



MAGABOTATO präsentiert

PANZER vs. Höhlenmenschen

Spielprinzip:

Anzahl der Spieler: Zwei

Einer ist ein (1) Panzer, der andere spielt die Höhlenmenschen.

Kein Rundenlimit, Höhlenmenschen erscheinen in Wellen pro Runde.

Siegesbedingungen:

Panzer: Erfüllung der Missionen 1, 2, oder 3 (zu Beginn des Spiels wird eine Mission zufällig gewählt)

Höhlenmenschen: Zerstörung des Panzers.

Spielfeldaufbau:

Der Panzer startet in der Mitte einer der Kanten.

Je fünf Höhlenmenschen werden in jeder der vier Ecken im Umkreis von 5 cm um die Höhle aufgestellt. Die Höhlen werden durchnummeriert von 1 bis 4.

Spielzugabfolge:

Der Panzerkommandant beginnt, der Höhlenmenschenhäuptling zieht als Zweiter. Jeder Höhlenmensch wird komplett abgehandelt bevor der nächste Höhlenmensch an der Reihe ist. Sind alle Höhlenmenschen aktiviert worden, ist der Panzerkommandant wieder an der Reihe.

Jeder Höhlenmensch ist ein eigenständiges Modell.

Gelände:

Es gibt zwei Arten von Gelände: Passierbar und unpassierbar. Wälder sind passierbar. Höhlen und der Tümpel sind unpassierbar.

Deckung:

Beide Arten von Gelände KÖNNEN Deckung geben, MÜSSEN aber nicht.

Bsp: der Wald ist passierbar, gibt aber Deckung. Ein Tümpel ist unpassierbar, gibt aber keine Deckung.

Gibt das Gelände Deckung gewährt diese einen Schutzwurf von **5+**. Dieser Wurf wird fällig, wenn ein Modell (nicht die Base oder die Waffe) teilweise verdeckt ist.

Bewegung:

Höhlenmenschen:

Die normale Bewegungsweite der Höhlenmenschen beträgt **10cm**.

Die Höhlenmenschen können jedoch auch stehen bleiben und Deckung suchen. Dies erhöht den Schutzwurf um **+1**.

Nach der Bewegung ist eine Fernkampf- oder Nahkampf-Attacke möglich. Ist der Höhlenmensch zu Beginn seiner Bewegung in Kontakt mit dem Panzer entfällt die Bewegung. Dieser Effekt kann nicht für „Deckung suchen“ genutzt werden.

Panzer:

Die normale Bewegungsweite des Panzers (A7V) beträgt **20cm**.

Pro Bewegung ist eine Drehung von 90° oder weniger erlaubt.

Lebenspunkte:

Jeder Höhlenmensch hat einen (1) Lebenspunkt (LP).

Der Panzer besitzt ein Schadensraster:

12 LP auf vier Bereiche aufgeteilt:

Vorne: 4 LP, Hinten: 2 LP, Links: 3 LP, Rechts: 3 LP

Fällt eine Seite auf 0 LP, fällt die Bewaffnung dieser Seite aus.

Respawn:

Zu Beginn des Spielzuges des Höhlenmenschen werden alle getöteten Höhlenmenschen wieder zurück ins Spiel gebracht.

Wirf einen W6 um die entsprechend nummerierte Höhle zu ermitteln:

1-4: positioniere die Höhlenmenschen im Umkreis von 5 cm um die ermittelte Höhle herum

5-6: wähle eine beliebige Höhle und positioniere sie dort

Attacken:

Panther

Der Panther verfügt über folgende Bewaffnung:

Kampfwagenkanone (KWK): 360° Feuerwinkel, kleine Schablone, frei positionierbar, Abweichung: W6, 1W3 Schaden gegen Höhlen, wenn der Mittelpunkt der Schablone sich über der Höhle befindet, Verwundet Höhlenmenschen auf **2+**.

Turmgestütztes MG: 360° Feuerwinkel, 1W3 Schüsse, Verwundet Höhlenmenschen auf **3+**.

MG in der Wanne: 90° Feuerwinkel nach vorne, verwundet Höhlenmenschen auf **4+**.

Jede Waffe kann ein anderes Ziel anvisieren!

Zusätzlich zum Fernkampfangriff kann der Panther mit seiner **KWK** Nahkampfangriffe durchführen. Die Reichweite dieser Angriffe entspricht der tatsächlichen Länge des Kanonenrohrs des Panzers.

Bei diesem Angriff wird das Geschütz nicht abgefeuert. Alle Höhlenmenschen in Reichweite des Rohres werden auf **5+** ausgeschaltet.

A7V

Der A7V verfügt über folgende Bewaffnung:

Maxim-Nordenfeldt Kasematt-Schnellfeuerkanone 5,7cm: 45° Feuerwinkel nach vorne, 1W6 Schuss, verwundet Höhlenmenschen auf **3+**.

3 MGs pro Seite: 180° Feuerwinkel auf der entsprechenden Seite, Verwundet Höhlenmenschen auf **4+**.

LMG 08/15 nach hinten: 45° Feuerwinkel nach hinten, Verwundet Höhlenmenschen auf **4+**.

Höhlenmenschen

Die Höhlenmenschen verfügen über Stöcke und Steine:

Stöcke für den Nahkampf: Verwunden den Panzer auf **4+**

Steine für den Fernkampf: 10 cm Reichweite, Verwunden den Panzer auf **5+**

Außerdem können die Höhlenmenschen die Spezialattacke „Ich habe Feuer gemacht!“ durchführen sowie ihre Spezialfähigkeit „Loch Buddeln!“ anwenden.

„Ich habe Feuer gemacht!“: statt Nahkampf durchführen, gelingt auf **6+**, verursacht 1W3 Schaden.

„Loch buddeln!“: mindestens 5 Höhlenmenschen graben eine Fallgrube. Es wird ein Marker nicht weiter als **5 cm** von den beteiligten Höhlenmenschen platziert. Diese Fähigkeit kostet die Höhlenmenschen sowohl die Bewegung als auch die Attacken dieser Runde, die Fallgrube ist für den Panzer unpassierbares Gelände.

Siegesbedingungen

Panzer:

1. 30 Kills
2. Erreichen der anderen Spielfeldkante (gegenüber der ursprünglichen Startkante des Panzers)
3. alle Höhlen zerstören.
(Profil Höhle: 5 LP, gelten immer als in Deckung (RW 5+))
4. Fliehe mit Jungtier über eine der Kanten

Wird der Panzer zerstört, egal wodurch, gewinnen die Höhlenmenschen sofort!

Sonderregeln:

Wer möchte, kann zusätzlich einen Dinosaurier zu Beginn des Spiels in der Tischmitte positionieren. Der Dinosaurier sollte über eine Base verfügen.

Dinosaurier:

Der Dino bewegt sich jeden Zug mit einer zufälligen Reichweite von **3W6 cm** in eine zufällige Richtung die mit dem **Abweichungswürfel** ermittelt wird. Wird auf dem Abweichungswürfel das Treffersymbol erwürfelt, wird der kleine Pfeil des Symbols für die Richtungsermittlung genutzt.

Der Dino beschädigt bzw tötet **alle** Modelle (Panzer und Höhlenmenschen) die er passiert oder nach Ende seiner der Bewegung berührt. Allerdings stehen jedem Spieler für jedes auf diese Art gefährdete Modell ein Ausweichwurf auf **5+** zu. Gelingt dieser weicht das Modell aus und wird nicht verwundet. Bewege jedes ausgewichenen Modell, welches die Base des Dinos am Ende seiner Bewegung noch berührt so, dass 1 cm Abstand zwischen des Bases besteht.

Der Dinosaurier kann nicht verwundet werden!