## EINFÜHRUNG

Babel 13, die weit ausgerückte Basis von New York, verliert plötzlich die Verbindung zur Kommandozentrale. Ihre Verteidiger müssen sich mit einem Gegner messen, den sie noch nie gekannt haben: Den Kräften einer mutierten Natur, dem Neodschungel. Es beginnt ein Gefecht ums Überleben. Aus dem entfernten New York wird eine Truppe von gut ausgebildeten Soldaten zu Hilfe geschickt, aber ob sie rechtzeitig ankommt ?

*Neuroshima Hex: Babel 13* ist die erste Erweiterung des Spiels Neuroshima Hex. In der Schachtel befinden sich zwei neue einzigartige Armeen: Die gepanzerten Kräfte New Yorks und eine Armee, voll von symbiotischen Bestien des Neodschungels. Zusätzlich: Geländeplättchen zum Modifizieren und Ausbauen des Spielplans. Die Spieler bekommen dadurch die Möglichkeit, unterschiedliche Szenarien zu spielen.

# DIE NEUEN REGELN:
## BESCHREIBUNG DER WIRKUNG DER PLÄTTCHEN

Die Erweiterung Babel 13 beinhaltet viele neue Einheiten und Regeln, die unten beschrieben werden.

## DIE SPIELPLANPLÄTTCHEN - BESCHREIBUNG DER NEUEN SYMBOLEN:

### Toxin

Wenn eine, mit Toxin markierte Einheit, eine feindliche Einheit verletzt (auch den Stab), wird diese Einheit, zusätzlich zur normalen Verletzung, auch noch vergiftet. Es wird ein Toxinmarker auf die verletzte Einheit platziert. Von nun an bekommt sie am Anfang jedes Kampfes (noch vor den Phasen der Initiative) automatisch eine Verletzung.

- Toxinmarker

### Scharfschützenschuss

Der Schütze darf entscheiden, welche gegnerische Einheit, die sich auf der Schusslinie befindet, von ihm getroffen wird (es muss hierbei nicht die erste gegnerische Einheit in der Schusslinie sein). Die getroffene Einheit wird auf normale Art von dem Panzer geschützt.

### Spion

Die Einheit darf sich an die feindlichen Module oder Generalstäbe anschliessen, so als ob es das eigene Modul oder der eigene Generalstab wäre. Nach dem Anschluss darf die Einheit die Boni der Module und Generalstäbe nutzen (Das Modul gibt natürlich die Boni den eigenen angeschlossenen Einheiten). Falls der Spion an einen Sanitäter angeschlossen wird, entscheidet der Spieler des Sanitäters, welche Verwundungen vom Sanitäter übernommen werden, die des Spions oder die der eigenen Einheit.

### Abstoß

Eine mit Abstoß markierte Einheit, darf in eigener Runde, umsonst, eine gegnerische Einheit abstossen.

## NEUE AKTIONSPLÄTTCHEN

### Kleine Bombe

Verursacht eine Verletzung bei jeder Einheit (sowohl bei der gegnerischen, als auch bei der eigenen), die in dem Gebiet des Einschlags steht, also auf den 3 benachbarten Feldern (so wie auf dem Plättchen der kleinen Bombe abgebildet ist). Die kleine Bombe muss so eingesetzt werden, dass das Gebiet des Einschlags nicht den Spielplan übertritt. Die kleine Bombe kann einem Generalstab keinen Schaden zufügen.

### Rochade

Zwei benachbarte eigene Einheiten (auch der Generalstab) können die Plätze tauschen. Dabei dürfen sie sich nicht drehen. Eine "vernetzte" Einheit darf nicht an einer Rochade teilnehmen.

## GELÄNDEPLÄTTCHEN (EINE NEUE ART DER PLÄTTCHEN)

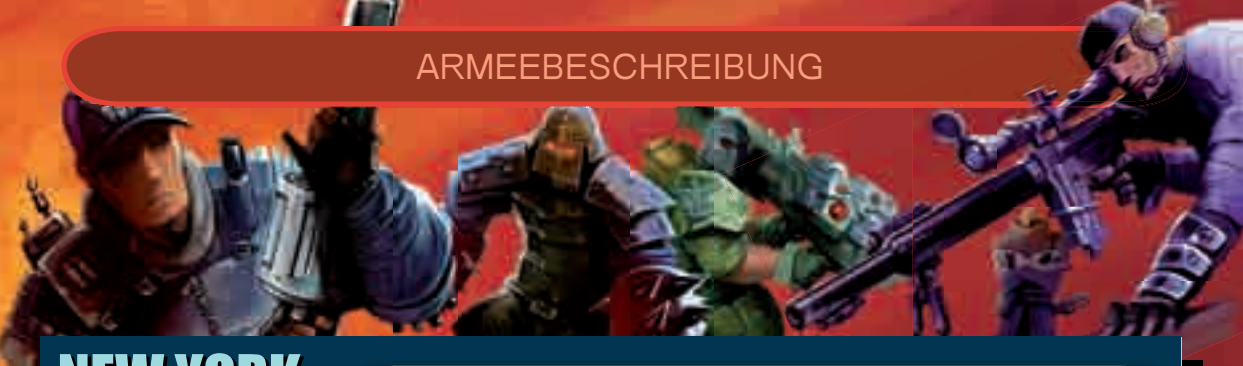
Geländeplättchen stellen eine neu Art der Plättchen dar, die eine Armee enthalten können. Ein Geländeplättchen darf nur auf ein freies Feld platziert werden. Man darf auf ein Geländeplättchen eine beliebige Einheit (sowohl eine eigene, als auch) auf normale Weise hinlegen (oder verschieben im Laufe einer Bewegung). Die Geländeplättchen werden nicht wie Einheiten betrachtet (man kann sie nicht verschieben, abschieben, vernetzen, übernehmen, verletzen und so weiter). Sie können aber durch die Aktionsplättchen zerstört werden (Scharfschütze, Granate, Bombe, kleine Bombe). Die Geländeplättchen blockieren nicht die Schusslinie - man kann über sie normal schiessen. Die Geländeplättchen werden zur Überprüfung der ausgefüllten Spielplanfläche nicht mitgezählt (Dies betrifft die Kämpfe, die automatisch wegen dem voll ausgefüllten Spielplan, stattfinden).

### Mine

Wenn sich eine Einheit (sowohl eine eigene, als auch) auf einem Feld mit einer Mine befindet (außer dem Generalstab), wird die Einheit sofort vernichtet und vom Spielplan (zusammen mit der Mine) enfernt. Der Mediziner kann auf normale Art die Verletzungen, die durch die Mine enstehen, übernehmen. Wenn auf dem Minenfeld ein Generalstab platziert wird, explodiert die Mine sofort. Sie fügt jedoch dem Generalstab keine Schaden zu.

### Wurzeln

Die Wurzeln zählen, obwohl sie keine Einheit darstellen, normal zu der Matrix. Wurzeln bilden passive Verlängerungen/Auswüchse, die sehr schwer zu bekämpfen sind. Da die Wurzeln keine Einheit darstellen, kann man an ihnen kein Modul anschließen.



# NEW YORK

Die Stadt New York ist nicht gefallen. Mit den Atombomben zerstört, kämpft sie immer noch um die Ideale des Freien Amerikas in einer Festung zwischen den Trümmern. Im Laufe der Zeit ist sie die Hauptstadt eines gleichnamigen Ministaats geworden, der einen Kreuzzug begonnen hat, um die Welt der Menschen wiederaufzubauen. Um seine Macht zu festigen, ergreift der Staat die Rolle des Führers der Nation und eliminiert alle Gegner. Es werden immer wieder neue Einheiten in die Einöde geschickt, um die Hilfsquellen und Vorkriegstechnologien zu finden und um hilfreiche Menschen zu werben. Die Stadt hat sich inzwischen in eine Milizfestung verwandelt. Es ist eine der wenigen sicheren Plätze in der zerstörten Welt, wo man für Geborgenheit mit Gehorsamkeit bezahlen muss.

**Beschreibung des New York-Satzes:** Ein großer Vorteil der New York-Armee ist es die Vielfalt ihrer Einheiten, darunter viele Schützeneinheiten. Ein beträchtlicher Vorteil ist auch die Eigenschaft des Generalstabs, der bei allen eigenen benachbarten Einheiten die Ausdauer erhöht. Es gibt noch die Spione, die die Vorteile der gegnerischen Module nutzen können.

Nachteile der Armee sind die geringeren Möglichkeiten, mächtige offensive Kombinationen zu bauen und die Tatsache, dass die spezielle Eigenschaft des Generalstabs defensiv wirkt.

**Taktischer Tipp:** Der Generalstab der New York-Armee sollte, so schnell wie möglich, mit eigenen Einheiten umgegeben werden (sogar mit beliebigen Einheiten), um von Anfang an seinen Vorteil nutzen zu können und somit auch eine feste Mauer zu dessen Schutz zu bauen. Auch im Kampf sollte man schnellstmöglich die entstandenen Lücken reparieren. Die New York-Armee zeigt ihre Stärke in der Defensive. Wenn ihr Generalstab abgesichert wird, kann sie in Ruhe den feindlichen Generalstab zu stören.

**Taktischer Tipp für den Gegner:** Man sollte so schnell wie möglich die Plätze neben dem Generalstab New Yorks, sogar wenn es den Verlust der eigenen Einheiten bedeutet, angreifen und besetzen. Selbst wenn während des Kampfes ein Armeeplättchen entfernt wird und dort ein freies Feld hinterläßt, ist dies immernoch besser, als wenn dort ein NY-Plättchen mit zusätzlicher Ausdauer (dank der Hilfe des NY-Generalstabs) stehen würde.

## Generalstab

Die spezielle Eigenschaft: Alle eigenen Einheiten, die auf benachbarten Feldern stehen, bekommen einen zusätzlichen Punkt zur Ausdauer (wenn sie eine Verletzung abbekommt, verschwindet sie nicht, sondern es wird ein Verletzungmarker daraufgelegt). Wenn so eine Einheit mit ihrem Generalstab die direkte Verbindung verliert oder der Generalstab vernetzt wird, verliert sie sofort diesen zusätzlichen Punkt der Ausdauer (wenn sie auf dem Spielplan nur dank ihm geblieben ist, kommt sie sofort um).

## Aktionsplättchen:

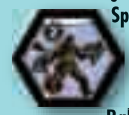
**Kampf** (x5)
**Bewegung** (x2)
**Abwehr** (x1)
**Scharfschütze** (x1)

## Spielbrettplättchen - Kampfeinheiten:

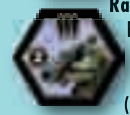
**Schütze** (x1)

**Sneiper 2** (x2)

**Shotgun** (x1) - Sie trifft die erste feindliche Einheit, die in der Schusslinie steht. Steht sie direkt neben der Shotgun, bekommt sie sofort 3 Verletzungen. Wenn die Shotgun 1 Feld entfernt war, bekommt die Einheit 2 Verletzungen. Wenn die Entfernung 2 Felder betrug, nur 1 Verletzung. Bei der Entfernung von 3 Feldern passiert nichts. Die Shotgun bekommt keinen Bonus, der die Schussstärke steigert.



**Spion der Schütze** (x2)



**Raketenwerfer** (x1) - Schiesst die Rakete auf ein benachbartes Feld in Richtung der Schusslinie, danach kann sie noch zwei weitere Felder (nicht von den gegnerischen Einheiten besetzt), nicht unbedingt in einer geraden Linie, fliegen. Die erste feindliche Einheit (auch der Genaralstab) auf die sie trifft, bekommt 3 Verletzungen. Der Raketenwerfer bekommt keinen Bonus, der die Schussstärke steigert.

**Bulle** (x2)

**Stahlharte Boxer** (x2)

**Hammer** (x2)

**Abstoßer** (x1)

**Spion - der Reiniger** (x1)

**Netzsteller** (x1)

## Spielbrettplättchen - Module:

**Sergeant** (x1)

**Offizier I** (x2)

**Offizier II** (x2)

**Späher** (x2)

## Geländeplättchen:

**Mine** (x2)

# NEODSCHUNGEL

Als sich die überlebende Menschen nach dem ausrottendem Krieg aufzustehen versuchten, und beängstigt in Richtung Norden blickten, wo die Gebiete von den Robotern übernommen wurden, entstand im Süden eine neue nicht minder starke Gefahr, die jedoch nicht so dynamisch wie der Moloch war. Es begann dort langsam aber unnachgiebig ein mutierter Dschungel zu wachsen, der alles um sich herum einverleibte. Von einem unbändigen Überlebensinstinkt geführt, verschlingt er Jahr für Jahr weitere Kilometer der Menschenerde. Der Dschungel verschlingt alles was ihm auf seinem Weg begegnet. Er verwandelt die Tiere und Menschen zu mutierten Bestien und symbiotischen Organismen, welche ihm dabei helfen, sich vorwärts zu drängen und alle Bedrohungen zu eliminieren. Dieser riesige grüne und nach Blut dürstende Organismus nannte man: Den Neodschungel.

**Beschreibung des Neodschungel-Satzes:** Ein großer Vorteil der Neodschungel-Armee ist die Fähigkeit zur Bildung einer Matrix, so dass ein Modul alle zur Matrix angehörige Einheiten gleichzeitig unterstützen kann. Sogar schwache alleinstehende Einheiten können sich dadurch in schnelle und wirksame Mörder verwandeln.

Die Nachteile dieser Armee liegen in ihrer geringen Mobilität, der Mangel an Schützen und die Tatsache , dass die Einheiten ohne der Matrix relativ schwach und langsam sind.

**Taktische Tipps:** Die Neodschungel sollte so schnell wie möglich eine Matrix aufbauen und dabei keine Module verschwenden. Ausserdem sollten die Module gut geschützt werden. Man sollte sie hinter eigenen Einheiten verbergen. Eine risikoreiche Entscheidung, die oft sehr rentabel ist, ist es, die Einheiten so zu platzieren, dass sie später mit der Matrix verbunden sind und dadurch an Stärke und Schnelligkeit gewinnen. Man muss darauf achten, dass die Matrix nicht zerrissen wird. Dies beugt man unter Anderem dadurch vor, indem man die Verbindung mit dem Generalstab nicht nur aus einem Plättchen bestehen läßt. Es empfiehlt sich alle Felder um den Generalstab zu sichern oder zu besetzen, damit dort der Gegner zum Beispiel keinen Netzsteller einsetzen kann.

**Taktische Tipps für den Gegner:** Der Gegner sollte versuchen die Matrix zu durchbrechen und die Module des Neodschungels zu elliminieren.

## Generalstab

Spezielle Eigenschaft: Alle eigenen Einheiten, die mit dem Generalstab direkt benachbart sind, bilden eine Matrix. Alle Einheiten, die der Matrix benachbart sind, gehören auch zu der Matrix. Die Module des Neodschungels, die an eine beliebige Einheit (Einheit und nicht an die Wurzeln) angeschlossen werden, wirken auf jede Einheit der Matrix, einschließlich des Generalstabs.

## Aktionsplättchen:

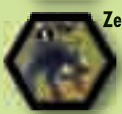
**Kampf** (x4)
**Rochade** (x2)
**Bewegung** (x1)
**Kleine Bombe** (x1)

### Spielbrettplättchen - Kampfeinheiten:

**Monstrum** (x1)

**Zerschneider** (x4)

**Giftmörder** (x2)



**Zermaler** (x3)

**Baumwand** (x1)

**Netzer** (x3)

**Knäuel** (x2)

### Spielbrettplättchen - Module:

**Kletterpflanzen** (x1)

**Sanitäter** (x3)

**Symbiont Alfa** (x1)

**Symbiont Beta** (x1)

**Symbiont Gamma** (x2)

## Geländeplättchen:

**Wurzeln** (x2)

## BEISPIEL EINES RAKETENWERFERSCHUSSES

## BEISPIEL EINER MATRIX

Mit einem grünen Rand wurden die Einheiten einer Matrix markiert (direkt mit dem Generalstab angeschlossen oder durch andere Einheiten des Neodschungels) Mit einem roten Rand wurde eine Einheit markiert, die von der Matrix getrennt wurde. Mit einem roten Zeichen wurden die Module markiert, die mit keiner Einheit verbunden sind, und somit keine Boni an die Matrix abgeben. Mit einem grünen Zeichen wurden die Module markiert, die regelgerecht mit der Matrix verbunden sind. Ihre Boni können somit durch die ganze Matrix benutzt werden.

# MEHRPERSONENSPIEL

## MEHRPERSONENSPIEL

In einem Mehrpersonenspiel kann man das Spielbrett vergrößern, indem man zusätzliche Geländeelemente, die Einöden, an das Spielbrett zufügt:

bei 4 Spielern kann man den Spielplan bis zu 23 Feldern vergrößern,
bei 5 Spielern kann man den Spielplan bis zu 26 Feldern vergrößern,
bei 6 Spielern kann man den Spielplan bis zu 29 Feldern vergrößern.

## NEW YORK BEI EINEM MEHRPERSONENSPIEL

Der Generalstab gibt dem Generalstab des Verbündeten keinen Bonus.

## NEODSCHUNGEL BEI EINEM MEHRPERSONENSPIEL

Die Einheiten des Verbündeten gehören nicht zur Matrix. Sie können also nicht die speziellen Eigenschaften der Matrix nutzen.

Nur die Module des Neodschungels wirken auf die ganze Matrix.

Die Module des Verbündeten wirken normal auf die angeschlossene Einheiten, sie wirken aber nicht auf die ganze Matrix.

Eine Einheit des Verbündeten, die direkt an die Module des Neodschungels angeschlossen wird, kann normal ihre Boni nutzen.

# BESONDERE SITUATIONEN

## MINEN - REGEL

Wenn alle Felder des Spielplans besetzt sind, aber eins davon von einer Mine, kommt es immer noch nicht zu einem Kampf (wegen des ausgefüllten Spielplans). Wenn in so einer Situation eine Einheit auf dieser Mine platziert wird (und automatisch zerstört wird), kommt es immer noch nicht zu einem Kampf.

## SANITÄTER-REGEL IN DER NY ARMEE

Wenn ein Sanitäter, der an dem Generalstab von NY angrenzt, eine Verletzung einer benachbarten Einheit übernehmen will, verlässt er einfach den Spielplan und an der Nachbarschaft des Generalstabs wird hierbei nichts verändert.

## MATRIXREGELN

Ein Modul muss an eine beliebige Einheit der Matrix angeschlossen werden (und nicht nur mit ihr benachbart sein) damit sein Bonus von der ganzen Matrix benutzt werden kann.

Die gegnerischen Plättchen die auf das Modul der Matrix wirken sollen (zum Beispiel Plättchen, die die Wirkung des Moduls annullieren), müssen direkt auf das Modul wirken und nicht nur auf eine beliebige Einheit der Matrix.

Die Matrixboni wirken nicht auf den Generalstab des Neodschungels, es sei denn, dass die Module direkt mit dem Generalstab verbunden werden.

Eine vernetzte Einheit der Matrix gehört immer noch zur Matrix und überträgt ihre Eigenschaften weiter. Eine Übernahme einer solchen Einheit (zum Beispiel durch den Skoper des Postens) bedeutet einen Durchbruch in der Matrix.

Die feindlichen negativen Module, die an die Matrix angeschlossen wurden, wirken nur auf die Einheit an die sie angeschlossen sind und nicht auf die ganze Matrix.

Die Kletterpflanze ist ein Modul, das nur auf eine feindliche Einheit wirkt. Aus diesem Grund hat sie keine Wirkung auf die Matrix.

Zur Matrix gehören nur die Einheiten des Neodschungels. Ein Spion, der an den Generalstab des Neodschungels angeschlossen ist, gehört nicht dazu.

## WURZEL-REGEL

Wenn auf einem Wurzel-Plättchen eine Einheit steht und mit einem Aktionsplättchen angegriffen wird (z.B. mit einer Granate, einer Bombe oder von einem Scharfschützen), dann entscheidet der Angreifer, welches Plättchen angegriffen wird - die Wurzeln oder die Einheit.

Wenn auf einem Wurzelplättchen eine feindliche Einheit steht , gehört die Wurzel immer noch zur Matrix und überträgt ihre Eigenschaften.

## TOXIN-REGEL

Es dürfen maximal 2 Toxinmarker des Neodschungels gleichzeitig auf dem Spielbrett liegen. Wenn der Giftmörder eine weitere Einheit gebissen hat und es ist kein weiterer Toxinmarker übrig, so wird diese Einheit nicht vergiftet. Wenn ein Toxinmarker vom Spielplan zurückgenommen wird (da eine vergiftete Einheit umgekommen ist), kann er wieder benutzt werden und der Giftmörder kann wieder weitere Einheiten vergiften.

Wenn auf einer Einheit 2 Toxinmarker liegen, bekommt sie am Anfang jedes Kampfes 2 Verletzungen.

Der Sanitäter kann eine Vergiftungsverletzung übernehmen , die eine mit ihm verbundene Einheit bekommen sollte.

Toxin wirkt auf eine normale Art auf den Generalstab.

# GELÄNDE

In der Schachtel "Babel 13" befinden sich 9 zusätzliche Spielbrettelemente: Wald, Wasser, Einöde, Lager, Hügel, Base, Bunker und 4 Turmplättchen. Sie werden bei einem Szenario benötigt. Nachfolgend werden die Regeln beschrieben, welche die einzelnen Geländeelemente betreffen, der Aufbau, wie die Szenarien entstehen und ein beispielhafter Feldzug.

## ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE DER ENTSTEHUNG EINES SZENARIOS UND FELDZUGS

Ein Szenario in Neuroshima Hex bedeutet ein einzelnes Spiel, in dem, außer gewöhnlichen Regeln, zusätzliche Voraussetzungen verwendet wurden wie z.B. die Auswirkung des Geländes, ungleiche Verteilung der Kräften, bedingte Ereignisse etc. Die Feldzüge bestehen aus einer Serie miteinander verbundenen Szenarien. Die Erreichung oder nicht Erreichung der in dem Szenario beschriebenen Zielen, kann einen Einfluss auf den weiteren Verlauf des Feldzuges haben.

**Bei dem Entwurf eines Szenarios muss man:**

- den Aufbau des Spielplans und des Geländes definieren,
- die Merkmale des Geländes wählen (entweder aus den vorgeschlagenen oder man muss sich einen eigenen ausdenken und gründlich aufzuschreiben),
- die zusätzlichen Bedingungen definieren (wie z. B. ungleiche Verteilung der Kräfte, bestimmte Ereignisse, anfängliche Enteilung der Einheiten auf dem Spielplan, die Art des Plättchenziehens etc). Man kann auch am Anfang das Gelände bestimmen, auf dem die gegebene Armee ihren Generalstab platzieren muss.
- Die Bedingungen des Sieges bestimmen.
- Und zum Schluss bestimmen, welche der Parteien das Szenario beginnt.

In jedem Szenario (es sei denn es wird anders geschrieben) wirkt die Regel des alternativen Sieges - vollständige Zerstörung des Generalstabs des Gegners bedeutet eine Erfüllung aller Ziele des Szenarios (der Spieler bekommt die maximale vorhergesehene Belohnung im Szenario).

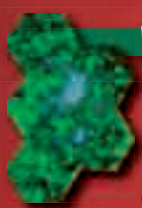
## ALLGEMEINE GELÄNDEREGELN

Wenn alle Felder des Spielplans besetzt werden (außer den gesperrten und tödlichen Geländen), wird der Spielplan als ausgefüllt betrachtet und es kommt sofort zum Kampf. Das gleiche gilt für das Bunkergelände, wenn es von dem Gegner besetzt wird, und alle andere Felder besetzt sind und der Spieler nirgendwo sein Plättchen platzieren kann.

In einem definierten Szenario hat jedes Geländeelement einer Art die gleichen Merkmale.

Unten befinden sich die vorgeschlagenen Merkmale von jeden der Geländesorte.

**Achtung! Das hinzugefügte Gelände muss in der Ganzheit die Felder auf dem Spielbrett bedecken, damit der Schadenszähler nicht verdeckt wird. Wenn die Geländeelemente aufeinander gelegt werden, sollte man darauf achten, dass man die kleineren Elemente auf die größeren legt, was eine Entstehung der Unebenheiten verhindert.**



### WALD

**DICKICHT** – Eine Einheit, die auf einem Waldfeld steht, kann nur von einem direkt benachbarten Feld angegriffen und verletzt werden (mit einem Schlag oder einem Schuss). Alle anderen Angriffe aus der Entfernung (sogar ein Scharfschützenschuss oder Gausskanone) oder ein Angriff mit einem beliebigen Aktionsplättchen sind völlig wirkungslos.

**HOCH** – Das Gelände blockiert die Schusslinie und schützt somit die Einheiten, die auf der anderen Seite des Waldes stehen. Es schützt dadurch die Einheiten vor einem Beschuss. Es schützt sogar vor einem Scharfschützenschuss oder einer Gausskanone.

**DÜSTERER** – Wald Der Spieler darf in seiner eigener Runde umsonst eine seiner Einheiten, die auf einem Feld des Waldes steht, auf ein beliebiges freies Feld des gleichen Waldelements (oder eines anderen soweit die mit dem ersten Waldelement in Verbindung liegen) versetzen. Die Regel betrifft nicht den Generalstab.

**TOXISCHER** – Wald Jede Einheit die auf dem Feld des Waldes steht, bekommt automatisch in jeder Schlacht, im Segment der Initiative "0", eine Verletzung.

**DSCHUNGEL** – Die Einheiten, die einen zusätzlichen Punkt bei der Ausdauer besitzen (markiert auf dem Plättchen und nicht durch eine Prämie oder einen Generalstab zugeteilt), dürfen nicht auf ein Feld des Waldes platziert werden oder auf irgendeine Weise auf so ein Feld verschoben werden (sogar wenn sie schon verletzt sind).

### HÜGEL

**HOCH** – Siehe oben.

**FELSIG** – Wenn eine Einheit, die auf einem Feld des Hügels steht, irgendeine Verletzung bekommt oder abgestossen wird, kommt sie automatisch um (sie fällt in die Kluft). Diese Regel betrifft nicht den Generalstab.

**FESTUNG** – Jede Einheit, die auf einem solchen Gelände steht, bekommt einen zusätzlichen Punkt zur Ausdauer (wenn sie eine Verletzung bekommt, kommt sie nicht um, sondern es wird ein Verletzungsmarker auf das Plättchen gelegt). Wenn so eine Einheit dieses Gelände verlässt, verliert sie sofort diesen Punkt (wenn sie nur dank diesem Punkt auf dem Spielplan bliebe, kommt sie sofort um). Die Regel betrifft nicht den Generalstab.

**WACHTURM** – Wenn eine Einheit mit einem Distanzangriff auf so einem Gelände steht, gewinnt sie das Merkmal des Scharfschützenschusses.

### WASSER

**TIEF** – Wenn eine Einheit, die auf einem Feld des Wassers steht, irgendeine Verletzung bekommt, kommt sie automatisch um (sie versinkt). Die sinkende Einheit kann von einem Mediziner gerettet werden. Die Regel betrifft nicht den Generalstab.

**WIRBEL** – Jede Einheit, die auf einem Feld des Wassers steht, kommt am Ende der Schlacht (sie versinkt) in dem Segment der Initiative "0" um. Die sinkende Einheit kann durch einen Mediziner gerettet werden. Die Regel betrifft nicht den Generalstab.

**SUMPF** - Wenn die Einheiten, die einen zusätzlichen Punkt in der Ausdauer besitzen (markiert auf dem Plättchen und nicht durch eine Prämie oder einen Generalstabs zugeteilt, sogar wenn sie schon verletzt sind), auf einem Feld des Wassers (Sumpfes) platziert werden, versinken sie sofort und werden sofort vom Spielbrett entfernt. Sie können nicht von einem Mediziner gerettet werden. Die Regel betrifft nicht den Generalstab.

### EINÖDE

**GEWÖHNLICHES GELÄNDE** – Dieses Gelände hat keine speziellen Merkmale.

**RADIOAKTIV** – Jede Einheit, die auf diesem Gelände steht, bekommt automatisch am Anfang jeder Schlacht, in dem Segment der Initiative "0" eine Verletzung..

### BASIS

**ABGESCHLOSSEN** – Auf diese Geländefelder darf keine Einheit platziert oder verschoben werden.

**ABWEHRSYSTEM** – In jeder Schlacht, im Segment der Initiative "0", schlägt die Basis alle benachbarten Einheiten (außer den Generalstab) und schlägt im Handgemenge mit der Kraft "1".

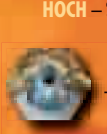
**TÜRME** – Gemäß der Beschreibung im Szenario wird ein Turmplättchen auf dem Feld der Basis / des Bunkers platziert. Die Türme werden nicht wie eine Einheit betrachtet (man kann sie nicht zerstören, vernetzen, verschieben, umdrehen, übernehmen etc) , dennoch greifen sie automatisch jede Einheit während jeder Schlacht

an . Wenn das Szenario es nicht vorhergesehen hat, werden alle Einheiten von den Türmen angegriffen, egal zu welcher Nation sie gehören.

**KONTROLLPANEL** – ein Basisfeld, auf dem eine Luke markiert wurde, wird nicht wie eine Basis betrachtet, sondern wie ein Panel. Eine Einheit, dir dort steht, führt keine Aktionen aus, sondern kontrolliert das Panel. Ein Spieler, der das Panel kontrolliert, kann jederzeit die Türme drehen. Die Türme greifen immer noch jedes Ziel an. Die Einheiten des Spielers, der das Panel kontrolliert, werden also nicht vor den Türmen beschützt. Die Einheit, die das Panel kontrolliert, kann man auf eine normale Art verletzen, vernetzen etc. Eine Einheit, die auf dem Feld des Panels steht, ist, den Angriffen der Verteidigungssysteme gegenüber, widerstandsfähig. Der Generalstab kann nicht auf dem Feld des Panels halten. Ein Feld des Panels ist nicht HOCH und nicht ABGESCHLOSSEN.

**FESTUNG** – Siehe oben

**HOCH** – Siehe oben


- Kontrollpanel (die Luke)

- Türme

## BUNKER

**TÜRME** – Siehe oben

**DICHT** – Wenn auf einem Bunkerfeld eine Einheit steht, darf nur Ihr Besitzer dort weitere Einheiten platzieren oder verschieben (der Feind hat dort keinen Zutritt). Wenn ein Bunker leer ist, können andere Spieler wieder Ihre Einheiten dort stationieren.

**FESTUNG** – Siehe oben

## LAGER 1, 2 und 3

**ABGESCHLOSSEN** – Siehe oben. In diesem Fall ist es ein notwendiges Merkmal und nicht nur ein optionales.

**PRÄMIE** – Auf dem Feld eines Lagers wird ein Prämienmarker (oder mehrere) gelegt. Um sie zu erringen, muss man die Verteidigung des Lagers durchbrechen, also diesem Feld so viele Verletzungen zufügen, wie es in dem Szenario bestimmt wurde. Jede Verletzung des Lagers wird mit einem Verletzungsmarker gekennzeichnet. Der Spieler, der die letzte erforderliche Verletzung zugefügt hat, bekommt die Prämiemarker. Wenn mehrere gegnerische Einheiten die letzte Verletzung gleichzeitig zugefügt haben, werden die Prämiemarker zerstört und niemand bekommt die Prämie.

**HOCH** – Siehe oben

## FELS

**HOCH** – siehe oben

**ABGESCHLOSSEN** – siehe oben

## LOCH

**TÖDLICH** – Eine Einheit, die sich auf diesem Feld befindet, wird automatisch von dem Spielbrett entfernt (sie stürzt) und kann nicht von einem Sanitäter gerettet werden. Der Generalstab kann auf diesem Gelände nicht platziert werden oder verschoben werden.

# PRÄMIENMARKER

In der Schachtel von "Babel 13" befinden sich 15 Prämienmarker, die für die Szenarienspiele entworfen wurden.

Wenn ein Prämienmarker auf eine Einheit gelegt wird, modifiziert er ihre Merkmale.

Die Prämienmarker können während eines Szenariospiels gewonnen werden oder werden vor dem Spiel durch das Szenario zugeteilt. Exakte Bedingungen müssen in dem gegebenen Szenario definiert werden. Die Prämienmarker, die in dem spezifischen Szenario zu gewinnen sind, sollten auf den Spielplan gelegt werden.

Wenn ein Spieler einen Prämienmarker gewonnen hat, darf er ihn in einer beliebigen Runde auf eine beliebige eigene Einheit platzieren (diese kann auch weit entfernt sein, vernetzt etc.) oder kann ihn für später aufbewahren.

Der Prämienmarker, der für später aufbewahrt wird, muss gut sichtbar für den Gegner vor dem Spielbrett liegen. Der Spieler darf ihn zu einem beliebigen Zeitpunkt in seiner Runde auf seine Einheit legen.

Auf einer Einheit dürfen maximal 2 Prämienmarker liegen. Die Prämienmarker dürfen nicht auf den Generalstab gelegt werden.

## Sorten der Prämiemarker:

**VERBANDSKASTEN** – Die Einheit besitzt einen zusätzlichen Punkt für Ausdauer.

**VERSTÄRKTER SCHLAG** – Es wird die Kraft des Schlages um 1 gesteigert.

**VERSTÄRKTER SCHUSS** - Es wird die Kraft des Schusses um 1 gesteigert.

**BESCHLEUNIGER** – Es wird die Initiative der Einheit um 1 gesteigert.

**MOBILITÄT** – Die Einheit besitzt das Merkmal "Mobilität".

**SPRENGSTOFF** – Während einer Schlacht, in dem Segment, das der aktuellen Initiative einer Einheit entspricht, kann diese Einheit, anstatt eines gewöhnlichen Angriffs, den Sprengstoff explodieren lassen. Nach der Explosion wird die Einheit vom Spielbrett entfernt. Sie kann nicht geheilt werden. Der Sprengstoff wird nicht wie das Aktionsplättchen "Bombe" betrachtet. Er kann also den Generalstab verletzen.

**DOPPELSCHLAGE** – Die Einheit darf ihre Aktion in dem Segment nochmals durchführen, allerdings mit einer um 1 verminderten Initiative. Wenn die Einheit von sich allein 2 Aktionen durchführt, dann wird die zusätzliche dritte Aktion in dem dritten weiteren Segment durchgeführt. Wenn die Einheit ihre normale Aktion in dem Segment der Initiative "0" durchgeführt hat, darf sie nicht mehr eine weitere Aktion durchzuführen.

**VIELSEITIGE PRÄMIENMARKER** – In dem Satz wurden noch 4 vielseitige Prämienmarker angebracht, deren Bedeutung von dem gegebenen Szenario bestimmt wird. Hierbei kann es sich sowohl um die Merkmale der Einheiten, als auch um Gegenstände handeln, die mit der Geschichte des Szenarios verbunden sind - z.B. Atombombe, spezielle Waffen etc, deren Bedeutung von dem gegebenen Szenario bestimmt wird.

# KAMPAGNE: MISSION BABEL 13

Als eine Antwort auf ein S.O.S Signal wurde eine Truppe in einer Erkundungsmission zu Babel 13 geschickt. Die Aufgabe lautet: "Das Problem erkennen und wenn möglich, lösen" Der Feldzug besteht aus 5 Szenarien mit mehreren Armeen: auf einer Seite die Kräfte der Menschheit (New York, Posten, Hegemonie), auf der anderen Seite, die Kräfte, die den Menschen feindlich sind.

## BESONDERE REGELN DES FELDZUGES:

- Die vollständige Zerstörung des Generalstabs des Gegners in irgendeinem Szenario bedeutet das Ende des Feldzuges und Sieg des Spielers, dessen Generalstab auf dem Spielplan geblieben ist.

- Die verbündete Einheiten greifen sich nicht gegenseitig an (es betrifft insbesondere den Moloch). Der Rest der Regeln ist wie bei einem Mehrpersonenspiel.

- Am Anfang jedes Szenarios hat ein Generalstab die Ausdauer, mit der er das vorherige Szenario beendet hat.

- In einem einzelnen Szenario gewinnt ein Generalstab, der die wenigsten Verletzungen bekommen hat. Zusätzlich bekommt er 3 Punkte der Ausdauer zurück (Achtung! Die Ausdauer des Generalstabs darf nie 20 Punkte überschreiten), und beginnt das nächste Szenario. Wenn es unentschieden ausgegangen ist, bekommt keiner die Ausdauerpunkte zurück und als Bedingungen des nächsten Szenarios wird der Neodschungel als Sieger anerkannt.

- Gewonnene und nicht benutzte Prämien behält der Spieler für das nächste Szenario.

Achtung! Auf dem Schadenszähler sollte man getrennt den gesamten Ausdauerwert des Generalstabs markieren (für den ganzen Feldzug) und getrennt die Verletzungen, die der Generalstab in dem gegebenen Szenario erlitten hat, die über dem Sieg in dem einzelnen Szenario entscheiden.

Deswegen sollte man die beiden Schadensmarker mit dem Symbol des Neodschungels und beide Schadensmarker mit dem Symbol New Yorks benutzen. Am Anfang jedes Szenarios sollte man sie übereinstimmend mit dem Ausdauerwert des Generalstabs einstellen Während des Szenarios wird nur einer von denen verschoben, was ermöglicht die Anfangs und Endsituation des Szenarios von beiden Armeen und die Menge der erlittenen Verletzungen zu zeigen.

## SZENARIO 1: DIE ERSTE BEGEGNUNG

**Merkmale des Geländes:**

Wald: Dickicht, Dschungel

Einöde: Gewöhnliches Gelände

Loch: Tödlich

**Anfang:** Es beginnt New York. Der Generalstab von NY muss auf der Einöde und des Neodschungels in dem Wald platziert werden.

**Zusätzliche Prämie für den Sieger:** Siehe Anfang des nächsten Szenarios.

## SZENARIO 2: DAS STÄHLERNES KONVOJ

**Merkmale des Geländes:**

Hügel: Wachturm

**Anfang:** Der Sieger des vorherigen Szenarios platziert seinen Generalstab. Danach hat er so viele Runden, wie er dem Gegner im vorherigen Szenario mehr an Verletzungen zugefügt hat. Erst nach diesen Runden darf der Gegner seinen Generalstab platzieren und seine Runde durchführen (er zieht normal 3 Plättchen und spielt sie aus). Danach wird das Spiel wie üblich durchgeführt.

**Aufbau des Spielplanes:** Bevor das Spiel beginnt, wählt der Spieler, der mit dem Neodschungel spielt, 5 beliebige Einheiten des Molochs (außer den Generalstab) und legt sie auf den Spielplan (nicht auf den Hügel). Dies sind die verbündeten Einheit, die alle nicht zerstört werden und in den Szenarien 4 und 5 erscheinen (Einheiten von Szenario 3 sind hierbei ausgenommen). Am Anfang von diesen Szenarien, bevor die Generalstäbe platziert werden, darf der Spieler die übriggebliebene Einheiten des Molochs auf beliebige Felder des Spielplans stellen, die für die Aufstellung des Neodschungels vorgesehen wurden.

## SZENARIO 3: IM BUNKER VERSTECKEN!

**Aufbau des Spielplans:** Der Spieler, der mit dem Neodschungel spielt, wählt zusätzlich 1 beliebige Einheit des Borgos (aber nicht den Generalstab) und stellt sie auf ein beliebiges Feld des Bunkers. Der Bunker ist von Borgos besetzt und solange dort eine Borgoeinheit steht ist er DICHT für jede andere Armee. Diese Borgoeinheit wird nicht in die nächsten Szenarien übernommen/mitgeführt.

**Merkmale des Geländes:**

Bunker: Dicht, Festung

Die Lager: Abgeschlossen, Hoch, Ausdauer der Verteidigung: 3 Verletzungen. Nur der New York Spieler kann einem Lager Verletzungen zufügen. In jedem Lager liegen 3 Prämienmarker: 1 Verbandskasten, 1 Mobilität, 1 Akzelerator.

**Anfang:** Wie üblich.

## SZENARIO 4: MISSION DESPERADO

**Aufbau des Spielplans:** Der Spieler, der mit dem Neodschungel spielt, wählt zusätzlich 3 beliebige Einheiten der Borgos (außer den Generalstab) und stellt sie auf ein beliebiges Feld im Bunker. Der Bunker ist nun von Borgos besetzt und solange dort eine Borgoeinheit steht, ist er DICHT für jede andere Armee. Diese Borgoeinheiten werden nicht in die nächsten Szenarien übernommen/mitgeführt.

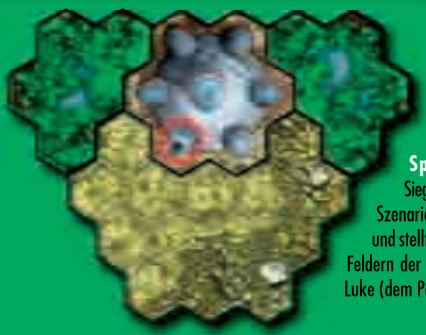
**Merkmale des Geländes:**

Bunker: Dicht, Festung, Versteckt (die Aktionsplättchen haben keine Wirkung auf die Felder des Bunkers)

Die Lager: Geschlossen, Hoch, Ausdauer der Verteidigung: 6 Verletzungen. Nur der New York Spieler kann einem Lager Verletzungen zufügen (die Posteneinheiten können dies nicht). In dem Lager befindet sich ein Funkgerät (siehe zusätzliche Bedingungen des Szenarios).

**Anfang:** Der Generalstab des Neodschungels bekommt 4 Ausdauerpunkte zurück. Bevor der Generalstab platziert wird, kann der Neodschungelspieler, die nach dem 2 Szenario übriggebliebene Einheiten des Molochs, auf den Spielplan setzen.
**Zusätzliche Bedingungen des Szenarios:** Wenn der New York Spieler während dieses Szenarios ein Funkgerät erringt, dann bekommt er im nächsten Szenario eine Verstärkung. Wenn ihm dies nicht gelingt, bekommt der Neodschungel die Verstärkung. Das Lager kann solange geöffnet werden, wie dort eine Einheit des Postens bleibt. Sobald keine Posteneinheit in dem Lager steht, wird das Funkgerät zerstört und man kann es nicht mehr erwerben.

## SZENARIO 5: DIE SCHLACHT UM BABEL 13



**Aufbau des Spielplans:** Der Sieger des vorherigen Szenarios wählt 2 Türme und stellt sie auf beliebige Feldern der Basis, außer der Luke (dem Panel).

**Merkmale des Geländes:**
Basis: Geschlossen, Hoch, Türme, Kontrollpanel.
Wald: Dickicht

**Anfang:** Zunächst werden auf dem Spielplan die, von den vorherigen Szenarien übriggebliebenen, Molocheinheiten gestellt. Anschließend die im 4. Szenario erhaltene Verstärkung. Erst jetzt werden die Generalstäbe wie üblich aufgestellt. Der Generalstab New Yorks kann nicht in den Wald gestellt werden.

Die erhaltenen Verstärkungen (siehe das 4 Szenario) bedeuten: Für den Neodschungel 6 beliebige Einheiten des Borgos (außer den Generalstab) und für New York 3 beliebige Einheiten der Hegemonie (außer den Generalstab).

## SIEG

Der Feldzug wird von dem Spieler gewonnen, der ihn mit einer höheren Punktezahl an Asudauer des Generalstabs beendet hat.

**AUTOR:** Michał Oracz
**SPIELANLEITUNG:** Michał Oracz
**PLÄTTCHENILLUSTRATIONEN:** Jakub Jabłoński
**UMSCHLAGILLUSTRATION:** Jakub Jabłoński
**GELÄNDEELEMENTE:** Michał Oracz
**ÜBERSETZUNG – DEUTSCH:** Aleksander „Al" Pala
**DEUTSCHE KORREKTUR:** Mario „Braz" Steigerwald
**HERAUSGEBER:**
Wydawnictwo Portal,
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
Tel/fax: (+48) (032) 334 85 38
http://www.wydawnictwoportal.pl
http://www.portalpublishing.eu
E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

**DANKSAGUNG:**
**Für die Hilfe bei der Erschaffung der Armeen und der Regeln des Geländes:** Rafał Szyma
**Für die Hilfe in den Tests der Armeen:**
Russ Williams, Anna Skudlarska, Michał Herda, Marek Szumny
**Für die Unterstützung:** Giles Pritchard
**Für die Hilfe bei der Spielanleitung:**
Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, W. Eric Martin