

OFFENSIVE LE JEU

OFFENSIVE das Spiel / OFFENSIVA il gioco

Buchregeln

2 

12+ 

60' 

MAVERICK
Leadership

Mavrik Grangier

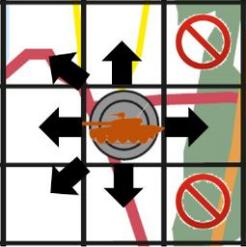
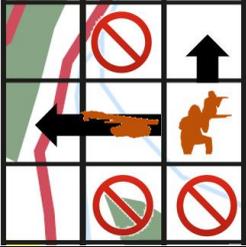
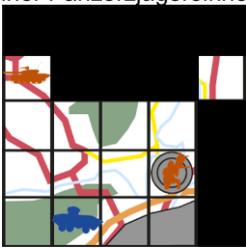
Um die Regeln auf Deutsch zu erhalten, senden Sie eine E-Mail an offensivelejeu@outlook.com

Ottieni le regole in italiano inviando un'e-mail a offensivelejeu@outlook.com

Offensive das Spiel – Buchregeln

Die Elemente des Spiels		
1x Spielbrett	66x rote und blaue Einheiten	
		
2x Würfel	60x « Offensive » Karten	
		
Geländearten		
Überdachtes Land	Offenes Land	Bebaute Fläche
		
Spielvorbereitung		
<p>Definieren Sie, wer der Angreifer (ROT) und wer der Verteidiger (BLAU) ist.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definieren Sie das Ziel des Spiels (Eroberung einer Stadt oder bestimmter Räume). 2. Begrenzen Sie auf dem Brett die Front zwischen den beiden Gegnern. 3. Jeder Spieler bereitet seine Armee vor, indem er eine gleiche Anzahl von Einheiten auswählt (20.30 Uhr). 4. Richten Sie die versteckten Darstellungsmarker des Gegners ein. 5. Verteilen Sie 6 "Offensive" -Karten pro Spieler. 		
Verlauf eines Spiels		
<p>Offensive ist ein rundenbasiertes Spiel. Eine Runde besteht aus einer ROTEN Hülse und einer BLAUEN Hülse. Jeder Spieler spielt nacheinander (ROT beginnt).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spielen Sie eine oder mehrere "Offensive" -Karten 2. Bewegen Sie sich, kämpfen Sie aus der Ferne oder bei Kontakt. <p>Es gibt keinen obligatorischen Kurs zwischen Kampf und Vertreibung. Beispiel: Eine Einheit kann kämpfen und sich bewegen oder sich bewegen und kämpfen.</p>		
Das Spiel in die Hand nehmen		
<p>Es ist ratsam, das Spiel in die Hand zu nehmen und die ersten Spiele zu spielen, ohne mit der Erkundung zu spielen (Punkt 3 des Regelbuchs). Dies erleichtert den Einstieg und ermöglicht es Ihnen, sich an das Offensivspiel zu gewöhnen.</p>		
Variante		
<ol style="list-style-type: none"> a. Spielen Sie auf einer topografischen Karte im Maßstab 1: 50.000. b. Bei symmetrischen Kämpfen werden nur schwere, leichte und Fußeinheiten verwendet. c. Teil des Unterrichts, indem man nicht mit "offensiven" Karten spielt. 		

Offensive das Spiel – Buchregeln

1. Spielen Sie die "Offensive" -Karten	
<p>Der Spieler beginnt seinen Zug mit der Entscheidung, ob er eine oder mehrere "Offensiv" -Karten spielen möchte. Sein Gegner kann seine Karten spielen, um Aktionen entgegenzuwirken.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Karteneffekte werden direkt darauf geschrieben.➤ Während eines Doppelwürfels (Beispiel: 2x4) nehmen die Spieler eine «Offensive» karte zurück.	
2. Bewegen Sie seine Einheiten	
<p>Jede Einheit bewegt sich gemäß der Tabelle auf den Seiten 5 bis 6</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Einheiten können ein besetztes Feld passieren, aber sie können dort nur anhalten, um zu kämpfen.➤ Auf Straßen (in Rot und Gelb) können schwere Einheiten überdachtes Gelände (jedoch keine städtischen Gebiete) mit der gleichen Geschwindigkeit wie offenes Gelände durchqueren.➤ Bewegungen können in jede Richtung erfolgen (horizontal / vertikal / diagonal)➤ In Beispiel 1: Die Panzereinheit kann sich auf nicht bedecktem Gelände ohne Straße nicht bewegen. <p>Flüsse überqueren</p> <p>Ein Fluss kann nur von einer Straße überquert werden oder wenn sich bereits eine Genie Einheit darauf befindet.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Der Raum, in dem sich die technische Einheit befindet, wird nicht für die Bewegung anderer Einheiten gezählt.	<p><i>Verdrängung der Panzereinheit::</i></p>  <p><i>Genie Einheit, die den Durchgang eines Flusses ermöglicht:</i></p> 
3. Aufklärung	
<p>Jede Einheit verfügt über ein Explorationsgebiet, das in der Tabelle auf S. 5-6 angegeben ist.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Befindet sich eine Einheit im Erkundungsgebiet einer gegnerischen Einheit, wird sie aufgedeckt und offen gelegt.➤ Das überdachte Land und das Stadtgebiet verhindern das Explorationsgebiet. (siehe Beispiel →)➤ Sobald sich die Einheit nicht mehr in der Erkundungszone befindet, wird sie für den gegnerischen Spieler verdeckt abgelegt.➤ Die Explorationsgebiete werden in horizontaler und vertikaler Richtung (nicht diagonal) berechnet.	<p>Explorationsgebiet mit einer Panzerjägereinheit</p> 

Offensive das Spiel – Buchregeln

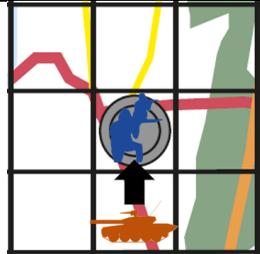
4. Führe einen Kampf aus der Ferne und / oder bei Kontakt durch

Berechnung des Kampfergebnisses

- Das Ergebnis wird anhand der Bonus- / Strafentabelle berechnet. Auf S.7 hängt der zu berücksichtigende Wert von der Art des Geländes ab, in dem sich die verteidigende Einheit befindet.
- Im Falle eines Streits über die Art des Geländes ist das für den Verteidiger vorteilhafteste Gelände gültig.
- Dann würfelt jeder Spieler 2 Würfel und berechnet das Ergebnis der Würfel mit dem Bonus oder der Strafe.
- Die Einheit mit dem höchsten Ergebnis gewinnt den Kampf und die verlorene Einheit wird vom Brett entfernt. Bei einem Unentschieden bleiben die beiden Einheiten auf dem Brett.
- Wenn die verteidigende Einheit während des Zuges ein zweites Mal von einer neuen Einheit angegriffen wird, würfelt sie nur einen Würfel.

Berechnungsbeispiel:

- Die Panzereinheit hat eine Strafe von -4 für Angriffe in Bebaute Fläche.
- Die Infanterieeinheit hat einen Bonus von +3 für die Verteidigung in Bebaute Fläche.
- Nach dem Würfeln hat der ROTE Spieler 7 und der BLAUE Spieler 5.
- Der BLAUE Spieler gewinnt den Kampf, weil:
➤ $5 + 3 = 8$, während $7 - 4 = 3$.

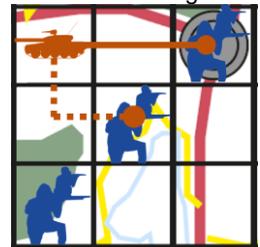


Kampf aus der Ferne und bei Kontakt

Befinden sich zwei gegnerische Einheiten auf demselben Feld, kommt es zu einem Kontaktkampf. Wenn eine Einheit aus einem anderen Raum gegen eine andere kämpft, kommt es zu Fernkämpfen.

- Die Eingriffsabstände sind in der Tabelle auf Seite 7 beschrieben.
- Kampftentfernungen werden horizontal und vertikal (nicht diagonal) berechnet.
- Die Einheit, die den Kampf aus der Ferne ausführt, wird während der Runde aufgedeckt.
- Die Einheit, die Fernkampf startet, wird nicht zerstört, wenn sie ausfällt.
- Panzerjäger, Panzer und mechanisierte Infanterieeinheiten dürfen nicht durch bebaute Gebiete und überdachtes Gelände schießen.

Die Panzereinheit kann die Infanterieeinheit im bebauten Gebiet oder im offenen Gebiet bekämpfen. Die dritte Infanterieeinheit ist durch den überdachten Boden geschützt.



Spiel ist aus

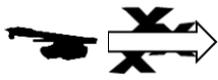
Das Ende des Spiels ist gewonnen, wenn:

1. Einer der Spieler hat seine Mission erfüllt.
2. Ein Spieler hat seinen Gegner zerstört, der keinen Panzer, keine mechanisierte Infanterie oder Infanterieeinheit mehr hat.

Offensive das Spiel – Buchregeln

Legenden für die Einheitentabelle					
	Die Einheit befindet sich im Spielerbereich		Offenes Land		Kontaktkampf
	Die Einheit wird frei auf das Fach gestellt		Bebaute Fläche		Fernkampf
	Verschiebung für das Gerät je nach Gelände		Überdachtes Land		Explorationsgebiet
Schwere Fahrzeuge					
Symbol	Spiel einstellen	Bewegung		Engagement	
 Panzer		2			
		1			2 cases
		0			3 cases
 Mechanisiert infanterie		2			
		1			2 cases
		0			3 cases
 Schwere Artillerie		2			
		1			20 cases
		0			3 cases
 Panzer Mörser		2			
		1			8 cases
		0			3 cases
 Genie Truppe		2			
		1			
		0			3 cases
Leichte Fahrzeuge					
 Aufklärer		2			
		2			
		2			4 cases
 Panzerjäger		2			
		2			3 cases
		2			4 cases

Offensive das Spiel – Buchregeln

Fußeinheiten			
Symbol	Spiel einstellen	Bewegung	Engagement
 Infanterie		1   1   1  	     2 cases
 Bewaffnete Gruppe		1   1   1  	     2 cases
 Militärpolizei		1   1   1  	     2 cases
Objekte, Ereignisse			
Legenden für die Tabelle der Objekte, Ereignisse			
	Wird durch die Art der dargestellten Einheit ins Spiel gebracht		Objekt oder Ereignis wird von der Tafel entfernt und hat keine Wirkung mehr
	Offensives Kartenspiel		Verhindert den Durchgang
			Einheit zerstören
Symbol	Spiel einstellen	Auflösung	Bewirken
 Sperre			
 Explosiv			
 Sabotage			
 Demonstration			
 Minen			

Offensive das Spiel – Buchregeln

Bonus- / Straftabelle pro Einheit										
Angriffseinheit - Fernkampf										
										
										
		+4	+3	+6	+5	+2				
		-4	-2	-2	-3	+4				
		+2	+1	-2	+1	+2				
Verteidigungseinheit - Fernkampf										
										
	-4	+3	-2	0	+1	+1	-5	-5	0	0
	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4
	+1	+4	+1	+2	+3	+3	-2	-2	+2	+1
Angriffseinheit - Kontaktkampf										
										
	-2	+3	+2	-2	-2	-1	-4	-4	0	0
	+3	-4	+5	-2	-3	-1	+1	+1	+1	-3
	+3	-2	+3	+1	0	0	0	+2	0	0
Verteidigungseinheit - Kontaktkampf										
										
	-4	+2	+2	-2	0	0	-5	-5	-2	-2
	+3	-3	+4	-2	+2	+2	0	0	+1	+1
	+2	-2	+2	+1	+1	+1	-2	-2	+1	+1

Offensive das Spiel – Buchregeln

Warnhinweis



Achtung:

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Kleine Elemente.

Crédits

Autor, Illustrator und Entwickler: Mavrik Grangier
Hergestellt in Polen, von Granna Sp. z o.o.

Danksagungen:

Der Autor dankt allen Testern von "Offensive das Spiel", die es ermöglicht haben, das Spiel weiterzuentwickeln. Ein besonderer Dank gilt Matthieu Karrer für seine vielen Wargaming-Tipps und Soriyath Straessle für seine unerschütterliche Unterstützung.

"Offensive the game" ist ein Spiel von Mavrik Grangier.

Avenue de Fully 13

1920 Martigny - Schweiz

Im Internet: Offensive das Spiel / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

www.offensivele.com (nur in französisch)

E-Mail: offensivelejeu@outlook.com