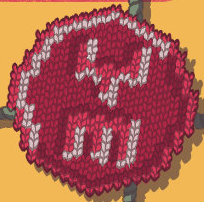




**DOGS
FLY**



**FLIGHT
MANUAL**



SPIELINHALTE

Bretter (x6)

- Pfoten-Aktionsschiene (x1)
- Kiefer Aktion Spur (x1)
- Pfoten-Pilotansicht (x1)
- Kiefer Piloten-Ansicht (x1)
- Pfoten-Kanonier-Ansicht (x1)
- Kiefer Scharfschützen-Ansicht (x1)

Tokens

- Pfoten Hobelkörper (x1)
- Kiefer-Flugzeugkörper (x1)
- Pfoten-Ebene Flügel (x2)
- Kiefer-Flugzeugflügel (x2)
- Rotor (x2)
- Sonne/Mond (x1)

Karten

- Pfoten-Pilotkarten (x30)
- Kiefer-Pilotkarten (x30)
- Pfoten-Schützenkarten (x30)
- Kiefer-Schützenkarten (x30)

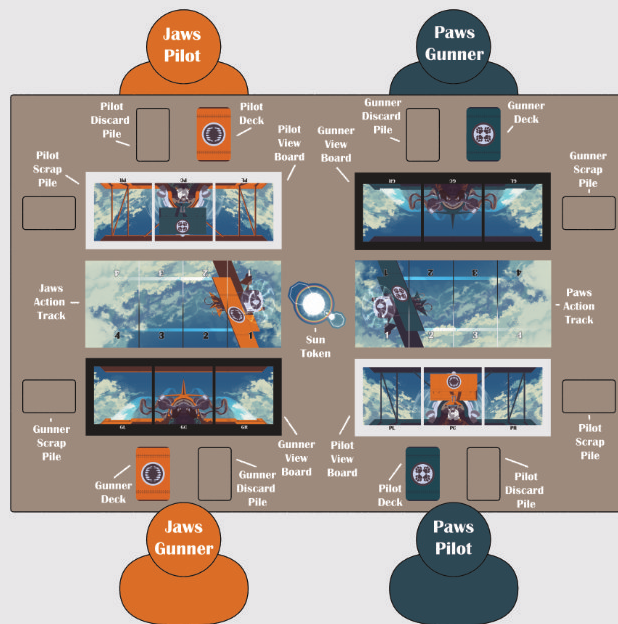
Handbuch

1



TISCHAUFSTELLUNG

Bilden Sie zwei Teams mit je zwei Spielern, die Pfote (marineblau) und die Klaue (orange). Jedes Team ernennt einen Spieler zum Piloten und einen zum Schützen. der Schütze und nimmt ihre jeweiligen Kartenstapel - die Pilotenkarten haben einen weißen Rand und die Gunner-Karten haben einen schwarzen Rand. Ordnet die Spielbretter, Karten und Plättchen und Spieler wie unten dargestellt. Die Aktionsspuren müssen die Seiten ohne Rauch, und die Flugzeugplättchen müssen auf den gegnerischen Pilotensichttafeln im Karten in der Zone des Pilotenzentrums (PC) liegen.

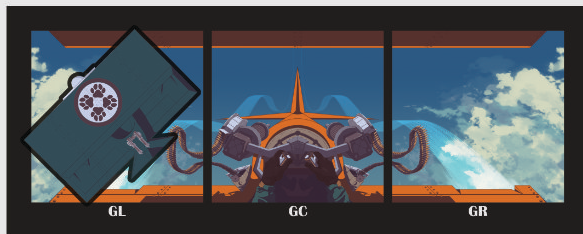
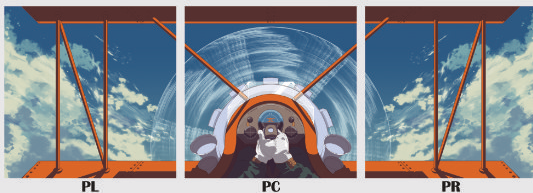


2

ÜBERSICHT

In *Dogfight* müssen 2 bis 4 Spieler die Rolle des Piloten und des Kanoniers koordinieren, um um auszuweichen, zu zielen und das gegnerische Team vom Himmel zu schießen. In rasanten 20 Runden bellen sich beide Teams gegenseitig Befehle zu und versuchen, eine schnelle Strategie zu entwickeln, ohne sich gegenseitig die Karten zu zeigen - aber Vorsicht, die scharfen Hundeohren des gegnerischen Teams können alles hören, was Sie sagen...

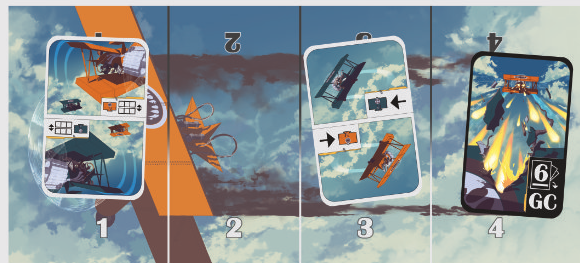
Je nach eurer Rolle ist eure Sichttafel entweder aus der Perspektive des Piloten oder des Bordschützen eines Doppeldeckers, der in einen Luftkampf



Die Ansichtstafel ist in 3 Zonen unterteilt - links, mittig und rechts. Für den Piloten werden diese Zonen als Pilot Links (PL), Pilot Mitte (PC) und Pilot Rechts (PR). Für den Richtschützen werden diese Zonen mit Richtschütze links (GL), Richtschütze Center (GC) und Gunner Right (GR) bezeichnet.

ÜBERSICHT

In 20-Sekunden-Runden spielen die beiden Teams gleichzeitig verdeckte Karten verdeckt auf einen der nummerierten Abschnitte ihrer jeweiligen Aktionsleiste. Am Ende der Runde werden die Karten in der Reihenfolge von 1 bis 4 aufgedeckt und ihre Effekte gleichzeitig mit dem gegnerischen Team.



Im obigen Beispiel bewegen sich die Klauen von vor den Pfoten nach hinten hinter die Pfoten, halten dann einen Moment inne, bewegen die Pfoten nach links und schießen dann sie in ihrer neuen Position.

WIE MAN GEWINNE

Wenn ein Spieler aufgrund von Schaden eine Karte von seinem Deck auf die Hand ziehen oder eine Karte von seinem Deck auf seinen Schrotthaufen ablegen muss und keine Karte dafür verfügbar ist, wird sein Flugzeug abgeschossen und sein Team verliert. Der Pilot und der Schütze eines Teams haben unterschiedliche Deck-Zusammensetzungen. Dadurch hat der Pilot eine größere Kontrolle über die Bewegung des eigenen und des gegnerischen Flugzeugs, während der Schütze die Möglichkeit hat, das gegnerische Flugzeug abzuschießen und die Position der Sonne zu kontrollieren - ein starkes taktisches Element. Die Teams müssen ihre Karten koordinieren und Strategien entwickeln, um das gegnerische Flugzeug abzuschießen und den Sieg zu sichern.

WIE MAN ES SPIELT

Zu Beginn des Spiels wirft der Spieler, der zuletzt einen Hund gestreichelt hat, eine Münze, um zu bestimmen, welches Team den Startort des Sonnenplättchens wählt. Das siegreiche Team platziert dann das Sonnenplättchen auf eine beliebige Zone der Sichttafel, die nicht das Pilotenzentrum (PC) des gegnerischen Teams ist. Jeder Spieler zieht dann eine Starthand von 4 Karten aus seinem Deck. Der Rest des Spiels ist in zwei Phasen unterteilt - die Aktionsphase und die Auflösungsphase - die sich abwechseln, bis nur noch ein Team fliegt.

Während des gesamten Spiels darf kein Spieler einem anderen Spieler die Vorderseite einer seiner Karten zeigen, es sei denn, er deckt eine Karte auf, die während einer Auflösungsphase auf der Aktionsleiste gespielt wurde. Alle Formen der verbalen und gestischen Kommunikation sind erlaubt, allerdings müssen die Spieler für die Dauer des Spiels in ihrer Ausgangsposition am Tisch bleiben.

AKTIONSPHASE

Jede Aktionsphase dauert 20 Sekunden. Während jeder Aktionsphase spielen die Spieler beider Teams verdeckte Karten auf auf ihre Aktionsleiste. Jeder Spieler kann so viele oder so wenige Karten ausspielen, wie er jeder Spieler kann so viele oder so wenige Karten ausspielen, wie er möchte, aber es darf nur eine Karte pro Team Abschnitt der Aktionsleiste liegen. Ein Team darf also maximal 4 Karten pro Runde spielen. Sobald die 20 Sekunden abgelaufen sind, können die Spieler ihre Karten nicht mehr bewegen und die Aktionen für diese Runde sind festgelegt.

ANPASSUNG DES SCHIERGKEITSGRADES

Die 20 Sekunden pro Runde sind zwar die beabsichtigte Spielerfahrung für Dogfight, ist dies für Ihren Tisch vielleicht nicht die ideale Lernumgebung für Ihre ersten Spiele nicht die ideale Lernumgebung ist, oder Sie möchten vielleicht überhaupt keinen Timer haben - es ist sicher keine Schande den Timer zu erhöhen oder ganz auf zeitlich begrenzte Runden zu verzichten. Ebenso können diejenigen die die volle Kraft des Windes auf ihren stolzen, nassen Nasen spüren wollen, finden vielleicht den Rausch, den sie suchen, mit einem 10-Sekunden-Timer finden.

AUFLÖSUNGSPHASE

Wenn ein Team mehr als eine Karte auf einem Abschnitt seiner Aktionsleiste gespielt hat, werden diese Karten abgeworfen und nicht aufgelöst. Die folgenden Ereignisse treten dann der Reihe nach.

1. Ablegen und Ziehen

Die Spieler dürfen als erstes so viele Karten aus ihrer Hand auf ihren Ablagestapel legen, wie sie möchten. Ablagestapel. Ein Spieler kann sich die Karten auf seinem Ablagestapel jederzeit ansehen.

Alle Spieler ziehen dann Karten von ihrem Stapel nach, bis sie 4 Karten auf der Hand haben.

2. Reparieren

Alle Spieler, die in dieser Runde noch keine Karten gespielt haben, werden repariert. Alle Spieler, die reparieren, mischen ihren Ablagestapel in ihr Deck. Wenn Rauch auf der Aktionsleiste eines reparierenden Spielers zu sehen ist, weil sein Team in einer vorherigen Runde repariert hat, erleidet der andere Mitspieler 3 Schaden.

3. Auflösungskarten

Drehe die beiden Mannschaftskarten in Abschnitt 1 der Aktionsleiste um und wähle sie aus. Wenn ein Team keine Karte in diesem Abschnitt gespielt hat, wird von diesem Team keine Aktion durchgeführt. dieses Team keine Aktion. Die Karten werden in der folgenden Reihenfolge aufgelöst -

1. Sonnenbewegungskarten, die von dem Team gespielt werden, das zu Beginn der Runde das Sonnenplättchen auf seiner Übersichtstafel hatte.
2. Sonnenzugkarten, die von der Mannschaft gespielt werden, die zu Beginn der Runde kein Sonnenplättchen auf ihren Ansichtstafeln hatte.
3. Zugkarten, die auf das Ebenenplättchen des eigenen Teams abzielen.
4. Ebenen-Bewegungskarten, die auf das Ebenenplättchen des gegnerischen Teams abzielen.
5. Schießen-Karten.

Dann machen Sie dasselbe für die Abschnitte 2, 3 und 4 der Aktionsspur.

4. Aufräumen

Sobald alle Karten auf beiden Aktionsspuren aufgelöst wurden, lege diese Karten auf ihre jeweiligen Ablagestapel.

Wenn ein Team in dieser Runde zum ersten Mal in diesem Spiel repariert hat, dreht es ihre Aktionsleiste auf die Seite, auf der Rauch zu sehen ist.

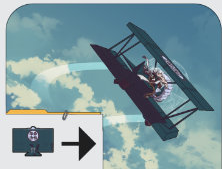
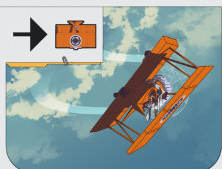
FLUGZEUGKARTEN VERSCHIEBEN

Wenn Karten "Ebene bewegen" gespielt werden, wird nur die obere Hälfte der Karte (aus der Sicht des Spielers, der sie gespielt hat) aufgelöst. Ebene bewegen-Karten können daher auf zwei Arten auf einer Aktionsleiste ausgespielt werden, von denen sich eine auf das eigene und die andere auf das gegnerische Spielfeldplättchen auswirkt.



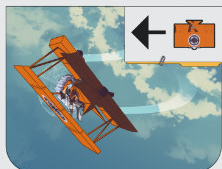
Ebene nach links verschieben

Das Ziel-Ebenenplättchen bewegt sich eine Zone nach links auf der Ansichtstafel (relativ zu dem Spieler, der die Karte gespielt hat). Kann sich das Zielplättchen nicht weiter nach links bewegen, wird es nicht bewegt.



Ebene nach rechts verschieben

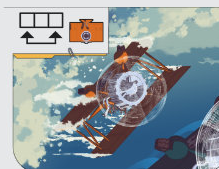
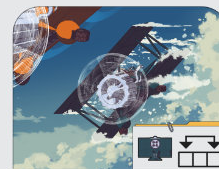
Das Ziel-Ebenenplättchen bewegt sich eine Zone nach rechts auf der Ansichtstafel (relativ zu dem Spieler, der die Karte gespielt hat). Wenn das Ziel-Ebenenplättchen nicht weiter nach rechts bewegen kann, wird es nicht bewegt.



FLUGZEUGKARTEN VERSCHIEBEN

Ebene Ecke verschieben

Befindet sich das Ziel-Ebenenplättchen gerade in einer -L oder -R-Anzeigetafelzone befindet, bewegt er sich in die gegenüberliegende Ecke der gleichen Ansichtstafel. Wenn das Ziel Plane-Plättchen in einer C-Anzeigetafel-Zone befindet, wird es bewegt er sich nicht.



Ebenenansicht verschieben

Das Ziel-Ebenenplättchen bewegt sich von seiner aktuellen Position auf der Ansichtstafel auf die Spiegel Position auf der anderen Ansichtstafel desselben Mannschaft.



(Befindet sich das Ziel-Ebenenplättchen auf einer C-Ansichtstafel Zone befindet, bewegt er sich in die gegenüberliegende -C View Board Zone, und wenn er sich auf einer -L-Anzeigetafelzone befindet, wird er bewegt er sich in die gegenüberliegende -R-Anzeigetafelzone oder vice versa).



SONNE-KARTEN VERSCHIEBEN

Karten, die die Sonne bewegen, verhalten sich ähnlich wie Karten, die die Ebene bewegen, können aber die Sonne als Ziel haben. Spielstein anvisieren, unabhängig davon, auf welcher Ansichtstafel des Teams er sich befindet. Das Sonnenplättchen kann auch zwischen den Ansichtstafeln der beiden Teams bewegt werden. Wenn Sie in einem alternativen Spielmodus spielen - in dem das Sonnenplättchen durch ein anderes Plättchen ersetzt wird durch einen anderen Spielstein ersetzt wird - bewegen die Sonnenkarten stattdessen den Ersatzspielstein.



Sonne nach links verschieben

Das Sonnenplättchen bewegt sich eine Zone nach links auf dem Ansichtstafel (relativ zu dem Spieler, der die Karte gespielt hat). Wenn das Sonnenplättchen nicht weiter nach links ziehen kann weiter nach links zu ziehen, bewegt sie sich nicht



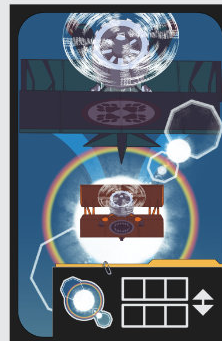
Sonne nach rechts verschieben

Das Sonnenplättchen bewegt sich eine Zone nach rechts auf dem Sichttafel (relativ zu dem Spieler, der die Karte gespielt hat). Wenn das Sonnenplättchen nicht weiter nach rechts ziehen kann weiter nach rechts ziehen, bewegt sie sich nicht

SONNE-KARTEN VERSCHIEBEN

Sonnenansicht verschieben

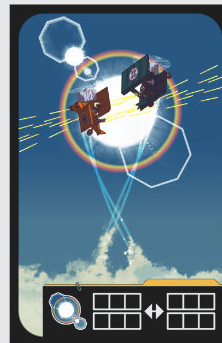
Das Sonnenplättchen bewegt sich von seiner aktuellen Position auf der Ansichtstafel zum Spiegel Position auf der anderen Ansichtstafel desselben Mannschaft.



(Befindet sich das Sonnenplättchen auf einer "-C"-Anzeigetafelzone, so bewegt er sich in die gegenüberliegende "-C"-Anzeigetafelzone, und wenn er sich auf einer "-L"-Anzeigetafelzone befindet, bewegt er sich in die gegenüberliegende "-R"-Anzeigetafelzone oder umgekehrt)

Sonnenteam verschieben

Das Sonnenplättchen bewegt sich aus seiner aktuellen Zone in dieselbe Zone auf den Ansichtstafeln des gegnerischen Teams Spielbretter.



SCHUSSKARTEN

Schießkarten zielen auf eine einzelne Sichttafelzone auf dem Sichttafelsatz des Teams dieses Spielers. Ansichtstafeln. Befindet sich zum Zeitpunkt der Auflösung der Schießkarte ein Flugzeugplättchen auf dieser Sichttafelzone, erhält das Team Karte aufgelöst wird, erleidet dieses Team Schaden. Wenn ein Team Schaden erleidet, muss es zuerst feststellen, welcher Teil des Flugzeugs und damit welcher Spieler, getroffen wurde. Der Spieler mit dem gegnerischen Flugzeugplättchen auf seiner Sichttafel hat, wenn das Team Schaden erleidet, ist derjenige, der den Schaden. Wenn jedoch ein Spieler dieses Teams in dieser Runde repariert, erhält dieser Spieler stattdessen den Schaden. Wenn beide Spieler reparieren, erhalten beide Spieler den Schaden.

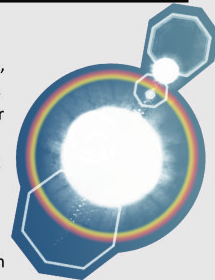
Um den Schaden aufzulösen, nimmt der Spieler, der geschädigt wurde, eine Anzahl von Karten die dem zugefügten Schaden entspricht (normalerweise 6), vom oberen Rand seines Decks und legt diese Karten auf den Schrotthaufen.

Karten auf dem Schrotthaufen sind für den Rest des Spiels für die Spieler nicht mehr zugänglich. Dauer des Spiels nicht mehr zugänglich. Ein Spieler darf sich die Karten in seinem eigenen Schrotttapel jederzeit ansehen.



DAS SONNE-PLÄTTCHEN

Befindet sich das Ebenenplättchen Ihres Teams in derselben View Board Zone wie das Sonnenplättchen, wenn das gegnerische Team eine Schießkarte auflöst, erleidet Ihr Team nur die Hälfte des Schadens. Befindet sich das Flugzeugplättchen Ihres Teams in derselben Zone des Sichtfeldes wie das Sonnenplättchen, wenn Sie eine Schießkarte auflösen, ignorieren Sie den zweiten Buchstaben dieser Schießkarte (-L, -C oder -R) und lösen stattdessen die Schießkarte auf allen drei Zonen des Sichtfeldes auf, die Sie anvisiert haben.



ALTERNATIVE SPIELMETHODEN

Drehen Sie die Ansichtstafeln auf die Nachtseite und verwenden Sie das Mondplättchen anstelle des Sonnenplättchens. Die Spielregeln sind dieselben, mit Ausnahme des Mondplättchens.

Mond-Plättchen

Befindet sich die Mondmarke auf den Sichttafeln des gegnerischen Teams und die Ebenenmarke deines Teams auf der der Mondmarke gegenüberliegenden Sichttafel, wenn Sie den Schritt Ablegen und Ziehen in der Auflösungsphase erreichen, dürfen beide Spieler deines Teams während des Ablegens und Ziehens bis zu 2 zusätzliche Karten ziehen.

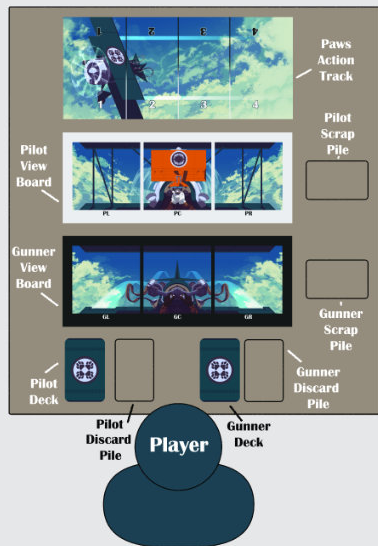
Wenn sich Ihre Flächenmarke auf demselben View Board wie die Mondmarke befindet, darf der Spieler, der die Schusskarte gespielt hat, sich die obersten 9 Karten Ihres Decks ansehen, eine Anzahl von Karten wählen, die der Höhe des zugefügten Schadens entspricht, diese Karten auf Ihren Schrotthaufen legen, die restlichen Karten zurück in Ihr Deck legen und es mischen, wenn das gegnerische Team eine Schusskarte auflöst, durch die Sie Schaden erleiden.



2, 3 UND 5+ SPIELER

2-Spieler-Spiel

Bei Spielen für 2 Spieler sitzen sich beide Spieler gegenüber und ordnen die Spielbretter, Karten und Spielsteine wie unten für jeden einzelnen Spieler an.



Die Spielregeln sind die gleichen wie für 4 Spieler, mit der folgenden Ausnahme. Die Starthand ist 6, wobei 3 Karten vom Pilotensatz und 3 Karten vom Schützensatz gezogen werden.

Im Schritt "Ablegen und Ziehen" der Auflösungsphase behandelt man die 6 Karten auf der Hand als zwei getrennte Hände mit je 3 Karten und zieht insgesamt 3 Karten für den Piloten und 3 Karten für den Kanonier.

2, 3 UND 5+ SPIELER

3-Spieler-Spiel

In 3-Spieler-Spielen als 4-Spieler-Spiel für ein Team von 2 Spielern und als 2-Spieler-Spiel für den Solospieler eingerichtet.

Das 2er-Team spielt nach den normalen Regeln.

Der Solospieler spielt mit den 2-Spieler-Regeln. Außerdem muss der Solospieler pro Runde immer eine Karte auf seiner Aktionsleiste offen ausspielen.

5 Spieler oder größeres Spiel

Wenn Sie 2 oder mehr Exemplare von Dogfight besitzen, können Sie die Schachteln kombinieren, um mit 5 oder mehr Personen zu spielen. Für jedes zusätzliche Team oder jeden Solospieler müssen Sie ein Flugzeugplättchen erstellen, um ihr Team auf jedem Satz von Ansichtstafeln im Spiel zu repräsentieren. Alle 2-Spieler-Teams spielen nach den normalen Regeln, und alle Einzelspieler spielen nach den 2-Spieler-Regeln.

Ebenenplättchen können dieselben Sichttafelzonen besetzen, wobei alle Ebenenplättchen in dieser Zone Schaden erleiden, wenn eine Schießkarte in dieser Zone aufgelöst wird.

Plankenkarten, die auf Ihr eigenes Plankensymbol abzielen, bewegen Ihr Plankensymbol auf allen anderen Sichttafeln.

Bewegungskarten, die auf gegnerische Plättchen abzielen, zielen auf alle Plättchen auf diesem Satz von Ansichtstafeln, wenn sie aufgelöst werden.

Wenn ein Spieler eine Sonnenbewegungs-Teamkarte ausspielt, darf er wählen, auf welches Set von Ansichtstafeln des Teams sie sich bezieht.

HALL OF HEROES

15

HALL OF HEROES

16



VIEW
BOARDS
MOVE



DEAL
DAMAGE



CORNERS
MOVE



MOVE
RIGHT



TEAMS
MOVE



MOVE
LEFT

1 - Wirf eine beliebige Anzahl von Karten ab.

2 - Ziehe Karten bis zu einer Handgröße von 4. (Handgröße von 6, wenn Sie allein spielen)

(Bis zu 2 zusätzliche Karten, wenn sich Ihr Flugzeugplättchen auf der dem Mondplättchen gegenüberliegenden Ansichtstafel befindet)

3 - Alle Spieler, die noch keine Karten gespielt haben, reparieren.

(Reparieren - mischen Sie Ihren Ablagestapel in Ihr Deck, wenn Ihr Team in diesem Spiel bereits repariert hat, fügen Sie Ihrem Mitspieler 3 Schadenspunkte zu)

4 - Karten auflösen.

- (1) Sonnenbewegungskarten, die von dem Team gespielt werden, das das Sonnenplättchen auf seinem Spielplan hat)
- (2) Sonnenbewegungskarten, die von dem Team gespielt werden, das das Sonnenplättchen nicht auf dem Spielplan hat)
- (3) Karten, die auf das Ebenenplättchen der eigenen Mannschaft abzielen.

(4) Karten, die das gegnerische Plättchen zum Ziel haben)

(5. Schießen-Karten)

(Ablegen der obersten 6 Karten des Decks)

(Wirf stattdessen die obersten 3 Karten deines Decks ab, wenn sich dein Flugzeugplättchen auf dem Sonnenplättchen befindet)

5 - Aufräumen.

MOVE
LEFT



MOVE
TEAMS



MOVE
RIGHT



MOVE
CORNERS



DEAL
DAMAGE



MOVE
VIEW BOARDS

