

Genereller Ablauf:

- Wer an der Reihe ist, muß eine Karte offen (bzw. verdeckt, s. u.) auf eine leere Position seiner Schlachtfeldtafel legen, bestimmt damit den nächsten Spieler.

Nicht in Richtung eines Spielers, der bereits alle drei Positionen belegt hat, falls anders möglich.

Ansonsten **PHASENENDE**: Beginnend mit dem Spieler, der keine Karte mehr spielen konnte, dann weiter reihum im Uhrzeigersinn belegt jeder Spieler die noch offenen Positionen auf seiner Schlachtfeldtafel. Übliche Regeln müssen eingehalten werden.

- Erste Karte auf einer Position bestimmt **ANSPIELFARBE**, jede Farbe kann pro Spielphase nur **einmal als Anspielfarbe** gewählt werden. Markierungssteine setzen!
- Letzte übrige Farbe ist automatisch **TRUMPF**.
Trumpfen nur, wenn nicht bedient werden kann.
Trumpf immer **verdeckt** spielen!

OPFERKARTEN: Wer weder bedienen noch trumpfen kann, spielt Karte **verdeckt**.

Verdeckte Karten können nicht Ihr Spezialmanöver ausführen.

Anspielkarte darf nur geopfert werden, falls nicht anders möglich.

In die Flucht geschlagen: Opferkarten sind in die Flucht geschlagen und automatisch besiegt, außer Opferkarte wird zur Trumpfkarte.

SPEZIALMANÖVER:

Kavallerie – falls letzte Karte auf dieser Position, fängt alle anderen offenen Karten dieser Position. Wird annulliert durch Trumpf, Artillerie.

Artillerie – fängt alle offenen Karten in Schußrichtung (außer *Partner*).

Scout – Spieler bestimmt, auf welche Position der andere Spieler spielen muß, darf aber nur eine Position wählen, die zu einem Spieler mit noch mindestens einer offenen Position führt. (Bei *Partner* nur Vorschlagsrecht.)

PHASENENDE, Positionen nacheinander genau in dieser Reihenfolge abwickeln:

1. **a)** Alle in die Flucht geschlagenen Karten werden beiseite gelegt. Niemand erhält diese Karten.
b) Falls aber (eine) geopfert Karte(n) Trumpf werden (wird), sticht die höchste Trumpfkarte alle Karten dieser Position, einschließlich aller in die Flucht geschlagener Karten.
2. Alle bombardierten Karten werden entfernt und dem Spieler gegeben, der sie bombardiert hat.
3. Eine Kavallerie, die ein erfolgreiches Flankenmanöver ausgeführt hat fängt alle noch verbliebenen Karten dieser Position.
4. Spieler mit höchstem Trumpf auf einer Position bekommt diesen Stich automatisch.
5. Karten einer Position, die weder durch Flankenmanöver, Bombardierung oder Trumpfkarte bereits gewonnen wurden, bekommt der Spieler mit der höchsten noch auf dieser Position befindlichen Karte dieser Anspielfarbe.

Wertung: 1 Punkt / Karte, falls mindestens ein General dieser Farbe gefangen wurde.

2 Generäle dieser Farbe verdoppeln, drei verdreifachen Punktzahl.

Generäle zählen immer Punkte = Sterne.