

Szenario 2 – Das Bärchiperium schlägt zurück



1 Situation

Mit einer gewagten Aktion hat das Einsatzteam der Glücksbärchies ein entscheidendes Artefakt aus dem feindlichen Gebiet geborgen. Mit diesem Artefakt konnten mächtige Waffen geschmiedet werden. Nun ist es an der Zeit diese Waffen einzusetzen. Und wieder liegt die Durchführung des Einsatzes in den bewährten Händen des speziellen Spezialkommandos.

2 Ziel

Ziel des Spiels ist 6 Sprengsätze an den entsprechenden Positionen auf dem Spielfeld in der vorgegebenen Zeit zu platzieren.

3 Aufbau

3.1 Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Größe von 60 cm x 60 cm. Auf dem Spielfeld werden 10 – 12 Geländestücke verteilt. An 6 der Geländestücke werden Missionsmarker verteilt, die von 1 - 6 nummeriert sind. Die Nummer muss verdeckt sein.



3.2 Aufstellungszone

Die Glücksbärchies beginnen das Spiel an der Mitte einer der Spielfeldkanten.

Bärchi Norris kann von den Spielern nicht als Figur gewählt werden, da er an Missionsmarker 2 gefangen gehalten wird.

3.3 Gegner

Es werden folgende Gegner auf der Spielfläche verteilt:

Baby Bärchi, Zerfleischer, 3 Schleuderer, 3 Schlitzer und 1 Beißer pro Spieler

3.4 Zeitleiste

Die Zeitleiste sollte 40 – 50 Felder umfassen. Ungefähr nach zwei Dritteln sollte eine Markierung angebracht werden.

Überschreitet der erste Spieler diese Markierung ist der Plan des Teams aufgefliegen. Alle noch nicht erkundeten Missionsmarker werden umgedreht und können nicht mehr erkundet werden. Es erscheinen Gegner nach folgender Reihenfolge:

Hetzer, Schleuderer, Schlitzer, Schleuderer, Beißerschwarm, Beißerschwarm

Beispiel: Bei drei noch nicht erkundeten Markern erscheinen also ein Hetzer, ein Schleuderer und ein Schlitzer.

Wenn der **Missionsmarker 1** noch nicht erkundet wurde, erscheint die Brutmutter am Missionsmarker 1.

Wenn der **Missionsmarker 2** noch nicht erkundet wurde, konnte sich **Bärchi Norris** selbst befreien. Er startet mit halber Lebensenergie am Missionsmarker 2 und kann von einem Spieler übernommen werden.



4 Szenarioaktionen

4.1 Erkunden

Eine Figur in Basenkontakt mit einem der ausgelegten Missionsmarker kann diesen erkunden. Dazu wird der Missionsmarker umgedreht und die entsprechenden Auswirkungen abgehandelt. (s. Tabelle 1) Das Erkunden kostet 2 Zeiteinheiten (ZE) auf der Zeitleiste.

Szenario 2 – Das Bärchiperium schlägt zurück



Missionsmarker	Auswirkung
1 <i>Das Gelege</i>	Die Brutmutter erscheint. Überwinde sie und platziere die Bombe.
2 <i>Der Gefangene</i>	Du hast Bärchi Norris befreit. Bärchi Norris kämpft jetzt an Deiner Seite. Ach ja, eine Bombe hier zu zünden wäre auch nicht verkehrt.
3 <i>Das Heiligtum</i>	Keine Fragen. Das Ding muss weg. Aber vorher musst Du den Hetzer überwinden, der Dich gerade anfällt.
4 <i>Das Depot</i>	Anscheinend haben die Aliens hier Beute gelagert. Ziehe zwei Ausrüstungskarten und jage dann den Rest des Depots in die Luft.
5 <i>Das Lager</i>	Du hast ein Lager der Feinde entdeckt. Unbewacht. Eine gute Gelegenheit eine Bombe hierzu lassen.
6 <i>Das Riesending</i>	Aua! Wenn aus diesem Ei ein Gegner schlüpft, dann Gute Nacht. Sofort Sprengen! Aber leider musst Du erst mal an einem Schlitzer und einem Schleuderer vorbei.

Tabelle 1

4.2 Bombe platzieren

An jedem umgedrehten Missionsmarker kann ein Sprengsatz platziert werden. Das kostet 2 Zeiteinheiten (ZE). Dazu muss die Spielfigur in Basenkontakt mit dem Missionsmarker sein und einen Bombenmarker bei sich haben.

Die Bombenmarker sind ebenfalls von 1 – 6 nummeriert. Grundsätzlich kann jede Bombe an jedem Missionsmarker abgelegt werden, aber „richtig“ platzierte Bomben bringen am Ende des Szenarios mehr Siegpunkte.

Ein Glücksbärchi kann maximal einen Bombenmarker tragen. Die restlichen Bombenmarker werden am Beginn des Spiels in der Aufstellungszone platziert.

Sollte ein Glücksbärchi ausfallen verbleibt der Bombenmarker an Ort und Stelle auf dem Spielfeld. Er kann aufgenommen werden indem sich ein Glücksbärchi ohne Bombenmarker in Basenkontakt bewegt. Bei Basenkontakt zweier Glücksbärchies kann ein Bombenmarker weitergegeben werden. Aufnehmen und Weitergeben von Bombenmarkern sind freie Aktionen und kosten keine Zeit.

5 Spielende

5.1 Spielende

Das Szenario endet, wenn alle Bomben „richtig“ platziert sind, wenn alle Glücksbärchies das Ende der Zeitleiste erreicht haben oder wenn die Spieler zufrieden sind und nichts mehr ändern/verbessern wollen



5.2 Auswertung

Für jede „richtig“ platzierte Bombe gibt es 3 Siegpunkte

Für jede „falsch“ platzierte Bombe gibt es 1 Siegpunkt

Siegpunkte	
0-2	Ok, die Übung ist beendet. Beim richtigen Einsatz klappt das hoffentlich besser
3-9	Grundsolide Leistung. Damit schlagen wir sie Stück für Stück zurück.
10-17	Das hat gegessen. Der Feind ist schwer angeschlagen.
18	Wahnsinn. Was für ein Schlag. Davon werden sie sich nicht mehr erholen.

Tabelle 2