

FREUNDE! FREIWILLIGE! KAMERADEN! RUHM UND EHRE ERWARTEN UNS!

DU HAST NUR EIN ZIEL. BLEIB AM LEBEN. BLEIB EINFACH AM LEBEN...DAS IST UNSER ALLER BESTIMMUNG. WIR MÜSSEN AUSHALTEN. WIR MÜSSEN KÄMPFEN. WIR MÜSSEN IMMER WEITER VORWÄRTS. ZUMINDEST BIS DER NÄCHSTE HAUFEN REKRUTEN HIER ANKOMMT. ODER WAS AUCH IMMER.

JETZT ALSO HOPP HOPP..., LOS GEHT'S! UND IMMER DRAN DENKEN, DER KOMMISSAR IST NICHT DEIN KAMERAD!



SPIELKOMPONENTEN



31 CHARAKTER-KARTEN

11 CHARAKTER LINIEN-KARTEN

Die Linien-Karten zeigen die Platzierung des Kameraden und des Kommissars in der Charakterlinie an.



10 CHARAKTER FÄHIGKEITS-KARTEN

Die Charakter Fähigkeits-Karte erklärt die besondere Fähigkeit des einzelnen Charakters und wird auf die Charakter Leben-Karte aeleat, um die aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen.



10 CHARAKTER LEBEN-KARTEN

Die Leben-Karte zeigt in Verbindung mit der Fähigkeits-Karte die aktuellen Lebenspunkte eines Kameraden während des Spiels an. Standardmäßig starten die Charaktere mit 10 Lebenspunkten.



I INITIATIVE-KARTE

Die Initiative-Karte zeigt an, welcher Karnerad die erste Aktions-Karte jeder Runde spielen muss. Sie wird am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter gegeben.



2 ZIEL-KARTEN

Die Ziel-Karten zeigen die Felder oder Charaktere in der Linie an, auf die die Beschuss!-Karte zielt.



38 BESCHUSS!-KARTEN

Repräsentieren das furchtbare Übel dieses Zugs.

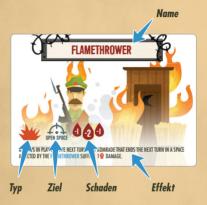


89 AKTIONS-KARTEN

Bieten Möglichkeiten, wie dein Kamerad überlebt (siehe Seite 6).

KARTENTYPEN

BESCHUSS!-KARTE





түр.

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Beschuss!-Karten.



Linearer Beschuss bewegt sich vom Ziel an in gerader Linie in Pfeilrichtung und trifft das erste zulässige Ziel.



Platsch Beschuss trifft mehrere Felder. Das zentrale Feld wird mit primärem Schaden und die angrenzenden Felder mit sekundärem Schaden getroffen.



Spezial Beschuss ist eine separate Art von Beschuss, welche einzigartige Effekte beinhaltet, die auf der jeweiligen Karte beschrieben sind



71FL: 71FLFFLD ODER 71FLCHARAKTER.

Bezeichnet das Feld oder den Charakter, woran die Ziel-Karten gelegt werden.



SCHADEN:

Gibt an, wieviel Schaden die Beschuss!-Karte verursacht.

FFFFKT.

Zusätzliche Regeln, die für die Ziele des Beschusses gelten.

AKTIONS-KARTE

52 MANÖVER-KARTEN

26 FREIGNIS-KARTEN



OFFER GLORIOUS DEATH MOVE A LINEAR EFFECT TARGET CARD TO ANY OTHER KOMRADE

11 AUSRÜSTUNGS-KARTEN

Haltbarkeit REDUCE DAMAGE BY AN AMOUNT UP TO THE REMAINING DURABILITY - LOSES 1

Name

Effekt

DURABILITY PER DAMAGE REDUCED.

Nach jeder Benutzung der Karte reduziert sich die Haltbarkeit der Karte um 1. Sollte sie auf null sinken, wird die Ausrüstungs-Karte abgeworfen.

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler wählt einen Charakter und nimmt alle zugehörigen Karten (Linie, Fähigkeit, Leben).
- Der Aktions-Kartenstapel und der Beschuss!-Kartenstapel werden gemischt und so platziert, dass sie von allen Kameraden erreicht werden k\u00f6nnen
- Der erste Kamerad, der am Tisch sitzt, bestimmt die Reihenfolge der Charaktere in der Linie und legt die Charakter Linien-Karten in dieser Reihenfolge aus. Dem letzten Charakter folgt das freie Feld und der Kommissar
- 4. Der Kamerad an der ersten Stelle der Linie nimmt die Initiative-Karte.
- 5. Jeder Kamerad erhält 5 Aktions-Karten.
- 6. Kartenwechsel. Jeder Kamerad wählt eine Aktions-Karte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Anschließend gibt er seine übrigen Karten an den Kameraden zu seiner linken. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Kamerad 5 Karten vor sich liegen hat. Dies sind die Startkarten.



SPIELAL



Beschuss!-Karten Stapel





Aktuelle Beschuss!-Karte

Die Charakter









- Ziel-l

Charakter Fähigkeits-Karte

Charakter Leben-Karte



AUFBAU













Ziel-Karte

Kommissar

Aktions-Karten Stapel



Aktions-Karten Ablagestapel





ausgespielte Ausrüstungs-Karte

SPIELREGELN

ABLAUF EINER RUNDE

- Eine Beschuss!-Karte wird aufgedeckt und die Ziel-Karten werden neben die entsprechenden Charaktere oder Felder der Linie gelegt, wie auf der Karte angegeben.
- 2. Jeder Kamerad spielt eine Aktions-Karte verdeckt vor sich aus.
- 3. Weiter darf jeder Kamerad pro Runde jederzeit eine Ereignis-Karte offen ausspielen und ihren Effekt sofort abhandeln.
- 4. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Kameraden mit der Initiative-Karte, werden nun nacheinander die Aktions-Karten aufgedeckt und abaehandelt.
 - Der Effekt einer Manöver-Karte tritt sofort ein.
 - Eine Ausrüstungs-Karte wird offen neben der Fähigkeits-Karte des Charakters abgelegt. Die Ausrüstungs-Karte gilt hiermit als im Spiel und kann jederzeit genutzt werden (außer es ist etwas anderes angegeben).
 - Eine aufgedeckte Ereignis-Karte wird ohne Effekt abgelegt. Dies zählt nicht als gespielte Ereignis-Karte.

Auf die Effekte der aufgedeckten Karten kann mit Ereignis-Karten reagiert werden.

- 5. Die Beschuss!-Karte verursacht Schaden und/oder sonstige Effekte bei allen Charakteren, die getroffen wurden. Sollten durch den erlittenen Schaden die Lebenspunkte eines Kameraden auf null oder weniger sinken, so ist er tot und scheidet aus dem Spiel aus. Seine Linien-Karte wird aus der Linie entfernt und der Kommissar rückt ein Feld auf und verschiebt u.U. die Charaktere (siehe Bewegung).
- **6.** Jeder noch lebende Kamerad zieht auf 5 Aktions-Karten auf, außer eine andere Regel spricht dagegen.
- 7. Die Initiative-Karte wird im Uhrzeigersinn weiter gegeben.
- 8. Solange noch mehr als ein Kamerad am Leben ist, wird das Spiel fortaesetzt.



BEWEGUNG

• Ein Kamerad bewegt sich immer ein Feld nach dem anderen, egal wie viele Felder er sich insgesamt bewegt. Die Bewegungsrichtung "nach hinten" bedeutet hierbei auf den Kommissar zu, "nach vorne" vom Kommissar weg.



Wenn ein Kamerad sich in ein Feld bewegt, in dem sich schon ein anderer Kamerad befindet, und das freie Feld befindet sich in Bewegungsrichtung, so wird der vorhandene Kamerad aus dem Feld in das n\u00e4chste geschoben.





After



Das leere Feld









3. Wenn ein Kamerad sich in ein Feld bewegt, in dem sich schon ein anderer Kamerad befindet, und das freie Feld befindet sich nicht in Bewegungsrichtung, so tauschen die Kameraden die Plätze.





Der Kommissar kann weder verschoben noch beschossen werden. Er bewegt sich lediglich nach vorne, wenn ein Kamerad ausscheidet. Dabei verschiebt er u.U. Kameraden wie unter 2) beschrieben.



TOD EINES CHARAKTERS

Wenn die Lebenspunkte eines Kameraden auf null oder weniger sinken, so ist er tot und scheidet aus dem Spiel aus. Seine Linien-Karte wird aus der Linie entfernt und der Kommissar rückt ein Feld auf und verschiebt u.U. die Charaktere.



GRÖßERE SPIELE

In größeren Runden können die schwindenden Kräfte unserer Kameraden auf dem Weg zur Front berücksichtigt werden. Es wird daher empfohlen, vor Spielbeginn die Startlebenspunkte jedes Charakters zu verringern. Es gilt dabei die Faustformel "Anzahl der Kameraden - 5 ".Wenn also 6 Kameraden mitspielen, so sollte jeder seine Lebenspunkte um 1 reduzieren. Wenn 10 Kameraden mitspielen, so sollte jeder seine Lebenspunkte um 5 reduzieren. Die Zeiten sind mager. Der Nachschub ist dürftig. Viel Glück da draußen, Kameraden!

PLAYERS	1-5	6	7	8	9	10
STADTING HD	_0	_1	_0	_2	-4	_6



CREATORS:

Will Conway Chris Tayonatti

GAME DESIGN:

Will Conway Brian Niro

Chris Tavonatti

Matt Trottier

PLAYTESTERS:

Luke Fritz Taz Fritz

Travis Iones

Ren Karas

Sergey Kindiakov

Tony Ortiz

Ed Sagritalo

Ernie Schrautemyer

Will Smith

Tom Stopka Ty Toepfer

Justin Zuccollo

ARTWORK:

Kwanchai Moriya

GRAPHIC DESIGN:

Mike Reynolds

TRANSLATION:

Monica Hendlmeier Roland Jacobsen Volker Jacobsen



WWW.ANVIL-EIGHT.COM

THANK YOU KOMRADE!

Come visit the Anvil 8 Games Collective at

WWW.ANVIL-EIGHT.COM

and learn about the brilliant world of Aetherium.



SET IN A WORLD BETWEEN WORLDS





