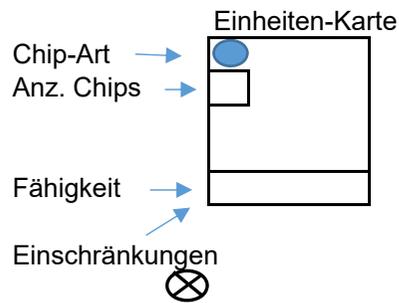


Ziel: Platziere Deine 6 Kontrollmarker auf neutralen (grünen) Plätzen und/oder Startpunkten. Damit ist das Spiel sofort gewonnen.



Vorbereitungen:

- ◆ Die 16 Einheiten-Karten mischen und davon offen an jeden Spieler 4 Karten verteilen.
- ◆ Nur mit diesen Einheiten spielt jeder Spieler seine Partie.
- ◆ Jeder Spieler erhält alle Einheiten-Chips dieser Einheiten: 2 Chips jeder Art kommen in den eigenen Beutel, der Rest bildet den offenen Nachschub. 1 Königlicher Chip wandert noch in den Beutel.
- ◆ Der Spieler mit sichtbarer Fraktion* auf dem Initiative-Marker ergreift die Initiative und den Marker. Das Spiel beginnt.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Jeder Spieler zieht blind 3 Marker aus seinem Beutel. Müsste ein Chip gezogen werden und der Beutel ist leer, werden alle Chips vom Ablagestapel hineingeworfen. Die 3 neuen Chips nimmt man auf die Hand (für Gegner nicht einsehbar).
- ◆ In jeder Runde spielt jeder Spieler insgesamt 3 Chips von seiner Hand aus. Wer am Zug ist, wählt genau 1 Chip aus, der 1 von 9 Aktionen ermöglicht.

EINSETZ-Aktionen: a oder b

- ➔ 1 Chip von der Hand OFFEN auf den Spielplan legen.
- a. Der Ort muss ein leeres Feld unter eigener Kontrolle sein (z.B. einer der 2 eigenen Startpunkte), wenn der Chip NEU EINGESETZT wird. Jede Einheiten-Art kann nur 1-mal auf dem Spielplan sein, allerdings dort ggf. verstärkt.
- b. Der neue Chip kann als VERSTÄRKUNG einer schon auf dem Spielplan befindlichen eigenen Einheit verwendet werden.



Die Anzahl der Kerben zeigt die Stärke der Einheiten-Art an.

ABWURF-Aktionen (VERDECKT): a, b oder c

- ➔ 1 Chip von der Hand VERDECKT auf eigenen Ablagestapel legen.
- a. Als INITIATIVE-Übernahme (wenn Gegner diese hat), 1-mal je Runde möglich. INI-Marker nehmen. Damit ist man Startspieler der nächsten Runde.
- b. REKRUTIEREN: 1 Chip vom eigenen NACHSCHUB holen + OFFEN auf eig. Ablagestapel legen. Dieser Chip kommt später in den eigenen Beutel.
- c. Passen für diese Aktion.

ABWURF-Aktionen (OFFEN): a, b, c oder d

- ➔ 1 Chip von der Hand OFFEN auf eigenen Ablagestapel legen.
- a. BEWEGEN = Entsprechende Einheit auf dem Spielplan bewegen. Die Einheit muss ein anderes benachbartes Feld erreichen.
- b. KONTROLLE übernehmen = Entsprechende Einheit auf einem neutralen Feld bzw. fremden Startpunkt kann nun dort ihren Kontrollmarker setzen. Ein evtl. dort noch befindlicher gegner. Kontrollmarker geht an diesen zurück. Wurde nun der 6. eigene Kontrollmarker platziert, ist das Spiel gewonnen.
- c: ANGRIFF = Greife 1 fremde Einheit an, die neben Deiner Einheit sitzt, von deren Art Du soeben 1 Chip auf den Ablagestapel gelegt hast. Entferne 1 Chip von der angegriffenen Einheit (geht in die Schachtel zurück). **Deine Einheit verändert aber nicht ihre Position.**
- d. TAKTIK = Verwende die angegebene Taktik Deiner abgeworfenen Einheit.

KÖNIGLICHER CHIP: Er kann bei verdeckten ABWURF-Aktionen genutzt werden ODER bei der Taktik der Einheit "Wache des Königs".

Rundenende: Wer den Initiative-Marker hat, beginnt die nächste Runde.

Die 74 Einheiten:

4x Bogenschütze	5x Leichte Kavallerie
5x Berserker	5x Marschall
4x Kavallerie	5x Söldner
5x Armbrustschütze	4x Pikenier
5x Fähnrich	5x Wache des Königs
5x Fußvolk	5x Späher
4x Ritter	5x Schwertkämpfer
4x Lanzenreiter	4x Kriegspriester

*Abbildung auf den 2 Startfeldern jedes Spielers

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.05.21

Bogenschütze (Archer)

TAKTIK:

Greife eine genau 2 Felder entfernte Einheit an.
Die Sichtlinie darf durch eine andere Einheit blockiert sein.

⊗ Der Bogenschütze kann nur mittels seiner Taktik angreifen.

Berserker (Berserker)

Nachdem der Berserker manövriert wurde, kann er erneut manövriert werden, sofern 1 Chip (Verstärkung) von der Einheit entfernt wird. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, allerdings darf der letzte Chip nicht entfernt werden.

Kavallerie (Cavalry)

TAKTIK:

Bewegen und dann angreifen.

Armbrustschütze (Crossbowman)

TAKTIK:

Greife eine 2 Felder entfernte Einheit an.
Die Sichtlinie darf nicht durch andere Einheiten blockiert sein.
Der Armbrustschütze bleibt auf seiner Position.

Fähnrich (Ensign)

TAKTIK:

Wähle 1 befreundete Einheit in max. 2 Feldern Entfernung.
Die gewählte Einheit macht eine normale Bewegung innerhalb desselben Bereiches.
Die Bewegung ist kein Angriff, daher nur auf freie Zielfelder.

Fußvolk (Footman)

TAKTIK:

Führe ein Manöver mit ggf. jeder Fußvolk-Einheit auf dem Schlachtfeld durch.
2 Fußvolk-Einheiten können gleichzeitig auf dem Schlachtfeld eingesetzt werden.

Ritter (Knight)

Der Ritter kann nur von verstärkten Einheiten als Ziel eines Angriffs gewählt werden.
Es kann also eine Einheit mit Stärke 1 nicht Ritter angreifen.

Lanzenreiter (Lancer)

TAKTIK:

Er muss sich bis zu 2 Felder in gerader Linie bewegen UND kann dann in gleicher Richtung angreifen (Bedingung).

⊗ Der Lanzenreiter kann nur mittels seiner Taktik angreifen.

Leichte Kavallerie (Light Cavalry)

TAKTIK:

2 Felder weit bewegen.

Marschall (Marshall)

TAKTIK:

Wähle 1 befreundete Einheit in max. 2 Feldern Entfernung vom Marschall.
Die gewählte Einheit greift an, falls möglich.

Söldner (Mercenary)

Wenn eine Söldner-Einheit rekrutiert wird, kann sie anschließend manövriert werden.

Pikenier (Pikeman)

Wenn der Pikenier von einer benachbarten Einheit angegriffen wird, entferne 1 Chip von dieser Einheit.

Wache des Königs (Royal Gd.)

TAKTIK:

Wirf den Königl. Chip ab, um die Wache des Königs um bis zu 2 Felder auf 1 von Dir kontr. Feld zu bewegen.

Wenn die Wache angegriffen wird, darfst Du 1 Chip von der Wache aus dem Vorrat entfernen statt von der Einheit.

Späher (Scout)

Der Späher kann benachbart zu jeder befreundeten Einheit eingesetzt werden.

Schwertkämpfer (Swordsman)

Der Schwertkämpfer darf sich bewegen, nachdem er angegriffen hat.

Kriegspriester (Warrior Priest)

Nachdem der Kriegspriester angegriffen oder Kontrolle erlangt hat, ziehe 1 Chip aus dem Beutel und nutze ihn sofort für 1 beliebige Aktion.

Bogenschütze: Kann der Bogenschütze eine benachbarte Einheit angreifen? NEIN. Er kann nur mit seiner Taktik angreifen.

Berserker: Muss ich bei aufeinanderfolgenden Manövern mit einem Berserker für jedes Manöver neben dem Entfernen 1 Chips von der Einheit auch 1 Chip aus der Hand abwerfen? NEIN. Nur 1 Chip ist abzuwerfen, um die Taktik generell auszuführen.

Armbrustschütze: Kann der Armbrustschütze eine benachbarte Einheit angreifen? JA. Er hat die Wahl zwischen Taktik oder normalem Angriff.

Fähnrich: Kann der Fähnrich 1 Einheit auf ein beliebiges Feld bewegen, das innerhalb von 2 Feldern um ihn herum liegt?

NEIN: Er gibt der anderen Einheit nur eine normale Bewegungsaktion (1 Feld) auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern um den Fähnrich. Der Berserker als andere Einheit erhält Auslösung seiner Fähigkeit.

Fußvolk: Können die Manöveraktionen der beiden Fußvolk-Einheiten unterschiedlich sein, wenn die Taktik des Fußvolks verwendet wird? JA.

Lanzenreiter: Kann der Lanzenreiter seine Taktik anwenden, um sich 2 Felder in gerader Linie zu bewegen und dann nicht anzugreifen? NEIN. Kann der Lanzenreiter eine benachbarte Einheit angreifen? NEIN. Er muss seine Taktik nutzen.

Leichte Kavallerie: Kann die Leichte Kavallerie auch nur um 1 Feld bewegt werden? JA, als normale Bewegung.

Marschall: Kann der Marschall einer Einheit in Reichweite einen normalen Angriff gewähren oder einer Einheit erlauben, einen Angriff mit ihrer Taktik auszuführen?

NEIN. Die Einheit muss in der Lage sein, einen normalen Angriff auszuführen.

Werden die Fähigkeiten des Kriegspriesters / Berserkers / Schwertkämpfers nach einem durch den Marschall veranlassten Angriff ausgelöst? JA.

Söldner: Ich rekrutiere 1 Söldner-Chip und habe aber keine Einheit auf dem Spielplan. Was nun? - PECH: Die Fähigkeit ist nicht ausgelöst.

Pikenier: Wird die Fähigkeit des Pikeniers ausgelöst, wenn seine Einheit nur aus 1 Chip besteht? JA, gleichzeitig mit dem Angriff auf den Pikenier.

Kriegspriester: Was passiert, wenn ich den mit dem Priester gezogenen Chip nicht nutzen kann? PASSEN geht immer.