

ANDRZEJ KURKIN
**MEDIEVAL
 BATTLE**
 THE BOARD GAME

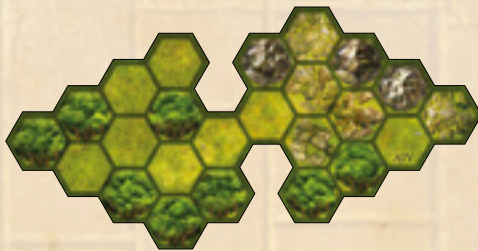
DAS SPIELZIEL

Medieval Battle ist ein Kampfspiel für zwei Spieler, die Ritterarmeen kommandieren. Die Spieler können ihren Gegner besiegen, indem sie entweder bestimmte strategische Schlüsselpositionen auf dem Spielfeld erobern und halten, oder indem sie den gegnerischen Tross zerstören. Der Schlüssel zum Sieg ist einerseits eine effiziente Rekrutierung der Einheiten, die am besten an das jeweilige Terrain angepasst sind, andererseits die geschickte Aufstellung und Bewegung der Truppen auf dem Schlachtfeld. Das Spielfeld besteht aus zweiseitigen Modulen, wodurch das Spiel mit immer wieder neuen Geländeanordnungen und Voraussetzungen gespielt werden kann.

Das Spiel ist glücksunabhängig, sodass das Ergebnis der Schlacht einzig und allein von der Fähigkeit der Spieler abhängt, ihre Armeen richtig einzusetzen.

SPIELMATERIAL

1. Regeln
2. Spielfeldmodule



5 längliche Außenmodule, markiert mit AI bis AV (BI bis BV auf der Rückseite)



2 Innenmodule, markiert mit I (II) und III (IV)



4 Ergänzungsmodule

3. Rittereinheiten-Marker

Die Rittereinheiten-Marker sind beidseitig bedruckt. Die Seite mit den beiden Rittern zeigt eine volle Einheit an, während die Seite mit nur einem Ritter bedeutet, dass die Einheit im Kampf Verluste erlitten hat. Die farbigen Punkte am Rand zeigen an, wie viele Bewegungspunkte eine Einheit zu einem bestimmten Zeitpunkt hat. Der Tross hat immer nur einen Bewegungspunkt.

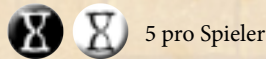


Rote Armee



Gelbe Armee

4. Zeitmarker



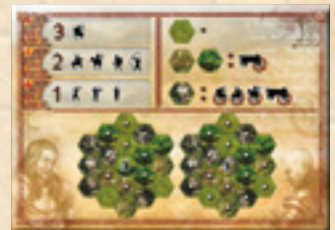
5 pro Spieler

5. Flaggenkontrollmarker



6 beidseitig bedruckte Marker für beide Spieler

6. Kampfergebnistafeln (2 Stück)



7. Nah- und Fernkampfkarten (2 Sets mit je 9 Karten)



DER SPIELBLAUF

I. EIN SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Die Standardkarte



- 3 Außenmodule
- 1 Innenmodul
- 3 Ergänzungsmodule

Die große Karte



- 5 Außenmodule
- 2 Innenmodule
- 4 Ergänzungsmodule

Die Standardkarte - Ein Innenmodul wird ausgewählt und dann drei Außenmodule so darum herumgelegt, dass bei allen die gleiche Seite (A oder B) zu sehen ist. In die Einbuchtungen der Außenmodule werden die Ergänzungsmodule so eingefügt, dass die Flaggen nach innen zeigen.

Die große Karte - Eins der Ergänzungsmodule in der Standardkarte wird durch ein weiteres Innenmodul ersetzt. Daneben werden die beiden restlichen Außenmodule platziert. In die Einbuchtungen der Außenmodule werden wiederum Ergänzungsmodule so eingefügt, dass die Flaggen nach innen zeigen.

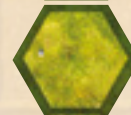
Geländearten auf der Karte:



Berge - sie liegen am höchsten und können nicht von Kavallerieeinheiten oder dem Tross betreten werden.



Hügelland - niedriger als die Berge, aber oberhalb der Wälder und Ebenen. Unvorteilhaft für die Kavallerie im Nahkampf, kann nicht vom Tross betreten werden.



Wälder und Ebenen - die am niedrigsten liegenden Geländearten. Die Wälder sind unvorteilhaft für die Kavallerie im Nahkampf, aber vorteilhaft für Truppen, die aus der Distanz angegriffen werden.

Bewegungspunkte, die man braucht, um ein Feld zu betreten:

- Ebene: 1
- alle anderen Geländeformen: 2

II. EINHEITEN REKRUTIEREN

Die Spieler können sich das Schlachtfeld genau ansehen und dann verdeckt die Einheiten aussuchen, die sie in der Schlacht einsetzen wollen. Bevor sie ihre Marker auswählen, wird die Spielschachtel so auf das Spielfeld gestellt, dass sie die Sicht auf die Einheiten des Gegners versperrt. Um eine starke Streitmacht zu haben, muss man die Einheiten wählen, die auf dem aufgebauten Schlachtfeld am besten zurechtkommen. Kavallerieeinheiten sind am stärksten in der Ebene, während Bogenschützen in den Bergen nahe einer Schlüsselposition sehr nützlich sein können.

Jeder Spieler wählt Einheiten für 20 Rekrutierungspunkte (auf der Standardkarte) oder 30 (auf der großen Karte).

Diese Tabelle zeigt die Kosten für das Rekrutieren verschiedener Einheiten.



Beispiel:

*Spieler Rot wählt für eine Schlacht auf der Standardkarte: 2 Einheiten schwere Kavallerie - 6 RP
1 Einheit leichte Kavallerie, 1 Einheit berittene Bogenschützen, 2 Einheiten schwere Infanterie, 1 Einheit Langbogenschützen - 10 RP
1 Einheit leichte Infanterie, 1 Einheit Pikeniere, 2 Einheiten Bogenschützen - 4 RP
Gesamte Rekrutierung - 20 RP*

- 3 RP - schwere Kavallerie
- 2 RP - leichte Kavallerie, berittene Bogenschützen, schwere Infanterie, Langbogenschützen
- 1 RP - leichte Infanterie, Pikeniere, Bogenschützen



Der Tross ist Teil jeder Armee.
Er kostet keine Rekrutierungspunkte und muss
von jedem Spieler eingesetzt werden.

Limit: Auf der Standardkarte kann jede Armee nur eine
Einheit Langbogenschützen rekrutieren.

Verbleibende Einheiten nehmen nicht am Spiel teil. Nach dem Rekrutieren wird die Schachtel vom Spielfeld entfernt, sodass die Sicht wieder frei ist.

III. AUFSTELLEN DER TRUPPEN AUF DEM SCHLACHTFELD

Eine geschickte Aufstellung der Truppen vor der Schlacht ist noch wichtiger als die Zusammenstellung der Einheiten. In dieser Phase beginnen die Spieler mit dem Ringen um das Gelände. Eine gute Aufstellung verbessert die Aussicht, später Schlüsselpositionen einzunehmen (mehr zu den Schlüsselpositionen unter „Das Ende der Schlacht: Siegbedingungen“).

Die Einheiten werden auf dem Schlachtfeld in einem Mindestabstand von 3 Feldern zu einer Schlüsselposition (mit einer Flagge markiert) sowie 3 Feldern zum Tross des Gegners aufgestellt

Die Spieler stellen ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld auf, wobei sie mit ihrem Tross anfangen. Der Tross kann nur in der Ebene aufgestellt werden und während des Spiels auch nur auf diesem Gelände bewegt werden. Rot beginnt mit dem Aufstellen seiner Truppen.



Ein von Rot besetztes
Feld

Dadurch, dass Gelb seinen Tross noch nicht aufgestellt hat, beschränken nur die Felder mit den Flaggen die Aufstellungsmöglichkeiten für den Tross von Rot. Gelb muss zusätzlich die Position des roten Trosses berücksichtigen. Nachdem beide Spieler ihren Tross auf dem Spielfeld platziert haben, setzen sie abwechselnd je eine Einheit ein, wobei sie den Mindestabstand sowohl zum Tross des Gegners als auch zu den mit Flaggen markierten Feldern einhalten müssen.

Bevor die Schlacht beginnt, können die Spieler entweder all ihre Truppen aufstellen, oder einige für einen späteren Einsatz zurückhalten (siehe „Sammeln“).

Während man die Einheiten auf dem Schlachtfeld aufstellt, muss man darauf achten, dass die Marker richtig herum liegen, nämlich so, dass zwei Ritter (und damit eine vollständige Einheit) auf der Oberseite zu sehen sind und dass die Kante mit der größten Zahl farbiger Punkte zu dem Spieler hinzeigt, der die Einheit kommandiert. Solch eine Ausrichtung der Einheit bedeutet, dass sie noch keine Bewegungspunkte verbraucht hat.

IV. DIE SCHLACHT

Während der Schlacht ziehen die beiden Spieler abwechselnd, wobei Gelb immer den ersten Zug hat. Man kann in seinem Zug eine der folgenden Aktionen durchführen:

- eine Einheit auf dem Schlachtfeld bewegen, wobei man die maximalen Bewegungspunkte sowie Einschränkungen in der Kontrollzone des Gegners beachten muss. Einen solchen Zug darf man außerdem mit einer der folgenden Aktionen beenden:
 - Nahkampfangriff gegen eine Einheit des Gegners (also die Ankündigung, ein Feld betreten zu wollen, in dem die gegnerische Einheit steht)
 - Fernkampfangriff
 - zwei Einheiten, die Verluste erlitten haben, zu einer vollständigen Einheit zusammenlegen
- einen Fernkampfangriff durchführen, ohne sich vorher zu bewegen
- mit einer Einheit einen geordneten Rückzug antreten (das ist die einzige Möglichkeit, während eines gegnerischen Zuges eine Einheit zu bewegen)
- sammeln (zur Wiederherstellung der Bewegungspunkte einen Zeitmarker spielen)
- passen (gar nichts tun)

1. Bewegungspunkte

Die Zahl der Bewegungspunkte, die eine Einheit verbraucht, hängt vom Gelände ab, das sie betritt.

Eine Einheit, die die Bewegungsaktion durchführt, kann alle ihr zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte verbrauchen oder nur einen Teil davon, je nachdem ob sie ein oder mehrere Felder weit zieht.

Eine Einheit, die einen Nahkampfangriff durchführt, verbraucht Bewegungspunkte je nach Terrain, in dem sich die angegriffene Einheit aufhält. Es kann vorkommen, dass eine angegriffene Einheit ihre Position hält. Die Einheit, die ihre Position hält, verbraucht keine Bewegungspunkte.

Eine Einheit kann sich über ein Feld hinwegbewegen, auf dem eine andere Einheit des gleichen Spielers steht. In solch einem Fall verbrauchen beide Einheiten je einen zusätzlichen Bewegungspunkt (wenn eine der Einheiten keine Bewegungspunkte mehr übrig hat, kann man diese Aktion nicht durchführen). Diese Aktion kann nicht in der Kontrollzone irgendeiner Einheit des Gegners durchgeführt werden.

Fernkampfangriffe verbrauchen jeweils einen Bewegungspunkt.



Beispiel:

Eine schwere Kavallerieeinheit zieht durch zwei Felder in der Ebene und verbraucht dabei für das Betreten jedes Feldes einen Bewegungspunkt. Sie beendet ihre Bewegung auf einem Hügel und verbraucht für das Betreten dieses Feldes ihre verbleibenden beiden Bewegungspunkte.

Beispiel:

Eine Einheit Langbogenschützen betritt ein Bergfeld, was sie zwei ihrer drei Bewegungspunkte kostet. In derselben Runde kann die Einheit auf die gegnerische Einheit schießen, die sich nun in Reichweite befindet.

Eine Einheit, die einen geordneten Rückzug antreten möchte, verbraucht die üblichen Bewegungspunkte, um das entsprechende Rückzugsfeld zu erreichen.

Wenn eine Einheit nur noch einen Bewegungspunkt übrig hat und als Rückzugsgebiete nur Wälder, Hügel oder Berge zur Verfügung stehen, kann sie sich nicht zurückziehen!

Jedesmal, wenn eine Einheit Bewegungspunkte verbraucht, muss ihr Marker so gedreht werden, dass die Kante mit der verbleibenden Anzahl von Bewegungspunkten zu dem Spieler hinzeigt, der die Einheit kontrolliert.

2. Die Kontrollzone

Die Kontrollzone umfasst all die Felder in unmittelbarer Nachbarschaft einer Einheit, die sie besetzen könnte.



Das Bergfeld mit den roten Langbogenschützen liegt außerhalb der Kontrollzone der gelben schweren Kavallerie (Kavallerieeinheiten können nicht auf Bergfelder ziehen).

Eine Kontrollzone kann über das Schlachtfeld hinausreichen. Gelände außerhalb des Schlachtfeldes wird wie Ebene behandelt.

Eine Einheit, die die Kontrollzone einer gegnerischen Einheit betritt, kann sich im gleichen Zug nur weiterbewegen, wenn sie einen Nahkampfangriff auf diese Einheit durchführt (oder auf eine davon, falls sie sich in die Kontrollzone mehrerer gegnerischer Einheiten begibt). Eine Einheit, die keinen Angriff durchführt, muss anhalten, selbst wenn sie noch Bewegungspunkte übrig hat und es noch ein unbesetztes Feld gibt, auf das sie ziehen könnte.

Eine Fernkampfeinheit kann in die Kontrollzone einer gegnerischen Einheit hineinziehen und dann statt eines Nahkampfangriffes einen Fernkampfangriff durchführen. Nachdem aber der Fernkampfangriff durchgeführt wurde, kann sich die Einheit nicht weiterbewegen, selbst wenn sie noch Bewegungspunkte übrig hat.

Wenn eine Einheit ihren Zug innerhalb der Kontrollzone einer gegnerischen Einheit beginnt, darf sie in diesem Zug nur ein Feld weit ziehen, muss aber keinen Nahkampfangriff durchführen, bevor sie sich bewegt.

Wenn die Einheit sich nach dieser Bewegung außerhalb der Kontrollzone der gegnerischen Einheit befindet, kann sie weitere Bewegungsschritte durchführen.



In diesem Beispiel kann die Kavallerieeinheit ihren Zug nur durchführen, wenn sie als erste zieht. Wenn die Langbogenschützen zuerst das Bergfeld besetzen würden, müsste die gelbe schwere Kavallerieeinheit auf dem ersten Feld ihrer ursprünglich geplanten Route anhalten.

3. Der geordnete Rückzug

Eine Einheit, die im Nahkampf (nicht im Fernkampf) angegriffen wird, darf ihr Feld der angreifenden Einheit überlassen. Nachdem der Angreifer seine Absicht erklärt hat, ein Feld mit einer gegnerischen Einheit zu betreten, darf der Verteidiger seine Einheit auf ein benachbartes Feld zurückziehen, das sich außerhalb der Kontrollzone aller Einheiten des angreifenden Spielers befindet.



Angreifende Kavallerie und die Felder, auf die sich die Langbogenschützen zurückziehen können (wobei sie Bewegungspunkte verbrauchen).



Eine Einheit kann das Spielfeld auch verlassen (und sich damit vom Schlachtfeld zurückziehen) und später zurückkehren (siehe Sammeln). Nur eine angegriffene Einheit kann das Spielfeld verlassen.

Nachdem sich der Gegner zurückgezogen hat, kann der Angreifer sich weiterbewegen, indem er entweder die Einheit angreift, die sich eben zurückgezogen hat, oder eine andere Einheit innerhalb der Kontrollzone der angreifenden Einheit.

Wenn ein Spieler eine Einheit nicht zurückziehen kann oder will, kommt es zu einem Nahkampf.

4. Der Nahkampf

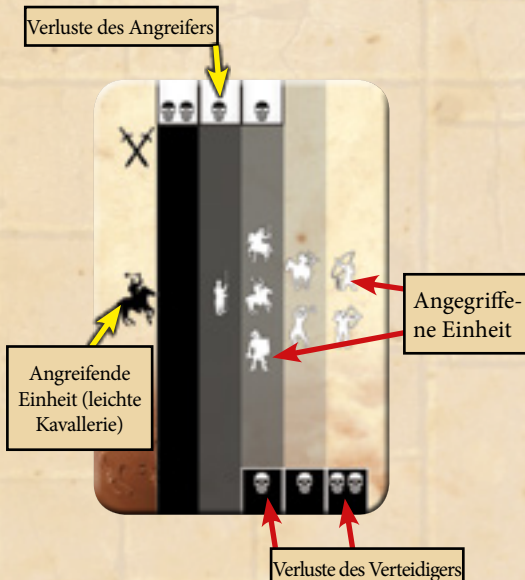
Das Ergebnis eines Nahkampfes hängt von folgenden Faktoren ab:

- dem Kampfpotential der kämpfenden Einheiten und
- begünstigenden Faktoren, die während eines Kampfes auftreten können.

Das Kampfpotential jeder Einheit lässt sich auf den **Kampfkarten** ablesen. Sie zeigen die Höhe der Verluste der angreifenden und der verteidigenden Einheit an, die wiederum von ihrer Waffen- und Rüstungsart abhängen.

Beim Kampfpotential wird davon ausgegangen, dass vollständige Einheiten (2 Ritter pro Einheit) kämpfen und keine von ihnen einen Vorteil durch das Gelände hat.

Die Gesamtverluste können auf der Karte abgelesen werden. Oben auf der jeweiligen Spalte kann man die Verluste des Angreifers ablesen, während unten die des Verteidigers aufgelistet sind.



Die angreifende leichte Kavallerie:

- würde einen Kampf mit Pikenieren verlieren (ein angreifender Reiter stirbt, keiner der Gegner stirbt)
- würde sich mit schwerer Kavallerie, leichter Kavallerie oder schwerer Infanterie einen ausgeglichenen Kampf liefern (jede Seite verliert einen Ritter)
- würde leichte Infanterie oder berittene Bogenschützen besiegen (einer der gegnerischen Ritter stirbt, keine Verluste beim Angreifer)
- würde Einheiten nicht berittener Bogenschützen vernichten (alle Ritter der gegnerischen Einheit sterben, keine Verluste beim Angreifer)

Begünstigende Faktoren beim Nahkampf



a) Überzahl – in der einen Einheit befinden sich zwei Ritter, in der anderen nur einer



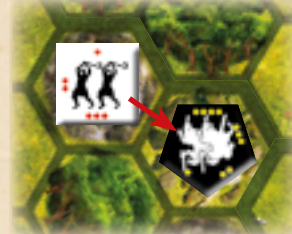
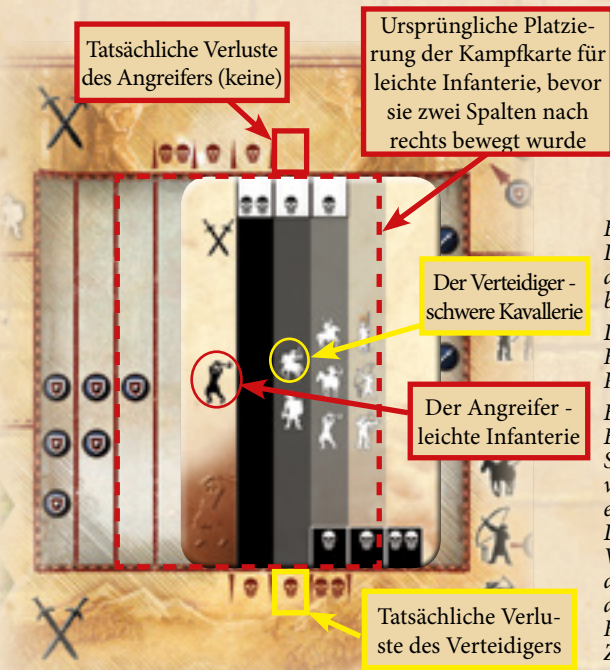
b) höherer Standort – vor dem Kampf befindet sich eine Einheit auf einem Gelände, das höher liegt als das des Gegners (dabei ist es unerheblich, ob der Höhenunterschied eine oder zwei Stufen beträgt)



c) Der Kampf findet auf einem Gelände statt, das unvorteilhaft für Kavallerie ist (Hochland oder Wald)

Der Ausgang eines Nahkampfes wird mit einer Kampfergbnistafel festgestellt. Dafür wird die Kampfkarte der angreifenden Einheit auf die Tafel gelegt, und zwar so, dass die Symbolfelder mit den Totenköpfen (die die Höhe der Verluste anzeigen) neben den gleichen Symbolen auf der Tafel liegen bleiben.

Dann muss überprüft werden, ob eine Partei im Kampf begünstigende Faktoren auf ihrer Seite hat. Wenn ja, wird jeder Faktor separat berücksichtigt. Für jeden Faktor, der den Angreifer begünstigt, wird die Karte um eine Spalte nach rechts verschoben; für jeden Faktor, der den Verteidiger begünstigt, eine Spalte nach links. Nachdem alle begünstigenden Faktoren auf diese Weise berücksichtigt wurden, kann man das Kampfergebnis an der Zahl der Totenköpfe **auf der Tafel (nicht auf der Karte!)** ablesen, über und unter der Spalte mit dem Symbol für die angegriffene Einheit.



Beispiel:

Die leichte Infanterie greift vom Berg aus eine schwere Kavallerieeinheit an, die sich auf einem Hüggelfeld befindet. Beide Einheiten haben ihre volle Stärke, bestehen also aus je zwei Rittern.

Das Kampfpotential der leichten Infanterie ist im Kampf gegen schwere Kavallerie ungünstig. Unter normalen Umständen würde die Infanterie einen Ritter verlieren und selbst keine Verluste verursachen.

Berücksichtigt man allerdings die Vorteile, die die Infanterie in unserem Beispiel hat, ändert sich die Situation. Wegen des Angriffs von einer höheren Stellung aus wird die Kampfkarte auf der Tafel um eine Spalte nach rechts verschoben und um eine weitere Spalte für die Tatsache, dass der Kampf auf einem für die Kavallerie unvorteilhaften Gelände stattfindet (Hüggelland). Dank der beiden begünstigenden Faktoren für die Infanterie und des Verschiebens der Kampfkarte auf der Tafel um zwei Spalten nach rechts endet der Kampf mit einem Sieg für die Infanterie – sie erleidet keine Verluste, fügt aber ihrerseits der Kavallerie Verluste zu (ein Reiter wird getötet und der Kavalleriemarker umgedreht).

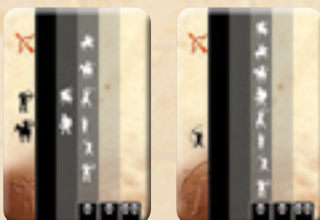
Zu beachten ist, dass die Kavallerie nicht gezwungen war, den Kampf anzunehmen. Sie hätte mit ihren Bewegungspunkten auch einen geordneten Rückzug antreten und das Hüggelland der Infanterie überlassen können.

Eine Einheit, die Verluste erleidet, aber nicht vernichtet wird, verbleibt nach dem Kampf auf ihrer Position.

Falls aber die angegriffene Einheit in einem Kampf vernichtet wird, nimmt die angreifende Einheit die Position der verteidigenden Einheit ein (sofern sie überlebt hat). Obwohl die angreifende Einheit siegreich war, muss sie ihren Zug nun beenden, denn mit einem Kampf endet der Zug eines Spielers.

5. Der Fernkampf

Fernkampfkarten. Zu beachten ist, dass Fernkampfeinheiten an Nahkämpfen teilnehmen können. Dann wird das Ergebnis durch eine Nahkampfkarte ermittelt. Die Karten dürfen nicht verwechselt werden. Bei einem Fernkampfangriff erleidet die angreifende Einheit keine Verluste.



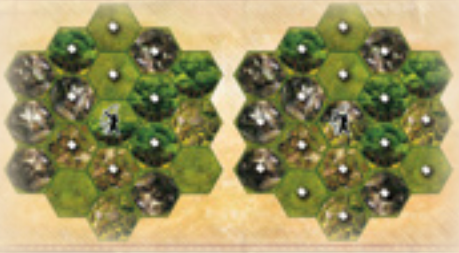
Fernkampfkarten



Nahkampfkarten

Fernkampfangriffe können von folgenden Einheiten begonnen werden:

- Langbogenschützen mit hoher Durchschlagskraft und einer Reichweite von zwei Feldern
- Bogenschützen und berittenen Bogenschützen mit geringerer Durchschlagskraft und einer Reichweite von einem Feld (sie schießen also auf das Nachbarfeld)



Die Reichweite von Langbogenschützen kann vom Gelände begrenzt sein, wenn ihr Sichtfeld eingeschränkt ist (die Schützen können ihre Ziele nicht sehen, wenn diese sich hinter Bergen oder Wäldern befinden, es sei denn, die Schützen befinden sich selbst auf höherem Gelände).

- Wie im Nahkampf hängt das Ergebnis eines Fernkampfs davon ab,
 a) welches Kampfpotential die Einheiten haben
 b) welche begünstigenden Faktoren beim Schießen auftreten.

Das Ergebnis des Fernkampfs wird berechnet, indem man die Kampfresultatstafel und die zur schießenden Einheit passende Fernkampfkarte zu Hilfe nimmt und, ähnlich wie beim Nahkampf, folgende begünstigende Faktoren berücksichtigt:



a) Überzahl – zwei Ritter in der angreifenden Fernkampfeinheit oder in der angegriffenen Einheit und nur einer in der jeweils anderen



b) Höhenvorteil – die schießende oder die beschossene Einheit befindet sich höher als die jeweils andere (wobei es nicht ins Gewicht fällt, ob es eine oder zwei Höhenstufen Unterschied sind)



c) Die Einheit, die unter Beschuss steht, befindet sich im Wald – ein Faktor, der die beschossene Einheit auch dann begünstigt, wenn es sich um eine Kavallerieeinheit handelt; das Gelände, von dem aus der Angriff erfolgt, spielt dabei keine Rolle

Beispiel: Eine volle Einheit aus zwei Rittern, die sich auf höherem Gelände aufhält als die Schützen oder die sich im Wald befindet, wenn die Schützen auf gleicher Höhe stehen, erleidet keine Verluste.

Ein Fernkampf beendet den Zug eines Spielers.

6. Einheiten zusammenlegen

Zwei Einheiten der gleichen Art, die im Kampf Verluste erlitten haben, können zu einer vollen Einheit zusammengelegt werden. Dazu muss eine dieser Einheiten eine regelgerechte Bewegung machen und das Feld mit der anderen Einheit betreten. Einer der Marker wird nun vom Schlachtfeld entfernt und der andere umgedreht, sodass zwei Ritter zu sehen sind. Die neue Einheit hat so viele Bewegungspunkte zur Verfügung wie diejenige der beiden ursprünglichen Einheiten, die vor der Zusammenlegung weniger Punkte hatte.

7. Sammeln

Ein Spieler kann statt einer anderen Aktion einen Zeitmarker spielen, um seine Truppen zu sammeln. Alle seine Einheiten erhalten nun wieder ihre maximalen Bewegungspunkte. Dazu sollten alle Einheitenmarker wieder so gedreht werden, dass die größte Zahl von farbigen Punkten zu dem Spieler zeigt, der die Einheit kontrolliert. Sammeln heißt auch, dass der Tross auf die „Befestigter Tross“-Seite gedreht wird.

Während des Sammelns haben alle Einheiten, die sich vom Schlachtfeld zurückgezogen hatten, die Möglichkeit, zurückzukehren. Der Zeitpunkt der Rückkehr hängt von der Entfernung vom Tross zum Zeitpunkt des Verlassens des Schlachtfeldes ab. Diese Entfernung bemisst sich in der Zahl der Außenmodule zwischen dem Modul mit dem Tross und dem Modul, von dem aus die Einheit vom Schlachtfeld geflüchtet ist.

Während jeder Sammlungsphase bewegt sich die Einheit außerhalb des Spielfeldes um ein Modul auf das Modul mit dem Tross zu. Wenn die Einheit sich neben dem Modul mit dem Tross befindet, kann sie in der nächsten Sammlungsphase auf das Schlachtfeld zurückkehren und zwar auf einem der Felder direkt neben dem Tross.

Beispiel: Die rote leichte Infanterie greift die gelben Langbogenschützen an. Gelb zieht diese auf eigenen Wunsch vom Schlachtfeld zurück (Position a). Während der nächsten Sammlungsphase bewegen sich die Langbogenschützen neben das Modul mit dem Tross, bleiben aber noch außerhalb des Schlachtfeldes (Position b). In der nächsten Sammlungsphase kann Gelb seine Langbogenschützen wieder auf das Schlachtfeld bringen, in der unmittelbaren Nachbarschaft des Trosses (Position c).

Während der Sammlungsphase können auch alle Einheiten, die ein Spieler vor Beginn der Schlacht zurückgehalten hat, auf dem Schlachtfeld platziert werden, ebenfalls in direkter Nachbarschaft zum Tross. Der Abstand zu einem Flaggenfeld hat in diesem Fall keine Bedeutung.



Der Tross



Befestigter Tross



Sich bewegender oder angegriffener Tross

Zu Beginn des Spiels sollte der Trossmarker so auf dem Schlachtfeld platziert werden, dass die „Befestigter Tross“-Seite nach oben zeigt.

Der befestigte Tross hat einen Bewegungspunkt, sodass er nur über die Ebene ziehen kann. Danach oder wenn er angegriffen wurde, kann er sich nicht mehr weiterbewegen.

Einen befestigten Tross kann ein Spieler genauso ziehen wie jede andere Einheit. Danach wird der Marker auf die Rückseite gedreht.

Auch wenn der Tross angegriffen wird, wird er umgedreht. Jeder Angriff auf den Tross ist automatisch erfolgreich. Der Tross wird zerstört, wenn er angegriffen wird, nachdem er sich bewegt hat oder schon angegriffen wurde, also wenn vor dem Angriff nicht die „Befestigter Tross“-Seite oben lag.

Der Tross hat kein Kampfpotential, aber eine Kontrollzone. Folglich kann er keine gegnerischen Einheiten angreifen, aber ihren Rückzug behindern oder sogar unmöglich machen.

Der Tross selbst kann keinen geordneten Rückzug antreten und folglich auch das Schlachtfeld nicht verlassen.

V. DAS ENDE DER SCHLACHT: SIEGBEDINGUNGEN

Während der Schlacht versuchen die Spieler, die Schlüsselpositionen auf dem Spielfeld, die mit Flaggen markiert sind, zu beherrschen. Zentrale Felder (mit Doppelflagge) sind dabei **zwei Siegpunkte** wert, während die Flaggenfelder am Rande des Schlachtfeldes **einen Punkt** wert sind.

Ein Spieler übernimmt eine Schlüsselposition, wenn eine seiner Einheiten sich nach einer Runde auf einem Feld mit einer Flagge befindet. Diese Einheit kann in der gleichen Runde noch an einem Nahkampf teilnehmen oder einen Fernkampfangriff durchführen, aber wenn sie im Kampf getötet wird, kann sie die Schlüsselposition nicht mehr kontrollieren.

Wenn eine Einheit sich auf eine Schlüsselposition und im gleichen Zug noch darüber hinausbewegt, übernimmt sie die Kontrolle über den Ort ebenfalls nicht. Kontrollierte Schlüsselpositionen können mit einem Flaggenkontrollmarker gekennzeichnet werden.



2 SP



1 SP

Ebenso wichtig oder noch wichtiger als die Kontrolle der Schlüsselpositionen ist der Schutz des eigenen Trosses, denn wenn dieser zerstört wird, erhält der Gegner **3 Siegpunkte**. Außerdem kann man ohne Tross keine frischen Einheiten mehr auf das Schlachtfeld bringen, weder solche, die sich vom Schlachtfeld zurückgezogen hatten, noch solche, die man zu Beginn zurückgehalten hatte.

Das Spiel endet, wenn:

- a) einer der Spieler fünf Siegpunkte (auf der Standardkarte) oder sechs (auf der großen Karte) errungen hat (auf der Standardkarte zum Beispiel dadurch, dass er den gegnerischen Tross zerstört und das mittlere Feld mit der Doppelflagge kontrolliert).
- b) beide Spieler ihre Zeitmarker aufgebraucht haben und ihre Einheiten keine Bewegungspunkte mehr zur Verfügung haben.
- c) beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.

Im Falle von b) oder c) gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt mehr Siegpunkte hat. Wenn die Zahl der Siegpunkte beider Spieler gleich ist, gewinnt der Spieler, der den größeren Gesamtwert an Einheiten auf dem Schlachtfeld hat. Der Wert aller Einheiten entspricht ihren Rekrutierungskosten, unabhängig davon, ob eine Einheit Verluste erlitten hat oder nicht.

VI. ERWEITERUNGSREGELN

Absitzen Kavallerieeinheiten können absitzen, während der Spieler, der sie kontrolliert, an der Reihe ist, und zwar entweder vor oder nach ihrer Bewegung (sie können nicht einen Teil ihrer Bewegung zu Pferd und einen anderen zu Fuß durchführen). Die Marker der schweren Kavallerie, leichten Kavallerie und berittenen Bogenschützen werden dann entsprechend gegen schwere Infanterie, leichte Infanterie oder normale Bogenschützen ausgetauscht.

Die Zahl der Bewegungspunkte einer abgesehenen Einheit entspricht:

- 0 – wenn die Kavallerieeinheit 0 oder 1 Bewegungspunkt hatte
- 1 – wenn die Kavallerieeinheit 2 oder 3 Bewegungspunkte hatte
- 2 – wenn die Kavallerieeinheit 4 oder 5 Bewegungspunkte hatte

Autor: Andrzej Kurek

Gestaltung: Radosław Jaszczuk

Deutsche Übersetzung: Hilko Drude

Megatester: Wojciech Jarek

Tester: "Mishire", Radosław Jaszczuk, Grzegorz Rachwał, Stefan Miszela, Michał Ringwelski, Krzysztof Jankowiak, "Qbi", Barbara Nowak, Artur Kmera, Grzegorz Dębski, Tomasz Rachwał, Michał Drożdżiak, Jan Leski, Sławomir Kakietek, Michał Lipko, Patryk Graczyk, Piotr Herla i "Naplet".

Andere: R.W.: "Du musst einen Tross nehmen."

1. Auflage

Tychy 2014

Wyprodukowano w Polsce

Distribution: Alchemicus.pl

Business 24 Sp. z o.o.,

Al. Piłsudskiego 40 lok. 131, 43-100 Tychy

info@alchemicus.pl

Tel.: 502-516-766

© Andrzej Kurek

