



Erklärung der Karten by YujiNaka



- Oberer farbiger Balken: "Resistenz Farbe" Wenn jemand euch mit einer gleichfarbigen Karte attackiert, ist es möglich diese abzuwehren.
- Unterhalb des Kartennamens: "Kosten Punkte" (SET)
Zeigt die Nummer der benötigten ATK Punkte zum ausrüsten (SET).
2 gelbe Punkte = benötigt 2 ATK Punkte
- Links daneben: "Reichweite"
Die mögliche Reichweite der Karte.
- Linker farbiger Balken: "Combo Farbe"
Wenn die linke Farbe, der vorigen Karte, mit der rechten der nächsten übereinstimmt könnt ihr sie kombinieren.
Genug ATK Punkte vorausgesetzt. (Tech und Attack Cards)
Die Farbe bestimmt den ATK Typ.
- Rechter farbiger Balken: "Combo Farbe"
siehe vorigen Punkt . Arbeitet zusammen mit der linken Farbe
- HP = Health Points/Energie
- TP = TP-Schadens-Kraft
- AP = Schadens-Kraft
- MV = Move Points. Zeigt die mögliche Bewegungszahl pro Runde.



Beispiel für eine Runde mit Angriff:

(Info: es wird bei jedem Zug gewürfelt!)

Würfel=6 ATK Punkte

Set: Mechgun (6-2ATK Punkte=4Punkte)

Move: bewege mich ein Feld vor (4-1ATK Punkt=3Punkte)

Act: greife Gegner mit Mechgun und einer "Angriffskarte+2AP" mit richtiger Farbe an (3-2ATK Punkte=1Punkt über).

Beispiel Defensive:

Würfel=2 Def Punkte

Jemand greift euch nach eurem Zug an:

Ihr besitzt eine entsprechende "DEF Karte+4HP"(benötigt 2Def) und könnt den Angriff abwehren oder eindämmen.

(2-2Def Punkte=0Punkte)