

4. Überläufer

Erst nach Abschluß seiner Aktionen — gemäß den Ziffern 1-3 — kann ein Angreifer von einem oder mehreren Gegenspielern Armeen aus Artillerie-, Infanterie- und Kavallerie-Karten mit Überläufer-Karten abfordern. Es ist dem Gegenspieler freigestellt, in welcher Form er diese Armeen wertmäßig zusammenstellt.

Auch dieser Spielzug kann ganz oder teilweise abgewehrt werden, wenn der Angegriffene, der Armeen abgeben soll, ebenfalls Überläufer-Karten hat. Diese Karten können auch gegeneinander aufgerechnet werden. Besitzt ein Angegriffener nicht so viele Armeen, wie von ihm abgefordert werden, so übergibt er nur die Armeen, die er auf der Hand hält. Beweis durch Aufdecken seiner Karten.

Alle beteiligten Überläufer-Karten kommen nach Abschluß unter den Kartenstoß zurück.

Zuteilung der Karten vom Kartenstoß

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 5 Karten vom Kartenstoß. Im Verlauf des Spieles — immer wenn ein Spieler alle Aktionen innerhalb eines Zuges abgeschlossen hat — erhält er 2 neue Karten vom Kartenstoß.

Ist es ihm gelungen, einen kompletten Kontinent eine Spielrunde lang im Besitz zu behalten, so bekommt er immer dann, wenn er an der Reihe ist, für diesen Kontinent eine zusätzliche Karte vom Kartenstoß — also 3 Karten. Die Höchstzahl der zugeteilten Karten ist jedoch mit 5 begrenzt.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, so ist er nicht gezwungen, eine Aktion durchzuführen. Er kann die ihm zustehenden Karten vom Kartenstoß nehmen, damit Karten ansammeln und das Spiel an den nächsten Spieler weitergeben.

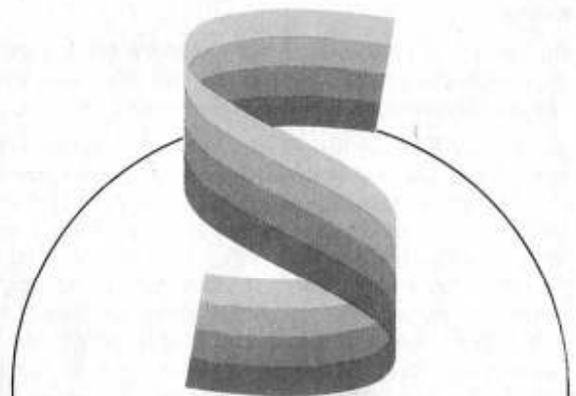
Hat ein Spieler im Verlauf des Spieles keine Steine mehr auf dem Spielplan, so kommen seine restlichen Karten unter den Kartenstoß zurück. Er scheidet aus.

Spiel mit - spiel mit Schmidt

SPIELANLEITUNG

Attacke

Art.-Nr. 611 1642



**Spiel mit -
spiel mit Schmidt**

Ein strategisches Spiel. Zum Bluffen und Taktieren.
Für 2-4 Spieler. Sieger ist, wer zum Schluß alle Kontinente vollständig besetzt hat.

Zum Spiel gehören: 1 großer, farbiger Spielplan
63 Spielkarten
4 x 45 Spielsteine
in verschiedenen Farben

Spielbeginn

Jeder Spieler erhält 45 Spielsteine in einer Farbe. Anschließend wird abwechselnd und der Reihe nach auf beliebige Länder gesetzt. Hier beginnt bereits die Taktik, denn durch geschicktes Setzen kann der Spielverlauf beeinflusst werden.

Jedes Land darf nur mit einem Stein besetzt werden. Bei 4 Mitspielern bleiben zum Schluß der Besetzung 2 Länder übrig, deren Besetzer werden durch das Los oder durch Auswürfeln ermittelt.

Sobald alle Länder vergeben sind, erhält jeder Spieler vom gut gemischten Kartenstoß 5 Karten. Alle restlichen Karten bleiben auf dem Kartenstoß. Das Spiel beginnt und läuft reihum. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann in einem Zug verschiedene Aktionen — und zwar so viele, wie er kann und will — durchführen. Alle bei Aktionen eingesetzte Karten müssen offen gezeigt werden.

Folgende Aktionen sind möglich:

1. Kampf

Kampf um ein Land kann nur geführt werden, wenn der Angreifer ein Land in Besitz hat, das unmittelbar an das anzugreifende Land angrenzt.

In diesem Fall benötigt der Angreifer einen Satz aus 3 Spielkarten: je eine Artillerie-, eine Infanterie- und eine Kavallerie-Karte. Die Anzahl der eingesetzten Armeen (Summe der Ziffern - oben links - aller drei Karten) bestimmt der Angreifer beliebig. Sobald er angekündigt hat, welches Land angegriffen wird, legt er die drei Karten verdeckt auf den Tisch. Der Verteidiger hat die Möglichkeit, kampflos aufzugeben. Dann gehen die drei Karten des Angreifers unter den Kartenstoß zurück: er besetzt das Land mit seinem Spielstein.

Nimmt der Verteidiger den Kampf an, dann zieht auch er einen Satz aus 3 Spielkarten und legt sie offen auf den Tisch. Der Angreifer dreht seine Karten anschließend um. Die Anzahl der eingesetzten Armeen entscheidet den Kampf. Bei gleicher Armeen-Anzahl behält der Verteidiger sein Land. Alle 6 Karten kommen unter den Kartenstoß zurück.

Diese Kampf-Aktion kann — in der gleichen Spiel-Phase — vom gleichen Angreifer so oft wiederholt werden (auch gegen andere Länder), wie er im Besitz der dafür nötigen Karten-Sätze ist.

Die Joker-Karten können wahlweise als Artillerie-, Infanterie- oder Kavallerie-Karte eingesetzt werden.

Will man ein Land (Kontinent) angreifen, das nicht unmittelbar angrenzt, kann das nur durch die Verrat-Karte (Revolutions-Karte) erfolgen.

2. Revolution

Hat ein Spieler eine Revolutionskarte auf der Hand, so kann damit sofort ein kompletter Kontinent übernommen werden. Der oder die angegriffenen Spieler haben nur eine Abwehr-Möglichkeit, wenn sie über eine Gegenrevolutionskarte verfügen. Die Länder der angegriffenen Spieler, die eine solche Karte abgeben, bleiben dann vom Angriff unberührt. Alle anderen Länder dieses Kontinents werden mit den Steinen des Angreifers besetzt.

Alle beteiligten Karten kommen abschließend unter den Kartenstoß zurück.

3. Verrat

Für die Übernahme eines Landes gilt sinngemäß das unter Ziffer 2 Gesagte. Nur muß hier der Angreifer eine Verrat-Karte vorlegen. Auch bei dieser Aktion kann nur mit einer Gegenrevolutions-Karte abgewehrt werden.

Spiel mit - spiel mit Schmidt

Spiel mit - spiel mit Schmidt