

SO WIRD GESPIELT

WAS IHR BRAUCHT

Jeder Spieler benötigt eine kleine Bande aus Miniaturen, ungefähr zehn W6, ein Maßband in Zentimetern und ein vollständiges Kartendeck mit 52 Karten.

Als Spielfeld eignen sich etwa 90 × 90 cm. Andere Größen funktionieren ebenfalls.

DIE GRUNDREGEL

Für eine Probe würfelst du so viele W6, wie der entsprechende Wert deiner Figur angibt.

Jede 5 und jede 6 zählt als 1 Erfolg.

Bei vergleichenden Proben gewinnt die Seite mit mehr Erfolgen.

Fertigkeiten, Ausrüstung, Deckung und andere Umstände können zusätzliche Würfel geben oder Würfel abziehen.

EINE SPIELRUNDE

Zu Beginn der Runde füllt jeder Spieler seine Hand auf 5 Karten auf.

Danach wählt jeder eine Handkarte als Initiativkarte und legt sie verdeckt aus. Alle decken gleichzeitig auf.

Die höchste Karte erhält die Initiative.

KARTENWERTE

2 bis 10 = aufgedruckter Wert	König = 13
Bube = 11	Ass = 15
Dame = 12	Handkartenlimit: 5

Bei gleichem Kartenwert gilt: Kreuz > Pik > Herz > Karo.

AKTIONSPUNKTE

Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine weitere Handkarte aus.

Ihr Kartenwert entspricht deinen verfügbaren Aktionspunkten, kurz AP.

Diese AP darfst du auf deine handlungsfähigen Figuren verteilen.

Eine einmal begonnene Figur wird vollständig aktiviert, bevor du mit der nächsten weitermachst.

Zu einer bereits beendeten Figur darfst du im selben Zug nicht zurückkehren.

DIE WICHTIGSTEN AKTIONEN *mehr dazu S. 23-28*

Erste Bewegung	1 AP
Zweite Bewegung derselben Figur	3 AP
Dritte Bewegung derselben Figur	5 AP

Eine normale Figur bewegt sich bei jeder Bewegungsaktion 10 cm.

Schwieriges Gelände: halbe Bewegungsreichweite.

Springen / Klettern: halbe Bewegungsreichweite.

Kleines Hindernis überwinden: +1 AP Bewegungsaktion.

Zielen	2 AP
Nahkampfangriff	1 AP
Medizinische Behandlung	3 AP
Handlung durchführen	2 AP
Gegend absuchen	5 AP

Fernkampfangriff: laut Waffenprofil, meistens 1 AP.

SONDERWIRKUNGEN DER INITIATIVKARTE

4: +3 AP im eigenen Zug

3: +1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung

2: +1 W6 auf Fernkampfangriffe

siehe S. 15

Herz: Genesungstests für eigene kampfunfähige Figuren.

BEENDENDE AKTIONEN

siehe S. 18

Fernkampf, Nahkampf, medizinische Behandlung und Gegend absuchen sind beendende Aktionen.

Danach darf diese Figur in der laufenden Runde nichts mehr tun.

Übrige AP dürfen weiterhin für andere Figuren verwendet werden.

DEINE BANDE

Bandenbau S. 42-49

Waffen S. 54-68

Ausrüstung S. 69-76

Als Richtwert spielt jeder mit einer Bande von 20 Punkten.

Ein gewöhnliches Bandenmitglied kostet 1 Punkt und besitzt:

Fernkampf: 5 W6	Widerstand: 2 W6
Ausweichen: 2 W6	Lebenspunkte: 4
Nahkampf: 3 W6	Bewegung: 10 cm
Verteidigung: 2 W6	Grundkosten: 1 Punkt

Jede Bande benötigt mindestens eine Figur mit ANFÜHRER STUFE 1.

Danach kannst du für jede Figur Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstung kaufen.

Alle Kosten werden addiert und dürfen das vereinbarte Punktelimit nicht überschreiten.

WAFFENPLÄTZE

Jede Figur besitzt:

- 1 Primärwaffe
- 1 Sekundärwaffe

Ein oder beide Waffenplätze dürfen frei bleiben.

Gewöhnliche Nahkampfwaffen wie Messer, Schwerter, Äxte, Knüppel oder Gewehrkolben sind bereits im Nahkampfwert enthalten und müssen nicht gekauft werden.

Nur besondere Nahkampfwaffen aus der Waffenliste kosten Punkte und belegen einen Waffenplatz.

WAFFENPROFILE LESEN

„2 Schuss / 1 AP“ bedeutet: Bis zu zwei Schüsse innerhalb eines Fernkampfangriffs für insgesamt 1 AP. Jeder Schuss wird einzeln abgehandelt.

Reichweite, Schusszahl, Magazin und besondere Regeln stehen im jeweiligen Waffenprofil.

GEWINNEN

Wie eine Partie gewonnen wird, bestimmt das Szenario. Es kann um ausgeschaltete Gegner, Zielmarker, Beute, einen Überfall oder andere Missionsziele gehen.

IM ZWEIFEL

Für besondere Waffen, Fertigkeiten, Ausrüstung, Szenarien und Sonderfälle gilt das vollständige Regelwerk.

FERNKAMPF

ausführlich S. 29–36

1. Ziel muss sichtbar und innerhalb der Waffenreichweite sein.
 2. Der Schütze würfelt seinen FERNKAMPFWERT.
 3. Das Ziel würfelt AUSWEICHEN + DECKUNG.
 4. Erfolge vergleichen.
- Hat das Ziel gleich viele oder mehr Erfolge: kein Treffer.
Hat der Schütze mehr Erfolge: Treffer.
Erfolgsdifferenz = verlorene Lebenspunkte.

DECKUNG

Leichte Deckung: +1 W6
Schwere Deckung: +2 W6
Sehr schwere Deckung: +3 W6
Bei unklarer Deckung klären die Spieler die Einstufung vor dem Spiel oder vor dem Würfelwurf.

ZIELEN

Zielen kostet 2 AP und muss unmittelbar vor dem Fernkampfangriff stattfinden.
Der erste einzelne Schuss dieses Fernkampfangriffs erhält +1 W6.
Erlaubt eine Waffe mehrere Schüsse, gilt der Bonus nur für den ersten Schuss.
SCHADEN, WIDERSTAND UND KAMPFUNFÄHIGKEIT
Nach einem Treffer werden die verlorenen Lebenspunkte sofort abgezogen.
0 LP: Die Figur scheidet sofort endgültig aus. Keine Widerstandsprobe. Keine Genesung.
Noch mindestens 1 LP: Die Figur führt eine Widerstandsprobe mit ihrem WIDERSTAND durch.
Mindestens 1 Erfolg: Die Figur bleibt handlungsfähig.
Kein Erfolg: Die Figur wird kampfunfähig.

KAMPFUNFÄHIG

siehe S. 32–33

Eine kampfunfähige Figur bleibt mit ihren aktuellen Lebenspunkten auf dem Spielfeld liegen.
Sie kann keine Aktionen und keine Zugunterbrechungen durchführen.
Kampfunfähige Figuren können nicht mit Fernkampfangriffen beschossen werden.
Eine gegnerische handlungsfähige Figur im Basekontakt kann eine kampfunfähige Figur mit einer Nahkampffaktion ohne Würfelprobe endgültig ausschalten.

GENESUNG

siehe S. 15–16

Spielt der Besitzer einer kampfunfähigen Figur in einer späteren Runde eine Herzkarte als Initiativkarte, führt die Figur einen Genesungstest mit ihrem Widerstand durch.
Mindestens 1 Erfolg: wieder handlungsfähig.
Kein Erfolg: endgültig ausgeschieden.
Ein Genesungstest stellt keine verlorenen Lebenspunkte wieder her.

OPTIONAL: SCHWERE VERWUNDUNG *siehe S. 40*

Mehr als 2 verlorene Lebenspunkte: –1 W6 auf alle eigenen Proben.
Der Malus gilt nur einmal und endet, sobald genügend Lebenspunkte geheilt wurden.

NAHKAMPF

ausführlich S. 37–40

Eine handlungsfähige Figur im Basekontakt kann für 1 AP einen Nahkampfangriff durchführen.
Der Nahkampfangriff beendet ihre Aktivierung.

1. Angreifer würfelt NAHKAMPF.
2. Verteidiger würfelt VERTEIDIGUNG.
3. Mehr Erfolge gewinnen.
4. Die unterlegene Figur verliert Lebenspunkte in Höhe der Erfolgsdifferenz.

Auch der Angreifer kann verlieren.

SCHADEN IM NAHKAMPF

Sinkt die unterlegene Figur auf 0 LP: sofort endgültig ausgeschieden.
Hat sie danach noch mindestens 1 LP: Widerstandsprobe.
Mindestens 1 Erfolg: bleibt handlungsfähig.
Kein Erfolg: sofort endgültig ausgeschieden.
WICHTIG: Im Nahkampf gibt es bei einer misslungenen Widerstandsprobe keine Kampfunfähigkeit und keinen späteren Genesungstest.

GLEICHSTAND IM NAHKAMPF

Bei gleich vielen Erfolgen entsteht kein Schaden.
Der Angreifer wird 5 cm vom Verteidiger zurückgesetzt.

MEHRERE ANGREIFER

Wird dieselbe Figur in derselben Runde mehrfach im Nahkampf angegriffen, erhält sie gegen jeden weiteren Angreifer –1 W6 Verteidigung.
Zweiter Angreifer: –1 W6
Dritter Angreifer: –2 W6
usw.

ACHTUNG:

Im Nahkampf kann auch der Angreifer Schaden erleiden und endgültig ausscheiden!

OPTIONAL: ZUGUNTERBRECHUNG

ausführlich S. 20–22

Während eines gegnerischen Zuges darfst du eine oder mehrere Handkarten gleichzeitig ausspielen.
Addiere ihre Kartenwerte.
Ist die Summe mindestens so hoch wie die Initiativkarte des aktiven Gegners, darf eine eigene handlungsfähige Figur sofort einen einzelnen Schuss abgeben.
Danach werden die verwendeten Karten abgelegt und der gegnerische Zug wird normal fortgesetzt.

WICHTIG: Nur ein einzelner Schuss, auch wenn die verwendete Waffe normalerweise mehrere Schüsse erlaubt.

Waffen, deren einzelner Schuss mehr als 1 AP kostet, dürfen grundsätzlich nicht verwendet werden.
Eine doppelläufige Schrotflinte darf einen einzelnen Lauf abfeuern.
Mörser und Geschütze können keine Zugunterbrechung durchführen.
Jede eigene Figur darf höchstens einmal pro Runde unterbrechen. Mehrere Zugunterbrechungen sind mit unterschiedlichen Figuren möglich.
Ausgespielte Karten fehlen dir später für Initiative und Aktionspunkte.