



Mission: Combat!

Marines vs. Portalists

Autor: Sebastian Seiffert

Illustrationen: Johannes Sich (Marines), Marina Fahrenbach (Portalists)

Übersetzung: Mike Bialecki (Englisch), François Richard (Französisch)

Ein Spiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Spieldauer etwa 15 bis 45 Minuten

Ein Riss hat sich aufgetan ... unheimliche Kreaturen aus einer fremden Dimension strömen in die Welt – sie bedrohen den Planeten, die Freiheit, den Fortbestand der Menschheit.

Verteidige als Marine die Menschheit gegen die gefährliche Invasion!

Mache den Menschen als Portalist deutlich, dass sie keine Chance haben!

Einleitung

Das Spiel verläuft über mehrere Züge, die die Spieler abwechselnd ausführen. In ihrem Zug setzen die Spieler Aktionspunkte ein und verwenden die Fähigkeiten ihrer Einheiten und des Geländes, um Karten zu erhalten, Einheiten und Ereignisse auszuspielen, ihre Truppen zu bewegen und Angriffe durchzuführen. Alles mit dem Ziel, den Gegner in die Knie zu zwingen, seine letzte Einheit vom Spielfeld zu nehmen und so den Sieg davonzutragen.

Spielmaterial

60 Spielkarten, je 30 für die Fraktion Marines und Portalists

10 Gebietskarten, je 5 für die Fraktion Marines und Portalists

1 Regelheft

Allgemeiner Aufbau der Spiel- und Gebietskarten

Das Symbol unten rechts auf den Spiel- und Gebietskarten dient dazu, diese Karten den Fraktionen zuzuordnen.

Der Name der Karte und ihre Illustration dienen dazu, Einheiten, Ereignisse und Gebiete im Spiel besser benennen bzw. identifizieren zu können. Darüber hinaus haben sie keine Funktion im Spiel.

Einheitenkarten

Im oberen Bereich der Einheitenkarten befinden sich die Symbole für Verteidigung und Angriff sowie eventuell weitere Symbole für die Eigenschaften der Einheit.

Angriff



Verteidigung

Ereignis

Kartenname

Fraktionssymbol



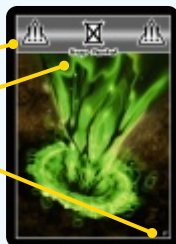
Marines



Portalists

Ereigniskarten

Im oberen Bereich der Ereigniskarten befindet sich das Ereigniskarten-Symbol und weitere Symbole für den Ereignis-Effekt.



Die Eigenschaften der Einheiten, Effekte der Ereignisse und die Bedeutung der Symbole werden später detailliert erläutert.

Gebietskarten

Oben links befindet sich das Symbol für die Art des Gebiets.

Unten links befindet sich die Nummer (von 1 bis 5) des Gebiets. Die Nummer wird beim Spieldaufbau (siehe Spielvorbereitung) benötigt. Im Spiel hat sie keine Bedeutung.

In der Mitte unten auf der Karte befindet sich ein Text, der die Eigenschaft des Gebiets kurz beschreibt.

Die Symbole und die Eigenschaften der Gebiete werden später ausführlich erläutert.



Spielvorbereitung

Die Spieler wählen eine der beiden Fraktionen, entweder die Marines oder die Portalists und nehmen sich die dazu gehörenden Spiel- und Gebietskarten.

Die Gebietskarten werden wie gezeigt ausgelegt und bilden so das Spielfeld. Zwischen den Gebietskarten sollte etwas Abstand gelassen werden, damit die Einheitenkarten im Spiel



bequem gegriffen und bewegt werden können.

Die Spieler mischen ihre Spielkarten und legen sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Dann ziehen beide Spieler jeweils 5 Karten auf die Hand. Jedes gezogene Ereignis wird offen auf den Ablagestapel des jeweiligen Spielers gelegt und dafür Ersatz gezogen. Dies wird so oft wiederholt, bis beide Spieler jeweils 5 Einheiten auf der Hand halten.

Der Startspieler wird zufällig bestimmt.

Beginnend beim Startspieler legen die Spieler nun abwechselnd jeweils eine ihrer Einheiten offen auf eine ihrer fünf Gebietskarten bis beide Spieler ihre fünf Einheiten platziert haben. Es ist erlaubt mehrere Einheiten in dasselbe Gebiet zu legen und andere Gebiete frei zu lassen. Große Einheiten dürfen nicht auf Gebäude gelegt werden.

Dann führen die beiden Spieler, beginnend beim Startspieler, jeweils abwechselnd ihre Spielzüge aus, bis einer von ihnen sämtliche Einheiten des Gegners vom Spielfeld entfernt und so gewinnt.

Hinweis: Die Spieler beginnen das Spiel ohne Handkarten.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Züge, die die Spieler, beginnend beim Startspieler, abwechselnd ausführen.

Spielerzug

Der Spieler, der am Zug ist, kann aus den vier Aktionen Karte ziehen, Karte ausspielen, Einheit bewegen und Angreifen wählen. Das Ausführen einer dieser Aktionen kostet jeweils 1 Aktionspunkt (AP). Dieselbe Aktion darf im gleichen Zug mehrfach gewählt werden. Die Aktionen Einheit bewegen und Angreifen dürfen im selben Zug mehrfach für dieselbe Einheit gewählt werden.

Der Startspieler hat in seinem ersten Zug 2 AP zur Verfügung. Danach können die Spieler jeweils 4 AP in ihrem Zug einsetzen.

Zusätzlich stehen dem Spieler eventuell noch freie Aktionen zur Verfügung, die er von seiner Fraktion oder durch kontrollierte Gebiete erhält. Das Ausführen von freien Aktionen kostet keine AP.

Alle Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Hat der Spieler alle gewünschten Aktionen ausgeführt, endet sein Zug.

Hinweis: Da freie Aktionen auch dann noch durchgeführt werden können, wenn der Spieler am Zug seine 4 AP ausgegeben hat, empfiehlt es sich dem Gegenspieler anzuzeigen, wenn der eigene Zug beendet ist.

Am Zugende

Sämtlicher Schaden wird von jeder Einheit auf dem Spielfeld entfernt und ihr Verteidigungswert wird wieder vollständig hergestellt.

Nicht genutzte AP eines Spielers verfallen am Ende des Zuges – sie können nicht für folgende Züge aufgespart werden.

Der Gegenspieler ist nun am Zug.

Spielende und gewinnen

Es gewinnt der Spieler, dem es gelingt alle Einheiten des Gegenspielers vom Spielfeld zu entfernen. Das Spiel endet dann sofort.

Die Aktionen

Aktion: Karte ziehen (Kosten: 1 AP)

Die oberste Karte vom eigenen Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Es gibt kein Handkartenlimit.

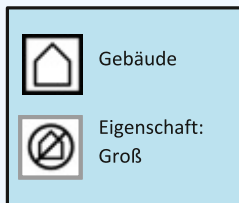
Die Handkarten werden verdeckt gehalten.

Aktion: Karte ausspielen (Kosten: 1 AP)

Entweder eine Einheit oder ein Ereignis ausspielen.

Eine Einheit ausspielen

Eine Einheit von der Hand offen in ein eigenes Gebiet, in dem sich keine gegnerischen Einheiten befinden, ausspielen. Es dürfen sich beliebig viele Einheiten in einem Gebiet befinden. Große Einheiten dürfen nicht auf Gebäuden ausgespielt werden.



Ein Ereignis ausspielen

Ein Ereignis von der Hand ausspielen, den Effekt ausführen, und die Karte dann offen auf den eigenen Ablagestapel legen.

Aktion: Einheit bewegen (Kosten: 1 AP)

Eine eigene Einheit von einem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet bewegen. Die Einheit beendet ihre Bewegung dort, außer, im Zielgebiet der Bewegung befinden sich gegnerische Einheiten oder die Einheit ist groß und das Zielgebiet ist ein Gebäude.

Eine Einheit in ein vom Gegner besetztes Gebiet bewegen

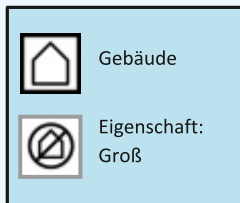
Eine Einheit darf zwar mehrmals im Zug eines Spielers bewegt werden, sie darf dabei aber nicht durch Gebiete gezogen werden, in denen sich gegnerische Einheiten befinden. Sobald sie in ein solches Gebiet zieht, muss als nächstes mit ihr die Aktion Angreifen ein oder mehrmals ausgeführt werden.

Bevor der Spieler eine andere Aktion ausführt, als mit dieser Einheit anzugreifen, muss überprüft werden, ob sich in dem Gebiet immer noch gegnerische Einheiten befinden. Befinden sich dort keine gegnerischen

Einheiten mehr, bleibt die Einheit dort stehen. Befindet sich aber noch mindestens eine gegnerische Einheit in diesem Gebiet, muss die Einheit wieder auf ihr Ausgangsgebiet zurück bewegt werden (oder sie führt ihren Angriff fort). Eine Einheit, die am Ende eines Spielzugs auf einem vom Gegner besetzten Gebiet steht, muss ebenfalls wieder auf ihr Ausgangsgebiet zurück bewegt werden. Die Rückbewegung kostet in beiden Fällen keine AP.

Eine große Einheit auf ein Gebäude bewegen

Für große Einheiten gilt zusätzlich, dass sie weder durch eigene, noch durch gegnerische Gebäude ziehen dürfen. Eine große Einheit darf aber auf ein Gebäude ziehen, um von dort, direkt im Anschluss an die Bewegung, die Aktion Angreifen ein- oder mehrmals hintereinander auszuführen. Bevor der Spieler eine andere Aktion ausführt, als mit dieser Einheit anzugreifen, muss die große Einheit wieder auf ihr Ausgangsgebiet zurück bewegt werden. Eine große Einheit, die am Ende eines Spielzugs auf einem Gebäude steht, muss ebenfalls wieder auf ihr Ausgangsgebiet zurück bewegt werden. Die Rückbewegung kostet in beiden Fällen keine AP.



Aktion: Angreifen (Kosten: 1 AP)

Eine eigene Einheit auf dem Spielfeld auswählen und die Schadenspunkte ihrer Waffengattung (s.u.) auf eine oder mehrere gegnerische Einheiten, die sich im selben Gebiet wie die angreifende Einheit befinden und deren Einheitentyp (s.u.) der Waffengattung des Angreifers entspricht, beliebig verteilen. Einheiten, deren Typ nicht der Waffengattung des Angreifers entspricht, können nicht angegriffen werden.

Erhält eine Einheit mindestens Schaden in Höhe ihres Verteidigungswerts, dann ist sie zerstört und wird offen auf den Ablagestapel ihres Spielers gelegt.

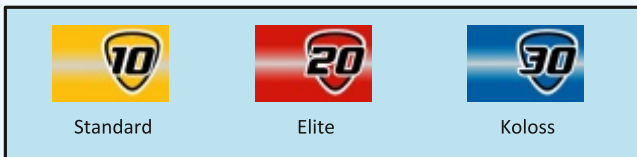
Erleidet eine Einheit weniger Schaden als ihr Verteidigungswert angibt, dann bleibt sie auf dem Spielplan. Die Einheit kann im Verlauf des Spielzugs weiteren Schaden erleiden und so schließlich zerstört werden. Jeglicher Schaden, den Einheiten erhalten, bleibt bis zum Ende eines Spielzugs bestehen. Ist eine Einheit am Ende eines Spielzugs nicht zerstört, erhält sie wieder ihren vollen Verteidigungswert.

Beispiele s. Seite 30 und 31

Einheitentyp und Verteidigungswert

Das Symbol oben rechts auf Einheitenkarten repräsentiert einen von drei verschiedenen Einheitentypen: Standard, Elite und Koloss.

Die Zahl auf dem Symbol repräsentiert den jeweiligen Verteidigungswert der Einheit.



Waffengattung und Schadenspunkte

Passend zu den drei Einheitentypen gibt es drei Waffengattungen. Das Symbol oben links auf den Einheitenkarten repräsentiert die Waffengattung mit der eine Einheit ausgestattet ist. Eine Einheit kann mit ihrer Waffengattung ausschließlich den jeweils entsprechenden Einheitentyp angreifen. Einheitentypen, die nicht der Waffengattung entsprechen, kann eine Einheit nicht angreifen.

Die Zahl auf dem Angriffssymbol gibt die Schadenspunkte des Angriffs mit dieser Waffengattung an.

Waffengattung	Schaden auf Einheitentyp
Standard 	Standard 
Elite 	Elite 
Koloss 	Koloss 

Eigenschaften und freie Aktionen der Fraktionen

Einheiten



Groß (bei Marines und Portalists): Einheiten mit der Eigenschaft groß dürfen nicht in Gebäude ausgespielt werden. Einheiten mit der Eigenschaft groß können nicht durch Gebäudefelder ziehen. Sie können Gebäudefelder zwar betreten, um von dort aus anzugreifen, müssen sich aber am Ende eines Angriffs bzw. am Ende eines Spielerzugs auf ihr Ausgangsgebiet zurückziehen.



Eile (nur bei Portalists): Einheiten mit der Eigenschaft Eile haben eine freie Bewegung zur Verfügung. Mit ihnen kann der Spieler einmal pro eigenem Spielzug die Aktion Einheit bewegen durchführen, ohne dafür AP zu zahlen.



Distanzkampf (nur bei Marines): Einheiten mit der Eigenschaft Distanzkampf können, wenn sie die Aktion Angreifen ausführen, nicht nur gegnerische Einheiten angreifen, die sich im selben Gebiet aufhalten, sondern auch Einheiten, die sich in direkt angrenzenden Gebieten befinden.

Die Schadenspunkte des Angriffs können beliebig auf gegnerische Einheiten, die von dem Distanzangriff erreicht werden können und deren Einheitentyp der Waffengattung der angreifenden Einheit entspricht, verteilt werden. *Beispiele s. Seite 32 und 33*

Ereignisse



Hellfire (nur bei Marines): Bis zu 50 Schadenspunkte beliebig auf ein oder mehrere gegnerische Koloss-Einheiten in ein oder mehreren Gebieten verteilen.



Artillery Barrage (nur bei Marines): Bis zu 40 Schadenspunkte beliebig auf ein oder mehrere gegnerische Standard-Einheiten in ein oder mehreren Gebieten verteilen.



Missile Strike (nur bei Marines): Bis zu 40 Schadenspunkte beliebig auf gegnerische Elite-Einheiten in ein oder mehreren Gebieten verteilen.



Trap Portal (nur bei Portalists): Eine Einheit des Gegners vom Spielfeld nehmen und offen auf dessen Ablagestapel legen.

Gebiete

Eigene und gegnerische Gebiete

Die fünf Gebiete seiner Fraktion, die ein Spieler zu Spielbeginn auslegt, gelten als eigene Gebiete des Spielers. Die fünf Gebiete, die der Gegenspieler zu Spielbeginn auslegt, gelten als gegnerische Gebiete. Unabhängig davon, wer diese Gebiete im Spiel gerade kontrolliert, gelten sie immer als eigene bzw. gegnerische Gebiete.

Ein Gebiet kontrollieren und seine Eigenschaft nutzen

Die Eigenschaften eines eigenen oder gegnerischen Gebiets kann ein Spieler nutzen, wenn er es kontrolliert.

Zu Spielbeginn haben die Spieler jeweils die Kontrolle über ihre fünf eigenen Gebiete.

Ein Spieler erhält die Kontrolle über ein eigenes Gebiet, wenn das Gebiet leer ist oder sich dort ausschließlich eigene Einheiten des Spielers befinden.

Ein Spieler erhält die Kontrolle über ein gegnerisches Gebiet, wenn sich dort ausschließlich eigene Einheiten des Spielers befinden.

Befinden sich Einheiten von beiden Spielern in einem Gebiet, dann bleibt die Kontrolle bei dem Spieler, der sie zuletzt hatte.

Die Gebiete der Marines



Bunker-East, Bunker-West (Bunker Ost und West - Gebäude): „Einheiten im Bunker erhalten Verteidigung: +10“

Solange sich eine Einheit im Bunker befindet, hat sie einen um 10 Punkte erhöhten Verteidigungswert. Sobald eine Einheit den Bunker verlässt, hat sie wieder ihren aufgedruckten Wert.

Hinweis: Der Bunker erhöht den jeweiligen Verteidigungswert einer Einheit unabhängig davon, um welchen Einheitenyp es sich handelt.



Arterial Road (Ausfallstraße): „Freie Aktion: Von hier kann jede Einheit einmal in jedem eigenen Zug in ein gegnerisches Gebiet ziehen“

Einmal pro Zug haben Einheiten, die sich auf der Ausfallstraße befinden, eine freie Ausfallstraßen-Bewegung zur Verfügung. Diese Bewegung muss auf der Ausfallstraße beginnen und in einem gegnerischen Gebiet enden. Für diese Bewegung zahlt der Spieler keine AP. Wird die letzte Einheit von der Ausfallstraße in ein gegnerisches Gebiet bewegt, dann kann sie die Funktion der Ausfallstraße noch nutzen.



Artillery Emplacement (Artilleriestellung): „Vom Gegner kontrolliert: Ereignisse der Marines verursachen halben Schaden“

Wenn der Spieler der Marines die Artilleriestellung kontrolliert, fügen die Ereignisse der Marines die auf den Ereigniskarten aufgedruckten Schadenspunkte zu. Solange die Artilleriestellung vom Gegner kontrolliert wird, fügen die Ereignisse lediglich die Hälfte der aufgedruckten Schadenspunkte zu.



HQ (Hauptquartier): „Bei Aktion *Karte ziehen*: 1 Karte zusätzlich ziehen und 1 davon behalten“

Der Spieler, der das Hauptquartier kontrolliert, darf jedes mal, wenn er die Aktion Karte ziehen wählt, eine Karte zusätzlich ziehen. Von den gezogenen Karten nimmt er eine auf die Hand, die andere legt er auf den Ablagestapel.

Die Gebiete der Portalists



Yellow Portal Alpha, Yellow Portal Omega (Gelbes Portal Alpha und Omega): „Freie Aktion: Standard-Einheiten teleportieren“

Das Ausspielen von Standard-Einheiten in diesem Gebiet kostet keine AP.



Red Portal (Rotes Portal - Gebäude): „Freie Aktion: Elite-Einheiten teleportieren“

Das Ausspielen von Elite-Einheiten in diesem Gebiet kostet keine AP.



Blue Portal (Blaues Portal): „Freie Aktion: Kolosse teleportieren“

Das Ausspielen von Koloss-Einheiten in diesem Gebiet kostet keine AP.

Für alle Einheiten-Portale: Gemäß der Regeln für das Ausspielen von Einheiten, können Einheiten nur auf eigenen Gebieten ausgespielt werden, die außerdem nicht vom Gegner kontrolliert sein dürfen. Kontrolliert ein Spieler aber eines der Portale des Portalisten-Spielers, dann kann er die Funktion des Portals nutzen und so Einheiten in diesem gegnerischen Gebiet ausspielen.



Dark Portal (Dunkles Portal - Gebäude): „Freie Aktion: Ereignisse auslösen“

Das Ausspielen von Ereignissen kostet keine AP.

Dank

Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Testspielern für unzählige Proberunden und wertvolle Rückmeldungen. Besonderer Dank gilt Kai Oerschkes für Unterstützung bei der Entwicklung der Icons und Willi Wortmann bei der Erstellung des Layouts. Weiter bedanken wir uns bei Mike Bialecki für die Übersetzung der Regel ins Englische und bei François Richard für die Übersetzung ins Französische.

- Smiling Monster Games



Mission: Combat!

Marines vs. Portalists

Author: Sebastian Seiffert

Artwork: Johannes Sich (Marines), Marina Fahrenbach (Portalists)

Translation: Mike Bialecki (English), François Richard (French)

A game for 2 players ages 12 and up.

Playing time approx. 15 to 45 minutes

A rift has opened. Unearthly creatures from an alien dimension stream into the world. They threaten the planet and the existence of the human race.

Defend humankind against the perilous invasion as the Marine player!

Show those mortals they stand no chance as the Portalist player!

Overview

Players take turns during the course of the game using action points to get cards, play units and events, move their forces and attack their opponent. The first player to destroy all of her opponent's units is the winner.

Material

60 playing cards, 30 for each faction (Marines and Portalists)

10 area cards, 5 for each faction (Marines and Portalists)

1 rulebook

Layout of playing and area cards

The icon on the bottom right of the area cards and playing cards indicates which faction the card belongs to.

The titles and illustrations of each card serves as an indicator to make it easier to specify units, events and area cards. They have no other function in the game.

Unit cards

The unit's attack and defense value as well as icons for any special ability it may possess are found at the top of the card.

Event cards

Event cards are identified by an event icon at the top of the card and will also have other special effect icons.



Abilities of units, effects of events and the meaning of the icons will be explained in detail later.

Area cards

The icon in the upper left hand corner of the card shows the type of area.

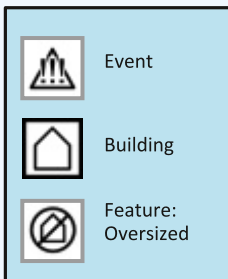
At the bottom left is the number (1 to 5) of the area card, which is required to set up the game (see set up).

Icons and effects of the area cards will be explained in detail later.



Game Setup

Each player chooses a faction (Marines or Portalists) and takes all playing and area cards of that faction. The area cards should be set up as depicted in the figure to generate the game board. Players shuffle their deck of playing cards and place it face down next to the game board. Each player draws 5 cards from their deck. Discard all event cards and draw replacement cards from the deck (repeat until each player has 5 unit cards as their starting hand). Randomly determine a start player.



Beginning with the start player, the players take turns playing one of their units face up onto one of their area cards until both players have played all 5 of their units. It is possible to play several units onto the same area card while leaving other area cards empty. Oversized units cannot be played on buildings. Players should no longer have cards in their hands by the end of the Setup phase.

Game sequence

The game proceeds over several turns until one player has destroyed all units of his opponent.

Player turn

The player whose turn it is chooses from 4 possible actions: draw card, play card, move unit, attack. Each action costs one action point (AP) and can be chosen multiple times during a turn. The actions move unit and

attack can be performed several times with the same unit card during a turn.

The start player has 2 AP at his disposal for the first turn. Subsequently each player can use 4 AP in each of their turns. It is possible that a player can take additional free actions which may be provided from the faction or area cards the player controls. These free actions do not cost AP.

All actions can be performed in any order.

When a player has performed all desired actions, his turn ends.

Note: Because free actions can still be performed after the active player has spent 4 AP, the active player should inform her opponent when her turn has ended.

At the end of turn

All damage is removed from all units in play and their defense value is completely restored. Unused AP are lost at the end of a turn - they cannot be saved for future turns.

It is now the next player's turn.

End of the game and winning

When a player removes all units of the opponent from the board the game immediately ends and that player is the winner.

The actions

Action: draw card (cost: 1 AP)

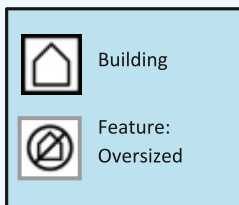
Draw the top card of your deck and add it to your hand. As soon as your deck is exhausted shuffle your discard pile to form a new deck. There is no limit to the number of cards players can hold in their hand. The players hands are kept secret.

Action: play card (cost: 1 AP)

Either bring a unit card into play or play an event card.

Play a unit card

Play a unit card face up from your hand onto one of your own area cards that does not contain enemy units. There is no limit to the number of units on an area card. Oversized units cannot be played on buildings.



Play an event card

Play an event card face up from your hand. Execute its effect then discard it face up on your discard pile.

Action: move unit (cost: 1 AP)

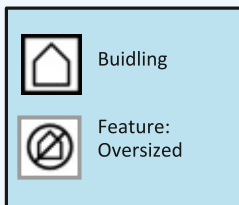
Move one of your units from one area card to an adjacent area card. There is no limit to the number of units on an area card.

Moving into an area occupied by the opponent

A unit can be moved several times during a player's turn, but it cannot be moved through area cards with enemy units present. As soon as a unit moves into such an area, it must stop and immediately perform attack actions until there are no more enemy units on the area card. Otherwise, it must retreat back to the area card from which it came, which costs 0 AP.

Moving an oversized unit into a building area

Oversized units cannot move through building areas. However, an oversized unit is allowed to move into a building and then immediately perform attack actions. After attacking or at the end of a turn, an oversized unit on a building area card must retreat back to the area card from which it came, which costs 0 AP.



Action: attack (cost: 1 AP)

Select one of your units in play and inflict damage up to its attack value to one or more opposing units in the same area. There are several different types of damage that may be inflicted. A target is only damaged if it is not immune to the type of damage inflicted by the attacker.

If a unit takes damage equal to or greater than its defense value, it is destroyed and discarded.

If a unit takes less damage than its defense value it remains on the area card. However, it may receive more damage later in the turn. Anytime during a turn a unit receives damage equal to or greater than its defense value it is destroyed and discarded. At the end of a turn, all damage is removed from units that have not been destroyed and are therefore fully restored. *Examples: see pages 30 and 31*

Unit type and defense value







The symbol at the upper right of the unit card represents one of three different unit types: standard, elite and colossal.

The number on the symbol indicates the defense value of the unit.



Damage type and attack value

Three types of damage exist in the game matching the three different unit types. The symbol at the upper left of the unit card represents the type of damage this unit can inflict. A unit can only attack another unit whose unit type matches the type of damage the attacking unit inflicts. A unit whose unit type does not match the damage type of an opposing unit cannot be attacked by that unit. The number on the symbol indicates the attack value of the unit i.e. the amount of damage this unit inflicts.

Damage type		Inflicts damage to	
Standard		Standard	
Elite		Elite	
Colossal		Colossal	

Features of the factions and free actions

Units



Oversized (Marines and Portalists): units with the feature colossal cannot be brought into play on buildings. Oversized units cannot move through building spaces. They are allowed to enter building spaces to attack but must be moved back from where they came after the attack or at the end of the turn.



Speed (Portalists only): units with the feature speed have a free move action. Once per turn they may perform the action move unit without spending AP.



Ranged attack (Marines only): units with the feature ranged attack can attack units in adjacent areas in addition their normal attacks. Players can distribute the damage points of a ranged attack to any opposing units within reach of the ranged attack and whose unit type matches the damage type of the attacking unit.

Examples: see pages 32 and 33

Events



Hellfire (Marines only): Distribute up to 50 points of damage to one or more opposing colossal units in one or more areas.



Artillery Barrage (Marines only): Distribute up to 40 points of damage to one or more opposing standard units in one or more areas.



Missile Strike (Marines only): Distribute up to 40 points of damage to one or more opposing elite units in one or more areas.



Trap Portal (Portalists only): Remove one unit of your opponent from the play area and put it face up on the discard pile of that player.

Areas

Your own and opposing areas

The five areas of a faction a player sets up at the start of a game are considered as their own areas. The five areas the opposing player sets up at the start of the game are considered as opposing areas. Regardless of which player controls these areas during the game, they are always considered as the players own or opposing areas.

Area control and use of its effects

A player can use the effects of an area card if he controls that area.

At the start of the game players control their own five areas.

A player has control of his own area, if the area is empty or occupied by his own unit(s).

A player has control of an opposing area, if it is solely occupied by his own unit(s).

If there are units of both players present at an area, the player who controlled the area before units of the other player entered the area remains control.

Area cards of the Marines



Bunker East, Bunker West (buildings): "Units in a bunker have defense value +10"

As long as a unit stays at a bunker area, its defense value is increased by 10 points. As soon as a unit leaves a bunker area, its defense value reverts to its printed defense value.

Note: A bunker increases the defense value of all unit types.



Arterial Road: "Free action: Once in your own turn move each unit into an opposing area"

Once per turn units on the arterial road area can use a free move unit action. This movement does not cost AP and must start at the arterial road area and end in an opposing area. When the last unit moves from the arterial road into an opposing area it can still use the effect of the arterial road.



Artillery Placement: "Opponent controlled: Events of the Marines inflict half their printed damage"

If the Marine player controls the artillery emplacement his events inflict the amount of damage denoted on the cards. When the artillery emplacement is controlled by the opponent the

amount of damage these events inflict is halved.



HQ: "Action *draw card*: Draw one additional card and keep one card"

The player controlling the supplies center draws an additional card whenever he takes the action draw card. He chooses one of the drawn cards and adds it to his hand and discards the other one face up to his discard pile.

Area cards of the Portalists



Yellow Portal Alpha, Yellow Portal Omega: "Free action: Teleport standard units"

Bringing standard units into play in this area does not cost AP.



Red Portal (building): "Free action: Teleport elite units"

Bringing elite units into play in this area does not cost AP.



Blue Portal: "Free action: Teleport colossal units"

Bringing colossal units into play in this area does not cost AP.

For all portals: according to the rules for playing unit cards, units cannot be brought into play in opposing areas. But if a player controls one or more portals of the Portalist player, he can use the effect of these portals and play units of the appropriate type in an opposing area.



Dark portal (building): "Free action: Play event card"

Playing event cards does not cost AP.

Thanks!

We would like to thank all the dedicated gamers who spent their time on playtesting the prototype for their valuable feedback. Special thanks go to Kai Oerschkes for support in creating the icons and Willi Wortmann for assistance with the layout. A big thank you also goes to Mike Bialecki for translating the rules to English and to François Richard for translating the rules to French.

- Smiling Monster Games



Mission: Combat!

Marines vs. Portalistes

Auteur: Sebastian Seifferth

Illustration: Johannes Sich (Marines), Marina Fahrenbach (Portalistes)

Traduction anglaise: Mike Bialecki

Traduction française: François Richard

Un jeu pour 2 joueurs âgés de 12 ans et plus.

Durée du jeu approximative 15 à 45 minutes

Une brèche s'est ouverte. Des créatures étranges envahissent le monde depuis une dimension extraterrestre. Ils menacent la planète et l'existence de la race humaine.

Défendez la race humaine contre cette invasion dangereuse en tant que joueur Marines!

Montrez à ces mortels qu'ils n'ont aucune chance en tant que joueur Portaliste!

Introduction

Les joueurs jouent à tour de rôle durant la partie en utilisant des points d'action pour obtenir des cartes, jouer des unités et des événements, déplacer leurs forces et attaquer leur adversaire. Le premier joueur à détruire toutes les unités de son adversaire est déclaré vainqueur.

Matériel

60 cartes, 30 pour chacune des factions (Marines et Portalistes)

10 cartes District, 5 pour chacune des factions (Marines et Portalistes)

La règle du jeu

Description des cartes et des cartes District

L'icône en bas à droite des cartes indiquent à quelle faction la carte appartient.

Le titre et les illustrations de chacune des cartes aident à identifier plus facilement les unités, les événements et les cartes District. Ils n'ont pas d'autres fonctions dans le jeu.

Cartes Unités

La valeur d'attaque et de défense, ainsi que les icônes pour les capacités spéciales que peut posséder une unité sont indiqués sur le haut de la carte.

Cartes Événements

Les cartes Événements sont identifiées par un icône Événement sur le haut de la carte et ont également d'autres icônes pour les effets spéciaux.



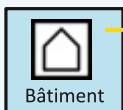
Les capacités des unités, les effets des événements et la signification des icônes seront expliqués plus en détail plus loin.

Carte District

L'icône dans le coin supérieur gauche de la carte indique le type de District.

En bas à gauche est indiqué le numéro (1 à 5) du District, nécessaire pour mettre en place le jeu (voir la mise en place).

Les icônes et les effets des cartes District seront expliqués plus en détail plus loin.



Séquence de jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs tours de jeux jusqu'à ce qu'un joueur ait détruit toutes les unités de son adversaire.

Tour d'un joueur

Le joueur dont c'est le tour choisit des actions parmi les 4 possibles Tirer une carte, Jouer une carte, Déplacer une unité, Attaquer. Chaque action coûte un point d'action (PA) et peut être choisie plusieurs fois durant un même tour. Les actions Déplacer une unité et Attaquer peuvent réalisées plusieurs fois avec une même unité durant le même tour.

Le premier joueur dispose de 2 PAs lors de son premier tour. Ensuite, chaque joueur dispose de 4 PAs lors de chaque tour. Il est possible qu'un joueur obtiennent des actions gratuites grâce à sa faction ou aux cartes District qu'il contrôle. Ces actions gratuites ne coûte pas de PA. Toutes les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

Quand un joueur a réalisé toutes les actions qu'il souhaitait, son tour se termine.

Note: Comme les actions gratuites peuvent être réalisées après que le joueur ait utilisé ses 4 PAs, le joueur actif doit informer son adversaire quand il a terminé son tour.

A la fin du tour

Tous les dégâts sont retirés de toutes les unités en jeu et leur valeur de défense est complètement restaurée.

Les PAs inutilisés sont perdus à la fin du tour - ils ne peuvent être conservés pour les prochains tours.

C'est maintenant au joueur suivant.

Fin de la partie et victoire

Quand un joueur retire toutes les unités de son adversaire du plateau de jeu, la partie se termine immédiatement et ce joueur remporte la partie.

Les actions

Action: Tirer une carte (Coût: 1 PA)

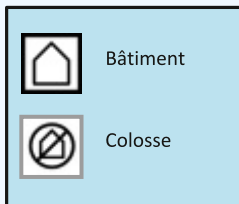
Tirez une carte du dessus de votre pioche et ajoutez-la à votre main. Dès que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Les joueurs gardent leurs cartes secrètes.

Action: Jouer une carte (Coût: 1 PA)

Mettez en jeu une unité ou jouez une carte Evénement.

Jouer une carte Unité

Jouez une carte Unité de votre main face visible sur l'une de vos propres cartes District qui ne contient pas d'unités ennemies. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités sur une carte District. Les unités Colosse ne peuvent pas être jouées sur des bâtiments.



Jouer une carte Evénement

Jouez face visible une carte de votre main. Appliquez son effet et défaussez-la face visible sur votre défausse.

Action: Déplacer une unité (Coût: 1 PA)

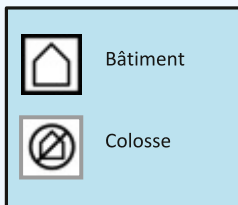
Déplacez l'une de vos unités d'une carte District vers une carte District adjacente. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités sur une carte District.

Se déplacer sur un District occupé par un ennemi

Une unité peut être déplacée plusieurs fois durant le tour d'un joueur, mais elle ne peut passer via une carte District qui contient des unités ennemies. Dès qu'une unité se déplace sur l'un de ces District, elle doit s'arrêter et réaliser immédiatement des actions Attaquer jusqu'à ce qu'il n'y ai plus d'ennemi sur la carte District. Aussi non, il doit battre en retraite sur le District d'où il venait, ce qui lui coûte 0 PA.

Déplacer une unité Colosse sur une District Bâtiment

Les unités Colosse ne peuvent pas se déplacer via des District Bâtiment. Cependant, une unité Colosse est autorisée à se déplacer sur un bâtiment et ensuite de réaliser immédiatement des actions Attaquer. Après chaque attaque ou à la fin du tour, une unité Colosse sur un District Bâtiment doit battre en retraite sur la carte District d'où elle venait, ce qui coûte 0 PA.



Action: Attaquer (Coût: 1 PA)

Sélectionnez l'une de vos unités en jeu et infligez des dégâts équivalent à sa valeur d'attaque à une ou plusieurs unités ennemies dans le même District. Il y a différents types de dégâts qui peuvent être infligés. Une cible est seulement endommagée si elle n'est pas immunisée contre le type de dégâts infligés par l'attaquant.

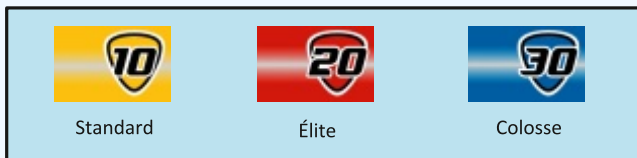
Si une unité subit un nombre de dégâts égal ou supérieur à sa valeur de défense, elle est détruite et la carte est défaussée.

Si une unité reçoit moins de dégâts que sa valeur de défense, elle reste sur la carte District. Toutefois, elle peut recevoir plus de dégâts lors des prochains tours. A n'importe quel moment durant un tour, si une unité reçoit un nombre de dégâts égal ou supérieur à sa valeur de défense, elle est détruite et sa carte est défaussée. A la fin d'un tour, tous les dégâts sont retirés des unités qui n'ont pas été détruite et elles sont complètement restaurées. *Exemple: page 30 et 31*

Types d'unité et valeur de défense







Le symbole dans le coin supérieur droit d'une carte Unité représente l'un des trois différents types d'unités: standard, élite et colosse.

Le nombre sur sur le symbole indique la valeur de défense de l'unité.



Types d'unité et valeur d'attaque

Il existe trois types de dégâts dans le jeu qui correspondent à trois types différents d'unités. Le symbole dans le coin supérieur gauche de la carte Unité indique le type de dégâts que cette unité inflige. Une unité peut seulement attaquer une unité dont le type d'unité correspond au type de dégâts infligés par l'unité attaquante. Une unité dont le type d'unité ne correspond pas au type de dégâts de l'unité adverse ne peut pas être attaquée par cette unité. Le nombre sur le symbole indique la valeur d'attaque de cette unité c'est à dire le nombre de dégâts qu'inflige cette unité.

Type de dégâts	Type d'unité
Standard 	Standard 
Élite 	Élite 
Colosse 	Colosse 

Caractéristiques des factions et actions gratuites

Unités



Colosse (Marines et Portalistes): les unités avec la caractéristique Colosse ne peuvent être mises en jeu sur des bâtiments. Les unités Colosse ne peuvent pas se déplacer via les District Bâtiment. Elles sont autorisées à entrer sur des bâtiments afin de les attaquer mais doivent battre en retraite sur le District d'où elle viennent après l'attaque ou à la fin du tour.



Rapide (uniquement Portalistes): les unités avec la caractéristique Rapide ont une action Déplacer gratuite. Une fois par tour, elles peuvent réaliser une action Déplacer sans dépenser de PA.



Attaque à distance (uniquement Marines): les unités avec la caractéristique Attaque à Distance peuvent attaquer les unités sur des District adjacents en plus de l'attaque normale. Les joueurs peuvent distribuer les dégâts d'une attaque à distance entre les unités ennemies qui peuvent être atteintes par l'attaque à distance et dont le type Dégâts correspond au type de l'unité attaquante. *Exemple: page 32 et 34*

Evénements



Hellfire (uniquement Marines): Distribuez jusqu'à 50 points de dégâts à une ou plusieurs unités Colosse dans un ou plusieurs District.



Artillery Barrage (uniquement Marines): Distribuez jusqu'à 40 points de dégâts à une ou plusieurs unités Standard dans un ou plusieurs District.



Missile Strike (uniquement Marines): Distribuez jusqu'à 40 points de dégâts à une ou plusieurs unités Elite dans un ou plusieurs District.



Trap Portal (uniquement Portalistes): Retirez une unité de votre adversaire de la zone de jeu et placez-la face visible sur la défausse de ce joueur.

Districts

Vos propres Districts et ceux de votre adversaire

Les cinq Districts des factions des joueurs mis en place au début de la partie sont considérés comme leurs propres District. Les cinq Districts mis en place en début de partie par le joueur adverse sont considérés comme les Districts adverses. Peu importe le joueur qui contrôle ces Districts durant la partie, ils sont toujours considérés comme vos propres Districts ou ceux de l'adversaire.

Contrôle des Districts et utilisation de leurs effets.

Un joueur peut utiliser les effets d'une carte District qu'il contrôle.

Au début de la partie, chaque joueur contrôle ses cinq Districts.

Un joueur a le contrôle de ses propres Districts, si le District est vide ou n'est pas occupé par des District ennemis.

Un joueur a le contrôle d'un District adverse, si il est occupée uniquement par ses propres unités.

S'il y a des unités des deux joueurs sur un District, le joueur qui contrôlait le District avant que des unités adverses entrent dans le District conserve le contrôle de celui-ci.

Cartes District des Marines



Bunker-East, Bunker-West (Bunker Est et Ouest - bâtiments):

"Les unités dans un bunker ont une valeur de défense +10"

Aussi longtemps qu'une unité reste sur un District Bunker, sa valeur défense est augmentée de 10 points. Dès qu'une unité quitte un District Bunker, sa valeur de défense redevient tel qu'indiqué sur sa carte.

Note: Un Bunker augmente la valeur de défense de tous les types d'unités.



Arterial Road (Route Principale): "Action gratuite: Une fois par tour, déplacez chaque unité vers un District opposé"

Une fois par tour, les unités sur le District Route Principale peuvent utiliser une action gratuite Déplacer une Unité. Ce mouvement ne coûte aucun PA et doit débuter du District Route Principale et se terminer dans un District ennemi. Quand la dernière unité de la Route Principale se déplace dans un District ennemi, il peut toujours utiliser l'effet de la Route Principale.



Artillery Emplacement (Poste d'Artillerie): "Contrôlée par l'adversaire: Les dégâts des événements des Marines sont réduits de moitié"

Si le joueur Marines contrôle le Poste d'Artillerie ses événements infligent un nombre de dégâts tel qu'indiqué sur la carte. Quand le Poste d'Artillerie est contrôlé par l'adversaire, le nombre de dégâts infligés par ses événements est divisé par deux.



HQ (Quartier Général): "Action *Tirer une carte*: Tirez une carte supplémentaire et conservez une carte"

Le joueur qui contrôle le Quartier Général tire une carte supplémentaire à chaque fois qu'il réalise une action Tirer une

carte. Il choisit l'une des cartes tirées et l'ajoute à sa main. Il défausse l'autre carte sur sa défausse.

Cartes District des Portalistes



Yellow Portal Alpha, Yellow Portal Omega (Portail Jaune Alpha et Omega): "Action gratuite: Téléporter des unités Standards"

Mettre en jeu des unités Standard sur ce District ne coûte pas de PA.



Red Portal (Portail Rouge - bâtiment): "Action gratuite: Téléporter des unités Elites"

Mettre en jeu des unités Elite sur ce District ne coûte pas de PA.



Blue Portal (Portail Bleu): "Action gratuite: Téléporter des unités Colosse"

Mettre en jeu des unités Colosse sur ce District ne coûte pas de PA.

Pour tous les portails: Selon les règles pour jouer des cartes Unités, les unités ne peuvent pas être mises en jeu sur des District adverses. Mais si un joueur contrôle un ou plusieurs portails du joueur Portalistes, il peut utiliser l'effet de ces portails et mettre en jeu des unités du bon type sur ces District adverses.



Dark Portal (Portail Noir - bâtiment): "Action gratuite: Jouer des cartes Evénements"


Jouer des cartes Evénements ne coûte aucun PA.


Remerciements !


Nous souhaitons remercier tous les joueurs qui ont pris du temps pour tester le prototype et pour leurs précieux retours. Remerciement spécial à Kai Oerschkes pour son aide lors du choix des icônes et Willi Wortmann pour son aide sur la mise en page. Un grand merci à Mike Bialecki pour sa traduction des règles en anglais, et à François Richard pour sa traduction des règles en français.

- Smiling Monster Games

Beispiel 1 / Example 1 / Exemple 1

 *Beispiel 1: Der Portalist-Spieler verwendet 1 AP auf die Aktion Einheit bewegen, um die Einheit Exorcist vom Yellow Portal Alpha auf das Feld Arterial Road. zu ziehen, welches von der Einheit Stealth Special Force des Marine-Spielers besetzt ist. Dann verwendet er 1 AP auf die Aktion Angreifen, um mit dem Exorcist 10 Punkte Schaden auf die Stealth Special Force zu verursachen. Er verwendet nochmals 1 AP auf eine weitere Aktion Angreifen, um mit dem Exorcist weitere 10 Punkte Schaden auf die Stealth Special Force zu verursachen. Damit erreicht der verursachte Schaden den Verteidigungswert der Stealth Special Force, die damit aus dem Spiel auf den Ablagestapel des Marine-Spielers gelegt wird.*

 *Example 1: The Portalist player uses 1 AP for the action move unit to move the Exorcist unit from the Yellow Portal Alpha to the Arterial Road, which is occupied by the Stealth Special Force unit of the Marine player. Next he uses 1 AP for the action attack to inflict 10 points of damage with the Exorcist to the Stealth Special Force. He once more uses 1 AP for the action attack to inflict another 10 points of damage to the Stealth Special Force with the Exorcist. The total inflicted damage now equals the defense value of the Stealth Special Force. The Stealth Special force unit is therefore destroyed and discarded to the Marine player's discard pile.*

 *Exemple 1: Le joueur Portaliste utilise 1 PA pour l'action: Déplacer une Unité afin de déplacer l'unité Exorciste du Portail Jaune vers la Route Principale, qui est occupée par l'unité Force d'Intervention Spéciale du joueur Marines. Ensuite, il utilise 1 PA pour l'action: Attaquer pour infliger, avec l'Exorciste, 10 points de dégâts à la Force d'Intervention Spéciale. Il utilise 1 PA de plus pour l'action: Attaquer pour infliger, avec l'Exorciste, 10 points de dégâts supplémentaires à la Force d'Intervention Spéciale. Le nombre total de dégâts infligé est maintenant égal à la valeur de défense de la Force d'Intervention Spéciale. La Force d'Intervention Spéciale est par conséquent détruite et défaussée sur la défausse du joueur Marines.*



Beispiel 2 / Example 2 / Exemple 2



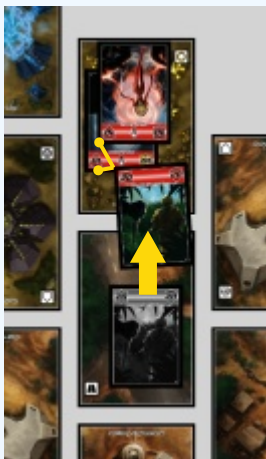
Beispiel 2: Der Marine-Spieler verwendet 1 AP auf die Aktion Einheit bewegen, um die Einheit Stealth Special Force vom Feld Arterial Road auf das Feld Yellow Portal Alpha zu ziehen, welches von den Einheiten Psionic Priest und Psionic Fanatic des Portalist-Spielers besetzt ist. Dann verwendet er 1 AP auf die Aktion Angreifen, um mit der Stealth Special Force 20 Punkte Schaden zu verursachen, jeweils 10 Punkte auf den Psionic Priest und 10 Punkte auf den Psionic Fanatic. Damit erreicht der verursachte Schaden den Verteidigungswert sowohl des Psionic Priest, als auch des Psionic Fanatic. Beide Portalist-Einheiten werden aus dem Spiel genommen und auf den Ablagestapel des Portalist-Spielers gelegt.




Example 2: The Marine player uses 1AP for the action move unit to move the Stealth Special Force unit from the Arterial Road to the Yellow Portal Alpha, which is occupied by the Psionic Priest and Psionic Fanatic units of the Portalist Player. Next he uses 1 AP for the action attack to inflict 20 points of damage with the Stealth Special Force and distributes 10 points of damage each to the Psionic Priest and the Psionic Fanatic. The inflicted damage now equals the defense value of the Psionic Priest and the Psionic Fanatic. Both units are therefore destroyed and discarded to the Portalist players discard pile.





Exemple 2: Le joueur Marines utilise 1 PA pour l'action: Déplacer une Unité et déplace l'unité Force d'Intervention Spéciale de la Route Principale vers le Portail Jaune, qui est occupée par les unités Prêtre Psionique et Psioniques Fanatiques du joueur Portaliste. Ensuite, il utilise 1 PA pour l'action: Attaquer et inflige, avec la Force d'Intervention Spéciale, 20 points de dégâts et distribue 10 points de dégâts au Prêtre Psionique et aux Psioniques Fanatiques. Le nombre de dégâts infligé est maintenant égal à la défense du Prêtre Psionique et aux Psioniques Fanatiques. Par conséquent, les deux unités sont détruites et défaussées sur la défausse du joueur Portalistes.

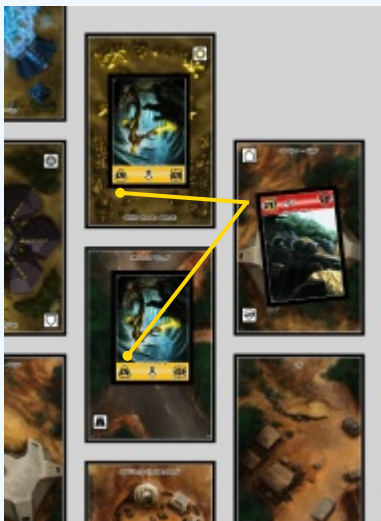


Beispiel 3 / Example 3 / Exemple 3

 *Beispiel 3: Der Marine-Spieler verwendet 1 AP auf die Aktion Angreifen, um mit der Einheit Stealth Sniper 20 Punkte Schaden zu verursachen. Da diese Einheit über die Fähigkeit Distanzkampf verfügt, kann sie auch Einheiten auf benachbarten Feldern angreifen. Der Marine-Spieler verteilt jeweils 10 Schadenspunkte auf den Portal Trooper auf dem Feld Arterial Road und 10 Schadenspunkte auf den Portal Trooper auf dem Feld Yellow Portal Alpha. Beide Portalist Einheiten werden aus dem Spiel genommen und auf den Ablagestapel des Portalist-Spielers gelegt.*

 *Example 3: The Marine player uses 1 AP for the action attack to inflict 20 points of damage with the Stealth Sniper unit. This unit has the feature ranged attack and so can attack units in adjacent areas. The Marine player chooses to distribute 10 points of damage to the Portal Trooper on the Arterial Road and 10 points of damage to the Portal Trooper on the Yellow Portal Alpha. Both Portalist units are destroyed and discarded from play to the Portalist player's discard pile.*

 *Exemple 3: Le joueur Marines utilise 1 PA pour l'action: Attaquer afin d'infliger, avec les Forces d'Intervention Spéciales 20 points de dégâts. Cette unité a la caractéristique Attaque à Distance et peut ainsi attaquer les District adjacents. Le joueur Marines choisit de distribuer 10 points de dégâts aux Troupes du Portail sur la Route Principale et 10 points de dégâts aux Troupes du Portail sur le Portail Jaune. Les deux unités Portalistes sont détruites et sont défaussées sur la défausse du joueur Portaliste.*



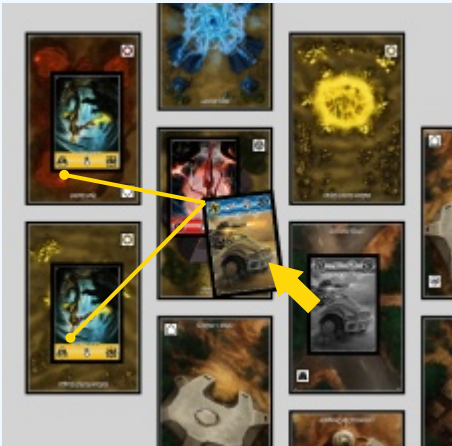
Beispiel 4 / Example 4 / Exemple 4




Beispiel 4: Der Marine-Spieler verwendet die Eigenschaft der Arterial Road, um den Armored Gauss Tank auf das Feld Dark Portal zu ziehen (freie Aktion eigene Einheit auf ein gegnerisches Feld ziehen, kostet keine AP). Als nächstes verwendet er 1 AP auf die Aktion Angreifen, um 20 Punkte Schaden zu verursachen, jeweils 10 Punkte auf den Portal Trooper auf dem Feld Red Portal und 10 Punkte auf den Portal Trooper auf dem Feld Yellow Portal Omega. Beide Portalist Einheiten werden aus dem Spiel genommen und auf den Ablagestapel des Portalist-Spielers gelegt. Danach wird der Armored Gauss Tank wieder auf die Ausfallstrasse zurück gezogen, weil er als Koloss nicht auf dem Dark Portal stehen bleiben kann. Diese Bewegung kostet keine AP. Wäre der Armored Gauss Tank kein Koloss, würde er dennoch auf die Ausfallstrasse zurück bewegt, da sich auf dem Dark Portal immer noch der Psionic Fanatic befindet, der vom Armored Gauss Tank nicht angegriffen werden kann. Der Armored Gauss Tank kann die Eigenschaft der Arterial Road in diesem Zug nicht noch einmal verwenden.



Example 4: The Marine player uses the effect of the Arterial Road to move the Armored Gauss Tank to the Dark Portal as a free action without spending AP. Next he uses 1 AP for the action: attack to inflict 20 points of damage, 10 points each to the Portal Trooper on the Red Portal and to the Portal Trooper on the Yellow Portal. Both Portalist units are destroyed and discarded from play to the



Portalist player's discard pile. After the attack, the Armored Gauss Tank must retreat back to the Arterial Road, because as a colossal unit, it is not allowed to stay on the Dark Portal building. This movement does not cost AP. However, even if the Armored Gauss Tank were not a colossal unit, it would still be moved back to the Arterial Road for free. The Psionic Fanatic still in the Dark Portal cannot be attacked by the Armored Gauss Tank because they are different unit types. The Armored Gauss Tank cannot use the effect of the Arterial Road again in this turn.

 *Exemple 4: Le joueur Marines utilise l'effet de la Route Principale pour déplacer le Tank Gauss Blindé sur le Portail Noir en tant qu'action gratuite sans dépenser de PA. Ensuite, il utilise 1 PA pour l'action: Attaquer et infliger 20 points de dégâts, 10 points pour les Troupes du Portail sur le Portail Rouge et pour les Troupes du Portail sur le Portail Jaune. Les deux unités Portalistes sont détruites et les cartes défaussées sur la défausse du joueur Portalistes. Après l'attaque, le Tank Gauss Blindé doit battre en retraite sur la Route Principale, car comme c'est une unité Colosse, il ne peut pas rester sur le bâtiment Portail. Ce mouvement ne coûte aucun PA. Toutefois, même si le Tank Gauss Blindé n'avait pas été une unité Colosse, il aurait quand même pu battre en retraite gratuitement vers la Route Principale. Les Psioniques Fanatiques qui sont encore sur le Portail Noir ne peuvent pas être attaqués par le Tank Gauss Blindé car ce sont des unités de types différents. Le Tank Gauss Blindé ne peut pas utiliser l'effet de la Route Principale une nouvelle fois lors de ce tour.*

