

UNDAUNTED: NORMANDY

Solitär KI – Version 1.2

SPIELAUFBAU + SPIELABLAUF:

Richte das Spiel gemäß den Standardregeln ein.

Initiative bestimmen: Ab Runde 2 werden wie im Standardspiel 4 Karten an die KI und an sich selbst ausgeteilt. Dann würfelt man einen W10 für die KI-Initiative. Wie im Standardspiel entspricht die eigene Initiative der ausgespielten Karte. Die Karte wird dann abgeworfen. Die KI wird immer mit 4 Karten pro Runde spielen, der Spieler mit 3 Karten – aber man kennt vor der Wahl der eigenen Initiative den Wert der KI-Initiative.

Spiele eine KI-Karte aus und folge den untenstehenden Ablaufsequenzen zu den Karten. Beantworte die Fragen und wirf einen W10 + WWM (Würfelwurfmodifikator). Verwende das Ergebnis, um festzulegen welche Aktion für die KI ausgeführt wird.

Reihenfolge der KI-Karten beim Ausspielen:

Zugtruppführer, Feldwebel, Späher, MG-Schütze, Scharfschütze, Granatwerfer, Schütze, Gruppenführer, Unklare Lage-Karte. Spiele zuerst die Karten TEAM A, dann die Karten TEAM B und zuletzt die Karten TEAM C.

ZUGTRUPPFÜHRER (Platoon Sergeant):

- 1) Wenn keine Karten zum VERSTÄRKEN über sind, führe BEFEHLIGEN aus, ansonsten gehe zu 2)
- 2) Ist es möglich, VERSTÄRKEN zu verwenden, um einen Spielmarker (Counter) hinzuzufügen oder wurde VERSTÄRKEN noch nicht gemacht?

Ja: DRM = -2

VERSTÄRKEN wenn W10 + DRM = 1-6

BEFEHLIGEN wenn W10 + DRM = 7-10

FELDWEBEL (Platoon Guide):

- 1) Wenn keine Karten zum VERSTÄRKEN über sind, führe LEITEN aus, ansonsten gehe zu 2)
- 2) Ist es möglich, VERSTÄRKEN zu verwenden, um einen Spielmarker (Counter) hinzuzufügen oder wurde VERSTÄRKEN noch nicht gemacht?

Ja: DRM = -2

VERSTÄRKEN wenn W10 + DRM = 1-6

LEITEN wenn W10 + DRM = 7-10

Wenn das Ergebnis LEITEN ist, dann bewege dich (falls mehrere Einheiten dies können, wähle zufällig eine aus):

- Ein Schütze, der ein FELD mit einem ZIELMARKER betreten könnte
- Eine Einheit auf einem FELD mit einem ANVISIERMARKER
- Ein MG/Scharfschütze, der sich auf ein Feld mit höheren Verteidigungswert bewegen könnte
- Eine zufällige Einheit

SPÄHER (Scout):

- 1) Ist in den KI-Handkarten eine „Unklare Lage“-Karte dabei?
 - a) **Ja:** Setze Fall A, hast du genug Felder mit ZIELMARKER erkundet, um zu gewinnen?

Ja: DRM = +4

Nein: DRM = -3

- b) **Nein:** Setze FALL B, hast du genug Felder mit ZIELMARKER erkundet, um zu gewinnen?

Ja: DRM = +2. Wenn W10+WWM Resultat ist ERKUNDEN führe stattdessen VERSCHLEIERN aus.
Auch auf einem Feld mit ANVISIERMARKER – dann aber WWM = -3

Nein: DRM = -3

ERKUNDEN	FALL A+B	wenn W10 + WWM = 1-4
ANGRIFF	FALL A+B	wenn W10 + WWM = 5-8
AUFKLÄREN	FALL A	wenn W10 + WWM = 9-10
VERSCHLEIERN	FALL B	wenn W10 + WWM = 9-10

Wenn ERKUNDEN/VERSCHLEIERN nicht möglich ist, dann ANGRIFF ausführen.

SCHÜTZE (Rifleman):

- 1) Kannst du gewinnen mit SICHERN? Dann SICHERE!
- 2) Ist der Schütze auf einem Feld mit ANVISIERMARKER?
 - Ja:** DRM = -4
 - Nein:** führe 3) aus.
- 3) Kann der Schütze einen ZIELMARKER sichern?
 - Ja:** DRM = +6
 - Nein:** führe 4) aus.
- 4) Kann sich der Schütze in ein unkontrolliertes Feld mit ZIELMARKER bewegen oder befindet sich der Schütze im Spawn-Feld?
 - Ja:** DRM = -3
 - Nein:** führe 5) aus.
- 5) Kann der Schütze auf einen Feind mit einem DEF-Wert =5- schießen?

Ja: DRM = +1 und jedes SICHERN-Ergebnis wird als ANGRIFF verwendet.

BEWEGEN wenn W10 + WWM = 1-4

ANGRIFF wenn W10 + WWM = 5-8

SICHERN wenn W10 + WWM = 9-10

(Würfel erneut, wenn Ergebnis auf nichts zutreffen)

Wenn BEWEGEN nicht möglich ist, dann ANGRIFF.

SCHARFSCHÜTZE (Sniper):

1) Ist der Scharfschütze auf einem Feld mit ANVISIERMARKER?

Ja: WWM = -4

Nein: führe 2) aus.

2) Gibt es ein Ziel mit einem totalen DEF-Wert von 7-?

Ja: dann WWM = +2

Nein: führe 3) aus

3) Der Scharfschütze könnte ANPIRSCHEN in ein Feld mit höheren DEF-Wert bzw. steht nahe einem Feld mit den höchsten SP's?

Ja: DRM = -3 und wenn ANPIRSCHEN das Würfeln ergibt in ein solches Feld ziehen.

ANPIRSCHEN wenn W10 + WWM = 1-4

ANGRIFF wenn W10 + WWM = 5-10

MG-SCHÜTZE (Machine Gunners):

1) Ist der MG-SCHÜTZE an einem Feld mit einem ANVISIERMARKER?

Ja: WWM = -4

Nein: führe 2) aus.

2) Befindet sich ein „nicht niedergehaltener“ feindlicher Schütze auf einem ZIELMARKER-FELD?

Ja: dann WWM = +3, Ziel = Schütze.

Nein: führe 3) aus

3) Ist es möglich, einen gegnerischen MG-SCHÜTZEN/SCHARFSCHÜTZEN/GRANATWERFER anzugreifen, der insgesamt DEF 8- hat?

Ja: dann WWM = +3, Ziel =MG-SCHÜTZE/SSCHARFSCHÜTZE/GRANATWERFER (in dieser Priorität-Reihenfolge)

BEWEGEN wenn W10 + WWM = 1-2

ANGRIFF* wenn W10 + WWM = 3-5

NIEDERHALTEN* wenn W10 + WWM = 6-10 (erneut würfeln, wenn nicht ausführbar)

Wenn BEWEGEN nicht möglich ist, dann ANGRIF.

*Wenn das Ziel nicht angegeben ist, lesen Sie das Ende der Regeln im Abschnitt „Ziel-Auswahl“.

GRUPPENFÜHRER (Squad Leader):

Wenn KI 2 x GRUPPENFÜHRER (SL) auf der Hand hat, spiele denjenigen (Gruppe A,B oder C) mit den meisten Karten im Vorrat und mache VERSTÄRKEN, dann spiele den zweiten GRUPPENFÜHRER (SL).

Wenn ANSPORNEN keinen Sinn macht, verwenden Sie VERSTÄRKEN. Wenn keine Karten für VERSTÄRKEN übrig sind, verwenden Sie ANSPORNEN. Überprüfen Sie andernfalls die folgenden Fragen.

1) Ist es möglich, mit VERSTÄRKEN einen Marker (Counter) hinzuzufügen?

Ja: WWM = -3

Nein: führe 2) aus.

2) Ist es möglich, ANSPORNEN zu verwenden, um ein MG-SCHÜTZEN, einen SCHARFSCHÜTZEN, einen GRANATWERFER, einen SCHÜTZEN oder einen SPÄHER zu reaktivieren?

Ja: WWM = +3

VERSTÄRKEN wenn W10 + WWM = 1-6

ANSPORNEN wenn W10 + WWM = 7-10

ANSPORNEN - Reihenfolge: wenn nicht genügend ZIELMARKER-FELDER erkundet wurden um zu gewinnen dann ist die Reihenfolge SPÄHER/SCHÜTZE/MG-SCHÜTZE/ANDERE, ansonsten SCHARFSCHÜTZE/MG-SCHÜTZE/SCHÜTZE/SPÄHER/ANDERE

GRANATWERFER (Mortars):

1) Ist der GRANATWERFER auf einem Feld mit ANVISIERMARKER?

Ja: WWM = -5

Nein: führe 2) aus.

2) Ist der ANVISIERMARKER gesetzt, dann FALL A andererseits FALL B.

BEWEGEN FALL A+B wenn W10 + WWM = 1-2

SPRENGEN* FALL A wenn W10 + WWM = 3-10

ANVISIEREN FALL B wenn W10 + WWM = 3-10

(erneut würfeln, wenn nicht ausführbar)

Wenn die Aktion ANVISIEREN ergibt, dann würfeln einen W10, um das Plättchen zu erhalten, auf dem der ANVISIERMARKER basierend auf dem höchsten Einheitenzielwert platziert werden soll, im Falle eines Gleichstands lege ihn auf das Plättchen mit den meisten Einheiten:

EINHEITEN ZIELWERT:

SCHARFSCHÜTZE = 7

MG-SCHÜTZE = 6

GRANATWERFER = 5

SCHÜTZE = 4

SPÄHER = 3

Beispiel: Der menschliche Spieler hat einen Scharfschützen auf Plättchen 1A (Einheitenzielwert=7), einen MG-Schützen auf Plättchen 10B (Einheitenzielwert=6) und zwei Schützen (Einheitenzielwert=8) auf Plättchen 3A: Sie platzieren den ANVISIERMARKER auf 3A.

KI – ALLGEMEINES VERHALTEN:

ANGRIFF/NIEDERHALTEN - ZIELAUSWAHL

HAUPTZIEL: Wenn der menschliche Spieler einen Schützen auf einem unkontrollierten Feld hat und ihm fehlt 1 SP für den Sieg, dann wird die KI diesen Schützen anvisieren, ansonsten verwenden Sie die Tabelle unten.

ANGRIFF/NIEDERHALTEN - ZIELAUSWAHL*

SPÄHER	SCHÜTZE	SCHARFSCHÜTZE	MG	MORTAR
Schütze	Schütze	Schütze	Schütze	siehe Regeln für Granatwerfer
Schwächste EH	Schwächste EH	Scharfschütze	Scharfschütze	
		MG-Schütze	MG-Schütze	
		Granatwerfer	Granatwerfer	

* = Wähle die schwächste (Totaler-Verteidigungswert) Zieleinheit aus der Tabelle und prüfe dann, ob es ein anderes mögliches ZIEL gibt, dessen Totaler-Verteidigungswert mindestens 2 Werte niedriger ist. Wenn eine solche Einheit existiert, ist dies das endgültige ZIEL.

Beispiel: Die KI muss einen Angriff mit einem Scharfschützen durchführen. Der menschliche Spieler hat einen Schützen mit einer Gesamtverteidigung von 9 und einen anderen mit einer Gesamtverteidigung von 10. Die KI zielt auf den ersten Schützen mit einer Gesamtverteidigung von 9, es sei denn, es ist möglich, eine andere Einheit mit einer Gesamtverteidigung von 7 oder weniger anzugreifen.

AKTION VERSTÄRKEN:

Nimm Karten von

- der Stapel mit einem Einheitenmarker darauf
 - Priorität: Schütze/Scharfschütze/MG-Schütze/Granatwerfer/Späher
(Designer-Tipp: Ich schlage vor, du nimmst denjenigen, der für die aktuelle Szenario-Situation sinnvoller ist)
- der Stapel mit den meisten verbleibenden Karten.
 - Bei Gleichstand die ersten Karten von Team A, dann von Team B und zuletzt von Team C nehmen.

Nimm wenn möglich alle Karten vom selben Stapel.

Beispiel: KI hat 3 Stapel im Vorrat mit einer Einheitenmarke darauf

- Schützen A 5 Karten, 1 Spielmarke
- Schützen B 5 Karten, 1 Spielmarke
- Scharfschütze 3 Karten, 1 Spielstein

Mit einer „VERSTÄRKEN 3“-Aktion nimmt die KI drei „Schütze A“-Karten.

AKTION BEWEGEN/ERKUNDEN

SPÄHER/SCHÜTZE

Bewege dich zum Plättchen mit den höchsten SPs. Wenn du SPÄHER bewegst, baue den Pfad nach Möglichkeit mit bereits erkundeten Plättchen (um zu vermeiden, dass Unklare Lage Karten zum KI-Deck hinzugefügt werden).

Designer-Tipp: Basierend auf dem Szenario kann es sinnvoll sein, die SPÄHER auf zwei verschiedene ZIELMARKER-FELDER zu verschieben, dies kann passieren, wenn beide Scouts von derselben Kachel starten.

SCHARFSCHÜTZE/MG-SCHÜTZE/GRANATWERFER

Bewege dich zum nächsten Plättchen mit einer höheren Verteidigung als die im Moment.

ALLE EINHEITEN

Bei Mehrfachauswahl versuchen KI-Einheiten, sich in das Feld mit der höchsten Verteidigung zu bewegen. Wenn immer noch mehr als ein Plättchen zum Verschieben berechtigt ist, dann wähle es zufällig mit dem W10. Wenn es mehr als ein Feld mit den gleichen hohen VPs gibt, dann teilen Sie die Einheiten auf (Beispiel Team „A“-Einheiten in Richtung eines ZIELMARKER-FELD und Team „B“-Einheiten in Richtung der anderen)

Designer-Tipp: Alternativ können Sie, bevor Sie mit dem Spielen des Szenarios beginnen, 1-2 Felder identifizieren, die eine strategische Position (für bestimmte Einheitentypen) basierend auf der Szenariokonfiguration haben, und dann während des Spiels die Einheiten auf diese Felder zu bewegen.

SICH VERSTECKT HALTEN

Wenn die KI eine Karte ohne nützliche Aktionen spielen muss, ist die Aktion „Versteckt halten“.

Beispiel: ein Squad Leader für Team „B“, wenn alle Karten/Marker für dieses Team entfernt wurden und der Vorrat leer ist

ABKÜRZUNGEN:

ZM; ZIELMARKER

AVM; ANVISIERMARKER

DEF = X-; „eine Zieleinheit mit einem Defensivwert von „X“ oder weniger“

WWM = „Würfelwurfmodifikator“

VERSTÄRKEN wenn $W10 + WWM = 1-6$; „Würfel einen W10 und füge den WWM hinzu, ist das Ergebnis 1-6 ist, dann mach VERSTÄRKEN.“