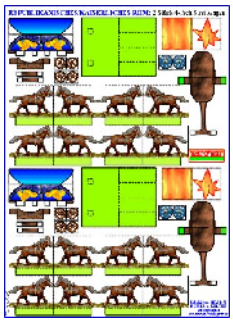
MfM-HISTORIEN GRUNDREGELN

ANTIKE STREITWAGEN

Willkommen bei der MfM-Strategiespiel Reihe. Hier kannst du mit einfachem Spielzubehör die Geschichte nachspielen. Du musst nur deine Figuren und Ausrüstungen zusammenbasteln. Damit du dich leichter beim Basteln zurecht findest liegt eine MfM-Bastelanleitung bei.

MfM-Historienreihe behandelt die Antiken Völker unserer Geschichte.
Es ist ein einfaches aber trotzdem sehr vielseitiges Strategiespiel für 2 oder mehr Personen über 8 Jahre. Die Handlung ist leicht an die Weltgeschichte orientiert.



Das Motto lautet: **Die Geschichte spielerisch erleben.**

Mit MfM kannst du BASTELN-, SPIELEN- und SAMMELN.

Im **Spielset 1**, HISTORIEN GRUNDREGEL, sind die Regel für Kämpfer zu Fuß und alle wichtigen Grundregeln beschrieben.
Beim **Spielset 2** hast du die ANTIKE REITEREI kennen gelernt. Nun geht es weiter mit **Spielset 3**, den ANTIKEN STREITWAGEN.

1. ANTIKE STREITWAGEN:

Wie uns die Geschichte lehrte, schaffte es die Menschheit zu allen Zeiten die jeweils gegenwärtige Bewaffnung zu modifizieren, neue Erfindungen einzuführen und innovative Möglichkeiten seine Feinde in das Jenseits zu bringen zu perfektionieren. Eine dieser Erfindung waren die Streitwagen. Sie haben wohl die Geschichte der Kriegsführung am meisten geprägt.

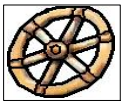
1.1. STREITWAGEN BEI MFM:

Kelten, Römer, Ägypter und andere antiken Völker, setzten Streitwagen für kriegerische Zwecke ein. Streitwagen richtig eingesetzt brachten oft den Sieg bei einem Kampf ein. Auch bei MfM kannst du nun Streitwagen einsetzen. Die Streitwagen kommen am Beginn des Spieles mit einen Lenker oder einer gesamten Besatzung in das Spiel.

Wie dir sicher bei den Streitwagen-Bastelbögen aufgefallen ist, gibt es bei MfM für die Streitwagenlenker und Streitwagenkrieger auch jeweils eine als Fußkämpfer. Dies kommt daher, weil du während des Spiels deine Figur auch vom Streitwagen absteigen lassen kannst, oder die Zugtiere scheiden aus. Somit scheidet auch der Streitwagen aus.

Eine Figur mit dem Symbol **schwarzes Pferd** darf das Spiel beritten, auf einem Streitwagen **oder** zu Fuß beginnen.

Eine Figur mit dem Symbol **rotes Pferd** darf das Spiel **nur** beritten (auf einem Reittier, nicht auf einem Streitwagen) beginnen. Sie darf aber während des Spieles, nach dem absteigen, auch einen Streitwagen lenken



Eine Figur mit dem Symbol **Rad** gilt als Streitwagen-Infantrie. Sie kann als Streitwagenlenker eingesetzt werden. Grenzt sie direkt an einen eigenen Streitwagen an so wird sie bei einem Fernangriff wie die Streitwagenbesatzung behandelt. (siehe Streitwagen-Infantrieregel)

Also das heißt: **Jede Figur mit dem Symbol kann einen Streitwagen lenken, Reiten und darf auch zu Fuß das Spiel beginnen.**

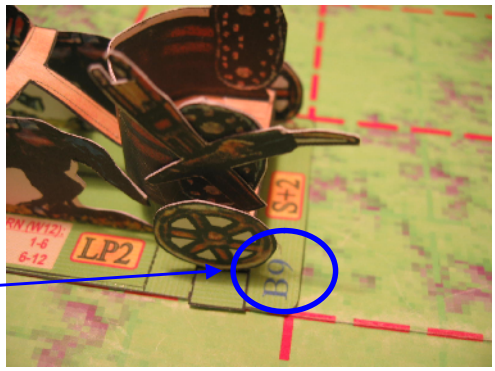
Jede Figur mit dem Symbol kann Reiten und darf nur beritten eingekauft werden.

Jede Figur mit dem Symbol darf einen Streitwagen lenken und gilt als Streitwagen-Infantrie

2. BEWEGEN VON STREITWAGEN:

Auch für Streitwagen gilt das gleiche wie für die Reiter oder den Kämpfern zu Fuß.

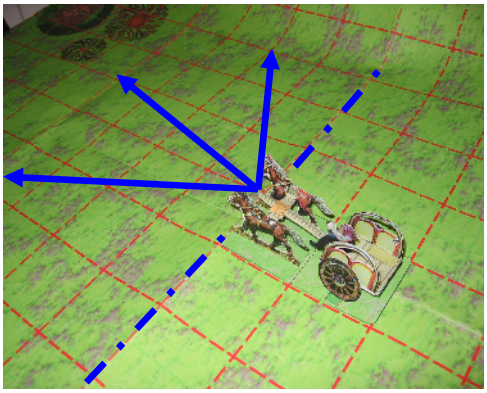
Man kann sie auch über eigene Figuren bewegen. Die max. Bewegungsweite findest du hinten mit der Bezeichnung z.B. **B9** auf dem Streitwagen, der Wertetabelle oder im Völkerheft. Weniger Bewegungen kann man aber immer machen.



Der Streitwagen kann sich entweder vorwärts, oder schräg bewegen. **Beachte aber das du nur in eine Richtung ziehen kannst**.

Dann kannst du deinen Streitwagen umdrehen bzw. die Richtung wechseln und in der nächsten Runde wieder angreifen lassen.

Also im Kreis fahren lassen gilt nicht. Das ist für die Aktion Anfahren sehr wichtig. Falls nicht anders angegeben, können z.B. die meisten Streitwagen mit Pferden 9 Felder weit ziehen. Streitwagen haben auch noch die Möglichkeit Figuren anfahren zu können (Anfahrprobe).



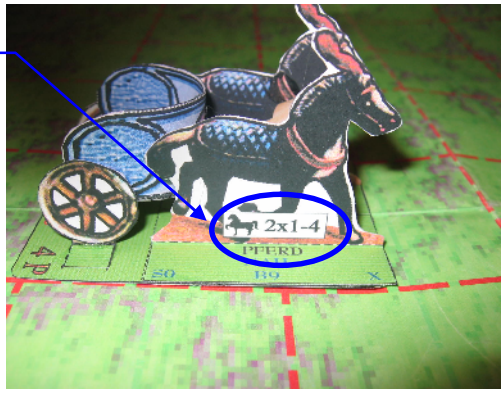
Jedes Feld am Spielplan kostet Bewegungspunkte. Ein Wiesenfeld z.B. 1 Punkt, ein kl. Gebüschfeld 2 Punkte, ein großes Gebüschfeld 3 Punkte usw.
(siehe Geländefeldtabelle im Historien Grundregelheft)

Also das heißt: **Man kann sich über eigene und befreundete Figuren bewegen. Bewegungsrichtung entweder vorwärts oder schräg. In Kreis reiten gilt nicht. Man kann sich kürzer Bewegen als man kann. Bewegungsweite steht beim Wert B auf dem Streitwagen, Wertetabelle oder Armeeheft. Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN.**
Jedes Feld kostet Bewegungspunkte laut der Geländefeldtabelle.

3. FIGUREN ANFAHREN:

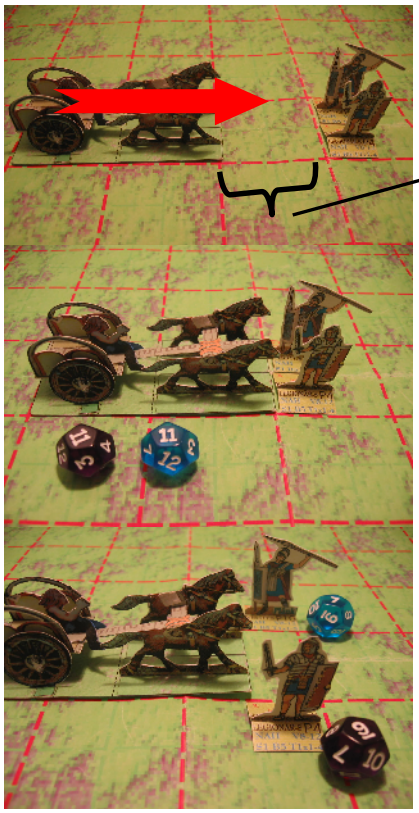
Deine Streitwagen können sich genau so über eigene Figuren bewegen wie deine Kämpfer zu Fuß oder Reiter. Steht aber eine geg. Figur im Weg, so kannst du diese anfahren.

Der Wert des Anfahrens findest du hier.



Du machst dann eine Anfahrprobe auf zwei Felder, und schaust ob die angefahrene Figur einen Lebenspunkt verliert und ausscheidet oder sich mit einem Sprung zur Seite retten kann.

Bei der Anreitprobe gilt nur der Rüstungsschutz der Figur, nicht aber der Geländeschutz!



Damit du auch wirklich eine Figur anfahren kannst braucht dein Streitwagen, genauso wie dein Reiter und Weitkämpfer, einen **Anlauf von 2 Bewegungsfelder**.

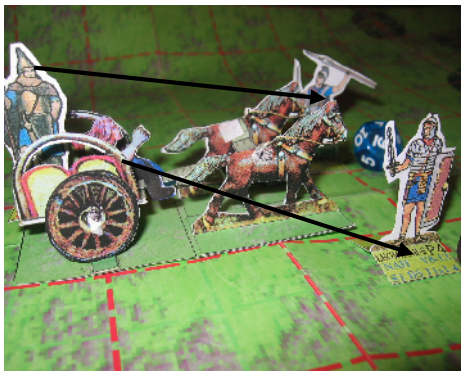
Man zieht den Streitwagen vor die Figuren die man anfahren möchte.
Dann darfst du mit zwei oder mehr 12-seitige Würfel eine Anfahrprobe machen.

Bei einem leichten Streitwagen mit zwei Pferden z.B. gilt die Anreitprobe 2x 1-4. Steht nur eine Figur davor muss sie beide Sprungproben machen.

Hast du nun die geg. Figur angefahren so endet dein Bewegungszug automatisch.

Du bleibst auf dem Feld stehen wo die geg. Figuren gestanden hat bevor sie die Sprungprobe gemacht hat.

3.1 SPRUNG GEGLÜCKT:



Die geg. Figur wird nach seinem geglückten Sprung auf ein angrenzendes freies Feld gestellt.

Wurde vor der Bewegungsphase des Streitwagens noch keine Angriffsaktion (Nah oder Fernkampf der Besatzung) getätigt so kann sie jetzt erfolgen.
Es kann der Lenker und der Krieger kämpfen. Hat der Krieger schon einen Fernkampf gemacht so kann er Nah nicht mehr mitkämpfen.

Wenn nun z.B. der Schwertkämpfer deines Freundes zwar einen geglückten Sprung machen konnte, aber keinen freien Platz hat wo er hinspringen könnte, dann ist das Pech und er verliert ein Leben.

Beim anfahren, wie auch beim anreiten, sollte man besser alle Streitwagen oder Reiter gleichzeitig ziehen lassen und erst dann den die Probe ausführen. So ist der Erfolg des Anfahrens höher.
Da die verteidigende Figur weniger Felder frei hat um sich retten zu können.

Es ist auch erlaubt eine Figur einzukreisen wenn es sich die Möglichkeit ergibt. Das ist zwar fies aber wirkungsvoll.

Du verzichtest zwar auf zwei oder dreimal anreiten, hast aber dafür 100 % eine Figur ausgeschaltet oder einen Lebenspunkt abgerungen.

3.2 SPRUNG VERPATZT:

Wird der Sprung verpatzt so ist das Pech und die Figur verliert ein Leben. Für die meisten der Figuren bedeutet dies, das sie ausscheiden müssen da sie nur über einen Lebenspunkt verfügen.

Ein Held oder Feldherr hat natürlich mehr Lebenspunkte. Können sie nicht auf ein freies Feld springen, **bleiben sie auf dem Feld stehen wo sie waren**. Hast du mit deiner anreitenden Figur vor deiner Bewegungsphase noch keine Angriffsaktion getätigt, so kannst du sie jetzt noch machen.

3.3 ANFAHRPROBE FUSSKÄMPFER (1Feld):

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen gegen Fußkämpfer (1 Feld) 2x1-4:

1-4	5-12
Figur scheidet aus	Figur kann sich auf ein freies angrenzendes Feld retten

Geländeschutz gilt nicht bei der Anreitprobe. Der Rüstungsschutz wird eingerechnet! Figur mit Schutz +1 scheidet erst bei 1-3 aus usw.

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen bei Fußkämpfer mit Rüstungsschutz:

Rüstungsschutz	S 0	S 1	S 2	S 3 od. mehr
ANREITPROBE	1-4	1-3	1-2	1

Die Anfahrprobe kannst du immer machen. Auch wenn die Figur deines Freundes eine Super Rüstung von S4 hätte. Er kann nie unter 1 kommen egal wie viel Schutz er hat.

Du kannst nur solche Figuren anfahren die ein kleineres Board (Standflächen) haben als dein eigener Streitwagen. Ein Streitwagen kann keinen anderen Streitwagen oder andere Figur anfahren wenn die Standfläche gleich groß oder größer ist.

Also das heißt: **Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN.**
Dazu brauchst du 2 Bewegungsfelder abstand um Figuren, je nach Breite des Streitwagens, Anfahren zu können. Dann mach mit deinen W-12 die Anfahrprobe. Der Wert der Probe steht beim Symbol Pferd z.B. 2x1-4. Rüstungsschutz erleichtert die Probe. Geländeschutz gilt nicht. Bei nicht bestehen der Probe verliert die Figur einen Lebenspunkt. Die meisten Figuren scheiden dadurch aus.

Figuren mit 2 LP , 3 LP oder sogar auch mit mehr LP bleiben auf ihrem Feld stehen und verlieren nur einen Lebenspunkt.

3.4 ANFAHRPROBE REITER (2 Felder):

Will man einen Reiter anfahren so zieht man sich **2 Punkte** von seiner Anfahrprobe ab. Egal ob die Sprungprobe gelingt oder nicht die überlebende Figur bleibt stehen wo sie war.

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen (1-4) gegen Reiter:

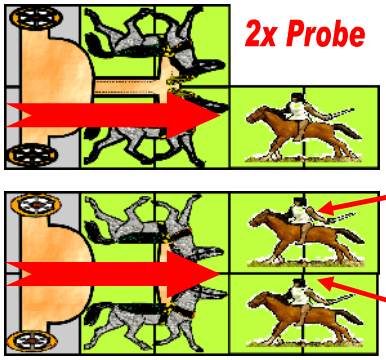
(1-4 minus 2 =) 1 - 2	(5-12 minus 2 =) 3 - 12
Reittier verliert 1 LP	Reiter kann sich auf ein freies angrenzendes Feld retten

Geländeschutz gilt nicht bei der Anreitprobe. Der Rüstungsschutz wird eingerechnet! Figur mit Schutz +1 scheidet erst bei 1-1 aus usw. Gelingt die Sprungprobe nicht verliert das Reittier 1 LP. Die meisten Reittiere werden so ausgeschaltet.

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen bei Reiter mit Rüstungsschutz:

Rüstungsschutz	S 0	S 1	S 2	3 od. mehr
ANREITPROBE	1 - 2	1	1	1

Die Anfahrprobe kannst du immer machen. Auch wenn die Figur deines Freundes eine Super Rüstung von S4 hätte. Er kann nie unter 1 kommen egal wie viel Schutz er hat.



Du kannst nur Figuren Anfahren die ein kleineres Board (Standflächen) haben als dein Streitwagen. Wenn du nur einen Reiter anfahren willst, so kannst du mit beiden (od. mehr) Würfel die Anfahrprobe machen.

Kannst du zwei Reiter anfahren so würfle für **jeden Reiter einmal** mit einem Würfel die Anfahrprobe.

Also das heißt: **STREITWAGEN die REITER ANFAHREN wollen müssen sich 2 PUNKTE bei ihrer Anfahrprobe abziehen.**
Dann mach mit einem W-12 die Anfahrprobe. Rüstungsschutz erleichtert die Probe. Geländeschutz gilt nicht. Bei nicht bestehen der Probe wird das Reittier ausgeschaltet. Misslingt gleichzeitig eine zweite oder weitere Anfahrprobe so verliert erst der Reiter einen Lebenspunkt.
Figuren mit 2 LP , 3 LP oder sogar auch mit mehr LP verlieren nur einen Lebenspunkt. Die Figur bleibt immer auf ihrem Feld stehen.

3.5 ANFAHRPROBE STREITWAGEN (4 und mehr Felder):

Will man einen kleineren Streitwagen oder eine Figur mit mind. 4 Felder anfahren, so zieht man sich **3 Punkte** von seiner Anfahrprobe ab. Egal ob die Sprungprobe gelingt oder nicht die überlebenden Figur oder Streitwagen bleiben stehen wo sie waren.

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen gegen kleineren Streitwagen:

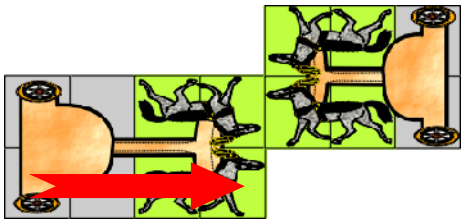
(1-4 minus 3 =) 1 - 1	**(5-12 minus 3 =) 2 - 12**
Zugtiere verlieren 1 LP	Streitwagen passier nichts

Geländeschutz gilt nicht bei der Anreitprobe. Der Streitwagenschutz wird eingerechnet!
(Ein Streitwagen oder eine Figur mit mind. 4 Felder erleidet nur bei einer 1 einen Schaden)

Anfahrprobe z.B. leichter Streitwagen bei Streitwagen mit Schutz:

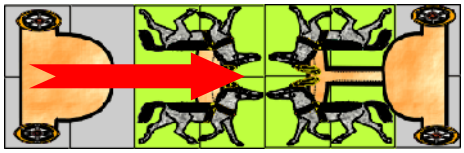
Rüstungsschutz	**S 0**	**S 1**	**S 2**	**S 3 od. mehr**
ANREITPROBE	**1**	**1**	**1**	**1**

Die Anfahrprobe kannst du immer machen wenn dein Streitwagen größer ist auch wenn der Streitwagen deines Freundes eine Super Schutz von S4 hätte. Er kann nie unter 1 kommen egal wie viel Schutz er hat. Bei einer 1 scheidet immer ein Zugpferd aus.

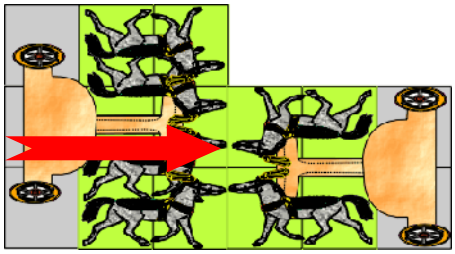


Du kannst nur Streitwagen anfahren die ein kleineres Board (Standflächen) haben als dein Streitwagen. z.B. 8F-Streitwagen gegen einen 6F-Streitwagen.

Kannst du nur einen Teil anfahren so kannst du auch nur **mit einem** Würfel **1xW12** die Anfahrprobe machen.



Hier siehst du einen 8F-Streitwagen gegen einen 6F-Streitwagen
In diesen Fall kannst du die Anfahrprobe mit 2xW12 machen.

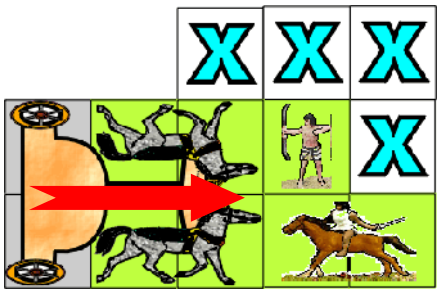


Hier siehst du einen 9F-Streitwagen gegen einen 6F-Streitwagen

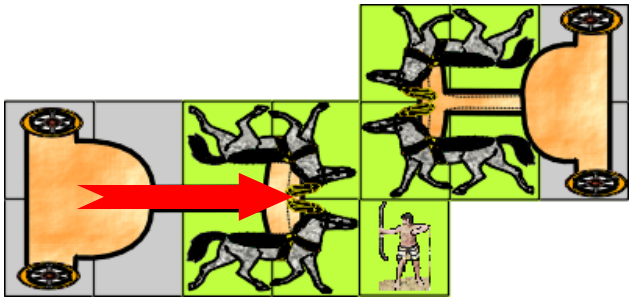
In diesen Fall kannst du die Anfahrprobe mit 3xW12 machen.

3.6 ANFAHRBEISPIELE:

Es wird während deiner MfM-Spiele verschiedene Anfahraktionen geben. Hier sind ein paar davon beschrieben:



Ein 6F-leichter Streitwagen fährt gegen einen Reiter und einen Fußkämpfer.
Der Fußkämpfer muss seine Probe z.B. bei 1-4 machen. Besteht er die Probe muss er sich auf ein X Feld stellen.
Der Reiter kann seine Probe um 2 Punkte vereinfacht machen. Statt 1-4 nur mit 1-2. Besteht er seine Probe so bleibt er stehen wo er war. Schafft er sie nicht so scheidet das Pferd aus und der Reiter bleibt am Streitwagen stehen. Dadurch kann der Streitwagen auch nicht nachrücken.



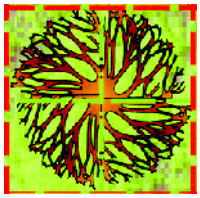
Sprungprobe des Fußkämpfers wie im ersten Beispiel. Der Fußkämpfer muss seine Probe bei z.B. 1-4 machen.

Der kleinere Streitwagen braucht nur **eine** Probe um 3 Punkte vereinfacht ablegen.
Statt 1-4 nur noch bei einer 1. Der Streitwagen kann auch in diesen Fall nicht nachrücken.

4. STREITWAGEN IM GELÄNDE:

Das Fahren im Gelände natürlich gewisse Nachteile hat ist normal. Da Streitwagen größer sind als Figuren zu Fuß erhalten sie z.B. auf den Gebüschfeldern nicht den Geländeschutz +2 oder +3. Aber den Nachteil das sie langsamer werden bleibt ihnen aber erhalten.
Unter Gelände (siehe 9. Geländefelder) verstehen wir kleine Bäume, große Bäume, kl. Gebüsche, gr. Gebüsche, dichte Bäume (z.B. Tannen), Felsen, Wasser usw.

4.1 DURCH GEBÜSCHE HINDURCHFAHREN:



Gebüsche können normal betreten und verlassen werden wie bei einem Fußkämpfer.
Auch hier zählt das kleine Gebüschfeld 2 Bewegungspunkte und das große Gebüschfeld 3 Bewegungspunkte.

Der Schutz von Gebüschen (gr. oder kl. Gebüschfelder) gilt aber nicht für die Streitwagen, da sie zu groß sind und das Gebüschfeld niedertrampeln würde.

Also das heißt: **Streitwagen können Gebüsche normal betreten und verlassen ohne eine Probe machen zu müssen. Sie erhalten aber wenn sie sich auf Gebüschfelder befinden keinen Geländeschutz. Der Nachteil aber, das sie langsamer werden bleibt ihnen erhalten.**

4.2 UNTER BÄUME DURCHFAHREN:

Baumstammfeld

Bei den Bäumen kann das **Baumstammfeld nicht befahren** werden.
Bei den X **Baumastfelder** besteht die Gefahr das die Besatzung vom Streitwagen fällt oder ein Pferd stürzt über eine Wurzel oder ähnliches.

Pro Baum muss deshalb einmal eine Baumastprobe gemacht werden. Egal wie viel Rüstungsschutz dein Streitwagen und die Besatzung hat, er hilft dir bei der Baumastprobe nicht! Der Geländeschutz bei Baumastfelder entfällt für den Streitwagen auch.

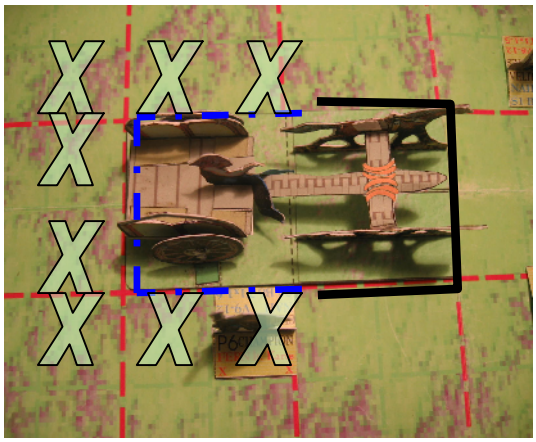
Baumastprobe:

1-2	3-4	5-12
Zugtiere verlieren 2 LP Spielzug des Streitwagens (der Besatzung) beendet!	Zugtiere verlieren 1 LP Spielzug des Streitwagens beendet!	Es passiert nichts! Spielzug geht weiter!

Bei 1-4 ist der Spielzug der Besatzung beendet. Bei 5-12 geht der Spielzug weiter.

Also das heißt: **Kommt ein Streitwagen auf ein Baumastfeld von einem Baum, so muss er sofort, einmal, die Baumastprobe machen. Würfelst du 5-12 so klappt die Probe und der Streitwagen kann seinen Spielzug weiter ausführen.**
Bei 1-2 hast du Pech gehabt und die Zugtiere verlieren 2 LP. In den meisten Fällen scheidet der Streitwagen aus. Der Spielzug der Besatzung ist zu Ende.
Bei 3-4 verlieren die Zugtiere 1 LP. Auch hier ist der Spielzug der Besatzung aus.

5. ABSTEIGEN und AUFSTEIGEN:



Um im Gelände besser kämpfen zu können musst du manchmal Figuren vom Streitwagen absteigen oder aufsteigen lassen können.

Es kann sein damit du den Gebüschschutz für deine Figur erhältst, den du als Streitwagenbesatzung nicht hättest.

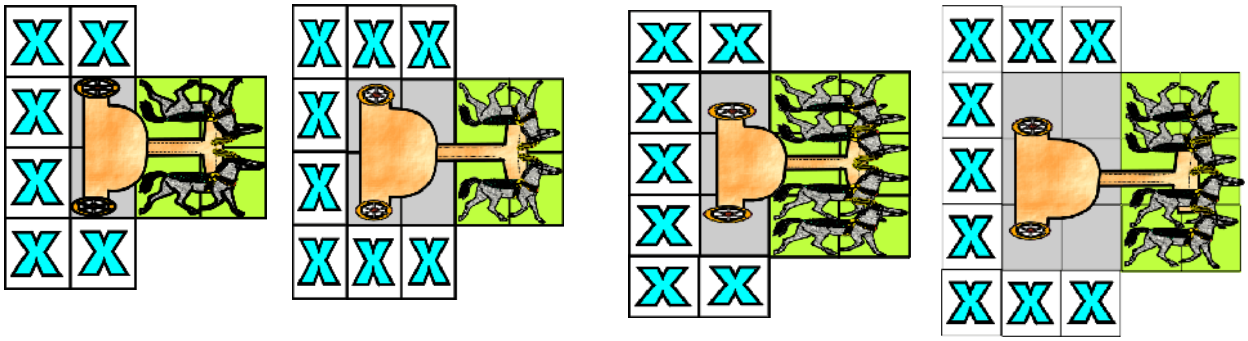
Du kannst deine Besatzung für 1 Bewegungspunkt absteigen lassen.

Bei diesen Keltischen Streitwagen stellst du die Figur zu Fuß neben den Streitwagen auf ein Feld mit X . Die schwarze Linie (Bereich der Pferde) gilt nicht als Absteig-Aufsteigzone.

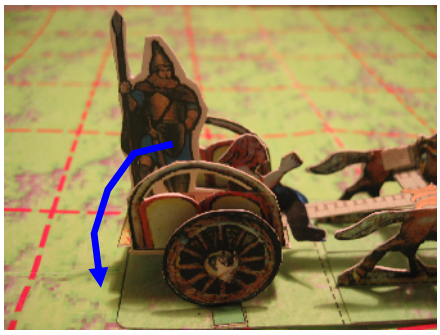
5.1 AUFSTEIG - und ABSTEIGZONE:

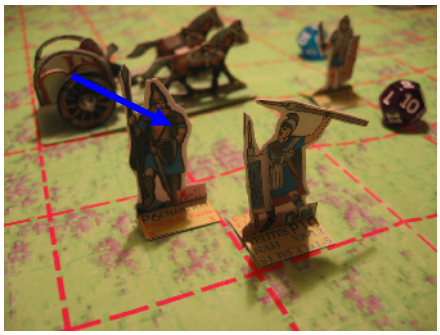
Es gibt verschieden Größen von Streitwagen. Bei allen gilt aber, der Bereich der Pferde gilt nicht als Aufsteig- oder Absteigzone.

6-Felder Streitwagen **8-Felder Streitwagen** **9-Felder Streitwagen** **12-Felder Streitwagen**



5.2 RESTBEWEGUNGEN NACH DEM ABSTEIGEN:





Um nach dem Absteigen die Restbewegung des Streitwagen (kann aber nie mehr sein als die Figur zu Fuß hat) machen zu können, musst du die Probe auf den NAHWERT deiner Figuren würfeln.

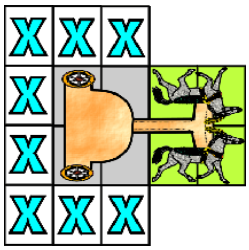
z.B. Der Streitwagen (B9) hat sich 5 Felder bewegt so kann die Besatzung absteigen (kostet 1 Bewegungspunkt) und sich noch 3 Felder weiter bewegen.

Das sind 5 Bewegungen fahren + 1 Bewegung absteigen + 3 Restbewegungen zu Fuß = 9 Bewegungspunkte, das entspricht der Gesamtreichweite des Streitwagen.

Hast du mit deiner Besatzung, in deiner Spielrunde, noch keinen Kampf ausgeführt (Anfahren gilt nicht als Kampf), kannst du diese natürlich auch noch ausführen. Beachte aber, das ein sich bewegender Fernkämpfer, einen Abzug erhält.

Also das heißt: **ABSTEIGEN kostet 1 Bewegungspunkt. Du kannst entweder vor dem Absitzen kämpfen oder nachher.**
Hast du noch Restbewegungen über und möchtest sie nützen, so musst du auf deinen Figuren Nachkampfwert NAH würfeln. Gelingt dir die Probe so kannst du die Restbewegung noch ausführen. Sie kann aber nie mehr sein als der B-Wert deines Kämpfers zu Fuß.

5.3 AUFSTEIGEN:



Um eine Figur auf einen Streitwagen aufsteigen lassen zu können, muss sie sich in der Aufstellungszone (Felder mit X) befinden .

Das Aufsteigen kostet 1 Bewegungspunkt.

AUFSTEIGEN IN EINEN STREITWAGEN MIT LENKER:
Befindet sich ein Lenker auf dem Streitwagen entfällt die Probe auf den Nahkampfwert und die Restbewegung kann verwendet gezogen werden.

Ein Krieger benötigt z.B. 3 Bewegungsfelder um zu seinem Streitwagen zu kommen. Damit er aufsteigen kann braucht er noch 1 Bewegungspunkt (Der Bewegungspunkt wird immer vom Streitwagen gerechnet). Somit hat er 4 Bewegungspunkte verbraucht.
Seine 5 Restbewegungspunkte des Streitwagen kann er dadurch ausnützen weil sein Lenker schon im Streitwagen ist. Er kann deshalb eine geg. Figur anfahren oder wenn er noch keine Kampfaktion ausgeführt hat auch noch einen Nahkampf /Fernkampf ausüben.

AUFSTEIGEN IN EINEN STREITWAGEN OHNE LENKER:
Damit du nach dem Aufsteigen auch noch die **Restbewegung** des Streitwagen ausnützen kannst, musst du auf den NAHKAMPFWERT deines LENKERS würfeln.

Ein Krieger benötigt z.B. 3 Bewegungsfelder um zu seinem Streitwagen zu kommen. Damit er aufsteigen kann braucht er noch 1 Bewegungspunkt (Der Bewegungspunkt wird immer vom Reiter gerechnet). Somit hat er 4 Bewegungspunkte verbraucht.
Wen er nun die NAH-Probe schafft kann er noch die 5 Restbewegungspunkte des Streitwagens ausnützen. Somit kann er deshalb eine geg. Figur anfahren oder wenn er noch keine Kampfaktion ausgeführt hat auch noch einen Nahkampf /Fernkampf ausüben.

Einen Nah- oder Fernkampf kannst du entweder vor oder nach dem Aufsteigen ausführen.

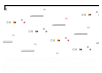
Also das heißt: **AUFSTEIGEN kostet 1 Bewegungspunkt. Du kannst entweder vor dem Aufsteigen kämpfen oder nachher.**
Hast du noch Restbewegungen über und möchtest sie nützen, so musst du auf deinen Nachkampfwert des Lenkers NAH würfeln. Gelingt dir die Probe so kannst du die Restbewegung noch ausführen. Sie kann aber nie mehr sein als der B-Wert deines Streitwagen.
Ist der Lenker schon im Streitwagen so entfällt die Probe und man kann sofort die Restbewegung machen.

6. LENKERLOSE STREITWAGEN:

Hast du deinen Krieger und deinen Lenker vom Streitwagen absteigen lassen, oder du hattest das Pech das dein Streitwagen seine Besatzung verloren hat, so bleibt er auf der Stelle stehen und rührt sich nicht.

Eine Möglichkeit zum bewegen eines Streitwagens ist, dass man einen Figur mit der richtigen Fähigkeit wieder aufsitzen lässt.

Eine Figur mit dem Symbol **schwarzes Pferd** darf einem Streitwagen **lenken.**

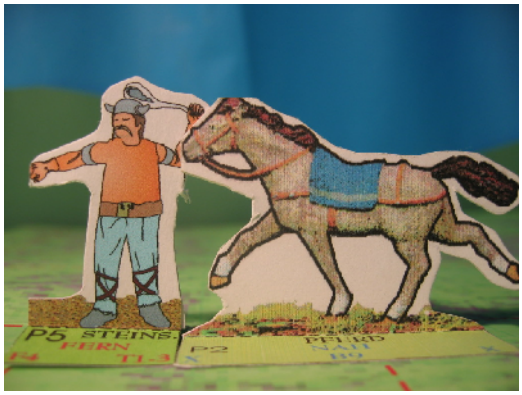


Eine Figur mit dem Symbol **rotes Pferd** darf einem Streitwagen **lenken.** Aber sie darf das Spiel nicht auf einem Streitwagen beginnen.

Eine Figur mit dem Symbol **Rad** darf einem Streitwagen **lenken.** Kann aber nicht reiten.

6.1 FÜHREN VON STREITWAGEN:

Eine andere Möglichkeit um Streitwagen bewegen zu können und sich die Punkte zu sichern, stellt das führen von einen Streitwagen dar.
Zugtiere können von einer jeden Figur geführt werden. Ein normales Zug- oder Reittier kann alleine keine Bewegung machen.
Damit du z.B. ein Pferd führen kannst, ziehe einfach eine Figur auf ein angrenzendes Feld. Der Bewegungszug deiner Figur endet somit. Aktion EINFANGEN ersetzt die Aktion kämpfen.



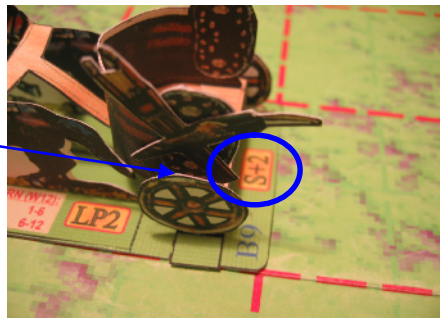
In der nächsten Bewegungsrunde kannst du es dann normal mit der Bewegungsweite deiner Figur weiterführen. Ein Nah- oder Fernkampf ist nicht möglich, da du ja die Aktion Führen eines Pferdes machst. Pferd und Figur sind ein diesem Fall eine Einheit. Bei einer Fernattacke mache es so wie bei einem Streitwagen. Nur den Zusatzschutz erhält die Figur nicht. Felder die für Streitwagen unpassierbar sind auch für das führen von Zugtiere unpassierbar

7. STREITWAGEN-INFANTRIE REGEL:

Eine jede Figur mit dem Rad-Symbol gilt als Streitwagen-Infantrie. Sie kann als Streitwagenlenker eingesetzt werden.

Grenzt sie direkt an einen eigenen Streitwagen an so wird sie bei einem Fernangriff wie die Streitwagenbesatzung behandelt.

Die Besatzung eines Streitwagens und die Streitwagen-Infantrie Krieger erhalten den S+ Wert, z.B. Schwerer Streitwagen S+2.

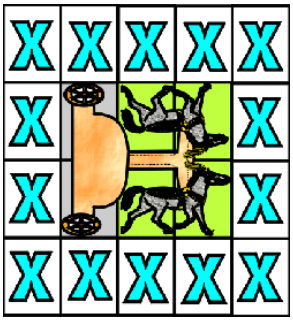


7.1 TREFFERAUFTEILUNG STREITWAGEN FERN:

Es gibt verschieden Trefferaufteilungen bei FERN. Die genau Aufteilung findest du auf dem Streitwagen.

TREFFER FERN (W12):
BESATZUNG: 1-6
PFERDE: 7-12

z.B. Ägyptischer leichter Streitwagen:



Man würfelt mit einem W-12. Bei 1 – 6 muss sich die Besatzung verteidigen, bei 7-12 die Zugtiere.

Bei der Trefferaufteilung FERN gilt der Streitwagen-Infantriest, wenn er an den Streitwagen angrenzt, genau so wie die Besatzung auf dem Streitwagen als Ziel.

Der verteidigende Spieler darf bestimmen ob sich die Figuren auf dem Streitwagen oder der Streitwagen-Infantriest verteidigen muss.

S+1

Verteidigt sich der Streitwagen-Infantriest so erhält er auch den Schutz-Wert des Streitwagen, da er sich so nahe daran befindet um sich schützen zu können.

7.2 PLÄNKLER REGEL:

Plänk Figuren, mit diesem Symbol, haben die Fähigkeiten eines Plänklers.

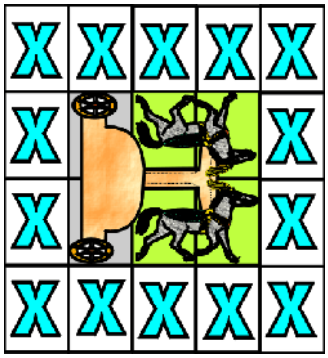
- Sie können, zu Fuß, statt der Aktion Kämpfen, eine zweite Bewegungsphase ausführen.
- Plänkler mit Fernwaffen erhalten, wenn sie sich bewegen und schießen, nur ein Fernfeld Abzug.
- Weiterst erhalten sie im Gelände einen Abzug auf alle **Geländefelder.**
- Berittene Plänkler verlieren bei der Baumastprobe max. nur ihr Pferd.

8.TREFFERAUFTEILUNG BEI STREITWAGEN:

Im Eifer des Gefechtes kann man manchmal nicht genau ausmachen wen oder was man getroffen hat. Das gilt in erster Linie für die Fernattacken.

Bei den Nahkämpfen kann man aber gezielt jemanden angreifen, außer der Gegner hat was dagegen. Den er hat die Möglichkeit, durch eine Probe auf seinen Nahkampfwert, sein Pferd in deinen Angriff zu drängen um sich selbst zu schützen oder sein Reittier vor deinem Schlag zu bewahren. Gelingt im dies so triffst du nur die Figur die er möchte und diese muss sich dann Verteidigen.

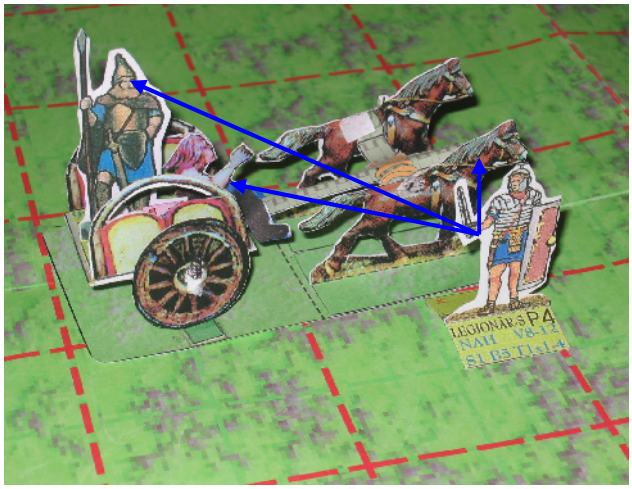
8.1 TREFFERAUFTEILUNG NAH:



Steht ein Krieger direkt bei einem gegnerischen Streitwagen (auf einem X-Feld), so kann er den Streitwagen NAH angreifen.

Ziel aussuchen:
Bei einem Nahkampf kann sich der Angreifer aussuchen wenn er treffen möchte. Entweder es soll die Streitwagenbesatzung (Lenker, Krieger) angegriffen werden oder ein Zugtier. Einen Streitwagen-Infantriesten kann man NAH nur angreifen wenn er angrenzt an deine Figur. Die Trefferaufteilung FERN gilt hier nicht!

Bei einem gewürfelten Treffer muss sich nun die ausgewählte Figur verteidigen. (siehe Historien Grundregel)

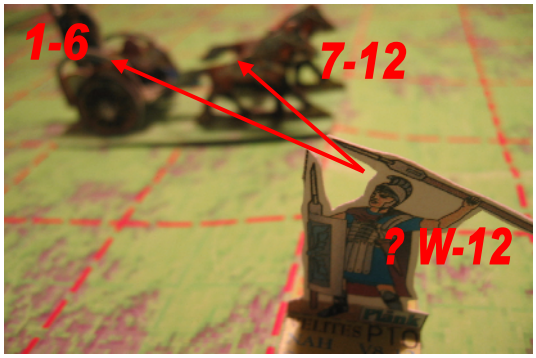


Nachdem du dein Ziel bekannt gegeben hast und deinen Nahangriff mit Erfolg gewürfelt hast, kann dein Freund nun versuchen das Ziel deines Angriffes zu ändern.

Ziel verändern:
Dazu muss er eine Probe auf seinen NAH Wert schaffen. Da es bei der Besatzung verschiedene Kämpfer geben kann, z.B. ein Held, darf er sich aussuchen von wem du den NAH Wert nimmst. Gelingt ihm dies so kann er bestimmen welche Figur vom Streitwagen (Lenker, Krieger oder Zugpferd) sich verteidigen muss.

Also das heißt: **Bei NAH kann sich der Angreifer aussuchen ob er ein Zugtier oder den Lenker bzw. Krieger angreifen möchte. Der Verteidiger kann, wenn er das Ziel ändern möchte eine Probe auf seinen besten Nahkampfwert machen. Schafft er dies so kann er bestimmen ob sich das Zugpferd oder der Lenker, Krieger verteidigen kann.**

8.2 TREFFERAUFTEILUNG FERN:



Bei einer Fernattacke kann man nicht so einfach bestimmen wer sich Verteidigen kann.

Der Angreifer würfelt normal seinen FERN-Angriff aus (siehe Historien Grundspiel).

Bei einem gewürfelten Treffer muss sich als nächster nun der Verteidiger zuerst auswürfeln wer, das Reittier oder der Reiter, getroffen worden ist.

z.B. leichter Streitwagen

TREFFER FERN (W12):	
BESATZUNG:	1-6
PFERDE:	7-12

Im Gegensatz zum Nahkampf kann hier der Verteidiger nicht durch eine Probe das Ziel verändern.

Das ist nun pro Streitwagen unterschiedlich. z.B. leichter Streitwagen, hier wird die Besatzung bei 1-6 und die Zugtiere bei 7-12 getroffen. Man würfelt mit einem 12-seitigen Würfel.

Verteidigung Besatzung:
Muss sich einer aus der Besatzung verteidigen so kann der Spieler bestimmen wer es sein soll. Entweder der Krieger, Lenker oder wenn man welche hat, ein angrenzender Streitwagen-Infantriest.

Also das heißt: **Bei FERN kann sich der Angreifer nicht aussuchen ob er die Zugtiere oder die Besatzung angreift. Bei einem Treffer muss nun der Verteidiger mit einem W-12 die Trefferaufteilung ermittelt. Der Verteidiger kann nicht das Ziel verändern.**

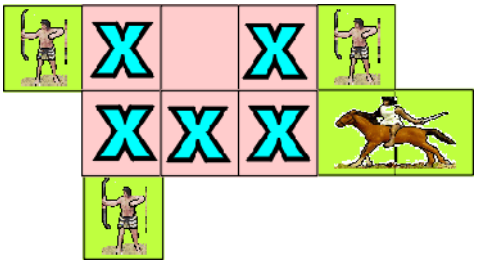
8.3 TREFFERAUFTEILUNG FERN STREITWAGEN:

Das steht immer bei den Streitwagen bei den Zugtieren und ist von Volk zu Volk unterschiedlich.

Es kann vorkommen das ein leichter Streitwagen bei den Kelten eine andere Trefferaufteilung hat als ein ägyptischer leichter Streitwagen usw.

Es gilt also immer der Wert auf dem Streitwagen des betreffenden Volkes.

9. STREITWAGEN SCHEIDET AUS:



Verlieren die Zugtiere alle ihre Lebenspunkte so scheidet der gesamte Streitwagen sofort aus. Die Besatzung wird in den Bereich des Boardes (rote Standfläche) aufgestellt.

War der Streitwagen im Nahkampf so muss die Besatzung so aufgestellt werden das sie sich in einem Nahkampf befinden.

In unseren Beispiel können der Lenker und der Krieger sich auf die Felder mit X stellen. Die gegnerische Figuren dürfen nicht auf die roten Felder beim ausscheiden des Streitwagens nachrücken.

10. STREITWAGEN UND WEITWAFFEN:

Wie du vermutlich noch weißt hatten wir bei den Weitkämpfern die Regel das sich der Weitschlag mit dem Erstschlag aufhebt und keine dieser Attacken dann ausgeführt werden kann.

So ähnlich ist es auch mit der Anreit- und Anfahrprobe. Die Grundregel für Weit/Erstschlag findest du im Historien Grundregelheft.

10.1 ANFAHREN VON FIGUREN MIT WEITWAFFEN:

Egal ob es sich um einen Krieger oder um einen Reiter handelt, es gelten die gleichen Regel. Fährt ein Streitwagen eine Figur mit einer Weitwaffe an, so hebt sich **eine Anfahrprobe** des Streitwagens mit der **Erstattacke** eines Weitwaffenkämpfers auf und nur die restlichen Anfahrproben können ausgeführt werden.

10.2 STREITWAGEN MIT WEITWAFFE:

Wird ein Streitwagen von einen anderen, größeren, angefahren so wird pro Weitwaffe auf dem Streitwagen eine Anfahrprobe aufgehoben.

Besitz der anfahrende Streitwagen aber auch eine Besatzung mit einer Weitwaffe so hebt sich die Weitattacke und der Erstschlag der Weitwaffe auf und die Anfahrprobe bleibt wie gehabt.

MfM- SPIELE IN NÄCHSTER ZEIT:

MfM Römer und Kelten sind die ersten Völker die ich für MfM erarbeitet habe. Es ist eine Menge zukünftiger Völker geplant.

Da wird es die Perser, Griechen, Ägypter usw. geben. Genauere Informationen erhältst du auf meiner Webseite **www.mfm.at.gg.** Für all diese historischen Völker gelten die Historien-Spielregeln.

Aber genauso wie es die historische Reihe gibt, wird es auch die fantastische Reihe bei MfM geben. Du kannst beide miteinander vermischen und spielen. In diesen Fall gilt dann aber die Fantasie-Spielregel.

Es sind in Planung die Elfen, Zwerge, Chaosmenschen, Echsenmenschen usw.

Ich kann MfM in zwei Massstäben anbieten. Da gibt es 1:72 und 1:48. Beide sind mit den selben Regeln zu spielen.

KURZREGELN STREITWAGEN:

2. Bewegen von Streitwagen:
Man kann sich über eigene und befreundete Figuren bewegen. Bewegungsrichtung entweder vorwärts oder schräg. Erst dann kann man sie in die Richtung drehen die man braucht. Im Kreis reiten gilt nicht. Man kann sich kürzer Bewegen als man kann. Bewegungsweite steht beim Wert B auf dem Streitwagen, Wertetabelle oder Armeeheft. Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN. Jedes Feld kostet Bewegungspunkte laut der Geländefeldtabelle.

3. Figuren anfahren:
Streitwagen verfügen über die Aktion ANFAHREN. Dazu brauchst du 2 Bewegungsfelder abstand um Figuren, je nach Breite des Streitwagens, Anfahren zu können. Dann mach mit deinen W-12 die Anfahrprobe. Der Wert der Probe steht beim Symbol Pferd z.B. 2x1-4. Rüstungsschutz erleichtert die Probe. Geländeschutz gilt nicht.

3.1 Sprung geglückt:
Fußkämpfer wird auf ein freies angrenzendes Feld gestellt. Reiter, Streitwagen und Figuren mit mehr LP bleiben auf ihrem Feld stehen

3.2 Sprung verpatzt:
Bei nicht bestehen der Probe verliert die Figur einen Lebenspunkt. Die meisten Figuren scheiden dadurch aus. Reiter, Streitwagen und Figuren mit 2 LP , 3 LP oder sogar auch mit mehr LP bleiben auf ihrem Feld stehen und verlieren nur einen Lebenspunkt.

3.3 Anfahrprobe Fußkämpfer: (1 Feld Standfläche)
STREITWAGEN die FUSSKÄMPFER anfahren würfeln auf die Anfahrprobe. (Symbol Pferd z.B. 2x1-4.)

3.4 Anfahrprobe Reiter: (2+3 Felder Standflächen)
STREITWAGEN die REITER anfahren, müssen sich 2 PUNKTE bei ihrer Anfahrprobe abziehen.

3.5 Anfahrprobe Streitwagen: (4 u. mehr Felder Standflächen)
STREITWAGEN die STREITWAGEN anfahren, müssen sich 3 PUNKTE bei ihrer Anfahrprobe abziehen.

4.1 Durch Gebüsche hindurchfahren:
Streitwagen können Gebüsche normal betreten und verlassen Sie erhalten keinen Geländeschutz. Der Nachteil aber, das sie langsamer werden bleibt ihnen erhalten.

4.2 Unter Bäume durchfahren:
Baumastprobe machen. 1-2 Zugtiere verlieren 2LP, 3-4 Zugtiere verlieren 1LP Zug beendet. 5-12 Spielzug geht weiter.

5. Absteigen und Aufsteigen:
Absteigen kostet einen Bewegungspunkt, Restbewegung nach Probe auf NAH Wert.
Aufsteigen kostet einen Bewegungspunkt, ohne Lenker Restbewegung nach Probe auf NAH Wert. Mit Lenker entfällt die Probe.

6. Führen von lenkerlosen Streitwagen:
Figur auf ein angrenzendes Feld ziehen. Während des Führen Aktion Kämpfen nicht möglich.

7. Streitwagen Infantrie-Regel:
Figur kann Streitwagen lenken. Bei angriff FERN gilt die Figur, wenn sie an den Streitwagen angrenzt, als Besatzung des Streitwagen und erhält bei der Verteidigung den Schutz.

8.1 Trefferaufteilung NAH:
Bei NAH kann sich der Angreifer aussuchen ob er ein Zugtier oder den Lenker bzw. Krieger angreifen möchte. Der Verteidiger kann, wenn er das Ziel ändern möchte eine Probe auf seinen besten Nahkampfwert machen. Schafft er dies so kann er bestimmen ob sich das Zugpferd oder der Lenker, Krieger verteidigen kann.

8.2 Trefferaufteilung FERN:
Bei FERN kann sich der Angreifer nicht aussuchen ob er die Zugtiere oder die Besatzung angreift. Bei einem Treffer muss nun der Verteidiger mit einem W-12 die Trefferaufteilung ermittelt. Der Verteidiger kann nicht das Ziel verändern.

9. Streitwagen scheidet aus:
Verlieren die Zugtiere alle ihre Lebenspunkte so scheidet der gesamte Streitwagen sofort aus. Die Besatzung wird in den Bereich des Boardes (Standfläche) aufgestellt.
War der Streitwagen im Nahkampf so muss die Besatzung so aufgestellt werden das sie sich in einem Nahkampf befinden.

10. Streitwagen und Weitwaffen:
Fährt ein Streitwagen eine Figur mit **einer** Weitwaffe an, so hebt sich **eine Anfahrprobe** des Streitwagens mit der **Erstattacke** eines Weitwaffenkämpfers auf und nur die restlichen Anfahrproben können ausgeführt werden.