

Einführung

Mit diesen Solo-Regeln können Sie Trench Club ohne Gegner spielen - Ihr Gegner ist in das Spielsystem integriert. Die Solo-Regeln verwenden die in diesem Download enthaltene Feindaktionskarte (die Sie möglicherweise auf Karton drucken möchten). Es gibt auch Regeln, nach denen zwei Spieler als Verbündete gegen einen gemeinsamen Gegner kooperativ spielen können. Es gelten alle Standardregeln für ein 2-Spieler-Spiel, sofern sie hier nicht ersetzt wurden.

Spielvorbereitung

Wählen Sie aus, welche Nation Sie kontrollieren möchten und welche Nation Ihr Gegner sein wird (als "Feind" bezeichnet). Verteilen Sie die 3 Startplatz-Chips wie im Standardspiel für 2 Spieler und platzieren sie die Einheiten abwechselnd mit dem Feind.

Um zu bestimmen, wie viele und welche Art von Einheiten auf die drei verdeckten Startplatz-Chips des Feindes verteilt sind, legen Sie zuerst alle Einheiten Chips dieser Nation und einen ihrer Flaggen Chips in einen undurchsichtigen Becher oder Beutel. Werfen sie 2 Würfel für den ersten Ort. Der Unterschied zwischen den beiden Würfeln ist die Anzahl der Einheiten, die an diesem Ort platziert werden sind (bei Pasch neu würfeln). Ziehen Sie so viele Chips aus dem Becher und platzieren Sie die entsprechenden Einheiten an dieser Stelle (beachten Sie, dass die Chips zwei verschiedene Seiten haben; verwenden Sie immer die Vorderseite mit den abgerundeten Stanzrändern). Wenn der Flaggen Chip gezogen wird, wählen Sie zufällig eine der Spezialeinheiten-Einheiten aus, die an der Position platziert werden sollen (wenn Sie keine Spezialeinheiten-Miniaturen haben, verwenden Sie den Flaggen Chip als Proxy als klemmen sie die kleinen Doppelstangen daran, um die Marker aufnehmen zu können).

Werfen Sie erneut 2 Würfel und mache dasselbe für den zweiten Ort des Feindes. Verwenden Sie für den dritten Startposition-Chips des Feindes einfach alle verbleibenden Chips im Becher (wenn der Becher leer ist, befinden sich am dritten Standort keine Einheiten).

Wenn der Feind der erste Spieler ist, bewegt er in der ersten Runde seine größte Armee. Wenn der Feind der zweite Spieler ist, bewegt er in der ersten Runde seine beiden größten Armeen.

Feindliche Aktionen

Wenn sich zu Beginn des Zuges des Feindes feindliche Fußsoldaten neben einem Eingang zu einem neutralen oder Ihrem Fort befinden, ziehen diese in das Fort, um es zu erobern. Diese Einheiten dürfen sich in diesem Zug nicht weiter bewegen. Ausnahme: Wenn sich eine Ihrer Einheiten auch neben einem Eingang zu diesem Fort befindet, betritt der feindliche Fußsoldat die Festung nicht.

Wenn ein feindlicher Fußsoldat die Runde 2 Felder von einem Eingang zu einem neutralen oder Ihrem Fort entfernt beginnt, muss er sich neben den Eingang des Forts bewegen. Es wird sich in diesem Zug auch nicht weiter bewegen.

Dann würfle 1 Würfel. Sehen Sie sich die Auflistungen unter dieser Würfelnummer in der Feindaktionskarte an, um zu sehen, was jeder Typ einer feindlichen Einheit in diesem Zug tun wird. Führen Sie zunächst die Aktion "Truppentransporter" aus und arbeiten Sie sich dann von oben nach unten durch die Einheitentypen. (Sie werden feststellen, dass jede Würfelwurfspalte einen kursiven Namen hat, der Ihnen eine Vorstellung der Feindstrategie dieser Spalte gibt, aber keinen direkten Einfluss auf das Spiel hat. Im Allgemeinen sind die Befehle aggressiver, je höher die Zahl.)

Wenn eine der Einheiten dieses Typs die aufgelistete Aktion nicht ausführen kann, gehen Sie für diese Einheit zur Aktion für diesen Einheitentyp im nächsten Feld links. Wenn auch dies nicht für diese Einheit geht, gehen Sie ein Feld weiter links und so weiter, bis Sie eine finden, die funktioniert (wenn Sie die Spalte Nummer 1 überschreiten müssen, gehen Sie zu Nummer 12). Denken Sie daran, dass die neu gefundene Aktion nur für die Einheiten dieses Typs gilt, die die ursprüngliche Aktion nicht ausführen können. Wenn andere Einheiten dieses Typs die ursprüngliche Aktion ausführen können, tun sie dies. (Denken Sie auch daran, für den nächsten Einheitentyp zur ursprünglichen Spalte zurückzukehren.)

Wenn eine Einheit in diesem Zug bereits aufgrund eines früheren Befehls bewegt wurde, wird eine eventuell weiterer Befehl ignoriert. So führt beispielsweise ein Fußsoldat, der aufgrund eines von einem Truppentransport ausgeführten Befehls bereits bewegt wurde, die für die Fußsoldateneinheit angegebene Aktion nicht aus.

Hinweise zu feindlichen Aktionen

- Wenn eine Aktion besagt, dass sich eine feindliche Einheit auf etwas zu bewegen muss, muss sie nicht vollständig dorthin
 gelangen, um den Befehl als abgeschlossen anzusehen. Wenn sie in diesem Zug ihr Ziel nicht erreicht hat, kann sie dennoch
 eine Ihrer Einheiten von ihrem letzten Bewegungsfeld aus angreifen. In der nächsten Runde bewegt sie sich nicht
 unbedingt weiter in Richtung dieses Ziels sie folgt der neuen Reihenfolge, die sie in dieser Runde erhält (Ausnahme: siehe
 nächste Anmerkung).
- Wenn eine Aktion angezeigt wird und die Einheit 4 oder 5 Schadenspunkte hat, bewegt sie sich in Richtung ihres eigenen Forts und wenn möglich in dieses hinein. Wenn die Einheit nicht bis zum Fort gelangt, bewegt sie sich in ihrer nächsten Spielrunde weiter auf eines ihrer eigenen Forts zu (und möglicherweise auch in dieses hinein) und setzt dies gegebenenfalls in den folgenden Runden fort. (Sie können sie mit einem Chip als Erinnerung markieren).
- Die im nächsten Abschnitt angegebenen Angriffs- / Bewegungsprioritäten sollten befolgt werden. Ansonsten führt der Feind, wenn er zwischen verschiedenen feindlichen Bewegungen oder Angriffen wählen kann, die den Befehl erfüllen, seine Aktionen immer auf die für ihn vorteilhafteste Weise aus, d.h. er verursacht den größten potenziellen Schaden für Ihre Einheiten und bietet den besten Schutz für feindliche Einheiten usw. (Wenn der Feind beispielsweise die Wahl hat, eine von zwei benachbarten Einheiten anzugreifen, von denen eine Nahkampf ausführen kann und die andere nicht, greift er normalerweise diejenige an, die nicht zurückschießen kann.) Wenn zwei Optionen zur Erfüllung feindlicher Befehle gleichermaßen vorteilhaft erscheinen, wählen Sie einfach eine aus. Und denken Sie daran, dass der Feind einige suboptimale Bewegungen ausführen wird. Deshalb startet er das Spiel mit einer Spezialeinheit und Sie nicht er ist stärker, aber Sie sind (hoffentlich) schlauer!
- Wenn eine feindliche Einheit überhaupt keinen der Befehle in der Feindaktionstabelle ausführen kann, bewegen Sie sie so, dass sie ihren ursprünglichen Befehl bestmöglich erfüllt (und sie kann von dem Feld auf dem sie landet, auf irgendeine mögliche Einheit schießen).
- Wenn der Befehl einer feindlichen Einheit, an einem Flank- oder Kessel-Angriff teilzunehmen, eindeutig übertrieben wäre (d.h. der Angriff anderer feindlicher Einheiten auf Ihre Einheit würde Ihre Einheit auch ohne diese Flank- oder Kessel-Attacke ohnehin zweifellos zerstören), führt die Einheit nicht diese Overkill Attacke aus. Behandeln Sie dies stattdessen genauso, als ob die Einheit die aufgelistete Aktion nicht ausführen kann. Gehen Sie also zu der Aktion für diesen Einheitentyp im nächsten Feld links.
- Wenn der Befehl einer feindlichen Einheit für die Situation keinen Sinn ergibt, behandeln Sie dies genauso, als ob die Einheit die aufgelistete Aktion nicht ausführen kann. Fahren Sie mit der Aktion für diesen Einheitentyp im nächsten Feld links fort.

Angriffs- / Bewegungsprioritäten

- Wenn eine feindliche Artillerieeinheit eine Auswahl an geeigneten Zielen zum Angreifen hat, verwendet sie die folgende Zielhierarchie:
 - Einheit mit 5 Schadenspunkten → die nächstgelegene Einheit → die Einheit der mit den höchsten Trefferpunkten → die erfahrenste Einheit → eine sonstige Einheit.
- Wenn eine feindliche Nicht-Artillerie-Einheit eine Auswahl an geeigneten Angriffszielen hat, verwendet sie die folgende Hierarchie:
 - Einheit mit 5 Schadenspunkten → die Einheit der mit den niedrigsten Trefferpunkten → die am wenigsten erfahrene Einheit → eine sonstige Einheit.
- Wenn mehrere feindliche Einheiten eine Ihrer Einheiten angreifen, verwendet der Feind die folgende Reihenfolge: Die feindliche(n) Einheit(n), die auf die nicht zurückgeschossen werden kann, greift zuerst an → dann greifen die feindlichen Einheiten mit den niedrigsten Trefferpunkten an → dann die mit der geringsten Erfahrung → und dann jede andere feindliche Einheit.
- Wenn das beabsichtigte Ziel einer feindlichen Einheit durch den Angriff einer anderen feindlichen Einheit früher im Zug des Feindes eliminiert wird, kann die Einheit ein anderes Ziel angreifen. (Im Gegensatz zum regulären Spiel kann der Feind hier das Ziel wechseln, wenn die ursprüngliche Zieleinheit bereits vernichtet ist. Sie als Spieler können dies jedoch nicht).
- Wenn eine feindliche Einheit die Wahl hat, wo sie ihren Zug beenden möchte (unter gleich vorteilhaften Optionen), lautet die Hierarchie:
 - Wald (nur für Fußsoldaten und Panzer / Panzerwagen) → Brücken → Kreuzungen → Straßen → Wiesen.
- Halten Sie feindliche Einheiten ohne Nahkampffähigkeit so weit wie möglich von Ihren Einheiten entfernt (solange sie ihren Befehl noch erfüllen).

Spezialeinheiten

- Das feindliche Kanonenboot, das Schienengeschütz und der Giftgaswerfer verwenden Artillerie-Aktionen. Die feindlichen Schlachtflieger und Luftschiffe verwenden Lufteinheiten-Aktionen.
- Der feindliche Sanitäter führt seine Aktion vor der Aktion des Truppentransporters durch. Bewege ihn und die feindliche Einheit in Reichweite des Sanitäters, die den meisten Schaden (aber mindestens 2) hat, so dass die beiden nebeneinander stehen. Wenn der Sanitäter in diesem Zug eine Reparatur durchführen wird, können die Befehle für die feindliche Einheit, die repariert werden soll, ignoriert werden (d.h. die Reparatur durch den Sanitäter hat Vorrang vor den auf der Karte angegebenen Befehlen für diese Einheit). Wenn beschädigte feindliche Einheiten außerhalb der Reichweite des Sanitäters sind, bewegen Sie sie auf ihn zu. Wenn der Sanitäter in diesem Zug keine Reparatur durchführen kann, halten Sie ihn so weit wie möglich außerhalb der Reichweite Ihrer Einheiten.
- Platziere die feindlichen Geschütztürme auf den ersten drei Forts, die der Feind kontrolliert.
- Der feindliche Minenleger lässt für jede der ersten 5 Spielrunden eine Minenmarker auf seinem Startfeld (danach können Sie den Minenleger aus dem Spiel entfernen). In diesen Runden bewegt er sich nach Möglichkeit zu einem Feld, das 5 Felder von einer Ihrer Einheiten entfernt ist ansonsten so nah wie möglich an 5. Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn sich eine deiner Einheiten auf einen Minenmarker oder ein benachbartes Feld bewegt. Bei einem Wurf von 1-3 wird die Einheit (zusammen mit der Mine) zerstört.

Geldtransaktionen

Im Solospiel kann der Feind - *anders als im regulären Spiel* - eine Einheit in derselben Runde reparieren, in der sie ein Fort betreten hat (Ihre eigenen Einheiten müssen jedoch wie üblich eine ganze Runde in einer Festung verbringen, bevor sie repariert werden). Wenn er sich die Reparaturkosten leisten kann, repariert der Feind sofort jede Einheit mit 3-5 Schaden, die sich in einem Fort befindet.

Wirf nach Reparaturen einen Würfel, um zu sehen, ob der Feind neue Einheiten kauft. Wenn der Würfelwurf größer ist als die Anzahl der Kriegsanleihen (Geld) des Feindes, kauft der Feind in diesem Zug keine neuen Einheiten. Andernfalls kauft der Feind automatisch die teuerste neue Einheit, die er sich leisten kann. Die neu gekaufte Einheit befindet sich in dem feindlichen Fort, das Ihren Einheiten am nächsten liegt (solange sich keiner Ihrer Fußsoldaten neben dem Eingang des Forts befindet).

Der Feind darf nicht mehr als 2 Einheiten eines Typs besitzen (wenn sie nicht genug Miniaturen haben (Rookie Edition) können Sie für die zweite Einheit eines Typs die Miniatur für den historischen Verbündeten der feindlichen Nation verwenden, d.h. Frankreich für Großbritannien, Deutschland für Österreich-Ungarn und umgekehrt).

Wenn der Feind zwei Einheiten hat, die repariert werden können, er es sich aber nicht leisten können, beide zu reparieren, repariert er die mit den höchsten Trefferpunkten. Wenn sich der Feind keine Reparaturkosten leisten kann, verlässt die beschädigte feindliche Einheit das Fort in der nächsten Runde, wenn dies durch den Würfelwurf der feindlichen Aktionskarte der nächsten Runde angeordnet wird.

Kooperativ spielen

Wenn zwei Spieler das Spiel als Verbündete statt als Gegner spielen möchten, können sie gemeinsam gegen "den Feind" als Gegner spielen. Mit den folgenden Ausnahmen gelten alle oben genannten Regeln für das Solospiel.

Während der Spielvorbereitung verwendet ein Spieler Einheiten / Miniaturen einer verbündeten Nation und der andere Spieler Einheiten / Miniaturen der anderen verbündeten Nation:

- Ein Spieler kontrolliert den Truppentransporter, die schwere Infanterie, den schweren Mörser, den Panzerwagen, das Kampfflugzeug und die länderspezifische Einheit seines Landes.
- Der andere Spieler kontrolliert die Flugabwehr, Infanterie, berittene Infanterie, Haubitze / Sturmgeschütz, Panzer und länderspezifische Einheit seines Landes.

Die Spieler teilen ihre 3 verdeckten Startplatz-Chips wie folgt: Jeder Spieler erhält einen davon, auf die nur dieser Spieler einige oder alle seiner Einheiten setzen kann. Der dritte Startplatz-Chip ist ein gemeinsamer, auf den beide Spieler Einheiten legen dürfen. Wie im regulären Spiel können die Spieler die Startorte auf Wunsch leer lassen.

Fügen Sie für den Spielaufbau des Feindes den Einheiten Chip für die länderspezifische Einheit ihrer historisch verbündeten Nation hinzu, damit der Feind mit den länderspezifischen Einheiten zweier Nationen beginnt.

Die Spieler machen beide ihre gesamte Bewegung und kämpfen zusammen in einer Runde (d.h. als ob sie beide zusammen einen Solospieler bilden). So können beispielsweise verbündete Einheiten einer Nationalität flankierende oder einkesselnde Einheiten für die Angriffe der anderen Nationalität bereitstellen, Truppentransporte einer Nationalität können alliierte Einheiten der anderen Nationalität befördern usw.

Von den Spielern verdiente Kriegsanleihen (Geld) werden zu einem gemeinsamen verbündeten Pool zusammengefasst, sodass sie gemeinsam entscheiden müssen, wie sie ausgegeben werden sollen.

Von jedem Spieler eroberte Forts werden miteinander kombiniert, um festzustellen, ob die Verbündeten siegreich waren (d.h. Sie haben insgesamt 5 Forts erobert). Die Verbündeten gewinnen auch, wenn sie alle feindlichen Einheiten zerstört haben. Die Verbündeten verlieren beide, wenn der Feind 5 Forts erobert oder wenn alle verbündeten Einheiten zerstört werden oder wenn sie aufgeben.

Schwierigkeitsgrade

- **Rekrut** (am einfachsten): Fügen Sie den feindlichen Flaggen Chip (für die feindliche Spezialeinheit) während des Spielaufbaus nicht hinzu.
- Soldat (normaler Schwierigkeitsgrad): Gemäß den normalen Solo- oder Kooperativen Regeln.
- Sturmangriff (härter): Für jedes vom Feind besetzte Fort erhält der Feind 5 Kriegsanleihen (anstelle von 3).
- **Niemandsland** (noch schwieriger): Fügen Sie während der Spielvorbereitung 2 feindliche Flaggen Chips (für feindliche Spezialeinheiten) hinzu (mit den normalen 3 Kriegsanleihen pro Fort).
- **Kriegsneurose** (am härtesten): Enthält 2 feindliche Flaggen Chips (für feindliche Spezialeinheiten) und der Feind erhält 5 Kriegsanleihen pro Fort.

Wenn Sie auf normalem Schwierigkeitsgrad spielen möchten, aber nicht möchten, dass der Feind Spezialeinheiten einsetzt, verwenden Sie die Regel, dass der Feind 5 Kriegsanleihen pro besetztem Fort erhält, anstatt das Spiel mit einer Spezialeinheit zu beginnen.

Feind Aktionssequenz:

- 1.Fußsoldaten die an ein neutrales/dein Fort angrenzen, erobern das Fort oder bleiben stehen, falls einer oder mehrere deiner Fußsoldaten auch an einen Eingang angrenzen.
- 2.Fußsoldaten, die 2 Felder von einem neutralen/deinem Fort entfernt sind, bewegen sich auf ein Feld angrenzend zum Fort Eingang.
- 3. Einheiten mit einem vorherigen Reparaturauftrag 💸, setzen ihren Weg Richtung/in ihr Fort fort.

4. Aktions- Tafel:		rategischer Rückzug	3 Ausbreiten	4 Aufklären	5 Luftangriff	6 Gegen- angriff	Trommel- feuer	Sperr- feuer			Koordinier- ter Angriff	1 Infiltrieren
Truppen- transporter	Kreuzungen besetzen oder bewegt sich weg von deinen Einheiten		Bewegt sich Richtung der zweit- nähesten Ansammlung von transportier- baren Einheiten	g der t- ten nlung Fußsoldaten und Artillerie i Richtung des nähesten rtier- n neutralen/deines Forts		Transportiert alle Fußsoldaten und Artillerie in Richtung des nähesten neutralen/dei nes Forts	oder trans- portiert alle Fußsoldaten und Artillerie in Richtung des nähesten neutralen/dei nes Forts	des zweit- nähesten	alle Fußsoldaten und Artillerie in Richtung des nähesten	Transportiert alle Fußsoldaten und Artillerie in Richtung des zweitnähesten neutralen/deines Forts		veitnähesten
Fußsoldaten	Bewegt sich in Wald		(Panzerabwehr: bewegt sich		ift deinen twagen an	Bewegt sid	wegt sich Richtung neutrales/dein Fort Eingang			Greift deine nicht-Artillerie Einheit an (Panzerabwehr: bewegt sich in Reichweite deines Panzers)		
	Bewegt sich in Reichweite und greift an:										Bewegt sich in Reichweite und greift an:	
	dein Fußsoldat der innerhalb 2 Felder eines Fort Eingangs ist		deine Einheit mit zweit- höchstem Angriffswert	deinen Transportwagen		deine Einheit mit höchstem Angriffswert		deinen (Kanonenboot		eite deiner stärksten		deine Flugabwehr
Panzer/ Panzerwagen	oder greift deinen Transportwagen an		Greift deinen Panzer oder Panzerwagen an		Greift deine Artillerie an		Greift deine Flugabwehr an	Zange/Kess		Nimmt an Zange/Kessel Angriff teil	Greift deinen Fußsoldaten an, der mehr als 2 Felder von einem Fort Eingangs entfernt ist	
Luft- einheiten	Greift deine Greift deinen Panzer oder Panzerwagen an Angriffswert an				Greift deinen Lufteinheit an	Greift deinen Fußsoldaten an	Greift deine Artillerie an	Nii	Nimmt an Zange/Kessel Angriff t		teil	Greift deine am stärksten beschädigte erreichbare Einheit an
Flugabwehr	Bewegt sich innerhalb von 3 Feldern deiner Lufteinheit											

: Bewegt sich zum/in eigenes Fort wenn 4 oder 5 Schaden (wenn nötig, setzt dies in den folgenden Zügen fort)

Feind Angriffsprioritäten (unter verfügbaren Zielen):

- Artillerie: Deine Einheit mit 5 Schaden → näheste Einheit → Einheit mit höchsten Angriffspunkten → erfahrenste Einheit → beliebige andere Einheit
- Nicht-Artillerie: Deine Einheit mit 5 Schaden → Einheit mit geringsten Angriffspunkten → unerfahrenste Einheit → beliebige andere Einheit

 Reihenfolge der Feindangriffe: Feindeinheit gegen die nicht zurückgeschossen werden kann → Feindeinheit mit geringster Erfahrung → Feindeinheit mit geringsten Angriffspunkten → andere