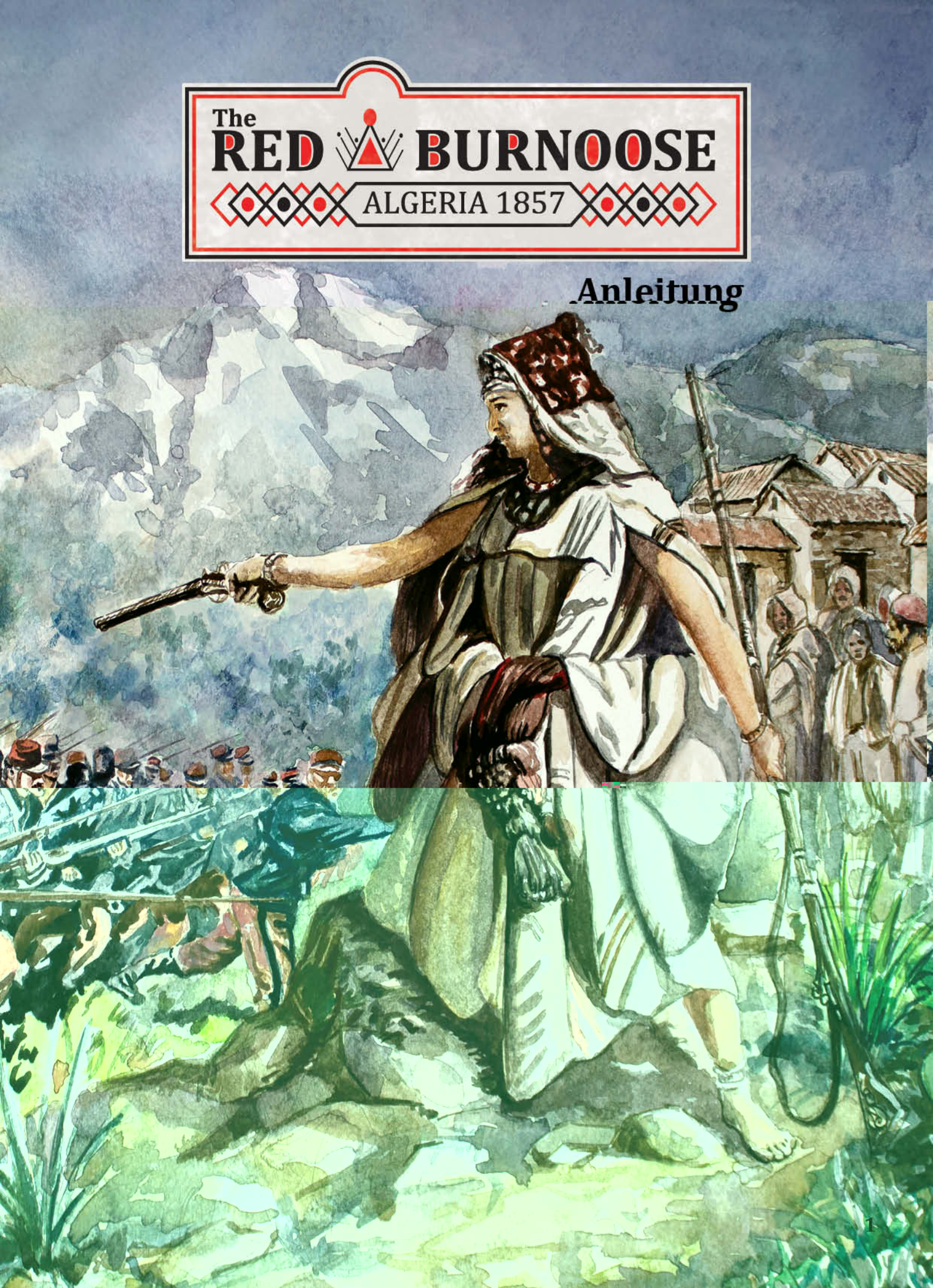
The RED BURNOOSE

ALGERIA 1857

Anleitung



The RED BURNOOSE
ALGERIA 1857

1 – 4 Spieler | 60 - 90 Minuten | Alter 14+

Material

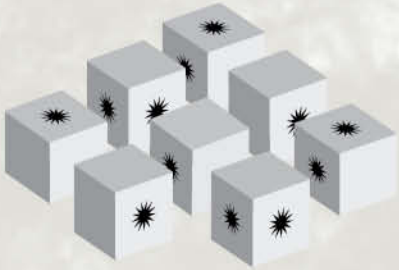
Startkarten

Anführerkarten *(8)*

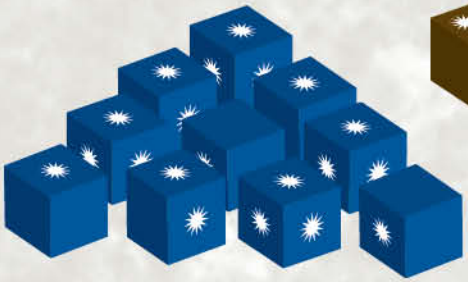
Erwerbbare Karten

Francomat-Karten

Spielerhilfe *(4)*



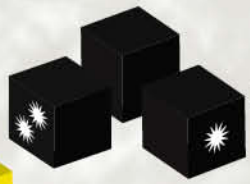
Mudschahidun-Kampfwürfel
(8 weiß)



Schützen-Kampfwürfel
(10 blau)

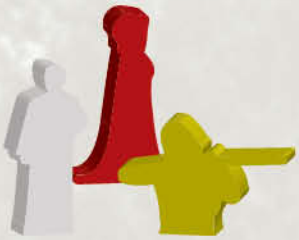
Kavallerie-Kampfwürfel
(6 braun)

Scharfschützen-Kampfwürfel
(4 gelb)



Artillerie-Kampfwürfel
(3 schwarz)

Mudschahidate-Kampfwürfel
(3 rot)



Anführer *(3)*

Französische Armee *(3)*

Armeestützpunkte *(3)*

Dorfkarten *(9)*

„Neu würfeln"-Marker *(12)*

„Unterworfen"-Marker *(4)*

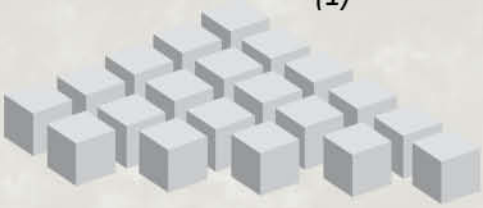
Artillerie *(6)*

Mudschahidate *(8)*

Befestigungen *(8)*

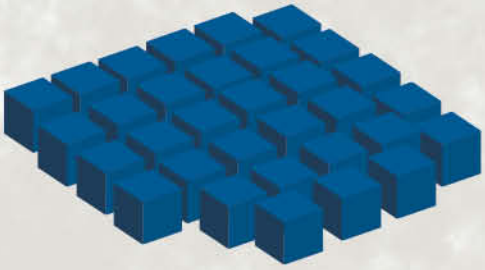
Rückzugsmarker *(1)*

Scharfschützen *(8)*



Mudschahidun *(20)*

Pioniere *(8)*



Schützen *(32)*

Kavallerie *(8)*

Spielplan

SYMBOLE

Einfluss

Kampfstärke

Nahrung

Werkzeuge

Waffen

Einsetzen (auf dem Spielplan)

1 Figur Fatma

1 Figur Omar

1 Figur Oussaid

Richtungssymbole

Artillerie

Kavallerie

Schütze

Pionier

Übersicht

Der rote Burnus: Algerien 1857 ist ein Kartenmanagement-Spiel für 1 bis 4 Personen. Vom Spielsystem („Francomat“) gesteuerte französische Truppen greifen an, ihr (die Berber) müsst euch dagegen gemeinsam und kooperativ zur Wehr setzen. Der Titel bezieht sich auf Fatma N’Soumer, eine Anführerin des Widerstands; ein roter Umhang war ihr Erkennungszeichen.

Das Kampfgebiet besteht aus 3 farbig markierten Regionen, die je nach Spielerzahl in Gebiete aufgeteilt werden (bei 3 Spielern sind Regionen und Gebiete identisch). „Deine“ Dörfer sind alle Dörfer in deinem Gebiet. Kampfeinheiten beider Seiten legt ihr in Form von Holzwürfeln auf den Spielplan. Berber müssen ihre Kampfeinheiten im Laufe des Spiels erst rekrutieren; sie halten sich immer in Dörfern auf (außer, kurz, während eines Hinterhaltes), Franzosen immer in einem Armeefeld; der Standort der ganzen Armee wird auf dem Spielplan durch 1 Figur markiert. Jede Armeefigur, die auf den Spielplan kommt, beginnt ihren Vormarsch an einem „Stützpunkt“ (einem der 3 pfeilförmigen Felder). Ihr benutzt eure Karten, um die Aktionen der Berber zu steuern; die Franzosen werden mittels eines eigenen Kartenstapels automatisch agieren, der auch die Spieldauer bestimmt.

Vorbereitung

Startkarten

Jeder von euch erhält einen identischen Startkartensatz: 2 Männer, 2 Frauen, 2 junge Männer, 1 junge Frau, 1 alter Mann, 1 alte Frau, 1 Jugendlicher, 1 Kind, 1 Handwerker.

Kartenmarkt

Teilt die erwerbbaren Karten in 8 offene Stapel: Mudschahid, Scharfschütze, Olivenhain, Feigenhain, Waffen, Werkzeuge, Markt und Befestigung. Ihr könnt sie im Laufe der Partie aus dem Kartenmarkt erwerben.

Spielplan und Dörfer

Legt den Spielplan mittig auf den Tisch und legt den Kartenmarkt daneben aus. Bei weniger als 4 Spielern entfernt Karten aus den Scharfschützen- und Mudschahidunstapeln: Es dürfen **pro Spieler** nur 2 Scharfschützen bzw. 5 Mudschahidun im Stapel sein (entfernt auch die überzähligen Einheitenwürfel). Dann nimmt jeder seine Startkarten auf die Hand (legt überzählige Startkartensätze zurück in die Schachtel). Gebt jedem Spieler 2 Mudschahidate-Würfel, platziert sie in eigenen Dörfern und legt die übrigen zurück in die Schachtel. Legt die übrigen Figuren, Würfel und Kampfwürfel bereit. Solopartien werden als 3-Spieler-Partie aufgebaut (du spielst alle 3 Regionen).

Jeder nimmt sich die Dorfkarten für alle seine Dörfer (s. Tabelle unten) und legt sie offen vor sich aus. Nehmt euch dann die zusätzlichen Karten und „Neu würfeln"-Marker wie auf der Dorfkarte angegeben.

Startgebiete:
1 Spieler: Du spielst alle 9 Dörfer.

2 Spieler: Das Dorf Ath Yenni ist bereits französisch, legt 1 Schützen hinein (er bleibt dort als Marker für den Rest der Partie und tut nichts). 1 Person spielt die Region Thaqvilth Ath Irathen (braun) und das Dorf Ain El Hammam, die andere spielt die Region Thaqvilth Ath Ijjeur (grün) und das Dorf Ath Ouacif.

3 Spieler: 1 Person spielt die Region Thaqvilth Ath Menguellat (blau), die 2. spielt Thaqvilth Ath Irathen (braun) und die 3. spielt Thaqvilth Ath Ijjeur (grün).

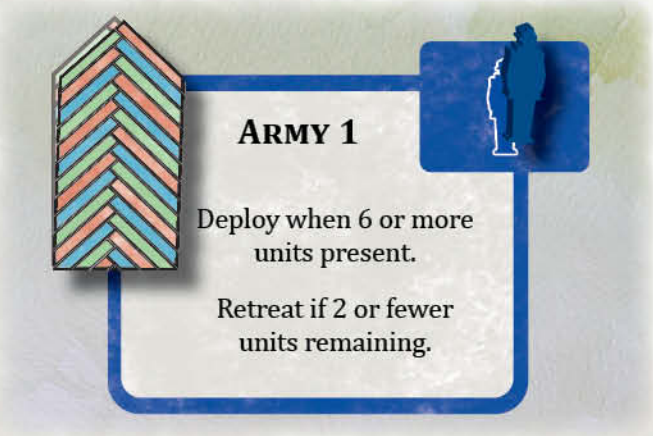
4 Spieler: 1 Person spielt die Dörfer Irdjen und Larbaa ath Irathen, die 2. spielt Mekla und Ain El Hammam, die 3. spielt Ath Ouacif und Ath Yenni und die 4. spielt alle 3 Dörfer der Region Thaqvilth Ath Ijjeur (grün).

Anführer

Jeder erhält zufällig 2 Anführerkarten, wählt 1 davon und legt den anderen zurück in die Schachtel. Falls die Anführerkarte zusätzliche Startkarten zeigt, fügt diese eurem Kartensatz hinzu und nehmt die entsprechenden Einheitenwürfel oder Figuren (siehe Seite 8).

Der Francomat

Mischt die Francomat-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Stellt auf jedes Armeefeld die passenden Armeefigur und legt die 3 Armeestützpunkte zufällig und verdeckt auf die 3 Armeefelder.



Falls ihr zu zweit spielt: Legt die obersten 4 Francomat-Karten vom Stapel unbesehen zurück in die Schachtel.

Jeder von euch deckt jetzt 1 Francomat-Karte auf und legt alle Einheiten gemäß den Symbolen unten rechts in das Armeefeld 1 (die Einheiten einer Karte werden nie aufgeteilt); ignoriert den Kartentext. Sobald Armee 1 ihre Einsetzstärke (gemäß Armeefeld) erreicht hat, platziert die Einheiten weiterer Karten bei Armee 2 usw., bis ihr die gezogenen Karten abgehandelt habt. Werft die Karten ab.

Nachziehstapel

Jeder mischt jetzt seinen kompletten Kartensatz einschließlich der Anführer und der Karten, die von Dörfern und Anführern hinzugekommen sind. Ihr zieht zu Beginn jeder Runde 5 Karten. Jeder spielt ausschließlich mit den eigenen Karten und hat eigene Nachzieh- und Abwurfstapel. Legt neu erworbene Karten auf den eigenen Abwurfstapel. Musst du Karten ziehen und dein Nachziehstapel ist leer, mische den Abwurfstapel als neuen Nachziehstapel.

Ablauf der Partie

Ihr spielt jede Runde in dieser Reihenfolge:

1 Spieler: siehe Soloregeln und Francomat-Ausnahmen im Anhang.

2 Spieler: Spieler 1, Spieler 2, Francomat.

3 Spieler: Spieler 1, Spieler 2, Francomat, Spieler 3, Francomat.

4 Spieler: Spieler 1, Spieler 2, Francomat, Spieler 3, Spieler 4, Francomat.

Wenn du das Spiel schwieriger machen willst, lass den Francomaten nach jedem Spieler einen Zug machen statt wie in der Liste angegeben. Es wird noch schwieriger, falls du zu Spielbeginn auf die Karten und Marker verzichtest, die dir gemäß deinen Dörfern zustehen. Extrem schwierig wird es, falls du dann auch auf die Karten deines Anführers verzichtest.

In jeder Runde spielst du deine Handkarten gemäß diesem Ablauf:

Führe zuerst aus den 4 möglichen Aktionen bis zu 3 gleiche oder verschiedene Aktionen aus:

Karteneffekt nutzen

Führe den auf der Karte beschriebenen Effekt aus (Details siehe Anhang) und wirf die Karte ab.

Karten mit dem „Einsetzen"-Symbol geben dir einmalig eine Einheit, sobald du die Karte erhältst (zu Spielbeginn oder durch Kauf, nicht beim Nachziehen vom Stapel). Lege die Einheit (Holzwürfel) auf den Spielplan wie auf der Karte angegeben. Erhältst du „Neu würfeln"-Marker, nimm sie in deinen eigenen Vorrat; du darfst sie sofort in jedem Kampf oder Hinterhalt einsetzen, in den du selbst verwickelt bist. Jeder Marker erlaubt dir, 1 eigenen oder französischen Kampfwürfel erneut zu werfen.

Reserve bilden

Lege 1 Karte in eines deiner Dörfer ODER nimm alle Karten aus 1 Dorf auf die Hand zurück.

Diese Karten sind vorübergehend aus dem Spiel, bis du sie zurück auf die Hand nimmst. Dann darfst du sie sofort wieder spielen, auch erneut als Reserve, falls du noch Aktionen übrig hast.

Viele Karten geben dir einen Vorteil, wenn du sie als Reserve „in ein Dorf spielst".

Hinterhalt legen

Wirf 1 Mudschahid- oder Scharfschützenkarte und 1 Waffenkarte ab, um 1 französische Armee deiner Wahl zu überfallen. Die Armee muss auf einem Weg

Susan kontrolliert Mekla (Region Thaqvilth Ath Irathen, braun) und kann der französischen Armee einen Hinterhalt legen. Lauren kontrolliert Ain El Hammam (Region Thaqvilth Ath Menguellat, blau) und kann keinen Hinterhalt legen, weil alle Wege, die von ihrem Dorf zu der Armee führen, durch fremde Regionen gehen.

sein, der in eines deiner Dörfer führt. Zwischen dem Dorf und der Armee dürfen Wegpunkte sein, aber kein fremdes Dorf.

Bewege beliebig viele Mudschahidun, Anführer und/ oder Scharfschützen von 1 deiner Dörfer zum Ort des Überfalls. Mudschahidate dürfen nicht teilnehmen.

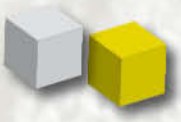
Wirf die Kampfwürfel deiner Truppe und entferne für jeden Treffer 1 französische Einheit **deiner Wahl;** für einen Angriff aus dem Hinterhalt gilt **nicht** die Trefferpriorität der Kampftabelle (KT). Die verbliebenen Franzosen werden einen Gegenangriff machen (selbst wenn ihre Stärke unter ihren Rückzugswert gefallen ist).

Gegenangriff: Wirf für die verbliebenen Franzosen **halb so viele** Kampfwürfel (aufgerundet) wie die Angreifer ODER 1 Würfel pro französischer Einheit, was immer **weniger** ist. Du entscheidest, welche der verbliebenen französischen Einheiten würfeln. *(siehe Seite 14.)*

Entferne pro Treffer 1 Berber-Einheit; benutze dafür die Trefferpriorität gemäß KT. Bewege dann die übrigen Berber in 1 eigenes Dorf deiner Wahl.

Einheiten verlegen

Bewege beliebig viele Mudschahidun und Scharfschützen aus 1 deiner Dörfer in 1 anderes.



Andere Arten von Einheiten kannst du nicht verlegen.

Beispiel für einen Zug: Susanne hat auf der Hand je 1 Mudschahid, Kind, Mann, jungen Mann und alte Frau. Zuerst spielt sie das Kind in das Dorf Soumeur. Sie darf dafür 2 Karten nachziehen: Sie zieht 1 Waffe und einen weiteren Mudschahid. Als 2. Aktion wirft sie die Waffe und 1 Mudschahid ab, um einen Hinterhalt für die französische Armee zu legen, die sich vom Tirourdapass her nähert. ***Fortsetzung auf Seite 8.***

Fortsetzung von Seite 7: Sie lässt die Berber aus Akbil angreifen: 2 Mudschahidun und Omar Oussaid greifen 4 Schützen, 1 Pionier und 1 Kavallerie an. Omar Oussaid und 1 Mudschahid treffen, und Susan entfernt 1 Schützen und die Kavallerie. Die Franzosen antworten mit 2 Schützenwürfeln, aber beide treffen nicht. Das macht Susan optimistisch. Als 3. und letzte Aktion wirft sie den jungen Mann ab, um 1 Mudschahid von Iferhounen in das Dorf Ath Ouacif zu verlegen, das Lauren kontrolliert; dieses Dorf ist nur schwach verteidigt, und eine französische Armee nähert sich. Am Ende ihres Zuges hat Susan noch 1 Mudschahid, 1 Mann und 1 alte Frau auf der Hand.

Nachdem du deine (max. 3) Aktionen abgeschlossen hast, darfst du übrige Handkarten benutzen, um bis zu 2 neue Karten zu erwerben (s. u.).

Karten erwerben

Sieh dir die Ressourcen *(Einfluss, Kampfstärke, Nahrung, Waffen, Werkzeuge)* auf deinen Handkarten an. Sie stehen dir zur Verfügung, um bis zu 2 Karten aus dem Kartenmarkt zu kaufen. Wirf danach alle Handkarten ab, egal wie viel du gekauft hast. Karten in Dörfern (z. B. Reserve) bleiben liegen.

Falls erworbene Karten es verlangen, lege entsprechend Einheiten auf den Spielplan oder nimmt Marker.

Lege die gekauften Karten auf den Abwurfstapel.

Du musst nicht alle 3 Aktionen verwenden. Auch Kartenkäufe sind immer freiwillig.

Beispiel: Nach ihren Aktionen hat Susan noch 1 Mudschahid, 1 Mann und 1 alte Frau auf der Hand. Zusammen liefern sie 5 Einfluss, 6 Kampfstärke und 1 Nahrung. Unter den ausliegenden Karten ist ein Mudschahid, der 4 Einfluss, 4 Kampfstärke und 1 Nahrung kostet. Susan kauft ihn, legt seine Karte auf ihren Abwurfstapel und den Würfel in das Dorf Soumeur. Mit den übrigen 1 Einfluss und 2 Kampfstärke kann sie nichts mehr kaufen, also beendet sie ihren Zug.

Der Zug des Francomat

(Soloregeln im Anhang beachten)

Deckt die oberste Karte vom Francomat-Stapel auf.

Fügt alle Einheiten, die die Karte zeigt, der gleichen Armee hinzu. Priorität hat die Armee mit der niedrigsten Nummer, die **noch nicht eingesetzt** ist (d. h. das Stützpunktplättchen ist noch verdeckt).

Sind alle Armeen eingesetzt, verstärkt mit den Einheiten 1 zurückgezogene Armee; die stärkste Armee hat Priorität. Sind alle Armeefiguren auf dem Spielplan, legt die Einheiten in das Feld „Etappe" (Reinforcement). Solche Einheiten schließen sich ab der nächsten Runde stets vollständig der nächsten Armee an, die sich zurückzieht.

Führt jetzt weitere Anweisungen der Karte aus. Prüft als nächstes, ob eine neue Armee einsatzbereit ist. Falls du eine Karte „entfernen" sollst, nimm sie von der Hand, dem Nachziehstapel, dem Abwurfstapel oder aus einem Dorf und entferne sie aus der Partie. Hast du den Nachziehstapel durchsucht, mische ihn neu.

Das ist der Fall, sobald im Armeefeld genügend Einheiten (egal welchen Typs) stehen, um die Einsetzstärke zu erreichen. Deckt dann das Stützpunktplättchen auf und stellt die Armee(figur) auf das entsprechenden Stützpunktfeld auf dem Spielplan. Die Einheiten-

würfel bleiben immer im Armeefeld (bis sie im Kampf fallen).

Als nächstes bewegt sich jede Armee auf dem Spielplan um 1 Schritt (d. h. bis zum nächsten Wegpunkt oder Dorf). Jede Armee bewegt sich in Richtung des nächsten nicht unterworfenen Dorfes. Bei gleicher Entfernung gilt die unten abgebildete Priorität:

Diese Optionen sind in dem Flussdiagramm am Ende der Anleitung grafisch dargestellt. *(siehe Seite 14.)*

Ist die Armee in einem Dorf, das geflohen ist, greift sie das nächste Dorf des **gleichen** Gebietes an.

Ist die Armee in einem unterworfenen Dorf, greift sie das nächste Dorf eines nicht vollständig unterworfenen Gebietes an.

Trifft beides nicht zu, wählt die Armee den Weg zum nächsten Richtungssymbol, das dem Richtungssymbol der Francomat-Karte gleicht (roter Kreis/blaues Dreieck).

Eine Armee geht niemals den gleichen Weg zurück, den sie gekommen ist. Ausnahme: Nach Irdjen führt nur 1 Straße, die sie auch für den Rückweg benutzen muss.

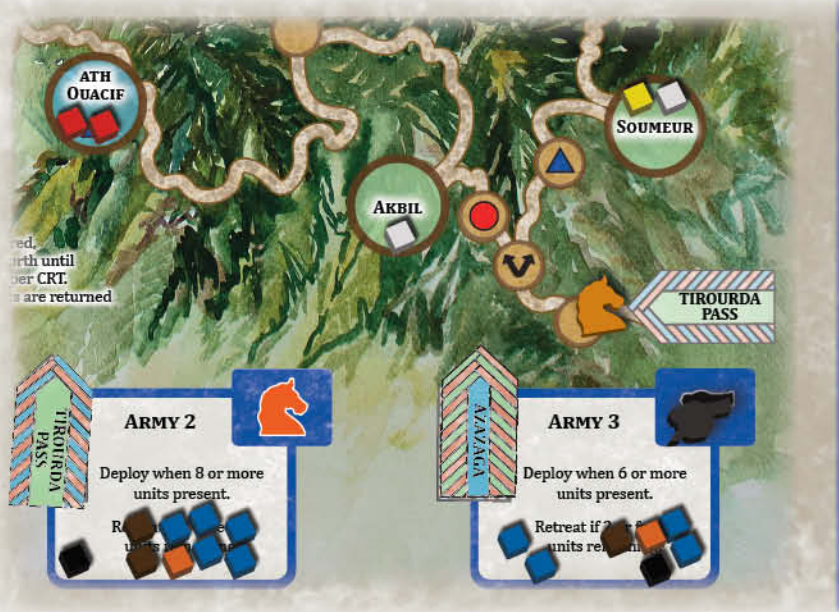
Falls eine Armee ein Dorf betreten will, in dem Befestigungen sind, setzt sie zunächst ihre Pioniere ein:

Jeder Pioniereinheit entfernt 1 Befestigung; sowohl die Befestigung als auch der Pionierwürfel gehen zurück in den Vorrat. Wurden dadurch alle Befestigungen aus dem Ort entfernt, bewegt sich die Armee sofort in das Dorf.

Falls danach noch Befestigungen übrig sind, entfernt jede Befestigung einzeln und legt dafür jeweils 1 Einheit aus der Armee zurück in den Vorrat (zuerst Schützen, dann Artillerie, dann Kavallerie).

Der Rest der Armee bleibt auf dem Wegabschnitt vor dem Dorf stehen. **Solange eine Armee so vor einem Dorf steht, könnt ihr dort keine Befestigung anlegen.**

Sobald eine Armee ihre letzte Einheit verliert, bleiben übrige Befestigungen im Dorf, und die Armee zieht sich zurück (stellt die Figur auf das Armeefeld).



Der Francomat ist am Zug. Die Karte liefert 2 Schützen für eine nicht eingesetzte Armee und (gemäß Text) 1 Artillerie für Armee 2. Das Richtungssymbol ist ein Kreis. Die Armeen 1 und 2 sind bereits im Einsatz, also bekommt Armee 3 die Schützen und hat damit 7 Einheiten – sie wird also in diesem Zug eingesetzt. Die Artillerie fügt ihr der Armee 2 hinzu, die bereits im Einsatz ist. ***Fortsetzung unten.***

Jetzt bewegen sich die Armeen. Armee 1 bewegt sich um 1 Feld und steht dann auf dem Wegpunkt direkt vor Ath Ouacif und Ath Yenni. Armee 2 bewegt sich vom Tiroudapass 1 Schritt zur Weggabel vor Soumeur und Akbil. Armee 3 wird in Azazaga eingesetzt und bewegt sich zum 1. Wegpunkt von dort. Keine Armee brauchte eine Richtungsentscheidung zu fällen.

Die Franzosen greifen jetzt jedes Dorf an, in dem eine Armee steht.

Gibt es kein solches Dorf, endet der Zug des Francomaten jetzt.

Jetzt folgen die Kämpfe, soweit erforderlich, in der Reihenfolge Armee 1 – 2 – 3. Achtet auf Geländeeinflüsse gemäß Dorfkarte und nehmt ggf. „Neu würfeln"-Marker. Handelt jeden Kampf gemäß Kampftabelle (KT) in diesen Schritten ab:

Artillerie: Werft 1 schwarzen Kampfwürfel pro **Artillerieeinheit.** Ermittelt Treffer und entfernt Berbereinheiten gemäß KT.

Scharfschützen: Werft 1 gelben Kampfwürfel pro **Scharfschütze.** Ermittelt Treffer und entfernt Armeeeinheiten gemäß KT.

Dann werfen die übrigen Berber zusammen ihre Kampfwürfel und handeln das Ergebnis gemäß KT ab. Danach würfeln die verbliebenen französischen Schützen und Kavallerie zusammen ihre Kampfwürfel und handeln das Ergebnis gemäß KT ab. Führt diesen Schritt so oft aus, bis eine Seite vernichtet ist oder sich zurückzieht (Artillerie und Scharfschützen feuern nicht noch einmal).

Wendet Wurfwiederholungen jeweils direkt nach dem Wurf an. Für 1 „Neu würfeln"-Marker darfst du 1 eigenen oder 1 französischen Kampfwürfel neu werfen, aber nur, wenn du an dem Kampf selbst beteiligt bist.

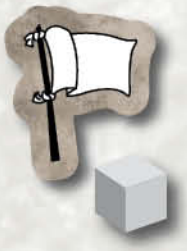
Entfernt für jeden Treffer 1 Einheit in der Reihenfolge der Trefferpriorität gemäß KT. Nehmt gefallene Berber (würfel) aus der Partie, die entsprechenden Karten bleiben im Spiel. Gefallene Anführer(figuren) gehen zurück in den Vorrat und können gemäß der Anweisung auf ihrer Karte wieder eingesetzt werden. Gefallene Franzosen gehen zurück in den Vorrat.

Auf Rückzug/Unterwerfung prüfen

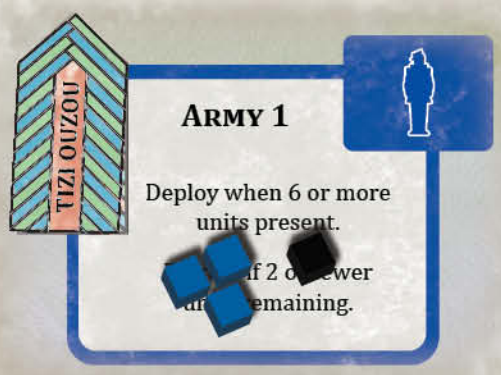
Jede Armee zieht sich zurück, sobald ihre Stärke (Zahl der Einheiten) auf oder unter den Rückzugswert gemäß Armeefeld fällt. Stellt die Armeefigur in das Armeefeld.

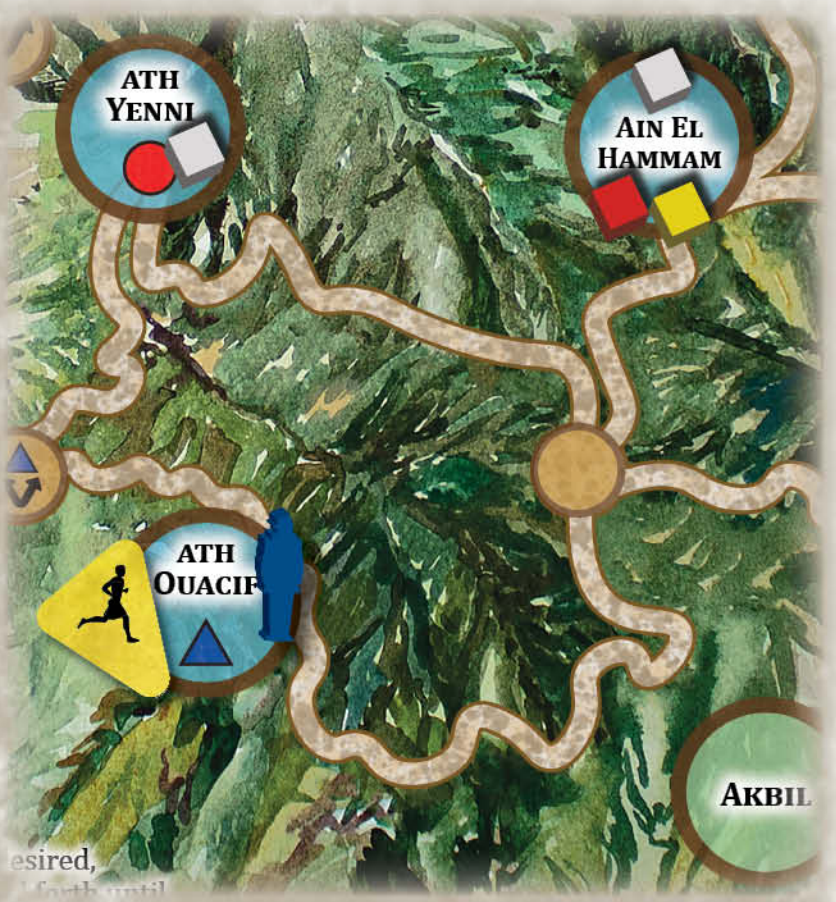
Berber können sich nur zurückziehen, falls in dem Dorf weder Kinder noch Jugendliche sind UND sie den Rückzugsmarker noch haben. Ziehen sie sich zurück (das geht auch zwischen zwei Kampfrunden), wirft der Besitzer alle Karten aus dem Dorf ab, versetzt die Berbereinheiten in ein anderes Dorf seines Gebietes und legt den Rückzugsmarker in das aufgegebene Dorf. Es gilt als unterworfen. Franzosen passieren es wie einen Wegpunkt.

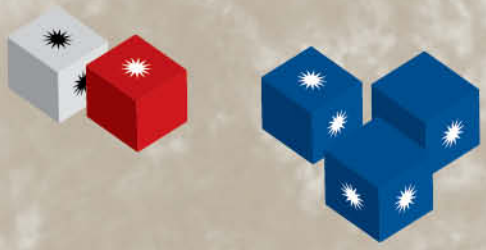
Falls durch einen Kampf alle Berber in einem Dorf eliminiert werden, ist der Besitzer (Spieler) aus der Partie und gibt alle seine Karten ab. Er legt in jedes Dorf seines Gebietes 1 „Unterworfen"-Marker. Seine Mudschahidun(würfel) aus anderen Dörfern schließen sich der siegreichen französischen Armee an (sie benutzen weiterhin die weißen Kampfwürfel), seine Mudschahidate (Holzwürfel) verlassen die Partie. Die Franzosen platzieren keine Einheiten in unterworfenen Dörfern; Berber können unterworfene Dörfer jedoch nicht betreten.



Damit sie etwas zu tun hat, kann diese Person ab jetzt die Francomat-Züge ausführen.







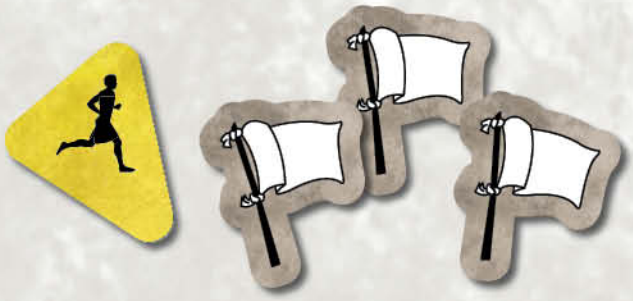
Der Francomat ist am Zug. Gemäß der gezogenen Karte kommen 1 Pionier und 2 Schützen ins Spiel; das Richtungssymbol ist ein Dreieck. Alle 3 Armeen sind bereits im Einsatz, also gehen die Einheiten in das Verstärkungsfeld. Armee 1 ist an einer Weggabel; das Richtungssymbol schickt sie zum Angriff auf Laurens Dorf Ath Ouacif. Die Armee hat 4 Schützen, 2 Kavallerie und 1 Artillerie. In Ath Ouacif sind 2 Mudschahidun, 1 Scharfschütze und 1 Mudschahida. Die Karte Ath Ouacif sagt, dass das Dorf bewaldet ist; Lauren bekommt vor dem Kampf daher 1 „Neu würfeln"-Marker. Die Artillerie wirft zuerst: 2 Treffer. Schlechter kann der Start kaum sein, also nutzt Lauren die Wurfwiederholung. Diesmal erzielt die Artillerie nur 1 Treffer; Lauren muss 1 Mudschahid entfernen. Als nächstes kommt der Scharfschütze, auch er erzielt 1 Treffer; Armee 1 muss 1 Kavallerie entfernen. Im nächsten Teil des Kampfes dürfen die Berber ihre Treffer vor den Franzosen anbringen: Die Berber würfeln und erzielen 2 Treffer; die Armee 1 verliert 1 Kavallerie und 1 Schützen, ihr bleiben 3 Schützen und 1 Artillerie. Dann würfeln die Franzosen, und 1 Schütze trifft. Die Berber im Dorf verlieren 1 Mudschahid, ihnen bleiben 1 Scharfschütze und 1 Mudschahida zur Verteidigung des Dorfes. Die Armee 1 zieht sich gemäß Armeefeld erst zurück, wenn sie noch max. 2 Einheiten hat; der Kampf würde weitergehen, aber Lauren hat Angst, angesichts der Übermacht ihren wertvollen Scharfschützen zu verlieren. Der Rückzugsmarker ist noch verfügbar, und sie legt ihn in das Dorf. Die Frau, die noch in Ath Ouacif ist, geht in Laurens Abwurfstapel, der Scharfschütze und die Mudschahida ziehen sich nach Ain El Hammam zurück. Der Kampf um Ath Ouacif ist zu Ende. Die Berber können sich in dieser Partie nicht noch einmal zurückziehen.

Kampftabelle (KT):

Kampftabelle (KT)

EINHEIT/TREFFERPRIORITÄT	1-2	3	4	5	6
Kavallerie *(1)*					✸✸
Schützen *(2)*			✸	✸	✸
Artillerie *(3)*				✸	✸✸
Pioniere *(4)*					
Mudschahidun *(1)*			✸	✸	✸
Scharfschützen *(2)*		✸	✸	✸	✸
Mudschahidate *(3)*				✸	✸✸
Anführer *(4)*	gemäß Anführerkarte				

Ende der Partie



Die Franzosen gewinnen, sobald 1 Berber-Spieler aus der Partie ist und die Berber den Rückzugsmarker eingesetzt haben, ODER sobald 2 Berber-Spieler aus der Partie sind. Schaffen die Franzosen das nicht, gewinnen die Berber gemeinsam am Ende der Runde, in der der Francomat-Kartenstapel leer geworden ist.

Anhang 1 – Tipps

Die Platzierung der Einheiten entscheidet das Spiel. Versucht, eure Einheiten günstig einzusetzen und denkt daran, dass ihr Aktionen zur Verlegung von Einheiten benötigen werdet, z. B. zur Verstärkung von Schlüsselpositionen.

Denkt daran, dass ihr gemeinsam spielt! Denkt nicht nur an die Dörfer eures Gebietes, das kann katastrophal enden. Versucht, eure Einheiten im Rahmen einer Gesamtstrategie einzusetzen.

Es ist verlockend, überwiegend Mudschahidun zu erwerben, aber das führt irgendwann zu Problemen. Beschafft euch rechtzeitig Waffen und Befestigungen, das gibt euch später mehr Optionen!

Anhang 2 – Karten

Startkarten

Handwerker:

Beim Kartenkauf zusammen mit einer Werkzeugkarte gespielt: Die Werkzeugkarte gewinnt 3 Einfluss zusätzlich.

Kind

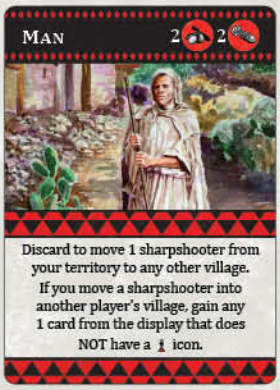
In ein Dorf gespielt: Du darfst sofort entweder 2 Karten ziehen oder 1 Karte aus diesem Dorf in ein anderes eigenes Dorf bewegen.

Alter Mann

Falls in ein Dorf mit Mudschahid oder Scharfschütze gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Alte Frau

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 andere Karte aus diesem Dorf auf die Hand. Du darfst sie sofort nutzen, falls du die Aktion dafür übrig hast.

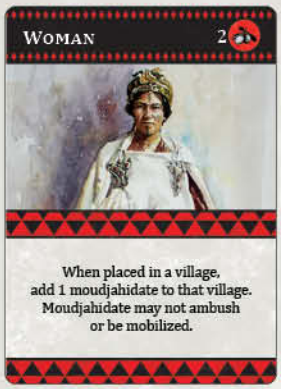


Mann

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

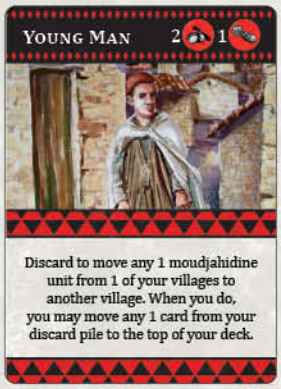
Jugendlicher

In ein Dorf gespielt: Ziehe 3 Karten, behalte 1 und wirf die anderen ab.



Frau

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

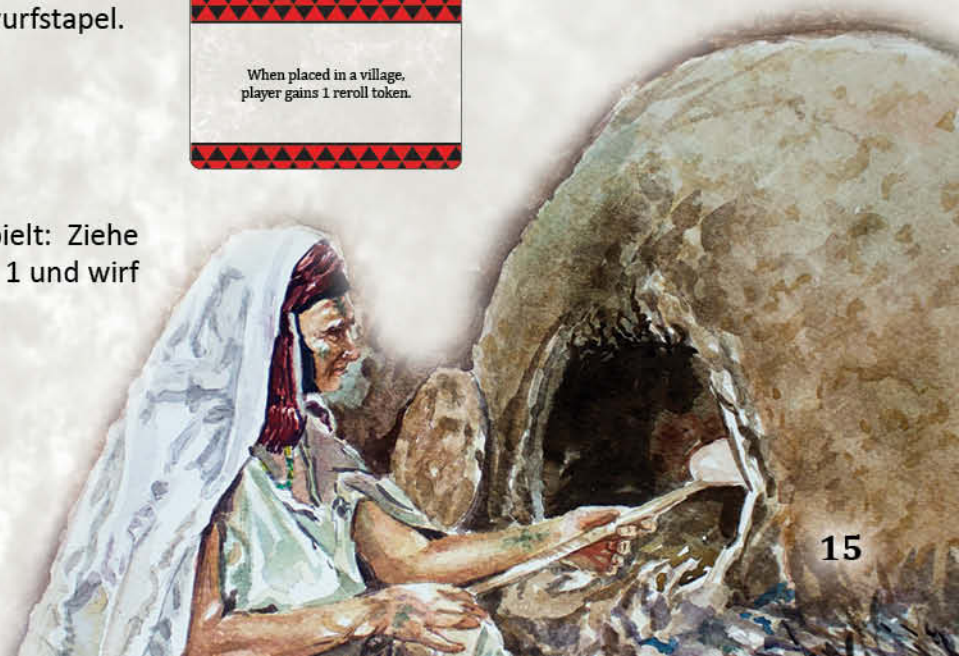


Junger Mann

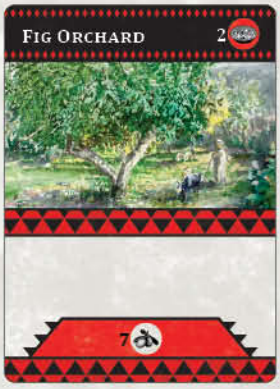
Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Mudschahid in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes Dorf bewegen. Hast du das getan, darfst du 1 Karte deiner Wahl vom Abwurfstapel oben auf den Nachziehstapel legen.

Junge Frau

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.



Erwerbbare Karten

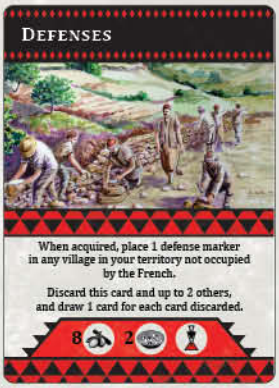


Feigenhain

Auf ein Dorf zu spielen. Kein Soforteffekt.

Olivenhai

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.



Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen: Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der ,,Befestigung" -Karte) je 1 neue.

Mudschahid

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel. Siehe Seite 6).

Waffen

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

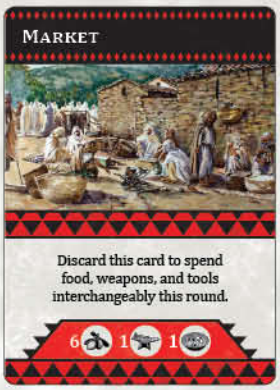
Scharfschütze

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel, Seite 6).

Werkzeuge

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab.

Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.



Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

Anführer

Fatma N'Soumer

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die rote Figur „Fatma" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist. Der Besitzer des Dorfes erhält 1 „Neu würfeln"-Marker.

Im Kampf gilt Fatma als Mudschahida. Du darfst sie jedoch auch in Hinterhalten einsetzen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 2 Mudschahidun und setze sie sofort ein.

Oumouhand n'ath Freh

Falls er an einem Hinterhalt teilnimmt: Füge 1 weißen Kampfwürfel hinzu. Oumouhand darf nicht alleine einen Hinterhalt legen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Mudschahid und setze ihn sofort ein.

Sidi Tahar

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Mudschahid und 1 Scharfschützen und setze sie sofort ein. Nimm dir 1 Waffenkarte. (Sidi Tahar war ein Bruder von Fatma.)

Mouhand Ouchikhoum

Sobald du ihn auf die Hand nimmst: Ziehe 1 zusätzliche Karte.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Markt und 1 Feigenhain.

Omar Oussaid

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die gelbe Figur „Oussaid" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist.

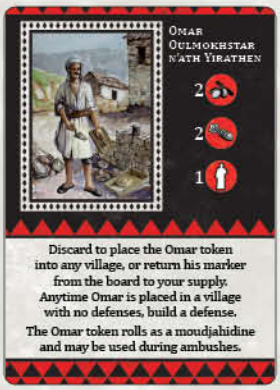
Oussaid kämpft als Scharfschütze und darf an Hinterhalten teilnehmen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Werkzeugkarte

L'homme à la Mule

Du darfst den „Mann auf dem Maultier" (Sherif Boubaghla) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die obersten 2 Karten des Francomat-Stapels ansehen. Lege 1 unter den Stapel und die andere auf den Stapel zurück.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 2 Mudschahidun und setze sie sofort ein. Nimm dir 1 Waffenkarte.



Omar Oulmokhstar n'ath Yirathen

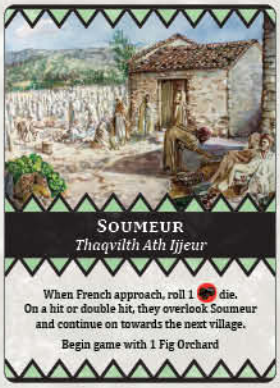
Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die weiße Figur „Omar" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist, ODER die Figur zurück in deinen Vorrat nehmen.

Omar kämpft als Mudschahid.

Tayeb

Tayeb kopiert eine Karte in deiner Hand. Wirf ihn ab, um die Aktion oder die Ressourcen dieser Handkarte zu nutzen (behalte die Handkarte).

Dörfer

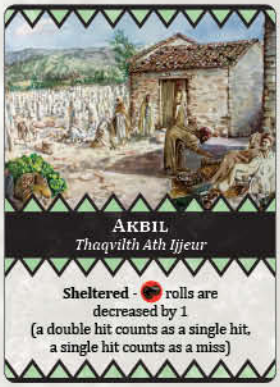


Soumeur

Region: Thaqvilth Ath Ijjeur

Sobald die Franzosen das Dorf betreten wollen: Wirf 1 Kampfwürfel. Erzielt er in der Artillerie-Zeile der KT min. 1 Treffer, übersehen die Franzosen das Dorf und behandeln es wie einen Wegpunkt.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Feigenhain.



Akbil

Region: Thaqvilth Ath Ijjeur

Geschützt: - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1).

Iferhounène

Region: Thaqvilth Ath Ijjeur

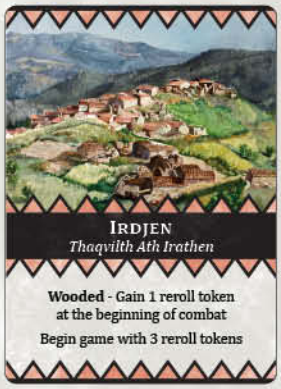
Steiles Gelände - Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Mekla

Region: Thaqvilth Ath Irathen

Steiles Gelände - Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Markt.



Irdjen

Region: Thaqvilth Ath Irathen

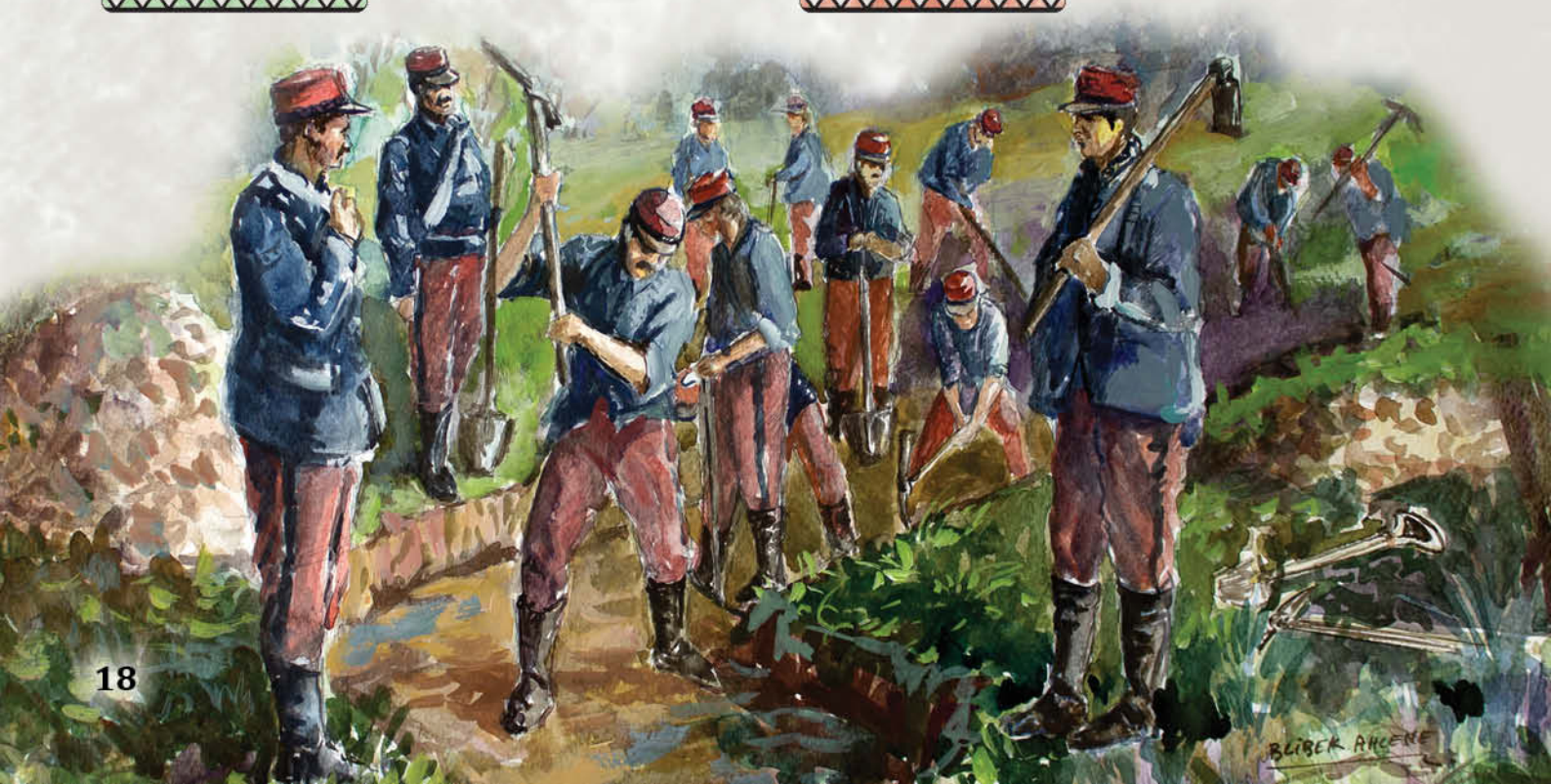
Bewaldet - Nimm vor jedem Kampf 1 „Neu würfeln"-Marker.

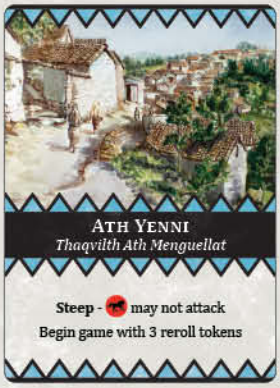
Zu Spielbeginn: Nimm 3 „Neu würfeln"-Marker.

Larbaa Ath Irathen

Region: Thaqvilth Ath Irathen

Geschützt - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1)



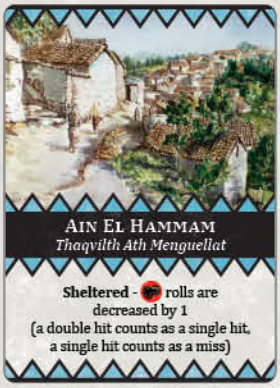


Ath Yenni

Region: Thaqvilth Ath Menguellat

Steiles Gelände - Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Zu Spielbeginn: Nimm 3 „Neu würfeln“-Marker.



Ain El Hammam

Region: Thaqvilth Ath Menguellat

Geschützt - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1).

Ath Ouacif

Region: Thaqvilth Ath Menguellat

Bewaldet: - Nimm vor jedem Kampf 1 „Neu würfeln“-Marker.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Markt.

Anhang 3 – Soloregeln

Eine Solopartie folgt generell den gleichen Regeln wie bei anderen Spielerzahlen. Der Francomat gewinnt, falls du den Rückzugsmarker benutzt und 1 Dorf verloren hast ODER in 2 Regionen mindestens je 1 Dorf verloren hast. Für Karten mit der Bedingung „falls du Einheiten in das Dorf eines anderen Spielers bewegst“ ändert sich die Bedingung in „falls du Einheiten von einer Region in eine andere Region bewegst“.

Du erhältst Mudschahidun, Scharfschützen und Mudschahidate wie in einem Spiel mit 3 Personen.

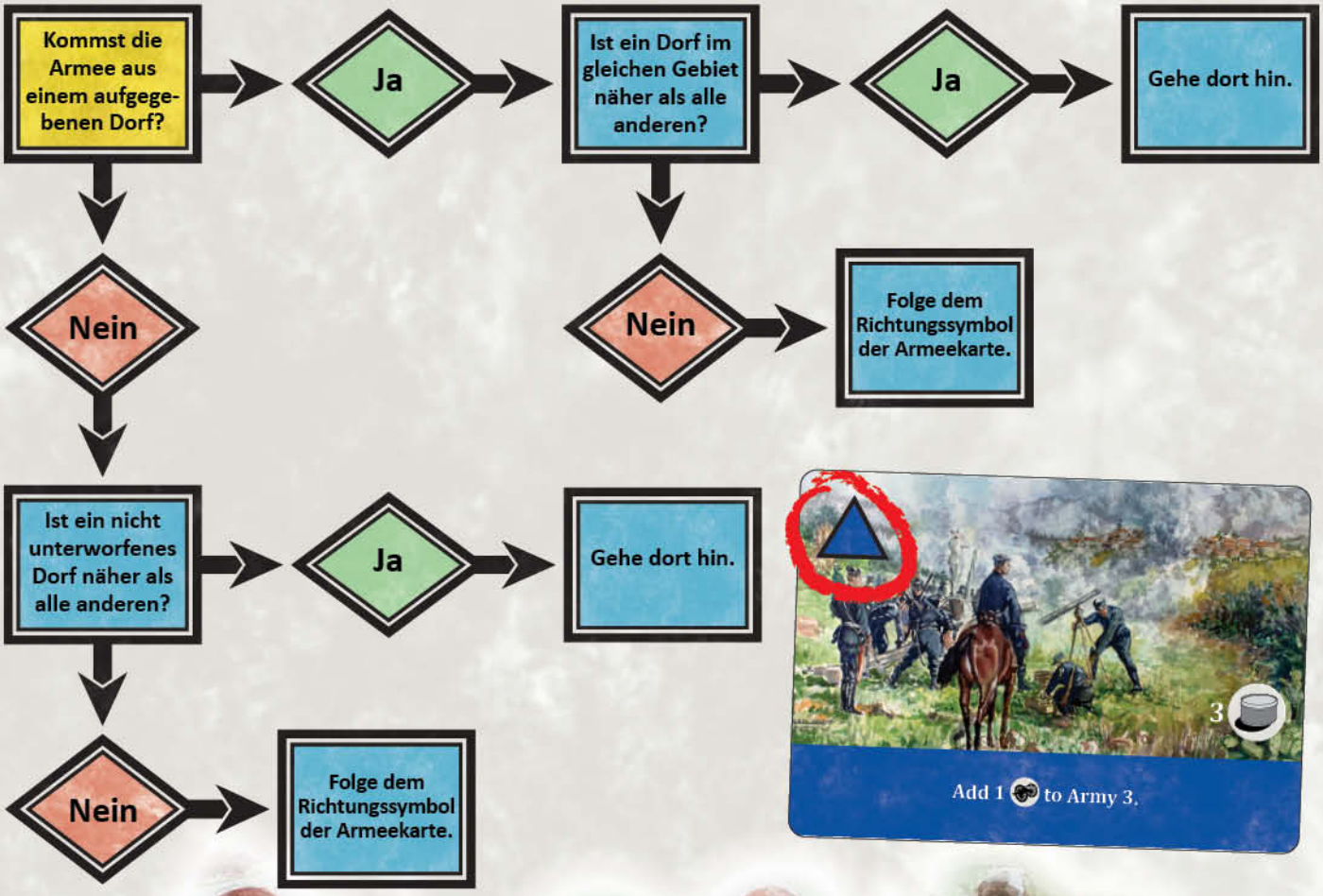
Für die Bewegung der Berber betrachte die 3 Regionen als getrennte Gebiete, so als ob sie unterschiedlichen Spielern gehören. Das betrifft alle Effekte, mit denen Berber nur innerhalb des gleichen Gebiets bewegt werden oder agieren können, z. B. die Aktion „Einheit verlegen“ und die Karten „Junger Mann“ und „Mann“.

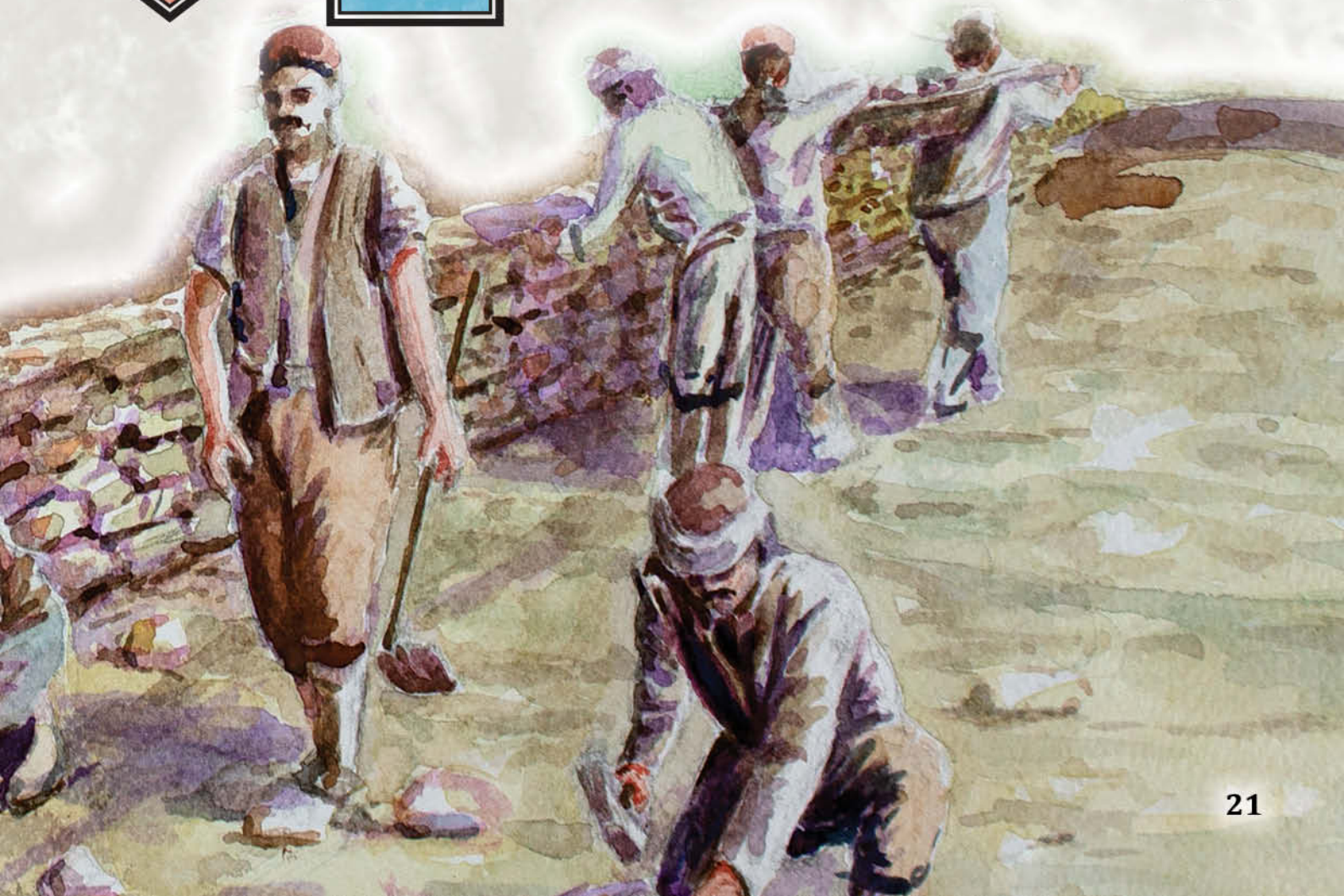
Im Solospiel ändern sich für den Francomaten die folgenden Regeln:

Falls im Zug des Francomaten **1 oder 2 seiner Karten** offen ausliegen, benutzt er die rechte Francomat-Karte. Falls **keine** Karte offen ausliegt, ziehe 2 und lege sie offen aus, die 2. direkt rechts neben den Stapel und die 1. rechts daneben. Wirf die Karten nach dem Zug wie üblich ab.

Das Spiel wird schwieriger, falls du den Francomaten nach jedem deiner Züge agieren lässt.

Anhang 4 – Francomat-Bewegungsschema





Algerien 1857: Geschichtlicher Überblick

1830 begann die französische Invasion in Algerien. Oran, Algier und Bône fielen schnell, aber es gelang den Franzosen nicht, den Einfluss der Osmanen komplett zu unterdrücken – sie beherrschten das Land seit 1516 und würden bis 1837 dort bleiben. In diesem Jahr rief Abd el-Kader zum zweiten Mal zum Dschihad gegen die Franzosen auf und fachte den Widerstand im Landesinneren an. Diese Kämpfe dauerten bis zur Kapitulation Abd el-Kaders im Jahr 1847; mit seiner Niederlage endete der Widerstand im Norden Algeriens, außer in der damals noch unabhängigen Kabylei im Djurdjura-Massiv des Atlas.

Im gleichen Jahr 1830, in dem die Franzosen das Osmanische Reich in Algerien angriffen, wurde im Dorf Ouerdja Lalla Fatma N'Soumer geboren. Sie gehörte zur Familie eines Marabout, eines islamischen Führers, und hatte vier Brüder und zwei Schwestern. Wahrscheinlich genoss sie eine bessere Ausbildung als die meisten Mädchen damals in der Kabylei. Als sie mit 15 Jahren von ihrer Familie zwangsverheiratet wurde, wehrte sie sich und zeigte bereits den Willen, den sie später gegen die Franzosen einsetzen sollte. Ihr Ehemann widersprach der Scheidung, und sie wählte statt der Ehe ein Leben im Dienst Gottes. Bald wurde sie wie eine Heilige verehrt; sie gab religiösen Rat, heilte Kranke und unterstützte die Armen. Man sagt, sie trug häufig einen roten Burnus.

Sherif Boubaghla und Lalla Fatma N'Soumer (Gemälde von Félix Philippoteaux, 1866)

Fatmas Familie war seit 1847 in den Widerstand gegen die Franzosen verwickelt, als Marschall Bugeaud die erste Expedition zum Oued Sahel führte. Seit 1850 führte der Sherif Boubaghla in den Babor-Bergen der Kabylei eine Widerstandsbewegung an. Fatma und Boubaghla hatten großen Respekt voreinander, und wahrscheinlich nahm Fatma an einigen seiner Gefechte mit den Franzosen teil. 1854 führte der Generalgouverneur für Algerien, Jacques Louis Randon, 12.000 Soldaten in einen Feldzug zur Unterwerfung der Kabylen. Die entscheidende Schlacht fand am 18. und 19. Juli bei Tachekirt statt. Zusammen mit ihrem Bruder Tahar übernahm Fatma die Aufgabe, eine Gruppe von fanatischen „Gotteskriegern" zusammenzustellen, die sogenannten Imseblen. Fatma und andere Frauen nahmen an der Schlacht teil – für die Frauen der Berber war es selbstverständlich, ihr Heim zu verteidigen. Einige fesselten die Beine der Kämpfer, damit diese nicht fliehen konnten, und ihr schwirrendes Kriegsgeheul ermutigte die Männer und schüchterte die Franzosen ein. Nach zwei Tagen gaben die Franzosen die Schlacht verloren und zogen sich zurück; Randon kam drei Jahre lang nicht mehr in die Kabylei zurück. Gegen Ende 1854 wurde Boubaghla ermordet; die Widerstandskämpfer hatten keinen Führer mehr. In einer Konferenz zu Beginn des Jahres 1855 entschieden sie, dass Lalla Fatma N'Soumer sie mit Unterstützung ihrer Brüder führen sollte.

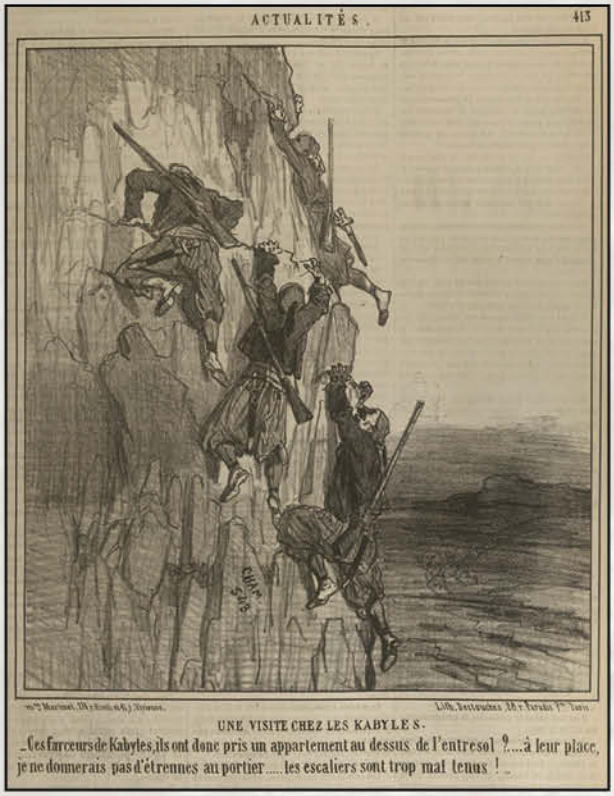
Im Frühjahr 1857 kehrte Randon in die Kabylei zurück, um die Gegend zu „befrieden"; dieses Mal kam er mit 35.000 Soldaten und 10.000 Packtieren. Die Kabylei ist sehr schroff und gebirgig, was den Franzosen erhebliche Schwierigkeiten bei der Versorgung und der Entfaltung ihrer Kampfkraft machte. Nicht selten stürzte ein Maultier, das Vorräte oder ein zerlegtes Geschütz trug, in eine Schlucht ab. Aber die Franzosen hatten aus ihrem letzten Feldzug einiges gelernt: Sie konnten das Gelände besser einschätzen, und sie verstanden jetzt die Verteidigungstaktik der Kabylen.

Unter anderem wussten sie, wie sie ihre Artillerie in diesem Feldzug sinnvoll einsetzen konnten. Sie führten Glattrohr-Gebirgshaubitzen, Haubitzen mit gezogenem Lauf und Raketen mit sich, die sie geschickt verwendeten, um die Kämpfer der Kabylen aus ihren Stellungen zu vertreiben.

Um die Kabylen einzukesseln, teilten die Franzosen ihre Streitmacht in mehrere Gruppen auf. Der Hauptteil, 25.000 Mann unter General Mac-Mahon, kam von Norden, eine Gruppe von 5.000 Soldaten kam von Südwesten und zwei weitere Gruppen näherten sich vom Westen und Süden. Die Franzosen konnten außerdem das Saff-System der Kabylen zu ihrem Vorteil nutzen. Ein Saff ist eine Allianz zwischen mehreren Stämmen der Berber. Wenn eine der Stammesgruppen besiegt wurde, zwang das alle anderen Stämme der Allianz, sich ebenfalls zu ergeben. Außerdem konnten die Franzosen die unterworfenen Stämme zwingen, mit ihnen zusammen die verbliebenen unabhängigen Stämme anzugreifen. In dem Maße, wie sich die Franzosen durch die Kabylei vorkämpften, standen den Widerstandskämpfern also nicht mehr nur französische Truppen gegenüber, sondern auch ihre ehemaligen Mit-Rebellen.

Das erste größere Gefecht fand am 24. Mai 1857 bei Icheraouia zwischen der Hauptmacht der Franzosen und den Aït Iraten statt. Die Artillerie der Franzosen bereitete den Kabylen große Probleme. Die französischen Linien konnten vorrücken, mehrere Stellungen einnehmen und sie gegen die Gegenangriffe der Kabylen halten. Die Franzosen gewannen das Gefecht und setzen sich in dem Gebiet fest, um sich zu erholen und ihre Stellung zu festigen. Sie blieben dort bis Juni und konnten die besiegte Gruppe der Kabylen von da an auch einsetzen, um sich vor Hinterhalten der noch unabhängigen Stämme zu schützen.

Die nächste Schlacht fand am 24. Juni 1857 bei Icheriden statt; auf Seiten der Kabylen waren die Beni Yenni (oder Aït Yenni) die größte Gruppe. Sie hatten das Dorf vor dem Angriff befestigt, aber ihre 5.000 Krieger konnten sich nicht gegen die 35.000 Franzosen und ihre Geschütze behaupten. Nach Kämpfen, die über den ganzen Tag und die folgende Nacht andauerten, mussten sie sich geschlagen geben. Die Franzosen nutzten den Erfolg und stießen schnell weiter vor; auf diese Weise konnten sie in den folgenden Tagen noch einige weitere Dörfer einnehmen. Das zwang die Beni Yenni zur Kapitulation, und mit ihnen kapitulierten mehrere andere Stämme des Saff. Es gab aber auch Stämme, die weiterkämpften und die französische Nachhut regelmäßig angriffen. Zur Vergeltung ließen die Franzosen etliche Dörfer niederbrennen und Feigen- und Olivenhaine zerstören, die für die Stämme kulturell und wirtschaftlich lebenswichtig waren. Während die Hauptmacht ihren Marsch fortsetzte, hatten auch andere französische Truppen in diesem Gebiet Erfolge zu verzeichnen.



„Zu Besuch bei den Kabylen“
Le Charivari, 18. Juni 1857

Der Vormarsch der Franzosen und die Kämpfe zogen sich bis in den Juli hinein. Am 6. Juli 1857 gab ein weiterer Saff auf, am 11. Juli fiel das Dorf Takhlidjt, und dort gerieten Lalla Fatma N'Soumer und ihr Bruder Tahar in Gefangenschaft. Als der Feldzug der Franzosen am 15. Juli endete, hatten sie ganz Algerien außer den Sahara-Gebieten erobert. Lalla Fatma N'Soumer starb 1863 im Alter von 33 Jahren im Gefängnis.

Bibliographie

Quellen, die bei der Entwicklung des Spiel genutzt wurden:

Artikel

Aït Frawsen, Ulbani and L'Hocine Ukerdis. "The Origins of Amazigh Women's Power in North Africa: An Historical Overview." *Al-Raida XX*, no. 101-102 (Spring/Summer 2003): 17-23.

Benbrahim, Malha. "Documents Sur Fadhma N'soumeur (1830-1861)." *Clio. Histoire, femmes et sociétés [En ligne],* 9 (1999):1-8. https://doi.org/10.4000/clio.298.

Touati, Samia. "Lalla Fatma N'Soumer (1830–1863): Spirituality, Resistance and Womanly Leadership in Colonial Algeria." *Societies 8,* no. 4 (2018): 126. https://doi.org/10.3390/soc8040126.

Bilder

Decaen, Alfred-Charles-Ferdinand. Prise de *Tiguert-Hala, 24 mai 1857.* 1859. Oil on Canvas, H. 296 x L. 446 (cm). Château de Versailles.

Philippoteaux, Félix. *Chérif Boubaghla and Lalla Fatma n'Soumer.* Oil on Canvas. 1866.

Philippoteaux, F. "Femme kebaïle," late 18th century. In *L'Afrique française, l'empire du Maroc et les déserts du Sahara: conquêtes, victoires et découvertes des français, depuis la prise d'Alger jusqu'à nos jours,* by Christian, P. Pitois. Paris: Barbier. 1846, page 424.

Bücher

Ali-Benali, Zineb. "Fadhma N'Soumeur, une femme en guerre" in *Histoire De L'Algérie À La Période Coloniale, 1830-1962,* 137-141. Paris: La Découverte, 2012.

Carrey, *Emile. Récits de Kabylie, campagne de 1857.* Paris: M. Levy, 1858.

Clerc, *Eugène Timoléon. Campagne de Kabylie en 1857.* Lille: Lefevyre-Ducrocq, 1859.

Dawson, Anthony L. *French Infantry of the Crimean War.* Nottingham: Partizan Press, 2012.

Déjeux, Jean. *Femmes D'Algérie: Légendes, Traditions, Histoire, Littérature.* Paris: La Boîte à Documents, 1987.

Oussedik, Tahar. *L'la Fat'ma N'Soumeur.* Alger: Laphomic, 1983.

Roberts, Hugh. *Berber government.* London: I B Tauris, 2014.

Shoemaker, Matthew T. "Women and Resistance in Algeria During the French Colonial Period : 1830-1962." MA Thesis, University of Wisconsin Milwaukee, 2009.

Film

Hadjadj, Belkacem, dir. *Fadhma N'Soumer*. 2014; Algeria: Production Machaho.

Meddour, Azzeddine, dir. *La Montagne de Baya*. 1997; Algeria: Caro Line.

Zeitungen

Mehrere Artikel aus:

Le Charivari: publiant chaque jour un nouveau dessin. 1857.

Le Monde illustré. 1857.

Mitwirkende

Autoren: Roberta Taylor & Matt Shoemaker

Illustrationen: Ahcene Blibek

Gestaltung: Helena Shoemaker

Kulturelle Beratung: Karim Ouaras

Redaktion: Nicole Amato

Marketingberatung: Quillsilver

Übersetzung ins Französische: Armelle Reinach

Übersetzung ins Deutsche: Lutz Pietschker (transLLation.de), Lektorat: Lines J. Hutter und Tim Overkamp

©2022 Hit 'Em With a Shoe. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Information und Unterstutzung finden Sie unter **www.hitemwithashoe.com**

Alter Mann 2

Falls in ein Dorf mit Mudschahid oder Scharfschütze gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Alter Mann 2

Falls in ein Dorf mit Mudschahid oder Scharfschütze gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Alter Mann 2

Falls in ein Dorf mit Mudschahid oder Scharfschütze gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Alter Mann 2

Falls in ein Dorf mit Mudschahid oder Scharfschütze gespielt: Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Jugendlicher

In ein Dorf gespielt: Ziehe 3 Karten, behalte 1 und wirf die anderen ab.

Jugendlicher

In ein Dorf gespielt: Ziehe 3 Karten, behalte 1 und wirf die anderen ab.

Jugendlicher

In ein Dorf gespielt: Ziehe 3 Karten, behalte 1 und wirf die anderen ab.

Jugendlicher

In ein Dorf gespielt: Ziehe 3 Karten, behalte 1 und wirf die anderen ab.

Kind 2

In ein Dorf gespielt: Du darfst sofort entweder 2 Karten ziehen oder 1 Karte aus diesem Dorf in ein anderes eigenes Dorf bewegen.

Kind 2

In ein Dorf gespielt: Du darfst sofort entweder 2 Karten ziehen oder 1 Karte aus diesem Dorf in ein anderes eigenes Dorf bewegen.

Kind 2

In ein Dorf gespielt: Du darfst sofort entweder 2 Karten ziehen oder 1 Karte aus diesem Dorf in ein anderes eigenes Dorf bewegen.

Kind 2

In ein Dorf gespielt: Du darfst sofort entweder 2 Karten ziehen oder 1 Karte aus diesem Dorf in ein anderes eigenes Dorf bewegen.

Handwerker 2 1 1

Beim Kartenkauf zusammen mit einer Werkzeugkarte gespielt: Die Werkzeugkarte gewinnt 3 Einfluss zusätzlich.

Handwerker 2 1 1

Beim Kartenkauf zusammen mit einer Werkzeugkarte gespielt: Die Werkzeugkarte gewinnt 3 Einfluss zusätzlich.

Handwerker 2 1 1

Beim Kartenkauf zusammen mit einer Werkzeugkarte gespielt: Die Werkzeugkarte gewinnt 3 Einfluss zusätzlich.

Handwerker 2 1 1

Beim Kartenkauf zusammen mit einer Werkzeugkarte gespielt: Die Werkzeugkarte gewinnt 3 Einfluss zusätzlich.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Frau 2

In ein Dorf gespielt: Lege 1 Mudschahida in das Dorf. Mudschahidate können nicht an Hinterhalten teilnehmen und nicht verlegt werden. Die Zahl der Mudschahidate in der Partie ist auf die verfügbaren Figuren beschränkt; sobald eine Mudschahida vom Spielplan entfernt wird, nehmt sie aus der Partei. Ist keine Mudschahida mehr im Vorrat, könnt ihr weiterhin ihr die Frau spielen, sie gibt dann aber nur noch Einfluss.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Mann 2 2

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, bewege 1 Scharfschützen in deinem Gebiet in ein beliebiges Dorf. Ist das kein eigenes Dorf, nimm (sofern verfügbar) 1 Karte OHNE Ortssymbol aus dem Markt und lege sie in deinen Abwurfstapel.

Alte Frau 1 1

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 andere Karte aus diesem Dorf auf die Hand. Du darfst sie sofort nutzen, falls du die Aktion dafür übrig hast.

Alte Frau 1 1

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 andere Karte aus diesem Dorf auf die Hand. Du darfst sie sofort nutzen, falls du die Aktion dafür übrig hast.

Alte Frau 1 1

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 andere Karte aus diesem Dorf auf die Hand. Du darfst sie sofort nutzen, falls du die Aktion dafür übrig hast.

Alte Frau 1 1

In ein Dorf gespielt: Nimm 1 andere Karte aus diesem Dorf auf die Hand. Du darfst sie sofort nutzen, falls du die Aktion dafür übrig hast.

Junge Frau 2

In ein Dorf gespielt:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Junge Frau 2

In ein Dorf gespielt:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Junge Frau 2

In ein Dorf gespielt:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Junge Frau 2

In ein Dorf gespielt:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, darfst du 1 Mudschahid
in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes
Dorf bewegen. Hast du das getan,
darfst du 1 Karte deiner
Wahl vom Abwurfstapel oben
auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, darfst du 1 Mudschahid
in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes
Dorf bewegen. Hast du das getan,
darfst du 1 Karte deiner
Wahl vom Abwurfstapel oben
auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, darfst du 1 Mudschahid
in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes
Dorf bewegen. Hast du das getan,
darfst du 1 Karte deiner
Wahl vom Abwurfstapel oben
auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, darfst du 1 Mudschahid
in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes
Dorf bewegen. Hast du das getan,
darfst du 1 Karte deiner
Wahl vom Abwurfstapel oben
auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, darfst du 1 Mudschahid
in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes
Dorf bewegen. Hast du das getan,
darfst du 1 Karte deiner
Wahl vom Abwurfstapel oben
auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Mudschahid in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes Dorf bewegen. Hast du das getan, darfst du 1 Karte deiner Wahl vom Abwurfstapel oben auf den Nachziehstapel legen.

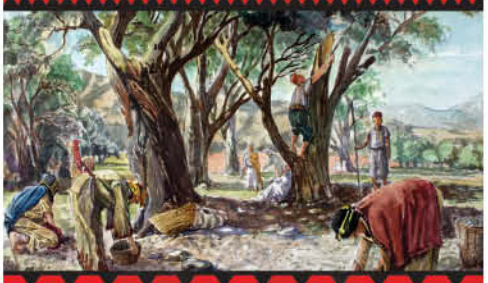
Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Mudschahid in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes Dorf bewegen. Hast du das getan, darfst du 1 Karte deiner Wahl vom Abwurfstapel oben auf den Nachziehstapel legen.

Junger Mann 2 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du 1 Mudschahid in deinem Gebiet in ein beliebiges eigenes Dorf bewegen. Hast du das getan, darfst du 1 Karte deiner Wahl vom Abwurfstapel oben auf den Nachziehstapel legen.

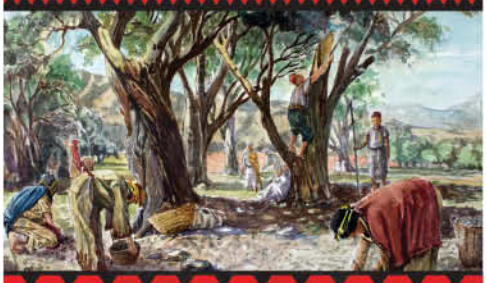
Olivenhain 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

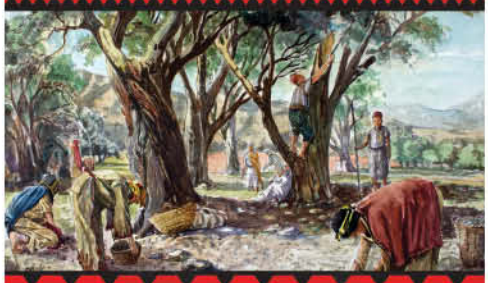
Olivenhain 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

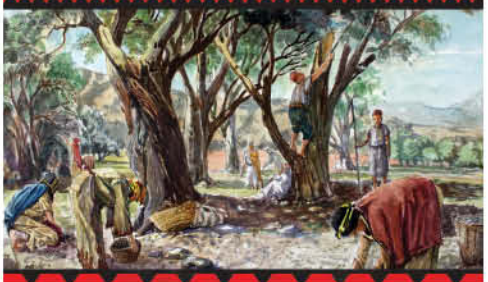
Olivenhain 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

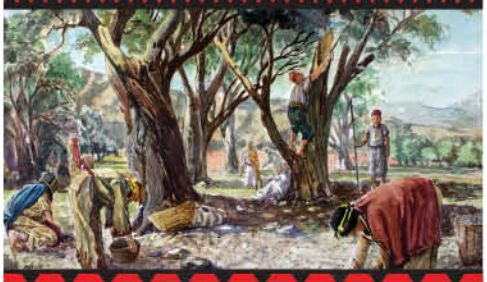
Olivenhain 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

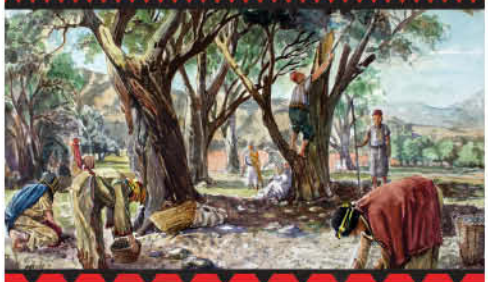
Olivenhain 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain 1

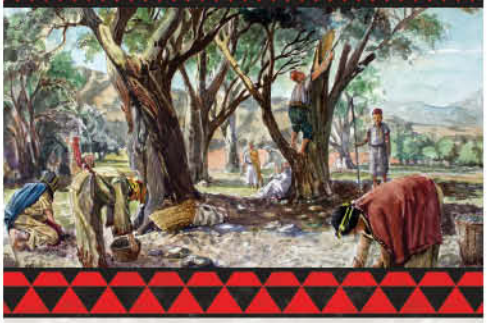


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

1

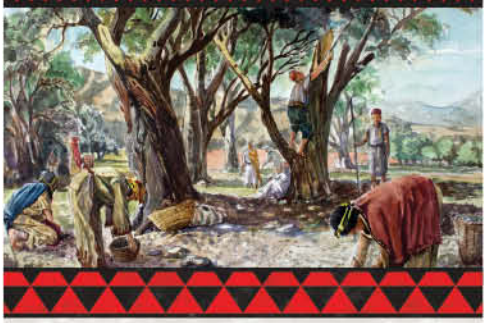


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

1

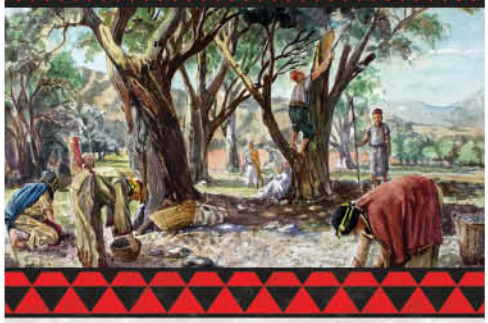


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

1

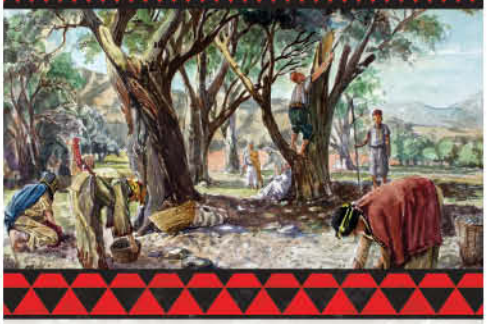


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

1

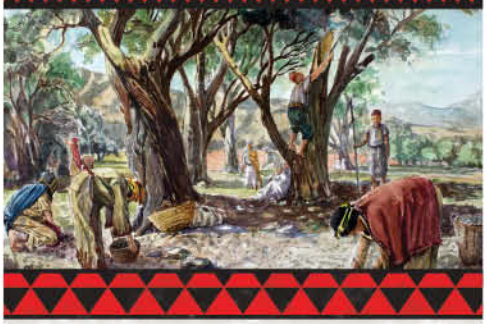


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

1

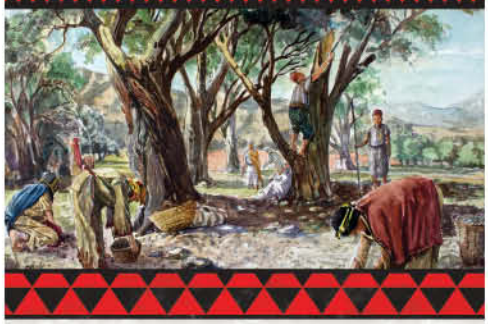


Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Olivenhain

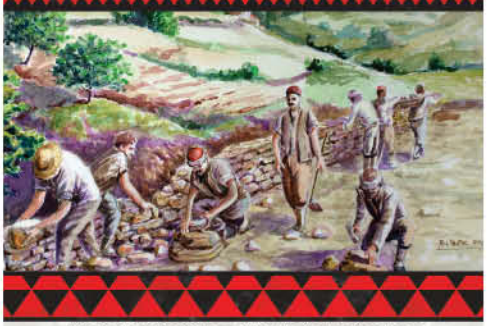
1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen.
Tust du das, nimm 2 Karten.

5

Befestigung



Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist.
Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.
Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

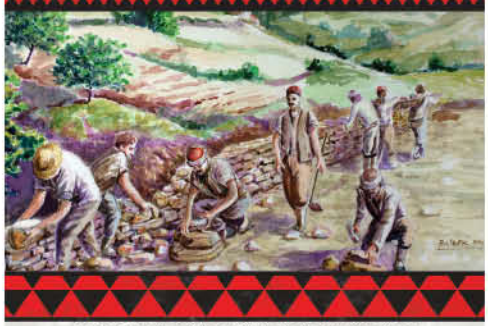
8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist.
Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.
Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung



Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist.
Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.
Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Befestigung

Nach dem Kauf: Lege 1 Befestigung in eines deiner Dörfer, das nicht unterworfen ist. Jedes Dorf darf beliebig viele Befestigungen haben.

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Wirf bis zu 2 weitere Karten aus der Hand ab und ziehe dafür (einschließlich der „Befestigung" -Karte) je 1 neue.

8 2

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Scharfschütze 4

Du darfst die Karte zusammen mit 1 Waffenkarte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

6 1 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist: Nimm 1 „Neu würfeln"-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

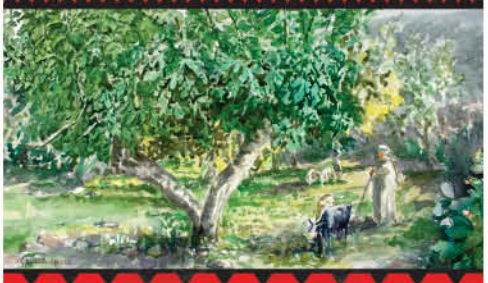
5 1

Waffen 1

In ein Dorf gespielt, in dem eine Mudschahida ist:
Nimm 1 „Neu würfeln“-Marker.

5 1

Feigenhain 2



Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7

Feigenhain 2

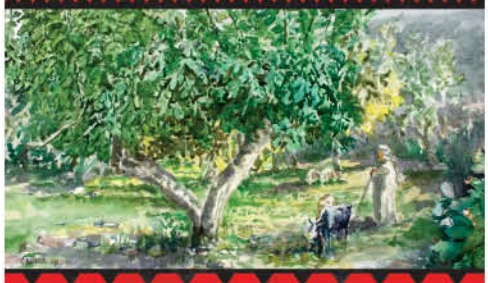
Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7

Feigenhain 2

Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7



Feigenhain 2

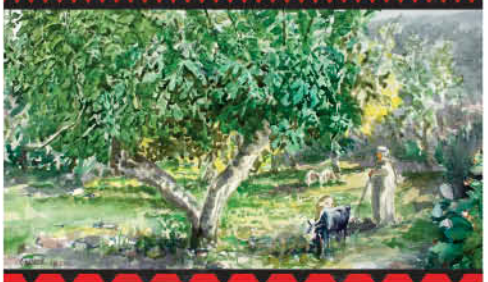
Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7

Feigenhain 2

Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

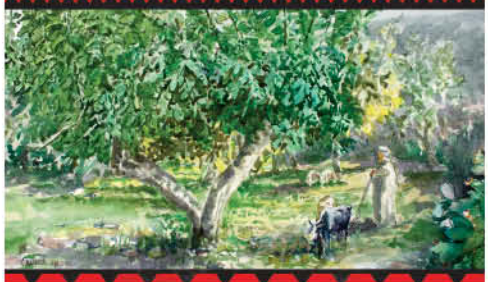
7



Feigenhain 2

Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7



Feigenhain 2

Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7

Feigenhain 2

Auf ein Dorf zu spielen.
Kein Soforteffekt.

7

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

MUDSCHAHID 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

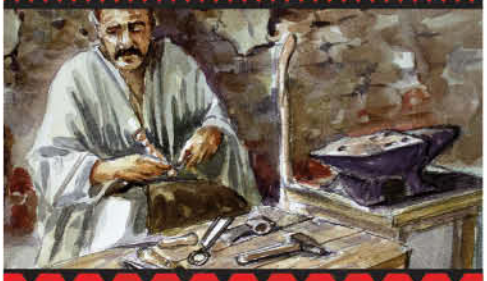
4 4 1

Mudschahid 2 4

Du darfst die Karte (zusammen mit 1 Waffenkarte) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du einen Hinterhalt legen (siehe Hinterhalt-Regel).

4 4 1

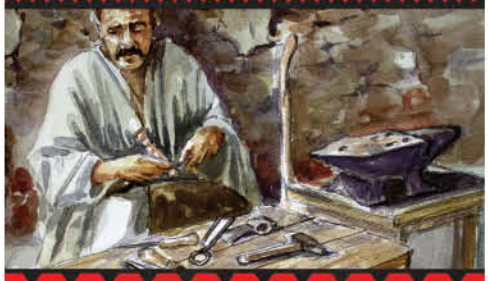
Werkzeuge 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab. Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1



Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab. Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab. Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab. Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab. Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab.
Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab.
Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Werkzeuge 1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, decke nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf, bis du Nahrung findest. Nimm diese auf die Hand und wirf die anderen gezogenen Karten ab.
Beim Kartenkauf auch zusammen mit dem Handwerker spielbar, um 3 Einfluss zusätzlich zu erhalten.

3 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Markt

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, sind für dich in dieser Runde Nahrung, Waffen und Werkzeuge gleichwertig und austauschbar zu verwenden. Du dürftest z. B. Nahrung von einem Feigenhain anstelle einer Waffe (plus 3 Mudschahidun) benutzen, um einen Scharfschützen zu erwerben.

6 1 1

Mouhand Ouchikhoum

2

Sobald du ihn auf die Hand nimmst: Ziehe 1 zusätzliche Karte.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Markt und 1 Feigenhain.

Oumouhand n'ath Freh

3

1

Falls er an einem Hinterhalt teilnimmt: Füge 1 weißen Kampfwürfel hinzu. Oumouhand darf nicht alleine einen Hinterhalt legen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Mudschahid und setze ihn sofort ein.

Omar Oulmokhstar n'ath Yirathen

2

2

1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die weiße Figur „Omar" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist, ODER die Figur zurück in deinen Vorrat nehmen.

Omar kämpft als Mudschahid.

Sidi Tahar

3

3

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Mudschahid und 1 Scharfschützen und setze sie sofort ein. Nimm dir 1 Waffenkarte. (Sidi Tahar war ein Bruder von Fatma)

Omar Oussaid

3

1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die gelbe Figur „Oussaid" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist.

Oussaid kämpft als Scharfschütze und darf an Hinterhalten teilnehmen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 1 Werkzeugkarte

Fatma n'Soumer

2

1

1

Du darfst die Karte als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die rote Figur „Fatma" in einem beliebigen Dorf einsetzen, das nicht unterworfen ist. Der Besitzer des Dorfes erhält 1 „Neu würfeln"-Marker.

Im Kampf gilt Fatma als Mudschahida. Du darfst sie jedoch auch in Hinterhalten einsetzen.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 2 Mudschahidun und setze sie sofort ein.

L'homme à la Mule

2

Du darfst den „Mann auf dem Maultier" (Sherif Boubaghla) als Aktion abwerfen. Tust du das, darfst du die obersten 2 Karten des Francomat-Stapels ansehen. Lege 1 unter den Stapel und die andere auf den Stapel zurück.

Zu Spielbeginn: Nimm dir 2 Mudschahidun und setze sie sofort ein. Nimm dir 1 Waffenkarte.

Tayeb

3

3

1

Tayeb kopiert eine Karte in deiner Hand. Wirf ihn ab, um die Aktion oder die Ressourcen dieser Handkarte zu nutzen (behalte die Handkarte).

Soumeur

Thaqvilth Ath Ijjeur

Sobald die Franzosen das Dorf betreten wollen: Wirf 1 Kampfwürfel. Erzielt er in der Artillerie-Zeile der KT min. 1 Treffer, übersehen die Franzosen das Dorf und behandeln es wie einen Wegpunkt.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Feigenhain.

Iferhounène
Thaqvilth Ath Ijjeur

Steiles Gelände - Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Akbil
Thaqvilth Ath Ijjeur

Geschützt - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1).

Ath Yenni
Thaqvilth Ath Menguellat

Steiles Gelände - Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Zu Spielbeginn: Nimm 3 „Neu würfeln"-Marker.

Ain El Hammam
Thaqvilth Ath Menguellat

Geschützt - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1).

Ath Ouacif
Thaqvilth Ath Menguellat

Bewaldet - Nimm vor jedem Kampf 1 „Neu würfeln"-Marker.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Markt.

Mekla
Thaqvilth Ath Irathen

Steiles - Gelände: Kavallerie kann im Kampf nicht würfeln.

Zu Spielbeginn: Nimm 1 Markt.

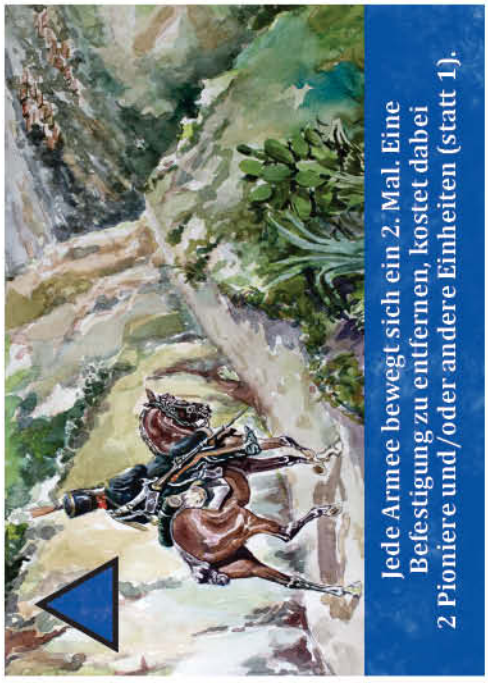
Larbaa Ath Irathen
Thaqvilth Ath Irathen

Geschützt - Ziehe von jedem Artilleriewurf 1 Treffer ab (aus 1 Treffer wird 0, aus 2 wird 1).

Irdjen
Thaqvilth Ath Irathen

Bewaldet - Nimm vor jedem Kampf 1 „Neu würfeln"-Marker.

Zu Spielbeginn: Nimm 3 „Neu würfeln"-Marker.



Jede Armee bewegt sich ein 2. Mal. Eine Befestigung zu entfernen, kostet dabei 2 Pioniere und/oder andere Einheiten (statt 1).

Jeder Spieler muss 1 Hain seiner Wahl entfernen (falls vorhanden).

Jede Armee bewegt sich ein 2. Mal. Eine Befestigung zu entfernen, kostet dabei 2 Pioniere und/oder andere Einheiten (statt 1).

Jeder Spieler muss 1 Hain seiner Wahl entfernen (falls vorhanden).

Jeder Spieler muss 1 Markt entfernen (falls vorhanden).

Jeder Spieler muss 1 Hain seiner Wahl entfernen (falls vorhanden).

Armee 3 erhält sofort 1 Artillerie.

In dieser Runde bewegt sich keine französische Armee.

Armee 1 erhält sofort 1 Artillerie.

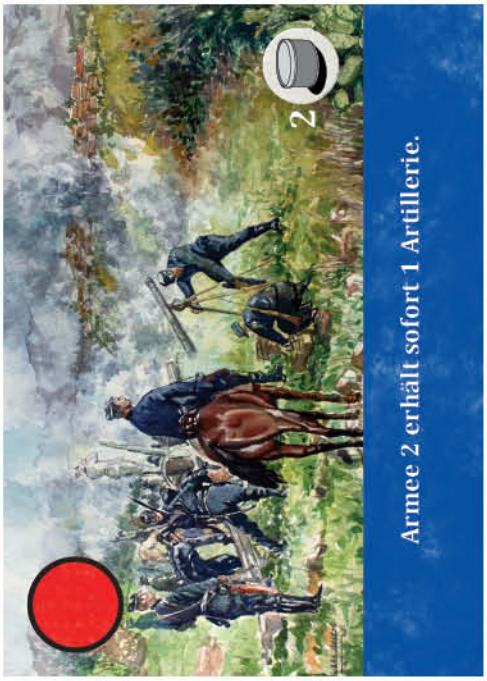
Armee 3 erhält sofort 1 Artillerie.

In dieser Runde bewegt sich keine französische Armee.

Armee 2 erhält sofort 1 Artillerie.

Armee 3 erhält sofort 1 Artillerie.

In dieser Runde bewegt sich keine französische Armee.



Kampftabelle (KT)

EINHEIT/TREFFERPRIORITÄT	1-2	3	4	5	6
Kavallerie *(1)*					✸✸
Schützen *(2)*			✸	✸	✸
Artillerie *(3)*				✸	✸✸
Pioniere *(4)*					
Mudschahidun *(1)*			✸	✸	✸
Scharfschützen *(2)*		✸	✸	✸	✸
Mudschahidate *(3)*				✸	✸✸
Anführer *(4)*	gemäß Anführerkarte				

Kampftabelle (KT)

EINHEIT/TREFFERPRIORITÄT	1-2	3	4	5	6
Kavallerie *(1)*					✸✸
Schützen *(2)*			✸	✸	✸
Artillerie *(3)*				✸	✸✸
Pioniere *(4)*					
Mudschahidun *(1)*			✸	✸	✸
Scharfschützen *(2)*		✸	✸	✸	✸
Mudschahidate *(3)*				✸	✸✸
Anführer *(4)*	gemäß Anführerkarte				

Kampftabelle (KT)

EINHEIT/TREFFERPRIORITÄT	1-2	3	4	5	6
Kavallerie *(1)*					✸✸
Schützen *(2)*			✸	✸	✸
Artillerie *(3)*				✸	✸✸
Pioniere *(4)*					
Mudschahidun *(1)*			✸	✸	✸
Scharfschützen *(2)*		✸	✸	✸	✸
Mudschahidate *(3)*				✸	✸✸
Anführer *(4)*	gemäß Anführerkarte				

Kampftabelle (KT)

EINHEIT/TREFFERPRIORITÄT	1-2	3	4	5	6
Kavallerie *(1)*					✸✸
Schützen *(2)*			✸	✸	✸
Artillerie *(3)*				✸	✸✸
Pioniere *(4)*					
Mudschahidun *(1)*			✸	✸	✸
Scharfschützen *(2)*		✸	✸	✸	✸
Mudschahidate *(3)*				✸	✸✸
Anführer *(4)*	gemäß Anführerkarte				

Kampfsequenz:

1. **Artillerie** - Wirf 1 Kampfwürfel pro Artillerieeinheit. Entferne pro Treffer 1 Berbereinheit (Priorität gemäß KT).

2. Scharfschützen: Wirf 1 Kampfwürfel pro Scharfschütze. Entferne pro Treffer 1 Armeeeinheit (Priorität gemäß KT).

3. Wirf 1 Kampfwürfel pro sonstiger Berbereinheit, entferne Armeeeinheiten gemäß KT. Wirf 1 Kampfwürfel pro verbliebenen Schützen + Kavallerie, entferne Berbereinheiten gemäß KT. Wiederholen, bis 1 Seite eliminiert ist oder sich zurückzieht. Eliminierte Berber aus der Partie nehmen, eliminierte Franzosen zurück in den Vorrat legen.

Armee 1

Einsetzen, sobald min.
6 Einheiten.

Rückzug, sobald max.
2 Einheiten übrig.

Armee 2

Einsetzen, sobald min.
8 Einheiten.

Rückzug, sobald max.
3 Einheiten übrig.

Armee 3

Einsetzen, sobald min.
6 Einheiten.

Rückzug, sobald max.
2 Einheiten übrig.

Etappe