

Referenz – Koalitionskrieg – Referenz – Version 1.5 – Seite 1/2

Spielrunden (Spielphasen)

- 1) Ereignisphase**
- 2) Versorgungsphase**
 - Befehlsanzahl ermitteln
 - Initiative ermitteln
 - Befehle verteilen
- 3) Befehlsphase (Aktivierungen)**
 - Angreifer führt Befehle aus
 - Verteidiger führt Befehle aus
 - Wiederhole Schritte a) und b), bis alle Befehle ausgeführt sind.
 - Moralwerttests durchführen
- 4) Moral der Armee ermitteln**
- 5) Siegesbedingungen prüfen und nächste Spielrunde**

Befehle verteilen

Alle Spieler, erst der Angreifer, dann der Verteidiger, verteilen nacheinander alle ihre Befehle verdeckt.

Maximale Befehlsanzahl

Offiziere (alle Arten)	2
Unerfahrene Einheit	2
Reguläre Einheit	2
Veteranen Einheit	3

Max. Ermüdung (Einheitenart)

Unerfahrene Einheit	2
Reguläre Einheit	3
Veteranen Einheit	4
Staatsoberhaupt (Offizier)	2
General (Offizier)	2
Generalstab (Offizier)	2
Adjutant (Offizier)	2
Colonel (Offizier)	2
Unteroffizier (Offizier)	2
Brigade	Typ + 2

Initiative ermitteln

Um die Initiative zu ermitteln, werfen beide Spieler einen W10. Der Spieler, der das höhere Wurf Ergebnis erzielt, gewinnt die Initiative. Der Spieler mit der Initiative gilt für diese Spielrunde als Angreifer und der andere als Verteidiger. Haben beide Spieler das gleiche Wurf Ergebnis, so muss die Initiative neu ausgewürfelt werden.

Befehle (verdeckt gelegt)

Rasten (1. Befehl / max. 1x je Runde)	
Bewegen* (Bewegung)	
Marsch / Gewaltmarsch* (Bewegung)	
Angriff* (Bewegung)	
Formation ändern (keine Bewegung)	
Schießen (nur bei geladenen Waffen)	
Nachladen	
Absitzen / Aufsitzen (keine Bewegung)	
Abprotzen / Aufprotzen	
Erste Hilfe (nur Feldarzt)	
Feldnotoperation (nur Feldarzt)	

*Nicht im Karree ausführbar.

Befehle generieren

Staatsoberhaupt	+5
General	+4
Generalstab	+3
Adjutant	+2
Colonel (Division)	+3
Unteroffizier (Division)	+1
Melder	+1
je Veteraneneinheit*	+1

*Veteranen erhalten einen (1) kostenlosen Befehl extra, den nur sie selbst verwenden dürfen.

Schaden der Einheit ermitteln: W10 + Modifikationen

Ergebnis	Schaden für die Einheit bzw. Offizier
1 – 3	Die Einheit erhält keine Ermüdung.
4 – 9	Die Einheit erhält sofort eine (1) Ermüdung.
10 – 11	Die Einheit erhält sofort zwei (2) Ermüdungen.
12+	Die Einheit Offizier sind vernichtet und werden sofort aus dem Spiel entfernt. Alle Einheiten in sechs (6) Zoll Umkreis erhalten sofort eine (1) Ermüdung.

Modifikationen

Je nicht verhinderten Treffer (maximal +3)	+1
Einheit ist in Offizier	-1
Einheit ist eine Brigade oder Kriegsbestie	-2
Treffer durch eine brutale Einheit im Nahkampf	+1
Treffer durch ein Großkaliber (+2 Ermüdungen)	+2

Bewegungsreichweiten / Angriffsreichweiten (Die angegriffene Einheit wird nach dem Angriff 2" in direkter gerader Linie vom Angreifer zurückgedrängt.)

Einheitentyp	Bewegung	Marsch	Gewaltmarsch	Angriffsreichweite	verpatzter Angriff	zurückgedrängt	Sicht- & Schusswinkel
Infanterie	4"	8"	10"	6" + 1 W10 / 2 (aufgerundet)	6"	2"	180° / 45°
Plänkler-Infanterie	6"	10"	12"	6" + 1 W10 / 2 (aufgerundet)	6"	2"	360° / 360°
Kriegerbande	6"	10"	12"	6" + 1 W10 / 2 (aufgerundet)	6"	2"	360° / 360°
Kavallerie	8"	14"	16"	8" + 2 W10 (Der höchste W10 zählt)	8"	2"	180° / 45°
Plänkler-Kavallerie	8"	14"	16"	8" + 2 W10 (Der höchste W10 zählt)	8"	2"	360° / 360°
Kriegsbestie	8"	-	-	8" + 1 W10 / 2 (aufgerundet)	8"	2"	180° / 45°
Infanteriegeschütz	4"	8"	-	Darf nicht angreifen	-	-	180° / 45°
Artillerie	4"	-	-	Darf nicht angreifen	-	-	180° / 45°
Artillerie beritten	8"	14"	-	Darf nicht angreifen	-	-	180° / 45°
Haubitze	4"	-	-	Darf nicht angreifen	-	-	180° / 45°
Haubitze beritten	8"	14"	-	Darf nicht angreifen	-	-	180° / 45°

Nahkampf: Treffen 5+ & Modifikatoren

Einheit ist der Angreifer	-1
Einheit pro Ermüdung	+1
Kavallerie gegen Infanterie	-1
Kavallerie gegen Kriegerbande	-1
Kavallerie gegen Pikenträger	+3
Kavallerie gegen Karree	+3
Kavallerie gegen Kavallerie	-2
Kriegsbestie gegen Pikenträger	+3
Infanterie gegen Pikenträger*	+2
Kriegerbande gegen Pikenträger*	+2
Angreifer ist eine Kriegsbestie	-2
Ziel ist in Linienformation	-1
Ziel ist eine „kleine Einheit“	-1
Ziel ist ein Offizier	+1
Ziel ist eine Brigade	+1
Ziel im Rücken angegriffen	-1

*Dieser Bonus entfällt, wenn der Angreifer eine angegriffene Einheit mit der Sonderregel „Pikenträger“ in die Flanke bzw. in den Rücken angegriffen wird.

Angriffsreaktionen

Angriff annehmen	
Formation ändern ¹⁾ *	
Abwehrfeuer ²⁾ *	
Flucht*	

*Nicht bei Angriff in die Flanke bzw. den Rücken.

Angriffe in die Flanke bzw. der Rücken halbieren die Anzahl der Trefferwürfe beim Verteidiger.

¹⁾ Befehl nötig
²⁾ nur mit geladener Waffe

Rettungswurf (RW)

Unerfahrene Einheit	8+
Reguläre Einheit	7+
Veteranen Einheit	6+
Offiziere (alle Arten)	5+

Modifikation für RW:

Lanzenträger	+2
Schwer Gerüstet	-X
Rüstungsbrechend	+X

Waffenreichweiten

Handwaffe	NK
Piken/Lanzen	NK
Pistole	6"
Wurfwaffe	8"
Bogen	16"
Muskete	18"
Gewehr	24"
Infanteriegeschütz	24"
Artillerie (leicht)	36"
Artillerie (schwer)	48"
Haubitze (Mörser)*	12"-48"

*Haubitzen können kein Ziel unter 12" Entfernung unter Beschuss nehmen.

Beschuss: Treffen 5+ & Modifikatoren

Schießende Einheit ist unerfahren	+1
Schießende Einheit ist marschiert	+1
Schießende Einheit pro Ermüdung	+1
Schießende Einheit in Linienformation	-1
Beschuss durch Scharfschützenwaffe	-2
Beschuss durch Haubitze (Mörser)	+1
Artillerie schießt weiter als 18" ¹⁾	+1
Artillerie schießt weiter als 30" ¹⁾	+2
Artillerie schießt weiter als 36" ¹⁾	+3
Ziel ist in Plänkler-Formation	+1
Ziel hat Deckung	+1
Ziel ist ein „Großes Ziel“	-1
Ziel ist näher als 6" ²⁾	-1
Ziel ist weiter als 12" ²⁾	+1
Ziel ist weiter als 18" ²⁾	+2
Ziel ist im Karree	-1
Ziel ist eine Brigade	-1

¹⁾ Gilt nur für „Artillerie“ und „Haubitze“.
²⁾ Gilt nicht für „Infanteriegeschütze“, „Artillerie“ und „Haubitze“.

Koalitionskrieg – Referenz – Version 1.5 – Seite 2/2

Modifikationen Einheiten-Moraltest

Moralwert im Einheitenprofil - Moral

Einheit ist unerfahren	+1
Einheit ist ermüdet*	+1
Einheit ist erschöpft*	+2

Beschuss durch eine Brigade	+1
Beschuss durch leichte Artillerie	+1
Beschuss durch schwere Artillerie	+2
Beschuss durch Haubitze	+2
Schaden durch schwere Kavallerie	+1
Schaden durch Schockkavallerie	+2

a) Unteroffizier in 6" Umkreis*	-1
b) Colonel in 6" Umkreis*	-1
c) Generalstab in 6" Umkreis*	-1
d) Adjutant in 6" Umkreis*	-1
e) General in 6" Umkreis*	-2
d) Staatsoberhaupt in 6" Umkreis*	-3

*Der Moral-Bonus durch Offiziere ist nicht kumulativ (a oder b oder c oder d oder e)

Einheiten-Moraltest: 2W10 + Modifikationen

(Nur, wenn die Einheit Ermüdung erhalten hat)

Ergebnis	Infanterie, Plänkler-Infanterie Kriegerbande	Kavallerie, Plänkler-Kavallerie Kriegsbestie	Artillerie Infanterieschütz
bis 2	Die Einheit kämpft weiter und verliert eine Ermüdung!		
3 - 8	Die Einheit hält die Stellung und kämpft weiter!		
9 - 10	Die Einheit zieht sich eine (1) Bewegungen zurück	Die Einheit hält die Stellung.	Die Einheit zieht sich eine (1) Bewegung zurück.
11 - 12	Die Einheit zieht sich zwei (2) Bewegungen zurück.	Die Einheit zieht sich eine (1) Bewegung zurück.	Die Einheit ist vernichtet!
13 - 15	Die Einheit ist vernichtet!		
16+	Die Einheit ist vernichtet! Befreudete Einheiten innerhalb von 6" Umkreis müssen ebenfalls sofort einen zusätzlichen Einheiten-Moralwerttest durchführen.		

Modifikationen Armee-Moraltest

General vernichtet	+1
Gegner hat 2x so viele Einheiten	+1
Armee ist < 4 Einheiten	+1
Kavallerie komplett vernichtet	+1
Artillerie komplett vernichtet	+1
je 3 vernichtete Einheiten	+1
je vernichtete Brigade	+1

Armee-Moraltest: 2W10 + Modifikation

(Nur durchführen, wenn mindestens 50% aller Einheiten vernichtet sind.)

Ergebnis	Auswirkung
bis 9	Grenzenloser Mut! Die Arme kämpft weiter!
9 - 14	Achtung weiterkämpfen! Alle Einheiten ziehen sich 6" zurück.
15 - 19	Ihr sollt kämpfen! Alle Einheiten ziehen sich 12" zurück.
20+	Armeebruch! Die gesamte Arme flieht. Das Spiel endet sofort!

2 W10 Eintretendes Ereignis

- 2 **Deserteure!** Alle Einheiten mit zwei oder mehr Ermüdungen müssen sofort (noch bevor die Initiative ermittelt wird) einen Einheiten-Moraltest ausführen.
- 3 **Auf Sie mit Gebrüll!** Die erste Einheit, egal ob vom Angreifer oder Verteidiger, die in diesem Spielzug den Befehl „Angriff“ ausführt, darf einen Bonus von +2 Zoll zu Ihrer Angriffsreichweite addieren. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu allen Modifikationen.
- 4 **Wir sind gedrillt!** Eine (1) Einheit mit ungeladenen Waffen lädt diese sofort nach. Der Spieler wird zufällig bestimmt und wählt die nachladende Einheit selbst aus.
- 5 **Ups, doch die eigene Einheit!** Ein Spieler muss mit einer (1) seiner Artillerieeinheiten mit geladenen Waffen auf die nächste eigene, in Sichtlinie der Artillerieeinheit befindliche Einheit schießen. Ihre Waffen zählen danach nicht mehr als geladen. Der Spieler wird zufällig bestimmt und die schießende Artillerieeinheit durch seinen Gegner ausgewählt.
- 6 **Ein toller Schlachtplan!** Ein Spieler erhält diese Runde zwei (2) zusätzliche Befehle. Der Spieler wird zufällig bestimmt.
- 7 **Dichter Nebel zieht auf!** Die Sichtlinie aller Einheiten ist auf ein Maximum von 2 Zoll begrenzt.
- 8 **Nebel zieht auf!** Die Sichtlinie aller Einheiten ist auf ein Maximum von 18 Zoll begrenzt.
- 9 **Starker Regen!** Alle Kavallerie-Einheiten bekommen einen Malus von -2 Zoll auf ihre Bewegungsreichweite, egal welchen Bewegungsbefehl sie durchführen.
- 10 **Optimale Bodenverhältnisse!** Im offenen Gelände erhalten Infanterie-Einheiten, Plänkler-Infanterie und Kriegerbanden einen Bonus von +1 Zoll auf ihre Bewegungsreichweite, egal welchen Bewegungsbefehl sie durchführen.
- 11 **Kurze Kampfpause!** Zwei (2) Einheiten jedes Spielers bauen jeweils sofort eine (1) Ermüdung ab. Jeder Spieler wählt die Einheiten selbst aus.
- 12 **Guter Taktiker!** Der Verteidiger der letzten Spielrunde erhält einen Bonus von +1 auf seinen Initiativewurf.
- 13 **Er ist ein Held!** Die erste Einheit, egal ob vom Angreifer oder Verteidiger, die in dieser Runde einen Schadenswurf durchführen muss, ignoriert für diese Spielrunde ihren Einheiten-Moraltest. Die entsprechende Einheit besteht diesen Test automatisch.
- 14 **Spion in den eigenen Reihen!** Ein Spieler muss alle Befehlsmarker von zwei (2) seiner Einheiten aufdecken. Die Befehle werden in der Befehlsphase normal ausgeführt. Der Spieler wird zufällig bestimmt und die zwei Einheiten werden durch seinen Gegner ausgewählt.
- 15 **Starker Wind!** Alle Einheiten bekommen einen zusätzlichen Malus von +1, wenn sie auf einen Gegner schießen.
- 16 **Verwirrte Offiziere!** Ein Spieler muss alle Befehlsmarker von einer (1) seiner Einheiten aufdecken. Sein Gegner darf nach Belieben einer der Befehlsmarker durch einen beliebigen anderen Befehl ersetzen. Nach dem Austausch darf die Einheit keinen Befehl doppelt haben. Die Befehle werden in der Befehlsphase normal ausgeführt. Der Spieler wird zufällig bestimmt und die Einheit durch seinen Gegner ausgewählt.
- 17 **Der General ist betrunken!** Der General eines Spielers generiert diese Spielrunde zwei (2) Befehle weniger als regulär. Der Spieler wird zufällig bestimmt.
- 18 **Nachschub gesichert!** Alle Einheiten eines Spielers erhalten auf jeden Einheiten-Moraltest einen Bonus von -1.
- 19 **Schlechte Nachschuborganisation!** Alle Einheiten eines Spielers erhalten auf jeden Einheiten-Moraltest einen Malus von +1.
- 20 **Das Fleckfieber macht sich breit!** Drei (3) Einheiten jedes Spielers erhalten jeweils sofort zwei (2) Ermüdungen. Jeder Spieler wählt seine Einheiten selbst aus.