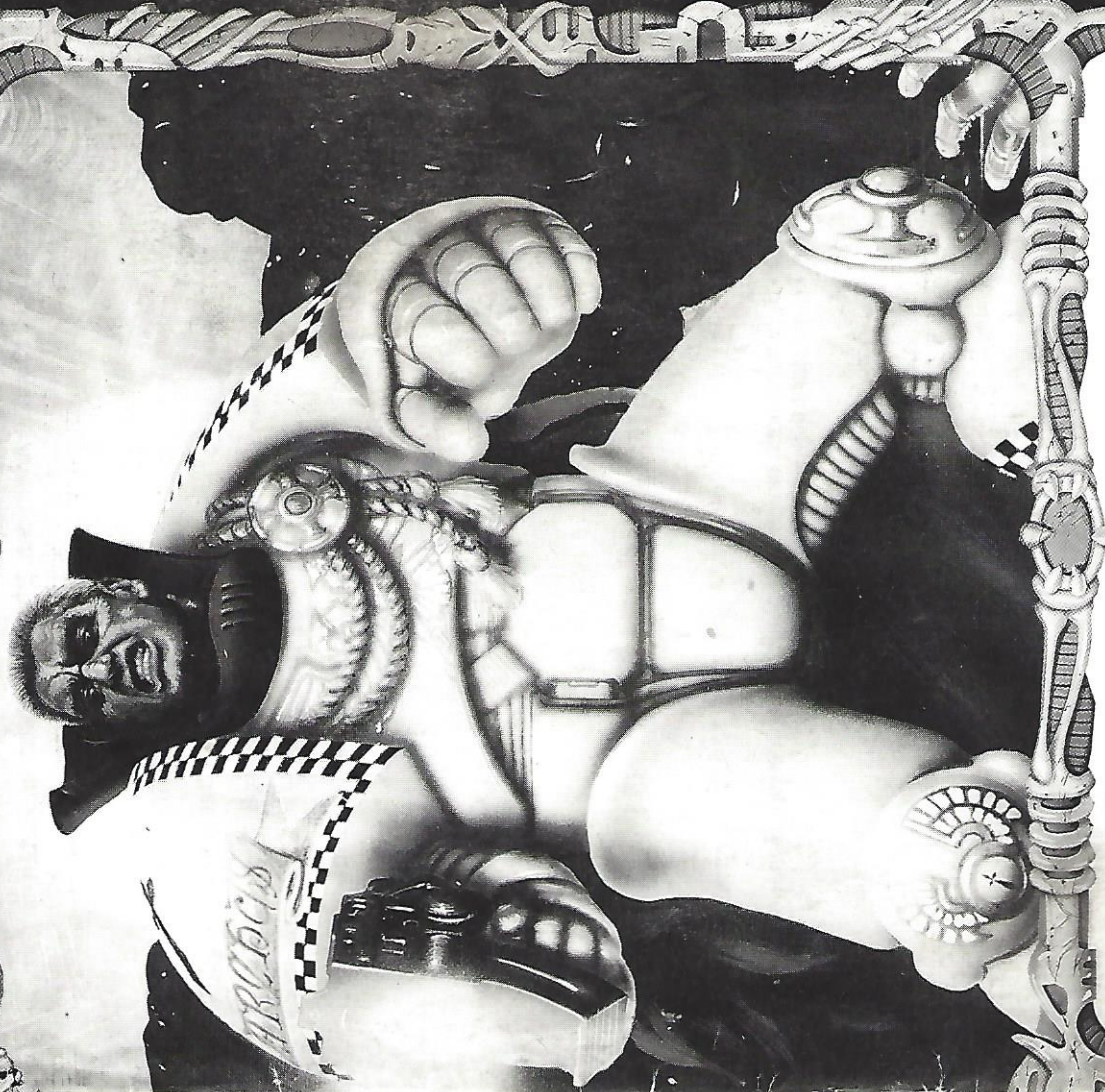


STARQUEST



MB
SPIELE

© 1990 Milton Bradley GmbH
Milton Bradley GmbH
Lange Wende 2, D - 4770 Soest
4659D790

Entwickelt in Zusammenarbeit mit

GAMES WORKSHOP

REGELBUCH

STARQUEST

DER ENTSCHEIDENDE KAMPF

Inhalt

50 Citadel Figuren:

- 3 GSG-Commander, 12 GSG-Kämpfer,
- 1 Chaos-Commander, 4 Chaos-Kämpfer,
- 8 Orks, 14 Gridlings, 3 Klone, 4 Androiden,
- 1 Dreadnought

4 Spielbretter

4 Wände

5 Wandklammern

64 Spielkarten:

- 3 Sätze zu je 12 Einsatz-Karten und
- 28 Ereigniskarten

12 Rangabzeichen

1 Einsatzbuch

1 Hauptziel-Marke

1 Nebenziel-Marke

6 Ehrenzeichen

6 spezielle Kampfwürfel

3 GSG-Referenzkarten

3 GSG-Andockfelder

24 Türen

3 Luftschleusen

3 GSG-Kontrollschirme

1 Chaos-Kontrolltafel

32 Radar-Blips

32 Verstärkungs-Chips

4 Chaos-Chips

Zusammenbau

Vor dem ersten Spiel sind noch einige Teile zusammenzusetzen. Genaue Anleitungen findet Ihr auf der Innenseite des Kartondeckels.

Einleitung

Bevor Ihr die Regeln intensiv durchlest, blättert Ihr das Heft am besten einmal ganz durch und lest vor allem die Texte zu den abgebildeten Beispielen. Dann habt Ihr schon einen guten Überblick, bevor Ihr mit dem Spiel beginnt.

Das Spiel im Überblick

2-4 Spieler können mitspielen. Ein Spieler muß die Kontrolle über die Robotlings übernehmen und wird **Chaos-Spieler** genannt. Die übrigen Spieler befehlen die GSG-Commander und Einsatztrupps. Sie werden **GSG-Spieler** genannt.

Jedes Spiel entspricht einem Einsatz. Die Einsätze sind im Einsatzbuch genau beschrieben. Zu Anfang jedes Spiels liest der Chaos-Spieler einen der Einsätze vor. Aus der entsprechenden Lagekarte im Einsatzbuch ersieht der Chaos-Spieler, wie die Spielbretter und die Andockfelder aufzubauen sind. Außerdem sieht er, wie viele und welche Radar-Blips er bereitlegen muß, und welche Verstärkungs-Chips er benutzen darf.

Währenddessen können die GSG-Spieler ihre Karten und Waffen wählen. Danach beginnt das Spiel bei dem GSG-Spieler, der zur Linken des Chaos-Spielers sitzt, und geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Die GSG-Spieler versuchen, den Einsatz erfolgreich durchzuführen, und der Chaos-Spieler versucht, sie daran zu hindern. Wenn ein GSG-Spieler am Zug ist, so kann er mit beliebig vielen seiner Figuren ziehen und angreifen. Während die GSG-Gruppen auf diese Weise nach und nach das ganze Brett erkunden, legt der Chaos-Spieler immer neue Radar-Blips aus. Diese zeigen die Standorte der Robotlings an. Alle Spieler können Punkte sammeln, indem sie ihre Gegner kampfunfähig machen. Außerdem bekommen die GSG-Spieler Bonuspunkte, wenn sie ihr Einsatzziel erfüllen.

Wer am Ende des Einsatzes die meisten Punkte hat, der hat gewonnen.

Die Rollen wählen

Ein Spieler muß die Rolle des Chaos-Spielers übernehmen, auch wenn weniger als 4 Spieler mitmachen. Wenn keiner diese Rolle freiwillig übernimmt, müßt ihr die Rollen auszählen oder auswürfeln, und der Verlierer wird dann der Chaos-Spieler.

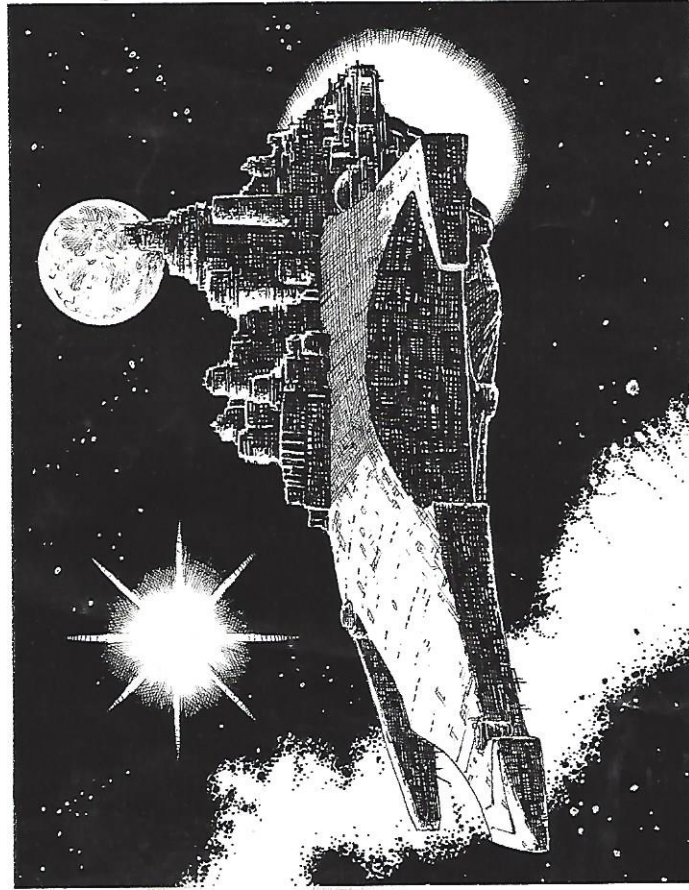
Sind weniger als 4 Spieler in der Runde, kommen 1 oder 2 GSG-Gruppen nicht zum Einsatz. Jeder Spieler darf nur eine Figuren-Gruppe befehligen.

Jeder der GSG-Spieler nimmt sich:

Eine Figuren-Gruppe, bestehend aus einem GSG-Commander und vier GSG-Kämpfern, 5 Rucksäcken und 9 Waffen. Dazu die passenden 12 Einsatz-Karten, 1 GSG-Kontrollschirm, 1 Andockfeld und 1 GSG-Referenzkarte.

Der Chaos-Spieler nimmt sich:

Die Chaos-Kontrolltafel, das Einsatzbuch und die Ereigniskarten. Die Robotling-Figuren sowie die Radar-Blips und die Verstärkungs-Chips legt er griffbereit zurecht.



GRUPPE: GSG "TIGER"
LAGE: NÄHERN UNS DEM ZIELSCHIFF. ENTFERNUNG 1300
☐ SERGEANT GARY, BITTE FREQUENZ OFFENHALTEN.

Spielbeginn

Vor jedem Spiel sortieren die Spieler alle Karten, Waffen, Blips und Chips, die gebraucht werden.

Der Chaos-Spieler

Er mischt die Ereigniskarten und legt sie in Reichweite zurecht.

Das Einsatzbuch

Der Chaos-Spieler wählt einen der Einsätze aus dem Einsatzbuch aus und liest die fettgedruckten Textabsätze vor. So erfahren die GSG-Spieler ihre Einsatzziele und wie sie Bonuspunkte bekommen können.

Er setzt die 4 Spielbreiter anhand der Einsatzkarte zusammen und kann nun die Wände aufstellen. (Wie man das macht, steht auf der Innenseite des Kartondeckels.) Dann werden die Andockfelder angelegt, wie in der Einsatzkarte vorgesehen, und die Türen auf das Brett gestellt.

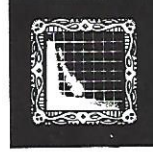
Die Radar-Blips

Nun wählt der Chaos-Spieler die Radar-Blips aus, die er laut Liste verwenden darf. Alle übrigen legt er in den Karton zurück. Die GSG-Spieler dürfen zwar sehen, wie viele Blips bereitliegen, aber sie dürfen nicht nachsehen, um welche es sich handelt.

Die Verstärkungs-Chips

Er wählt auch die für den Einsatz erlaubten Verstärkungs-Chips aus und legt die restlichen wieder in den Karton. Die Zahl dieser Chips kann von der Anzahl der mitspielenden GSG-Trupps abhängen. Auch hier dürfen die GSG-Spieler nur die Anzahl überprüfen, aber nicht die Art der zur Verfügung stehenden Chips.

Der Chaos-Spieler ist nun spielbereit.



Radar-Blips



Verstärkungs-Chips



Die GSG-Spieler

Die GSG-Spieler müssen zunächst ihre Karten und Waffen wählen und ihre Kontrollschirme einstellen.

Die Kontrollschirme

Die GSG-Spieler schieben den Zeiger für den Kampfwert des Commanders auf '6' und den Zeiger für verlorene Punkte auf '0'.

Die Einsatzkarten wählen

Jeder GSG-Spieler muß nun 4 der 8 Ausrüstungskarten und eine der 4 Befehlskarten wählen.

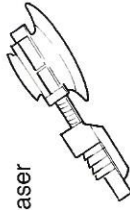
Die Waffen wählen

Jeder GSG-Spieler kann vor dem Einsatz verschiedene Waffen für seine Figuren wählen. Für jeden Einsatz darf er andere Waffen wählen. Jeder Spieler wählt aus den Waffen aus, die die gleiche Farbe wie seine Figuren haben.

Commander

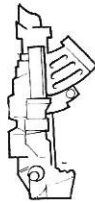
Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten, den GSG-Commander auszurüsten:

1) KiloVolt-Axt und Mini-Laser



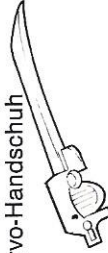
Diese Kombination gibt ihm eine wirksame Nahkampfwaffe und eine begrenzte Feuerkraft.

2) Power-Laser



Dies gibt ihm bessere Feuerkraft, aber seine Fähigkeit im Nahkampf entspricht nur der eines normalen GSG-Kämpfers.

3) K.O.-Schwert und Servo-Handschuh



Diese Kombination gibt ihm zwei wirkungsvolle Nahkampfwaffen, aber überhaupt keine Feuerkraft.

Die gewählte Waffenkombination wird nun zusammen mit einem Rucksack an der Commander-Figur befestigt.

GSG-Kämpfer

Jeder GSG-Spieler rüstet nun auch seine 4 GSG-Kämpfer mit Waffen aus. Einer davon muß einen Laser tragen, ein weiterer eine schwere Waffe. Die restlichen beiden können zwischen Laser oder schwerer Waffe wählen. Es gibt 3 verschiedene schwere Waffen:

1) Die Nullzeit-Kanone

Eine wirksame Waffe gegen verstreute Gruppen schwächerer Robotlings oder gegen einzelne stärkere Gegner: Sie verlangsamt den subjektiven Zeitvektor der Getroffenen derart, daß sie für ihre Umgebung praktisch bewegungslos wirken.

2) Der Holo-Werfer

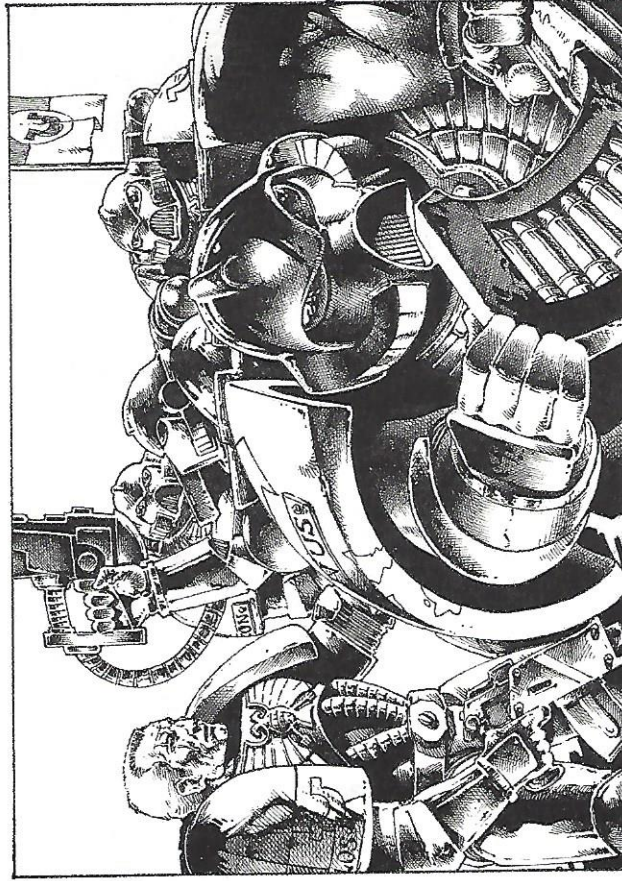
Eine gute Waffe gegen dichte Gruppen oder einzelne starke Robotlings: Er umgibt die Getroffenen mit einem absolut naturgetreuen holografischen Abbild ihrer bisherigen Umgebung, gegen das sie nun wirkungslos bis zur völligen Erschöpfung ihrer Schaltkreise ankämpfen.

3) Der Black-Hole-Blaster

Eine äußerst wirkungsvolle Waffe gegen alle Arten von Robotlings, am besten einzusetzen in den Fluren: Er verschleißt ein räumlich begrenztes Schwarzes Loch, das die Getroffenen einsaugt und in einer fremden Parallelwelt wieder freigibt.

Die gewählten Waffen werden, zusammen mit je einem Rucksack, an die GSG-Kämpfer angesteckt. Dann wird jeder Commander mit seinen Kämpfern auf sein Andockbrett gestellt.

Die GSG-Spieler sind nun spielbereit.



☐ Erwarten starken Widerstand. Alarmbereitschaft. Laut Bildschirm Auftauchen von Dreadnoughts möglich. Alle schweren Waffen zu mir. Waffenprüfung: Bei Dreadnoughts können wir uns keine Ladehemmung leisten!

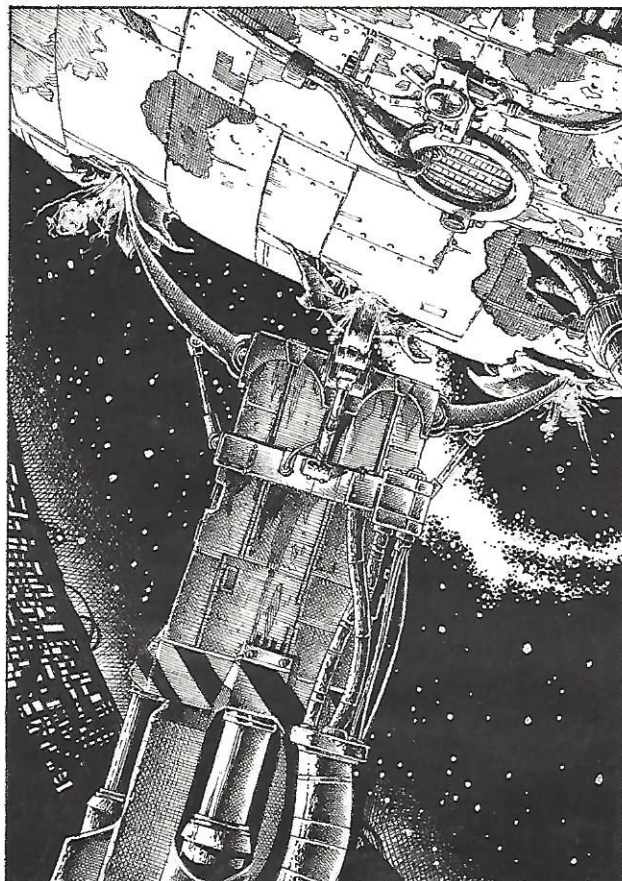
Der Spielablauf

Jede Runde beginnt mit dem Spieler zur Linken des Chaos-Spielers, geht im Uhrzeigersinn weiter und endet jeweils beim Chaos-Spieler.

Wenn ein GSG-Spieler am Spiel ist

Ist ein GSG-Spieler am Spiel, so kann er seine Figuren ziehen und/oder mit ihnen angreifen. Er kann mit allen Figuren nacheinander ziehen und/oder angreifen. Jede Figur kann erst ziehen und dann angreifen oder erst angreifen und dann ziehen. Figuren müssen aber nicht ziehen oder angreifen. Keine Figur darf zweimal in derselben Runde ziehen oder angreifen, außer wenn eine Karte gespielt wird, die das ausdrücklich erlaubt.

Der GSG-Spieler kann beliebig viele seiner Ausrüstungs-Karten verwenden, sobald er ans Spiel kommt, aber jeweils nur eine Befehls-Karte pro Runde. Er muß die Karte aufspielen, bevor er zieht oder angreift, und sie nach seiner Runde weglegen.



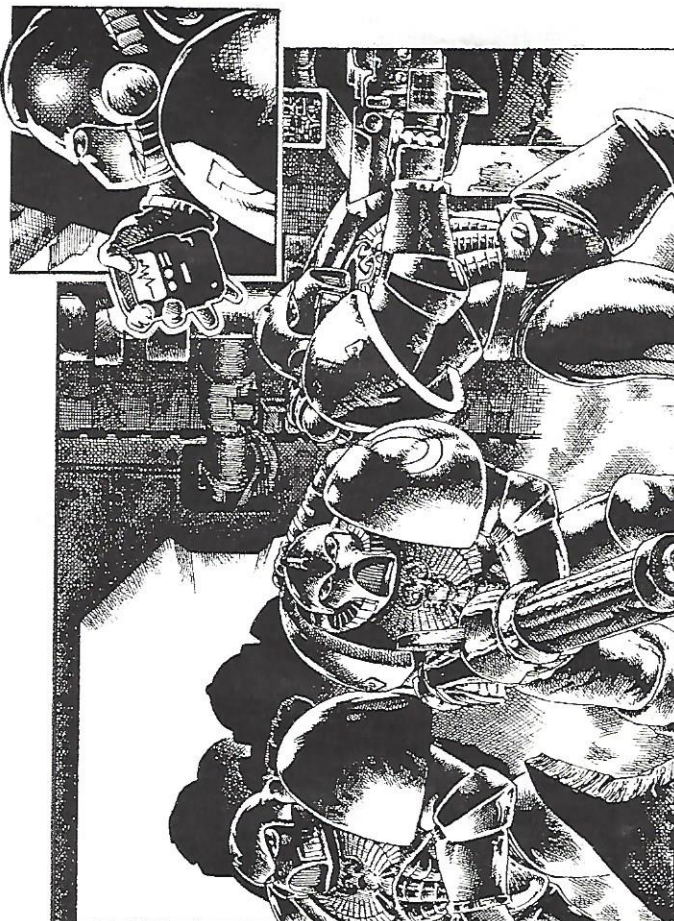
- ☐ ANDOCKEN BEENDET. SPRENGSONDE AUSFAHREN.
- ☐ AUSSENHÜLLE DURCHBOHRT, SPRENGLADUNG FERTIG.

Das Ziehen der Figuren

Die Gänge und Räume auf den Spielbrettern sind in Quadrate unterteilt. Auf der GSG-Referenzkarte steht, wie viele Quadrate eine Figur höchstens ziehen darf. Eine Figur darf in jede beliebige Richtung (horizontal, vertikal und/oder diagonal) gezogen werden, auch weniger Quadrate als die angegebene Höchstzahl, oder auch gar nicht.

Der Zug darf nicht auf einem schon besetzten Quadrat enden. Man darf aber über ein besetztes Quadrat hinwegziehen, wenn der Besitzer der dort stehenden Figur es erlaubt, und wenn man die erlaubte Höchstzahl von Feldern noch nicht erreicht hat. (Das besetzte Feld wird dabei mitgezählt). Sonst muß man einen anderen Weg wählen oder vor dem besetzten Feld stehenbleiben. Denn auf jedem Quadrat darf immer nur eine Figur stehen. Über eigene Figuren darf man auf jeden Fall hinwegziehen.

Man darf Figuren auf einem Feld in eine andere Richtung drehen. Das zählt nicht als Zug und vermindert auch nicht die Zahl der möglichen Züge.



- ☐ VORWÄRTS!
- ☐ TENNY, LINKE FLANKE DECKEN! MILLER, DU RECHTS!
- ☐ FRED, WAS HAST DU AUF DEM BILDSCHIRM?
- ☐ ACHTE AUF WIDERSTANDSNESTER UND DECKE DIE TÜREN!

Türen öffnen

Robotlings und GSG-Figuren dürfen Räume nur durch offene Türen betreten oder verlassen. Eine Tür kann geöffnet werden, indem man auf eins der beiden Quadrate unmittelbar vor der Tür zieht und die Tür für geöffnet erklärt. Die Tür wird dann vom Brett entfernt. Kein Spieler muß eine Tür öffnen, wenn er nicht will.

Das Öffnen der Tür selbst zählt nicht als Zug. Hat eine Figur eine Tür geöffnet, so kann sie sofort weiterziehen, wenn sie noch etwas von ihrem Zug übrig hat. Kein Spieler darf eine Tür wieder schließen, es sei denn, er hat eine Karte, die ihm das ausdrücklich erlaubt.

Jede der vier Wände hat übrigens 2 Türen, durch die man ungehindert hindurchziehen kann. Sie gelten immer als offen und können nie geschlossen werden.

Auf ein neues Brett ziehen

Wird eines der vier Spielbretter zum **ersten Mal** von einem GSG-Commander oder einem GSG-Kämpfer betreten, so muß dieses Brett mit Radar abgetastet werden. Zunächst beendet die Figur ihren Zug und/oder Angriff, dann unterbricht der Spieler seine Runde. Nun legt der Chaos-Spieler alle Radar-Blips aus, die er platzieren möchte.

Danach kann der GSG-Spieler seine restlichen Züge und/oder Angriffe machen, bis seine Runde beendet ist.



- ☐ Bildschirm ist leer ... Halt! Mehrere Spuren auf 30 Meter.
- ☐ Wie viele, Fred?
- ☐ Zehn ... nein ... vielleicht zwanzig.
- ☐ Gary an Mutterschiff: Wir haben hier zwanzig Spuren.
- ☐ SAUBERUNGSAKTION FORTSETZEN.

Radar-Blips auslegen

Der Chaos-Spieler kann einige, alle oder keine der ihm verbleibenden Radar-Blips auf dem Spielbrett auslegen, das gerade mit Radar abgetastet wird. Ist es aber schon das vierte und letzte Spielbrett, dann **muß** er **alle** ihm noch verbliebenen Radar-Blips auf diesem Brett auslegen. Die Radar-Blips dürfen auf jedes Quadrat gelegt werden, das nicht in direkter Sichtlinie eines GSG-Commanders oder GSG-Kämpfers ist. Auf einem Quadrat darf immer nur ein Radar-Blip liegen.

Radar-Blips aufdecken

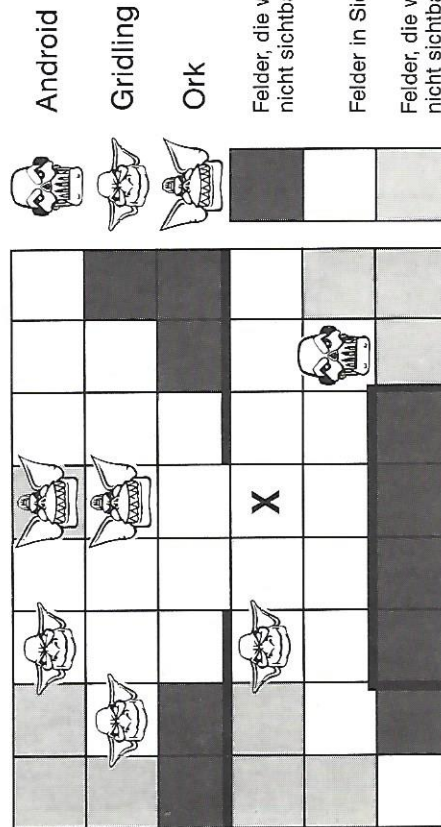
Betritt ein GSG-Commander oder GSG-Kämpfer ein Quadrat, von dem aus ein oder mehrere Radar-Blips in gerader Linie zu sehen sind, dann dreht der Chaos-Spieler diese Blips herum und setzt die entsprechende Robotling-Figur aus seinem Vorrat auf dasselbe Feld. Hat er die entsprechende Figur nicht mehr in seinem Vorrat, so bleibt das Feld unbesetzt. In jedem Fall wird der Radar-Blip vom Brett entfernt und aufgedeckt neben das Brett gelegt.

Wenn der Dreadnought-Blip aufgedeckt wird, so ist die Dreadnought-Figur auf vier Quadrate zu setzen, und eines davon muß das Quadrat sein, auf dem ursprünglich der Radar-Blip lag.

Sichtlinie

Als Sichtlinie zwischen zwei Figuren gilt die gerade Verbindungslinie zwischen den Mittelpunkt der beiden Quadrate, die von den Figuren besetzt sind. Wenn diese Linie durch eine geschlossene Tür, eine Wand oder eine andere Figur hindurchgeht, gilt sie als blockiert. Sie darf auch nicht zwischen zwei besetzten Feldern hindurchgehen, die sich diagonal berühren. Durch andere Figuren ist sie jedoch nur für das Feuern blockiert. Für das Aufdecken von Radar-Blips wird die Sichtlinie durch andere Figuren **nicht** blockiert.

Wenn es strittig sein sollte, ob ein Quadrat von einem anderen aus sichtbar ist, würfeln beide beteiligten Spieler je einen Schwerwaffen-Würfel. Der Gewinner entscheidet dann die Streitfrage. Würfeln beide gleich, so entscheidet der Spieler, der am Zug ist.



Das Feuern

Feuern darf eine Figur nur auf Ziele, die von ihrer Position aus sichtbar sind. Ziele sind sichtbar, wenn man die angreifende Figur und das Ziel mit einer geraden, unbehinderten Linie verbinden kann. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle.

Wie viele Würfel man werfen muß, hängt von der verwendeten Waffe ab:

Leichte Waffen

Mini-Laser
Power-Laser
2 Leichtwaffen-Würfel
2 Schwerwaffen-Würfel

Schwere Waffen

Nullzeit-Kanone
Holo-Werfer
Black-Hole-Blaster
2 Schwerwaffen-Würfel
2 Schwerwaffen-Würfel
2 Schwerwaffen-Würfel

Hinweis: Auf den GSG-Referenzkarten findet Ihr diese Informationen als Hilfe während des Spiels.

Kampfwürfel

Es gibt 2 verschiedene Arten von Kampfwürfeln: Weiße Würfel für leichte Waffen und rote Würfel für schwere Waffen. Mit den Kampfwürfeln werden Nahkämpfe und Feuerüberfälle entschieden.

Mit den Kampfwürfeln angreifen

Wer feuern will, wirft die entsprechenden Kampfwürfel und zählt alle geworfenen Punkte zusammen. Der Angriff ist nur dann erfolgreich, wenn die geworfene Zahl größer ist als die Panzerung des Gegners: Für **jeden Punkt**, den der Angreifer mehr geworfen hat, muß sich der getroffene Gegner 1 Punkt an Kampfwert abziehen.

Alle Robotlings, ausgenommen der Dreadnought, haben nur 1 Punkt Kampfwert und scheiden deshalb schon beim ersten Treffer aus. Auch GSG-Kämpfer haben nur 1 Punkt Kampfwert. Die GSG-Commander dagegen beginnen jeden Einsatz mit 6 Punkten.

Verliert eine Figur alle ihre Punkte, so wird sie vom Brett entfernt.

Nachwürfeln

Manche Karten erlauben es, nach einem Angriffswurf einen der Würfel noch einmal aufzunehmen und neu zu werfen, um den Wurf eventuell zu verbessern. Das muß man nicht unbedingt tun. Aber wenn man es tut, dann gilt das neue Ergebnis, auch wenn es niedriger sein sollte als der ursprünglich erzielte Wurf.

Schwere Waffen

Es gibt drei Arten von schweren Waffen, und jede hat beim Feuern ihre eigenen Regeln. Jede dieser Waffen deckt ein größeres Gebiet ab und kann daher auch mehr als einen Gegner treffen.

Angreifen mit der Nullzeit-Kanone

Wer die Nullzeit-Kanone anwendet, kann die geworfenen Punkte auf beliebige Gegner in horizontaler oder vertikaler Sichtlinie aufteilen. Das Entfernen getroffener Gegner kann neue Figuren in Sichtlinie bringen. Auch diese können entfernt werden, solange man noch genügend Punkte übrig hat.

Beispiel: Seht Euch das Sichtlinien-Diagramm auf Seite 9 an. Der Angreifer wirft zwei Schwerwaffen-Würfel und erzielt insgesamt 4 Punkte. Er kann diese auf 4 verschiedene Arten aufteilen:

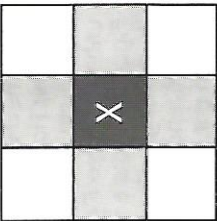
- * 1 Punkt gegen jeden Gridling. Dann ist der letzte Punkt verschwendet, weil er die Panzerung des Orks oder des Androiden nicht überwindet.
- * 2 Punkte gegen den nächsten Ork und dann je 1 Punkt gegen zwei der 3 Gridlings.
- * 2 Punkte gegen den nächsten Ork, diesen entfernen, dann 2 weitere Punkte gegen den nun sichtbaren zweiten Ork.
- * 3 Punkte gegen den Androiden, den letzten Punkt gegen einen der drei Gridlings.



- ☐ Jack, gib uns nach hinten Feuerschutz.
- ☐ Leute, achtet auf die Ecke. Wie nah, Fred?
- ☐ Zehn Meter, näherkommend. Fünf weitere dahinter.
- ☐ Zielsprache Ecke. Enge Streuung. FEUER!

Der Nahkampf

Statt zu feuern, kann jede Figur auch den Nahkampf wählen. Das kann entweder vor oder nach dem Ziehen geschehen. Man kann im Nahkampf nur nach rechts, links, vorn oder hinten angreifen. Man darf nicht diagonal (über Eck) angreifen.



Im Nahkampf würfelt jeder Spieler mit den Würfeln, die für seine Figur angegeben sind. Die GSG-Spieler finden diese Angabe auf ihrer Referenzkarte, der Chaos-Spieler auf seiner Kontrolltafel. Die Zahl der Würfel, die ein GSG-Commander werfen muß, hängt ab von der Art der Waffen, die er zu Beginn des Spiels gewählt hat.

Zuerst würfelt der Angreifer, dann der Angegriffene. Beide vergleichen ihre Punkte. Wer weniger Punkte geworfen hat, muß seiner Figur 1 Punkt Kampfwert abziehen für **jeden** Punkt, den er weniger geworfen hat als sein Gegner. Wer also beispielsweise nur 1 Punkt wirft gegenüber 4 Punkten seines Gegners, der verliert für seine Figur 3 Punkte Kampfwert.

Würfeln beide Gegner die gleiche Punktschmelze, so endet der Kampf unentschieden, und keiner verliert an Kampfwert.

Figuren, die ihren gesamten Kampfwert verloren haben, werden vom Brett entfernt.

Radar-Blips sammeln

Wenn eine GSG-Figur einen Gegner aus dem Spiel wirft, sollte er prüfen, ob nicht ein aufgedeckter Radar-Blip oder ein Verstärkungs-Chip vorhanden ist, der zu der besiegten Figur paßt. Ist ein solcher vorhanden, darf ihn der GSG-Spieler einsammeln.

Ist kein passender Blip oder Chip vorhanden, bekommt der GSG-Spieler keine Punkte für die besiegte Figur. Der eingesammelte Blip oder Chip muß nicht genau der sein, für den die besiegte Figur aufs Brett gestellt worden ist. Solange noch Blips oder Chips vorhanden sind, die der besiegten Figur entsprechen, darf sich der GSG-Spieler einen davon nehmen.

Wenn der Chaos-Spieler am Spiel ist

Wenn die Runde an den Chaos-Spieler kommt, muß er als erstes eine Ereigniskarte nehmen und sofort verwenden. Danach kann er beliebig viele der Figuren, die er schon auf dem Brett hat, ziehen und/oder angreifen lassen. Das gilt auch für Radar-Blips. Hat er alle gewünschten Züge und Angriffe ausgeführt, dann darf er einige seiner Verstärkungs-Chips einsetzen. Danach ist seine Runde vorüber, und er gibt das Spiel an den GSG-Spieler zu seiner Linken weiter.

Robotlings ziehen und angreifen lassen

Die Chaos-Kontrolltafel zeigt, wie viele Felder jede Figur höchstens ziehen darf. Figuren dürfen nach Belieben erst ziehen und dann angreifen oder erst angreifen und dann ziehen. Sie brauchen auch gar nicht zu ziehen, wenn das richtiger erscheint.

Alle Figuren des Chaos-Spielers müssen beim Ziehen dieselben Regeln beachten wie die GSG-Figuren. Sie dürfen auch Türen öffnen.

Radar-Blips ziehen

Auch Radar-Blips können sich bewegen. Jeder Blip darf höchstens 5 Felder ziehen. Blips müssen beim Ziehen dieselben Regeln beachten wie alle übrigen Figuren. Radar-Blips können auch Türen öffnen. Kommt ein Radar-Blip beim Ziehen in den Sichtbereich einer GSG-Figur, so unterbricht er seinen Zug sofort und muß aufgedeckt werden. Die Figur, gegen die er ausgetauscht wird, kann dann den Zug beenden. Dabei gilt jedoch folgende Regel: Hat der Blip bis zum Aufdecken schon so viele Felder gezogen, wie die Figur höchstens ziehen darf (oder sogar mehr), dann darf die Figur nicht mehr weiter ziehen. Sie darf aber noch angreifen.



Mit Robotlings angreifen

Jede Robotling-Figur, ausgenommen der Dreadnought, darf in jeder Runde nur einen Angriff machen. Der Angriff kann vor oder nach dem Ziehen der Figur erfolgen. Robotlings können feuern oder den Nahkampf wählen.

Robotlings kämpfen genauso wie GSG-Figuren. Die Chaos-Kontrolltafel zeigt, wie viele Würfel jeweils verwendet werden können.

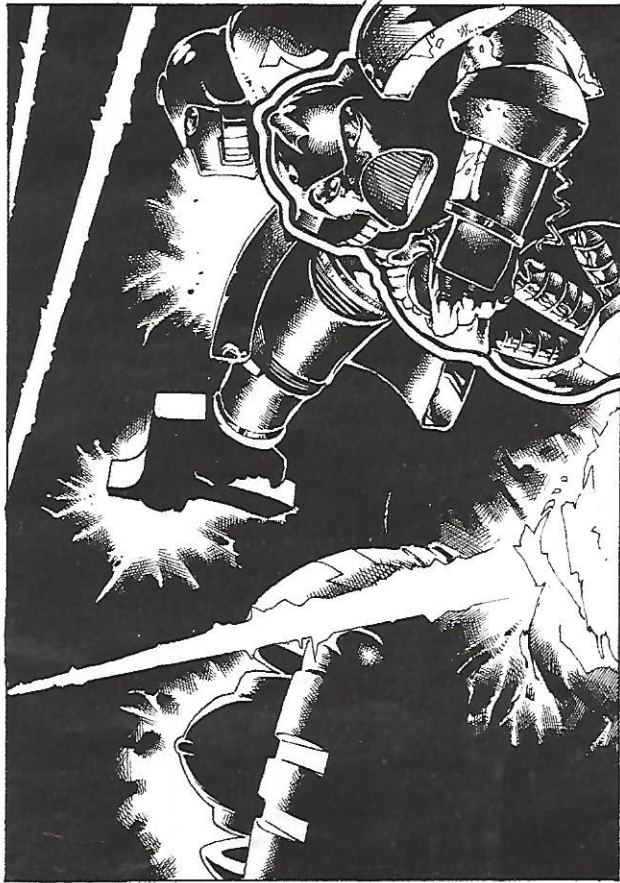
Einer der Chaos-Kämpfer hat eine schwere Waffe, und der Dreadnought kann sogar mit 2 schweren Waffen ausgerüstet sein. Diese schweren Waffen feuern nach denselben Regeln wie die schweren Waffen der GSG-Figuren.

Jeder Robotling kann in jeder Runde **entweder** feuern **oder** nahkämpfen, aber nicht beides.

Besiegte GSG-Figuren

Verliert ein GSG-Kämpfer oder GSG-Commander alle seine Kampfwert-Punkte, so nimmt der Chaos-Spieler ihn vom Brett und setzt ihn vor seine Kontrolltafel: Für jeden normal ausgerüsteten GSG-Kämpfer bekommt der Chaos-Spieler 5 Punkte, für jeden GSG-Kämpfer mit einer schweren Waffe 10 Punkte. Auch besiegte GSG-Commander zählen je 10 Punkte für den Chaos-Spieler.

Der GSG-Spieler, der eine seiner Figuren verliert, muß sich die verlorenen Punkte abziehen. Er schiebt den Punkte-Zeiger auf seinem Kontrollschirm um die entsprechende Punktzahl nach unten. GSG-Kämpfer dürfen normal weiterkämpfen, auch wenn sie ihren Commander verloren haben.



- ☐ Schwere Waffen, FEUER!
- ☐ SERGEANT GARY, LAGEBERICHT.
- ☐ 20 Robotlings ausgeschaltet, Bildschirm frei, 2 Verluste.
- ☐ Sergeant! Eine große Spur auf dem Schirm, sehr langsam!

Der Dreadnought

Der Dreadnought ist die gefährlichste Kampfmaschine, die je entwickelt wurde. Ein Gegner, dem man nur mit größter Vorsicht begegnen sollte!

Ziehen mit dem Dreadnought

Der Dreadnought besetzt nicht nur 1 Quadrat, sondern 4 Quadrate gleichzeitig. Er kann über andere Figuren hinwegziehen, darf seinen Zug aber nur an einer Stelle beenden, wo alle 4 beanspruchten Quadrate noch unbesetzt sind. Beim Ziehen zählt man die Anzahl der zurückgelegten Felder immer an der Vorderseite der Grundplatte. Der Dreadnought darf auf seinem Standort jederzeit in eine andere Richtung gedreht werden. Das zählt nicht als Zug und verbraucht kein Feld seiner Zugmöglichkeit.

Der Dreadnought darf niemals diagonal (über Eck) ziehen.

Durch Türen gehen

Der Dreadnought kann, wie jede andere Figur auch, Türen öffnen und durch offene Türen hindurchgehen. Wegen seiner Größe muß sich der Dreadnought aber ducken, bevor er durch eine offene Tür geht. In diesem Zustand kann er keine seiner Waffen abfeuern. Deshalb ist der Dreadnought so programmiert, daß er nie unter einer Tür anhält. Er kann also seinen Zug **nicht** in einer Tür beenden. Hat er in einer Runde nicht mehr genügend Bewegungsfreiheit, um ganz durch eine Tür hindurchzugehen, so muß er vor der Tür anhalten und auf die nächste Runde warten.

Die Waffen des Dreadnought

Der Dreadnought beginnt das Spiel mit einem Laser und 2 schweren Waffen. Der Chaos-Spieler wählt die schweren Waffen und steckt sie an den Körper des Dreadnought, bevor er ihn auf das Brett setzt.

Der Dreadnought kann vor oder nach seinem Zug feuern, und zwar nach Belieben mit einer, zwei oder allen drei Waffen. Die Waffen werden nacheinander abgefeuert. Mehrere Waffen können auf mehrere Gegner feuern oder ihr Feuer auf einen Gegner konzentrieren.

Der Dreadnought kann alle seine Waffen benutzen, wenn er von einem seiner vier besetzten Quadrate eine Sichtlinie zum Zielquadrat ziehen kann.

Der Dreadnought kann nicht mit Waffen feuern, die er bereits verloren hat.

Verliert er beide schweren Waffen, dann kann er nur noch mit dem Laser feuern.

Der Kampfwert des Dreadnought

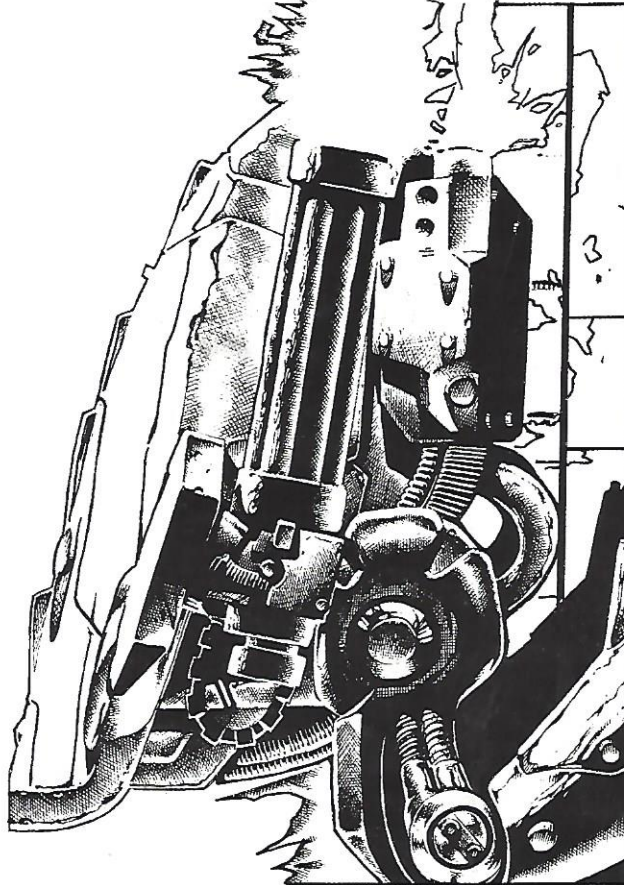
Der Dreadnought beginnt mit 3 Punkten Kampfwert. Verliert er den ersten Punkt, so muß der Chaos-Spieler eine seiner schweren Waffen entfernen. Verliert er den zweiten Punkt, dann wird auch die zweite schwere Waffe entfernt. Im Nahkampf wirft er aber immer noch mit der vollen Anzahl Würfel, auch wenn er schon beschädigt ist. Verliert der Dreadnought seinen dritten Kampfwert-Punkt, so wird er vom Brett genommen.

Beispiel: Dreadnought

Der Dreadnought steht auf den vier dunkel schattierten Quadranten. Er will 4 Felder ziehen. Zuerst zieht er auf die Felder Nr. 1, dann auf die Felder Nr. 2. Nun dreht er sich nach links und zieht auf die Felder Nr. 3 und schließlich bis auf die Felder Nr. 4. Somit besetzt der Dreadnought am Ende seines Zuges die vier heller schattierten Felder.

Von dieser Position aus hat er freie Schußlinie für alle seine Waffen auf alle Felder, ausgenommen die beiden mit 'x' markierten, denn die sind durch Wände abgeschirmt.

	4	3	2	2
	4	3	1	1
		X		
		X		



- ☐ DREADNOUGHT! Sofort übernehmen.
- ☐ Miller, den Strahler! ... ÜBERTRAGUNG BEENDET.
- ☐ Der Sergeant ist verwundet.
- ☐ Ich decke Tenny, du greifst mit dem Werfer an.

Verstärkungen

Der Chaos-Spieler beginnt das Spiel mit einer Anzahl Verstärkungs-Chips. Die genaue Anzahl hängt ab von dem Einsatz, der gerade gespielt wird. Der Chaos-Spieler kann zum Ende jeder Runde bis zu 6 Chips ins Spiel bringen. Stehen jedoch überhaupt noch keine Radar-Blips oder Chaos-Figuren auf dem Brett, so muß der Chaos-Spieler 6 Verstärkungs-Chips einsetzen (bzw. alle seine Chips, wenn er weniger als 6 zur Verfügung hat).

Jeder eingesetzte Chip wird aufgedeckt seitlich vom Brett abgelegt (zu den etwa schon aufgedeckten Radar-Blips). Die Figur, die der Chip darstellt, kann nun auf ein beliebiges der Felder gesetzt werden, die auf der Einsatzkarte mit 'R' (= Reserve) markiert sind. Allerdings darf das gewählte Feld **nicht** in der freien Sichtlinie einer GSG-Figur liegen. Ist die entsprechende Figur nicht vorhanden, darf der Chip nicht gespielt werden.

