

POCKET BATTLES

ALTERTUM #1

KELTEN vs RÖMER

ÜBERBLICK

Pocket Battles sind schnelle und tragbare Spiele um um Feldschlachten zwischen zwei Armeen. Jedes *Pocket Battles*-Spiel enthält zwei neue Armeen, die gegeneinander, aber auch gegen Armeen aus beliebigen anderen *Pocket Battles*-Spielen antreten können.

Vor der Partie wählen die Spieler eine der beiden Armeen und einigen sich auf die Größe der Schlacht. Dann stellt sich jeder Spieler eine Armee aus den vorhandenen Truppen bis zur festgesetzten Größe der Schlacht zusammen. Sobald die Armeen zusammengestellt sind, werden die Einheiten auf das Schlachtfeld platziert. Die Spieler ziehen nun abwechselnd, indem sie ihren Einheiten Befehle geben. Dadurch werden diese bewegt, kämpfen oder beschießen die gegnerische Armee. Es gewinnt der Spieler, dem es zuerst gelingt, mindestens die Hälfte der gegnerischen Armee zu vernichten.

Inhalt:

- 60 Truppenplättchen
- 20 doppelseitige Befehls-/Wundenmarker
- 6 Würfel
- 2 Spielhilfen

TRUPPENPLÄTTCHEN

Jedes Plättchen repräsentiert eine **Truppe**. Eine Gruppe Truppenplättchen sind eine **Einheit**. Eine Truppe hat verschiedene Werte und Eigenschaften, wie in der Abbildung unten zu sehen ist.



BEFEHLS-/WUNDENMARKER

Jeder Spieler hat für die Schlacht eine Anzahl doppelseitiger Marker zur Verfügung, die sowohl zur Markierung ausgesprochener Befehle als auch für die erhaltenen Wunden Verwendung finden.

Eine Seite der Marker wird für die Befehle verwendet, während die andere erhaltene Wunden einer Einheit anzeigt.

Befehl



Wunde

DAS SCHLACHTFELD

Das Schlachtfeld ist in 15 Segmente unterteilt, davon 3 Spalten (**Sektoren** genannt) und 5 Zeilen (**Zonen** genannt), wie in der Abbildung unten zu sehen ist.

SPIELER A		
<u>Rückraum</u> <u>Links</u>	<u>Rückraum</u> <u>Mitte</u>	<u>Rückraum</u> <u>Rechts</u>
Front Rechts	Front Mitte	Front Links
Gefechtszone	Gefechtszone	Gefechtszone
Front Links	Front Mitte	Front Rechts
<u>Rückraum</u> <u>Links</u>	<u>Rückraum</u> <u>Mitte</u>	<u>Rückraum</u> <u>Rechts</u>
SPIELER B		

Der linke Sektor jedes Spielers liegt gegenüber dem rechten Sektor des Gegners und umgekehrt. Die Zonen des Schlachtfeldes stellen nicht wirklich exakte Positionen auf einer Landkarte dar, sondern beschreiben eher die Situationen, in denen sich Einheiten befinden können: Eine Einheit im Rückraum ist relativ geschützt und nimmt normalerweise nicht an den Kämpfen teil, eine Einheit an der Front ist bereit für den Kampf (entweder Nahkampf oder Fernkampf), und eine Einheit in der Gefechtszone befindet sich im Nahkampf mit dem Gegner.

SPIELAUFBAU

Armeen auswählen

1. Vor der Schlacht einigen sich die Spieler auf die Armeen, die sie spielen wollen. Sie nehmen alle Truppen dieser Armee.
2. Die Spieler einigen sich dann auf die Größe des Spiels, d.h. auf eine Anzahl **Aufstellungspunkte**, die für die eigene Armee verwendet werden darf. Diese vereinbarte Anzahl sollte ein Vielfaches von 10 sein. Eine Anzahl von 50-100 Punkten ist gut für den Anfang.
3. Jeder Spieler erhält nun eine Anzahl **Befehlsmarker** in der Höhe von $1/10$ der vereinbarten Aufstellungspunkte.

Beispiel: Wenn die Spieler sich auf 60 Aufstellungspunkte einigen, bekommt jeder $60:10 = 6$ Befehls-/Wundenmarker.

4. Jeder Spieler wählt so viele Truppen aus, dass die Summe der Aufstellungspunkte der Truppen nicht die vereinbarte Maximalanzahl überschreitet.

5. Jeder Spieler bildet nun aus seinen Truppen **Einheiten**. Eine Einheit ist eine Gruppe von 1 oder mehr Truppen, die einander berührend **nebeneinander** gelegt werden und an die im Spielverlauf **als Ganzes** Befehle erteilt werden. Die Anzahl der Truppen in einer Einheit darf **nicht größer** sein als der kleinste **Formationswert**, der auf den Truppen der Einheit aufgedruckt ist.

Beispiel: Nicht mehr als 3 Truppen dürfen eine Einheit bilden, wenn der geringste Formationswert einer Truppe 3 ist. Truppen mit einem Formationswert von 1 müssen alleine auf dem Schlachtfeld bleiben (und bilden so eine eigene Einheit).



Dies ist eine gültige Einheit, da der kleinste Formationswert (3 von der Kavallerie) der Truppen dieser Einheit durch die Anzahl der Truppen nicht übertroffen wird.

6. Fertig erstellte Einheiten werden erst einmal in **Stapeln** aufbewahrt, so dass der Gegner nur die oberste Truppe sieht.

Aufstellung der Armeen

1. 4 Truppenplättchen, die nicht für das Aufstellen der Armee gebraucht wurden, werden mit der Bildseite nach unten platziert, so dass sie die Frontzonen und die Rückraumzonen markieren (siehe Abbildung unten).
2. Jeder Spieler wirft einen Würfel. Der mit dem höheren Würfelwurf ist **Spieler A**, der andere **Spieler B**.
3. Beginnend mit Spieler A **legen** die Spieler abwechselnd 1 Einheit in die eigene Frontzone oder Rückraumzone. Die Einheiten werden als Stapel platziert, so dass nur die oberste Truppe zu sehen ist. In einer Zone können sich auch mehrere oder gar keine Einheiten befinden.

Es können beliebig viele Einheiten in demselben Segment sein. Natürlich kann ein Segment auch leer bleiben.



4. Wenn ein Spieler keine Einheiten mehr zum Platzieren hat, platziert der andere Spieler noch seine verbliebenen Einheiten. Sobald alle Einheiten auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind, decken die Spieler ihre (bislang zu Stapeln zusammengefassten) Truppen auf und legen die Truppen derselben Einheit nebeneinander.

SPIELABLAUF

- Jede Schlacht besteht aus so vielen **Schlachtrunden**, bis am Ende einer der Schlachtrunden einer der Spieler gewonnen hat.
- In jeder Schlachtrunde sind die Spieler abwechselnd am Zug. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird **aktiver Spieler** genannt.
- In der ersten Schlachtrunde hat Spieler A den ersten Spielzug. In den folgenden Schlachtrunden wechselt jeweils der **Startspieler**: In der zweiten Schlachtrunde hat Spieler B den ersten Spielzug, in der dritten Schlachtrunde hat Spieler A wieder den ersten Spielzug und so weiter.

Der Spielzug eines Spielers besteht aus 2 Phasen:

Phase 1: Umstationierung einer Einheit (optional). Eine Umstationierung einer Einheit, die keine Befehlsmarker kostet.

Phase 2: Aktionen (verpflichtend). Der aktive Spieler muss mindestens 1 Befehlsmarker ausgeben, um eine Aktion mit einer seiner Einheiten durchzuführen.

- Wenn einer der Spieler keine Befehlsmarker mehr hat, führt nur noch der andere Spieler Spielzüge durch, bis auch er keine Befehlsmarker mehr hat. Dann endet die Schlachtrunde.
- Haben beide Spieler keine Befehlsmarker mehr übrig, endet die Schlachtrunde.
- Am Ende der Schlachtrunde bekommt jeder Spieler seine eingesetzten Befehlsmarker sowie die Wundenmarker der in dieser Runde getöteten – und vorher verwundeten – Truppen zurück. Er kann sich auch dafür entscheiden, jetzt einige seiner verwundeten Truppen freiwillig aus dem Spiel zu nehmen, um deren Wundenmarker zurückzuerhalten.

Phase 1: Umstationierung einer Einheit (optional)

Zu Beginn seines Zuges hat der Spieler die Möglichkeit, 1 seiner Einheiten in ein **benachbartes eigenes Segment** zu bewegen. Dafür braucht er **keinen Befehlsmarker**. Eine Einheit kann also von dem Rückraum eines Sektors in den Rückraum eines benachbarten Sektors oder in die Frontzone desselben Sektors bewegt werden. Eine Einheit in der Frontzone eines Sektors kann also in eine Frontzone eines benachbarten Sektors oder in die Rückraumzone desselben Sektors bewegt werden.

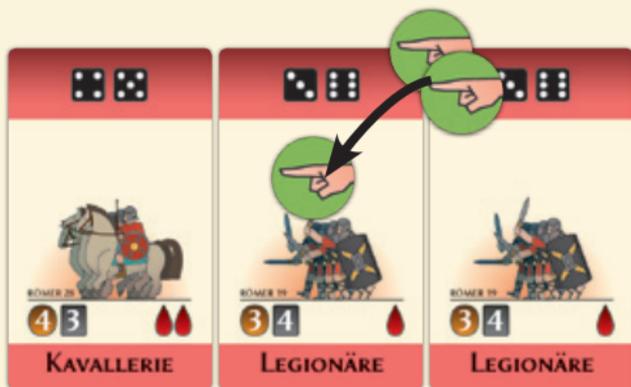
Hinweis: Mit einer Umstationierung kann die Gefechtszone weder betreten noch verlassen werden.

Einer Einheit, die umstationiert wurde, kann der Spieler in diesem Zug keine Befehle zuweisen.

Phase 2: Aktionen (zwingend)

Der Spieler muss in seinem Zug **mindestens** 1 Aktion mit einer Einheit durchführen. Das kostet ihn 1 oder mehr seiner **Befehlsmarker**. Um einer Einheit einen Befehl zu geben, muss der Spieler eine Anzahl Befehlsmarker ausgeben und auf die Einheit legen, die der der auf der Einheit bereits liegenden Anzahl Befehlsmarker $+1$ entspricht. Der Spieler kann pro Runde mehrere Male denselben Befehl geben, auch an dieselbe Einheit.

Beispiel: Wenn es auf einer Einheit noch keinen Befehlsmarker gibt, kostet es genau 1 Befehlsmarker, dieser Einheit einen Befehl zu geben. Dieser Einheit später in derselben Schlachtrunde einen weiteren Befehl zu geben, kostet $1+1=2$ weitere Befehlsmarker (siehe Abb.). Ein dritter Befehl kostet (da bereits 3 Marker auf der Einheit liegen!) $3+1=4$ weitere Befehlsmarker. Somit liegen 7 Marker auf dieser Einheit.



Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

1. Taktische Bewegung
2. Angriff
3. Gefecht fortführen
4. Gefecht verlassen
5. Beschießen
6. Spezialeigenschaft nutzen
7. Passen

Nicht alle Aktionen dürfen von allen Einheiten durchgeführt werden.

Aktion 1: Taktische Bewegung

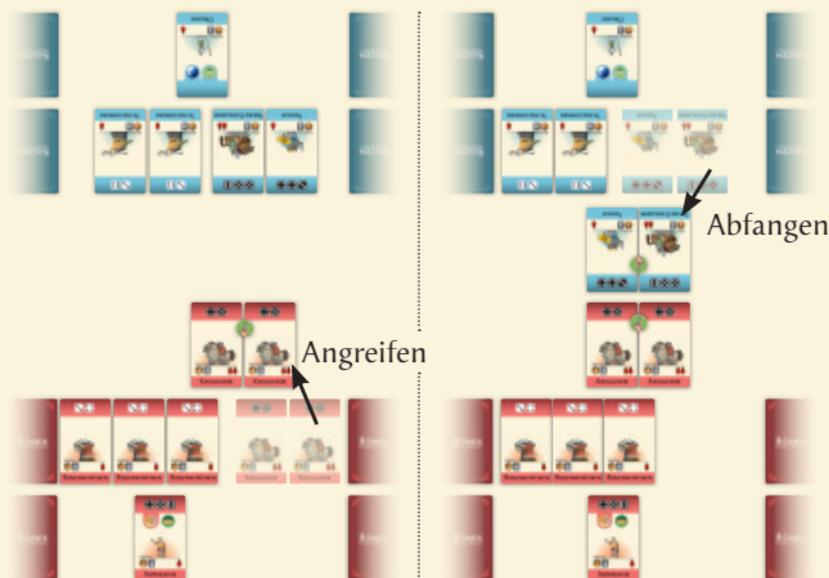
Eine Taktische Bewegung wird genau wie die Umstationierung einer Einheit durchgeführt (siehe oben S. 8). Sie dient dazu, eine eigene Einheit von einem Segment in ein benachbartes Segment zu bewegen. Gefechtszonen können durch eine Taktische Bewegung weder verlassen noch betreten werden.

Aktion 2: Angriff

Wenn eine Einheit **in der Frontzone** eines Sektors (schwarze) Gefechtswürfel auf mindestens einem Truppenplättchen aufgedruckt hat, darf diese Einheit angreifen. Ein Angriff wird durchgeführt, um eine Einheit **in der gegnerischen Frontzone** desselben Sektors in einen Kampf zu zwingen. Wenn eine Einheit angreift, wird sie einfach von der Frontzone **in die Gefechtszone** desselben Sektors vorgezogen.

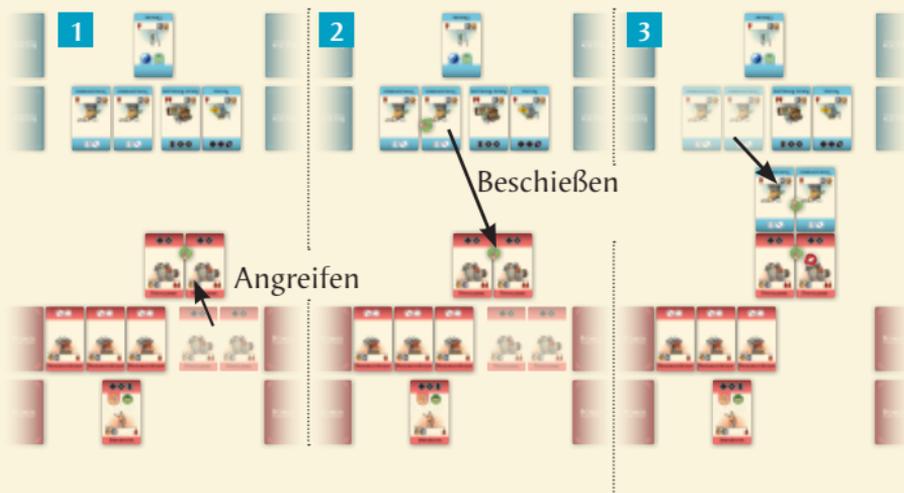
Dann hat der Gegner die Möglichkeit, eine der folgenden Reaktionen auszuwählen:

A. Eine angreifende Einheit abfangen, indem er einen Befehl an eine seiner Einheiten mit Gefechtswürfeln in seiner Frontzone desselben Sektors gibt, diese in die Gefechtszone vorbewegt und in Kontakt mit der angreifenden Einheit bringt (siehe „Gefecht“, S. 16).



B. Die angreifende Einheit beschießen, indem er einen Schussbefehl an eine seiner Einheiten mit (weißen) **Schusswürfeln** in seiner Frontzone desselben Sektors gibt und die angreifende Einheit beschießt. Das Beschießen wird normal abgehandelt (siehe „Aktion 5: Beschießen“, S. 20). Wenn nach dem Beschuss die angreifende Einheit noch überlebende Truppen aufweist, darf der aktive Spie-

ler eine der Einheiten seines Gegners aus dessen Frontzone oder der Gefechtszone dieses Sektors aussuchen und beide Einheiten miteinander in Kontakt in der Gefechtszone dieses Sektors bringen. Ein Gefecht wird durchgeführt (siehe „Gefechte“, S. 16).



C. Abwarten, indem er keiner seiner Einheiten einen Befehl gibt. Der aktive Spieler darf eine der Einheiten seines Gegners aus dessen Frontzone oder der Gefechtszone dieses Sektors aussuchen und beide Einheiten miteinander in Kontakt in der Gefechtszone dieses Sektors bringen. Ein Gefecht wird durchgeführt (siehe „Gefechte“, S. 16).

Achtung: Wenn der Gegner sich entscheidet, die angreifende Einheit abzufangen oder zu beschießen, ist dies noch nicht der Befehl seines folgenden Spielzugs. Nach dem Angriff und eventuellen anderen Aktionen führt der angegriffene Spieler ganz normal seinen Zug mit Umstationierung und Aktionen durch.

ANGREIFENDE EINHEITEN IN EINEM GEFECHT

Eine Einheit darf eine andere Einheit angreifen, die sich bereits in einem Gefecht befindet. Damit kommt es zu einer **Überzahlsituation**. Der Spieler darf die andere angreifende Einheit an die verteidigende Einheit anlegen, aber dieses Anlegen hat eigentlich keine weitere Bedeutung. Die Spieler führen ein normales Gefecht nach den Regeln durch. Es wird nur für eine Einheit gleichzeitig gewürfelt, die Treffer gehen nur auf eine einzige Einheit, und der Rückschlag (siehe „Gefecht“, S. 16) wird auch nur durch die angegriffene Einheit ausgeführt. Wenn eine Einheit angegriffen wird, die sich in einer Überzahlsituation befindet, wird das Gefecht in zwei getrennte aufgeteilt, so dass beide Spieler je 1 Einheit pro Gefecht haben (siehe Abb. 2).

Abb. 1

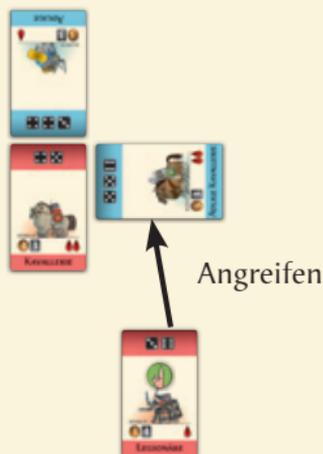
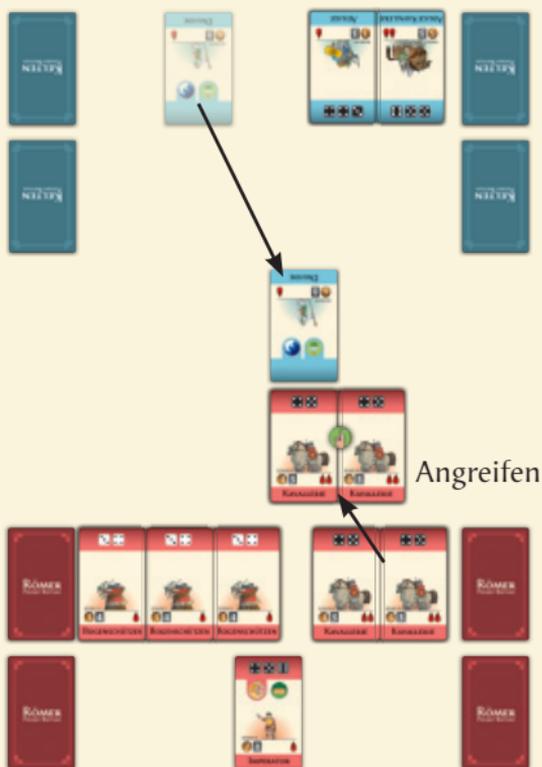


Abb. 2



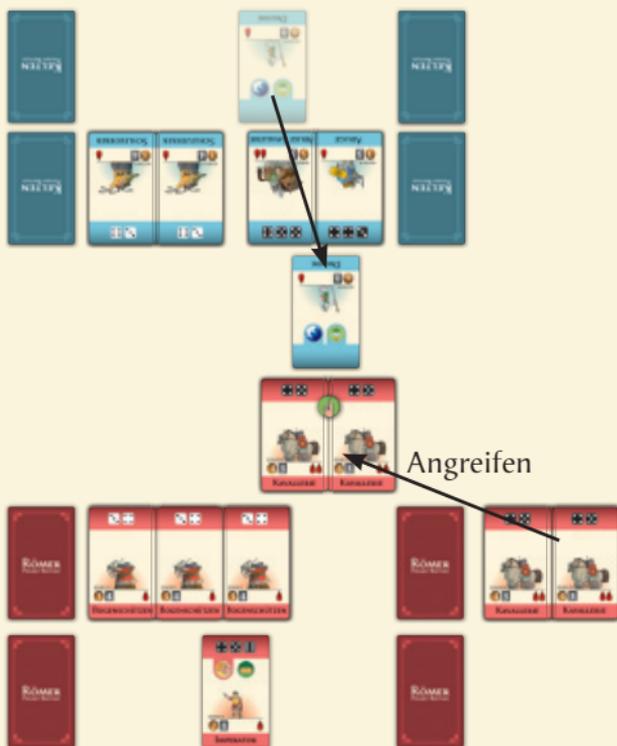
ANGRIFFE OHNE GEGNERISCHE EINHEIT IN DER FRONTZONE ODER GEFECHTSZONE

Wenn es keine gegnerischen Einheiten in der gegnerischen Frontzone oder der Gefechtszone dieses Sektors gibt, darf der Spieler eine Einheit **in der Rückraumzone** dieses Sektors des Gegners angreifen. Der Gegner darf in diesem Fall weder Abfangen noch Beschießen als Reaktion auf den Angriff wählen.



ANGRIFFE OHNE GEGNERISCHE EINHEIT IN DEM SEKTOR

Wenn es keine gegnerischen Einheiten in demselben Sektor gibt, darf der Spieler einen **Flankenangriff** gegen eine beliebige Einheit in der Gefechts-, Front- oder Rückraumzone eines angrenzenden Sektors machen. Der Gegner darf auch in diesem Fall weder Abfangen noch Beschießen als Reaktion auf den Angriff wählen. Wenn das Gefecht entschieden ist, wird die überlebende Einheit in die Frontzone des Sektors zurückgezogen, in dem das Gefecht stattgefunden hat (siehe „Gefecht“, S. 16).



Gefecht

Das Ergebnis eines Angriffs (außer, wenn die Einheit durch Beschießen vollständig vernichtet wurde) ist die Durchführung eines Gefechts zwischen 2 Einheiten, die sich jetzt in Kontakt zueinander befinden. Ein Gefecht wird wie folgt abgehandelt:

1. Der aktive Spieler wirft 1 **Würfel** für seine Einheit plus 1 weiteren Würfel, falls seine Einheit in diesem Spielzug angegriffen hat.
2. Er **vergleicht** die Ergebnisse der Würfelwürfe mit den Gefechtswürfeln, die auf den Truppenplättchen seiner Einheit aufgedruckt sind. Für jede **Übereinstimmung** zwischen Würfelwurf und einem Gefechtswürfel erzielt er 1 Treffer. Jeder Treffer fügt der gegnerischen Einheit 1 **Wunde** zu.

Beispiel 1: Eine Einheit hat die Gefechtswürfel 3, 3, 4, 4, 5 aufgedruckt. Für sie wird eine 4 gewürfelt. Das Ergebnis sind 2 Treffer (1 Würfelwurf mal 2 Gefechtswürfel).

Beispiel 2: Dieselbe Einheit wie oben wirft 2 Würfel, deren Augen eine 4 und eine 5 zeigen. Damit ist $2+1=3$ die Anzahl der Treffer.

3. Der Gegner **teilt** sofort die erlittenen Wunden den Truppen seiner Einheit **zu**. Eine Truppe wird aus dem Spiel entfernt, sobald ihr mindestens so viele Wunden zugewiesen wurden, wie sie Lebenspunkte (LP) besitzt.

Beispiel 1: Eine Einheit mit 2 Kavallerie (je 2 LP) und 1 Infanterie (1 LP) erhält 1 Wunde zugewiesen. Der Spieler kann entscheiden, seine Infanterie zu entfernen, eine Kavallerie zu entfernen (und somit 1 Lebenspunkt zu viel zu zahlen!), oder einer Truppe Kavallerie 1 Wunde zuzuweisen.

Beispiel 2: Dieselbe Einheit hat eine Truppe Kavallerie mit 1 Wunde. Später erhält diese Einheit eine weitere Wunde. Der Spieler kann sich nun entscheiden, die verwundete Kavallerie zu entfernen, einer weiteren Kavallerie eine Wunde zuzuweisen oder die Infanterie zu entfernen.

Beispiel 3 (zur Abb.): Der Spieler der Römer (rot) würfelt für seine Einheit und erhält eine 4, so dass er 2 Treffer erzielt. Der Spieler der Kelten entfernt die Adligen (für 1 Wunde) und teilt die 2. Wunde den Berittenen Adligen zu.



Für jede zugeteilte Wunde kann der Spieler eine seiner **Truppen entfernen** oder einen **Wundenmarker** auf Truppen mit mehr als 1 Lebenspunkt legen (siehe Abb. S. 17). Als Wundenmarker müssen die Spieler die Rückseiten ihrer Befehlsmarker nehmen, die sie in dieser Schlachtrunde noch nicht verwendet haben. Wenn es keine mehr gibt, nehmen sie Befehlsmarker, die auf ihren Einheiten liegen, und verwenden sie zur Wundenzuteilung. Sind auch dort keine mehr verfügbar (weil alle Befehlsmarker als Wundenmarker im Spiel sind), wird die Truppe entfernt, die den Wundenmarker bekommen hätte. Entfernt ein Spieler eine Truppe, auf der ein Wundenmarker platziert ist, legt er diesen zunächst beiseite. Er erhält ihn erst zu Beginn der kommenden Runde zurück.

1. Entfernte Truppen werden dem anderen Spieler ausgehändigt, so dass dieser die Aufstellungspunkte der ausgeschalteten gegnerischen Truppen mithalten kann.
2. Der Gegner darf mit seinen überlebenden Truppen zurückschlagen. Dieser **Rückschlag** funktioniert genau wie vorher beim Gefecht erklärt: Ein Würfel wird geworfen und das Ergebnis mit den Gefechtswürfeln verglichen, Wunden werden zugeteilt, vernichtete Truppen entfernt usw. Der Gegner muss seiner Einheit allerdings **keinen Befehl** geben.
3. Wenn am Ende eines Gefechts beide Einheiten noch **überlebende Truppen** haben, bleiben sie in Kontakt in der Gefechtszone. Wenn eine der beiden Einheiten komplett vernichtet wurde, wird die andere Einheit zurück zur eigenen Frontzone des Sektors zurückgezogen, in dem das Gefecht stattfand.

Aktion 3: Gefecht fortführen

Wenn sich zu Beginn seines Spielzuges 2 oder mehr gegnerische Einheiten bereits in Kontakt in der Gefechtszone befinden, kann der Spieler einer seiner beteiligten Einheiten den Befehl zum Fortführen des Gefechts geben. Das läuft genauso ab **wie ein Angriff**. (**Ausnahme:** Für den Angriff wird kein zusätzlicher Würfel gerollt.) Die Einheit des aktiven Spielers schlägt zuerst zu, der andere Spieler entfernt seine Verluste und hat dann gegebenenfalls seinen Rückschlag (für den er keinen Befehl geben muss).

Aktion 4: Gefecht verlassen

Wenn sich zu Beginn seines Spielzuges 2 oder mehr gegnerische Einheiten bereits in Kontakt in der Gefechtszone befinden, kann der Spieler einer seiner beteiligten Einheiten den Befehl zum Rückzug aus der Gefechtszone geben. Wenn er sich dafür entscheidet, hat der Gegner die Möglichkeit zu einem **Schlag** gegen die sich zurückziehende Einheit mit allen seinen an diesem Gefecht beteiligten Einheiten. Dies funktioniert genauso wie der Rückschlag (siehe S. 18), da er ebenfalls keine Befehle erfordert. Nachdem die dabei entstandenen Wunden zugeteilt wurden, darf der Spieler die überlebenden Truppen in seine Frontzone desselben Sektors **zurückziehen**. Der andere Spieler zieht seine nun frei gewordenen Einheiten ebenfalls in seine Frontzone desselben Sektors zurück.

Aktion 5: Beschießen

Wenn eine Einheit in der Frontzone eines Sektors **Schusswürfel** (weiße Würfel) auf einem beliebigen Truppenplättchen aufgedruckt hat, darf diese Einheit beschießen (d.h. sie hat Fernkampf). Beschießen funktioniert ähnlich dem Gefecht (siehe „Gefecht“, S. 16):

1. Der aktive Spieler benennt eine gegnerische Einheit, die in der Gefechtszone oder Frontzone **desselben Sektors** wie die beschießende Einheit ist.
2. Er wirft 1 Würfel und **vergleicht** das Ergebnis mit den Schusswürfeln, die auf den Truppen seiner beschießenden Einheit aufgedruckt sind. Für jede Übereinstimmung wird 1 Treffer erzielt.
3. Der Gegner **teilt** den Truppen der getroffenen Einheit 1 Wunde pro Treffer **zu**. Jede Truppe kann auch hier maximal so viele Wunden zugewiesen bekommen, wie sie Lebenspunkte hat. Sobald einer Truppe so viele Wunden zugeteilt wurden, wie sie Lebenspunkte hat, wird sie augenblicklich entfernt.

Für jede zugeteilte Wunde kann der Spieler eine seiner Truppen entfernen oder einen Wundenmarker auf Truppen mit mehr als 1 Lebenspunkt legen (siehe Abb. S. 17). Als Wundenmarker müssen die Spieler die Rückseiten ihrer Befehlsmarker nehmen, die sie in dieser Schlachtrunde noch nicht verwendet haben. Wenn es keine mehr gibt, nehmen sie Befehlsmarker, die auf ihren Einheiten liegen, und verwenden sie zur Wundenzuteilung. Sind auch dort keine mehr verfügbar (weil alle Befehlsmarker als Wundenmarker im Spiel sind), wird die Truppe entfernt, die den Wundenmarker bekommen hätte. Entfernt ein Spieler eine Truppe, auf der ein Wundenmarker platziert ist, legt

er diesen zunächst beiseite. Er erhält ihn erst zu Beginn der kommenden Runde zurück.

4. Entfernte Truppen werden dem anderen Spieler ausgehändigt, so dass dieser die Aufstellungspunkte der ausgeschalteten gegnerischen Truppen mithalten kann.

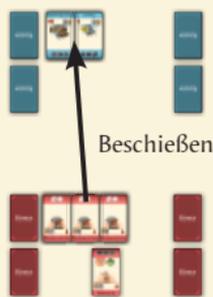
IN EIN GEFECHT HINEINSCHIESSEN

Ein Spieler kann eine gegnerische Einheit beschießen, die sich in einem Gefecht befindet. Er wirft seine Würfel für das Beschießen wie auf S. 20 beschrieben; die Treffer werden aber gleichmäßig (aufgerundet) auf alle an dem Gefecht beteiligten Einheiten aufgeteilt.



BESCHIESSEN OHNE GEGNERISCHE EINHEITEN IN DER FRONT- ODER GEFECHTSZONE

Befindet sich keine gegnerische Einheit in der Gefechts- oder gegnerischen Frontzone desselben Sektors wie die eigene schießende Einheit, darf der Spieler auf eine Einheit in der gegnerischen **Rückraumzone** dieses Sektors schießen.



BESCHIESSEN OHNE GEGNERISCHE EINHEITEN IN DEMSELBEN SEKTOR

Gibt es keine Einheiten in der Gefechtszone oder der gegnerischen Front- und Rückraumzone desselben Sektors, darf die beschießende Einheit auch eine gegnerische Einheit in der Gefechts- oder Frontzone eines **benachbarten Sektors** beschießen.



Aktion 6: Spezialeigenschaft nutzen

Eigenschaften sind spezielle Fähigkeiten einiger Truppen, die es ihnen erlauben, die normalen Regeln dieses Spiels zu verändern. Einige davon – die Spezialeigenschaften – benötigen einen **gesonderten Befehl**. (Normale Eigenschaften dagegen verwenden die Spieler im Rahmen anderer Befehle.) Diese Spezialeigenschaften können im ersten Zug des Spiels, den ja Spieler A durchführt, nicht eingesetzt werden.

Spezialeigenschaft



Aktion 7: Passen

Wenn ein Spieler in einem Spielzug keine Aktion durchführen will oder kann, darf er passen. Der Spieler muss 1 Befehlsmarker **beiseitelegen**; dieser gilt als verbraucht, als wenn er für eine Einheit verwendet worden wäre. Dann hat der andere Spieler seinen nächsten Spielzug.

Spielende und Gewinner

Das Spiel kann auf **2 Arten** enden:

1. Einer der Spieler **gibt auf**.

oder

2. Es endet am Ende der Schlachtrunde, in der einer der Spieler die **Hälfte oder mehr** der gegnerischen Truppen vernichtet hat (nach den Aufstellungspunkten der entfernten Truppen). Dieser Spieler gewinnt. Wenn beide Spieler die Hälfte oder mehr ihres Gegners vernichtet haben, gewinnt der Spieler mit der höheren Summe vernichteter Truppen (immer nach den Aufstellungspunkten gezählt). Kommt es hierbei zu einem **Gleichstand**, ist Spieler B (siehe „Aufstellung der Armeen“, S. 6) der Gewinner.

Impressum

Spiel design: Paolo Mori & Francesco Sirocchi

Grafik design und Illustrationen: Karim Chakroun

Übersetzung: Christian Stenner

Satz der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Z-Man Games Inc. © 2011 Z-Man Games, Inc.
Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de

Z-MAN
games



Pegasus Spiele