

KURZANLEITUNG

Bunkers and Badasses

Tobias Faßbender

19. Januar 2018



Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	3
2	Allgemeines	4
2.1	Updates	4
2.2	Bugs und Fehler	5
3	Regeln	6
3.1	Spielvorbereitung	6
3.2	Das Spiel	8
3.3	Rundenziele und -boni	12
3.4	Das Spielfeld	13
3.5	Kämpfe Ausführen	14
3.6	Truppen	20
3.7	Gebäude	22
3.8	Befehle	24
3.9	Spielende	31

1 Vorwort

Herzlichen Glückwunsch, dass Du dich zum Kauf von Bunkers and Badasses entschieden hast. Solltest Du für dieses Spiel wirklich bezahlt haben wurdest Du leider über den Tisch gezogen. Das Spiel ist nämlich Gratis (Wer würde auch schon für so einen Blödsinn bezahlen?).

In diesem Spiel muss jeder Spieler durch Strategie und Taktik Gebiete erobern, Kämpfe gewinnen und damit mehr Siegpunkte machen als alle anderen Mitspieler um den Titel des ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu gewinnen.

Diese Anleitung ist die Kurzfassung und soll dem Spieler einen Schnellen einstieg in das Spiel ermöglichen. Die wichtigsten Regeln sind daher zwar enthalten, aber einige Tricks und Feinheiten, die in Spezialfällen beachtet werden müssen sind hier nicht enthalten. Um eine Vollständige Übersicht über das Spiel zu erhalten kannst Du das umfangreiche Manual zu diesem Spiel lesen.



2 Allgemeines

Einige allgemeine Regeln, die für das Spiel gelten müssen vorab festgelegt werden:

1. Wer Rechtschreibfehler findet, darf sie behalten!!! Wer in dieser Anleitung oder im Spiel Rechtschreibfehler findet, darf diese gerne behalten. Dieses Spiel wurde nunmal von einem Programmierer entwickelt, da bleiben unnütze Dinge wie Rechtschreibung halt mal auf der Strecke.
2. In diesem Spiel geht es darum den ULTIMATIVEN BADASS in einem epischen Kampf auf Leben und Tot zu bestimmen. Irgentein Friede-Freude-Eierkuchen Weichei gelaber ist daher absolut unangebracht. Beschwerden darüber, dass das Spiel zu brutal oder absolut bescheuert sei sind gleichermaßen richtig wie nutzlos.
3. In diesem Spiel geht es um Strategie und Taktik. Taktische Manöver, wie das schließen von Alianzen, Lügen, Betrügen und seinen Mitspielern (metaphorische) Messer in den Rücken zu rammen sind daher nicht nur erlaubt, sondern AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT.
4. Das eigentliche Ziel des Spiels ist natürlich die meisten Siegpunkte zu erhalten und sich damit zum ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES zu krönen. Gelingt dieses Ziel mal nicht kann es als sekundäres Ziel verstanden werden, den Mitspielern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Wird man dabei von seinen Gegnern beleidigt und verflucht sollte das als Kompliment an die eigenen strategischen Fähigkeiten verstanden werden.

2.1 Updates

Da das Spiel immernoch weiter entwickelt wird, können ab und zu neue Versionen und Updates erscheinen. Einige Updates werden dabei automatisch gepatcht. Neue Versionen müssen aber manchmal neu heruntergeladen werden. Informationen über Updates werden dabei immer im Main Menü des Spiels und auf jfabricationgames.ddns.net veröffentlicht.

Von der Webside können die neuen Versionen heruntergeladen werden, sobald diese erscheinen.

2.2 Bugs und Fehler

Programmierer sind leider auch nur Menschen (schwer zu glauben, ich weiß). Daher kann es vorkommen, das das Spiel einige Bugs und Fehler aufweist. Aber immerhin ist das Spiel ja auch umsonst also was solls...

Wenn Ihr Bugs, Glitches oder andere Fehler findet könnt ihr mir gerne bescheid sagen und ich versuche die dann in der nächsten Version zu beheben. Dafür gibt es auf jfabricationgames.ddns.net im Bereich für Bunkers and Badasses ein Formular, wo man die Fehler kurz beschreiben kann und sehen kann was es für andere bekannte Fehler oder Verbesserungen gibt.

3 Regeln

In diesem Abschnitt werden kurz die Regeln des Spiel erklärt und es wird eine Einführung in die Funktionen des Spiels gegeben. Und dann kann auch schon begonnen werden den ULTIMATIVEN SUPER BADASS ALLER BADASSES zu ermitteln!



3.1 Spielvorbereitung

Um ein Spiel zu erstellen muss man sich zunächst einloggen und das Main Menü starten. Nachdem man im Main Menü angekommen ist kann man ein Spiel erstellen, indem man einige Mitspieler einlädt.

Dabei muss man zunächst die Spieler die teilnehmen sollen und die Karte auswählen. Sobald alles ausgewählt wurde werden den Spielern die teilnehmen sollen Einladungen geschickt, die diese dann beantworten müssen um das Spiel beginnen zu können.

Bei den anderen Spielern, die die Einladung bestätigt haben wird das Spiel automatisch gestartet.

Sobald dann der Startdialog geöffnet wird erhält der Spieler eine Menge Informationen über das bevorstehende Spiel. Dazu gehören die Rundenziele der 10 Spielrunden, die Rundenboni, die ausgewählt werden müssen und die Skillprofile die zur Verfügung stehen.

Skillprofile auswählen

Zuerst müssen dann die Skillprofile ausgewählt werden, mit dem Festgelegt wird wie viele Startressourcen ein Spieler besitzt und wie viel die im Spiel erstellten Gebäude an Ressourcen abwerfen (siehe Abbildung 3.1). Jeder Spieler kann aus einem seiner 5 Skillprofile auswählen. Diese Skillprofile können vom Hauptmenü aus über das Profil-Menü eingestellt werden (falls das noch nicht gemacht wurde kann das Standart-Profil benutzt werden, was für die meisten Zwecke gut ausgewogen ist).

3 Regeln

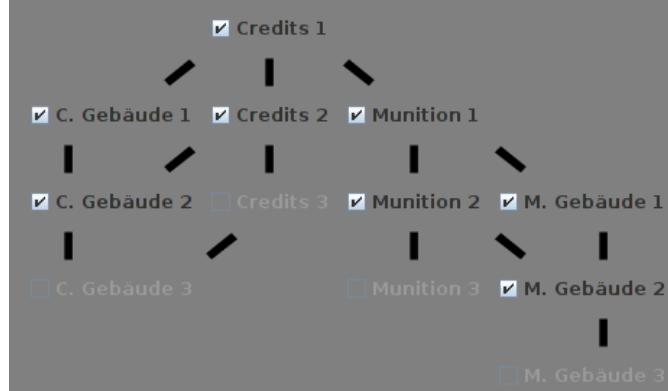


Abbildung 3.1: Ausschnitt des Skill Menü

Die Basis Aufstellen

Nachdem die Skillprofile ausgewählt wurden müssen alle Spieler Ihre Basis auf dem Spielfeld positionieren.

Das geschieht in umgekehrter Zugreihenfolge. Der Spieler der als letztes in der ersten Runde zieht wählt also als erster die Position seiner Basis. Welcher Spieler aktuell an der Reihe ist wird durch ein Dialogfeld mitgeteilt.

Als Basisfeld kann jedes Feld gewählt werden, dass nicht schon einem anderen Spieler gehört und dass nicht direkt neben der Basis eines anderen Spielers liegt.

Zur Auswahl eines geeigneten Feldes für seine Basis sollte man darauf achten ein Feld zu wählen was nicht zu leicht von allen Gegnern angegriffen werden kann, da die Basis ein wichtiges Gebäude ist. Andererseits sollte auch darauf geachtet werden, dass man sich von der Startposition geeignet ausbreiten kann. Eine Sichere Basis bringt nicht viel wenn es viel zu lange dauert sich von dort auszubreiten und dem Gegner damit das gesammte Restliche Feld überlässt.

Die Starttruppen Verteilen

Nachdem die Basen aller Spieler auf dem Feld platziert wurden können die Starttruppen auf dem Spielfeld verteilt werden. Dies geschieht in Zugreihenfolge. Der Spieler der als letztes seine Basis platzieren durfe, darf also als erster seine Starttruppen aufstellen.

Die Starttruppen können auf bis zu drei verschiedenen Feldern positioniert werden, die aber maximal ein Feld von der Basis des Spielers entfernt sein dürfen (Auf der Basis selbst dürfen auch Truppen positioniert werden). Insgesamt dürfen 6 Truppen zum Start verteilt werden.

Diese Truppen sollten nach Möglichkeit so verteilt werden, dass sie sich möglichst schnell über das Feld ausbreiten können. Aber auch so, dass die Verteidigung einigerma-

3 Regeln

ßen stabil ist. Um die Verteidigung seiner Basis muss sich ein Spieler in der ersten Runde nicht sorgen, da die Basen der Gegner erst ab der zweiten runde angegriffen werden können. Außerdem können auf dem Feld auf dem sich die Basis befindet direkt in der ersten Runde Truppen rekrutiert werden. Ein schneller Angriff auf die Basis des Gegners ab der zweiten Runde ist also möglich aber schwierig.

Nach der Positionierung der Starttruppen müssen die Ausgewählten Truppen bestätigt werden. Nachdem alle Spieler ihre Starttruppen gewählt haben wird mit der Auswahl des Rundenbonus für die erste Runde vorgefahren.

Rundenboni Auswählen

Als letzte Vorbereitung des Spiels wählen alle Spieler ihren Rundenbonus für die erste Runde aus.

Das geschieht wieder in umgekehrter Zugreihenfolge. Der Spieler der als erstes seine Basis ausgewählt hat und als letztes seine Truppen aufgestellt hat wählt also zuerst seinen Bonus für die erste Runde.

Durch die Rundenboni kann ein Spieler für jede Runde des Spiels (in jeder Runde wird ein neuer Bonus gewählt) einen Bonus wählen, der ihm für die nächste Runde zur Verfügung steht. Das kann bedeuten, dass ein Spieler mehr Ressourcen zum Start der Runde erhält (was in der ersten Runde meist sehr nützlich ist...) oder auch, dass ein Spieler für bestimmte Aktionen zusätzliche Siegpunkte erhält. Außerdem können mit den Boni zusätzliche Befehlsmarker erhalten werden. Auf einigen Boni sind diese Zusätze auch kombiniert (z.B. sind in Abbildung 3.2 die Boni zusätzlicher Munition und Siegpunkte für Gebäude kombiniert).

Die Startboni sollten so gewählt werden, dass sie den Spieler in ihrem Vorhaben unterstützen. Siegpunkte zu erhalten ist in der ersten Runde eher ein weniger wichtiges Ziel, da in späteren Runden deutlich mehr Siegpunkte erzielt werden können, wenn man sich zu Beginn des Spiels schnell ausbreitet.

Nachdem alle Spieler ihre Boni ausgewählt und bestätigt haben beginnt das Spiel.



Abbildung 3.2: Rundenbonuskarte:
Munition - Gebäude

3.2 Das Spiel

Ziel des Spiels ist es natürlich am Ende mit den meisten Siegpunkten das Spiel zu gewinnen und sich damit zum ULTIMATIVEN SUPER BADASS ALLER BADASSES krönen zu können.

3 Regeln

Siegpunkte können auf viele verschiedene Arten erhalten werden (hier nur die wichtigsten davon):

- Beginnen und/oder Gewinnen von Kämpfen
- Erfolgreiches Unterstützen in einem Kampf
- Erobern von Gebieten
- Erfüllen der in der Runde vorgegebenen Ziele
- Erfüllen von Zielen der Rundenboni-Karten
- Halten von Gebieten und Großgebieten

Die Siegpunkte und Positionen der Spieler werden während des gesamten Spiels angezeigt, damit auch der letzte Volldepp mitbekommt wie sehr er grade in den Boden gestampft wird.

Das Spiel wird über 10 Runden gespielt, in denen die Spieler versuchen durch geschickte taktische Manöver möglichst viele Siegpunkte zu erhalten.

Jede Runde beginnt damit, dass zunächst die Ressourcen der Spieler aufgefüllt werden. Dann wird damit fortgefahrene, dass die Spieler ihre Pläne für die Runde aufstellen, indem jedem Gebiet was kontrolliert wird ein Befehl zugeteilt werden kann, wobei man aber die Befehle der jeweils anderen Spieler nicht sehen kann.

Nachdem alle Spieler ihre Befehle erteilt haben werden alle Befehle aufgedeckt und nacheinander ausgeführt. Dabei führt der Spieler der an der Reihe ist einen Befehl aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Sind keine Befehle mehr übrig oder hat ein Spieler nicht das Bedürfniss weitere Befehle auszuführen (egal ob aus taktischen Gründen oder einfach weil er die Schnauze voll hat) kann ein Spieler Passen und damit diese Runde für sich beenden. Das bedeutet allerdings nicht das der Spieler nicht von den anderen Angegriffen werden kann. Es bedeutet viel mehr, dass er sich in dieser Runde nicht mehr wehren wird.

Wenn alle Spieler gepasst haben werden die übrig gebliebenen Befehle vom Spielfeld entfernt und die nächste Runde beginnt.

Falls alle Taktiken und Strategien fehlschlagen, und auch Sun Tzu nicht mehr weiter helfen kann, wird empfohlen einfach den anderen Spielern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Eine kleine Vendeta hat eben noch niemanden umgebracht (naja das heißt ... ist klar was gemeint ist, oder?).

Das Vorbereiten der Züge - Die Planungsphase

Jede Runde des Spiels beginnt mit einer Planungsphase. In dieser Phase erteilen alle Spieler den von Ihnen kontrollierten Gebieten Befehle, die während der Ausführungsphase verwendet werden können. Die meisten Befehle können dabei nur auf Gebieten erteilt werden, auf denen sich Truppen des Spielers befinden. manche Befehle können aber auch erteilt werden wenn sich auf einem kontrollierten Gebiet nur ein Gebäude befindet.

Die Spieler erteilen die Befehle alle parallel. Die Befehle der anderen Spieler sind dabei nicht sichtbar. Erst nachdem alle Spieler ihre Befehle bestätigt haben werden die Befehle der anderen Spieler für jeden sichtbar.

Um die erteilten Befehle zu finanzieren werden Resourcen benötigt (die zu Beginn der Runde eingesammelt wurden). Die Kosten für Befehle werden in der Planungsphase abgerechnet sobald ein Befehl erteilt wird. Erteilte Befehle können auch zurückgenommen werden und der Spieler erhält die Resourcen zurück. Die Kosten für Befehle die erteilt aber nicht ausgeführt werden erhält der Spieler aber nicht zurück. Man sollte sich seine Befehle also genau überlegen.

Hat ein Spieler in der Planungsphase von einem bestimmten Typ von Befehlen zu wenig kann er diese für Eridium hinzukaufen. Diese Befehle können nicht zurückgegeben werden.

Sobald man alle Befehle erteilt hat, die man für sinnvoll, nötig oder auch einfach nur lustig um den Gegenspieler zu nerven hält, bestätigt man seine Auswahl und wartet auf die anderen Spieler um mit der Ausführungsphase fortzufahren.

Spielerreihenfolge

In der Planungsphase spielt die Reihenfolge der Spieler keine Rolle, da alle Befehle unabhängig voneinander erteilt werden. Für die Ausführung der Befehle ist die Reihenfolge der Spieler allerdings wichtig, da jeder Spieler in einem Zug nur einen seiner Befehle ausführen darf. Da die Befehle auf den Feldern die vom Gegner erobert wurden nicht mehr ausgeführt werden können und nach der Eroberung vom Feld entfernt werden sollte man aber in der Planungsphase schon darauf achten in welcher Reihenfolge die Befehle wahrscheinlich ausgeführt werden.

Die Reihenfolge der Spieler kann sich in jeder Runde des Spiels ändern, da immer der Spieler in einer Runde der Startspieler ist, der in der vorherigen Runde als erster gepasst hat. Auch die weitere Reihenfolge hängt davon ab als wievielter die Spieler gepasst haben. Der Spieler der am längsten braucht wird also in der nächsten Runde als letztes an der Reihe sein. Vor Beginn der Planungsphase ist die Reihenfolge der Spieler aber immer bekannt, sodass man sich in der Planung danach richten kann.

In der ersten Runde des Spiels wird die Reihenfolge zufällig ausgewählt.

Befehle Ausführen - Die Ausführungsphase

Nachdem alle Spieler ihre Befehle erteilt haben beginnt die Ausführungsphase. In dieser Phase werden die Befehle die erteilt wurden der Reihe nach von den Spielern ausgeführt

3 Regeln

(Wie der Name dieser Phase schon vermuten lässt).

Die Planung und Vorbereitung ist nun vorbei und es geht entlich zur Action und zum Gedärme Entsorgen.

Der Startspieler der Runde beginnt in dieser Phase damit, dass er eines seiner Gebiete auswählt und den Befehl dieses Gebiets ausführt. Dabei kann es sich um alle Ausführbaren Befehle handeln. Wenn ein Befehl ausgeführt wird muss der ausführende Spieler meistens noch einige Auswahlen treffen. Z.B. muss bei einem Marsch oder einem Überfall ein Zielfeld angegeben werden und bei einem Aufbaubefehl muss das aufzubauende Gebäude angegeben werden.

Wird bei einem Marschbefehl ein Kampf ausgelöst (was doch sehr zu Hoffen ist, da das Ziel des Spiels ist den Gegner zu Dezimieren), wird automatisch der Kampf initialisiert und der Gegner wird informiert, dass er gleich auf die Fresse bekommt.

Alternativ zu einem Befehl, der auf dem Feld platziert wurde kann auch der Spezialeffekt einiger Helden als Befehl ausgeführt werden. Die Spezialeffekte der Helden werden ähnlich wie ein Befehl ausgeführt und zählen auch als Zug. Es gilt auch als Zug, wenn ein Spieler in seinem Zug neue Heldenkarten mit Eridium kauft. Das kann nur einmal pro Runde gemacht werden. Es können aber so viele Heldenkarten auf einmal gekauft werden, wie der Spieler bezahlen kann.

Nach der Ausführung eines Befehls (egal ob durch einen Befehlsmarker oder durch einen Helden) ist der nächste Spieler an der Reihe.

Siegpunkte Erhallten

Siegpunkte zu erhallten ist grundsätzlich eine gute Idee. Nur wer am Ende die meisten Siegpunkte hat gewinnt.

Siegpunkte kann ein Spieler während der Ausführungsphase, beim Passen oder am Ende der Runde (also wenn alle Spieler gepasst haben) erhallten. Es gibt Siegpunkte dafür, dass man einen Kampf Beginnt und/oder Gewinnt, für die Unterstützung eines Kampfes, und in bestimmten Runden, in denen die Rundenziel-Karte das vorgibt, auch für so zielmich alles andere. In einigen Runden gibt es z.B. Punkte dafür Gebäude zu errichten und in anderen Runden gibt es Punkte für gefallene Truppen (Egal auf welcher Seite).

Man sollte also immer darauf achten, dass man die Aktionen ausführt die mit Siegpunkten belohnt werden. Natürlich sind auch andere Züge manchmal notwendig um z.B. Ressourcen für die witzigen Dinge des Lebens zu beschaffen (Dinge die vor allem das Ableben der anderen Truppen betreffen).

Jeder Spieler erhält am Ende der Runde außerdem Punkte für die Anzahl der Gebiete die er kontrolliert und für zusammenhängende Regionen. Wie viele Punkte die Regionen bringen hängt von der Größe der Region ab und wird durch das Spielbrett festgelegt.

Es gibt also zahlreiche Möglichkeiten Siegpunkte zu erhallten und den Gegner noch zu überholen oder seinen Vorsprung auf die anderen weiter auszubauen. Falls man keine weiteren Möglichkeiten mehr sieht Siegpunkte zu erhallten, sollte man versuchen die

3 Regeln

Gegner möglichst zu behindern, damit diese auch keine Punkte mehr machen. Es reicht auch wenige Siegpunkte zu machen solange die Gegner nur noch weniger Punkte haben.

Passen

Wenn in der Runde keine Befehle mehr auszuführen sind kann ein Spieler passen. Dabei gibt er zunächst seinen Rundenbonus ab und nimmt sich einen Bonus für die nächste Runde (es darf nicht der selbe Bonus gewählt werden der gerade abgelegt wurde). Der neu aufgenommene Rundenbonus gilt allerdings nicht erst ab der nächsten Runde sondern sofort. Besagt der Bonus also z.B., dass der Spieler zusätzliche Punkte für eine erfolgreiche Verteidigung erhält und wird er nach dem Passen noch angegriffen und gewinnt den Kampf erhält er die zusätzlichen Punkte die der Bonus ihm gibt auch schon in dieser Runde.

Das Passen kann durch die verfügbaren Rundenboni ebenfalls zu einem strategischen Element werden, da man für die nächste Runde vielleicht einen Bonus so dringend braucht, dass man um den sicher zu erhalten vor den anderen Spielern passt und die letzten Züge der Runde aufgibt.

Da der Spieler der zuerst passt, in der nächsten Runde als erster seine Züge ausführen darf, muss auch das für den Zeitpunkt des Passens berücksichtigt werden.

3.3 Rundenziele und -boni

Rundenziele

In jeder Runde des Spiels können Spieler neben den globalen Zielen des Spiels (Kämpfe gewinnen, Gebiete erobern, dem Gegner das Leben schwer machen, ...) auch die Rundenziele der jeweiligen Runden verfolgt werden.

Die Rundenziele der einzelnen Runden werden zu Beginn des Spiels zufällig ausgewählt. Es gibt ein Ziel für jede Runde des Spiels. Das erfüllen dieser Rundenziele bringt dem Spieler in der Regel recht viele Punkte ein. Daher sollte versucht werden die gesamte Strategie möglichst nach diesen Zielen zu entwickeln.

In Abbildung 3.3 ist eine Rundenzielkarte dargestellt. Diese Karte beschreibt das Ziel der Runde, was in diesem Beispiel darin besteht, möglichst viele Skags weg zu ballern.



Abbildung 3.3: Rundenziel

Rundenboni

Rundenboni sind Bonuskarten, von denen jeder Spieler für jede Runde des Spiels eine erhält. Diese Boni bringen dem Spieler verschiedene Vorteile, wie z.B. zusätzliche Ressourcen zu Beginn der Runde, zusätzliche Befehlsmarker oder Siegpunkte beim Erfüllen bestimmter Aktionen.

In Abbildung 3.2 ist als Beispiel ein Rundenbonus dargestellt. Dieser Bonus bringt dem Spieler zu Beginn seiner Runde zusätzliche Munition und in der gesamten Runde zusätzliche Punkte falls Gebäude errichtet oder aufgerüstet werden.

Einen Rundenbonus hat ein Spieler jeweils nur eine Runde lang. Nach der Runde (also wenn der Spieler passt) gibt er den Bonus wieder ab und sucht sich aus den verbleibenden Rundenboni einen neuen aus (Der gerade abgelegte kann nicht nochmal gewählt werden). Außer zu Spielbeginn hat der Spieler dabei immer die Wahl zwischen drei Boni, da es im Spiel immer drei Boni mehr gibt als Spieler. Zu Beginn des Spiels können sich alle Spieler einen Rundenbonus für die erste Runde aussuchen. Wer zuerst einen Bonus auswählt hängt von der Spielerreihenfolge ab, die zufällig ausgewählt wurde.



Abbildung 3.4: Rundenbonus

3.4 Das Spielfeld

Im Folgenden wird kurz das Spielfeld erklärt auf dem die Aktionen stattfinden. Jedes Spielfeld besteht dabei aus einer Karte (die bei jedem Spiel unterschiedlich sein kann, da aus mehreren vorhandenen Karten ausgewählt werden kann). Die Karte setzt sich aus Feldern zusammen, aus denen auch farblich markierte Regionen hervorgehen, die für die Siegpunkte am Ende einer Runde wichtig sind.

Felder

Die Felder einer Karte sind mit den wichtigsten Elementen des Spiels. Auf den Feldern werden die Truppen positioniert, die die Schlachten schlagen, die Gebäude, die für den Nachschub sorgen und die gegnerischen oder neutralen Einheiten, die es zu dezimieren gilt.

Ein Feld kann eine theoretisch unbegrenzte Anzahl an Truppen aufnehmen (auch wenn die benötigten Ressourcen ein Limit für die Truppenzahl bedeuten sollten). Auf einem Feld kann nur ein Gebäude errichtet werden, wovon viele aber auch aufgerüstet werden können.

3 Regeln

Die Felder die zusammen zu einer Region gehören haben ähnliche Farbtöne. Um sich nicht über die verschiedenen Abstufungen einer Farbe streiten zu müssen (was je nach Geschlecht der Spieler durchaus zu einer länglichen Diskussion führen könnte) sind die Felder zusätzlich mit ihren Namen versehen.

Das Erobern und halten von Feldern und Regionen bringt jedem Spieler zusätzliche Siegpunkte, weshalb man versuchen sollte so viele Felder wie möglich zu erobern und gegen die feindlichen Truppen zu verteidigen.

Regionen

Die Felder einer Karte bilden zusammen verschiedene Regionen. Diese Regionen sind dazu da, von Spielern erobert zu werden, da das Halten einer Region zusätzliche Punkte für den Spieler bringt, der es schafft eine ganze Region zu halten.

Das Halten der Regionen gegen die Gegenspieler ist bei jeder Region verschieden schwer. Eine sehr kleine, dezentrale Region ist deutlich leichter zu verteidigen als eine sehr große Region, die aus allen Seiten angegriffen werden könnte. Daher bringt jede Region dem Spieler unterschiedlich viele Punkte ein. Wie viele Punkte eine Region bringt, wird in der Karte festgelegt.

3.5 Kämpfe Ausführen

Wenn bei einem Marsch Truppen in ein Gebiet bewegt werden, in dem sich gegnerische oder neutrale Truppen befinden wird ein Kampf ausgelöst.

Der Gegner der angegriffen wird, wird informiert und der Kampf beginnt. Alle Spieler die im Kampf eine Seite unterstützen können werden automatisch gefragt ob und wenn ja wen sie unterstützen wollen (Wie genau die Unterstützung funktioniert wird später noch erläutert). Dannach können von den kämpfenden Spielern Helden im Kampf eingesetzt werden die den Ausgang des Kampfes entscheidend verändern können. Die Helden die eingesetzt werden können entweder die Kampfstärke einer Seite erhöhen (abhängig davon wie die Kampfstärke der Helden im Angriff oder der Verteidigung ist) oder der Spezialeffekt einiger Helden kann eingesetzt werden.



Nach dem Einsatz der Helden wird errechnet, welcher Spieler den Kampf gewinnt, indem die Kampfstärke beider Spieler (die sich aus den kämpfenden Truppen, der Unterstützung und den Helden zusammensetzt) verglichen wird. Der Spieler mit der höheren Kampfstärke gewinnt den Kampf. Bei gleichstand gewinnt der Verteidiger. Auch wenn der Verteidiger den Kampf gewinnt, ist der Angriff unter Umständen nicht nutzlos für den Angreifer gewesen. Zum einen bringt das Auslösen von Kämpfen Siegpunkte (ja dieses Spiel ist eindeutig Gewalt unterstützend, falls das noch jemandem nicht klar war); zum Anderen werden durch den Kampf auf beiden Seiten Truppen fallen, wodurch das Feld für einen weiteren Angriff verwundbarer wird.

Kämpfe Beginnen

Um einen Kampf zu Beginnen, was der eigentliche Sinn des Spiels ist, muss nur ein Marschbefehl ausgeführt werden, mit dem Truppen in das Gebiet eines gegnerischen Spielers oder Neutraler Einheiten bewegt werden. Da dieses Spiel eindeutig und ausdrücklich gewaltunterstützend ist wird ein Angriff auf gegnerische Truppen mit Siegpunkten für den angreifenden Spieler belohnt.

Um zu vermeiden, dass ein Spieler der immer weiter seine Truppen in den sicheren Tod schickt am Ende das Spiel gewinnt, gibt auch das Gewinnen von Kämpfen Punkte (mehr als der Angriff). Streitsüchtige Raufbolde werden also belohnt, aber wer einfach nicht das gefährliche Ende an seiner Waffe findet oder aus anderen Gründen jeden Kampf verliert, hat trotzdem schlechte Karten. Das Prinzip der natürlichen auslese trifft auf die befehligenen Truppen also, trotz des eklatanten Mangels an Gehirnzellen, eindeutig zu.

Nachdem dieses Prinzip verstanden ist kann eigentlich schon nicht mehr viel schief gehen.

Daher nocheinmal zusammengefasst:

- Kämpfe, Eroberungen, Tote auf dem Schlachtfeld ⇒ GUT!!!
- Friede, Freude, Eierkuchen ⇒ SCHLECHT!!!

Unterstützungen

In jedem Kampf sind die kämpfenden Truppen, das wichtigste. Die Truppen kämpfen immerhin unter Einsatz ihres wertlosen Lebens dafür, dass ein Spieler ein virtuelles Stückchen Land erobert und am Ende das Spiel vermutlich doch verliert. Wenn dass mal kein Einsatz ist...

Neben den kämpfenden Truppen, die sich in dem angegriffenen Feld befinden, oder aus dem angreifenden Feld in das umkämpfte Feld bewegt wurden, benötigt jede Schlacht aber auch Unterstützung durch andere Truppen. Je mehr Hirntote sich gegenseitig mit Blei vollpumpen, desto lustiger ist es eben. Daher gibt es die Unterstützungsbefehle.



Mit den Unterstützungsbefehlen können die Felder, die an das Umkämpfte Feld angrenzen, in das Kampfgeschehen eingreifen und das Kräftegleichgewicht zur einen oder anderen Seite beeinflussen. Wenn eine Unterstützung in einem Kampf für einen Spieler möglich ist wird er automatisch gefragt ob er eine der kämpfenden Parteien unterstützen möchte und, wenn ja, welche er unterstützen möchte.

3 Regeln

Da die Unterstützung im Kampf in diesem gewaltverherrlichenden Spiel ebenfalls befürwortet wird wird auch eine Unterstützung mit Siegpunkten belohnt. Aber vorsicht: Wer auf das falsche Pferd setzt und die Verlierende Seite unterstützt, der kann dabei einen Teil seiner Truppen verlieren (nur wenige, aber...)

Weiterhin gibt es für das Unterstützen der Truppen noch einige simple Regeln:

1. Kein abschlachten der eigenen Truppen! Auch wenn einem die Inkompetenz und die geistige Beschränktheit der eigenen Truppen einem Spieler den letzten Nerv rauben kann, ist es leider nicht erlaubt, den Gegner im Kampf gegen die eigenen Truppen zu unterstützen.
2. Kein Verbünden mit Neutralen Truppen! Obwohl es verlockend klingen mag sich mit den neutralen Truppen gegen seinen Gegner zu stellen, ist das nicht erlaubt. Die neutralen Truppen bestehen nunmal aus Skags, Threshern und Stalkern, die alles und jeden angreifen und nicht über die nötige Intelligenz verfügen, um zwischen Verbündeten und Futter zu differenzieren.
3. Eigene Truppen müssen nicht unterstützt werden. Wenn davon auszugehen ist, dass die eigenen Truppen es alleine schaffen, muss ein Spieler nicht seine eigenen Truppen unterstützen, auch wenn sich die Gelegenheit bietet (auch wenn es meistens Sinnvoll ist).
4. Der Feind meines Feindes ... ist ebenfalls mein Feind! Sowas wie "Freunde" gibt es in diesem Spiel nicht. Es ist allerdings möglich sich kurz mit einem seiner Gegner zusammenzuschließen, um einen weiteren Feind vernichtend zu schlagen, bevor damit fortgefahren wird sich gegenseitig zu erschießen. Z.B. ist es sicher eine gute Idee einen Gegner zu unterstützen der gerade dabei ist diesen anderen Gegner, der einem eben in den Rücken gefallen ist, in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Rache ist nunmal Blutwurst!
5. Unterstützung ist kein Zug! Ein Unterstützungsbefehl, der auf einem Feld liegt ist kein ausführbarer Befehl. Daher bleibt er auch nach einer Unterstützung auf dem Feld liegen und kann für einen weiteren Kampf erneut verwendet werden. Der Befehl wird erst entfernt, wenn das Feld durch den gegner erobert wird, der Befehl durch einen gegnerischen Überfallbefehl entfernt wird, oder wenn die Runde beendet ist (also wenn alle Spieler gepasst haben).
6. Spieler die schon gepasst haben können immer noch unterstützen. Genau wie die Spieler die schon gepasst haben noch ihre gebiete verteidigen können, können Spieler die bereits gepasst haben immer noch ihre Unterstützung für einen Kampf zusagen oder verwähren.

Helden Einsetzen

Nachdem ein Kampf begonnen wurde und die unterstützenden Einheiten zugesagt oder abgelehnt wurden, kann sich jeder Spieler die aktuelle Kampfstärke des Angreifers und des Verteidigers ansehen. Abhängig von den Kampfstärken kann jeder der beiden kämpfenden Spielern entscheiden, ob er einen Helden in den Kampf einbringen möchte.

Die Helden werden gleichzeitig ausgewählt. Der andere Spieler sieht also nicht ob ein Held ausgewählt wurde, oder gar welcher Held ausgewählt wurde.



Die Helden, die in den Kampf eingebracht werden können als zusätzliche Truppenstärke eingesetzt werden oder ihren einzigartigen Spezialeffekt einsetzen. Manche Helden haben aber auch Spezialeffekte die als Zug verwendet werden können und nicht im Kampf. Diese Helden können nur als zusätzliche Truppenstärke eingesetzt werden. Wie viel zusätzliche Truppenstärke ein Held in einen Kampf einbringt hängt davon ab, ob er im Angriff oder in der Verteidigung eingesetzt wird. Wird z.B Athena (Abbildung rechts) in einem Kampf eingesetzt bringt sie dem Angreifer eine zusätzliche Kampfstärke von 3. In der Verteidigung eingesetzt würde sie eine zusätzliche Kampfstärke von 5 bedeuten.

Wird Athenas Spezialeffekt eingesetzt erhält der Einsatzende Spieler keine zusätzliche Kampfstärke, aber es können (falls der Kampf verloren wird) keine Truppen auf der Seite des Spielers fallen, der Athena eingesetzt hat.

Nachdem beide Spieler sich entschieden haben ob sie einen Helden einsetzen wollen und welchen Helden sie einsetzen wollen wird beiden Spielern gleichzeitig angezeigt wofür sich der Gegner entschieden hat und wie die Truppenstärken nun verteilt sind.

Mit der eingebauten Chat-Funktion können bei solchen Dingen natürlich Absprachen getroffen werden. Diese Absprachen, wie auch das Lügen, Betrügen und dem Gegner in den Rücken fallen sind in diesem Spiel nicht nur erlaubt sondern AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT!

Sieger Ermitteln

Nachdem die Unterstützungen und Helden eingesetzt wurden ist klar welcher Spieler den Kampf gewonnen hat. Das ist der Spieler, der die höhere Kampfstärke hat, die für beide Spieler immer angezeigt wird. Ist die Kampfstärke beider Spieler gleich, gewinnt der Verteidiger.

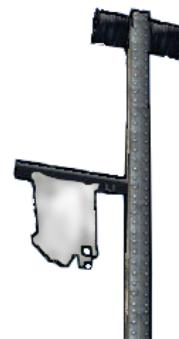
Rückzugsfelder Auswählen

Ist der Angreifer im Kampf siegreich, muss sich der verteidigende Verlierer aus dem umkämpften Feld zurückziehen.

Ein Rückzug ist dabei nur in zwei Arten von Feldern möglich. Das sind Felder, die vom Spieler kontrolliert werden, der sich zurückzieht (egal ob sich in diesem Feld schon Truppen befinden), oder Felder, die keine Truppen enthält und noch neutral sind (ein gegnerisches Feld, dass keine Truppen mehr enthält ist keine Option).

Kann kein geeignetes Rückzugsfeld gefunden werden, fallen alle Truppen des Verlierers. Dieses Ergebniss ist also für den Verteidiger unter allen Umständen zu vermeiden, während es für den Angreifer das optimale Ergebniss sein dürfte.

Nachdem ein Rückzugsfeld ausgewählt wurde dürfen sich noch nicht alle Truppen aus dem Kampfgebiet zurückziehen. Zuerst werden die Truppen entfernt, die im Kampf fallen. Die Anzahl dieser Truppen wird vom Sieger festgelegt, was im nächsten Abschnitt beschrieben ist.



Fallende Truppen Bestimmen



Nachdem der Kampf entschieden ist, kann der Gewinner des Kampfes die anzahl der Fallenden Truppen (in einem vorgegebenen Rahmen) aussuchen. Er sucht damit aber nicht nur die Truppen aus die auf der Seite des Verlierers fallen, sondern auch die auf seiner Seite. Dieser Wert kann noch durch einige Tricks oder Effekte von Helden beeinflusst werden (z.B. kann Dr. Zed (links) mit seiner Fähigkeit als Feldmetzger einige Truppen wieder zusammenflicken).

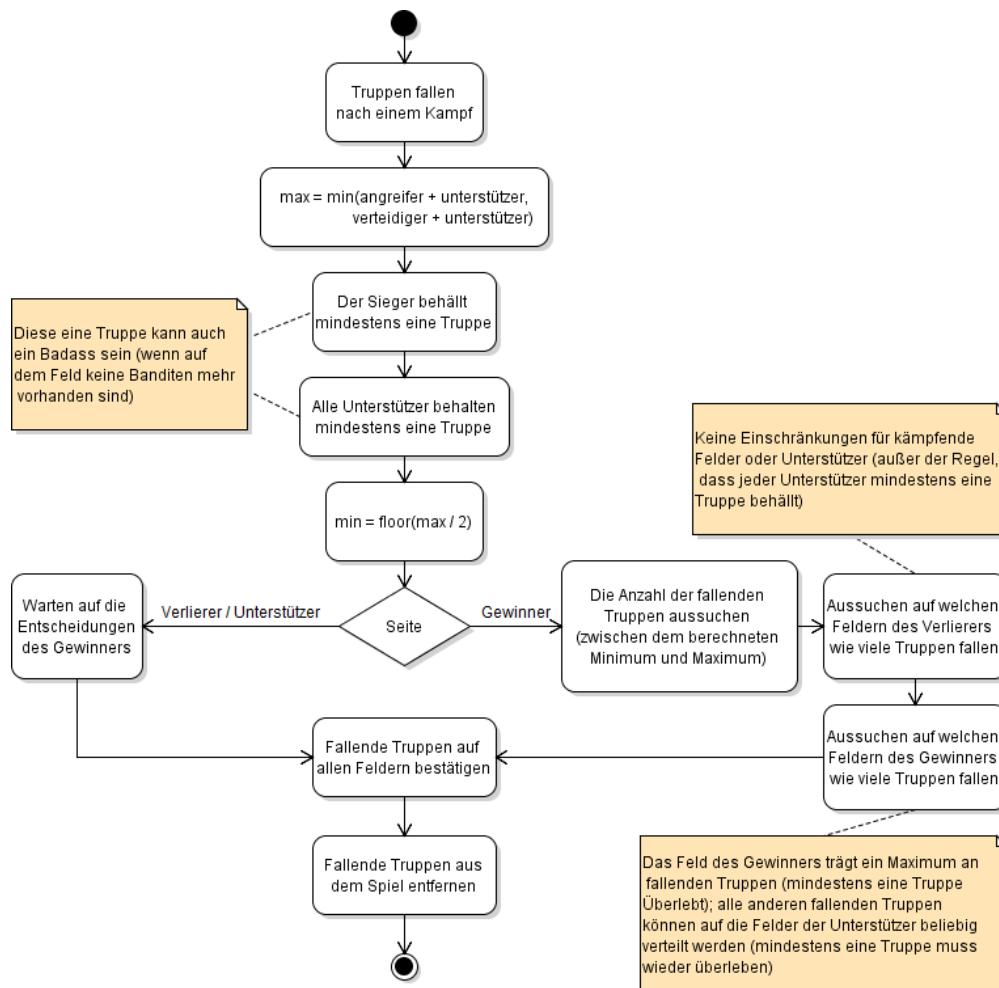
Für Auswahl der Fallenden Truppen gelten folgende Regeln:

1. Die Anzahl der fallenden Truppen hängt von der geringeren Truppenstärken ab. Es können natürlich nicht mehr Truppen fallen als bei dem Kampf anwesend waren. Die geringere Truppenzahl bildet daher das Maximum an Truppen, die fallen können (Die Truppenzahl bezieht sich dabei aber auf die Anzahl aller Truppen die am Kampf teilgenommen haben, was auch die Unterstützer einschließt).
2. Die minimale Anzahl an fallenden Truppen ist die (abgerundete) Hälfte der maximal fallenden Truppen.
3. Der Sieger und die Unterstützer (egal wen sie unterstützt haben) können nicht komplett ausgelöscht werden. Die maximale Anzahl fallender Truppen ist auch durch die Truppen des Siegers und der Unterstützer beschränkt, da beim diesen mindestens eine Truppe überlebt.

3 Regeln

4. Der Sieger kann zwar entscheiden auf welchen Feldern des Verlierers wie viele Truppen fallen (auch bei den Unterstützern), aber beim Gewinner selbst gibt es einige Einschränkungen: Das siegreiche Feld selbst trägt so viele fallende Truppen wie möglich (eine Truppe muss übrig bleiben). Nur die restlichen fallenden Truppen (falls vorhanden) kann wieder der Gewinner auf seine Unterstützenden Felder verteilen.
5. Kann die genaue Anzahl der fallenden Truppen nicht eingehalten werden, muss eine Truppe mehr fallen als vom Sieger gefordert. Das ist z.B. der Fall wenn eine ungrade Anzahl von fallenden ausgewählt wird, aber auf einer der beiden Seiten nur Crimson Raider Truppen vorhanden sind, deren Kampfstärke 2 beträgt.

Da Bilder aber bekanntlich mehr sagen als tausend Worte ist der Ablauf der fallenden Truppen nachfolgend nochmal in einem Diagramm dargestellt:



3.6 Truppen

Banditen

Banditen sind die standart Einheiten jedes Spielers. Es sind leicht anzuwerbende und noch leichter zu ersetzen Söldner, die für ein paar Credits und etwas Munition auf alles ballern was sich bewegt. Und wenn es sich nicht bewegt stöhrt das auch nicht weiter.



Die Truppenstärke eines Banditen beträgt 1, da es sich eben nur um kleine Banditen von Pandora handelt, die so grade im stande sind das gefährliche Ende an ihrer Waffe zu finden (meistens jedenfalls). Gegen einen vernünftigen Badass haben diese Kerle nicht die geringste Chance.

Um die Truppen der Spieler einfacher unterscheiden zu können haben mansche Spieler anders aussehende Truppen (z.B. Loaderbots und Wächter). Diese sehen zwar anders aus aber verhalten sich genau wie Banditen. Sie dienen nur der besseren Unterscheidung der Truppen.

Wer sich an dieser Stelle wundert, dass man in diesem Spiel nicht die Helden, sondern einen haufen hirntoter, kriegstreibender Banditen spielt, dem sei gesagt: Wem dieses Spiel jetzt zu brutal und idiotisch vorkommt, dem wird empfohlen das Spiel beiseite zu legen und stattdessen eine entspannte Runde "Hello Kitty Online" zu spielen.

Crimson Raiders

Die Crimson Raiders sind die zweite art von Truppen, die ein Spieler in diesem Spiel kontrollieren kann. Die Raiders sind Eliteeinheiten, die dem Status eines Badass schon deutlich näher kommen als einfache Banditen.



Der Vorteil der Crimson Raiders liegt (abgesehen davon, dass sie einfach viel cooler sind als einfache Banditen) darin, dass sie die gleiche Kampfstärke haben wie zwei Banditen. Die Kosten für einen Crimson Raider sind zwar höher als die für einen Banditen, aber deutlich niedriger als die Kosten dafür, immer zwei Truppen befähigen zu müssen.

Glücklicherweise müssen Banditen ihr elendes Dasein als Banditen nicht für immer ertragen und der Spieler muss sie ebenfalls nicht ewig ertragen. Neben dem offensichtlichen Ausweg aus der scheinbar Hoffnungslosen Situation eines Banditen (einem Himmelfahrtskommando) kann ein Bandit vom Spieler zu einem Crimson Raider aufgerüstet werden.

Um Crimson Raiders einsetzen zu können, wird eine Ausbildungsstätte benötigt. Diese kann als Gebäude auf einem der eroberten Felder des Spielers errichtet werden. Es handelt sich dabei um das Gebäude "Mr. Torgues Badass Dome of Badassitude", der irgendwo auf der Karte errichtet werden kann, um die Möglichkeit zu haben im gesamten Spiel Crimson Raiders einzusetzen.

Neutrale Einheiten

Neutrale Einheiten sind freundliche, kleine Biester, die es überall auf der gesammelten Karte geben kann. Es kann zwar hin und wieder passieren, dass sie einem die Gliedmaßen abreißen, oder jemandem die Innereien nach außen bringen, aber eigentlich wollen diese Tiere nur Spielen.

Nichts desto trotz sind sie meistens im Weg und müssen daher von den Spielern ausgelöscht werden. Die neutralen Einheiten des Spiels sind Skags, Thresher und Stalker. Sie werden zu Beginn (nach der Positionierung der Truppen) zufällig auf den Feld verteilt.

Der Kampf mit neutralen Einheiten verläuft geringfügig anders als normale Kämpfe. Da die neutralen Einheiten noch weniger Intelligent sind als die Truppen, die von den Spielern befehligt werden (auch wenn das manchmal schwer zu glauben ist) können sie mit Unterstützungen durch Heckenschützen nicht umgehen. Daher fallen beim Kampf gegen neutrale Einheiten keine der unterstützenden Truppen, sondern es fallen nur so viele angreifende Truppen wie neutrale Einheiten das Feld verteidigen (Es gilt aber weiterhin die Regel, dass mindestens eine Siegertruppe überlebt).

Die verschiedenen neutralen Einheiten haben verschiedene Eigenschaften, die im Folgenden erläutert werden.

Skags

Skags sind häufig vorkommende Biester, die immer in ihren Gebieten bleiben, bis ein Spieler sich entscheidet dieses Gebiet erobern zu wollen, wofür die Skags erstmal besiegt werden müssen.

Angreifen das Leben schwer zu machen ist das einzige was Skags den ganzen Tag lang tun. Kommt man nicht in ihre Nähe, sind sie garnicht so schlimm, und man verliert auch deutlich weniger Gliedmaßen. Aber dafür behalten die Skags ihr Gebiet, was man wahrscheinlich haben will. Und wenn man ein Gebiet erobern will, was kümmern einen da schon ein paar Fehlende Gliedmaßen?!



Ein Skag hat eine Kampfstärke von 1 und wird einfach nur auf einen Spieler warten, der sich mit ihm anlegen will.

Thresher

Thresher sind nervige kleine, wurmähnliche Biester, die von irgendeinem Genie freigelassen wurden und sich seitdem Vermehren wie blöd. Die Thresher haben wie die Skags eine Kampfstärke von 1 und müssen vom Spieler besiegt werden, der das Feld erobern will auf dem sie sich befinden.

Der Unterschied zu Skags ist, dass die Thresher sich unterirdisch vortbewegen können und so auch auf andere Felder gelangen können. Sie können sich aber nur auf angrenzende

Felder bewegen, die entweder leer und noch nicht erobert sind, oder auf denen sich schon andere Thresher befinden.

Eine weitere nervtötende Eigenschaft dieser Tiere ist, dass sie sich während des Spiels vermehren können. Auf einem Feld, dass von Threshern besetzt ist, kann also in jeder Runde ein weiterer Thresher hinzukommen (bis zu 5 Threshern). Man sollte also nicht zu lange warten um diese neutralen Einheiten zu bekämpfen.



Stalker

Die dritte neutrale Einheit in diesem Spiel sind Stalker. Stalker sind ziemlich flinke Biester, mit der unangenehmen Angewohnheit sich zu Tarnen um an gegnern vorbei zu kommen.



Stalker können sich daher, am Ende jeder runde, über die gesammte Karte bewegen, ohne durch Truppen der Spieler oder anderer neutraler Einheiten aufgehalten zu werden. Stalker können sich so zu jedem leeren, nicht eroberten Gebiet und in jedes Gebiet in dem sich bereits andere Stalker befinden bewegen. Wie weit dieses Feld vom ursprünglichen Feld der Stalker entfernt ist spielt dabei keine Rolle. Anders als Thresher vermehren sie sich aber nicht.

Anstatt sie anzugreifen um ihr Gebiet zu erobern, kann ein Spieler also auch abwarten, bis sich die Stalker weg bewegen. Es könnten sich aber genau so gut weitere Stalker auf das zu erobernde Gebiet bewegen.

Wie die anderen neutralen Einheiten auch, hat ein Stalker eine Kampfstärke von 1. Wann und wie sie zu besiegen sind ist aber durch die unvorhersehbaren Bewegungen nicht so trivial wie z.B. bei Skags.

3.7 Gebäude

Gebäude sind in diesem Spiel wichtig, um die Versorgung der Truppen mit Credits und Munition zu gewährleisten, die Nachschublinien zu verbessern, die Verteidigung der Gebiete zu verbessern und neue Truppen zu rekrutieren.

Gebäude können von jedem Spieler auf allen Feldern errichtet werden, die er besitzt. Pro Feld kann aber nur ein Gebäude errichtet werden. Damit die Gebäude nicht zu viel Platz einnehmen, können viele Gebäude auch aufgerüstet werden, um die Produktivität zu erhöhen.

Um eine Funktionierende Armee zu erhalten ist das Errichten von Gebäuden dringend notwendig. Ohne Munition können die Truppen nun mal nicht schießen, und ohne Bezahlung werden sie auch nicht schießen.



Gebäude Aufrüsten

Da man für eine funktionierende Armee viele Ressourcen benötigt und nicht immer den Platz hat so viele Gebäude zu errichten, können viele der Gebäude aufgerüstet werden, um die Produktion des Nachschubs zu verbessern, oder die Produktivität anders zu steigern (z.B. können Geschütze verbessert werden, um die Verteidigung weiter zu erhöhen).

Welche Gebäude aufgerüstet werden können und was das Aufrüsten kostet wird in den Spieldialogen angezeigt.

Gebäude Abreißen

Einmal errichtete Gebäude müssen nicht für immer stehen bleiben. Was einmal aufgebaut wurde kann natürlich auch wieder abgerissen werden.

Dazu wird nur ein Bautrupp benötigt, der das Gebäude vorschriftsgemäß zerlegt und abtransportiert. Alternativ kann man aber auch ein paar Truppen etwas Dynamit oder ähnliches geben und das blöde Ding einfach in die Luft jagen. Die zweite Methode könnte möglicherweise etwas schneller, günstiger und auch lustiger sein.

Das Abreißen von Gebäuden kann nötig sein um zu verhindern, dass Gebäude dem Feind in die Hände fallen, wenn das Feld erobert wird. Die meisten Gebäude bleiben nämlich erhalten, nachdem ein gegnerischer Spieler das Feld erobert hat und werden von diesem übernommen. Es kann auch sinnvoll sein ein Gebäude abzureißen, wenn man nur kurz ein Feld eines Gegners erobern konnte, auf dem sich ein strategisch wichtiges Gebäude befand.

Eine Ausnahme bei Gebäuden bildet "Prinzessin Arschgaul's Palast", der die Basis jedes Spielers ist. Der Palast kann niemals abgerissen werden. Weder von dem Spieler der ihn errichtet hat, noch von einem anderen Spieler. Allerdings kann der Palast erobert und von anderen Spielern übernommen werden, die dann die Ressourcen des Palastes in der nächsten Runde erhalten, bis er zurück erobert wurde.



3.8 Befehle

Befehle Einsetzen

Damit die auf dem Feld positionierten Truppen nicht nur Herumstehen und Munition vergäuden müssen die Truppen Befehle erhalten. Diese Befehle werden in Form von Befehlsmarkern erteilt, die auf den Feldern positioniert werden, auf denen sich die Truppen oder Gebäude befinden.

Mansche Befehle können nur von Truppen ausgeführt werden und können daher nur auf die Felder gelegt werden, auf denen sich auch Truppen befinden. Andere Befehle können auch ausgeführt werden, wenn sich bestimmte Gebäude auf den Feldern befinden, auf denen die Befehle ausgeführt werden sollen. Mit den Befehlen, die den Truppen oder Gebäuden erteilt werden, können verschiedene Aktionen ausgeführt werden. Die Befehle werden dafür als Marker auf das Feld gelegt. Je nach Befehl kann ein Feld dann verschiedene Aktionen ausführen.

Einige der Befehle können nicht vom Spieler selber ausgeführt werden, sondern werden erst aktiviert wenn ein bestimmtes Ereigniss eintritt. Hat ein Feld z.B. einen Rückzugsbefehl, wird dieser nicht vom Spieler ausgeführt, sondern erst wenn das Feld angegriffen wird.

Von jeder Art von Befehl hat ein Spieler nur eine bestimmt Anzahl, die er ausführen kann. Werden mehr Befehle benötigt, kann ein Spieler aber auch mehr der Befehle ausführen, indem er mit Eridium neue Befehlsmarker kauft.

Welche Befehle es gibt, welchen Zweck sie haben und wie sie ausgeführt werden können wird in den nächsten Abschnitten erklärt.

Kosten für Befehle

Um den Truppen Befehle zu erteilen müssen die Befehle natürlich bezahlt werden. Die Kosten für die verschiedenen Befehle sind dabei immer unterschiedlich.

Mansche Befehle haben feste Kosten, die bei der Erteilung des Befehls von den Ressourcen des Spielers abgezogen werden. Bei anderen Befehlen hängen die Kosten für den Befehl von der Anzahl und der Art der Truppen ab, die den Befehl erhalten. Z.B. wird ein Marschbefehl teurer, je mehr Truppen an diesem Befehl beteiligt sind. Dabei ist es egal wie viele Truppen (z.B. für einen Marschbefehl) am Ende benutzt werden. Es zählt nur wie viele Truppen sich auf dem Feld befinden, wenn der Befehl erteilt wird. Andere Befehle haben auch Feste Kosten für Credits und dafür hängt die Munition von der Truppenstärke ab, oder andersherum.

Wieder andere Befehle kosten den Spieler garnichts, wenn sie auf dem Feld platziert werden, sondern Kosten erst wenn sie ausgeführt werden (Ein Aufbaubefehl kostet den Spieler z.B. erst bei der Ausführung Ressourcen, da die Gebäude verschieden viel Kosten). Wird ein solcher Befehl nicht ausgeführt fallen auch keine Kosten an.

Wird ein Befehl auf einem Feld platziert, der am Ende der Runde garnicht benutzt wurde, erhält der Spieler die Kosten für den Befehl NICHT zurück. Man sollte sich also

3 Regeln

gut überlegen welche Befehle man erteilen möchte.

Wie viel ein Befehl einen Spieler kostet wird beim Erteilen des Befehls angezeigt. Hat ein Spieler keine Ressourcen mehr übrig, kann er auch keine Befehle mehr erteilen.

Als Faustregel kann man sich merken, dass die Befehle schnell teurer werden, je mehr Truppen die Befehle ausführen.

Die Formel, nach der die Kosten für einen Befehl (sowohl in Credits als auch in Munition) berechnet werden ist folgende:

$$\text{Truppenkosten} + \text{Befehlsspezifischer Faktor} * \text{Anzahl der ausführenden Truppen}^2$$

Die Truppenkosten berechnen sich dabei aus der Summe der Kosten für jede einzelne Truppe, die sich auf dem Feld befindet. Ein Bandit kostet 5 Credits und 10 Munition, ein Crimson Raider kostet ebenfalls 5 Credits aber 15 Munition. Der Befehlsspezifische Faktor hängt vom Befehl ab, der erteilt werden soll. Die Anzahl der ausführenden Truppen ist die Anzahl an Truppen, die sich zum Zeitpunkt an dem der Befehl erteilt wird auf dem Feld befinden, das den Befehl erhält.

Ein Beispiel:

Ein Feld, auf dem sich ein Bandit und ein Crimson Raider befinden erhält einen Marschbefehl. Der Faktor für einen Marschbefehl ist 3 für Credits und 4 für Munition.

Truppenkosten (Credits):

$$5\text{Credits} + 5\text{Credits}$$

Befehlsfaktor:

$$3\text{Credits}$$

Ausführende Einheiten:

$$2^2 = 4$$

Truppenkosten (Munition):

$$10\text{Munition} + 15\text{Munition}$$

Der Befehl kostet daher:

$$10\text{Credits} + 3\text{Credits} * 4 = 22\text{Credits}$$

$$10\text{Munition} + 15\text{Munition} * 4 = 41\text{Munition}$$

Ein weiteres Beispiel:

Ein Feld mit 3 Banditen und 2 Crimson Raiders erhält einen Unterstützungsbefehl. Der spezifische Faktor ist 2 Credits und 3 Munition.

Truppenkosten (Credits):
 $3 * 5Credits + 2 * 5Credits$

Befehlsfaktor:
 $2Credits$

Ausführende Einheiten:
 $5^2 = 25$

Der Befehl kostet daher:
 $25Credits + 2Credits * 25 = 75Credits$
 $60Muniton + 3Muniton * 25 = 135Muniton$

Märsche

Der wahrscheinlich wichtigste Befehl in diesem Spiel ist der Marschbefehl. Mit dem Marschbefehl können Truppen von einem Feld in andere Felder bewegt werden. Werden die Truppen dabei in ein Feindliches Gebiet (oder ein Gebiet mit neutralen Truppen) bewegt entsteht ein Kampf und die Vorherrschaft um das Feld wird in einer prächtigen Schießerei entschieden.

Die Truppen können mit einem Marschbefehl auch in verschiedene Felder bewegt werden. Es darf aber maximal ein Feld angegriffen oder erobert werden. Es ist also nur ein Marsch in ein gegnerisches oder Neutrales Feld (egal ob mit oder ohne Skags) erlaubt. Wie viele Truppen sich im selben Zug in andere, bereits kontrollierte Felder bewegen ist egal.

Mit einem normalen Marschbefehl dürfen die Truppen nur ein Feld weiter bewegt werden. Sie können aber auch um bis zu 2 Felder weit bewegt werden, wenn sich auf dem Feld, auf dem sich die Truppen und der Marschbefehl befindet ein Catch-A-Ride befindet (ein Gebäude, das ein Spieler dort errichten kann). Dabei dürfen die Truppen aber nur durch schon kontrollierte Gebiete bewegt werden und sich wie bei einem normalen Marsch nur in maximal ein Gebiet begeben, das nicht kontrolliert wird.



Die Spezifischen Faktoren für den Marschbefehl sind:
3 Credits, 4 Munition

Unterstützung

Der Unterstützungsbefehl ist ein sehr wichtiger Befehl in diesem Spiel. Durch Unterstützungen kann ein Spieler mehr Truppen in einen Kampf einbringen, in dem er sonst nur wenige Truppen hätte. Außerdem kann ein Spieler in einen Kampf eingreifen und die

3 Regeln

eine oder die andere Seite unterstützen, auch wenn er selber nicht eine der Kämpfenden Parteien ist. Dadurch kann eine Verhandlungsposition deutlich verbessert werden.

Durch die Unterstützung kann auch leichter ein großes Gebiet verteidigt werden, indem man eine starke Armee zur Unterstützung in ein Feld stellt, das sich neben vielen Frontlinien befindet, die nicht so stark befestigt sind. Damit man sich nicht für einen Kampfeinsatz entscheiden muss und seinen Truppen keine lustige Schießerei vorenthalten muss kann ein Unterstützungsbefehl immer wieder ausgeführt werden, wenn in einem angrenzenden Feld ein Kampf stattfindet. Nachdem die Unterstützung gewährt wurde bleibt der Unterstützungsbefehl also erhalten.



Die Kosten für den Unterstützungsbefehl fallen nur einmal an, wenn der Befehl in der Planungsphase erteilt wird. Wie oft er dann in der Ausführungsphase benutzt wird ist egal. Die Kosten in einem Kampf können so durch eine geschickte Unterstützung verringert werden.

Die spezifischen Faktoren für den Unterstützungsbefehl sind:
2 Credits, 3 Munition

Überfälle

Überfälle sind (neben einem lustigen Zeitvertreib für alle Truppen) eine gute Möglichkeit die Pläne eines Gegners zu durchkreuzen.



Mit einem Überfallbefehl kann ein Befehlsmarker aus einem angrenzenden gegnerischen Feld entfernt werden, damit der Gegner den Zug nicht mehr ausführen kann. Es können aber nicht alle Befehle des Gegners aufgehoben werden. Manche Überfälle würden von einem Gegner, der sich auf einen Kampf vorbereitet hat vereitelt werden. Diese Felder dürfen daher nicht überfallen werden.

Die Befehle, die man durch einen Überfall entfernen kann sind:

- Überfallbefehle des Gegners
- Aufbaubefehle
- Rückzugsbefehle
- Rekrutierungsbefehle
- Ressourcen Gewinnungen

Befehle die nicht entfernt werden können sind:

- Marschbefehle
- Unterstützungsbefehle

- Verteidigungen

Ein Spezialfall sind die Resourcen Gewinnungs Befehle. Diese Befehle werden nicht wie alle anderen Befehle einfach vom Spielfeld entfernt, sondern der Überfallende Spieler erhält die Resourcen, die der Befehl bei der Ausführung eingebracht hätte, da die Truppen die Resourcen bereits beschafft hatten, die man dann nurnoch klauen musste. Die Resourcen erhält der überfallende Spieler hinzu. Dem Spieler der überfallen wurde passiert sonst nichts.

Rekrutierungen

Rekrutierungen werden benötigt, damit einem Spieler die Selbstmordkandidaten nicht ausgehen, die auf dem Schlachtfeld verheizt wurden.



Mit einem Rekrutierungsbefehl können Truppen mit einer Kampfstärke zwischen 2 und 4 rekrutiert werden. Jenachdem welche Gebäude sich auf dem Feld befinden, dass die Truppen Rekrutiert. Mit der Rekrutierung können entweder Banditen rekrutiert werden, die einen Punkt der durch die Rekrutierung zur Verfügung stehenden Kampfstärke benötigen. Es können auch Crimson Raiders rekrutiert werden, die zwei Punkte benötigen. Oder es können Banditen zu Crimson Raiders aufgerüstet werden, was auch einen Punkt benötigt.

Mit einer Rekrutierung von 4 Punkten könnte man also einen Crimson Raider rekrutieren (2 Punkte), einen Banditen rekrutieren (1 Punkt) und einen Banditen, der sich bereits auf dem Feld befindet zu einem Crimson Raider aufrüsten (1 Punkt). Natürlich könnte man auch einfach 2 Crimson Raiders rekrutieren, was den selben Effekt hätte.

Wie viele Punkte oder Kampfstärken man rekrutieren kann hängt davon ab welches Gebäude sich auf dem Feld befindet, auf dem der Rekrutierungsbefehl ausgeführt wird. Auf einem Normalen Feld, auf dem kein Gebäude steht (oder ein Gebäude, dass für die Rekrutierung unwichtig ist), können standartmäßig Truppen der Kampfstärke 2 rekrutiert werden. Auf einem Feld auf dem sich Prinzessin Arschgaul's Palast befindet können Truppen der Kampfstärke 3 rekrutiert werden. Befindet sich auf einem Feld eine von Moxxi's Tavernen, die ein Spieler auf jedem Feld aufbauen kann, auf dem noch kein Gebäude steht, kann ein Spieler ebenfalls Truppen der Kamfpstärke 3 rekrutieren. Ist Moxxi's Taverne zu einem größeren Gebäude aufgerüstet worden, können sogar Truppen der Kampfstärke 4 rekrutiert werden.

Das besondere an Moxxi's Tavernen ist, dass von dort aus die Rekrutierten Truppen nicht nur auf das Feld rekrutiert werden könne, auf dem der Befehl ausgeführt wurde. Die Truppen können von Moxxi's Taverne aus auch in ein benachbarts Feld rekrutiert werden, das aber schon vom rekrutierenden Spieler kontrolliert werden muss. Damit ist

3 Regeln

es möglich die Rekrutierten Truppen schneller an die Frontlinie zu bringen. Eine weitere Besonderheit von Moxxi's Tavernen, die aber auch Prinzessin Arschgaul's Palast besitzt, ist, dass der Rekrutierungsbefehl auf den Feldern, die dieses Gebäude besitzen ausgeführt werden kann ohne, dass sich dort Truppen befinden, die den Befehl ausführen. Der Rekrutierungsbefehl kann also direkt von Moxxi's Taverne oder Prinzessin Arschgaul's Palast ausgeführt werden.

Die Taverne funktioniert desswegen, und weil Truppen direkt in benachbarte Gebiete rekrutiert werden können, sehr gut in Verbindung mit Scooter's Catch-A-Ride, von dem aus die Truppen direkt zwei Felder weit bewegt werden können.

Die Kosten für den Rekrutierungsbefehl hängen nicht von den Truppen ab, die ihn ausführen (da er auch von einem Gebäude und ohne Truppen ausgeführt werden kann). Die Kosten für den Befehl berechnen sich wie folgt:

Das erteilen des Befehls kostet den Spieler immer 20 Credits und 25 Munition. Egal wo der Befehl erteilt wird. Wird der Befehl dann ausgeführt, bezahlt der Spieler den Befehl zwar nicht mehr, aber die Truppen die er rekrutiert müssen bezahlt werden. Einen Banditen zu rekrutieren oder einen Banditen zu einem Crimson Raider aufzurüsten kostet den Spieler 5 Credits und 10 Munition. Einen Crimson Raider zu rekrutieren kostet 10 Credits und 15 Munition. Wenn ein Spieler den Rekrutierungsbefehl ausführt muss er nicht unbedingt die gesamte Truppenstärke verwenden, die er rekrutieren könnte. Das kann nötig sein wenn z.B. die Ressourcen dafür nicht reichen.

Aufbauen

Ein Aufbaubefehl ist ein besonderer Befehl, da das erteilen dieses Befehls keine Kosten verursacht. Die Truppen die den Befehl ausführen sollen können so lange faul herumsitzen, bis sie genaue Anweisungen erhalten welches Gebäude sie bauen, aufrüsten oder abreißen sollen.

Sobald der Befehl ausgeführt wird und bekannt ist, was die Truppen tun sollen geschieht das aufbauen sehr schnell. Das alte Prinzip von Peitsche und noch mehr Peitsche funktioniert halt immer. Alternativ zu einer Peitsche kann auch die Androhung einer Bleivergiftung oder an Skags verfüttert zu werden sehr effektiv sein. Daher sind die Gebäude sofort bereit zum Einsatz, sobald der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Die Kosten für das Aufbauen von Gebäuden hängt nicht von den Truppen ab, die das Gebäude aufbauen, sondern nur vom Gebäude selbst. Die Ressourcen werden erst benötigt, sobald der Befehl ausgeführt wird.



Die Kosten für die Gebäude und Aufrüstungen werden dem Spieler im Spiel angezeigt.
Die Kosten um ein Gebäude abzureißen sind:
30 Credits und 60 Munition

Resourcen Gewinnung

Mit einem Resourcen-Gewinnungsbefehl kann eine Spieler seine Truppen anweisen Resourcen zu beschaffen. Da der Befehl dafür genutzt wird Resourcen zu erhalten kostet er sowohl beim Erteilen als auch beim Ausführen keine Resourcen, sondern bringt dem Spieler Resourcen. Da die Truppen die Resourcen beschaffen und dabei natürlich auch etwas der erhaltenen Resourcen abzweigen, müssen die Truppen für den Befehl auch nicht bezahlt werden.



Welche Resourcen durch den Befehl aufgefüllt werden, entscheidet der Spieler bei der Ausführung des Befehls. Es können immer nur entweder Credits, Munition oder Eridium beschafft werden. Mehrere Resourcen auf einmal zu beschaffen ist nicht möglich, da das die Truppen doch etwas überfordern würde.

Eine Besonderheit des Resourcen-Gewinnungsbefehls ist, dass ein solcher Befehl, der vom Gegner durch einen Überfallbefehl entfernt wird nicht einfach nur entfernt wird. Der Überfallende Spieler erhält für seinen Überfall die Resourcen die der Spieler durch den Befehl erhalten hätte. Welche Resourcen das sind kann der Spieler, der den Überfall ausführt entscheiden.

Es ist also meistens eine gute Idee einen Resourcen-Gewinnungsbefehl mit einem Überfall zu entfernen, wenn der Überfall nicht für ein wichtigeres Ziel gedacht war. Es ist hingegen eine eher schlechte Idee einen Resourcen-Gewinnungsbefehl direkt an der Grenze zum Gegner zu erteilen, da man den Gegner ja nicht unterstützen will.

Die Resourcen die mit einem Resourcen-Gewinnungsbefehl erhalten werden können sind folgende:

50 Credits, 75 Munition oder 10 Eridium

Verteidigungen

Ein Verteidigungsbefehl kann von einem Spieler benutzt werden um eine Stellung, die angegriffen werden könnte besser zu verteidigen. Der Befehl kann nicht ausgeführt werden, sondern bleibt so lange auf dem Feld liegen, auf dem er erteilt wurde, bis er am Ende der Runde, oder durch die Eroberung des Feldes entfernt wird. Der Befehl kann also auch für mehrere Verteidigungen in einer Runde verwendet werden.

Sollte ein gegnerischer Spieler es z.B. schaffen Prinzessin Arschgaul's Palast anzugreifen, der von nur einer Truppe verteidigt wird und nur die Kampfstärke 2 hat (der Palast hat immer die zusätzliche Stärke von 1), sollte sich jeder Spieler zunächst fragen, was er im Leben verkehrt gemacht hat, dass es so weit kommen konnte. Anschließend kann ein Spieler aber zu seinem Glück den Verteidigungsbefehl auf dem Feld platzieren, auf dem Prinzessin Arschgaul's Palast steht.



Die Kosten für einen Verteidigungsbefehl werden vom Spieler bezahlt, sobald er den Befehl erteilt. Wie oft der Befehl benutzt wird ist egal.

Die Kosten berechnen sich wie folgt:

Credits: Abhängig von der Truppenstärke. Der Befehlsfaktor ist 4 Credits.

Munition: Konstant 30 Munition

Rückzüge

Ein Rückzugsbefehl ist ein Befehl, der nur als aller letzter Ausweg aus einer Ausweglosen Situation verwendet werden sollte. Einen Rückzug würden zwar nicht nur ein rückradloser, feiger Truppenkommandant in Erwägung ziehen, aber ... naja eigentlich doch.

Falls ein Spieler vor lauter Verzweiflung doch einen Rückzugsbefehl spielen möchte, kann er den Befehl auf einem Feld platzieren, auf dem sich seine Truppen befinden, die an ein weiteres Feld angrenzen, dass entweder vom Spieler kontrolliert wird, der den Rückzug anordnet, oder leer und neutral ist. Dieses Feld wird sobald der Rückzug gestartet wird, das Feld in das sich die Truppen zurückziehen. Sollte das letzte Rückzugsfeld vor dem Rückzug vom Gegner erobert werden, wird der Rückzug abgebrochen und die Truppen müssen bleiben, kämpfen und sterben wie echte Soldaten.

Ein Rückzugsbefehl kann nicht vom Spieler ausgeführt werden, sondern wird nur erteilt. Der Rückzugsbefehl bildet dann eine Art Einladung für die gegnerische Invasion. Sobald der Spieler der den Rückzug ausgespielt hat für diesen feigen Zug hinreichend von den anderen Spielern ausgelacht wurde, kann ein gegnerischer Spieler mit einem Marschbefehl in das Feld mit dem Rückzugsbefehl einfallen. Der Kampf der dadurch entstehen würde wird dann übersprungen und das Feld wird sofort erobert.

Die Truppen die den Rückzugsbefehl erhalten haben ziehen sich Kampflos in ein Feld zurück, dass der Spieler auswählen kann. Dabei fallen keine Truppen. Auf keiner der beiden Seiten.



Die Kosten für einen Rückzug sind folgende:

Credits: Ein Rückzug kostet immer 15 Credits.

Munition: Die benötigte Munition hängt von der Anzahl der Truppen ab. Der Befehlsfaktor ist 3 Munition.

3.9 Spielende

Das Spiel endet nachdem die 10te Runden des Spiels beendet wurde. Sobald alle Spieler in dieser letzten Runde gepasst, ihre Rundenboni abgegeben und ihre letzten Punkte kassiert haben ist das Spiel beendet und der Sieger des Spiels steht fest. Falls zwei Spieler die selbe Punktzahl haben muss der Sieger des Spiels zwischen den beiden Spielern ausgemacht werden. Dazu wird eine freundschaftlichen Schlägerei zwischen den beiden Spielern empfohlen. Alternativ kann der bessere Spieler auch durch eine weiteres Spiel ermittelt werden.

3 Regeln

Nachdem der Sieger des Spiels dann fest steht wird ihm gratuliert (für gewöhnlich in der Form, dass man sich beschwert, dass mit unfähren Mitteln gekämpft wurde oder nur durch Glück gewonnen wurde). Dannach werden die Verlierer ausgelacht und falls man nicht gewonnen hat ist man froh darüber, dass es Spieler gibt, die noch schlechter als man selber gespielt haben. Ist das nicht der Fall (belegt man also selber den letzten Platz) wird empfohlen sich in eine Ecke zu stellen und sich zu schämen.



Wenn der Sieger ermittelt ist wird dieser Spieler mit dem Titel des "ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES" gekrönt, welcher einen ÜBERMÄSSIGEN EINSATZ VON GROSSBUCHSTABEN erfordert.

Auf ein Neues!!!

Nachdem nun der Sieger des Spiels zum "ULTIMATIVEN SUPER-BADASS ALLER BADASSES" gekrönt wurde, die anderen Spieler sich ihre bittere Niederlage eingestanden haben und der Spieler der den letzten Platz belegt hat sich ausreichend lange in der Ecke geschämt hat, gibt es eigentlich nur noch eines zu tun.

Ein neues Spiel beginnen!!!