

TF22 Kurzspielregel

Spielziel: In Runde 20 mit möglichst vielen Mineralen und Einheiten starten

Spielvorbereitung

1. Spielplan auslegen, 1 x 20-seitigen Würfel als Rundenzähler bereitlegen
2. auf jedes 3. Feld ein Mineral. Dann Minerale von Wasserfeldern entfernen
3. jeder Spieler erhält 2 x 20-seitigen Würfel zum Zählen seiner Aktionspunkte (AP).

Fest: 1 Landeeinheit (LE), 3 Lasertürme(LT), 1 Produktionseinheit(PE), 1 Ponton(PT)

Bodeneinheiten: 1 Transporter(T), 4 Roboter(R), 1 Kampfspinne(KS)

Seeinheiten: 2 Schnellboote(SB), 1 Frachter(F)

Kommunikationsmodule (KM) einer Farbe

4. Reserve/Spieler (für 2/3/4 Spieler): (8/12/16) Roboter, (2,3,4) Transporter, (2,3,4) Pontons
5. Kommunikationsmodule in die Einheiten einsetzen
6. Spielreihenfolge für 1. Runde auswürfeln
7. Landeeinheiten platzieren (4 Felder) auf Land oder Sumpffelder: Abstand 1 zum Rand, Landezone 3 Felder darum herum: hier weißes Mineral entfernen und keine weitere Landeeinheit in dieser Zone. Lasertürme auf Landeeinheit montieren. Tipp: Wasserzugang!
8. Gezeitenkarten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen
9. Rundenzähler auf 1 und den Startspieler auswürfeln (bleibt während des gesamten Spiels)

Spielablauf

- **Rundenzähler** hochdrehen, oberste **Gezeitenkarte** des Stapels aufdecken. Mögliche Stände:

Ebbe: Land=Ebene,Sumpf,Riff / Wasser=Wasser

Normal: Land=Ebene,Sumpf / Wasser=Riff,Wasser

Flut: Land=Ebene / Wasser=Sumpf,Riff,Wasser

PT ohne Landanschluss gehen samt Ladung unter.

- direkt benachbarte Roboter im Gebirge: 1 wird zerstört.
 - alle Spieler erhalten 15 AP auf ihre Würfel
 - beginnend beim Startspieler, dann im Uhrzeigersinn alle Aktionen durchführen
1. **Vorschau** (0 AP): pro aktiver Produktionseinheit eine oberste Gezeitenkarte ansehen
 2. **Bewegung** (1 AP/Feld): Es gibt immer nur 1 Einheit/Mineral pro Feld (Ausnahme:Ponton). Bodeneinheiten im Wasser und Seeinheiten auf Land sind unbeweglich. KS nicht in Bergen.
 3. **Laden/Entladen:** (1 AP) von/auf eine Einheit auf benachbartem Feld. Frachter: 4 Ladeplätze (Transporter und Produktionseinheit belegen je 2 Plätze), Transporter: 2 Ladeplätze (keine KS oder PE), PE 1 Ladeplatz für Mineral, Landeeinheit: unbegrenzt, aber kein Entladen von Mineral. PT kann beliebige Minerale tragen. SB können nicht transportiert werden.
 4. **Produktion** (1 AP): eine Reserveeinheit in der PE aus einem Mineral herstellen
 5. **Lahmlegen:** Ein Feld im Schussbereich zweier Einheiten eines Spielers heißt Feuerbereich. Ein Feld im gegnerischen Feuerbereich kann nicht betreten werden. Eine Einheit im fremden Feuerbereich wird inaktiv.
 6. **Zerstören** (2 AP): gleichzeitige Schüsse zweier SB/R/KS/LT. Schussweite: SB=2,R=2 (3 im Gebirge),LT=2,KS=3. 2 Schüsse pro Runde. Eine Kampfeinheit kann den Feuerbereich betreten, wenn ein direkt folgender Angriff diesen beseitigt. Die Zerstörung eines Transportes zerstört auch dessen Ladung.
 7. **Kapern** (1 AP): 2 Einheiten auf benachbarten Feldern. Gegnerisches KM nehmen und eigenes KM einsetzen. Sofort 5 AP zusätzlich. Eine Landeeinheit kann erst nach Zerstörung der Lasertürme gekapert werden. Alle Ladung fällt an den Kaperer.
 8. **Reparatur:** LT können direkt nach Kaperung der LE repariert werden. 2 AP+2 passende KM oder 2 AP + 3 nicht passende. Eigene KM können nicht verwendet werden.
 9. **Übernehmen:** bis zu 10 Aktionspunkte in nächste Runde übernehmen

Spielende

- In Runde 20 lässt jeder Spieler seine Landeeinheit während seiner Aktionen starten (0 AP)
- Es gibt je einen Punkt für darin geladene Minerale, Einheiten und eroberte KM
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand Mehrheit bei Mineral.