

STARQUEST



EINSATZ: CYBOT

EINSATZ: CYBOT

ANGRIFF AUF BLUD VI

INHALT

12 Citadel Figuren:

6 Space Marines, 4 Androiden und
2 Cybots

3 schwere Waffen für den Cybot

3 Extra-schwere Waffen für den Cybot

3 Tarantula mobile Unterstützungswaffe

3 Tarantula Steuerkonsole

9 Extra-schwere Marine Waffen

6 Bolter

6 Rucksäcke

6 Schotts

1 Neue Space Marine Referenzkarte

2 Korridor Abschnitte

2 Wände

1 Cybot Fabrik Spielbrett Abschnitt

2 spezielle Kampfwürfel

8 Radar Blips

8 Verstärkungs Marken

3 Wandklammern

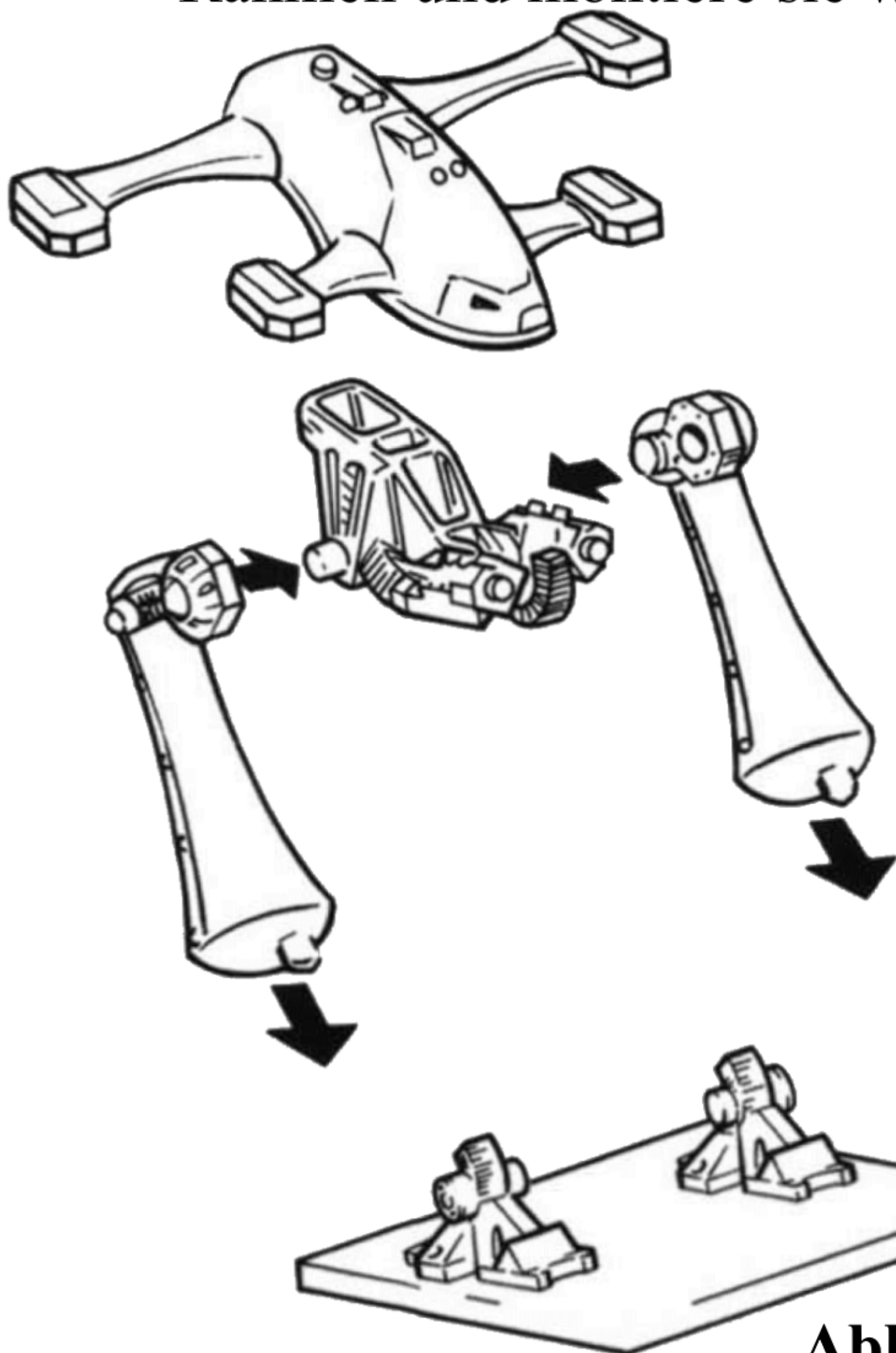
10 Bases

Die Figuren in "Einsatz: Cybot" wurden speziell von Citadel Miniatures entworfen.

Zusammenbau

- 1 Entferne vorsichtig je zwei Space Marines aus den roten, gelben und blauen Rahmen. Stecke jede Miniatur auf einen runden Base.

Bringe an jeder Figur einen Rucksack an. Die Space Marines können nun mit einer der neuen extra-schweren Waffen ausgestattet werden: einer Laserkanone, einem Multimelter oder einem Desintegrationsstrahler. Nimm diese Waffen aus dem Rahmen und montiere sie wie normale Marine Waffen an den Space Marines.



- 2 Entferne alle vier Androiden vorsichtig aus dem grauen Rahmen und stecke jede Figur auf ein rundes Base.

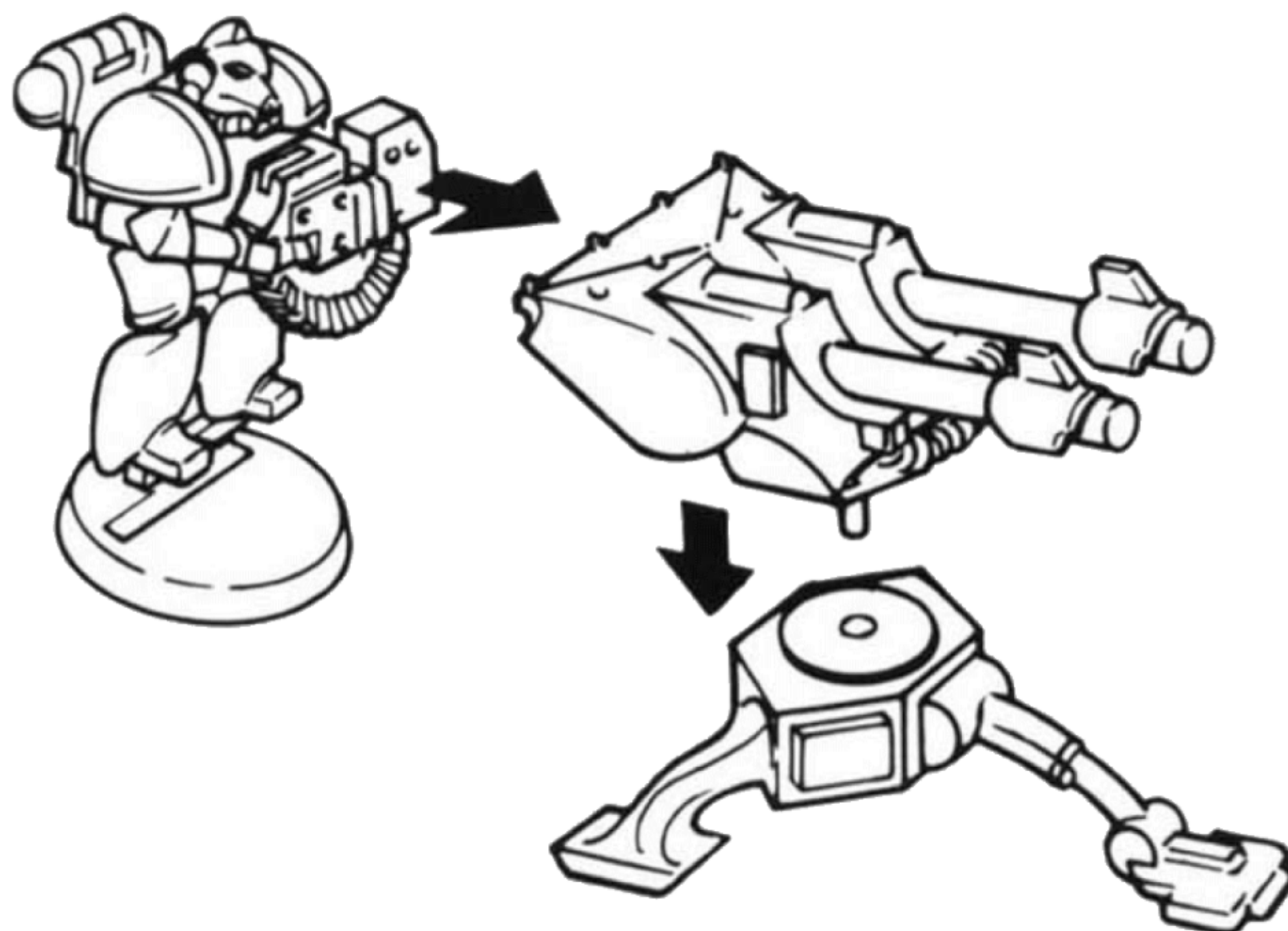
- 3 Entferne die Cybot Teile aus dem grauen Rahmen und baue ihn auf die gleiche Weise wie in StarQuest zusammen. Entferne die neuen Cybot Teile aus dem grauen Rahmen und wiederhole das Zusammenbau wie in Abbildung 1 gezeigt.

Beachte, dass die verschiedenen Teile des Cybot austauschbar sind und zum Bau von vier verschiedenen Klassen von Cybots verwendet werden können.

Abbildung 1.



- 4** Entferne die Teile der Tarantula Mobile Unterstützungswaffe aus den drei Marine Rahmen. Bringe das Waffenteil wie in Abbildung 2 gezeigt an der Stativhalterung an. Wiederhole diesen Vorgang für die beiden anderen Tarantulas.



Entferne die Tarantula Steuerkonsolen aus den drei Marine Rahmen. Um die Tarantula Mobile Unterstützungswaffe zu bedienen, befestige eine Tarantula Steuerkonsole an einem Space Marine. Verbinde diese dann mit der Rückseite der Tarantula, wie in Abbildung 2 gezeigt.

Abbildung 2.

- 5** Drücke die beiden Cybot Fabrikwände vorsichtig aus dem Stanzbogen aus und schiebe sie zusammen. Verwende die kreuzförmige Wandklammer (aus dem StarQuest Hauptspiel), um die Wände oben zu verbinden (siehe Abbildung 3).

Befestige die zusammengebauten Wände mit zwei T-förmigen Wandklammern (aus dem StarQuest Hauptspiel) am Spielbrett der Cybot Fabrik. Siehe Abbildung 3.

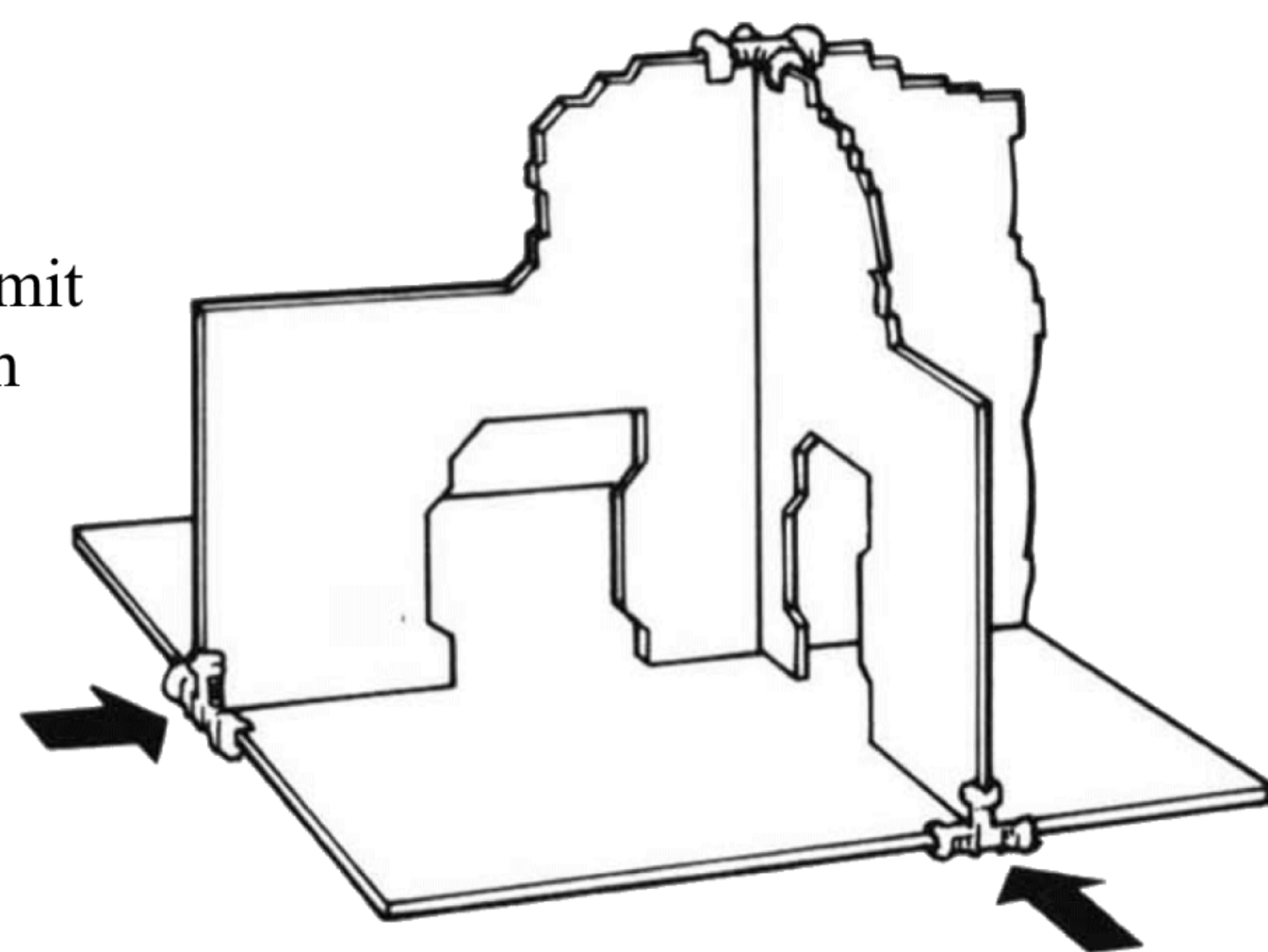
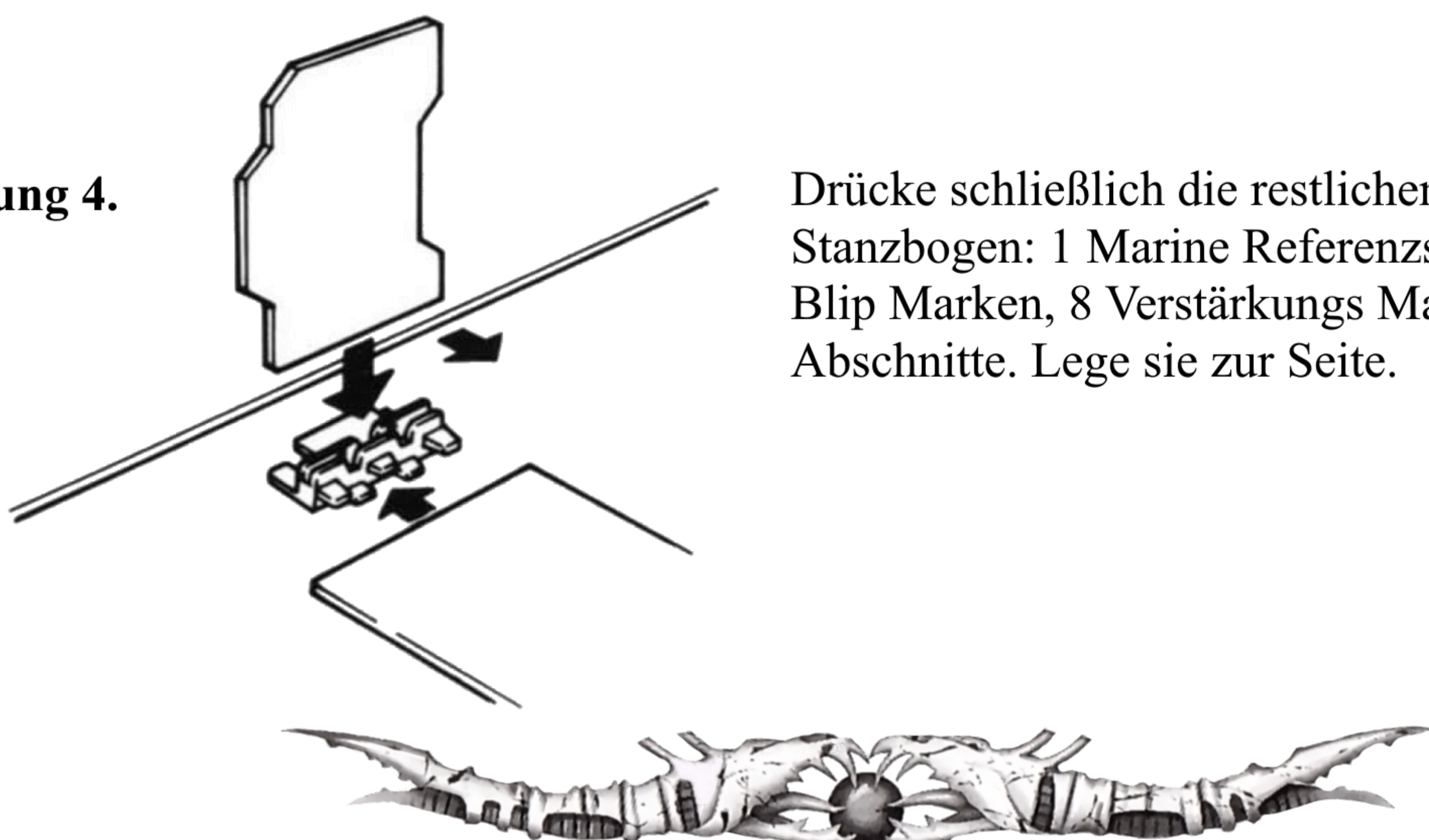


Abbildung 3.

- 6** Drücke vorsichtig die sechs Schotts aus dem Stanzbogen und stecke jede in eine Wandklammer (drei Wandklammern sind dem StarQuest Hauptspiel entliehen, drei werden mit Einsatz Cybot mitgeliefert). Diese neuen Schotts werden verwendet, um Teile des Spielbretts miteinander zu verbinden, wie in Abbildung 4 gezeigt.

Abbildung 4.



Drücke schließlich die restlichen Teile aus dem Stanzbogen: 1 Marine Referenzstammkarte, 8 Radar Blip Marken, 8 Verstärkungs Marken und 2 Korridor Abschnitte. Lege sie zur Seite.



Einführung

Einsatz Cybot enthält mehrere neue Waffen und Cybot Teile. Bevor Du zu Deiner ersten Mission aufbrichst, lies Dir die neuen Regeln sorgfältig durch. Alle Grundregeln von StarQuest gelten nach wie vor und viele der neuen Regeln funktionieren auf ähnliche Weise.

Marine Spieler

Die Marines haben jetzt eine neue Auswahl an Waffen zur Verfügung: drei extra schwere Waffen und eine Tarantula - eine verheerende mobile Unterstützungswaffe. Um die Tarantula zu bemannen, wurden die Ränge der Marines um zwei weitere Marines erweitert, die als Kanoniere fungieren.

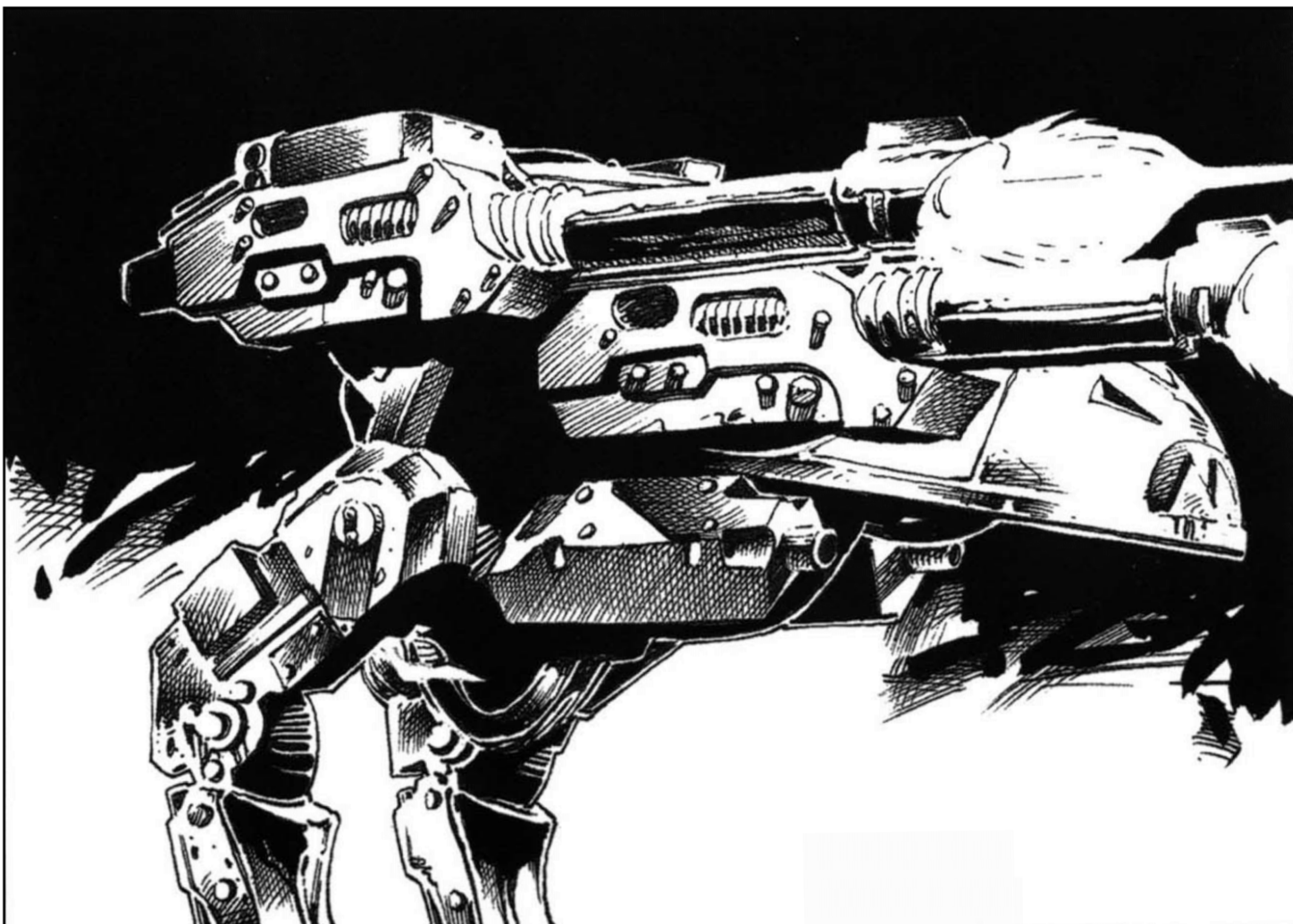
Extra-schwere Waffen

Die extra-schweren Waffen wurden entwickelt, um den Marines eine größere Feuerkraft gegen schwer gepanzerte Feinde zu geben.

Wie bei den originalen schweren Waffen hat jede Extra-schwere Waffe eine besondere Art des Feuerns: jede wirkt auf einen Bereich aus und kann daher mehr als ein Ziel auf einmal treffen. Um diese extra-schweren Waffen einzusetzen, musst Du mit drei Schwerwaffen Würfeln werfen, um anzugreifen.

Auftrags- und Ausrüstungskarten für Schwere Waffen dürfen nicht für extra-schweren Waffen verwendet werden.

Jeder Marine mit einer extra-schweren Waffen ist für den Chaos Spieler 10 Punkte wert, wenn er eliminiert wird.





Laserkanone

Die Laserkanone kann drei Schüsse in einem Spielzug abgeben. Alle drei Schüsse müssen entweder vor oder nach der Bewegung der Marine Figur abgefeuert werden. Ein Marine kann z.B. nicht einen Schuss abgeben, sich bewegen und dann seine restlichen zwei Schüsse abgeben.

Jeder Schuss der Laserkanone wirkt auf einen Bereich von vier Feldern, wie unten dargestellt (Abbildung 1a). Es sind aber nur die Felder betroffen, zu denen der schießende Marine eine direkte Sichtlinie verfolgen kann.

Jedes Mal, wenn Du die Laserkanone abfeuerst, wirf einen Schwerwaffen Würfel: Jede einzelne Figur auf den betroffenen Feldern wird mit dem gewürfelten Ergebnis angegriffen.

Du kannst Dich auch dafür entscheiden, einen oder mehrere Schüsse auf dasselbe Gebiet abzugeben. Wenn Du Dich dafür entscheidest, kannst Du zwei oder sogar alle drei Schwerwaffen Würfel in einem Angriff werfen; das Ergebnis aller Würfel bestimmt, welchen Effekt Dein Angriff im Zielgebiet hat.

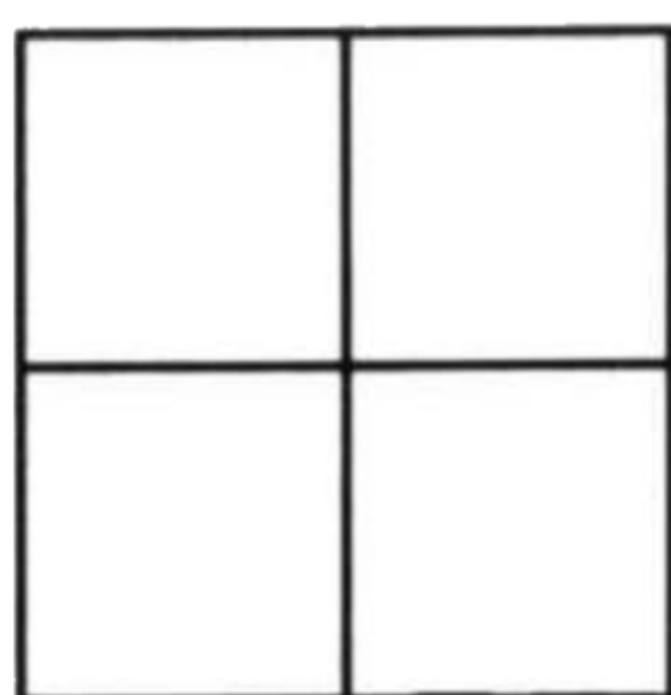


Abbildung 1a

Beispiel

Der Spieler mit der Laserkanone beschließt, seinen ersten Schuss auf den heller schattierten Bereich abzugeben (siehe Abbildung 1b). Er würfelt eine 2 und wendet dieses Ergebnis auf jeden der Grots in diesem Bereich an; er eliminiert drei der Grots, aber der vierte Grot wird nicht eliminiert, weil er zwar innerhalb des Bereichs steht, der normalerweise von dem Schuss der Laserkanone betroffen ist, aber der schießende Marine kann keine direkte Sichtlinie zu diesem bestimmten Feld verfolgen. Als nächstes beschließt der Spieler, seine verbleibenden zwei Schüsse auf den dunkler schattierten Bereich abzufeuern. Er wirft zwei Würfeln und erzielt insgesamt eine 3 und eliminiert damit beide Androiden.

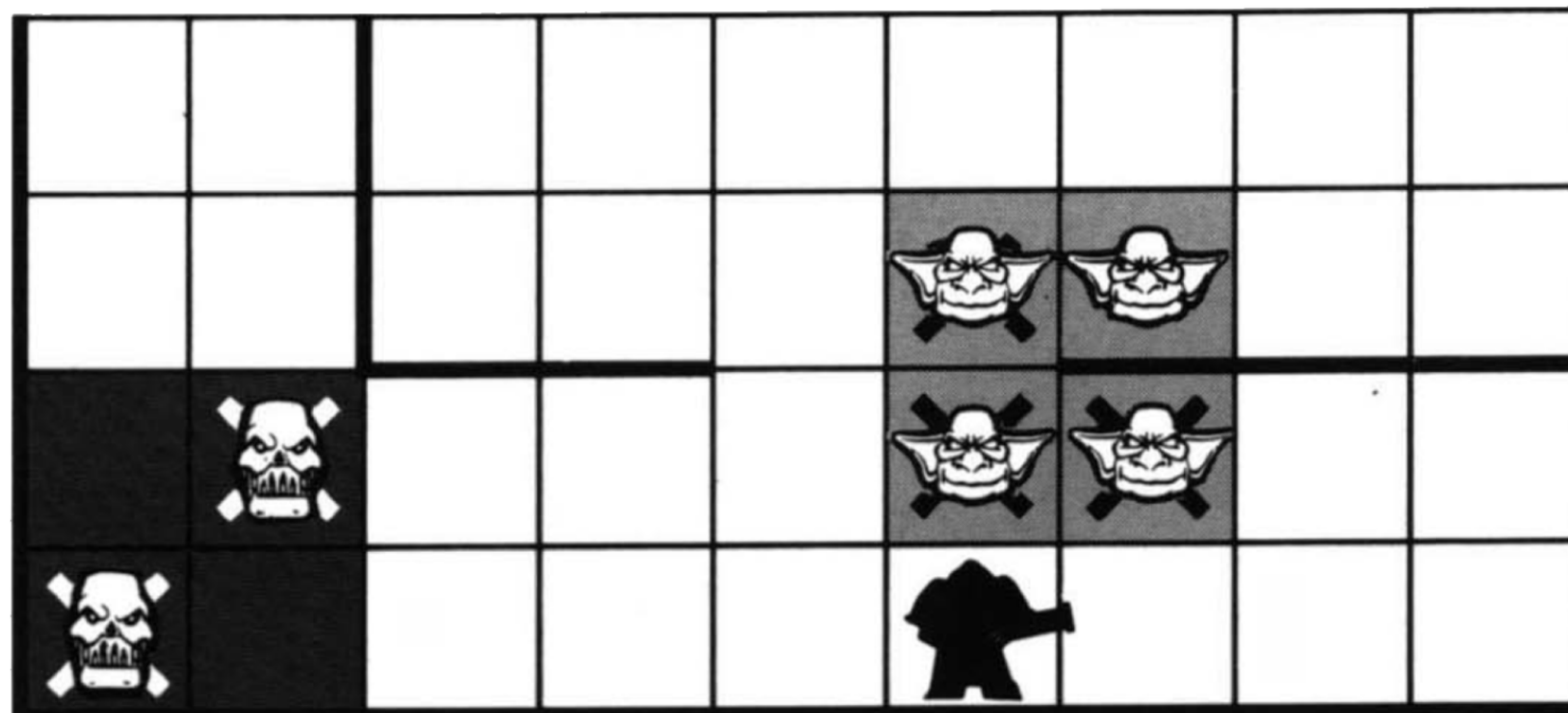
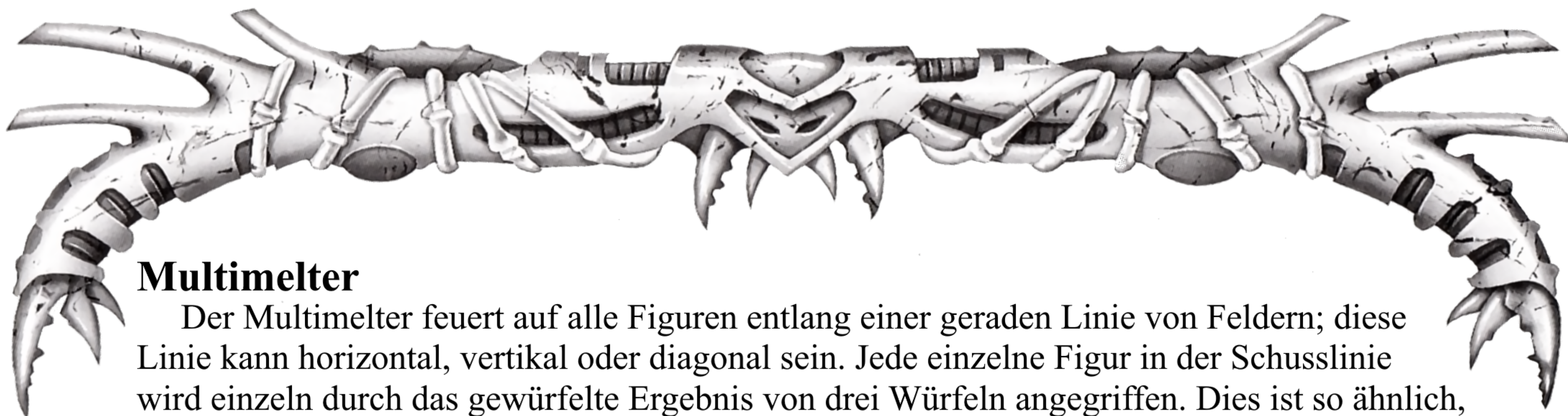


Abbildung 1b





Multimeter

Der Multimeter feuert auf alle Figuren entlang einer geraden Linie von Feldern; diese Linie kann horizontal, vertikal oder diagonal sein. Jede einzelne Figur in der Schusslinie wird einzeln durch das gewürfelte Ergebnis von drei Würfeln angegriffen. Dies ist so ähnlich, wie beim Plasmawerfer. Allerdings wird für jede Figur in der Schusslinie 3 Würfel geworfen. Wie beim Plasmawerfer wird die Schusslinie blockiert, sobald sie auf eine Wand oder eine geschlossene Tür trifft.

Beispiel

Der Plasmawerfer wird entlang eines Korridors abgefeuert, in dem sich drei Figuren in der Schusslinie befinden (siehe Abbildung 2). Der Spieler würfelt mit drei Würfeln und erzielt eine Gesamtzahl von 7 gegen den Grot und eliminiert ihn somit. Dann würfelt er mit drei Würfeln und erzielt eine Ergebnis von 2 gegen den Androiden, der unverletzt bleibt. Schließlich würfelt er mit drei Würfeln und erzielt insgesamt 4 Punkte gegen den Ork und eliminiert auch ihn.

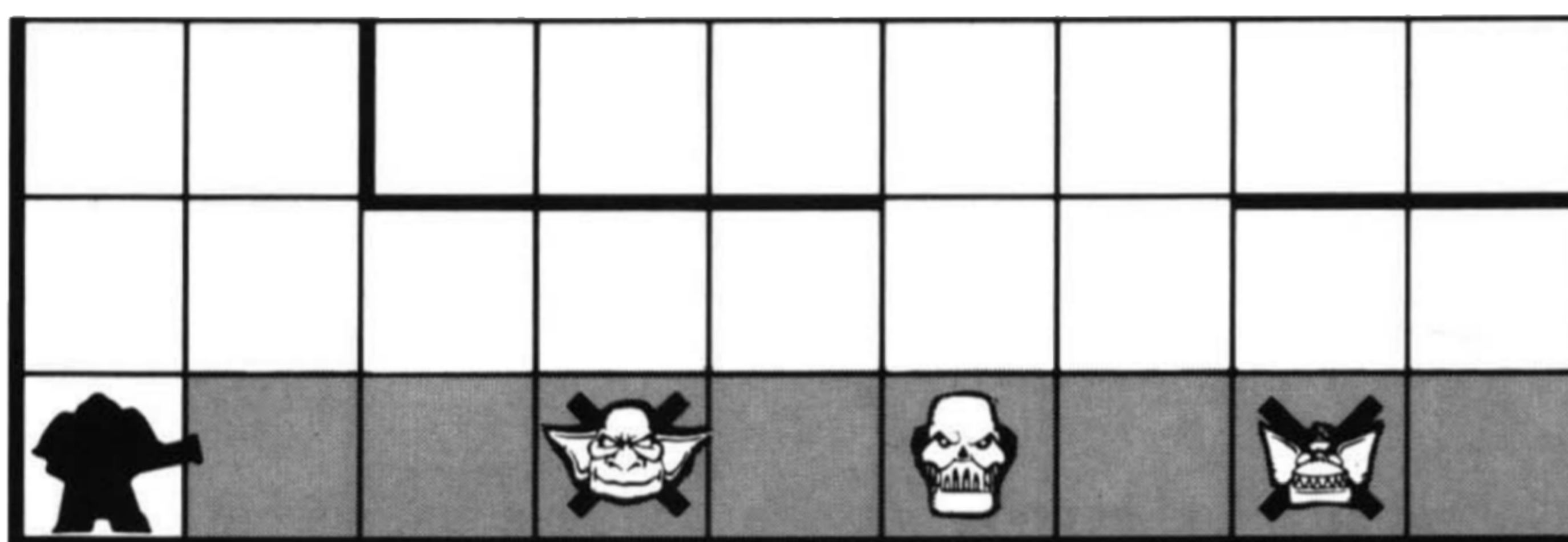


Abbildung 2





Desintegrationsstrahler

Der Desintegrationsstrahler feuert in einer geraden Linie, diese kann horizontal, vertikal oder diagonal sein, bis er durch eine Wand oder eine geschlossene Tür gestoppt wird. Das letzte Feld in der Feuerlinie ist der Ort, an dem der größte Schaden entsteht. Jede Figur, die sich in diesem Feld befindet, wird mit dem gewürfelten Ergebnis aller Würfel getroffen.

Der Aufprall des Desintegrationsstrahlers verursacht eine Explosion, die sich auf alle angrenzenden Felder auswirkt. Diese Felder werden mit dem gewürfelten Ergebnis minus eins angegriffen. Die Explosion wirkt sich nicht auf benachbarte Figuren auf der anderen Seite von geschlossenen Türen oder Wänden aus.

Die Felder zurück entlang der Schusslinie sind ebenfalls von der Explosion betroffen. Jedes nachfolgende Feld wird mit einem Würfel weniger angegriffen, als das Feld davor, bis der Angriffswert Null erreicht.

Vorsicht! Wird der Desintegrationsstrahler aus nächster Nähe abgefeuert, kann es sein, dass die Explosion den Marine ebenfalls eliminiert, der die Waffe abgefeuert hat!

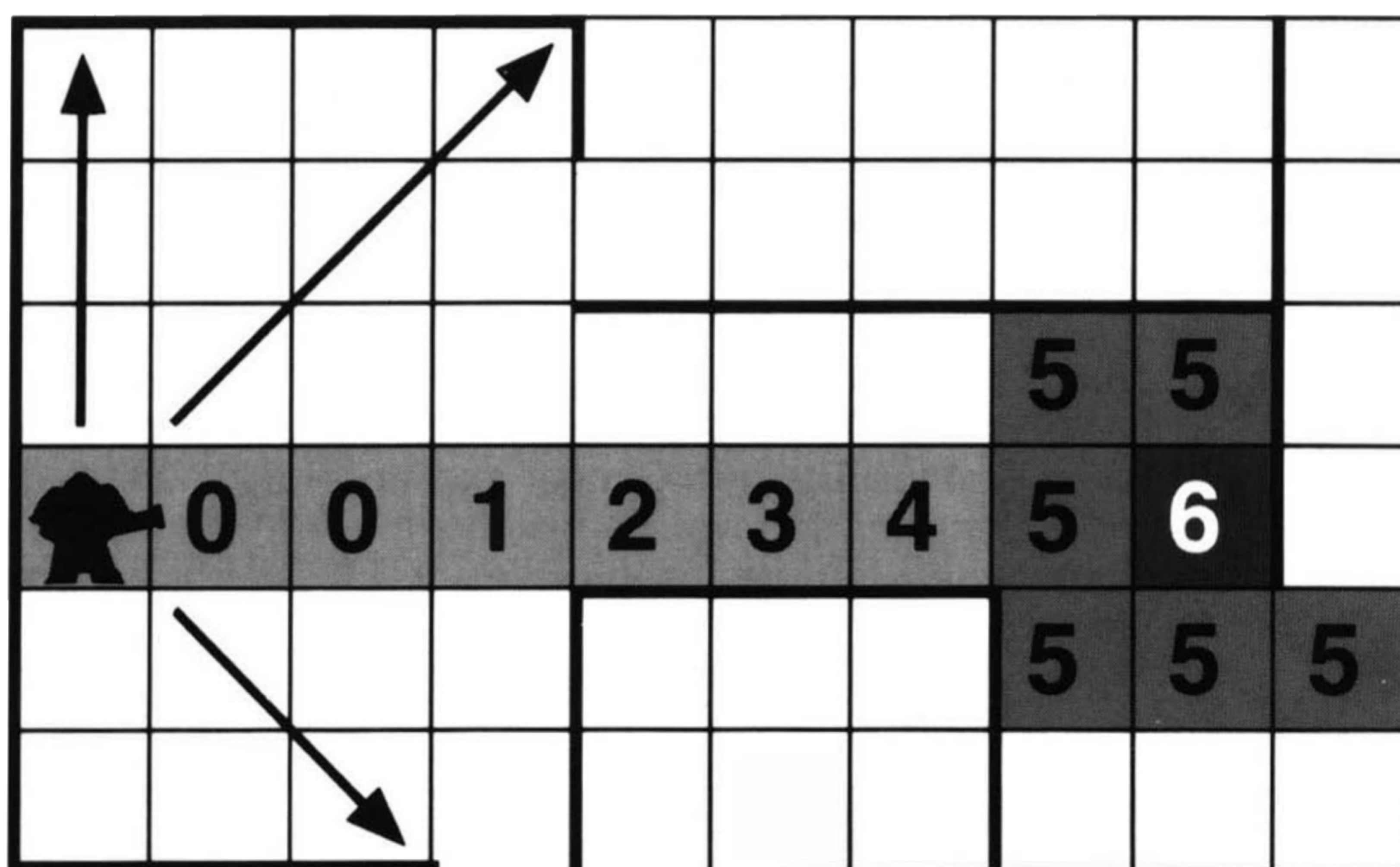


Abbildung 3.

Beispiel

Schau Dir Abbildung. 3 an, um die Auswirkung des Desintegrationsstrahler zu sehen: Ein Marine entscheidet sich, entlang des Korridors zu feuern, wenn er in eine andere Richtung feuert, würde er riskieren, von der Explosion erfasst zu werden. Der Spieler würfelt mit drei Würfeln und hat ein Ergebnis von 6. Das Diagramm zeigt den Angriffswert gegen die verschiedenen Felder, die von dem Schuss betroffen sind. Am anfänglichen Aufprallpunkt an der Wand beträgt der Angriffswert 6. Die verursachte Explosion hat in den angrenzenden Feldern einen Wert von 5 und während sie entlang der Schusslinie zurückprallt, nimmt ihre Wirkung ab, sodass der Marine unversehrt bleibt.





Tarantula

Die Tarantula ist eine mobile Unterstützungswaffe. Während eines normalen Marine Spielerzuges kann sich die Tarantula entweder bewegen oder feuern, vorausgesetzt, sie ist mit einem Marine bemannt. Im Gegensatz zu anderen Spielfiguren kann die Tarantula nicht während desselben Marine Spielerzuges bewegen und feuern, es sei denn, es werden bestimmte Befehlskarten gespielt (siehe Befehlskarten auf Seite 11). Befehls- und Ausrüstungskarten für schwere Waffen dürfen für die Tarantula nicht verwendet werden.

Wie bei anderen Figuren blockiert die Tarantula die Sichtlinie anderer Marines beim Feuern. Andere Marine Spieler können jedoch an der Tarantula vorbei sehen, um Blip Marken in ihrer Sichtlinie zu finden.

Der Chaos Spieler darf die Tarantula nicht verwenden. Wenn der Chaos Spieler die Tarantula zerstört, erhält er 10 Punkte.

Tarantula Schützen

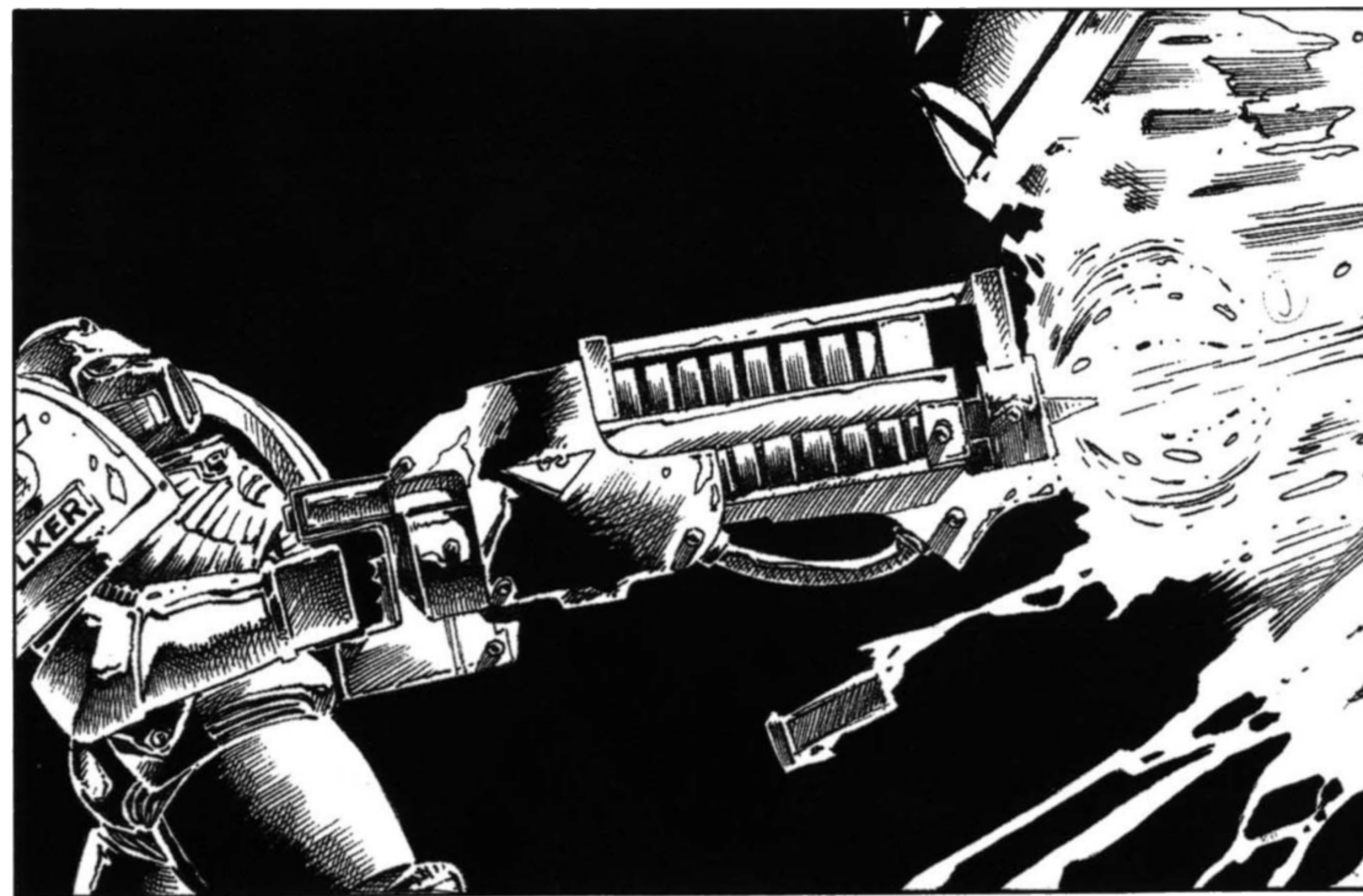
Alle Marines sind für die Bedienung der Tarantula ausgebildet. Der Tarantula darf sich nur bewegen oder feuern, wenn sie von einem Marine bemannt ist. Um die Tarantula zu bedienen, muss ein Marine mit der Tarantula Steuerkonsole ausgestattet sein und sich im Feld unmittelbar hinter der Tarantula befinden.

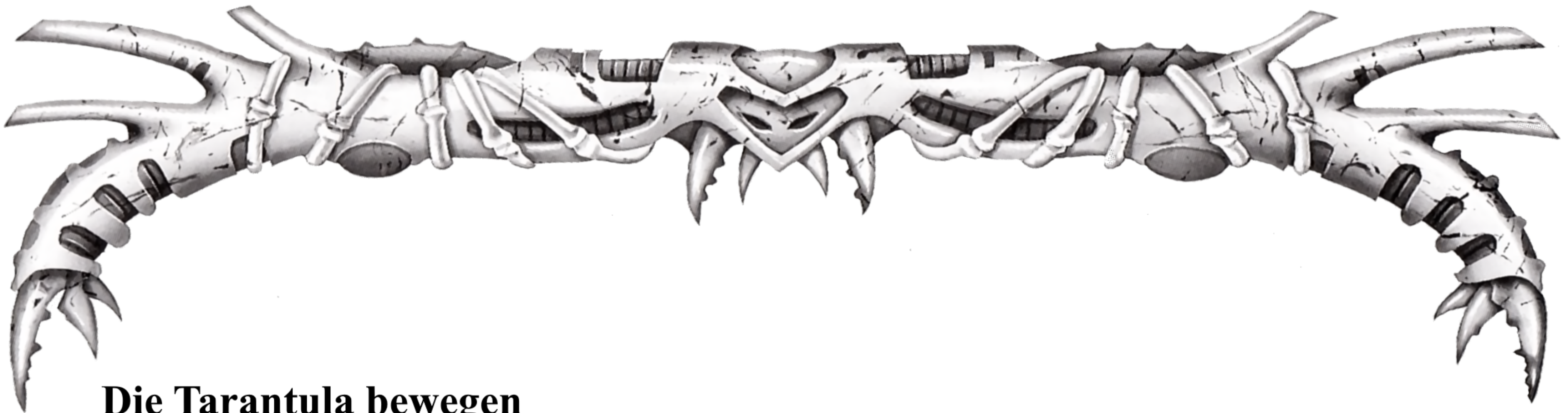
Aufgrund der schützenden Wirkung der Tarantula wird der Rüstungswert von Marine Schützen automatisch von 2 auf 4 erhöht, allerdings nur, wenn der Schütze von einer Figur beschossen wird, die sich im Feuerbereich der Tarantula befindet.

Ein Alien, das aus dem Feuerbereich der Tarantula auf den Schützen schießt, muss also ein Ergebnis höher als eine 4 werfen. Greift das Alien den Schützen von außerhalb des Feuerbereichs der Tarantula an, muss er nur höher als den normalen Rüstungswert des Schützen von 2 würfeln. (Siehe auch Feuerbereich auf Seite 9.)

Wenn der Schütze eliminiert wird, kann der Marine Spieler in seinem Spielzug einen anderen Marine als Schützen einsetzen. Der neue Schütze tauscht seine aktuelle Waffe gegen die Tarantula Kontrollkonsole aus. Allerdings darf er die Tarantula im selben Spielzug nicht bewegen oder feuern, es sei denn, es wurde eine Befehlskarte gespielt. Jeder Schütze ist für den Chaos Spieler 5 Punkte wert.

Wenn die Tarantula zerstört wird, kann der Schütze mit einem Bolter bewaffnet werden und als normaler Marine weitermachen.





Die Tarantula bewegen

Die Tarantula darf sich nur bewegen, wenn sie von einem Schützen bedient wird. Die Tarantula nimmt drei Felder ein, wenn sie von einem Schützen bedient wird. Diese drei Felder müssen in einer geraden Linie verlaufen, entweder senkrecht oder waagrecht, aber niemals diagonal. Bei ihrer Bewegung darf die Tarantula über andere Marine Figuren hinweggehen, aber sie darf ihre Bewegung nicht beenden, wenn sich auf einem der drei Felder, die sie einnimmt, ein anderer Marine befindet.

Die Tarantula darf sich sechs Felder auf einmal bewegen. Zählen Sie die Anzahl der Felder, die sich die Tarantula bewegt, immer von der Vorderkante aus. Die Tarantula darf sich horizontal oder vertikal bewegen, aber niemals diagonal bewegen. Sie darf die Richtung ändern, indem sie sich um 90° oder 180° um ihr mittleres Feld dreht. Diese Drehbewegung zählt nicht als eines der sechs Felder, die sie bewegen darf.

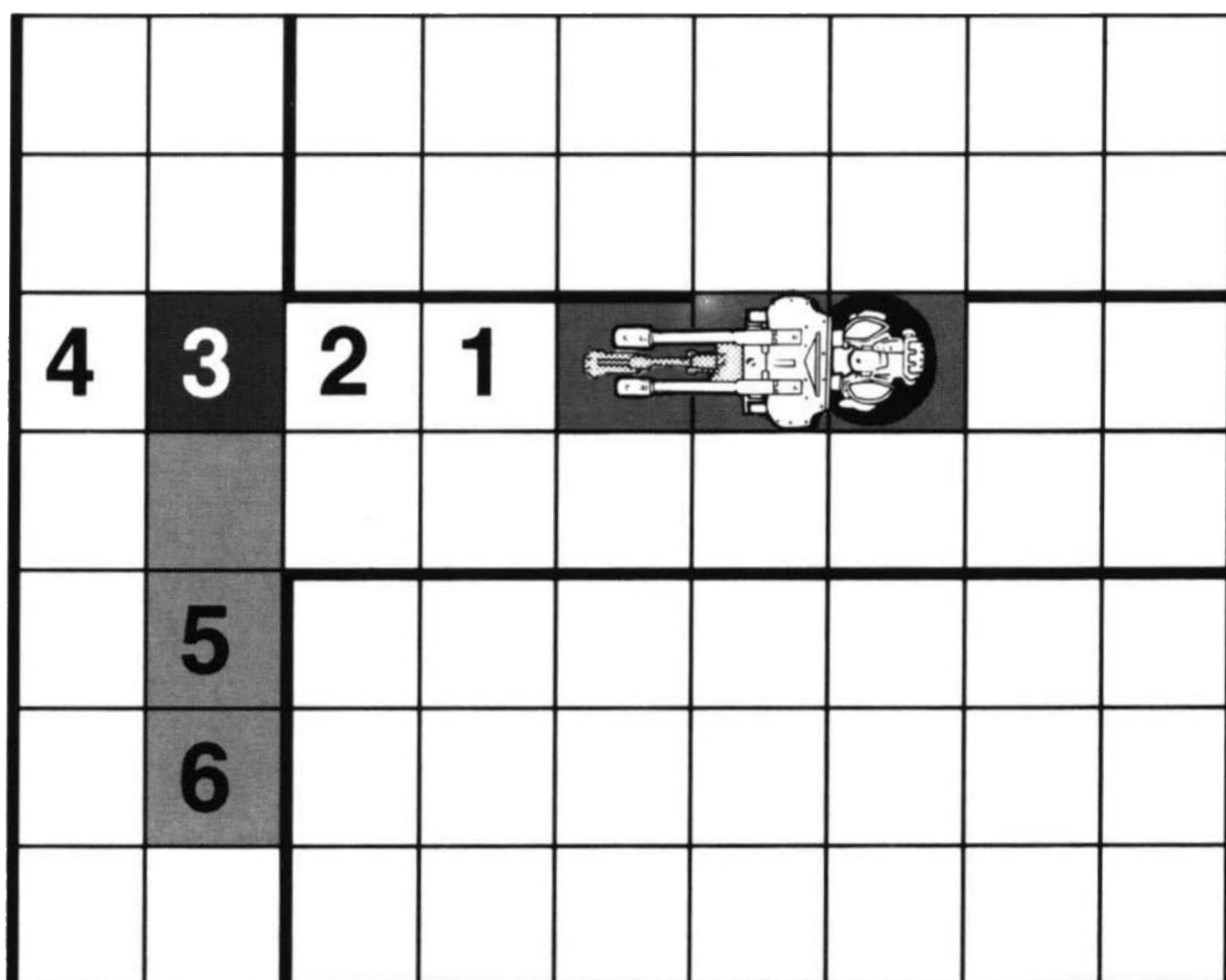


Abbildung 4

Beispiel

In Abbildung 4 beginnt die Tarantula ihren Spielzug auf den dunkel schattierten Feldern und wird zunächst um vier Felder vorwärts bewegt. Dann dreht sie sich um 90°, wobei sie sich um ihr mittleres Feld dreht, das als dunkler schattiertes Feld dargestellt ist, dann bewegt sich sie weitere zwei Felder, um ihren Spielzug auf den heller schattierten Feldern zu beenden.





Feuerbereich

Die Tarantula darf nur auf solche Ziele schießen, die sich ganz oder teilweise innerhalb ihres Feuerbereichs befinden und zu denen der Schütze, der die Tarantula bedient, auch eine direkte Sichtlinie herstellen kann. Ziele, die sich vollständig außerhalb des Feuerbereichs befinden, dürfen nicht beschossen werden.

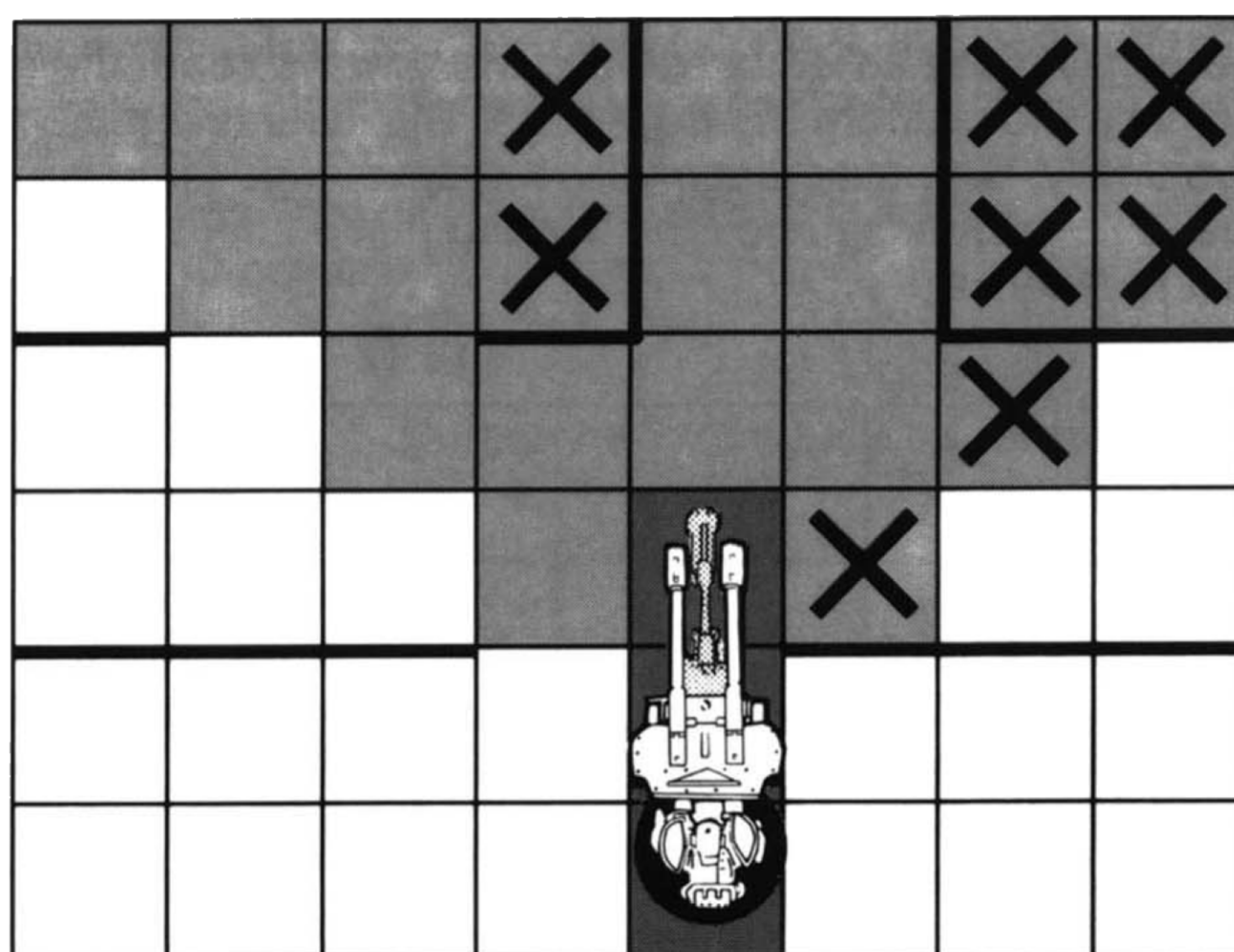


Abbildung 5

Beispiel

In Abbildung 5 sind die Felder innerhalb des Feuerbereichs der Tarantula hell schraffiert dargestellt. Die mit einem Kreuz markierten Felder sind diejenigen, zu denen der Schütze, der sich am Heck der Tarantula befindet, keine direkte Sichtlinie verfolgen kann und daher nicht schießen darf, obwohl sich diese Felder innerhalb des Feuerbereichs der Tarantula befinden.

Abfeuern der Tarantula

Die Tarantula kann drei Schüsse in einem Spielzug abgeben. Sie hat zwei Laserkanonen, die auf die gleiche Weise wie die Standard Laserkanone feuern.

Für jeden der drei Schüsse wirft der Marine Spieler zwei Schwerwaffen Würfel statt einem. Daher kann die Tarantula durch die Kombination von Schüssen auf dasselbe Gebiet vier oder sogar sechs Würfel in einem Angriff werfen.

Felder sind nur betroffen, wenn sie sich innerhalb des Feuerbereichs der Tarantula und in der Sichtlinie des Schützen befinden.





Befehlskarten

Einige Befehlskarten ermöglichen es der Tarantula, sich in einem Spielzug mehrmals zu bewegen und/oder zu feuern. Diese sind besonders mächtig, da sich die Tarantula normalerweise nur bewegen oder feuern kann. Die Befehlskarten, mit denen die Tarantula beides kann, sind: In Gruppen!, Vorwärts! und Feuer!

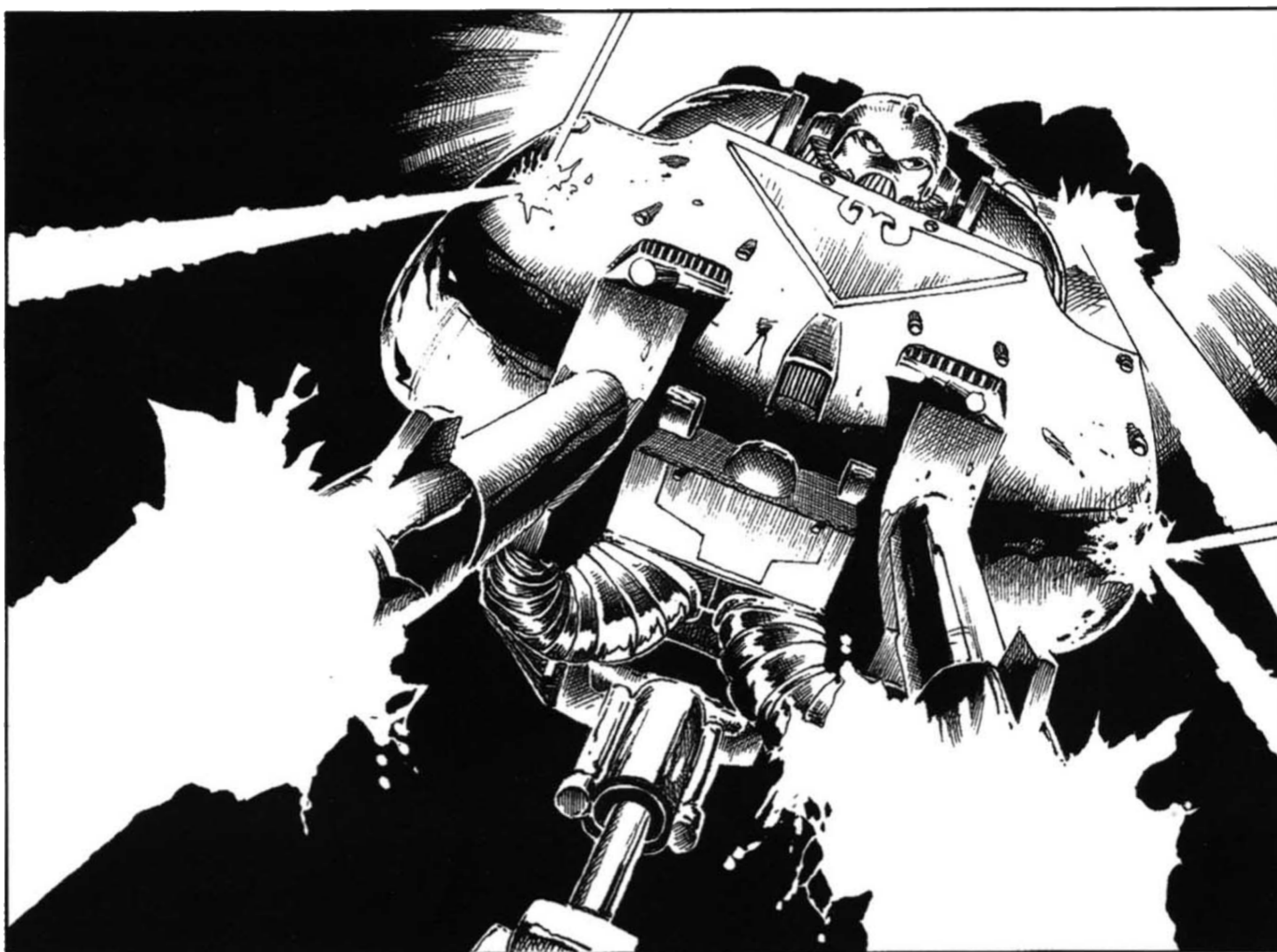
Treffer auf die Tarantula

Die Tarantula hat einen Panzerung von 6. Sie kann auf die übliche Weise beschossen werden, und wenn der Wert des Angriffs ihren Panzerung übersteigt, wird sie zerstört und aus dem Spiel genommen. Der Schütze kehrt in seine Rolle als normaler Marine zurück und darf dann mit einem Bolter bewaffnet werden. Wenn der Chaos Spieler die Tarantula zerstört, erhält er 10 Punkte.

Die Tarantula im Nahkampf

Wenn er die Tarantula im Nahkampf angreift, muss der Chaos Spieler entscheiden, ob er die Tarantula oder den Schützen angreift. Die Tarantula selbst würfelt im Nahkampf nicht, obwohl der Schütze, wenn er angegriffen wird, wie üblich zwei Leichtwaffen Würfel werfen darf. Wird die Tarantula im Nahkampf angegriffen, muss er ein Ergebnis höher als der Rüstungswert von 6 werfen, um die Tarantula zu eliminieren.

Gelingt der Angriff, wird die Tarantula zerstört und vom Spielbrett entfernt. Der Schütze kehrt in seine Rolle als normaler Marine zurück und darf dann mit einem Bolter bewaffnet werden.





Der Chaos Spieler

Neue Cybots

Der Chaos Spieler verfügt über eine Reihe neuen Cybot Teile, mit denen er bis zu vier alternative Cybot Modelle bauen kann. Diese verhalten sich genauso wie der Cybot aus dem Hauptspiel. Allerdings verbessern die neuen Teile die Leistung eines Cybots auf die folgenden Arten:

- 1) Jeder Cybot, der mit den längeren Beinteilen ausgestattet ist, darf sich sechs statt vier Felder bewegen.
- 2) Jeder Cybot mit dem größeren Oberteil darf mit vier Waffen statt mit zwei ausgerüstet werden. Daher werden fünf Treffer benötigt, um den Cybot zu eliminieren, da vier statt zwei Waffen zerstört werden müssen. Der Panzerung für alle Cybots bleibt bei 4.

Neue Cybot Waffen

Die neuen Cybot Waffen funktionieren genauso wie die neuen Marine Waffen (Laserkanone, Multimelter, Desintegrationsstrahler). Diese neuen Waffen werden zu den anderen verfügbaren Cybot Waffen hinzugefügt. Wenn der Chaos Spieler einen Cybot zum ersten Mal auf dem Spielbrett platziert, kann er ihn mit den verfügbaren Cybot Waffen ausrüsten.

Schotts

Schotts funktionieren wie normale Türen, außer dass sie von den Marines nicht geöffnet werden können: Um durch sie hindurchzukommen, müssen die Marines die Schotts zerstören, indem sie einen höheren Wert als die Panzerung des Schotts von 4 würfeln.

Marine Kommandanten können Schotts auch im Nahkampf zerstören. Der Marinekommandant muss versuchen, das Schott zu zerstören, indem er einen höheres Ergebnis als die Panzerung von 4 wirft.

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird das Schott zerstört und vom Spielbrett entfernt. Sobald es aus dem Spiel entfernt wurde, kann es nicht mehr verwendet werden.

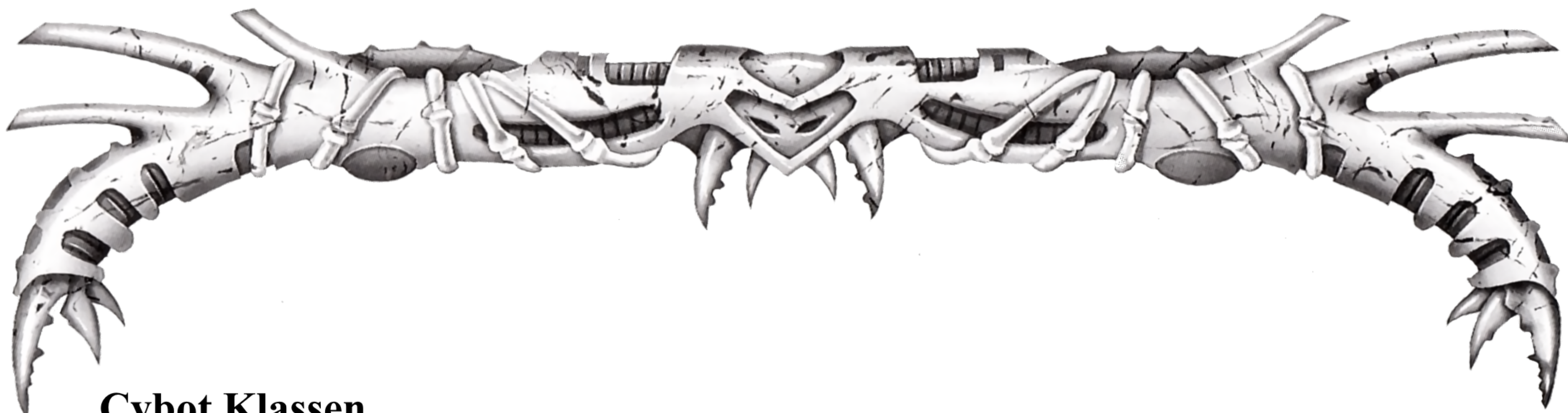
Der Chaos Spieler darf die Schotts öffnen und am Ende seines Spielzuges wieder schließen.

Punktevergabe

Der Chaos Spieler erhält die folgenden Punkte, wenn er eliminiert:

Einen Marine mit Extra-schwerer Waffe	10 Punkte
Eine Tarantula	10 Punkte
Einen Schützen	5 Punkte





Cybot Klassen

Die Space Marines haben die verschiedenen Cybots, denen sie bisher begegnet sind, benannt. Ihre Namen und Fähigkeiten sind unten aufgeführt:

Mark VII Cybot

Bewegung
Waffen

Punkte für Zerstörung



Bösartige Klasse

4

Befestigungen für 2 schwere/extra-schwere Waffen.
Bolter am Rumpf montiert.

25

Mark VIII Cybot

Bewegung
Waffen

Punkte für Zerstörung



Plünderer Klasse

6

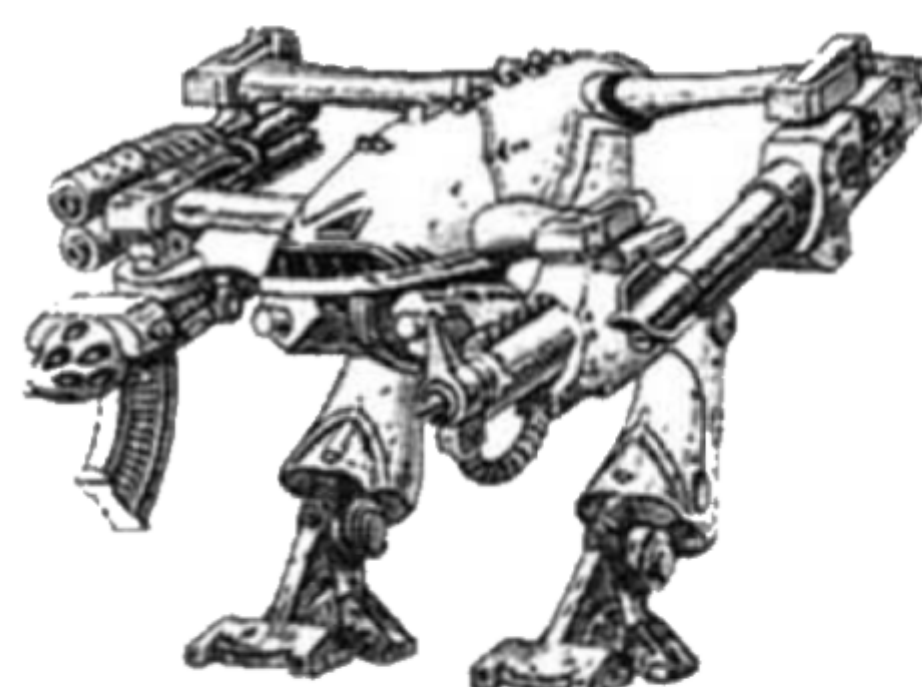
Befestigungen für 2 schwere/extra-schwere Waffen.
Bolter am Rumpf montiert.

30

Mark IX Cybot

Bewegung
Waffen

Punkte für Zerstörung



Beherrscher Klasse

4

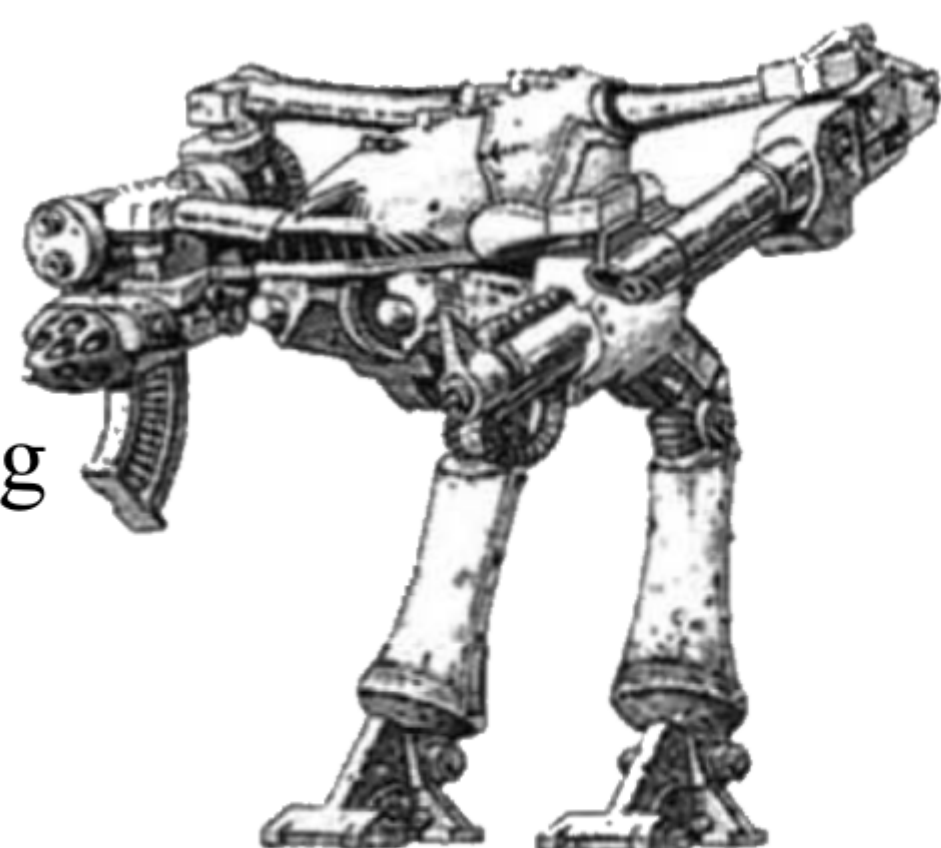
Befestigungen für 4 schwere/extra-schwere Waffen.
Bolter am Rumpf montiert.

40

Mark X Cybot

Bewegung
Waffen

Punkte für Zerstörung



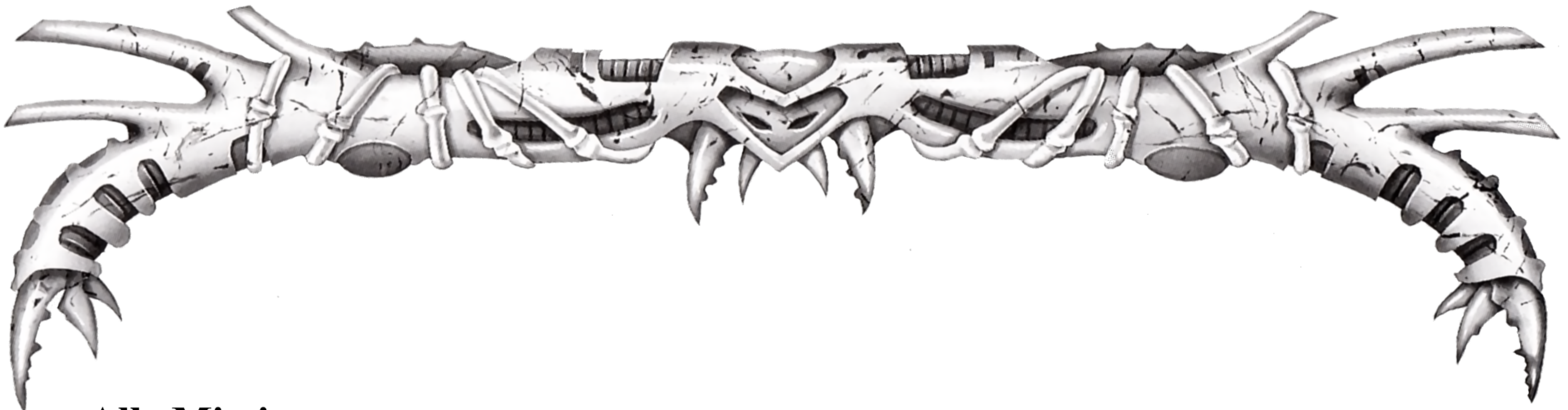
Abscheulichkeits Klasse

6

Befestigungen für 4 schwere/extra-schwere Waffen.
Bolter am Rumpf montiert.

50





Alle Missionen

Marine Spieler müssen ihre Space Marines nicht zurück auf ihre Startpositionen bewegen, um eine Mission zu beenden.

Stattdessen können die Space Marines das Spielbrett von jedem Korridorfeld aus verlassen, das mit einem weißen Pfeil markiert ist. Überprüfe die Lage dieser Felder zu Beginn jeder Mission.

Wenn die Space Marines eine Mission beginnen, muss der Chaos Spieler seine Radar Blips auf jeden der 4 Spielbrett Abschnitt legen, bevor sich einer der Marines bewegt.

Entferne für alle drei Missionen die Karte "Mutterschiff Scan" vom Ereigniskarten Stapel.

Mission Eins



Hauptmission

Mission 211/1-Sektor 978 - Überfall

Errichten Sie einen Stützpunkt am Hauptzugangstunnel. Erwarten Sie entschlossenen Widerstand der Chaos Kräfte in diesem Gebiet.

Warnung: Symbionten haben Teile dieses Sektors befallen.

Der Hauptangriff war erfolgreich. Die Space Marines haben einen Stützpunkt errichtet, während sie ihren Angriff auf das Herz der Cybot Fabrik vorbereiten. Es soll ein Vorstoß gestartet werden, um den Hauptzugangstunnel zu erreichen.

Die Hauptmissions Marke gewinnt der erste Marine Spieler, der zwei seiner Figuren in den Zugangstunnel bewegt hat.

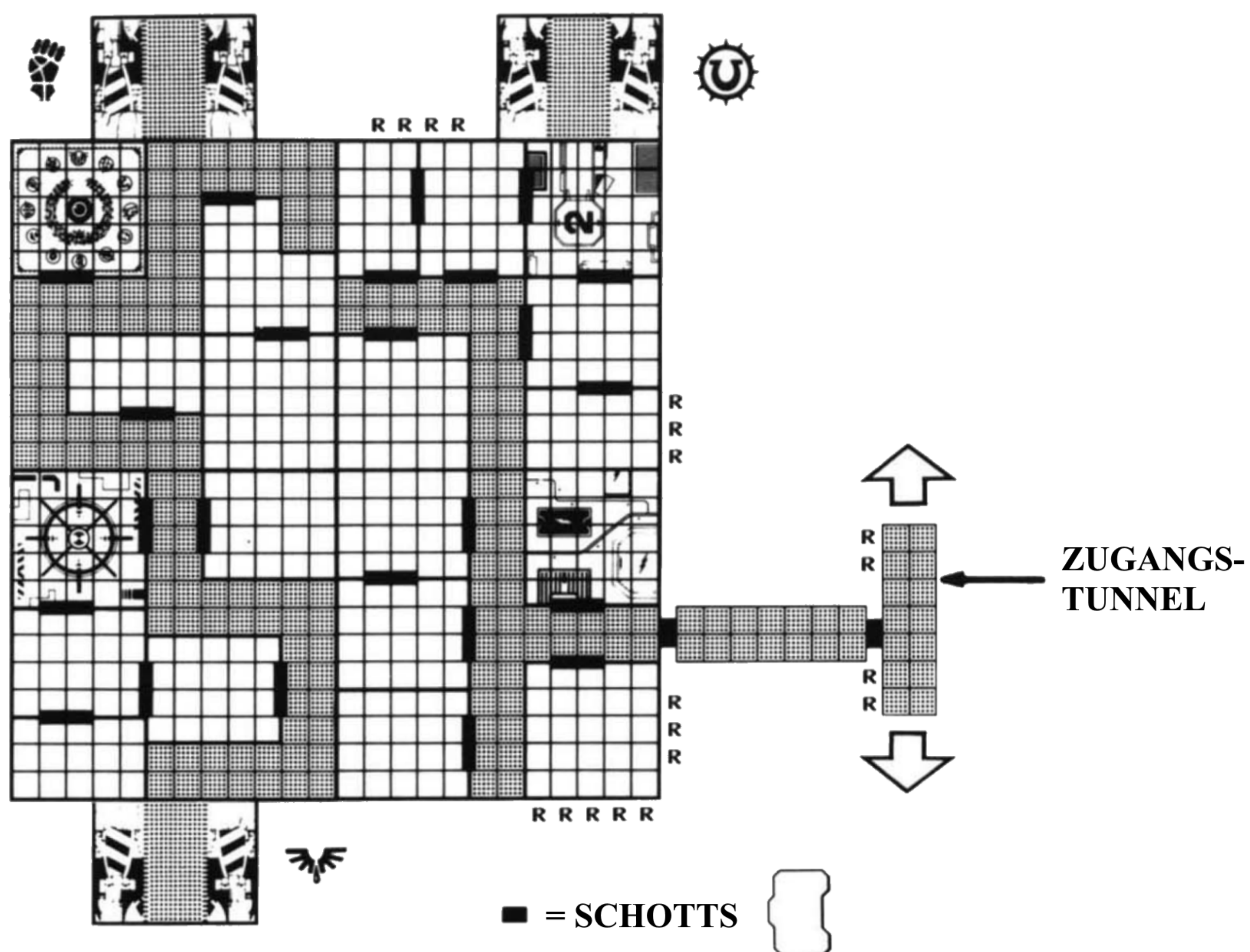
Die Nebenmissions Marke erhält der zweite Marine Spieler, der zwei seiner Figuren in den Zugangstunnel bewegt hat.





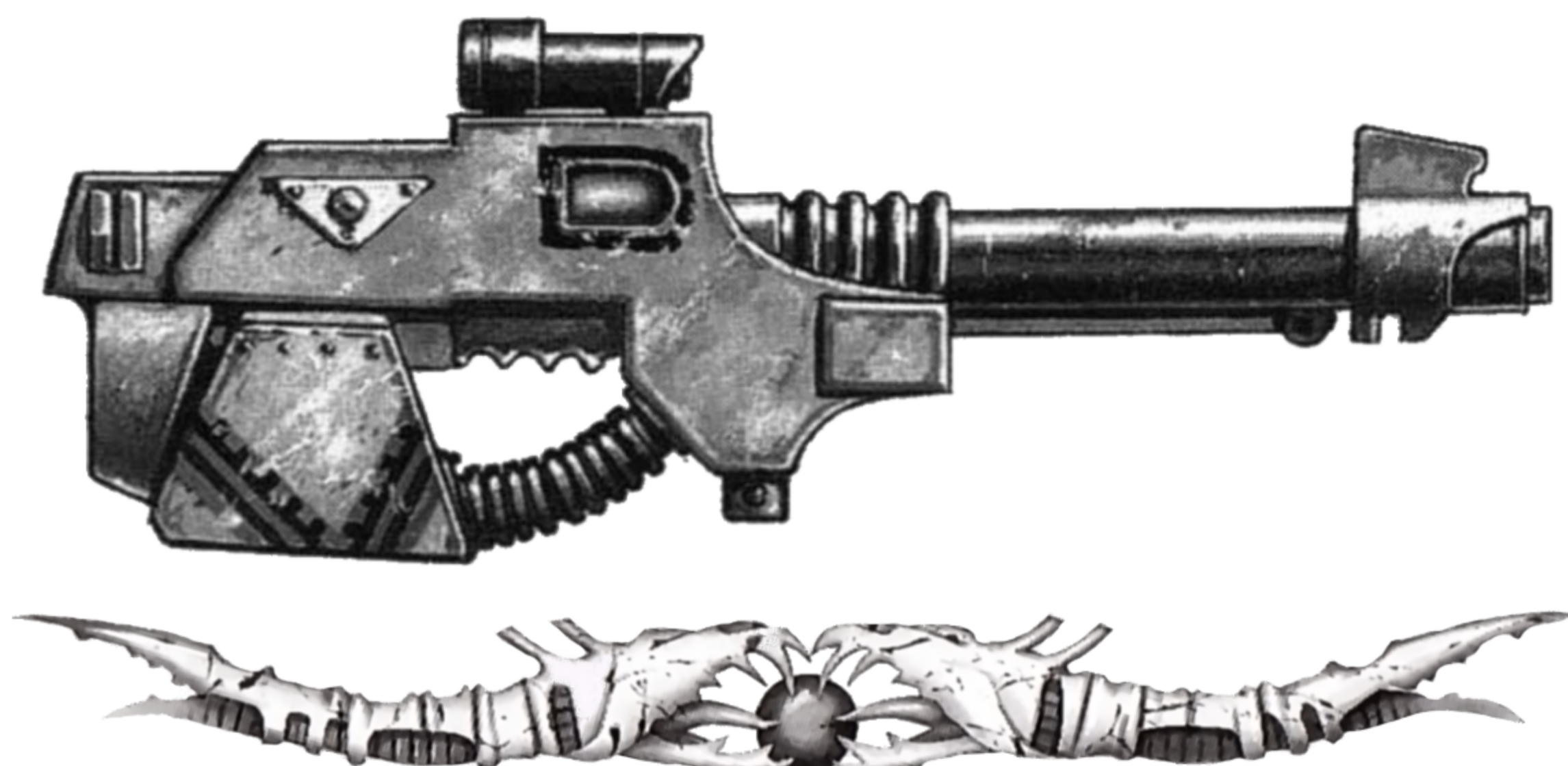
Anmerkungen

Wenn während des Spiels eine Symbionten Karte gezogen wird, darf der Chaos Spieler nun alle drei Symbionten auf ein beliebiges Feld stellen. Wenn es weniger als drei Symbionten gibt, darf der Chaos Spieler so viele platzieren, wie er zur Verfügung hat.



Blips: Verstärkung:

Alle Blip Marken bis auf den Mark VII und Mark X Cybot.
Ein Marine Spieler - Alle grünen und blauen Verstärkungs Marken.
Zwei Marine Spieler - Alle Verstärkungs Marken bis auf den Cybot.
Drei Marine Spieler - Alle Verstärkungs Marken bis auf den Mark VII, Mark VIII und Mark IX Cybot.



Mission Zwei

Hauptmission

Mission 211/2-Sektor 978 - Neutralisieren

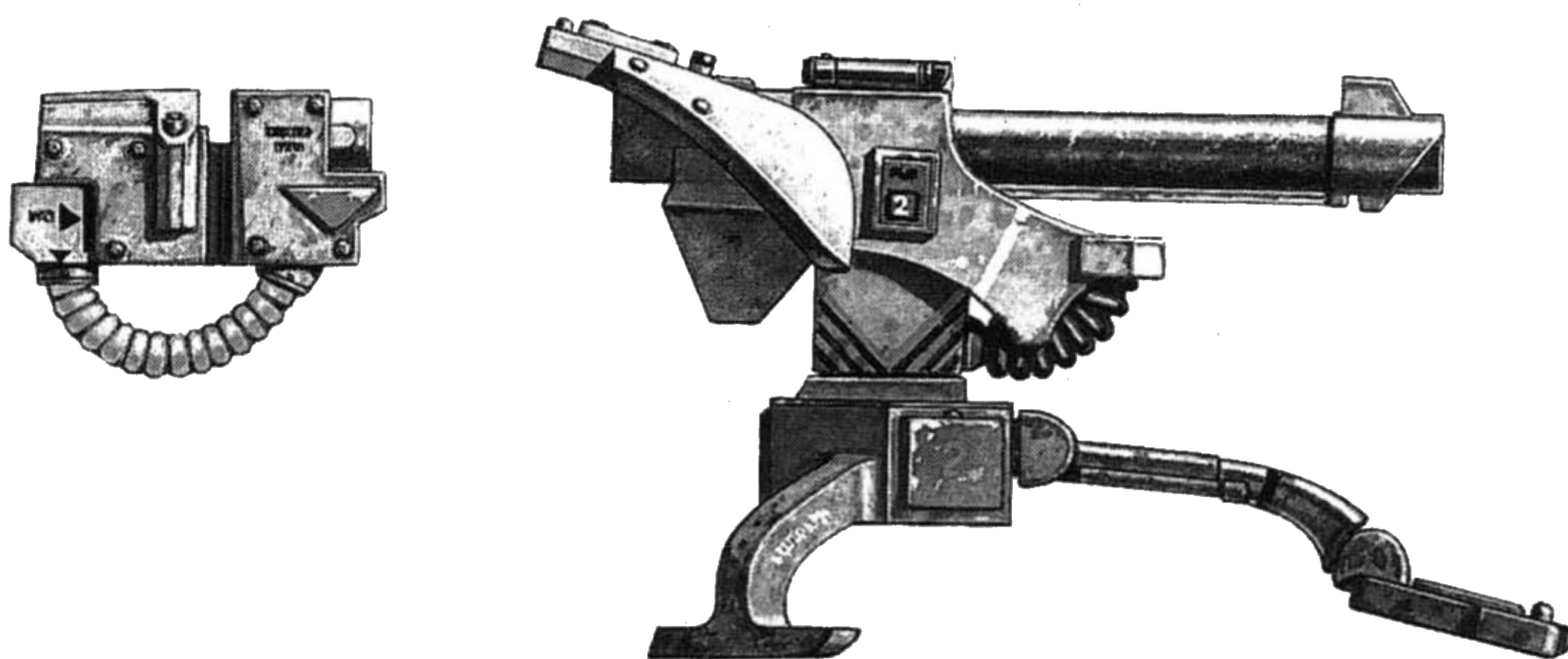
Warnung: Die Chaostruppen in diesem Gebiet haben dem ersten Angriff widerstanden. Sichern Sie das Gebiet, bevor Sie den Hauptangriff auf die Cybot Fabrik starten. Alle Chaostruppen müssen unbedingt aus diesem Sektor entfernt werden.

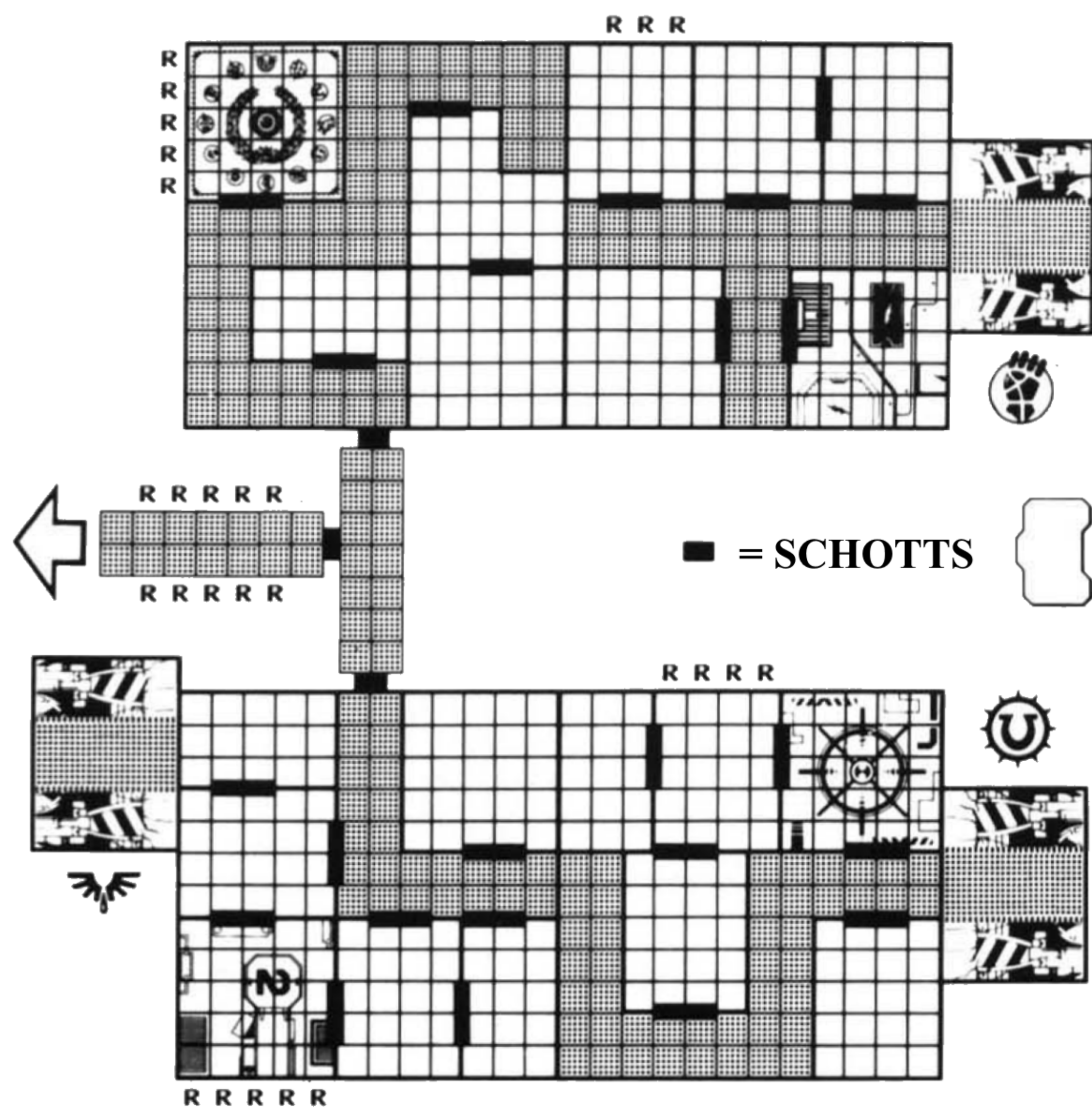
Die äußere Grenzen der Cybot Fabrik wurden erreicht. Es müssen jedoch noch einige kleine Widerstandsnester überwältigt werden, bevor die Fabrik selbst angegriffen werden kann.

Die Hauptmission Marke gewinnt der Marine Spieler, der die meisten Blip und Verstärkungs Marken sammelt.

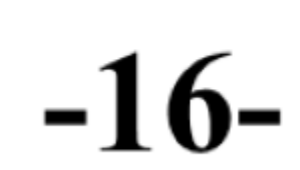
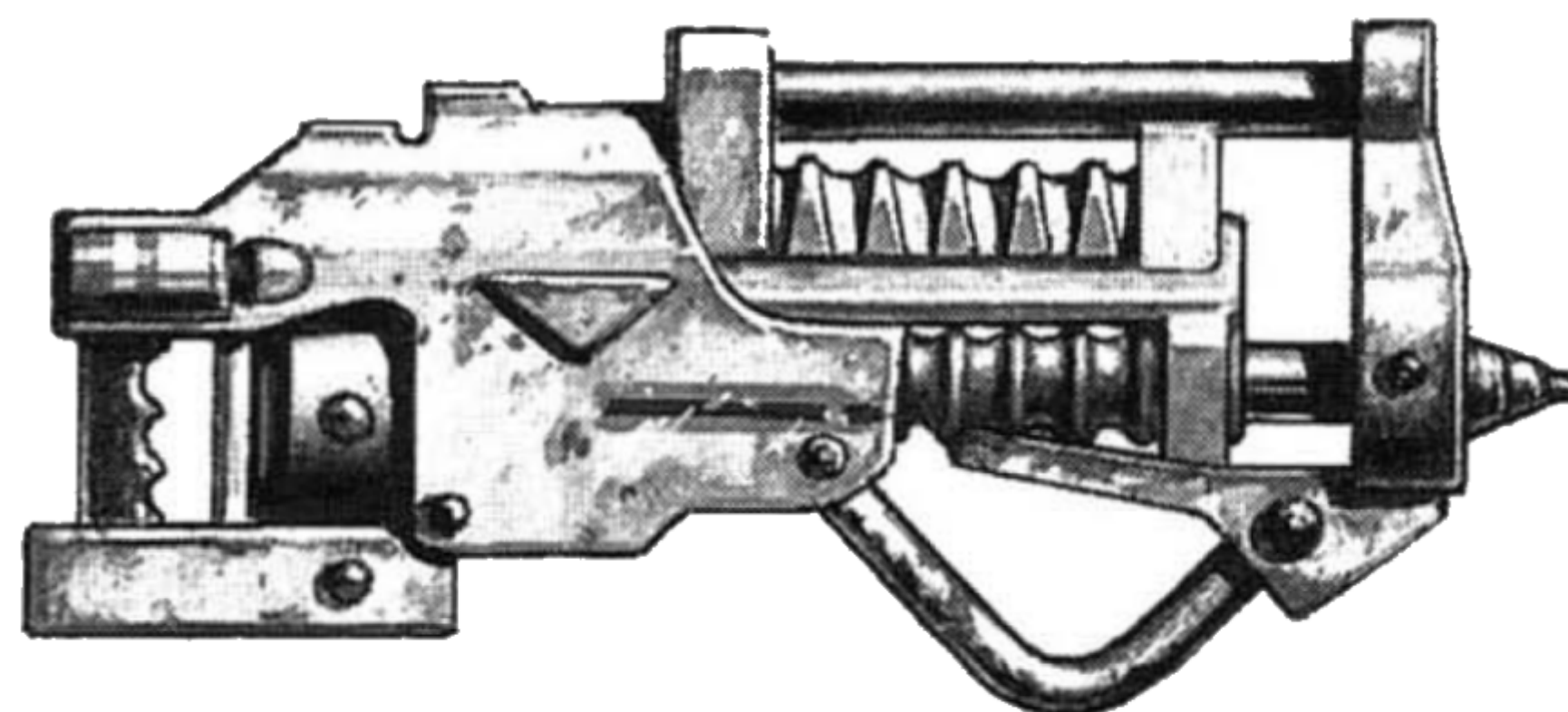
Wenn zwei oder mehr Marine Spieler die Mission mit der gleichen Anzahl von Marken abschließen, erhält derjenige mit den meisten Punkten die Hauptmission Marke.

Es gibt keine Nebenmission.





Alle Blip Marken bis auf den Mark VII und Mark X Dreadnoughts.
Ein Marine Spieler - Alle grünen und blauen Verstärkungs Marken.
Zwei Marine Spieler - Alle Verstärkungs Marken bis auf den Cybot.
Drei Marine Spieler - Alle Verstärkungs Marken bis auf den Mark VII, Mark VIII und Mark IX Cybot.



Mission Drei

Hauptmission

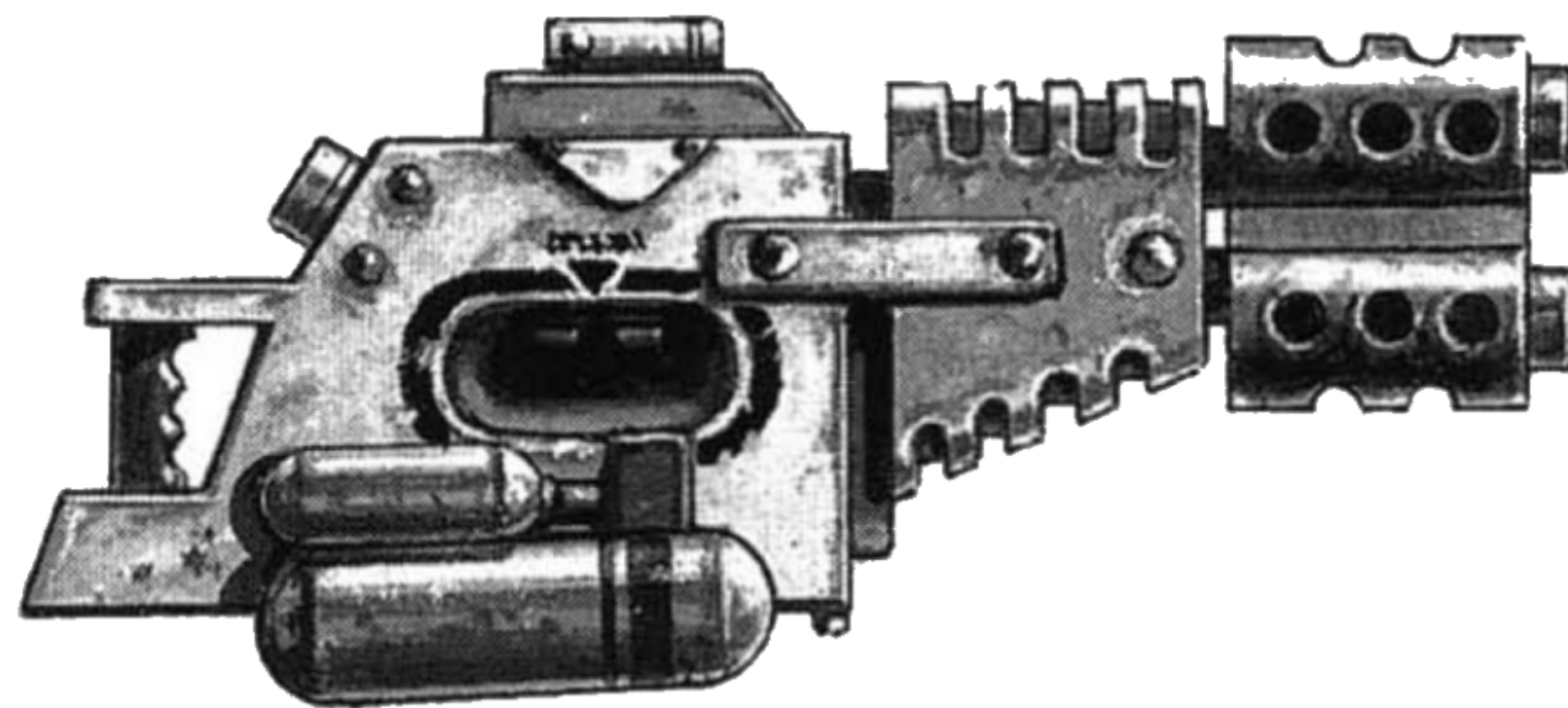
Mission 211/3-Sector 978 - Zerstören

Starten Sie den letzten Angriff. Dringen Sie in die Cybot Fabrik im Sektor Nukleus ein und zerstören Sie sie. Lokalisieren Sie das Chaos Kommando-zentrum dahinter und zerstören Sie es.

Die Chaos Truppen haben sich nun in die Cybot Fabrik selbst zurückgezogen. Die Zeit für den finalen Konflikt ist gekommen. Sensoren zeigen an, dass die Cybot Produktion erhöht wurde, um ihre Verteidigung zu stärken. Der Angriff muss entscheidend sein.

Der erste Marinespieler, der zwei seiner Figuren in die Cybot Fabrik bewegt, ohne dass Gegner oder Radar Blips anwesend sind, gewinnt das Hauptmission Marke. Sobald die Hauptmission abgeschlossen ist, dürfen keine Cybots mehr gebaut werden.

Die Nebenmissions Marke erhält der zweite Marine Spieler, der eine seiner Figuren in die Chaos Kommandozentrale bewegt, ohne dass ein Gegner anwesend ist.





Cybots bauen

Am Ende des Spielzuges eines jeden Marine Spielers darfst du eine Cybot Produktionsphase durchführen.

Cybots werden in drei Phasen gebaut.

1) Basis, Unterkörper und Beine

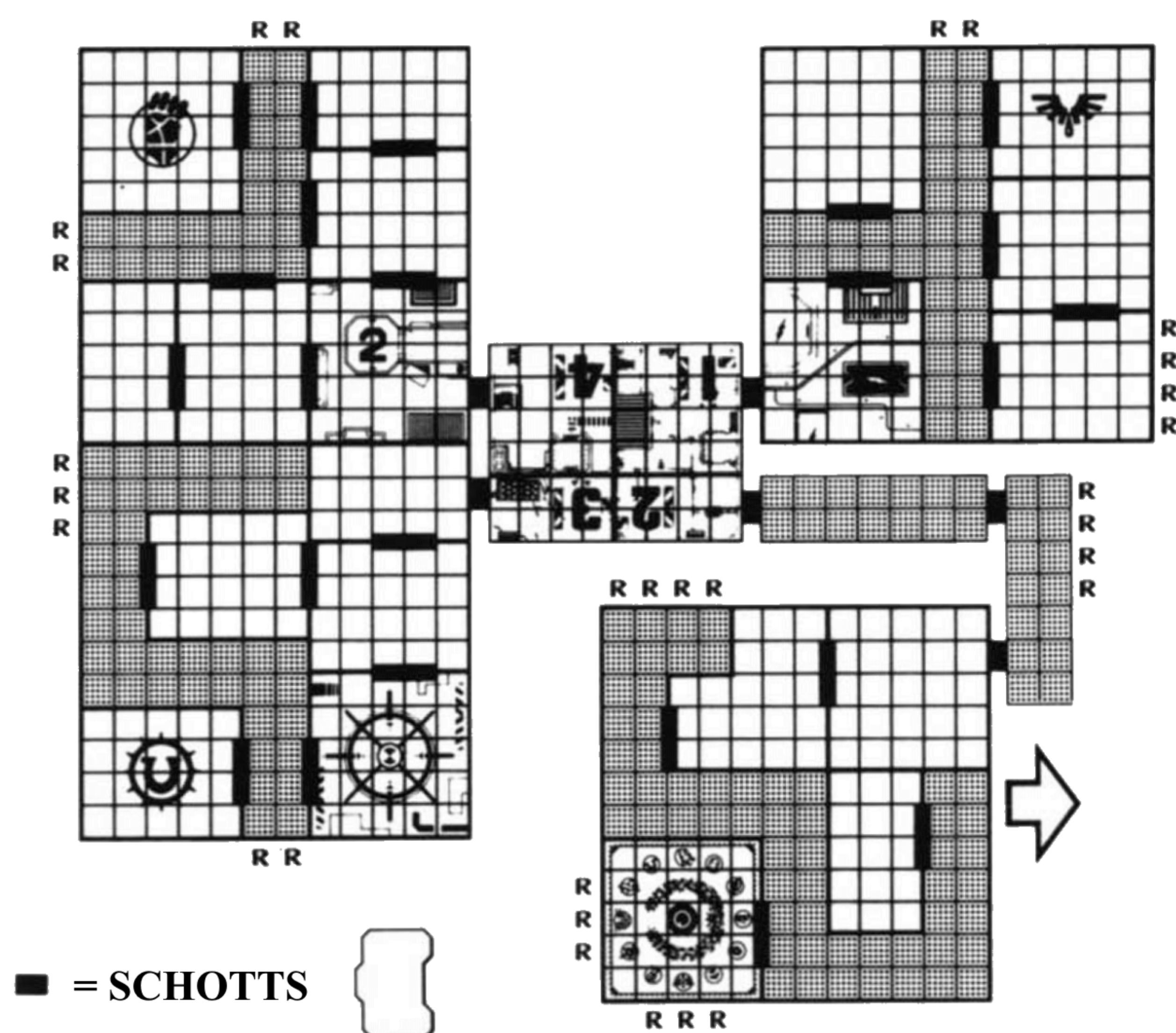
Lege den unfertigen Cybot in eine beliebige der vier Montagebuchten in der Cybot Fabrik und außerhalb der Sichtlinie einer Marine Figur.

2) Oberkörper

Bringe den Oberkörper an einem beliebigen unfertigen Cybot in einer beliebigen Montagebucht an. Der Cybot darf sich nun während des Spielzuges des Chaos Spielers bewegen und kämpfen.

3) Waffen

Lege schließlich Waffen auf einen beliebigen Cybot in einer beliebigen Montagebucht in der Fabrik an. Dies kann ein Cybot sein, der gerade erst gebaut wurde, oder ein Cybot, der beschädigt wurde und repariert werden muss; da er jedoch nur halb fertiggestellt ist, kann der Cybot dann nur seine Bolter abfeuern und im Nahkampf angreifen.



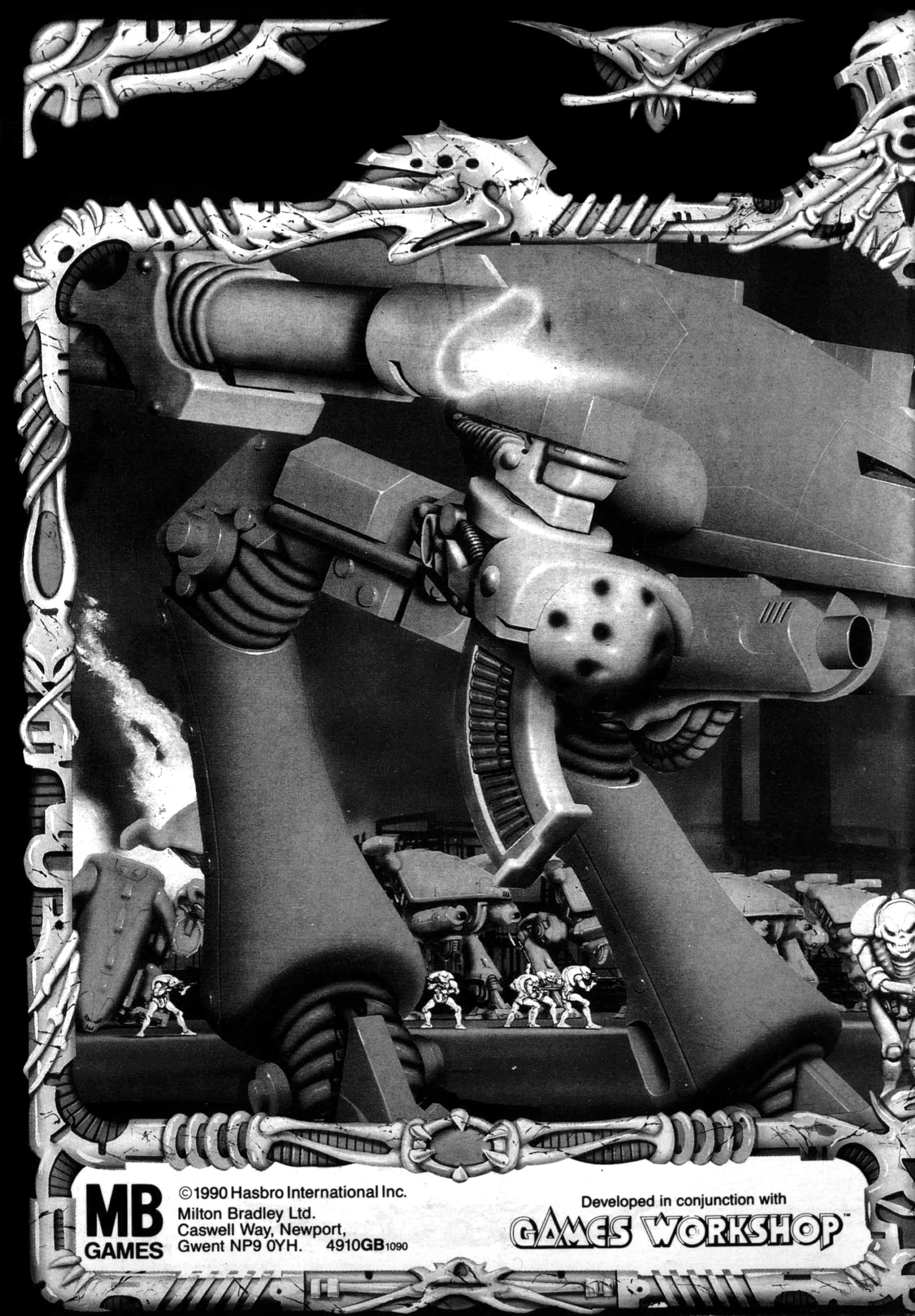
Blips:

Alle Blip Marken bis auf dem Cybot.

Verstärkung:

Ein Marine Spieler - Alle grünen und blauen Verstärkungs Marken.
Zwei oder Drei Marine Spieler - Alle Verstärkungs Marken bis auf den Cybot.





MB
GAMES

©1990 Hasbro International Inc.
Milton Bradley Ltd.
Caswell Way, Newport,
Gwent NP9 0YH. 4910GB1090

Developed in conjunction with
GAMES WORKSHOP™