

AVG

ALIENS vs. GLUECKSBAERCHIES

1 Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es die im Szenario gestellte Aufgabe vor Ablauf der Zeit zu erledigen. Das Spiel ist kooperativ. Die Aktionen der Gegner werden durch einen Entscheidungsbaum gesteuert. Würfelwürfe des Gegners werden durch die Spieler nach Absprache durchgeführt.



2 Aufbau

2.1 Spielfeld

Das Spielfeld wird entsprechend der Szenariobeschreibung aufgebaut.

2.2 Gegner

Anzahl und Art der Gegner werden in der Szenariobeschreibung beschrieben.

2.3 Zeitleiste

Die Länge der Zeitleiste wird in der Szenariobeschreibung festgelegt. Die Zeit ist ein kritischer Faktor im Spiel. Die Angaben in den

Szenarien sind aber eigentlich nur als Richtwerte anzusehen. Je nach Spielfeldgröße und Erfahrung der Spieler kann diese angepasst werden.

Auf der Zeitleiste sollten 5 – 6 Felder extra markiert sein. Sobald eines dieser Felder zum ersten Mal von einem Spieler betreten wird, wird eine Ereigniskarte gezogen.

Bei unseren Testspielen haben wir ein Spielfeld von 60 cm x 60 cm verwendet. Da die Zeit eine kritische Komponente ist, sollte bei einem größeren Spielfeld die Zeitleiste angepasst werden.

3 Spieldauer, Aktivierungsreihenfolge

Die Aktivierungsreihenfolge wird durch die Zeitleiste geregelt. Die Figur, deren Marker auf der letzten Position liegt wird aktiviert und kann zwei Aktionen durchführen. Danach wird der Marker, der Dauer der Aktionen entsprechend, auf der Zeitleiste vorgerückt. Sind mehrere Marker auf der letzten Position, dann beginnt die Figur, deren Marker sich zuerst auf der Position befand. Es können maximal drei Marker auf einer Position der Zeitleiste abgelegt werden. Ist eine Position der Zeitleiste komplett belegt, dann wird der Marker weiter vorgerückt, bis er an einer

Position abgelegt werden kann. Hat ein Marker einer Figur das Ende der Zeitleiste erreicht, dann ist das Spiel für sie beendet.

Wird eine Figur kampfunfähig (Lebensenergie null), kann sich der Spieler eine neue Figur aussuchen und beginnt in der Aufstellungszone neu. Der Marker wird auf seiner letzten Position auf der Zeitleiste eingefügt.

4 Messen

Entfernungen werden in K oder L, bzw. einem Vielfachen davon angegeben. Gemeint sind dabei die kurze (K) oder lange (L) Seite einer normalen Spielkarte, die im Spiel als universelles Entfernungsmessgerät fungiert.



5 Aktionen

Jeder Figur steht pro Aktivierung eine **Bewegung** und eine **Aktion (Spezifische Aktion, Sonderaktion, Szenarioaktion)** zur Verfügung. Diese können, falls nicht anders angegeben, in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

AVG

ALIENS vs. GLUECKSBAERCHIES

5.1 Bewegung

5.1.1 Bewegung

Die Figur kann um den auf dem Datenblatt angegebenen Wert bewegt werden.

5.1.2 Aufstehen

Eine Figur mit dem Status *Niedergeworfen* muss *Aufstehen*. *Aufstehen* ist Teil der *Bewegung* und kostet 1 Zeiteinheit zusätzlich. Damit ist in diesem Fall Reihenfolge der Aktionen festgelegt, da die *Bewegung* zuerst durchgeführt werden muss.

5.2 Spezifische Aktionen

Spezifische Aktionen sind auf den Datenbögen der Figuren angegeben. Spezifische Aktionen sind z.B. *Nahkampf*, *Fernkampf* und *Heilen*.

5.2.1 Nahkampf



Befindet sich die aktivierte Figur in Basenkontakt mit einem Gegner, dann kann sie einen *Nahkampf* durchführen.

Dazu werden die auf dem Datenblatt angegebenen W6 geworfen. Für jede „6“ darf ein weiterer W6 geworfen und zum Ergebnis dazu gezählt werden. Sind aber mehr „1“ als „6“ gewürfelt worden, dann gilt der Wurf als misslungen.

Ist das Würfelergebnis mindestens genauso groß wie der Widerstandswert des Gegners, verliert er einen Lebenspunkt. Für ein Vielfaches des Widerstandswertes werden entsprechend weitere Lebenspunkte abgezogen.

Beispiel: Bei einem Würfelergebnis von 14 würden bei einem Widerstand von 6 zwei Lebenspunkte abgezogen.

Für jeden verlorenen Lebenspunkt muss das Ziel des Nahkampfes mit einem W6 würfeln. Zeigt mindestens einer davon eine „1“, dann wurde das Ziel *Niedergeworfen*.

5.2.2 Fernkampf

Hat eine Figur eine Fernkampfswaffe und eine Sichtlinie zu einem Gegner, dann kann sie einen *Fernkampf* durchführen. Die Reichweite ist normalerweise nicht beschränkt. Ausnahmen sind auf dem Datenblatt vermerkt.

Die Schadensermittlung erfolgt wie beim *Nahkampf*.

5.3 Sonderaktionen

Für die Sonderaktionen gibt es eigene Karten. Diese müssen nach Gebrauch abgelegt werden, da ihre Anzahl im Spiel limitiert ist.

Eine Schadensermittlung erfolgt, wenn nötig, wie beim Nahkampf.

5.4 Szenarioaktionen

Szenarioaktionen werden im Szenario beschrieben.



6 Gegneraktionen

Die Gegner versuchen immer ihre Aktion mit dem größten Schadenspotential auszuführen. Ist das nicht möglich, bewegen sie sich vorher um dann diese Aktion durchzuführen.

Haben die Gegner einen Fernkampfangriff als schwächere Option und kommen durch eine Bewegung nicht in den Nahkampf, bleiben sie stehen und Schießen. Ist das nicht möglich, bewegen sie sich vorher um dann diese Aktion durchzuführen.