



Schnellstart-Regeln

Code Red ist ein Tabletop-System für moderne Gefechte. Dies ist eine vereinfachte Version des Spiels, um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen und die Grundregeln kennenzulernen.

1 Grundlagen und Hilfsmittel

Würfel und Erfolge	Code Red verwendet 10-seitige Würfel (W10). Ergebnisse von 5+ (5 oder höher) nach Modifikatoren sind Erfolge.
Messungen	Gemessen wird in Zoll (") von der Mitte der Einheit.
Moralmarken	Moralmarken für Code Red haben eine rote und eine gelbe Seite. Eine Moralmarke kommt immer mit der roten Seite nach oben ins Spiel.
Sichtlinie	Einheiten können innerhalb eines Geländestückes 4" weit sehen. Einheiten innerhalb eines Geländestückes können hinaussehen, wenn sie maximal 2" von dessen Rand entfernt sind. Einheiten können bis zu 2" in sichtbehinderndes Gelände hineinsehen. Ist das Geländestück genau 2" breit, sind direkt im Kontakt befindliche Einheiten noch sichtbar. Alle Einheiten die den Gegner sehen, können auch von ihm gesehen werden!
Nahbereich	Einheiten befinden sich im Nahbereich, wenn sie höchstens 10" entfernt sind.

2 Einheiten

Die Schnellstartregeln nutzen die Fraktionen *Blufor* und *Redfor* mit folgender Organisation:

Blufor-Infanteriegruppe	Redfor-Infanteriegruppe
1x Offizier (Gruppenführer) <ul style="list-style-type: none">• Deckungselement:<ul style="list-style-type: none">○ 1x MG○ 2x Schütze• Bewegungselement:<ul style="list-style-type: none">○ 6x Schütze	1x Offizier (Gruppenführer) <ul style="list-style-type: none">• Team 1:<ul style="list-style-type: none">○ 4x Schütze• Team 2:<ul style="list-style-type: none">○ 4x Schütze

Jedes der aufgeführten Elemente/Teams bildet eine eigene **Einheit**. Soldaten innerhalb einer Einheit dürfen max. 1" voneinander entfernt platziert werden und werden immer nur als Teil der Gruppe behandelt. Einheiten werden einzeln durch ihren Offizier aktiviert.



3 Gelände

Für die Schnellstartregeln sind folgende Geländearten zu nutzen:

Geländetyp	Effekt
<i>Harte Deckung</i> - Mauerwerk, Wald, Felsen	Sichtschutz; Harte Deckung
<i>Leichte Deckung</i> - Buschwerk, Felder	Sichtschutz

- Sichtschutz: Einheiten im Geländestück müssen aufgeklärt werden
- Deckung: bietet physischen Schutz vor Beschuss

4 Spielphasen

Das Spiel findet in folgenden Phasen statt:

Initiative	Je 2 Würfel pro Offizier bilden einen Würfelpool Aus dem Würfelpool können Würfel entfernt werden, um maximal 1 beliebige Moralmarke pro Einheit zu entfernen. Der übrige Pool wird gewürfelt und alle Erfolge gezählt. Erfolge bilden Befehle für die Befehlsphase. Der Spieler mit mehr Befehlen erhält die Initiative. Bei Gleichstand behält der Initiativspieler der Vorrunde die Initiative
Erste Hilfe	Einheiten, die in der letzten Runde Ausfälle erlitten haben werden versorgt. Dazu wird 1 Würfel pro Ausfall auf der Verwundungstabelle gewürfelt.
Befehle	Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, aktiviert mit den Befehlswürfeln nacheinander seine Einheiten. Der Gegenspieler kann seine Würfel nutzen, um auf Aktivierungen zu reagieren und gegnerische Aktivierungen zu unterbrechen. Sind alle Befehlswürfel des Initiativspielers verbraucht, können Einheiten des Gegners außerhalb von Reaktionen aktiviert werden.
Nahkampf	In dieser Phase werden alle Nahkämpfe abgehandelt.
Moralmarken entfernen	Am Ende des Spielzuges dürfen alle Einheiten, die <u>nur</u> über gelbe Moralmarken verfügen, eine gelbe Marke entfernen. Alle roten Marken werden anschließend umgedreht, sodass die gelbe Seite nach oben zeigt.

5 Befehle

In der Befehlsphase können Befehle (=Erfolge aus der Initiativephase) an Einheiten gegeben werden. Dazu wird ein Befehlswürfel ausgegeben. Die Befehlsreichweite eines Offiziers beträgt 12“ (Radius), alle Befehle an Einheiten außerhalb dieser Reichweite kosten 2 Befehle statt einen.

Befehle können für folgende **Aktionen** oder **Reaktionen** eingesetzt werden:



5.1.1 Bewegung

Es gibt zwei Arten von Bewegung: Taktische Bewegung und Sprint. Beide können mit der Aktion „Feuerkampf einleiten“ beliebig kombiniert werden, d.h. Feuer + Bewegung / Bewegung + Feuer.

Taktische Bewegung	
Reichweite	6 Zoll

Die taktische Bewegung ist in allen Geländestücken uneingeschränkt möglich.

Sprung/Sprint / schnelle Bewegung	
Reichweite:	12 Zoll
Reaktionstest	-1
Feuerkraft	-50%

Ein Sprint ist **nur bis zu 2“ aus einem Geländeteil heraus und in ein Geländeteil hinein** erlaubt. Jede weitere Bewegung innerhalb eines Geländestückes muss taktisch erfolgen.

5.1.2 Feuerkampf einleiten

Die Einheit beginnt einen Feuerkampf mit einer gegnerischen Einheit in Sichtlinie. Der Feuerkampf wird wie folgt abgehandelt:

- 1. Reaktionstest:** Beide Spieler würfeln einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis feuert zuerst. Bei Gleichstand gewinnt die Einheit des Initiativspielers
- 2. Feuerkraft ermitteln:** Eine Einheit erhält 1 Würfel pro Gewehrshütze und 4 Würfel je MG. Falls das Ziel im Gelände steht¹ und der Reaktionstest der feuernden Einheit ein Misserfolg war (<5) oder falls die feuernde Einheit vorher einen Sprint durchgeführt hat, erhält sie nur die Hälfte der Würfel.²
- 3. Feuerkraft würfeln:** Alle Würfel werden geworfen und Erfolge zählt. Moralmarken modifizieren das Ergebnis mit -1 pro Marke!
- 4. Zielwirkung ermitteln:** Die beschossene Einheit muss für jeden Erfolg aus Schritt 3 einen Würfel für die Zielwirkung werfen. Hier wird zuerst die physische Wirkung ermittelt, d.h. ob Ausfälle entstehen. Ist das Würfelergebnis nach Anwendung aller relevanten Modifikatoren (siehe Tabelle unten) ein Misserfolg (<5), so entsteht ein Ausfall. Der Spieler der getroffenen Einheit bestimmt, welche Figur getroffen wurde. Ausfälle werden umgekippt bis zur nächsten Erste-Hilfe-Phase.

¹ Gelände bietet Sichtschutz, d.h. Einheiten müssen aufgeklärt werden. Ein Misserfolg bedeutet, dass die Einheit nicht voll aufgeklärt werden konnte und das Feuer weniger effektiv ist.

² Beide Modifikatoren sind kumulativ, d.h. Sprint + Misserfolg beim Reaktionstest = ¼ Feuerkraft!



Positive Modifikatoren	Negative Modifikatoren
<ul style="list-style-type: none"> • Harte Deckung: +1 • In Deckung gegangen: + 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Beschuss im Nahbereich (10“): -1
Der Modifikator „In Deckung gegangen“ bezieht sich auf Einheiten, die sich bis zum Zeitpunkt des Beschusses noch nicht bewegt haben.	

Reguläre Truppen dürfen einen Würfel, der einen Ausfall erzeugen würde, neu würfeln und erhalten dafür eine Moralmarke.

Alle Würfel, die keinen Ausfall erzeugen und ein Ergebnis kleiner als 6 zeigen, erzeugen eine weitere Moralmarke. Moralmarken haben folgende Wirkung (abhängig von ihrer Anzahl)

Moralmarken	Effekt
1	-1 Modifikator auf Feuerkraft-Würfel und Reaktionstest Einheit bewegungsunfähig
2	-2 Modifikator auf Feuerkraft-Würfel und Reaktionstest Einheit bewegungsunfähig Einheit darf keinen Feuerkampf mehr einleiten (nur Feuer erwidern)
3	Einheit darf nicht mehr feuern.

Durch Beschuss können maximal 3 Moralmarken erzeugt werden.

Nachdem der erste Spieler den Beschuss abgehandelt hat, darf die Zieleinheit zurückschießen (sofern sie dazu noch in der Lage ist). Wiederholt dafür Schritt 2-5. Dies ist **keine Reaktion**.

5.1.3 Sturmangriff

Die Einheit führt einen Sturmangriff durch, um den Gegner im Nahkampf zu werfen. Ein Sturmangriff ist jede Bewegung, die eine Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit bringt.³ Falls sich das Ziel außer Sicht der stürmenden Einheit befindet, darf der Angreifer sich maximal mit taktischer Bewegung in Kontakt bewegen (6“).

Zuerst wird ein Reaktionstest abgelegt. Dabei erhält der Angreifer zusätzlich einen Modifikator von -1 je 3“ Entfernung zum Ziel. Dies repräsentiert die Schwierigkeit, bei zunehmender Distanz dem Abwehrfeuer des Gegners zu entgehen. Einheiten, die erst im Verlauf des Sturmangriffs in Sichtlinie kommen, erhalten den Modifikator ab dem Punkt, in dem sie die Sichtlinie betreten – mindestens aber -1.

Gewinnt der Angreifer den Reaktionstest, so wird kein Abwehrfeuer durchgeführt und der Angreifer kann seine Truppen sofort in Kontakt mit dem Ziel bewegen.

Gewinnt der Verteidiger den Reaktionstest, darf er wählen, ob er standhalten und den Angriff abwehren möchte, oder ob er sich zurückzieht und den Nahkampf vermeidet.

Entscheidet er sich für den Rückzug darf seine Einheit Abwehrfeuer mit halber Feuerkraft durchführen und muss im Anschluss einen Rückzug (siehe 5 - Feuerkampf einleiten Schritt 3-4 sowie 8 -Rückzug) durchführen. Die Einheit des Verteidigers erhält automatisch eine Moralmarke.

³ d.h. Die Einheit muss Bewegungsfähig sein, darf also keine Moralmarke haben!



Entscheidet er sich für den Kampf, darf seine Einheit Abwehrfeuer mit voller Feuerkraft durchführen und muss den Nahkampf annehmen, falls der Angreifer den Sturmangriff nicht abbrechen muss.

Abwehrfeuer findet immer im Nahbereich statt. Die stürmende Einheit hat keine Deckung. Erhält der Angreifer im Zuge des Abwehrfeuers eine Moralmarke, muss er den Angriff abbrechen und einen Rückzug durchführen (siehe 8).

Bei einem erfolgreichen Sturmangriff darf der Verteidiger in dieser Runde keine Befehle mehr erhalten. Wurden durch mehrere Sturmangriffe verschiedene Einheiten mit einem Ziel in Kontakt gebracht, zählen sie für die Nahkampfphase des Spielzugs als eine Einheit und trennen sich anschließend automatisch wieder.

5.2 Reaktionen

Der passive Spieler, kann eine **Bewegung**, einen **Feuerkampf** oder **Sturmangriff** seines Gegners jederzeit unterbrechen und eine Reaktion durchführen, sofern eine Sichtlinie existiert oder durch die gegnerische Aktion hergestellt wird. Dazu ist ein Befehl nötig, sofern die Unterbrechung nicht im Nahbereich (10“) der reagierenden Einheit stattfindet.

Einheiten die unter Feuer geraten erwidern immer automatisch den Beschuss. Dies ist **keine Reaktion**, zählt nicht als Aktivierung und benötigt auch keinen Befehl. Eine Einheit die lediglich das Feuer erwidert darf zu einem späteren Zeitpunkt weitere Befehle empfangen.

Zur Abhandlung einer Reaktion wird ein **Reaktionstest** für jede Unterbrechung durchgeführt. Gewinnt die unterbrechende Einheit ihren Reaktionstest, so darf sie zuerst agieren (bevor die ursprüngliche Aktivierung durchgeführt wird). Verliert sie ihren Reaktionstest agiert sie erst nachdem die deklarierte Aktivierung durchgeführt wurde, sofern dies noch möglich ist.

6 Nahkampf

Alle Nahkämpfe werden gesammelt in der entsprechenden Phase des Spielzugs abgehandelt. Im Nahkampf generiert jeder aktive Soldat genau einen Angriffswürfel, egal welche Waffe er nutzt.

Verteidiger und Angreifer würfeln gleichzeitig ihre Würfel und zählen Erfolge. Modifikatoren durch Moralmarken sind auf alle Würfel anzuwenden.

Im Nahkampf erzeugen alle Erfolge automatisch ohne weiteren Zielwirkungstest Ausfälle. Jeder Erfolg zieht außerdem einen sofortigen Moraltest nach sich, wobei ein Würfel geworfen wird (<6 = Misserfolg, d.h. Moralmarke).

Im Unterschied zum Fernkampf ist die Anzahl Moralmarken im Nahkampf nicht beschränkt. Sammelt eine Einheit mehr Moralmarken als sie aktive Soldaten hat, zieht sie sich zurück. Sollte auf diese Weise kein Gewinner ermittelt worden sein folgt sofort eine weitere Nahkampfphase!

Überschüssige Moralmarken werden nach dem Nahkampf wieder entfernt, sodass die siegreiche Einheit maximal 3 Moralmarken besitzt.

7 Erste Hilfe

In der Erste-Hilfe-Phase werden alle Ausfälle versorgt. Hierzu wird für jeden Ausfall einmal



gewürfelt und die Verwundungstabelle konsultiert.

W10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Effekt	Tot	Tot	Tot	Tot	Tot	Tot	Tot	Leicht	Leicht	Leicht

Einheiten die bereits eine leichte Verwundung haben und erneut leicht verwundet werden sind tot/außer Gefecht.

Einheiten, müssen für jeden toten Kameraden einmalig einen Moraltest ablegen, d.h. einen Würfel würfeln. Bei einem Ergebnis von <6 erhalten Sie eine Moralmarke.

Einheiten, die leicht verwundete Soldaten haben, dürfen max. taktische Bewegung durchführen.

8 Rückzug

Einheiten **müssen** sich zurückziehen, wenn sie bereits 3 Moralmarken haben und einen weiteren Moraleffekt erleiden (d.h. die vierte Moralmarke erhalten würden). Einheiten **dürfen** sich jederzeit freiwillig zurückziehen. Dafür ist kein Befehlswürfel nötig.

Falls Sichtlinie zu einer feindlichen Einheit besteht, müssen Einheiten auf dem Rückzug sofort einen Test für jede Moralmarke ablegen, die sie haben. Ein Misserfolg (<5) entspricht einem Ausfall.

Einheiten auf dem Rückzug müssen sich so bewegen, dass sie die Distanz zu allen Feinden in Sichtlinie vergrößern. Sollte dies nicht möglich sein (zB durch eine Einkreisung) muss die Einheit an Ort und Stelle bleiben. Die Rückzugsbewegung ist immer taktisch (6“) und kann **nicht** durch Reaktionen unterbrochen werden.

9 Was erwartet mich zusätzlich in den Hauptregeln?

Unterschiedliche Truppenqualitäten, mehr Waffenarten und Spezialfiguren, Fahrzeugkampf, Feuerunterstützung (Artillerie/Luftwaffe), Sprengfallen, Nachschub, Hinterhalte sowie Basisszenarien und detaillierte Armeelisten.

10 Beispielrunde

Redfor und Blufor starten das Spiel mit je 2 Gruppen. Das Spiel beginnt mit der Initiativephase. Beide Fraktionen haben zwei Offiziere und erhalten somit 4 Kommandowürfel. Da zu Spielbeginn keine Moralmarken entfernt werden müssen, werfen beide Spieler alle Würfel.

*Redfor erhält einen Wurf von 1,1,1,10 und hat damit **einen** Erfolg. Blufor wirft 2,5,6,7 und hält damit **drei** Erfolge (Befehlswürfel) und erlangt die Initiative.*

Blufor aktiviert eines seiner Deckungselemente (MG-Team) und nutzt einen Befehlswürfel, um das Feuer auf eine Redfor-Einheit in Sichtlinie zu eröffnen. Beide Spieler werfen für ihre Einheit einen Würfel für den Reaktionstest. Blufor wirft für sein MG-Team eine 5, Redfor eine 10. Die Redfor-Einheit feuert damit zuerst, da sie den höheren Wert hat.

Das Redfor-Team hat 4 Schützen und damit 4 Würfel. Sie ist nicht gesprintet und hatte keinen Misserfolg beim Reaktionstest, erhält damit volle Feuerkraft. Redfor wirft alle 4 Feuerkraft-Würfel und erleidet keine Modifikatoren durch Moralmarken, da die Einheit bisher keine Marken hat. Redfor wirft 3,5,7,8 und hat damit drei Erfolge. Blufor



muss nun entsprechend für jeden Erfolg würfeln – also drei Würfel für den Zieleffekt werfen. Die getroffene Einheit wurde nicht bewegt und ist damit „in Deckung“ (+1), außerdem hinter einer Mauer positioniert und damit in „harter Deckung“ (+1). Blufor muss daher mindestens eine 3 würfeln, um phys. Verluste zu vermeiden (da $3+2 = 5$ und damit erfolgreich). Blufor wirft 1,7,8 und würde damit einen Ausfall erleiden. Als reguläre Einheit darf Blufor eine Moralmarke nehmen und die 1 neu würfeln, was er auch tut. Er wirft nun eine 10.

Da keiner dieser Würfel (7,8,10) eine Zahl <6 zeigt, wird keine weitere Moralmarke hinzugefügt.

Nun darf Blufor zurückfeuern. Sein MG-Team hat ein MG und 2x Gewehrschütze, d.h. 6 Würfel. Die Einheit ist nicht gesprintet und hatte keinen Misserfolg im Reaktionstest, behält damit alle Würfel. Blufor zieht aber -1 für die erlittene Moralmarke vom Würfelergebnis ab. Blufor erhält 1,2,4,8,8,9 bzw. nach Abzug von -1 effektiv 0,1,3,7,7,8 – drei Erfolge.

Redfor muss nun ebenfalls die Zielwirkung ermitteln. Er drei Würfel und erhält 2,3,6. Seine Einheit ist nicht bewegt, d.h. „in Deckung“, steht allerdings nur im Buschwerk und erhält damit keinen Bonus für harte Deckung. Die geworfene 3 ist damit kein Erfolg ($3+1 = 4 < 5$), Redfor erleidet damit theoretisch zwei Ausfälle. Einen Würfel darf er aber im Austausch gegen eine Moralmarke neu würfeln, was er auch tut. Er erhält eine 8 und damit effektiv nur einen Ausfall. Nun werden alle Würfel, die keinen Ausfall erzeugt haben auf Moraleffekte überprüft: Da 6 und 8 nicht <6 sind muss er keine zweite Moralmarke in diesem Feuerkampf hinnehmen.

Der Feuerkampf ist damit beendet, Redfor hat 1 Ausfall und 1 Moralmarke, Blufor keine Ausfälle und 1 Moralmarke.

Blufor aktiviert nun ein Bewegungselement, um es hinter eine Mauer zu verschieben und das Feuer auf das angeschlagene Redfor-Team zu verstärken. Den Reaktionstest gewinnt Blufor mit 3 zu 3, da Redfor -1 durch die Moralmarke aus dem letzten Feuerkampf erleidet. Weil Blufor ebenfalls einen Misserfolg hatte ($3 < 5$), erhält er nur 50% seiner Feuerkraft-Würfel, d.h. 3. Blufor wirft 2 Erfolge. Redfor wirft eine 1 und 6 und nimmt eine Moralmarke, um die 1 neu zu würfeln. Er wirft eine 5 und verhindert damit einen Ausfall.

Nun werden alle Würfel ausgewertet, die keinen Ausfall erzeugt haben. Da der nachgewürfelte Würfel eine 5 zeigt und dies <6 ist, muss er eine weitere Moralmarke hinnehmen und ist nun bei 3 Marken.

Blufor aktiviert sein zweites MG-Team und feuert nochmals auf die schwer angeschlagene Redfor-Einheit. Im Feuerkampf erleidet Redfor eine weitere Moralmarke und wird damit in den Rückzug gezwungen, da bereits 3 Marken existieren. Er wirft für jede Marke einen Würfel und hat 2 Misserfolge, d.h. zwei Ausfälle. Sein Team zieht sich 6“ zurück und bricht damit die Sichtlinie zu allen Blufor-Einheiten.

Da Blufor nun alle Aktivierungen vollzogen hat, darf Redfor seinen verbleibenden Befehl vergeben. Er bewegt ein frisches Team entlang der rechten Flanke in eine geeignete Stellung für die nächste Runde.

Alle Roten Moralmarken werden nun umgedreht, sodass die gelbe Seite nach oben zeigt.

Runde 2 beginnt mit der Initiativephase. Wieder erhalten beide Spieler 4 Würfel, Blufor und Redfor geben jeweils einen davon aus, um eine Moralmarke aus dem vorherigen Feuergefecht zu entfernen. Redfor wirft erneut schlecht und erhält 1,3,5 – ein Erfolg! Blufor wirft 1,1,5, d.h. Ebenfalls 1 Erfolg. Blufor behält die Initiative, da Gleichstand herrscht.

Nun werden die Ausfälle versorgt. Redfor hat 3 Ausfälle und wirft damit 3 Würfel. Ergebnis sind 2 Tote und ein leicht verwundeter (3,3,8). Für jeden Toten wird ein Moraltest geworfen, beides sind Misserfolge und damit Moralmarken. Die Einheit muss sich nun erneut 6“ zurückziehen, muss aber keine Würfel für Ausfälle werfen, da keine Sichtlinie zum Feind besteht.

Blufor aktiviert nun ein Bewegungselement und möchte offenes Gelände mit einem Sprint überqueren. Die zweite Redfor-Einheit hat das offene Gelände im Blick und nutzt die Gelegenheit, um eine Reaktion anzusagen. Ein Reaktionstest wird geworfen, um zu ermitteln, ob die Reaktion erfolgreich ist. Blufor erhält -1 für den Sprint. Blufor wirft eine 5 ($-1 = 4$), Redfor eine 4. Da Blufor die Initiative hält, gewinnt er bei Gleichstand. Seine Einheit überquert das offene Gelände und verschwindet wieder aus der Sichtlinie, ehe Redfor das Feuer eröffnen kann.

Nun werden für alle Einheiten, die nur gelbe Moralmarken haben je 1 Marke entfernt. Dies betrifft das Blufor MG-Team, das in Runde 1 eine Marke erhielt. Das Redfor-Team hat inzwischen neue rote Marken aufgrund der toten Soldaten, die es nun auf gelb dreht.

11 Schnellstart-Szenario

Folgendes Szenario wird empfohlen, um die Schnellstart-Regeln auszuprobieren. Wahlweise können aber auch eigene Szenarien mit den angegebenen Blufor/Redfor-Truppen gespielt werden.

Spielfeld:



Truppen:

Redfor	Blufor
3x Infanteriegruppe Redfor	2x Infanteriegruppe Blufor

Rot bzw. Blau markierte Zonen sind die Aufstellungszonen der beiden Fraktionen.

Spielziele:

Blufor platziert zwei Zielobjekte in seiner Aufstellungszone. Die Ziele müssen mit mind. 4“ zum Spielfeldrand platziert werden. Redfor muss beide Spielziele aufklären. Dazu muss eine Einheit Sichtlinie zum Ziel herstellen und einen erfolgreichen Test mit einem W10 ablegen. Modifikatoren für Moraleffekte gelten auch für diesen Test.

Hat Redfor beide Ziele erfolgreich aufgeklärt, hat er das Spiel gewonnen.

Blufor gewinnt das Spiel, indem er Redfor 5 Verluste zufügt, d.h. wenn 5 Redfor-Soldaten tot sind.