

Beta-Regeln 1.0

Danksagungen:

Benoit Audibert: Konzept-Künstler

Ruben Heijdra: Designer des Collision Logos

Patrick Sint Nicolaas: Design des Regelbuches

Pascal Rooze: Maler der „Reclaimer“

Gert D`hollander: Maler der „Unwanted“

Peter van de Meeren: Editor des Regeltextes

Onne Ebbers: Editor und Übersetzer von Text und Hintergrundgeschichte

Otmar de Wert: 3D Animation

Pieter de Jager: Web-Design

Marc Rost, Dennis van Melis, Emiel Brander, Melvin Dekker, Wouter-Dirk Huitzing, Tim Mintiens, Olivier Verheul and Tabletop Kingdom, Daniel de Bruijn, Teun Janssen, Frank van Leeuwen, Floyd Uchinha, Michal Hartlinski and Robert Sta

Regeltester, Verbesserungsvorschläge und Unterstützung

Wir sind sehr dankbar für eure Unterstützung und hätten ohne euch diesen Kickstarter niemals zustande bekommen.

Index

Einleitung

3

Was ist „Collision“?

Was braucht man?

Profil-Karten

Attribute

Grundprinzipien

- Aktiver und inaktiver Spieler
- „Du“ und „Deins“
- Eigene und gegnerische Figuren
- Regeldiskussionen
- Wie wird gemessen?
- Distrikte

Das Spielsystem spielen

- Aktivierungspunkte
- Stärkekarten ziehen
- Zwei Arten, Karten zu ziehen
- Der Wert der Karten
- Ablagestapel
- Leere Stärke Stapel
- Spielmarken, Tokens etc
- Eigenschafts-Tests
- Verletzungen und Verluste
- Rüstungswürfe
- Vorderer Sichtbereich und Rückenbereich
- Sichtlinie
- Übersicht-Spielbretter
- Das Duell

- Der aktive Spieler zieht Stärke-Karten
- Der aktive Spieler legt seine Stärke-Karten auf dem Duell-Spielbrett aus
- Der aktive Spieler wendet Modifikationen an
- Der inaktive Spieler zieht Stärke-Karten
- Der inaktive Spieler legt seine Stärke-Karten auf dem Duell-Spielbrett aus
- Der inaktive Spieler wendet Modifikationen an
- Beide Spieler decken ihre Stärke-Karten auf
- Beide Spieler spielen ihre Stärkekarten von ihrer Hand
- Vergleichen der Werte und Ermitteln der Resultate
- Erfolg und Misserfolgs-Karten
- Leeren des Duell-Spielbretts

Die Regeln

- Spielrunde
- Beginn Phase
- Mulligan Zug
- Prioritäten-Phase
- Aktivierungsphase
- Unter Stress
- mehrere Aktivierungen
- Bewegung
- Geschicklichkeits-Test
- Treppen und Leitern
- Springen

- Gewagte Sprünge
- Fallen
- Schießen
- Misserfolgs-Karten
- Sturmangriff
- Feuerschutz
- Zurückhalten
- Spezielle Aktion
- Fähigkeiten Marker
- Sammeln-Aktion
- Ladehemmung
- Waffen Fehlfunktion
- Unter Beschuss
- Maximale Anzahl von „Ladehemmung“/„Unter Beschuss“
- Kostenlose Aktionen
- Kostenlose Aktion: Plündern
- Beutemarker platzieren
- Kostenlose Aktion: Gegenstände einsammeln
- Schwere Gegenstände
- Abschluss-Phase
- Vorbereitung für eine Runde Collision
- Eine Bande zusammenstellen
- Ausrüstungskarten
- Die Mission
- Missionstabelle
- Eine Mission erstellen
- Platzieren von Beute-Markern

-Spieler Übersicht-Spielbretter und Kampf-Spielbretter

- Aufstellen der Figuren

Sonderregeln:

-Strahlenwaffe

-Schwere Waffe/Gegenstand

- Ruhig halten

- Anführer

- Keine Deckung

- Parieren

- Zurückstossen

- Nachladen

- Unter Beschuss

Einführung:

Wenn du diese Beta 1.0 Regeln liest, bedeutet das, dass du dich für unser Spiel „Collision“ interessierst. Dafür, dass du dir die Zeit und Mühe machst, diese Regeln zu lesen, möchten wir dir gerne danken.

Wir hatten großen Spaß, die Regeln zu designen und das Spiel zu spielen. Sei hiermit eingeladen, diese auszuprobieren.

Bitte bedenke, dass dieses Regelsystem sich noch in der Beta-Phase befindet. Wir entwickeln das System immer noch weiter und wir freuen uns über deine Spiel-Erfahrungen und dein Feedback.

Bitte sende uns dafür eine Email an: rules@codeorangegames.com

Vielen Dank und viel Spaß beim Spielen!

Mattijs & Arjan

Was ist Collision?

Collision ist ein postapokalyptisches Miniaturenspiel mit Karten. In der nahen Zukunft kämpfen rivalisierende Banden gegeneinander in den Ruinen von ehemals großen Städten. Sie sind auf der Suche nach der letzten bekannten Energiequelle der Menschheit: Den instabilen Collision Splittern.

Collision ist ein schnelles und actiongeladenes Spiel, das diese Kämpfe zwischen 2 oder mehr Spielern simuliert.

- Entscheide dich für eine Bande und rüste deine Kämpfer aus
- Spiele deinen Gegner durch deine Aktivierungen aus
- Töte die Gegner in einem Duell mit Stärke-Karten oder lass sie kaum zum Zug kommen
- Modifiziere deine Aktionen mit Karten auf deiner Hand
- Reize dein Glück aus oder bluffe dich durch das Spiel

Was brauchst du zum Spielen?

(s.a. Grafik No1 im Appendix)

1. Einen Gegner
2. Mindestens 3 Figuren mit den entsprechenden Profilkarten
3. Ein Maßband
4. Ein Set Stärke-Karten für jeden Spieler:

Ein Set besteht aus 30 Karten:

- Jeweils 2x mit den Zahlen 1 und 8
- Jeweils 3x mit den Zahlen 2,3,6,7, Erfolgs- und Misserfolgs-Karten
- Jeweils 4x mit den Zahlen 4 und 5

Du kannst normale Spielkarten nehmen oder du druckst dir die Collision Stärkekarten von der Internet-Seite aus.

Wichtig ist, dass die Karten vor dem Spiel gut gemischt werden.

5. Zwei Aktivierungspunkte pro Spielfigur - Marker oder Münzen eignen sich dafür sehr gut
6. Pro Spieler ein Übersichts-Spielbrett
7. Pro Spieler ein Duell-Spielbrett
8. Ein Spielfeld. Von der Größe empfehlen wir ein Spielfeld 3x3 Fuß (ca 90x90cm) groß

Ein normal großer Ess-/Küchentisch sollte aber meistens für den Anfang auch ausreichend sein. Denke daran, dass noch ein bisschen Platz für die Spielbretter gebraucht wird
9. Gelände. Solltet ihr dafür noch keine Modelle haben, reichen auch Bücher, Steine usw.... Einfach improvisieren!
10. Je nach Mission braucht ihr Missionsmarker
11. Beute-Marker

12. „Collision“-Marker
13. Verletzungs-Marker
14. Ladehemmungs-Marker
15. „Unter Beschuss“-Marker
16. Feuerschutz-Marker
17. Fähigkeiten-Tokens

Profilkarten

Collision-Profilkarten werden während dem Spiel benötigt, um alle relevanten Daten von deinen Figuren im Blick zu behalten. Auf diesen Karten finden sich folgende Informationen:

1. Das Bandensymbol
2. Art der Figur
3. Profilwerte der Figur
4. Waffen/Ausrüstung und Regeln
5. Profilwerte der Waffen
6. Schlüsselbegriffe
7. Mögliche besondere Eigenschaften
8. Aktionssymbol
9. Regeln der besonderen Fähigkeiten
10. Anzahl der zusätzlichen Ausrüstung, die die Figur tragen darf
11. Punktwert



Profilwerte

Jede Figur im Spiel hat eigene Profilwerte. Diese Werte haben einen positiven oder negativen Modifikator, der durch ein „+“ oder „-“ vor einem Profilwert bestimmt wird. Alle Werte befinden sich auf der entsprechenden Charakter-Profilkarte. Mit diesen Werten werden die Fähigkeiten in verschiedenen Situationen simuliert.

Das Profil jeder Figur besteht aus 8 Eigenschaften:

MOV=Bewegung: Wie schnell sich das Modell bewegen kann

AGI=Agilität: Wie gut das Modell klettern und springen kann

RC=Schießen: Wie gut das Modell schießen kann

CC=Nahkampf: Wie gut das Modell im Nahkampf kämpfen kann

ATT=Anzahl der Attacken: Wie oft das Modell im Nahkampf zuschlagen kann

DEF=Verteidigung: Wie gut sich das Modell verteidigen kann

WND=Lebenspunkte: Wie oft das Modell verwundet werden muss, bevor es aus dem Spiel genommen wird

INT=Intelligenz: Wie gut das Modell auf gewisse Situationen auf dem Schlachtfeld reagiert

Grundprinzipien des Spielsystems

In diesem Teil der Regel werden alle grundsätzlichen Regeln erklärt. Es wird erklärt, wie du deine Figuren bewegen kannst, wann und wie gemessen wird und wie ein Kampf abgewickelt wird. Manche Spieler bevorzugen es, diesen Teil auszulassen und direkt zum Kapitel „Spielzug“ vorzublättern und später auf diese Regeln zurückzukommen. Beides ist möglich.

Aktiver und inaktiver Spieler

Während einer Runde Collision aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Figuren. Der Spieler, der mit einer Aktivierung dran ist, ist der aktive Spieler. Der andere Spieler wird dann zum inaktiven Spieler.

Dein und Deins

Taucht in den Regeln „Du“ oder „Dein“ auf, so bezieht sich das immer auf den aktiven Spieler.

Eigene und gegnerische Modelle

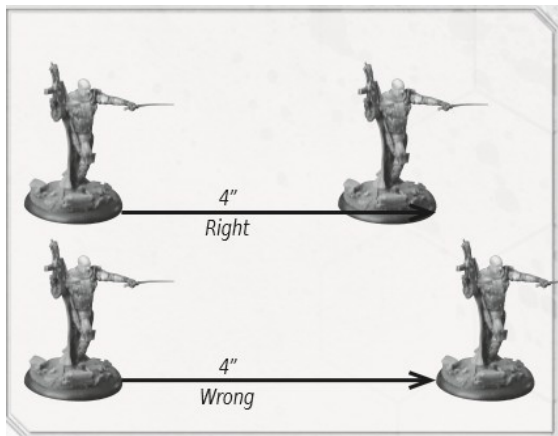
Der Begriff „Eigene Modelle“ bezieht sich immer auf die Modelle des aktiven Spielers, während „gegnerische Modelle“ immer die des inaktiven Spielers sind.

Regel-Diskussionen

Während eines Spiels kann es vorkommen, dass ihr euch in einer Situation/Regelanwendung nicht einig sind. Manche Situationen können vielleicht nicht perfekt von den Regeln abgedeckt werden oder ihr findet auf die Schnelle nicht die passende Regelpassage. In diesem Falle ist es das Beste, wenn beide Spieler jeweils eine Stärke-Karte aus ihrem Kartenstapel ziehen und diese vergleichen. Der Spieler mit der höheren Karte kann dann speziell für diese Situation entscheiden.

Wie wird gemessen?

Für eine Runde „Collision“ braucht ihr ein Maßband. Alle Distanzen werden in Zoll angegeben und gemessen. Beim Bewegen von Figuren über das Spielfeld darf immer nur am selben Rand der Sockel gemessen werden. Wird ein Abstand zwischen zwei Modellen gemessen, wird von den am kürzesten entfernten Punkten beider Sockel gemessen. Man darf zu jeder Zeit während des Spiels messen.



Distrikte

Der Spieltisch soll in 9 gleich große Areale unterteilt werden. Am besten unterteilt ihr das Spielfeld in 3 Reihen waage- und senkrecht.

Der Spielzug

Aktivierungspunkte

Vor Beginn des Spiels erhält jeder 2 Aktivierungspunkte (AP) für jedes Modell in seiner Bande.

Diese AP werden auf dem Übersichts-Spielbrett unter „Available Activation Points“ gelegt. Diese AP werden im Spiel benutzt um festzustellen wer anfängt und um deine Figuren zu aktivieren.

Die Gesamtanzahl der AP ist dein Aktivierungs-Vorrat. Jeder Spieler hat einen eigenen Aktivierungs-Vorrat.

Stärke-Karten ziehen

Um festzustellen, wie gut deine Figuren ihre Aufgaben erfüllen, werden Stärke-Karten von deinem „Powerdeck (Stärke-Karten-Stapel)“ genommen. Wenn du eine Karte nimmst, wird immer die oberste von deinem Stapel gezogen. Die Karten von diesem Stapel sind immer mit der Rückseite nach oben angeordnet.

Zwei Arten, Karten zu ziehen

Es gibt zwei Arten, Karten zu ziehen: Ein „normaler Zug“ und ein „endgültiger Zug“. Wenn die Regeln besagen, dass du eine Karte ziehen sollst, ist immer von einem „normalen Zug“ die Rede. Eine so gezogene Karte darf immer von einer anderen Stärkekarte ersetzt werden, solange du noch andere Karten auf der Hand hast.

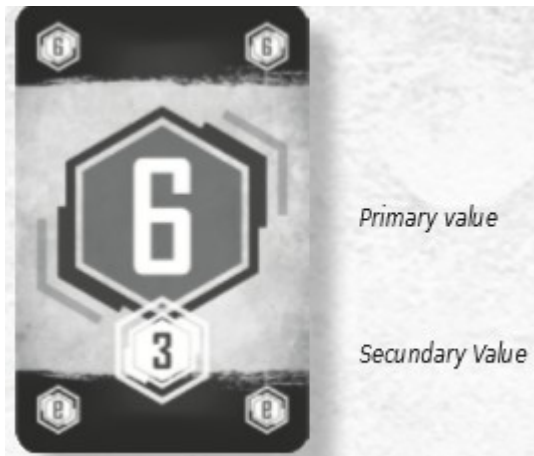
Besagen die Regeln einen „endgültigen Zug“, darf diese Karte von keinerlei anderen Stärkekarten ersetzt werden.

Der Wert eine Stärkekarte

Auf einer Stärkekarte sind zwei Zahlen aufgedruckt: Eine groß gedruckte primäre Zahl und eine klein gedruckte sekundäre Zahl. Diese Zahlen stellen den Wert der Karte dar: Je höher die Zahl, desto wertvoller die Karte.

Im Verlauf des Spiels werden hauptsächlich die primären Nummern gebraucht, je nach Situation werden die Regeln auch auf die sekundären Zahlen zurückgreifen.

Im Spiel wird es noch spezielle Karten geben, sogenannte Erfolgs- und Misserfolgskarten. Diese haben ihre eigenen Sonderregeln und werden später erklärt



Ablagestapel

Ausgespielte Stärkekarten werden mit der Zahl nach oben auf den Ablagestapel gelegt. Die Spieler dürfen nicht den Ablagestapel durchsuchen und können daher nur den Wert der obersten Karte sehen

Ein leerer Stärke-Stapel

Sollten keine Stärkekarten mehr auf dem Stapel vorrätig sein, wird der Ablagestapel neu gemischt und auf den Platz des Stärke-Stapels mit den Zahlen nach unten gelegt.

Spielmarker und Tokens

Während eines Spiels sollten Spieler Spielmarker verwenden, um Effekte auf dem Spielfeld darzustellen. Wird ein Marker gebraucht, so sollte dieser neben das Modell gelegt werden und auch bei jeder Bewegung der Figur mitbewegt werden. Alternativ können die Marker

auch auf die Profilkarte der entsprechenden Figur gelegt werden. Wichtig ist nur, dass die Tokens von beiden Spielern klar zu den einzelnen Modellen zugeordnet werden können.

Eigenschafts-Tests

Es kommt vor, dass ein Modell einen Eigenschaftstest bestehen muss. Dieser Test wird durch eine Zahl und den entsprechenden Profilwert angezeigt. Dadurch wird ersichtlich, welcher Profilwert für den Test relevant ist und mit welcher Schwierigkeit der Test zu bestehen ist. Als Beispiel: Soll ein Test auf „6+ AGI“ durchgeführt werden, so würde der Test den Profilwert Agilität betreffen und bei 6 oder mehr erfolgreich sein. Um einen Eigenschaftstest zu machen, ziehst du eine Stärke-Karte. Danach wird nach dem entsprechenden Wert auf der Profilwert-Karte der Figur geschaut. Zeigt dieser Profilwert ein „+“ oder ein „-“, addiert/subtrahiert man diesen Wert vom Wert der Karte. Ist das Gesamtergebnis gleich oder höher als die angegebene Zahl des Eigenschafts-Tests, hat die Figur den Test bestanden. Sollte das Gesamtergebnis darunter liegen, hat das Modell versagt.

Manche Figuren haben spezielle Ausrüstung oder Sonderregeln, die ihnen für solche Tests Boni oder Mali geben können.

Verletzungen und Verluste

Für jeden nicht verhinderten Treffer verliert das Modell einen Lebenspunkt. Lege einen Verletzungs-Marker neben die Figur, um anzuzeigen, dass es bereits einen Lebenspunkt verloren hat. Für jede weitere Verletzung wird ein weiterer Marker dazu gelegt.

Wenn ein Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, also genauso viele Verletzungsmarker neben sich liegen hat wie es Lebenspunkte hat, wird die Figur

als getötet angesehen. Das Modell wird vom Spielfeld entfernt.

Rüstungswürfe

Wenn ein Modell einen Lebenspunkt verlieren würde, kann es einen Rüstungswurf versuchen, wenn die Profilkarte oder ein Ausrüstungsgegenstand dies zulässt.

Um einen erfolgreichen Rüstungswurf durchzuführen, muss der Spieler dieses Modells einen „endgültigen Zug“ durchführen. Der Wert der gezogenen Karte muss gleich oder höher des Rüstungswertes der Profilkarte des Modells bzw. seiner Ausrüstung sein. Gelingt dies, ist die Verletzung verhindert worden und das Modell verliert keinen Lebenspunkt.

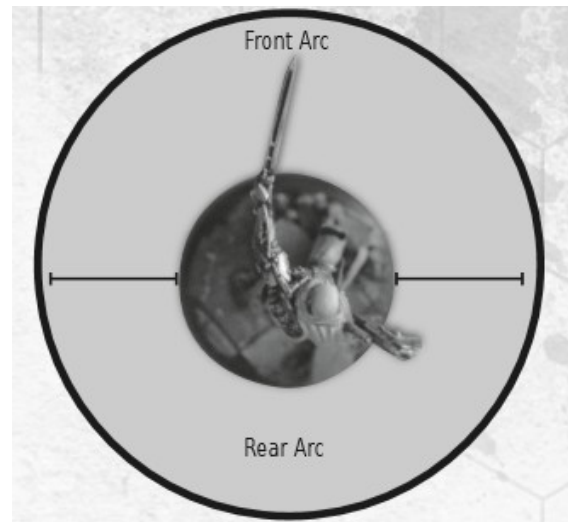
Sichtfeld und Rückenbereich

Die Figuren in „Collision“ haben ein Sichtfeld von 180 Grad von der Vorderseite ihrer Base.

Dieser Bereich wird als Sichtfeld bezeichnet, der Bereich im Rücken der Figur als Rückenbereich.

Benutze die Position der Schultern als Einteilung, wo welcher Bereich endet bzw anfängt.

Manche Spieler markieren die beiden Bereiche am Sockel der Figur, um Missverständnissen vorzubeugen.



Sichtlinie

Eine Sichtlinie dient dazu festzustellen, ob eine Figur eine andere sehen kann. Es ist eine imaginäre Linie vom Ausgangspunkt einer Figur zu einer anderen.

Eine Figur muss in der Lage sein, von der eigenen Augenhöhe aus eine nicht unterbrochene Linie zu einem Körperteil des Ziels zu ziehen - egal ob Torso, Kopf oder Extremitäten. Manchmal ist die Aussage, ob es eine Sichtlinie gibt, schwer zu treffen. In diesem Fall kann es hilfreich sein, auf Augenhöhe mit dem betroffenen Modell zu gehen. Dabei versuche so gut es geht über die Schulter der Figur zu schauen, um zu erkennen, ob es wirklich eine Sichtlinie mit dem angegebenen Ziel gibt. Es können nur Figuren attackiert werden, zu denen es eine Sichtlinie gibt.



Die Übersichtsspielbretter

Um im Spielverlauf eine bessere Übersicht zu haben werden neben dem Schlachtfeld die Übersichtsspielbretter ausgelegt. Jeder Spieler bekommt sein eigenes. Dort verwalten die Spieler ihre AP und Stärke-Karten

(s.a. Grafik No2 im Appendix)

- A) **Aktivations Pool = Aktivierungs-Vorrat:** In diesem Bereich liegen alle verfügbaren AP. In diesem Beispiel hat der Spieler 12 AP
- B) **Used AP = Bereits benutzte AP:** Hier werden bereits in der Runde benutzte AP abgelegt. In diesem Beispiel hat der Spieler bereits 2 AP in der Prioritäten-Phase verbraucht.
- C) **Power Deck = Stärke-Karten-Stapel:** Hier werden die Stärke-Karten mit den Nummern nach unten abgelegt
- D) **In Hand = Auf der Hand:** Karten, die der Spieler auf die Hand ziehen durfte, können hier abgelegt werden
- E) **Discard Pile = Abwurf Stapel:** Jede benutzte Stärke-Karte wird hier mit der Zahl nach oben abgelegt

Duelle

Die meisten Aktionen wie Schießen, Nahkampf oder Schaden durch Stürze werden auf dem Duell-Spielbrett ermittelt. Beide Spieler ziehen Stärke-Karten und versuchen den Wert der gegnerischen Karte zu übertrumpfen.

Wenn du diese Regeln zum ersten Mal liest empfehlen wir dieses Kapitel zu überspringen. Später in den Regeln wird

nochmal genauer auf eine Konfrontation eingegangen. Wenn du dieses Kapitel durchgelesen hast, kannst du hier weiterlesen.

Wenn zwei Spieler ein Duell klären, müssen sie diese Schritte anwenden

1. Der aktive Spieler zieht eine oder mehrere Stärke-Karten.
2. Der aktive Spieler legt diese Karte(n) mit der Rückseite nach oben auf das Duell-Spielbrett
3. Der aktive Spieler wendet mögliche Mali oder Boni an den Karten an
4. Der inaktive Spieler zieht eine oder mehrere Stärke-Karten
5. Der inaktive Spieler legt diese Karte(n) mit der Rückseite nach oben auf das Duell-Spielbrett
6. Der inaktive Spieler wendet mögliche Mali oder Boni an den Karten an
7. Beide Spieler drehen ihre Karten um
8. Beginnend mit dem aktiven Spieler darf dieser Spieler Stärkekarten auf seiner Hand ausspielen und auf die bereits gelegten Karten auf dem Duell-Spielbrett legen. Nachdem beide Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben (oder gepasst haben), werden diese Karten umgedreht.
9. Vergleicht die Werte und berechnet die Resultate
10. Legt alle in dieser Situation benutzten Karten auf den Ablagestapel

Der aktive Spieler zieht Stärke-Karten

Der aktive Spieler zieht eine oder mehrere Stärke-Karten und schaut sich diese an ohne dass der Gegenspieler sie sieht. Die genaue Anzahl der gezogenen Karten ergibt sich aus der Spielsituation und aus den Profilkarten der beteiligten Modelle.

Der aktive Spieler legt seine Stärke Karten auf das Duell-Spielbrett

Der aktive Spieler legt seine Stärke-Karten in beliebiger Reihenfolge auf seine Seite des Duell-Spielbretts. Stärke-Karten werden nebeneinander mit der Vorderseite nach unten platziert, jede Karte in einer eigenen Spalte.



Der aktive Spieler benutzt Modifikationen

Modifikationen beeinflussen den Wert der Stärke-Karten. Sei es die Fähigkeiten deines Modells, seine Ausrüstung oder sogar das Gelände, alles beeinflusst die Wertigkeit deiner Stärke-Karten. Es kann vorkommen, dass du gezwungen bist Modifikationen an deinen Stärke-Karten anzuwenden. Dies wird nochmal genauer im Kapitel „Duell“ erklärt. Manche Modifikationen sind positiv, andere negativ. Um den endgültigen Modifikator zu bestimmen, addiere alle positiven

Modifikationen zusammen und subtrahiere dann alle negativen Modifikationen von diesem Wert. Dieser errechnete Wert ergibt den endgültigen Modifikator der bei einer Konfrontation angewendet wird.

Es kann passieren, dass sich beide Modifikationen ausgleichen oder nur positive bzw negative Modifikationen zusammengerechnet werden müssen

Du darfst die Gesamtsumme der Modifikationen auf die Karten verteilen wie du willst. Du kannst alle Modifikationen auf eine Karte ausspielen oder sie zwischen allen ausgespielten Stärke-Karten aufteilen. Wenn du einen Boni (positive Modifikation) auf eine Stärke-Karten ausspielst, bewege die Karte entsprechend des Boni die Spalte hoch, so dass die passende Zahl unter der Karte angezeigt wird. Bei einem Mali (negative Modifikation) wird die Karte nach unten gezogen bis die entsprechende Zahl über der Karte erscheint. Wenn du eine Modifikation ausspielst, darf der Wert niemals unter 0 modifiziert werden.

Modifikationen werden niemals auf Erfolgs-/Miss-Erfolgskarten angewendet. Es kann also durchaus geschehen, dass die Modifikationen nicht angewendet werden können sollten nur Erfolgs-/Miss-Erfolgskarten ausgespielt werden. In diesem Falle werden die Modifikationen ignoriert und nicht benutzt.

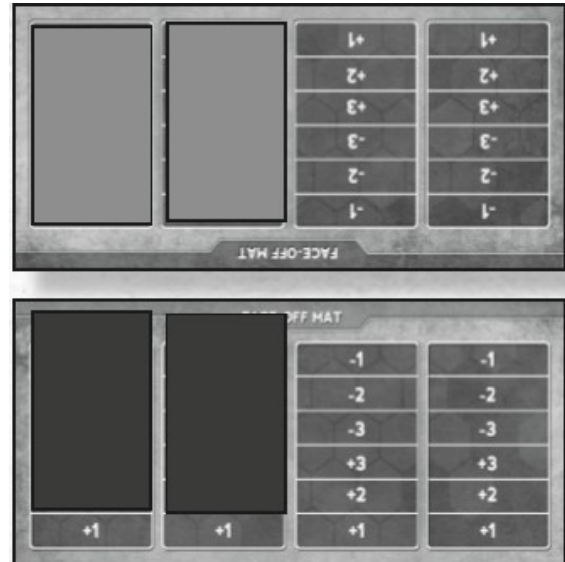


Der inaktive Spieler zieht Stärke-Karten

Der inaktive Spieler zieht dieselbe Anzahl an Karten wie der aktive Spieler. Die Karten dürfen ebenfalls angeschaut werden ohne dass der Gegenspieler sie sehen darf.

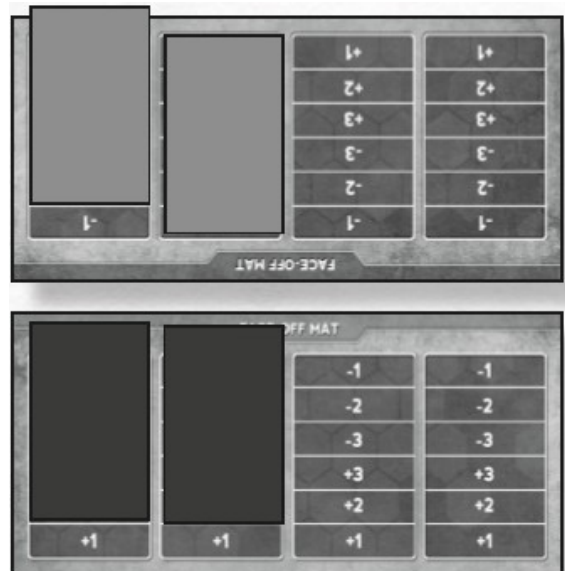
Der inaktive Spieler legt seine Stärke-Karten auf sein Duell-Spielbrett

Der inaktive Spieler legt seine Karten in beliebiger Reihenfolge mit den Zahlen nach unten auf seine Seite des Duell-Spielbretts direkt gegenüber den Karten des Gegenspielers. Nun existiert zu jeder Karte des aktiven Spielers eine gegenüberliegende Karte des inaktiven Spielers.



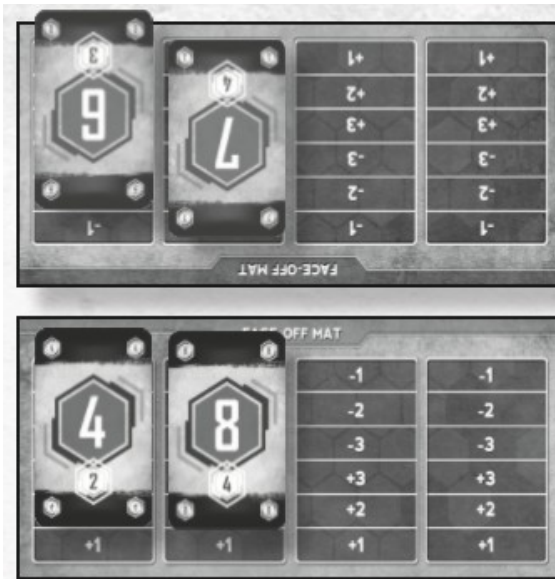
Der inaktive Spieler benutzt Modifikationen

Der inaktive Spieler wendet seine Modifikationen genauso an wie bei dem aktiven Spieler erklärt.



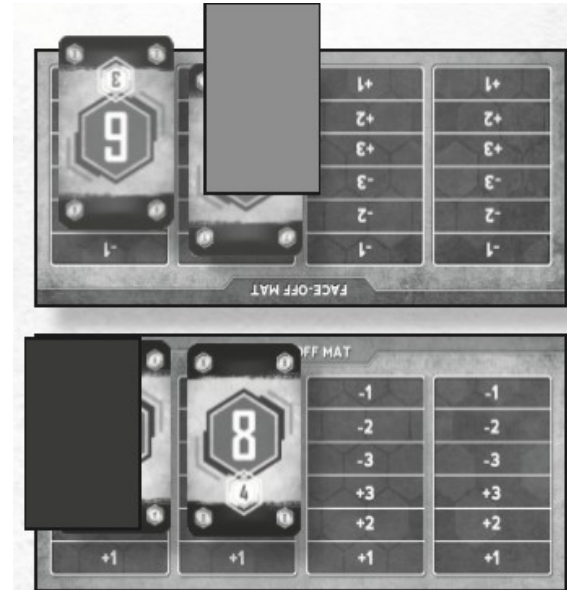
Beide Spieler decken ihre Stärke-Karten auf

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Stärke-Karten auf



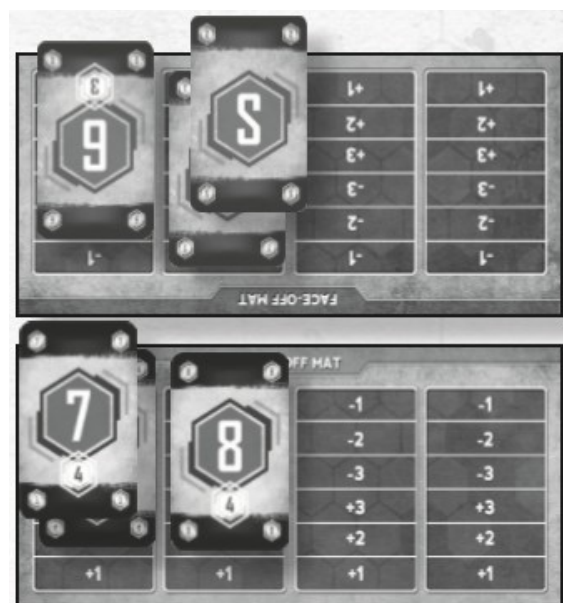
Die Spieler können Karten von ihrer Hand ausspielen

Der aktive Spieler hat die Möglichkeit Karten von seiner Hand auszuspielen oder zu passen. Der inaktive Spieler hat die gleichen Möglichkeiten. Diese Möglichkeit ergibt sich solange, bis beide Spieler keine Handkarten mehr ausspielen wollen. Wenn eine oder mehrere Stärke-Karte aus der Hand ausgespielt wird, ersetzen sie jeweils eine der ursprünglich ausgespielten Stärke-Karte auf dem Duell-Spielbrett. Diese neue Karte wird wieder mit der Zahl nach unten auf eine der ursprünglich ausgespielten Stärke-Karten gelegt. Es darf nur einmal pro Duell eine Stärke-Karte von einer Hand-Karte ersetzt werden. Sobald beide Spieler nacheinander verzichtet haben weitere Karten auszuspielen, werden die neu gelegten Stärke-Karten umgedreht. Diese Karte ersetzt die ursprünglich ausgespielte Karte auf der sie liegt, selbst wenn der Wert nun niedriger ist. Die Modifikationen bleiben unverändert für die neue Stärke-Karte bestehen. Erfolgs-/Miss-Erfolgs-Karten ignorieren in diesem Falle alle Modifikationen.



Vergleichen der Werte und Ermitteln der Resultate

Vergleicht die Werte der Karten (inklusive der Modifikationen) von den gegenüberliegenden Karten. Jede Stärke-Karte die einen höheren Gesamtwert hat als die Karte des inaktiven Spielers ist ein Treffer. Jeder nicht verhinderter Erfolg verursacht eine Verletzung. Jede Stärke-Karte des aktiven Spielers der den Wert der gegenüberliegenden Karte nicht übersteigt ist kein Treffer.



Erfolgs-/Misserfolgs-Karten

Erfolgs-Karten sind die höchsten Karten in diesem Spiel. Sie schlagen alle anderen Karten, außer andere Erfolgs-Karten. Sollte eine Erfolgs-Karte eines aktiven Spielers auf eine Erfolgs-Karte eines inaktiven Spielers treffen, so verursacht diese Karte niemals einen Treffer. Durch eine Erfolgskarte generiert automatisch ein aktiver Spieler eine weitere Attacke und spielt sofort eine weitere Stärkekarte auf dem Duell-Spielbrett aus um einen möglichen weiteren Treffer zu verursachen. Der Verteidiger darf nun ebenfalls eine Stärke-Karte ziehen und diese wird dann ebenfalls in einer zusätzlichen Spalte auf dem Duell-Spielbrett gelegt. Diese Bonus-Karten erhalten niemals Modifikationen. Wichtig: Eine Erfolgs-Karte von einem aktiven Spieler die von einer Erfolgs-Karte eines inaktiven Spielers negiert wird, generiert trotzdem eine zusätzliche Attacke obwohl sie selbst keinen Treffer erzeugt. Misserfolgs-Karten sind die schwächsten Karten in diesem Spiel und resultieren niemals in einen Treffer.

Leeren des Duell-Spielbretts

Sind alle Resultate erfasst und ausgespielt worden werden alle Karten von dem Duell-Spielbrett entfernt und auf den Ablage-Stapel gelegt.

DIE REGELN

Der Spielzug

Aufgeladene Teilchenbeschleuniger versorgen Waffen mit Energie, Mutige Menschen leeren ihre Magazine in angreifende Mutanten. Verbissene Nahkämpfe auf Dächern von zerfallen Gebäuden. Inmitten der Kämpfe die Suche nach Collision Splittern.

Um diese intensiven Kämpfe zu simulieren wird Collision in verschiedene Spielzüge unterteilt. Jeder Spielzug besteht aus 4 Phasen:

1. **Start-Phase:** Die Spieler bereiten sich auf den Spielzug vor und ziehen die Karten, die sie auf der Hand behalten
2. **Die Reihenfolge-Phase:** Spieler bieten AP um festzustellen wer anfängt
3. **Die Aktivierungsphase:** Die Spieler aktivieren eine nach der anderen abwechselnd ihre Figuren
4. **Die Schlussphase:** Die Spieler entfernen Marker wie z.B. Deckungsfeuer und beenden den Zug

Ist die 4te Phase beendet, beginnt damit ein neuer Spielzug beginnend mit der Start-Phase. Dies wird solange wiederholt bis das Spiel vorbei ist

Start-Phase

Während der Start-Phase bereiten sich die Spieler auf eine neue Spielrunde vor. Beide Spieler ziehen die drei oberen Stärke-Karten von ihren Stapeln und nehmen sie auf die Hand. Diese Karten können später dazu benutzt werden gespielte Stärke-Karten zu ersetzen.

Mulligan Zug

In der ersten Start-Phase des Spieles dürfen alle 3 gezogenen Stärkekarten abgelegt werden und nochmals drei neue Karten gezogen werden. Es darf nur einmal solch ein Mulligan Zug angesagt werden.

Die Reihenfolgephase

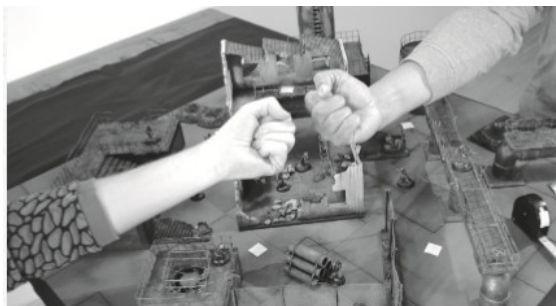
In der Reihenfolgephase bieten beide Spieler darauf, wer entscheiden darf welcher Spieler als erster in der Aktivierungsphase anfangen darf. Beide Spieler dürfen eine beliebige Anzahl ihrer

AP aus dem Aktivierungs-Vorrat nehmen und vom Gegenspieler ungesehen in ihre dann geschlossene Hand nehmen.

Danach zeigen beide Spieler gleichzeitig wieviele AP sie mitgeboten haben. Der Spieler mit der höchsten Anzahl AP darf entscheiden wer anfangen muss.

Wichtig: Es ist absolut regelkonform mit keinerlei AP mitzubieten. Der siegreiche Spieler zieht eine zusätzliche Stärke-Karte auf die Hand. Er darf zusätzlich entscheiden welcher Spieler mit der Aktivierungs-Phase beginnt.

Sollte das Bieten unentschieden enden beginnt der Spieler, der als die letzte Aktivierungsrunde nicht begonnen hat. Passiert das Unentschieden in der ersten Reihenfolgephase beginnt der Spieler, der als erstes seine Figuren aufgestellt hat. Die für das Bieten benutzte AP können im Verlauf dieser Runde nicht mehr benutzt werden. Sie werden in das Feld „Used AP“ auf dem Übersichts-Spielbrett abgelegt.



Der Spieler links hat 1 AP geboten

Der Spieler rechts hat 2 AP geboten

Der rechte Spieler hat die Reihenfolgephase gewonnen

Aktivierungsphase

Während der Aktivierungsphase aktivieren beide Spieler abwechselnd ihre Figuren. Eine aktivierte Figur kann von dem Spieler bewegt werden und andere Figuren angreifen. Um eine eigene Figur zu aktivieren wird neben der gewählten Figur ein AP gelegt. In dem Augenblick in dem eine Figur aktiviert ist, darfst du zwei Aktionen in beliebiger Reihenfolge mit ihr machen.

Folgende Aktionen darf eine Figur machen: Bewegen; Schießen; Sturmangriff; Überwachen; Gezielter Schuss; Fähigkeit benutzen; Zurück in den Kampf!

Bewegen: Mit dieser Aktion darf sich die Figur bewegen

Schießen: Abfeuern einer Distanzwaffe

Sturmangriff: In Richtung Gegner rennen um im Nahkampf zu kämpfen

Deckungsfeuer: Die Figuren reagieren auf gegnerische Aktivierungen

Fähigkeiten benutzen: Bestimmte Modelle dürfen ihre individuellen Fähigkeiten benutzen

Zurück in den Kampf!: Entfernen von negativen Effekten einer Figur

Vor oder nach jeder der oben aufgeführten Aktionen darf eine Figur folgende kostenlose Aktionen machen: „Beute suchen“ oder „Gegenstand einsammeln“

Beute sammeln: Durchsuchen von nützlichen Beute-Plätzen

Gegenstand einsammeln: Ein Gegenstand aufheben

Effektiv hat daher jede Figur vier möglichen Aktionen, 2 normale und 2 kostenlose.

Wenn der aktive Spieler alle seine Aktionen mit der aktivierten Figur beendet hat, wird der inaktive Spieler zum aktiven Spieler und aktiviert eine seiner Figuren. Beide Spieler wechseln sich solange ab bis sie keinerlei AP mehr zum Aktivieren übrig haben oder sie fertig sind mit den Aktivierungen ihrer Modelle.

Es ist möglich, dass ein Spieler weiter seine Figuren aktivieren kann, während der andere Spieler bereits alle seine AP verbraucht hat.

Unter Stress

Benutzt ein aktiver Spieler dieselbe Aktion ein zweites Mal während einer Aktivierung bezeichnet man diese Aktion als „abgehetzt“. Die Figur erhält zusätzlich zu allen anderen Modifikationen eine -2 Modifikation auf alle Karten-Züge während der „abgehetzten“ Aktion. Alle Karten-Züge während einer abgehetzten Aktion sind endgültige Karten-Züge.

Mehrere Aktivierungen

Ein aktiver Spieler der dran ist ein eine Figur zu aktivieren, darf eine in dieser Runde bereits aktivierte Figur nochmals aktivieren. Dies kostet mit jeder Aktivierung zusätzliche AP. Ein Spieler darf eine Figur bis zu dreimal aktivieren. Die zweite Aktivierung kostet 2 AP, die dritte 3 AP. Das heißt eine Figur die dreimal aktiviert wurde, hat 6 AP neben sich liegen.

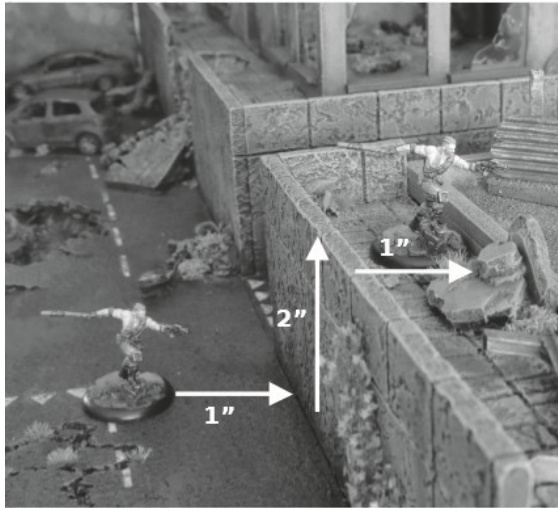
Bewegungsaktion

Soldaten rennen von Deckung zu Deckung um ungesehen an den Gegner heranzukommen. Andere erklimmen Ruinen um eine bessere Schussposition zu erhalten. Während eines Kampfes ist Beweglichkeit der Unterschied zwischen Leben und Tod.

Eine Figur darf sich während einer Bewegungsaktion mit bis zu seiner maximalen Bewegung (MOV) bewegen. Die Figur darf sich in alle Richtungen solange dies physisch möglich ist. Während der Bewegung darf der Sichtbereich der Figur beliebig geändert werden. Ein Drehen der Figur um den Sichtbereich zu ändern des Sichtbereichs zählt bereits als eine Bewegungsaktion.

Figuren dürfen das Spielfeld nicht freiwillig verlassen. Sollte eine Figur aus irgendwelchen Gründen gezwungen sein das Spielfeld zu verlassen, wird diese Figur aus dem Spiel entfernt und kommt auch nicht mehr zurück

Um deinen Figuren bessere Schusspositionen zu ermöglichen, kannst du deine Figuren Gebäude hoch- und runterklettern lassen. Klettern ist eine spezielle Bewegungsaktion. Eine Figur darf seine ganze Bewegungsaktion dazu benutzen zu klettern bzw diese mit einer normalen horizontalen Bewegung kombinieren. Eine Figur darf sich in einer Bewegungsaktion niemals mehr bewegen als seine MOV es ihn erlaubt. Eine Figur mit einer MOV von 4 dürfte sich ein Zoll in Richtung einer Wand bewegen und an ihr 3 Zoll hochklettern wenn dadurch die Kante erreicht wird. Dann wäre die Bewegung damit beendet. Ein Spieler darf niemals eine Aktivierung einer Figur beenden, wenn sie sich noch zum Teil auf Leitern oder Wänden befinden.

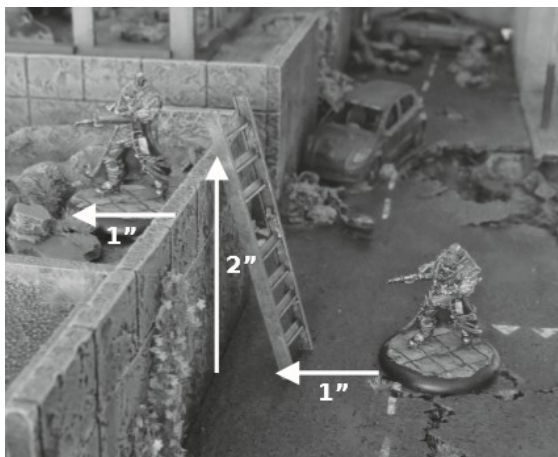


Agilitäts-Test

Eine Figur die an einer Wand hoch oder runter klettern möchte, muss ein 5+ AGI-Test erfolgen. Gelingt dieser Test nicht, verliert die Figur ihren Halt und fällt Richtung Boden. (siehe „Fallen“ weiter unten).

Treppen und Leitern

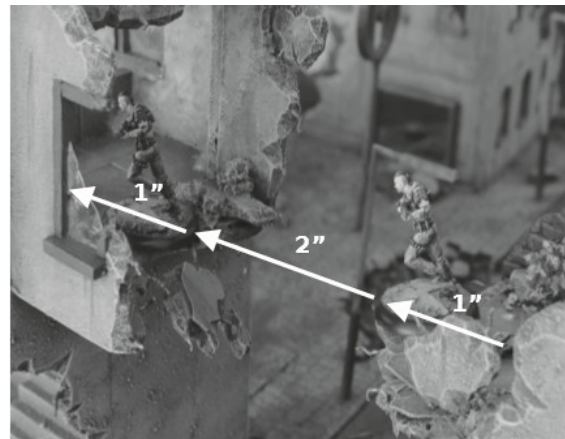
Benutzt eine Figur Treppen oder Leitern wird kein AGI-Test benötigt.



Absprung

Soll eine Figur über einen Abgrund springen (zB von einem Gebäude zum

Nächsten) muß eine AGI-Test bestanden werden. Eine Figur keine seine ganzen Bewegung für einen Sprung ausgeben oder beliebig mit einer Bewegung-/Kletter-Kation kombinieren. Eine Figur darf sich bei einer Aktion auch wieder nicht weiter als ihr MOV-Profilwert bewegen. Als Beispiel: Eine figur mit MOV 4 dürfte sich ein Zoll an den Abgrund bewegen, dann 2 Zoll weit springen und sich dann noch ein Zoll bewegen.

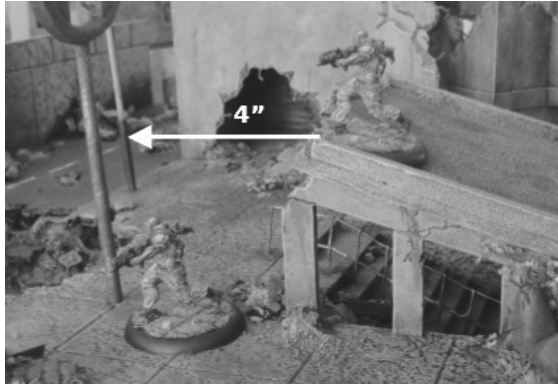


Agilitäts-Test

Möchte eine Figur über etwas springen, muss ein 5+ AGI-Test erfolgen. Misslingt dieser Test, gelingt der Sprung nicht und die Figur stürzt zu Boden (siehe „Fallen“ weiter unten).

Runterspringen

Von einem Geländestück herunter zu springen ist normalerweise der schnellste Weg um runter zu kommen. Springen kostet einer Figur kein Bewegungspunkt da die Schwerkraft die Arbeit macht. Die Figur wird bis zum Rand des Geländestücks bewegt von dem es runterspringen will und es muss ein 5+ AGI-Test abgelegt werden. Ist dieser erfolgreich darf die Figur seine restlichen Bewegungspunkte benutzen um seine Bewegungs-Aktion abzuschließen. Gelingt der Test nicht, fällt die Figur runter (siehe „Fallen“).



Gewagte Sprünge

Wird von einem Geländestück 3 Zoll oder weiter runtergesprungen, so kommt für jedes Zoll ein zusätzlicher Mali von -1 (aufgerundet) zu dem AGI-Test. Als Beispiel: Eine Figur, die 5 ½ Zoll runterspringt, erhält einen Mali von -3 auf den 5+ AGI-Test.

Fallen

Fällt eine Figur muß die Distanz des Sturzes gemessen werden. Fällt die Figur aufgrund eines missglückten Kletterversuchs wird von der höchsten Stelle gemessen, die die Figur erreicht hätte, wenn der Test erfolgreich gewesen wäre. Je höher der Sturz desto härter die Landung. Fällt die Figur 3 Zoll oder weniger erhält sie einen +0 CC-Treffer. Für jedes weiteres Zoll kommt eine zusätzliche +1 Modifikation dazu. Entsteht durch den Sturz ein Treffer, kommt es zu einem Duell mit einem endgültigen Kartenzug. Der aktive Spieler zieht eine Karte für die DEF seiner Figur, der inaktive Spieler zieht eine Karte für den CC des Sturzes.

Als Beispiel: Eine Figur die 5 ½ fällt erhält einen +3 CC Treffer

Schießen

Um in der gefährlichen Einöde zu überleben vertrauen die Menschen mehr als alles andere ihren Pistolen und Gewehren. Möchte ein aktiver Spieler

eine Schuss-Aktion durchführen, muss er folgende Schritte durchführen:

1. Es wird ein Ziel im Sichtbereich der aktivierten Figur ausgewählt.
2. Es wird gemessen, ob das Ziel in Waffenreichweite ist. Es ist nicht möglich auf ein Ziel zu schießen, wenn es unter der minimalen und über der maximalen Reichweite der Waffe ist.
3. Ist das Ziel im Sichtbereich und innerhalb der Reichweite kommt es zum Duell. Der aktive Spieler zieht Stärke-Karten entsprechend der Anzahl der Schüsse der ausgerüsteten Waffe
4. Der aktive Spieler errechnet die Modifikationen für das Duell. Folgende Modifikationen können hinzu kommen:
 - Der RC-Modifikator auf der Profilkarte und/oder Ausrüstungskarte
 - +1 RC wenn das Ziel im Rückenbereich getroffen wird.
 - +1 RC wenn sich das Ziel mindestens 3 Zoll tiefer steht als der Schütze (gemessen von den Sockeln von Schütze und Ziel)
 - -1RC wenn das Ziel mindestens über die Hälfte der Waffenreichweite entfernt ist
 - -1RC wenn der Schütze aus dem „Feuerschutz“ (siehe weiter unten) heraus schießt
 - -2RC wenn der Schütze unter Stress schießt
5. Der inaktive Spieler zieht dieselbe Anzahl wie der aktive Spieler unter Punkt 3
6. Der inaktive Spieler berechnet nun seine Modifikationen für das

Duell. Folgende Modifikationen können unter Umständen in Kraft treten:

-Der DEF-Modifiaktor auf der Profilkarten und/oder Ausrüstungskarte

-Ist die Figur mindestens zu 25% durch Gelände verdeckt (feststellbar durch die Sichtlinie) kommen diese Modifikationen hinzu:

- +1 DEF für leichte Deckung (zB Holz, Ecken oder Büsche)

- +2 DEF für schwere Deckung (zB Steine, massive Wände und Metall)

Misserfolgskarten

Von dem aktiven Spieler ausgespielte Misserfolgskarten können niemals Schaden an einem Ziel zufügen, da diese nie einen Treffer erzeugen(siehe auch „Erfolgs- und Misserfolgskarten). Zusätzlich erzeugen diese Karten ein „Ladehemmung“-Marker für die attackierende Figur (siehe auch „Zurück in den Kampf“ weiter unten). Wird in einem Duell eine Misserfolgskarte von einer normalen Stärkekarte ersetzt, erhält die Figur kein „Ladehemmung“-Marker, da die Misserfolg-Karte komplett ignoriert wird.

Sturmangriff

In der Welt von Collision verlassen sich nicht alle auf Schusswaffen. Manchmal muss man in den Nahkampf und muss sich seine Hände schmutzig machen um den Kampf zu gewinnen.

Bei einem Sturmangriff werden von dem aktiven Spieler folgende Schritte durchgeführt:

1. Es wird ein Ziel im Sichtbereich der angreifenden Figur gewählt

2. Es wird ausgemessen, ob das Ziel in der maximalen Sturmangriff-Reichweite ist. Meistens sind das 5 Zoll, kann aber durch Profilwerte und Ausrüstung variieren.
3. Der aktive Spieler zieht eine Stärke-Karte um zu klären ob der Sturmangriff erfolgreich ist. Die sekundäre Zahl auf der Stärke-Karten zeigt an wie weit der Sturmangriff reicht. Ist die Zahl kleiner als der Abstand zwischen beiden Sockeln der Figuren, misslingt der Sturmangriff. Die angreifende Figur wird nicht bewegt und die Sturmangriff-Aktion endet. Der aktive Spieler darf eine Stärke-Karte von seiner Hand spielen um die zu niedrige Karte zu ersetzen. Ist die sekundäre Nummer auf der neuen Karte gleich oder übertrifft den Abstand zwischen den beiden Figuren, so ist der Sturmangriff erfolgreich. Der aktive Spieler darf nun die angreifende Figur in Sockelkontakt mit der Ziel-Figur bewegen. Bei einer Erfolgs-Karte darf die Figur bis zu 5 Zoll bewegt werden
4. Der aktive Spieler zieht Karten entsprechend der Anzahl seiner Attacken auf seiner Profilkarte bzw seiner Waffe. Sollte die Figur entweder mit zwei einhändigen Nahkampf-Waffen oder mit jeweils einer einhändigen Nahkampf- und einhändigen Schusswaffe ausgerüstet sein, erhält sie +1 auf die Attacke

5. Der aktive Spieler errechnet die Modifikationen für das Duell.

Folgende Modifikationen können hinzukommen:

- Der CC-Modifikator auf der Profilkarte und/oder der Ausrüstungskarte
- +1CC wenn der Angreifer die Rückseite des gegnerischen Modells berührt
- Sprung-Angriff: +1CC wenn dem angreifenden Modell ein erfolgreicher Sprung von einem Geländestück während seines Sturmangriffs gelingt
- -2CC wenn das Modell unter Stress ist

6. Der inaktive Spieler zieht die gleiche Anzahl an Karten wie der aktive Spieler in Schritt 4

7. Der inaktive Spieler errechnet nun seine Modifikationen für das Duell.

Folgende Modifikationen können hinzukommen

- Der DEF-Modifikator von der Profilkarte bzw seiner Ausrüstungskarte
- +1 DEF wenn das Modell „Feuerschutz“ (s.u.) gibt

8. Wegstoßen durchführen: Wenn nicht anders erwähnt, haben alle Sturmangriffe die

„Wegstoßen“ Sonderregel unabhängig davon ob der Angreifer irgendeinen Schaden verursacht hat. Die Regeln dafür sind unter „Sonderregeln“ zu finden.

Feuerschutz

Die Ruinen von Collision sind die perfekten Orte für einen Hinterhalt mit Scharfschützen die auf den perfekten Schuss warten. Benutzt ein Modell die Feuerschutz-Aktion wird ein „Feuerschutz“-Marker daneben gelegt.

Wenn ein gegnerisches Modell im Sichtbereich und Reichweite des Feuerschutz-Schützen aktiviert wird oder eine Aktion beendet, muss der Feuerschutz-Schütze mit einem Schuss reagieren.

Der gegnerische Spielzug wird unterbrochen und die Schuss-Aktion wird durchgeführt. Wenn das Ziel den angriff überlebt, kann es den Spielzug normal weiterausführen. Beachte das ein Schuss-Attacke aus dem Feuerschutz heraus mit zusätzlichen -1RC modifiziert wird. Nach diesem Schuss wird unabhängig von dem Resultat der Feuerschutz-Marker entfernt. Sollte ein Modell mit einem Feuerschutz-Marker eine andere Aktion ausführen, wird der Marker ebenfalls sofort entfernt.

Zurückhalten

Ein Modell das einen Feuerschutz Schuss durchführen muss kann versuchen diese Aktion zurückzuhalten. Um dies zu machen muss er einen 6+INT bestehen. Ist der Test erfolgreich muss der Schuss nicht ausgeführt werden und der Feuerschutz-Marker bleibt bei dem Modell liegen. Das gilt für die komplette Aktivierung des Modells.

Alle Regeln für Feuerschutz bleiben erhalten und bei einer weiteren Aktion muss das Modell wieder auf mögliche

auftauchende Ziele schießen. Es ist erlaubt einen weiteren Test zu machen, ob sich das Modell zurückhalten kann.

Deckungsfeuer und Sturmangriff:

Wird ein Deckungsfeuer-Modell im Nahkampf angegriffen und hat immer noch den Deckungsfeuer-Marker, wird der Marker entfernt und das Modell bekommt +1DEF für das Duell

Spezielle Aktionen

Manche Modelle haben spezielle Aktionen die auf ihren Profilkarten oder Ausrüstungskarten vermerkt sind. Beginnt eine spezielle Aktion mit der Überschrift „Name der Aktion“ darf dieses Modell spezielle Aktionen ausführen.

Fähigkeiten Marker

Gewisse Fähigkeiten setzen voraus, das ein Modell einen passenden Marker erhält, damit ersichtlich ist, ob eine bestimmte Fähigkeit aktiv ist. Ein passender Marker sollte dafür neben das Modell gelegt werden.

Zurück in den Kampf!

Wenn das Gefecht beginnt können die Kämpfer Pech haben und ihre Waffen haben Ladehemmung. Solche Kämpfer müssen diese Widrigkeiten überwinden um weiter kämpfen zu können. Benutzt ein Modell eine „Zurück in den Kampf!“-Aktion darf der aktive Spieler einen „Ladehemmung“ -oder „unter Beschuss“-Marker entfernen. Es darf nur jeweils ein Marker pro Aktion entfernt werden.

Als Beispiel: Hat ein Modell sowohl ein „Ladehemmung“- oder „unter Beschuss“-Marker, muss sich der aktive Spieler entscheiden welcher der beiden Marker entfernt werden soll.

Ladehemmung

Wann immer eine Distanzwaffe eine Ladehemmung hat muss dies mit einem Marker gekennzeichnet werden. Solange sich dieser Marker nicht entfernt wurde, darf das Modell keine Schussaktionen durchführen.

Fehlfunktion

Sollte ein Modell im Verlauf des Spiels eine weitere Ladehemmung erleiden, erhält das Modell ein +0 RC Treffer.

Unter Beschuss

Hat ein Modell einen „Unter Beschuss“ Marker darf es keine Bewegung-oder Sturmangriff-Aktion ausführen bis der Marker entfernt ist.

Maximale Anzahl von Ladehemmung/Unter Beschuss-Marker

Ein Modell kann niemals mehr als eine Kombination aus 2 Ladehemmungs- und/oder „unter Beschuss“-Markern haben. Sollte ein Modell mit bereits jeweils 2 Marken versehen sein, darf der gegnerische Spieler entscheiden welcher Marker benutzt werden soll, wenn das Modell einen weiteren Marker erhält

Kostenlose Aktionen

Kostenlose Aktionen dürfen vor oder nach einer normalen Aktion getätigt werden. Diese Aktionen werden nicht zu den maximal 2 Aktionen pro Aktivierung dazu gezählt.

Kostenlose Aktion Plündern

Bei dieser Aktion durchsucht das Modell mögliche Beuteplätze nach nützlichen Sachen; Essen, Munition oder Medikamente. Ist ein Modell in Kontakt mit einem Beutemarker darf es eine Plündern-Aktion durchführen. Der aktive Spieler darf sich eine zusätzliche Stärke-Karte ziehen und auf die Hand nehmen. Der Beutemarker wird von dem

Spieltisch entfernt und zufällig wieder in einem neuen Distrikt verteilt.

Platzieren von Beutemarkern

Um einen Beutemarker zu platzieren zieht der aktive Spieler eine Stärkekarte um den Distrikt festzulegen wo der Beutemarker platziert wird. Die Nummer auf der Karte entspricht einem Distrikt. Der Distrikt links am Spielfeldrand des aktiven Spielers ist Distrikt No1. Im Uhrzeigersinn sind dann Distrikt 2-8. Hat ein Distrikt bereits einen Beutemarker so wird im Uhrzeigersinn im nächsten freien Distrikt der Marker abgelegt. Der inaktive Spieler darf nun innerhalb des Distrikts den Marker überall platzieren solange dieser mindestens 1 Zoll von einem Modell und außerhalb einer Aufstellungszone bleibt. Sollte der aktive eine Misserfolgskarte ziehen, darf sich der inaktive ein freies Distrikt seiner Wahl aussuchen (inkl. Zentrum) und den obigen Regeln entsprechend den Marker platzieren. Zieht der aktive Spieler eine Erfolgskarte darf er aktive Spieler ein Distrikt seiner Wahl aussuchen (inkl. Zentrum) und den Regeln entsprechend den Marker platzieren.

Kostenlose Aktion Gegenstand einsammeln

Inmitten der Hitze der Schlacht müssen die Kämpfer versuchen wichtige Gegenstände wie Collision-Splitter einzusammeln. Ist ein Modell in Kontakt mit einem Gegenstand der eingesammelt werden kann, darf der Spieler eine kostenlose Aktion benutzen und den Gegenstand einsammeln. Entferne den Gegenstand vom Spielfeld und platziere es auf der Profilkarte des Modells damit die Spieler wissen, dass das Modell den Gegenstand hat. Wird ein Modell, das einen Gegenstand trägt vom Spielfeld entfernt bleibt der Gegenstand an der letzten Position des Modells liegen.

Schwere Gegenstände

Manche Gegenstände sind schwer. Trägt ein Modell einen schweren Gegenstand, kann es sich nur noch halb so schnell bewegen. Das betrifft auch Sturmangriffe.

Abschluss-Phase

Haben beide Spieler ihre AP ausgegeben beginnt die Abschlußphase. Beide Spieler sammeln ihre benutzten AP ein und legen sie wieder zurück auf den Aktivierungs-Vorrat. Alle ungenutzten Deckungsfeuer-Marker werden entfernt.

Jetzt können die Spieler eine neue Spielrunde mit einer neuen Start-Phase beginnen.

Vorbereitung für eine Runde Collision

Eine Bande zusammenstellen

Für ein Runde Collision benötigst du ein Paar Modelle um deine Bande darzustellen.

Am Anfang ist es wichtig sich auf ein Punktelimit festzulegen. Punkte heißen in Collision „Splitter“. Ein durchschnittliches Spiel (mit 5-6 Modellen) werden mit ca. 400 Splitter bestritten. Beide wählen Modelle und Ausrüstung entsprechend des Splitter-Budgets aus. Es kann vorkommen dass man nicht komplett alle Splitter investieren kann. Das ist aber kein Problem.

Jedes Collision-Modell hat eine oder mehrere Profilkarte(n) und Ausrüstungskarten. Oben rechts in der Ecke der Profil- und Ausrüstungskarte ist eine Nummer abgebildet. Das ist der Splitter-Wert des Modells oder der Ausrüstung. Um die Gesamtzahl der Splitter zu berechnen werde alle Profil- und Ausrüstungskarten zusammengerechnet.

Ausrüstungs-Karten

Modelle dürfen meist zusätzliche Ausrüstung wie verschiedene oder modifizierte Waffen, extra Munitio oder Rüstung tragen. Welche und wieviele Gegenstände ein Modell tragen darf steht auf seiner Profilkarte.

Die Mission

Jetzt wird entschieden um was genau sich die Modelle bekriegen. Geht es um zu plündernde Ruinen für neue Vorräte und Collision-Splitter oder wurde ein Hinterhalt ausgelegt um eine gegnerische Gang zu dezimieren?

Um eine Mission auszuwählen könnt ihr euch einfach auf eine Mission aus der Liste einigen und loslegen. Ihr könnt aber auch das Schicksal entscheiden lassen. Zieht eine Karte von einem der Stärke-Stapel und spielt die Mission entsprechend der Kartenzahl.

Wichtig: Lest die Missionsbeschreibung immer genau durch bevor ihr loslegt, da ihr meist noch eine paar Vorbereitungen zu erledigen habt. Sei es Aufstellungs-Ziele oder Sieg-Bedingungen

Missions-Tabelle

Misserfolg, 1-2: Kampf um Collision

3-6: Hinterhalt

7-8, Erfolg: Machtkontrolle

Eine Mission erstellen

Das Collision-PDF bietet bereits vorgefertigte Missionen, aber ihr könnt natürlich auch eure eigenen Missionen kreieren und spielen. Wichtig ist nur, dass dein Gegner und du sich vor dem Spiel auf mögliche zusätzliche Regeln einigen könnt.

Tisch und Gelände

Collision-Spiele werden auf einem Spieltisch von einer Größe von ca 33x33

Zoll gespielt. Um das Spiel spannend und herausfordernd zu machen platziert nun Geländestücke auf dem Spieltisch. Ihr könnt die Geländestücke platzieren wie ihr wollt (zB. ein kleines Dorf oder eine verlassene Fabrik bauen) oder abwechselnd Gelände aufstellen.

Es macht auf jeden Fall viel Spaß mit viel Gelände zu spielen um die Sichtlinien einzuschränken.

Platzieren von Beutemarkern

Platziert diese entsprechend der Aufstellungskarte der ausgesuchten Mission

Übersichts-und Duell-Spielbrett

Legt das Duell-Spielbrett in die Nähe des Spielbretts so dass beide Spieler sie gut erreichen können.

Nun legen die Spieler ihr Übersichts-Spielbrett so in die Nähe des Duell-Spielbretts, das beide Spieler beide Übersichts-Spielbretter im Blick haben. Jeder Spieler mischt sein Stärke-Karten und legt sie auf den Bereich „Draw Pile“ seines Spielbretts. Beide Spieler bekommen 2 AP pro Modell in ihrer Bande. Diese Marker werden auf den Bereich „Aktivation Pool“ gelegt.

Aufstellen der Modelle

Die genauen Details einer Mission sagen genau an wie und wo du deine Figuren aufstellen sollst. Deine Modelle dürfen auf jedem Gelände in der Aufstellungszone stehen solange das Modell darauf auch real stehen könnte.

Kampf um Collision

Jede Bande braucht vor allen Dingen Collision. Es wird genutzt als Energiequelle für Maschinen und Häuser, aber vor allem als Energieträger für Waffen. Das Problem ist, das Collision nur schwer zu finden, hochgradig instabil ist und Menschen dafür alles tun werden um es zu bekommen.

Gelände

Gelände wird wie üblich aufgestellt. Platziere zusätzlich noch 3 Collision Marker wie in der Aufstellungskarte beschrieben.

Aufstellungszone

Beide Spieler ziehen eine Stärke-Karte, der Spieler mit der höchsten Karte entscheidet ob er anfängt oder nicht. Bei einem Unentschieden ziehen beide nochmal eine neue Karte. Der beginnende Spieler sucht sich eine Spieltischseite aus und er platziert alle seine Modelle innerhalb von 6 Zoll vom Spielfeldrand. Danach macht der andere Spieler auf der gegenüberliegenden Seite dasselbe.

Spiellänge

Spiel endet mit dem Ende des vierten Zugs oder ein Spieler keine Figuren mehr übrig hat

Siegespunkte

Am Ende jedes Spielzugs bekommt man 3 Siegespunkte sollte ein Modell einen Collision-Marker tragen. Wenn ein gegnerisches Modell getötet wird, erhält man einen Punkt.

Der Spielsieg

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Wenn dein Gegner keine Modelle mehr auf dem Spielfeld hat gewinnst du automatisch

Sonderregeln der Mission

Die Modelle können Collisions-Marker sammeln. Solch ein Marker zählt als schwerer Gegenstand. Kein Modell kann mehr als einen Collision-Marker tragen.

Kampagnen-Regeln

Erfahrung

+4 Erfahrungspunkte bei Teilnahme an dem Kampf

+1 Erfahrung für jeden im Spiel getöteten Gegner

+1 Erfahrung für jeden Collision-Marker im Besitz am Ende des Spiels

+1 Erfahrung beim Sieg des Spiels

Einkommen

Jeder Spieler bekommt 30 Splitter. Der Gewinner zieht 3mal auf der Entdeckungstabelle und der Verlierer 2mal

Hinterhalt

Deine Späher haben berichtet das eine gegnerische Band von einer erfolgreichen Mission zurückkommt. Alles was du zu tun hast ist verstecken und attackieren wenn sie nicht damit rechnen um ihre Beute zu stellen

Gelände

Gelände wird wie üblich aufgestellt

Aufstellungszone

Beide Spieler ziehen eine Stärke-Karte, der Spieler mit der höchsten Karte entscheidet ob er attackiert oder

verteidigt. Bei einem Unentschieden ziehen beide Spieler erneut.

Der Angreifer sucht sich seine Spieltischseite aus und platziert seine Modelle innerhalb von 6 Zoll am Spielfeldrand. Der Verteidiger ist auf der gegenüberliegenden Seite. Er platziert keine Figuren, diese kommen erst zum Beginn des Spiels

Spiellänge

Das Spiel endet mit Ende des vierten Spielzugs oder wenn ein Spieler keine Modelle mehr hat

Siegespunkte

Der Verteidiger bekommt 2 Siegespunkte für jedes Modell was er am Ende des Spiels in der Aufstellungszone hat. Der Angreifer erhält für jeden gegnerischen Verlust einen Punkt.

Der Spielsieg

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten am Ende des Spiels gewinnt. Wenn der Gegner keine Figuren mehr auf dem Spieltisch hat, gewinnst du automatisch. (Figuren des Verteidigers, die das Spielfeld auf der Seite des Angreifers verlassen, zählen für diese Mission als auf dem Spielfeld)

Sonderregeln der Mission

Jedes Mal, wenn der Verteidiger ein Modell aktivieren muss, kann er entweder ein Modell was sich bereits auf dem Spieltisch befindet aktivieren. Oder er aktiviert ein Modell was noch nicht auf dem Spielfeld ist. Ein Modell was aktiviert wird und noch nicht auf dem Spielfeld ist, muß eine Bewegungsaktion durchführen. Es darf diese Aktion von jedem Punkt der Tischkante des Verteidigers machen.

Kampagnen-Regeln

Erfahrung

+4 Erfahrungspunkte bei Teilnahme an dem Kampf

+1 Erfahrung für jeden im Spiel getöteten Gegner

+1 Erfahrung für jedes verteidigendes Modell das das Spielfeld auf der Seite des Angreifers verlassen hat

+1 Erfahrung beim Sieg des Spiels

Einkommen

Jeder Spieler bekommt 30 Splitter. Der Gewinner zieht 3mal auf der Entdeckungstabelle und der Verlierer 2mal

Machtkontrolle

Das ist ein Revierkampf. Beide Banden wollen so viel Kontrolle wie möglich über ein Gebiet. Bei dieser Mission geht es nicht darum sich gegenseitig zu töten, sondern um die Kontrolle von Distrikten

Gelände

Gelände wird wie üblich aufgestellt

Aufstellungszone

Beide Spieler ziehen eine Stärke-Karte, der Spieler mit der höchsten Karte entscheidet ob er anfängt oder nicht. Bei einem Unentschieden ziehen beide nochmal eine neue Karte. Der beginnende Spieler sucht sich eine Spieltischseite aus und er platziert alle

seine Modelle innerhalb von 6 Zoll vom Spielfeldrand. Danach macht der andere Spieler auf der gegenüberliegenden Seite dasselbe.

Spiellänge

Spiel endet mit dem Ende des vierten Zugs oder ein Spieler keine Figuren mehr übrig hat

Siegespunkte

Am Ende des Spiels bekommt man einen Siegespunkt pro eingenommenen Distrikt

Der Spielsieg

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Wenn dein Gegner keine Modelle mehr auf dem Spielfeld hat gewinnst du automatisch

Sonderregeln der Mission

Ist ein Modell alleine in einem Distrikt zählt der Distrikt als von dir eingenommen

Kampagnen-Regeln

Erfahrung

+4 Erfahrungspunkte bei Teilnahme an dem Kampf

+1 Erfahrung für jeden von dir eingenommenen Distrikt

+1 Erfahrung beim Sieg des Spiels

Einkommen

Jeder Spieler bekommt 20 Splitter darf für jeden eingenommenen Distrikt auf der Entdeckungstabelle ziehen

Sonderregeln

Manche Waffen und Modelle haben Sonderregeln. Sind die Regeln nicht

auf der Profil-oder Ausrüstungskarte beschrieben findest du sieh hier

Laserstrahl

Wenn du eine Waffe mit dieser Sonderregel abfeuerst, dann ziehe eine gerade Linie weg von dem Schützen zu einem Punkt an der Grenze der maximalen Reichweite. Alle Modelle in diesem Strahl werden getroffen. Jeder Treffer wird mit einem eigenen Duell ausgespielt.

Schwer

Ein Modell mit einer Waffe mit dieser Eigenschaft darf nach einer Bewegung keinen Angriff ausführen

Ruhig halten

Hat sich ein Modell bewegt und schießt dann eine Waffe mit einer „Ruhig halten“-Sonderregel ab, bekommt er einen Abzug von -1 RC

Anführer

Ein Modell mit der „Anführer“-Sonderregel erhält einen zusätzlichen AP vor dem Spiel. Dieser AP kommt in den normalen AP-Vorrat

Keine Deckung

Ein Modell, was einen Treffer von einer Waffe mit der „Keine Deckung“-Sonderregel abbekommt, erhält keinen DEF-Modifikationen für Deckung während des Duells.

Parieren

Ein Modell mit dieser Sonderregel erhält einen +1 DEF im Duell wenn es Ziel eines Sturmangriffs ist

Zurückstoßen

Auf die Sonderregel „Zurückstoßen“ folgt immer eine Zahl, als Beispiel „Push Back (1)“. Die Zahl gibt an wieviel Zoll eine

Figur in einer geraden Linie von dem Angreifer zurückgestoßen wird, nachdem er eine Verletzung erlitten hat. Trifft dabei das Modell ein Geländestück und kann nicht weiter zurück bewegt werden, stoppt das Modell und kriegt einen +0 CC Treffer ab. Würde das Modell mit einem anderen Modell zusammenstoßen erhalten beide einen +0 CC Treffer und das Modell wird nicht weiter zurück bewegt. Würde ein Modell dabei von einem Geländestück runterstürzen, erhält es entsprechend den „Fallen“ – Regeln Schaden von dem Sturz.

Trägt ein Ziel einer „Zurückstossen“-Sonderregel einen Gegenstand, so wird der Gegenstand fallen gelassen. Der aktive Spieler platziert den Gegenstand in Kontakt zu dem betroffenen Modell bevor die „Zurückstossen“-Regel ausgespielt wird.

Nachladen

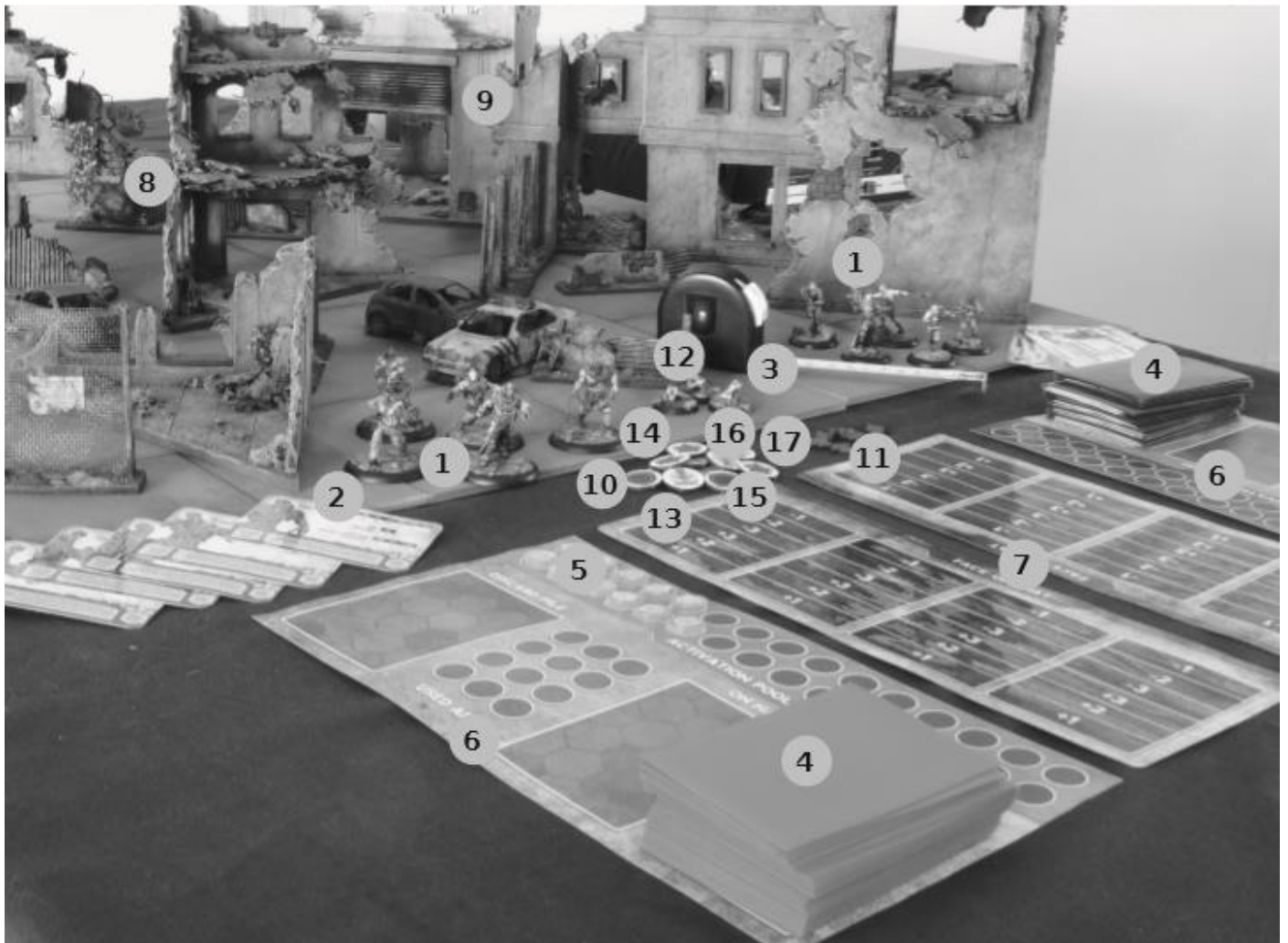
Sobald ein Modell eine Attacke mit einer „Nachladen“-Sonderregel gemacht hat, bekommt das Modell einen Ladungshemmungs-Marker

Unter Beschuß

Hat eine Waffe die „Unter Beschuß“-Sonderregel darfst du entscheiden, ob du eine „Unter Beschuß“-Attacke statt der normalen Attacke machst. Diese Attacke macht +1 beim Schießen/Nahkampf. Anstatt aber Verletzungen verursacht diese Waffe einen „Unter Beschuß“-Marker. Ein Modell was einen „Unter Beschuß“-Marker erhält verliert sofort alle seine Fähigkeiten-Marker

APPENDIX

Grafik No1



Grafik No2

