Shattered Battlefields

Battlegrounds V1.0

Battlegrounds ist ein Shattered Battlefields Ableger, der euch das Kämpfen mit Großverbänden in einem einfachen Regelrahmen erlaubt. Dafür sind keine Bases oder Legoplatten mehr erforderlich. Als Schlachtfeld dient euer Fußboden.

1.1 Spielziel
Ziel ist das Ausschalten des gegnerischen Kommandostandes. Diesen könnt ihr jedoch erst angreifen, wenn ihr mehr als die Hälfte der gegnerischen Bodentruppen vernichtet habt (sog. Gegnerfront).

1.2 Spielprinzip
Battlegrounds ist ein sehr einfaches Regelsystem. Es sind keine Bases und Spielplatten mehr erforderlich. Ihr stellt eure Truppen im Rahmen des Punktelimits zusammen. Ganze Verbände werden nur noch durch Einzelmodelle dargestellt (z.B. 1 Klonkrieger = 1 Kompanie Klonkrieger).
Zusätzlich könnt ihr Vorteile kaufen, die ihr im Spiel überraschend einsetzen könnt.

Das Kampfsystem ist sehr eingängig. Ihr habt 3 Aktionen pro Runde zur Verfügung.
Pro Aktion könnt ihr mit einer Einheit angreifen. Zusätzliche Aktionen erhaltet ihr durch das Halten von Checkpoints (CP).

1.3 Vorbereitung

Beide Spieler einigen sich zunächst wer welche Partei nimmt (KUS vs. GAR).
Danach setzt ihr euch ein Punktelimit (Standardmäßig: Gefecht 80 Punkte, Schlachtfeld 160 Punkte).
Zum Spielen benötigt ihr viele **Würfel** (mind. 20 pro Spieler). Achtet darauf, dass ihr unterschiedliche Farben benutzt, sonst wird es unübersichtlich.
Erklärung zu den Würfeln:
W6 = ein sechsäugiger Würfel
W3 = ein sechsäugiger Würfel, aber bei einer

- 1-2 zählt es nur als Augenzahl von 1
- 3-4 als 2
- 5-6 als 3 .

Einheitenkauf

Nun könnt ihr im Rahmen des Punktelimits eure Einheiten kaufen. Die jeweiligen Kosten sind bei den Einheiten vermerkt.
Entsprechend eurer Taktik und Vorlieben stellt ihr eure Armee auf.

Neben Einzeleinheiten könnt ihr **Einheiten vergrößern**. Diese bestehen dann aus mehreren Squads. Dies bietet den Vorteil für eine Aktion eine stärkere Einheit in den Angriff schicken zu können. Mit jeder Squadverstärkung werden Angriff und Schadenslimit addiert. Eine Einheit kann höchstens fünf Squads haben. Im Angriff benutzt sie 1 W6.

Bsp.: Ihr spielt GAR und braucht eine widerstandsfähige Einheit um CP zu halten. Ihr entscheidet euch für die gute alte Klonkrieger-Einheit und wollt diese auf 4 Squads verstärken.
Also kauft ihr 4x die Klonkrieger-Einheit (4x 3 Punkte = 12 Punkte) und legt diese zusammen. Dies stellt ihr dar, indem ihr 4 Klonkrieger-Modelle auf z.B. eine Legoplatte stellt.

Diese Einheit hat damit natürlich auch 4-fachen Angriff (Bsp. Angriff Infanterie 2, 4x2 = Angriff 8) und Schadenslimit 24 (4x6).
Dasselbe Prinzip ist bei anderen Einheit gültig und auch erforderlich.

Zudem könnt ihr **Vorteile kaufen**. Diese könnt ihr während des Spiels in der Hinterhand halten und in bestimmten Situationen zu eurem Vorteil nutzen. Vorteile bleiben geheim, bis der Spieler sie nutzt.
Unterschätzt die Vorteile nicht, da z.B. das Verhindern allen Schadens der stärksten gegnerischen Einheit unglaublich wichtig sein kann!

Spielfeldaufbau

Auf jedem Spielfeld gibt es drei **Checkpoints**. Wird eine Einheit auf einen Checkpoint bewegt kann sie versuchen diesen zu Halten.
Ein Checkpoint wird gehalten, wenn die eigene Einheit zum Beginn der eigenen Runde allein auf diesem steht und keine gegnerische Einheit darum kämpft.
Wird eine Einheit auf einem CP vernichtet, so besetzt die angreifende Einheit den CP.

Wird ein CP gehalten, so erhält der Spieler +1 Aktion in der Runde.

Bsp.: Ein Spieler A besetzt in seiner Runde mit 2 Aktionen zwei CP. In der Folgerunde greift der Gegner B diese 2 Einheiten an und versucht damit auch die CP zu besetzen. Er schafft es eine Einheit zu vernichten und besetzt damit auch gleichzeitig diesen CP. Die andere Einheit von A hält nun zu Beginn seines Zuges den CP und er hat damit +1 Aktion, also 4 Aktionen zur Verfügung.

Einen Checkpoints stellt ihr am besten durch eine Legoplatte mit einem Gebäude oder ähnlichem dar.

Jeder der Spieler hat einen **Kommandostand**. Von hier aus werden die Truppen koordiniert.
Der Commander dessen Kommandostand als erstes zerstört wird, verliert das Spiel.

Ein Kommandostand kann angegriffen werden. Es gilt jedoch das Bodentruppen ohne entsprechende Sonderregeln erst den Kommandostand angreifen dürfen, wenn mindestens die Hälfte der gegnerischen Bodentruppen vernichtet wurde! Diese Regel wird *Gegnerfront* genannt.
Truppen die durch Flugtransporter abgesetzt werden, können ebenfalls direkt den Stand angreifen.

Der Kommandostand sollte durch ein Legoplatte mit entsprechendem Aufbau dargestellt werden (lasst euch was schickes einfallen :D).
Er hat ein Schadenslimit von 30. Dieses kann jedoch für 5 Punkte um 5 erhöht werden (Maximum 50). Zu Beginn des Spiels müssen die Spieler festlegen als was der Stand regeltechnische für Angriffe gilt (Infanterie oder Fahrzeug)!

Der Kommandostand ist grundsätzlich gegen Bodenziele wehrlos. Er verfügt jedoch über Luftabwehr mit einem Angriff von 3 gegen Lufteinheiten. Für 5 Punkte kann die Luftabwehr auf Angriff 5 aufgerüstet werden.
Befindet sich eine gegnerische Lufteinheit im Kampf mit dem Kommandostand, so kann der Angegriffene in seinem Zug die Luftabwehr für 1 Aktion nutzen. Dies gilt auch, wenn Verteidigung-Einheiten durch Lufteinheiten angegriffen werden.

Auf dem Kommandostand können „Verteidigungs“-Einheiten platziert werden. Diese müssen erst beseitigt werden, bevor der Stand angegriffen werden darf.
Einheiten können zu Spielbeginn kostenlos als Verteidigungs-Einheiten abgestellt werden. Werden sie im Spiel deklariert, so kostet dies pro Einheit 2 Aktionen! Sie können jedoch für 1 Aktion normal eingesetzt werden, verlieren dann aber den Verteidigungs-Status.

Nachdem ihr die Armeen aufgestellt habt und CP´s und Kommandostand platziert sind stellt ihr nun eure Truppen auf. Formt dabei zwei Fronten mit Platz und den CP in der Mitte. Die Kommandostände werden hinter den Fronten plaziert.

1.4 Spielregeln

Das Spiel

Zuerst wird ausgewürfelt wer beginnt. Dazu benutzt jeder Spieler 1 W6. Der Spieler mit mehr Einheiten (Einheiten die aus mehreren Squads bestehen zählen nur als 1) erhält +1 auf seinen Wurf. Bei Unentschieden wird nochmal gewürfelt.

Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt. Der andere Spieler darf sich als Ausgleich Vorteile im Wert von 5 Punkten nehmen (natürlich verdeckt, aber ohne fuddeln)!

Nun folgt der Spielbeginn. Das Spiel wird in Runden abgehandelt.

Pro Runde hat jeder Spieler 1 Zug mit **3 Aktionen** zur Verfügung.

Mit 1 Aktion könnt ihr entweder eine Einheit **bewegen oder angreifen** lassen. Angreifen oder bewegen darf sich eine Einheit nur 1x pro Zug!
Ist sie eine einzelne Infanterie Einheit (nur 1 Squad) oder hat die Sonderregel „Flink“, so darf sie mehrfach im Zug eingesetzt werden.

Bewegung bedeutet die Einheit auf unbesetzte Checkpoints zu setzen. Alternativ kann eine Einheit im laufenden Spiel als „Verteidigungs“-Einheit für 2 Aktionen auf den Kommandostand bewegt werden.

Angreifen bedeutet die Einheit in den Kampf mit einer gegnerischen Einheit zu führen. Dazu wird die Einheit direkt an die angegriffene Einheit gestellt (Nähe muss erkennbar sein). Greift ihr in der Folgerunde mit ihr eine andere Einheit an, so wird sie natürlich wieder umplatziert. Greift sie wieder dasselbe Ziel an, so bleibt sie stehen.

Nun kommt es zum **Kampf**. Eine Einheit wird zerstört, wenn ihr Schadenslimit (SL) überschritten ist.
Kämpfe laufen immer einseitig ab. Der Angreifer würfelt den Schaden aus den er zufügt.
Die angegriffene Einheit bekommt dann den Schaden vermerkt.
Der Schaden wird mittels Würfeln an der Einheit vermerkt.

Bsp.: Eine Einheit SKD hat ein SL von 9. Sie erhält in einem Kampf 7 Schaden. Also legt ihr zwei Würfel mit einer Augenzahl von insgesamt 7 an die Einheit.
Erhalten die SKD 10 Schaden, so ist ihr SL überschritten und sie werden vom Tisch entfernt.

Bei jedem Angriff wird der **Schaden** erwürfelt. Schaden setzt sich aus dem Angriffswert gegen den jeweiligen Einheitentyp und der Augenzahl die mit dem Würfel erreicht wurde zusammen.
Diesen Wert erhält die angegriffene Einheit dann als Schaden.

Bedenkt das Einheiten gegen verschiedene Einheitentypen unterschiedliche Angriffswerte haben!
Hat eine Einheit einen Strich bei dem Angriffswert, so kann sie diesen Einheitentyp nicht angreifen. Eine Null bedeutet lediglich, dass der Angriff 0 ist, also praktisch nur die Augenzahl zählt.

Bsp.: Eine Einheit SKD greift eine Einheit Klonkrieger an. Das Modell für die SKD wird an die Klonkrieger gesetzt und der Kampf beginnt. SKD haben gegen Infanterie einen Angriff von 2. Also würfelt der Spieler 1 W6 und addiert 2 auf den Wurf.
In unserem Fall würfelt der Spieler eine 4 und erreicht somit einen Schaden von 6 (4+2).
Mit einem Würfel werden die 6 Schaden an den Klonkriegern vermerkt. Zerstört sind sie jedoch noch nicht, da ihr SL ja erst ab 7 überschritten ist.