



Übersetzung: S. Scheffmann  
4/88

## Inhaltsverzeichnis:

<b>1</b>	AUFSTELLUNG DES SPIELES .....	3
<b>2</b>	AKTIONSFOLGE .....	10
	1: Verstärkungen .....	10
	2: Ankündigung von Schlachten .....	14
	3: Erste Bewegung .....	15
	4: Abfeuern der Laser .....	19
	5: Kampf .....	19
	6: Zweite Bewegung .....	24
	7: Überprüfung auf Versorgung .....	26
	8: Besetzen von Gebieten .....	27
<b>3</b>	ENDE DES SPIELES .....	30
<b>4</b>	AUSBALANCIERENDE FAKTOREN .....	31
<b>5</b>	ILLUSTRIERTES BEISPIEL: Wiederherstellung der Versorgung .....	32 (Ein Entsatzversuch)
	ANHANG 1: Partisanen-Karten .....	36
	ANHANG 2: Wörterverzeichnis .....	39
	ANHANG 3: Referenz-Karte .....	40

# AUFSTELLUNG DES SPIELBRETTS

## Wahl der Streitkräfte

FORTRESS AMERICA ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Ein Spieler kontrolliert nur die Armee der USA; jeder andere Spieler kontrolliert eine oder mehr der drei angreifenden Streitkräfte. Je nach Zahl der Mitspieler werden die Streitkräfte wie folgt verteilt:

Spiel mit 2 Mitspielern: Spieler 1 = alle 3 Invasoren  
Spieler 2 = USA

Spiel mit 3 Mitspielern: Spieler 1 = westlicher und östlicher Invasor  
Spieler 2 = südlicher Invasor  
Spieler 3 = USA

Spiel mit 4 Mitspielern: Spieler 1 = westlicher Invasor  
Spieler 2 = südlicher Invasor  
Spieler 3 = östlicher Invasor  
Spieler 4 = USA

## Aufstellung der Ablagen

Die Spielfiguren: Beim Herauslösen der Spielfiguren aus den Spritzgußteilen ist Vorsicht geboten, die kleinen Details der Figuren können leicht abbrechen. Jeder Spieler (USA genauso wie die Invasoren) besitzt 60 Militäreinheiten: 24 Infanterieeinheiten, 12 Luftkissenpanzer, 9 Motorisierte Einheiten, 9 Hubschrauber und 6 Bomber. Der USA-Spieler besitzt - zusätzlich zu diesen 60 Einheiten - 12 Laser, 30 Städtemarken und 24 Partisanen. Wichtig: Als Ersatz für verlorengangene oder beschädigte Spielfiguren enthält das Spiel zusätzliche Figuren. Diese sind aus dem Spiel zu nehmen; das Spiel ist nur mit der genau oben angegebenen Verteilung an Spielfiguren ausgeglichen.

Nehme die Spielfiguren deiner Farbe. Der Farbcode ist folgendermaßen:

- USA - grüne und graue Figuren
- westlicher Invasor - gelbe Figuren
- südlicher Invasor - blaue Figuren
- östlicher Invasor - rote Figuren

Beachte: Die Partisanen sind etwas heller als die Infanterie der USA und sie haben eine andere Stellung (sie knien).

Die Marker: Löse sorgfältig die Marker aus dem Bogen heraus. Jeder Invasor nimmt die Marker mit dem Symbol seiner jew. Streitkraft. Dies ist die CONTROL-Seite des Markers, die die Kontrolle des Invasors über ein Gebiet anzeigt. Die BATTLE-Seite des Markers zeigt an, ob ein Invasor um die Kontrolle über ein Gebiet kämpft.

Der USA-Spieler besitzt keine eigenen CONTROL-/BATTLE-Marker: er kontrolliert jedes Gebiet, bis ein Invasor ihm die Kontrolle entreißt. Der USA-Spieler nimmt nur die 12 Marker für Laserfeuer.

Die Zuteilung der Marker ist rechts abgebildet.



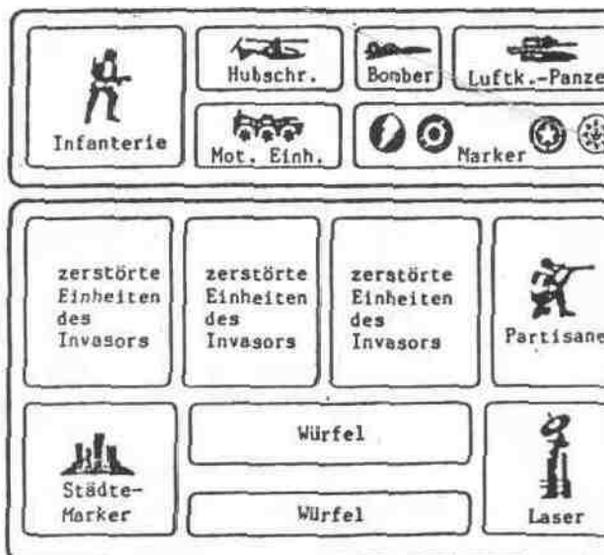
- A. USA-Spieler (Marker für Laserfeuer)
- B. westlicher Invasor
- C. südlicher Invasor
- D. östlicher Invasor

Aufstellung der Ablagen: Der USA-Spieler nimmt die breite Ablage und eine der schmalen Ablagen; jeder Invasor nimmt für jede von ihm kontrollierte Streitmacht eine schmale Ablage.

Lege deine Spielfiguren und Marker in die abgetrennten Fächer deiner Ablage. Die nebenstehende Abbildung zeigt die empfohlene Aufschlüsselung.

Beachte: Die breite Ablage des USA-Spielers hat drei Fächer für die spätere Aufbewahrung der zerstörten Einheiten der Invasoren.

Die Ablagen für die Würfel dienen nur zu deren Aufbewahrung.



#### Referenz-Karte

Die Vorderseite der Referenz-Karte zeigt zum schnellen Überblick die Reihenfolge der Länder im Spiel und die Aktionsfolge. Sie enthält auch die Listen und Tabellen mit den wichtigsten Daten zur Bewegung und zum Kampf der Streitkräfte. Die Rückseite der Karte informiert ausführlich über die beiden machtvollsten Einheiten: Hubschrauber und Bomber. Als Lufteinheiten verfügen sie über besondere Fähigkeiten, welche zum besseren Überblick hier nochmals zusammengefaßt sind.

#### Würfel

Das Spiel enthält je vier der folgenden Würfel: roter 6-seitiger Würfel, weißer 8-seitiger Würfel und blauer 10-seitiger Würfel. Entsprechend ihrer Stärke würfelt eine jede Militäreinheit während des Kampfes mit einer bestimmten Würfelart (siehe die Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten auf der Referenz-Karte). Beachte: die "0" auf dem 10-seitigen Würfel stellt eine "10" dar.

Gebe die Würfel anfangs dem USA-Spieler, da er zuerst in Verteidigung seines ungekämpften Landes würfeln wird!

#### Partisanen-Karten

Der USA-Spieler nimmt den Pack Partisanen-Karten, mischt ihn und legt ihn verdeckt neben sich. Die Partisanen-Karten betreffen nur den USA-Spieler. Dieser Spieler wird in seiner Spielrunde zwei Partisanen-Karten ziehen, aufgrund derer er Partisaneneinheiten und/oder Ersatztruppen auf dem Spielfeld aufstellen darf.

## Der Spielplan

Der Spielplan stellt das Festlandsgebiet der Vereinigten Staaten dar. Lege bei der nachfolgenden Beschreibung des Spielplanes die Karte zu besserer Veranschaulichung offen neben die Anleitung.

### GEBIETE

Die Vereinigten Staaten sind auf dem FORTRESS AMERICA-Spielplan in Gebiete aufgeteilt. Diese Gebiete sind durch dünne schwarze oder weiße Linien abgegrenzt; durch dicke rote Linien sind sie dort abgegrenzt, wo sie mit den Grenzen von Sektoren zusammenfallen (siehe Abschnitt Sektoren weiter unten). Jedes Gebiet gilt im Spiel als einzelnes Feld. Zu Beginn des Spieles gehören alle Gebiete dem USA-Spieler. Alle Gebiete sind beim Kampf und für die Kontrolle von Bedeutung, aber drei Gebietsarten haben für den Spielverlauf besondere Bedeutung: Stadtgebiete, Gebirgsgebiete und Versorgungsgebiete. Nachstehend werden sie jeweils im einzelnen beschrieben. Beachte: Der Spielplan enthält keine Gebiete innerhalb Kanadas; das Spiel überschreitet nicht die Grenze zwischen Kanada und den USA.

#### Stadtgebiete

Es gibt auf dem Spielplan 30 Stadtgebiete. Jedes ist mit einem Symbol und dem jeweiligen Namen (Denver, Tampa, Boston usw.) gekennzeichnet. Werden sie verteidigt, so sind Stadtgebiete (und Gebirgsgebiete, s.u.) schwerer als andere Gebiete zu erobern. Ein Stadtgebiet ist aber zusätzlich von größter Bedeutung aus zweierlei Gründen: 1) für jedes eroberte Stadtgebiet erhält der kontrollierende Invasor bei der ~~Bestimmung am Spielende 30 Punkte~~ 2) für jedes Stadtgebiet, welches der USA-Spieler zurückerobert, zieht er eine zusätzliche Partisanenkarte, welche wiederum die USA-Streitmacht verstärkt!

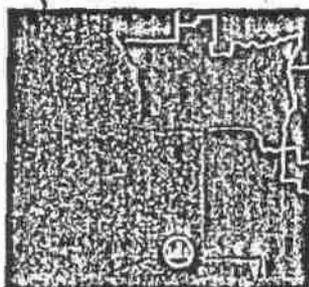
#### Gebirgsgebiete

Gebirgsgebiete sind erkenntlich an ihrer dunkelbraunen Farbe. Jedes Gebirgsgebiet ist Teil einer Bergkette oder Berglandes und ist zumindest teilweise mit dem Namen des Gebirges beschriftet, zu dem es gehört. Wie Stadtgebiete sind sie schwerer zu erobern, wenn sie verteidigt werden. Beachte: Einige Gebirgsgebiete, z.B. Pittsburgh, sind zugleich Stadtgebiete. Alle Regeln für Stadtgebiete betreffen auch diese Gebirgsgebiete.

#### Versorgungsgebiete

Es gibt drei Arten Versorgungsgebiete, das sind Gebiete mit Bodenschätzen verschiedener Art: Gebiete mit Öl, landwirtschaftlichen Produkten und Mineralien. Versorgungsgebiete sind mit Symbolen auf dem Spielfeld gekennzeichnet; das hat zwei Gründe: 1) für jedes eroberte Versorgungsgebiet erhält der kontrollierende Invasor bei der ~~Bestimmung am Spielende 30 Punkte~~ 2) diese Gebiete werden auf bestimmten Partisanen-Karten als Gebiete genannt, in denen Partisanen auftreten können.

Versorgungsgebiet  
(landwirtschaftliche Produkte)



Stadtgebiet Gebirgsgebiet

### SEKTOREN

Es gibt auf dem Spielplan fünf Sektoren: der Westen, die Rocky Mountains, der Süden, die Plains und der Osten. Die Sektoren sind voneinander durch dicke rote Linien abgegrenzt. Sektoren sind nur für den USA-Spieler von Bedeutung, der

durch eine Partisanen-Karte angewiesen werden kann, Einheiten in einem bestimmt Sektor auf dem Spielfeld aufzustellen.

### INVASIONSZONEN

Jeder Invasor besitzt sechs Invasionszonen. Jede Invasionszone trägt die Farbe des Invasors und jede zählt als eigenes Spielfeld. Invasionszonen können bezüglich Bewegung und Kampf mit den Gebieten verglichen werden, sie können aber nie vom USA-Spieler besetzt oder kontrolliert werden! Invasionszonen sind die Spielfelder, von denen aus alle angreifenden Einheiten ihren Angriff auf die Gebiete der USA beginnen.

### SEEN

Obwohl die Großen Seen auf dem Spielplan abgebildet sind, gelten sie nicht als Spielfelder. Sie können nie von irgendwelchen Spielfiguren besetzt werden noch können sie während der Bewegungsphase überquert werden.

### NACHBARSCHAFT

Gebiete, die teilweise eine gemeinsame Grenze haben, sind benachbart. Invasionszonen sind Gebieten und anderen Invasionszonen benachbart, mit denen sie teilweise eine gemeinsame Grenze haben. Gebiete, die (lediglich) an einem Eckpunkt zusammentreffen, gelten als nicht benachbart.

Beispiel: Auf der unten abgebildeten Karte hat Los Angeles San Diego als Nachbar, aber nicht Phoenix. Die Invasionszonen A haben als Nachbarn die Gebiete B und C und die Invasionszonen D; sie haben nicht die Invasionszonen E als Nachbarn. Die Nachbarschaften sind wichtig für die Bewegung und für den Kampf. Bei der Bewegung zählt jedes Gebiet oder jede Invasionszone als ein Spielfeld; manche Einheiten können nur ein Feld weiter in ein benachbartes ziehen, während andere weiter ziehen können. Beim Kampf können Einheiten andere nur dann angreifen, wenn sie in benachbarten Feldern stehen. Dies wird in den Regeln als "Kampfposition" bezeichnet. Beachte: Hubschrauber und Bomber gelten, da sie Lufteinheiten sind, als Ausnahmen. Ihre speziellen Fähigkeiten werden später genauer erklärt.

### Aufstellung der Starteinheiten

#### Aufstellung der Einheiten: USA-SPIELER

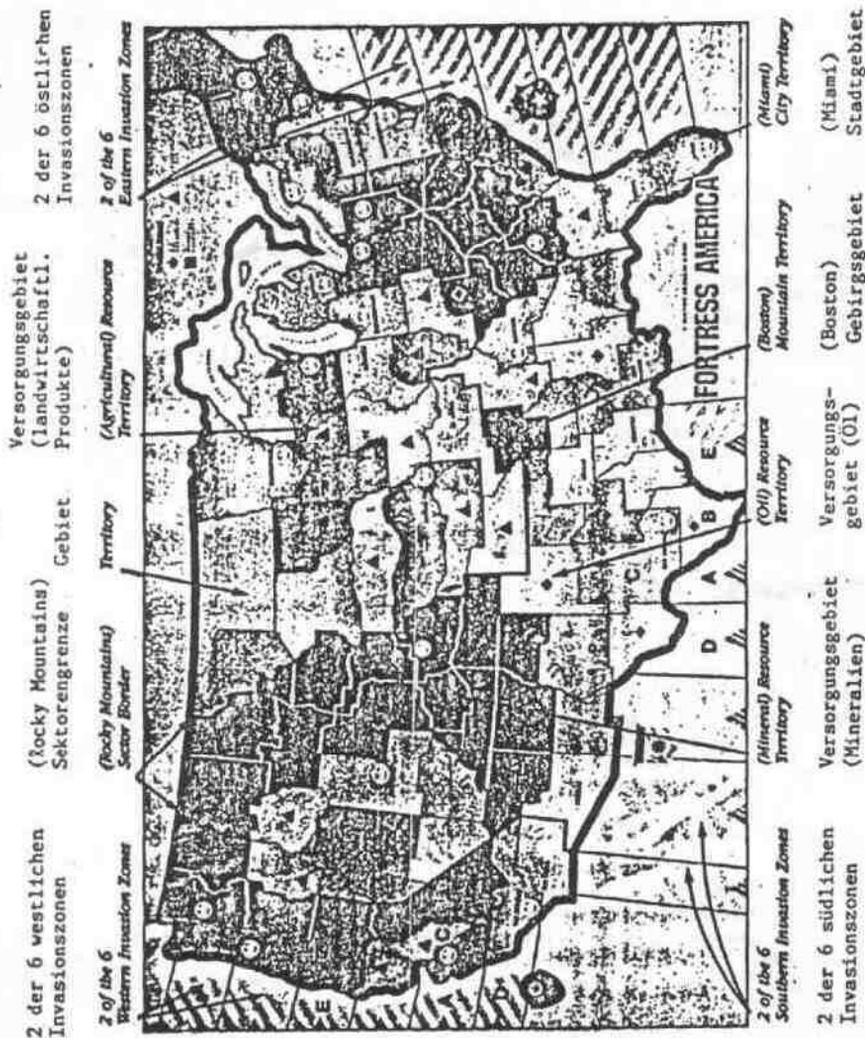
Zuerst stellt der USA-Spieler die Einheiten, mit denen er beginnt, auf dem Spielplan auf. Die Einheiten werden folgendermaßen aufgestellt:

1. Stelle einen Städtemarker in jedes der 30 Stadtgebiete (gekennzeichnet durch die Stadtsymbole und entspr. Namen).
2. Stelle dann alle deine 60 Militäreinheiten (die Einheiten aus deiner schmalen Ablage) auf den Plan - 25 Einheiten beliebiger Art (es müssen nicht unbedingt zwei gleicher Art sein) in jedes der 30 Stadtgebiete. Beachte: Zu diesem Zeitpunkt werden auf dem Plan noch keine Laser oder Partisanen aufgestellt.

#### Strategische Hinweise zur Aufstellung:

Bist du mit dem Spiel erst einmal vertrauter geworden, wirst du deine Spielfiguren so aufstellen, wie es dir für deine jeweilige Spielstrategie am besten geeignet erscheint. Für dein erstes Spiel aber hier folgender Hinweis zur Aufstellung: In der Spielabfolge kommt deine Runde als letzte; daher werden deine Randgebiete wahrscheinlich von allen drei Invasoren angegriffen werden, bevor du zum ersten

# Der Spielplan



Mal zum Zuge kommt. Am meisten besitzt du von den Infanterieeinheiten, am wenigsten hast du von den Bombern und Hubschraubern. Daher ist es sinnvoll, die Bomber und Hubschrauber in Stadtgebieten aufzustellen, welche voraussichtlich in den ersten Spielrunden der Invasoren nicht angegriffen werden.

#### Aufstellung der Einheiten: INVASOREN

Nachdem der USA-Spieler seine Einheiten aufgestellt hat, stellen alle Invasoren ihre jeweiligen Einheiten in ihren eigenen Invasionszonen auf. Angreifende Einheiten betreten das Spiel in Form von Angriffswellen, jede Welle besteht dabei aus einer bestimmten Anzahl an Einheiten pro Runde. Zu Beginn des Spieles stellt jeder Invasor die Einheiten seiner ersten Angriffswelle in den Invasionszonen folgendermaßen auf:

1. Nehme aus deiner Ablage ein Drittel deiner Militäreinheiten heraus: Infanterie, Luftkasspanzer, 3 Motorisierte Einheiten, 3 Hubschrauber und 2 Bomber.
2. Verteile dann diese 20 Einheiten auf deine sechs Invasionszonen. Du kannst in jeder Invasionszone die Einheiten beliebig miteinander kombiniert aufstellen, aber: du kannst pro Invasionszone nicht mehr als fünf Einheiten aufstellen!

#### Strategische Hinweise zur Aufstellung:

Bedenke bei der Aufstellung deiner Figuren, daß du in deiner ersten Runde dich in Kampfpotion zu allen Küstengebieten befindest, welche den von dir besetzten Invasionszonen benachbart sind. Bedenke ebenfalls, daß dein Ziel darin besteht, möglichst viele Stadtgebiete der USA zu erobern. Je vertrauter du mit dem Spiel werden wirst, umso mehr wird deine Spielstrategie die Anfangsaufstellung deiner Einheiten bestimmen. Denke an die beiden folgenden Grundregeln:

- o Wo willst du die USA zuerst angreifen?
  - Möglicherweise willst Du sofort Stadtgebiete erobern; oder willst du zuerst nicht besetzte Gebiete erobern, um dann in diese hineinziehen zu können und Stadtgebiete von mehr als einer Seite aus angreifen zu können?
- o Wie stark soll der geplante Angriff vorgetragen werden?
  - Du kannst nicht besetzte Gebiete, ohne daß eine Schlacht stattfindet, erobern, wenn lediglich eine Einheit hineinzieht; um aber besetzte Gebiete zu erobern, solltest du die verteidigenden USA-Einheiten zahlenmäßig und an Stärke übertreffen.

#### Reihenfolge des Spieles

Unabhängig von der Zahl der Spieler wird immer im Gegenuhrzeigersinn gespielt, wobei sich dies auf die Karte bezieht. Mit Beginn der ersten Runde ist die Spielreihenfolge wie folgt:

1. Spieler 1: westlicher Invasor
2. Spieler 2: südlicher Invasor
3. Spieler 3: östlicher Invasor
4. Spieler 4: USA-Spieler

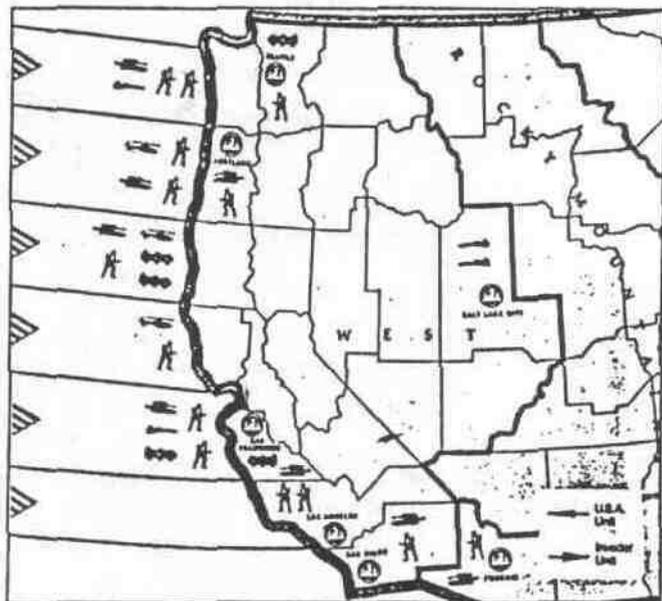
#### Fortgeschrittenenspiel:

(Spiel-)Erfahrene Invasoren können ihre Runden gleichzeitig ausführen (Simultanspiel).

## BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

Der westliche Invasor stellt seine Einheiten auf

Der westliche Invasor stellt seine ersten 20 Einheiten wie abgebildet auf. Er will später Schlachten in den Küstengebieten ankündigen, die den von ihm besetzten Invasionszonen benachbart sind. Er will auch Schlachten in Inlandgebieten ankündigen, wobei er die besonderen Bewegungsmöglichkeiten seiner Lufteinheiten ausnutzen möchte: dies betrifft seine Hubschrauber und Bomber.





## AKTIONSFOLGE

Wie auf der Referenz-Karte angeführt gibt es eine genau vorgegebene Folge an Aktionen, die jeder Spieler in jeder Runde normalerweise durchführen wird. Diese Aktionsfolge besteht aus:

AKTION 1: Verstärkungen

AKTION 2: Ankündigung von Schlachten

AKTION 3: Erste Bewegung

AKTION 4: Abfeuern der Laser (nur in der Runde des USA-Spielers)

AKTION 5: Kampf

AKTION 6: Zweite Bewegung

AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung (nur in den Runden der Invasoren)

AKTION 8: Besetzen von Gebieten

Obwohl 8 Aktionen aufgelistet sind, so ist doch ersichtlich, daß die AKTION 4: Abfeuern der Laser nur vom USA-Spieler in seiner Runde ausgeführt wird und daß die AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung nur von den Invasoren in ihren jeweiligen Runden durchgeführt wird. Somit überspringt ein jeder Spieler in seiner Runde eine der 8 Aktionen.

In diesem Kapitel beschäftigt sich jeweils ein ganzer Abschnitt mit einer jeden der 8 Aktionen. Am Ende eines jeden Abschnitts findet sich noch ein entsprechendes Beispiel. Sie zeigen, wie der westliche Invasor von Aktion zu Aktion gehend seine erste Runde absolviert.

### AKTION 1: Verstärkungen

Die Spieler stellen während der AKTION 1 in ihren Runden wie nachstehend beschriebenen Verstärkungseinheiten auf dem Spielplan auf. Die Spieler können beliebig kombinierte Einheiten in ein Feld stellen, solange sie nicht gegen die Beschränkung auf fünf Einheiten pro Feld verstoßen.

(Siehe dazu die entsprechende Regel rechts.)

Die Verstärkungseinheiten der Invasoren

Die 20 Einheiten, die ein jeder Invasor in seinen Invasionszonen während der Anfangsaufstellung aufgestellt hat, gelten in seiner ersten Runde als seine Verstärkungseinheiten. Somit ist die AKTION 1 für die Invasoren bei Beginn des Spieles bereits beendet.

Die restlichen 40 Einheiten, die in der Ablage eines jeden Invasors liegen, werden während der Runden 2 bis 6 als Verstärkungseinheiten ins Spiel

gebracht. In diesen Runden können 8 beliebige Einheiten in den Invasionszonen aufgestellt werden. Die Auswahl der 8 Einheiten erfolgt somit nach strategischem Gutdünken; beachte aber: nie mehr als 5 Einheiten pro Zone! Diese Einheiten können später in der gleichen Runde noch sich bewegen und angreifen. Nach der Runde 6 haben alle 60 Militäreinheiten das Spiel betreten und die Invasoren werden die weiteren Runden mit der AKTION 2 beginnen.

Beschränkung auf fünf Einheiten pro Feld

Stelle nie mehr als fünf Einheiten in eine jede Invasionszone oder Gebiet.

Die einzige Ausnahme ist die über feindliches Gebiet zu einem Kampf fliegen, sind die einzige Ausnahme. Diese besondere Regel taucht auf in der AKTION 3: Erste Bewegung.

Beachte: Zerstörte Einheiten der Invasoren kommen in die Ablage des USA-Spielers und können deshalb das Spiel nicht mehr betreten.

#### Die Verstärkungseinheiten des USA-Spielers

Der USA-Spieler verfügt über drei Arten von Verstärkungseinheiten: Laser, Partisanen und (reguläre) USA-Einheiten, welche zuvor von den Invasoren zerstört worden sind. Die im Kampf von den Invasoren zerstörten USA-Einheiten werden in die jeweiligen Fächer der Ablage des USA-Spielers zurückgelegt. Anders als die Invasoren kann der USA-Spieler diese Einheiten aus seiner Ablage wieder während der AKTION aufstellen, indem er dazu die Partisanen-Karten einsetzt (siehe weiter unten).

Der USA-Spieler geht nach zwei Schritten vor, die ab Runde 1 befolgt werden:  
1. *Nehme einen Laser aus deiner Ablage und stelle ihn in irgendeinem den USA gehörenden Stadtgebiet auf. Beachte: Stelle in einem Stadtgebiet nicht mehr als einen Laser auf.*

Strategische Hinweise zur Laseraufstellung: Ein Laser wird automatisch zerstört, wenn ein Invasor das Gebiet erobert, auf dem er steht. Der Laser kann nie vom Invasor bedient werden - aber er ist bei der Feststellung des endgültigen Gewinners (wenn die Invasoren gewinnen) am Spielende 5 Siegpunkte wert. Deshalb solltest du den Laser in ein Stadtgebiet stellen, welches wahrscheinlich nicht bereits in einer frühen Phase des Spieles angegriffen wird. Beispielsweise könnte eine Aufstellung des ersten Lasers in Detroit oder Milwaukee vernünftig sein.

2. *Ziehe zwei Partisanen-Karten (eine nach der anderen) vom Kartenstapel und befolge die auf ihnen stehenden Anweisungen. Lege dann die eingesetzten Partisanenkarten offen auf einen separaten Stapel neben den verdeckten Stapel.*

#### Partisanen-Karten:

Partisanen-Karten werden nur vom USA-Spieler eingesetzt. Ihr Zweck ist es, dem USA-Spieler den Vorteil von Überraschungsangriffen gegen die Invasoren zu geben. Auf der linken Seite einer jeden Partisanen-Karte steht ein kurzer Kriegsbericht in Form einer Fernsehnachricht. Dieser Bericht gibt an, wo die Aktion stattfinden wird. Auf der rechten Seite (bei den meisten Karten) findet man die Umriss von Militäreinheiten. *Diese Umrisse geben an, welche und wieviele Figuren aufzustellen sind.* Einige Karten erwähnen ein Stadtgebiet, ein Gebirgsgebiet oder eine bestimmte Art Versorgungsgebiet (Öl, Mineralien oder landwirtschaftliche Produkte - das Symbol ist auf der Karte und auf der Legende des Spielplanes abgebildet). Andere erwähnen einen oder mehrere der fünf Sektoren: Westen, Rocky Mountains, Süden, Plains, Osten. Karten, welche einen Sektor angeben, geben dir die Auswahl unter den in dem Sektor liegenden Gebieten für die Aufstellung deiner Einheiten. So z.B. kannst du, wenn eine Partisanen-Karte den östlichen Sektor nennt, deine Einheiten (falls es überhaupt möglich ist) in einem jeden Gebiet oder in Gebieten des östlichen Sektors aufstellen.

#### Regeln zum Ziehen und Ausspielen der Partisanen-Karten:

o Ziehe deine beiden Partisanen-Karten und befolge die daraufstehenden Anweisungen *eine nach der anderen* in der Reihenfolge des Ziehens.

o Die während dieser Aktion gezogenen Partisanen-Karten können nicht auf später aufgehoben werden - verwende sie jetzt oder sie sind verloren!

o Verstärkungen können aufgestellt werden in:

- befreundete Gebiete

- nicht besetzte, feindlich kontrollierte Gebiete (Stadtgebiete ausgenommen)

Im zweiten Fall übernimmst automatisch du die Kontrolle. Gebe den CONTROL-Marker des kontrollierenden Invasors an diesen zurück: *er hat das Gebiet verloren!*

o Sie können nicht aufgestellt werden in:

- Invasionszonen

- feindlich besetzte Gebiete

- nicht besetzte, feindlich kontrollierte Stadtgebiete (Ausnahme: die Karte (MAJOR AIRLIFT!))

o Ist der Kartenstapel durchgespielt, *nehme den Stoß mit den aufgedeckten Karten, mische ihn und lege ihn als neuen Stapel wieder verdeckt hin.*

Siehe die nächste Seite zu den Definitionen "Befreundete Gebiete" und "Feindliche Gebiete".

Die auf dem Spielbrett aufgestellten Verstärkungen können später in derselben Runde des USA-Spielers sich noch bewegen und angreifen. In dem eher unwahrscheinlichen Fall, daß dem USA-Spieler die Partisaneneinheiten ausgehen sollten, kann er stattdessen auf die Infanterie zurückgreifen.

**Zusätzliche Partisanen-Karten:**

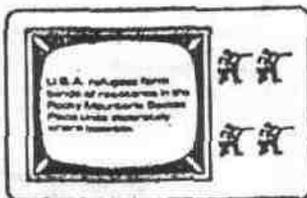
Für jedes Stadtgebiet, welches der USA-Spieler in einer Runde zurückerobert, darf er eine zusätzliche Partisanen-Karte ziehen, welche in der nächsten (!) Runde ausgespielt wird. Lege diese Karten verdeckt vor dich hin, ohne sie angeschaut zu haben. Besitzt du von deiner vorhergehenden Runde eine oder mehrere zusätzliche Partisanen-Karte(n), so befolge die darauf stehenden Anweisungen eine nach der anderen, nachdem du deine ersten beiden Partisanen-Karten gezogen und ausgespielt hast. Zusätzliche Partisanen-Karten werden genauer bei der AKTION 8: Besetzen von Gebieten erklärt.

**Befolgen der Anweisungen auf den Partisanen-Karten:**

Befolge so viele Anweisungen deiner Partisanen-Karten wie du kannst. Abhängig vom Moment des Ziehens der Karten werden einige spielbar sein, einige teilweise spielbar und einige nicht spielbar sein. Lege aber auch die nicht spielbaren Partisanen-Karten auf den offenen Stapel zu den anderen ausgespielten Karten. Die drei nachstehend beschriebenen Karten sind Beispiele für spielbare, teilweise spielbare und nicht spielbare Partisanen-Karten.

**Spielbare Partisanen-Karte**

Der USA-Spieler zieht in der Runde 5 die abgebildete Karte. Diese Karte gibt die Anweisung, 4 Partisaneneinheiten in den Rocky Mountains aufzustellen.



Es gibt im Sektor der Rocky Mountains 13 Gebiete. Zehn davon sollen momentan von Invasoren kontrolliert werden, nur sieben davon sind aber von Invasoren besetzt. Der USA-Spieler stellt eine Partisaneneinheit in ein jedes der drei nicht besetzten feindlichen Gebiete und gibt die drei CONTROL-Markern dem Invasor zurück. Die letzte Partisaneneinheit stellt er in Denver auf, welches den USA gehört.

Gebiete: Befreundet oder feindlich?.

**BEFREUNDETE GEBIETE**

Dem USA-Spieler gilt ein Gebiet dann als befreundetes Gebiet, wenn es von den USA kontrolliert wird. Es enthält keinen Marker oder Einheiten eines Invasors. Es kann (oder auch nicht) eine oder mehrere Militäreinheit(en) des USA-Spielers enthalten.

Für einen Invasor ist ein befreundetes Gebiet ein Gebiet (oder eine Invasionszone), welches ausschließlich von ihm selbst kontrolliert wird. Es enthält einen seiner CONTROL-Marker; es kann (oder auch nicht) eine oder mehrere Militäreinheit(en) des Invasors enthalten.

**FEINDLICH BESETZTE GEBIETE**

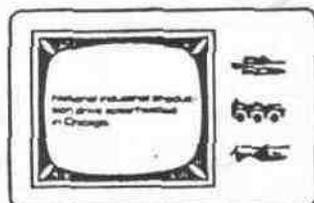
Für den USA-Spieler ist ein Gebiet feindlich besetzt, wenn es den CONTROL-Marker eines Invasors enthält. Es enthält auch eine oder mehrere Militäreinheit(en) des Invasors. Für einen Invasor enthält ein feindlich besetztes Gebiet eine oder mehrere Militäreinheit(en) des USA-Spielers und keinen CONTROL-Marker; oder es enthält eine oder mehrere Militäreinheit(en) eines anderen Invasors und den CONTROL-Marker von diesem Invasor. Siehe dazu auf der nächsten Seite die Regelungen der freundschaftlichen und feindlichen Beziehungen zwischen den Invasoren.

**NICHT BESETZTE, FEINDLICH KONTROLLIERTE GEBIETE**

Für den USA-Spieler enthält ein nicht besetztes, feindlich kontrolliertes Gebiet nur den CONTROL-Marker eines Invasors; es enthält keine Militäreinheiten des Invasors. Für jeden Invasor ist ein nicht besetztes, feindlich kontrolliertes Gebiet ein leerstehendes Gebiet, das noch vom USA-Spieler kontrolliert wird; oder es ist ein Gebiet, welches nur den CONTROL-Marker eines anderen Invasors enthält.

### Teilweise spielbare Partisanen-Karte

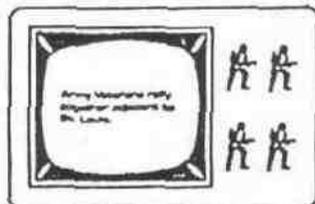
Der USA-Spieler zieht die abgebildete Karte sehr früh im Spiel, die Invasoren sind noch nicht nach Chicago vorgestoßen - und er hat noch keine Hubschraubereinheit verloren. Da er noch Chicago besitzt, kann der USA-Spieler dort Einheiten aufstellen. Er stellt dort einen Luftkissenpanzer und eine Motorisierte Einheit auf, da er diese Einheiten inzwischen in Schlachten verloren hat, er kann aber keinen Hubschrauber aufstellen, da es keine zerstörten Hubschrauber zur Wiederaufstellung gibt.



Diese Karte gibt die Anweisung, die drei abgebildeten Einheiten in Chicago aufzustellen.

### Nicht spielbare Partisanen-Karte

Der USA-Spieler zieht die abgebildete Karte spät im Spiel. Die Karte gibt die Anweisung, vier Infanterieeinheiten bei St. Louis aufzustellen.



Der südliche und der westliche Invasor sind in den Mittleren Westen vorgestoßen und haben St. Louis und alle benachbarten Gebiete erobert. Diese eroberten Gebiete sind besetzt, somit kann der USA-Spieler diese Karte nicht gemäß der Anweisung ausspielen.

### Besondere Anweisungen:

o NOT GOOD IN CITIES (nicht gültig in Städten) auf Karten hindert dich daran, daß du in feindlich kontrollierte Stadtgebiete ohne Kampf ziehst. Nur die MAJOR AIRLIFT!-Karte erlaubt dir das Vorziehen deiner Einheiten in ein solches Gebiet.  
o Alle Karten mit der Angabe "Where Possible (wo möglich)" geben dir die Anweisung, deine Verstärkungen zu verstreuen, indem du sie einzeln aufstellst. Kannst du sie nicht verstreuen, darfst du sie zu zweit oder zu mehreren im gleichen Gebiet aufstellen.  
o Denke daran, daß du so viele Anweisungen wie nur möglich einer Karte befolgst. Wenn zum Beispiel eine Karte dir die Anweisung gibt, 2 Einheiten des Invasors zu zerstören oder zurückzuziehen und nur 1 Einheit besetzt das genannte Gebiet, kannst du immer noch diese eine Einheit zerstören oder zurückziehen.

### Andere Invasoren: Runde oder Feinde?

Obwohl alle Invasoren zu Spielbeginn ein gemeinsames Ziel haben, stellen sie für andere Invasoren bei der Bewegung und beim Kampf Feinde dar. Während der meisten Zeit im Spiel werden Invasoren mit anderen Invasoren paktieren, da sie als gemeinsames Ziel den Sieg über den USA-Spieler haben. Jedoch können sie jederzeit sich gegenseitig angreifen in der Hoffnung, den endgültigen Sieg im Falle der Niederlage des USA-Spielers zu erringen.

Zum Beispiel: In der Runde 4 ist der westliche Invasor in den Rocky Mountains Sektor vorgestoßen und hat dabei auf seinem Weg Portland, Seattle und San Francisco erobert. Der südliche Invasor hat Los Angeles und San Diego erobert. In der Runde 4 kündigt der westliche Invasor eine Schlacht um Los Angeles gegen den südlichen Invasor an! Diese Schlacht hat eigentlich nichts mit dem eigentlichen Kampf gegen den USA-Spieler zu tun und wenn die Invasoren das Spiel gewinnen sollten, zählt Los Angeles (als Stadtgebiet) bei der Feststellung des endgültigen Gewinners mit 10 Punkten zugunsten des westlichen Invasors. Mit Ausnahme der Aufstellung des BATTLE-Markers (erklärt in AKTION 2; Ankündigung von Schlachten) sind die Regeln für die Angriffe von Invasoren gegen andere Invasoren dieselben wie bei Angriffen von Invasoren gegen den USA-Spieler.

## AKTION 2: Ankündigung von Schlachten

Während der AKTION 2 muß ein Spieler bekanntgeben, welche Gebiete er (wenn überhaupt) nach Plan im Kampfteil seiner Runde angreifen möchte. Er zeigt dies an, indem er einen BATTLE-Marker in dieses Gebiet legt und bekanntgibt, daß dies ein "vorgesehenes Gebiet" ist.

Bevor er einen Angriff ankündigen kann, muß der Spieler wissen, welche von seinen Einheiten nach dem Teil Erste Bewegung seiner Runde sich in Kampfposition befinden werden. Wenn du AKTION 3: Erste Bewegung gelesen hast, wirst du eine bessere Vorstellung davon haben, wo du und wo du nicht deine Schlachten ankündigen kannst.

Schlachten werden gegen feindlich besetzte Gebiete und gegen nicht besetzte, feindlich kontrollierte Gebiete angekündigt - niemals gegen befreundete Gebiete. Siehe zu diesen Begriffen auch den Kasten mit den Erläuterungen auf Seite 13.

### Kampfposition

Die angreifende Einheit bzw. Einheiten muß, damit sie sich in Kampfposition befindet, dem für den Angriff vorgesehenen Gebiet benachbart sein oder sie muß an dieses Gebiet (während der Ersten Bewegung) heranziehen können. Beachte dabei, daß Gebiete, welche an einem Berührungspunkt zusammentreffen, nicht als benachbart gelten.

Beachte: Bomber und Hubschrauber haben jeweils eine weitere Kampfposition, welche in der AKTION 3: Erste Bewegung angesprochen wird.

### Ankündigung von Schlachten: Invasoren

Ein angreifender Invasor - egal ob er den USA-Spieler oder einen anderen Invasor angreift - muß einen BATTLE-Marker in das für den Angriff vorgesehene Gebiet legen.

### Ankündigung von Schlachten: USA-Spieler

Der angreifende USA-Spieler besitzt keine eigenen BATTLE-Marker. Um eine Schlacht in einem Gebiet eines Invasors anzukündigen, dreht er den CONTROL-Marker, der dort vom Invasor bereits hingelegt worden ist, auf die BATTLE-Seite. Um eine Schlacht in einer Invasionszone anzukündigen, nimmt er einen Marker aus der Ablage des jeweiligen Invasors und legt diesen mit der BATTLE-Seite nach oben in die für den Angriff vorgesehene Zone.

### Weitere Regeln zur Ankündigung

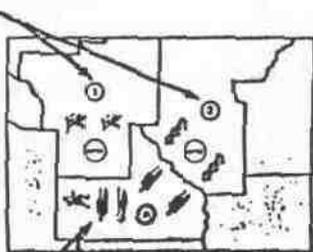
Der Angreifer muß, während er die Schlachten durch Hinlegen der Marker ankündigt gleichzeitig diese Ankündigungen, wo er Angriffe plant, mündlich bestätigen.

Ein Spieler kann Schlachten in zwei oder mehr Gebieten ankündigen, welche von einem benachbarten Gebiet ausgehen. Während des Kampfes kann eine jede Einheit nur an einer einzigen Schlacht teilnehmen - daher muß bei einer solchen Schlacht der Angreifer zuvor festlegen, während er zugleich die angegriffenen Gebiete angibt, welche Einheiten welches Gebiet angreifen werden; dazu stellt man die entsprechende Einheit am besten dem Angriffsgebiet zugewandt auf.

Beispiel:

Von einem einzigen Gebiet, welches benachbart ist, sind Angriffe gegen diese beiden USA-kontrollierten Gebiete angekündigt

Einzelnes Gebiet des Invasors



Zum Beispiel: Ankündigung eines doppelten Angriffes aus einem Gebiet heraus  
 Aus dem einzelnen Gebiet heraus greifen eine Infanterie, ein Hubschrauber und ein Luftkissenpanzer das Gebiet 1 an; zwei Luftkissenpanzer greifen das Gebiet 2 an. Die angreifenden Einheiten werden getrennt und den verteidigenden USA-Einheiten jeweils direkt gegenübergestellt; die Marker werden mit der BATTLE-Seite nach oben in die angegebenen Gebiete gelegt; der Marker in dem angreifenden, dem Invasor gehörenden Gebiet bleibt auf der CONTROL-Seite.

### BEISPIEL: AUS DER 1. RUNDE

Der westliche Invasor kündigt Schlachten an

Um die Schlachten anzukündigen, legt der westliche Invasor einen BATTLE-Marker in ein jedes der 8 Gebiete, welche er anzugreifen plant. Beachte, daß 5 davon Küstengebiete sind und 3 Inlandsgebiete sind. Er plant einen Angriff auf diese Inlandsgebiete mit Hubschraubern, welche - als Flugzeuge - sich nicht in Nachbargebieten aufhalten müssen, um in Kampfposition zu sein. Die besonderen Kampfeigenschaften der Flugzeuge werden auf der Rückseite der Referenzkarte und in der AKTION 3: Erste Bewegung erklärt.



## AKTION 3: Erste Bewegung

Nachdem du (falls überhaupt) deine Schlachten angekündigt hast, kannst du während der AKTION 3 deine Einheiten bewegen. Du kannst deine Einheiten in eine Kampfposition bringen oder von einer Invasionszone von dir in eine andere ziehen (nur wenn du ein Invasor bist) oder von einem befreundeten Gebiet in ein anderes ziehen; du kannst natürlich auch gar nichts tun!

**Kampfposition:** Nach der Ersten Bewegung gelten alle Militäreinheiten, egal ob sie sich bewegt haben oder nicht, als in Kampfposition befindlich, wenn sie einem für einen Angriff vorgesehenen Gebiet benachbart sind. Die Flugzeuge - Hubschrauber und Bomber - haben jeweils eine weitere Kampfposition, was weiter unten näher erläutert wird.

Auf der Referenz-Karte beschreibt die Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten die Fähigkeiten zur Ersten Bewegung einer jeden Militäreinheit. Diese Tabelle trifft gleichermaßen für die Einheiten der Invasoren und der USA zu.

Wie man erkennen kann, sind die Militäreinheiten in vier Klassen eingeteilt: Fußtruppen (foot units) (Infanterie und Partisanen); Fahrzeuge (mechanized units) (Motorisierte Einheiten und Luftkissenpanzer); Flugzeuge (air units) (Hubschrauber und Bomber); Laser.

Unit Specifications Chart

CLASS	TYPE	MOV	ATT	DEF	COMBAT	COMBAT	COMBAT	COMBAT	COMBAT
FOOT UNITS	Infantry	1	1	1	Foot	Attack	Def		
	Partisans	2	2	1	Foot	Attack	Def		
MECH+VEHIC UNITS	Mechanized Units	2	2	1	Foot or Mech				
	Heavy Units	2	1	1	Foot or Mech				
AIR UNITS	Helicopters	2	2	2	Attack				
	Bombers	2	1	1	Attack				
LAPPS	LAPPS	2	2	2	Attack				

### Laser und Städte-Marker:



**Laser:** Laser sind auf der Übersichtstabelle abgebildet, da sie als Militäreinheiten gelten; sie verfügen aber über keine Fähigkeiten zur Bewegung noch werden sie während der AKTION 5: Kampf eingesetzt. Ihre Möglichkeiten werden in der AKTION 4: Abfeuern der Laser besprochen.



**Städte-Marker:** Städte-Marker sind auf der Übersichtstabelle nicht abgebildet, da sie keine Militäreinheiten darstellen. Sie werden lediglich zur Kennzeichnung von Stadtgebieten verwendet und ihre Aufgabe im Spiel ist es lediglich, den Überblick über gewonnene und verlorene Stadtgebiete zu behalten. Beachte: Erfahrene Spieler können eroberte Stadtgebiete zählen, indem sie die Städte-Marker von den von ihnen eroberten Stadtgebieten nehmen. Dabei wird ein Städte-Marker wieder zurückgelegt, wenn der USA-Spieler ein Stadtgebiet zurückerobert. Zerstörte Laser werden auch zum Mitzählen entfernt - ist ein Laser aber einmal durch einen Invasor zerstört worden, kann der USA-Spieler ihn bei der Rückerobereitung des Gebietes nicht wieder installieren. Es folgt eine Erläuterung, wie eine jede Militäreinheit während der Ersten Bewegung ziehen kann.

### Fußtruppen:



Weder Infanterieeinheiten noch Partisaneneinheiten können sich während der Ersten Bewegung bewegen. Sie können jedoch während der Kampfphase feindliche Einheiten bekämpfen, wenn sie sich bereits in Kampfposition befinden.

### Fahrzeuge:



Motorisierte Einheiten und Luftkissenpanzer können während der Ersten Bewegung jeweils in ein benachbartes, befreundetes Gebiet ziehen. Anders als Fußtruppen können sie während der Ersten Bewegung sich in Kampfposition durch Ziehen bringen.

### Flugzeuge:



**Hubschrauber:** Hubschrauber können während der Ersten Bewegung bis zu 2 benachbarte Felder weit ziehen. Ein Hubschrauber kann über ein jedes Gebiet hinwegfliegen (befreundet wie auch feindlich), um in dem benachbarten zweiten Gebiet zu landen. Ein Hubschrauber kann wie alle anderen Einheiten auch feindliche Einheiten am Boden von einem benachbarten befreundeten Gebiet aus angreifen; er kann aber auch seine Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung einsetzen, um eine für ihn typische Kampfposition einzunehmen, so wie es nachfolgend beschrieben ist.

#### Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung:

Hubschrauber besitzen die besondere Fähigkeit, in nicht besetzten, feindlich kontrollierten Gebieten landen zu können (Ausnahme: Hubschrauber können nicht in nicht besetzten, feindlich kontrollierten Stadtgebieten landen). Bevor du mit deinem Hubschrauber in ein solches Feld ziehen kannst, musst du für dieses Feld während der AKTION 2 eine Schlacht ankündigen, wobei ein BATTLE-Marker in dieses Feld gelegt wird (oder, falls der USA-Spieler dies tut, der CONTROL-Marker dort wird umgelegt).

Diese Bewegung eines Hubschraubers bringt zwei Vorteile mit sich:

- 1) Man ebnet den Weg für das künftige schnellere Vorrücken von befreundeten Einheiten.
- 2) Ein möglicher feindlicher Rückzugsweg kann abgeschnitten werden. Rückzug wird in der AKTION 5: Kampf erklärt.

Für die Vorteile dieser besonderen Bewegungsregel muß ein Spieler jedoch einen Nachteil in Kauf nehmen. Der Hubschrauber kann keiner während des Kampfes benachbarte Gebiete angreifen wobei keiner während der AKTION 6: Zweite Bewegung ziehen. Das bedeutet, wie man aus der AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung herauslesen kann, daß ein Invasor bei einer solchen Bewegung eines Hubschraubers dessen Verlust riskiert.



**Bomber:** Bomber können während der ersten Bewegung bis zu vier benachbarte Felder weit fliegen. Ein Bomber kann wie ein Hubschrauber über alle Gebiete hinwegfliegen (befreundet wie auch feindlich),

um in einem befreundeten Gebiet zu landen.

Ein Bomber kann wie alle anderen Einheiten auch feindliche Einheiten am Boden von einem benachbarten befreundeten Gebiet aus angreifen; er kann aber auch seine Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung einsetzen, um die nachstehend beschriebene Kampfposition einzunehmen.

#### Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung:

Anders als Hubschrauber können Bomber nicht in nicht besetzten, feindlich kontrollierten Gebieten landen. Bomber können aber feindlich besetzte Gebiete von oben angreifen. Um den Luftangriff eines Bombers anzuzeigen, stelle deinen Bomber oder deine Bomber direkt in das zum Angriff vorgesehene Gebiet mit den feindlichen Einheiten. Bomber, die sich in der "Luft" über feindlich besetzten Gebieten befinden, müssen während des Kampfes angreifen - entweder alleine oder im Verband mit anderen in Kampfposition stehenden Einheiten. Bis zu fünf Bomber können vom gleichen Gebiet aus oder von verschiedenen Gebieten aus in ein feindlich besetztes Gebiet fliegen, um es zu bombardieren; dabei spielt es keine Rolle, wieviele feindliche Einheiten das angegriffene Gebiet besetzt halten. Wichtig: Das ist die einzige Ausnahme von der Beschränkung der Einheiten auf fünf Einheiten pro Feld!

#### Luftangriffe von Bombern



Die Abbildung links zeigt 5 Bomber des östlichen Invasors, welche von 2 verschiedenen Invasionszonen aus nach Washington D.C. zum Angriff fliegen. Alle 5 Bomber werden im Feld Washington neben den 5 verteidigenden USA-Einheiten aufgestellt. Die Bomber werden später während des Kampfes Washington gemeinsam mit den 4 Invasor-Einheiten aus dem darunterliegenden Gebiet und den 2 Invasor-Einheiten aus dem benachbarten Invasionszone angreifen.

### Allgemeine Regeln zur Ersten Bewegung:

Wohin man die Einheiten ziehen kann und wohin nicht:

Während der Ersten Bewegung musst du ziehen:

- o Eine Einheit oder Einheiten in Kampfposition zu einem jeden Gebiet, für das du einen Angriff angekündigt hast, wenn dort noch keine Einheit bereits in Kampfposition steht.

Du kannst, wenn du es willst, ziehen:

- o In befreundete Gebiete oder in befreundete Invasionszonen.

Du kannst nicht ziehen:

- o In eine feindliche Invasionszone.
- o In ein feindliches Gebiet, außer ein Bomber oder Hubschrauber greift an.

Beschränkung auf fünf Einheiten pro Feld

Vergesse nicht, daß du in einem jeden Gebiet oder Invasionszone nie mehr als fünf Einheiten postiert haben kannst. Bomber während des Kampfes sind die einzige Ausnahme.

### BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

Die Erste Bewegung des westlichen Invasors

Der westliche Invasor zieht einen Bomber 1 Feld weit nach San Francisco und einen anderen Bomber 2 Felder weit nach Portland, um die Schlachten um diese wichtigen Städte zu unterstützen. Er zieht auch mit einem jeden seiner 3 Hubschrauber 2 Felder weit, um in nicht besetzten USA-Gebieten zu landen, welche er zuvor genannt hat und in denen er die Kontrolle übernehmen wird, ohne daß eine Schlacht stattfinden wird. Schließlich zieht er eine Motorisierte Einheit in die benachbarte Invasionszone, damit diese bei der Schlacht um Portland mitkämpft.



# AKTION 4: Abfeuern der Laser (nur USA-Spieler)

Da Laser ausschließlich vom USA-Spieler bedient werden können, findet diese Aktion nur in seiner Runde statt.  
In der Verstärkungs-Aktion einer jeden Runde stellt der USA-Spieler einen Laser in irgendeiner den USA gehörenden Stadt auf. In der Aktion Abfeuern der Laser in der gleichen Runde feuert er mit jedem Laser auf dem Spielplan, einem nach dem anderen, auf eine angreifende Einheit seiner Wahl!

Als USA-Spieler feuert mit deinen Lasern folgendermaßen:

1. Wähle ein Gebiet oder eine Invasionszone aus, welche du mit deinem ersten Laser beschießt. Das Laserfeuer wirkt auf alle Gebiete gleichermaßen; es gibt keine spezielle Wirkung in Stadt- oder Gebirgsgebieten.
2. Benenne dein Ziel in diesem Gebiet oder in der Invasionszone. Das Ziel kann eine Militäreinheit einer jeden Art sein.
3. Würfle mit einem blauen 10-seitigen Würfel.
  - o Hast du eine "5" oder eine höhere Zahl gewürfelt, so ist die angesprochene Einheit zerstört! Entferne sie aus dem Gebiet oder der Invasionszone und lege sie in deine breite Ablage in eine der drei Aussparungen, welche für die zerstörten Einheiten der Invasoren vorgesehen sind (siehe Aufstellung der Ablagen, Seite 3f).
  - o Hast du eine "4" oder eine kleinere Zahl gewürfelt, so hat der Laser das Ziel verfehlt und die angesprochene Einheit bleibt auf dem Spielplan.
4. Unabhängig davon, ob du die anvisierte Einheit getroffen hast oder nicht, nimm aus deiner Ablage einen Laserfeuer-Marker und lege ihn in das Gebiet oder die Invasionszone, welche der Laser beschossen hat. Beachte: Du kannst niemals mit einem anderen Laser in dieses Gebiet oder diese Invasionszone während dieser Runde feuern!
5. Wiederhole für einen jeden Laser auf dem Spielplan die Schritte 1 bis 4. Wenn du mit dem letzten Laser auf dem Spielplan gefeuert hast, entferne die Laserfeuer-Marker vom Brett und lege sie in deine Ablage zurück.

## AKTION 5: Kampf

Während der AKTION 5 muß der angreifende Spieler in jedem Gebiet kämpfen, welches seinen BATTLE-Marker und mindestens eine verteidigende feindliche Einheit enthält. Um Verständnis für den Ablauf des Kampfes zu haben, mußt du die Listen und Tabellen auf der Referenz-Karte heranziehen.

Der nachstehende Überblick wird erklären, wie man mit der Referenz-Karte arbeitet. Im Anschluß an den Überblick wird die gesamte Kampffaktion genau beschrieben. Schließlich zeigen die Beispiele, was beim Kampf des westlichen Invasors um Portland und San Francisco geschieht.

### DIE KAMPFFOLGE: ÜBERBLICK

Während des Kampfes können die angekündigten Schlachten in beliebiger Reihenfolge nach der Wahl des Angreifers ausgefochten werden. Während einer jeden Schlacht feuert zuerst der Verteidiger, indem er jeweils einen der entsprechenden Würfel für eine jede verteidigende Einheit wirft. Dies verschafft dem Verteidiger einen Vorteil, da alle eventuellen Verluste aus der Schlacht genommen werden, bevor der Angreifer die Möglichkeit bekommt, mit ihnen zu feuern!  
Der Angreifer feuert zuletzt (als Zweiter), indem er jeweils einen der entsprechenden Würfel für eine jede überlebende angreifende Einheit wirft. Alle eventuellen Verluste werden aus der Schlacht genommen. Hat die letzte Einheit des Angreifers gefeuert, endet die Schlacht auf eine von zwei möglichen Weisen: entweder hat der Verteidiger das Gebiet mit mindestens einer überlebenden Einheit gehalten oder der Angreifer hat die Schlacht gewonnen, da alle verteidigenden Einheiten aus dem Gebiet verschwunden sind. Ein Gebiet mit einem BATTLE-Marker und frei von feindlichen Einheiten nach der Schlacht stellt für den Angreifer ein Offenes Gebiet dar. Später, während der AKTION 8: Besetzen von Gebieten, muß ein

jedes Offenes Gebiet die Bedingungen für ein Besetzen erfüllen, andernfalls kehrt es zum Verteidiger zurück.

Es folgen nun die Antworten auf die nächstliegenden Fragen zur Durchführung des Kampfes - und die Angaben, welche Teile der Referenz-Karte dabei eine Rolle spielen.

## FORTRESS AMERICA

**R-E-B-E-I-E-N-D-E-N-C-I-E-N-C-I-A-R-D**

**Order of Play**

1. WESTERN WANDER
2. SOUTHERN WANDER
3. EASTERN WANDER
4. USA POWER

**Action Sequence**

1. REINFORCEMENTS
2. DECLARE BATTLES
3. FIRST MOVEMENT
4. FIRE LASERS (U.S.)
5. COMBAT
6. SECOND MOVEMENT
7. SUPPLY CHECK (U.S.)
8. CAPTURE TERRITORIES

**Unit Specifications Chart**

CLASS	TYPE	DICE			DAMAGE OF CASUALTIES		
		ATTACK	DEFENSE	MOVEMENT	ATTACK	DEFENSE	MOVEMENT
FOOT UNITS	Infantry	6	8	1	Foot	Mech.	AR
	Partisans	6	8	1	Foot	Mech.	AR
MECHANIZED UNITS	Mobile Units	8	1	1	Foot or Mech.		AR
	Hover tanks	8	1	1	Foot or Mech.		AR
AIR UNITS	Helicopters	8	2	2	Choice		
	Bombers	10	4	4	Choice		
LASERS	Lasers	10	8	0	Choice		

**Combat Results Table**

	COLONY 1	COLONY 2
	Attacks both city and surrounding territory without combined arms	All other attacks and all defenses
ATTACKER DISENGAGED DEFENDER RETREATED	1-	1
MIX	3-6	3-4
TARGET DESTROYED	6+	5+

**DEFENSE**

DEFENSE: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

ATTACK: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

MOVEMENT: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

COMBAT: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

DEFENSE: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

ATTACK: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

MOVEMENT: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

COMBAT: 1-6 (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3)

siehe  
dazu  
auch  
Anhang 31

### 1. WELCHE EINHEITEN FEUERN ZUERST?

Die Kampffolge zeigt die Reihenfolge beim Feuern. Zuerst würfelt der Verteidiger für eine jede Klasse seiner verteidigenden Einheiten und ermittelt die Verluste; dann würfelt der Angreifer für eine jede Klasse der (überlebenden) angreifenden Einheiten und ermittelt die Verluste. Flugzeuge feuern zuerst, Fahrzeuge als Zweite und Fußtruppen als Letzte.

### 2. MIT WELCHEM WÜRFEL MUSS ICH WÜRFELN?

Die Würfelspalte in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten gibt an, welche Art Einheit mit welchem Würfel würfelt. Je stärker die feuernde Einheit ist, umso mehr Seiten hat der Würfel und umso größer ist die Chance, ein Ziel zu zerstören.

#### Würfeln für Partisanen:

Beachte, daß die Würfelspalte für Partisaneneinheiten sowohl 6 als auch 8 angibt. Wird ein Gebiet von einem Partisan zusammen mit anderen Einheiten angegriffen oder verteidigt, muß er mit einem 6-seitigen Würfel würfeln; greift er alleine an oder verteidigt er alleine (mit keinen anderen Einheiten - auch nicht mit einem anderen Partisan), so hat er den Vorteil, daß er mit einem 8-seitigen Würfel würfeln darf. Beachte: Greift ein angreifender Partisan zusammen mit anderen Einheiten an, ist aber nach Entfernung der Verluste als einziger Angreifer übriggeblieben, so würfelt er mit dem 8-seitigen Würfel.

Jede Einheit würfelt einmal, egal ob sie verteidigt oder angreift. Werfe alle Würfel für eine jede Klasse auf einmal, falls es möglich ist - würfle beispielsweise, wenn du für drei Bomber und einen Hubschrauber würfelst, zugleich mit drei blauen 10-seitigen Würfeln und einem weißen 8-seitigen Würfel. Beachte: Würfelst du für fünf Einheiten des gleichen Typs (z.B. 5 Luftkissenpanzer), so mußt du mit einem der vier Würfel nochmals würfeln.

### 3. WIE ERZIELE ICH EINEN GEGNERISCHEN VERLUST?

Gehe in die Kampfergebnistabelle, um zu sehen, ob deine Würfelzahl einen Verlust bewirkt hat. Mögliche Verluste sind ZIEL ZERSTÖRT, ANGREIFER SETZT AUS und VERTEIDIGER ZIEHT SICH ZURÜCK. Alle anderen Würfelzahlen bedeuten, daß das Ziel verfehlt worden ist.

### 4. WELCHES ZIEL KANN ICH AUSSUCHEN?

Ziele werden nach einem jeden Würfelwurf bekanntgegeben, nicht zuvor. Die Spalte Reihenfolge der Verluste in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten gibt an, welche Einheit du als Ziel (bzw. Verlust) in Abhängigkeit von der Einheit, welche gefeuert hat, auswählen kannst.

Für nähere Erläuterungen siehe die nachfolgende Regel, welche die verschiedenen Verlustarten erklärt und die Entfernung dieser Einheiten aus der Schlacht regelt.

#### KAMPFERGEBNISSE: VERLUSTE

##### Ziel zerstört

In der Spalte 1 der Kampfergebnistabelle benötigst du eine Würfelzahl von "6" oder höher, um eine gegnerische Einheit zu zerstören; in der Spalte 2 benötigst du eine "5" oder höher.

Der Verteidiger richtet sich immer nach der Spalte 2. Der Angreifer richtet sich nach der Spalte 1 oder Spalte 2, je nachdem, welches Gebiet er angreift und welche Einheiten an der Schlacht beteiligt sind. Siehe dazu auch den Kasten auf der nächsten Seite mit der entsprechenden Regel.

Zerstörte Einheiten der Invasoren werden sofort - und für immer - aus dem Spiel genommen. Sie werden vom Spielplan entfernt und in die Ablage des USA-Spielers gelegt. Zerstörte USA-Einheiten werden ebenfalls in die Ablage des USA-Spielers gelegt; diese können jedoch später aufgrund einer Partisanen-Karte neu rekrutiert werden!

##### Angreifer setzt aus

Während der Feuerfolge des Verteidigers bewirkt eine Würfelzahl "1" das Aussetzen einer Einheit des Angreifers. Der Verteidiger wählt die Einheit, welche aussetzen soll, gemäß der Spalte Reihenfolge der Verluste in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten aus. Die Einheit, welche aussetzt, bleibt stehen, wo sie sich gerade befindet, man dreht sie aber bis zum Ende der Runde des Angreifers um; Sie kann während des Kampfes nicht feuern noch kann sie sich während der Zweiten Bewegung fortbewegen.

##### Verteidiger zieht sich zurück

Während der Feuerfolge des Angreifers bewirkt eine Würfelzahl "1" den Rückzug einer verteidigenden Einheit. Der Angreifer wählt die Einheit, welche sich zurückziehen soll, gemäß der Spalte Reihenfolge der Verluste in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten aus. Der Verteidiger muß die sich zurückziehende Einheit sofort in ein befreundetes Gebiet oder in eine Invasionszone ziehen. Die Einheit darf sich um so viele Felder zurückziehen als in der Spalte Zweite Bewegung in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten angegeben sind. ~~Sie kann sich nicht in ein zum Angriff vorgesehenes Gebiet, oder in ein feindliches Gebiet zurückziehen, noch darf sie die Beschränkung, aber fünf Einheiten pro Feld verletzen, kann eine Einheit sich nicht zurückziehen, gilt sie automatisch als zerstört!~~

#### DIE KAMPFFOLGE: IM DETAIL

##### Der Verteidiger feuert zuerst

Der Verteidiger würfelt für jede verteidigende Einheit mit einem Würfel. Die Würfel werden gemäß den Klassen der Einheiten in folgender Reihenfolge gewürfelt: Flugzeuge, dann Fahrzeuge, dann Fußtruppen.

1. Würfeln der Flugzeuge; Feststellung von Verlusten  
Würfle für alle verteidigenden Flugzeuge - mit den 8-seitigen Würfeln für die Hubschrauber, mit den 10-seitigen für die Bomber.  
Um die Verluste zu ermitteln, gehe in die Spalte 2 der Kampfergebnistabelle. Der Verteidiger richtet sich immer nach dieser Tabelle.  
Würflest du mit mehr als mit einem Würfel und erreichst du sowohl "Ziel zerstört" als auch "Angreifer setzt"-Ergebnisse, so bestimme zuerst die zerstörten Einheiten; wähle dann aus den/der übriggebliebenen Einheit(en) diejenige, welche aussetzen soll(en).

2. Würfeln der Fahrzeuge; Feststellung von Verlusten  
Würfle für alle verteidigenden Fahrzeuge - mit den 8-seitigen Würfeln für die Luftkissenpanzer, mit den 6-seitigen für Motorisierte Einheiten. Bestimme zuerst die zerstörten Einheiten, bevor eventuell aussetzende Einheiten festgelegt werden.

3. Würfeln der Fußtruppen; Feststellung von Verlusten  
Würfle für alle verteidigenden Fußtruppen - mit den 6-seitigen Würfeln sowohl für die Infanterie wie auch für die Partisanen. Bestimme zuerst die zerstörten Einheiten, bevor eventuell aussetzende Einheiten festgelegt werden. Beachte: Ein Partisan, der für sich alleine kämpft - d.h. nach Entfernung eventueller Verluste ist keine andere Einheit am Kampf beteiligt - würfeln mit einem 8-seitigen Würfel.

Sind alle angreifenden Einheiten zerstört oder müssen sie aussetzen, so ist die Schlacht vorbei und der Verteidiger hat das Gebiet gehalten. Falls nicht, so eröffnet nun der Angreifer das Feuer.

#### Der Angreifer feuert zuletzt

Nun ist der Angreifer in der Schlacht an der Reihe. Er befolgt die gleiche Reihenfolge wie der Verteidiger, jedoch gibt es zwei wichtige Unterschiede:

(1) Der Angreifer darf nicht automatisch nach der Spalte 2 der Kampfergebnistabelle würfeln. Greift er ein Stadt- oder Gebirgsgebiet ohne kombinierte Waffen an, muß er nach der Spalte 1 würfeln. Der Kasten rechts regelt den Begriff "kombinierte Waffen" und deren Bedeutung für den Angreifer im Kampf.

(2) So wie der Verteidiger "Aussetzen" würfeln kann, so kann der Angreifer "Rückzug" würfeln. In beiden Fällen werden zuerst die zerstörten Einheiten entfernt.

Gibt es, nachdem der Angreifer mit allen Einheiten gefeuert hat, noch mindestens eine verteidigende Einheit in dem angegriffenen Gebiet, so behält der Verteidiger das Gebiet. Sind alle verteidigenden Einheiten zerstört worden oder mußten sie sich zurückziehen, hat der Angreifer die Schlacht gewonnen - und darf später in das Gebiet ziehen, um es zu besetzen!

#### Offene Gebiete

Am Ende der AKTION 5: Kampf begutachtet man die zum Angriff vorgesehenen Gebiete. Diejenigen ohne verteidigende Einheiten (d.h. das Gebiet wurde nicht verteidigt oder alle verteidigende Ein-

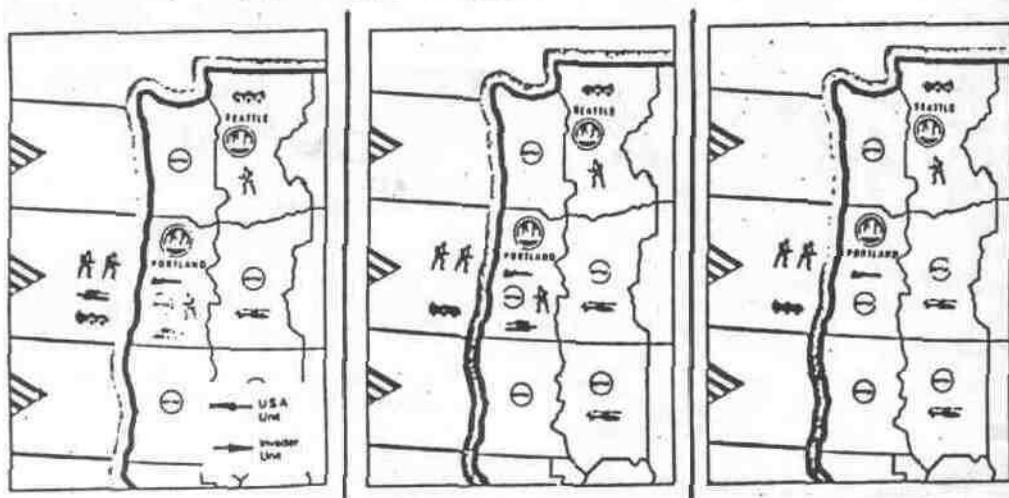
Kombinierte Waffen: Ein ausgeglichener Kampf um Städte und Gebirge

Verteidigte Stadt- und Gebirgsgebiete sind schwerer zu erobern, wenn der Angreifer (egal ob USA oder Invasor) nicht mit kombinierten Waffen angreift. Kombinierte Waffen bedeuten, daß du im Waffenverband mit mindestens je einer Einheit aus einer jeden Klasse angreifst (Fußtrupp, Fahrzeug, Flugzeug). Beachte die Kampfergebnistabelle: In der Spalte 1 erfordert der Angriff gegen Stadt- und Gebirgsgebiete ohne kombinierte Waffen eine "6" oder eine höhere Zahl, um eine feindliche Einheit zu zerstören (dagegen: Spalte 2 nur eine "5" oder höher). Dieser zusätzlich benötigte Würfelpunkt kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen - somit solltest du immer versuchen, diese wichtigen Gebiete mit kombinierten Waffen anzugreifen. Beachte: Um nach der Spalte 2 würfeln zu können, mußst du die kombinierten Waffen noch haben nachdem der Verteidiger gefeuert hat und deine Verluste entfernt wurden.

heiten wurden in der Schlacht besiegt) gelten als offen. Später, während der AKTION 8: Besetzen von Gebieten, mußt du deine Forderung an ein offenes Gebiet zurückziehen, wenn du nicht die Voraussetzungen für ein Besetzen erfüllen kannst.

### BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

Der Westliche Invasor kämpft um Portland



Zu Beginn

Vor dem Feuer des Angreifers

Nach dem Feuer des Angreifers

Der Verteidiger feuert zuerst:

Als Verteidiger richtet sich der USA-Spieler nach der Spalte 2 der Kampfergebnistabelle. Er würfelt zuerst mit einem 8-seitigen Würfel für seinen Luftkissenpanzer: eine "7"; damit zerstört er eine feindliche Einheit. Gemäß der Verlustspalte in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten kann sein Ziel entweder eine Fußtruppe oder ein Fahrzeug sein. Er wählt als Verlust den Luftkissenpanzer des westlichen Invasors, da dieser im Kampf die stärkste Einheit darstellt (er darf mit einem 8-seitigen Würfel würfeln). Er legt den zerstörten Luftkissenpanzer in eines der Fächer für "zerstörte Invasoren" in seiner Ablage. Als nächstes feuert der USA-Spieler mit seiner Infanterieeinheit, indem er mit einem 6-seitigen Würfel würfelt: er würfelt eine "3" und trifft das Ziel nicht. Damit endet seine Verteidigung.

Der Angreifer feuert zuletzt:

Der angreifende westliche Invasor beginnt nun seine Feuerfolge mit allen Einheiten außer dem zerstörten Luftkissenpanzer. Als Angreifer muß er nun bei der Kampfergebnistabelle aufpassen: er hat noch kombinierte Waffen, somit darf er nach der Spalte 2 würfeln. Zuerst würfelt er mit einem 10-seitigen Würfel für seinen Bomber: eine "0" (10), welche eine feindliche Einheit zerstört. Da er eine beliebige Einheit seiner Wahl als Ziel bestimmen kann, zerstört er den USA-Luftkissenpanzer, da keine Flugzeuge verteidigen und der Luftkissenpanzer im Kampf viel stärker als die Infanterie ist. Der USA-Spieler entfernt den zerstörten Luftkissenpanzer vom Spielplan und legt ihn in seine Ablage zurück. Als nächstes feuert der westliche Invasor mit seiner Motorisierten Einheit, indem er mit einem 6-seitigen Würfel würfelt: eine "1", welche die Infanterieeinheit (die als einzige übriggebliebene Einheit des Verteidigers) zum Rückzug zwingt.

Gemäß der Spalte Zweite Bewegung in der Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten kann die Infanterieeinheit 1 Feld weiter in ein befreundetes, benachbartes Gebiet ziehen. Der westliche Invasor hat aber Schlachten in den Gebieten im Norden und Süden angekündigt und der Hubschrauber des westlichen Invasors besetzt das Gebiet im Osten! Da alle Rückzugsmöglichkeiten abgeschnitten sind, ist die Infanterieeinheit zerstört. Der USA-Spieler legt die zerstörte Einheit in seine Ablage.

Da keine Einheiten mehr zur Verteidigung übrig sind, endet die Schlacht und der westliche Invasor hat gewonnen. Das Gebiet gilt nun als offen und muß die Bedingungen für ein Besetzen erfüllen, welches während der Zweiten Bewegung und bei der Überprüfung auf Versorgung geschieht.

Der westliche Invasor wendet nun seine Aufmerksamkeit seiner einzigen anderen Schlacht in dieser Runde - San Francisco - zu.

### BEISPIEL AUS DER 1. RÜNDE

Der westliche Invasor kämpft um San Francisco



Vor der Schlacht



Nach der Schlacht

In San Francisco würfelt der USA-Spieler eine "8" mit seinem Luftkissenpanzer und zerstört den angreifenden Luftkissenpanzer. Die Motorisierte Einheit des USA Spielers würfelt dann eine "1" und zwingt die Motorisierte Einheit des Angreifer zum Aussetzen.

Der westliche Invasor, nun ohne Fahrzeuge, hat seine kombinierten Waffen verloren, bevor er mit ihnen zurückfeuern konnte; somit muß er nach der Spalte 1 der Kampfergebnistabelle vorgehen. Sein Bomber würfelt eine "6" und zerstört damit den Luftkissenpanzer des USA-Spielers; beide Infanterieeinheiten treffen aber nicht, somit kann San Francisco standhalten!

## AKTION 6: Zweite Bewegung

Die Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten zeigt für eine jede Einheit deren Fähigkeit zur Zweiten Bewegung. Die Bewegung ist für Fahrzeuge und Flugzeuge die gleiche wie bei der Ersten Bewegung; Fußtruppen können während der Zweiten Bewegung in 1 benachbartes Feld ziehen, während sie sich während der Ersten Bewegung überhaupt nicht bewegen konnten.

Während der Zweiten Bewegung können Einheiten in offene oder befreundete Gebiete ziehen. Einheiten eines Invasors können in befreundete Invasionszonen ziehen. Und Invasoren können Laser zerstören, indem sie mit ihren Einheiten in offene Stadtgebiete ziehen!

Wie bei der Ersten Bewegung gilt auch hier die Beschränkung auf fünf Einheiten pro Feld.

#### Allgemeine Regeln zur Zweiten Bewegung:

Wohin man die Einheiten ziehen kann und wohin nicht:

Während der Zweiten Bewegung müssen die Bomber, welche ihre Besonderen Fähigkeiten bei der Ersten Bewegung eingesetzt haben, in folgenden zwei Fällen sich bewegen:

- o Wenn sie eine verlorene Schlacht überlebt haben. Dies gilt auch dann, wenn sie im Laufe der Schlacht aussetzen mussten.
- o Wenn sie alleine angegriffen haben. Sie müssen ziehen, egal ob sie die Schlacht gewonnen oder verloren haben. Bomber alleine können ein Gebiet nicht besetzen. Beispiel: Zwei Bomber und eine Motorisierte Einheit greifen einen feindlichen Luftkissenpanzer an. Der verteidigende Luftkissenpanzer zerstört die Motorisierte Einheit; dann zwingen die angreifenden Bomber den Luftkissenpanzer zum Rückzug. Obwohl sie die Schlacht gewonnen haben, müssen die verbliebenen Bomber aus dem Gebiet während der Zweiten Bewegung wegfiegen. Der Verteidiger behält die Kontrolle über das Gebiet.

Bomber, die während der Zweiten Bewegung ziehen, müssen 1 bis 4 Felder weit fliegen, um in befreundeten Gebieten oder in Invasionszonen zu landen.

Du kannst (wenn du willst) ziehen:

- o In ein offenes Gebiet mit den Einheiten, welche am Angriff beteiligt waren, oder mit nicht beteiligten Einheiten. Ausnahme: Einheiten können nicht in ein Gebiet ziehen, welches offen steht, aber nur durch alleinvertretende Bomber angegriffen worden ist. Ein solches Gebiet kann nicht besetzt werden. Das Ziehen in ein offenes Gebiet ist freiwillig; auch wenn du die Schlacht gewonnen hast, kannst du das Ziehen in ein Gebiet für zu gefährlich halten. Um jedoch ein Gebiet zu besetzen, mußt du mit mindestens einer Einheit in das Gebiet hineinziehen.
- o In ein befreundetes Gebiet oder in eine befreundete Invasionszone.
- o In ein offenes Gebiet, welches durch einen Hubschrauber besetzt ist, der seine Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung eingesetzt hat.

Du kannst nicht ziehen:

- o In ein feindliches Gebiet oder eine feindliche Invasionszone.
- o Mit einer angreifenden Einheit, welche im Kampf aussetzen musste (mit der Ausnahme von Bombern in vom Verteidiger gehaltenen Gebieten).
- o Ein Hubschrauber weg aus einem offenen Gebiet, wenn er seine Besondere Fähigkeit bei der Ersten Bewegung eingesetzt hat, um dort zu landen.

Die Zerstörung eines Lasers:

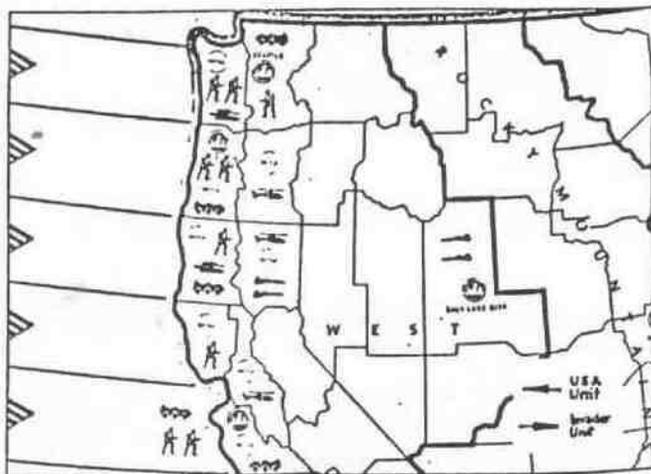
Als Invasor kannst du, wenn du mit mindestens einer Einheit in ein offenes Stadtgebiet mit einem Laser ziehst, diesen Laser wegnehmen. Hast du einmal einen Laser zerstört, so gehört er dir, auch wenn das Stadtgebiet zurückerobert wird. Jeder Laser gilt bei der Feststellung des endgültigen Gewinners, falls die Invasoren das Spiel gewinnen, mit 5 Siegpunkten.

#### BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

Die Zweite Bewegung des westlichen Invasors

Während der Zweiten Bewegung zieht der westliche Invasor die meisten seiner Überlebenden Einheiten in offene Gebiete hinein. Beide Bomber schließen sich einem

Hubschrauber an. Die Einheiten des westlichen Invasors haben in den Gebieten der USA Fuß gefaßt und in den Invasionszonen steht genügend Platz zur Verfügung für die Verstärkungseinheiten der AKTION 1 in der nächsten Runde des westlichen Invasors.



## AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung (nur Invasoren)

AKTION 7 wird nur von den Invasoren jeweils im Rahmen ihrer Aktionsfolgen durchgeführt. Während dieser Aktion direkt im Anschluß an die Zweite Bewegung muß ein jeder Invasor überprüfen, ob irgendeine seiner Einheiten abgeschnitten ist.

### Abgeschnittene Einheiten

Abgeschnittene Einheiten können nicht eine Linie von dem Gebiet, welches sie besetzen, in irgendeine ihrer Invasionszonen ziehen, welche nur durch nebeneinanderliegende, benachbarte befreundete Gebiete führt. Beachte: Während der Überprüfung auf Versorgung gilt ein offenes Gebiet, welches mindestens eine deiner Einheiten enthält, als befreundetes Gebiet, da es nun bereit zum Besetzen ist. Eine isolierte Einheit wird nur während der Überprüfung auf Versorgungs-Aktion während deiner Runde bestraft: d.h. der USA-Spieler (oder ein anderer Invasor) kann während seiner eigenen Runde eine oder mehrere deiner Einheiten abschneiden. In deiner nächsten Runde aber wirst du die Chance bekommen, eine Nachschublinie zu diesen Einheiten wieder aufzubauen. Gelingt dir dies dann nicht, so werden diese Einheiten während deiner Überprüfung auf Versorgung bestraft. Jede Einheit von dir, welche während deiner Überprüfung auf Versorgung abgeschnitten ist, wird automatisch zerstört! Nehme die abgeschnittenen Einheiten vom Spielplan und gebe sie dem USA-Spieler.

Hubschrauber und Einheiten, welche gerade in feindliche Gebiete vorgestoßen sind, sind besonders vom Abschneiden gefährdet. Beispiel: Ein Hubschrauber, der jenseits von einem zum Angriff vorgesehenen feindlichen Gebiet landet, hat den Vorteil, daß er mögliche Rückzugswege der verteidigenden feindlichen Einheiten in dem von ihm überflogenen, zum Angriff vorgesehenen Gebiet abschneidet; kann der Verteidiger aber das umkämpfte Gebiet halten, wird der Hubschrauber seinerseits abgeschnitten.

Ein anderes Beispiel: Stößt ein Invasor auf feindliches Gebiet während seiner Runde vor, kann der USA-Spieler die Rückeroberung von einem oder mehreren der

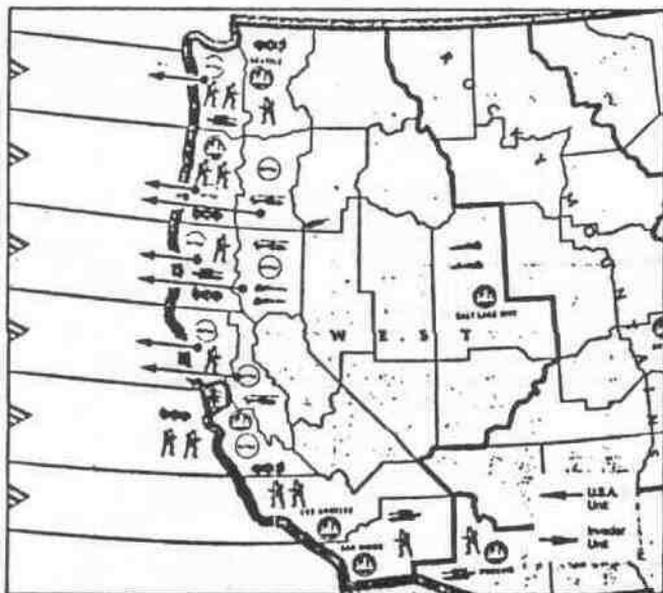
benachbarten Gebiete während seiner eigenen Runde versuchen, wobei er dann die Einheiten in einem oder mehreren der vom Invasor neu besetzten Gebiete abschneidet. Kann der Invasor seine abgeschnittenen Einheiten nicht bis zur Aktion Überprüfung auf Versorgung in seiner nächsten Runde versorgen, wird er sie verlieren. Das Beispiel auf dieser Seite zeigt, daß alle Einheiten des westlichen Invasors während der Aktion Überprüfung auf Versorgung in der Runde 1 versorgt sind. Kapitel 5 zeigt an einem illustrierten Beispiel, wie der südliche Invasor versucht, abgeschnittene Einheiten wieder zu versorgen.

### BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

#### Der westliche Invasor: Überprüfung auf Versorgung

In der AKTION 7 überprüft der westliche Invasor alle seine Einheiten daraufhin, ob sie eine Nachschublinie bis in seine Invasionszonen ziehen können. Wie die Pfeile zeigen, können alle seine Einheiten versorgt werden.

Mit Fortschreiten des Spieles wird die Überprüfung auf Versorgung nicht immer so erfolgreich verlaufen. Im ausführlich dargestellten Beispiel im Kapitel 5 wird gezeigt, wie der südliche Invasor den Wiederaufbau der Versorgungslinie für drei Einheiten versucht, welche während der Runde des USA-Spielers abgeschnitten worden sind.



## AKTION 8: Besetzen von Gebieten

### AKTION 8: Invasoren

Während der AKTION 8 deiner Runde führe folgende Tätigkeiten aus:

1. Überprüfe ein jedes Gebiet, welches einen deiner BATTLE-Marker enthält.
  - o Hält keine deiner Einheiten das Gebiet besetzt, so lege den Marker in deiner Ablage zurück. Entweder hast du hier eine Schlacht verloren oder keine deiner Einheiten ist während der Zweiten Bewegung in das offene Gebiet gezogen.

oder Einheiten, die hineingezogen sind, haben die Überprüfung auf Versorgung nicht überlebt.

- o Wenn mindestens eine deiner Einheiten das Gebiet besetzt hält, gehört es dir! Drehe deinen BATTLE-Marker auf die CONTROL-Seite. Hast du das Gebiet einem anderen Invasor abgenommen, so gebe ihm seinen CONTROL-Marker zurück.

2. Stelle alle Einheiten wieder aufrecht hin, welche während des Kampfes aussetzen mußten und umgedreht wurden.

#### AKTION 8: Der USA-Spieler

Während der AKTION 8 deiner Runde führe folgende Tätigkeiten aus:

1. Gebe alle BATTLE-Marker, welche in den Invasionszonen liegen, an den diese jeweils kontrollierenden Invasor zurück.

2. Für einen jeden BATTLE-Marker in einem Gebiet mache folgendes:

- o Hat keine deiner Einheiten das Gebiet besetzt, drehe den BATTLE-Marker des Invasors (wieder) auf die CONTROL-Seite. Entweder hast du hier die Schlacht verloren oder keine deiner Einheiten ist während der Zweiten Bewegung in dies Gebiet gezogen.
- o Wenn mindestens eine deiner Einheiten das Gebiet besetzt hält, hast du es zurückerobert! Gebe den BATTLE-Marker des Invasors an diesen zurück.

3. Stelle alle Einheiten, welche während des Kampfes aussetzen mußten und umgedreht wurden, wieder aufrecht hin.

4. Ziehe für jedes Stadtgebiet, welches du in deiner Runde zurückerobert hast, eine Partisanen-Karte vom Stapel. Diese Karten gelten als Bonus und werden während der AKTION 1: Verstärkungen in deiner nächsten Runde ausgespielt.

Ein erobertes und besetztes Gebiet

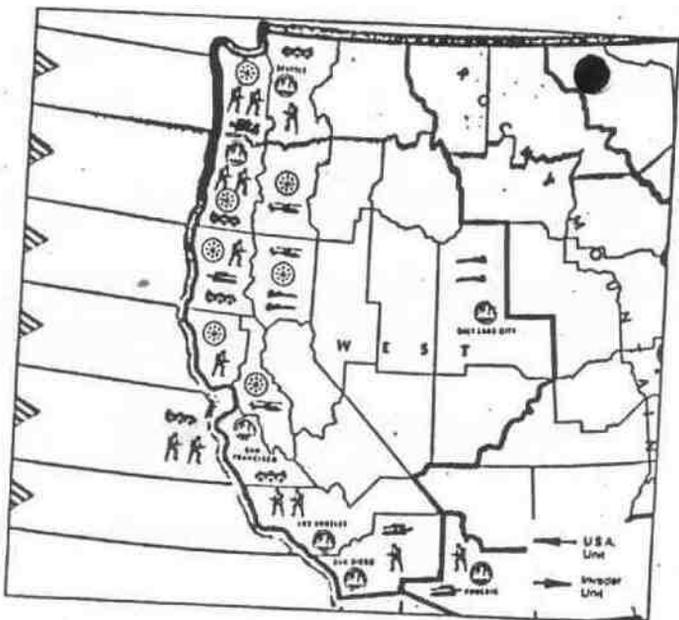
Ein erobertes und besetztes Gebiet ist ein Gebiet, welches nach der AKTION 5: Kampf frei von feindlichen Einheiten war und jetzt einen BATTLE-Marker (umgedreht auf die CONTROL-Seite) und mindestens eine deiner Einheiten enthält.

#### BEISPIEL AUS DER 1. RUNDE

Der westliche Invasor besetzt Gebiete

Während der AKTION 8 dreht der westliche Invasor 7 von seinen 8 BATTLE-Markern auf die CONTROL-Seite um. Er hat die angekündigte Schlacht um San Francisco verloren; somit entfernt er nun den BATTLE-Marker aus diesem Gebiet und legt ihn in seine Ablage zurück. San Francisco verbleibt in der Kontrolle des USA-Spielers.

Die Motorisierte Einheit, welche während der Schlacht um San Francisco aussetzen mußte, wird nun wieder aufrecht hingestellt. Damit endet die Runde des westlichen Invasors.



# 3

## ENDE DES SPIELES

Das Spiel kann auf zweierlei Art enden:

### 1. SIEG DER USA

Der USA-Spieler gewinnt das Spiel, wenn er alle angreifenden Einheiten zerstört oder wenn alle Invasoren übereinstimmend aufgeben. Normalerweise werden die Invasoren, wenn sie keine Verstärkungen mehr bekommen (nach der Runde 6), die Situation auf dem Spielplan abschätzen können und erkennen, ob ein Sieg über die immer stärker werdende USA-Streitmacht möglich ist oder nicht. Haben sie das Gefühl, daß ein Sieg der Invasoren unmöglich ist, können sie dies am Ende einer jeden beliebigen Spielrunde des USA-Spielers bekanntgeben und aufhören.

### 2. SIEG DER INVASOREN

Die angreifenden Spieler müssen zusammen 18 Stadtgebiete des USA-Spielers erobern. Halten sie am Ende irgendeiner Spielrunde des USA-Spielers noch die 18 Stadtgebiete, so haben sie einen Sieg errungen!

In einem Spiel mit zwei Mitspielern hat der die 3 Invasoren kontrollierende Spieler gewonnen, wenn er am Ende irgendeiner USA-Spielrunde die 18 Stadtgebiete erobert hat.

In einem Spiel mit drei oder vier Mitspielern spielt jeder Invasor nach der Eroberung der 18 Stadtgebiete noch eine weitere (allerletzte) Runde; danach wird festgelegt, wer von den Invasoren der endgültige Gewinner ist. Diese letzte Runde wird nach den nachfolgend beschriebenen Regeln durchgespielt.

### LETZTE SPIELRUNDE

Während der letzten Spielrunde kann ein Invasor eine Schlacht gegen andere Invasoren und gegen die USA ankündigen. Jeder Invasor absolviert eine vollständige Runde gemäß der in Kapitel 2 beschriebenen Aktionsfolge. Das Ziel eines jeden Invasors ist es, möglichst noch Stadtgebiete, Versorgungsgebiete und Laser zu erobern, welche alle bei seinen Siegpunkten mitgezählt werden, wenn die Runde vorüber ist. Während dieser Runde sollten die Invasoren sich auch darauf konzentrieren, möglichst viele Stadt- und Versorgungsgebiete von anderen Invasoren zu erobern!

Obwohl der USA-Spieler das Spiel bereits verloren hat und seine Runde nicht mehr durchführen kann, muß er alle Angriffe gegen von den USA besetzte Gebiete verteidigen.

Nach dem Ende der Runde zählt jeder Invasor alle seine Siegpunkte zusammen. Die Siegpunkte berechnen sich folgendermaßen:

- o 10 Punkte für jedes eroberte Stadtgebiet.
- o 5 Punkte für jeden zerstörten Laser.
- o 3 Punkte für jedes eroberte Versorgungsgebiet.

Unterscheiden sich die (Spiel-)Fertigkeit oder die (Spiel-)Erfahrung der Spieler, so können die Regeln modifiziert werden, damit alle Spieler eine faire Siegeschance bekommen. Die Spieler können mit einem oder mehreren Faktor/-en experimentieren, welche(r) nachstehend beschrieben ist/sind. Natürlich können innerhalb der Spielrunde auch eigene, das Spiel ausbalancierende Faktoren entwickelt und eingeführt werden.

- o Der USA-Spieler ist während des Spiels die ganze Zeit mitbeteiligt; er greift während seiner Runde an und verteidigt während der Runden der Invasoren. Ist einer der Spieler ein besonders erfahrener Stratege, so sollte er die USA spielen.
- o Die Invasoren bringen nicht in 5 Runden jeweils 8 Einheiten neu ins Spiel, sondern bringen jeweils 5 Einheiten in 8 Runden ins Spiel.
- o Bomber dürfen nur von einem benachbarten Feld aus angreifen; es gibt keine Bombenabwürfe über feindlich besetzten Gebieten!
- o Partisanen würfeln immer mit dem roten 6-seitigen Würfel, nie mit dem weißen 8-seitigen Würfel.
- o Der USA-Spieler bekommt keine zusätzliche Partisanen-Karte, wenn er ein Stadtgebiet zurückerobert.
- o Der USA-Spieler beginnt das Spiel mit bereits einem oder mehreren Laser(n) auf dem Spielplan.
- o Die Invasoren müssen mehr - oder weniger - Stadtgebiete als bei den Siegesbedingungen angegeben erobern und halten, um das Spiel zu gewinnen.



# Wiederherstellung der Versorgung (Ein Entsatzversuch)

Im 2. Kapitel wurde eine jede Aktion innerhalb der Runde des westlichen Invasors illustriert und erklärt. Sein erster Vorstoß auf Gebiete der USA war alles in allem erfolgreich; seine Strategie hing aber dabei nicht besonders von einer aktuellen Bedrohung durch den Spieler der USA oder durch andere Invasoren ab. Mit Fortschreiten des Spieles wird jeder Spieler strategisch immer mehr gefordert, da der Druck von allen Seiten immer mehr zunimmt und Gebiete laufend erobert und zurückerobert werden - manche sehr riskant und teuer erkaufte. Die Schlagkraft der USA wird immer größer, während die Streitkräfte der Invasoren schwinden; infolgedessen werden die Kämpfe um die Kontrolle über die Gebiete immer kritischer.

Das Beispiel in diesem Kapitel zeigt den Versuch eines Invasors, abgeschnittene Einheiten wieder zu entsetzen, so daß sie AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung überstehen werden.

## SZENE 1: BEGINN DER RUNDE

In der Szene 1 hat der südliche Invasor gerade seine 6. Runde begonnen. Der USA-Spieler hat drei Einheiten der südlichen Invasionstruppen vom Nachschub abgeschnitten: einen Hubschrauber (direkt vor Chicago) und zwei Luftkissenpanzer (zwischen St. Louis und Memphis). Wenn der südliche Invasor diese Einheiten in der laufenden Runde nicht entsetzen kann, wird er sie in der AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung verlieren.

Zu Beginn seiner Runde kann der südliche Invasor verschiedene Optionen in Betracht ziehen. er kann alle seine Anstrengungen darauf konzentrieren, seinen Hubschrauber und die beiden Luftkissenpanzer zu entsetzen - oder er kann die unversorgten Einheiten dazu verwenden, die Laser in Chicago und Indianapolis zu zerstören, während seine anderen Einheiten eines oder mehrere der Gebiete angreifen, welche die unversorgten Einheiten abschneiden.

## SZENE 2: SCHLACHTANKÜNDIGUNG UND ERSTE BEWEGUNG

Der südliche Invasor entscheidet sich: er kündigt Schlachten (angezeigt durch die nummerierten Pfeile) in fünf verschiedenen von den USA besetzten Gebieten an. Für die Schlachten 1 und 2 zieht er seine unversorgten Luftkissenpanzer ein Feld weiter nördlich. Für die Schlacht 3 zieht er seinen unversorgten Hubschrauber ein Feld nach Süden. Für die Schlacht 4 zieht er drei Luftkissenpanzer um ein Feld nach Norden. Für die Schlacht 5 zieht er einen Bomber zwei Felder weit nordöstlich und drei Hubschrauber um ein Feld weiter nördlich.

## SZENE 3: KAMPF

SZENE 3 zeigt den Verlauf einer jeden der fünf Schlachten.

### Schlachten 1 und 2:

Da weder in Chicago noch in Indianapolis verteidigende Einheiten stehen, warten die Luftkissenpanzer bis zur Zweiten Bewegung, dann kann ein jeder von ihnen in das (jeweilige) Gebiet ziehen und den Laser zerstören.

### Schlacht 3:

Der USA-Hubschrauber zerstört den Hubschrauber des Invasors im Norden. Dann zerstören zwei Partisanen zwei angreifende Infanterieeinheiten. In Erwiderung des Feuers zerstören die beiden Motorisierten Einheiten des Invasors die beiden Partisanen, die letzte Infanterieeinheit schießt am USA-Hubschrauber vorbei.

### Schlacht 4:

Die USA-Partisaneneinheit und -Infanterieeinheit feuern beide und treffen nicht. Dann erzielen die Luftkissenpanzer des Invasors einen Treffer und zerstören den Partisanen.

SZENE 1:



SZENE 2:



Schlacht

Über St. Louis zerstört der USA-Bomber den angreifenden Bomber und der Luftkissenpanzer beseitigt die Motorisierte Einheit des Angreifers. Die Motorisierte USA-Einheit und die Partisanen treffen beide nicht. Beim Erwidern des Feuers durch den Angreifer (der die Kombinierten Waffensysteme eingeübt hat) zerstören die drei Hubschrauber den USA-Bomber und den USA-Luftkissenpanzer. Die Infanterieeinheit trifft nicht.

SZENE 4: ZWEITE BEWEGUNG - ENDE DER RUNDE

Während der Zweiten Bewegung zieht der südliche Invasor einen Luftkissenpanzer nach Norden nach Chicago hinein und einen Luftkissenpanzer nordöstlich nach Indianapolis. Dann zerstört er die Laser in diesen Stadtgebieten, indem er sie einfach vom Spielplan entfernt.

Da der südliche Invasor keine Schlacht gewonnen hat, gelang es ihm nicht, eine neue Nachschublinie hin zu seinen beiden Luftkissenpanzern aufzubauen. Während der AKTION 7: Überprüfung auf Versorgung muß er seine Luftkissenpanzer vom Spielplan nehmen und sie dem USA-Spieler übergeben.

Während der AKTION 8: Besetzen von Gebieten muß der südliche Invasor von seinen BATTLE-Markern alle fünf wegnehmen: er hat drei Schlachten von den dreien auf den Schlachtfeldern verloren und auf den beiden anderen Gebieten (Chicago und Indianapolis) hat er keine Einheiten mehr stehen.

SZENE 3:

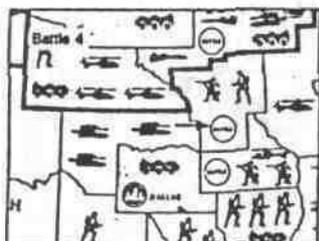
Schlacht 1  
Schlacht 2



Schlacht 3



Schlacht 4



Schlacht 5



SZENE 4:



# ANHANG : Partisanen-Karten

<p>Angry rebels band together in the Plains Sector to repel the invading hordes. Place units separately where possible.</p>	<p>Aufgebrachte Rebellen schließen sich im Sektor Plains zusammen, um angreifende Horden zurückzuschlagen. Stelle die Einheiten, falls möglich, einzeln auf.</p>
<p>Army Veterans rally together adjacent to St. Louis.</p>	<p>Veteranen der Armee sammeln sich in der Nachbarschaft von St. Louis.</p>
<p>Clear weather improves accuracy of lasers. All lasers hit on a 3 or better this turn.</p>	<p>Schönes Wetter wirkt sich gut auf die Genauigkeit der Laser aus. Alle Laser treffen in dieser Runde bei 3 oder höher.</p>
<p>Commercial aircraft converted in Minneapolis.</p>	<p>Umbau ziviler Flugzeuge in Minneapolis.</p>
<p>Desert nomads calling themselves "The Scorpions" ambush a major supply convoy. Destroy all Western invader mobile and hovertank units in one territory.</p>	<p>Wüstenpatrouillen ("Die Skorpione") überfallen einen bedeutenden Nachschub-Konvoi. Zerstöre alle Motorisierten Einheiten und Luftkissenpanzer des westlichen Invasors in einem Gebiet.</p>
<p>Detroit automotive industry retools for defense!</p>	<p>Die Autoindustrie in Detroit stellt sich um auf die Verteidigung!</p>
<p>"Eagles Nest", the center for the National American underground, is established in one Eastern Sector mountain territory.</p>	<p>"Adlernest", das Zentrum der amerikanischen Untergrundbewegung, richtet sich in einem Gebirgsgebiet im östlichen Sektor ein.</p>
<p>Factories in Buffalo churn out new armored units. Tanks move into action!</p>	<p>Fabriken in Buffalo produzieren neue gepanzerte Einheiten. Panzer vor!</p>
<p>Farm machinery converted in Minneapolis.</p>	<p>Umbau landwirtschaftlicher Maschinen Minneapolis.</p>
<p>Freedom fighters destroy one invader unit in the Western Sector, and establish a base in the same (or adjacent) territory. Not good in Cities.</p>	<p>Freiheitskämpfer zerstören eine Invasoreinheit im westlichen Sektor und richten eine Basis im gleichen (oder benachbarten) Gebiet ein. Gilt nicht für Städte.</p>
<p>Legions of Liberty destroy invader's barracks in nighttime raid. Destroy up to two invading infantry units in the same territory.</p>	<p>Die Freiheitslegionen zerstören bei einem nächtlichen Überfall Kasernen des Invasors. Zerstöre bis zu zwei angreifende Infanterieeinheiten im gleichen Gebiet.</p>
<p>Legions of Liberty destroy one invading unit in two different enemy-occupied U.S.A.Cities.</p>	<p>Die Freiheitslegionen zerstören in zwei verschiedenen feindlich besetzten USA-Städten je eine angreifende Einheit.</p>
<p>"Live Free Or Die!" was the battle cry of the Northeast Veterans Brigade. Partisans spring up in the Eastern Sector.</p>	<p>"Frei leben oder sterben" war der Schlachtruf der Brigade Veteranen NordOst. Partisanen springen im östlichen Sektor ab.</p>

<p>units from one territory to another territory (including a City) unoccupied by enemy units.</p>	<p>alle USA-Einheiten von einem Gebiet in ein anderes (Stadt inklusive), welches nicht von feindlichen Einheiten besetzt ist.</p>
<p>Miners retreat all invading units from 4 mineral resource territories. Place one Partisan unit in each. Destroy unretreatable units.</p>	<p>Bergarbeiter vertreiben alle angreifenden Einheiten aus vier Versorgungsgebieten mit Mineralien. Stelle in ein jedes eine Partisaneneinheit. Zerstöre Einheiten, die sich nicht zurückziehen können.</p>
<p>Mounted Partisans attack in the Southern Sector: Destroy one invading unit in two different oil resources territories.</p>	<p>Berittene Partisanen greifen im südlichen Sektor an; Zerstöre in zwei verschiedenen Versorgungsgebieten mit Öl jeweils eine angreifende Einheit.</p>
<p>National Guard troops launch a major offensive. Place one infantry unit in each Sector: West, Rocky Mountains, South, Plains and East.</p>	<p>Truppen der Nationalgarde führen einen Großangriff durch. Stelle eine Infanterieeinheit in einen jeden Sektor: Westen, Rocky Mountains, Süden, Plains, Osten.</p>
<p>National industrial production drive spearheaded in Chicago.</p>	<p>Die Ankurbelung der inländischen Industrieproduktion erfolgt forciert in Chicago.</p>
<p>Partisan Minutemen spring up in the Eastern Sector: Place units separately where possible.</p>	<p>Kleine Partisanentrupps springen im östlichen Sektor ab. Stelle die Einheiten, falls möglich, einzeln auf.</p>
<p>Partisan revolt in a Western Sector territory.</p>	<p>Partisanenaufstand in einem Gebiet im westlichen Sektor.</p>
<p>Rebels destroy an invading unit in the Southern Sector, and take control of the same (or adjacent) territory. Not good in Cities.</p>	<p>Rebellen zerstören eine angreifende Einheit im südlichen Sektor und übernehmen die Kontrolle im gleichen (oder benachbarten) Gebiet. Gilt nicht für Städte.</p>
<p>"Remember the Alamo!" shouted the New Texas Rangers as they raided the South Sector invader strongholds.</p>	<p>"Denkt an Alamo!" riefen die New Texas Rangers, als sie die Festungen des Invasors im südlichen Sektor angriffen.</p>
<p>Resistance grows in one or two Western Sector territories.</p>	<p>Der Widerstand in einem oder in zwei Gebiet(en) des westlichen Sektors wächst.</p>
<p>Small rebel groups raid Southern Sector countryside. Place units separately where possible.</p>	<p>Kleine Rebellengruppen durchstreifen das Land im südlichen Sektor. Stelle die Einheiten, falls möglich, einzeln auf.</p>
<p>Survivalist Partisan bands close Mountain passes in the Rocky Mountains Sector.</p>	<p>Noch bestehende Partisanenbanden blockieren Gebirgspässe im Sektor der Rocky Mountains.</p>
<p>The N.R.A. organizes a rebel training camp in one Rocky Mountains Sector territory.</p>	<p>Die NRA organisiert ein Trainingslager für Rebellen in einem Gebiet im Sektor Rocky Mountains.</p>

Two mountain guerilla unit strike on invader's convoy. Destroy 2 units in any mountain territory, and retreat any units left there. Not good in Cities.

Zwei Gebirgseinheiten der Guerilla zerstören einen Konvoi eines Invasors. Zerstöre 2 Einheiten in einem beliebiger Gebirgsgebiet und ziehe eventuell noch Ubriggebliebene Einheiten zurück. Gilt nicht für Städte.

United Arkansas Militia overpower invaders in the Bosson Mountains. Retreat all invaders from the territory; destroy unretreatable units.

Die Vereinigte Miliz von Arkansas überwältigt die Angreifer in den Gebirgen um Boston. Ziehe alle Angreifer aus diesem Gebiet zurück; zerstöre Einheiten, die sich nicht zurückziehen können.

U.S.A. refugees form bands of resistance in the Rocky Mountains Sector. Place units separately where possible.

USA-Flüchtlinge bilden Widerstandsgruppen im Sektor Rocky Mountains. Stelle die Einheiten, falls möglich, einzeln auf.

"Wheatfield Trashers" dig in in 4 separate agricultural resource territories.

Die "Drescher im Weizenfeld" graben sich in 4 verschiedenen Versorgungsgebieten für landwirtschaftliche Produkte ein.

## 1. Spielplan

Oil Resource = Versorgungsgebiet (Öl)  
Mineral Resource = Versorgungsgebiet (Mineralien)  
Agricultural Resource = Versorgungsgebiet (landwirtschaftliche Produkte)  
City = Stadt

## 2. Partisanen-Karten siehe dazu Anhang 1

## 3. Referenz-Karte siehe dazu auch Anhang 3

Reference Card = Referenz-Karte  
Unit Specifications Chart = Übersicht über die Eigenschaften der Einheiten  
Order of Play = Reihenfolge des Spieles  
Action Sequence = Aktionsfolge  
Combat Sequence = Kampffolge  
Class = Klasse  
Type = Typ  
Dice = Würfel  
First Movement = Erste Bewegung  
Second Movement = Zweite Bewegung  
Order Of Casualties = Reihenfolge der Verluste  
Foot Units = Fußtruppen  
Mechanized Units = Fahrzeuge  
Air Units = Flugzeuge  
Lasers = Laser  
Infantry = Infanterie  
Partisans = Partisanen  
Mobile Units = Motorisierte Einheiten  
Hover tanks = Luftkissenpanzer  
Helicopters = Hubschrauber  
Bombers = Bomber  
Choice = nach Wahl  
Combat Results Table = Kampfergebnistabelle  
Column = Spalte  
Disengaged = setzt aus, nimmt nicht mehr teil  
Retreated = zum Rückzug gezwungen  
Invader = Invasor  
Reinforcements = Verstärkungen  
Declare Battles = Ankündigung von Schlachten  
Combat = Kampf  
Supply Check = Überprüfung, ob Nachschub geliefert werden kann  
Capture Territories = Besetzen von Gebieten

Zur Rückseite der Referenz-Karte:

Die identischen Regeln finden sich bei der AKTION 3, AKTION 5 und AKTION 6 jeweils genauso ausführlich beschrieben und erläutert.

Daher wird auf eine separate Übersetzung dieser Zusammenfassung verzichtet.

Ansonsten wurde auf eine möglichst wortgetreue Übersetzung Wert gelegt, damit in eventuellen Zweifelsfällen die Übersetzung sich leichter mit der amerikanischen Originalfassung vergleichen läßt. In wenigen Einzelfällen wurde die Übersetzung um eigene, kurze Anmerkungen (normalerweise dann in Klammern) ergänzt.

# FORTESS

# ALPHA

## REIHENFOLGE DES SPIELES

1. westlicher Invasor
2. südlicher Invasor
3. östlicher Invasor
4. USA-Spieler

## AKTIONSFOLGE

1. Verstärkungen
2. Ankündigung von Schlachten
3. Erste Bewegung
4. Abfeuern der Laser (nur USA-Spieler)
5. Kampf
6. Zweite Bewegung
7. Überprüfung auf Versorgung (nur Invasoren)
8. Besetzen von Gebieten

## KAMPFFOLGE

Verteidiger feuert zuerst ♦

1. Flugzeuge
2. Fahrzeuge
3. Fußtruppen

Angreifer feuert zuletzt ♦

1. Flugzeuge
2. Fahrzeuge
3. Fußtruppen

♦ Würfle, stelle dann Verluste für jede Klasse fest. Entferne zerstörte Einheiten, bevor Einheiten aussetzen/sich zurückziehen.

## REFERENZ - KARTE

### ÜBERSICHT ÜBER DIE EIGENSCHAFTEN DER EINHEITEN

Klasse	Typ	Würfel	Bewegung		Reihenfolge der Verluste		
			Erste	Zweite	Fußt.	Fahrz.	Flugz.
Fußtruppen	Infanterie	6	0	1	Fußt.	Fahrz.	Flugz.
	Partisanen	6	8	0	1	Fußt.	Fahrz.
Fahrzeuge	Mot. Einheiten	6	1	1	Fußt. o. Fahrz.	Flugz.	
	Luftk.-Panzer	8	1	1	Fußt. o. Fahrz.	Flugz.	
Flugzeuge	Hubschrauber	8	2	2	nach eigener Wahl		
	Bomber	10	4	4	nach eigener Wahl		
Laser	Laser	10	0	0	nach eigener Wahl		

## KAMPF- ERGEBNIS- TABELLE

Spalte 1                      Spalte 2

	Spalte 1	Spalte 2
Angriffe gegen Stadt- und Gebirgsgebiete ohne kombinierte Waffen		Alle anderen Angriffe und alle Verteidigungen
Angreifer setzt aus / Verteidiger zieht sich zurück	1	1
kein Treffer	2 - 5	2 - 4
Ziel zerstört	6+	5+