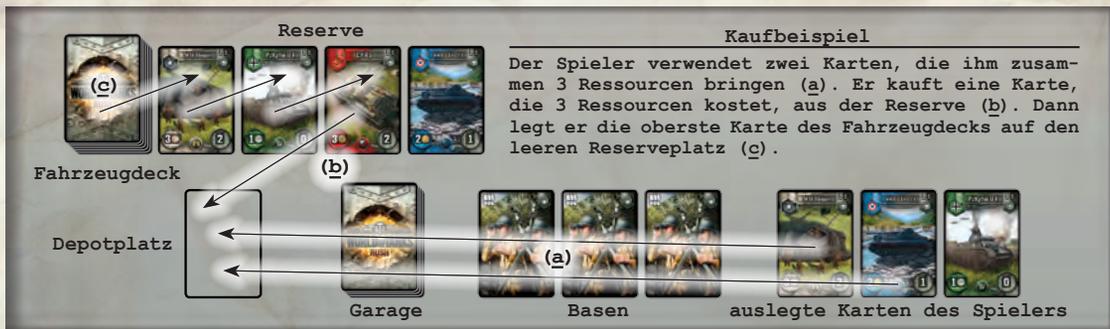
2) Die Fähigkeiten der Karte werden verwendet und, wenn möglich, wird die Karte neben der Basis des Spielers platziert, um diese zu verteidigen

Die meisten Fahrzeug und einige Kasernenkarten weisen besondere Symbole auf, die eine oder mehrere Fähigkeiten darstellen. Alle Fähigkeiten und ihre Symbole werden auf Seite 15 beschrieben.

Die Fähigkeiten werden nacheinander eingesetzt. Der Spieler muss die erste Fähigkeit, die auf der Karte benannt wird, komplett ausführen, bevor er eine zweite Fähigkeit derselben Karte ausführen kann. Zudem muss er die Fähigkeiten einer Karte ausführen, bevor er mit den Fähigkeiten der nächsten Karte weiter machen kann.

Eine Karte mit Fähigkeiten gilt als komplett ausgeführt, wenn sie aufs Depot oder den Schrottplatz gelegt oder dazu verwendet wurde, die Verteidigung der Basis zu verstärken.





Jede Fahrzeugkarte hat eine bestimmte Panzerungsstärke. Wenn ein Spieler eine Fahrzeugkarte mit 1 oder 2 Punkten Panzerung spielt (nicht 0!), muss er sie zur Verteidigung einer seiner Basen verwenden, nachdem alle Fähigkeiten der Karte verwendet wurden.

Zu diesem Zweck muss der Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Der Spieler führt die Aktionen gemäß der Fähigkeiten der Karte aus.
2. Der Spieler wählt eine seiner Basen.
3. Der Spieler platziert seine eingesetzte Fahrzeugkarte „überlappend“ auf die gewählte Basiskarte. Dabei achtet er darauf, dass ein Teil des Rahmens der Basiskarte weiterhin sichtbar ist.

Eine Basis kann nur von **einem einzelnen Fahrzeug** verteidigt werden. Wenn alle Basen des Spielers bereits verteidigt werden, muss der Spieler eine auswählen und die dort bisher befindliche Karte durch die neue Karte ersetzen. Die alte Karte wird auf das Depot gelegt.

Eine verteidigte Basis kann von den Gegnern nicht angegriffen werden.

Einige Fahrzeugkarten mit einer Panzerungsstärke von 1 oder 2 haben keine besonderen Fähigkeiten. Sie können dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen.



Eine Beispiel-Verteidigungszuordnung

Der Spieler führt die Aktionen gemäß der Rekrutierungsfähigkeit der Karte aus und platziert dann den Panzer auf eine seiner Depot Basen (a). Die zuvor dort befindliche Artillerie auf Selbstfahrlafette wandert in sein Depot (b).



Es wird angenommen, dass diese Karten „nicht vorhandene Fähigkeiten“ haben, die einfach „ignoriert“ werden. Wenn ein Spieler die Fähigkeiten einer Fahrzeugkarte nicht verwenden möchte, sie aber dennoch zur Verteidigung der Basis verwenden möchte, kann er ebenso auf die „nicht vorhandenen Fähigkeiten“ der Karte zurückgreifen. So darf er die Karte zur Verteidigung einer Basis einsetzen, ohne zuvor die Fähigkeiten der Karte verwendet zu haben.

Karten ohne Panzerungsstärke oder Karten mit einer Panzerungsstärke von 0 können nicht dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen. Wenn die Fähigkeiten dieser Karten verwendet wurden, wandern sie ins Depot oder auf den Schrottplatz (wenn es der Kartentext fordert).

Wenn also eine Karte mit einer oder mehreren Fähigkeiten verwendet wurde:

1. wird sie zur Verteidigung einer Basis geschickt, wenn sie mehr als 0 Panzerungspunkte hat, oder
2. wird sie ins Depot geschickt, wenn sie nicht zur Verteidigung verwendet werden kann, oder
3. wird sie auf den Schrottplatz abgeworfen (nur wenn es der Kartentext explizit fordert).

3) Gegnerische Fahrzeuge oder Basen angreifen

Ein Spieler kann ausliegende Karten dazu verwenden, in seinem Spielzug **einen Angriff** auszuführen. Eine oder mehrere Fahrzeugkarten können zu diesem Zweck verwendet werden. Alle beim Angriff eingesetzten Fahrzeugkarten müssen folgende Bedingungen erfüllen: sie müssen 1 oder 2 Stärkepunkte (nicht 0) haben; sie müssen aus **demselben** Land stammen.

Wenn ein Spieler angreift, muss er ansagen, welche Karte er beim Angriff verwendet.

Anschließend wählt der Spieler eine der beim Angriff beteiligten Karten und erklärt das Ziel dieser Karte. Ein Ziel kann: eine Fahrzeugkarte, die eine gegnerische Basis verteidigt, oder eine unverteidigte gegnerische Basis sein.

Sobald der Angriff der ersten Karte ausgeführt wurde, wandert sie ins **Depot** des Spielers. Der Spieler wählt nun das Ziel für eine zweite angreifende Karte aus (wenn es diese gibt) usw. Er darf ein anderes Ziel wählen oder dasselbe Ziel mehrfach angreifen. Wählt er ein anderes Ziel, darf er sogar einen anderen **Gegner** als zuvor auswählen.



Feindliche Fahrzeuge angreifen

Hat die angreifende Karte eine Anzahl Stärkepunkte, die **gleich groß oder größer** sind als die Panzerungspunkte des Ziels, wurde das Ziel zerstört und die Karte wird ins Depot des Besitzers gelegt.

Hat die angreifende Karte eine Anzahl Stärkepunkte, die **kleiner** sind als die Panzerungspunkte des Ziels, ist die Zielkarte beschädigt und wird um 90 Grad zur Seite gedreht. Wenn das Ziel vor dem Angriff bereits beschädigt (gedreht) war, wurde sie nun zerstört und die Karte wird ins Depot des Besitzers gelegt.

Hinweis: Zerstörte Fahrzeugkarten werden ins **Depot des Besitzers** gelegt, nicht auf den Schrottplatz oder das Depot des Angreifers.

Eine unverteidigte Basis angreifen

Wenn ein Spieler eine gegnerische Basis angreift, wird diese beschädigt. Dies wird durch das Drehen der Karte um 90 Grad zur Seite angezeigt. War die Basis vor dem Angriff bereits beschädigt (gedreht), ist sie nun zerstört.

Wenn ein Spieler einen **schweren Panzer** zum Angriff auf eine gegnerische Basis einsetzt, wird die Basis **sofort zerstört**. Nur ein schwerer Panzer kann eine Basis mit einem Angriff zerstören. Die zerstörte Basis wird **ins Depot des Spielers gelegt, der sie zerstört hat**. Bei der Wertung am Spielende bekommt ein Spieler für jede zerstörte gegnerische Basis drei Medaillen.

Hinweis: Ein Spieler kann keine Basis angreifen, die von einem Fahrzeug verteidigt wird. Es ist aber möglich, zuerst das die Basis verteidigende Fahrzeug zu zerstören und anschließend die Basis anzugreifen, wenn beim Angriff mindestens zwei Angreiferkarten verwendet werden.

Die Belohnung des Angreifers

Nachdem ein Angriff beendet wurde, erhält der Angreifer eine Medaille pro zerstörtem gegnerischem Fahrzeug. Er nimmt die entsprechende Anzahl an Medaillen aus dem Vorrat des Landes, aus dem die angreifenden Fahrzeuge stammen. Wenn ein Spieler zwei oder mehr Fahrzeuge in einem Angriff zerstört hat, nimmt er doppelten Medaillen.

Erhaltene Medaillen **wandern ins Depot des Spielers**.

Hinweis: Ein Spieler erhält keine Medaille für das Zerstören einer Basis. Die Basis-karte selbst ist die Belohnung.

Ein Spieler führt also bei einem Angriff folgende Schritte aus:

1. Er wählt die angreifenden Fahrzeugkarten aus.
2. Er bestimmt das Ziel für eine angreifende Karte.
3. Er beschädigt oder zerstört das Ziel und platziert anschließend die angreifende Karte in seinem Depot.
4. Er wählt dasselbe oder ein anderes Ziel für eine nächste angreifende Karte usw. Dies setzt sich fort, bis alle angreifenden Karten eingesetzt wurden und die jeweiligen Ziele beschädigt oder zerstört wurden.
5. Er erhält am Ende des Angriffs die entsprechende Anzahl an Medaillen, die er in sein Depot legt.

Beispiel für Belohnungen

Der Spieler verwendet sowjetische Panzer, um in einem Angriff 3 gegnerische Fahrzeuge zu zerstören (a). Er nimmt sich eine Karte mit doppelten Rotbanner-Orden und eine Karte mit einem Rotbanner-Orden vom Vorrat der sowjetischen Medaillen (b).



Die angreifenden
Karten des Spielers

(a)



Die Karten des
angegriffenen Spielers

Medallendeck



(b)

Belohnungen

III. Die Reserve auffüllen und eine neue Kartenhand bekommen

Der Spieler füllt seine Reserve auf. Dazu führt er folgende Schritte aus:

1. Er legt die Reservekarte, die sich am weitesten entfernt vom Fahrzeugdeck befindet, mit der Vorderseite nach oben auf den Stapel der abgeworfenen Fahrzeugkarten.
2. Er bewegt die ausliegenden Reservekarten soweit weg vom Fahrzeugdeck, dass genügend Raum ist, eine neue Karte zwischen Deck und Reserve zu legen.
3. Er nimmt die oberste Karte des Fahrzeugdecks und legt sie aufgedeckt auf den frei gewordenen Platz der Reservereihe.

Hat ein Spieler noch Karten, die er nicht eingesetzt hat, legt er sie in sein Depot. Anschließend nimmt er die drei obersten Karten von seiner Garage auf seine Hand.

Sind nicht genügend Karten in seiner Garage, nimmt er zuerst verbliebene Karten in der Garage auf die Hand, mischt dann viele Karten im Depot und legt das so entstehende Deck, mit der Rückseite nach oben, auf den Tisch. Dies ist die neue Garage des Spielers. Nun nimmt er so viele Karten aus der Garage, bis er insgesamt **drei Karten** auf der Hand hat.

Sein Zug endet nun und der Spieler zu seiner Linken ist am Zug.

Spielende

Eine **World of Tanks: The Card game**-Partie endet auf eine der beiden Weisen:

- Wenn alle drei Basen eines Spielers komplett zerstört wurden, oder
- wenn die letzte (neunte) Karte mit **einer einzelnen** Medaille von einem der vier Medailledecks genommen wurde.

Das Spiel endet aber nicht sofort, wenn eines der obigen Ereignisse eintritt. Stattdessen führen die Spieler noch solange normale Spielzüge aus, bis der Spieler, der **rechts vom Startspieler** (dem Spieler mit der Startspielerkarte) **sitzt**, seinen Zug beendet hat. Wenn sein Zug vorüber ist, endet das Spiel.

Während der letzten Runde führt jeder verbliebene Spieler seinen Zug normal aus, selbst wenn alle seine Basen zerstört wurden. In diesem Fall legt er alle eingesetzten Karten in sein Depot (da er keine eigenen Basen verteidigen kann). Ein Spieler kann die Partie gewinnen, selbst wenn alle seine Basen zerstört wurden.

Wertung

Jeder Spieler ermittelt mit den Karten auf seiner Hand, in seinem Depot und seiner Garage seinen Panzerzug. Die eigenen Basen, die ein Spieler am Ende noch hat, zählen nicht zum Zug!

Der Startspieler liest die Bedingungen der ersten Errungenschaftskarte, die zu Spielbeginn auf dem Tisch ausgelegt wurde, vor. Die Spieler überprüfen nun, ob sie die Bedingungen erfüllen und die Errungenschaftskarte bekommen (z.B., welcher Spieler die meisten mittleren Panzer in seinem Zug hat). Der Spieler, der die Bedingung erfüllt, erhält die entsprechende Karte. Wenn zwei oder mehr Spieler die Bedingung erfüllen (z.B. wenn zwei Spieler dieselbe Anzahl mittlerer Panzer in ihrem Zug haben), bekommt niemand die fragliche Errungenschaftskarte.

Die Spieler ermitteln auf diese Weise, wer jede ausliegende Errungenschaftskarte erhält. Errungenschaftskarten zählen niemals zum Zug eines Spielers.

Anschließend zählen die Spieler die Medaillen, die sie gesammelt haben, einschließlich:

- der Medaillen auf den Medaillenkarten im Zug (1 oder 2 Medaillen pro Karte),
- 3 Medaillen pro Basiskarte im Zug,
- 5 Medaillen pro erhaltener Errungenschaftskarte.

Der Spieler mit den meisten Medaillen gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl von Medaillen, gewinnt von ihnen derjenige, der die meisten Fahrzeuge zerstört hat. Wenn jetzt immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt von ihnen derjenige, der die meisten Basen zerstört hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt von ihnen derjenige, der die meisten Errungenschaftskarten hat. Sollte dann immer noch kein einzelner Sieger ermittelt sein, endet das Spiel mit mehreren Gewinnern.

Kartentypen

Ein Panzerzug kann Karten von unterschiedlichen Typen enthalten. Der Kartentyp bestimmt, wie die Karte im Panzerzug verwendet und ausgespielt wird.

Wenn eine neue Karte zum Panzerzug hinzugefügt wird, wird sie immer **aufgedeckt** ins Depot gelegt. Sie wandert nie in die Garage oder ins aktuelle Deck des Spielers.

Kasernenkarten

Kasernenkarten sind **Startkarten**, die beim Bilden des Panzerzugs verwendet werden. Es gibt drei dieser Kartentypen: Pioniere, Techniker und Freiwillige. Die Pionierkarte bringt 1 Ressource und kann nur dazu verwendet werden, einen Einkauf zu tätigen. Techniker und Freiwillige haben je 1 Fähigkeit: Forschung 1 (🔍) bzw. Rekrutierung (👤). Techniker und Freiwillige können nur zum Einsatz ihrer Fähigkeit verwendet werden (siehe die Beschreibung der Fähigkeiten im entsprechenden Abschnitt). Kasernenkarten können nicht dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen.



Fahrzeugkarten

Fahrzeugkarten werden aus der **Reserve** gekauft und füllen den Panzerzug des Spielers wieder auf. Es gibt fünf Klassen von Fahrzeugkarten: leichte Panzer, mittlere Panzer, Artillerie auf Selbstfahrlafette, schwere Panzer und Hilfsfahrzeuge. Leichte Panzer, mittlere Panzer, Artillerie auf Selbstfahrlafette und schwere Panzer gehört zur Unterklasse der **gepanzerten Fahrzeuge**.



- ◆ **Leichte Panzer 11** sind gepanzerte Fahrzeuge. Alle leichten Panzer haben dieselben Stärke- und Panzerungspunkte.
- ◆ **Mittlere Panzer 12** sind gepanzerte Fahrzeuge. Alle mittleren Panzer haben dieselben Stärke- und Panzerungspunkte.

▽ □ **Artillerie auf Selbstfahrlafette 21** sind gepanzerte Fahrzeuge. Alle Artillerie auf Selbstfahrlafette hat dieselben Stärke- und Panzerungspunkte.

- ◆ **Schwere Panzer 22** sind gepanzerte Fahrzeuge. Alle schweren Panzer haben dieselben Stärke- und Panzerungspunkte. Schwer Panzer sind die einzigen Fahrzeuge, die alle sofort eine gegnerische Basis zerstören können. *Um eine Basis mit anderen Fahrzeugklassen zu zerstören, müssen zwei Fahrzeuge bei einem Angriff eingesetzt werden.* Das „schwerer Panzer“-Symbol ist in rot gehalten, um die Spieler an diese spezielle Fähigkeit zu erinnern.

○ **Unterstützungseinheiten** sind keine gepanzerten Fahrzeuge. Sie variieren stark bei ihren Stärke-, Panzerungs- und Ressourcenkosten und weisen unterschiedliche Fähigkeiten auf.

Medaillenkarten

Ein Spieler fügt Medaillenkarten zu seinem Panzerzug, wenn er ein oder mehrere gegnerische Fahrzeuge zerstört. Es gibt vier Medaillenarten, die jeweils einem bestimmten Land zugeordnet sind: Rotbannerorden (UdSSR), Eisernes Kreuz (Deutschland), Medal of Honor (USA) und Médaille Militaire (Frankreich).



Wenn es einem Spieler gelingt, 2 gegnerische Fahrzeuge in einer Spielrunde zu zerstören, kann er sich eine doppelte Medaillenkarte anstatt von zwei einzelnen Medaillenkarten nehmen (eine doppelte und eine einzelne Medaillenkarte bedeuten 3 zerstörte Fahrzeuge; zwei doppelte Medaillenkarten bedeuten 4 zerstörte Fahrzeuge usw.). Der Spieler nimmt die Medaillenkarten vom Stapel des Landes seiner angreifenden Fahrzeuge. Sollten sich im Deck keine doppelten Medaillenkarten mehr befinden, muss der Spieler zwei einzelne Medaillenkarten nehmen.

Die Medaillenstapel der Länder weisen je 9 einzelne und 3 doppelte Medaillenkarten auf. Sobald die letzte (neunte) einzelne Medaillenkarte von *einem* der vier Stapel genommen worden sein, ist das Spiel beendet. Medaillenkarten können dazu verwendet werden, Fahrzeuge zu kaufen. Eine einzelne Medaillenkarte hat den Wert von 1 Ressource, eine doppelte Medaillenkarte den Wert von 2 Ressourcen (wie auf den Karten angezeigt).

Die Anzahl der Medaillenkarten in einem Panzerzug bestimmt am Ende, ob ein Spieler das Spiel gewonnen hat.

Basiskarten

Basiskarten wandern in den Panzerzug eines Spielers, wenn er eine feindliche Basis zerstört hat. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 3 Basiskarten auf dem Tisch ausliegen. Sobald eine Basis zerstört wurde, wird sie vom Tisch genommen und zum Panzerzug des Spielers gefügt, der sie zerstört hat. Sobald ein Spieler seine dritte und letzte Basiskarte verloren hat, endet das Spiel (siehe Seite 10).



AUFBAU EINER FAHRZEUGKARTE

(a) Name der Karte

Dies ist die historische Bezeichnung des Fahrzeugs, in der jeweiligen Landessprache (russisch, deutsch, englisch, französisch).

(b) Land

Die Fahrzeuge gehören zu einem der im Spiel vorkommenden vier Länder:



(c) Klassen

Fahrzeuge gehören zu einer von fünf Klassen:

- ◆ – Leichter Panzer,
- ◆ – Mittlerer Panzer,
- ▽ oder □ – Artillerie auf Selbstfahrlafette,
- ◆ – Schwerer Panzer,
- – Unterstützungseinheit

(d) Kosten

So viele Ressourcen muss man ausgeben, um die Karte aus der Reserve zu kaufen.

(e) Ressourcen

Die Anzahl an Ressourcen, die die Karte einbringt. Mit den Ressourcen kauft der Spieler Karten aus der Reserve.

(f) Stärkepunkte

Die Anzahl der Stärkepunkte eines Fahrzeugs (zwischen 0 und 2) fasst diverse Eigenschaften zusammen: Geschwindigkeit, Feuergeschwindigkeit, Bewaffnung, Motor usw. **0** – das Fahrzeug kann den Gegner nicht angreifen. **1** – wenn das Fahrzeug einen Angriff ausführt, fügt es einem Ziel 1 Schadenspunkte zu. **2** – wenn das Fahrzeug einen Angriff ausführt, fügt es einem Ziel 2 Schadenspunkte zu.

(g) Panzerungspunkte

Die Anzahl der Panzerungspunkte eines Fahrzeugs (zwischen 0 und 2) fasst diverse Eigenschaften zusammen: die Stärke der Panzerung, die Größe, die Lebensdauer usw. **0** – das Fahrzeug kann nicht dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen. **1** – das Fahrzeug kann dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen. Es wird aber zerstört; wenn es mindestens 1 Schadenspunkt bekommt. **2** – das Fahrzeug kann dazu verwendet werden, eine Basis zu verteidigen. Es wird aber zerstört; wenn es 2 Schadenspunkte bekommt.

(h) Fähigkeiten

Fähigkeiten werden mit speziellen Symbolen auf den Karten dargestellt. Wie die Fähigkeiten funktionieren, wird detailliert auf Seite 15 beschrieben.



Basiskarten, die ein Spieler auf die Hand bekommt, können nicht gespielt werden. Stattdessen werden sie sofort ins Depot gelegt. So sind Basiskarten während des Spiels nicht nur nutzlos, sie verlangsamen den Panzerzug sogar, da der Spieler weniger sinnvolle Karten auf der Hand hat. *Dieses Spielelement mag auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen, es soll aber zeigen, dass Kampftruppen über einen längeren Zeitraum (selbst wenn sie erfolgreich sind) durch Verluste, fehlende Munition, fehlendes Benzin usw. an Kampfkraft verlieren.*

Am Spielende helfen sowohl Medaillen- als auch zerstörte Basenkarten der Gegner, zu gewinnen (eine zerstörte Basis zählt wie drei Medaillen, wie die Basiskarten anzeigen).

Häufig gestellte Fragen

- Warum kann ein einzelner Panzerzug Fahrzeuge aus unterschiedlichen Ländern enthalten? Dies hat nichts mit der Realität im Zweiten Weltkrieg zu tun!

- *World of Tanks: The Card game* basiert auf dem Onlinespiel *World of Tanks*, in dem Panzer aus unterschiedlichen Ländern zusammen wirken. Haltet euch aber auch in Erinnerung, dass historisch oftmals erbeutete Panzer von anderen Nationen eingesetzt wurden.

- Warum erhält ein Spieler keine Medaillen dafür, dass seine Basen am Spielende noch intakt sind? Ist die Verteidigung nicht genauso wichtig wie der Angriff?

- Die Entwickler vom Onlinespiel *World of Tanks* belohnen selbstbewusstes und aggressives Auftreten. Eine tiefe Verteidigung verlängert lediglich das Spiel, zur Unzufriedenheit vieler Spieler.

- Warum gibt es doppelte Medaillenkarten? Was ist der Unterschied zu zwei einzelnen Medaillenkarten?

- Medaillenkarten sind während des Spiels nicht besonders nützlich – ein Spieler bekommt 1 Ressource pro Medaille. Hat ein Spieler gegen Spielende zu viel von ihnen, blockieren sie seine Hand. Es ist besser, eine anstatt von zwei „nutzlosen“ Karten in seinem Deck zu haben. Um aber eine doppelte Medaillenkarte zu erhalten, muss ein Spieler zwei gegnerische Fahrzeuge in einer Runde zerstören.

- Was soll ein Spieler tun, der eine einzelne Medaillenkarte nehmen soll, es aber keine einzelne Medaillenkarte dieses Landes mehr gibt?

- In diesem Fall bekommt der Spieler keine Medaillenkarte.

- Zu Beginn meines ersten Spielzugs habe ich 3 Fahrzeuge. Kann ich mit zwei von ihnen angreifen, dann die Fähigkeit des dritten nutzen und schließlich eine Karte mit Kosten „0“ aus der Reserve nehmen und in mein Depot legen?

- Nein, man kann keine Karte aus der Reserve „umsonst“ nehmen, selbst wenn die Kosten „0“ sind. Die Karte muss mit einer ausliegenden Karte, die einen Ressourcenwert hat, gekauft werden. In diesem Fall kann eine Karte mit Ressourcenwert „0“ genommen werden – es kann aber keine Karte genommen werden, die überhaupt keinen Ressourcenwert hat (z.B. keine Freiwilligenkarte oder keine zerstörte Basis).

Aktive Fähigkeiten



Verstärkungen. Nimm' die angezeigte Anzahl an Karten aus deiner Garage.



Rekrutierung. Du kannst in dieser Runde eine beliebige Anzahl von Fahrzeugen kaufen. Die Anzahl der Ressourcenpunkte der zum Kauf eingesetzten Karten muss gleich groß oder größer sein als die Kosten des im Spielzug gekauften Fahrzeugs.



Aufklärung. Wirf' alle Karten in der Reserve auf den Fahrzeugabwurfstapel ab. Platziere 4 neue Reservekarten auf dem Tisch.



Sabotage. Jeder Mitspieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie in sein Depot. Es werden keine Ersatzkarten gezogen, um die Hand aufzufüllen.



Artillerieschlag. Wähle eine feindliche Basis oder ein gepanzertes Fahrzeug, das sie verteidigt. Beschädige das Ziel (drehe es seitwärts) oder zerstöre es, wenn es bereits beschädigt war. Du kannst beim Angriff Fahrzeuge eines Landes und die „Artillerieschlag“-Karte eines anderen Landes verwenden.

Eine zerstörte Basiskarte geht in dein Depot. Du kannst die Karte „Artillerieschlag“ selbst gegen verteidigte Basen einsetzen. Sobald die verteidigte Basis zerstört wurde, wird das sie verteidigende Fahrzeug ins Depot des Besitzers gelegt.

Ein zerstörtes Fahrzeug wandert ebenfalls ins Depot des Besitzers. Du bekommst am Ende deines Zugs pro zerstörtem Fahrzeug 1 Medaille des Landes, zu dem die Karte „Artillerieschlag“ gehört.



Forschung. Platziere diese Karte auf dem Schrottplatz. Nimm' eine Fahrzeugkarte, deren Kosten die Zahl auf der Karte nicht übersteigt und platziere sie in deinem Depot. Füll' die Reserve aus dem Fahrzeugdeck auf. Du kannst die Fähigkeit „Forschung“ nicht mit den Ressourcen von anderen Karten kombinieren, um einen teureren Einkauf zu tätigen. Du kannst aber die Ressourcen der Karte dazu verwenden, einen Einkauf zu tätigen anstatt ihre Fähigkeit zu nutzen.



Instandsetzung. Nimm' eine oder zwei Karten aus deinem Depot und lege sie auf den Schrottplatz. Die Karte „Instandsetzung“ selbst wandert nicht auf den Schrottplatz.



Unverwundbar. Nimm' 1 Medaille vom Land, zu dem die Karte „Unverwundbar“ gehört, und leg' sie in dein Depot.

15

Passive Fähigkeiten

Passive Fähigkeiten stellen keine Aktionen, die gespielt werden können, dar. Sie beschränken lediglich das Verwenden einer Fahrzeugkarte in bestimmter Art und Weise.



Nur zum Angriff auf Basen. Die Karte darf nicht dazu verwendet werden, ein Fahrzeug anzugreifen.



Nur zum Angriff auf Fahrzeuge. Die Karte darf nicht dazu verwendet werden, eine Basis anzugreifen.



Nationale Ressourcen. Die Ressourcen der Karte dürfen nur dazu verwendet werden, Karten aus dem entsprechenden Land zu kaufen. Wenn du Karten eines bestimmten Landes kaufst, kannst du die „Nationale Ressourcen“ mit anderen Ressourcen kombinieren. Du kannst aber mehrere Karten eines Landes nur kaufen, wenn du eine Karte mit der Fähigkeit „Rekrutierung“ verwendest.



WORLD OF TANKS RUSH

Entwicklung

Spielkonzept: **Nikolay Pegasov**

Spielentwicklung: **Dmitriy Sobyenin**

Schachtel- und Fahrzeugkartenillustrationen: **Wargaming.net**

Alle anderen Karten- und Spielillustrationen: **Sergei Dulin**

Hersteller: **Hobby World LLC**

Produzenten: **Mikhail Akulov und Ivan Popov**

Editor: **Aleksandr Kiselov, Petr Tyulonov**

Layout: **Ivan Sukhovay**

Bei Fragen zum Spiel oder zu unseren Spielen allgemein, schickt ein Email in englischer Sprache an international@hobbyworld.ru und schreibt in die Betreffzeile "Game publication".

Besonderer Dank an: **Ilya Karpinskiy.**

Jegliche Art der Vervielfältigung der Spielregeln, Komponenten oder Illustrationen bedarf der vorherigen Zustimmung der Copyrightinhaber.



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

Rules version 1.3

international.hobbyworld.ru



Weitere FAQs stehen auf unserer Website www.asmodee.com oder www.hobbyworldint.com zur Verfügung.

World of Tanks® and ™ Wargaming.net LLP.

World of Tanks and the WOT logo are registered trademarks owned by Wargaming.net LLP and are used under license.

©2013 Hobby World LLC.

©2013 Wargaming.net LLP (art)