

# BATTLE of TANKS

Panzerstrategiespiel

auf einer TableTop Platte

Michael Breunig

## Spielanleitung

das Spiel „BATTLE of TANKS“ ist ein rundenbasiertes TableTop- Spiel. Ziel des Spiel ist es, alle gegnerischen Panzer zu zerstören oder mit einem Panzer unbeschadet eine komplette Spielrunde in der gegnerischen Basis zu stehen. Die Basis ist die Grundplatte, auf der der Basisturm des Spielers steht.

### 1. Spielvorbereitung:

1. Zuerst einigen sich die Spieler auf eine maximale Anzahl von Tier-Punkten.
2. Anschließend wählen die einzelnen Spieler ihre Panzer und die dazugehörigen Panzerkarten für das Spiel aus. Jeder Panzer besitzt auf seiner Panzerkarte einen Tier-Wert. Die Summe der Tier-Werte aller ausgewählten Panzer dürfen die Anzahl der Tier-Punkte nicht übersteigen.

Beispiel: Die Spieler einigen sich auf 20 Tier-Punkte. Der Spieler A wählt als ersten Panzer einen T-34-85M aus. Dieser Panzer besitzt den Tier-Wert 6. Also werden von den 20 Tier-Punkten 6 Punkte abgezogen. Er hat also noch 14 Tier-Punkte übrig und wählt als zweiten Panzer einen PzKw 2 Luchs aus. Der Luchs hat einen Tier-Wert von 4. Nach Abzug von 4 Punkten von den 14 Tier-Punkten hat der Spieler noch 10 Tier-Punkte übrig. Jeder Spieler kann also so viele Panzer auswählen, bis seine Tier-Punkte aufgebraucht sind.

3. Für jeden ausgewählten Panzer erhält der Spieler einen Befehlsstein und einen HIT-POINT- Anzeiger. Hat ein Spieler 3 Panzer für sein Spiel ausgewählt, bekommt er somit auch 3 Befehlssteine und 3 HIT-POINT- Anzeiger..
4. Jeder Spieler, bzw. jeder Spielgruppe erhalten 1 Basisturm und ein Maßband.
5. Die Zubehörkiste wird am Spieltisch platziert.
6. Jeder Spieler oder jede Spielgruppe platzieren nun den Basisturm auf eine Grundplatte auf dem Spielfeld. Außerdem werden alle ausgewählten Panzer auf der Grundplatte aufgestellt, auf der der eigene Basisturm platziert wurde.
7. Alle Befehlssteine werden in den Beutel aus der Zubehörkiste gesteckt.
8. Alle in der Zubehörkiste befindlichen Würfel werden am Rand des Spielfeldes abgelegt.
9. Nun wird mit einem W6(Würfel mit den Zahlen 1-6) festgelegt, welcher Spieler als erster einen Befehlsstein aus dem Beutel ziehen darf.

## 2. Spielrunden:

1. Der Spieler, der anfangen darf, zieht verdeckt einen Befehlsstein aus dem Beutel. Der Befehlsstein wird dem Spieler übergeben, dem der gezogenen Befehlsstein gehört. Dieser Spieler eröffnet nun das Spiel, in dem er den Befehlsstein neben oder hinten dem Panzer platziert, dem er einen Befehl geben möchte. Nachdem er den Panzer durch ablegen des Befehlssteins festgelegt hat, wählt er eine Befehlsflagge aus der Zubehörkiste aus und steckt diese in den gerade abgelegten Befehlsstein. Durch einstecken der Befehlsflagge wurde der Befehl an den Panzerkommandanten übertragen. Der Befehl kann nun nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Sie können aus folgenden Befehlen auswählen:

1. BEWEGEN: (gelb)Der Panzer kann die auf der Panzerkarte angegebene Entfernung in Zentimeter auf dem Spielfeld zurücklegen.
  2. FEuern: (rot)Der Panzer kann ein Ziel in seinem Sichtbereich auswählen und darauf feuern.
  3. ANGRiff: (rot/gelb)Der Panzer kann die Halbe auf der Panzerkarte angegeben Wegstrecke zurücklegen und dabei feuern. Die Bewegung darf nur in eine Richtung ausgeführt werden. Beim Feuern während der Fahrt muss ein Modifikator von +1 berücksichtigt werden.
  4. HINTERHALT.: (blau)Der Panzer ist feuerbereit, schießt aber nicht. Dafür kann dieser Panzer jederzeit in einer Spielphase des Gegners einmal schießen. Solange der Panzer den Befehl Hinterhalt ausführt, kann dieser Panzer keinen anderen Befehl entgegen nehmen. Der Befehlsstein bleibt so lange mit der Befehlsflagge neben dem Panzer stehen, bis der Befehl Hinterhalt zurückgenommen wurde.
  5. RÜCKZUG: (grün)Der Panzer kann seine Kette reparieren und in die nächste Deckung innerhalb seines Bewegungsradius fahren.
  6. AUfKLÄRUNG: (violett)Der Panzer versucht feindliche Panzer innerhalb seiner Sichtweite aufzuklären. Gegnerische Panzer, die auf freiem Feld stehen sind automatisch aufgeklärt. Für leichte Deckungen muss ein Modifikator +2 zum Aufklärungswert auf der Panzerkarte hinzugerechnet werden. Für schwere Deckungen muss ein Modifikator von 1+ hinzugerechnet werden. Jeder aufgeklärte Panzer wird durch einen Spot- Marker gekennzeichnet.
2. Der Kommandant des Panzers führt den Befehl aus. Die Ausführung des Befehl wird in Kapitel „4.1 Befehlsausführung und Gefecht“ genauer beschrieben.
  3. Der Spieler zieht verdeckt aus dem Beutel einen neuen Befehlsstein und übergibt diesen an den Spieler, dem der Befehlsstein gehört.
  4. Auf diese Weise werden alle Befehlssteine nach und nach aus dem Beutel gezogen und damit jedem Panzer auf dem Schlachtfeld ein Befehl erteilt.
  5. Wurden alle Befehlssteine aus dem Beutel auf die Panzer verteilt und alle Befehle ausgeführt, ist die Spielrunde zusehnde.

## 3. Rundennachbereitung:

1. Alle Befehlsflaggen werden mit Ausnahme der Panzer im Hinterhaltmodus von den Befehlssteinen entfernt. Alle Befehlssteine von zerstörten Panzern werden aus dem Spiel genommen. Die restlichen Befehlssteine mit Ausnahme der Panzer im Hinterhaltmodus werden eingesammelt und in den Beutel gesteckt und gemischt. Die Spot- Marker werden entfernt.
2. Panzern, die keine Hit-Points mehr besitzen, wird der Turm abgenommen und bleiben als Wrack an ihrer letzten Position auf dem Spielfeld stehen.

#### 4. Befehlsausführung und Gefecht:

##### 1. BEWEGEN:

Auf der Panzerkarte ist unter Bewegung die Entfernung in Zentimeter angegeben, die der Panzer mit dem Befehl „Bewegung“ in einer Runde zurücklegen kann. Mit dem Maßband wird die Entfernung abgemessen und der Panzer auf seine neue Position gesetzt. Damit ist der Spielzug für diesen Panzer abgeschlossen.

##### 2. FEUERN:

Das Feuern auf ein gegnerisches Ziel unterteilt sich in 4 Phasen.

##### 1. Sichtprüfung:

Auf der Panzerkarte ist unter „SICHTWEITE“ die Entfernung in Zentimeter eingetragen, die der Kommandant des Panzers sehen kann. Der Spieler kann mit seinem Maßband die Entfernung zum gewünschten Ziel ausmessen, um zu sehen, ob das Ziel gesehen wird. Liegt das Ziel in der Sichtweite des Panzers mit dem Befehl „FEUERN“, kann die „FEUERRATE“ des Panzers ermittelt werden.

##### 2. Feuerrate:

Die Feuerrate für eine Spielrunde des Panzers findet der Spieler auf der Panzerkarte. Dieser Wert zeigt dem Spieler an, wie viele Geschosse dieser Panzer in einer Spielrunde abfeuern kann. Steht unter FEUERRATE der Wert 2, kann dieser Panzer 2 Geschosse abfeuern. Der Spieler kann jetzt entscheiden, ob er ein Ziel mit 2 Geschossen angreift, oder ob er 2 Ziele im Sichtbereich mit jeweils 1 Geschoss bekämpft.



### 3. Trefferprobe:

Mit der Trefferprobe wird in diesem Spiel ermittelt, ob ein Panzer ein gegnerisches Ziel wirksam bekämpft hat. Dazu wird zuerst die Trefferchance für den Beschuss ermittelt. Auf der Panzerkarte unter „GENAUIGKEIT“ ist der Wert angegeben, der bei normalen Beschuss auf offenem Gelände gewürfelt werden muss, damit das Geschoss das Ziel trifft.

BEISPIEL: 2 Panzer stehen sich im offenen Gelände gegenüber. Spieler A feuert mit seinem Panzer ein Geschoss auf den Panzer von Spieler B ab. Der Panzer von Spieler A hat eine Genauigkeit von 3+. Mit dem W6 hat Spieler A eine 4 gewürfelt. Da 4 größer als 3 ist, hat das Geschoss den Panzer von Spieler B getroffen.

Ist der gewürfelte Wert größer oder gleich dem Wert „GENAUIGKEIT“ auf der Panzerkarte, hat das Geschoss das Ziel getroffen.

Ist der gewürfelte Wert kleiner als der Wert „GENAUIGKEIT“ auf der Panzerkarte, hat das Geschoss das Ziel verfehlt.

Diese einfache Trefferprobe ist allerdings nur bei stehenden Fahrzeugen auf offenem Gelände anzuwenden. Deckungen und Bewegungen erschweren das Treffen des Ziels. Deshalb gibt es verschiedene Modifikatoren, die zu der Genauigkeit des Panzers hinzu addiert werden müssen, wenn Deckungen oder Bewegungen eine Rolle spielen.

Bewegt sich der schießende Panzer z.B. während des Schusses (Befehl „Angriff“), muss zur Genauigkeit ein Modifikator von 1 hinzugerechnet werden. Hat der Panzer also eine Genauigkeit von 3+, würde er als stehendes Fahrzeug bei einer 3 oder höher treffen. Befindet sich dieser Panzer in Bewegung, dann würde er das gegnerische Ziel erst bei 4 oder höher treffen.

Steht der Zielpanzer in einer leichten Deckung wie Buschwerk oder Wälder, dann erhöht sich der Genauigkeitswert ebenfalls um den Modifikator 1. Damit müsste der Angreifer seinen Genauigkeitswert von 3+ um 1 erhöhen und würde das Ziel erst ab einer 4 oder mehr treffen.

Befindet sich das Ziel hinter einer schweren Deckung wie Mauern, Gebäuden oder Felsen, muss zum Genauigkeitswert ein Modifikator von 2 hinzugerechnet werden. In diesem Falle würde ein Angreifer mit einer Genauigkeit von 3+ mindestens eine 5 würfeln müssen, damit das Ziel getroffen wird.

Bewegt sich einer der beiden Panzer dabei auch noch muss auch dafür noch ein Modifikator hinzugerechnet werden.

BEISPIEL: Spieler A steht mit seinem Panzer hinter einem Haus und könnte aufgrund seiner Sichtweite auf den Panzer von Spieler B feuern. Dafür müsste er allerdings zuerst seine Deckung verlassen. Also gibt Spieler A seinem Panzer den Befehl „Angriff“. Damit kann der Panzer seine Deckung verlassen und feuern. Damit erhöht sich seine Genauigkeit um den Modifikator 1. Der gegnerische Panzer steht hinter einer schweren Deckung. Hierfür muss Spieler A einen Modifikator von 2 berechnen. Damit berechnet sich die Trefferchance wie folgt:

Genauigkeitswert 3+  
Eigene Bewegung 1+  
Schwere Deckung des Gegners 2+

Somit müsste Spieler A eine 6 würfeln, damit das Geschoss den Panzer von Spieler B trifft.

Ist die Trefferprobe erfolgreich verlaufen, wird für jedes Geschoss, welches sein Ziel getroffen hat eine Durchschlagsprüfung gemacht.

#### 4. Durchschlagsprüfung:

Der Spieler würfelt für jedes getroffene Geschoss einmal mit dem Durchschlagswürfel. Mit diesem 6 seitigen Würfel wird ermittelt, wo das Geschoss in den gegnerischen Panzer eingeschlagen ist, oder ob es von der Panzerung des Gegners abgeprallt ist.

1. Leere Fläche:  
das Geschoss ist abgeprallt oder hat nicht getroffen.
2. Buchstabe K:  
Das Geschoss hat die Kette des Panzers getroffen und beschädigt.
3. Buchstabe T:  
Das Geschoss hat den Turm durchschlagen.
4. Buchstabe W:  
Das Geschoss hat die Wanne durchschlagen.

Ist das Geschoss abgeprallt oder hat die Ketten beschädigt, ist das Geschoss nicht durchgeschlagen und hat damit keinen Schaden verursacht.

Hat das Geschoss den Turm oder die Wanne getroffen, werden dem getroffenen Panzer so viele Hit-Points abgezogen, wie der angreifende Panzer an Feuerkraft besitzt. Diesen Wert findet der Spieler auf der Panzerkarte unter „FEUERKRAFT“.

BEISPIEL: Panzer A feuert mit 2 Geschossen auf Panzer B. Panzer A hat eine Feuerkraft von 120 und Panzer B hat noch 340 Hit-Points. Beide Geschosse treffen den Panzer B. Spieler A würfelt mit 2 Durchschlagswürfeln und würfelt ein „K“ und ein „T“. Panzer B erleidet einen Kettenschaden und kann sich 1 Runde lang nicht bewegen. Mit dem 2. Geschoss durchschlägt Panzer A den Turm des Panzer B und verursacht damit 120 Schadenspunkte. Damit besitzt Panzer B nur noch 220 Hit-Points.

Hat ein Panzer keine Hit-Points mehr ist der Panzer zerstört.

#### 3. ANGRIFF:

Dieser Befehl wird in der Regel einem Panzer gegeben, der sich hinter einer schweren Deckung befindet und sich zum feuern zuerst bewegen muss. Ein Panzer mit dem Befehl „ANGRIFF“ kann sich die halbe Entfernung des Wertes „BEWEGUNG“ auf seiner

Panzerkarte in eine Richtung bewegen und dabei feuern. Dabei muss bei der Treffergenauigkeit durch die eigene Bewegung ein Modifikator von 1 angewendet werden. Beim Feuern gelten die unter „FEUERN“ beschriebenen Phasen.

4. HINTERHALT:

Dieser Befehl versetzt den Panzer in eine Lauerstellung. Er kann sich weder bewegen, noch kann er in seiner eigenen Runde feuern. Solange dieser Panzer im Hinterhaltmodus ist, kann er auch keine neuen Befehle entgegen nehmen. Dafür kann dieser Panzer aber, sobald er seine Lauerstellung eingenommen hat jederzeit einen anderen Spielzug unterbrechen und feuern. Durch die Lauerstellung bekommt ein Panzer mit dem Befehl Hinterhalt einen Modifikator von -1 auf seine Genauigkeit. Hat dieser Panzer eine Genauigkeit von 3+, trifft er das gegnerische Ziel dann auch schon bei einer 2 oder mehr. Nach dem feuern ist der Befehl „Hinterhalt“ hinfällig.

5. RÜCKZUG:

Mit diesem Befehl kann eine Panzerbesatzung versuchen seine beschädigte Kette zu reparieren und sich die halbe Entfernung des Wertes „BEWEGUNG“ auf seiner Panzerkarte in eine Richtung bewegen. Dazu würfelt der Spieler mit einem W6 und vergleicht die gewürfelte Zahl mit dem Wert Instantsetzung auf der Panzerkarte. Ist der gewürfelte Wert gleich oder größer dem Instanhaltungswert wurde die Kette erfolgreich repariert und der Panzer kann sich zurückziehen.

5. Besonderheiten:

In einem Gefecht gibt es viele Situationen, in denen besondere Regeln angewendet werden müssen oder können.

1. HULL-DOWN: Ein Panzer steht hinter einer schweren Deckung, allerdings ist sein Turm über einer Mauer oder über der Deckung zu sehen. Diese Position wird als HULL-DOWN bezeichnet.

In diesem Falle kann der Angreifer anstatt die 2+ Modifikation für die schwere Deckung auch versuchen nur den Turm mit seinen Geschossen zu treffen. Dies muss der Angreifer allerdings vor dem Feuern laut ansagen. Nun wird wie unter „Feuern“ beschrieben eine Trefferprobe ohne eine Modifikation für schwere Deckungen durchgeführt. Anschließend werden mit den Durchschlagswürfeln alle Treffer auf Durchschlag geprüft. In diesem Falle werden dann allerdings nur Durchschläge mit dem Buchstaben „T“ für Turm als Durchschlagstreffer gewertet.

2. Zwei Panzer stehen sich frontal Wanne an Wanne gegenüber. In diesem Falle kann ein Panzer den anderen Panzer nicht mehr in die Ketten und auch nicht mehr in die Wanne schießen, da das Geschütz nicht so weit gesenkt werden kann. In diesem Falle zählen auch nur Turmtreffer mit dem Durchschlagswürfel.

Nach diesen Regeln wird Runde für Runde gespielt, bis ein Spieler alle gegnerischen Panzer zerstört hat, oder bis er einen Panzer eine komplette Runde auf der gegnerischen Basisplatte platzieren konnte, ohne dass dieser Schaden genommen hat.

# DECKUNG:

Ein Panzer befindet sich immer dann in einer Deckung, wenn aus Sicht des Angreifers der Panzer zu 50% durch die Deckung verdeckt wird.

## Liste „Leichte Deckungen“:

Holzwände

Zäune

Büsche

Wald

## Liste „Schwere Deckungen“:

Steinhäuser

Mauern

Felsen

Erdwälle

# Panzerkarten:



## PZ.Kpfw. II Luchs

STUFE:	4
HIT-POINTS:	310
BEWEGUNG:	60
SICHTWEITE:	100
AUFKLÄRUNG:	1+
GENAUIGKEIT:	3+
FEUERRATE:	10
FEUERKRAFT:	30
INSTANTSETZUNG:	3+





# AMX 12t

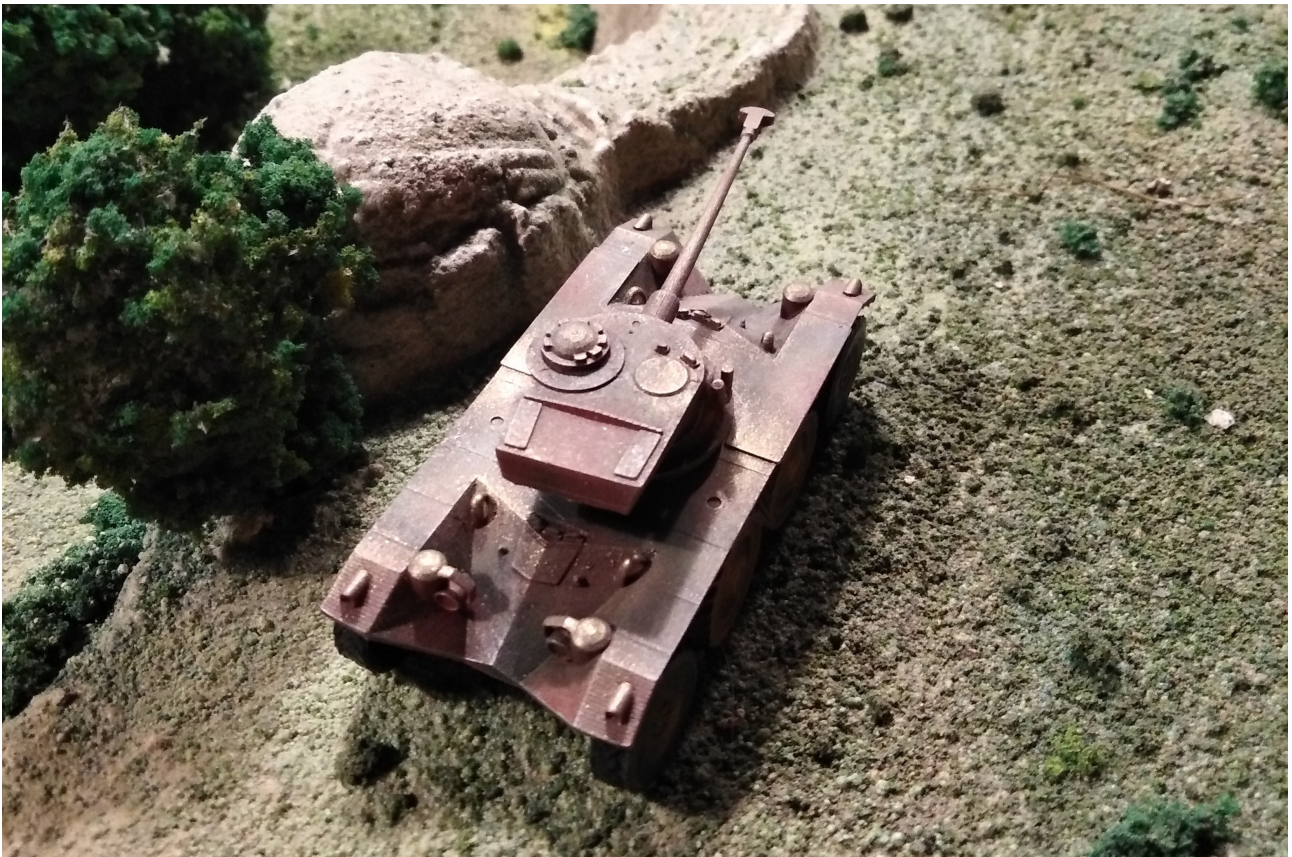
STUFE:	6
HIT-POINTS:	580
BEWEGUNG:	60
SICHTWEITE:	100
AUFKLÄRUNG:	1+
GENAUIGKEIT:	2+
FEUERRATE:	4
FEUERKRAFT:	110
INSTANTSETZUNG:	3+



# T-80

STUFE:	4
HIT-POINTS:	350
BEWEGUNG:	60
SICHTWEITE:	100
AUFKLÄRUNG:	1+
GENAUIGKEIT:	2+
FEUERRATE:	6
FEUERKRAFT:	50
INSTANTSETZUNG:	3+





# EBR 75 FL 10

STUFE:	8
HIT-POINTS:	950
BEWEGUNG:	70
SICHTWEITE:	80
AUFKLÄRUNG:	1+
GENAUIGKEIT:	1+
FEUERRATE:	2
FEUERKRAFT:	170
INSTANTSETZUNG:	2+





# T-34-85M

STUFE:	6
HIT-POINTS:	720
BEWEGUNG:	40
SICHTWEITE:	80
AUFKLÄRUNG:	2+
GENAUIGKEIT:	3+
FEUERRATE:	1
FEUERKRAFT:	180
INSTANTSETZUNG:	3+



# IS-2

STUFE:	7
HIT-POINTS:	1280
BEWEGUNG:	20
SICHTWEITE:	60
AUFKLÄRUNG:	3+
GENAUIGKEIT:	3+
FEUERRATE:	1
FEUERKRAFT:	390
INSTANTSETZUNG:	3+





# Tiger I

STUFE:	7
HIT-POINTS:	1400
BEWEGUNG:	20
SICHTWEITE:	60
AUFKLÄRUNG:	3+
GENAUIGKEIT:	2+
FEUERRATE:	2
FEUERKRAFT:	160
INSTANTSETZUNG:	4+



## E-25

STUFE:	7
HIT-POINTS:	830
BEWEGUNG:	50
SICHTWEITE:	90
AUFKLÄRUNG:	1+
GENAUIGKEIT:	1+
FEUERRATE:	2
FEUERKRAFT:	140
INSTANTSETZUNG:	2+