



EINLEITUNG

Rivet Wars: Battle of Brighton lässt deine Armee in den Himmel aufsteigen, dies bringt dem Krieg eine weitere Dimension. Luftkämpfe, Bombenhagel und Tieffliegerangriffe stehen dir nun zur Verfügung! Die Luftkampfseinheiten können zwar schnell angreifen, sind aber im Gegenzug auch sehr verwundbar, da sie sehr empfindlich gegen die Angriffe der speziellen Luftabweereinheiten, wie Langstreckenraketen und Vierlingskanonen, sind.

ALLGEMEINE REGELN FÜR LUFTKAMPFEINHEITEN

Die meisten Regeln für Lufteinheiten stimmen mit den Grundregeln überein, jedoch gibt es ein paar Besonderheiten bezüglich der Bewegung und der Reichweiten.

- **Lufteinheiten bewegen sich nicht über Segmente, sondern entlang von Segmentgrenzen.**
- **Lufteinheiten profitieren nicht von normalen Vorteilen, da sie sich nicht in Segmenten befinden.**
- **Die Ausrichtung der Lufteinheiten-Miniaturen auf dem Schlachtfeld ist sehr wichtig, da diese bestimmt, in welche Richtung die Einheit fliegen bzw. Angriffe durchführen kann.**

- **Nachbarschaft – Ein Segment ist zu den vier Schnittpunkten in seinen Ecken benachbart. Ein Schnittpunkt ist zu jedem Segment benachbart, das er berührt sowie zu den vier Schnittpunkten, zu denen er eine direkte Verbindung hat. (siehe Grafik, S.2).**
- **Alle Lufteinheiten müssen sowohl in der Kampf- als auch in der Bewegungsphase vor den Landeinheiten aktiviert werden.**

TYPEN VON LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten sind in die folgenden Typen unterteilt. Der Typus einer Lufteinheit legt fest, wie sie sich im Spiel verhält.



Bomber - Spezialisiert im Luft-Boden-Kampf.



Jäger - Schnelles Luft-Luft-Kampfflugzeug.

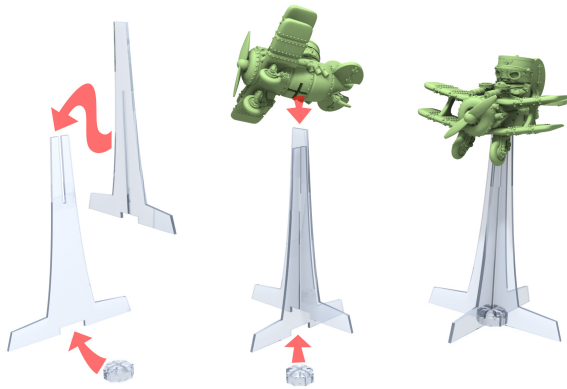


Späher - Kleines, wendiges Flugzeug für die Beobachtung.



Flugaufstecker - Stecker-einheiten für Flugzeuge. Diese können nur zusammen mit Lufteinheiten genutzt werden. Darüber hinaus dürfen Lufteinheiten nur Flugaufstecker nutzen.

BAUANLEITUNG FÜR LUFT-EINHEITEN



AUSRICHTUNG

Die Ausrichtung der Lufteinheiten-Figuren auf dem Schlachtfeld ist sehr wichtig, da diese bestimmt, in welche Richtung die Einheit fliegen bzw. Angriffe durchführen kann. Ausrichtung und Sichtfeld stimmen dabei immer überein: Wird die Figur um 90 Grad gedreht, dreht sich auch ihr Sichtfeld um 90 Grad.

SIEGBEDINGUNGEN

§ ZIELE EROBERN

Wie erwartet, können Lufteinheiten keine strategischen Ziele erobern – dies ist weiterhin die Aufgabe der niederen Infanterie-Einheiten. Dennoch können Lufteinheiten in einigen Szenarien dazu beitragen, den Kampf zu gewinnen.

AUFSTELLUNGSPHASE

Lufteinheiten werden auf Schnittpunkten zwischen Segmenten aufgestellt und bewegen sich auch auf diesen (siehe die “+”-förmigen Punkte in der Übersicht unten). Lufteinheiten müssen auf Schnittpunkten aufgestellt werden, die sich an einer Aufstellungszone und gleichzeitig am Rand des Spielfelds befinden. Wenn keinerlei Schnittpunkte diese Kriterien erfüllen, können keine Lufteinheiten aufgestellt werden. Wenn ein Flugaufstecker aufgestellt wird, kommt er in die Buchse einer Einheit, welche sich auf dem Territorium des entsprechenden Spielers befindet.



Im obigen Beispiel können die Alliierten auf den grünen, die Bismarks hingegen auf den roten Schnittpunkten aufstellen.



KAMPFPHASE

Da sich Lufteinheiten auf Schnittpunkten und nicht auf Feldern befinden, findet die Aktivierung unabhängig von den Landeinheiten statt. Ein Spieler aktiviert zunächst eine Lufteinheit nach der anderen und führt jeweils die entsprechende Aktion oder den Angriff durch. Danach aktiviert der Spieler die Segmente mit den Bodeneinheiten entsprechend der Basisregeln.

Anmerkung: Überprüft die Angriffsmöglichkeiten der Einheit; manche können nur gegen Luft-, andere nur gegen Bodeneinheiten eingesetzt werden.

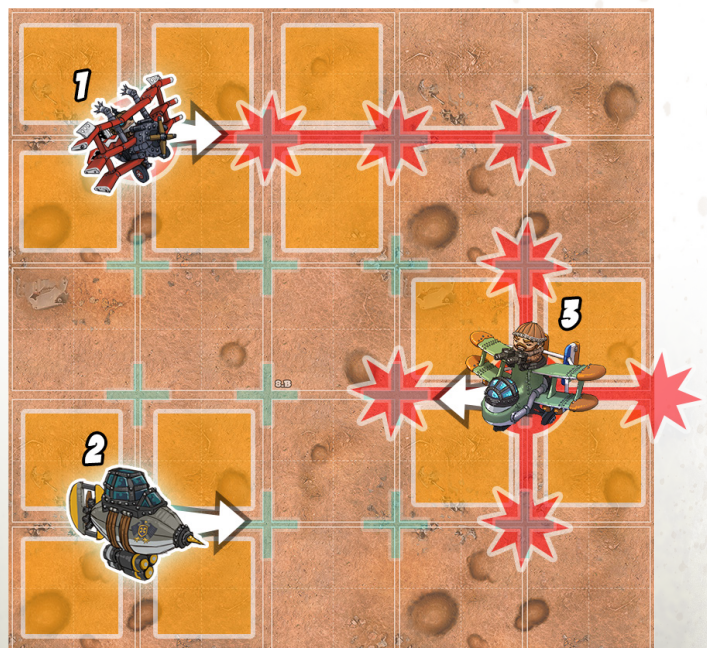
Reichweite für Lufteinheiten:

Die Luftreichweite gibt an, wie viele Schnittpunkte eine angegriffene Lufteinheit entfernt sein darf. Die Bodenreichweite gibt an, wie viele Segmente eine angegriffene Bodeneinheit entfernt sein darf. Luft- und Bodeneinheiten in und um andere Segmente beeinflussen den Angriff nicht. Bei der Berechnung der Reichweite einer Lufteinheit, darf der Spieler **keine Diagonalen nutzen**.

Schussfeld: Dies bestimmt, in welche Richtung eine Lufteinheit angreifen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann eine Lufteinheit nur in Sichtrichtung angreifen. Für **Luft-Luft-Angriffe** bedeutet dies, dass die Lufteinheit nur die einzelne Reihe Schnittpunkte vor sich angreifen kann. Bei Angriffen auf Segmente mit Luft-Boden-Attacken zieht man eine gerade

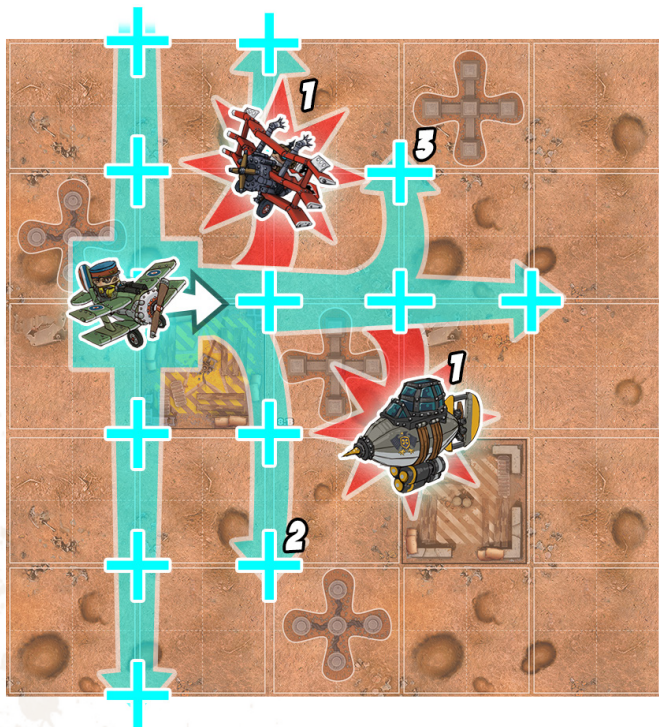
Linie von der Basis der Einheit, in Sichtrichtung, bis zum Maximum der Bodenreichweite. Alle Segmente, die sich in direkter Nachbarschaft zur Lufteinheit bzw. der gedachten Linie befinden, können angegriffen werden.

1. Mit einer Luftreichweite von 3 kann der Jäger die drei rot markierten Schnittpunkte oder mit der Bodenreichweite 2, die 6 gelben Segmente angreifen.



2. Mit einer Bodenreichweite von 1 und einer Luftreichweite 0, kann der Bismarck-Bomber nur die 4 gelben Segmente angreifen.
3. Mit einer Luft- und Bodenreichweite von 1 kann der Alliierten-Bomber die 4 roten Schnittpunkte oder die gelben Segmente angreifen. Beachte, dass die Spezialfähigkeit „Geschützturm“ es ermöglicht, in jede Richtung zu schießen.





1. Der alliierte Jäger kann seine Bewegung nicht auf einem Schnittpunkt mit einer anderen Einheit beenden.
2. Der alliierte Jäger kann diesen Schnittpunkt erreichen, indem er 1 Schnittpunkt zieht, eine Drehung um 90° nach rechts durchführt und schließlich 2 weitere Schnittpunkte zieht.
3. Der alliierte Jäger kann auch diesen Schnittpunkt erreichen, in dem er zwei Schnittpunkte vorwärts zieht, sich um 90 Grad nach links dreht und schließlich einen letzten Schnittpunkt vorwärts zieht.

AKTIONEN

Fassrolle – [Aktion] - Bewege die Einheit 1 oder 2 Schnittpunkte zur Seite und einen Schnittpunkt vorwärts; die Einheit darf sich danach nicht weiter bewegen.

Immelmann - [Aktion] - Drehe die Sichtrichtung um 180 Grad.

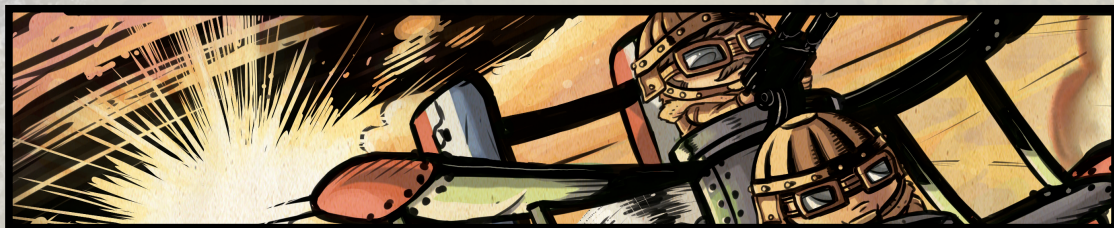
Sturzflug - [Aktion] - Bewege die Einheit 1 oder 2 Schnittpunkte weiter vorwärts.

FÄHIGKEITEN

Adleraugen – In jeder Kampfphase können Bodeneinheiten eines angrenzenden Segments ihre Bodenreichweite um +1 erhöhen.

Wendig – Kann eine zusätzliche 90°-Drehung pro Bewegungsphase durchführen.

Geschützturm – Kann in alle vier Richtungen schießen, da die Einheit nicht auf das Schussfeld beschränkt ist.



© 2013 Super Robot Punch LLC

Rivet Wars® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Super Robot Punch LLC.

Die unautorisierte Reproduktion ist nicht gestattet.

www.rivetwars.com



SZENARIEN

MISSION 1 - TRIFF SIE, WO ES WEH TUT

Die Produktion an der Front läuft gerade an, doch die Fabriken der Alliierten und der Bismarks brauchen noch etwas Zeit um richtig anzulaufen. Wer wird diesen Wettlauf für sich entscheiden?

Jede Seite hat zwei Fabriken (Strategische Ziele in ihren Territorien), die sie vor gegnerischen Luftangriffen schützen müssen! Jeder erfolgreiche Luftangriff auf eine gegnerische Fabrik bringt 1 SP für den Angreifer. Behandelt die Fabriken als Bodenziel mit 2-Nieten-Rüstung.

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 6

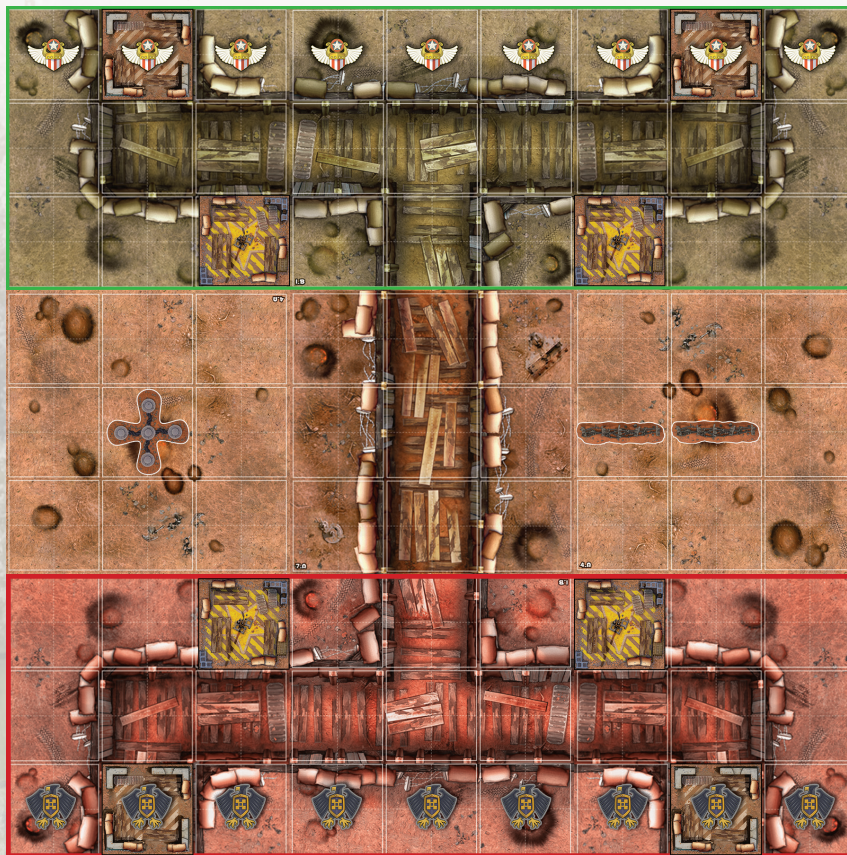
Rivets: 1

Spezialregeln:

Keine Einheit darf auf ein Segment mit einem Strategischen Ziel ziehen.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele können nicht erobert werden, aber jeder erfolgreiche Angriff gegen ein solches Ziel bringt 1 SP für den Angreifer. Der erste Spieler, der 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



8A	1B	9B
4A	7A	2B
6B	5B	3B

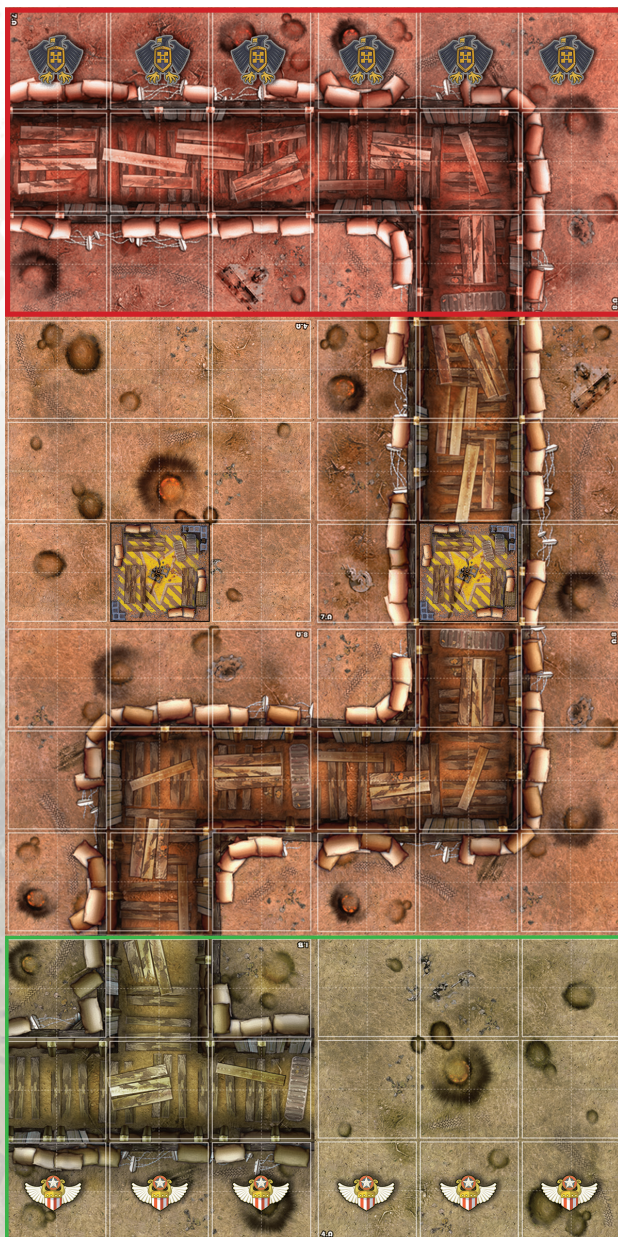


SZENARIEN

MISSION 2 - RED BALL EXPRESS

Wir haben da draußen gute Soldaten, die hungern, bald keine Munition mehr haben und um ihr Überleben kämpfen. Wir müssen unbedingt zu ihnen vorstoßen!

Die Alliierten versuchen Nachschub zu einer Division zu bringen, die hinter den feindlichen Linien von der Versorgung abgeschnitten ist. All ihr Luftfahrzeuge sind mit Versorgungsgütern beladen, welche sie über das Schlachtfeld fliegen wollen.



Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 6

Rivets: 1

Spezialregeln:

Kein Spieler zieht Action-Karten oder Geheime Missionen. Die Bismarks haben die Initiative.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden. Der erste Spieler, der 8 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Der Alliierten-Spieler bekommt Siegpunkte für jede Lufteinheit, welche ihre Bewegung in den Aufstellungssegmenten der Bismarks beendet: 2 SP für einen Bomber, 1 SP pro Jäger oder Spähflugzeug. Diese Einheiten werden in der Sammelphase des Zuges vom Spielfeld entfernt.

7A	8A
4A	3A
6B	9B
5B	2B



SZENARIEN

MISSION 3 - LASS DEN HAMMER FALLEN

Die Bismarks müssen sich dem mächtigen, stark gerüsteten Hammer 200 stellen! Unglücklicherweise haben die Konstrukteure dieser mächtigen Kanone nicht daran gedacht, dass ein kleines Flugzeug sich geschickt von oben nähern könnte, um eine Bombe auf die nicht gepanzerten Auswurfschächte fallen zu lassen.

Die Alliierten starten mit einem Hammer 200 auf dem Schlachtfeld (dargestellt durch einen Hammer 65-Pfänder).
Dieser Koloss ähnelt dem normalen Hammer, ist aber noch stärker:
Reichweite (Boden): 5 (Luft): 0 Bewegung: 0 (block. Getriebe)
Rüstung: 4 Nieten (1 gegen Luftangriffe)
Segmentattacke: 2 / 2 / 2 / 1 / 1 Trefferpunkte: 3

Ressourcen:

Aufstellungspunkte: 5

Rivets: 1

Spezialregeln:

Kein Spieler zieht Geheime Missionen.

Siegbedingungen:

Strategische Ziele bringen je 1 SP, wenn sie erobert werden.

Der Alliierten-Spieler benötigt 8 Siegpunkte, um zu gewinnen. Die Bismarks müssen den HAMMER 200 zerstören, um zu gewinnen.



8B	1A	7A
6B	3A	9B
5A	2B	4A



8