

Kartengesteuertes Aktivierungssystem

Karten vorbereiten

Kartengesteuertes Aktivierungssystem

Es war in den Karten..

Alternatives kartengesteuertes Aktivierungssystem

Das optionale Aktivierungssystem ersetzt das auf Würfeln basierende System im Regelwerk und verwendet stattdessen einen Stapel von Aktivierungskarten, bei dem jeweils die oberste Karte aufgedeckt wird - jede Karte repräsentiert eine mögliche Aktivierung für einen Piloten oder einen anderen Posten (Flak, Bordschütze usw.).

Dieses System bietet mehr Dramatik und ein schnelleres Spiel, da die Spieler während des Zuges weniger Möglichkeiten haben, eine vollständige Analyse der möglichen defensiven und offensiven Möglichkeiten durchzuführen, da die Aktivierungssequenz der Runde zu Beginn der Runde nicht bekannt ist, sondern erst beim Aufdecken der Karten offengelegt wird. Der Nachteil ist, dass jeder Pilot vor Spielbeginn einen vorbereiteten Satz Aktivierungskarten benötigt.

Jede Karte trägt die Flugzeug-ID, den Namen des Piloten und die Anzahl der Karten desselben Piloten.

Als Richtwert hat ein Neuling 2 Aktivierungskarten, ein normaler/guter Pilot 3 und gute Piloten 4 oder mehr. Ein Spieler, dessen Pilotenname auf der aufgedeckten Karte steht, prüft, ob die aufgedeckte Karte die letzte Karte ist, die der Pilot im Aktivierungsstapel hat - indem er prüft, wie viele Karten gezogen wurden und diese mit der Anzahl der Karten des Piloten vergleicht. Wenn die letzte Aktivierungskarte eines Piloten aus dem Aktivierungsdeck gezogen wird, muss dieser Pilot das Flugzeug aktivieren und bewegen. Die Aktivierungskarte wird dann in eine Reihe gelegt, um die Schussreihenfolge zu bestimmen (das Schießen erfolgt in umgekehrter Reihenfolge - das letzte Flugzeug, das sich bewegt hat, schießt gemäß den normalen Regeln zuerst.)

Anzahl der Karten für jeden Piloten

Awareness	#Karten
Up to 7	1
8-14	2
15-16	3
17-18	4
19-20	5
21-23	6
24-26	7
27+	8

Heckschützen

Die Heckschützen haben ihre eigenen Karten. Wenn ihre Karten aufgedeckt wurden, werden sie in die Reihe gelegt, die angibt, wann der Schütze in der Schussphase feuert.

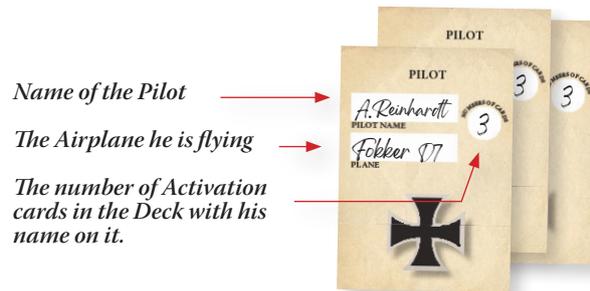
Bordschützen in Flugzeugen, die in Formation fliegen, haben keine Karte, sondern schießen vor jedem angreifenden Flugzeug.

Anzahl der Karten für jeden Bordschützen

Awareness	#Karten
Up to 7	1
8-14	2
15-17	3
18 +	4

Bodengestützte und missionsspezifische Objekte

Truppen, Flak, "Flaming Onions" Revolverkanonen und andere Objekte, die auf ein Flugzeug feuern können, haben jeweils eine Aktivierungskarte, die definiert, wann sie feuern.



Vorbereiten der Aktivierungskarten

Die Karten sind im Download-Bereich der Webseite zu finden. Wir schlagen vor, die Karten in Plastikkartenhüllen zu stecken, um sie beim Mischen gleichmäßiger aussehender zu lassen und um sie mit einem Permanentmarker zu beschriften (kann später mit Reinigungsalkohol gelöscht werden).

Der Spielzug:

4.1 Threat Arcs

4.1 Für jeden Piloten: Prüfen Sie, ob der Pilot ein feindliches Flugzeug im Side- oder Rear Arc hat und entfernen Sie Karten aus dem Kartenstapel dieses Piloten

Flugzeug im Rear Arc -2 Karten
Flugzeug im Side Arc -1 Karte

Für jeden Piloten und Bordschützen: Überprüfen Sie, ob sie verletzt sind, und entfernen Sie 1 Karte pro verloren 3 Fortitude Punkte.

Ein Pilot, der 0 Karten hat, zieht vor allen anderen. In Fällen, in denen zwei oder mehr Piloten beide 0 Karten haben, zieht der Pilot mit dem niedrigsten Awareness Wert (wie üblich abzüglich der Wunden) zuerst. Wenn Sie immer noch ein Unentschieden haben, entscheiden Sie mit einem Würfelwurf.

Flugzeuge in Formation haben ebenfalls 0 Karten und werden bei Gleichstand als ein Flugzeug betrachtet. Denken Sie daran, 1 Karte für die Formation als erste Karte verdeckt im Guntery Deck zu platzieren.

4.2 Mischen Sie das Aktivierungsdeck

Mischen Sie sorgfältig alle verbleibenden Karten von jedem Objekt (Pilot, Bordschütze, Flak usw.) zu einem Aktivierungsdeck. Der Gegner darf den Stapel danach noch etwas mehr mischen.

5 Bewegungsphase

5.1 Landeinheiten bewegen

5.2 Bewegen von Flugzeugen die Brennen, im Spin oder in einem Stall sind

Einschließlich Flugzeuge mit 0 Karten und Flugzeuge, die in Formation fliegen.

5.3 Bewegen von Flugzeugen nach der Aktivierung

Jeweils eine Karte - die oberste Karte des Aktivierungsstapels wird aufgedeckt.

Die Spieler, dessen Karte gezogen wurde, vergleicht die Zahl

Bewegungsphase

Das Halten von Assen garantiert keinen Gewinn. Richtige Bewegungen tun ..

auf der Karte mit der Anzahl der bereits gezogenen Karten desselben Piloten oder Objektes. Wenn die gezogene Karte die letzte Karte im Deck ist, die zum Objekt gehört (Pilot, Bordschütze, Bodeneinheit), dann MUSS der Pilot oder das Objekt jetzt nach den Aktivierungsschritten (2.3) aktiviert werden. Wenn nicht, wird die Karte in einen extra Stapel gelegt, so dass jeder Pilot oder Objekt für sich selbst abgelegt wird. Dies macht es einfacher, die Karten zu zählen und zu sehen, wann ein Pilot oder Objekt kurz vor der Aktivierung steht.

5.3.1 Aktivierung

5.3.1.2 Aktivieren eines Piloten

- * Platzieren Sie die letzte Aktivierungskarte des jeweiligen Piloten im "Shooting Deck", um anzuzeigen, dass der Pilot aktiviert wurde, und um die Feuerreihenfolge aufzuzeichnen.
- * Bewegen Sie das Flugzeug gemäß den normalen Regeln, 5.4
- * Anschließend mit dem Ziehen von Karten fortfahren (5.3)

5.3.2 Bodeneinheiten und Bordschützen

- * Platzieren Sie die zuletzt gezogene Karte, die zum jeweiligen Objekt gehört, im "Shooting Deck"
- * Anschließend mit dem Ziehen von Karten fortfahren (5.3)
- Wenn alle Einheiten bewegt wurden, wechseln Sie in die Schussphase.

Eine britische RE8 Crew wird von zwei Deutschen angegriffen. Das Aktivierungsdeck besteht aus 3 Piloten und einem Bordschützen.

Der britische Pilot hat dort 4 Karten, da er einen Awareness Wert von 18 hat. Die beiden deutschen Piloten sind nicht so gut und haben jeweils 3 und 2 Karten im Aktivierungsdeck. Der britische Bordschütze hat auch 2 Karten im Aktivierungsdeck.

Es wird jeweils eine Karte vom Aktivierungsdeck aufgedeckt. Durch Aufreihen der Karten ist es leicht zu sehen, wie viele Karten jeder Pilot oder jedes Objekt bereits aufgedeckt hat.

In diesem Beispiel hat A.Reinhardt nur noch eine Karte im Stapel. Wenn dies die nächste gezogene Karte ist, muss er seinen Zug machen. Dasselbe gilt für B.Schneider. Hawkeye ist sicher, er muss 3 weitere Karten auf seinen Stapel legen, bevor er aktiviert.



Bereits gezogene Karten, die so ausgelegt sind, dass man leicht erkennen kann, wie nah jeder einzelne an seiner Aktivierung ist.

Aktivierungsstapel



Die nächsten beiden Karten waren die von Hawkeye und danach die von B.Schneider. Da dies die letzte Karte von B.Schneider war, bewegt er sein Flugzeug sofort und legt eine seiner Karten in das Shooting-Deck.



Die nächste Karte war erneut Hawkeye, bringt damit seine Gesamtsumme auf die 4 Karten, die er hat, er aktiviert. Danach werden weitere Karten umgedreht und als nächstes wird Reinhardt aktiviert. Der Spielzug endet, nachdem die letzten beiden Karten jeweils der Bordschütze war, L.Bennett! Er gewinnt die Runde gegen alle Widrigkeiten und wird die Schussphase als erster beginnen.

6 Schussphase

6.1 Flugzeuge, Bordschützen und Bodeneinheiten schießen

Flugzeuge, Bordschützen und Bodeneinheiten feuern in umgekehrter Aktivierungsreihenfolge auf dem "Shooting Deck" – Das letzte Flugzeug, das aktiviert wurde schießt zuerst und so weiter.

Ende der Runde:

Wenn sich keine Karten mehr im Aktivierungsstapel befinden, endet die Runde. Beheben Sie eventuelle Effekte am Ende der Runde, wie z.B. Effekte durch Treffer (Flugzeuge in Brand usw.) und missionspezifische Effekte. Dann starten Sie die nächste Runde ab Schritt 4.1 Threat Arcs und Vorbereitungsphase

Nachdem alle Bewegungen abgeschlossen sind und sich alle Einheiten bewegt haben, ist es Zeit für die Schussphase. Beginnend mit der obersten Karte des Shooting-Decks, wickeln Sie alle Schüsse in der Reihenfolge ab, in der sie vom Stapel kommen. .

L.Bennett, der britische Bordschütze, war der letzte, der aktiviert wurde, und er wird dann als erster schießen. Reinhardt wird der nächste sein.

