



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

Rundenablauf

1. 4 Karten ziehen
2. Initiative ermitteln
3. **Kartenaktion:** führe eine Aktion auf einer Karte aus.
- oder -
Abducken: lege eine Karte in deine Reserve.

Bewegungsaktionen

Bewegen (X): Nicht niedergehaltene Einheit bis zu (X) erkundete/kontrollierte Felder weit bewegen.

Erkunden (X): Einheit bis zu (X) Felder bewegen, jedes Feld ohne Kontrollmarker erkunden. Lege anschließend 1 Karte **Unklare Lage** pro gesetztem Kontrollmarker aus deiner Reserve auf deinen Abwurfstapel.

Leiten (X): beliebige, nicht niedergehaltene Einheit bis zu (X) erkundete/kontrollierte Felder weit bewegen.

Pirschen (X): Einheit bis zu (X) Felder weit bewegen (auch auf **nicht erkundete und unkontrollierte** Felder).

Unterstützungsaktionen

Anspornen (X)(A): Nimm (X) Karten in dieser Runde gespielte Karten erneut auf die Hand (**Einheit** beachten).

Aufklären: 1 Karte **Unklare Lage** von der Hand aus dem Spiel entfernen und 1 Karte nachziehen.

Befehlen (X): ziehe (X) Karten auf die Hand.

Sichern: Kontrollmarker auf aktuelles Feld legen.
Nur **ohne** gegnerische Einheiten möglich.

Täuschen: Gegner muss 1 Karte **Unklare Lage** nehmen.

Verstärken (X)(A): (X) Karten aus deiner Reserve auf Abwurfstapel (**Einheit** beachten).

Zielbestimmung: einen Zielmarker mindestens 3 Felder entfernt platzieren/verschieben.

Angriff **X** / Angriff mit Granatwerfer **X** / Niederhalten **X**

1. Ziel wählen

Ziel des Angriffs wählen (Angriff mit Granatwerfer trifft alle Einheiten im Zielfeld).

2. Verteidigungswert bestimmen

Widerstandswert + Geländedeckung + Entfernung (entfällt bei Angriff mit Granatwerfer)

3. Würfeln

Wirf **X** Würfel. Erreicht mind. 1 Würfel mind. den Verteidigungswert, trifft der Angriff ("0" trifft immer).

4. Verluste ermitteln

Bei erfolgreichem Angriff 1 Karte der getroffenen Einheit(en) aus dem Spiel nehmen, in folgender Prioritätenfolge:

1. aus der Hand
2. aus bereits gespielten Karten
3. aus Abwurfstapel
4. aus Zugstapel

Falls keine Karte gefunden werden kann, wird die Einheit vom Spielplan entfernt.

Bei **Niederhalten**: Spielstein wird nur umgedreht (Karte spielen, um Spielstein umzudrehen, statt eine Aktion zu spielen).