

# Battlemist

## Rundenablauf

bis auf 3. alle Phasen simultan

### 1. Phase des Rates der Zauberer

#### a) Auffüllen der Sternenkraft

Benutzte Sterne in Heimatgebiet zurücklegen

#### b) Aktionskarten ziehen

eine Aktionskarte nachziehen, Handlimit 7.

Wer Limit hat, zieht nicht nach - Karten abwerfen *jederzeit*.

EVENT Karte zur Seite, neue ziehen.

#### c) Der Rat - 1 Stimme / Spieler,

jeweils +1 / Großstadt

Abstimmung über EVENT Karten - Spieler mit wenigsten Großstädten zuerst, usw., bei Gleichstand auswürfeln

### 2. Wirtschaftsphase

#### a) Ernte -Rohstoffe aus kontrollierten Gebieten einsammeln

**KONTROLLE:** mindestens eine Armeeeinheit anwesend (gilt nicht für Heimatgebiet)

#### b) Rekrutierung/Bau

Fußsoldat: 1 Holz und 1 Eisen

Bogenschütze: 2 Holz und 1 Eisen

Kavallerie: 1 Holz und 2 Eisen

#### Plazierung:

Heimatgebiet: 3 Neue Armeeeinheiten

Gebiet mit Großstadt: 3 Neue Armeeeinheiten

Gebiet mit Stadt: 1 Neue Armeeeinheit

Zusätzlich max. 1 Held (je 5 Holz u. Eisen), Plazierung in Heimatgebiet.

\* **Stadt:** 5 Holz u. 5 Eisen

\*\* **Großstadt,** ersetzt Stadt: 5 Holz u. 5 Eisen  
*max. 1 (Groß)stadt / Gebiet*

#### c) Graue Gilde - Kauf von Sternen,

max. 1 / Runde

#### Anzahl Sterne in Besitz

#### Kaufpreis

1 10 jedes Rohstoffes

2 15 jedes Rohstoffes

3 20 jedes Rohstoffes

4 25 jedes Rohstoffes

### 3. Individuelle Phase ►

#### 4. Unterhaltsphase - Rohstoffe wie folgt zahlen

Pro Armeeeinheit: Ein Getreide

Pro Kavallerieeinheit: Ein Eisen (\*)

Pro Stadt/Großstadt: Ein Eisen und ein Holz

(\*) Zusätzlich zum

Getreide

Bei Mangel müssen entsprechend nicht versorgte Einheiten entfernt werden.

\* Alle können überall Städte bauen

\*\* Großstädte in *EBENEN* und *WÜSTEN* können *ALLE* bauen  
*BERGEN* können nur *ZWERGE* bauen  
*WÄLDERN* können nur *ELFEN* bauen.

### ► Individuelle Phase

Reihenfolge auswürfeln, Anzahl Großstädte als bonus oder Malus nutzbar, um Ergebnis zu modifizieren.

#### a) Suche - mehr als ein Held erlaubt, aber immer nur eine aktuelle Suche. Stirbt ein Held, müssen alle anderen Zurückkehren, um neue Suche zu beginnen.

- Neue Suche nur, wenn Held(en) zu Beginn dieser Phase im Heimatgebiet sind.

- Suchkarte ziehen, bis Abenteuerkarte kommt.

Im

Zielgebiet neue Suchkarte - eventuell vorher

*Begegnung* abwickeln - Abenteuerkarte: neues

Zielgebiet, Artefakt: Suche beendet.

• Helden ziehen bis zu drei Gebiete weit.

• Helden können gegnerische Helden angreifen

• Genesung: Held im Heimatgebiet gewinnt pro Runde wieder einen Lebenspunkt hinzu.

#### b) Bewegung Armeeinheiten

Bewegungswerte s. Rassekarten

• Einheiten müssen in *Wald- oder Berggebiet* stoppen.

• Einheit müssen in Gebiet mit *gegnerischen/r Einheit/en* stoppen

**Limit:** zu Bew.ende max. 10 eigene Einheiten / Gebiet

#### c) Kampf - Ablauf „simultan“

1. K.wert - Mindestwurf, damit Gegner flieht

2. K.wert - Mindestwurf, um Gegner zu töten

**KAMPFRUNDE:** - muß immer komplett beendet werden

1) **Truppensammlung** → Truppensammlungstabelle

2) **Zusammenbruch** - Armee wird überrannt, wenn in voriger Runde mindestens 2 ihrer Einheiten getötet wurden und keine Fußsoldaten mehr im Einsatz sind

3) **Bogenkampf** - max. 2 Schützen, Verluste dürfen keine Schützen sein, falls andere vorhanden

4) **Kavalleriekampf** - max. 2 Kavalleristen, Verluste müssen Kavalleristen sein, falls vorhanden

5) **Fußsoldaten/Monster Kampf** - max. 3 Soldaten / Monster, Verluste beliebig

Verteidiger in Gebiet mit Stadt / Großstadt / Heimat -

Bonus +1 / +2 / +2 auf alle Kampfwürfe

Sind keine Einheiten mehr im Einsatz, werden geflohene Einheiten bei jedem Trefferwurf getötet.

Stadt/Großstadt **übernehmen** oder

Zerstörung = **Plünderung:**

- Stadt:  $\frac{1}{2}\downarrow W =$  Anzahl beliebiger Rohstoffe

- Großstadt:  $\frac{1}{2}\uparrow W + 2 =$  Anzahl beliebiger Rohstoffe

Aktiver Spieler entscheidet Reihenfolge der Schlachten.

Kampf so lange, bis eine Seite verloren hat, Kampfrunde muß jeweils komplett durchgespielt werden.

**Freier Handel** jederzeit 3:1 oder mit 2 Großstädten 2:1

**Handel untereinander:** Karte *KARAWANE* in Ratsphase spielen, anderen Spieler nennen, beliebiger Rohstoffhandel eine Spielrunde lang.

**Zaubersprüche** - Anwendung u. Kosten s. Spielerhilfe