

Sieger des Spiels

Wer zuerst alle 6 gegnerischen Panzer zerstört hat, ist der Gewinner des Spiels.

Anregungen zum strategischen Vorgehen beim Spiel

Die Panzer-Abwehrkanonen sollten so postiert werden, daß sie die Aufbauten verteidigen, so daß im Falle der Zerstörung des Hauptquartiers oder eines Depots, der Angreifer ebenfalls gegen eine Kanone zu kämpfen hat.

Die Spezial-Schüsse (weiße Stifte) sollten erst im fortgeschrittenen Stadium des Spiels eingesetzt werden.

Man kann einen Panzer wegziehen und dann einen zweiten auf das soeben verlassene Feld bewegen. Dies ist ein Abwehr-Zug, der nur einen Panzer dem gegnerischen Feuer aussetzt.

Variation des Spiels

Wenn "Panzerschlacht" schon oft gespielt wurde, und damit Geschicklichkeit und Erfahrung zugenommen haben, kann mit Zustimmung des Gegenspielers folgende Variante gespielt werden:

Schüsse dürfen auch auf die Felder mit dem **eigenen** Hauptquartier, Munitions- oder Treibstoff-Depot gesetzt werden, um einen erfolgreich angreifenden Gegner im gleichen Spielzug zu zerstören.

Wenn das geschieht, und der gegnerische Panzer auf demselben Feld landet, werden beide – Aufbau und gegnerischer Panzer – zerstört. Die Regeln gelten wie unter "Panzer-Angriffe" beschrieben.

Wenn ein Schuß auf einen eigenen Aufbau abgefeuert wurde, und der gegnerische Panzer nicht angegriffen hat, gilt der Aufbau ebenfalls als zerstört. Es gelten wieder die Regeln wie unter "Panzer-Angriffe".

Land-Minen

Land-Minen sprengen einen gegnerischen Panzer in die Luft, wenn sein Zug auf einem Minen-Feld endet. Jeder Spieler muß heimlich die Positionen für zwei Land-Minen festlegen und sie auf einen kleinen Zettel schreiben. Die Minen müssen in der eigenen Spielhälfte liegen und dürfen nicht auf denselben Quadranten wie Panzer, Panzer-Abwehrkanonen oder Aufbauten platziert werden.

Wenn die Nummern der Minen-Quadrate aufgeschrieben sind, legt der Spieler den Zettel (so daß er die Zahlen lesen kann, ohne den Zettel zu bewegen) in die Öffnung seines Hauptquartier-Zeltes, die zu ihm zeigt.

PANZERSCHLACHT

Aufbauanleitung

MB

SPIELE

4555-XD

Inhalt des Spiels

Spielbrett

2 Schuß-Planungs-Raster

Rote und weiße Stifte

1 Blatt mit Zahlen in 2 Farben

1 Würfel

und eine ausführliche Spielanleitung

Zubehör des Spiels

2 Sätze Panzer in 2 Farben (6 Stck. pro Satz)

2 Sätze Aufbauten in 2 Farben (bestehend aus 1 Hauptquartier-Zelt (A),

1 Munitions-Depot (B) und

1 Treibstoff-Depot (C) pro Satz)

2 Sätze Panzer-Abwehrkanonen in 2 Farben (5 Kanonen pro Satz)

2 Sätze Flaggen in 2 Farben (6 Flaggen pro Satz)

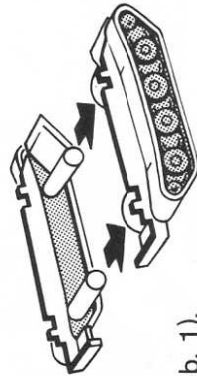
Ziel des Spiels

Alle 6 gegnerischen Panzer zu zerstören.

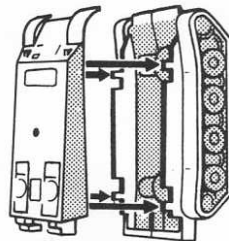
Vorbereitung des Spiels

Zusammenbau der Panzer

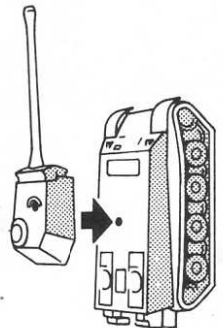
1. Die Plastik Panzer-Teile werden vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
2. Beim Zusammensetzen der Panzer werden nur gleichfarbige Teile für jeden Panzer benutzt.
3. Die Stifte der linken Seite werden in die Zylinder der rechten Seite gesteckt (Abb. 1).
4. Die beiden Seiten werden zusammengehalten mit der "Zylinderseite" zum Spieler und der Aufbau auf die Seitenteile gesteckt (Abb. 2). Die Stifte auf den Seitenteilen passen in die Löcher im Aufbau.
5. Der Turm wird oben auf den Panzer gesetzt (Abb. 3). Nach diesem Schema werden alle 12 Panzer zusammengesetzt.



(Abb. 1).



(Abb. 2).



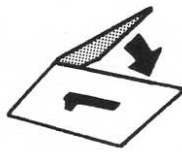
(Abb. 3).

6. Die Kanonen, Aufbauten (gekennzeichnet mit A, B, C) und Flaggen werden aus den Rahmen gelöst.

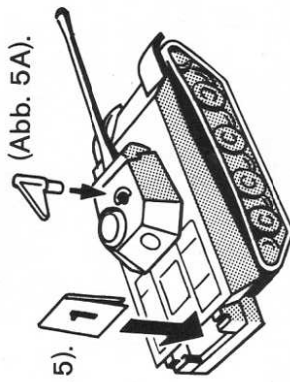
7. Alle 6 Panzer jeder Farbe werden von 1 - 6 nummeriert. Dazu werden die Papier-Zahlen aus dem Bogen ausgetrennt. Sie werden in der Mitte gefaltet (Abb. 4) und hinten auf den Panzer gesteckt, so daß die Zahl nach hinten zeigt (Abb. 5).

Anmerkung: Diese Zahlen bedeuten die Wertung des Panzers. Es ist wichtig, daß der Wert jedes Panzers dem Gegner während des Spiels verborgen bleibt. Ersatznummern liegen für den Fall bei, daß irgendwelche Zahlen verlorengehen.

8. Während des Spiels kann ein Panzer zum Führungs-Panzer werden. Er bekommt dann eine Flagge, die in den Turm gesteckt wird (Abb. 5A).



(Abb. 4)



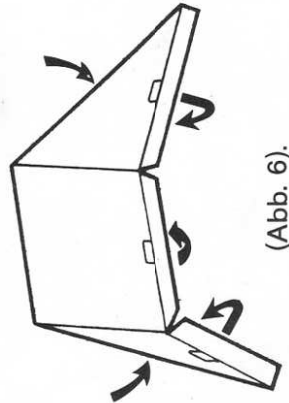
(Abb. 5).

(Abb. 5A).

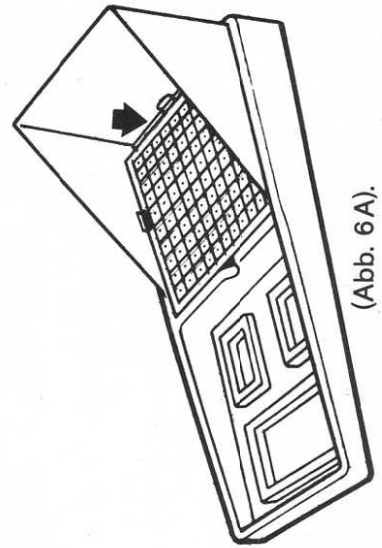
Zusammenbau der Schuß-Planungs-Raster

Die Schuß-Planungs-Raster werden aus drei Teilen zusammengesetzt: Einem Plastik Unterteil, dem gelochten Planungsfeld und einer Sichtblende. Die beiden Unterteile werden aus dem Karton genommen. Beide Planungsfelder und Sichtblenden werden aus der Pappe gelöst. Bitte darauf achten, daß die beiden Felder unterschiedlich nummeriert sind.

Die Sichtblenden werden zusammengefaltet (Abb. 6). Dann werden sie auf das Unterteil gestellt. Danach wird das Planungsfeld in das Unterteil gedrückt (Abb. 6A).



(Abb. 6).



(Abb. 6A).

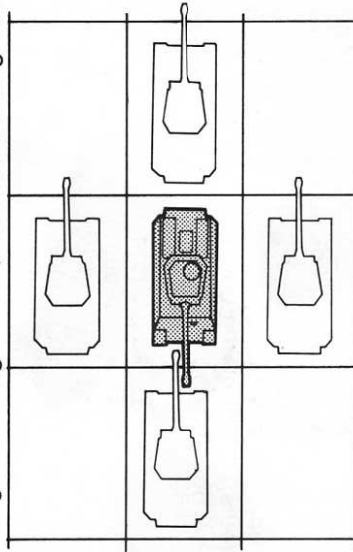
Jetzt nimmt sich jeder Spieler einen Planungsraster, der den Zahlen in seiner Spielhälfte entsprechen muß - z.B. der Spieler, der das Quadrat 100 in der oberen linken Ecke vor sich hat, benötigt den Raster mit der 100 an derselben Stelle.

Benutzte weiße Schuß-Stifte werden aus dem Planungs-Feld entfernt - und aus dem Spiel genommen.

Nachdem die gegnerischen Panzer bewegt worden sind, muß der andere Spieler ankündigen, ob er einen Spezial-Schuß abgefeuert hat, und ob ein gegnerischer Panzer zerstört wurde oder nicht. Die Spieler dürfen sich davon überzeugen, indem sie sich den gegnerischen Raster nach den Zügen ihrer Panzer zeigen lassen.

Panzer-Angriffe

Diese werden am Ende eines Spielzuges vorgetragen. Ein Panzer greift einen gegnerischen Panzer oder eine Abwehrkanone durch Besetzen eines der vier angrenzenden Quadrate an (s. Abbildung). Ein Panzer darf nicht von einem diagonal angrenzenden Feld her angegriffen werden. Wenn Panzer in Angriffstellung stehen, müssen sie angreifen.



Panzer gegen Panzer

Beide Spieler zeigen dem Gegner die Zahl (Wert) ihres Panzers. Der höhere Wert gewinnt. Der unterlegene Panzer wird aus dem Spiel genommen. Wenn beide Panzer den gleichen Wert haben, gelten beide als zerstört und werden aus dem Spiel genommen.

Panzer gegen Panzerabwehrkanonen

Der Spieler mit dem angreifenden Panzer wirft den Würfel. Wird der rote Punkt geworfen, wird der Panzer aus dem Spiel genommen. Wird ein schwarzer Punkt gewürfelt, wird die Panzerabwehrkanone aus dem Spiel genommen. In diesem Fall muß der Besitzer der Kanone auch einen Spezial-Schuß (weißen Stift) aus dem Spiel nehmen, sofern er noch einen besitzt.

Panzer gegen Aufbauten (Hauptquartier, Munitions-, Treibstoff-Depot)

Wenn ein Panzer mit seinem Zug auf einem Feld landet, auf dem ein gegnerischer Aufbau steht, wird dieser zerstört und aus dem Spiel genommen.

Wenn es sich um das Hauptquartier handelt, dann gehen auch die Landminen verloren und werden mit dem Zelt aus dem Spiel genommen. Die Quadrate, die vorher mit den Minen belegt waren, sind jetzt wieder frei.

Wenn das Munitions-Depot zerstört wird, dann büßt der Spieler ebenfalls Feuerkraft ein und darf nur noch so viele Schüsse (rote Stifte) in seinem Durchgang abfeuern, wie er Panzer im Spiel hat (z.B. 4 Panzer, 4 Stifte usw.). Wenn er in späteren Durchgängen weitere Panzer verliert, wird seine Schußkraft für jeden Verlust weiter reduziert.

Wenn das Treibstoff-Depot zerstört wird, wird die Bewegungsfähigkeit des Spielers eingeengt. Er darf seine Panzer pro Durchgang nur noch um vier Züge bewegen.

Wenn ein Panzer auf ein Quadrat zieht, das an mehrere gegnerische Spiel-Elemente angrenzt, dann muß dieser nacheinander gegen alle Teile kämpfen, die korrekt zum Angriff aufgebaut sind. Aber er darf die Reihenfolge des Angriffs auf die einzelnen Elemente festlegen.

Wenn ein Panzer auf einem Feld landet, auf dem das gegnerische Hauptquartier, Munitions- oder Treibstoff-Depot steht, und es zerstört, muß er ebenfalls mit möglicherweise auf angrenzenden Feldern postierten gegnerischen Elementen kämpfen.

Hier gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben. Er darf wählen, in welcher Reihenfolge er die Teile bekämpfen will.

Landen auf Minen

Wenn ein gegnerischer Panzer auf einem Minen-Feld ankommt, wird er zerstört und aus dem Spiel genommen, ehe er seinen Angriff ausführen kann. Die Mine wird ebenfalls zerstört, und das Feld wird für das weitere Spiel wieder frei und sicher.

Ein gegnerischer Panzer kann während eines Zuges über ein Minen-Feld fahren und bleibt erhalten.

Land-Minen zerstören keinen eigenen Panzer.

Der erste Treffer durch eine Mine muß dem Gegner bewiesen werden. Der Minenleger deckt auf dem Zettel mit der Hand oder durch Falten die Position der zweiten Mine zu, so daß sie verborgen bleibt. Wenn dem Gegner das Feld gezeigt wurde, sollte es durchgekreuzt werden. Dadurch wird die Mine wirkungslos. Entsprechendes gilt für die zweite Mine.

Spezial-Panzer-Züge

Ein Panzer, der die letzte (hinterste) Reihe der gegnerischen Hälfte erreicht, wird zum Führungs-Panzer. Eine der Flaggen wird aufgesteckt. Ein Führungs-Panzer darf sich vorwärts **und** rückwärts sowie seitwärts bewegen. Ein Panzer, der die letzte Reihe erreicht und Führungs-Panzer wird, darf die letzte Reihe nicht in demselben Durchgang wieder verlassen.

Wenn ein Spieler nur noch einen oder zwei Panzer im Spiel hat, wird das 3-Felder-Limit aufgehoben. Er darf dann seine Panzer in **jeder beliebigen** Kombination von Zahlen bis zu 6 bewegen - z.B. kann er einen Panzer um 1 Feld und den anderen um 4 Felder ziehen und dann seinen Durchgang beenden. Aber wie zuvor muß ein Panzer wenigstens ein Feld **vorwärts** bewegt werden. Zu dieser Regel gibt es eine Ausnahme: Ein Führungs-Panzer darf wahlweise seitwärts statt vorwärts ziehen.

Nach Beendigung des Spiels wird das Planungsfeld vorne angehoben und aus dem Unterteil genommen. Danach die Sichtblende zusammengelegt.

Die Vertiefung im Unterteil kann zur Aufbewahrung der Stifte und Aufbauten benutzt werden.

Das Spielbrett wird so zwischen den Spielern aufgebaut, daß beide die Ziffern in den Quadraten lesen können. Der Fluß an der roten Linie teilt das Spielfeld in zwei Hälften zu je 50 Quadraten.

Der Würfel und die Flaggen werden in dieser Spielphase beiseite gelegt. Dann sollten beide Spieler ihre Spielfarbe wählen und alle Spiel-Elemente sowie je 5 rote und 5 weiße Stifte an sich nehmen.

Anmerkung: Es gibt keine Spielteile für die Land-Minen im Spiel.

Spielregeln

Die Panzer sind die einzigen Teile, die sich im Spiel bewegen. Die Spieler bewegen ihre Panzer abwechselnd, der Spieler mit den grünen Panzern beginnt.

Anmerkung: Der erste Zug und die erste Bewegung der Panzer sind "gefährlos", und keine gegnerischen Schüsse werden abgefeuert.

In jedem Durchgang bewegen die Spieler ihre Panzer um insgesamt 6 Felder.

Regeln für Panzer-Züge

1. Panzer dürfen seitwärts und vorwärts bewegt werden, beides gleichzeitig in demselben Durchgang. Sie dürfen nicht diagonal ziehen oder (in dieser Spielphase) rückwärts.
2. Panzer dürfen sich nicht vor und wieder zurück auf dasselbe Feld bewegen, noch dürfen sie jemals in ihre Startposition zurückkehren.
3. Ein Panzer darf sich (in dieser Spielphase) nicht um mehr als 3 Felder pro Zug bewegen.
4. Ein Panzer muß pro Durchgang wenigstens ein Feld vorwärts ziehen.
5. Panzer dürfen weder über Quadrate ziehen, die von anderen Spiel-Elementen besetzt sind, noch auf Feldern landen, die von eigenen oder gegnerischen Panzern oder Panzer-Abwehrkanonen besetzt sind.
6. Panzer dürfen auf ein Feld ziehen, auf dem ein gegnerischer Aufbau steht.

Zu Beginn zieht jeder Spieler einmal, ohne daß Schüsse abgefeuert werden.

Ehe der erste Spieler seine zweite Zugserie macht, nimmt der zweite Spieler seine sechs roten Stifte und legt seine Schüsse im Raster fest. Er plant dabei die voraussichtlichen gegnerischen Züge ein. Er markiert mit seinen Stiften die Felder, von denen er glaubt, daß der Gegner dort mit seinen Panzern anhalten wird.

Schüsse dürfen nur auf offene (d.h. unbesetzte) Felder abgegeben werden. Wenn ein Panzer des Gegenspielers seinen Zug auf dem Feld mit derselben Ziffer beendet, das der Gegner mit einem roten Stift markiert hat, ist das ein **Treffer**. (Pro Durchgang können mehrere Treffer erzielt werden).

Der Raster sollte zur Bestätigung der Trefferfelder nach Beendigung der Züge dem Gegner gezeigt werden, und zum Nachweis, ob weiße Stifte benutzt wurden (zur Anwendung der weißen Stifte siehe nächsten Abschnitt). Alle Panzer, die so getroffen wurden, sind sofort zerstört, werden vom Spielbrett entfernt und scheiden aus dem Spiel aus.

Zahl oder Wert eines durch gegnerischen Treffer zerstörten Panzers werden dem Gegenspieler nicht bekanntgegeben.

Wenn in einem Durchgang kein Panzer getroffen wurde, erklärt der Spieler alle seine Schüsse als Fehlschüsse. Das Spiel wird abwechselnd fortgesetzt: Die Spieler zeichnen ihre Schüsse auf und bewegen die Panzer.

Spezial-Schüsse (weiße Stifte)

Jeder Spieler hat 5 weiße Stifte, mit denen Spezial-Schüsse abgegeben werden. Wenn sie einmal benutzt wurden, scheiden sie aus dem Spiel aus. Sie dürfen nicht noch einmal eingesetzt werden.

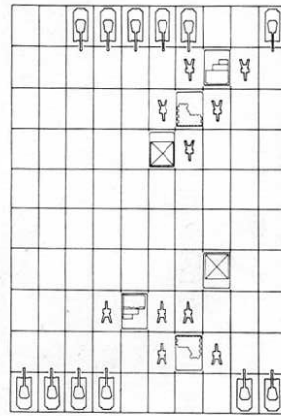
Spezial-Schüsse dürfen in jedem Durchgang abgefeuert werden, zusätzlich zu den roten Stiften. Es dürfen ein oder mehrere Spezial-Schüsse im gleichen Durchgang abgegeben werden.

Die Aufbauten (Hauptquartier (A), Munitions- (B) und Treibstoff-Depot (C)) werden jetzt jeweils auf den Spielbrethälften der beiden Spieler aufgebaut, und zwar in drei verschiedenen horizontalen Reihen. Die letzte Reihe bleibt frei. Außerdem sollten die Aufbauten in verschiedene vertikale Reihen gestellt werden. Wenn sie erst einmal stehen, dürfen sie während des Spiels nicht mehr bewegt werden.

Die 6 Panzer jedes Spielers werden jetzt in der eigenen letzten Reihe aufgestellt (in der dem Spieler nächsten horizontalen Reihe). Dabei gibt es keine festgelegte Reihenfolge – die Zahlen (Werte) auf den Panzern haben einen anderen Sinn (siehe Panzer-Angriffe).

5 Panzer-Abwehrkanonen werden von beiden Spielern irgendwo in ihrer Spielhälfte aufgestellt, allerdings sollten sie nicht auf denselben Feldern wie die Aufbauten oder Panzer aufgebaut werden. Sie werden generell so aufgestellt, daß sie die eigenen Aufbauten verteidigen (z.B. in angrenzende Felder). Nach der Aufstellung dürfen auch diese Teile nicht mehr bewegt werden.

Zur Information und als Anregung dient die Abbildung eines Beispiels für eine Startaufstellung (s.Abb. Nr. 7).



(Abb. 7).