

GREEN DAY 2009

GEFUCHT'SUNTERLAGEN

1. Einleitung.....	3
Grundsätzliche Regeln	3
Begriffe	3
Anmeldung	3
Parteien	4
Spielablauf.....	4
2. Der Feldkommandeur (regulärer Spieler)	5
Generelles	5
Armeen.....	5
Armeegröße	5
Führungspunkte	5
Nachschub	6
Beschränkungen für Offiziere im Nachschub	7
Ausgeschaltete Spieler.....	9
3. Der General.....	10
Übersicht	10
Aufgaben	10
Ressourcenverwaltung	10
Spielfeldzuweisung.....	10
Generelles zu den Befehlen	11
Kann-Befehle.....	12
Muss-Befehle	13
Kommandounternehmen	14
4. Der Adjutant.....	15
Allgemeines.....	15
Ränge der Adjutanten.....	15
Armeen der Adjutanten.....	15
Spiele der Adjutanten	16
Ressourcenpunkte aus Adjutantenspielen	16
5. Söldner (Tagesspieler)	17
Allgemeines.....	17
Armeen der Söldner	17
Spiele der Söldner.....	17
Ressourcenpunkte aus Söldnerspielen	17
6. Gelände	18
Zerstörung von Gelände.....	18
Sonderregeln Fluss	19
Sonderregeln Kanal.....	19
7. Stadtkampfgeln	20

1. EINLEITUNG

Grundsätzliche Regeln:

Jeder Spieler hat sein eigenes Spielmaterial (Figuren, Bücher, Maßbänder, Marker etc.) mitzubringen. Kein Spieler kann sich auf Regeln berufen, die nicht offiziell von Rackham abgesegnet sind oder die aus irgendwelchen Foren kommen.

Regeln haben schriftlich vorzuliegen und müssen den anderen Spielern zugänglich gemacht werden. Es gelten, soweit zu diesem Zeitpunkt vorhanden, die deutschen Regel- und Armeebücher, sowie die Errata dafür.

Wo keine Regel- und Armeebücher auf deutsch vorhanden sind, gelten die englischen Bücher und Errata, die sich auf diese beziehen.

Deutsche Regeln gelten vor englischen Regeln, falls sich diese widersprechen sollten.

Es gelten zusätzlich die vom Spielveranstalter eingesetzten „Hausregeln“, die für dieses Spiel bindend sind.

Wenn sich „Hausregeln“ und offizielle Regeln widersprechen, gelten die „Hausregeln“.

Falls eine „Lücke“ in den Regeln auftaucht und die Spieler sich nicht einigen können, wird mit einem einfachen vergleichendem W6-Wurf entschieden. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt, welche Regel für dieses Spiel gilt. Hausregeln sind davon nicht betroffen.

Wenn ein Spieler „Zeit schindet“, werden ihm seine Sieg- und Ressourcenpunkte aberkannt, die er bis zu diesem Zeitpunkt erkämpft hat. Im Wiederholungsfall erfolgt eine Disqualifikation.

„Zeit schinden“ ist, wenn ein Spieler länger als 10 Minuten für eine seiner Aktionen benötigt.

Wenn ein Spieler Material eines anderen Spielers zerstört, beabsichtigt oder unbeabsichtigt, hat er dieses angemessen zu ersetzen (evtl. finanziell) oder er wird sofort vom Spiel ausgeschlossen.

Jeder Spieler hat auf sein eigenes Spielmaterial acht zu geben.

Das Gelände wird ca. 1 Stunde vor Spielbeginn vom Spielveranstalter aufgebaut und benannt. Es darf danach nicht mehr von den Spielern verändert werden.

Der Spielveranstalter übernimmt keinerlei wie auch immer geartete Haftung.

Begriffe:

Regulärer Spieler an der Platte:

Regulärer Spieler, der alles koordiniert:

Regulärer Spieler, nicht an der Platte:

Tagesspieler:

Feldkommandeur (12 Startplätze vorhanden)

General (2 Startplätze vorhanden)

Adjutant (4 Startplätze vorhanden)

Söldner (6 Startplätze vorhanden)

Anmeldung:

Jeder Spieler, der sich meldet, bevor die 14 Startplätze (12 Spielerplätze, 2 Generalsplätze), die für die Grossschlacht vorgesehen sind, vergeben sind, wird automatisch das, wozu er sich gemeldet hat (Feldkommandeur oder General).

Spieler, die sich melden, nachdem alle Startplätze vergeben sind, die aber trotzdem beide Tage mitspielen wollen, werden zu Adjutanten. Adjutanten melden sich zu einer von beiden Seiten und spielen dort auf „irregulären“ Platten mit.

Spieler, die nur zeitweise anwesend sind, werden Söldner und können von beiden Seiten angeheuert werden.

Parteien:

Es gibt 2 Parteien beim „Green Day“. Die Aufteilung erfolgt nach Völkern und Anzahl der Feldkommandeure. Jedes Volk soll nach Möglichkeit nur in einer Partei vertreten sein. Die Armeen der Spieler müssen vor Auslosung der Spielerpaarungen & Platten feststehen!

Nach der Seitenaufteilung und dem Armeebau werden die einzelnen Spielerpaarungen der Parteien zufällig ausgelost. Jede Spielerpaarung wird dann zufällig einer Platte zugelost. Jede Partei muss einen General haben. Dieser muss die Schlacht koordinieren.

Als Spiel wird die Platte bezeichnet, auf der ein Feldkommandeur aktuell spielt.

Spielablauf:

Gespielt wird in "Großrunden". Eine Großrunde dauert exakt 1 Stunde.

Ca. zehn Minuten und fünf Minuten vor Ablauf einer Großrunde versucht der Spieleveranstalter, auf den Ablauf der Zeit hinzuweisen.

Nach Ablauf der Stunde wird das Spiel unterbrochen und die Seiten können sich beraten. Alle Karten und Figuren bleiben für ihre Aktivierung exakt so liegen/stehen wie sie vorher lagen/standen. Begonnene Aktivierungen einer Einheit dürfen noch abgehandelt werden, gehen aber von der Beratungszeit ab.

Die Feldkommandeure haben nun 15 Minuten Zeit, sich mit ihrem General zu beraten, weitere interne Strategien festzulegen, ihren Nachschub anzufordern und zu koordinieren, etc.

Nach Ende der 15 Minuten wird das Spiel mit der nächsten Großrunde an der Stelle fortgesetzt, wo gestoppt wurde.

Nach der letzten Großrunde endet das Spiel. Begonnene Aktivierungen einer Einheit dürfen noch abgehandelt werden, sofern beide Spieler damit einverstanden sind.

Es gibt Missions-/Siegpunkte für das Erobern und Halten von Missionszielen (siehe Spielbeschreibungen der Platten) und für vernichtete Einheiten:

- vernichtete Einheit Infanterie: 1 SP
- vernichteter Offizier Infanterie: 1 SP
- vernichtete Einheit MGS/Fahrzeuge: 2 SP
- vernichteter Offizier im MGS/Fahrzeug: 2 SP
- Helden: +1 SP

Jeder Feldkommandeur zählt während des Spiels die Siegpunkte, die er selber erspielt, zusammen und zieht die Punkte, die er selber ausgibt, ab.

Am Ende jeder Großrunde zählt jeder General die aktuellen Siegpunkte aller seiner Feldkommandeure zusammen und zieht von dieser Summe die Punkte ab, die er selber während der Großrunde ausgegeben hat.

Am Ende des Spiels und nach der letzten Abrechnung gewinnt die Partei des Generals mit den meisten Siegpunkten den „Green Day“.

DER GEGNER Zieht sich zurück, schmollt und schwört Rache.

2. DER FELDKOMMANDEUR (REGULÄRER SPIELER)

Generelles:

Ein Feldkommandeur darf außer in den Pausen (oder um auszutreten) seine Platte **nicht** verlassen. Er darf den General zu sich an die Platte rufen, wenn er während des Spiels etwas mit dem General zu klären hat.

Mahlzeiten werden nur in der Pause und nicht an der Platte zu sich genommen.

Armeen:

Zugelassene Armeen für Feldkommandeure beim Green Day sind Red Blok, UNA, Therian, Karman. Es gelten alle Armeeschemata, außer derjenigen, die für die Operation Damocles in der Cry Havoc 14 und 15 veröffentlicht wurden.

Sollte seitens eines Spielers Interesse an einem solchen Schema bestehen, ist dies bis zum Anmeldeschluss kundzutun. Es kann dann ein Hausregelschema "Technowelt" gespielt werden, welches vom Spielveranstalter separat und nur bei Interesse ausgearbeitet wird und besonderen Einschränkungen unterliegt.

Vor Spielbeginn wird der Figurenpool für jede Seite aufgestellt, aus dem die Anfangsarmeen und der Nachschub zusammengestellt werden.

WICHTIG: Jeder Held darf nur **einmal** im gesamten Spiel sein!

Eine Ausnahme gilt für Helden des Red Bloks, wenn **alle** Red Blok-Spieler ausschließlich GenCol-Listen spielen.

Es können nur Figuren aus dem Figurenpool als Nachschub angefordert oder für die Therianerroutinen 'Schöpfung' oder 'Fusion' verwendet werden.

„Gestorbene“ Figuren und Einheiten können nicht mehr in diesen Pool wandern, aber für die Therianerroutinen 'Wiederherstellung' und 'Transfer' normal verwendet werden.

Dasselbe gilt für Helden - wenn ein Held ausgeschaltet wird, ist er tot und kommt nicht wieder, es sei denn, es existiert eine Sonderregel zu dieser Figur.

Wenn der Pool erschöpft ist, kann kein Nachschub mehr angefordert werden.

Armeegröße:

Jeder Feldkommandeur hat maximal 5000 Punkte für seine Armee zur Verfügung.

Kein Feldkommandeur darf die 5000 Punkte überschreiten.

Jeder Feldkommandeur startet mit maximal 2 Kompanien oder maximal 10 Einheiten, die er gemäß dem gewählten Armeeschema zusammenstellen muss.

Punkte, die der Feldkommandeur beim Aufstellen seiner beiden Kompanien nicht benötigt hat, bekommt er automatisch als „Gutschrift“ auf seinem Ressourcenpunktekonto. Diese Punkte können nicht verfallen.

Der General entscheidet darüber, ob er dem Feldkommandeur alle Einheiten für seine Armee aus dem Figurenpool gewähren kann und bespricht mit ihm die Alternativen (z. B. bei Helden).

Führungspunkte:

Jedem Feldkommandeur stehen Führungspunkte gemäß den Führungspunkten seiner aktuellen Armee zu.

Aber: kein Feldkommandeur kann jemals mehr als 20 FP haben, egal wie viele FP er laut offiziellen Regeln haben könnte oder ihm durch seinen General zusätzlich gewährt werden.

Nachschub:

Nachschub muss von jedem Feldkommandeur schriftlich und ohne Absprache mit den anderen Feldkommandeuren angefordert werden. Diese Anforderungen erhält der General am Anfang der Pause nach jeder Großrunde und bearbeitet sie während der folgenden Großrunde.

Nachschub kann somit nur zum Anfang der nächstfolgenden Großrunde ins Spiel gebracht werden, also frühestens eine Großrunde nach Anforderung. Der erste Nachschub kommt also zu Anfang der dritten Großrunde, der zweite Nachschub zu Anfang der vierten, usw.

Den Feldkommandeuren stehen pro Großrunde automatisch 500 Nachschubpunkte zur Verfügung, um Einheiten anzufordern. Man muss Einheiten auf seiner Heimatplatte haben, um diese Punkte zu bekommen (siehe andere Platten angreifen).

Diese Nachschubpunkte verfallen, wenn sie nicht ausgegeben oder gewährt werden können.

Spieler können zusätzliche Nachschubpunkte für die Ausgabe von Siegpunkten erhalten.

Pro ausgegebenem Siegpunkt bekommt der Spieler weitere 250 Nachschubpunkte zur Verfügung gestellt. Einmal eingesetzte Siegpunkte stehen dem Spieler nicht mehr zur Verfügung, wenn es um die Ermittlung des Endergebnisses geht. Einmal ausgegebene Siegpunkte können nicht zurückgenommen werden.

Diese Nachschubpunkte verfallen, wenn sie nicht ausgegeben oder gewährt werden können.

Punkte, die der Spieler beim Aufstellen seiner Kompanien nicht benötigt hat, bekommt er auf sein Nachschubpunktekonto gutgeschrieben. Diese Punkte bleiben ebenfalls erhalten und verfallen nicht.

Es kann pro Großrunde und Spieler maximaler Nachschub in Höhe von insgesamt 1000 Nachschubpunkten, egal aus welcher Quelle, angefordert werden.

Nachschubeinheiten, die angefordert, aber nicht gewährt werden können, können vom General mit anderen Truppen ersetzt/aufgefüllt werden. Der Feldkommandeur muss halt nehmen, was da ist.

Nachschub kann nur aus den Einheiten, die tatsächlich noch im Pool vorhanden sind, kommen. Dadurch ggf. nicht verbrauchte automatische Nachschubpunkte verfallen.

Nachschubeinheiten kommen über die dafür vorgesehene Eintrittszone des Feldkommandeurs ins Spiel, welcher den Nachschub anfordert.

Beschränkungen für Offiziere im Nachschub:

Jeder Spieler darf während des ganzen Green Days immer nur einen Regimentskommandeur auf dem Spielfeld haben.

Der Regimentskommandeur ist der höchstrangige Offizier zu Beginn des Spieles.

Jeder weitere Offizier seiner Armee muss einen niedrigeren Rang als der Regimentskommandeur haben.

Wenn ein Spieler z .B. statt eines Colonels/Omegas/Saints zu Beginn nur einen Captain/Sigma/Venerable als Regimentskommandeur hat, kann er höchstens noch Leutnante/Omicrons/Gurus (oder noch niederrangigere) als Offiziere in seiner Armee haben oder später anfordern.

Dadurch, dass immer nur Nachschub mit niederrangigeren Offizieren angefordert werden kann, kann ein ausgeschalteter Regimentskommandeur nicht einfach durch einen Offizier gleichen Ranges aus dem Nachschub ersetzt werden. Man muss dann mit dem ranghöchsten verbliebenen Feldoffizier vorlieb nehmen, der dann ebenfalls nur noch niederrangigere Offiziere anfordern kann.

Höherrangige Offiziere, die bereits zu Lebzeiten des alten Regimentskommandeurs als Nachschub gewährt und auf den Weg geschickt wurden, können ebenfalls normal eingesetzt werden.

Die einzige Ausnahme von den Rangobergrenzen bilden Helden, die noch nicht im Spiel waren, oder MGS, die einen bestimmten Offizier enthalten müssen, z. B. einen Lieutenant/Omicron/Guru.

Als weitere Einschränkung gilt, dass einem Spieler nur alle fünf angeforderte Nachschubeinheiten ein Offizier mit einem höheren Rang als Sergeant/Alpha(Relay)/Mentor zusteht, den er anfordern darf. Ausschlaggebend für den maximalen Rang des angeforderten Offiziers ist dabei der Regimentskommandeur/höchstrangige Offizier auf dem Feld zu dem Zeitpunkt, zu dem die fünfte Nachschubeinheit angefordert wird.

Sergeanten/Alphas(Relais)/Mentoren stehen einem Spieler immer und ungeachtet verbliebener Ränge auf dem Spielfeld zu und können für entsprechende Nachschubpunkte immer angefordert werden.

Das Beste ist also, mit einem Colonel/Omega/Saint und zwei Captain/Sigma/Venerable zu starten und sich dann "nach unten durchzuarbeiten".

Beispiele:

Auf dem Feld ist ein Colonel/Omega/Saint und ein Captain/Sigma/Venerable.

Nun müssen zuerst vier Einheiten angefordert werden die einen Sergeant/Alpha(Relay)/Mentor als Offizier haben. Erst die fünfte Einheit kann, vorausgesetzt der Colonel/Omega/Saint lebt dann noch, kann wieder einen Captain/Sigma/Venerable enthalten.

Der Red Blok ist ohne Odin und Manon gestartet und der Colonel und die Captains sind gefallen, so dass im Augenblick ein Lieutenant das Kommando führt. Der ist so aufgeregt, dass er nicht weiß, was er tun soll und fordert Odin und Manon an, die dann auch auf den Hilferuf reagieren. Allerdings muss auch hier beachtet werden, dass es erst die fünfte angeforderte Einheit sein kann, die einen solchen Offizier/Helden enthalten darf.

*Alle höheren Overseer sind gefallen und nur noch die Alphas haben das Kommando und fordern einen Baal Golgoth, ein ***-MGS (sofern noch im Spiel) an. Darin sitzt ein Omicron, der das Kommando an sich nimmt, um die rangniederen Offiziere zu entlasten.*

Andere Platten angreifen:

Ein Beschuss von der Heimatplatte auf eine andere Platte ist grundsätzlich nicht möglich.

Ein Feldkommandeur kann eine oder mehrere seiner aktiven Einheiten über die Spielfeldgrenze auf eine Nachbarplatte 'verlegen' lassen. Es gilt dabei die Position des Anführers der Einheit. Der General muss vor einer solchen Verlegung informiert werden und darf diese ggf. auch verbieten oder aber seinerseits eine Verlegung auch gegen den Willen des Feldkommandeurs anordnen.

Helden oder der eigene Regimentskommandeur dürfen nie auf diese Art verlegt werden! Ebenso darf man nur Offiziere auf eine Nachbarplatte verlegen, die niederrangiger als der dortige Regimentskommandeur sind. Ausnahmen siehe Nachschub: MGS, die einen bestimmten Offizier verlangen und Sergeanten/Alphas(Relais)/Mentors dürfen immer geschickt werden.

Während der Wechselbewegung kann die wechselnde Einheit von beiden Platten aus beschossen werden und löst auch auf beiden Platten Feuerbereitschaft aus, kann aber selber nur **vor** der Wechselbewegung Ziele auf der eigenen Platte angreifen.

Eine Einheit, die auf eine Nachbarplatte gewechselt hat, wird sofort aus der Aktivierungsreihenfolge des Feldkommandeurs, dem sie gehörte, entfernt.

Sie wird zu Beginn der nächsten Runde auf der Nachbarplatte in die Aktivierungsreihenfolge des dortigen verbündeten Kommandeurs hinzugefügt und gilt jetzt für alle Belange als dessen Einheit.

Spielplatten können auch komplett erobert werden. Das geschieht, wenn der Gegner alle Einheiten verloren hat und in der nächsten Runde (nicht Großrunde!) keinen Nachschub mehr in Reserve hat, um die Platte zu umkämpfen.

Wenn einem Spieler eine komplette Eroberung gelingt, kann er ebenfalls seine Platte verlassen, um eine Nachbarplatte anzugreifen.

Helden können im Spiel **nicht** auf andere Platten wechseln.

Auf einer Nachbarplatte kann der Spieler mit normalen Bewegungen direkt von seiner Platte aus einfallen. Er wartet dazu, bis auf seiner Nachbarplatte die aktuelle Runde beendet wurde und würfelt dann ganz normal für die nächste Autoritätsprobe mit.

Bis zum Ende der Runde auf der Nachbarplatte kann ein Spieler eine auf seiner Platte angebrochene Runde mit seinen Einheiten noch 'runterspielen'. (Ja, so kann er sich ggf. noch etwas besser in Position bringen.)

Um aus seiner Heimatplatte weiterhin Nachschub und Siegpunkte zu ziehen, müssen aber mindestens 2 aktivierte Einheiten (1 x Infanterie, 1 x MGS) das Feld halten, sonst liegt es brach und generiert keinen Nachschub und Siegpunkte. Der Spieler benötigt gegebenenfalls FP zum Aktivieren seiner Einheiten dort, ebenso muss er für Einheiten auf seiner Heimatplatte weiter normal Moral würfeln.

Es wird von 2 angenommenen Runden je Großrunde ausgegangen, die dann automatisch das Maximum an möglichen Missions-/Siegpunkten auf der Platte generieren.

Nachschub für Feldkommandeure, die auf anderen Platten kämpfen, kann nur über die dafür vorgesehene Eintrittszone auf diesen Platten ins Spiel gebracht werden und kommt immer eine Spielrunde (nicht Großrunde) später als normal auf der anderen Spielplatte an.

Wird ein Feldkommandeur auf der von ihm verlassenen Heimatplatte angegriffen, muss er mit seiner gesamten Armee dorthin zurückkehren, um die Platte zu verteidigen. Seine Einheiten verlassen die andere Platte augenblicklich im Moment des Angriffs. Eine vom Spieler ggf. dort begonnene Aktivierung wird **nicht** zu Ende gespielt.

Der Feldkommandeur kommt dann zum Ende der zweiten Spielrunde auf seiner Heimatplatte an. Der zurückgekehrte Spieler würfelt dann ganz normal die nächste Autoritätsprobe mit und kann seine Heimatplatte mit seinen Einheiten ebenfalls zu Beginn der dritten dort gespielten Runde über seine Eintrittszone(n) betreten.

Ausgeschaltete Spieler:

Wenn ein Feldkommandeur komplett besiegt (also von dem Spielfeld getrieben) wurde, hat er folgende Möglichkeiten.

- a) Er gibt das Spiel komplett auf, verzieht sich in den Orbit und leitet die Evakuierung seiner Truppen ein.
- b) Er kehrt zum General zurück und kann von diesem zu den gleichen Bedingungen wie Adjutanten, oder, wenn diese Plätze alle belegt sind, wie Söldner (Tagesspieler) eingesetzt werden.

9. DER GENERAL

Übersicht:

Der General ist der **einzige** Spieler, der sich während des gesamten Spieles frei bewegen darf und die Front auf seiner Seite abschreiten kann. Die Feldkommandeure dürfen dies nur in den Pausen zwischen den Großrunden.

Der General darf den eigenen Spielern taktische Tipps geben.

Der General darf den gegnerischen General verunsichern und ihm ein Getränk spendieren ☺ Dies hat keine Auswirkung auf das Spiel (außer es ist der 27. Vodka/Whisky/Bananen-Daiquiri/Kännchen Öl.)

Aufgaben:

Der General

- verwaltet den Figurenpool und teilt die Ressourcen zu (siehe Armeen und Nachschub)
- entscheidet, welche Ressourcen er gewähren kann
- koordiniert und überwacht seine Feldkommandeure und die Einhaltung der Strategie
- führt die Befehle der obersten Heeresleitung aus
- kann Kommandounternehmen starten, spielt aber nicht ständig ein eigenes Spiel auf einer Platte
- ist leuchtendes Vorbild für seine Feldkommandeure und versucht, den anderen General zu verunsichern.

Ressourcenverwaltung:

Der General muss die Ressourcen (Figurenpool, Nachschubeinheiten, Nachschubpunkte und Siegpunkte) der Schlacht verwalten.

Der General kann einem Feldkommandeur angeforderte Ressourcen **nicht** verweigern, aber ihm andere dafür zuteilen. Dies geschieht nicht aus Willkür, sondern weil er den besten Überblick über das Schlachtfeld hat.

Dem General stehen je Großrunde 20 eigene Führungspunkte zur Verfügung, die er selber einsetzen oder den Feldkommandeuren auf Anforderung übergeben kann.

Der General führt die Siegpunkteverwaltung für seine Feldkommandeure und seine Seite und überprüft, ob die Feldkommandeure noch FP anfordern können.

Spielfeldzuweisung:

Der General kann, nachdem die Spielfelder den einzelnen Feldkommandeuren zugewiesen wurden, diese, in Absprache mit seinen Feldkommandeuren, noch ändern. Dies kostet ihn je Spielerpaar, das er tauschen lässt, 10 Führungspunkte und der gegnerische Spieler gewinnt die ersten beiden Autoritätsproben auf diesen Platten automatisch. Tauschen beide Generäle Spieler an einer Platte, wird die Autoritätsprobe normal gewürfelt.

Der General kann außerdem entscheiden, dass ein eigener Feldkommandeur maximal 500 Punkte seiner Einheiten mit einem benachbarten Feldkommandeur tauscht, nachdem alle gegnerischen Armeen genannt/bereitgestellt wurden, aber bevor die erste Autoritätsprobe gewürfelt wird.

Diese beiden Feldkommandeure verlieren ebenfalls in den nächsten beiden Spielrunden die Autoritätsproben. Tauschen beide Feldkommandeure an einer Platte Einheiten, wird die Autoritätsprobe ebenfalls wieder normal gewürfelt.

So kann eventuell noch auf Bedrohungen durch den gegnerischen Spieler reagiert werden.

Generelles zu den Befehlen:

Es gibt für jeden General im Spiel Befehle der obersten Heeresleitung/des Konsens/des Karmas. Diese Befehle sind zu erfüllen. Je Großrunde wird verdeckt ein Befehl gezogen.

Es gibt **Kann-Befehle** und **Muss-Befehle**. In den ersten beiden Großrunden können nur **Kann-Befehle** von den Generälen gezogen werden.

FP, die für die Ausführung von Befehlen nötig sind, müssen vor der Anforderung von FP durch einen Feldkommandeur ausgegeben werden.

Feldkommandeure, die dadurch trotz Anforderung keine FP bekommen, haben ihre Siegpunkte umsonst ausgegeben.

Kann-Befehle müssen nicht gespielt werden. Sie werden spätestens zwei Großrunden nach Zug des Befehls abgelegt. Es können maximal zwei **Kann-Befehle** in derselben Runde gespielt werden. Wenn sich Prozentangaben oder andere Angaben in den Befehlen auf Einheiten beziehen, dann muss immer eine volle Einheit ausgewählt werden, selbst wenn die Kosten der vollen Einheit die Angaben übersteigen.

Der General darf **Muss-Befehle** mit FP verschieben, sie müssen aber innerhalb der nächsten zwei Großrunden nach Zug des Befehls erfüllt werden (es sei denn, es steht eine ausdrückliche Ausnahme im Befehl.) Wenn ein Muss-Befehl nicht ausgeführt wird, verliert der General 20 Siegpunkte beim Ablegen des Befehls.

Es kann nur ein **Muss-Befehl** pro Runde gespielt werden.

Alle Befehle werden gespielt/erfüllt **bevor** die eigenen Feldkommandeure, die Einheiten und FP vom General angefordert haben, diese erhalten.

Kann-Befehle:

Infiltration - Gib 10 FP aus. Einer deiner Spione kann dafür sorgen, dass der Nachschub deines Gegners vertauscht wird. Wähle im Geheimen 2 Feldkommandeure der Gegenseite aus. Beide bekommen den jeweils anderen Nachschub zugeteilt (2 Mal im Spiel)

Störsender - Wenn du 10 FP ausgibst, gewinnen alle Deine Feldkommandeure ihre nächste Autoritätsprobe automatisch. Die Ausführung dieses Befehls muss laut mitgeteilt werden. Führen beide Generäle diesen Befehl gleichzeitig aus, wird er ignoriert. (2 Mal im Spiel)

Kommandoaktion - Deine Kommandotrupps haben es geschafft, die gegnerischen Linien zu stören. Gib 10 FP aus und streiche 250 Punkte Nachschub je **eigenem** Feldkommandeur. Der Gegner verliert dadurch all seinen angeforderten Nachschub bis auf die automatischen 500 Punkte in dieser Runde. Es liegt im Ermessen des Gegners, welche Truppen er weiter im Nachschub behält. (2 Mal im Spiel)

Konsens - Gib 20 FP aus. Jeder Therianer-Feldkommandeur darf während seiner nächsten Spielrunde einmal umsonst ein *-MGS schöpfen (sofern noch welche im Spiel sind). Dieses MGS darf, so möglich, in derselben Runde von den Therianerfeldkommandeuren fusioniert werden. Das *-MGS kommt in Kontakt mit dem Regimentskommandeur ins Spiel (ungeachtet, ob der ein MGS oder Infanterist ist). Dieses MGS darf nicht in Kontakt mit einer feindlichen Einheit platziert werden. (1 Mal im Spiel der jeweiligen Seite)

Propaganda - Gib 20 FP aus. Jeder Red Blok-Feldkommandeur darf während seiner nächsten Spielrunde einmal umsonst Propaganda spielen. (1 Mal im Spiel der jeweiligen Seite)

U.N.S. Battleaxe - Gib 20 FP aus. Jeder UNA-Feldkommandeur darf während seiner nächsten Spielrunde einmal die U.N.S. Battleaxe einsetzen. Die Einschränkung, dass sie nicht gegen den Red Blok gespielt werden darf, entfällt dabei. (1 Mal im Spiel der jeweiligen Seite)

Gutes Karma - Gib 20 FP aus. Jeder Karman-Feldkommandeur darf **einer** seiner Einheiten während der nächsten Spielrunde für 3 FP einmal eine „permanente“ Feuerbereitschaft geben. Diese gilt nur für diese Einheit und nur bis zur nächsten Aktivierung der Einheit. (1 Mal im Spiel der jeweiligen Seite)

Siegreiche Einheiten - Gib 10 FP aus. **Alle** deine Feldkommandeure können für eine Großrunde ein feindliches **-MGS (sofern noch im Spiel) als Nachschub einsetzen. Nach dieser Großrunde ist das MGS automatisch wieder vom Spielfeld verschwunden und geht in den Nachschub des gegnerischen Nachschubpools zurück. Der Gegner bekommt dafür einen Siegpunkt für jedes so verwendete MGS. Die feindlichen MGS können keine Offiziere erhalten, Helden-MGS können nicht gewählt werden. Die MGS können erst gewählt werden, nachdem der Gegner seinen Nachschub erhalten hat. Ein solches eingesetztes MGS kostet nur die Hälfte der regulären Nachschubpunkte (aufgerundet). (1 Mal im Spiel)

Code-Entschlüsselung - Gib 20 FP aus. Du darfst ohne weitere Kosten eine Karte (Artillerie Strikes, Karman Bullet Time, Propaganda, etc.), die volksspezifisch ist, auf ein anderes als das dafür vorgesehene Volk einsetzen. Routinen können nicht auf andere Völker angewendet werden. (1 Mal im Spiel)

Bluff - Gib eine beliebige Menge FP aus. Der gegnerische General muss die gleiche Anzahl ausgeben. Für jeden FP, den er nicht ausgibt verliert er einen Siegpunkt. (2 Mal im Spiel)

ONI - Gib eine beliebige Menge FP aus. Je ausgegebenen FP bekommst du 100 Nachschubpunkte, für die eine beliebige ausgeschaltete Einheit in den Einheitenpool zurückgebracht werden kann. Dieser Befehl kann **nicht** vom Gegner aufgehoben werden (2 Mal im Spiel)

Muss-Befehle:

Irritation - Deine Feldkommandeure erhalten verspäteten Nachschub, da die Kommandokette nicht eingehalten wurde. Die Hälfte (aufgerundet) des angeforderten Nachschubes kommt eine Spielrunde (nicht Großrunde) später ins Spiel. Die Entscheidung, was zuerst ankommt, liegt beim General. Dieser Befehl kann für 10 FP eine Großrunde aufgeschoben werden. (1 Mal im Spiel)

Gegenbefehle - Gib 20 FP aus. Du hebst damit **alle** Befehle des gegnerischen Generals auf, außer es steht eine Ausnahme bei seinem Befehl. Dieser Befehl kann jede Großrunde für 5 FP aufgeschoben werden. (1 Mal im Spiel)

Glückliche Fügung - Gib 20 FP aus. Deine Feldkommandeure bekommen 250 Punkte mehr Nachschub als angefordert. Der General wählt die Einheiten für diese Punkte aus, die völkerspezifisch sein müssen. Falls das nicht möglich ist, verfallen diese Nachschubpunkte. Dieser Befehl kann einmal für 5 FP eine Großrunde aufgeschoben werden. (1 Mal im Spiel)

Luftlandeaktion - Gib 10 FP aus. Zwei deiner Feldkommandeure erhalten den Nachschub über vorgezogene Landepunkte. Wähle die Landepunkte so aus, dass mindestens ein Offizier des Spielers freie Sicht auf diesen hat. Lege die Granatschablone für jede Einheit einzeln aus und würfele für jeden Trupp die Abweichung. Landet die Einheit in Gelände, welches ihr Schaden zufügt, tritt dieser Schaden sofort ein. Landet die Einheit in unpassierbarem oder für sie ungünstigem Gelände, wird sie sofort komplett zerstört. Der Gegner bekommt dafür Siegpunkte. Die Landeaktion kann Feuerbereitschaft auslösen. Der Befehl kann einmal für 5 FP eine Großrunde aufgeschoben werden. Beide Feldkommandeure müssen ihren Nachschub in derselben Großrunde bekommen. (1 Mal im Spiel)

Murphys Law - Entscheide: Der General verliert 20 Siegpunkte oder ihr verliert die Hälfte eures angeforderten Nachschubs für die nächste Runde. Der Befehl kann einmal für 5 FP eine Großrunde aufgeschoben werden (1 Mal im Spiel)

Simon sagt - Du kannst für 10 FP einem gegnerischen Feldkommandeur eine Spielrunde (nicht Großrunde) lang den Nachschub verweigern. In der darauf folgenden Spielrunde bekommt er diesen aber dazu. Der Befehl kann einmal für 5 FP eine Großrunde aufgeschoben werden (1 Mal im Spiel)

Kommandounternehmen:

Jeder General kann einmal zu Beginn jeder Großrunde eine Herausforderung gegen den anderen General aussprechen. Der andere General muss entweder darauf eingehen oder 5 seiner bis dahin eingenommenen Siegpunkte an den anderen General abtreten.

Wird die Herausforderung angenommen, spielen die Generäle ein Kommandounternehmen gegeneinander.

Jeder General baut sich für maximal 1000 Punkte eine Kommandoarmee. Er entscheidet für sich vor Bekanntgabe der Zusammensetzung der gegnerischen Kommandoarmee, wie viele Punkte er einsetzen will. Fraktionschemata müssen hierbei nicht beachtet werden. Man kann sich jedoch für ein Schema entscheiden, muss dann dementsprechend die Armee zusammenbauen und hat dann alle Vor- und Nachteile des Schemas.

Jeder General kann dafür aus dem Nachschubpool seiner Seite beliebige noch vorhandene Einheiten auswählen. Er kann außerdem beliebige Truppen seiner Partei vom Schlachtfeld abziehen und für sich nutzen. Er braucht den jeweiligen Feldkommandeur darüber vorab nicht zu informieren. Der Feldkommandeur bekommt dafür sofort kostenlos eine neue Einheit eines ähnlichen oder, wenn ein ähnlicher nicht mehr verfügbar ist, eines besseren Typs gestellt. Für drei FP kann der General beschädigte MGS komplett reparieren.

Der General tritt dann auf einer gesonderten Platte gegen den Gegner an.

Der Gewinner eines vergleichenden Wurfes (1W6) bestimmt die Art des Schlachtfeldes, sein Gegner kann für 5 FP bestimmen, welches Gelände aus dem Geländepool genommen wird. Das Gelände wird abwechselnd aufgebaut. Es werden 15 Geländeteile aufgebaut. Es werden 3 Missionsziele aufgestellt, eins genau mittig, die anderen beiden werden durch je einen 3W6 + 10 cm Wurf bestimmt. Die Generäle würfeln jeweils für ihr Missionsziel, der Gegner stellt es auf dieser Linie auf. Jedes Missionsziel gibt 3 SP je Runde, die es gehalten wird, zerstörte Einheiten geben ebenfalls Siegpunkte wie in Kapitel 1. beschrieben.

Das Spiel geht, inkl. Aufbau, exakt eine Stunde und ist dann beendet. Jeder General kann die so erkämpften Siegpunkte sofort nach dem Ende des Kommandounternehmens zum Teil oder komplett in zusätzliche Führungspunkte für die nächsten beiden Großrunden umwandeln.

Zwischen zwei Kommandounternehmen muss eine Pause von mindestens einer Großrunde, zwischen zwei Herausforderungen eine Pause von mindestens zwei Großrunden liegen.

Alle Truppen, die für ein Kommandounternehmen eingesetzt wurden, kehren danach nicht mehr in den Nachschubpool zurück und stehen nicht mehr als Nachschub zur Verfügung.

Der General kann die Durchführung der Kommandounternehmen auch seinen Adjutanten zuweisen. Dies sind so genannte „Schattenspiele“, welche die gegnerischen Truppen verunsichern sollen.

4. DER ADJUTANT

Allgemeines:

Adjutanten werden die Spieler genannt, die sich zu spät für einen regulären Platz angemeldet haben oder im Verlauf des Spiels ausgeschaltet wurden, die aber trotzdem die vollen zwei Tage auf dem „Green Day“ mitspielen wollen.

Adjutanten nehmen aufgrund der Anzahl verfügbarer Platten nicht direkt an der Schlacht teil, ihre Spiele und die dabei erkämpften Punkte fließen allerdings in die Gesamtwertung mit ein.

Ränge der Adjutanten:

Ein Adjutant bekommt einen Rang von Corporal/Chaos/None bis Leutnant/Omicron/Guru und eine Einheitsbezeichnung verliehen (z. B. Leutnant XXX, Krasny Soldaty). Er kann als Einheitsbezeichnung kein MGS wählen. Eine seiner Spielfiguren muss diesen Rang ebenfalls bekleiden und deren Einheit muss bei seinen Spielen immer gewählt werden (sog. Adjutanteneinheit). Ein Adjutant behält seinen Rang und seine Einheitenbezeichnung das ganze Spiel (2 Tage) über.

Armeen der Adjutanten:

Adjutanten können sich für ihre Spiele eine Kompanie aus allen im Nachschubpool verfügbaren Truppen mit maximal 1500 Punkten (Split 1000/500) zusammenstellen und damit gegen andere Truppen kämpfen.

Diese Kompanie muss sich allerdings an ein gültiges Standard-Armeeschema halten, welches sich aus der Einheitsbezeichnung des Adjutanten ergibt (z. B. Krasny Soldaty = Red Blok-Armeeschema).

Kann die Adjutanteneinheit für ein Schattenspiel nicht mehr aufgestellt werden, **müssen** Truppen vom Schlachtfeld abgezogen werden, die diesem Einheitentyp entsprechen. Der Feldkommandeur bekommt dafür sofort kostenlos eine neue Einheit eines ähnlichen oder, wenn ein ähnlicher nicht mehr verfügbar ist, besseren Typs gestellt. Die Ersatzeinheit landet komplett als Maximaleinheit auf dem Punkt, von dem die alte Einheit abgezogen wurde. Sie darf dabei nicht in Kontakt mit einer Feindeinheit platziert werden. Der Feldkommandeur darf die Ersatzeinheit auch selber an einer anderen Stelle, die sein Regimentskommandeur sehen kann, platzieren. In diesem Fall kann die Landung aber Feuerbereitschaft auslösen. Oder die Ersatzeinheit kommt über die Eintrittszone des Spielers ins Spiel.

Für die Ersatzeinheit gelten keinerlei bereits gegebene Befehle und sie nimmt den Platz der ersetzten Einheit in der Aktivierungsreihenfolge ein.

Spiele der Adjutanten:

Adjutanten bekommen, in Absprache mit den Generälen, so genannte „Schattenspiele“ zugewiesen, in denen sie gegen andere Spieler, Adjutanten oder Söldnerspieler, antreten. Der General kann die Ausführung seines Kommandounternehmens ebenfalls an einen Adjutanten übertragen. Dann muss allerdings die Adjutanteneinheit als eine Einheit der Kommandoarmee gewählt werden. (s. o.) Schattenspiele stellen eine zweite Front dar, mit denen der Gegner überrascht werden soll.

Zwischen zwei Adjutantenspielen muss eine Pause von mindestens einer Großrunde liegen.

Die Spiele der Adjutanten finden auf "nicht-standardisierten" Platten (nicht 120 x 180 cm) statt. Adjutantenspiele gehen vor Söldnerspielen, falls mehr Adjutanten- und Söldnerspieler als Platten da sein sollten.

Bei der Schlachtfeldwahl hat derjenige Adjutant die Wahl, der den höchsten Rang hat. Bei gleichem Rang entscheidet ein vergleichender W6-Wurf.

Wenn ein Adjutant gegen einen Söldner spielt, hat er automatisch die Wahl des Schlachtfeldes.

Es gibt 15 Geländeteile je Spielfeld, die abwechselnd aufgebaut werden. Ein vergleichender W6-Wurf entscheidet welcher Spieler mit dem Aufbau anfängt.

Es gibt 3 Siegpunktziele und 4 Nachschubziele auf einer Adjutantenspielplatte. Söldner, die auf einer Adjutantenspielplatte spielen, können keine Siegpunkte holen.

Reguläre Adjutantenspiele dauern 2 Großrunden mit einer Pause von 15 Minuten zwischen den Großrunden. Dadurch können Söldnerspieler ggf. auch länger als zu den bei ihnen angegebenen Spiellängen spielen. Wird bei einem solchen Spiel ein Gegner vor Ablauf der 2 Großrunden komplett besiegt, kann der siegreiche Adjutanten- oder Söldnerspieler das Spiel noch bis zum angenommenen Maximum von insgesamt 6 Spielrunden werten, um Siegpunkte und Ressourcenpunkte zu sammeln.

Für jeweils einen Siegpunkt kann ein Adjutant, während seines aktuellen Spieles für 100 Punkte Nachschub aus dem Nachschubpool anfordern, die nicht in seiner ursprünglichen Kompanie vorhanden waren. Dieser Nachschub kommt wie regulärer Nachschub in der nächsten Runde ins Spiel.

Alle Einheiten, die ein Adjutant genutzt hat, kommen in der Stärke (inkl. Schäden an MGS) in den Einheitenpool zurück, die sie am Ende des Spieles haben.

Vernichtete Einheiten können geborgen werden, wenn dafür Siegpunkte ausgegeben werden. Für je 5 Siegpunkte kann man eine Einheit oder ein MGS zurückholen. Bei einer Einheit MGS (mehr als eins) kostet jedes einzelne MGS diese 5 Siegpunkte.

Eine Bergung kann nur direkt nach Spielende des aktuellen Adjutantenspieles geschehen.

Ressourcenpunkte aus Adjutantenspielen:

Die von einem Adjutant erkämpften und nicht verbrauchten Nachschubpunkte kommen als Ressourcenpunkte in den Ressourcenpool des Generals und können dazu genutzt werden, ausgeschaltete Einheiten zurückzuholen. Einheiten, die zurückgeholt werden sollen, kosten den General die doppelte reguläre Punktzahl an Ressourcenpunkten aus seinem Ressourcenpool.

5. SÖLDNER (TAGESSPIELER)

Allgemeines:

Es besteht die Möglichkeit, dass einige Spieler nur tageweise kommen können. Diesen Spielern bietet sich als Söldner ebenfalls die Möglichkeit, am Green Day teilzunehmen. Söldner symbolisieren so etwas wie den Söldnertyp im AT-43 Universum. Sie können von jedem General, auch wechselseitig, angeheuert werden und werden bei der Endauswertung nicht berücksichtigt.

Für die Söldner gelten alle Regeln des „Green Day“ mit folgender Sonderregel: Söldner können keine Siegpunkte holen.

Armeen der Söldner:

Söldner haben sich an die Standard-Armeeschemata (keine Unterlisten) zu halten und dürfen keine Helden, Ausnahme Lt. Francesca Fortuna, einsetzen. Söldner dürfen keinen Offizier mit höherem Rang als Leutnant/Omicron/Guru einsetzen.

Der General weist dem Söldner eine der folgenden Armeegrößen zu:

- 1000 (750/250) Punkte,
- 1500 (1000/500) Punkte
- 2000 (1500/500) Punkte.

Die Figuren für das Söldnerregiment müssen aus dem aktuellen Nachschubpool genommen werden. Mit diesen Figuren kann dann gespielt werden. Wenn die Einheitenstärke des Gegners größer als die eigene ist – Pech gehabt, hat die Aufklärung halt mal wieder gepennt. Es sind also Spiele mit 1000 zu 2000 Punkten möglich.

Spiele der Söldner:

Die Spiele der Söldner finden auf "nicht-standardisierten" Platten (nicht 120 x 180 cm) statt. Adjutantenspiele gehen vor Söldnerspielen, falls mehr Adjutanten- und Söldnerspieler als Platten da sein sollten.

Reguläre Söldnerspiele dauern 1,5 Stunden, maximal jedoch 6 Runden.

Es gibt 5 Nachschubziele auf einer Söldnerspielplatte (außer bei Adjutantenspielen, siehe dortige Regel). Das Schlachtfeld bei Söldnerspielen wird nach den "Generalsregeln Schlachtfeldaufbau" aufgebaut.

Wird bei einem solchen Spiel ein Gegner vor Ablauf der 1,5 Stunden und 6 Spielrunden komplett besiegt, kann der siegreiche Söldnerspieler das Spiel noch bis zum angenommenen Maximum von insgesamt 6 Spielrunden werten, um Ressourcenpunkte zu sammeln.

Einheiten, die ein Söldner genutzt hat, kommen in der Stärke (inkl. Schäden an MGS) in den Einheitenpool zurück, die sie am Ende des Spieles hatten. Vernichtete Einheiten sind verloren und können nicht geborgen werden. Sie werden aus dem Nachschubpool entfernt.

Ressourcenpunkte aus Söldnerspielen:

Die von einem Söldner erkämpften und nicht verbrauchten Nachschubpunkte kommen als Ressourcenpunkte in den Ressourcenpool des Generals und können dazu genutzt werden, ausgeschaltete Einheiten zurückzuholen. Einheiten, die zurückgeholt werden sollen, kosten den General die doppelte reguläre Punktzahl an Ressourcenpunkten aus seinem Ressourcenpool.

6. GELÄNDE

Zerstörung von Gelände:

Alles Gelände kann im Spiel zerstört werden. Gelände, welches nicht aufgeführt ist und nicht als Missionsziel gewertet wird, wird behandelt wie das am ähnlichsten aussehende Geländestück. Ausnahmen bilden Fluss und Kanal. Die Spieler haben sich darüber vorab zu einigen.

**Missionsziele sind ebenfalls Gelände und stellen dar, was sie sind.
Missionsziele sind unzerstörbar!**

Das zerstörbare Gelände hat folgende Werte:

Rackham-Container:	Höhe 3, Verteidigung 8, Struktur 3
Med-Tec-Container:	Höhe 3, Verteidigung 11, Struktur 3
Pappcontainer:	Höhe 2, Verteidigung 7, Struktur 2
Mauerstück Rackham:	Höhe 1, Verteidigung 12, Struktur 1
Mauerstück R hoch:	Höhe 3, Verteidigung 12, Struktur 1
Mauerstücke Tamiya:	Höhe 1, Verteidigung 9, Struktur 1
Sandsackbarriere:	Höhe 1, Verteidigung 12, Struktur 1
Pipeline:	Höhe 1, Verteidigung 12, Struktur 1
Nanogeneratoren:	Höhe 2, Verteidigung 11, Struktur 2
Pods:	Höhe 1, Verteidigung 9, Struktur 1
Ölfässer:	Höhe 1, Verteidigung 7, Struktur 1
Kisten:	Höhe 1, Verteidigung 7, Struktur 1
Bunker:	Höhe 3, Verteidigung 17, Struktur 3
Häuser, Erdgeschoss	Höhe 3, Verteidigung 14, Struktur 9
1. Stock	Höhe 3, Verteidigung 13, Struktur 6
2. Stock	Höhe 3, Verteidigung 12, Struktur 3
3. Stock	Höhe 3, Verteidigung 11, Struktur 2
4. Stock	Höhe 3, Verteidigung 10, Struktur 1
Gefangenenlager:	Höhe 3, Verteidigung 7, Struktur 1
Eiskristalle:	Höhe 2, Verteidigung 8, Struktur 4
Gesteinsbrocken:	Höhe 1, Verteidigung 15, Struktur 3
Felsen:	Höhe 8, Verteidigung 20, Struktur 9
Bäume:	Höhe 4, Verteidigung 7, Struktur 1
Krater:	Höhe 1, Verteidigung 9, Struktur 1

Sonderregeln Fluss:

Fluss: Höhe -1 Verteidigung – unzerstörbar

Der Fluss hat keinerlei Auswirkung auf MGS.

Der Fluss kann von Infanterie nur mit normaler Geschwindigkeit durchquert werden. Eilmärsche sind nicht erlaubt. Kämpfer der Infanterie im Fluss können nicht schießen.

Der Fluss gibt Infanterie einen 3+ Deckungswurf. Indirekt schießende Waffen ignorieren wie immer Deckung. Infanterie kann in einem Fluss kein Deckungsbefehl oder Hinlegen gegeben werden (die ertrinken, wenn sie sich niederwerfen).

Infanterie befindet sich im Fluss niemals in der Feuerzone.

Sonderregeln Kanal:

Kanal: (wie Mauern) Höhe 1 Verteidigung – unzerstörbar

Infanterie kann den Kanal an jeder Stelle normal betreten, als würde sie Mauern überwinden. Im Kanal selber kann sie sich normal bewegen. Eilmärsche sind erlaubt.

Der Kanal gibt Infanterie einen 5+ Deckungswurf gegen Schüsse von außen.

Wenn Infanterie im Kanal den Befehl "Hinlegen" bekommt, ist sie von außerhalb des Kanals unsichtbar (stinkt danach aber erbärmlich) und kann nicht beschossen werden.

Ausnahme: die Infanterie im Kanal wird von einer Einheit auf der Brüstung des Kanals beschossen.

Jede Einheit, die sich auf der Brüstung des Kanals bewegt, kann normal beschossen werden und hat immer Sichtlinie auf Infanterie neben sich im Kanal (trotz "Hinlegen").

Nur *-MGS können den Kanal betreten, durchqueren oder überqueren. Dies ist nur an den Punkten möglich wo ein Auf-/Abgang existiert.

MGS können im Kanal keinen Eilmarsch machen.

7. STADTKAMPFREGLN

Die für dieses Spiel angewendeten StadtkampfregeIn sind experimentell, da die Häuser vom Spielveranstalter (Jefe 2.0) gestellt werden. Sie werden für den „Green Day“ als „Hausregeln“ festgelegt. Jeder Spieler akzeptiert durch seine Teilnahme diese „Hausregeln“ als gültige Regeln. Bei Verständigungsschwierigkeiten zwischen den Spielern, sollte der gesunde Menschenverstand siegen, ansonsten gilt der vergleichende 1W6-Wurf.

StadtkampfregeIn (experimentell):

Hausgröße:

Stockwerkhöhe = Höhe 3

Verteidigung (Haus)

Häuser, Erdgeschoss	Höhe 3,	Verteidigung 14,	Struktur 9
1. Stock	Höhe 3,	Verteidigung 13,	Struktur 6
2. Stock	Höhe 3,	Verteidigung 12,	Struktur 3
3. Stock	Höhe 3,	Verteidigung 11,	Struktur 2
4. Stock	Höhe 3,	Verteidigung 10,	Struktur 1

Hauskarte:

Hausnummer:			Struktur							
Verteidigung	10	4. Stock								
Verteidigung	11	3. Stock								
Verteidigung	12	2. Stock								
Verteidigung	13	1. Stock								
Verteidigung	14	Erdgeschoss								

Grundsätzliches:

Auf jedes Haus wird verdeckt eine Stadthauskarte gelegt. Der Feldkommandeur, der das Haus betritt, notiert das Stockwerk, in dem seine Einheit sich befindet auf der Karte und legt die Karte wieder verdeckt dorthin zurück. Solange er sich alleine im Haus aufhält, streicht auch er den Schaden am Haus ab und legt die Karte jedes Mal wieder verdeckt zurück. Sobald eine Einheit eines anderen Feldkommandeurs sich in das Haus begibt, wird die Karte offen auf das Haus gelegt, nachdem die Einheit, die das Haus betritt, gesagt hat, in welches Stockwerk sie geht. Schäden an Häuser ohne Einheiten werden von dem Feldkommandeur abgestrichen, der nicht das Haus beschädigt hat und danach wieder verdeckt auf das Haus zurückgelegt. Nicht benötigte Kästchen werden vor dem Spiel abgestrichen.

Betreten des Hauses:

Nur durch die dafür vorgesehenen Eingänge.
 Nur Soldaten * & ** können das Haus betreten.
 *** Soldaten können Häuser nicht betreten.
 MGS und Fahrzeuge können Häuser nicht betreten.
 Fahrzeuge können nicht auf Häusern landen.

Bewegung im Haus:

Bewegung wird im Haus normal gewertet. Eine Eilbewegung ist nicht erlaubt.
 Das Erdgeschoss zählt dabei auch als Stockwerk.
 Ein Stockwerk hat eine Größe/Fläche von angenommenen 7 cm Bewegung.

Sichtlinien

Ein Haus ist groß, kann also normal beschossen werden. Es gelten die üblichen Sichtlinien. Wenn eine Einheit das Haus betritt, notiert sich der Feldkommandeur, in welches Stockwerk sie geht, im Rahmen seiner Bewegungsmöglichkeiten und wie oben beschrieben. Er muss dies erst den anderen

Feldkommandeuren sagen, wenn der Trupp schießt oder das Stockwerk, in dem die Einheit sich befindet, beschossen wird. Danach muss er seine Einheiten in diesem Stockwerk platzieren.

Kampf:

Beschuss von außen (Höhe 0):

Je Stockwerk über dem 1. Stock (ab 2. Stock) wird die Reichweite um 1 verschlechtert, das Ziel wird schwerer zu treffen sein. Granatwerfer und Flammenwerfer sind davon nicht betroffen.

Beschuss von innen:

Die Einheiten innerhalb des Hauses können ab dem Stockwerk über dem 1. Stock (ab 2. Stock) +1 auf ihre Reichweite addieren. Der Bonus hilft nicht gegen getarnte, bzw. nicht sichtbare Einheiten.

Nahkampf:

Nahkampf von Soldaten gegen ein Haus ist nicht möglich.

Ausnahme: Zwei Sprengtechniker / Ingenieure können in derselben oder ein Sprengtechniker / Ingenieur in zwei aufeinander folgenden Runden ein Haus jeder Größe zum sofortigen Einsturz bringen.

Alle Soldaten innerhalb des Hauses sind sofort eliminiert.

Die Schutthaufen haben eine Höhe von 2 und können nicht betreten werden.

Sprengtechniker / Ingenieure können nur 1 Haus in die Luft jagen, danach ist der komplette Sprengstoff aufgebraucht. Die Sprengtechniker werden durch einen normalen Soldaten ersetzt, Ingenieure werden aus dem Spiel genommen.

Häuser, die von innen gesprengt werden, eliminieren auch die eigenen Einheiten.

Beschuss zwischen Häusern:

Einheiten, die in denselben Stockwerken in unterschiedlichen Häusern sind, können sich, bzw. die Häuser ganz normal beschießen, solange sie sich auf gleicher Höhe befinden. Danach gelten die Modifikatoren, die allerdings dann vom jeweiligen Stockwerk aus gelten.

Granatwerfer und Flammenwerfer können nicht von Haus zu Haus schießen.

Schaden im Stadtkampf:

Schaden allgemein

Es wird zuerst der Schaden am Haus abgehandelt, bevor Schaden an die Soldaten weitergeleitet wird. Das bedeutet, erst beim Verlust des letzten Strukturpunktes geht der erste Schaden an die Soldaten weiter.

Eigene Einheiten im Haus nehmen denselben Schaden, wenn dieser sie auch treffen kann.

Die Sichtlinien müssen dabei beachtet werden.

Schaden an Stockwerken, in denen sich keine Soldaten befinden.

Stockwerke können normal beschossen werden. Wenn ein Stockwerk alle Struktur verliert und danach noch einen Schadenspunkt bekommt, stürzt der Boden ein.

Sollten sich in einem darüber liegenden Stockwerk Soldaten befinden, stürzen diese hinab (Boden gibt nach).

Schaden an Soldaten durch Hinabstürzen

Für jeden Soldaten wird ein W6-Wurf gemacht. Diese Schadensproben werden normal abgehandelt.

Die Grundschwierigkeit beträgt 4+.

Jedes Stockwerk modifiziert dabei die Schwierigkeit laut Tabelle. (1 Stockwerk um 1 modifiziert, 2 Stockwerke um 2 modifiziert, usw.)

Eigene Einheiten im Haus nehmen denselben Schaden, wenn dieser sie auch treffen kann.

Helden sind von dieser Regelung nicht ausgenommen und können vor allen anderen Modellen ausgeschaltet werden.

Sanitäterrufe sind dabei nicht erlaubt, da diese auch hinab stürzen.

Schaden an Soldaten durch Beschuss

Nach Verlust der Strukturpunkte des Stockwerkes, in dem sich Soldaten aufhalten, wird der Schaden direkt an die Soldaten weiter geleitet, der Boden stürzt nicht ein.

Die Schadensproben werden normal abgehandelt. Eigene Einheiten im Haus nehmen denselben Schaden, wenn dieser sie auch treffen kann.

Deckungswürfe sind bei Beschuss erlaubt.

Der Spieler kann alternativ wählen, dass der Schaden an das Haus weitergeleitet wird. Dann stürzt der Boden ein. Der Schaden wird ermittelt wie durch hinabstürzen.

Kampf zwischen Soldateneinheiten in gleichen Stockwerken

Sobald eine andere Soldateneinheit ein Haus betritt und sie sich im gleichen Stockwerk befindet, sind alle Soldaten miteinander im Nahkampf.

Es kann sich nie mehr als eine eigene Einheit oder zwei miteinander kämpfende Einheiten im selben Stockwerk aufhalten. Andere Einheiten hasten vorbei, ohne in den Nahkampf einzugreifen (Treppenhaus). Hat eine Einheit nicht genügend Bewegung, um vorbei zu kommen, bleibt sie im anderen Stockwerk.

Deckung

Ein Haus blockiert die Sichtlinien ganz normal und gibt dementsprechend auch den anderen Einheiten Deckung wie andere Geländeteile auch.

Indirekt schießende Waffen:

Granatwerfer schießen wie sonst auch bei AT-43. Der Schaden geht immer mit auf die Struktur des Stockwerkes. Das ganze wird normal abgehandelt. Soldaten können dadurch Schaden durch Granatenbeschuss und Hinabstürzen nehmen.

Flammenwerfer können nur bis in den zweiten Stock schießen. Flammenwerfer treffen automatisch. Der Schaden geht immer mit auf die Struktur des Stockwerkes. Das Ganze wird normal abgehandelt. Soldaten können dadurch Schaden durch Flammenwerfer und Hinabstürzen nehmen.

G-Packs und ähnliches:

G-Packs und ähnliches sind in Häusern nicht erlaubt und Einheiten mit G-Packs oder ähnlichem können diese nicht betreten.

G-Packs und ähnliches können auf Hausdächern mit maximaler Höhe 9 landen. Sie werden dann behandelt wie Höhe 12 und können beschossen werden.

Sobald eine Einheit mit G-Packs oder ähnlichem durch hinabstürzen Schaden erleiden würde, kann jeder Soldat der Einheit einen unmodifizierten 4+ Rettungswurf machen. Besteht er diesen, wurde er nicht ausgeschaltet.

Sanitäterrufe sind dabei nicht erlaubt, da diese auch hinab stürzen.

Des Weiteren gelten alle Regeln, die auch für die normalen Spiele von AT-43 inkl. gültiger Errata gelten und die Hausregeln für das jeweilige Spiel wie oben beschrieben.

Copyright

Alle in diesen Fan-Regeln verwendeten Begriffe wie AT-43, Red Blok, Therian, UNA, Karman, Cog, sowie ähnliche sind Eigentum der Fa. Rackham Entertainment und sollen hiermit nicht angetastet werden.

Die oben aufgestellten Regeln sind Fan-Regeln und sind geistiges Eigentum von Holger von den Driesch. Sie dürfen zum nichtkommerziellen Gebrauch verwendet werden.