

DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS

EIN BATTLELORE™ SPIEL



SPIELREGEL



TM

DIE BANNER RUFEN EUCH

*Wenn man das Spiel der Throne spielt, gewinnt oder stirbt man. Es gibt keinen Mittelweg.
—Cersei Lannister*

Die Banner der Großen Häuser von Westeros werden entrollt. Um die Macht in den Sieben Königreichen zu erhalten und den Fortbestand ihrer Familien zu sichern, beschreiten die Häuser von Westeros unterschiedliche Pfade. Einige schmieden strategische Allianzen, andere formen verzwickte politische Intrigen und wieder andere setzen auf List und Betrug. Doch gibt es keinen schnelleren Weg zu dauerhafter Macht als den, der über das Schlachtfeld führt.

Die Häuser von Westeros befehligen gewaltige Armeen, deren Kämpfer teils zu Pferde, teils zu Fuß voranschreiten. Diese Heere sind nicht nur mit Schwertern, Speeren und Bögen bewaffnet, sondern verfügen auch über Belagerungstürme und andere gewaltige Kriegsmaschinen. Quer durch ganz Westeros erschallen die Kriegstrommeln. Sie rufen mutige Soldaten und kühne Anführer auf die Schlachtfelder.

Werdet auch ihr dem Ruf folgen?



KRIEG IN WESTEROS

Die **Schlachten von Westeros (SvW)** ist ein szenariobasiertes Spiel, angesiedelt in George R. R. Martins epischer Fantasyerzählung, dem internationalen Bestseller *Das Lied von Eis und Feuer*, das die militärischen Auseinandersetzungen zwischen den Großen Häusern von Westeros nachstellt. Im SvW-Basispiel kann man entweder in die Rolle des Hauses Stark oder des Hauses Lannister schlüpfen. Zukünftige Erweiterungen werden das Spiel mit weiteren Häusern ermöglichen. Ein **Schlachtszenario** gibt den Aufbau des Spielplans vor (**Schlachtfeld** genannt), die Startpositionen der Einheiten jedes Hauses, die Startressourcen, spezielle Regeln, sowie die Siegbedingungen der Partie.

Für eine SvW-Partie sucht man sich ein Szenario aus, entweder aus den beiliegenden Westeros-Schlachtszenarien oder online:

www.HDS-Fantasy.de oder www.FantasyFlightGames.com

Eine SvW-Schlacht wird über mehrere Runden gespielt, jede Runde besteht aus abwechselnden Spielerzügen. Die Ziele, welche die Spieler erfüllen müssen, um ein SvW-Spiel zu gewinnen, hängen vom jeweiligen Szenario ab. Einige Schlachten erfordern, dass man eine bestimmte Zahl an **Siegpunkten (SP)** sammelt, andere sehen vor, dass man strategische Positionen auf dem Schlachtfeld einnimmt und hält.

Selbstverständlich kann man mit dem beiliegenden Spielmaterial auch eigene Szenarien entwerfen und spielen.

Wichtiger Hinweis: Sollte der Regeltext einer Karte oder anderer Spielmaterialien den Regeln dieser Anleitung widersprechen, hat die Karten- bzw. Materialregel Vorrang.

SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung
- 1 Westeros-Schlachtszenarien-Heft
- 138 Plastikfiguren, bestehend aus:
 - » 32 Garden des Nordens (hellgrau)
 - » 12 Reitern von Winterfell (hellgrau)
 - » 12 Schützen der Nordlande (hellgrau)
 - » 9 Hundeführern von Stark (hellgrau)
 - » 24 Wachen von Lannisport (rot)
 - » 15 Rittern von Casterly Rock (rot)
 - » 12 Schützen der Westlande (rot)
 - » 12 Schweren Infanteristen von Lannister (rot)
 - » 5 besonderen Kommandeuren von Stark (dunkelgrau)
 - » 5 besonderen Kommandeuren von Lannister (dunkelgrau)
- 138 grüne Figurensockel, bestehend aus:
 - » 98 quadratischen Sockeln
 - » 40 rechteckigen Sockeln
- 36 braune Fahnenstangen
- 1 sechsgeteilter Spielplan
- 8 Würfel (achtseitig)
- 110 Karten, bestehend aus:
 - » 14 Kommandeurkarten
 - » 70 Kommandokarten
 - » 8 Einheiten-Übersichten, bestehend aus:
 - › 4 Einheiten-Übersichten für Stark
 - › 4 Einheiten-Übersichten für Lannister
 - » 16 Scharmützel-Aufbaukarten, bestehend aus:
 - › 8 Scharmützel-Aufbaukarten für Stark
 - › 8 Scharmützel-Aufbaukarten für Lannister
 - » 2 Scharmützel-Übersichten, bestehend aus:
 - › 1 „Überfall im Flussland“-Übersicht
 - › 1 „Kopfgeld der Westlande“-Übersicht
- 32 Spielplan-Auflagen und 9 Geländemarker
- 1 Kommandotafel für Stark
- 1 Kommandotafel für Lannister
- 1 Rundenanzeige
- 1 Rundenzähler
- 1 Siegpunktzähler für Stark
- 1 Siegpunktzähler für Lannister
- 1 Moralanzeige-Seitenteil für Stark
- 1 Moralanzeige-Seitenteil für Lannister
- 1 Neutrales Moralanzeige-Mittelteil und 1 Moralanzeiger
- 10 Kommandomarker
- 50 Befehlsmarker, bestehend aus:
 - » 10 Befehlsmarkern „Grüner Schild“
 - » 10 Befehlsmarkern „Blauer Schild“
 - » 10 Befehlsmarkern „Roter Schild“
 - » 10 Befehlsmarkern „Tapferkeit“
 - » 10 Befehlsmarkern „Moral“
- 86 Einheiten-Banner, bestehend aus:
 - » 43 Einheiten-Bannern für Stark
 - » 43 Einheiten-Bannern für Lannister
- 14 Kontrollmarker, bestehend aus:
 - » 7 Kontrollmarkern für Stark
 - » 7 Kontrollmarkern für Lannister
- 6 Richtungsmarker
- 20 Kampfanzeiger, bestehend aus:
 - » 10 Kampfanzeigern für Stark
 - » 10 Kampfanzeigern für Lannister
- 6 Verwüstungsmarker
- 18 Brandanzeiger (unterschiedlicher Werte)
- 13 Strategiemarker
- 3 Spezial-Bogenschützenmarker
- 1 Marker „Catelyn Stark“ und 2 Marker „Edmure Tully“
- 7 Zeltmarker
- 8 Belagerungsturm-Marker
- 9 Katapult-Zielmarker
- 10 Kommandeurscheiben
- 1 Streitkolben

MATERIALÜBERSICHT

Sämtliche Materialien im SvW-Basisspiel sind hier beschrieben.

Plastikfiguren

Die Streitkräfte von Stark und Lannister, welche die Spieler auf dem Schlachtfeld befehligen, werden durch 138 fein modellierte Plastikfiguren dargestellt. Kommandeure sind dunkelgrau, die Einheiten des Hauses Stark sind hellgrau, die des Hauses Lannister sind rot.



Figurensockel

Die grünen Figurensockel haben zwei unterschiedliche Formen: Quadrat oder Rechteck. Einheiten und Kommandeure zu Pferde, sowie Stark-Hundeführer stehen auf den rechteckigen Sockeln, die übrigen Einheiten des Basissets stehen auf den quadratischen Sockeln.



Fahnenstangen

Die Banner aus den Stanzbögen werden auf diese Fahnenstangen gesteckt. Sie zeigen die Fähigkeiten der jeweiligen Einheit an.



Spielplan

Dieser doppelseitig bedruckte, sechsteilige Spielplan ist die Basis aller Schlachtfelder, wie in den Szenarien angegeben. Er kann durch Spielplan-Auflagen auf vielfältige Weise verändert werden.



Würfel

Mit diesen achtseitigen Würfeln des Basisspiels werden Kämpfe abgewickelt sowie andere Spieleffekte bewirkt, wie das Ansammeln von Befehlsmarkern für die jeweilige Runde.



Kommandeurkarten

Kommandeurkarten stellen die Befehlshaber im Feld dar, die eine Armee in die jeweilige Schlacht führen. Viele davon gibt es in unterschiedlichen Versionen, jeweils durch eine bestimmte Karte repräsentiert, die spezielle Eigenschaften erläutert. In den Schlachtszenarien steht, welche Kommandeure ein Spieler jeweils benutzen muss.



Kommandokarten

Kommandokarten dienen dazu, seiner Streitmacht Befehle mittels der Kommandeure zu erteilen. Jeder Kommandeur im Spiel bringt spezielle 5 Kommandokarten zu den 10 Grund-Kommandokarten ins Spiel, aus denen ein individuelles **Kommandodeck** gebildet wird. Die Rückseite jeder Kommandokarte eines Spielers zeigt das Wappen seines Hauses.



Einheiten-Übersichten

Auf diesen beidseitig identischen Karten sind die Einheiten der Armee eines Hauses und deren Eigenschaften zusammengefasst.



Scharmützelkarten (besondere Spieloption)

Mit Scharmützel-Aufbaukarten kann man Schlachten mit einer Zufallszusammenstellung von Streitkräften generieren, wie in den „Scharmützel-Regeln“ ab Seite 28 beschrieben. Jedes Haus hat seinen eigenen Satz Karten, die Kommandeur- und Einheiten-Optionen sowie spezielle Geländeeinheiten beschreiben. Die Scharmützel-Vorgabekarte erläutert die Scharmützel-Aufbauregeln und Siegbedingungen.



Spielplan-Auflageteile

Sie werden auf den Spielplan gelegt, um bestimmte Geländeeigenschaften anzuzeigen. Einige zeigen natürliche Geländebedingungen, einige von Menschenhand gemachte Hindernisse und Strukturen.



Kommandotafeln

Anhand der Tafeln kann man erkennen, welches Haus der jeweilige Spieler führt, außerdem legen die Spieler während der Schlacht darauf ihre Kommandomarker ab.



Rundenanzeige, Rundenzähler und Siegpunktzähler

Der Rundenzähler kommt auf die Rundenanzeige; er zeigt die aktuelle Runde an und wie viele Runden bisher vergangen sind. Zu jedem Haus gehört außerdem ein Siegpunktzähler, der ebenfalls auf der Rundenanzeige platziert werden kann, um errungene Siegpunkte anzuzeigen. Beide Zähler haben auf der Rückseite eine „10“, um ggf. mehr Runden bzw. Siegpunkte anzeigen zu können.



Moralanzeige-Mittelteil/-Seitenteile und Moralanzeiger

Zu jedem Haus gehört ein eigenes Moralleisten-Seitenteil, das ans Mittelteil passt, um daraus die **Moralanzeige** zu bilden. Der aktuelle Standort des *einzelnen Moralanzeigers* auf der Anzeige gibt die gegenwärtige Moral beider Häuser an. Vorder- und Rückseite der Moralanzeige beider Häuser sind unterschiedlich; welche Seite genommen werden muss, erklärt das jeweilige Szenario.



Kommandomarker

Mit ihrer Hilfe werden Kommandokarten ausgespielt und bestimmt, wer die Initiative in einer Runde hat.



Befehlsmarker

Mit Befehlsmarkern kann man einer Einheit einen unmittelbaren Befehl erteilen. Es gibt sie in fünf verschiedenen Varianten, die den Würfelsymbolen entsprechen (Grüner, blauer und roter Schild, Tapferkeit und Moral).



Banner

Eine Figur jeder Einheit benötigt eines der ausgestanzten Banner, das in die Fahnenstange gesteckt wird, welche im Sockel dieser Figur platziert ist. Das Banner gibt an, zu welchem Haus die Figur gehört, welchen Rang sie hat (grün, blau oder rot) und zeigt eine Rundenfarbe (die schwarze oder weiße Seite des Banners), welche erkennen lässt, ob die Einheit bereits befehligt wurde.



Kontrollmarker

Diese Marker zeigen auf dem Schlachtfeld an, ob ein Haus ein **Eroberungsziel** eingenommen hat.



Richtungsmarker

Sie haben eine einheitliche Rückseite und auf der Vorderseite jeweils eine andere Ziffer, die zur Richtungsanzeige passt. Mit ihnen werden zufällige Richtungen für verschiedene Spieleffekte bestimmt.



Kampfanzeiger

Mit ihnen werden Nahkampfangriffe gegen benachbarte gegnerische Einheiten gekennzeichnet. Sie werden auf die Grenze zwischen den beiden Feldern des Angreifers und Verteidigers eines Kampfes gelegt.



Verwüstungsmarker

Mit ihnen werden Felder markiert, deren Gelände durch bestimmte Effekte (wie Brände) zerstört wurde.



Brandanzeiger

Durch bestimmte Fähigkeiten kommen solche Anzeiger auf Felder, wo sie die Stärke des Brandes angeben. Brandanzeiger können bei einigen Geländetypen und bei Einheiten Schaden erzeugen.



Strategiemarker

Diese Plättchen haben keine feste Funktion, sondern stellen Ziele für die eine oder andere Seite in bestimmten Schlachten dar. Ihre genaue Bedeutung wechselt je nach Schlachtszenario.



Strategiemarker haben eine einheitliche Rückseite (die einen Helm darstellt), auf ihrer Vorderseite befindet sich ein farbiges Symbol: das grüne Symbol zeigt einen strategisch wichtigen Ort an, das rote steht für eine Attrappe oder Täuschung.

Spezial-Bogenschützenmarker

In bestimmten Schlachten werden mit diesen Markern spezielle Bogenschützen-Verbände gekennzeichnet.



Catelyn- und Edmure-Marker

Sie stellen wichtige Persönlichkeiten dar, die zwar auf dem Schlachtfeld anwesend sind, jedoch nicht direkt an Kampfhandlungen teilnehmen. In den jeweiligen Szenarien ist ihre Funktion beschrieben.



Zeltmarker, Belagerungsturm-Marker, Kommandeurscheiben und Katapult-Zielmarker

Bestimmte Szenarien oder Scharmützel-Referenzkarten erfordern den Einsatz dieser speziellen Stanzteile.



Streitkolben

Gibt es bei der Feststellung der Initiative bei Rundenbeginn einen Gleichstand, beginnt der Spieler, der sich im Besitz des Streitkolbens befindet. Zu Spielbeginn bekommt ihn der im Szenario angegebene Spieler.



SCHLACHT-VORBEREITUNG

In diesem Abschnitt sind alle Schritte beschrieben, die man vor einer Partie SvW ausführen muss.

Vor dem ersten Spiel sollten die Spieler sämtliche Figuren in die beiliegenden Sockel stecken, und dabei darauf achten, dass sich das Loch für die Fahnenstange hinter der jeweiligen Einheit befindet (siehe dazu den Kasten „Figuren zusammenbauen“ auf Seite 7).

AUFBAU DER SPIELFLÄCHE

Wir empfehlen als erstes Spiel die Schlacht „Gefecht auf der Kingsroad“ auszuprobieren. Dazu sollte man Seite 4 der Westeros-Schlachtszenarien aufschlagen. Die Übersicht des Spielaufbaus für „Gefecht auf der Kingsroad“ (ohne Figuren) ist unten abgebildet.

1. Schlachtszenario und Haus wählen

Zuerst sucht man sich eine Schlacht aus, die im beiliegenden Schlachtszenario-Heft beschrieben ist; weitere gibt es online bei www.hds-fantasy.de oder www.fantasyflightgames.com oder in zukünftig erscheinenden Erweiterungssets zu SvW. Danach entscheidet sich jeder Spieler für ein Haus, das er in die Schlacht führen will. Im SvW-Basispiel haben die Spieler die Wahl zwischen dem Haus Stark (hellgrau) oder dem Haus Lannister (rot). Können sich die Spieler nicht einigen, lässt man eine Münze entscheiden.

„GEFECHT AUF DER KINGSROAD“, MATERIALAUFBAU

Das Diagramm zeigt den Materialaufbau für die Schlacht 'Gefecht auf der Kingsroad'. Ein zentrales Schlachtfeld (12) ist mit einem Fluss und einem Weg dargestellt. Um das Schlachtfeld herum sind 12 verschiedene Spielmaterialien angeordnet, die durch nummerierte Kreise (1-12) markiert sind:

- 1) Streitkolben
- 2) Kommandotafel
- 3) Kommandokarten
- 4) Kommandeurkarten
- 5) Einheiten-Übersichtskarten
- 6) Würfel
- 7) Kampfanzeiger
- 8) Kommandomarker
- 9) Befehlsmarker
- 10) Moralanzeige
- 11) Runden- und SP-Anzeige
- 12) Schlachtfeld-Spielplan

HAUSWAPPEN



STARK
von Winterfell



LANNISTER
von Casterly Rock

Viele Spielmaterialien tragen eines der obigen Hauswappen, um zu verdeutlichen, zu welchem Haus das jeweilige Element gehört. Im Basisspiel gibt es die beiden Häuser Stark und Lannister.

Die Spieler nehmen sich die Kommandotafel, die Kommandokarten, die Kommandeurkarten und die Einheiten-Übersichtskarten ihres jeweiligen Hauses. Die Karten sind entweder auf der Rückseite mit dem Wappen des Hauses geschmückt oder oben links in der Ecke (im Fall der Kommandeurkarten). Die beiden in Frage kommenden Wappensymbole sind im Kasten oben abgebildet.

2. Schlachtfeld aufbauen

Der Spielplan wird entfaltet und mit der Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche gelegt, die im Schlachtszenario angegeben ist (im Basisspiel gibt es nur einen Spielplan, dieser hat jedoch zwei unterschiedliche Seiten).

Der Spielplan dient als **Schlachtfeld**. Die Spieler legen die zusätzlichen Spielplanaufgaben und/oder speziellen Marker auf das Schlachtfeld, wie im Szenario angegeben. Die detaillierten Aufbaueregeln stehen vorne im beiliegenden Westeros-Schlachtszenarien-Heft.

Die Spieler sitzen sich gegenüber und haben die im Szenario angegebene Seite des Plans für ihr jeweiliges Haus vor sich (die farbige Umrandung in den Schlachtszenarien zeigt das Haus an).

3. Kommandeure nehmen

Jede Schlacht erfordert bestimmte Kommandeure. Das Schlachtszenario zeigt, welche Kommandeure sich jeder Spieler nehmen muss und in welchem Feld jeder Kommandeur (und seine Einheit) aufgestellt werden.

Jeder Spieler nimmt sich für seine im Szenario angegebene Kommandeure die zugehörigen Kommandeurfiguren und deren Kommandeurkarten und legt diese in seinen Spielbereich (den Raum zwischen dem Spieler und der Spielplankante). Unbenötigte Karten und Figuren bleiben in der Schachtel.

Wichtig: Zu einigen Kommandeuren gibt es mehrere Kommandeurkarten. Daher ist nicht nur der Name der Person entscheidend, sondern auch deren **Titel** unterhalb des Namens. Im Szenario steht, welche Version der Karte man sich nehmen muss.

Beispielsweise gibt es von Greatjon Umber zwei Versionen: einmal „Der Greatjon“ und einmal „Lord vom Letzten Herd“.

Kommandeurkarten werden mit ihrer **ungebundenen** Seite nach oben in den Spielbereich gelegt, deren Abbildung des Kommandeurs farbig ist.



ungebundene
Seite



gebundene
Seite

4. Kommandodeck zusammenstellen

Zu jedem Haus gibt es 10 Kommandokarten, die in der unteren rechten Ecke keine Abbildung einer Kommandeurfigur haben. Diese 10 Karten sind die Grund-Kommandokarten des Hauses. Jeder Spieler legt seine 10 Grund-Kommandokarten vorerst beiseite.

Zu jedem Kommandeur gibt es fünf Kommandokarten, die eine Abbildung seiner Kommandeurfigur in der unteren rechten Ecke haben. Diese fünf Karten sind die kommandeurspezifischen Karten. Jeder Spieler nimmt sich alle kommandeurspezifischen Karten, die zu seinen in Schritt 3 herausgesuchten Kommandeuren gehören und mischt diese sorgfältig zusammen mit den eben beiseite gelegten Grundkarten zu seinem persönlichen Kommandodeck, das er verdeckt in seinen Spielbereich legt.

FIGUREN ZUSAMMENBAUEN

Vor der ersten Schlacht müssen die Spieler die mitgelieferten Figuren zusammenbauen. Jede besteht aus zwei Teilen: der Figur selbst und einem Sockel. Beide müssen auf folgende Weise zusammgebaut werden:

1. FIGURENSOCKEL BESTIMMEN:

Der Plastikbalken unterhalb der Figur gehört entweder in einen quadratischen oder einen rechteckigen Sockel.



Unterhalb des Balkens sind kleine Stifte, die in den Sockel einrasten; sind es drei Stifte, kommt die Figur in einen rechteckigen Sockel, sind es zwei, wird sie in einen quadratischen Sockel gesteckt.



2. FIGUR IN DEN SOCKEL STECKEN:

Hat man den richtigen Sockel für die Figur, muss nur noch der Plastikbalken fest in den Schlitz des Sockels gedrückt werden. Dabei sollte man darauf achten, dass das große Loch für die Fahnenstange im Rücken der jeweiligen Figur liegt.



Es kann durch nicht zu vermeidende Herstellungsschwankungen passieren, dass Figuren nur locker in ihren Sockeln stecken. Abhilfe schafft ein winziger Tropfen Klebstoff unten auf dem Balken der Figur, bevor man diese in den Sockel steckt.

KOMMANDODECK EINES HAUSES ZUSAMMENSTELLEN



1) Man sucht die 10 Kommandokarten heraus, die kein Kommandeursbild unten rechts haben und legt sie beiseite. Diese Karten sind die Grund-Kommandokarten eines Hauses.



2) Man sucht die Kommandokarten aller für die gewählte Schlacht benötigten Kommandeure. Diese Karten mischt man mit den zuvor beiseite gelegten Grundkarten zusammen; sie sind das Kommando-Deck des Hauses. Alle unbenötigten Karten kommen aus dem Spiel.

Z.B. werden in „Gefecht auf der Kingsroad“ Robb Stark, Eddard Stark und Greatjon Umber nicht benötigt. Die 15 Karten mit der Abbildung eines dieser Kommandeure bleiben daher in der Schachtel.

Kommandokarten gibt es in zwei Varianten: Grundkarte oder kommandeurspezifisch.



Kommandotext - Neben einem Kommandotext steht ein Kommandomarker-Symbol links vom Text.

Taktiktext - Neben einem Taktiktext steht dieses Symbol nicht.

5. Rundenanzeige und Rundenzähler

Die Rundenanzeige kommt auf eine Seite des Spielplans, der Rundenzähler wird auf Feld „1“ der Anzeige gelegt. Im Schlachtszenario steht neben dem (links abgebildeten) **Rundenzahl**-Symbol eine Ziffer, die angibt, wie viele Runden diese Schlacht andauert.

6. Moralanzeige und Moralanzeiger

Die Spieler setzen die Moralanzeige zusammen und legen sie neben den Spielplan.

Die Moralanzeige besteht aus drei Teilen. Rechts und links vom Mittelstück setzen die beiden Spieler ihre Moralseitenteile an, sodass sich eine lange Leiste ergibt (siehe auch Materialaufbau für das Szenario „Gefecht auf der Kingsroad“ auf Seite 6). Mittel- und Seitenteile ergeben zusammen die Moralanzeige. Die Moralanzeige wird so hingelegt, dass das jeweilige Seitenteil eines Hauses in Richtung des Spielbereichs dieses Hauses zeigt.



Moralanzeige zusammensetzen

Wichtig: die Seitenteile haben zwei unterschiedliche Seiten. Im Schlachtszenario ist angegeben, welche Seite des jeweiligen Hauses nach oben in der Moralanzeige eingesetzt werden muss. Das letzte Feld eines jeden Seitenteils muss dem im Schlachtszenario abgebildeten Symbol entsprechen.

Im Basisspiel besteht der Unterschied der beiden Seitenteile lediglich darin, dass eine Seite auf dem letzten Feld eine „11“ trägt, die andere Seite ein „Niederlage“-Symbol.



Moralanzeigeseite ohne Niederlage-Symbol (Lannister)

Moralanzeigeseite mit Niederlage-Symbol (Lannister)

Nach dem Zusammensetzen der Moralanzeige legen die Spieler den Moralanzeiger auf das Moralstartfeld (das mittlere Feld des Mittelteils).

7. Markervorräte bereitlegen und Kommandomarker nehmen

Die Spieler sollten jetzt die Marker und Anzeiger in einfach zu erreichende Vorratshäufen sortieren.

Normalerweise werden immer die Befehlsmarker, die Kommandomarker und die Kampfpanzer benötigt – einige Szenarien benötigen weiteres Material, wie Strategiemarker.

Jeder Spieler nimmt sich die Anzahl Kommandomarker, die im Schlachtszenario neben dem Kommandomarker-Symbol angegeben ist und legt sie auf seine Kommandotafel.

8. Einheiten bilden und platzieren

Die Spieler sollten nun die Grafik des Schlachtszenarios betrachten, aus der hervorgeht, welche Starteinheiten sie in der Schlacht benutzen dürfen und wo diese Einheiten aufgestellt werden müssen. Jede Einheit stellt eine eigene Kampfgruppe dar, die ein einzelnes Feld besetzt. Eine Einheit besteht aus einer bestimmten Anzahl

von Figuren (üblicherweise drei oder vier, was von den Sockeln der jeweiligen Figuren abhängt).

Auf dem Schlachtfeldplan ist jede Einheit durch den Umriss einer der Figuren dieser Einheit markiert (siehe dazu auch den Kasten auf Seite 10, „Einheiten bilden“). Im Basisspiel gibt es Figuren aus drei verschiedenen **Klassen**: Fußstruppen, Fernkämpfer und Reiter. Die Farbe des Banners hinter der Figur gibt den **Rang** dieser Einheit an, der dieser Farbe entspricht (grün, blau oder rot).



Elemente eines Einheiten-Banners

Bevor man Einheiten auf dem Spielplan platziert, muss man die Banner für die gewählte Schlacht vorbereiten. Jedes ausgestanzte Banner muss fest in eine Fahnenstange gesteckt werden, bevor es in das jeweilige Feld gelegt wird (siehe Kasten rechts).

Nachdem alle Banner ausgelegt wurden, bilden die Spieler Einheiten für jedes Feld mit eigenem Banner (so, wie das auf der nächsten Seite im Kasten „Einheiten bilden“ beschrieben ist).

Nachdem eine Einheit gebildet wurde, werden alle ihre Figuren in das zugehörige Feld gestellt und das dort liegende Banner in die Öffnung im Sockel einer dieser Figuren gesteckt. Falls sich in der Einheit ein Kommandeur befindet, muss das Banner in dessen Sockel gesteckt werden.

Eine Einheit mit Kommandeur zeigt die Figur des Kommandeurs zusammen mit einem Banner, das den Rang der Einheit angibt. Auf dem Schlachtfeldplan befindet sich eine Abbildung des Kommandeurs, der benutzt werden muss. Unterschiedliche Versionen dieses Kommandeurs kann man anhand ihres Titels erkennen.



Der Besitzer des Kommandeurs erkennt in der oberen rechten Ecke der **ungebundenen** Seite der Kommandeurkarte (der Seite, auf der sich die farbige Illustration des Kommandeurs befindet), welche Art von Einheit zusammen mit dieser Kommandeurfigur platziert werden muss. Die Einheit wird wie eben beschrieben gebildet, mit dem Unterschied, dass die Figur des Kommandeurs den Platz einer der normalen Figuren der Einheit einnimmt (als Bannerträger). Auch zu diesem Detail findet man weitere Hinweise auf Seite 10, „Einheiten bilden“).

9. Den Streitkolben vergeben

Das Schlachtszenario gibt an, welches Haus während dieses Spiels den Streitkolben erhält. Dessen Spieler legt den Streitkolben in seinen Spielbereich.

Die Spieler sind nun bereit zur Schlacht!

BANNERZUSAMMENBAU

An jeder Schlacht sind unterschiedliche Kombinationen von Einheiten beteiligt; daher muss man zu Beginn einen vorgegebenen Satz an Bannern zusammenstellen. Jedes Banner besteht aus einer Plastik-Fahnenstange und einem Banner-Kartonstanzteil. Die Spieler bereiten ihre Banner so vor:



1) Man sucht sich die im entsprechenden Schlachtfeldplan abgedruckten Banner-Stanzteile heraus und legt sie bereit.



2) Pro Banner-Stanzteil nimmt man sich eine Fahnenstange, in deren Klammer man das Banner oben fest eindrückt. Die Klammer sollte, wie oben dargestellt, mittig unter dem Bereich der Rundenfarbe des Banners sitzen.



EINHEITEN BILDEN

Bevor man die folgenden Schritte durchführt, muss man sämtliche Banner auf dem Spielplan auslegen, wie bei der Schlachtvorbereitung auf Seite 9 beschrieben.



1) Man sieht sich die Einheitsymbole auf dem Schlachtfeldplan an, um zu erfahren, aus welchen Figuren eine Einheit bestehen soll. Zeigt das Symbol einen Kommandeur, erkennt man am Symbol oben rechts, welche Figuren man für die Einheit benötigt.



2) Die Einheitenstärke ist auf der Einheiten-Übersichtskarte abzulesen. Man stellt entsprechend viele Figuren ins angegebene Feld. Sollte diese Einheit einen Kommandeur beinhalten, nimmt dessen Kommandeursfigur den Platz einer normalen Figur ein.



3) Den Bannertyp, der im Schlachtszenario angegeben ist (und der bereits auf dem Feld liegen sollte), steckt man in den Sockel einer der Figuren. Befindet sich ein Kommandeur in der Einheit, bekommt er das Banner.

SPIELABLAUF

In diesem Abschnitt wird der grobe Spielablauf erklärt. Anhand des Ablaufes einer Spielrunde bekommt man einen Eindruck des Spielflusses. Erst danach, im Abschnitt „Werkzeuge des Krieges“ (ab Seite 15) kommen die genauen Regeln, nach denen einer Einheit Befehle erteilt werden, und welche Möglichkeiten eine Einheit nach dem Befehligen hat.

Jede SvW-Schlacht wird in einer Abfolge von Runden gespielt. Das Rundensymbol im Schlachtszenario zeigt an, über wie viele Runden die Schlacht gespielt werden soll. In der Schlacht „Gefecht auf der Kingsroad“ sind es zum Beispiel 5 Runden.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die immer in dieser Reihenfolge ablaufen:

1. Reaktivierungsphase
2. Organisationsphase
3. Kommandophase
4. Umgruppierungsphase

Nachdem die Umgruppierungsphase einer Runde abgeschlossen ist, beginnt eine neue Runde. Das wiederholt sich so lange, bis die letzte Runde des Spiels abgeschlossen ist oder bis ein Spieler eine der Siegbedingungen des Szenarios erfüllt hat.

1. REAKTIVIERUNGSPHASE

Die Reaktivierungsphase wird von beiden Spielern simultan durchgeführt und dient unter anderem dazu, zu ermitteln, wer in den folgenden drei Phasen dieser Spielrunde zuerst agieren darf. Außerdem erlaubt sie den Spielern die Erholung von Kommandeuren (sodass diese erneut dazu genutzt werden können, Kommandokarten zu spielen) und das Reaktivieren von Einheiten (damit diese erneut befehligt werden können). Folgende Reaktivierungsaktionen werden in genannter Reihenfolge durchgeführt:

- A. Initiative ermitteln
- B. Kommandeure erholen sich
- C. Einheiten reaktivieren

Nachdem beide Spieler ihre Einheiten reaktiviert haben, ist die Reaktivierungsphase vorüber und die Organisationsphase beginnt.

A. INITIATIVE ERMITTELN

Die Spieler ermitteln die **Initiative**, indem sie die Anzahl ihrer Kommandomarker vergleichen: Der Spieler, der in diesem Augenblick die meisten Marker auf seiner Kommandotafel hat, erhält die Initiative und handelt in den folgenden drei Phasen der laufenden Runde immer als erster. Bei Gleichstand erhält der Spieler die Initiative, in dessen Besitz sich der Streitkolben befindet. Der Spieler mit der Initiative wird im Folgenden auch „Startspieler“ genannt.

B. KOMMANDEURE ERHOLEN SICH

Jetzt nimmt jeder Spieler alle Kommandomarker von seinen Kommandeurkarten und legt sie wieder auf seine Kommandotafel.

C. EINHEITEN REAKTIVIEREN

Jeder Spieler dreht die Banner seiner Einheiten jetzt so, dass deren passende Seite in Richtung seiner Spielplankante zeigt. Dadurch werden alle seine Einheiten für die kommende Kommandophase **aktiv** (sie können also befehligt werden).

Die Rundenanzeige zeigt den Spielern, auf welche Seite die Banner gedreht werden müssen. Die Farbe des Feldes, auf dem sich der Rundenzähler gerade befindet, ist die **Rundenfarbe** (weiß oder schwarz). Ein Spieler dreht also die Banner seiner Einheiten so, dass die aktuelle Rundenfarbe auf den Bannern für ihn selber sichtbar ist. Diese Drehung wird „Reaktivierung einer Einheit“ genannt. Wenn ein Banner einer Einheit bereits die Rundenfarbe anzeigt, wird es nicht gedreht.



Reaktivieren einer Einheit

Im obigen Beispiel ist die aktuelle Rundenfarbe Schwarz. Das bedeutet, dass die Banner bei der Reaktivierung auf die schwarze Seite gedreht werden müssen.

Eine **aktive Einheit** ist eine Einheit, deren Banner der aktuellen Rundenfarbe entspricht (das Banner ist auf seiner aktiven Seite). Eine **inaktive Einheit** ist eine Einheit, deren Banner der kommenden Rundenfarbe entspricht (das Banner ist auf seiner inaktiven Seite).

Es ist wichtig zu erkennen, ob eine Einheit aktiv oder inaktiv ist, denn nur aktive Einheiten können während der Kommandophase befehligt werden. Im Umkehrschluss sind inaktive Einheiten normalerweise nicht in der Lage, sich zu bewegen oder anzugreifen.

2. ORGANISATIONSPHASE

Während der Organisationsphase erhalten die Spieler Ressourcen für die laufende Runde. Diese bestehen in Befehlsmarkern und Kommandokarten. Die beiden folgenden Aktionen der Organisationsphase werden vom Startspieler in dieser Reihenfolge ausgeführt:

A. Befehlsmarker erhalten

B. Kommandokarten ziehen

Danach führt sein Gegner beide Aktionen in angegebener Reihenfolge aus. Wer gerade in einer Phase eine Aktion ausführt, ist aktiver Spieler. Sobald beide ihre beiden Aktionen ausgeführt haben, endet die Organisationsphase und die Kommandophase beginnt.

EINHEITEN-ÜBERSICHTSKARTE



1) Name der Einheit

2) Merkmal(e)

3) Stichwort(e) - Welche Fähigkeiten eine bestimmte Einheit hat

4) Figurentyp - Aus welchen Figuren die Einheit besteht

5) Einheitenstärke - aus wie vielen Figuren die Einheit besteht

6) Befehlsübersicht - Mehr darüber auf Seite 15

7) Angriffs-Reichweite - Die Anzahl der Felder, bis zu der die Einheit angreifen kann

8) Angriffstyp - Die Art des Angriffs, den die Einheit ausführen kann

( für Nahkampf und  für Fernkampf)

9) „kein Tapferkeits-Treffer“ - Falls dieses Zeichen zu sehen ist, gelten sämtliche Tapferkeitssymbole, die diese Einheit würfelt, als Fehlschlag

A. BEFEHLSMARKER ERHALTEN



Der aktive Spieler würfelt mit so vielen Würfeln, wie im Schlachtszenario neben dem **Befehlswert**-Symbol angegeben. Dieser Spieler nimmt sich dann je gewürfeltem Symbol einen passenden Befehlsmarker aus dem Gesamtvorrat und legt diese zu dem, eventuell noch aus der vorhergehenden Runde übrig behaltene(n), Befehlsmarker auf die Kommandotafel. Alle diese Befehlsmarker sind jetzt der **Befehlsvorrat** des aktiven Spielers.

Stark würfelt gemäß der Vorgabe des Schlachtszenarios mit 3 Würfeln. Die Würfel zeigen zwei und ein . Er nimmt sich anschließend 3 Befehlsmarker aus dem Gesamtvorrat, die diesen Symbolen entsprechen. Da er aus früheren Runden keine Marker mehr übrig hat, stellen diese 3 Marker nun seinen Befehlsvorrat dar.



B. KOMMANDOKARTEN ZIEHEN

Der aktive Spieler zieht nun so viele Karten von seinem Kommandodeck, wie im Schlachtszenario neben dem **Kommandokartenzahl**-Symbol angegeben. Die Karten nimmt er zu der Karte, die er eventuell noch aus der vorhergehenden Runde übrig behalten hat. Alle diese Karten sind jetzt seine Handkarten.

Zieht Alex z.B. 3 Karten vom Kommandodeck und hat noch 1 Karte aus einer früheren Runde auf der Hand, besitzt er jetzt 4 Handkarten.

Falls ein Kommandodeck aufgebraucht ist, mischt dessen Besitzer die Karten seines Ablagestapels zu einem neuen Kommandodeck.

ÜBERSICHT KOMMANDEURKARTEN



- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. Hauswappen | 6. Name, Titel und Merkmale |
| 2. Kommandolimit | 7. Fähigkeit der Einheit |
| 3. Gefangennahme-Wert | 8. Fähigkeit, wenn „ungebunden“ |
| 4. Kommandeurfigur | 9. Kommandokarten dieses Kommandeurs |
| 5. Figurentyp der Einheit | 10. Kommandeur - „gebundene“ Seite |

3. KOMMANDOPHASE

In der Kommandophase erteilen die Spieler ihren Armeen auf dem Schlachtfeld mittels Befehlsmarkern und Kommandokarten Befehle. Nachdem eine Einheit befehligt wurde, wird deren Banner auf die inaktive Seite gedreht (welche der Farbe der kommenden Runde entspricht). In dieser Phase entscheidet man, welche eigenen Einheiten auf dem Schlachtfeld sich in einem Zug bewegen und angreifen sollen.

Beginnend beim Startspieler wählt jeder Spieler abwechselnd **eine** der unten stehenden Aktionen und führt sie aus. Nach der Ausführung ist der Zug des Spielers abgeschlossen und sein Gegner wird aktiver Spieler und wählt eine Aktion. Mögliche Aktionen sind: Befehlsmarker einsetzen, Kommandokarte ausspielen und Passen.

Dieser Ablauf (wählen und ausführen) wird so lange wiederholt, bis beide Spieler passen. Wenn das passiert, ist die Kommandophase zu Ende und die Umgruppierungsphase beginnt.

BEFEHLSMARKER EINSETZEN

Befehlsmarker stellen direkte Anweisungen dar, die einer einzelnen, aktiven Einheit gegeben werden. Der aktive Spieler kann diese Aktion nur wählen, wenn er noch über mindestens einen Marker in seinem Befehlsvorrat verfügt. Der Marker kann jeder der fünf möglichen Typen sein: grüner Schild, blauer Schild, roter Schild, Tapferkeit (Handschuh) oder Moral (Flagge). Der Befehl, den ein Spieler erteilt, hängt vom Typ des gewählten Markers ab:

- Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit grünem Rang.
- Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit blauem Rang.
- Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit rotem Rang.
- Der aktive Spieler befehligt eine beliebige Einheit.
- Der aktive Spieler erhöht die Moral seines Hauses um 1; oder er senkt sie um 1, um eine seiner Einheiten zu reaktivieren. In beiden Fällen wird keine Einheit befehligt.

Außerdem kann der aktive Spieler **2 Marker desselben Typs** abwerfen (statt einen), um **1 beliebige** Einheit zu befehligten.

Um eine Einheit zu befehligten, sagt der Spieler an, welchen Marker er für welche aktive Einheit einsetzen will. Den Marker wirft der Spieler dann in den Gesamtvorrat der Marker ab. Nach dem Befehligten dreht er das Banner der Einheit auf die inaktive Seite (siehe „Einheiten befehligten“ auf Seite 15).

Hier sollte angemerkt werden, dass das Einsetzen eines Befehlsmarkers normalerweise die einzige Möglichkeit ist, eine **nicht unter Führung** stehende Einheit zu befehligten (siehe Seite 15).

KOMMANDOKARTE AUSSPIELEN

Mit Kommandokarten können die Kommandeure eines Spielers mehrere Einheiten befehligten und diverse Taktiken ausführen. Der **Kommandotext** der Karte verleiht dem Kommandeur die Fähigkeit, mehrere Einheiten zu beeinflussen und/oder zu befeh-

ligen. Einige Karten verleihen vor oder nach dem Ausführen des Befehlstextes zusätzliche Fähigkeiten, falls auf ihnen ein **Taktiktext** vorhanden ist.

Um eine Kommandokarte auszuspielen, legt der aktive Spieler seine gewünschte Handkarte aus und wählt einen Kommandeur, mit dem er die Karte spielen will. Für jeden Befehl auf der Karte, den er nutzt, legt der Spieler einen Kommandomarker von seiner Kommandotafel auf die Karte des gewählten Kommandeurs. Die Kommandokarte kommt dann auf seinen Ablagestapel.

Immer, wenn ein Spieler eine Kommandokarte spielt, muss er einen einzelnen Kommandeur wählen. Nur Einheiten, die sich zum Zeitpunkt des Ausspielens innerhalb des Führungsbereichs des gewählten Kommandeurs befinden, können durch diese Karte befehligt werden (Details siehe „Führungsbereich (FB)/Führung von Einheiten“ auf Seite 16). Besagt also der Befehlstext einer Karte „Befehle alle Einheiten“, sind damit lediglich alle Einheiten im Führungsbereich des gewählten Kommandeurs gemeint.

Wichtig: Befehle auf Kommandokarten gelten nur für eigene Einheiten, es sei denn, der Text besagt ausdrücklich etwas anderes.

Will ein Spieler auch den Taktiktext der Karte nutzen, muss er erst zeigen, dass die Voraussetzungen für das Nutzen dieser Taktik erfüllt sind. Dann kann er die Taktik ausführen - je nach Vorgabe der Karte vor oder nach dem Befehligen (siehe Beispiel auf Seite 17).

Besonders wichtig: Kommandokarten mit der Abbildung eines Kommandeurs in der rechten unteren Ecke können mit jedem beliebigen eigenen Kommandeur gespielt werden (nicht nur dem abgebildeten).

PASSEN

Ein Spieler darf freiwillig passen, anstatt Befehlsmarker oder Kommandokarten zu nutzen. Er setzt dann automatisch für den Rest der laufenden Kommandophase aus. Sein Gegner darf so lange noch Züge ausführen, bis auch er passt. Kann ein Spieler in seinem Zug weder einen Befehlsmarker noch eine Kommandokarte ausspielen, ist er gezwungen, zu passen.

4. UMGRUPPIERUNGSPHASE

In der Umgruppierungsphase führen die Spieler die folgenden Abschlussaktionen in genannter Reihenfolge durch. Normalerweise können die Spieler dies gleichzeitig machen, in Zweifelsfällen ist der Startspieler zuerst an der Reihe.

- A. Statusbedingungen abhandeln
- B. Siegpunkte erhalten
- C. Siegbedingungen prüfen
- D. Überzählige Ressourcen abwerfen
- E. Moral aufbauen
- F. Rundenzähler weitersetzen

Falls beim Überprüfen der Siegbedingungen das Spiel nicht endet, führt man die Umgruppierungsphase komplett aus. Ist sie abgeschlossen, beginnt eine neue Runde mit der Reaktivierungsphase.

BEISPIEL FÜR EINEN BEFEHL DURCH KOMMANDOKARTE



1) Um eine Kommandokarte zu spielen, muss man einen Kommandeur bestimmen, auf den sie ausgespielt wird. Es muss nicht unbedingt der auf der Karte abgebildete Kommandeur sein!



2) Man wählt die Kommandos der Karte, die man nutzen möchte. Pro Kommandosymbol legt man einen Kommandomarker von der Kommandotafel auf den gewählten Kommandeur.



3) Man benennt die zu befehligen Einheiten, die auf der Kommandokarte genannt werden, und die sich innerhalb des Führungsbereichs (FB) des gewählten Kommandeurs befinden.

A. STATUSBEDINGUNGEN ABHANDELN

Statusbedingungen werden durch Anzeiger dargestellt, die durch bestimmte Karten und Einheiten auf dem Schlachtfeld erscheinen. Die Auswirkungen dieser Statusbedingungen werden jetzt abgehandelt, was im Detail unter „Statusbedingungen“ auf Seite 25 erklärt wird.

B. SIEGPUNKTE ERHALTEN

In den meisten Schlachten gibt es Ziele, die entweder jede Runde Siegpunkte einbringen oder erst am Ende des Spieles oder in einer Kombination dieser beiden Möglichkeiten. Im Schlachtszenario wird beschrieben, wann und wofür es Siegpunkte gibt. Wenn die Schlacht noch nicht ihre letzte Runde erreicht hat, werden jetzt nur die Siegpunkte vergeben, die man jede Runde erringen kann. Handelt es sich um die letzte Runde, werden sowohl die Siegpunkte vergeben, die es jede Runde gibt, wie auch jene Siegpunkte, die es am Ende des Spieles gibt.

C. SIEGBEDINGUNGEN PRÜFEN

Die Spieler prüfen, ob es sich (gemäß Schlachtszenario) um die letzte Runde des Spiels handelt. Falls das zutrifft, ist das Spiel beendet und die Spieler prüfen anhand der Siegbedingungen, wer gewonnen hat.

Handelt es sich nicht um die letzte Runde, geht das Spiel weiter.

Im Gegensatz zu den normalen Siegbedingungen können einige Szenarien auch durch einen sofortigen Sieg enden, was man ständig im Blick behalten muss. Im Kasten unten steht mehr über diese Art des Sieges.

HINWEISE ZU DEN SIEGBEDINGUNGEN

GLEICHSTAND

Spiele, die durch das Erringen von Siegpunkten (SP) gewonnen werden, können in einem Gleichstand enden. Falls nicht anders angegeben, gewinnt in einem solchen Fall der Spieler mit der höheren Moral. Ist die Moral ausgeglichen (= Marker auf dem Startfeld), gewinnt der Spieler, der den Streitkolben besitzt.

SOFORTIGER SIEG

Oft kann eine Schlacht neben den normalen Siegbedingungen auch durch einen sofortigen Sieg entschieden werden. Meistens handelt es sich dabei um eine Niederlage-Situation: Erreicht der Anzeiger das letzte Feld der Moralanzeige eines Spielers, hat dieser verloren und sein Gegner gewonnen.

Darüber hinaus werden besondere Siegbedingungen im jeweiligen Schlachtszenario beschrieben. Sofortige Siege haben immer Vorrang vor den normalen Siegbedingungen und sofortige Siege durch Niederlage haben Vorrang vor sofortigen Siegen durch andere Bedingungen.

D. ÜBERZÄHLIGE RESSOURCEN ABWERFEN

Von ihren eventuell verbliebenen Handkarten und Befehlsmarkern dürfen die Spieler in der nächsten Runde nur eine Karte und einen Marker (ihrer Wahl) behalten, alles andere werfen sie ab.

E. MORAL AUFBAUEN

Wenn die Moral der Armee eines Spielers ein farbig umrandetes Feld seiner Moralanzeige erreicht hat, ist es möglich, dass er seinen Moralverlust ein wenig ausgleichen kann. Liegt der Moralanzeiger nämlich nicht auf einem **Moralschub** (einem Feld mit einem kleinen Pfeil am Rand), kann der Spieler seine Moral erhöhen, indem er den Anzeiger bis zum nächsten Moralschub hochschiebt, dessen Feld die gleiche Randfarbe hat, wie das Feld, auf dem sich der Anzeiger gerade befindet. Liegt der Anzeiger jedoch auf einem grau umrandeten Feld oder auf einem Moralschub, bleibt er dort.

In Beispiel rechts sieht man den Moralschub für Grün (angezeigt durch den Pfeil im Kreis). Beim Aufbauen der Moral kann der Lannister-Spieler den Moralanzeiger von Feld „6“ des grünen Bereichs bis zu Feld „4“ ziehen (dem Moralschub). Hätte der Anzeiger bereits auf Feld „4“ gelegen, wäre er dort allerdings verblieben.



F. RUNDENZÄHLER WEITERSETZEN

Der Rundenzähler wird auf der Rundenanzeige um ein Feld weiter geschoben.



WERKZEUGE DES KRIEGES

Alle Details zum Einsatz von Einheiten und Kommandeuren.

ZUSAMMENSETZUNG UND STÄRKE VON EINHEITEN

Einheiten sind das Rückgrat der Armee eines Spielers. Jede einzelne Einheit besteht aus mehreren Figuren im gleichen Feld, deren Figurenanzahl **Stärke** genannt wird. Anfangsstärke von Fußtruppen- und Fernkämpfer-Einheiten im Basisspiel ist 4, Anfangsstärke von Reiter- und Stark-Hundeführer-Einheiten dagegen nur 3. Eine Einheit der Stärke 4 besteht also aus vier identischen Figuren, während eine Einheit der Stärke 3 aus drei identischen Figuren besteht. Eine der Figuren jeder Einheit, die Bannerträger genannt wird, hat in ihrem Sockel eine Fahnenstange mit dem Banner der Einheit.

Ist in der Einheit ein Kommandeur, stellt deren Besitzer die Einheit wie üblich zusammen, außer, dass die Figur des Kommandeurs den Platz einer der normalen Figuren einnimmt. Bannerträger einer solchen Einheit ist immer die Kommandeurfigur.

Die Stärke einer Einheit wird normalerweise dann verringert, wenn sie angegriffen wird und mindestens einen Treffer erhält. Nimmt eine Einheit Treffer hin, muss der Besitzer für jeden Treffer eine Figur aus der Einheit entfernen. Der Bannerträger der Einheit wird immer zuletzt entfernt. Ist der Kommandeur die einzige noch vorhandene Figur der Einheit, kann er unter Umständen gefangen genommen werden (siehe „Kommandeure gefangen nehmen“ auf Seite 23).

EINHEITEN BEFEHLIGEN

Durch Befehle bewegen sich Einheiten und greifen an. Ein Befehlsmarker wird zum Befehligen einer einzelnen Einheit benutzt, während man mit einer Kommandokarte potenziell mehrere Einheiten befehligen kann. Immer, wenn eine Einheit befehligt wird, gilt dies für alle Figuren dieser Einheit; sie müssen sich also als Gruppe bewegen und als Gruppe angreifen.

Eine Einheit kann nur befehligt werden, wenn sie aktiv ist. Eine Einheit gilt als aktiv, wenn deren Banner die aktive Seite zeigt (= das Banner ist so gedreht, dass der Besitzer sein Wappen in der Rundenfarbe der aktuellen Runde sieht).

Befehligte Einheiten können sich bewegen und/oder angreifen. Will ein Spieler eine oder mehrere seiner befehligten Einheiten bewegen, muss er deren gesamte Bewegungen ausführen, **bevor** er mit diesen Einheiten angreifen darf. Keine befehligte Einheit ist jedoch gezwungen, sich zu bewegen oder anzugreifen. Ein Spieler darf auch entscheiden, dass sich seine Einheit entweder nur bewegt oder dass sie nur angreift, anstatt beides zu tun (mehr zur Bewegung und zum Angriff auf den Seiten 17 und 18).

Nachdem ein Spieler eine Einheit befehligt hat, dreht er deren Banner auf die inaktive Seite (das Rundensymbol in der Farbe der nächsten Runde zeigt in Richtung des Besitzers). Die Einheit ist inaktiv und kann nicht mehr befehligt werden, bis sie reaktiviert wird.

Moral-Befehlsmarker und einige Kommandokarten erlauben es, Einheiten zu reaktivieren. Damit können Einheiten potenziell

ERLÄUTERUNG DER BEFEHLSÜBERSICHT

1	2	3
RANG	BEFEHLS-OPTIONEN	ANGRIFFS-WÜRFEL
	BEWEGEN 2 UND ANGRIFF	2
	BEWEGEN 1 U. ANGRIFF ODER BEWEGEN 2	3
	BEWEGEN 1 UND ANGRIFF	4

1) RANG - Um die möglichen Befehle einer bestimmten Einheit zu ermitteln, sieht man zuerst in die Reihe mit dem Rang der Einheit (die Reihe mit der Bannerfarbe des Bannerträgers der Einheit).

2) BEFEHLSOPTIONEN - In der Spalte Befehlsoptionen findet man die möglichen Befehlskombinationen eines Ranges. Die obige Befehlsübersicht für eine Garde des Nordens von Stark zeigt z.B., dass eine solche Einheit mit grünem Rang sich 2 Felder bewegen und angreifen kann, eine rote nur 1 Feld ziehen und angreifen kann.

3) ANGRIFFSWÜRFEL - Um zu erfahren, wie viele Würfel eine bestimmte Einheit zum Angriff hat, sieht man in der Spalte Angriffswürfel nach. Z.B. hat eine Einheit mit grünem Rang gemäß dieser Tabelle 2 Würfel, eine rote dagegen 4 Würfel. Ist das Symbol  in dieser Tabelle abgebildet, trifft die Einheit beim Ergebnis  nicht.

mehrfach innerhalb einer Runde befehligt werden. Ansonsten werden die Einheiten erst in der Reaktivierungsphase wieder reaktiviert.

EINHEITEN-RÄNGE

Der Rang einer Einheit (Bannerfarbe grün, blau oder rot) gibt deren Kampferfahrung und/oder Ausrüstung an. Grüner Rang entspricht leicht gerüsteten oder unerfahrenen Einheiten. Blauer Rang entspricht mäßig gerüsteten/ausgebildeten Einheiten. Der rote Rang entspricht gut gerüsteten bzw. kampferfahrenen Einheiten. Rot ist also „höchster“ Rang, Blau ist niedriger, dann folgt Grün.

Wegen ihrer schweren Rüstung bewegen sich rote Einheiten normalerweise langsamer als solche mit niedrigerem Rang.

Der Rang einer befehligten Einheit zusammen mit deren Klasse (Fußtruppen, Fernkämpfer oder Reiter) dient zur Ermittlung der möglichen Aktionen dieser Einheiten (siehe obigen Kasten).

EINHEITEN MITTELS BEFEHLSMARKERN BEFEHLIGEN

Erteilt man einer Einheit mittels Befehlsmarker einen Befehl, sagt der befehlende Spieler zuerst an, welche seiner aktiven Einheiten er befehligen will. Nachdem er die Einheit bezeichnet hat, muss er entweder einen Befehlsmarker abwerfen, der dem Rang (= der Bannerfarbe) der Einheit entspricht oder einen Tapferkeits-Befehlsmarker (= violetter Marker). Außerdem kann ein Spieler 2 Marker *desselben Typs* abwerfen, um eine beliebige Einheit zu befehligen.

Nach dem Abwerfen der geeigneten Befehlsmarker muss der Spieler entscheiden, ob seine Einheit sich bewegt und/oder angreift.

Die befehligte Einheit muss alle Bewegungen abgeschlossen haben, **bevor** sie angreifen kann. Nachdem der gesamte Befehl ausgeführt wurde, wird das Banner der befehligten Einheit auf die inaktive Seite gedreht (das Rundensymbol in der Farbe der nächsten Runde muss in Richtung des Besitzers zeigen). Siehe auch Bewegungen und Angreifen auf den Seiten 17 und 18.

EINHEITEN MITTELS KOMMANDOKARTE BEFEHLIGEN

Während Befehlsmarker Einzelbefehlen entsprechen, kann man mit Kommandokarten mehrere Befehle bewirken.

Will der Spieler eine Kommandokarte spielen, muss er zunächst eine Kommandeurfigur auswählen, mit der er den oder die Befehl/e geben und eventuelle Taktiken der Karte nutzen will. **Es ist gleichgültig, ob die Einheit des Kommandeurs gerade aktiv oder inaktiv ist.** Eine Kommandokarte kann auch gespielt werden, wenn die Einheit des Kommandeurs damit nicht befehligt wird.

Wichtig: Kommandokarten mit der Abbildung eines Kommandeurs rechts unten können mit jedem beliebigen eigenen Kommandeur ausgespielt werden (nicht nur den abgebildeten).

Die meisten Kommandokarten haben zwei Abschnitte. Der erste enthält den Kommandotext, der andere den Taktiktext.

Die Auswirkungen der Taktiken und Kommandos sind auf die Einheiten innerhalb des Führungsbereichs (FB) des Kommandeurs beschränkt, mit dem die Karte gespielt wurde. Einheiten innerhalb des FB eines bestimmten Kommandeurs sind **unter Führung** dieses Kommandeurs. Im SvW-Basisspiel haben alle Kommandeure einen FB von 2 Feldern. Anders gesagt, jede Einheit innerhalb eines Abstands von 2 Feldern zu einem Kommandeur steht unter Führung dieses Kommandeurs. Es ist möglich, dass eine Einheit gleichzeitig unter der Führung mehrerer Kommandeure steht.

Kommandos

Kommandos sind einfach eine Anzahl einzelner Befehle, die gleichzeitig erteilt werden und verleihen eventuell zusätzliche Fähigkeiten, welche die Befehle des laufenden Zuges abwandeln.

Befehligt man mit einer Kommandokarte, muss man sicher stellen, dass die befehligten Einheiten alle aktive Banner haben und sich innerhalb des FB des Kommandeurs befinden, mit dem die Karte ausgespielt wurde. Man darf auch weniger Einheiten befehligen, als auf der Karte angegeben.

Befehligen mittels einer Kommandokarte läuft folgendermaßen ab:

1. **Ansagen, mit welchem Kommandeur man die Kommandokarte spielen will.**
2. **Die Kommandokosten bezahlen.**
3. **Alle Einheiten ansagen, die befehligt werden sollen.**
4. **Alle befehligten Einheiten ggf. bewegen.**
5. **Mit allen befehligten Einheiten ggf. angreifen.**

FÜHRUNGSBEREICH (FB)/ FÜHRUNG VON EINHEITEN



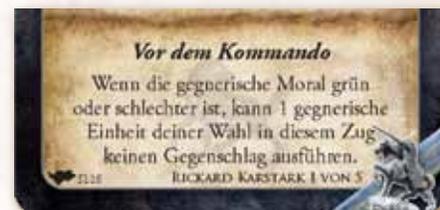
Wenn man eine Kommandokarte spielt, gelten die Auswirkungen der Karte nur für Einheiten unter Führung. Die unter Führung stehenden Einheiten sind jene, welche sich innerhalb des FB des gewählten Kommandeurs befinden.

Im Beispiel oben erstreckt sich Maeges FB über alle blau gefärbten Felder. Die einzige Einheit unter Maeges Führung (außer Maeges Einheit selbst) ist die Garde des Nordens. Alle anderen Einheiten, auch der Ferkämpfer links oben außerhalb des FB, stehen nicht unter Maeges Führung.

Neben Kommandos sind Kommandomarker-Symbole abgebildet. Um das Kommando auszuführen, **muss** der Spieler einen Kommandomarker von seiner Kommandotafel nehmen und ihn auf die Kommandeurkarte seines gewählten Kommandeurs legen. **Auf einer Kommandeurkarte dürfen niemals mehr Kommandomarker liegen, als in deren Kommandolimit angegeben** (siehe Übersicht auf Seite 12). Will ein Spieler mehrere Kommandos auf einer Karte ausführen, muss er zuvor deren Kosten bezahlen; er darf die Kommandos danach aber in jeder beliebigen Reihenfolge ausführen. Jedes Kommando wird nur einmal pro Karte ausgeführt.

Taktiken

Eine Taktik stellt spezielle Befehlsoptionen und Aktionen dar, die ein Kommandeur anwenden darf (um die Kommandos der Karte zu nutzen, muss er die Taktik aber nicht zwingend anwenden). Eine Taktik ist auf der Karte folgendermaßen dargestellt:



Taktikbeispiel

Um eine Taktik anzuwenden, führt man diese Schritte aus:

1. Voraussetzungen prüfen

2. Taktik anwenden

1. VORAUSSETZUNGEN PRÜFEN

Taktiken sind immer als „wenn - dann“-Aussagen beschrieben. Der Text im „wenn“-Abschnitt der Aussage beschreibt die Voraussetzung zur Anwendung der Taktik. Der Text im dann folgenden Abschnitt beschreibt die Auswirkung der Taktik, falls deren Voraussetzungen erfüllt sind.

Um eine Taktik-Voraussetzung zu erfüllen, die sich auf den Befehlsvorrat bezieht, muss ein Spieler den oder die entsprechenden Marker in seinem Befehlsvorrat vorweisen können. Dieses Vergewissern, dass ein erforderlicher Marker vorhanden ist, nennen wir **Prüfen** eines Befehlsmarkers. Jeder Befehlsmarker darf nur einmal pro Kommandokarte geprüft werden; wurde ein Befehlsmarker also einmal für eine Taktik der Karte geprüft, kann er kein zweites Mal in diesem Zug geprüft werden.

Beispiel: Eine Taktik erfordert einen Moral-Befehlsmarker und einen Tapferkeits-Befehlsmarker im Befehlsvorrat des Spielers. Wenn er die Karte spielt, kontrolliert der Spieler in seinem Befehlsvorrat, ob sich die geforderten Marker darin befinden (was „prüfen“ genannt wird).

Sollte eine Taktik mehrere Marker einer Art erfordern, darf der Spieler keinesfalls denselben Marker mehrfach prüfen.



Lannister-Teil der Anzeige aus der Sicht des Stark-Spielers

Anzeiger nach oben: Stark-Moral wird besser (Lannister-Moral schlechter)

Moral-Anstieg (besser) – Moral-Abfall (schlechter)

Anzeiger nach unten: Stark-Moral wird schlechter (Lannister-Moral besser)

Um eine Taktik-Voraussetzung zu erfüllen, die sich auf die Moralanzeige bezieht, muss ein Spieler feststellen, ob sich der Moralanzeiger an der richtigen Position der Anzeige befindet.

Moral-Voraussetzungen besagen, dass die Position des Anzeigers „besser“ oder „schlechter“ als ein bestimmter Bereich der Moralanzeige sein muss,.

Beispiel: Eine Taktik erfordert, dass die Moral eines Spielers grün oder besser sein soll. Das bedeutet, dass der Anzeiger nicht näher beim Spieler liegen darf, als im grünen Bereich seiner Seite der Moralanzeige.

Eine Voraussetzung könnte auch besagen, dass die gegnerische Moral grün oder schlechter sein muss. Das würde bedeuten, dass der Moralanzeiger sich innerhalb des grünen Bereichs des gegnerischen Moralanzeige-Segments oder noch näher zum Gegner befinden muss.

2. TAKTIK ANWENDEN

Sind alle Voraussetzungen für die Taktik erfüllt, kann der Spieler deren Auswirkung gemäß der genannten Zeitvorgabe nutzen. Diese Zeitvorgabe ist der Text, der erklärt, ob die Taktik vor jeglichen Kommandos der Kommandokarte (**vor** dem Kommando) oder nach allen Kommandos der Kommandokarte (**nach** dem Kom-

mando) ausgeführt werden muss. Einige Taktiken überlassen dem Spieler die Wahl dieses Zeitpunktes.

Stark will in diesem Zug eine Kommandokarte (SL16) spielen. Die Taktik der Karte lautet „Wenn die gegnerische Moral grün oder schlechter ist, kann 1 gegnerische Einheit deiner Wahl in diesem Zug keinen Gegenschlag ausführen.“ Der Moralanzeiger ist im gelben Bereich auf Lannisters Seite der Moralanzeige, also ist die Voraussetzung erfüllt.

Stark liest außerdem, dass die Taktik angewendet werden muss, bevor er irgendwelche Kommandos der Karte ausführt. Er erklärt, dass er die Taktik anwenden möchte und bestimmt eine Einheit als Ziel. Dann führt er das oder die Kommando(s) der Karte aus.

EINHEITEN MIT KOMMANDEUREN

Eine Einheit mit Kommandeur als Bannerträger ist eine **Kommandeur-Einheit**. Der **Figurentyp** der Kommandeur-Einheit steht auf der zugehörigen Kommandeurkarte neben Namen und Titel des Kommandeurs (siehe „Übersicht Kommandeurkarten“ auf S. 12).

KOMMANDEUR-EINHEIT: FÄHIGKEITEN

Jede Kommandeur-Einheit besitzt die Fähigkeiten einer normalen Einheit mit solchen Figuren, sowie spezielle Fähigkeiten, die auf der zugehörigen Kommandeurkarte beschrieben sind. Diese speziellen Fähigkeiten der Einheit können jederzeit während der Schlacht angewendet werden, so wie es im Textkasten „Fähigkeit der Einheit“ auf der Kommandeurkarte beschrieben ist.

BESONDERE KOMMANDEURFÄHIGKEIT

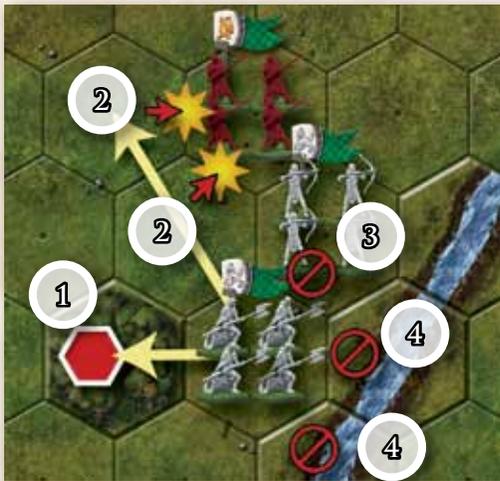
Wenn eine Kommandeurkarte noch auf ihrer „ungebundenen“ Seite liegt, kann der Kommandeur (normalerweise) einmal pro Schlacht eine besondere Fähigkeit einsetzen. Danach wird die Karte auf die **gebundene Seite umgedreht** (die Seite mit der nichtfarbigen Abbildung des Kommandeurs). Auf dieser Seite fehlt der Text der besonderen Fähigkeit, um daran zu erinnern, dass die Fähigkeit in dieser Schlacht nicht mehr zur Verfügung steht.

EINHEITEN BEWEGEN

Um seine Einheiten zu bewegen, muss ein Spieler sie **befehligen** (außer, die Einheit ist zum Rückzug gezwungen, siehe Seite 22). Bewegt der Spieler mehrere Einheiten, muss er immer erst die Bewegung einer Einheit abschließen, bevor er in diesem Zug die nächste bewegt. Ein Spieler muss erst die Bewegung aller Einheiten abschließen, die er in seinem Zug bewegen will, bevor er mit irgendeiner Einheit angreifen darf. Eine Einheit, die befehligt wird, muss sich **nicht** zwangsläufig bewegen. Folgende Regeln gelten für die Bewegung von Einheiten:

- Eine Einheit darf sich immer nur auf komplette Felder bewegen - die halben Sechseckfelder am Rand des Spielplans gehören nicht zum Schlachtfeld. Eine Einheit darf sich nur dann vom Schlachtfeld wegbewegen, wenn das Szenario dies ausdrücklich erlaubt.
- Es darf sich immer nur eine einzige Einheit in einem Feld aufhalten. Bewegt ein Spieler eine Einheit, **kann sie nicht** durch ein mit einer anderen Einheit besetztes Feld ziehen.

- Die Figuren einer Einheit dürfen sich nicht aufteilen (in unterschiedliche Felder ziehen).
- Einheiten dürfen ihre Figuren nicht miteinander kombinieren.
- Einheiten bewegen sich, abhängig von Klasse und Rang, unterschiedlich weit (siehe „Einheiten befehligen“ auf Seite 15).
- Einheiten dürfen sich **um bis zu** die in der Befehlsübersicht angegebene Entfernung bewegen.
- Gelände kann Bewegungen beeinflussen (siehe „Westeros“, Seite 25).
- Greift eine befehligte Einheit nicht an, muss ihr Banner mit der Rundenfarbe so gedreht werden, dass es zur Farbe der nächsten Runde passt (die inaktive Seite) und nach der Bewegung der Einheit für ihren Besitzer sichtbar sein.
- Falls sich eine Einheit bewegen soll, die im Kampf befindlich ist (siehe „Einheiten im Kampf“ auf Seite 21), kann die Einheit, mit der sie im Kampf ist, den Zug des aktiven Spielers unterbrechen, um die sich aus dem Kampf lösende Einheit anzugreifen. Unter „Strafschlag“ auf Seite 22 steht mehr darüber.



Bewegungsbeispiel

Im Bewegungsbeispiel oben kann die Garde des Nordens mit grünem Rang sich in das Waldfeld (1) bewegen, muss dort allerdings anhalten, und auf das zweite Feld ihrer Bewegung verzichten. Sie könnte sich auch ein oder zwei Felder durch die Ebene (2) bewegen, und die Lannister-Einheit angreifen.

Die Garde darf jedoch nicht in ein Feld mit einer anderen Einheit ziehen (3) oder in ein Feld mit unpassierbarem Gelände (4).

GEGNER ANGREIFEN

Nach der Bewegung kann jede befehligte Einheit nacheinander angreifen, in vom aktiven Spieler gewählter Reihenfolge. Für jede angreifende Einheit beendet der aktive Spieler den nachfolgenden „Kampfablauf“. Nach dem Kampf dreht der aktive Spieler das Banner dieser Einheit auf die inaktive Seite, und wiederholt das ganze mit den übrigen Angriffen.

Eine befehligte Einheit ist nicht zum Angriff gezwungen, selbst wenn sie benachbart zu einer gegnerischen Einheit stehen sollte.

Die Anzahl der Figuren in einer Einheit wirkt sich nicht auf die Anzahl der für Angriff oder Gegenschlag benutzten Würfel aus.

KAMPFABLAUF

Um mit einer befehligten Einheit anzugreifen, muss deren Besitzer zuvor die Bewegung sämtlicher seiner in diesem Zug befehligten Einheiten ausgeführt haben. Dann führt der Spieler die folgenden Schritte für **jede** seiner Einheiten aus, die in diesem Zug angreifen soll:

1. Angreifer bezeichnen
2. Ziel bezeichnen
3. Sichtlinie (SL) und Reichweite überprüfen
4. Kampfanzeiger legen (falls nötig)
5. Angriffswürfel ermitteln
6. Angriff würfeln
7. Angriff auswerten
8. Banner des Angreifers umdrehen

Nachdem er den Kampf einer Einheit abgewickelt hat, entscheidet sich der aktive Spieler, welche Einheit den nächsten Angriff ausführt. Das wiederholt der aktive Spieler so oft, bis alle seine befehligten Einheiten, die Angriffe ausführen sollten, diese abgewickelt haben; die Reihenfolge legt der Spieler fest. Eine befehligte Einheit kann nur einmal pro Zug angreifen, wenn nicht anders erwähnt.

1. ANGREIFER BEZEICHNEN

Der aktive Spieler sagt an, mit welcher Einheit er angreifen wird. Diese Einheit gilt während des Kampfes als „Angreifer“.

2. ZIEL BEZEICHNEN

Der aktive Spieler sagt dann an, welche gegnerische Einheit Ziel des Angriffs sein soll. Diese Einheit gilt während des Kampfes als „Ziel“.

3. SICHTLINIE (SL) & REICHWEITE ÜBERPRÜFEN

Um festzustellen, ob eine Einheit überhaupt Ziel eines Angriffes sein kann, muss der aktive Spieler überprüfen, ob das gewünschte Ziel innerhalb Reichweite und Sichtlinie des Angreifers liegt.

REICHWEITE

Um die Entfernung zwischen Ziel und Angreifer zu bestimmen, zählen die Spieler die Anzahl der Felder von der angreifenden Einheit zum Ziel (das Feld des Ziels wird mitgezählt, das Feld des Angreifers nicht). Diese Entfernung muss innerhalb der Reichweite der angreifenden Einheit liegen, wie auf der Einheiten-Übersichtskarte angegeben (siehe dazu das Beispiel auf der nächsten Seite).



Bei Einheiten mit dem Fernkampfsymbol steht die Reichweite neben dem Fernkampfsymbol.



Einheiten mit Nahkampfsymbol können nur Einheiten in benachbarten Feldern angreifen; deren Reichweite ist also 1.

SICHTLINIE

Die Ziele von Fernkämpfern müssen innerhalb von deren Sichtlinie (SL) liegen. Um die SL zu checken, zieht man eine gedachte Linie zwischen der Mitte des Angreiferfeldes zur Mitte des Zielfeldes. Sollte diese Linie ein Feld mit einem **Hindernis** durchlaufen, ist die SL blockiert und das Ziel kann nicht angegriffen werden. Als Hindernis gelten: Gelände, welches die SL blockiert, eigene Einheiten, sowie gegnerische Einheiten.

Läuft die SL direkt an einer Kante von Sechseckfeldern entlang, muss man sie gedanklich ein Stück nach rechts und links verschieben. Ist die SL beim Verschieben auf beiden Seiten blockiert, kann das Ziel nicht angegriffen werden. Bleibt die SL beim Verschieben auf zumindest einer Seite erhalten, wird der Angriff fortgesetzt (siehe Abbildung unten rechts). Zu benachbarten Einheiten besteht immer SL.

4. KAMPFANZEIGER LEGEN

Greift man eine bisher nicht im Kampf befindliche Einheit mit einem **Nahkampfangriff** an, legt der Besitzer der angreifenden Einheit einen Kampfanzeiger seines Hauses auf die Grenze zwischen den Feldern von Angreifer und Ziel. Ist der Angreifer bereits mit diesem Ziel im Kampf, nimmt er einen dort liegenden Kampfanzeiger des Gegners weg, bevor er seinen eigenen platziert.

Ist das Ziel bereits mit einer anderen Einheit als dem Angreifer im Kampf, wird der Angriff zum Flankenangriff (mehr dazu auf Seite 21 unter „Einheiten im Kampf“).

5. ANGRIFFSWÜRFEL ERMITTELN

Der Rang einer Einheit spiegelt deren Ausbildungsstand sowie die Güte ihrer Ausrüstung wider. Um die Anzahl der Würfel festzulegen, mit denen eine Einheit im Angriff würfelt, sieht man sich deren Einheiten-Übersichtskarte an. Als Standard gilt:

- Grüne Einheiten würfeln mit 2 Würfeln.
- Blaue Einheiten würfeln mit 3 Würfeln.
- Rote Einheiten würfeln mit 4 Würfeln.

Außerdem wird die Würfelanzahl durch unterschiedliche Faktoren verändert: durch das Gelände, in dem sich Ziel und Angreifer befinden, den Text einer Kommandokarte, die Kampfeigenschaften einer Einheit und das Vorhandensein von z.B. Statusanzeigern.

Der angreifende Spieler berücksichtigt alle infrage kommenden Modifikatoren bezüglich der benutzten Einheit und der gespielten Karte und nimmt sich entsprechend mehr oder weniger Würfel.

Nachdem alle Modifikatoren angewendet wurden, hat der Angreifer die endgültige Zahl seiner Angriffswürfel ermittelt.

BEISPIELE FÜR REICHWEITE UND SICHTLINIE (SL)



Bevor man die Abwicklung eines Angriffs fortsetzt, muss der Angreifer sicherstellen, dass sein Ziel innerhalb Reichweite und Sichtlinie (SL) ist. Im Beispiel oben greifen die Bogenschützen an.

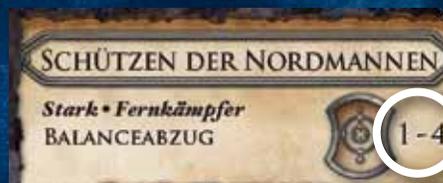
1. Die Lannister-Fußtruppen sind in Reichweite (4 Felder) und SL.
2. Die Lannister-Reiter sind in Reichweite (4 Felder) und SL.
3. Die Lannister-Fußtruppen sind außer Reichweite (5 Felder) und die SL zu ihnen ist durch die benachbarte Reiter-Einheit blockiert.
4. Die Lannister-Fußtruppen sind in Reichweite (3 Felder), allerdings ist die SL zu ihnen durch das Gelände blockiert.



Läuft die SL direkt durch eine oder mehrere Feldkanten, verschiebt man sie parallel zur ursprünglichen SL in beide Richtungen. Sind beide neuen Linien blockiert (wie oben zu sehen), gibt es keine SL zur Ziel-Einheit.



Wird jedoch mindestens eine der beiden Linien nicht blockiert (wie hier zu sehen), besteht SL zur Ziel-Einheit und der Angriff kann weiter abgewickelt werden.



Angriffs-Reichweite

6. ANGRIFF WÜRFELN

Sobald die Anzahl der Würfel festgelegt ist, würfelt der Angreifer mit entsprechend vielen Würfeln. Sollte er dabei mehr Würfel benötigen, als vorhanden sind, muss er mehrmals würfeln, bis er die komplette Würfelanzahl erreicht hat, und die zuvor erzielten Ergebnisse kurzzeitig mit passenden Befehlsmarkern festhalten.

7. ANGRIFF AUSWERTEN

Um den Angriff auszuwerten, berechnet der Angreifer erst die Treffer, die das Ziel durch die Würfelergebnisse hinnehmen muss. Wurde die Einheit nicht eliminiert, stellt der angreifende Spieler fest, ob sich die Einheit zurückziehen muss. Folgende Schritte muss ein Spieler zum Auswerten seines Angriffs unternehmen:

A. Treffer durch farbige Schildsymbole

B. Treffer durch Tapferkeitssymbole

C. Treffer hinnehmen

D. Rückzug durch Moral-Symbole

A. TREFFER DURCH FARBIGE SCHILDSYMBOLS

Der Angriff erzeugt beim Ziel einen Treffer pro Erfolg. **Erfolge** sind gewürfelte Schildsymbole, deren Farbe dem Rang des **Ziels** entspricht. Andere Schildsymbole sind immer Fehlschläge.

B. TREFFER DURCH TAPFERKEITSSYMBOLS

Tapferkeitssymbole sind Erfolge (Treffer), es sei denn, die Befehlsübersicht des Angreifers (siehe dessen Einheiten-Übersichtskarte) besitzt das „**kein Tapferkeits-Treffer**“-Zeichen (siehe auch Seite 11 unten).

Es gibt eine Regelausnahme. Wenn Einheiten, die keine Reiter sind, und normalerweise mit Tapferkeitssymbolen Treffer erzielen können, Reiter-Einheiten angreifen, gelten Tapferkeitssymbole als Fehlschläge. Anders gesagt: im Basisspiel kann Reitern nur durch andere Reiter per Tapferkeitssymbol ein Treffer zugefügt werden.

Alex z.B. greift mit seiner grünen Garde des Nordens die Ritter von Casterly Rock mit blauem Rang an (Reiter). Alex würfelt mit zwei Angriffswürfeln, erzielt ein Tapferkeitssymbol und einen roten Schild. Normalerweise würde das einen Treffer bedeuten. Die Ritter ignorieren aber Tapferkeitssymbole durch nicht-berittene Einheiten.

C. TREFFER HINNEHMEN

Nachdem die erfolgreichen Treffer festgestellt wurden, nimmt die Ziel-Einheit Verluste in Höhe dieser Trefferzahl hin. Der Besitzer der Ziel-Einheit entfernt pro erlittenem Treffer eine Figur aus der Einheit. Der Bannerträger wird immer als letzte Figur entfernt. Sobald die Bannerträger-Figur entfernt wird, ist die Einheit **eliminiert** und ein Moralverlust entsteht (dazu mehr auf Seite 23). Entfernte Figuren kommen neben den Spielplan. Die Gesamtzahl der erlittenen Treffer nennt man **Schaden**.

Kommandeurfiguren erleiden keinen Schaden wie normale Figuren. Sie müssen stattdessen gefangen genommen werden. Dazu steht mehr unter „Kommandeure gefangen nehmen“ auf Seite 23.

ANGRIFFSABWICKLUNG

Nach der Abwicklung jeglicher Bewegungen von Einheiten, kann der aktive Spieler angreifen, wenn er sicher gestellt hat, dass sich das Ziel in SL und Reichweite des Angreifers befinden.

Der Angreifer ermittelt die Anzahl der Angriffswürfel für seine angreifende Einheit.



Die Stark-Einheit mit blauem Rang oben rechts in der Abbildung ist eine Garde des Nordens. Der angreifende Spieler schaut also auf die dazu passende Einheiten-Übersichtskarte und sieht dort, dass eine solche Einheit mit blauem Rang 3 Angriffswürfel hat.

Nach dem Würfeln zählt der Angreifer die Schilde, deren Farbe zum Banner der angegriffenen Einheit passt, sowie sämtliche Tapferkeitssymbole, die immer als Treffer zählen, egal welche Farbe das Ziel hat.



Im Beispiel hat Stark obiges Würfelergebnis erzielt. Die Symbole Tapferkeit und grüner Schild sind je ein Erfolg, der blaue Schild ist ein Fehlschlag, da seine Farbe nicht zur Bannerfarbe des Ziels passt.



Nach dem Würfeln und dem Ermitteln der Erfolge nimmt die Ziel-Einheit so viele Treffer hin, wie der Angreifer Erfolge erzielt hat.

Im Beispiel hatte er zwei Erfolge erzielt. Daher muss der Lannister-Spieler zwei Treffer hinnehmen. Pro Treffer nimmt er eine Figur aus der Einheit.

D. RÜCKZUG DURCH MORAL-SYMBOL

Wurde die Ziel-Einheit durch die erlittenen Treffer nicht eliminiert, stellt der Angreifer fest, ob sein Angriff diese Einheit zum Rückzug zwingt. Jede beim Angriff gewürfelte  zwingt eine Ziel-Einheit, sich um ein Feld zurückzuziehen (siehe „Rückzug“ auf Seite 22).

8. BANNER DES ANGREIFERS UMDREHEN

Nach dem Angriff wird das Banner des Angreifers auf die inaktive Seite gedreht.

GEGENSCHLAG

Ein Gegenschlag ist die Fähigkeit einer angegriffenen Einheit, den Angriff zu beantworten. Eine Ziel-Einheit, welche diese Fähigkeit hat (hauptsächlich durch das Stichwort **Mutig**, siehe ab Seite 23), darf nach einem Nahkampfangriff zurückschlagen, falls sie nicht eliminiert wurde und im **selben Feld stehen geblieben** ist. Der Angriff muss also zuvor vollständig abgewickelt worden sein, bevor es zum Gegenschlag kommen kann. Wer zum Rückzug von seinem ursprünglichen Feld gezwungen wurde, kann **keinen** Gegenschlag ausführen. Folgende Regeln gelten für Gegenschläge:

- Ein Gegenschlag löst die Einheit nicht aus dem Kampf,
- Die Einheit, welche zurückschlägt, erhält keinen Strafschlag (siehe Seite 22), falls sie noch im Kampf mit einer anderen Einheit ist, den Gegenschlag aber gegen eine weitere Einheit ausführt.
- Ein Gegenschlag kann seinerseits keinen Gegenschlag bewirken.
- Die zurückschlagende Einheit darf nach ihrem Gegenschlag **nicht Vorrücken** oder **Nachsetzen**.
- Ein Gegenschlag wird genau wie ein normaler Angriff abgewickelt, indem man die in der Einheiten-Übersichtskarte angegebene Zahl an Würfeln für die zurückschlagende Einheit benutzt.
- Modifikatoren, die sich auf „beim Angriff“ beziehen, werden beim Gegenschlag nicht angewendet.

Starks Einheit Garde des Nordens war bereits „im Kampf“. Lannister bewegt seine Ritter von Casterly Rock und greift mit ihnen an, um Starks Einheit zu flankieren. Lannister schafft es aber nicht, die Einheit zu eliminieren oder zum Rückzug zu zwingen.

*Da die Garde des Nordens **Mutig** ist, kann sie einen Gegenschlag ausführen. Stark würfelt die normale Anzahl an Angriffswürfeln. Obwohl ihr Ziel nicht die Einheit ist, mit der sie „im Kampf“ ist, muss sich die Garde des Nordens nicht aus dem Kampf lösen und nimmt also auch keinen Strafschlag hin.*

*Müssten sich die Ritter von Casterly Rock zurückziehen, dürfte die Garde nicht **Vorrücken**, da sie nur einen Gegenschlag ausgeführt hat.*

MIT DEM FEIND IM KAMPF SEIN

Eine Einheit gilt als im Kampf mit einer gegnerischen Einheit, wenn auf der Grenze zwischen den beiden Feldern der Einheiten ein Kampfanzeiger liegt. Er markiert, wo Nahkämpfe auf dem Spielplan stattgefunden haben (außer Nahkampf-Flankenangriffe). Dazu mehr auf Seite 19, „Kampfanzeiger legen“. Im folgenden Abschnitt werden alle Auswirkungen erklärt, die „im Kampf sein“ mit sich bringt.

EINHEITEN IM KAMPF

Eine Einheit ist im Kampf, wenn sich zwischen ihrem und einem benachbarten Feld ein Kampfanzeiger befindet. Für eine im Kampf befindliche Einheit gelten gewisse Einschränkungen beim Bewegen oder Angreifen. Wichtig: Bei einer Einheit kann nie mehr als ein Kampfanzeiger liegen.

Flankieren einer Einheit im Kampf

Falls ein **nicht im Kampf befindlicher** Nahkampf-Angreifer eine im Kampf befindliche Einheit angreift, bedeutet das, dass er dieses Ziel **flankiert**.

Ein Flankieren (oder auch „Flankenangriff“) erlaubt dem Besitzer der angreifenden Einheit, sich nach dem Angriffswürfeln ein Symbol auf den Würfeln auszusuchen. Alle Würfel mit diesem Ergebnis darf er erneut würfeln – es gelten dann die neu gewürfelten Symbole. Dieses Neuwürfeln ist nicht zwingend vorgeschrieben.

Bewegung mit Einheiten im Kampf

Eine Einheit im Kampf kann sich nicht bewegen, es sei denn, sie löst sich aus dem Kampf (siehe Seite 22). Dazu befiehlt der Besitzer die Einheit, kündigt an, dass er sie aus dem Feld wegbewegen möchte, und legt den Kampfanzeiger in den Vorrat zurück. Die Einheit, von der sie sich löst, hat jetzt die Möglichkeit zu einem

IM KAMPF UND FLANKIEREN



Beim Angriff einer Ziel-Einheit prüft der Angreifer zunächst, ob im Feld der Ziel-Einheit ein Kampfanzeiger liegt.

Im Beispiel links liegt kein Kampfanzeiger im Feld der Ziel-Einheit.

Liegt noch keiner im Feld, legt der angreifende Spieler einen Kampfanzeiger mit seinem Hauswappen auf die Grenze zwischen dem Feld seiner angreifenden Einheit und dem Ziel.

Rechts legt der Stark-Spieler einen seiner Kampfanzeiger vor dem Abwickeln des Angriffs auf die Feldgrenze.



Sollte sich bereits ein Kampfanzeiger im Feld befinden, wird der Angriff zu einem Flankenangriff.

Im Beispiel links muss der angreifende Spieler keinen Kampfanzeiger legen, weil im Feld der Lannister-Einheit bereits an anderer Stelle ein Kampfanzeiger liegt.



Strafschlag gegen die sich wegbewegende Einheit (siehe unten). Wird die sich lösende Einheit nicht durch den Strafschlag eliminiert, setzt sie ihre Bewegung fort. Beim Strafschlag gewürfelte Moralsymbole werden ignoriert.

Angreifen mit im Kampf befindlichen Einheiten

Ein bereits im Kampf befindlicher Angreifer darf ausschließlich die Einheit angreifen, mit der er im Kampf ist, es sei denn, er löst sich zuvor von dieser Einheit (siehe „Strafschlag“ unten).

Will die im Kampf befindliche Einheit die Einheit angreifen, mit der sie im Kampf ist, tauscht sie den Kampfanzeiger des Gegners mit dem ihres Hauses aus (dieser Austausch ist im Basisspiel wichtig bei Szenarien, in denen Gebäude vorkommen). Ist es bereits der Kampfanzeiger ihres Hauses, lässt sie ihn liegen.

Ein Fernkampf-Angreifer kann sich nur aus einem Kampf lösen, wenn er sich bewegt. Auch wenn ein Fernangriff die Einheit nicht in den Kampf bindet, muss eine Fernkampf-Einheit die Einheit angreifen, mit der sie sich bereits im Kampf befindet (es sei denn, sie löst sich zuvor durch Bewegung aus diesem Kampf).

Wenn eine im Kampf befindliche Nahkampf-Einheit eine andere Einheit angreifen will, als die, mit der sie im Kampf ist, löst sie sich automatisch aus diesem Kampf und muss einen Strafschlag hinnehmen, den ihr die Einheit versetzt, von der sie sich gelöst hat. Wird sie durch diesen Strafschlag nicht eliminiert, setzt sie ihren Angriff gegen den neuen Gegner fort.

Aus dem Kampf lösen

Löst man sich aus einem Kampf, entfernt der Besitzer der sich lösenden Einheit den Kampfanzeiger und erleidet dann einen Strafschlag, wie unten beschrieben. Wird die Lösung aus einem Kampf durch irgendeine andere Weise bewirkt (z.B. durch einen Karteneffekt oder durch Rückzug), erhält die sich lösende Einheit keinen Strafschlag.

Wichtig: Eine im Kampf befindliche Einheit kann sich normalerweise nur aus dem Kampf lösen, wenn sie sich bewegt oder sie eine Einheit angreift, mit der sie nicht im Kampf ist. Eine Fernkampf-Einheit muss sich auf jeden Fall erst bewegen, bevor sie einen neuen Gegner angreifen kann.

Kampfanzeiger entfernen

Zieht sich das Ziel eines Angriffs zurück oder wird es eliminiert, wird jeder beteiligte Kampfanzeiger entfernt.

STRAFSCHLAG

Ein Strafschlag stellt die Fähigkeit einer Einheit dar, einen schnellen Angriff auszuführen, während ein Gegner versucht, sich aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Angriff wird ausgeführt, bevor der Gegner sich bewegen oder das neue Ziel angreifen kann. Die Einheit, welche den Strafschlag ausführt, würfelt ihre normale Anzahl Angriffswürfel. Sämtliche Moralsymbole werden dabei immer ignoriert. Treffer werden nach den normalen Regeln erzielt. Wurde die sich lösende Einheit dadurch nicht eliminiert, kann ihr Besitzer sie jetzt ganz normal befehlen. Zum Rückzug gezwungene Einheiten müssen **keinen** Strafschlag hinnehmen.

RÜCKZUG

Zum Rückzug gezwungene Einheiten müssen sich pro gewürfelter des Angreifers um 1 Feld in Richtung der Spielplankante ihres Hauses bewegen.

Weil Stark eine beim Angriff gewürfelt hat, muss sich die Lannister-Einheit zurückziehen. Die Einheit muss sich in eins der beiden grünen Felder in Richtung der Spielplanseite von Lannister bewegen.



Eine Einheit auf dem Rückzug darf sich dabei nicht durch Felder mit anderen Einheiten bewegen (eigene oder gegnerische).

Die links gezeigte Einheit darf sich beim Rückzug nicht in das rote Feld bewegen, also bleibt nur das grüne.



Eine Einheit darf sich nicht durch unpassierbares Gelände zurückziehen.

Die rechts gezeigte Einheit kann sich nicht zurückziehen, weil ein Feld durch eine Einheit und das andere durch einen Fluss blockiert ist. Daher muss die Einheit pro Feld, das sie sich nicht zurückziehen kann, einen Treffer hinnehmen (hier: 1 Treffer).



RÜCKZUG

Bestimmte Kampfergebnisse, Taktiken und Einheiten-Fähigkeiten können eine Einheit zwingen, sich um eine bestimmte Anzahl von Feldern zurückzuziehen. Rückzüge durch Karteneffekte werden gemäß dem Kartentext abgewickelt. Kampfrückzüge werden erst nach dem Hinnehmen sämtlicher Treffer abgewickelt. Pro gewürfelter muss sich das Ziel des Angriffs um ein Feld zurückziehen. Dazu gelten folgenden Regeln:

- Eine Einheit muss sich immer in eins der beiden benachbarten Felder in Richtung der Spielplankante des Besitzers der Einheit zurückziehen. Die Seiten sind im Schlachtszenario angegeben.
- Jegliche Geländeauswirkungen werden beim Rückzug ignoriert, falls nicht anders angegeben. In unpassierbares Gelände darf man sich jedoch nicht zurückziehen.
- Eine Einheit darf sich nicht in oder durch ein von einer eigenen oder gegnerischen Einheit besetztes Feld zurückziehen.
- Eine Einheit darf beim Rückzug den Spielplan nicht verlassen.
- Kann sich eine Einheit nicht oder nur zum Teil zurückziehen, zieht sie sich so weit zurück, wie möglich und muss für jedes Feld, das sie sich zurückziehen müsste, aber nicht kann, einen Treffer hinnehmen, dessen Auswirkung sofort wirksam wird.

KOMMANDEURE GEFANGEN NEHMEN

Wurden alle anderen Figuren der Einheit eines Kommandeurs eliminiert, kann der Kommandeur gefangen genommen werden. Der Gefangennahme-Wert auf der Kommandeurkarte (im Schild ablesbar) gibt an, wieviele Treffer **in einem einzigen Angriff** nötig sind, um den Kommandeur gefangen zu nehmen. Seine Figur wird in einem solchen Fall in den Spielbereich des Spielers gestellt, der den Kommandeur gefangen genommen hat.

Jaime Lannister (Königsmörder) hat z.B. einen Gefangennahme-Wert von 3. Das heißt, wenn die drei anderen Figuren seiner Einheit eliminiert wurden, muss der Gegner in einem einzigen Angriff immer noch 3 Treffer verursachen, um Jaime gefangen zu nehmen.

Bestimmte Karten erlauben es Einheiten, Treffer hinzunehmen, um spezielle Fähigkeiten herbeizuführen. Eine Kommandeurfigur darf keine Treffer erleiden, um Fähigkeiten herbeizuführen, die anderen Figuren in einer Kommandeur-Einheit jedoch schon.

MORALANZEIGE

Die Moralanzeige drückt die Kampfmoral einer Armee aus. Bei Spielbeginn wird diese Anzeige aus dem Mittelteil und den beiden Seitenteilen zusammengesetzt (mit der jeweils richtigen Seite nach oben, wie im Schlachtszenario angegeben). Im Spiel gibt die Position des Moralanzeigers Anstieg bzw. Verringerung der Moral an. Rückt der Anzeiger ein oder mehr Felder in Richtung des Gegenspielers, bedeutet dies einen **Anstieg** der eigenen Moral. Rückt er jedoch in Richtung des Spielers, bedeutet es für diesen eine **Verringerung** der Moral. Kurz gesagt: Wandert der Anzeiger auf einen zu, verschlechtert sich die Moral des eigenen Hauses, wandert er weg, verbessert sie sich.

Da es nur einen Anzeiger gibt, bedeutet jede Verbesserung der Moral für einen Spieler automatisch eine Verschlechterung für seinen Gegner.

Während des Spiels beeinflussen verschiedene Faktoren die Moral. Landet der Moralanzeiger auf einem „Niederlage“-Feld, flüchtet die Armee sofort vom Schlachtfeld, was einen sofortigen Sieg für den Gegner bedeutet.

Kann sich der Moralanzeiger auf der Anzeige nicht weiter bewegen und hat dabei kein „Niederlage“-Feld erreicht, bleibt er in dieser Position, bis er sich wieder in die andere Richtung bewegen kann.

Die folgenden Umstände bewirken Veränderungen der Moral:

- Eliminierung gegnerischer Einheit, grüner Rang = Moral +1
- Eliminierung gegnerischer Einheit, blauer Rang = Moral +2
- Eliminierung gegnerischer Einheit, roter Rang = Moral +3
- Moral-Befehlsmarker ausgeben, um Moral zu erhöhen = Moral +1
- Moral-Befehlsmarker ausgeben, um Einheit zu reaktivieren = Moral -1
- Karteneffekt = variabel

Ist der Moralanzeiger in der Umgruppierungsphase innerhalb eines farbigen Bereichs der Moralanzeige eines Hauses, kann der Spieler dieses Hauses eventuell einen Teil seines Moralverlustes zurückerhalten. Siehe dazu das Beispiel zu „Moral aufbauen“ auf Seite 14.

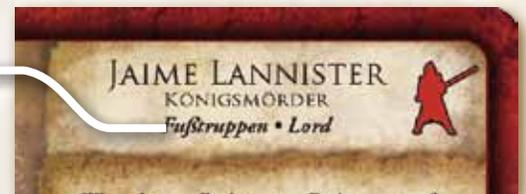
MERKMALE UND STICHWORTE

Hier werden die Merkmale und Stichworte auf Kommandeurkarten und Einheiten-Übersichtskarten erläutert.

MERKMALE

Einheiten und Kommandeure besitzen mindestens ein Merkmal. Merkmale sind Eigenschaften, die bestimmte Einheiten oder Kommandeure besitzen (wie etwa Fußstruppen, Fernkämpfer oder Reiter). Merkmale sind auf den Kommandeurkarten und Einheiten-Übersichtskarten immer in fetter Kursivschrift gedruckt. Bestimmte Karten und Fähigkeiten können durch Einheiten, Kommandeure oder Gelände mit speziellen Merkmalen hervorgehoben oder modifiziert werden. Für sich genommen haben Merkmale keine Wirkung, dienen aber zur Festlegung bestimmter Ziele von Effekten oder Fähigkeiten.

Merkmale des Kommandeurs



STICHWORTE

Die Erklärungen einiger Fähigkeiten sind zu umfangreich, um auf die Einheiten-Übersichtskarten zu passen. Einheiten oder Kommandeure mit einer dieser Fähigkeiten besitzen daher ein die Fähigkeit beschreibendes Stichwort oder eine Wortkombination, was anzeigt, dass die Einheit oder der Kommandeur diese Fähigkeit hat. Das Stichwort dient als Kurzhinweis auf die Fähigkeit. Im Folgenden sind die Fähigkeiten des Basisspiels beschrieben.

Stichwort der Einheit



Vorrücken

Eine angreifende Einheit mit diesem Stichwort hat die Möglichkeit, sich zu bewegen, nachdem sie das Ziel ihres Angriffs eliminiert oder zum Rückzug gezwungen hat. Tritt einer dieser beiden Fälle ein, kann der Besitzer der angreifenden Einheit wählen, ob er die Einheit auf zuvor noch von der Ziel-Einheit besetzte Feld bewegt. Eine Einheit darf nur einmal pro Zug **Vorrücken**.

Deckung X / Belastbarkeit X

Deckung/Belastbarkeit erlauben es Einheiten, X Treffer zu ignorieren, bevor Figuren aus der Einheit entfernt werden müssen. Bei Einheiten findet man **Belastbarkeit**, bei Gelände **Deckung**.

*Beispiel: Eine Einheit in einem Feld mit **Deckung 1** nimmt den ersten Treffer niemals hin, wenn ein oder mehr Treffer gegen sie erwürfelt werden. Verfügt diese Einheit zusätzlich noch über **Belastbarkeit 1**, würde sie sogar zwei Treffer ignorieren, bevor sie Schaden nimmt.*

Kriegshunde

Bestimmte Einheiten, wie die Stark-Hundeführer, können Tiere angreifen lassen. Beim Befehligen von Einheiten mit diesem Stichwort **kann** man einen speziellen Fernkampf-Angriff einsetzen, anstatt sich zu bewegen (und normal anzugreifen). Der Angriff kann gegen Ziele in zwei oder drei Feldern Entfernung benutzt werden (nicht gegen benachbarte Ziele). Vor dem Würfeln für den Angriff würfelt der Besitzer der angreifenden Einheit mit einem Würfel und stellt anhand folgender Liste fest, wie der Angriff stattfindet:

- Ergebnis grüner Schild = die Einheit greift an, als ob sie den grünen Rang hätte.
- Ergebnis blauer Schild = die Einheit greift an, als ob sie den blauen Rang hätte.
- Ergebnis roter Schild = die Einheit greift an, als ob sie den roten Rang hätte.
- Ergebnis Moralsymbol = es wird kein Angriff erwürfelt, aber die Zieleinheit muss sich um 1 Feld zurückziehen (dieses Ergebnis kann nicht ignoriert werden).
- Ergebnis Tapferkeitssymbol = es wird kein Angriff erwürfelt, aber das Ziel erhält automatisch 1 Treffer (dieses Ergebnis kann nicht ignoriert werden).

Bei diesem speziellen Fernkampfangriff blockieren eigene Einheiten die SL **nicht**, Flussfelder jedoch **blockieren** sie. Anderes blockierendes Gelände wird wie üblich behandelt.

Schwere Rüstung

Einige speziell ausgerüstete Einheiten können sich besser verteidigen als andere ranggleiche Einheiten. Eine Einheit mit diesem Stichwort muss daher so angegriffen werden, als ob sie eine Einheit mit einem höheren Rang wäre. Also würde man eine grüne Einheit als blaue Einheit angreifen.

Hat eine rote Einheit das Stichwort **Schwere Rüstung**, ignoriert sie gewürfelte Tapferkeitssymbole. Moral-Symbole haben dagegen die normale Auswirkung auf Einheiten mit **schwerer Rüstung**.

Balanceabzug

Einige Waffen sind in der Bewegung schwer zu handhaben. Eine Einheit mit diesem Stichwort hat 1 Angriffswürfel weniger, wenn sie sich vor dem Angriff im selben Zug bewegt hat.

Nachsetzen X

Dies stellt die Fähigkeit einer angreifenden Einheit dar, Boden gut zu machen und sich beim Angreifen in eine Offensiv-Position zu bringen. Eine angreifende Einheit kann **Nachsetzen**, wenn sie das Ziel ihres Angriffs eliminiert oder zum Rückzug gezwungen hat. Falls eine dieser beiden Bedingungen zutrifft, kann sich die angreifende Einheit um bis zu X Felder hinterherbewegen (bei der Bewegung muss das erste Feld dasjenige sein, das zuvor vom angegriffenen Ziel besetzt war) und erneut angreifen. Der neue Angriff kann sich gegen das ursprüngliche Ziel richten oder gegen ein neues. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug **Nachsetzen**. Um den zusätzlichen Angriff auszuführen, muss sich die Einheit mindestens um ein Feld bewegt haben. Eine **nachsetzende** Einheit **kann** auch **Nachsetzen**, ohne anzugreifen.

Verbrannte Erde

Einige der edlen Häuser haben brandschatzende Plünderer in ihrem Heer. Wenn Einheiten mit diesem Stichwort befehligt werden, können sie – anstatt anzugreifen – versuchen, einen Brandanzeiger in ein nicht von einer Einheit besetztes, benachbartes Feld zu legen (falls das Gelände dort ein Abbrenn-Limit hat). Dazu erklärt man das Zielfeld und würfelt für einen ganz normalen Angriff. Pro **grünem Schild** wird 1 **Brandstufe** hinzugefügt.

Die Brandstufe eines Feldes ist die Gesamtstärke des auf dem Feld wütenden Feuers, dargestellt durch einen Brandanzeiger. Kommt eine Brandstufe hinzu, wird ein eventuell bereits auf dem Feld liegender Brandanzeiger weggenommen und durch einen ersetzt, dessen aufgedruckte Zahl der neuen Brandstufe entspricht.

Die Auswirkungen von Bränden: Siehe „Statusbedingungen“ rechts.

*Lannister befehligt die Einheit von Gregor Clegane (Der Plünderer), die das Stichwort **Verbrannte Erde** hat, um einen Brand in einem benachbarten Waldfeld zu legen. Da Gregors Einheit blauen Rang hat, würfelt sie mit 3 Würfeln, um das Feuer zu entfachen.*

Das Würfelergebnis sind ein grüner Schild, ein blauer Schild und ein Tapferkeitssymbol. Gregors Kommandeurkarte besitzt eine Einheiten-Fähigkeit, nach der Tapferkeitssymbole als grüne Schilde gelten, wenn es um das Legen von Bränden geht. Es gibt damit also zwei erfolgreiche Würfelergebnisse (grüner Schild und Tapferkeitssymbol).

Lannister legt einen Brandanzeiger mit Stufe „2“ auf das Waldfeld. Hätte dort bereits ein Anzeiger mit „1“ gelegen, hätte er diesen jetzt durch einen mit der Ziffer „3“ ersetzt. Damit wäre das Abbrenn-Limit eines Waldfeldes erreicht und ein Verwüstungsmarker hätte auf das Feld gelegt werden müssen (wie rechts unter „Statusbedingungen“ beschrieben).

Mutig

Einheiten, die **Mutig** sind, **dürfen** das erste Moral-Symbol (Flagge) ignorieren, das gegen sie gewürfelt wird und sie **dürfen** außerdem einen Gegenschlag (siehe Seite 21) ausführen.

Anders als andere Stichworte kann jede Einheit das Stichwort **Mutig** erwerben, wenn bestimmte Voraussetzungen gegeben sind. So lange eine verteidigende Einheit benachbart zu zwei eigenen Einheiten steht, gilt sie als **Mutig**.

*Im Beispiel unten ist Einheit B **Mutig**, weil sie benachbart zu zwei eigenen Einheiten steht. Einheit A ist es nicht, weil sie nur zu einer eigenen Einheit benachbart ist. Einheit C ist **Mutig**, weil Maege Mormont (Lady von Bear Island) das Stichwort **Mutig** auf ihrer Kommandeurkarte hat.*

A

B

C



STATUSBEDINGUNGEN

Statusbedingungen decken sämtliche Arten von Effekten ab, die auf Einheiten oder Gelände angewendet werden können. Die Effekte von Statusbedingungen werden in jeder Runde in der Umgruppierungsphase angewendet. Im SvW-Basispiel sind „Brände“ die einzige Statusbedingung.

Brände

Mit Brandanzeigern werden Felder markiert, auf denen Feuer ausbricht. Brandanzeiger sind mit unterschiedlichen Werten versehen, welche die Stärke des dort wütenden Feuers darstellen. Für jedes Feld mit einem Brandanzeiger wird in der Umgruppierungsphase der Abbrennstatus ermittelt. Um den Abbrennstatus zu ermitteln, unternimmt man folgende Schritte:

1. Effekte auf das Gelände anwenden.

Brennbares Gelände hat ein Abbrenn-Limit in Form von „Abbrennen: X“, wobei X der Maximalstufe der auf diesem Feld erlaubten Brandanzeiger entspricht. Ist das Feld auf dieser Stufe, wendet der Spieler die beim Abbrenn-Limit genannten Effekte für dieses Gelände an (siehe „Westeros“ rechts). Einige Geländetypen sind nicht von Bränden betroffen.

2. Effekte auf Einheiten anwenden.

Während der Umgruppierungsphase müssen Einheiten auf Feldern mit Brandanzeigern pro Brandstufe eine Figur aus ihrer Einheit entfernen. Wird dadurch eine Kommandeurfigur entfernt, gilt sie als gefangen genommen.

Folgende Zusatzregeln gelten für Brandanzeiger:

- Auf einem Feld darf nie eine höhere Brandstufe liegen, als das Abbrenn-Limit des Feldes.
- Einheiten dürfen sich nie in Felder mit Brandanzeigern bewegen.

3. Brände der Stufe 4 breiten sich aus.

Ein Feuer der Stufe 4 **breitet sich aus** im Schritt „Statusbedingungen“ der Umgruppierungsphase. Man zieht einen verdeckten Richtungsmarker und schaut auf der Richtungsanzeige des Schlachtfeldplans nach, welche Richtung gezogen wurde. Man erhöht dann die Brandstufe des benachbarten Feldes in der ermittelten Richtung um 1. Ist sie bereits auf 4, wird sie nicht verändert. Gibt es auf dem Feld noch keinen Brand, wird ein Brandanzeiger mit Stufe 1 dort abgelegt.

- Einheiten können Felder mit Brandanzeigern nicht verlassen. Sie sind zu beschäftigt, das Feuer zu löschen (siehe unten).
- Eine Einheit kann einen Brand in ihrem Feld vollständig löschen, wenn sie befehligt wurde und ihren gesamten Zug der „Brandbekämpfung“ widmet (sie darf sich weder bewegen noch angreifen). Der Spieler entfernt dann jeglichen Brandanzeiger im Feld der Einheit.
- Auf Gelände mit „Abbrenn-Limit: keins“ dürfen keine Brandanzeiger gelegt werden. Solche Geländetypen, etwa Steinbrücken, brennen nämlich kaum oder gar nicht.

- Jegliche Einheit kann versuchen, den Brandanzeiger in einem benachbarten Feld zu entfernen, anstatt eine gegnerische Einheit anzugreifen. Der Besitzer der Einheit würfelt mit einem Würfel. Mit dem Ergebnis grüner Schild kann man einen Brandanzeiger der Stufe 1 entfernen, mit einem blauen Schild den der Stufe 2, mit einem roten Schild den der Stufe 3, und mit einem Tapferkeitssymbol kann die Stufe 4 entfernt werden.

WESTEROS

Die Landschaften von Westeros sind vielfältig und ihr Einfluss auf die Schlacht kann dramatisch sein. In diesem Abschnitt werden die grundsätzlichen Geländetypen des Spiels erläutert, auf denen sich die Armeen bewegen werden.

GELÄNDE DES SCHLACHTFELDS

Obwohl ganz Westeros eine wesentlich vielfältigere Topographie aufweist, spielen sich die Schlachten im SvW-Basispiel auf den nachstehenden acht grundsätzlichen Geländetypen ab.

Es folgt eine detaillierte Beschreibung jedes Geländetyps, inklusive seiner Beeinflussung der Bewegung, Beeinträchtigung der SL, etc. Die Liste umfasst sämtliche Auflagen, die vor der Schlacht auf den Spielplan gelegt werden, wie auch das auf dem Spielplan selbst abgebildete Gelände.

In jeder Beschreibung tauchen folgende Angaben auf:

Blockiert Sichtlinie: Hier steht, ob das Gelände die Sicht verdeckt oder nicht (falls hier „Ja“ steht, blockiert dieses Feld die SL).

Bewegung: Falls das Betreten eines Feldes dieses Geländetyps Auswirkungen hat, sind sie hier beschrieben.

Kampf: Jegliche Auswirkung auf den Kampf, welche Einheiten in diesem Geländetyp betreffen, sind hier beschrieben.

Abbrennen: X. Dieses Abbrenn-Limit gibt die Maximalzahl an Brandstufen an, die in diesem Feld platziert werden können. Die Auswirkung der Statusbedingung „Brände“ sind hier erklärt.

Spezialregel: Sollte es besondere Regeln im Zusammenhang mit diesem Geländetyp geben, sind sie hier erklärt.

GELÄNDEFELDER

Geländefelder sind Spielplan- oder Stanzteil-Sechseckfelder, die zur Darstellung unterschiedlicher Geländetypen und ihrer Auswirkungen auf die Schlacht dienen.

EBENE

Blockiert Sichtlinie: nein

Bewegung: keine Einschränkung

Kampf: keine Einschränkung

Abbrennen: 4. Brände haben keine Auswirkung.

Spezialregel: Keine



HÜGEL

Blockiert Sichtlinie: Ja

Bewegung: Keine Einschränkung

Kampf: Maximum von 3 Kampfwürfeln gegen eine Einheit auf Hügel (vor Modifikatoren), außer Angreifer steht auch auf Hügel

SL einer Fernkampfeinheit auf Hügel wird durch Einheiten nicht blockiert

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Keine



WALD

Blockiert Sichtlinie: Ja

Bewegung: Einheit muss beim Betreten anhalten

Kampf: Maximum von 2 Kampfwürfeln gegen eine Einheit auf Wald (vor Modifikatoren)

Einheit in Wald würfelt maximal 2 Kampfwürfel (vor Modifikatoren)

Abbrennen: 3. Wald ist nach 3 Brandstufen zerstört; ein Verwüstungsmarker kommt auf das Wald

Spezialregel: Waldfelder mit Verwüstungsmarkern werden wie Ebenenfelder behandelt



FLUSS/WALDFLUSS

Blockiert Sichtlinie: Nein beim Fluss, Ja beim Waldfluss

Bewegung: Unpassierbar

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Keine



GEBÄUDE

Blockiert Sichtlinie: Ja

Bewegung: Einheit muss beim Betreten anhalten

Kampf: Einheiten in Gebäuden haben **Deckung 1**, außer sie sind im Kampf und der Kampfanzeiger zeigt ihr Hauswappen

Fernangreifer auf Gebäude haben maximal 2 Kampfwürfel (vor Modifikatoren)

Abbrennen: 4. Gebäude ist nach 4 Brandstufen zerstört; ein Verwüstungsmarker kommt auf das Gebäude

Spezialregel: Gebäudefelder mit Verwüstungsmarkern werden wie Ebenenfelder behandelt



STRASSE/WALDSTRASSE

Blockiert Sichtlinie: Nein beim Straßenfeld, Ja beim Waldstraßenfeld

Bewegung: Einheiten, die ausschließlich* Straßenfelder zur Bewegung nutzen, dürfen sich um 1 zusätzliches Feld bewegen (dieses zusätzliche Feld muss nicht zwingend eine Straße sein) *Startfeld der Einheit muss nicht zwingend ein Straßenfeld sein

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: 4 für Straßenfeld; 3 für Waldstraßenfeld (es gelten die Abbrennregeln normaler Waldfelder)

Spezialregel: Einheiten können 1 zusätzliches Feld **Vorrücken** (bis 2 Felder gesamt) und Einheiten können 1 zusätzliches Feld **Nachsetzen** (bis 3 Felder gesamt), so lange die Bewegung auf Straßen erfolgt



GELÄNDEMARKER

Geländemarker zeigen zusätzliche Geländeeigenschaften an (normalerweise von Menschenhand Geschaffenes), die einige Geländefelder auszeichnen. Wenn nicht ausdrücklich angegeben, hat die Regel des Geländemarkers Vorrang vor der Regel des Geländes, in dem der Marker liegt.

HOLZBRÜCKE

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Wird wie Straße behandelt

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: 3. Holzbrücke ist nach 3 Brandstufen zerstört; ihr Marker wird entfernt, ebenso wie alle Brandanzeiger auf dem Feld

Spezialregel: In Holzbrückenfeld ist **Vorrücken** oder **Nachsetzen** nicht erlaubt



STEINBRÜCKE

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Wird wie Straße behandelt

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: Nein

Spezialregel: In Steinbrückenfeld ist **Vorrücken** oder **Nachsetzen** nicht erlaubt



PALISADE

Blockiert Sichtlinie: Ja

Bewegung: Unpassierbar

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: 4. Palisade ist nach 4 Brandstufen zerstört; ihr Marker wird entfernt

Spezialregel: Keine



ZELT

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Keine Einschränkung

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: 1. Zelt ist nach 1 oder mehr Brandstufen zerstört; der Zeltmarker wird entfernt

Spezialregel: Hängt vom jeweiligen Schlachtszenario ab



BELAGERUNGSTURM

Blockiert Sichtlinie: Ja

Bewegung: Unpassierbar

Kampf: Keine Einschränkung

Abbrennen: 1. Belagerungsturm ist nach 1 oder mehr Brandstufen zerstört; sein Marker wird entfernt

Spezialregel: Hängt vom jeweiligen Schlachtszenario ab



FURT

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Fußtruppen müssen beim Betreten anhalten

Reiter, die eine Furt betreten, müssen den Rest ihrer aktuellen Bewegung um 1 verringern

Kampf: Gegenschläge durch eine Einheit auf einer Furt haben maximal 2 Würfel (vor Modifikatoren)

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Keine



BRÄNDE

Blockiert Sichtlinie: Nein

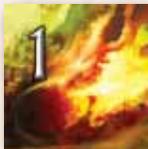
Bewegung: Kann nicht von Einheiten betreten werden

Einheiten, in deren Feld ein Brandanzeiger liegt, können sich nicht bewegen

Kampf: Einheiten auf einem Brandfeld können nicht angreifen

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Siehe „Brände“ auf Seite 25



VERWÜSTUNG

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Wird wie Ebene behandelt

Kampf: Wird wie Ebene behandelt

Abbrennen: besonders. Siehe Spezialregel

Spezialregel: Der Verwüstungsmarker macht jegliche Effekte des Geländefeldes, auf dem er liegt, unwirksam (wie Ebene behandeln)



GLOSSAR

AKTIV - Eine Einheit, deren Banneranzeige der aktuellen Runde entspricht (schwarz oder weiß), gilt als „aktiv“. Es dürfen nur aktive Einheiten befehligt werden.

BELASTBARKEIT - Die Eigenschaft einer Einheit, eine angegebene Zahl von Treffern eines einzelnen Angriffs zu ignorieren.

DECKUNG - Eine Einheit erhält durch bestimmte Geländefelder und -eigenschaften Deckung, was es der Einheit erlaubt, eine angegebene Zahl von Treffern zu ignorieren.

EINHEIT - Eine Kampfgruppe, die auf einem einzelnen Feld steht, und aus einer bestimmten Anzahl Figuren besteht.

FIGUR - Eine einzelne Spielfigur.

FLANKENANGRIFF/FLANKIEREN - Ein Nahkampfangriff, der eine gegnerische Einheit zum Ziel hat, die bereits mit einer anderen eigenen Einheit im Kampf ist.

FÜHRUNGSBEREICH (FB) - Das Areal innerhalb von 2 Feldern Umkreis eines jeden Kommandeurs.

GEFANGENNAHME-WERT - Die Anzahl Treffer, die einem einzelnen Kommandeur in einem einzelnen Angriff zugefügt werden müssen, um diesen vom Spielplan nehmen zu können. Ablesbar im Schildsymbol der jeweiligen Kommandeurkarte.

INAKTIV - Eine Einheit, deren Banneranzeige der *kommenden* Runde entspricht, gilt als „inaktiv“. Inaktive Einheiten dürfen nicht befehligt werden.

INITIATIVE - Die Fähigkeit eines Spielers, als erster in einer Runde agieren zu dürfen.

IM KAMPF - Eine Einheit, bei der ein Kampfanzeiger auf irgend-einer Kante des Feldes liegt, gilt als „im Kampf befindlich“.

KLASSE - Die Kategorie (Fußtruppen, Reiter, Fernkämpfer), der ein Kämpfer angehört. Die Klasse einer Einheit steht auf den Einheiten-Übersichtskarten bei den fettgedruckten Merkmalen.

KOMMANDOLIMIT - Die Maximalanzahl Kommandomarker, die auf einer Kommandeurkarte platziert werden dürfen. Ablesbar im Kommandosymbol der jeweiligen Kommandeurkarte.

PRÜFEN - Die Überprüfung, ob man für eine bestimmte Taktik genügend Befehlsmarker in seinem Befehlsvorrat hat.

SPIELBEREICH - Der Bereich zwischen der Spielplankante eines Spielers und der Tischkante.

STREITKOLBEN - Bei Gleichstand erhält der Inhaber dieses Markers die Initiative.

RANG - Die Farbe einer Einheit, die durch ihr Banner angezeigt wird (grün, blau oder rot).

REAKTIVIEREN - Die Handlung, eine inaktive Einheit wieder zu aktivieren. Dazu dreht der Besitzer der Einheit deren Banner so, dass es die Farbe der aktuellen Runde anzeigt.

UNTER FÜHRUNG - Der Zustand einer Einheit, die sich im Führungsbereich eines eigenen Kommandeurs befindet.

SCHARMÜTZEL (OPTIONALE REGEL)

Zusätzlich zu den in den Schlachtszenarien beschriebenen Schlachten können die Spieler mit den folgenden Regeln eine Zufalls-Schlacht generieren, ein so genanntes **Scharmützel**. Statt eines Schlachtszenarios werden im Scharmützel Karten benutzt, mit denen die Kommandeure eines Hauses bestimmt werden, sowie die Art und Anzahl von Einheiten und das Gelände.

SCHARMÜTZEL-AUFBAU

Ein Scharmützel wird ähnlich wie eine normale Schlacht vorbereitet, außer dass man eine Scharmützel-Referenzkarte benutzt, um festzulegen, nach welchen besonderen Regeln gespielt werden soll. Im Basisspiel gibt es zwei Scharmützel-Referenzkarten, welche die Scharmützel „Überfall im Flussland“ und „Kopfgeld der Westlande“ beschreiben.

Beide Seiten der Referenzkarten liefern Informationen. Zum Aufbau nimmt man die Seite mit dem Aufdruck „Aufstellung“.

Folgende Schritte werden zum Aufbau eines Scharmützels nacheinander ausgeführt:

1. Scharmützel und Häuser aussuchen

Zuerst sucht man sich gemeinsam ein Scharmützel aus. Scharmützel sind auf Scharmützel-Referenzkarten beschrieben; zwei davon liegen dem Basisspiel bei, weitere wird es in kommenden Erweiterungen zum **SwW**-Basisspiel geben. Nach der Wahl entscheidet sich jeder Spieler für eins der Häuser, das er im Scharmützel spielen möchte.

Ein Spieler kann sich für jedes Haus entscheiden, dessen Wappen auf der Scharmützel-Referenzkarte abgebildet ist (selbstverständlich können die Spieler auch hier nicht dasselbe Haus spielen).

2. Schlachtfeld erstellen

Auf der Scharmützel-Referenzkarte ist eine **Spielplananzeige** angegeben, die zeigt, welche Seite des Spielplans benutzt, und ob der Spielplan quer oder hochkant zwischen den Spielern angeordnet werden soll. Die Spieler legen den Spielplan wie angegeben zwischen sich aus. Die Spielplankante, die einem Spieler am nächsten liegt, ist die Spielplankante seines Hauses.

3. Kommandeure nehmen

Jeder Spieler nimmt sich alle Scharmützel-Aufbaukarten, die auf der Rückseite sein Hauswappen tragen. Aus diesen sucht jeder sich zunächst alle heraus, auf denen das Portrait eines Kommandeurs zusammen mit einer **Wertangabe** abgebildet ist.

Wie auf der Scharmützel-Referenzkarte angegeben, wählen die Spieler jetzt ihre Kommandeure, indem sie sich die Scharmützel-Aufbaukarten dieser Kommandeure nehmen. **Die gewählten Scharmützel-Aufbaukarten kommen danach in die Schachtel zurück.**



Wertangabe

ÜBERSICHT SCHARMÜTZEL-REFERENZKARTEN



- 1) Name des Scharmützels
- 2) Initiative/
Kommandeur-Aufstellung
- 3) Aufstellungsregeln
- 4) Hauswappen



- 5) Anzahl der Aufbaukarten
für Einheiten
- 6) Anzahl der Aufbaukarten
für Gelände
- 7) Spielplananzeige
- 8) Siegbedingungen



- 9) Rundenzahl
- 10) Kommandowert
- 11) Befehlswert
- 12) Kommandokartenzahl
- 13) Lannister-Moralanzeige
- 14) Stark-Moralanzeige

Z.B. besagt die Scharmützel-Referenzkarte „Überfall im Flussland“, dass beide Spieler je bis zu 2 Kommandeure mit einer Gesamt-Wertangabe von 4 oder weniger wählen dürfen. In den Karten steht, welche Version des jeweiligen Kommandeurs man benutzen muss. Die Auswahl nehmen die Spieler geheim vor und decken dann gleichzeitig ihre gewählten Kommandeure auf.

Dann nehmen sich beide Spieler die Kommandeurkarten der gewählten Kommandeure und legt sie zusammen mit deren Figuren in ihre Spielbereiche. Jede Kommandeur-Einheit wird jetzt nach den normalen Vorbereitungsregeln zusammengestellt (siehe dazu „Einheiten bilden“ auf Seite 10).

4. Kommandodecks zusammenstellen

Man verfährt nach den normalen Vorbereitungsregeln.

5. Rundenanzeige und Rundenzähler vorbereiten

Man verfährt nach den normalen Vorbereitungsregeln.

6. Moralanzeige und Moralanzeiger vorbereiten

Man verfährt nach den normalen Vorbereitungsregeln. Auf der Referenzkarte ist angegeben, welche Seiten zu sehen sein müssen.

7. Markervorräte bereitlegen und Kommandomarker nehmen

Man verfährt nach den normalen Vorbereitungsregeln.

8. Streitkolben vergeben

Die Scharmützel-Referenzkarte bestimmt, wer den Streitkolben für die Dauer des Spiels erhält. Dieser Spieler legt den entsprechenden Marker in seinen Spielbereich.

Die „Überfall im Flussland“-Karte besagt z.B., dass ein zufällig gewählter Spieler den Streitkolben erhält.

9. Einheiten zusammenstellen

Jeder Spieler mischt nun seine übrigen Scharmützel-Aufbaukarten (inklusive der Karten, auf denen oben Kommandeure abgebildet sind, die der Spieler nicht gewählt hatte) und zieht so viele, wie auf der Referenzkarte bei **Anzahl der Aufbaukarten für Einheiten** angegeben ist. Jetzt sehen sich die Spieler den Abschnitt mit den Einheiten in der Mitte der gezogenen Karten an. Jede Karte zeigt Anzahl und Typ der Einheiten, die jeder Spieler jetzt zusammenstellt und in seinem Spielbereich aufstellt. **Auch diese Scharmützel-Aufbaukarten kommen danach in die Schachtel zurück.**



In diesem Beispiel erhält man durch die Angaben der beiden gezogenen Karten insgesamt 29 Figuren. Zu dieser Zahl kommen die Figuren der zuvor gewählten Kommandeur-Einheiten hinzu.

10. Spielplanaufgaben zusammenstellen

Jeder Spieler mischt nun seine übrigen Scharmützel-Aufbaukarten und zieht so viele, wie auf der Referenzkarte bei **Anzahl der Aufbaukarten für Gelände** angegeben ist. Jetzt nehmen sich die Spieler die Anzahl und Typ von Spielplanaufgaben, die ganz unten auf den Karten angegeben sind und legt sie in seinen Spielbereich. **Alle restlichen Aufbaukarten kommen in die Schachtel zurück.**



Im Beispiel oben liefern die Gelände-Angaben der beiden gezogenen Karten insgesamt 8 Spielplanaufgaben. Bei Gebäudekarten ist es übrigens egal, welche man sich nimmt, es muss nicht exakt die abgebildete sein.

11. Spielplanaufgaben auslegen

Beginnend beim Spieler mit der Initiative legen die Spieler jetzt abwechselnd alle ihre Spielplanaufgaben gemäß der „Gelände“-Angabe unten auf der Referenzkarte auf den Spielplan. Bei „Überfall im Flussland“ z.B. werden die Aufgaben innerhalb von 8 Feldern Entfernung vom Spielplanrand des auslegenden Spielers auf beliebige Felder gelegt.

12. Kommandeur-Einheiten platzieren

Beginnend beim Spieler mit der Initiative stellen die Spieler jetzt abwechselnd alle ihre Kommandeur-Einheiten gemäß der „Kommandeur“-Angabe unten auf der Referenzkarte auf den Spielplan. Bei „Überfall im Flussland“ z.B. wird jeder Kommandeur auf einem Feld innerhalb von 3 Feldern Entfernung vom Spielplanrand des auslegenden Spielers auf beliebige Felder gelegt; die FB der Kommandeure dürfen sich dabei nicht gegenseitig überlappen.

13. Normale Einheiten platzieren

Beginnend beim Spieler mit dem Initiative-Bonus stellen die Spieler jetzt abwechselnd alle ihre übrigen Einheiten gemäß der „Einheit“-Angabe unten auf der Referenzkarte auf den Spielplan. Bei „Überfall im Flussland“ z.B. werden die Einheiten innerhalb von 4 Feldern Entfernung vom Spielplanrand des auslegenden Spielers auf beliebige Felder gelegt.

Das Scharmützel kann jetzt beginnen!

SCHARMÜTZEL-DETAILS

Rundenzahl, Kommandowert, Befehlswert, Kommandokartenzahl und Siegbedingungen stehen auf der Rückseite der gewählten Scharmützel-Referenzkarte. Man legt sie so hin, dass beide Spieler diese Angaben während des Spiels sehen können.

INDEX

A

Abbildungen und Beispiele

Angriffsabwicklung	20
Bannerzusammenbau	9
Befehl durch Kommandokarte	13
Beispiele für Reichweite und Sichtlinie (SL)	19
Einheiten bilden	10
Einheiten-Übersichtskarte	11
Erläuterung der Befehlsübersicht	15
Führungsbereich (FB)/Führung von Einheiten	16
Hinweise zu den Siegbedingungen	14
Kommandodeck zusammenstellen	8
Rückzug	22
Übersicht Kommandeurkarten	12
Übersicht Scharmützel-Referenzkarten	28
Abtrenn-Limit	25
angreifen	18–22
Angreifer	18
Angriffswürfel	19
Aufbau	
Ablauf	6–9
Beispiel	6
Aufbaukarten für Einheiten, Anzahl	29
Aufbaukarten für Gelände, Anzahl	29
Aus dem Kampf lösen	22

B

Banner	9, 21
Befehlsmarker	12
einsetzen	12, 15
Befehlsübersicht	15
Befehlswert	12
Bewegung	17
Brände	25
Abtrenn-Limit	25

E

Einheiten

Ränge	15
reaktivieren	10
Stärke	15
Einheit-Fähigkeiten	17
Erfolge	20

F

FB (Führungsbereich)	16
Figuren zusammenbauen	7
Flankieren, Flankenangriff	19, 21
Führung, Einheiten unter	16

G

Gefecht auf der Kingsroad	
Materialaufbau	6
Gegenschlag	21
Gelände	
Felder	25
Marker	26
Glossar	27

H

Hauswappen	7
------------------	---

I

im Kampf befindlich	19, 21
Initiativebonus	9, 10
Initiative ermitteln	10

K

Kampf	18–22
Kampfablauf	18
Kampfanzeiger	5, 19
Kartentypen	
Einheiten-Übersichtskarten	11, 15
Kommandeurkarten	7, 9
Kommandokarten	12, 16
Scharmützel-Aufbaukarten	28–29
Scharmützel-Referenzkarten	28–29
Kommandeur	
Aufstellung	7
erholen	10
gefangen nehmen	23
Kommandeur-Einheit	17
Kommandeurfähigkeit, besondere	17
Kommandodeck	7
Kommandokartenzahl	12
Kommandos	16

M

Materialübersicht	4–5
Merkmale	23
Moralanzeige	23
Moral wieder aufbauen	14
Moral, Veränderungen	23

N

Niederlage-Symbol	8
-------------------------	---

P

Passen	13
--------------	----

R

Reichweite	18, 19
Rückzug	22
Runde	
Kommandophase	12
Organisationsphase	11
Reaktivierungsphase	10
Umgruppierungsphase	13
Rundenanzeige	8
Rundenzähler	8

S

Scharmützel

Aufbau	28–29
Details	29
Regeln	28–29
Spielplananzeige	28
Wertangabe	28
Schlachtfeld	7
Sichtlinie	18, 19
Siegbedingungen	14
Statusbedingungen	14, 25
Stichworte	
Balanceabzug	24
Belastbarkeit	23
Deckung	23
Kriegshunde	24
Mutig	24
Nachsetzen	24
Schwere Rüstung	24
Verbrannte Erde	24
Vorrücken	23
Strafschlag	22

T

Taktiken	16–17
Treffer	20
Treffer durch Tapferkeitssymbole	20

Z

Ziel(einheit)	18
Zusammenbau der Figuren	7

MITWIRKENDE

Spieldesign und Entwicklung: Robert A. Kouba

Inspiziert durch das klassische Spielsystem von Autor Richard Borg

Redaktion: Mark O'Connor

Grafik-Design: Andrew Navaro und WiL Springer

Schachtelillustration: Tomasz Jedruzek

Spielplanillustrationen: Henning Ludvigsen

Zusätzliche Spiel-Illustrationen von den Künstlern des Kartenspiels
A Game of Thrones: The Card Game

Figurendesign: Aaron Panagos

Figurenfotos: Jason Beaudoin und Keith Hurley

Spieltester: „Lurkers in the Valley“ Spieltest-Gruppe (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff und Vernon Wester), Jaffer Batica, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang und Jamie Zephyr

Künstlerische Koordination: Zoë Robinson

Produktionsleitung: Gabe Laulunen

Leitender Designer, FFG: Corey Konieczka

Leitender Produzent, FFG: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

Deutsches Lektorat: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert, Selami Ileman, Heiko Eller

Grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe: Selami Ileman

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Alexander Willig und Marcus Baumgarten

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Besucht uns im Internet:

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE



KURZÜBERSICHT

RUNDENABLAUF

1. Reaktivierungsphase

- A. Initiative ermitteln
- B. Kommandeure erholen sich
- C. Einheiten reaktivieren

2. Organisationsphase

- A. Befehlsmarker erhalten
- B. Kommandokarten ziehen

3. Kommandophase (abwechselnde Spielerzüge)

- Befehlsmarker einsetzen
- Kommandokarte ausspielen
- Passen

4. Umgruppierungsphase

- A. Statusbedingungen abhandeln
- B. Siegpunkte erhalten
- C. Siegbedingungen prüfen
- D. Überzählige Ressourcen abwerfen
- E. Moral aufbauen
- F. Rundenzähler weitersetzen

KOMMANDOKARTE SPIELEN

1. Ansagen, mit welchem Kommandeur man die Kommandokarte spielen will.
2. Die Kommandokosten bezahlen.
3. Alle Einheiten ansagen, die befehligt werden sollen.
4. Alle befehligten Einheiten ggf. bewegen.
5. Mit allen befehligten Einheiten ggf. angreifen.

KAMPFABLAUF

1. Angreifer bezeichnen
2. Ziel bezeichnen
3. Sichtlinie (SL) und Reichweite checken
4. Kampfanzeiger legen (falls nötig)
5. Angriffswürfel ermitteln
6. Angriff würfeln
7. Angriff auswerten
8. Banner des Angreifers umdrehen

BEFEHLSMARKER-FUNKTIONEN

-  – Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit grünem Rang.
-  – Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit blauem Rang.
-  – Der aktive Spieler befehligt eine Einheit mit rotem Rang.
-  – Der aktive Spieler befehligt eine beliebige Einheit.
-  – Der aktive Spieler erhöht die Moral seines Hauses um 1 – oder er senkt sie um 1, um eine seiner Einheiten zu reaktivieren. In beiden Fällen wird keine Einheit befehligt.

Außerdem kann der aktive Spieler 2 Marker desselben Typs abwerfen (statt einen), um 1 beliebige Einheit zu befehligen.

SCHLACHTVORBEREITUNG

1. Schlachtszenario und Haus wählen (S. 6)
2. Schlachtfeld aufbauen (S. 7)
3. Kommandeure nehmen (S. 7)
4. Kommandodecks zusammenstellen (S. 7)
5. Rundenanzeige und Rundenzähler auslegen (S. 8)
6. Moralanzeige und Moralanzeiger vorbereiten (S. 8)
7. Markervorräte bereitlegen und Kommandomarker nehmen (S. 8)
8. Einheiten bilden und platzieren (S. 8)
9. Streitkolben vergeben (S. 9)

STICHWORTLISTE

- Vorrücken (S. 23)** – Angreifende Einheit kann sich in Feld des Gegners bewegen, falls dieser eliminiert wurde oder sich zurückziehen musste
- Deckung X/Belastbarkeit X (S. 23)** – Einheit kann Anzahl von X Treffern ignorieren
- Kriegshunde (S. 24)** – Einheit hat speziellen Fernkampfangriff, den sie einsetzen kann, wenn sie sich nicht bewegt
- Schwere Rüstung (S. 24)** – Wenn Einheit angegriffen wird, gilt sie als einen Rang höhere Einheit. Rote Einheiten ignorieren gegen sie gewürfelte Tapferkeitssymbole
- Balanceabzug (S. 24)** – Wenn diese Einheit sich im selben Zug bewegt und angreift, würfelt sie einen Angriffswürfel weniger
- Nachsetzen X (S. 24)** – Angreifende Einheit darf sich X Felder weit bewegen und erneut angreifen, nachdem sie eine Ziel-Einheit eliminiert oder zum Rückzug gezwungen hat
- Verbrannte Erde (S. 24)** – Einheit kann statt Angriff Brände legen
- Mutig (S. 24)** – Einheit darf ein Moral-Symbol ignorieren und einen Gegenschlag ausführen, wenn sie nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wurde