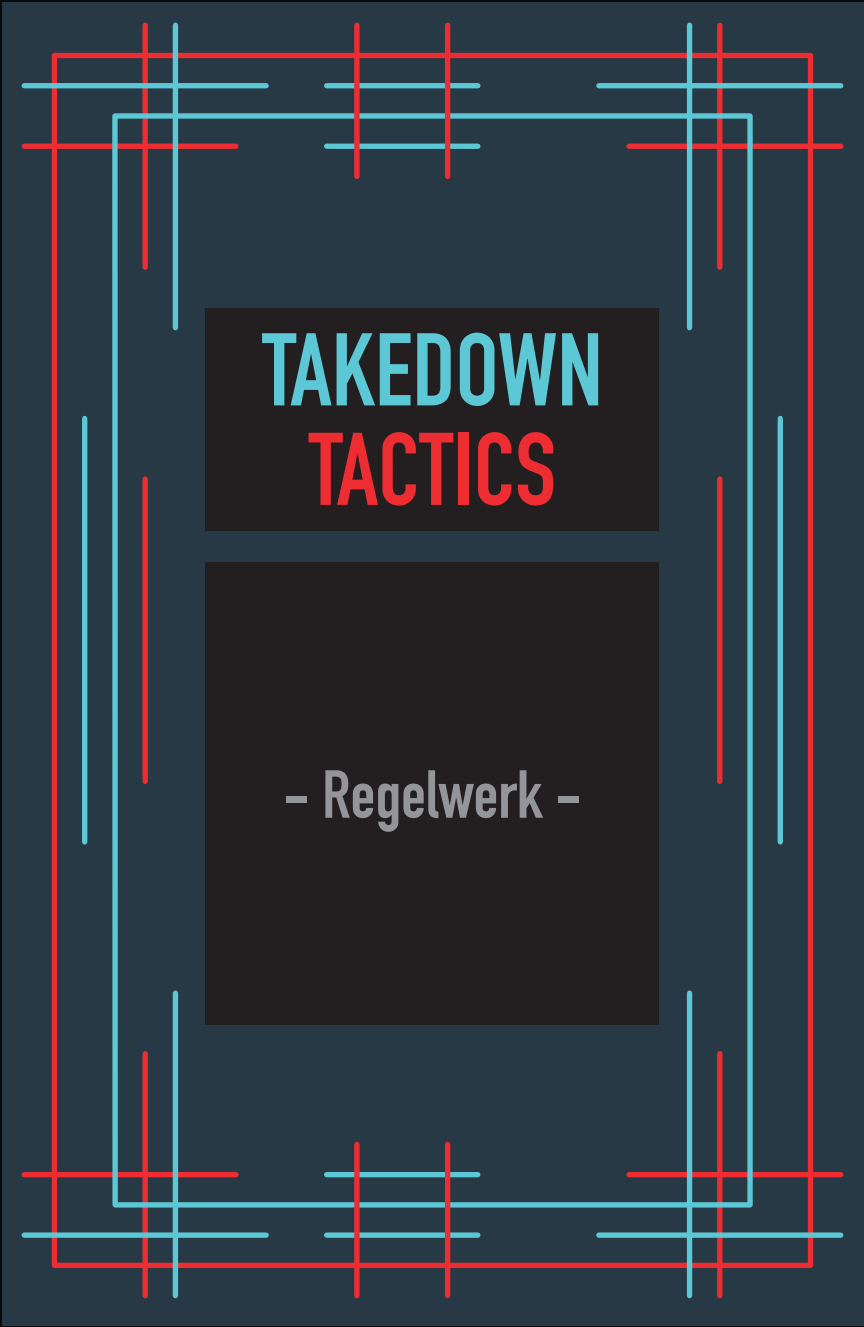




TAKEDOWN TACTICS

– Regelwerk –

INHALT

1.	Einführung	4
2.	Aufbau des Spiels	4
2.1.	Materialien	4
2.2.	Aufbau	5
3.	Spielziele/Siegesbedingungen	6
4.	Spielablauf	7
4.1.	Grundlegend	7
4.2.	Phasen	7
4.3.	Bombenbau/Bombenzerstörung	9
4.3.1.	Bombenbau	9
4.3.2.	Bombenzerstörung	10
4.4.	Kurzablauf	11
5.	Bewegung	11
6.	Kampfsystem	12

7.	Agenten	13
7.1.	Nachladen/Aufdeckungswechsel	13
7.2.	Angreifer	14
7.2.1.	LEADER Tiger, Oxen	14
7.2.2.	Owl	15
7.2.3.	Falcon	15
7.2.4.	Deer	16
7.2.5.	Termite	16
7.2.6.	Ostrich	17
7.3.	Verteidiger	17
7.3.1.	LEADER Shelter, Cabin	17
7.3.2.	Cover	18
7.3.3.	Tracker	19
7.3.4.	Cull	20
7.3.5.	Bow	20
7.3.6.	Bait	21

1. Einführung

- In „Takedown Tactics“ spielt man in einem 1 vs. 1 eines von zwei Teams aus jeweils 5 verschiedenen Agenten mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- In „Takedown Tactics“ geht es grundlegend darum, je nach Team, eine Bombe zu bauen oder diese zu zerstören oder das Bauen einer Bombe aufzuhalten. Die Spielspannung entsteht durch das wechselseitige taktische Handeln der Spieler
- Ein Spiel beträgt dabei eine durchschnittliche Dauer von 45 min

2. Aufbau des Spieles

2.1 Materialien

- 1x Öffentliches Spielbrett
- 2x Geheimes Spielbrett
- 2x Sichtschutz
- 7x Spielfiguren Angreifer
- 7x Spielfiguren Verteidiger
- 7x Charakterkarten Angreifer
- 7x Charakterkarten Verteidiger
- 7x Positionswürfel Angreifer
- 7x Positionswürfel Verteidiger
- 1x Große Patrone
- 1x Kleine Patrone



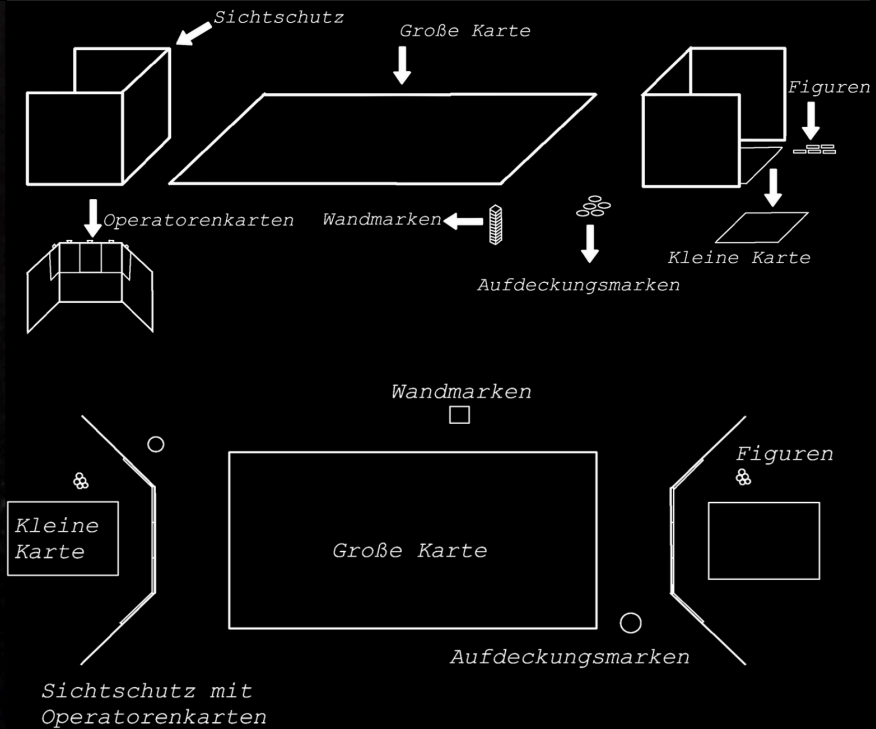
- 6x Bombenbauteil Marker
- 1x Bombenaufbauplatz Marker
- 12x Breach-Token
- 10x Decoy-Token bzw. weitere Positionsmarken
- 12x Reinforcement-Token
- 1x Kampfmünze

2.2 Aufbau

- Öffentliches Spielbrett wird zwischen den beiden Spielern platziert
- Die geheimen Spielbretter werden jeweils hinter dem Sichtschutz der Spieler gelegt
- Die 6x Bombenbauteil Marker werden auf die markierten Stellen der öffentlichen Karte gelegt
- Der Bombenaufbau Marker geht an den Verteidiger, der diesen geheim auf seiner kleinen Karte platziert
- Verteidiger und Angreifer bauen sich ihr Team zusammen
 - o Verteidiger: Wählt zwischen Cover und Bait, Bow und Cull – Tracker, Shelter und Cabin sind grundsätzlich dabei
 - o Angreifer: Wählt zwischen Deer und Termite, Falcon und Ostrich, Tiger, Oxen und Owl sind grundsätzlich dabei
- Verteidiger und Angreifer erhalten jeweils ihre 5 Spielfiguren als auch ihre jeweiligen Charakter Karten
- Beide Spieler erhalten ihre Positionsmarken als auch Token (Token je

nach Agenten)

- Die große Patrone wird auf dem Timer oben auf dem großen Spielbrett auf die 1 gelegt
- Die Kampfmünze und kleine Patrone liegen für beide zugänglich im Spielbereich



3. Spielziele/Siegbedingungen

Angreifer:

- Jeden Agenten des feindlichen Teams ausschalten
- Zerstörung des Bombenaufbauplatzes
- Zerstörung der Bombenbauteile

Verteidiger:

- Jeden Agenten des feindlichen Teams ausschalten
- Bau der Bombe



4. Spielablauf

4.1 Grundlegend

- „Takedown Tactics“ ist in verschiedene Phasen aufgeteilt, die Anfangsfähigkeitenphase, Bewegungsphase, Endfähigkeitenphase, Aufdeckungsphase und Kampfphase.
- Beide Teams müssen die Bewegung ihrer Figuren auf der großen Karte während ihrer Aufdeckungsperiode durch Positionsmarken für die jeweils einzelnen Räume festhalten

4.2 Phasen

- Zu Beginn des Spiels kommt die Einstiegsphase hinzu, in der die Figuren in den dazu vorgesehen Räumen beliebig platziert werden können
- Die Angreifer kann in den 2 auf der Karte rot markierten Räumen einsteigen
- Die Verteidiger kann im Bombenaufbauraum einsteigen (siehe

Bombenaufbau)

- Einsteigen tun beide Spieler parallel, sobald die Einstiegsphase von beiden beendet wurde beginnt der Verteidiger mit der Bewegungsphase
- In der Bewegungsphase hat der Spieler die Möglichkeit eine bestimmte Anzahl an Schritten auf dem Raster seiner Karte zu laufen
- Der Verteidiger kann dabei am Ende der Bewegungsphase bestimmte Fähigkeiten einsetzen (siehe Kurzaufbau einer Runde)
- Nachdem der Verteidiger gelaufen ist darf dies auch der Angreifer
- Der Angreifer kann dabei am Anfang der Bewegungsphase bestimmte Fähigkeiten einsetzen (siehe Kurzaufbau einer Runde)
- Nun beginnt die Aufdeckungsphase: Nachdem der Angreifer seine Bewegung vollzogen hat, muss er für jeden Raum in dem sich mindestens ein Agent befindet, eine Positionsmarke auf die öffentliche Karte legen
- Sobald dies geschehen ist muss der Verteidiger seine Position ebenso aufdecken, wenn er mit mindestens einem Agenten im selben Raum ist wie sein Gegenspieler



- Nun beginnt die Kampfphase: Nachdem beide Spieler aufgezeigt haben, dass sie mindestens einen Agenten des eigenen Teams im selben Raum haben, wird die Kampfmünze geworfen. Je nach Sieg über Kopf oder Zahl, darf der siegende Spieler entscheiden, wer seinen ersten Schuss abgibt (siehe Kampfsystem)
- Der Kampf geht so lange, bis alle Agenten eines Teams ausgelöscht wurden
- Befinden sich keine Verteidiger und Angreifer im selben Raum findet kein Kampf statt
- Nach der Kampfphase wird benannt, ob die Bombenteile zerstört/aufgenommen/verbaut wurden

- Sonderfall: Wenn Angreifer und Verteidiger beide am Bombenbauplatz stehen, der Kampf aber durch die Rauchgranate unterbrochen wird, gilt der Bombenbauplatz als „umkämpft“. Somit machen weder Angreifer Schaden, noch können Verteidiger die Bombe fertig bauen (Gilt auch für Bombenbauteile)
- Vom Rundenübergang von 3 nach 4, 6 nach 7 und 9 nach 10, füllen sich die Fähigkeiten wieder auf und der Aufdeckungswandel tritt ein
- Danach wiederholt sich der Phasenablauf
- In der Bewegungsphase ist es zusätzlich möglich auf eine spezifische Position im Nachbarraum zu schießen. Dabei muss ein Agent direkt an der angrenzenden Wand des Nachbarraums stehen
- Der schießende Agent muss den Raum angeben, aus welchem er schießt
- Nach dem Schuss darf sich der Agent für diese Runde nicht mehr bewegen und im Kampf nicht schießen
- Der Schuss findet genauso statt wie im Kampfsystem (siehe Kampfsystem)

4.3 Bombenbau/ Bombenzerstörung

4.3.1 Bombenbau

- Der Verteidiger besitzt die Möglichkeit eine Bombe zu bauen
- Für das Bauen der Bombe benötigt der Verteidiger Baumaterialein, die an 6 Stellen öffentlich auf der Karte fest verteilt sind
- Die Bombenbauteile und Bombenaufbauplatz haben einen Radius von einem Feld linear um das Bauteil bzw. den Bauplatz, indem ein Verteidiger das Bauteil



aufnehmen kann

- Der Bombenaufbau Marker, der am Anfang des Spiels vom Verteidiger frei platziert wird, besitzt ebenso einen Radius von einem Feld linear um den Bauplatz. Dort muss ein Bombenbauteil abgelegt werden
- Jeder Agent des Verteidigers hat prinzipiell die Möglichkeit ein Bombenbauteil aufzunehmen und zum Bombenaufbauplatz zu bringen. Ein Agent kann nur ein Bombenbauteil aufnehmen. Befinden sich mehrere Agenten in Reichweite darf sich der Spieler aussuchen, welcher Agent das Bauteil transportieren soll
- Stirbt der Agent, der ein Bombenaufbauteil mit sich trägt, bleibt das Bombenbauteil an dieser Stelle liegen
- Sobald ein Bombenbauteil durch einen Verteidiger aufgenommen wird, wird auf der öffentlichen Karte der Bombenbauteil Marker gedreht
- Wenn ein Bombenbauteil verbaut ist, wird der Bombenbauteil Marker von dem Spielbrett entfernt



- Um die Bombe fertig zu stellen, müssen 3 Bombenbauteile an den Bombenaufbauplatz befördert werden
- Ein Bombenbauteil wird am Ende der Bewegungsphase vom Agenten aufgenommen/abgelegt
- Agenten, welche ein Bombenbauteil tragen, haben einen -1 Malus bei der Bewegung

4.3.2 Bombenzerstörung

- Der Angreifer besitzt die Möglichkeit die Bombenbauteile oder den Bombenaufbauplatz zu zerstören
- Für das Zerstören eines Bombenbauteils oder des

Bombenaufbauplatzes muss ein Angreifer im Radius des Bombenbauteils oder Bombenbauplatzes stehen. Der Radius beträgt dabei 1 Feld linear um das Bauteil oder den Platz

- Um ein Bauteil zu zerstören muss der Angreifer sich 2 Runden innerhalb des Radius befinden (2 Leben für Bauteile), für den Bombenbauplatz benötigt man 3 Runden (3 Leben für Bauplatz)
- Schaden an den Bauteilen bzw. an dem Bauplatz wird immer am Ende aller anderen Phasen zugefügt
- Jeder Angreifer besitzt die Möglichkeit ein Bombenbauteil oder den Bombenbauplatz zu zerstören
- Wenn zwei Angreifer sich im Radius eines Bauteils oder des Platzes befinden, wird trotzdem am Ende der Aufdeckungsphase nur 1 Schaden zugefügt und nicht 2

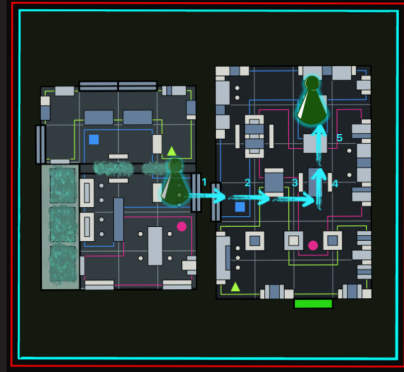
4.4 Kurzaufbau einer Runde

- Angreifer Einsatz von Fähigkeiten
- Bewegungsphase Verteidiger, dann Angreifer
- Verteidiger Einsatz von Fähigkeiten
- Aufdeckungsphase: Angreifer zeigt seine Positionen auf – daraufhin zeigt der Verteidiger seine Position. Reihenfolge wechselt ab Runde 4
- Ggbfs. Kampfphase mit möglichem Einsatz von Kampffähigkeiten
- Nach Kampfphase: Bauteile Schaden zufügen oder zerstören bzw. Bauteile aufheben oder ablegen (es sei denn siehe Sonderfall) und Rundenmarker bewegen

5 Bewegung

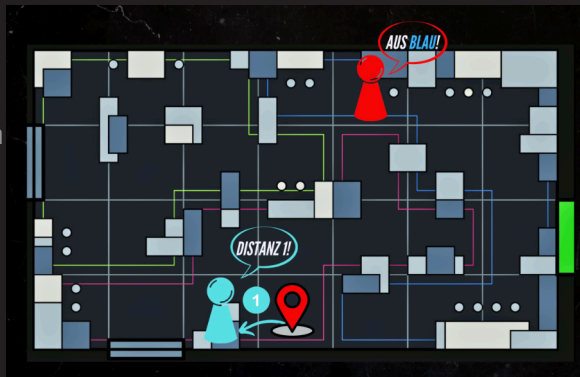
- Die Spielbretter sind in Rasterform bedruckt

- Ein Feld auf dem Raster entspricht nach diesem Bewegungssystem ein Schritt bzw. 1 Bewegung
- Angreifer bewegen sich mit bis zu 6 Bewegungspunkten, Verteidiger mit 5
- Bewegungen finden dabei linear und nicht diagonal statt
- In der Bewegungsphase darf man nicht mit seinen Schritten einen Raum „überspringen“



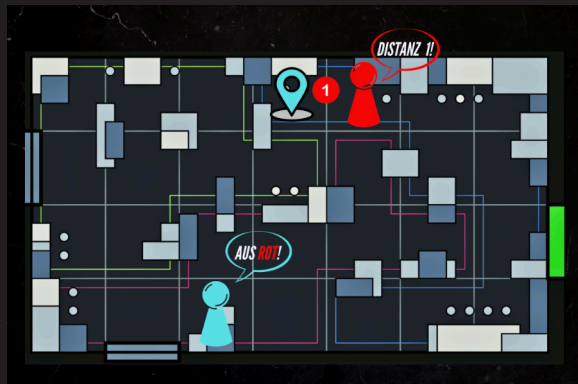
6. Kampfsystem

- Die Räume auf dem Spielbrett sind aufgeteilt in verschiedenfarbige Sektoren
- Ab Beginn der Kampfphase wird die Kampfmünze geworfen
- Dieser Münzwurf entscheidet, welcher Spieler die Entscheidung darüber besitzt, welcher Spieler den ersten Schuss macht
- Sobald dieser Spieler entschieden wurde gibt dieser durch Platzierung der Patrone auf der Karte an auf welches Feld er schießt
- Bei der Schussabgabe muss der schießende Spieler benennen aus welchem farbigen Sektor er geschossen hat
- Wenn der Schuss einen gegnerischen Agenten trifft, stirbt dieser



- Trifft der Schuss nicht, so muss der gegnerische Spieler sagen, wie viele Felder sich die eigene Figur vom Schuss entfernt befindet.

- Der Spieler gibt dies in 1,2,3 und mehr als 3 Felder an



- Wenn mehrere Agenten in einem Raum stehen müssen diese Informationen für jeden Agenten benannt werden z.B Agent-A 2 Felder und Agent-B 3 Felder
- Nach Schussabgabe wird der Kampf im „Ping-Pong-Prinzip“ fortgesetzt. Spieler A schießt mit Agent 1, danach schießt Spieler B mit Agent 1, dann Spieler A mit Agent 2 usw.
- Wenn alle Agenten beider Spieler geschossen haben beginnt die Abfolge erneut
- Während des Kampfes findet keine Bewegung statt
- Der Kampf geht dabei so lange, bis alle Agenten eines Teams im Raum vernichtet wurden

7. Agenten

7.1 Nachladen/Aufdeckungswandel

- Oben auf dem öffentlichen Spielbrett ist eine Zeitleiste angegeben
- Diese gibt die Anzahl der Runden (1 Runde = Durchlauf aller Phasen) an, die ablaufen müssen,



bis die Fähigkeiten jedes Agenten wieder aufgefüllt sind

- Zusätzlich gibt diese an, wann die Spieler ihre Positionen aufzeigen müssen
- Aller 3 Runden, zum Ende einer 3ten und Beginn einer 4ten Runde, werden die Fähigkeiten nachgeladen und die Angreifer nehmen ihre Positionsmarken vom öffentlichen Spielbrett. Nun müssen die Verteidiger ihre Positionsmarken offenlegen. Es findet ein Aufdeckungswandel statt
- Sobald der Verteidiger dabei seine Positionsmarken auf dem öffentlichen Spielbrett offenlegt, wird die Position des Bombenbauplatzes als weiterer Positionsmarker markiert. Dieser Positionsmarker fungiert hierbei wie ein Marker eines Agenten. Wenn daraufhin der Angreifer mit einem seiner Agenten in den Raum, in welchem sich dieser Positionsmarker befindet, hineinläuft, wird dieser ersetzt durch die Bombenbauplatz Münze, womit die genaue Position der Bombe bekannt gegeben wird
- Wenn der nächste Aufdeckungswandel stattfindet und somit wieder die Angreifer auf dem öffentlichen Spielbrett ihre Positionsmarker legen, wird, falls die Angreifer den Bombenbauplatz gefunden haben, die Positionsmarke des Bombenbauplatzes weiterhin offengelegt



- Pro Runde wird dabei die Rundenmünze eins weitergeschoben

7.2 Angreifer

7.2.1 LEADER Tiger, Oxen

- LEADER Tiger, Oxen besitzen die Möglichkeit Wände zu sprengen, diese damit zu verbinden und neue Wege für ihr Team zu kreieren

- LEADER Tiger, Oxen haben dabei eine Anzahl von jeweils einer Ladung
- Grundsätzlich kann dabei jede Wand gesprengt werden
- Gesprengt werden kann am Anfang der Bewegungsphase
- Gesprengt werden kann nur dann, wenn LEADER Tiger, Oxen direkt in einem Feld an der Wand stehen
- Steht ein gegnerischer Agent an der entgegengesetzten Seite der gesprengten Wand in einem unmittelbaren Feld, stirbt dieser
- Ist eine Wand gesprengt, verbinden sich beide Räume zu einem, heißt Positionsmarken gelten für den großen Raum genauso wie die Sektoren beider Räume nun für den großen Raum gelten
- Das Sprengen der Wand erfolgt unmittelbar nach Ankündigung des ausführenden Spielers, und wird auf der großen Karte durch einen Token dargestellt

7.2.2 Owl

- Owl hat die Fähigkeit 1x mal am Anfang der Bewegungsphase einen selbstgewählten Raum auf der gesamten Karte zu scannen, wobei, falls sich gegnerische Agenten darin befinden, ihre Position aufzeigt wird
- Dabei zeigt er nicht nur die reine Anwesenheit von Agenten in diesem Raum auf, sondern zusätzlich noch die Anzahl an Agenten in den jeweiligen Sektoren und den Bombenaufbauplatz falls vorhanden

7.2.3 Falcon

- Falcon hat die Möglichkeit sich kurzweilig in einer größeren Distanz zu bewegen
- Falcon hat die Möglichkeit einmal anstatt 6 Bewegungen 12 Bewegungen zu machen. Falls er dies tut, kann er sich dafür in der nächsten Bewegungsphase nicht bewegen

- Der Sprint kann am Anfang der Bewegungsphase eingesetzt werden
- Falcon hat 1 Sprint
- Falcon kann dabei Räume überspringen

7.2.4 Deer

- Deer hat die Möglichkeit einen Buff auf sich und/oder seine Mitspieler auszuwirken
- Dabei kann Deer während der Kampfphase eine Bewegungsergänzungsfähigkeit auf 2 verbündete Agenten oder sich selbst + 1 Agenten anwenden, wodurch diese die Möglichkeit haben sich linear um 1 Feld zu verschieben oder stehen zu bleiben
- Wenn kein Agent mit ihm im Raum ist, setzt sich seine Fähigkeit nur auf sich selbst an
- Der Einsatz der Fähigkeit ersetzt den Schuss
- Verbündete Agenten müssen direkt nach Einsatz bzw. Benennung der Fähigkeit ihrer Möglichkeit der Bewegung nachkommen
- Deer hat 1 Ladung

7.2.5 Termiten

- Termiten hat die Fähigkeit, im Kampf anstatt eines Schusses eine Rakete abzufeuern
- Die Rakete funktioniert wie ein normaler Schuss, jedoch tötet sie in einem 2x2 Feld gegnerische Agenten
- Termiten kann in der nächsten Kampfrunde, nach Verwendung der Rakete, nicht angreifen

- Beim Raketenschuss wird dabei nicht die Entfernung anderer gegnerischer Agenten angegeben
- Der Raketenschuss wird dabei auch wie der normale Schuss durch die Platzierung der kleinen Patrone auf dem Spielbrett angezeigt, wobei die Patrone auf das Kreuz in der Mitte der 4 Felder platziert wird

7.2.6 Ostrich

- Ostrich hat die Möglichkeit 2x 6 Bewegungen bzw. Schritte zu tätigen
- Der Einsatz der Fähigkeit wird genauso wie bei Falcon am Anfang der Runde aktiviert und öffentlich kommuniziert
- Ostrich kann dabei genauso wie Falcon Räume „überspringen“
- Ostrich muss dabei nicht wie Falcon eine Runde aussetzen

7.3 Defender

7.3.1 LEADER Shelter, Cabin

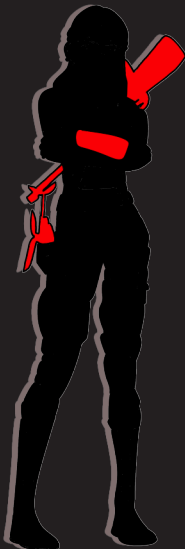
- Shelter, Cabin besitzen die Möglichkeit Wände zu verstärken
- Wenn eine Wand verstärkt ist, ist die Wand als auch die Tür nicht durchgehbar
- Eine verstärkte Wand kann auch gesprengt werden, jedoch wird die zu sprengende Wand, dabei erst in der nächsten Bewegungsphase gesprengt, benötigt also die doppelte Menge an Zeit
- Shelter, Cabin besitzen dabei jeweils 1



Verstärkungen. Verstärkte Wände werden auf der öffentlichen Karte durch Tokens symbolisiert

- Eingesetzt werden kann eine Verstärkung am Ende der Bewegungsphasen
- Durch verstärkte Wände kann nicht geschossen werden
- Shelter, Cabin besitzen außerdem die Möglichkeit bereits gesprengte Wände wieder hochzuziehen. Die dabei hochgezogenen Wände funktionieren dabei wie normale Wände und sind nicht verstärkt, wobei jedoch das Hochziehen einer Wand, einer Ladung entspricht. Wände werden auch wie das Verstärken am Ende der Bewegungsphase hochgezogen. Bei diesen Wänden kann jedoch auch durch die Wand geschossen werden. Wände die hochgezogen werden und ursprünglich eine Tür hatten, erhalten diese zurück

7.3.2 Cover



- Cover hat die Möglichkeit 1 Decoy am Ende der Bewegungsphase in einem Raum, in dem er sich selbst befindet, auf einem Feld seiner Wahl zu platzieren
- Dieser wird erstmals geheim durch Positionsmarken auf dem eigenen Spielbrett platziert
- Während der Aufdeckungsphase des Verteidigers muss der Verteidiger den Decoy durch Positionsmarken angeben
- Während der Aufdeckungsphase des Angreifers wird, falls ein Decoy und ein Angreifer sich im selben Raum befinden, die Position des Decoys aufgedeckt, wie als wäre er ein Agent
- Dabei wird der Decoy angesagt und direkt zerstört

- **Sonderfall:** Sollte sich ein Verteidiger mit einem Decoy im Raum befinden, während der Angreifer sich im selben Raum befindet, und somit ein Kampf eingeleitet werden würde, wird der Decoy ebenso vor Kampfbeginn angesagt und zerstört. Der Kampf zwischen den Agenten findet wie üblich statt

- Bei Scan vom Owl: Decoy wird angesagt
- Der Decoy bleibt maximal so lange bestehen, bis ein gegnerischer Agent den Raum betritt



7.3.3 Tracker

- Tracker besitzt die Möglichkeit die Agenten des gegnerischen Teams aufzudecken
- Wenn Tracker seine Fähigkeit aktiviert, wird in jedem angrenzenden Raum aus dem die Fähigkeit aktiviert wird, vom gegnerischen Spieler eine Positionsmarke aufs öffentliche Spielbrett gelegt, wenn sich dort mindestens ein Agent des gegnerischen Teams befindet
- Zusätzlich benennt der Angreifer dabei noch pro gescannten Raum, einen Sektor in dem sich kein Agent von ihm befindet
- Befinden sich jedoch in jeden Sektor eines Raumes ein Agent, wird jeder Sektor benannt
- Tracker kann diese Fähigkeit am Anfang der Bewegungsphase einsetzen
- Tracker hat dabei 1 Scan



7.3.4 Cull

- Cull hat die Möglichkeit während des Kampfes eine Rauchgranate zu werfen, um einem Kampf zu entfliehen. Alternativ kann er auch eine Betäubungsgranate werfen, die den gegnerischen Agenten für eine Runde vom Handeln abhält
- Befindet sich Cull im Kampfgeschehen und dürfte schießen, kann er stattdessen eine Rauchgranate schmeißen
- Wenn er dies tut, wird somit die Kampfphase automatisch abgebrochen und es geht direkt wieder zur nächsten Bewegungsphase
- Befindet sich Cull im Kampfgeschehen und dürfte schießen, kann er stattdessen eine Betäubungsgranate

schmeißen

- Cull kann theoretisch beide Granaten in der Kampfphase einsetzen
- Wenn er dies tut, können alle gegnerischen Agenten in einem Bereich von 2x2 Felder ihre Aktionen nicht ausführen. Dabei ist der Einsatzbereich unbeschränkt
- Cull besitzt dabei 1 Rauchgranate und 1 Betäubungsgranate

7.3.5 Bow

- Bow besitzt die Fähigkeit, seine Position 2-mal im Kampf nicht benennen zu müssen
- Wenn Bow in einem Kampfgeschehen involviert ist und seine Fähigkeit aktiviert, muss er seinen Sektor nicht benennen
- Bow kann dies anstatt des Schusses einsetzen
- Bow kann theoretisch mehrfach im Kampfgeschehen seinen Bogenschuss einsetzen

7.3.6 Bait

- Bait hat die Fähigkeit 2x einen Decoy in einen durch Türen verbundenen Raum zu schicken
- Diesen kann man am Ende der Bewegungsphase einsetzen
- Dieser wird geheim auf dem eigenen Spielbrett platziert
- Während der Aufdeckungsphase des Verteidigers muss der Verteidiger den Decoy als Agent durch Positionsmarken angeben
- Während der Aufdeckungsphase des Angreifers wird, falls ein Decoy und ein Angreifer sich im selben Raum befinden, die Position des Decoys aufgedeckt, wie als wäre er ein Agent
- Dabei wird der Decoy angesagt und vor Beginn der eigentlichen Kampfphase zerstört,
- Sonderfall: Sollte sich ein Verteidiger mit einem Decoy und einem Angreifer im Raum befinden, und somit ein Kampf eingeleitet werden, wird der Decoy ebenso vor Kampfbeginn angesagt und zerstört. Der Kampf zwischen den Agenten beider Seiten findet wie üblich statt
- Bei Scan vom Owl: Decoy wird angesagt
- Der/Die Decoy/s bleibt maximal bis zum nächsten Aufdeckungswandel bestehen
- Das Verschwinden der Decoys beim Aufdeckungswandel findet erst nach dem Wechsel der Positionsmarken statt
- Bait's Decoys verschwinden mit seinem Tod



