

I-48 TACTIC

Diese Regeln können im unveränderten Originalformat zum Freien Gebrauch kopiert und verteilt werden!

1-48 Tactic

WWW.1-48TACTIC.COM

Version 2.2

SCHNELL START REGELN

April 2018

Spielfeldaufbau: Vorbereitung des Schlachtfeldes!

Jeder Spieler würfelt: Derjenige mit dem höchsten Ergebnis platziert das Gelände, sein Gegner wählt dafür zuerst auf welcher Seite er seine Truppen platziert. Der erste Spieler danach auf der gegenüberliegenden Seite. Der Gesamtwert der Kräfte muss mit dem Gegner beschlossen werden bevor das Spiel startet. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert platziert zuerst. Wenn beide Spieler den gleichen Wert haben, Werf einen W6, derjenige mit dem niedrigen Wert platziert seinen ersten Charakter. Danach platziert jeder Spieler abwechselnd eine seiner Figuren. Dabei ist zu beachten das sie innerhalb von 5 Units vom eigenen Spielfeldrand gemessen aufgestellt werden. Platziert nun jeweils alle dazugehörigen Karten und 5 Actiontoken in Front vor euch, und lasst die Schlacht beginnen!

Das Spiel: Zentrales Element von 1-48Tactics ist das Konzept von Aktionen; in jeder eigenen Runde, kann der Spieler eine Reihe von Handlungen mit seinen Truppen ausführen, je nachdem wie viele Aktionen er zur Verfügung hat.

Jeder Spieler bekommt am Anfang jeder Runde 5 Action Token (AT), welcher er direkt in der Runde ausgeben kann, oder für spätere Runden sparen kann. In welchem Verhältnis das passiert ist dem Spieler überlassen. Allerdings muss wenigstens 1AT pro Runde ausgegeben werden. Es gibt kein Maximum an AT die gespart oder in einer Runde ausgegeben werden können. Allerdings wirst du feststellen das wenn du zu viele AT ansparst, dein Gegner schnell die Überhand über dich gewinnen wird.



Action Token brauchst du für alle Aktionen die du deine Soldaten ausführen lassen willst. Lerne sie weise zu nutzen, dann sie sind der Schlüssel um das Spiel zu meistern.

ATs können in deiner eigenen oder der Runde des Gegners ausgegeben werden, mit den folgenden Einschränkungen:

- 1) einem Charakter ist es nur gestattet Aktionen die auf seiner Stat Karte aufgelistet sind auszuführen, außer „Nahkampf“ (H2H)- und „Deckung nehmen“-Aktionen die immer Erlaubt sind.
- 2) ein Charakter kann nicht mehr Aktionen in einer Runde ausführen als die max. Anzahl an zulässigen Aktionen auf seiner Stat Karte (Außer es wird ihm durch einen freundlichen Charakter mit der „Befehls“-Fähigkeit erlaubt)
- 3) Jedes mal wenn du einen AT für eine Aktion aus gibst, legst du den AT auf die Karte des Charakters der ihn verwendet hat.
- 4) Ausgegebene AT's können nicht wieder benutzt werden. Hat ein Spieler alle seine AT's an irgendeinen Punkt verwendet, kann er keine weiteren Aktionen ausführen und sein Zug ist vorbei.

DIE CHARAKTERE:

Jede Figur in 1-48TACTICS repräsentiert eine reale Person, hier Charakter genannt. Jeder einzelne Charakter hat seine eigene Stat Karte welche sein Profil, Fähigkeiten, Ausrüstung und zulässige Aktionen zeigt.



a: Charakter Name, Rolle und Punktwert (In Klammern)
b: Spielbare Fraktion die er angehört.

c-d-e-f: Zulässige Aktionen Bewegung, Feuerbereitschaft, Bewegen & Schiessen, Unterdrückungsfeuer

g: Befehlsfähigkeit

h: maximale Anzahl an Aktionen pro Runde

i: Waffentyp(en).

j: max. Anzahl an

Schussaktionen per Runde.

k: max. Anzahl an Angriffs-

würfeln für lange Distanz

l: Max. Anzahl an Angriffs-

würfeln für kurze Distanz

m: Waffen Silhouette

n: Anzahl an Attackenwürfel die im Nahkampf gewürfelt werden

SIEG! Es gibt zwei Basis Spielarten aus denen ihr wählen könnt: Missionen oder Skirmish.

Im Skirmish Modus gewinnt der Spieler der zuerst über die Hälfte der Gesamtpunktzahl der gegnerischen Einheiten vernichtet. In Missionen wird zu Beginn des Spiels von jedem Spieler ein Geländestück, das mindestens teilweise innerhalb seiner eigenen Aufstellungszone steht, gewählt. Dieses gilt als Missionsobjekt für den Gegner. Sobald ein Spieler mindestens eine seiner Figuren in Basekontakt mit dem gegnerischen Zielobjekt bringt gewinnt das Spiel.

Beachte das wenn vorher über die Hälfte der Gesamtpunktzahl der Streitmacht eines Spielers vernichtet wird, sofort der andere Spieler Gewinnt, auch wenn keiner das Missionsobjekt erreicht hat.

AKTIONEN

Angriffsaktionen sind Feuern, FB, UF, Bewegen und schießen, Handgranaten werfen und H2H.

Ein Charakter kann nur mit der Waffe angreifen mit der er Ausgerüstet ist. Charakter mit mehr als einer Waffe können immer nur eine pro Zug benutzen

Feuern: Erkläre welche deiner Miniaturen feuert und welche das Ziel sein soll; wenn das Ziel weiter als 5u entfernt ist, kann es entscheiden das es "In Deckung geht". Würfel so viele W6 wie entweder bei dem jeweiligen L-Wert angegeben ist, oder wenn es sich das Ziel innerhalb, oder genau in 10 Units Reichweite befindet für den S-Wert für kurze Reichweite. Jeder Schuss kostet einen AT. Wenn man auf Ziele im offenen Schießt ist jede 4,5 oder 6 ein Treffer, bei einem Ziel in Deckung nur bei einer 5 oder 6. Ein oder mehrere Treffer zählen immer nur als eine Verwundung, außer bei einer Doppelsechs (Kopfschuss), welche das Ziel direkt eliminiert.

Handgranate werfen: Kosten 2 AT. Platziere einen Marker wohin du werfen willst, (auch hinter oder direkt in eine Deckung hinein) allerdings nur innerhalb der kurzen Reichweite (max.10Units). Du kannst sie auch weiter als 10U werfen, musst dann aber Testen, ob sie eventuell abweicht. Werfe einen W6, bei einer 5 oder 6 explodiert sie am platzierten Marker. Bei einer 3 oder 4 darf dein Gegner den Marker um 1u in eine beliebige Richtung verschieben und bei einer 1 oder 2 um 2u. Eine Handgranate macht einen einzelnen Angriff gegen jeden Charakter (Freund oder Feind, außer er ist in Deckung) innerhalb der „R“ Entfernung, zur selben Zeit. Werfe so viele W6 wie der S-Wert vorgibt, zähle jede 4,5 oder 6 als Treffer. Wenn einer oder mehrerer Treffer zählen, zähle jeden als separate Verwundung. Verwundungen werden nacheinander auf alle Charakter innerhalb des Radius zugeteilt, angefangen mit dem niedrigsten H2H-Wert.

In Deckung gehen: Gebe 1AT aus um den Wert des Charakters um getroffen zu werden um 1 zu erhöhen. Kann im offenen Feld als auch Culminativ mit dem Gelände geschehen. Hält solange an bis der Charakter eine andere Aktion startet, hat aber keinen Effekt wenn



innerhalb von 5u auf ihn gefeuert wird.



Feuerbereitschaft(FB): 1 AT zum platziere eines Markers an jedem beliebigen Punkt des Schlachtfelds innerhalb der LOS. Sobald ein feindlicher Charakter in die Reichweite des Markers kommt (die Reichweite des Markers steht auf der Stat-Karte direkt neben dem OF Symbol), bekommst du die Option direkt auf ihn zu schießen. Dieser Schuss ist frei, findet im Zug deines Gegners statt, und der Betroffene Charakter kann nicht in Deckung gehen. Der Marker bleibt solange liegen bis er benutzt wird oder der Charakter eine andere Aktion ausführt.



Bewegen: Die max. Anzahl an u die sich Charakter für einen ausgegebenen AT bewegen kann. Rauf- und runterklettern kostet 2AT's. Jede Änderung der Richtung oder Ausrichtung sind frei. Befreundete Charaktere behindern die Bewegung nicht. Kein Charakter kann mehr als 3AT's pro Runde für Bewegung ausgeben.



Bewegen und Schiessen: Kombiniert eine Bewegungs- mit einer Schussaktion (1Schuss) zum Preis von nur einem AT. Der Wert auf der Stat Karte ist die max. Bewegungsreichweite mit einer Aktion. Du kannst entweder am Anfang oder Ende der Bewegung Schießen, aber nicht währenddessen. Bewegung und Schießen zählt als eine Bewegungsaktion und zählt in das max 3 Bewegungsaktionen-Kontingent und kann niemals mit Zielen kombiniert werden.



Zielen: Kosten 1AT. Beim Schießen erhöht sich die Nummer der zu würfelnden W6 um den Zielwert auf der Stat Karte.

Nahkampf (H2H): Es müssen keine AT ausgegeben werden. Sobald sich ein Charakter mit seinem Base direkt an das Base eines Gegners bewegt, werfe so viele W6 wie auf der Stat Karte für H2H angegeben sind. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer und jeder Treffer eine Verwundung. Selbst wenn der angegriffene Charakter den ersten Angriff nicht überlebt, schlägt er doch genauso zurück; der Kampf endet sobald einer der beiden fällt.



Unterdrückungsfeuer(UF): 1AT um einen Marker an einem beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld der innerhalb der LOS liegt zu platziere. Jeder freundliche oder gegnerische Charakter der sich zu jedem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Reichweite des Unterdrückungsmakers befindet, kann keine Aktionen ausführen. Ausser Granaten werfen, allerdings nur innerhalb einer reduzierten Reichweite von 5u oder um in den Nahkampf zu gelangen (H2H). Nur Charaktere mit dem SF Symbol auf ihrer Karte können diese Aktion ausführen, und es braucht mindestens 2 Charaktere die dauerhaft schießen (Außer einer ist mit einem MG ausgerüstet). Einmal initiiert, kann jeder befreundete Charakter beitreten, jeder gibt 1AT aus und platziert einen Sf Marker auf seiner Karte. Die Marker bleiben solange liegen bis der Schiessende Charakter verwundet oder getötet wird, oder eine andere Aktion ausführt. Solange der Marker im Spiel ist, wird zu Beginn jeder deiner Runden 1W6 für jeden Charakter der eine Sichtlinie hat und schießt gewürfelt: für jede 6 bekommt der Gegner mit dem niedrigsten H2H-Wert eine Verwundung solange er im Radius des Markers und in Sichtlinie ist. Dieser Würfelwurf benötigt keine Aktionspunkte. Ein Charakter kann kein Unterdrückungsfeuer ausführen, wenn er im selben Zug schon Attakiert hat.

VERWUNDET UND AUSGESCHALTET

Wenn ein Charakter verwundet wird, wird seine Karte sofort auf die Verwundetseite gedreht und alle hier angegebenen Werte werden fortan verwendet. Der Wundschockmarker ist direkt an der Base zu platziere bis zum Ende des laufenden Zuges. Der Charakter ist nicht in der Lage weitere Aktionen auszuführen und zählt als in Deckung (Take Cover) befindlich bis der Marker entfernt wird. Wenn ein verwundeter Charakter erneut verwundet wird, oder ein Charakter wird mit einer Doppel Sechs in einem Einzelschuss getroffen, oder bekommt zwei Verwundungen durch eine Explosion, ist er sofort Ausgeschaltet.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind spezifisch für einen Charakter und sind dauerhaft Wirksam wenn sie auf der Stat Karte vermerkt sind. Sie benötigen keine AT.



Befehle: ein Charakter mit dieser Fähigkeit erlaubt einen befreundeten Charakter innerhalb seines Commandradius (5u) mehr Aktionen auszuführen als ihm auf seiner Stat Karte erlaubt sind. Das Maximum an extra Aktionen ist der Wert Neben dem Commandsymbol auf der Stat Karte. Jede erlaubte extra Aktion kostet 1AT wie sonst auch.



Tarnung: Der Charakter zählt immer als hätte er „Deckung nehmen“ (+1 auf Trefferwürfe) so oft er in halber Deckung ist.

DAS SCHLACHTFELD: 1-48Tactics wird auf einem Spielfeld mit nicht weniger als 60x60cm (2'x2') gespielt.

ABMESSUNGEN UND SICHTLINIE (LOS)

Alle Abmessung werden in Units (u) entweder als 1 inch oder 2,5cm gezählt. Alle Distanzen werden von dem nächstmöglichen Punkt am Rand der Base bzw. Marker gemessen. Vor Beginn des Spiels wird geklärt welches Gelände komplette, und welche nur teilweise Deckung gibt. Wenn ein anvisierter Charakter hinter einem Geländestück steht, das komplette Deckung gibt, und das Base vom Angreifer von keinem Punkt seines eigenen Bases gesehen wird, befindet sich das Ziel nicht in Sicht und kann nicht beschossen werden. Sonst besteht eine Sichtlinie, welche klar und deutlich oder halb verdeckt sein kann. Wenn ein Teil des Verteidigerbases (aber nicht alles) vom Angreifer Base sichtbar ist, ohne durch komplette Deckung verdeckt zu sein, zählt er als

a: "In Deckung gehen" Marker

b: "Wund Schock" Marker

c: "Unterdrückungsfeuer" Marker

d: "Feuerbereitschaft" Marker



in halber Deckung befindlich. Wenn das ganze Base sichtbar ist besteht eine klare Sichtlinie (LOS) und das Ziel steht im offenen. Genauso wenn ein Charakter in Deckung ist wenn kein Punkt des Zielbases sichtbar ist, ohne das der Angreifer die Halbe Deckung überquert. Aber wenn ein Teil des Bases sichtbar ist, gilt er als im offenen stehend. 60mm runde Szenische Bases zählen immer als halbe Deckung. Wenn ein Charakter in ihnen Steht, wird immer von dem Rand seiner normalen Base gemessen. Kein Geländestück oder Charakter gibt halbe Deckung wenn sich das Ziel innerhalb von 2 u vom Angreifer befindet.

Kein Geländestück oder Charakter gibt halbe Deckung wenn sich das Ziel innerhalb von 2 u zum Angreifer befindet.