

# Deckfront

## Spieleanleitung

### Ziel:

ist es, den Mitspieler durch eine Übermacht an Kampfmoralpunkten zum Aufgeben zu zwingen.

### Möge der bessere Gewinnen (best of three)

Es wird gespielt, bis einer der Spieler zwei Spiele gewonnen hat.

### Vorbereitung

Ein Spieler ist der blaue Spieler und der andere der grüne.

Die Phasenübersichtskarte wird neben das Spielfeld gelegt. Die Vorteils-Münze wird ebenfalls neben das Spielfeld gelegt und zählt zunächst als nicht im Spiel befindlich. Jeder Spieler nimmt seinen General und einen Kartensatz von 24 Einheiten-Karten (12 verschiedene je 2x vorhanden). Die Generäle werden in die Tischmitte gelegt, so dass sie voreinander liegen und anschließend erstellen sich die Spieler je ein Deck bestehend aus 12 Karten.

Erstes Spiel: Zum Kennenlernen wird empfohlen das Deck aus je einer der zwölf verschiedenen Einheiten-Karten zusammen zu stellen.

Fortgeschritten: Mische den Kartensatz. Ziehe davon zwei Karten und wähle aus den beiden eine für dein Deck aus. Die übrige wird verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Wiederhole dies, bis der Stapel aufgebraucht ist und das Deck dann 12 Karten beinhaltet.

### Aufbau

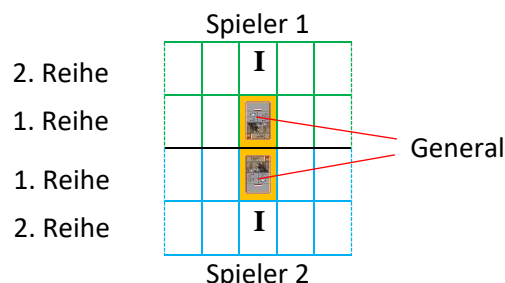
Die Spieler mischen verdeckt ihre Decks (bzw. Nachziehstapel) und ziehen fünf Handkarten. Zwei weitere Karten werden vom Nachziehstapel gezogen und verdeckt als Reserve beiseitegelegt.

### Reserve

Die eigenen Reservekarten können von den Spielern jederzeit eingesehen werden.

### General und Spielfeld

Auf beiden Seiten gibt es zwei Reihen auf denen Einheiten gespielt werden können. Die vordere ist die 1. Reihe und die hintere die 2. Reihe. Der General stellt das Zentrum der eigenen Armee dar und befindet sich immer in der 1. Reihe. Der General gilt auch als eine Einheit. Das Feld hinter dem General ist das Infiltrieren-Feld und darauf dürfen keine Einheiten positioniert werden, es sei denn die Karte erlaubt es explizit.



### Einheiten

Jede Einheit besitzt einen Namen, einen Typ, eine Fähigkeit und Werte für Moralpunkte, Lebenspunkte, Rüstung, Angriff, Initiative sowie eine Angabe in welcher (eigenen) Reihe sie platziert werden darf.

Der Typ „Arzt“ ist mit einer Besonderheit verbunden. Näheres dazu unter „Menschlichkeit (Arzt)“.

Name: **Bogenschützen**  
 Typ: **Infanterie-Fernk.**  
 Moral: **1**  
 Lebenspunkte: **1**  
 Angriff: **1**  
 Rüstung: **0**  
 Initiative: **10**  
 Fähigkeit: **1. Reihe: Plänkler (1) und Zurückziehen**  
**2. Reihe: Vorrücken (↖↑↗)**

Einheiten dürfen in die rot markierte Reihe platziert werden.

Durchgestrichene Reihen dürfen von den Einheiten niemals betreten werden.

Einige der Fähigkeiten beinhalten Schlüsselwörter (Ansturm, Plänkler, Infiltrieren, Zurückziehen, Vorrücken). Näheres dazu unter „Schlüsselwörter“.  
*(In der finalen Version werden die Effekte der Schlüsselwörter auf den Karten ausgeschrieben sein, damit sie nicht auswendig gelernt werden müssen.)*

## Rundenablauf

Ein Spiel besteht aus maximal zehn Runden. Jede Runde besteht aus sieben Phasen und jede Phase wird von beiden Spielern gleichzeitig ausgeführt.

1. Karte ziehen (wird in der ersten Runde übersprungen): Die Spieler ziehen eine Karte vom eigenen Nachziehstapel oder tauschen eine Handkarte mit einer Karte aus der eigenen Reserve.
2. Ausspielen: Beide Spieler legen eine Handkarte verdeckt vor sich ab. Dann werden beide aufgedeckt. Der Spieler, dessen Einheit die höchste Initiative hat, der darf entscheiden, wer von Beiden diese Runde seine Einheit als erster positionieren darf. Bei Initiative-gleichstand entscheidet die Vorteils-Münze wer beginne darf. Näheres dazu unter „Vorteils-Münze“.
3. Positionieren: Die ausgespielten Karten müssen auf dem eigenen Feld positioniert werden. In welche Reihe sie kommen hängt von der jeweiligen Einheit ab. Grundsätzlich gilt bei der Positionierung: Einheiten können immer an eine der beiden Flanken (äußerster Rand der eigenen Front) und in Lücken gespielt werden, auch in der 2. Reihe. Zudem dürfen Einheiten in die 2. Reihe hinter jede beliebige eigene Einheit (außer General) in der 1. Reihe gespielt werden.
4. Kampf (wird in der ersten Runde übersprungen): Alle Einheiten greifen gleichzeitig an. Näheres dazu unter „Kampf“.
5. Räumen: Alle Einheiten, die gleichviel oder mehr Schaden wie Lebenspunkte haben, sind besiegt und werden auf den eigenen Ablagestapel gelegt.
6. Sammeln: Entstehen Lücken in den eigenen Reihen, dann ziehen sich die Einheiten zusammen. Näheres dazu unter „Sammeln“.
7. Sieg überprüfen: Hat ein Spieler am Ende der Runde, durch die ausgespielten Einheiten-Karten, mindestens drei Moralpunkte mehr als der Mitspieler, dann hat er das Spiel sofort gewonnen.

## Kampf

(wird in der ersten Runde übersprungen)

Alle Einheiten greifen gleichzeitig an. Angegriffen wird immer die Einheit des Mitspielers in der **1. Reihe**, die gegenüber von den eigenen liegen. Einheiten in der 2. Reihe können nicht angegriffen werden, wenn sich vor ihnen in der 1. Reihe eine befindet.

Befinden sich vor angreifenden Einheiten keine des Mitspielers, dann hat der Spieler die Wahl:

- a) Er darf die gegenüberliegende Einheit in der 2. Reihe angreifen, wenn sich dort eine befindet. Die angegriffene Einheit in der 2. Reihe wird dann sofort in die 1. Reihe gezogen. Ihr Angriff und ihre Fähigkeit wird trotzdem ausgeführt (im Sinne der Gleichzeitigkeit der Kampfphase).

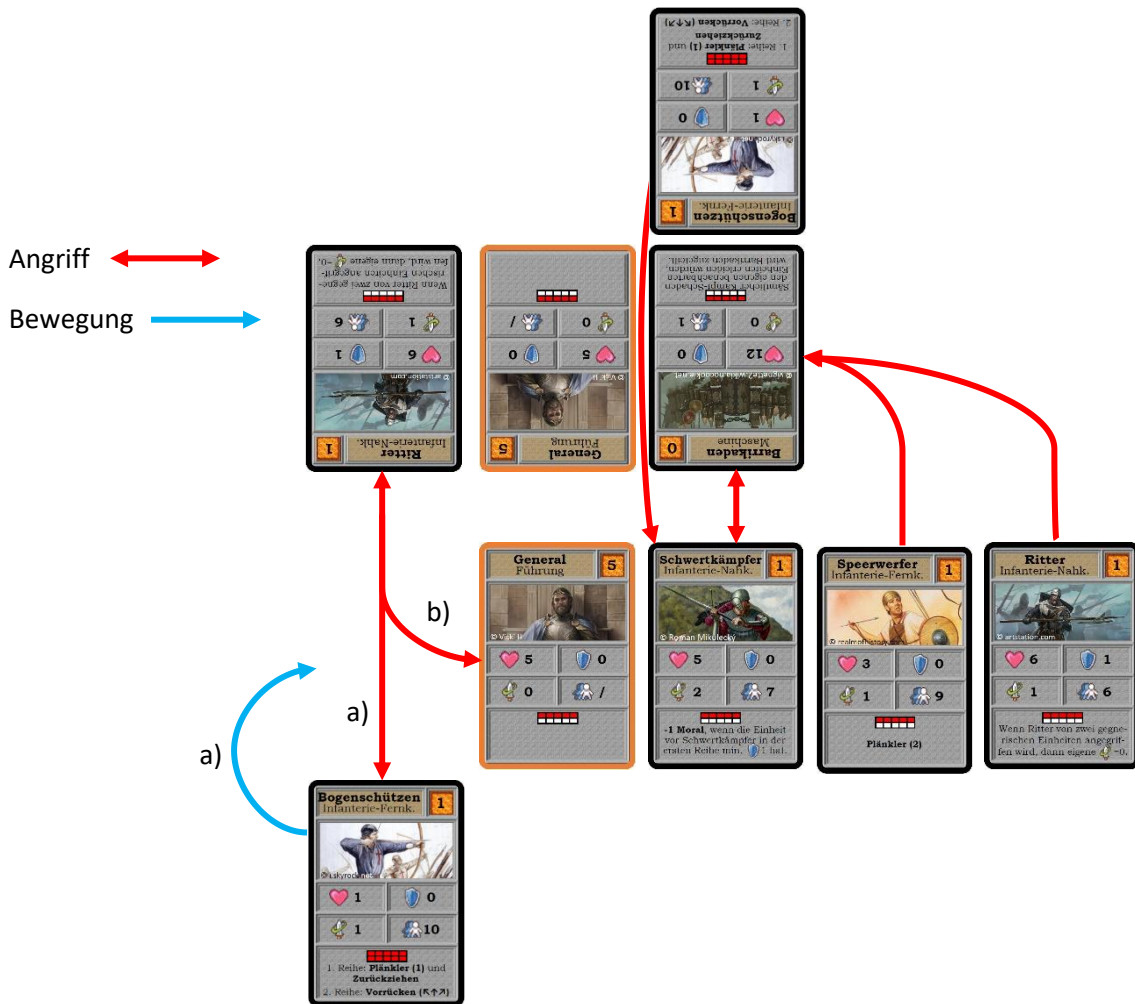


Einheiten mit dieser Reihenbedingung können nicht über gewöhnliche Angriffe angegriffen werden, da sie nicht in die 1. Reihe gezogen werden dürfen.

- b) Er darf unabhängig von der Entfernung die nächstgelegene Einheit des Mitspielers in der 1. Reihe in Richtung Zentrum (General) angreifen. Auch „von schräg“ genannt.

Beispiel:

Spieler 1



Spieler 2

Spieler 1 hat mit dem Ritter die Wahl. Entweder a) er greift den Bogenschützen von Spieler 2 an, wodurch der Bogenschütze in die 1. Reihe ziehen muss oder b) er greift „von schräg“ den General des Mitspielers an.

Jeder Angriffspunkt verursacht einen Schadenspunkt. Der Schaden wird auf den Einheiten-Karten mit entsprechender Anzahl an Schadensmarkern festgehalten.

Hat eine Einheit einen Rüstungs-Wert größer 0, dann wird der Schaden von gegenüberliegenden Einheiten aus der 1. Reihe um den Rüstungs-Wert subtrahiert. Schaden den Einheiten aus der 2. Reihe und „von schräg“ zufügen kann nicht von der Rüstung reduziert werden.

Beispiel:

- a) 2 Angriff – 1 Rüstung = 1 Schaden
- b) 1 Angriff = 1 Schaden  
(aus 2. Reihe, daher ohne Rüstung)
- c) 1 Angriff = 1 Schaden  
(„von schräg“, daher ohne Rüstung)

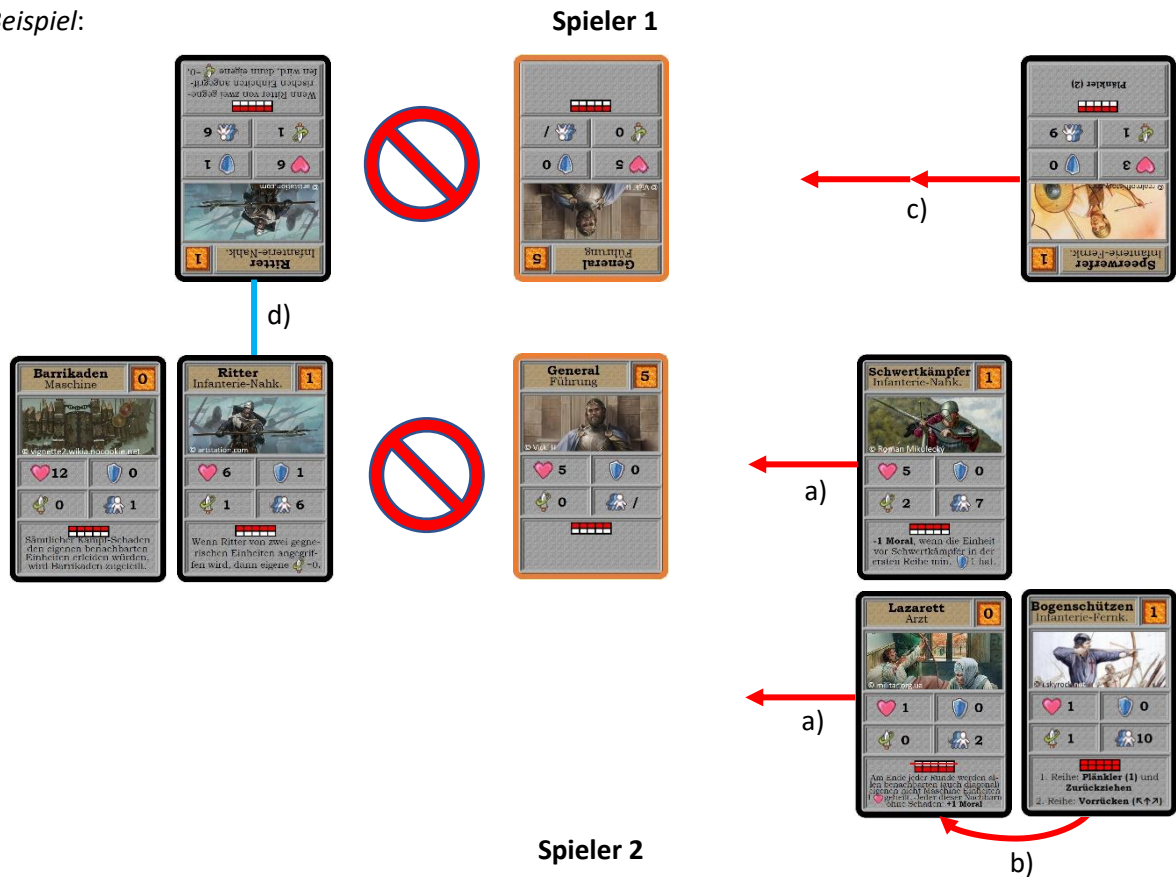


## Sammeln

Wenn es Lücken in der 1. Reihe gibt, dann rücken die Einheiten in Richtung Zentrum (General), bis sie wieder an eigene angrenzen. Aber nur wenn sich gegenüber vor ihnen in der 1. Reihe keine Einheit des Mitspielers befinden.

Einheiten in der 2. Reihe bewegen sich mit den eigenen in der 1. Reihe mit, wenn sich dort eine befindet. Entsteht eine Lücke zwischen Einheiten in der 1. Reihe und der Flanke in der 2. Reihe, dann wird diese Lücke geschlossen.

Beispiel:



- Schwertkämpfer schließt mit Lazarett die Lücke...
- ...dadurch entsteht eine Lücke zwischen Lazarett und Bogenschützen, die die Bogenschützen ebenfalls schließen (auch ohne Lazarett hätten die Bogenschützen die Lücke zu den Schwertkämpfern geschlossen).
- Speerwerfer rücken zwei Felder zum General auf (würden sich die Schwertkämpfer nicht bewegen, würden die Speerwerfer nur ein Feld bis zu den Schwertkämpfern aufrücken).
- Da sich die beiden Ritter gegenüberstehen und dadurch in einem Kampf verwickelt sind, können sie sich nicht bewegen. Dadurch bleibt die Lücke bestehen und die Barrikaden werden am Aufrücken gehindert.

## Schlüsselwörter

Schlüsselwörter stehen Stellvertretend für Fähigkeiten.

Es kann vorkommen, dass mehrere Schlüsselwort-Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden. In dem Fall werden sie in folgender Reihenfolge durchgeführt:

- Plänkler
- Ansturm
- Zurückziehen

Werden die gleichen Schlüsselwörter gleichzeitig ausgelöst, dann entscheidet die Vorteils-Münze welcher Spieler beginnen darf. Näheres dazu unter „Vorteils-Münze“.

Fähigkeiten der Schlüsselwörter:

#### Ansturm

Wenn die Einheit auf dem Spielfeld positioniert wird oder wenn eine Fähigkeit eine erneute Positionierung erlaubt, dann löst diese Einheit **sofort** einen Angriff mit einem Schaden in Höhe der Zahl in der Klammer aus (auch bereits in der ersten Runde). Einheiten die durch Ansturm besiegt werden, werden **sofort** auf den Ablagestapel gelegt.

#### Plänkler

Wenn der Mitspieler eine Einheit positioniert, die von einer Plänkler-Einheit, die sich bereits auf dem Spielfeld befindet, angegriffen werden könnte, dann löst die Plänkler-Einheit **sofort** einen Angriff mit einem Schaden in Höhe der Zahl in der Klammer aus (auch bereits in der ersten Runde). Einheiten die durch Plänkler besiegt werden, werden **sofort** auf den Ablagestapel gelegt.

#### Infiltrieren

Einheiten mit der Fähigkeit Infiltrieren können nur auf das Infiltrieren-Feld hinter dem General des Mitspielers platziert werden. Der aufgedruckte Fähigkeiten-Text der jeweiligen Einheit gibt an, auf welchem Wege der Mitspieler sie wieder entfernen kann.

#### Zurückziehen

Zurückziehen bezieht sich grundsätzlich auf Einheiten in der 1. Reihe. Wenn der Mitspieler eine Einheit in der 1. Reihe vor der mit Zurückziehen positioniert, darf die mit Zurückziehen sofort gerade in die 2. Reihe nach hinten gezogen werden, wenn möglich.

#### Vorrücken

Vorrücken bezieht sich grundsätzlich auf Einheiten in der 2. Reihe. Nachdem die gespielten Karten in Phase 2 Ausspielen aufgedeckt wurden (noch bevor sie platziert werden), darf die Einheit mit Vorrücken in der 2. Reihe auf die Flanke der gleichen Seite in der 1. Reihe vorgezogen werden.

### **Menschlichkeit (Arzt)**

Ärzte zu attackieren ist unehrenhaft. Besiegt ein Spieler eine Einheit des Mitspielers vom Typ Arzt, dann muss er sich die besiegte Karte bei sich ablegen. Diese Karte gilt für den Spieler bei dem sie liegt dauerhaft als -1 Moralpunkt.

### **Vorteils-Münze**

Es kann zu Pattsituationen kommen, wenn bspw. beide Spieler eine Einheit mit gleicher Initiative ausspielen. Andere Situationen sind, wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden, bei denen die Reihenfolge entscheidend ist (z.B. bei Ansturm). Ab der ersten Pattsituation wird die Münze geworfen und zählt dann als im Spiel befindlich. Der Spieler, dessen Farbe oben zu sehen ist, erhält den Vorteil und darf bestimmen, welcher Spieler als erster agieren darf. Danach wird die Münze umgedreht und bei der nächsten Pattsituation hat der andere Spieler den Vorteil. Dann wird sie wieder umgedreht.

Wenn ein Spiel endet und sofort eine nächste beginnt, weil ein Spieler noch keine zwei Siege eingestrichen hat, dann bleibt die Münze, so wie sie liegt, als im Spiel befindlich.

### **Spielende**

Das Spiel endet entweder, wenn ein Spieler am Ende einer Runde mindestens drei Moralpunkte mehr hat als der Mitspieler oder nach Abschluss der zehnten Runde.

### **Sieger**

Der Spieler der nach Ende einer Runde mindestens drei Moralpunkte oder nach der zehnten Runde mindestens ein Moralpunkt mehr hat als der Mitspieler, ist der Sieger.

Gibt es nach der zehnten Runde ein unentschieden, dann wird solange die Phase 4 Kampf wiederholt, bis ein Spieler mehr Moralpunkte als der andere hat. Dabei dürfen alle Fähigkeiten der ausliegenden Karten verwendet werden.

