

Full Métal Planète

Gezeiten

Ebbe: Sumpf, Riff = Land
Flut: Sumpf, Riff = Meer
Normal: Sumpf = Land Riff = Meer
Wasserfahrzeuge auf Land,
Landfahrzeuge im Meer: *inaktiv!*

Einheiten

(Z) **Raumschiff** - kann mit Erzen und Fahrzeugen beladen werden, hat 3 Gefechtstürme

(Z) **Großer Panzer** - Gefecht

(Z) **Kleiner Panzer** - Gefecht

(Z) (W) **Patrouillenboot** - Gefecht

(W) (T) **Frachter** - kann max. 4 Plätze laden/transportieren

(T) **Krabbe** - kann max. 2 Plätze laden/transportieren, *außer Wandler, Krabben*

mobiler Wandler - kann max. 1 Erz laden/transportieren, umwandeln

Ponton - neutral

(Z) = Zerstörer

(W) = Wasserfahrzeug

(T) Transporter, mögl. Ladungen: Erze (s.o.), Pontons, kleine Panzer, große Panzer - beanspruchen je einen Platz
Umwandler u. Krabben *nur* auf Frachter - beanspruchen je 2 Plätze

Umwandler: je 1 Punkt für

- Erz aufladen
- kleinen Panzer, Krabbe oder Ponton abladen

Kann pro Runde zwei Figuren herstellen, aber nicht zwei Pontons oder zwei Krabben.

Inaktiv falls selbst geladen und falls im Meer!

Wer aktiven Umwandler hat, kann bereits nächste Gezeit erfahren.

Ponton: wird von Raumschiff oder Transporter abgesetzt oder aufgenommen, ist neutral, muß mindestens ein Festlandfeld berühren, Hindernis für Wasserfahrzeuge.

Zerstörer: Reichweite:

- Großer Panzer 3 Felder,
- alle übrigen 2 Felder.
- Kleiner Panzer auf Gebirge 3 Felder.

Großer Panzer kann nicht ins Gebirge, zwei kleine nicht auf benachbarte Gebirgsfelder.

Alle Z können über alles hinwegschießen.

1 Pkt./Schuß, max. 2 Schüsse/Runde/Z.
Elemente im Schnittpunkt zweier Z sind vernichtet. Feld unter feindlichem Feuer (Schußzone) ist blockiert.

Fremdes Fahrzeug in Schußzone *inaktiv!*
Außer:

- Verteidigtes Feld angreifen: nur *zweiter* Angreifer darf in Schußzone fahren, wenn dann anschließend einer der Verteidiger eliminiert wird.
- Rückzug um ein Feld, falls dieses außerhalb der Schußzone liegt.

Entern (Erbeuten): mit zwei Z zwei direkt benachbarte Felder besetzen.

Raumschiff: 1 Zentraleinheit,
3 Zusatzeinheiten

- Raumschiff u. seine Ladung unzerstörbar, außer Gefechtstürme.
- Be- u. Entladen durch Zusatzeinheiten. Eingeladene Erze sind sicher.
- Einfahrt durch Zusatzeinheit in Schußzone möglich.
- Raumschiff entern: nur, wenn alle drei Gefechtstürme zerstört sind. Wer als erster mit Z ins Raumschiff kommt, übernimmt dessen Kontrolle (Farbe bleibt aber), erhält fünf Punkte Sonderbonus.
- *Nur* bei (zurück)erobertem Raumschiff können Gefechtstürme repariert werden.
- Fahrzeuge können das Schiff *nicht* durch Zusatzeinheiten mit zerstörtem Gefechtsturm *verlassen*.

Aktionen

15 Aktionspunkte / Runde / Spieler

3 Minuten Zeit - max. 10 Punkte können für nächste Runde gespart werden

1 Punkt pro Feld Bewegung
Be- oder entladen (vom/auf Nachbarfeld)
Neue Einheit herstellen
Fahrzeug entern: Farbe ändern

2 Punkte Zerstörung (pro Schuß ein Punkt)
Gefechtsturm auf erobertem Umwandlung
Gefechtsturm reparieren

Raumschiffstart 1 Punkt + je 1 Punkt pro zerstörtem Gefechtsturm.

Abrechnung: pro Erz 2 Punkte
pro Figur 1 Punkt