

Pocket Tactics deutsch

Vorraussetzungen:

Mindestens 1 Core Set

Jeder Spieler benötigt sechs Würfel (drei rote und drei grüne).

Spielaufbau

Jeder Spieler wählt seine Fraktion und durch Würfeln wird bestimmt wer anfängt.

Armee Zusammenstellung (irrelevant bei Core Sets)

Zu Beginn baut jeder Spieler seine Armee zusammen. In der Regel können alle 6 Einheiten eines Standard Sets genutzt werden. Andernfalls geschieht die Auswahl, indem jeder Spieler eine Anzahl von Einheiten auswählt, die 50 Punkte oder weniger beträgt. Für ein größeres Spiel können sich die Spieler auf eine höhere Punktzahl einigen.

Spielfeld Aufbau

Das Spielfeld kann z.B. von einem Spieler für alle Spieler fair aufgebaut werden. Alternativ wird die Karte gemeinsam nach folgendem Regelwerk aufgebaut:

Aufbau Ablauf:

Jeder Spieler wählt 6 Plättchen und alle Plättchen werden in einen Beutel fallen gelassen und gemischt.

Dann bestimmen die Spieler (nach dem Zufallsprinzip, wenn Sie sich dazu entscheiden) ein „zentrales Merkmal“ und wählen dann jeweils ein Merkmal für sich. (Merkmale sind die 3-dimensionalen Kacheln wie Wald, Hochland, Dörfer, Stadt usw.).

Ziehen Sie die erste Kachel aus der Tasche und legen Sie das zentrale Merkmal in diese Kachel.

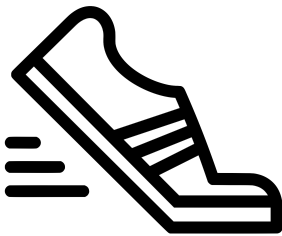
Alle Spieler würfeln um zu sehen, wer anfängt und die Spiel Richtung wird bestimmt (z.B. im Uhrzeigersinn). Die Spieler ziehen reihum Steine aus der Tasche und platzieren sie nebeneinander in beliebiger Konfiguration. Sobald alle Steine platziert wurden, platziert jeder Spieler (in der durch Würfeln bestimmten Reihenfolge) das eigene gewählte Merkmal so, dass es sowohl so viele Steine wie möglich von der Mitte entfernt ist als auch jeweils von den anderen Merkmalen.

Die Start-Einheiten:

Sobald die Karte erstellt wurde, platzieren die Spieler bis zu drei Einheiten ihrer Wahl (oder so viele sie können - je nach Anzahl freier Felder zum Stationieren) entweder auf oder neben ihrem gewählten Merkmal. Dabei wird die ausgewürfelte oder bestimmte Spieler Reihenfolge angewendet. Sie können immer nur eine Einheit auf ein Feld oder Merkmal setzen. Sobald dies abgeschlossen ist, beginnt das Spiel mit dem letzten Spieler, der eine Einheit platziert hat.

Einheiten Besonderheiten

Schnelle Einheiten



Einheiten mit diesem Symbol auf ihrer Regelkarte führen wahlweise eine Reihe von Bonusbewegungen aus, die dem numerischen Wert entsprechen, der auf der Seite aufgeführt ist, wenn sie zum Bewegen aktiviert werden. Sie dürfen also mehr als eine Fliese weit springen.

Fliegende Einheiten



Einheiten, die dieses Symbol auf ihrer Regelkarte haben, können eine Reihe von Bonusbewegungen ausführen, die dem numerischen Wert entsprechen, der auf der Seite aufgeführt ist, wenn sie aktiviert werden, und sie können über feindliche Einheiten springen, als wären sie Verbündete.

Fernangriffe:



Einheiten mit diesem Symbol auf ihrer Regelkarte können Angriffe auf Einheiten ausführen, die eine zusätzliche Anzahl von Feldern entfernt sind, die dem numerischen Wert neben dem Symbol entsprechen. Zählen Sie die kürzeste Route entlang der Fliesenkanten, um zum Ziel zu gelangen, bevor Sie einen Distanzangriff durchführen. Merkmale (gilt nicht für Wasser) und feindliche Einheiten blockieren die Sichtlinie (außer wenn eine fliegende Einheit angegriffen wird oder den Angriff durchführt) und leere Felder (Felder ohne Kachel) blockieren immer die Sichtlinie. Wenn eine Einheit, die angegriffen wird, nicht in der Lage ist, die Reichweitenanforderungen für den Angreifer zu erfüllen, darf sie ihre OFF Würfel nicht für diesen Angriff würfeln.

DAS SPIEL SPIELEN

In jedem Zug kann ein Spieler entweder

- 1) eine seiner Einheiten **bewegen**,
- 2) eine seiner Einheiten verwenden, um eine gegnerische Einheit **anzugreifen**,
- 3) eine **neue Einheit** auf die Karte setzen (stationieren),
- 4) eine Einheit in die Reserve zurück befördern,
- 5) oder: manche Einheiten haben Sonderfunktionen auf ihren Regelkarten vermerkt.

Einheit bewegen:

Wenn Sie eine Einheit bewegen, können sie dies in ein beliebiges unbesetztes Feld neben sich tun. Befindet sich eine verbündete Einheit in einer benachbarten Kachel, kann die sich bewegende Einheit über diese Einheit „springen“, um zu einer offenen Kachel neben ihrem Verbündeten zu gelangen. Eine Einheit darf nur einen einzelnen Verbündeten pro Zug hüpfen. Einige Merkmale (Wälder, Hochland, Dörfer usw.) enthalten besondere Bewegungsregeln, die auf ihrer Regelkarte aufgeführt sind. Leerräume, die keine Kachel enthalten, dürfen nicht verschoben werden.

Einheit stationieren:

Anstatt eine Ihrer bereits auf der Karte befindlichen Einheiten zu aktivieren, können Sie eine Einheit aus Ihren Reserven auswählen (eine der Einheiten, die Sie zu Beginn des Spiels nicht auf der Karte platziert haben und nicht von Feinden erobert wurden)) und platziere sie sie neben einem Merkmal auf der Karte, das du

kontrollierst (sofern der Platz nicht belegt ist). Wenn keine solche Kachel vorhanden ist, können Sie möglicherweise keine Einheit bereitstellen, bis eine frei wird.

Einheit in die Reserve zurückholen

Jeder Spieler kann anstelle einer regulären Zugaktion eine Figur "in" ein besetztes Merkmal ziehen, um diese Einheit in die Reserven zu bringen. Auf ähnliche Weise kann eine Einheit, die ein Merkmal besetzt, in dieses Merkmal hineingehen, um zu den Reserven zurückzukehren, obwohl Sie dann die Kontrolle über die Funktion verlieren.

Einheit nutzen um gegnerische Einheit anzugreifen

Es gibt zwei Arten von Angriffen: Nahkampf und Fernkampf

Nahkampf:

Die Nahkampf ausführende Einheit bewegt sich auf die Fliese des Gegners. Der Angreifer erklärt Nahkampf oder Magie als Angriffstyp (siehe Einheiten Typen).

Fernkampf:

Beim Fernkampf wählt der Angreifer eine Fliese entlang der Fliesenkanten aber er bewegt sich nicht auf die Fliese des Angegriffenen.

Angriffe und Verteidigung durch Würfeln

Bei der Aktivierung einer Einheit zum Angriff auf einen benachbarten Feind testet jeder Spieler die Offensive (OFF) seiner Einheiten, indem er seine roten Würfel und seine Verteidigung (DEF) mit seinen grünen Würfeln würfelt. Eine Einheit hat zwischen null und drei jeder Würfelart, wie auf ihren Regelkarten gezeigt.

Angriffsphasen:

Würfelphase

Alle Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

Bonusphase

Einige Einheiten haben "Bonis" - einen numerischen Wert mit einem +, das entweder neben ihren OFF- oder DEF-Würfeln aufgeführt ist.

Bei einigen Einheiten können mehrere Bonuswerte unter ihren Würfeln aufgeführt sein oder durch spezielle Fähigkeiten oder Geländeeffekte gewährt werden.

Beginnend mit dem Spieler, der den Wurff initiiert, wechseln sich die Spieler mit den einzelnen Bonis ab. Jeder Bonus kann ein einzelnes Würfelergebnis (entweder OFF oder DEF) um seinen Wert nach oben anpassen (ein einzelner Würfel wird nicht höher als 6).

Neu-Würfelphase

Beginnend mit dem Spieler, der den Angriff einleitet, wechselt nach jedem Neuwurf der Spieler. Für jeden gewählten Neu Wurf kann der Spieler eines seiner Würfelerggebnisse erneut würfeln (OFF oder DEF)

Die Anzahl der Neu Würfe ist abhängig von Spezialfähigkeiten oder nach Gelände / Einheiten: Eine Einheit mit angrenzenden Verbündeten profitiert von „Unterstützung“ und erhält pro Verbündetem einen Neu-Wurf. Eine Einheit erhält außerdem einen, wenn sie ihr "bevorzugtes Terrain" besetzt (ein Geländeplättchen oder ein Merkmal, das auf ihrer Regelkarte angezeigt wird).

Kampf Ergebnis berechnen

Jeder Spieler überprüft seine OFF-Ergebnisse und vergleicht sie mit den DEF-Ergebnissen des Gegners in absteigender Reihenfolge. Abzüglich der Unentschieden entscheidet jeweils das höhere Würfelerggebnis ob der Angriff gelingt.

Beginnen Sie mit dem höchsten OFF-Würfel und vergleichen Sie ihn mit dem höchsten DEF-Würfel des Feinds.

Ist der erste (und damit höchste) OFF Würfel des Angriffs höher als der erste (höchste) DEF Würfel der Verteidigung gelingt der Angriff und der Gegner ist besiegt.

Ist das erste DEF Würfelerggebnis höher als das erste OFF Ergebnis, misslingt der Angriff.

Bei jedem Unentschieden fahren Sie jeweils mit dem Vergleich der beiden nächsthöheren Würfelerggebnisse fort.

Sind die Würfelmengen unterschiedlich und es bleibt ein einzelnes OFF-Würfelerggebnis übrig, so dass es nicht von einem DEF Würfel ausgeglichen oder geschlagen werden kann, wird dieser Feind auch „besiegt“.

Beispiel Kampf:

Angreifer Regelwerte: OFF: 2, DEF: 2
würfelt **OFF: 6, 1** und **DEF: 3, 1**

Verteidiger Regelwerte: OFF: 1, DEF: 2
würfelt **OFF: 3** und **DEF: 4, 2**

Die Attacke des Angreifers (6, 1 trifft 4, 2)
Die 6 ist der höchste Wert: der Angriff gelingt.

Der Gegenangriff des Verteidigers (3 trifft 3, 1)
Die 3 des Verteidigers und die 3 des Angreifers gleichen sich aus. Die 1 des Angreifers ist das einzig übrig bleibende Würfelerggebnis, also schlägt der

Gegenangriff fehl.

Besiegte Feinde werden von der Karte entfernt und in die Eroberungen des Siegers (ein Feld neben dem Kartenfeld des Spielers) eingefügt Seite). Wenn der höchste OFF Würfel die feindlichen DEF-Werte nicht schlagen kann, ist diese Einheit sicher. Da alle Würfel gleichzeitig gewürfelt werden, ist es möglich, dass sich beide Einheiten gleichzeitig besiegen.

Allgemeines

Einheiten Typen

Direkt unter dem Namen einer Einheit sind eine Reihe von „Typen“ aufgeführt (Mensch, Elf, Roboter usw.). Diese Typen haben keine eigenen Auswirkungen, werden jedoch von bestimmten Fähigkeiten und Geländeeffekten referenziert, die für die Einheit entweder vorteilhaft oder abträglich sind.

Gefahren

Einige Geländeplättchen und -merkmale enthalten Hindernisse. Diese haben Spezialeffekte, die auftreten, wenn eine Einheit in diese Kachel bewegt wird.

Wichtig: Einheiten, die in einer Kachel mit Gefahreneffekten eingesetzt werden, ignorieren sie ebenso wie Einheiten, die diesen Kacheltyp als bevorzugtes Gelände haben.

Wasser

Eine Einheit, die sich in ein Wasserfeld bewegt, muss einen Würfel würfeln, bei einer 1-3 ertrinkt die Einheit. Füge sie zum Gefangenenlager des Gegners hinzu. Eine Einheit die eine im Wasser stehende Einheit angreifen möchte, muss den Wasser Würfeltest bestehen bevor der Kampf starten kann.

Wenn ein Merkmal in einem Terrain-Kachel platziert wird, zählt die Kachel als dieses Merkmal und nicht als der Terrain-Typ. Daher werden alle für den Terrain-Typ typischen Gefahreneffekte aufgehoben.

5 DEF / OFF Test

Eine Einheit darf ihre OFF bzw. DEF Würfel entsprechend ihrer Regelkarte nutzen und muss mindestens ein Würfelgegnis von 5 erreichen. Bei einem OFF Misserfolg misslingt die Aktion, bei einem DEF Misserfolg ist die Einheit unmittelbar besiegt.

Siegbedingungen

Ein Spieler gewinnt, sobald

- a) sein Gegner (oder Gegner) keine Einheiten aktivieren oder einsetzen kann.
- b) Alternativ ist der Sieg in dem Moment gesichert, in dem ein einzelner Spieler alle Merkmale auf der Karte kontrolliert.