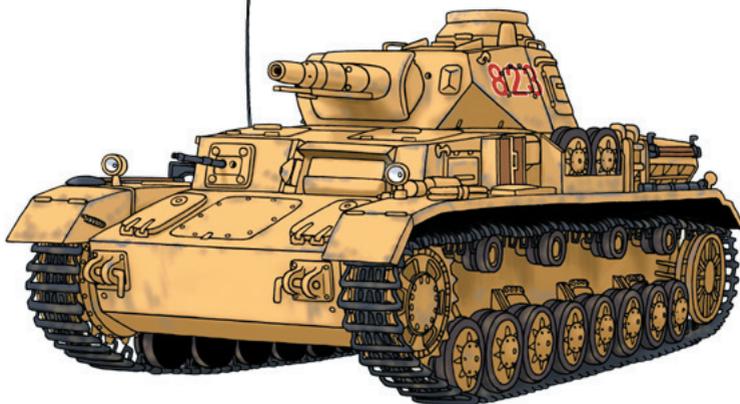


TANK HUNTER

SECOND EDITION

Allgemeine deutsche Spielregel



HINTERGRUND

Irgendwann in der Zukunft haben Panzerfans Modelle und Roboter gebaut, um die Panzerkämpfe vergangener Zeiten zu simulieren, die sie in großen Feldzügen austragen. Ihr seid einer dieser Spieler und mit allen möglichen Panzern, Artillerie und Infanterie müsst ihr eure Überlegenheit beweisen oder, noch wichtiger, einfach nur Spaß am Zuschlagen mit einer Vielzahl an Panzern haben. Und, zu eurem Vorteil, ist die "Nationalität" von Panzern kein wichtiges Konzept mehr. Das bedeutet, dass die Spieler Zugang zu allen möglichen Kombinationen von Panzern haben.

Hinweis: Dieses Spiel ist eine modifizierte Neuauflage des Spiels "Tank Hunter" von 1989. Die gesamte Grafik ist neu und einige Regeln wurden modifiziert, während die Grundregeln unverändert geblieben sind.

Alle Tank Hunter 2e Spiele haben die gleichen Regeln und sind eigenständige Spiele, aber jedes Spiel hat seine eigenen besonderen Aspekte. Diese Regeln gelten für alle Spiele einschließlich Tank Hunter 2e Commander. Wenn ihr aber Tank Hunter 2e oder Tank Hunter 2e Jäger spielt, werdet ihr auf neue Konzepte und Symbole treffen, die in diesem Spiel nicht enthalten sind.

SPIELÜBERSICHT

Tank Hunter 2e ist ein unbekümmertes, schnelles Kartenspiel mit einer großen Menge an Panzern. Zu Spielbeginn ziehen die Spieler eine Anzahl Handkarten, die entweder Einheiten sein können (Panzer, Artillerie, Infanterie ...) oder Ereignisse (Geschehnisse, die das Schlachtfeld betreffen)

- Die Spieler haben ihre Einheitenkarten vor sich auf dem Tisch liegen und ihre Ereigniskarten auf der Hand.
- Wer an der Reihe ist, kann mit einer seiner Einheiten einen Angriff auf einen anderen Spieler ausführen und Ereigniskarten zur Unterstützung spielen oder Ereigniskarten ziehen.
- Angriffe werden durch einen einfachen Würfelwurf entschieden, der je nach Angriffs- und Verteidigungseinheit modifiziert wird.
- Jede vernichtete gegnerische Einheit hat einen Punktwert im Wertungsstapel des Spielers. Ein Spieler, dessen Einheiten alle vernichtet sind, ist aus dem Spiel ausgeschieden.
- Das Spiel dauert so lange, bis entweder nur noch ein Spieler überlebt hat oder bis es durch Ereigniskarten beendet wird. Die Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger (auch falls er vorher ausgeschieden ist). Das Spiel endet auch, sobald der Stapel mit Einheitenkarten leer ist, was allerdings nur dann passieren kann, wenn die Spieler nur mit einem Teil der Einheitenkarten spielen.

SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält einen Stapel Einheitenkarten und einen Stapel Ereigniskarten. Außerdem gibt es einige Marker und 2 Würfel.

Die Einheitenkarten weisen eine ganze Menge Informationen auf. Aber keine Scheu, dieses Spiel ist wirklich ziemlich einfach. Alle Zahlenangaben werden spä-

ter noch genau erklärt, hier ist ein grober Überblick:

Die Zahl rechts oben ist der Punktwert der Karte – so viele Punkte bekommt ein Spieler, wenn er diese Einheit vernichtet.

Die Zahlen links unten sind verschiedene Angriffswerte und die Zahlen rechts unten sind der Verteidigungswert und Feuerbereitschaft (gibt die Wahrscheinlichkeit an, dass diese Einheit keine Munition mehr hat).

Außerdem haben alle Einheiten ein Nationalitätssymbol und diverse andere Symbole mit weiteren Bedeutungen, zu denen wir später kommen.

In TH2: Commander sind einige Einheiten Kommandanten. Das sind keine Einheiten im eigentlichen Sinn, aber sie haben die gleiche Rückseite wie Einheiten.

Die Ereigniskarten sind weniger kompliziert; sie haben eine Wirkung, die im Text beschrieben ist und eine Farbe als Indiz dafür, wann sie gespielt werden können (im eigenen Spielzug, während des Spielzuges eines anderen Spielers oder sofort, nachdem sie gezogen wurden). Das Symbol links oben wiederholt einfach nur die Information der Kartenfarbe.

Einheitenkarte

Punkte

Verteidigungswert

Feuerbereitschaft

Angriffswerte

Nationalität

Symbole



Ereigniskarte

Zeitpunkt

Symbole

Effekt



SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: In den ersten Spielen will man vielleicht nur mit Panzern spielen und die schwachen Einheiten Artillerie und Infanterie nicht benutzen. Dann entfernt man einfach vorher alle Nicht-Panzer Einheiten aus dem Einheitenkartenstapel, sodass nur noch Panzer (AFV) übrig sind. Dann entfernt man auch alle Ereignisse, die nicht die Panzer betreffen, das sind: Trench (Schützengraben) (2 x), Heavy Guns (Schwere Kanonen)(2 x) und Escape (Flucht) (2 x).

Noch ein Hinweis: Der Gebrauch der Kommandantenkarten (TH2: Commander) ist optional, um das Spiel noch interessanter zu machen. In den ersten Partien kann man auch diese aus dem Einheitenkartenstapel entfernen.

In späteren Partien kann man auch, um die Spielzeit zu verkürzen oder einfach nur aus thematischen Gründen, die Einheiten auf bestimmte Nationalitäten limitieren oder jeweils nur 1 Karte aller verschiedenen Einheiten nehmen usw. Die Spieler können den Einheitenkartenstapel nach Belieben zusammenstellen.

- Die Einheitenkarten werden gemischt und an jeden Spieler werden 5 Karten davon ausgeteilt. Der Rest wird als verdeckter Einheitenkartenstapel bereit gelegt.
- Die 3 Karten "Carpet Bombing" (Flächenbombardement) werden aus dem Ereigniskartenstapel aussortiert, dann werden die Ereigniskarten gemischt und jeder Spieler erhält 1 Ereigniskarte. Der restliche Stapel wird in drei etwa gleichgroße Stapel aufgeteilt, in jeden dieser Stapel wird 1 „Carpet Bombing“ eingemischt und die drei Stapel werden aufeinandergelegt, ohne sie erneut zu mischen. Das ist der Ereigniskartenstapel.

Kartenauswahl reihum im Uhrzeigersinn

Gleichzeitig wählen alle Spieler eine ihrer Handkarten aus, die sie behalten wollen und legen sie verdeckt vor sich ab. Dann geben alle Spieler gleichzeitig ihre restlichen Handkarten an den linken Nachbarn weiter. (Jeder muss seine Karte, die er behalten will, gewählt haben, bevor er sich die Karten, die er vom rechten Nachbarn erhält, anschauen darf.) Von diesen neuen Karten sucht wieder jeder Spieler eine aus, die er behalten will und reicht die übrigen weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder nur noch eine Karte von seinem rechten Nachbarn bekommt, die er dann behalten muss.

Jeder Spieler hat nun wieder 6 Karten, behält Ereigniskarten auf der Hand und legt Einheitenkarten verdeckt vor sich ab. Diese Karten bilden die Frontlinie des Spielers. Einige Einheitenkarten erlauben es, sie in die Rückfront zu legen, was bedeutet, dass sie in die zweite Reihe unterhalb der ersten gelegt werden. Kommandanten (in TH2: Commander) werden immer in die Rückfront gelegt, allerdings offen. Außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden, denn, das ist der wesentliche Unterschied zu den Einheitenkarten trotz gleicher Rückseite, sie gelten NICHT als Einheiten für andere Zwecke.

Schließlich nennt jeder Spieler den höchsten Wert seiner Einheitenkarten (obwohl sie verdeckt liegen), das ist der Wert in der oberen rechten Ecke. Der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt das Spiel; bei Gleichstand wird gewürfelt.

Nun kann das Spiel beginnen.

DER SPIELZUG EINES SPIELERS

In seinem Spielzug kann der aktive Spieler grundsätzlich entweder **einen Angriff** auf einen anderen Spieler ausführen, **die Einheiten eines anderen Spielers ausspionieren** oder **eine Ereigniskarte ziehen**. Allerdings gibt es einiges zu erledigen, bevor der eigentliche Spielzug beginnt. Diese Schritte „vor dem Spielzug“ finden direkt zu Spielbeginn nicht statt, sind aber schon bald wichtig:

- a) Alle erschöpften Karten des Spielers werden wieder aufgefrischt. (Einige Karten werden während des Spiels um 90° seitwärts gedreht, d. h., „erschöpft“, wenn ihre besondere Fähigkeit genutzt wird).
- b) Der Spieler kann alle seine verborgenen Karten (die verdeckt liegenden) nach Belieben neu anordnen (aber nicht zwischen Rückfront und Frontlinie verschieben).
- c) Der Spieler kann EINE Einheit aus der Rückfront in die Frontlinie verlegen.
- d) Der Spieler darf 3 Ereigniskarten aus seiner Hand abwerfen, um eine seiner Einheiten mit Nachschub zu versorgen oder zu befreien. (Einheiten kann die Munition ausgehen oder sie können von feindlichen Einheiten festgesetzt werden, was in beiden Fällen bedeutet, dass diese Einheit nicht angreifen kann. Eine solche Einheit mit Nachschub zu versorgen oder zu befreien bedeutet, sie wieder angriffsfähig zu machen.)
- e) Falls der Spieler keine Einheiten mehr in seiner Frontlinie hat, wird seine Rückfront nun zur neuen Frontlinie. Hinsichtlich aller Regeln ist es wichtig zu beachten, dass diese Schritte vor dem Spielzug stattfinden. Das bedeutet insbesondere, dass währenddessen niemand Ereigniskarten spielen kann, weil Ereigniskarten nur während eines Spielzuges gespielt werden können. Nachdem er die genannten Schritte oder

einige davon absolviert hat, je nachdem, führt der Spieler seinen Spielzug aus, in welchem er angreift, spioniert oder wartet. Während des Spielzuges können alle Spieler Ereigniskarten spielen, die dies erlauben.

Verborgene und aufgedeckte Einheiten

Einheiten können entweder verborgen (verdeckt) oder aufgedeckt (offen) sein. Eine verborgene Einheit kann nichts tun, hat keine Fähigkeiten und kann nicht angegriffen werden. Die Spieler können jederzeit während des Spiels (auch, wenn sie nicht an der Reihe sind) beliebig viele ihrer Einheiten aufdecken, sogar während einer Aktion. Falls bestimmte Regeln oder Ereignisse es nicht ausdrücklich gestatten, können die Spieler aber nicht ihre Einheiten nach Belieben wieder verbergen. Auch auf verborgenen Einheiten können Marker liegen, diese bleiben erhalten, wenn die Einheit aufgedeckt wird oder umgekehrt

Frontlinie und Rückfront

Falls nicht anders angegeben, werden alle Einheiten in die Frontlinie eines Spielers gelegt. Manche Einheiten haben die Fähigkeit, in die Rückfront gelegt zu werden. Als Grundregel gilt, dass Einheiten in der Rückfront weder selbst angreifen noch angegriffen werden können. Allerdings können sie durch bestimmte Ereigniskarten betroffen werden. Außerdem können sie bestimmte Spezialangriffe ausführen (Fernkampf- und Luftabwehrangriffe, siehe Abschnitt „Angriff“). Ein Mal vor seinem Spielzug kann jeder Spieler eine seiner Rückfronteinheiten in seine Frontlinie bewegen. Hingegen kann eine Frontlinieneinheit sich niemals in die Rückfront zurückziehen, es sei denn eine Sonderregel oder ein bestimmtes Ereignis erlaubt dies. Falls ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges keine Frontlinie hat, wird seine Rückfront zur Frontlinie.

Angriff

Die häufigste Aktion des Spiels ist der Angriff auf eine feindliche Einheit. Der aktive Spieler wählt aus, welche seiner Einheiten angreift und welche Einheit (eines anderen Spielers) das Angriffsziel ist. Beide Einheiten müssen in der Frontlinie sein und aufgedeckt (offen) liegen.

(Mancher wird sich jetzt fragen, wie man den Feind dazu bringt, seine Einheiten aufzudecken. Das geschieht durch Spionage und wird gleich erklärt, aber zuerst erklären wir die Angriffe).

Angriffe werden durch Würfelwurf entschieden. Falls das **Ergebnis gleich oder niedriger ist als der Angriffswert der angreifenden Einheit abzüglich des Verteidigungswerts der Zieleinheit** ist der Angriff erfolgreich. Das bedeutet in den meisten Fällen, dass die Zieleinheit vernichtet ist und der aktive Spieler sie als Punktlieferant erhält, das kann allerdings auch anders sein je nach Typ der angreifenden Einheit und der Zieleinheit. Wenn nur mit Panzern gespielt wird, ist das kinderleicht und deshalb empfehlen wir auch, die ersten Partien nur mit Panzern zu spielen. Sobald Artillerie und Infanterie hinzukommen, muss auf mehr geachtet werden, aber das Spiel wird dadurch auch interessanter. Da Angriffe etwas komplexer sein können, gibt es dafür später in diesen Regeln noch einen eigenen Abschnitt. Aber, wie gesagt, wenn nur mit Panzern gespielt wird, ist es ganz einfach.

Falls der Angriff fehlschlägt, erhält die Zieleinheit in den meisten Fällen die Gelegenheit zum Gegenangriff. Tatsächlich gibt es sogar manche Angriffe, bei denen die Zieleinheit den Gegenangriff vor dem Angriff ausführt!

Gegenangriffe werden wie normale Angriffe behandelt und es gelten dafür dieselben Regeln und Einschränkungen, außer dass natürlich ein Gegenangriff nicht wieder mit einem Gegenangriff erwidert werden kann. Also kein Gegen-

griff nach einem Gegenangriff, das würde schnell ausufern.

Spionage

Spionage ist ähnlich wie ein Angriff. Auch hierbei hat der Gegner die Möglichkeit zum Gegenangriff, falls die Spionage misslingt! Der aktive Spieler entscheidet, welche seiner Einheiten spioniert. Diese Einheit muss in der Frontlinie und aufgedeckt sein.

Allerdings können nicht alle Einheiten spionieren, sondern nur diejenigen mit einem Spionagesymbol; außerdem wählt der aktive Spieler keine bestimmte gegnerische Einheit als Ziel sondern einen anderen Spieler.

Der aktive Spieler würfelt und falls das Ergebnis gleich oder geringer ist als der Spionagewert der spionierenden Einheit, deckt der Spieler so viele verborgene Einheiten des Gegners auf wie das Würfelergebnis anzeigt.

Falls die Spionage scheitert, kann der Spieler, der Ziel der Spionage war, mit einer beliebigen seiner Frontlinieneinheiten einen Gegenangriff gegen die spionierende Einheit durchführen (auch mit einer verborgenen, falls er sie dann vorher aufdeckt).



Panzer, die keinen Geschützturm haben (mit dem Symbol „Kein Geschützturm“), können keinen Gegenangriff nach einer gescheiterten Spionage führen.

Warten

Der aktive Spieler ist weder zum Angriff noch zur Spionage gezwungen, sondern kann stattdessen eine Ereigniskarte ziehen und auf die Hand nehmen. Ereigniskarten sind ziemlich stark, sie können einen Angriff unterstützen oder dem Spieler mehr Einheiten verschaffen.

Das grundsätzliche Handkartenlimit des Spiels beträgt 3 Ereigniskarten (das kann sich aber im Laufe des Spiels ändern). Wenn ein Spieler bereits 3 Ereigniskarten auf seiner Hand hat und eine weitere ziehen möchte, muss er zuerst eine seiner Handkarten abwerfen, bevor er die neue ziehen darf.

Falls ein Spieler eine rote Ereigniskarte zieht, muss er diese sofort spielen.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Ereigniskartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Ereigniskartenstapel benutzt.

Ereigniskarten spielen

Während des Spielzuges eines Spielers (aber nicht vorher) können alle Spieler (nicht nur der aktive) Ereigniskarten spielen – sofern der Zeitpunkt es zulässt. Graue Ereigniskarten kann ein Spieler nur während des eigenen Spielzuges spielen und goldfarbene Ereigniskarten können während des Spielzuges eines anderen Spielers gespielt werden. Rote Ereigniskarten müssen immer sofort gespielt werden; wer also eine rote Ereigniskarte auf der Hand hat, hat etwas falsch gemacht. Das wird auch immer durch das Symbol in der linken oberen Ecke der Ereigniskarte angezeigt. Man muss darauf achten, dass manche goldfarbenen Ereigniskarten nur während des Spielzuges eines anderen Spielers gespielt werden können und manche auch während des Spielzuges eines anderen Spielers. Die goldene Farbe bedeutet nur,

dass diese Karten grundsätzlich während des Spielzuges eines anderen Spielers gespielt werden können.

Ereigniskarten haben auch ein Fantasiesymbol das dabei hilft, was mit der Karte geschieht, nachdem ihre Wirkung stattgefunden hat.

Falls mehrere Spieler gleichzeitig eine Ereigniskarte spielen wollen, hat der aktive Spieler Vorrang, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Ende des Spielzuges

Wenn der aktive Spieler seinen Spielzug ausgeführt hat und niemand mehr eine Ereigniskarte spielen möchte, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er beginnt mit den Schritten „vor dem Spielzug“ und führt anschließend seinen eigentlichen Spielzug aus.

Wann können Ereigniskarten gespielt werden?

	Kann nur im eigenen Spielzug gespielt werden.
	Kann nur im Spielzug eines anderen Spielers gespielt werden.
	Kann im Spielzug eines beliebigen Spielers gespielt werden.
	Muss sofort gespielt werden, wenn sie gezogen wird.

Was passiert mit der Ereigniskarte, nachdem ihr Effekt angewandt wurde?

	Abwerfen.
	Aus dem Spiel entfernen.
	Unter die Zielkarte legen.
	Vor den Zielspieler legen, bleibt wirksam, solange sie dort liegt.

ANGRIFF — IM DETAIL.

Also hier sind wir nun bei diesem wichtigen Kapitel angelangt in dem man lernt, wie man die Panzer der Gegner in die Luft jagt. Nur mit Panzern ist das wirklich ziemlich einfach, aber wenn Artillerie und Infanterie hinzukommen, kann es schon mal etwas schwierig werden. Grundsätzlich funktioniert das so:

1. Der aktive Spieler wählt, welche seiner Einheiten angreift und welche Einheit sie angreift, das ist die Zieleinheit. Beide Einheiten müssen in ihrer jeweiligen Frontlinie sein und offen liegen, also aufgedeckt sein.
2. Der aktive Spieler wirft einen Würfel.
3. Falls das Ergebnis gleich oder geringer ist als "Angriffswert der angreifenden Einheit minus Verteidigungswert der Zieleinheit" ist der Angriff erfolgreich und die Zieleinheit ist vernichtet. Der aktive Spieler erhält die Karte der vernichteten Einheit und legt sie zu seinem Wertungsstapel.
4. Falls das Würfelergebnis gleich oder höher als die Feuerbereitschaft der angreifenden Einheit ist, hat diese Einheit nun keine Munition mehr – das gilt unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht. Auf die Karte der Einheit wird ein Marker „Ohne Munition“ gelegt. Eine Einheit ohne Munition kann weder angreifen noch spionieren.
5. Falls der Angriff fehlschlug, kann die Zieleinheit einen Gegenangriff auf die angreifende Einheit unternehmen. Der läuft genauso ab wie ein normaler Angriff, kann allerdings nie seinerseits einen Gegenangriff nach sich ziehen. Allerdings hängt dieser gesamte Vorgang auch davon ab, wer was angreift. Schließlich greift Infanterie einen Panzer anders an als eine andere Infanterieeinheit. Panzer verlassen sich hauptsächlich auf ihre Panzerung, während Artillerie und Infanterie in erster Linie davon abhängig

sind, wie gut sie sich verstecken können. Daher hat jede Einheit nur einen Verteidigungswert: Entweder Panzerung oder Beweglichkeit. Und daher haben die meisten Einheiten 2 verschiedene Angriffswerte je nachdem, welche Verteidigung die Zieleinheit nutzt..

Panzer

Panzerbrecher-Angriffswert

Verteidigung (grau)

Nicht-Panzerbrecher-Angriffswert

Niederwärtswert

Artillerie

Panzerbrecher-Angriffswert

Beweglichkeit (beige)

Nicht-Panzerbrecher-Angriffswert

(Artillerie kann nicht niederwalzen)

Infanterie

Infanterie hat keinen Panzerbrecher-Angriffswert

Beweglichkeit (beige)

Selbstmordangriff

Gewehrfeuerangriffswert

In diesem Spiel gibt es fünf Angriffsarten: Panzerbrecher, Granaten, Niederwalzen, Selbstmord und Gewehrfeuer. Man hat kaum eine Wahl; es hängt in erster Linie davon ab, wie sich das Ziel verteidigt (Panzerung oder Beweglichkeit). So weiß man normalerweise, welche Angriffsart gilt, indem man sich das Verteidigungssymbol der Zieleinheit ansieht. Aber um sicher zu gehen, ist hier eine Auflistung:

Wenn ein AFV oder eine GUN ein AFV angreift, ist das immer ein **Panzerbrecherangriff**. Panzerbrecherangriffe sind das Herz des Spiels und sie verlaufen genau wie oben beschrieben. Die maßgebenden Daten sind der Panzerbrecher-Angriffswert des Angreifers und der Panzerungs-Verteidigungswert der Zieleinheit. Dies ist die einzige Angriffsart, wenn nur mit Panzern gespielt wird.

Wenn eine INF ein AFV angreift, ist das ein **Selbstmordangriff**. Für Selbstmordangriffe gibt es keinen Verteidigungswert, daher ist der Zielwert des Würfelwurfs einfach nur gleich dem Selbstmordangriffswert der INF. Außerdem kann ein Selbstmordangriff nie mit einem Gegenangriff beantwortet werden.

Wenn eine GUN eine GUN oder INF angreift, ist das immer ein **Granatenangriff**. Die Verteidigung gegen Granaten geschieht durch Beweglichkeit, die relevanten Daten sind also der Nicht-Panzerbrecher-Angriffswert des Angreifers und der Beweglichkeits-Verteidigungswert der Zieleinheit. Granatenangriffe sind in mancher Hinsicht anders als der übliche Angriff. Zunächst vernichtet ein erfolgreicher Granatenangriff nicht das Ziel, sondern setzt den Gegner fest (ein Marker „Festgesetzt“ wird auf die Zielkarte gelegt), was prinzipiell „1 Schaden“ bedeutet (von maximal 2 möglichen). Außerdem findet ein Gegenangriff auf einen Granatenangriff vor dem Angriff statt! Das bedeutet, dass der eigentliche Angriff nur dann ausgeführt wird, falls der Gegenangriff misslingt. Der Angreifer kann vernich-

tet/festgesetzt werden bevor er auch nur einen Schuss abgibt! Allerdings können INF-Einheiten keinen Gegenangriff auf einen Granatenangriff machen, dafür sind sie zu schwach. Aber GUN-Einheiten können das! (Der Zusatz „Einheiten“ wird der Einfachheit halber meist weggelassen.)

Wenn ein AFV eine GUN oder INF angreift, kann das auch ein Granatenangriff sein (wie gerade beschrieben), aber **AFVs können diese Ziele auch Niederwalzen**. Niederwalzangriffe funktionieren etwas anders. Der Verteidiger nutzt seinen Beweglichkeitswert, aber der Angreifer benutzt seinen Niederwalzwert. Dieser Angriff bedeutet, dass der Panzer den Gegner buchstäblich niederwalzt, also zermalmt. Ein erfolgreicher Niederwalzangriff vernichtet also das Ziel (anders als ein Granatenangriff). Außerdem können INF-Einheiten einen Gegenangriff auf einen Niederwalzangriff ausführen, falls dieser scheitert. Ebenfalls können GUN-Einheiten einen Gegenangriff gegen Niederwalzen ausführen und genau wie bei Granatenangriffen findet dieser Gegenangriff vor dem Niederwalzangriff statt, kann ihn also vorzeitig unterbinden. Andererseits kann ein Gegenangriff NIE ein Niederwalzangriff sein. Falls also eine GUN-Einheit ein AFV erfolglos angreift, kann das AVF den Gegenangriff NICHT mit Niederwalzen machen.

Wenn eine INF eine INF oder GUN angreift, ist das ein Gewehrfeuerangriff. Die maßgebenden Werte sind der **Gewehrfeuerangriffswert** des Angreifers und der Beweglichkeitswert der Zieleinheit. Falls die Zieleinheit eine GUN ist, kann diese einen Gegenangriff vor dem Angriff ausführen. Falls die Zieleinheit eine INF ist, findet der Gegenangriff nach dem Angriff statt, falls überhaupt.

Es gibt weiterhin einige wenige besondere Angriffsarten wie Fernkampfangriffe und ereignisbedingte Angriffe. Diese werden etwas weiter unten erklärt.

Tabelle der Angriffsarten

AFV vs AVF	Angriff: Panzerbrecher	->	Gegenangriff: Panzerbrecher
AFV vs GUN	Gegenangriff: Panzerbrecher	->	Angriff: Granate
	Gegenangriff: Panzerbrecher	->	Angriff: Niederwalzen
AFV vs INF	Angriff: Granate		(kein Gegenangriff)
	Angriff: Niederwalzen	->	Gegenangriff: Selbstmord
GUN vs AFV	Angriff: Panzerbrecher	->	Gegenangriff: Granate
GUN vs GUN	Gegenangriff: Granate	->	Gegenangriff: Granate
GUN vs INF	Angriff: Granate		(kein Gegenangriff)
INF vs AVF	Angriff: Selbstmord		(kein Gegenangriff)
INF vs GUN	Gegenangriff: Granate	->	Angriff: Gewehrfeuer
INF vs INF	Angriff: Gewehrfeuer	->	Gegenangriff: Gewehrfeuer

Gedächtnisstütze für den Angriffswert

Falls die verteidigende Einheit Panzerung hat, wird der Panzerbrecherwert benutzt. Falls nicht, wird der andere Wert benutzt. Einzige Ausnahme: Niederwalzangriffe benutzen den Niederwalzwert. Auch wichtig: **Kein Verteidigungswert bei Selbstmordangriffen.**

Prüfliste:

Panzerbrecher: Panzerbrecherangriff vs Panzerung

Granate: Nicht-Panzerbrecherangriff vs Beweglichkeit

Niederwalzen: Niederwalzen vs Beweglichkeit

Selbstmord: Selbstmordangriffswert

Gewehrfeuer: Gewehrfeuer vs Beweglichkeit

Erfolgreicher Angriff: Würfelerggebnis gleich oder geringer als [Angriffswert - Verteidigungswert]. **Ein erfolgreicher Angriff vernichtet die Zieleinheit, aber ein Granatenangriff setzt die Zieleinheit fest.**



REGELN FÜR ANGRIFFE UND FÜR BESONDERE ANGRIFFE

Allgemeine Angriffsregeln

Keine Angriffe abblasen: Die Grundregel besagt, dass der Angreifer einen einmal erklärten Angriff nicht nach Lust und Laune wieder abblasen kann – auch dann nicht, wenn sich das Ziel aus irgendeinem Grund geändert haben sollte. Es kann aber vorkommen, dass ein Angriff durch Ereigniskarten abgeblasen wird.

Keine geringeren Werte als 0: Manche Wirkungen des Spiels verringern die Angriffs- und/oder Verteidigungswerte. Diese Werte können aber niemals negativ sein.

Einheiten mit mehreren Angriffswerten

Manche Einheiten haben Angriffswerte wie „1 x 4“ oder „2 x 2“. Das bedeutet, dass diese Einheit mit nur einer Angriffsaktion mehrmals feuern kann (1 x 4 heißt, dass sie „4 Mal mit Wert 1“ feuern kann und 2 x 2 heißt „2 Mal mit Wert 2“). Für jede einzelne Salve wird separat gewürfelt und jeder Würfelwurf kann „Ohne Munition“ nach sich ziehen. Für alle anderen Zwecke gelten aber die Salven zusammengenommen als ein Angriff: es kann nur ein Mal ein Gegenangriff geführt werden und selbst falls ein Würfelwurf „Ohne Munition“ zur Folge hat, führt die Einheit den Angriff stets komplett aus – regeltechnisch wiederholt der Spieler nur die Angriffsschritte 2 und 3 mehrmals.

Um das Risiko, „Ohne Munition“ dazustehen zu minimieren kann der Spieler vor dem Angriff entscheiden, nicht alle Salven abzufeuern. Diese Entscheidung muss er vor dem ersten Würfelwurf treffen und bekanntgeben, aber er muss mindestens eine Salve abfeuern, denn ein Angriff kann nicht komplett abgeblasen werden.

Gegenangriffe

Wie bereits oben erklärt, gelten für Ge-

genangriffe dieselben Regeln wie für Angriffe (man würfelt mit demselben Würfel und kann „Ohne Munition“ dastehen), außer dass es niemals einen Gegenangriff auf einen Gegenangriff geben kann.

Gegenangriffe finden nie zwangsweise statt. Der Verteidiger kann beschließen, darauf zu verzichten. Man sollte nie vergessen, dass der *Gegenangriff oft von anderer Angriffsart ist als der Angriff selbst*, außer falls Angriffs- und Zieleinheit vom selben Typ sind. Beispielsweise greift eine INF eine GUN mit Gewehrfeuer an. Der Gegenangriff der GUN ist aber kein Gewehrfeuer, sondern ein Granatenangriff, weil eine GUN eine INF mit Granaten angreift. Auch darf man nicht vergessen, dass ein Gegenangriff nie ein Niederwalzangriff sein kann. Ein AFV kann eine GUN mit Granaten oder niederwalzen angreifen. Falls aber der Angreifer eine GUN ist und das AFV einen Gegenangriff führt, muss dieser mit Granaten erfolgen und nie mit Niederwalzen. Beim Angriff hat das AFV die Wahl zwischen Granaten und Niederwalzen, aber wenn die GUN daraufhin einen Gegenangriff führt ist das ein Panzerbrecherangriff, einfach weil eine GUN ein AFV auf diese Weise angreift.

Ohne Munition / festgesetzt

Eine Einheit, die **ohne Munition** oder **festgesetzt** ist, ist praktisch kampfunfähig. Der entsprechende Marker wird auf die Karte gelegt. Die Einheit kann nicht angreifen, keinen Gegenangriff führen, nicht spionieren oder „vor dem Spielzug“ bewegt werden. Sie behält aber alle anderen Fähigkeiten (s. Liste der Fähigkeiten), kann weiterhin angegriffen werden und durch Ereigniskarten betroffen (auch bewegt) werden.

Festgesetzt ist die Folge eines erfolgreichen Granatenangriffs. Demzufolge kann ein AFV nie festgesetzt werden. Wenn eine festgesetzte Einheit erneut festgesetzt wird, ist sie damit vernichtet und der Angreifer legt die Karte auf seinen Wertungsstapel.

Ohne Munition ist die Folge eines Würfelerggebnisses, das gleich oder größer als der Feuerbereitschaftswert der Einheit ist. Alle Einheiten können „Ohne Munition“ sein. (Manche Einheiten haben einen Feuerbereitschaftswert von „7“; sie können nur durch Ereignisse oder anderweitige Modifikation des Wertes „Ohne Munition“ sein). Falls aus irgendeinem Grund eine Einheit „Ohne Munition“ erneut in den Zustand „Ohne Munition“ gerät (durch einen Karteneffekt), wird sie aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der das verursacht hat, erhält die Karte nicht für seinen Wertungsstapel.

Der Zustand „Festgesetzt“ oder „Ohne Munition“ einer Einheit kann durch Ereigniskarten annulliert werden oder wenn der Spieler „vor dem Spielzug“ 3 Ereigniskarten aus seiner Hand wirkungslos abwirft.

Nicht vergessen: Marker werden nicht entfernt, wenn eine Einheit verborgen ist!

Karten erschöpfen und auffrischen

Einige Einheiten (Karten) können „erschöpft“ werden, wenn ihre besondere Fähigkeit genutzt wird. Die Karte wird dann um 90° gedreht, um dies anzuzeigen. Eine erschöpfte Einheit behält alle ihre Fähigkeiten, kann aber nicht erneut erschöpft werden. Das bedeutet, sie kann die Fähigkeit, durch sie erschöpft würde, nicht mehr nutzen. Verborgen oder offen zu sein hat nicht mit Erschöpfung zu tun. Eine erschöpfte Einheit bleibt erschöpft, egal, ob sie verborgen oder offen ist.

Die erschöpften Karten eines Spielers werden „vor dem Spielzug“ aufgefrischt, d. h., wieder um 90° zurückgedreht.

Sollte eine erschöpfte Einheit durch andere Einflüsse erneut erschöpft werden oder eine aufgefrischte erneut aufgefrischt werden, geschieht einfach nichts.

Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe funktionieren wie normale Angriffe, können aber nur von

Einheiten mit dem Fernkampfsymbol ausgeführt werden. Die Einheit feuert auf ein Ziel, das sie nicht sehen kann und verlässt sich dabei nur auf die eigene Aufklärung. Es gilt das übliche Angriffsprozedere mit folgenden Änderungen:

- Die feuernde Einheit **muss** in der Rückfront sein. (Das Ziel muss aber in der Frontlinie sein und beide Einheiten müssen aufgedeckt sein.)
- Gegen Fernkampfangriffe gibt es keine Verteidigung. Der maßgebende Wert für den Würfelwurf ist der Fernkampfangriffswert der angreifenden Einheit.
- Auf Fernkampfangriffe kann nicht mit Gegenangriff reagiert werden und sie können nie als Gegenangriff geführt werden.

In allen anderen Belangen sind sie wie normale Angriffe. Im Erfolgsfall ist das Ziel vernichtet und der Angreifer kann in den Zustand „Ohne Munition“ geraten.

Ereignisbedingte Angriffe – Luftschläge und Flugabwehrangriffe

Manche Ereignisse sind „Angriffe“ in der Form von Luftschlägen (Bombardement von oben). Obwohl sie Einheiten vernichten können, sind dies keine eigentlichen „Angriffe“ im Sinne der Regel, da sie durch Ereignisse ausgelöst werden und Ereignisse keine „Aktion“ sind (nicht vergessen, dass ein Spieler viele Ereigniskarten während des eigenen Spielzuges und während der Spielzüge anderer Spieler spielen kann). Wenn eine solche Karte gespielt wird, werden einfach die Anweisungen der Karte befolgt. Es ist darauf zu achten, dass manche Ereignisse das Ziel nicht vernichten, sondern einfach nur aus dem Spiel entfernen.

Einige ausgewählte Einheiten haben das **Luftabwehrangriffssymbol** und **können einen Gegenangriff gegen solche Angriffe führen bevor sie stattfinden**. In dieser Hinsicht funktionieren Luftanschläge also wie Angriffe mit folgenden Unterschieden:

- Der Angriff ist ereignisbedingt und gilt nicht als Aktion des aktiven Spielers.
- Die den Gegenschlag führende Einheit kann sowohl in der Frontlinie als auch in der Rückfront sein und den Gegenangriff gegen einen Luftschlag führen, der ein BELIEBIGES Ziel des Spielers betrifft.
- Der den Gegenangriff führende Spieler kann denselben Luftschlag mit allen eigenen flugabwehrfähigen Einheiten bekämpfen, eine nach der anderen.
- Der oder die Gegenangriffe finden vor dem Luftschlag statt. Außerdem gibt es keine Verteidigung gegen die Luftabwehrangriffe. Der maßgebende Wert ist der Luftabwehrangriffswert der den Gegenangriff ausführenden Einheit.
- Falls der Gegenangriff erfolgreich ist, wird die Ereigniskarte abgeworfen. Und natürlich kann es auch bei Luftabwehrangriffen passieren, dass die Einheit in den Zustand "Ohne Munition" gerät.

Ausweichen (optionale Regel)

Ausweichen ist eine Regel für erfahrene Spieler, die sie nutzen können, wenn sie möchten. Wenn das nicht gewünscht ist, wird das entsprechende Symbol einfach ignoriert.

Nur Einheiten mit dieser entsprechenden Fähigkeit können ausweichen. Wenn eine solche Einheit durch einen Panzerbrecherangriff vernichtet oder durch einen Granatangriff festgesetzt wird, kann der Spieler einen Ausweichwurf machen, bei dem der maßgebende Wert der Ausweichwert der Einheit ist. Falls das Würfelergebnis gleich oder geringer als der Ausweichwert ist, war das Ausweichmanöver erfolgreich und der Angriff ist fehlgeschlagen.

Allerdings hat die Sache einen Haken: Eine ausweichende Einheit, egal ob erfolgreich oder nicht, kann in diesem Spielzug nicht mehr angreifen oder einen Gegenangriff durchführen. Ebenso kann eine Einheit, die in diesem Spielzug einen

- Angriff oder Gegenangriff ausgeführt hat, nicht mehr ausweichen. („Angriff/Gegenangriff“ heißt in diesem Fall explizit würfeln.) Falls der Gegenangriff vor dem Angriff stattfindet, könnte der Spieler z. B. deshalb darauf verzichten, um später noch ausweichen zu können, was andernfalls nicht mehr möglich wäre. Wenn ein AFV eine GUN angreift, kann es dem Gegenangriff ausweichen, weil es noch nicht gewürfelt hat. Falls das AFV ausweicht, kann es anschließend nicht mehr feuern.
- Ausweichen ist nicht möglich bei Niederwalz-, Selbstmord- und Gewehrfeuerangriffen.
- Und schließlich kann auch eine festgesetzte Einheit oder eine Einheit "Ohne Munition" nicht ausweichen.

Sturmangriff (optionale Regel)

- Sturmangriff ist eine Regel für erfahrene Spieler, die sie nutzen können, wenn sie möchten. Wenn das nicht gewünscht ist, dann eben nicht, so einfach ist das.
- Ein Sturmangriff ist nur möglich, wenn ein AFV ein AFV mit einem Panzerbrecherangriff angreift. Ein Gegenangriff kann nie ein Sturmangriff sein. Der aktive Spieler muss den Sturmangriff ankündigen, bevor er würfelt. Man sollte sich vorstellen, dass der Panzer auf den anderen Panzer zurast, um den Halunken FERTIG zu machen. Ein Sturmangriff ändert den Angriff auf folgende Weise:
 - Der Gegenangriff findet zuerst statt und der Würfelwurf hat einen Modifikator von +1.
 - Der Angriff selbst (falls der Gegenangriff scheitert) hat einen Würfelwurfmodifikator von +2.

Kommandanten (optionale Regel)

- Die Benutzung der Kommandantenkarten ist nur für erfahrene Spieler ratsam. Wenn sie nicht benutzt werden sollen, werden sie vor dem Spiel aus dem Stapel der Einheitenkarten entfernt.
- Kommandantenkarten sind im Einheitenkartenstapel und werden zusammen

mit den Einheitenkarten der Spieler ausgelegt. Für alle anderen Zwecke gelten sie aber nicht als Einheiten und können nie Ziel von Angriffen sein.

- Kommandanten können nie „Festgesetzt“ werden oder „Ohne Munition“ sein. Sie können aber „erschöpft“ werden.
- Eine Kommandantenkarte liegt nie verdeckt aus und wird immer in die Rückfront gelegt. Diesen Platz verlassen sie nie und bleiben dort während des gesamten Spiels.
- Wenn ein Spieler seine Truppen im Laufe des Spiels ergänzt und eine Kommandantenkarte zieht, legt er sie offen in seine Rückfront und zieht sofort eine weitere Einheitenkarte.
- Und man sollte nie vergessen, dass Kommandanten keine Einheiten sind. Das heißt insbesondere, dass ein Spieler aus dem Spiel ausgeschieden ist, falls er zum Ende seines Spielzuges nur noch Kommandanten ausliegen hat.

BESONDERE FÄHIGKEITEN UND IHRE SYMBOLE

Hier ist eine komplette Liste aller Fähigkeiten, über welche Einheiten verfügen können. Diese Symbole auf den Karten geben an, über welche Fähigkeiten die Einheit verfügt. Einige wurden bereits erwähnt und erklärt, andere sind neu. Falls bei der Fähigkeit eine Zahl angegeben ist, ist das ... genau, richtig geraten! Das ist der Wert dieser Fähigkeit.



5 Spionage

Diese Einheit kann spionieren.



1 Fernkampfangriff

Diese Einheit kann Fernkampfangriffe ausführen (d. h., aus der Rückfront angreifen).



4 Flugabwehr

- Diese Einheit kann einen Gegenangriff gegen Luftschläge ausführen.



Rückfrontposition

- Diese Einheit kann in die Rückfront gelegt werden.



Kein Geschützturm

- Dieser Panzer hat keinen Geschützturm. Er ist im Nachteil wenn er ausspioniert wird und bei manchen Ereignissen.



Offenes Dach

- Dieser Panzer ist oben nicht geschlossen. Er ist im Nachteil bei Selbstmordangriffen, deshalb haben alle Selbstmordangriffe auf diesen Panzer einen Würfelwurfmodifikator von +1.



Fernsicht

- Diese Einheit kann weit sehen. Wenn ein Spieler einen Fernkampfangriff ausführt und mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit besitzt, hat der Angriff einen Würfelwurfmodifikator von +1. Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ.



2 Ausweichen

- Diese Einheit kann ausweichen. (Optionale Regel).



Amphibienfahrzeug

- Diese Fähigkeit ist nutzlos, wenn die Einheit „Ohne Munition“ oder „Festgesetzt“ ist.
- Der aktive Spieler kann diese Karte in seinem Spielzug erschöpfen. Falls er das tut, ignoriert er eine im Spiel befindliche Wasserereigniskarte seiner Wahl bis zum Ende seines Spielzuges. Falls er diese Wirkung nutzt, um eine feindliche Einheit anzugreifen, ignoriert auch die angegriffene Einheit das Wasserereignis, falls es zum Gegenangriff kommt.
- Wenn der Spieler diese Fähigkeit nutzt muss er würfeln um zu sehen, ob diese Einheit „Ohne Munition“ ist.

Transporteinheit

Diese Fähigkeit ist nutzlos, wenn die Einheit "Ohne Munition" ist. Der aktive Spieler kann diese Karte in seinem Spielzug erschöpfen, um eine seiner INF-Einheiten zu verbergen oder eine INF-Einheit in die Rückfront zu bewegen, die dazu in der Lage ist. Wenn der Spieler diese Fähigkeit nutzt muss er würfeln um zu sehen, ob diese Einheit "Ohne Munition" ist.

Zugeinheit

Diese Fähigkeit ist nutzlos, wenn die Einheit "Ohne Munition" ist. Der aktive Spieler kann diese Karte in seinem Spielzug erschöpfen, um eine seiner GUN-Einheiten zu verbergen oder eine GUN-Einheit in die Rückfront zu bewegen, die dazu in der Lage ist. Wenn der Spieler diese Fähigkeit nutzt muss er würfeln um zu sehen, ob diese Einheit "Ohne Munition" ist.



Führungsqualität

Falls diese Einheit in der Frontlinie ist, kann der Spieler sie erschöpfen, wenn eins seiner AFV einen Panzerbrecher-, Granaten- oder Niederwalzangriff ausführt, um ZWEI Würfel zu werfen und dann das niedrigste Ergebnis zu wählen. Falls das AFV mehrere Salven feuern kann, werden bei jedem Angriffswurf 2 Würfel geworfen. Für jeden Würfel muss allerdings geprüft werden, ob die Einheit „Ohne Munition“ ist. Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ. Solange diese Einheit in der Frontlinie ist, kann sie nicht angegriffen werden, wenn es noch andere Einheiten ohne diese Fähigkeit in der Frontlinie gibt (Gegenangriffe gegen Angriffe dieser Einheit richten sich aber trotzdem gegen genau diese Einheit).



Fallschirmjäger

Falls diese Einheit in der Rückfront ist, kann sie Einheiten in der Rückfront der Gegner angreifen (nicht in der Frontlinie). Falls das geschieht, wird der Angriff so abgewickelt als wären beide Einheiten in der Frontlinie. (Das bedeutet, dass die angegriffene Einheit einen eventuellen Gegenangriff auf übliche Weise führen kann, auch wenn sie selbst nicht über die Fähigkeit Fallschirmjäger verfügt.)



Tank Hunter 2 edition

Spielautor: Atsuo Yoshizawa

Grafik (panzer): M. Wolverine

Grafik (Kommandanten) Akira Takashi

Deutsche regel: Ferdinand Köther

@ Arclight Games 2014, 2015

