

# BLITZANGRIFF

## SZENARIO ÜBERSICHT


Blitzangriff ist ein ideales Szenario für euer erstes Dropzone Commander Spiel. Das Szenario ist ausgeglichen, und beide Streitkräfte haben dasselbe Ziel. Einige Missionsziele wurden innerhalb einer Gruppe von Gebäuden mitten im Herzen der Kampfhandlungen entdeckt. Euer Ziel ist es die Gebäude zu betreten, die Missionsziele zu finden und sicherzustellen, sowie sie zu extrahieren, bevor der Gegner die Chance hat dasselbe zu tun.


Das folgende Szenarioschaubild soll euch einen Anhaltspunkt geben, wie ihr das Spielfeld unter Zuhilfenahme der Gebäude und Marker aus diesem Starterset aufbauen könnt. Ihr müsst euch nicht exakt an den Aufbau halten, aber es ist eine gute Ausgangssituation.

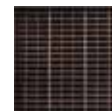
### TISCHKANTE SPIELER 1






### LEGENDE


 **Missionszielmarker**  
1 Siegpunkt wert, wenn am Ende des Spiels kontrolliert; 2 Siegpunkte wert, wenn über die eigene Tischkante extrahiert.

 **Große Gebäude**  
Standard-Bauweise, jeweils 30 LP (Seite 35).



  **Normale Gebäude**  
Standard-Bauweise, jeweils 20 LP (Seite 35).

 **Kleine Gebäude**  
Standard-Bauweise, jeweils 10 LP (Seite 35).

 **Straße**  
»Hervorragender Boden«: Bonus von +2 Zoll auf Bewegungsgeschwindigkeit (Seite 33). Gilt nicht für Antigravfahrzeuge.

### TISCHKANTE SPIELER 2

#### REGELN UND ANMERKUNGEN

- 1 Stellt die Armeen so auf, wie sie in den Armee Referenzbögen gezeigt werden. Die Streitkräfte sind ausgeglichen, und beide wurden bereits mit Blick auf den Standard-Armeepan im Regelbuch zusammengestellt (Seite 21).
- 2 Alle Kampfgruppen in diesem Szenario beginnen das Spiel In Bereitschaft.
- 3 Die Spieldauer beträgt 6 Runden. Schützt eure Landungsschiffe, denn Geschwindigkeit ist der kritische Faktor, um eure Missionsziele sicher über die Tischkante zu bringen!
- 4 Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende von Runde 6 gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Einheitenpunkten (die addierten Punktkosten aller zerstörten feindlichen Einheiten).
- 5 Dieses Szenario basiert auf »Eine günstige Gelegenheit« (Seite 60). Die vollständige Version enthält die Regeln, die ihr für größere Spiele benötigt, sowie die Variante »Primärziel«. Die Regeln dieser Variante können auch für »Blitzangriff« benutzt werden.
- 6 Die meisten Szenarios im Regelbuch verwenden eine Tischgröße von 1,20m auf 1,20m. Mit den Armeen in diesem Starterset können die meisten von ihnen aber auch auf dem beiliegenden kleineren Plan gespielt werden.