

Spähen und Funken.

In diesem Szenario geht es darum den Gegner auszuspähen und die Informationen der Kommandozentrale (o.Ä.) zu übermitteln.

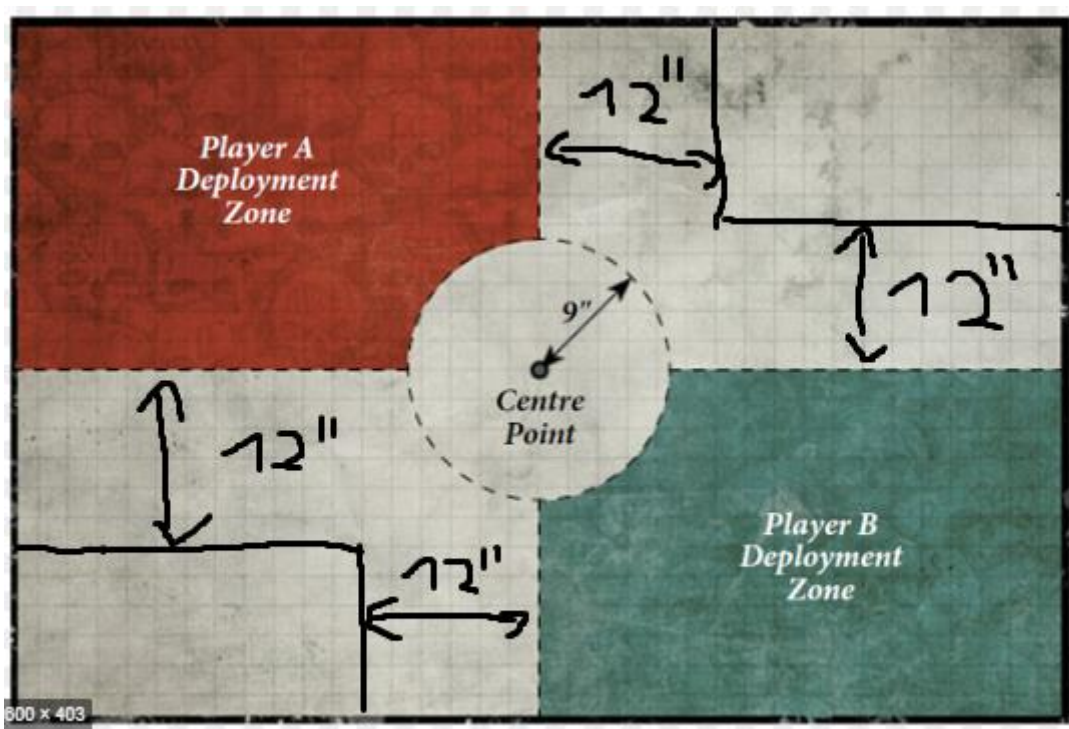
Es gelten die üblichen Ara Bellica Beschränkungen, was die Zusammenstellung der Armee betrifft.

Gespielt wird die Aufstellungsart

Seek and Destroy aus dem Grundregelwerk.

Vor Spielbeginn nominieren beide Spieler zeitgleich im Geheimen (3 bei unter 1000Punkten, 5 bei 1000-1500Punkten und 7 bei 1500Punkten+) Einheiten aus ihrer Armee und offenbaren sie sich dann gegenseitig. Diese Einheiten haben die Möglichkeit während des Spiels zu spähen und dadurch Spähpunkte zu sammeln.

Vor der Seitenwahl werfen die beiden Spieler jeweils einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis stellt den „Sendeturm“ in eines der Viertel, die nicht zur Aufstellungszone gehören und mindestens 12 Zoll von diesen entfernt auf. Danach stellt der Verlierer das „Elektrizitätswerk“ in das andere nicht zu den Aufstellungszonen gehörige Viertel und auch 12 Zoll von den Aufstellungszonen entfernt auf.



Die Gebäude sollten nicht größer als eine Bastion sein und können zerstört werden. Sie haben folgendes Profil. Widerstand: 9; Rüstungswurf 3+; 18 Lebenspunkte. Alle Sonderregeln die sich auf Gebäude o.Ä. beziehen gelten für beide.

Aufstellungsreihenfolge Seitenwahl und 1. Spielzug nach Chapter Approved 2019 Regelwerk

Das Spiel dauert 7 Runden

Siegbedingungen. Der Spieler mit den meisten Übermittelten Spähpunkten gewinnt. (Übermittelte Spähpunkte sind Siegpunkte)

Ein Großartiger Sieg kann zudem nur dann erreicht werden, wenn vom Gewinner beide heilen Gebäude am Ende des Spiels kontrolliert werden.

Spähpunkte sammeln. Eine Einheit, die weder Geschossen hat, einen Angriff angesagt hat und weder eine Nahkampftaktivierung hatte sammelt am Ende des Spielerzuges einen (1) Späherpunkt, wenn sie in der Schussphase eine gegnerische Einheit sehen konnte.

Das Elektrizitätswerk: Solange nicht zerstört kann der Spieler, der es kontrolliert (Regeln wie Missionszielmarker, allerdings muss mindestens ein Modell das Gebäude berühren) am Ende seines Spielerzuges den Strom an oder ausschalten. Sollte das Gebäude zerstört werden geht der Strom aus. Zu Beginn des Spiels ist der Strom aus.

Spähpunkte übermitteln (oder Siegpunkte sammeln)

Spähereinheiten können über die eigene Aufstellungskante bewegt werden (Jedes Modell muss dabei vollständig über die Kante bewegt werden können bezogen auf die Reichweite). Dabei werden sie als Verlust entfernt. Allerdings übermitteln sie alle ihre Spähpunkte. Sprich eine Einheit mit 2 Spähpunkten generiert so, wenn sie über die Kante läuft 2 übermittelte Spähpunkte bzw. Siegpunkte. Sie bringt dem Oberkommando per Fuß die gesammelten Informationen)

Der Sendeturm: Wenn der Strom vom Elektrizitätswerk an ist und das Gebäude (Sendeturm) noch intakt kann der Spieler, der dieses Gebäude kontrolliert am Ende der **RUNDE** von einer (1) seiner Spähereinheiten die sich 3 Zoll zum Sendeturm befindet von dieser alle Spähpunkte übermitteln. (Und so Siegpunkte generieren.) Die Anzahl der Spähpunkte der Einheit sinkt danach auf 0. Sollte auf diese Art Spähpunkte übermittelt werden addiere +2 auf das Ergebnis der übermittelten Spähpunkte (Siegpunkte). Haben die Späher keine Punkte zum Übermitteln und oder es sind keine Späher zu 3 Zoll um den Turm, aber der Spieler hält am Ende der **Runde** den Sendeturm während der der Strom an ist erhält er einen (1) übermittelten Späherpunkt (Siegpunkt allerdings ohne den +2 Bonus)