

ACES & ARMOR



In Aces & Armor führst du deine Armee in einer Großoffensive des Zweiten Weltkriegs, um den Sieg für Deutschland oder die Alliierten (Vereinigte Staaten und Sowjetunion) zu sichern. Befehle deine Truppen im Kampf und erobere Produktionsstätten, um das Schlachtfeld zu beherrschen. Die Spieler der beiden deutschen Fraktionen spielen gemeinsam gegen die Spieler der Vereinigten Staaten und der Sowjetunion. Bei nur 2 Spielern spielt ein Spieler eine der beiden deutschen Fraktionen und der andere die Vereinigten Staaten oder die Sowjetunion, und du nutzt nur die Hälfte des Spielplans (entweder die Hälfte des Spielplans mit den Startnummern 1-6 oder die Hälfte mit den Nummern 7-12). Dein Team gewinnt, wenn 6 der 10 Fabriken von deinem Team besetzt sind (oder 4 von 5 in Spielen mit zwei Spielern).

Die Einheiten: Jeder Spieler beginnt mit 6 verschiedenen Einheitentypen. Die Fraktionen sind asymmetrisch, also hat jede unterschiedliche Einheiten. Wenn du zum ersten Mal spielst, empfehlen wir dir, deine Miniaturen zunächst auf die Truppenkarten zu stellen, um zu lernen, welche Miniatur zu welchem Einheitenfeld auf der Karte gehört.

Die Einheiten sind in 4 Waffengattungen eingeteilt: Infanterie, Panzer, Artillerie und Flugzeuge.



Anzahl der Spieler

4 Spieler: Jeder Spieler verwendet einen Satz der Einheiten seiner Fraktion (6 Einheiten pro Spieler) oder zwei Sätze für ein längeres Spiel.

3 Spieler: Wie oben, aber ein Spieler spielt zwei verbündete Fraktionen.

2 Spieler gegeneinander: Jeder Spieler wählt eine gegnerische Fraktion. Nutzt nur die Hälfte des Spielplans: Verteilt nur die Startplättchen mit den Zahlen 1-6 (oder 7-12). Nur Fabriken auf dieser Seite des Spielplans können erobert werden. Jeder Spieler beginnt mit einem Satz Einheiten seiner Fraktion (6 Einheiten pro Spieler), oder zwei Sätzen für ein längeres Spiel.

2 Spieler kooperativ: Die beiden Spieler wählen jeweils eine verbündete Fraktion und starten mit jeweils einem Satz Einheiten ihrer Fraktion (6 Einheiten pro Spieler). Wähle eine zufällige gegnerische Fraktion für den Automa und lass ihn mit zwei Sätzen Einheiten dieser Fraktion starten. Du kannst entweder die Hälfte der Karte, wie oben angegeben, verwenden, oder die gesamte Karte.

Solo (1 Spieler): Wähle eine Fraktion und beginne mit einem Satz Einheiten (oder zwei für ein längeres Spiel). Wähle eine zufällige gegnerische Fraktion für den Automa mit einem Satz Einheiten (oder zwei für ein längeres Spiel). Nutze nur die Hälfte der Karte wie oben angegeben.

Hinweis: Wenn du ein erfahrener Spieler bist, kannst du verschiedene Startaufstellungen ausprobieren, z.B. dass jeder Spieler mit einem kompletten Satz Einheiten und 4 Einheiten (die du geheim auswählst) aus einem zweiten Satz startet.

Am Ende dieses Regelbuchs ist eine hilfreiche Übersicht über die Regeln ("Schnellreferenz"). Auf aces-and-armor.com gibt es ein Spielanleitungsvideo (direkter Link zum Video im QR-Code rechts).



Kundenservice: Fehlt etwas oder ist etwas beschädigt? Bitte wende dich an info@pkb-games.com. Eine Liste der Spielkomponenten, Regel-FAQs usw. findest du auf aces-and-armor.com

Spielvorbereitung

Die Spieler sollten so um den Tisch herum verteilt sitzen, dass zwei verbündete Spieler nicht nebeneinander sind (Sitzordnung z.B. Deutschland Fraktion 1 - Vereinigte Staaten - Deutschland Fraktion 2 - Sowjetunion). Jeder Spieler nimmt seine Truppenkarte und legt sie vor sich, sowie einen Satz Einheiten seiner Fraktion (6 Einheiten pro Spieler) - oder zwei Sätze für ein längeres Spiel (12 Einheiten pro Spieler).

Mische die 12 grauen Zahlenplättchen (6, wenn du nur mit der Hälfte des Spielplans spielst) und verteile sie verdeckt an die Spieler (je 3 pro Spieler). Die Spieler dürfen sich ihre Plättchen noch nicht ansehen.

Anschließend verteilt jeder Spieler seine Einheiten auf die 3 verdeckten Plättchen. Ein Spieler kann seine Einheiten beliebig verteilen, z. B. gleichmäßig oder auch alle Einheiten auf ein Plättchen setzen und die anderen leer lassen.



Die Vereinigten Staaten und Deutschland haben ihre Einheiten verteilt. Die Einheiten auf jedem Plättchen stellen eine Armee dar.

Nun würfelt jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt seine Einheiten auf dem Spielplan zu platzieren. Dazu dreht er eines seiner grauen Plättchen um und platziert die Einheiten, die diesem Plättchen zugeordnet sind (eine Armee), auf dem Gebiet des Spielplans, das der Zahl auf dem Plättchen entspricht. Dazu platziert er zunächst eine Einheit direkt auf der Zahl auf dem Spielplan und die anderen Einheiten in einem Kreis darum. Wenn eines der Felder um die Zahl herum Wasser ist, dürfen Einheiten darauf platziert werden, müssen es aber nicht.



Wenn alle angrenzenden Felder um die Zahl herum voll sind (oder Wasserfelder, auf denen du keine Einheit platzieren willst), füllst du die Felder um sie herum auf (in einem zweiten "Kreis").

Jetzt ist der nächste Spieler dran (im Uhrzeigersinn). Er dreht ebenfalls 1 seiner 3 Plättchen um und platziert die Einheiten auf dem Spielplan. So geht es weiter, bis jeder Spieler seine 3 Plättchen umgedreht und seine Einheiten auf dem Spielplan platziert hat. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel.

Spielablauf

Jeder Spieler wirft nun nochmal einen Würfel, um zu ermitteln, wer zuerst anfängt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt seinen Spielzug. Jeder Spielzug ist in 4 Phasen unterteilt. Der erste Spieler führt seinen Spielzug mit allen 4 Phasen durch, dann kommen die nächsten Spieler nacheinander an die Reihe (im Uhrzeigersinn).

Phasen des Spielzugs:

1. Truppen bewegen
2. Angriffe benennen
3. Kämpfen
4. Geldgeschäfte: Geld bekommen, Einheiten reparieren, Einheiten kaufen

Besonderheit in der ersten Runde:

- **4 Spieler:** Damit der Startspieler keinen zu großen Vorteil hat, führt er seinen ersten Spielzug mit nur 1 (frei wählbaren) seiner 3 Armeen aus. Der zweite Spieler macht seinen ersten Spielzug ebenfalls mit nur 1 Armee, der dritte Spieler mit 2 und der vierte Spieler mit allen 3 Armeen. Ab der zweiten Runde darf jeder Spieler in jedem Spielzug alle seine Einheiten einsetzen. **[1-1-2-3]**
- **2 Spieler:** Wenn du mit 2 Spielern spielst, macht der erste Spieler seinen ersten Spielzug mit nur 1 (frei wählbaren) seiner 3 Armeen, und dann macht der zweite Spieler seinen ersten Spielzug mit nur 2 seiner Armeen. In der zweiten Runde kommt der erste Spieler mit den verbleibenden 2 seiner Armeen an die Reihe und dann der zweite Spieler mit allen 3 seiner Armeen. Ab der dritten Runde darf jeder Spieler immer alle seinen Einheiten einsetzen. **[1-2, 2-3]**

Spielzug Phase 1: Bewegen

In der Bewegungsphase kann der aktive Spieler seine Einheiten bewegen (eine nach der anderen). Er kann auch entscheiden, bestimmte Einheiten nicht zu bewegen, wenn er möchte.

Jeder Einheitentyp hat eine individuelle Geschwindigkeit. Diese ist auf der Truppenkarte angegeben. Eine Mobile Infanterie (Geschwindigkeit 5) ist zum Beispiel schneller als eine normale Infanterie (Geschwindigkeit 3).



Wie weit sich eine Einheit bewegen kann, hängt nicht nur von ihrer Geschwindigkeit ab, sondern auch von dem Geländefeld, auf das sie sich bewegt. Wenn du dich zum Beispiel auf normales Gelände bewegst, verbrauchst du 1 Bewegungspunkt, aber wenn du dich auf eine Straße bewegst, verbrauchst du nur 0,5 Bewegungspunkte. Eine Mobile Infanterie mit Geschwindigkeit 5 könnte sich 5 Felder auf normalem Gelände bewegen, aber 10 Felder auf einer Straße. Es zählt nur das Zielfeld, d.h. wohin du gehen willst, nicht wo du stehst/woher du kommst.



Die Bewegung auf ein Standard-Geländefeld erfordert 1 Bewegungspunkt. Krater, einzelne Bäume, Steine, Häuser, Gräben usw. auf der Karte dienen nur der Dekoration und das Gelände zählt weiterhin als Standardgelände.



Um sich in ein Waldfeld zu bewegen, benötigt man 1,5 Bewegungspunkte. Nur dichter Nadelwald zählt als Waldgelände, nicht jedoch Felder mit beispielsweise einem einzelnen Baum zur Dekoration.

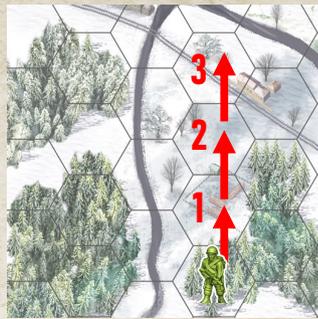


Der Zug auf ein Feld mit einer Straße oder Brücke erfordert 0,5 Geschwindigkeitspunkte. Du musst nicht dem Verlauf der Straße folgen, sondern kannst dich auch quer über eine Straße hinweg bewegen. Solange auf dem Feld, auf das du dich bewegst, eine Straße dargestellt ist, kostet es nur 0,5 Punkte, auf dieses Feld zu ziehen (egal, woher du kommst).

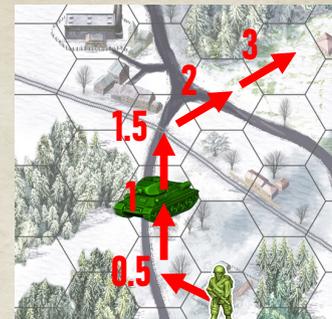


Infanterieeinheiten (Infanterie, Mobile Infanterie, Mechanisierte Infanterie) können Flüsse und Seen überqueren. Die Bewegung auf ein Wasserfeld kostet ihren vollen Bewegungszug, unabhängig von der Geschwindigkeit der Einheit. Während sich die Einheit auf dem Wasser befindet, kann sie weder angreifen noch sich verteidigen (zurückschießen).

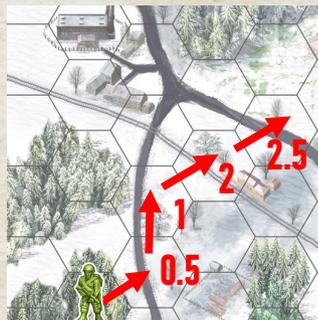
Beispiele für die Bewegung einer Infanterie (Bewegungspunkte: 3), wobei die verbrauchten Bewegungspunkte für jede Bewegung mitgezählt werden



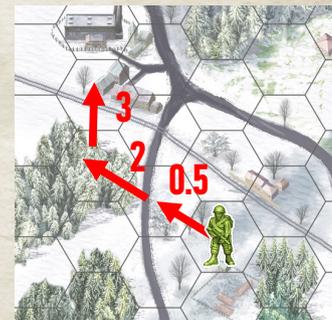
Auf Standard-Gelände



Über Straße über verbündete Einheit



Über Straße und normales Gelände. Die Einheit beschließt, dort anzuhalten.



Über Straße und Wald



In den Fluss (nur Infanterie)

Kommentare

- Lufteinheiten werden natürlich nicht vom Gelände beeinflusst, wenn sie fliegen. Jedes Feld kostet 1 Bewegungspunkt.
- Jede Einheit muss ihre Bewegung auf einmal ausführen. Du darfst keine andere Einheit dazwischen bewegen und dann deine Bewegung fortsetzen.
- Die Einheiten müssen ihre Bewegungspunkte nicht ausschöpfen (d.h. wenn eine Einheit 3 Felder weit ziehen kann, darf sie auch nur 2 Felder weit ziehen, wenn du das möchtest).
- Du kannst dich durch/über befreundete oder verbündete Einheiten bewegen, aber nicht durch/über feindliche Einheiten oder feindliche/neutrale Fabriken (das gilt auch für Lufteinheiten).
- Jedes Feld (Sechseck) hat nur einen Geländetyp und das ist der offensichtlichste in der Illustration. Wenn sich z.B. eine Straße auf einem Feld befindet, aber auch ein paar Bäume, zählt das Feld als Straße und nicht als Wald.

Fabriken

Fabriken spielen eine wichtige Rolle im Spiel, da sie sowohl als Siegbedingung dienen als auch neue Einheiten produzieren und bereits vorhandene reparieren können. Zu Spielbeginn sind alle Fabriken neutral. Falls es dir schwerfällt, die Fabriken auf dem Spielplan zu erkennen, lege die Fabrikplättchen auf den Spielplan, um sie besser hervorzuheben.



Eine Fabrik besetzen

Nur Infanterie (Infanterie, Mobile Infanterie, Mechanisierte Infanterie) kann auf ein neutrales oder feindliches Fabrik-Feld ziehen – und das sogar, wenn eine feindliche Einheit auf diesem Fabrik-Feld steht. Wenn sich eine Infanterie auf eine neutrale oder feindliche Fabrik bewegt, besetzt sie die Fabrik (und baut Produktionsanlagen auf). Wenn die Infanterie auf eine neutrale oder feindliche Fabrik zieht, um sie zu besetzen, benötigt sie dafür ihren vollen Bewegungszug. Das heißt, die Infanterie muss ihren Spielzug bereits auf einem Feld direkt neben der Fabrik beginnen, um sie besetzen zu können. Wenn eine Infanterie eine Fabrik besetzt, kann sie in diesem Spielzug nicht angreifen.

Wenn du eine Fabrik einnimmst und sich eine feindliche Einheit in der Fabrik befindet, nimm diese aus dem Spiel. Befindet sich ein feindliches Flaggenplättchen auf der Fabrik, entferne es. Lege dein eigenes Flaggenplättchen auf die Fabrik. Die Fabrik gehört dir so lange, bis sie von einer feindlichen Infanterie-Einheit besetzt wird und damit dein Flaggenplättchen durch ein feindliches ersetzt wird.



- Nur Infanterie
- Voller Bewegungszug
- Lege dein Flaggenplättchen auf die Fabrik
- Entferne ggf. die feindliche Einheit aus der Fabrik

Bewegung in deine eigene Fabrik

Sobald du eine Fabrik besetzt hast, können alle deine Einheitentypen in die Fabrik ziehen (auch andere Einheiten, als nur Infanterie), z.B. um repariert zu werden. Die Bewegung in eine deiner besetzten Fabriken kostet 1 Bewegungspunkt, genau wie normales Gelände.



Deine Fabrik

Einheiten in Fabriken

Einheiten in einer Fabrik werden wie Einheiten auf jedem anderen Feld behandelt. Sie können angreifen, einen Angriff unterstützen und angegriffen werden. Es kann sich immer nur 1 Einheit in einer Fabrik befinden.

Achtung: Fabriken können nicht gegen feindliche Infanterie aus dem Inneren der Fabrik heraus verteidigt werden. Feindliche Infanterie kann auch auf das Fabrik-Feld ziehen, wenn dort eine deiner Einheiten steht. Deine Einheit würde dann sofort zerstört. Um eine Fabrik zu verteidigen, musst du die feindliche Infanterie daran hindern, die Fabrik zu erreichen.

Einheiten abfangen

Wenn sich eine Einheit auf ein freies Feld bewegt, das an eine gegnerische Einheit angrenzt, die diese theoretisch angreifen kann, kann der Spieler, der diese gegnerische Einheit kontrolliert, die sich bewegende Einheit abfangen. Der abfangende Spieler legt den Pfeilmarker zwischen die Einheiten und die abgefangene Einheit muss ihre Bewegung einstellen. Im nächsten Spielzug des abfangenden Spielers darf sich seine Einheit nicht bewegen und muss die abgefangene Einheit angreifen. Entferne dann den Marker.

Jede Einheit kann pro Runde nur eine gegnerische Einheit abfangen.

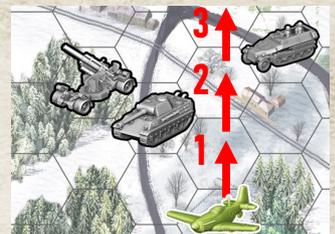
Um eine Einheit abzufangen, muss die abfangende Einheit in der Lage sein, die Einheit in Reichweite 1 anzugreifen. Um ein Flugzeug abzufangen, muss die abfangende Einheit in der Lage sein, Flugzeuge anzugreifen. Dies wird mit dem Wolkensymbol auf der Einheitenkarte angezeigt:

Z.B.  oder .

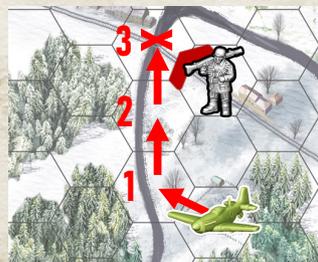
Wenn sich eine Einheit über eine eigene oder verbündete Einheit hinweg bewegt, kann sie nicht auf dem Feld abgefangen werden, auf dem sich bereits eine Einheit befindet. Sie kann nur auf einem freien Feld abgefangen werden, auf dem sie stehen bleiben kann.



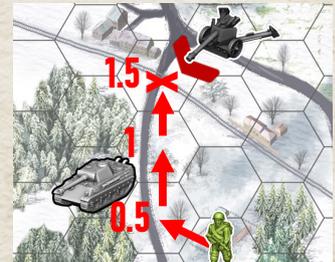
Das Flugzeug fängt die Infanterie ab.



Keine der Einheiten kann das Flugzeug abfangen.



Die Infanterie fängt das Flugzeug ab. Sie hätte das Flugzeug auch schon ein Feld früher abfangen können, wenn sie das gewollt hätte.



Der deutsche Panzer entscheidet sich, die US-Infanterie nicht abzufangen, aber der andere deutsche Spieler entscheidet sich dafür, sie mit der Artillerie abzufangen.

Spielzug Phase 2: Angriffe benennen

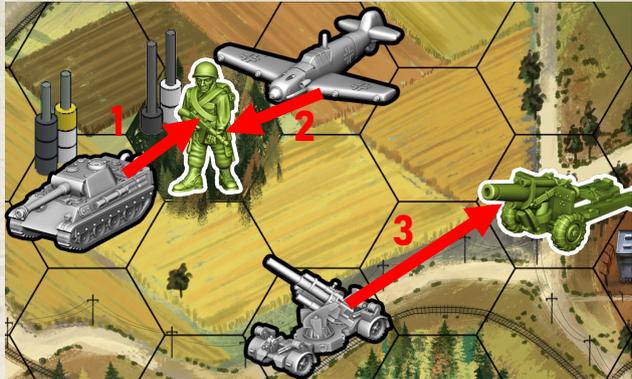
Nachdem die Bewegungen abgeschlossen sind (das Besetzen von Fabriken zählt ebenfalls zur Bewegungsphase), werden alle Angriffe angesagt. Alle Einheiten, die angreifen sollen, werden in der Reihenfolge der Angriffe benannt und geben an, welche gegnerische Einheit sie angreifen sollen. In der nächsten Phase ("Kampf") müssen alle benannten Einheiten die angegebenen Ziele in genau dieser Reihenfolge angreifen. (Mache dir darüber nicht zu viele Gedanken. Normalerweise ist die Reihenfolge nur relevant, wenn mehrere Einheiten dieselbe gegnerische Einheit angreifen. Es geht nur darum, dass du deine Meinung nicht spontan ändern kannst, wenn der Spielzug anders verläuft als erwartet.)

Beispiel: Wenn eine angreifende Einheit bereits zerstört wurde, wird der nächste Angriff auf diese Einheit ins Leere laufen. Das Ziel kann nicht mehr geändert werden.

Wer wen angreifen kann, wird durch die Reichweite bestimmt. Eine Reichweite von 1 bedeutet, dass die Einheit nur Feinde in einem angrenzenden Feld angreifen kann (Nahkampf). Eine Haubitze hat zum Beispiel die Reichweite 2-5. Das bedeutet, dass sie feindliche Einheiten angreifen kann, die zwischen 2 und 5 Feldern entfernt sind. Im Nahkampf kann sie nicht angreifen, da sie auf Reichweite 1 nicht angreifen kann.



Nur Einheiten mit dem Wolkensymbol auf der Reichweite dürfen Lufteinheiten angreifen (oder im Nahkampf zurückschießen), z.B. 8.8 Flak-Einheiten ¹⁻⁴ ₁ Infanterie ₁ und andere Lufteinheiten ₁.



Beispiel: Als Erstes greift der deutsche Panzer die US-Infanterie an, als Zweites greift das deutsche Flugzeug die US-Infanterie an und als Drittes greift die deutsche Artillerie die US-Artillerie an.

Beachte, dass an den Miniaturen zwei durchsichtige Stäbchen angebracht sind, um Schaden (graue Marker) und Kampferfahrung (weiße, gelbe und rote Marker) zu erfassen. Diese werden wir in der nächsten Phase („Kampf“) benötigen. Alle Einheiten beginnen das Spiel ohne jegliche Marker.



Spielzug Phase 3: Kampf

Nachdem alle Angriffe angekündigt wurden, kann der Kampf beginnen. Der Kampf findet immer als 1-gegen-1 Kampf in der angekündigten Reihenfolge statt. Wenn mehrere deiner Einheiten eine gegnerische Einheit angreifen, tun sie das nacheinander, nicht gleichzeitig.

1. Kündige den Angriff an.

Beginne in der Reihenfolge der Angriffe, die in der vorherigen Phase angekündigt wurden.

2. Bestimme, ob der Verteidiger zurückschießen kann.

Zurückschießen ist nur im Nahkampf möglich (d.h. in Reichweite 1) und nur, wenn die verteidigende Einheit die angreifende Einheit im Nahkampf bekämpfen kann. Ein Panzer kann z.B. nicht gegen ein Flugzeug zurückschießen, weil er keine Lufteinheiten angreifen kann. Eine Haubitze kann nicht zurückschießen, da sie Reichweite 2-5 hat und daher nicht auf Reichweite 1 angreifen kann.

Hinweis: Wenn der Verteidiger von mehreren Einheiten angegriffen wird, schießt er gegen jede einzelne Einheit zurück (die er angreifen kann).

3. Bestimme die Anzahl der Würfel.

Der Angreifer und der Verteidiger (wenn er zurückschießen kann) bestimmen die Anzahl der Kampfwürfel. Die Anzahl der Würfel hängt vom aktuellen Schaden der kämpfenden Einheiten ab.

In dem Beispiel auf der vorherigen Seite wäre die erste Schlacht: "Dieser deutsche Panzer greift diese US-Infanterie an".

In diesem Beispiel: In der ersten Schlacht schießt die US-Infanterie gegen den deutschen Panzer zurück. In der zweiten Schlacht schießt die US-Infanterie gegen das deutsche Flugzeug zurück. Im dritten Gefecht kann die US Haubitze nicht gegen die deutsche 8.8 Flak zurückschießen, weil ein Zurückschießen nur im Nahkampf möglich ist (Reichweite 1), die 8.8 Flak aber über eine größere Reichweite angreift.



← Schadensmarker

← Entsprechende Anzahl von Würfeln

4. Bonuswürfel für unterstützende Einheiten

Wenn du eine Einheit in einem angrenzenden Feld angreifst, erhältst du zusätzlich die folgenden Bonuswürfel:

Du greifst eine Bodeneinheit an: Du erhältst 2 rote Würfel, wenn 2 verschiedene Waffengattungen deiner Einheiten (Infanterie, Panzer, Artillerie, Flugzeuge) die angegriffene Einheit in ihrer Reichweite haben. Du erhältst 3 rote Würfel, wenn sich die angegriffene Einheit in der Reichweite von 3 verschiedenen Waffengattungen deiner Einheiten befindet.

Hinweis: Da Infanterie, Panzer und Flugzeuge nur eine Reichweite von 1 haben, müssen sich diese Einheiten auf einem angrenzenden Feld der angegriffenen Einheit befinden, um den Bonus zu erhalten. Bei der Artillerie reicht es aus, wenn sich das Ziel in der Reichweite der Artillerie befindet.

Beispiele: Angriff auf die US-Infanterie



Der Panzer erhält Unterstützung von Infanterie und Artillerie, also +3 rote Würfel. Die Artillerie (8.8 Flak) hat Reichweite 2-3, also ist die US Infanterie in ihrer Reichweite.



Das Flugzeug greift eine Bodeneinheit an. Es erhält Unterstützung durch Panzer, also +2 rote Würfel. Es spielt keine Rolle, wie viele Panzer Unterstützung leisten. Es zählen nur deine eigenen Einheiten, also kann die Artillerie (Pak 40) des verbündeten deutschen Spielers keine Unterstützung leisten.

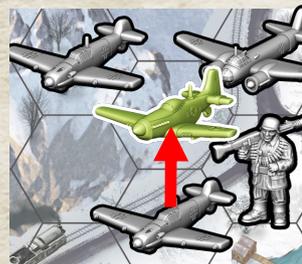
Historischer Hintergrund

"Gefecht der verbundenen Waffen" ist ein Ansatz der Kriegsführung, der darauf abzielt, verschiedene Waffengattungen eines Militärs zu integrieren, um sich gegenseitig ergänzende Effekte zu erzielen. So können z.B. Panzer nur dann ihr volles Potenzial entfalten, wenn sie von Infanterie, Artillerie und Flugzeugen unterstützt werden.

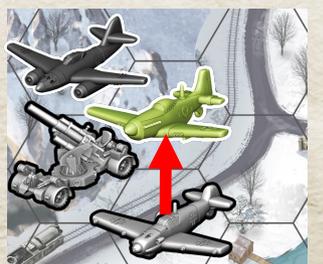
Ein Flugzeug angreifen: Wenn dein Flugzeug ein gegnerisches Flugzeug angreift, erhältst du 2 zusätzliche rote Würfel, wenn ein anderes deiner Flugzeuge neben dem angegriffenen Ziel steht. Wenn zwei oder mehr deiner Flugzeuge auf angrenzenden Feldern stehen, erhältst du sogar 3 rote Würfel.

Hinweis: Die unterstützenden Einheiten für Boden- und Flugzeugangriffe müssen die gegnerische Einheit nicht tatsächlich angreifen. Sie müssen nur da sein, um sie zu bedrohen. Sie können sich entscheiden, nicht anzugreifen oder eine andere Einheit anzugreifen.

Beispiele: Das deutsche Flugzeug greift das US-Flugzeug an



+3 rote Würfel wegen der 2 unterstützenden Flugzeuge.



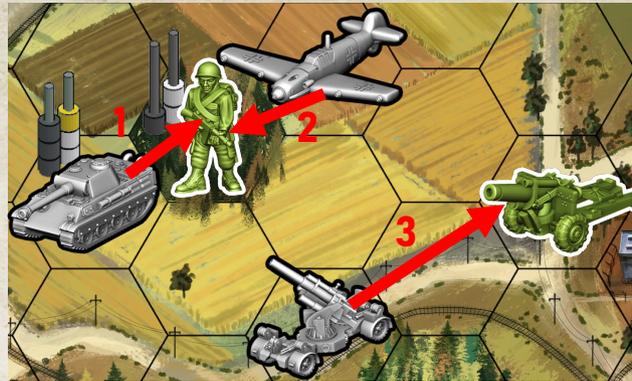
Keine roten Würfel. Die alliierten Flugzeuge zählen nicht.

5. Würfeln und Treffer bestimmen

Nun würfeln der Angreifer und der Verteidiger (wenn er zurückschießen kann) gleichzeitig die zuvor ermittelte Anzahl an Würfeln.

Die Anzahl der Treffer, die die Einheiten landen, wird dann anhand der Truppenkarte bestimmt. Die Treffer hängen von der Kampferfahrung der Einheit ab. Zu Beginn des Spiels starten alle Einheiten ohne jegliche Erfahrung. Während des Spiels können sie Kampferfahrungspunkte sammeln. Bei 0, 1 oder 2 Erfahrungspunkten ist die Einheit ein "Rekrut" (weiß), bei 3 oder 4 Erfahrungspunkten ein "Veteran" (gelb) und ab 5 Erfahrungspunkten ein "Kriegsheld" (rot). Anhand der Kampferfahrung zeigt die Truppenkarte an, welcher Würfel einen Treffer gelandet hat.

Kampferfahrung:



In unserem Beispiel ist der Panzer ein Veteran (3 Kampferfahrung, daher gelb) und greift die Rekruten-Infanterie (2 Kampferfahrung, daher weiß) an.

Der deutsche Panzer (Veteran) trifft mit jedem Würfel, der 8 oder weniger zeigt (≤ 8).

Die US-Infanterie (Rekrut), trifft mit jedem Würfel der 2 oder weniger zeigt (≤ 2).



Beachte, dass in unserem Beispiel der deutsche Panzer durch die Unterstützung der Artillerie und der Flugzeuge 3 zusätzliche rote Würfel erhalten hat.



5. Schaden bestimmen

Bestimme nun, wie viele Schadenspunkte die andere Einheit durch die gelandeten Treffer erleidet. Da die verschiedenen Einheiten unterschiedlich stark gepanzert sind, benötigen sie mehr oder weniger Treffer, um Schaden zu erleiden. Lies in der Tabelle auf der Einheitenkarte ab, wie viele Treffer (♣) erforderlich sind, um eine bestimmte Menge Schaden (☠) zu verursachen.

Da der Verteidiger das Gelände nutzen kann, um sich zu verschanzen, wenn er angegriffen wird, erhält der Verteidiger einen Geländebonus, wenn er im Wald steht. Lies in diesem Fall von der grünen Linie in der Tabelle ab (♣). Dieser Bonus gilt nicht für den Angreifer, unabhängig davon, auf welchem Gelände er steht.



Der Panzer erhält 2 Treffer von der Infanterie. Dadurch erleidet er 1 Schaden (für 2 Schaden wären 4 Treffer nötig gewesen).



Die Infanterie erhält 5 Treffer durch den Panzer. Da sie als Verteidiger im Wald steht, erleidet sie 2 Schaden (auf anderem Gelände hätte sie 3 Schaden erlitten). Es wären mindestens 6 Treffer nötig gewesen, um der verteidigenden Infanterie im Wald 3 Schaden zuzufügen.

7. Schadensmarker hinzufügen

Jetzt werden die Schadenspunkte verteilt. Für jeden erlittenen Schadenspunkt erhält die betroffene Einheit einen grauen Marker. Eine Einheit ist zerstört, sobald sie 6 Schadenspunkte hat.

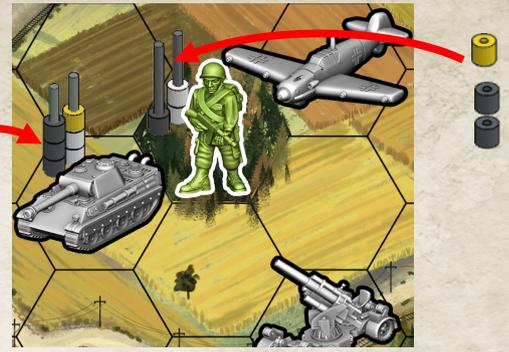
8. Kampferfahrungsmarker hinzufügen

Dann werden die Erfahrungspunkte vergeben. Wenn eine Einheit in diesem Kampf eine gegnerische Einheit beschädigt hat, erhält sie 1 Erfahrungspunkt. Wenn eine Einheit eine gegnerische Einheit zerstört hat, erhält sie 2 Erfahrungspunkte (insgesamt).

- Feindliche Einheit beschädigt: +1 Erfahrung
- Feindliche Einheit zerstört: +2 Erfahrung

Dieser Kampf ist nun vorbei, und der nächste Kampf steht an.

In unserem Beispiel würde das deutsche Flugzeug im nächsten Kampf die US-Infanterie angreifen. Die Infanterie hat jetzt bereits 3 Schadensmarker. Das Kampfflugzeug würde mit Unterstützung der Waffengattungen Panzer und Artillerie angreifen (+3 rote Würfel). Die Infanterie hätte eine Geländebonus zur Verteidigung, weil sie sich im Wald befindet, genau wie im letzten Kampf.



Der Panzer hat Schaden genommen und erhält 1 zusätzlichen grauen Schadensmarker. Er hat in diesem Kampf eine gegnerische Einheit beschädigt und erhält daher 1 weitere Kampferfahrung (einen weiteren gelben Marker; der fünfte Marker wäre dann rot).

Die Infanterie erhält 2 graue Schadensmarker und 1 Kampferfahrung. Nach den beiden weißen Markern ist dies der erste gelbe Marker für die Infanterie.

Beachte, dass der Angriff und das Zurückschießen gleichzeitig erfolgen, sodass beide Einheiten ihre Marker gleichzeitig erhalten.



Empfehlungen zur Beschleunigung des Spiels:

- Angreifer und Verteidiger sollten immer gleichzeitig würfeln, nicht nacheinander.
- Der jeweilige verbündete Spieler sollte sich darum kümmern, die Schadens-/Erfahrungspunkte zu ermitteln und sie auf die Einheit seines Partners zu setzen. Auf diese Weise kann der Partnerspieler gleich zum nächsten Kampf übergehen. Dazu sollte der kämpfende Spieler dem Partner seines Gegners einfach sagen, wie viele Treffer er gelandet hat, z.B. "Der Panzer hat 5 Treffer gelandet". Der Partner kann sich dann darum kümmern, die Tabelle zu lesen, um den Schaden zu ermitteln und die Schadens- und Erfahrungsmarker aufzustecken.



Spielzug Phase 4: Geldgeschäfte

Geld erhalten

Am Ende seines Spielzugs erhält der aktive Spieler 1 ⬤ für jede seiner besetzten Fabriken.

Ein Spieler kann jederzeit alles oder einen Teil seines Geldes an seinen Verbündeten übertragen, aber für jede Transaktion geht 1 ⬤ an die Bank. Wenn du deinem verbündeten Spieler zum Beispiel 4 ⬤ geben willst, erhält er 3 ⬤ und 1 ⬤ geht an die Bank (d.h. 1 ⬤ wird aus dem Spiel genommen).

Beschädigte Einheiten reparieren

Du kannst beschädigte Einheiten reparieren, wenn sie sich in einer deiner besetzten Fabriken befinden. Um die Reparatur einer Einheit einzuleiten, legst du die pauschalen 2 ⬤ Reparaturkosten als Münzen unter die Einheit auf dem Fabrikfeld. Zu Beginn deines nächsten Spielzugs entfernst du die 2 ⬤ (sie kommen in die Bank) und entfernst bis zu 3 Schadensmarker von der Einheit.



Beispiel: Der US-Spieler hat 2 besetzte Fabriken und erhält daher am Ende seines Spielzugs 2 ⬤.

Neue Einheiten kaufen

Schließlich können neue Einheiten zu den auf der Truppenkarte angegebenen Kosten erworben werden.



Stelle jede produzierte Einheit nach dem Kauf auf eine deiner leeren, besetzten Fabriken.

Hinweis: Auf jedem Fabrik-Feld kann sich immer nur 1 Einheit befinden. Um eine Einheit zu produzieren, brauchst du also eine besetzte Fabrik, auf deren Feld sich keine Einheit befindet, damit du die produzierte Einheit dort platzieren kannst.

Wir empfehlen, nicht mehr als 4 Einheiten desselben Einheitentyps (z. B. Tiger-Panzer) pro Spieler zu erlauben. Wenn du nicht genügend Miniaturen hast, kannst du ein Pappplättchen als Ersatz verwenden, bis eine Miniatur dieses Einheitentyps verfügbar ist (weil sie zerstört wird).

Tipps

- Achte bei der Planung deiner Spielzüge nicht nur darauf, dass du genug Geld hast, sondern auch darauf, dass du genügend leere Fabriken hast, um deine Einheiten zu platzieren.
- Platziere keine neu produzierten Einheiten in einer Fabrik, bei der sich eine feindliche Infanterie auf einem Feld neben der Fabrik befindet. Die feindliche Infanterie könnte deine Fabrik besetzen und damit die Einheit in der Fabrik zerstören.

Ende des Spielzugs: Jetzt ist der Spielzug zu Ende, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sieg

Das Team gewinnt, das als erstes 6 Fabriken besetzt hält (4, wenn ihr nur mit der Hälfte der Karte spielt) oder alle Einheiten der Gegner zerstört hat.

Um die Spielzeit zu verkürzen, könnt ihr die Siegbedingung auch auf 5 besetzte Fabriken setzen (3, wenn ihr nur mit der Hälfte der Karte spielt).

Viel Spaß beim Spielen! Bei Fragen zu Regeln, Tipps und Tricks usw. besuche bitte <http://aces-and-armor.com>

Sonstiges

Stoppuhr: Wir empfehlen, die Sanduhr zu benutzen, um die Spielzüge auf 5 Minuten zu begrenzen, innerhalb derer die "Phase 1 - Bewegen" und "Phase 2 - Angriffe benennen" abgeschlossen werden müssen. Das macht das Spiel schneller und spannender.

Ohne Würfel spielen: Wenn du lieber ohne Würfel spielst, kannst du das Automa-System nutzen, um auch bei menschlichen Spielern die Einheiten eine feste Anzahl von Treffern verursachen (siehe Soloregeln) zu lassen.

 **Katyusha** kann ein beliebiges Feld (auch ein leeres) in einer Reichweite von 2-4 Feldern angreifen und trifft dieses Zielfeld und die 6 angrenzenden Felder um es herum. Wirf die Angriffswürfel nur einmal und wende die Treffer auf alle Bodeneinheiten (nicht Flugzeuge) auf diesen 7 Feldern an. Beachte, dass dadurch auch deine eigenen Einheiten und die Einheiten deines Teampartners auf diesen Feldern getroffen werden. Wenn Katyusha eine oder mehrere Einheiten zerstört hat, erhält sie 2 Kampferfahrungen. Hat sie dagegen eine oder mehrere Einheiten nur beschädigt, erhält sie stattdessen nur 1 Kampferfahrung.

Solospiel: Katyusha greift die Einheit mit der höchsten Angriffspriorität an. Dabei zielt sie auf ein Feld, bei dem sie zusätzlich die meisten gegnerischen Einheiten beschädigen kann.

 Die **B-17 Flying Fortress** kann keine Flugzeuge angreifen, kann aber zurückschießen, wenn sie von Flugzeugen angegriffen wird. Da sie keine Lufteinheiten angreifen kann, kann sie auch keine Kampfunterstützung für Luftkämpfe leisten (aber sie kann Kampfunterstützung für Angriffe auf Bodeneinheiten leisten).

Tipps

Die verschiedenen Fraktionen sind asymmetrisch. Hier ist eine Übersicht über ihre besonderen Stärken:

- **Vereinigte Staaten:** Der B-17-Bomber ist besonders stark gegen Bodeneinheiten und die Haubitze kombiniert eine große Reichweite mit starker Feuerkraft.
- **Sowjetunion:** Die Katyusha ist schnell und kann mehrere Einheiten auf einmal treffen. Besonders im ersten Spielzug kann sie eine ganze gegnerische Armee auf einmal beschädigen. Die Sowjets haben später im Spiel Vorteile durch ihre niedrigeren Produktionskosten für Panzer.
- **Deutschland 1:** Der Tiger ist ein überlegener Panzer, aber teuer zu ersetzen. Die Me 262, der erste einsatzfähige Düsenjäger, ist im Luftkampf überlegen.
- **Deutschland 2:** Die 8.8 Flak ist vielseitig und kann sowohl Boden- als auch Luftziele mit großer Reichweite angreifen. Die Mechanisierte Infanterie kombiniert die Panzerung eines Panzers mit der Fähigkeit der Infanterie, Fabriken zu erobern - sie hat aber keine Luftabwehr.



Historische Einordnung: Dieses Brettspiel ist ein fiktives Werk, das ausschließlich für Unterhaltungszwecke dient. Die dargestellten Ereignisse, Einheiten und Szenarien sollen die realen Ereignisse des Zweiten Weltkriegs nicht verherrlichen oder verharmlosen, insbesondere nicht die Gräueltaten, die während dieser Zeit begangen wurden. Wir sind uns bewusst, dass der Zweite Weltkrieg eine Zeit unermesslichen Leids und großer Verluste war, und wir haben großen Respekt vor dem Andenken derjenigen, die davon betroffen waren. Genau wie bei Filmen, Büchern und anderen Medien vertrauen wir darauf, dass die Spieler/innen zwischen den fiktionalen Elementen dieses Spiels und der harten Realität der Geschichte unterscheiden können. Wir ermutigen die Spieler/innen, sich dem Thema mit Sensibilität und Bewusstsein zu nähern.

Optional: Missionen

Anstatt ein Scharmützel zu spielen, kannst du eine der folgenden Missionen spielen, die verschiedene neue Herausforderungen bieten.

V2-Raketenangriff

Die Deutschen haben eine Geheimwaffe entwickelt! Sie terrorisieren unsere Städte mit Raketen mit großer Reichweite. Du musst die Abschussrampe finden und zerstören, bevor sie unsere Fabriken auslöscht. Du hast unsere gesamte Luftwaffe unter deinem Kommando.

Spieler mit 2 Sätzen an Einheiten pro Spieler, aber die deutschen Spieler beginnen ohne Bomber (keine Ju 87 oder Ju 88) und die alliierten Spieler nur mit 1 Panzer und 1 Artillerie pro Spieler. Wähle einen deutschen Spieler, der die V2 Raketen kontrolliert.

Während der Aufstellung, nachdem alle Spieler ihre Einheiten platziert haben, füllt der deutsche Spieler, der die V2-Abschussrampe kontrolliert, alle leeren Felder, auf denen er regelgemäß weitere Einheiten platzieren könnte, mit den 12 grauen Startplättchen und dem 1 grauen V2-Plättchen (mit der Vorderseite nach unten), d.h. er schließt die "Kreise" um die Startzahlen mit den Startplättchen. Das Plättchen mit der V2 ist die geheime Position der V2-Abschussrampe, die nur die deutschen Spieler kennen. Solange die V2-Abschussrampe nicht entdeckt ist, können keine Einheiten ihren Spielzug auf einem Feld mit einem grauen Plättchen beenden (aber die deutschen Einheiten können sich über diese Felder hinwegbewegen). Wenn sich eine Einheit der Alliierten (USA/Sowjetunion) auf ein Feld bewegt, das an ein graues Plättchen angrenzt, drehst du dieses um. Wenn es V2-Abschussrampe zeigt, entferne alle anderen grauen Marker.

Die V2-Abschussrampe (ob entdeckt oder noch versteckt) kann einmal pro Runde in ihrem Zug eine Fabrik angreifen. Werf für den Angriff 1 Würfel. Die Fabrik wird zerstört, wenn der Würfel eine Zahl größer als 3 zeigt. Einheiten in dieser Fabrik werden zerstört. Markiere zerstörte Fabriken mit roten Markern. Die V2-Abschussrampe kann sich nicht bewegen. Sobald sie entdeckt ist, kann sie gemäß unten stehender Tabelle beschädigt werden. Lege dazu Schadensmarker auf das V2 Plättchen.

Deutsche Mission: Zerstöre 5 Fabriken mit V2-Raketen, bevor die Abschussrampe gefunden und zerstört wird, oder besetze 5 Fabriken.

Auftrag der Alliierten: Finde und zerstöre die V2-Abschussrampe, bevor sie 5 Fabriken zerstört oder besetze 5 Fabriken.



Unberechenbares Wetter

Ein guter General kann bei jedem Wetter kämpfen. Nutze die Unvorhersehbarkeit zu deinem Vorteil.

Das Wetter ändert sich alle 3 Spielzüge (nicht Runden!). Würfle einen Würfel und lege das Wetter gemäß der Liste unten fest. Setze einen Startmarker auf dieses Blatt, um dich an den Würfelwurf zu erinnern (z.B. 1). Zähle die Spielzüge mit Schadensmarkern auf diesem Blatt, um nach 3 Zügen das Wetter zu wechseln.



1-2: **Normales Wetter**

3-4: **Frost:** Wasserfelder zählen als Standardgelände

5-6: **Schlamm:** Langsamere Bewegung (Straße: 1; Standard: 1,5; Wald: 2)

7-8: **Trockenheit:** Schnellere Bewegung auf Standard-Gelände (0,5)

9-10: **Sturm:** Artillerie Reichweite wird um 1 reduziert

11-12: **Nebel:** Einheiten können nicht abgefangen werden



Ardennenoffensive

Die Ardennenoffensive war ein kühner deutscher Angriff auf die Küstenlinie, der darauf abzielte, die Alliierten von der Nutzung des belgischen Hafens Antwerpen abzuschneiden und die alliierten Linien zu spalten. Dieser Angriff hatte das Potenzial, große Teile der alliierten Streitkräfte einzukesseln und auszulöschen.

Verwende für diese Mission die Winterkarte. Die deutschen Spieler beginnen mit den 3 Fabriken unten auf der Karte, die sie nach Belieben unter sich aufteilen. Die Alliierten beginnen mit den 4 Fabriken oben auf dem Spielplan im verschneiten Land an der Küste (nicht auf der Insel oben). Die Alliierten erhalten die Startplättchen aus der oberen Hälfte des Spielplans (Plättchen 1, 2, 3, 7, 8, 9) und die Deutschen die aus der unteren Hälfte (Plättchen 4, 5, 6, 10, 11, 12). Die Plättchen werden wie üblich verdeckt ausgeteilt.

Aufgabe: Die Deutschen gewinnen, wenn es ihnen gelingt, mit einem ihrer Panzer die Meeresküste zu erreichen. Ansonsten gewinnen die Alliierten.



Gebirge

Verwende Gebirge als zusätzlichen Geländetyp. Gebirgsfelder kosten 1,5 Bewegungspunkte und können von Panzern nicht betreten werden. Artillerie auf Bergen erhöht die Reichweite ihrer Angriffe um +2.

REGELN FÜR SOLO/KOOPERATIVES SPIEL

Einrichtung

Das Solospiel ist wie ein 2-Spieler-Spiel aufgebaut. Wähle aus, welche Fraktion du kontrollierst und welche Fraktion vom Automa kontrolliert wird. Füge je nach Schwierigkeitsgrad Automa-Truppen hinzu:

- **Einfach:** keine Ergänzungen.
- **Standard:** 1 zusätzliche Artillerie
- **Schwer:** 1 zusätzliche Artillerie + 1 zusätzliche reguläre Infanterie
- **Overkill:** 1 zusätzlicher Panzer + 1 zusätzliche spezielle Infanterie (Mobile/Mech. Infanterie)

Verteile die 6 Startplättchen wie im normalen 2-Spieler-Spiel und platziere die Einheiten abwechselnd zwischen dir und dem Automa. Um zu bestimmen, wie viele und welche Art von Einheiten auf die 3 verdeckten Standortplättchen des Automa verteilt werden sollen, legst du zunächst alle Militäreinheitenplättchen seiner Fraktion in einen undurchsichtigen Becher oder Beutel. Wenn du das erste Startplättchen des Automa umdrehst, ziehst du 2 (bzw. 4, wenn du mit zwei Miniaturensätzen spielst) Plättchen aus dem Becher. Stelle die entsprechende Miniatur für das erste Plättchen auf die Startnummer und die nächsten im Uhrzeigersinn, beginnend von oben, darum. Verfahre genauso mit dem zweiten Startplättchen. Für das dritte Startplättchen ziehst du alle verbleibenden Militäreinheitenplättchen aus dem Becher. Beginne das Spiel nach der Regel [1 - 2, 2 - 3], wie auf Seite 1 beschrieben.

Aktionsprioritäten (Bewegung/Angriff)

Jede der Einheiten des Automa bewegt sich und greift an. Beginne mit der Infanterie, dann der Artillerie, dann den Flugzeugen und schließlich den Panzern. Befolge die Tabelle "Aktionspriorität". Versuche, in der Reihenfolge der höchsten Priorität zu handeln: Versuche, die Priorität "1" zuerst auszuführen. Wenn das nicht möglich ist, gehe weiter zu "2", dann zu "3" usw., bis du den Auftrag ausführen kannst.

Normalerweise gibt es mehrere Möglichkeiten, diesen Auftrag zu erfüllen. Wähle das Feld, in das du dich bewegen willst, anhand der Bewegungsprioritäten und die Einheit, die du angreifen willst, anhand der Angriffsprioritäten. Versuche auch hier, die höchste Priorität (a) zu erfüllen. Wenn das nicht möglich ist, füge (b), (c) usw. hinzu oder gehe weiter, bis du die Priorität erfüllen kannst. Wenn ein Befehl dann immer noch auf mehrere Weisen ausgeführt werden kann, wähle eine zufällige Option.

Einheiten kaufen

Am Ende des Spielzugs erhält der Automa Münzen aus seinen Fabriken und gibt sie für neue Einheiten aus. Wenn der Automa weniger als 2 Infanterien hat, kauft er **Spezielle Infanterie**. Andernfalls kauft er einen **Panzer** (wenn er bereits 4 hat und du die Anzahl der Einheiten auf 4 pro Typ begrenzt hast, kauft er Artillerie und dann eine zufällige Einheit).

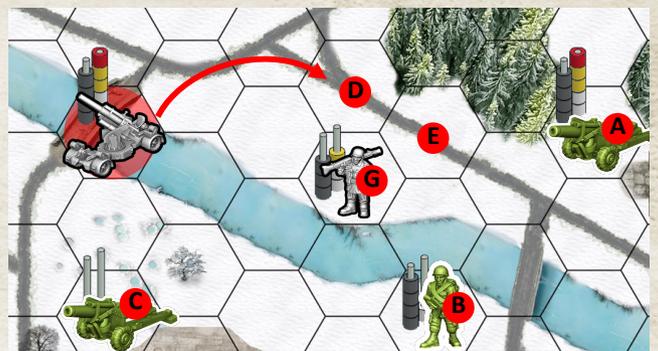
Wenn er die gekaufte Einheit platziert, wählt er (a) eine Fabrik, die eine gegnerische Infanterie in ihrem nächsten Spielzug erreichen kann, oder (b) die Fabrik, die die nächstgelegene gegnerische Einheit hat. Wenn mehrere Fabriken den gleichen Abstand zu einer feindlichen Einheit haben, wähle die Fabrik mit den meisten gleich nahen Einheiten und dann die mit der zweit-, dritt- usw. nächstgelegenen feindlichen Einheit.

Beispiele



Beispiel: Aktionspriorität für den deutsche Panzer

- **Priorität 1** kann erfüllt werden. Es gibt genug Feinde, die der Panzer erreichen kann.
- **Angriffspriorität a** kann nicht erfüllt werden: Einheit **A** kann nicht erreicht werden, Einheit **B** kann nicht zerstört werden, da dafür 7 Treffer nötig wären und der Panzer nur 6 Treffer landen wird.
- Die **Angriffspriorität b** kann nicht erfüllt werden. In der Reichweite des Panzers befindet sich keine an eine Fabrik angrenzende Infanterie.
- **Angriffspriorität c** kann erfüllt werden. Sowohl **C** als auch **D** können nicht zurückschießen (da Haubitzen nicht auf Reichweite 1 kämpfen können).
- Zwischen diesen beiden Optionen wählst du **D** als Ziel (gemäß h), weil diese Haubitze mehr Erfahrung hat.
- **Bewegung:** Der Panzer könnte dieses Ziel von den Feldern **E** und **F** aus angreifen. Keines dieser Felder ist ein Wald (gemäß Bewegungspriorität c), aber **E** liegt am nächsten zu deiner nächsten Einheit **G** (gemäß f), also bewegt sich der Panzer dorthin.



Beispiel: Aktionspriorität für deutsche Artillerie (8.8 Flak)

- **Priorität 1** kann erfüllt werden. Es gibt genug Feinde, die die Artillerie erreichen kann.
- **Angriffspriorität a** kann erfüllt werden. Die Artillerie wird 4 Treffer landen, was ausreicht, um Einheiten **A** oder **B** zu zerstören. Um zwischen **A** oder **B** zu wählen, prüfen wir h und wählen **A** als Ziel, weil es mehr Erfahrung hat.
- **Bewegung:** Dieses Ziel kann von den Feldern **D** und **E** aus erreicht werden. Die Artillerie bewegt sich gemäß Bewegungspriorität d in das Feld **D**, da dieses Feld am weitesten von der nächsten gegnerischen Einheit entfernt ist.

AUTOMA-AKTIONSPRIORITÄTEN

Hinweis: Bei den folgenden Aktionen bezieht sich "du" auf den Automa, und "Feind" auf den menschlichen Spieler. Wenn nicht anders angegeben, werden die Entfernungen "am nächsten"/"am weitesten" in verbrauchten Bewegungspunkten gemessen, nicht in Feldern (z. B. zählt Wald als 1,5). Wenn du mehrere Einheiten desselben Typs hast (z. B. 2 Haubitzen), bewege diejenige zuerst, die eine Aktion mit höherer Priorität ausführen kann.

I. Infanterie (erst reguläre Infanterie, dann spezielle Infanterie)

1. Erobere die Fabrik (wenn keine feindliche Infanterie angrenzend an die Fabrik steht).
2. Bewege dich auf ein Feld, das an eine neutrale/feindliche Fabrik angrenzt (wenn keine andere deiner Infanterien bereits an diese Fabrik angrenzt, es sei denn, eine feindliche Infanterie grenzt ebenfalls an diese Fabrik)
3. Bewege dich auf eine neutrale/feindliche Fabrik zu, damit du in deinem nächsten Spielzug ein Feld erreichen kannst, das an diese Fabrik angrenzt.
4. Bewege dich auf den Feind zu und greife ihn nach Angriffspriorität a, dann b an.
5. Bewege dich auf die nächstgelegene neutrale/feindliche Fabrik zu. Wenn möglich, wähle ein Feld und greife nach Angriffspriorität a, dann b an.
6. Folge den Panzer-Aktionsprioritäten.

II. Artillerie, Flugzeuge und Panzer (in dieser Reihenfolge)

1. Bewege dich in Reichweite und greife den Feind an (wähle den Feind nach Angriffsprioritäten).
2. Nähere dich dem Ziel mit der höchsten Priorität so weit wie möglich.

Bewegungsprioritäten

Wenn es mehrere Felder gibt, von denen aus du die Auftragspriorität gleichermaßen erfüllen kannst, ziehe in das Feld,...

- a. [Nur Infanterie] am weitesten von der nächsten gegnerischen Einheit entfernt
- b. [Nur Artillerie] auf oder neben einer Straße
- c. [Nur Infanterie und Panzer] in einem Wald
- d. [Nur Artillerie] am weitesten (Anzahl der Felder) vom nächsten Feind entfernt
- e. [Nur Artillerie] am nächsten (Anzahl der Felder) zu deiner nächsten Einheit
- f. am nächsten (in Bewegungspunkten) zu deiner nächsten Einheit
- g. am nächsten zu deiner ursprünglichen Position (d.h. wo die Einheit herkommt) in Bewegungspunkten, dann in Feldern

Angriffsprioritäten

Wähle ein Ziel, das du beschädigen kannst wie folgt:

- a. Feindliche Einheit, die du mit diesem Angriff zerstören kannst
- b. Feindliche Infanterie neben einer neutralen/eigenen Fabrik
- c. Feindliche Einheit, die nicht zurückschießen kann
- d. [Nur Kampfflugzeuge] Feindlicher Bomber
- e. Feindliche Infanterie, die in ihrem nächsten Spielzug eine neutrale/deine Fabrik erreichen kann
- f. Feindliche Infanterie in einer gegnerischen Fabrik, die deine Infanterie im nächsten Spielzug erreichen kann
- g. Einheit, die in diesem Spielzug bereits von einer anderen Einheit angegriffen wurde (Feuerunterstützung)
- h. [Wenn der Feind nicht zurückschießen kann] erfahrenste gegnerische Einheit
- i. Feindliche Einheit mit dem niedrigsten Angriffswert
- j. Teuerste gegnerische Einheit
- k. Am wenigsten erfahrene gegnerische Einheit

Kampf

Anders als der menschliche Spieler hat der Automa keine Phase "Angriffe benennen". Jede Einheit greift direkt nach ihrer Bewegung an. Die Automa-Einheiten erhalten keine roten Bonuswürfel. Anstatt zu würfeln, teilen Automa-Einheiten eine feste Anzahl von Treffern aus, die von ihrem Schaden und ihrer Erfahrung abhängt:

- 0-2 Schaden:
- Treffer entsprechend dem Angriffswert der Einheit (z. B. 2 für eine reguläre Infanterie)
 - +2 Treffer für jede Erfahrungsstufe (Veteran/gelb und Kriegsheld/rot)
- 3-5 Schaden:
- Treffer entsprechend der Hälfte (aufgerundet) des Angriffswerts der Einheit (z.B. 3 für eine Haubitze)
 - +1 Treffer für jede Erfahrungsstufe

Kooperativ spielen

Kooperatives spielen funktioniert genauso wie Solo spielen. Teile deine Einheiten zwischen den beiden menschlichen Spielern auf. Verwende für einen Spieler die Miniaturen der verbündeten Nation (z. B. ein Spieler die USA, der andere die Sowjets), damit du sie unterscheiden kannst. Bei der Aufstellung erhält jeder Spieler nur 1 verdecktes Startplättchen für seine Einheiten. Das dritte verdeckte Startplättchen wird geteilt und beide Spieler können dort Einheiten platzieren. Fabriken und Münzen werden geteilt.

Einheiten bewegen

- Beende ggf. Reparaturen: Wenn sich Münzen unter einer Einheit befinden, entferne sie und bis zu 3 Schadensmarker von der Einheit.
- Bewege deine Einheiten (beachte, dass der Gegner sie abfangen kann).

Angriffe benennen

Kampf

Geldgeschäfte

- Erhalte 1 pro besetzter Fabrik.
- Kaufe Einheiten und stelle sie auf eine deiner leeren Fabriken.
- Reparatur starten: Lege 2 unter eine Einheit in deiner Fabrik, um die Reparatur zu starten.

SCHNELL REFERENZ

Einheiten bewegen

Nur das Zielfeld zählt

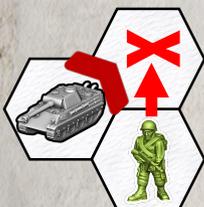
- 1 Standard-Gelände
- 0.5 Straße
- 1.5 Wald
- voller Spielzug Fluss
Nur Infanterie
- 1 Deine Fabrik

Fabrik besetzen



- Nur Infanterie
- Voller Bewegungszug
- Setze deine Flaggenmarke auf die Fabrik
- Ggf. feindliche Einheit aus der Fabrik entfernen

Einheit abfangen



- Feindliche Einheit (die diese angreifen könnte) kann benachbarte Einheit während ihrer Bewegung abfangen
- Einheit muss anhalten
- Die abfangende gegnerische Einheit kann sich im nächsten Spielzug nicht bewegen und muss die abgefangene Einheit angreifen

Gefecht

Angreifer und Verteidiger würfeln gleichzeitig

1. Schaden → Anzahl der Würfel



2. Bonuswürfel? (nur Angreifer)



3. Erfahrung → Trefferwahrscheinlichkeit



4. Würfeln → Anzahl der Treffer



5. Treffer → Schaden (Geländebonus nur für Verteidiger)



6. Marker hinzufügen



Kampferfahrung:

- Feindliche Einheit beschädigt: +1 Erfahrung
- Feindliche Einheit zerstört: +2 Erfahrung