

ANTAGONISM

© design & art: Stéphane Peniard bigeyes.ch/de.html v.08

Betrete das futuristische Universum von Antagonism durch 4 verschiedene Szenarien in dem nur die besten Strategen überleben werden. Beherrsche oder vernichte deine Gegner wettkampfmässig oder mit teilweiser Zusammenarbeit! Das Spiel ist tragbar und magnetisch, leicht, schnell und jedes Mal verschieden.

AUFBAU: Wähle eines der 4 Spielbretter, wähle deine Figurengruppe mit demselben Symbol und stelle diese auf die entsprechenden Farben.

WICHTIG:

- Die schwarze Figur ist Der Anführer. Solltest du diesen verlieren bist du vernichtet!
- Jede einzelne Figur verfügt über eine Angriffskraft Level 1 (L1). Du kannst deine Angriffskraft erhöhen auf Level 2 (L2) und Level 3 (L3) indem du bis zu 3 deiner Figuren auf dieselbe Farbe setzt. Das umgekehrte Vorgehen ist auch gültig!
- Du kannst das Level erhöhen oder reduzieren indem du je eine Figur bewegst! →
- Die SCHWARZE Figur verfügt als Einzige immer über eine Angriffskraft L3 doch seine Verteidigung bleibt bei L1 (diese kann durch jede andere gegnerische Figur vernichtet werden).

BEWEGUNGEN:

- Bei jedem Zug kannst du bis zu 4 verschiedene Figuren + der Anführer (SCHWARZE Figur) verschieben. Der Anführer ist immer der Letzte der bewegt wird!
- Das stapeln/auf stapeln gehört bei der Bewegung einer Figur dazu.

Beispiel: deine L1 Figur (A) ist auf einer anderen L1 Figur derselben Farbe (B) gestapelt. Wenn die untere Figur (B) noch nicht bewegt ist, kannst du auch deine neue L2 Figur weiter bewegen.

- Die GRÜNEN, BLAUEN UND SCHWARZEN Figuren können bis zu 2 Felder in jede Richtung bewegt werden; die ROTEN Figuren können bis zu 3 Felder in jede Richtung bewegt werden.
- Die Figuren müssen sich immer in einer geraden Linie bewegen!
- L2 und L3 Figuren: Die Figur in Kontakt mit dem Brett legt die Anzahl Bewegungen fest (die untere Figur wirkt als Träger). Jede L1 Figur zuoberst auf dem Stapel kann um gestapelt werden und ihre eigene vollständige Bewegung verfolgen.
- Die BLAUEN Figuren sind die Einzigen die die WARP ZONEN benutzen dürfen und sich ohne Strafpunkte durch die ELEKTROMAGNETISCHE WOLKE in das VERTIGO Szenario bewegen können.
- Die WARP ZONEN berechtigen die BLAUEN Figuren sich zu einem anderen Ort zu teleportieren. Sobald eine BLAUE Figur auf eine WARP ZONE gesetzt wird, muss diese sofort auf eine andere WARP ZONE versetzt werden (auch wenn ihre volle Bewegungsunterstützung bereits verbraucht ist). Wenn du dich entscheidest dich zu einer bereits besetzten WARP ZONE zu bewegen, werden alle dort befindlichen Figuren aufgelöst!

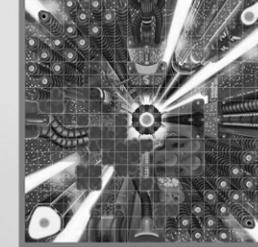
ANGRIFF UND SELBSTMORD-ANGRIFF:

Um eine gegnerische Figur anzugreifen musst du deine Figur in eine vom Gegner besetztes Feld bewegen:

- Greifst du einen Gegner mit dem gleichen oder einem niedrigeren Level an besiegst du ihn!
- Greifst du einen Gegner mit einem höheren Level an, führst du einen Selbstmord-Angriff durch; deine Figur(en) ist(sind) geopfert und die gleiche Anzahl gegnerischer Figuren werden vernichtet.
- Die SCHWARZE Figur verfügt als Einzige immer über eine Angriffskraft Level 3, aber ihre Verteidigung bleibt auf Level 1 und kann von jeder anderen gegnerischen Figur angegriffen und vernichtet werden!

SZENARIEN:

VERTIGO



Konditionen Sieg:

2 SPIELER

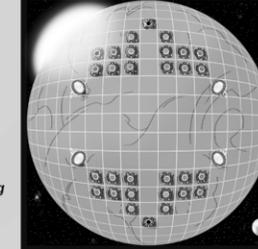
Halte die 3 orangen Basen für 2 Durchgänge oder vernichte den feindlichen Anführer.

Elektromagnetische Wolke:

Nur die BLAUE Figur kann die Wolke ohne Strafpunkte durchqueren. Die anderen Figuren können sich nur ein Feld weiter in der Wolke bewegen!



EXOMOON

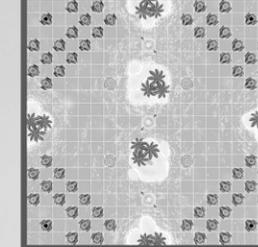


Konditionen Sieg:

2 SPIELER

Vernichte den feindlichen Anführer.

LAGOON



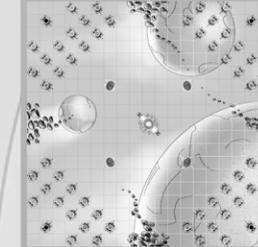
Konditionen Sieg:

2 und 4 SPIELER (und 2 gegen 2)

Halte die 3 Basen zwischen den Inseln für 2 Durchgänge oder vernichte den(die) feindlichen Anführer.



EXTRASOLAR



Konditionen Sieg:

2 und 4 SPIELER (und 2 gegen 2)

Halte die Zentrale Basis für 3 Durchgänge oder vernichte den(die) feindlichen Anführer.

SPEZIAL 3 SPIELER (King of the Hill)

Ein Spieler beginnt im Zentrum zwischen den Warp Zonen und stellt seine Figuren frei und ungehindert. Dieser Spieler muss die Basis für 5 Durchgänge verteidigen indem er mit allen Mitteln jede feindliche Figur daran hindert in die Basis einzudringen. Wenn er diese 5 Durchgänge erfolgreich verteidigt, gewinnt er. Um zu gewinnen muss einer der Angreifenden in die Basis eindringen. In diesem Spiel den Anführer zu verlieren führt nicht zur Vernichtung! Am Rande des Bretts sind Durchgangsmarkierungen verfügbar. Die Angreifer starten das Spiel.