

REBEL MOON DEFENSE

Ein Brettspiel für 2 Spieler von Cameron Browne und Stephen Tavener

EINLEITUNG

Die Imperialen haben den letzten Außenposten der Rebellen auf einer Mondkolonie umgeben von einem Asteroidengürtel entdeckt und starteten eine vernichtende Chaosbombe, um ihn zu zerstören. Die Bombe erscheint in einem nahegelegenen Sternentor und ist genau in Richtung der Raumbasis unterwegs, aber die Rebellen hatten Zeit genug automatische Waffen und Trottelfallen auf einigen Asteroiden zu stationieren.

Wird die Chaosbombe den Mond erreichen und die Rebellen vernichten? Oder können sie sie zerstören und ihre Basis evakuieren?

SPIELMATERIAL

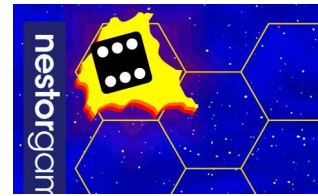
- 1 Spielbrett mit dem Sternentor (oben links) und dem Rebellenmond (unten rechts).
- 3 Chaosbomben-Schilde (rot / orange / gelb)
- 1 sechsseitiger Würfel für die Schildstärke
- 3 sechsseitige Kampfwürfel
- 15 Asteroiden (grau)
- Abwehrwaffen in den 3 Farben (rot / orange / gelb), auf einer Seite mit dem Waffentyp (und damit der Reichweite) markiert:
 - o 3 Laser
 - o 3 EMP-Waffe
 - o 3 Vakuum-Mine
 - o 3 Kontakt-Mine
 - o 3 Asteroidenzerstörer
- 3 Marker in 3 Farben (gelb / orange / rot)

VORBEREITUNG

Die Chaosbombe kommt am Sternentor an.

Die Chaosbombe wird auf dem Sternentor (oben links) zusammengesetzt, indem man den Schildstärkenwürfel mit der 6 nach oben dorthin setzt und nacheinander den roten, orangenen und gelben Schild (in dieser Reihenfolge) darübersetzt. Der Spieler, der die Imperialen spielt, nimmt die Asteroiden und der Rebellenspieler nimmt alle Abwehrwaffen.

Die Abwehrwaffen werden immer zunächst mit der Bildseite nach unten eingesetzt.



AUFBAUPHASE

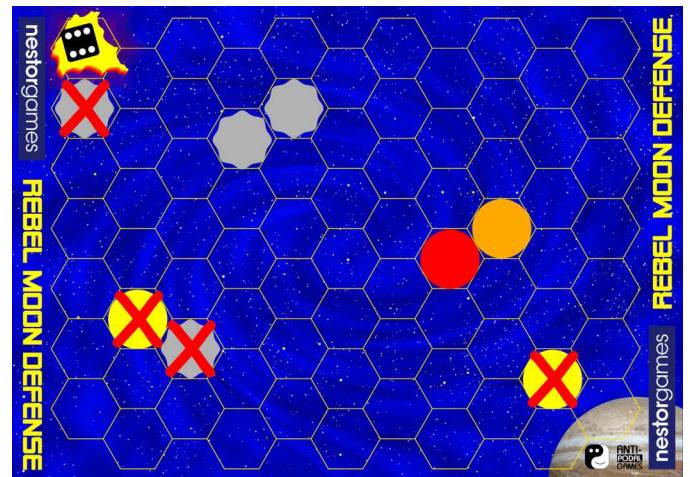
Die Chaosbombe benutzt eingebaute Abtaster um sichere Asteroiden zu lokalisieren, während die Rebellen versuchen so viele Abwehrwaffen wie möglich zu installieren.

Beginnend mit dem Spieler der Imperialen setzen die Spieler abwechselnd, mit folgenden Einschränkungen:

1. Asteroiden dürfen nicht neben Abwehrwaffen eingesetzt werden, neben anderen Asteroiden jedoch schon.
2. Abwehrwaffen dürfen nicht neben Asteroiden eingesetzt werden, neben anderen Abwehrwaffen jedoch schon.
3. Es darf nicht neben die Start- oder Endfelder gesetzt werden.
4. Es muss immer einen Weg durch das Asteroidenfeld geben, egal wie viele Umwege nötig sind.

Die Spieler dürfen zu jeder Zeit passen. Wenn beide Spieler passen, ist die Aufbauphase zu Ende.

Es ist in der Regel unüblich und eher unklug, dass der Rebellenspieler alle seine Waffen schon zu Beginn einsetzt!



Aufbauregeln: Kein Asteroid neben einer Abwehrwaffe, Start- und Endfelder müssen leer bleiben. Nicht erlaubte Züge sind markiert.

BEWEGUNGSPHASE

Abtastung beendet, die Chaosbombe fängt an, sich durch das Asteroidenfeld zu bewegen. Ihr Erfolg hängt davon ab, wie viele der Rebellenwaffen während des Kampfes zum Einsatz kommen müssen.

Die Bewegungsphase besteht aus einer Anzahl von Runden. In jeder Runde führen die Spieler eine Aktion in folgender Reihenfolge aus:

1. Bewegen der Chaosbombe
2. Aktivieren einer Rebellenwaffe

Die Bewegungsphase dauert so lange, bis entweder die Chaosbombe zerstört ist (Sieg der Rebellen) oder die Chaosbombe das Zielfeld (unten rechts) erreicht (Sieg der Imperialen – die Kolonie ist ausgelöscht).

1. Bewegung der Chaosbombe

Die Chaosbombe kann die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ausführen. Alle Schritte sind optional:

- (a) Neuausrichtung (drehen um bis zu 60 Grad)
- (b) 1 Schritt vorwärts ziehen
- (c) Eine evtl. verfügbare Aufrüstung aktivieren (s.

Anhang 1: Aufrüstung der Chaosbombe). Im Grundspiel beginnt die Chaosbombe nur mit *Boostern*.

2. Aktivieren einer Rebellenwaffe

Danach kann der Rebellenspieler eine Abwehrwaffe aktivieren:

(a) Wenn die Waffe mit der Bildseite nach unten liegt, kann sie der Spieler umdrehen.

(b) Der Rebellenspieler setzt die Waffe ein (s. **Anhang 2: Rebellenwaffen**). Die Stärken der Schilde auf dem Brett und / oder der Chaosbombe werden entsprechend angepasst.

Der Rebellenspieler kann IRGENDEINE Abwehrwaffe aktivieren, auch wenn sie nichts treffen kann. Manchmal ist das sinnvoll, um den Weg für einen stärkeren Angriff in einer nächsten Runde freizumachen. Der Rebellenspieler muss jedoch keine Waffe aktivieren.

SCHILDE UND SCHÄDEN

Die Chaosbombe wird in den meisten Runden angegriffen. Glücklicherweise ist sie mit 3 Schilden ausgestattet.

Der oberste Schild ist aktiv. Im Allgemeinen kann die Chaosbombe nur durch Abwehrwaffen beschädigt werden, die die gleiche Farbe haben, wie der aktive Schild der Bombe (Ausnahmen s. Rebellenwaffen). Jeder Schild hat zu Beginn eine Stärke von 6.

Wenn Abwehrwaffen den Schild beschädigen, wird die Zahl auf dem Würfel um 1 erniedrigt, um die gegenwärtigen Schildstärke anzuzeigen. Wenn die Stärke unter 1 sinkt, wird der aktuelle Schild entfernt und der darunterliegende erscheint wieder mit einer Stärke von 6.

Wenn der letzte Schild zerstört ist, zieht die Chaosbombe nur noch mit Schutz des Würfels weiter. Sie kann nun von ALLEN Waffen, egal welcher Farbe, beschädigt oder zerstört werden.

Einige Aufrüstungen erfordern die Abgabe von Schildstärken-Punkten. Der Zahl auf dem Würfel muss entsprechend reduziert werden. Dieser Vorgang kann bedeuten, dass ein Schild entfernt werden muss und der nächste schon teilweise geschwächt wird.

Anhang 1: Aufrüstung der Chaosbombe

Im Grundspiel ist die Chaosbombe mit Boostern ausgerüstet. Die anderen Aufrüstungen sind optionale Varianten, auf die sich die Spieler vor dem Spiel einigen sollten.

Booster: 3 Schildstärken-Punkte müssen abgezogen werden, um ein weiteres Feld weit zu ziehen (nur einmal pro Runde einsetzbar).

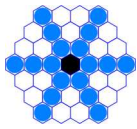
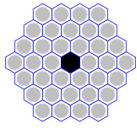
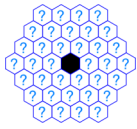
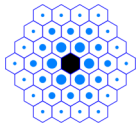
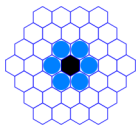
Abtaster: 2 Schildstärken-Punkte müssen abgezogen werden, um eine verdeckte Abwehrwaffe in Sichtweite (s. **Definitionen**) zu untersuchen. Der Rebellenspieler dreht sie um und wählt ihre Richtung falls nötig (nur einmal pro Runde einsetzbar).

Laser: die Chaosbombe ist mit einem nach Vorne ausgerichteten Laser ausgestattet. Alle Schildstärken-Punkte des aktiven Schildes müssen eingesetzt werden, um die nächstliegende Abwehrwaffe in Richtung der Bombe zu zerstören (beliebige Reichweite).

Anhang 2: Rebellenwaffen

Die im folgenden beschriebenen Auswirkungen treten nur dann auf, wenn die Farbe des Schildes der Chaosbombe und der Waffe übereinstimmen oder wenn die Bombe über keinen Schild mehr verfügt (Ausnahmen werden beschrieben).

Alle Rebellenwaffen gibt es in den Farben rot / orange / gelb, aber die Farbe ist für einige nur zum Bluffen da. Die Waffen müssen in Sichtweite (s. unten) sein, um die Chaosbombe zu beschädigen.

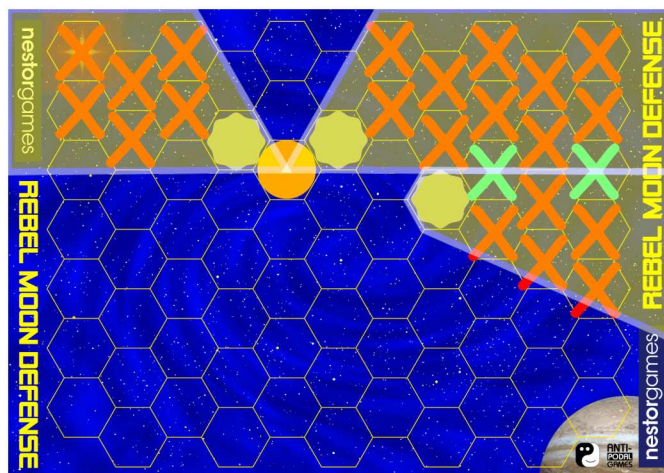
REICHWEITE	BESCHREIBUNG
	<p>Laser Gerichtet. 6 Schadenpunkte unabhängig vom Abstand. Einzelschuss: Muss nach Aktivierung entfernt werden.</p>
	<p>Asteroidenzerstörer Zerstört einen Asteroiden in Sichtweite. Kann die Chaosbombe aber nicht schädigen. Einzelschuss: Muss nach Aktivierung entfernt werden.</p>
	<p>EMP-Waffe Wenn sie zum ersten Mal aktiviert (d.h. gerade umgedreht wird), müssen die 3 Würfel geworfen werden und zum Zeichen dafür ein Marker in der jeweiligen Farbe daraufgesetzt werden. Bei der zweiten Aktivierung werden 2 Würfel geworfen und der Marker wieder entfernt. Nach der dritten Aktivierung muss die Waffe entfernt werden. Schaden: die höchste Würfelzahl wird um den Abstand der Waffe von der Chaosbombe reduziert. Beispiel: Würfelwurf ist: 3-5-2. Die Chaosbombe ist direkt neben der EMP-Waffe. Die Rechnung: 5 (höchste Würfelzahl) minus 1 (Abstand) ergibt 4 Schadenpunkte.</p>
	<p>Vakuum-Mine Schaden unabhängig von der Schildfarbe. 3 Schadenpunkte wenn direkt benachbart, 2 für den nächsten Ring, danach 1. Kann mehrfach aktiviert werden.</p>
	<p>Kontakt-Mine Wirkt nur direkt benachbart. 6 Schadenpunkte. Einzelschuss: Muss nach Aktivierung entfernt werden.</p>

DEFINITIONEN

Sichtweite: Um festzustellen, ob eine Abwehrwaffe in Sichtweite zur Chaosbombe ist, muss man sich eine Linie vom Mittelpunkt der Waffe zum Mittelpunkt der Chaosbombe vorstellen. Wenn diese Linie ein besetztes

Secheckfeld berührt, ist keine Sichtweite gegeben. Wenn die Linie auf dem Rand zweier Sechseckfelder verläuft, ist nur dann die Sichtweite blockiert, wenn Felder *auf beiden Seiten* besetzt sind.

Im folgenden Beispiel sind alle Felder mit **X** markiert, die *nicht* in Sichtweite liegen. Die beiden mit dem grünen **X** markierten Felder werden durch die zwei Asteroiden teilweise verdeckt, sind also nicht in Sichtweite. Würde einer der beiden Asteroiden fehlen, wären sie in Sichtweite.



Gerichtet: Die Waffe kann nur in eine der 6 Richtungen ausgehend vom Mittelpunkt des Sechseckfeldes schießen.

Benachbart: Die 6 angrenzenden Sechseckfelder.