

Funtaction
Fun•Tactic•Action
www.fun**t**action.de



SeventhStone Die Tränen der Götter

Eine Träne Fällt
Nur eine Kleine
Nur diese eine
Eine Welt enthält

Version 1.2
© Anian Hiekel

Spieleranzahl	1-4
Spieldauer	90-120 min. (Unerfahrene Spieler länger)
Alter	ab 15 Jahre
Autor	Anian Hiekel
Eigenverlag	Funtaction (FTA)
Grafik	Sebastian Wagner, Jolly Rotten (Ihr Künstlernamen)
Veröffentlichung	Dezember 2009

Inhaltsverzeichnis

A Vorgeschichte	S.1
B Spielprinzip	S.1
1. Spielaufbau	S.2
2. Überblick Spiel	S.3
3. Erklärung der einzelnen Spielphasen	S.5
4. Regeln für 2- 3 Spieler	S.13
5. Regeln für Fortgeschrittene u. Varianten	S.13
6. Anhang: Ereignisse u. Ausrüstungssteine	S.13
7. Abschließende Worte	S.15

Das Spiel wird anhand des folgenden Regelwerks für 4 Spieler und für die Grundvariante erklärt. Die Regeln für 2-3 Spieler sowie die Regeln für Fortgeschrittene u. Varianten sind auf S.13 zu finden.

Das Regelwerk ist folgendermaßen aufgebaut:

Nicht umrandete Bereiche erklären die Regeln ausführlich im Fließtext.

Orange umrandete Bereiche fassen die beschriebenen Regeln noch mal knapp zusammen und dienen zum schnellen **Überblick** sowie Nachschlagen.
Sie enthalten keine neuen Regeln.

Blau umrandete Bereiche enthalten Beispiele zum **Verständnis** der vorher erklärten Regeln.
Sie enthalten keine neuen Regeln.

A. Vorgeschichte (enthält keine Spielregeln)

Einst zu Anbeginn der Zeit schufen die Göttergeschwister Ondor, Bandu, Kana und Antar unsere Welt Andur, sowie je ein mächtiges Volk nach ihrem Willen. Das Volk der Orks vereinte die Stärke, Wildheit und Gnadenlosigkeit Ondors in sich. Die Zwerge das Geschick, die Unerschrockenheit und den Jähzorn Bandus. Die Elfen die Weisheit, Voraussicht und Arroganz Kanas und die Menschen die Wissbegierde, Kühnheit und Geltungsbedürftigkeit Antars.

Unter der Obhut der Götter gediehen die Völker in Harmonie und unter ihrer Zusammenarbeit erblühte Andur. Gigantische Städte voller Leben und Energie wurden aus dem Boden gestampft und das Lachen hallte durch die Strassen dieser Städte. Diese Zeit wurde als das goldene Zeitalter bezeichnet.

Doch ist nichts von Dauer und die Götter gerieten in Streit, die Harmonie war zerstört und jedes der Geschwister wollte über den anderen herrschen. Die Kämpfe unter den Göttern führten auch zum Bruch der Völker und die Welt versank in der Dunkelheit der Götterkriege. In den Ruinen der einstigen Städte hallte nur noch das Lied des Todes.

Als Andur kurz vor der Zerstörung durch die göttlichen Mächte stand, entschieden sich die Götter, Andur zu verlassen und den Kampf durch ihre Völker entscheiden zu lassen. Dafür schufen sie aus ihren Tränen mächtige Artefakte, als Tränensteine bekannt. Je drei dieser Steine übergaben sie ihren Völkern, vier weitere hinterließen sie in ihren alten Tempeln und die anderen wurden in die Obhut der Verwalter gegeben. Mächtige Wesen, welche je einen dieser Tränensteine an den Sieger des regelmäßig stattfindenden Turniers zu Ehren der Götter übergeben sollten. Ein weiterer Tränenstein ging im Laufe der Zeit verloren und ward nicht wieder gesehen.

Das Volk, welches zuerst sieben der Tränensteine auf sich vereint, besitzt die Macht, seinen Gott zu rufen und mit ihm über die anderen zu herrschen. Wer von Euch wird es sein? Wer holt den siebten Stein und führt sein Volk und seinen Gott zum endgültigen Sieg?

B. Spielprinzip (enthält keine Spielregeln)

Ihr seid Herrscher eines der vier Völker Andurs (Zwerge, Menschen, Elfen, Orks). Euer Ziel ist es, als erster sieben mächtige Artefakte, als Tränensteine bezeichnet, zu kontrollieren.

Um dieses Ziel zu erreichen müsst ihr versuchen möglichst viele Gebiete Andurs mit Armeen unter Eure Kontrolle zu bekommen. Die Gebiete liefern Euch Rohstoffe und Platz für weitere Armeen und Gebäude.

Eure Rohstoffe könnt ihr, neben der Produktion von Gebäuden u. Armeen, auch auf dem Marktplatz einsetzen. Dort könnt ihr auf Söldner, Ausrüstungs- u. Turniersteine sowie die Zugreihenfolge bieten. Doch wer falsch bietet, kommt schlecht weg.

Die Söldner u. Ausrüstungssteine helfen Euren Armeen bei der Eroberung neuer Gebiete oder der Verteidigung Eurer alten. Denn die Karte ist klein u. jeder möchte gewinnen.

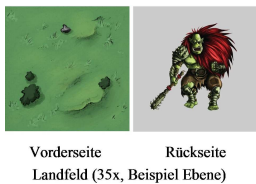
Um Tränensteine zu erhalten, könnt ihr Hauptstädte und Tempel erobern, im Turnier der Götter antreten oder auch am Markt einen Tränenstein ersteigern. Es gibt viele Wege, die Steine zu sammeln. Doch nur einer wird zuerst sieben Tränensteine kontrollieren und gewinnen.

Wer von Euch besitzt das strategische Geschick als erster den 7. Tränenstein in seiner Hand zu halten?

1. Spielaufbau

Aufbau Spielfeld:

- Die 35 Landfelder verdeckt mischen
- Das Spielfeld wird aufgebaut: 7 Spalten a 6 Felder
- Jede Spalte besteht dabei aus 5 Landfeldern und einer Lücke
- Die Position der landfeldgroßen Lücken wird durch Würfelwurf bestimmt (siehe Beispiel)
- Die Lücken stellen Wasserfelder da



Aufbau der allgemeinen Spielsteine:

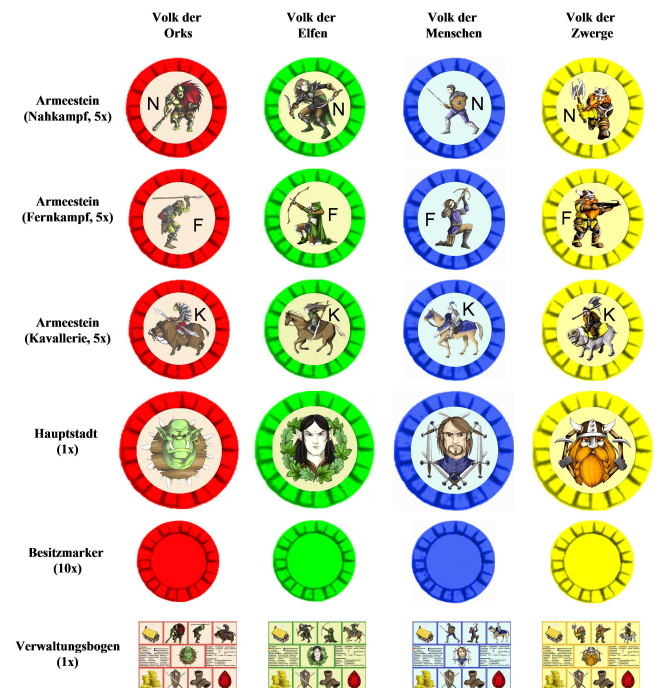
- werden wie folgt beschrieben neben dem Spielfeld aufgebaut:



- Häufen bilden
= **Rohstoffshaufen**
= **Markerhaufen**
- sortiert
- gestapelt
= **3 Gebäudestapel**
= **1 Lavastapel**
- verdeckt mischen
- verdeckt 4 Stapel bilden
= **4 Ausrüstungsstapel**
- neben Feld bereitlegen
- neben Feld bereitlegen

Aufbau der playerspezifischen Spielsteine:

- Die Spieler wählen jeweils ein Volk und bauen die zugehörigen Spielsteine sortiert und gestapelt vor sich auf



Beispiel Aufbau Spielfeld u. Spielsteine:

In der unteren Abbildung ist ein Beispiel für den Spielaufbau dargestellt. Für die 7 Spalten wurde von links nach rechts 4,5,6,2,5,3 und 1 gewürfelt. Neben dem Spielfeld ist der korrekte Aufbau der Spielsteine dargestellt.



2. Überblick Spiel

2.1 Ziel des Spiels (=Besitz Tränensteine)

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende einer Spielrunde 7 Tränensteine (=TS) zu besitzen. Der Spieler, dem das gelingt, gewinnt das Spiel. Jede kontrollierte Hauptstadt ist 3 u. jedes kontrollierte Tempelfeld 1 TS wert. Bei Kontrollverlust verliert man diese TS auch wieder. Jeder Sieg im alle 3 Runden stattfindenden Turnier ist 1TS wert und der am Markt zu ersteigende Tränenstein ist ebenfalls 1 TS wert. Diese TS kann man nicht mehr im Spielverlauf verlieren. Im Besitz befindliche TS werden durch das Ablegen eines Besitzmarkers auf dem passenden Feld des Tränensteinzählers dargestellt.

je kontrollierte Hauptstadt = 3TS
(4 Hauptstädte vorhanden)

je kontrolliertes Tempelfeld = 1TS
(4 Tempelfelder vorhanden)

Ersteigerung Tränenstein = 1TS
(einmal vorhanden)

Sieger Turnier = 1TS
(unbegrenzt vorhanden)

Tränenstein- u. Rundenzähler

- = 1TS
- = 2TS
- = 3TS
- = 4TS
- = 5TS
- = 6TS
- = 7TS (Sieg)

- Sieg bei Besitz von 7 TS am Ende einer Spielrunde
- Kontrollverlust Hauptstadt = Verlust 3 TS
- Kontrollverlust Tempelfeld = Verlust 1 TS
- TS vom Markt oder Turniersieg kann nicht verloren werden

Beispiel zum Tränensteinbesitz

Zwerg besitzt 3 Tempelfelder: $3 \times 1TS = 3TS$. Mensch kontrolliert 1 Hauptstadt u. hat den Tränenstein am Markt ersteigert: $1 \times 3TS + 1TS = 4TS$. Ork kontrolliert 1 Hauptstadt, 1 Tempelfeld u. ist zweifacher Turniersieger: $1 \times 3TS + 1TS + 2 \times 1TS = 6TS$. Elf kontrolliert seine Hauptstadt sowie die von Zwerg u. hat einmal beim Turnier gewonnen: $2 \times 3TS + 1 \times 1TS = 7TS$. Behält Elf die 7 Tränensteine bis zum Ende der Runde, hat er das Spiel gewonnen.

2.2 Überblick Rohstoffsystem

Für den Sieg kommen die Spieler nicht umhin Gebäude zu errichten, Armeen auszuheben u. auf wertvolle Güter am Markt zu bieten (siehe [B. Rohstoffeinsatz](#)). Auch müssen die Armeen versorgt werden (siehe [C. Armeeunterhalt](#)). Für alles benötigen die Spieler Rohstoffsteine (=RS), welche sie aus ihren Rohstoffquellen gewinnen (siehe [A. Rohstoffproduktion](#)).

Rohstoffquellen

Es gibt 3 Rohstoffquellen: jede kontrollierte Hauptstadt ist 15 sowie jedes kontrollierte Ertragsland oder jede kontrollierte Manufaktur (Gebäude) 2 RS wert.

Die Anzahl der RS die einem Spieler jede Runde zur Verfügung steht, entspricht dem Gesamtwert an RS aus seinen kontrollierten Rohstoffquellen (=Rohstoffproduktion).

je kontrollierte Hauptstadt = 15RS

je kontrolliertes Ertragsland = 2RS
(mit oder ohne Portal)

je kontrollierte Manufaktur = 2RS

Verwaltungsbogen:

Für die Verwaltung der RS verfügt jeder Spieler über einen Verwaltungsbogen.

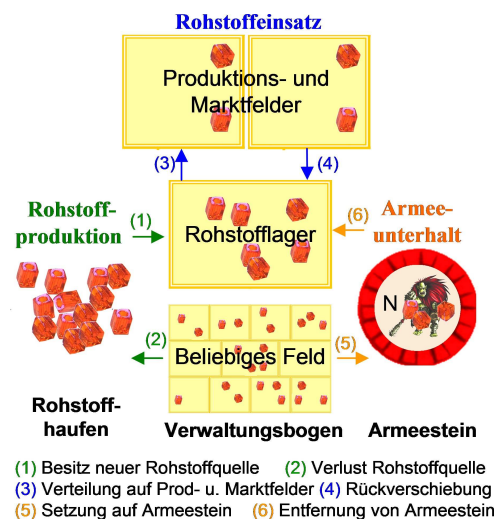
Produktionsfelder

Gebäude	Nahkampf Einheit	Fernkampf Einheit	Kavallerie Einheit
Kurzüberblick Spielregeln	Rohstofflager	Kurzüberblick Spielregeln	
Markt der Söldner	Markt der Ausrüstung	Markt der Bewegung	Markt des Turniers

Marktfelder

Überblick über die 3 RS-Kreisläufe:

Rohstoffproduktion, -einsatz u. Armeeunterhalt



A. Rohstoffproduktion: Bei Kontrollgewinn einer RS-Quelle nimmt der Spieler den passenden Wert an RS vom RS-Haufen u. legt diesen auf das RS-Lager seines Verwaltungsbogens (1). Verliert er die Kontrolle über eine RS-Quelle, legt er den entsprechenden Wert an RS vom Verwaltungsbogen auf den RS-Haufen (2).

B. Rohstoffeinsatz: Auf dem Rohstofflager befindliche RS können während der Markt- u. Produktionsphase durch Verschiebung auf die Markt- u. Produktionsfelder genutzt werden: Bau von Gebäuden, Militäreinheiten sowie den Erwerb von Marktgütern (3). Die RS werden dabei jede Runde durch Rückverschiebung auf das RS-Lager wieder regeneriert (4).

C. Armeeunterhalt: RS auf einem Armeestein symbolisieren Militäreinheiten.

Bei dem Bau einer Einheit wird ein RS vom Verwaltungsbogen auf einen Armeestein gelegt (5) u. bei der Zerstörung der Einheit kommt der RS auf das RS-Lager (Verwaltungsbogen) zurück (6). Somit symbolisieren die RS gleichzeitig den Armeeunterhalt.

Ausnahme: Sollten bei einem Kontrollverlust von RS-Quellen nicht genügend RS auf dem Verwaltungsbogen vorhanden sein, löst der Spieler Militäreinheiten in Höhe der Schuld auf, um die freiwerdenden RS abzulegen.

2.4 Gebäude, Einheiten und Marktgüter

Eine genaue Beschreibung erfolgt an den entsprechenden Stellen im Text. An dieser Stelle soll nur ein kurzer Überblick gegeben werden. **Dieser Abschnitt enthält keine Regeln.**

Gebäude:

Gebäude stellen die Infrastruktur. Kasernen ermöglichen das Setzen von Militäreinheiten, Manufakturen erhöhen die Rohstoffproduktion u. Mauern schützen im Kampf.

Militäreinheiten:

Militäreinheiten dienen zur Expansion ihres Reiches. Durch Bewegung dieser auf dem Spielfeld erobern (=kontrollieren) sie neue Spielfelder u. verteidigen ihre kontrollierten Felder gegen die anderen Spieler. Es gibt Nahkampf-, Fernkampf- u. Kavallerieeinheiten mit unterschiedlichen Eigenschaften. Alle Einheiten müssen versorgt werden (siehe C. Armeeunterhalt).

Marktgüter:

Es gibt vier unterschiedliche Marktgüter:

- Söldner unterstützen ihre Militäreinheiten u. benötigen keinen Unterhalt
- Ausrüstungssteine individualisieren ihre Armeen
- Turniersteine erhöhen die Wahrscheinlichkeit das Turnier zu gewinnen u. 1 TS zu erhalten
- Bestimmung der Zugreihenfolge

2.3 Spielfeld

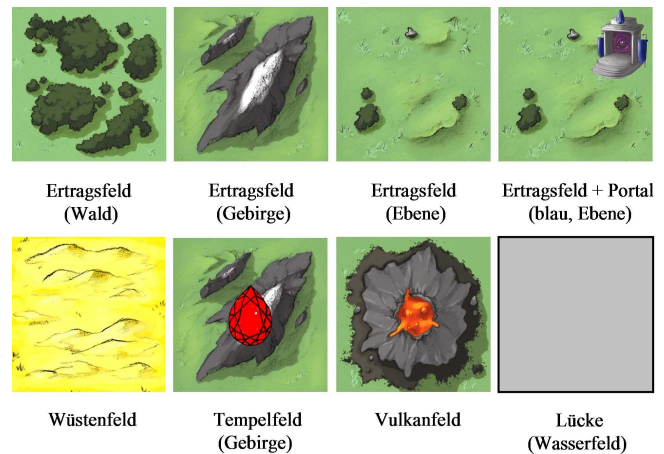
Das Spielfeld ist in unterschiedliche Spielfelder unterteilt. Wie bereits erwähnt, sind die Ertragsfelder 2 RS u. die Tempelfelder einen 1 TS wert.

Außerdem bieten nur die **Ertragsfelder ohne Hauptstadt** Platz für den Bau von Gebäuden. Allerdings max. 2 Gebäude pro Feld.

Im Spiel befindliche Armeen können sich nur über und auf Ertrags-, Tempel- u. Wüstenfeldern bewegen.

Bewegungen über Vulkan- u. Wasserfelder sind nicht möglich (natürliche Barriere).

Einige Ertragsfelder sind durch Portale gleicher Farbe verbunden u. gelten als benachbart. Die Unterscheidung der Felder in Ebene, Wald u. Gebirge spielt in der Grundvariante keine Rolle.



Ertragsfeld:

- Rohstoffquelle: 2 RS
- Errichtung von 2 Gebäuden
- Bewegung Armeen

Wüstenfeld:

- Bewegung Armeen

Tempelfeld:

- Tränensteinquelle: 1TS
- Bewegung Armeen

Vulkan- o. Wasserfeld:

- natürliche Barriere

2.5 Überblick Spielverlauf

Das Spiel ist Runden basierend. Eine Runde wird als Spieljahr bezeichnet. Jedes Spieljahr ist in unterschiedliche Phasen unterteilt, welche chronologisch ausgeführt werden. In jeder Phase sind den Spielern unterschiedliche Aktionen möglich. Es werden so viele Spieljahre gespielt bis ein Spieler gewinnt. Also am Ende eines Jahres 7 TS besitzt. Die einzelnen Phasen sowie die unterschiedlichen Aktionen werden ausführlich im nächsten Kapitel beschrieben.

Überblick Spielphasen eines Spieljahrs

1.Ereignisphase (gleichzeitig)

- Ausführung eines zufällig bestimmten Ereignisses

2.Produktions u.- Marktphase (gleichzeitig)

- Einsatz RS zum Erwerb von Produktionsgütern
- Einsatz RS zum Erwerb von Marktgütern

3.Setzphase (bestimmte Reihenfolge)

- Setzung der erworbenen Güter
- Beachtung von Setz- u. Kapazitätsregeln

4.Bewegungsphase (bestimmte Reihenfolge)

- Bewegung der Armeen
- Besetzung neuer Gebiete
- Entstehung Konflikte

5.Kampfphase (bestimmte Reihenfolge)

- Konfliktauflösung durch Kampf

6.Turnierphase (gleichzeitig, alle drei Runden)

- Turniersieger erhält 1 TS

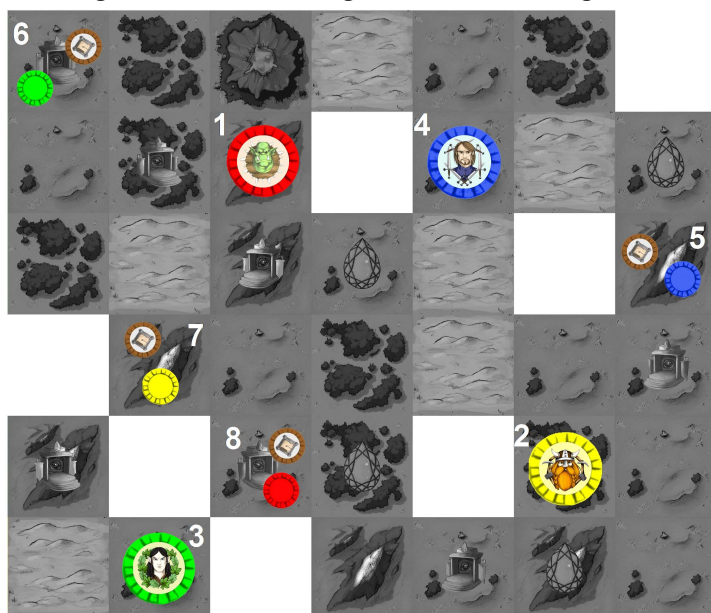
3. Erklärung der einzelnen Spielphasen

A Startaufstellung

- Spieler setzen Hauptstadt (enthält 2 Kasernen) u. 1 Kaserne +Besitzmarker auf zwei verschiedene unbesetzte Ertragsländer
- Reihenfolge wird durch Würfelwurf bestimmt
- Zuerst Setzung der Hauptstädte in der bestimmten Reihenfolge, dann Kasernen+Besitzmarker in der umgekehrten Reihenfolge
- Spieler legen je 19 RS vom RS-Haufen auf ihr Rohstofflager
- Legung Besitzmarker auf den Tränensteinzähler (Feld =3 TS)
- Beginn mit der Ereignisphase des 1.Spieljahrs

Beispiel Startaufstellung

Ork würfelt 6, Elf 3, Zwerg 4 und Mensch 1. Somit setzt Ork als erster seine Hauptstadt gefolgt von Zwerg, Elf u. Mensch. Anschließend setzt Mensch seine Kaserne+Besitzmarker gefolgt von Elf, Zwerg und Ork. Die Zahlen gebe die Setzreihenfolge an.

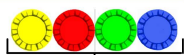


**Rohstoff
-haufen**

Hauptstadt =
2 Kasernen

Gebäude	Nahkampf Einheit	Fernkampf Einheit	Kavallerie Einheit
Kurzüberblick Spielregeln	19 Rohstofflager	Kurzüberblick Spielregeln	
Markt der Söldner	Markt der Ausrüstung	Markt der Bewegung	Markt des Turniers

15 RS = Hauptstadt
4 RS = 2 Ertragsländer

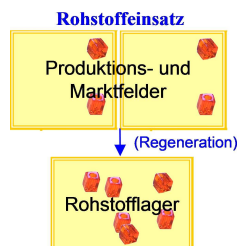


3 TS = Hauptstadt

3.2 Produktions- u. Marktphase

In dieser Phase findet der **Rohstoffeinsatz** statt. Durch die Verwendung der RS können Produktions- und Marktüter erworben werden.

A) Regeneration der RS

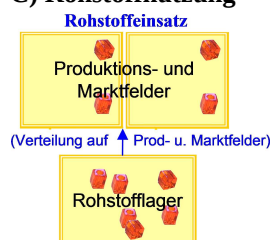


Zu Beginn der Produktions- und Marktphase werden vorhandene RS von den Produktions- und Marktfeldern auf das RS-Lager des Verwaltungsbogens zurückgeschoben. (Regeneration)

B) Auflegung Ausrüstungssteine

Die obersten Ausrüstungssteine der vier Ausrüstungsstapel werden offen neben das Spielfeld gelegt.

C) Rohstoffnutzung



Die Spieler verteilen geheim die RS vom RS-Lager auf ihre Produktions- und Marktfelder (Verdeckung Verwaltungsbögen mit einer Hand). (Nutzung Rohstoffe)

Produktionsfelder:

Die Produktionsfelder erlauben die Produktion von Gebäuden (Mauer, Manufaktur u. Kaserne) und Militäreinheiten (Nahkampf, Fernkampf- u. Kavallerieeinheiten).

Es können beliebig viele Produktionsgüter produziert werden, solange ausreichend RS gesetzt werden.

Durch die Setzung von 2 RS auf das entsprechende Feld der Militäreinheit kann man 1 Einheit dieses Typs in der Setzphase ins Spiel bringen.

Durch die Setzung von 4 RS auf das Gebäufeld kann man 1 beliebiges Gebäude in der Setzphase ins Spiel bringen. Der Gebäudetyp wird erst in der Setzphase festgelegt.

Produktionsfelder			
Gebäude	Nahkampf Einheit	Fernkampf Einheit	Kavallerie Einheit
4 RS	2 RS	2 RS	2 RS

Marktfelder:

Die Marktfelder erlauben den Erwerb von wertvollen Marktutern.

Die Anzahl der Marktüter sind begrenzt u. werden daher nach einem festen Verteilungsschlüssel vom Höchstbietenden (= Spieler mit den meisten RS auf dem dementsprechenden Marktfeld) beginnend verteilt.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele RS gesetzt, gewinnt der Spieler mit den meisten TS. Ansonsten entscheidet ein Würfelwurf.

Wer keinen RS auf ein Marktfeld gesetzt hat, wird von dessen Verteilung komplett ausgeschlossen.

Marktfelder			
Markt der Söldner	Markt der Ausrüstung	Markt der Bewegung	Markt des Turniers
? RS	? RS	? RS	? RS

3.1 Ereignisphase

Ein beliebiger Spieler würfelt den Ereigniswürfel. Das farbig zugeordnete Ereignis wird ausgeführt. Anschließend ist die Ereignisphase abgeschlossen. Die Erklärung der Ereignisse erfolgt unter „6.1 Beschreibung Ereignisse“, S.13 u. sollte erst nach dem Verständnis des weiteren Regelwerks gelesen werden.

D) Auswertung der Marktfelder

Nach der RS-Verteilung durch alle Spieler werden die Verwaltungsbögen offen gelegt, die Marktgüter unter die Spieler verteilt und die Produktions- und Marktphase ist abgeschlossen.



Markt der Söldner:

Der Höchstbietende erhält 4, der nächste 2, der dritte 1 und der vierte 0 Söldner.

Die Spieler legen die entsprechende Anzahl an Markersteinen (=MS) vom Markerhaufen auf das Feld „Markt der Söldner“ ihres Verwaltungsbogens. Die Steine werden in der Setzphase als Söldner ins Spiel gebracht.



Markt der Ausrüstung:

Der Höchstbietende nimmt die 4 Ausrüstungssteine auf die Hand, wählt einen aus u. legt diesen verdeckt vor sich ab. Die restlichen Ausrüstungssteine gibt er verdeckt an den nächsten Höchstbietenden weiter ...

Sollten Spieler von der Verteilung ausgeschlossen sein, werden die übrig bleibenden Ausrüstungssteine verdeckt abgelegt (= Ablagestapel). Die Beschreibung der Ausrüstungssteine erfolgt unter „6.2 Ausrüstungssteine“, S.14. Die Ausrüstungssteine werden in der Setzphase ins Spiel gebracht.



Markt der Bewegung:

Der Höchstbietende wählt seine Position in der Zugreihenfolge dieses Spieljahrs, gefolgt vom nächst Höchstbietenden usw...

Auch bestimmt der Höchstbietende die Positionen der Spieler, welche vom Markt ausgeschlossen sind. Diese Bestimmung erfolgt, nachdem alle anderen Spieler ihre Position gewählt haben. Sollte niemand gesetzt haben, entscheidet der Würfelwurf.



Markt des Turniers:

Der Höchstbietende erhält 4, der nächste 2, der dritte 1 und der vierte 0 Söldner.

Die Spieler legen die entsprechende Anzahl an Markersteinen (=MS) vom Markerhaufen auf das Feld „Markt des Turniers“ ihres Verwaltungsbogens. Die Steine werden in der Turnierphase während des Turniers genutzt.

A) Verschiebung RS von Prod.- u. Marktfelder auf RS-Lager

B) Auflegung der obersten 4 Ausrüstungssteine

C) Rohstoffnutzung

- Verdeckte gleichzeitige Verteilung RS auf Prod.- u Marktfelder Produktionsgüter: unbegrenzt u. fixe Kosten

Gebäude: 4 RS

Militäreinheit: 2RS

Wahl des Gebäudes in der Setzphase

- Marktgüter: Verteilungsschlüssel u. höchstbietend versteigert

D) Auswertung der Marktfelder

- Verteilung vom Höchstbietenden (= meisten RS) beginnend

- Gleichstand RS: Spieler mit mehr TS, ansonsten Würfel

- **Ausschluss bei Nichtsetzung RS**

Markt der Söldner: 4,2,1,0 MS auf Feld „Markt der Söldner“

Markt der Ausrüstung: Verdeckung und Auswahl Ausrüstung

Markt der Bewegung: Position in der Zugreihenfolge*

*Höchstbietender entscheidet für ausgeschlossene Spieler

Markt des Turniers: 4,2,1,0 MS auf Feld „Markt des Turniers“

Beispiel Produktions- u. Marktphase

Verteilung der RS-Steine

Die Abbildung zeigt die RS-Verteilung der einzelnen Spieler sowie die vier aufgelegten Ausrüstungssteine.



Produzierte Produktionsgüter:

Die folgende Tabelle zeigt Art u. Anzahl der Produktionsgüter, welche die Spieler aufgrund ihrer RS-Verteilung in der Setzphase setzen können. Die Art des Gebäudes wird erst in der Setzphase festgelegt.

Prod.-güter	Gebäude	Nah-kampf	Fern-kampf	Kavallerie
Zwerg	0	0	2	4
Ork	1	1	0	3
Mensch	1	1	1	2
Elf	0	0	0	4

Auswertung der Marktfelder:

Am „Markt der Söldner“ legt Elf 4, Mensch 2, Zwerg 1 Söldnereinheit (=MS) auf das Feld „Markt der Söldner“ ihres Verwaltungsbogens. Ork und Zwerg hatten gleich gesetzt u. Zwerg war Sieger beim Würfelwurf.

Am „Markt der Ausrüstung“ gewinnt Ork gegen Zwerg beim Würfelwurf. Er wählt Gegenstand **B**, Zwerg wählt **C** u. Mensch wählt **D**. Da Elf von der Verteilung ausgeschlossen ist, wird **A** auf den Ablagestapel gelegt.

Am „Markt der Bewegung“ entscheidet sich Elf für die letzte Position in der Zugreihenfolge, Zwerg für die vorletzte Position. Da Mensch und Ork ausgeschlossen sind, **entscheidet** Elf als Höchstbietender, dass Mensch die erste und Ork die zweite Position in der Zugreihenfolge erhält.

Am „Markt des Turniers“ legt Elf 4, Mensch als Sieger beim Würfelwurf 2, und Ork 1 Turniersteine (=MS) auf das Feld „Markt des Turniers“ ihres Verwaltungsbogens.

In der am "Markt der Bewegung" bestimmten Reihenfolge setzen die Spieler ihre Produktionsgüter, Söldner u. Ausrüstungssteine auf das Spielfeld. Dies erfolgt unter der Einhaltung von Setz- u. Kapazitätsregeln. Dabei nimmt ein Spieler alle seine Setzungen vor, bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Gebäude können nur auf kontrollierte Ertragsfelder ohne Hauptstadt gesetzt werden. Dabei können max. zwei Gebäude auf ein Ertragsfeld gesetzt werden. Gebäude können nicht abgerissen werden, aber bestehende Gebäude können durch neu gebaute Gebäude ersetzt werden. Nicht gesetzte Gebäude verfallen.

Einsparung Spielmaterial: Ist der Gebäudetyp des zweiten Gebäudes identisch mit dem Gebäudetyp des ersten, wird ein Gebäudestein eines anderen Gebäudetyps unter den ersten gelegt. Der Gebäudetyp des oberen gilt stellvertretend für beide.

Armeesteine dienen nur der Typisierung der Einheiten. Sie müssen nicht erworben werden. Daher spielt es bei der Setzung von Militär-, Söldnerseinheiten oder Ausrüstungssteinen keine Rolle, ob ein neuer Armeestein verwendet wird u. auf ein Spielfeld gesetzt wird (=Neugründung Armee) oder ob sich ein Armeestein mit Einheiten schon auf dem Spielfeld befindet (=Verstärkung bestehender Armee).

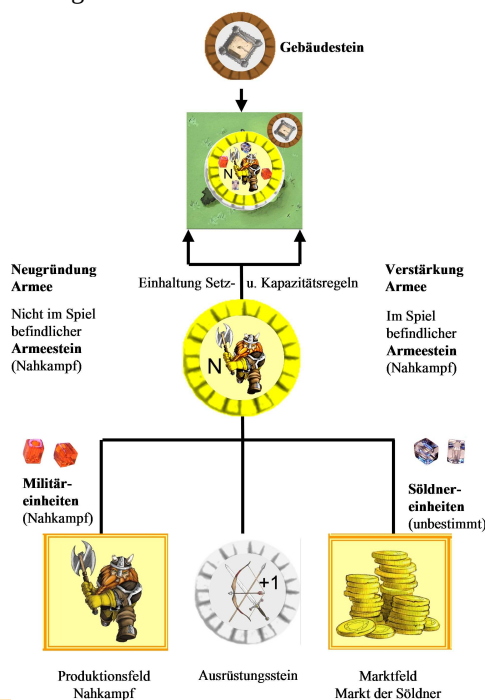
Drittens können max. 5 Armeesteine des gleichen Typs im Spiel sein.

Es werden RS in Höhe der zu setzenden Militäreinheiten vom Verwaltungsbogen genommen u. auf den Armeestein gelegt. Die Anzahl der RS spiegelt die Stärke der Militäreinheiten u. deren Versorgung auf den Armeestein wieder (Armeeunterhalt). Nicht gesetzte Einheiten verfallen.

Söldereinheiten werden Kasernenunabhängig auf einen beliebigen Armeestein gesetzt u. nehmen dessen militärischen Eigenschaften an. Allerdings darf ein Armeestein immer nur gleich viele oder weniger Söldner- als Militäreinheiten besitzen.

Nicht gesetzte Söldner verfallen u. die MS werden vom „Markt der Söldner“ auf den MS-Haufen gelegt.

Ausrüstungssteine werden verdeckt unter Armeesteine gesetzt. Max. 1 Ausrüstungsstein pro Armeestein. Einmal gesetzte Ausrüstungssteine können nicht durch andere Ausrüstungssteine ausgetauscht oder auf die Hand zurückgenommen werden.



Setzregel	Setzregel
Gebäude	Kontrolliertes Ertragsfeld ohne Hauptstadt
Militäreinheit	Auf passenden eigenen Armeestein
Söldnereinheit	Auf eigenen Armeestein
Ausrüstungsstein	Verdeckt unter eigenen Armeestein
Armeestein	Gründung neuer Armee

Kapazitätsregel	Kapazitätsregel
Gebäude	Max. 2 Gebäude pro Ertragsfeld (Gebäudemaximum)
Militäreinheit	Max. 2 Einheiten pro Kaserne/pro Runde (Kasernenmaximum)
Söldnereinheit	Anzahl Söldner $\leq$ Militäreinheiten (Söldnermaximum)
Ausrüstungsstein	Max. 1 Ausrüstungsstein (Ausrüstungsmaximum)
Armeestein	Anzahl Einheiten $\leq$ Einheitenmaximum (Einheitenmaximum*) Max. 1 eigener Armeestein pro Feld (Armeemaximum) Max. 5 eigene Armee Steine eines Typs (Heeresmaximum)

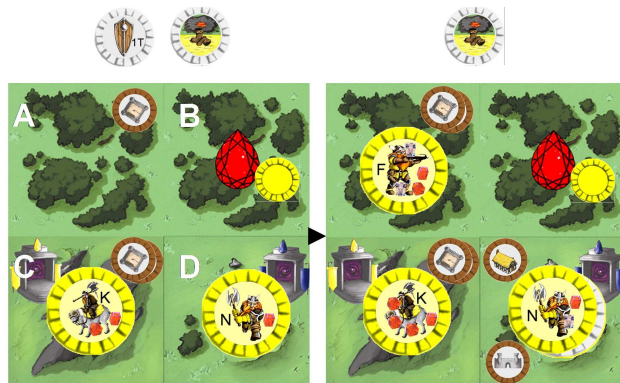
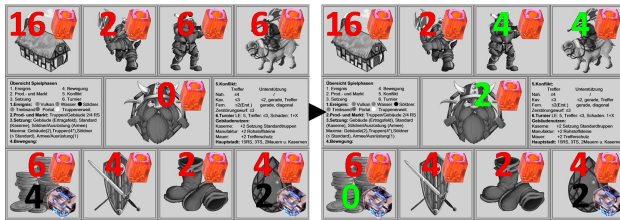
- die Spieler setzen in der bestimmten Reihenfolge unter Einhaltung von Setz- und Kapazitätsregeln
- nicht gesetzte Gebäude, Militär u. Söldnereinheiten (Verfallene Söldner werden auf MS-Haufen gelegt)

- Setzung Manufaktur = **sofort 2 RS auf das RS-Lager**
- Kasernen u. Mauern diese Runde nicht einsatzbereit
- Altes Gebäude ist durch neu gebautes austauschbar

- RS dienen als Militär-, MS als Söldnereinheiten (RS u. MS kommen vom eigenen Verwaltungsbogen)

- Söldner sind Typ unbestimmt bis sie durch Setzung auf Armeestein unwiederbringlich definiert werden

Beispiel Setzphase



Vor der Setzphase

Nach der Setzphase

In diesem Beispiel ist eine fiktive Setzphase von Zwerg dargestellt. Der Vorgang der Setzung wird auf 4 Spielfelder beschränkt. Die Änderungen auf dem Verwaltungsbogen, durch die Setzung verursacht, sind auch dargestellt. In Rot ist die Anzahl der RS u. in Schwarz die Anzahl der MS auf den Feldern des Verwaltungsbogens dargestellt. In Grün sind die Werte dargestellt, welche sich während der Setzphase verändern.

Zwerg kann vier Gebäude setzen. Er entscheidet sich 1 Kaserne auf Feld A sowie 1 Manufaktur und 1 Mauer auf Feld D zu setzen. Sein viertes Gebäude kann er aufgrund des Gebäudemaximums von 2 nicht setzen. Statt das vierte Gebäude verfallen zu lassen, könnte er auch ein bestehendes Gebäude austauschen

Für die Manufaktur legt er sich 2 RS vom RS-Haufen auf sein RS-Lager.

Zwerg verstärkt die Armee in Feld C mit zwei Kavallerieeinheiten. Die dritte Einheit kann er aufgrund des Einheitenmaximums von 4 nicht setzen.

Auf Feld A setzt er einen Armeestein mit zwei Fernkampfeinheiten (=Neugründung). Die dritte Einheit kann er aufgrund des Kasernenmaximums nicht setzen, da die gebaute Kaserne erst im nächsten Jahr nutzbar ist.

Die Nahkampfeinheit sowie die übrige Kavallerie- und Fernkampfeinheit kann er nicht ohne Regelverletzung setzen. Alle drei verfallen.

Die als Einheiten verwendeten RS hat er von den jeweiligen Produktionsfeldern genommen.

Zwei der Söldner werden auf die Armeen in A und D verteilt. Weitere Söldner sind in A und C aufgrund des Einheiten- sowie in D aufgrund des Söldnermaximums nicht erlaubt. Daher verfallen die Söldner u. die MS werden auf den MS-Haufen gelegt.

Einen Ausrüstungsstein legt er unter die Armee in D u. den anderen hebt er sich für spätere Runden auf.

3.4 Bewegungsphase

In der am Markt der Bewegung bestimmten Reihenfolge bewegen die Spieler ihre Armeen auf dem Spielfeld. Dabei nimmt ein Spieler alle seine Bewegungen vor (=eigene Bewegungsphase), bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Einhaltung der Kapazitätsregeln:

Die Bewegungen eines Spielers müssen so erfolgen, dass die Kapazitätsregeln (Söldner-, Ausrüstungs-, Einheiten-, Armee- und Heeresmaximum) **zwar nicht während**, aber am Ende seiner Bewegungsphase eingehalten werden.

Bewegungsregeln:

Nah- und Fernkampfarmeen können sich 1 Feld weit und Kavalleriearmeen zwei Felder weit bewegen.

Die Bewegung ist nur über und auf Ertrags-, Tempel- u. Wüstenfelder erlaubt.

Dabei ist die Bewegung nur auf waag- und senkrecht benachbarte Felder erlaubt, nicht auf diagonal angrenzende Felder. Felder mit Portalen gleicher Farbe gelten als benachbart.

Richtungswechsel bei der Bewegung über mehrere Felder sind jederzeit erlaubt.

Bei der Überquerung von mehreren Feldern dürfen nur Felder **ohne gegnerische Armee** überquert werden.

Teilung und Vereinigung von Armeen:

Armeen können durch unterschiedliche Bewegungsbefehle für ihre Einheiten beliebig geteilt (=Neugründung Armeen) oder vereinigt werden (=Zusammenschluss), solange am Ende der eigenen Bewegungsphase die Kapazitätsregeln eingehalten werden. Söldner können ihren Typ nicht ändern. Bei der Teilung einer Armee entscheidet der Spieler, welcher Armeeteil den Ausrüstungsstein erhält. Bei der Vereinigung von zwei Armeen mit je 1 Ausrüstungsstein muss der Spieler einen auf den Ablagestapel ablegen.

Verwendung Ausrüstungssteine:

Spieler können Ausrüstungssteine durch Offenlegung nutzen. Der Stein wird auf den Ablagestapel legt.

Die Wirkung gilt auch noch für Einheiten, welche die Armee nach der Nutzung durch Teilung der Armee verlassen.

Besitzmarker:

Ist zum Ende der eigenen Bewegungsphase ein kontrolliertes Ertrags- oder Tempelfeld ohne eigene Armee, wird dieses durch Ablegen eines eigenen Besitzmarkes gekennzeichnet.

Kontrollübernahme Ertrags- oder Tempelfeld

Endet der Zug einer Armee auf einem nicht selbst kontrollierten Ertrags- oder Tempelfeld ohne feindliche Armee, übernimmt der Spieler unmittelbar die Kontrolle über dieses Feld. Ebenso über die Gebäude auf diesem Feld. Die Rohstoffproduktion und der Tränesteinbesitz wird sofort am die neuen Verhältnisse angepasst.

Es erfolgt keine Übernahme für überquerte Felder.

Entstehung Konfliktfelder

Endet der Zug einer Armee auf einem Spielfeld mit einer feindlicher Armee entsteht ein Konfliktfeld.

In Konfliktfeldern können Spieler nur Armeen oder Einheiten hineinziehen, aber keine herausziehen. In ein Konfliktfeld können beliebig viele Spieler eine eigene Armee hineinziehen (Beachtung der Kapazitätsregeln). Die Auflösung des Konfliktfeldes erfolgt während der Kampfphase. Solange behält der Verteidiger die Kontrolle.

Anwendung Überrennregel auf Konfliktfelder

Die Anwendung der Überrennregel führt zum Kampf in der Bewegungsphase u. zur Auflösung des Konfliktfelds. Die Kampfregeln werden in der Kampfphase beschrieben.

Vorraussetzung: Die Überrennregel kann nur unter zwei Vorraussetzungen angewendet werden. Erstens müssen sich mind. doppelt so viele eigene wie gegnerische Einheiten auf dem Feld befinden u. sie kann nur in der eigenen o. nach der Bewegungsphase des letzten Spielers angewandt werden.

Eingeschränkter Kampf: Es können weder Ausrüstungssteine, Mauern o. Unterstützungen genutzt werden. Auch der Zerstörungswurf auf Gebäude findet keine Anwendung.

Taktische Anwendung: Die Anwendung dieser Regel bietet drei taktische Anwendungen. Erstens die Aufhebung der Blockade eigener Armeen, während der eigenen Bewegungsphase. Zweitens die Verhinderung eines komplexen Kampfes in der Kampfphase u. drittens steht die Armee zur Unterstützung andere Kämpfe bereit.

Bewegungsphase

- Spieler bewegen ihre Armeen in der Reihenfolge
- Summe eigene Bewegungen = eigene Bewegungsphase
- Einhaltung **Kapazitätsregeln** am Ende eigener Bewegungsphase
- Besitzmarker auf eigene unbesetzte Felder

Bewegungsregeln:

- Bewegung Nahkampf- u. Fernkampfarmee: 1 Feld
- Bewegung Kavallerie: 2 Felder
- Bewegung nur auf Ertrags-, Tempel u. Wüstenfelder
- Bewegung nur waagrecht o. senkrecht benachbarte Felder
- Felder mit Portalen gleicher Farbe sind benachbart
- Richtungswechsel in der Bewegung erlaubt
- Überquerung von Feldern nur ohne gegnerische Armee

Teilung u. Vereinigung Armeen:

- Teilung und Vereinigung Armeen erlaubt
- Söldner können ihren Typ nach Setzung nicht ändern
- Vereinigung von 2 Armeen mit je einen Ausrüstungsstein
- Ablage eines Ausrüstungssteins auf Ablagestapel

Verwendung Ausrüstungsstein:

- Effekte genutzter Ausrüstungssteine gelten auch für Einheiten, welche die Armee nach der Nutzung des Steins verlassen

Unbesetztes gegnerisches Land:

- Kontrollübernahme, wenn Zug endet (Besitzanpassung)
- keine Kontrollübernahme, bei Überquerung Feld

Besetztes gegnerisches Land:

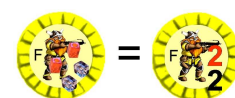
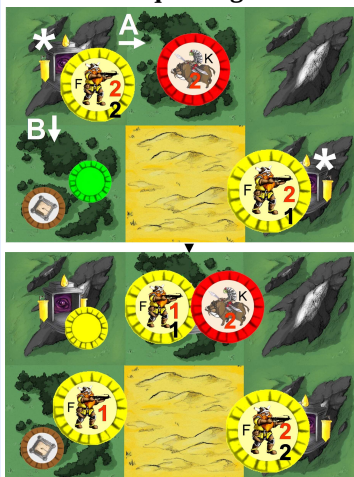
- Entstehung **Konfliktfeld**
- keine Einheiten dürfen herausgezogen werden (Blockade)
- alle Spieler könne eine Armee in Konfliktland ziehen
- Auflösung und Anpassung Besitz in der Kampfphase

Überrennregel:

- Auflösung Konfliktfeld in der Bewegungsphase
- Vorraussetzungen:
 1. mind. doppelt so viele Einheiten wie Gegner
 2. in eigener oder am Ende aller Bewegungsphasen
- keine Nutzung von Ausrüstungssteinen, Mauern im Kampf
- keine Unterstützungen durch andere Armeen
- keine Anwendung Zerstörungswurf auf Gebäude

Beispiel Bewegung

Portaldurchquerung



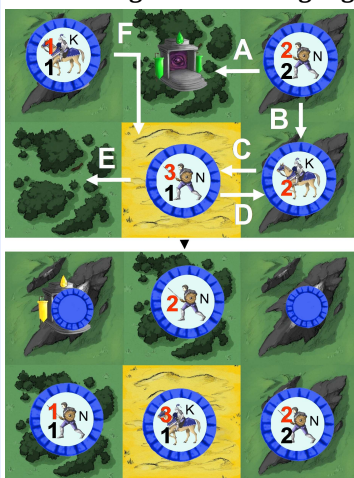
Die Fernkampfarmee teilt sich.

(A) Ein Teil löst ein Konfliktfeld aus.

(B) Ein Teil erhält die Kontrolle über Elfs Ertragsland u. Zwerg erhält 2 RS von Elf

(*) Ein Teil bewegt sich durch das Portal gleicher Farbe u. vereinigt sich.

Gleichzeitigkeit der Bewegungen (Kapazitätsregeln)



(A)+(B) Die Armee teilt sich und zieht 2 Militäreinheiten in den Wald (A) sowie 2 Söldner in das Gebirge (B).

Zug (B) ist nur erlaubt, da sich die Kavalleriearmee entfernt (C) u. 2 weitere Nahkampf-Einheiten ins Gebirge ziehen u. vereinigen (D). Ansonsten würde am Ende der Bewegungsphase eine Verletzung des Armee- u. Söldnermaximums vorliegen.

(E) Gleichzeitig bewegen sich die

restlichen zwei Einheiten in das Gebirge und machen Platz für die Kavallerie, welche sich vereinigen(D)+(F). Am Ende der eigenen Bewegungsphase werden für alle Armeen die Kapazitätsregeln eingehalten. Für die Kontrollübernahme der beiden Ertragsländer (A)+(E) nimmt sich Mensch 4 RS.

Überquerung Felder, Konfliktfelder



Die Kavalleriearmee teilt sich.

(A1) Von den 2 Einheiten besetzt eine das Feld u. übernimmt die Kontrolle. Ork erhält 2RS von Zwerg.

(A2) Die andere Einheit zieht weiter u. übernimmt die Kontrolle über das andere Feld. Ork erhält 2RS von Mensch.

(B) 1 Einheit zieht über die eigene Armee u. greift Elf an. Auf den Weg vereinigt sich die Armee mit 3 Einheiten.

(C) Mensch zieht seine Armee ebenfalls ins Konfliktfeld. Dies ist mit den Kapazitätsregeln konform, da jeder Spieler eine **eigene** Armee auf einem Feld besitzen darf (Armee-max.) und das Einheitenmax. pro Armee-stein gilt. Elf kann seine Armee aus dem Konfliktfeld nicht herausziehen (**Blockade**).

Anwendung der Überrennregel auf S. 12 oben links.

3.5 Kampfphase

In der Kampfphase werden die Konfliktfelder durch Kampf aufgelöst u. die Kontrollverhältnisse angepasst.

Bevor die Kämpfe ausgetragen werden, können sich die Spieler aber noch entscheiden, ob benachbarte Armeen die Konflikte unterstützen sollen.

A) Unterstützung u Festlegung Kampfreiheitenfolge

Vorraussetzung Unterstützung:

Es können nur Armeen unterstützen, welche sich nicht selbst in einen Konfliktfeld befinden. **Es können auch Konflikte unterstützt werden, an denen man nicht beteiligt ist.**

Kavalleriearmeen können waag- oder senkrecht benachbarte Konflikte unterstützen.

Fernkampfarmeen können neben senk- u. waagrecht zusätzlich diagonal benachbarte Konflikte unterstützen.

Kavallerie- sowie Fernkampfarmeen können durch Portale unterstützen (gelten als benachbart).

Nahkampfarmeen können nicht unterstützen.



Unterstützung:

Die Spieler legen ihre Unterstützungen in der bestimmten Reihenfolge fest. Die Unterstützung wird durch Verschiebung der Armee an die Grenzen der Konfliktländer symbolisiert. Jede Armee kann nur einen Konflikt unterstützen, aber jeder Konflikt kann durch mehrere Armeen unterstützt werden

Festlegung der Kampfreiheitenfolge:

Nachdem die Spieler alle Unterstützungen festgelegt haben, legen die Spieler in der bestimmten Reihenfolge fest, wann ihre Konflikte ausgetragen werden sollen u. tragen diese aus.

B) Kampfablauf

Nutzung Ausrüstung:

Zu Beginn des Kampfes entscheiden die Spieler in der festgelegten Reihenfolge, ob Armeen im Konfliktland ihren Ausrüstungsstein nutzen. Falls ja wird dieser offen gelegt u. ist während des gesamten Kampfs wirksam. Anschließend wird er auf den Ablagestapel gelegt. **Unterstützende Armeen können ihren Ausrüstungsstein nicht nutzen.**

Kampfablauf:

Ein Kampf besteht aus so vielen Kampfunden bis nur noch höchstens ein Spieler Einheiten im Konfliktfeld besitzt.

Jede Kampfunde ist in zwei Phasen unterteilt, die hintereinander ausgeführt werden. In der ersten Phase würfeln die Spieler gleichzeitig für jede eigene Fernkampfeinheit (Konfliktland u. Unterstützung) einen Würfel. In der zweiten Phase gleichzeitig für jede eigene Nahkampf- u. Kavalleriearmee (Konfliktland u. Unterstützung) einen Würfel.

Im Falle der Fernkampf- zählt jeder Würfelwurf ≤ 2 , der Kavallerie- im Konfliktland ≤ 3 , der unterstützenden Kavallerie- ≤ 2 und der Nahkampfeinheiten ≤ 4 als Treffer.

Trefferentfernung

Für jeden Treffer muss die gegnerische Partei am Ende einer Phase eine am Kampf beteiligte eigene Einheit ihrer Wahl aus dem Spiel nehmen.

Dies bedeutet, dass am Ende der 1. Phase die Treffer für die Fernkampf- u. am Ende der 2. Phase die Treffer für die Nahkampf- u. Kavallerieeinheiten herausgenommen werden. Zusätzlich zu den Einheiten im Konfliktland kann ein Spieler auch eigene unterstützende Kavallerieeinheiten als Treffer herausnehmen. **Nicht aber unterstützende Fernkampfeinheiten.** Bei der Wahl der Treffer muss auf die **Einhaltung des Söldnermaximums** geachtet werden.

Wird als Treffer eine Militäreinheit entfernt, wird der RS auf das RS-Lager zurückgelegt, da die Versorgung der Armee beendet ist (**Armeeunterhalt**).

Wird als Treffer ein Söldner entfernt, wird der MS auf den MS-Haufen gelegt.

Beispiel für einen Kampfablauf

Im Folgenden ist ein Kampf zwischen Ork und Zwerg dargestellt. Der Kampf zwischen der Nahkampf- u. Kavalleriearmee wird außerdem durch benachbarte Armeen unterstützt.

In der ersten Kampfphase trifft Zwerg einmal u. Ork entscheidet sich eine Kavallerieeinheit herauszunehmen.

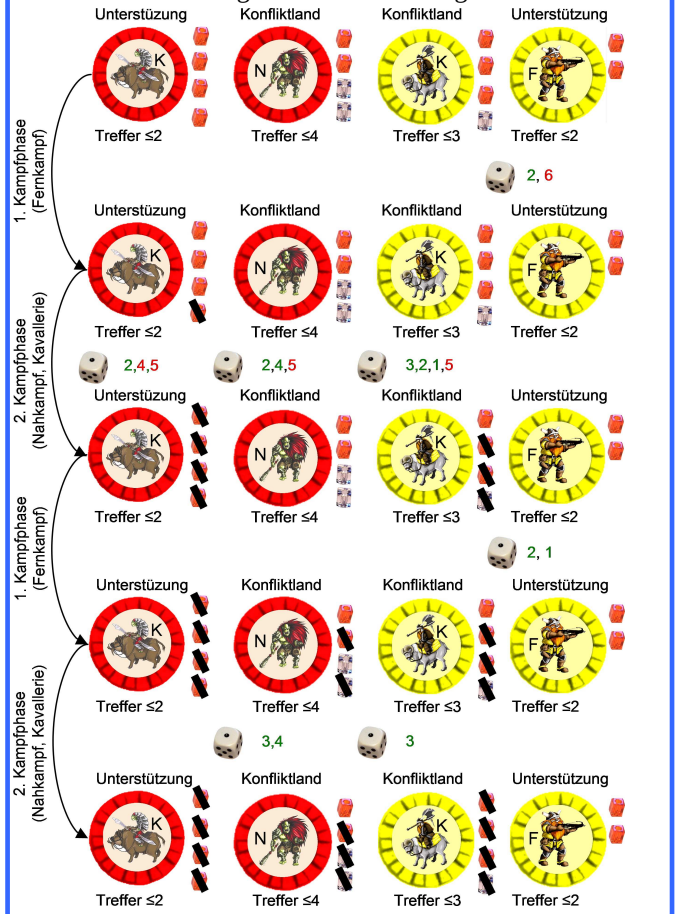
In der zweiten Kampfphase landen beide mehrere Treffer.

Ork entscheidet sich seine Kavalleriearmee zu zerstören.

Auch Zwerg muss Kavalleriearmeen auflösen, da er die unterstützenden Fernkampfeinheiten nicht entfernen darf.

Am Ende gewinnt Ork den Kampf, da er als einziger Einheiten im Konfliktland hat (unterstützende zählen nicht).

Die Entnahmen erfolgten unter Einhaltung des Söldnermax..



Sieger und Anpassung der Kontrollverhältnisse

Der Kampf endet sobald nur noch ein Spieler Einheiten im Konfliktland besitzt und Sieger ist. Die unterstützenden Einheiten werden dabei nicht beachtet.

Überlebende unterstützende Armeen der Spieler ziehen sich in ihr Herkunftsland zurück. Besitzt kein Spieler mehr Einheiten im Feld, ist der Verteidiger Sieger.

Der Sieger erhält/behält die Kontrolle über das Konfliktland, darauf befindliche Gebäude u. Hauptstädte sowie nicht genutzte Ausrüstungsgegenstände von im Kampf zerstörten Armeen.

Zerstörungswurf:

Für jedes einzelne Gebäude in einem Konfliktland wird nach dem Kampf ein Würfel gewürfelt (= Zerstörungswurf). Bei ≤ 3 wird das Gebäude zerstört. Der Wurf erfolgt auch, wenn das Land erfolgreich verteidigt wurde. Nur bei der Anwendung der Überrennregel erfolgt kein Wurf.

C) Stadtwache, Mehrspielerkampf, Mauern

Stadtwache:

Jede Hauptstadt enthält eine Stadtwache, welche nur in Erscheinung tritt, wenn die Hauptstadt angegriffen wird. Bei einem Angriff auf eine Hauptstadt werden 4 MS vom MS-Haufen auf die Hauptstadt gelegt u. symbolisieren 4 Stadtwächter. Diese verhalten sich im Kampf wie Nahkampfeinheiten, dürfen aber erst als Treffer herausgenommen werden, wenn es keine andere Möglichkeit mehr gibt. Nach dem Kampf werden die MS entfernt u. regenerieren bis zum nächsten Kampf auf 4. Die Stadtwache unterliegt nicht dem Armeemaximum, also kann sich parallel ein anderer Armeestein auf dem Feld befinden.



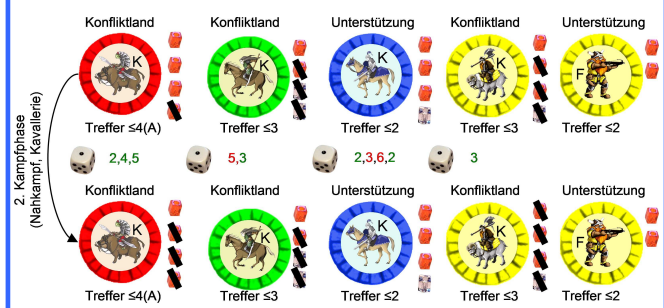
Mehrspielerkampf:

Sind mehrere Spieler an einen Kampf beteiligt, müssen die Spieler in der bestimmten Reihenfolge vor jeder Kampfrunde festlegen, welchem Spieler ihre Würfel gelten. Dabei ist eine Aufteilung der Würfel möglich. Es können keine Spieler angegriffen werden, welche den Konflikt nur unterstützen also nicht im Konfliktland sind. Erhält ein Spieler mehr Treffer als er Einheiten herausnehmen kann, verfallen die restlichen Treffer.

Ausschnitt aus Mehrspielerkampf

Ork u. Mensch entscheiden sich vor dem Wurf Elf anzugreifen. Zwerg u. Elf entscheiden sich Ork anzugreifen. Mensch können sie nicht angreifen, da er den Kampf nur unterstützt.

Ork u. Mensch landen zusammen gegen Zwerg 5 Treffer. Dieser entfernt seine letzte Einheit u. die übrigen 5 Treffer verfallen. Zwerg ist mit seiner Fernkampfarmee weiter am Kampf beteiligt. Allerdings nur noch unterstützend wie Mensch. Es können also nur noch Ork oder Elf siegen.



Mauern:

Mauern verhindern bei ihrer Nutzung 2 Treffer durch den Gegner. Dies bedeutet, dass für die ersten 2 Treffer keine Einheiten entfernt werden müssen. Anschließend ist die Mauer zerstört.

Die Spieler entscheiden vor den Kampf, ob sie die Mauer nutzen. Bei Nutzung ist die Mauer nach dem Kampf zerstört, ansonsten erfolgt der Zerstörungswurf nach dem Kampf.

Übersicht Kampf Eigenschaften	Fernkampf	Kavallerie	Nahkampf
Würfeln in der	1.Phase	2.Phase	2.Phase
Treffer bei	≤ 2	≤ 3 $\leq 2^*$	≤ 4
Unterstützung	waagrecht senkrecht diagonal Portal	waagrecht senkrecht / Portal	/ / / /
Entfernung als Treffer bei Unterstützung	/	ja	/

* Kampfwert unterstützender Kavallerie

Unterstützungen:

- Festlegung Unterstützungen in der bestimmten Reihenfolge
- Armee nicht selbst in einem Konflikt
- Jede Armee kann 1 Konflikt unterstützen
- **Unterstützung nicht eigener Konflikte möglich**

Kampf:

- Festlegung Kämpfe in der bestimmten Reihenfolge
- Festlegung Nutzung Ausrüstung vor dem Kampf
→ Ausrüstung für den ganzen Kampf aktiv
- Festlegung Mauernutzung vor dem Kampf
(Verhindert 2 Treffer im Kampf)

Sieger und Anpassung Kontrollverhältnisse

- Spieler mit den letzten Einheiten im Land ist Sieger
o. der Verteidiger wenn keine Einheiten mehr im Land sind
(unterstützende Einheiten bleiben dabei unberücksichtigt)
- Sieger erhält die Kontrolle über Land, Gebäude, Hauptstadt u. Ausrüstungssteine zerstörter Armeen
- **Zerstörungswurf** für jedes Gebäude: ≤ 3 Gebäude zerstört
(genutzte Mauern werden immer zerstört)

Stadtwache:

- 4 Stadtwachen (MS) kämpfen wie Nahkampfeinheiten
- können nur als letzte Möglichkeit entfernt werden

Mehrspielerkampf:

- Zu Beginn der Kampfunde festlegen, wem Würfelwurf gilt
- Würfel können nicht gegen Spieler gerichtet werden, die nur unterstützen
- Überschüssige Treffer gegen Spieler verfallen

Beispiele Anwendung Überrennregel



(A1) Ork erzeugt ein Konfliktfeld u. entscheidet sich die Überrennregel anzuwenden.

(A2) Als Sieger zieht Ork weiter u. besetzt das andere Ertragsfeld. Da er mit allen Einheiten weiterzieht, erhält er nicht die Kontrolle für das ehemalige Konfliktfeld.

(B) Ork erzeugt ein Konfliktfeld. Zwerg wendet in seiner Bewegungsphase die Regel an und löst den Konflikt (Blockade) auf. Er kann C1 o. C2 ziehen.

(D) Ork erzeugt ein Konfliktfeld. Zwergs Bewegungsphase war bereits, aber er löst den Konflikt durch Anwendung der Regel nach den Bewegungsphasen aller Spieler auf. Somit kann er in der Kampfphase den benachbarten Konflikt unterstützen.

(E) Ork erzeugt ein Konfliktfeld und löst das Feld sofort auf. Somit kann Zwerg weder seine Mauer noch Ausrüstungsstein verwenden u. der Kampf kann nicht unterstützt werden.

3.6 Turnierphase

Alle drei Spieljahre findet ein Turnier zu Ehren der Götter statt. Der Sieger des Turniers erhält einen TS.

Bestimmung des Turnierjahr:

Zu Beginn jeder Turnierphase wird ein MS auf den Rundenzähler gelegt u. die Phase ist beendet. Außer es befinden sich 3 MS auf dem Feld, dann werden die Steine wieder auf den MS-Haufen gelegt und es wird ein Turnier ausgetragen.

Turnierablauf:

Ein Turnier ist in zwei Turnierrunden unterteilt. In der ersten Runde treten die Spieler mit den meisten u. wenigsten Turniersteinen Spieler gegeneinander an sowie die beiden anderen. Bei gleicher Anzahl an Turniersteinen entscheidet der Würfelwurf. Die Sieger der beiden Turniere treten in der zweiten Turnierrunde gegeneinander an u. der Sieger erhält den TS.

Nach dem Turnier werden die Turniersteine (=MS) vom „Markt des Turniers“ auf den MS-Haufen zurückgelegt.

Turnierregeln:

Jeder Spieler verfügt über 5 Lebenspunkte (=LE) u. symbolisiert dies durch 5 MS auf einem eigenen Armeestein.

Die Kontrahenten werfen jeweils gleichzeitig einen Würfel. Bei 1-3 landen sie einen Treffer.

Bei einem gegnerischen Treffer müssen die Spieler LE in Höhe des gegnerischen Schadens entfernen. Der Wert des Schadens beträgt immer mindestens 1. Wenn ein Spieler aber mehr Turniersteine als der Gegner besitzt, erhöht sich der Schaden, denn er fügt, um jeweils 1 Punkt pro 2 Turniersteine mehr als der Gegner.

Es wird solange gewürfelt bis ein Spieler ≤ 0 LE besitzt. Der andere Spieler ist der Sieger des Kampfes. Erreichen beide gleichzeitig ≤ 0 LE, gewinnt der Spieler mit der höheren Anzahl an Turniersteinen, ansonsten entscheidet der Würfelwurf.

Zwischen zwei Turnierrunden werden die LE wieder regeneriert.

Kurzregel Turnierphase

- jede Runde wird 1 MS auf den Rundenzähler gelegt
- bei 3MS auf Rundenzähler findet ein Turnier statt (MS werden wieder auf MS-Haufen zurückgelegt)
- Spieler mit den meisten vs. wenigsten Turniersteine restliche beide gegeneinander
- Sieger gegeneinander u. Sieger erhält TS
- Nach dem Turnier werden die Turniersteine (=MS) vom „Feld des Turniers“ auf den MS-Haufen zurückgelegt

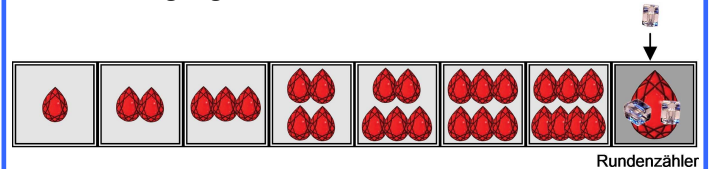
Turnierregeln:

- jeder Spieler besitzt 5LE (symbolisiert durch 5MS)
- simultanes Würfeln, Treffer bei 1-3
- Bei Treffer Entfernung LE in Höhe Schaden
- Schaden = $1 + (\text{Differenz Turniersteine}/2)^*$
- Spieler der zuerst 0 LE erreicht, hat verloren
- Erreichen beide gleichzeitig 0 LE, ist Spieler mit mehr Turniersteinen Sieger ansonsten Würfelwurf
- zwischen 2 Turnierrunden werden LE wieder regeneriert

*Differenz gilt nur für Spieler mit mehr Turniersteinen

Beispiel Turnierphase

Es ist das dritte Spieljahr u. es wird der dritte MS auf den Rundenzähler gelegt u. ein Turnier findet statt.



1. Turnierrunde



Mensch mit 5 Turniersteinen tritt gegen Zwerg mit 2 Turniersteinen an. Beide treffen beim ersten Wurf. Mensch mit 3 Turniersteinen mehr als Zwerg fügt daher 2 Schadenspunkte zu u. Zwerg fügt Mensch 1 Schadenspunkt zu.

Am Ende gewinnt Mensch u. tritt gegen Elf an, der Sieger des andern Turniers war. Beide haben ihre LE regeneriert.

Elf besitzt 8 Turniersteine somit macht er 2 und Mensch 1 Schadenspunkt. Beide erreichen gleichzeitig 0 LE. Elf mit mehr Turniersteinen ist der Sieger und erhält 1TS.

2. Turnierrunde



4. Regeln für 2-3 Spieler

2 Spieler: Es werden 3 Ebenen, 2 Wälder, 2 Gebirge, 2 Ebenen (Portal blau) u. 1 Tempelfeld (Ebene) aussortiert. Die restlichen 25 Landfelder werden verdeckt gemischt u. ein 5x6 Felder großes Spielfeld aufgebaut. Für jede Spalte wird ein Wasserfeld bestimmt.

Am Markt werden 3 Ausrüstungssteine aufgelegt. Der Sieger nimmt sich einen u. legt einen auf den Ablagestapel. Der andere Spieler nimmt den übrigen.

Der Verteilungsschlüssel für Söldner und Turniersteine ist 3 u. 1 MS und das Ritterturnier findet alle drei Runden statt.

3 Spieler: Es werden 1 Ebene, 2 Wälder u. 2 Gebirge aussortiert. Die verbleibenden 30 Landkarten werden verdeckt gemischt u. ein 6x6 Felder großes Spielfeld aufgebaut. Für jede Spalte wird ein Wasserfeld bestimmt.

Am Markt werden 4 Ausrüstungssteine aufgelegt u. der Sieger nimmt sich einen u. legt einen auf den Ablagestapel. Die anderen Spieler wählen unter den verbleibenden

Beim Turnier treten erst die Spieler mit den wenigsten Turniersteinen gegeneinander an.

5. Regeln für Fortgeschrittene und Varianten

5.1 Regeln für Fortgeschrittene:

Unterscheidung Ebene, Wald u. Gebirge: Die folgende Regeln geben dem Spielfeld mehr strategische Tiefe.

1. Die Ertragsfelder besitzen eine unterschiedliche RS-Produktion: Ebenen liefern 3, Wälder 2 und Gebirge 1 RS. Gebirge besitzen eine natürliche Mauerfunktion und verhindern im Kampf 1Treffer.

2. Kavalleriearmeen können sich nur 2 Felder bewegen, wenn das erste Feld eine Ebene o. Wüste ist.

3. Konflikte in Wäldern können nur durch Kavallerie- und in Gebirgen durch Fernkampfarmeen unterstützt werden. Fernkampfarmeen können von Gebirgsfeldern aus Kämpfe bis zu 2 Felder Entfernung (nicht durch Portale) in einer Linie senkrecht oder waagrecht unterstützen.

Mauerumgehung: Mauern können durch Fernkampfeinheiten zugefügte Treffer nicht aufhalten.

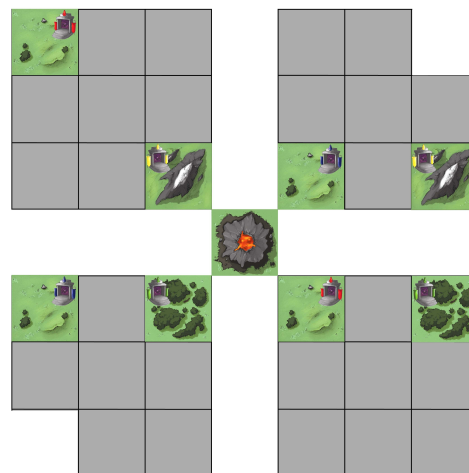
Hausregeln: Selbstverständlich sind Hausregeln jeder Art erwünscht. Teilt sie uns bitte mit.

5.2 Varianten:

Keine Zeit: Für ein schnelles Spiel reduziert die Anzahl der benötigten TS zum Sieg auf 6.

Doppelzug (für 4 Spieler): Bietet 1 Spieler am Markt der Bewegung mind. soviel wie die restlichen Spieler zusammen, dürfen sich seine Einheiten doppelt so viele Felder weit wie normal bewegen.

Alternativer Aufbau des Spielfeldes: Baut Euch beliebige Varianten des Spielfeldes. Hier wird die Spielfeldvariante „Vier Inseln“ vorgestellt. Weitere Varianten gibt es unter der Internetseite www.seventhstone.de. Ihr könnt dort auch eigene Varianten einstellen.



Das Vulkan- und die Portalfelder werden von den restlichen Landfeldern getrennt u. auf ihre festen Positionen gelegt. Die restlichen Landfelder werden gemischt und das Spielfeld aufgebaut. Ein Wechsel der Inseln ist nur durch die Portale, das Ereignis Wasserüberquerung oder den Ausrüstungsgegenstand „Beweglichkeit“ möglich. Bei einem Vulkanausbruch werden die vier betroffenen Felder von der linken oberen Ecke bestimmt. Dabei werden die Wasserfelder zwischen den Inseln nicht mit gezählt. Somit kann jedes Feld getroffen werden. Z.B. sind die Positionen der beiden gelben Portale 3/3 und 6/3.

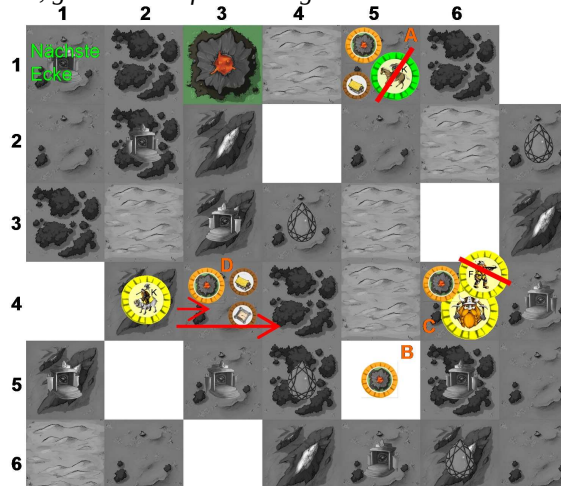
6. Anhang: Ereignisse u. Ausrüstungssteine

6.1 Beschreibung Ereignisse

Vulkanausbruch: Es wird je 1 Vulkancounter auf 4 Felder gelegt. Deren Positionen werden von der nächsten Ecke zum Vulkan durch je zwei Würfelwürfe (waag-/senkrechte Position) bestimmt. Im Beispiel unten werden die 4 Felder A (5/1), B (5/5), C (6/4) u. D (3/4) ausgewürfelt. Die 7. Reihe liegt außerhalb der Reichweite des Vulkans.

Alle Armeen auf den Feldern werden zerstört (nicht die Gebäude). Es kann weder etwas auf diesen Feldern gebaut werden, noch können Armeen auf oder über die Felder ziehen. Die Rohstoffproduktion der Felder u. Gebäude ist nicht beeinträchtigt. Die Vulkancounter werden zu Beginn der nächsten Ereignisphase wieder entfernt.

Ausnahmefall: Liegt der Vulkan auf der 4. senkrechten Reihe, gibt es 2 Eckfelder mit gleichem Abstand zum Vulkan.



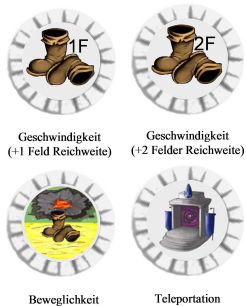
Hier wird zuerst durch einen WW die Ecke für die Bestimmung festgelegt.

- **Treibsand:** Alle Armeen auf Wüstenfeldern werden zerstört u. die Ausrüstungssteine auf den Ablagestapel gelegt. In der Bewegungsphase sind die Felder betretbar.
- **Truppenerweiterung:** Das Einheitenmax. steigt dauerhaft um +1. Z. B.: beim zweiten Mal von 5 auf 6.
- **Söldnerentlassung:** Alle im Spiel befindlichen Söldner werden auf den MS-Haufen gelegt.
- **Wasserüberquerung:** In diesem Spieljahr gelten gegenüberliegende Uferfelder als benachbart. Eine Richtungsänderung während der Wasserüberquerung ist verboten u. der Zug endet immer auf dem gegenüberliegenden Uferfeld. Eine Unterstützung über Wasserfelder ist nicht möglich.
- **Öffnung der Portale:** In diesem Spieljahr gilt die Beschränkung auf Portale gleicher Farbe nicht. Dies bedeutet, man kann von einem Portal zu einem beliebigen anderen reisen

6.2 Ausrüstungssteine

Die Spieler erwerben die Ausrüstungssteine in der Markt- und Produktionsphase, legen diese verdeckt vor sich ab u. setzen diese auch verdeckt in der Setzphase unter Armeesteine. Sie dürfen nicht mehr zurückgenommen o. getauscht werden. Nicht gesetzte Armeesteine können für spätere Runden aufbewahrt werden. Eine 1 Armee darf max. über 1 Ausrüstungsstein verfügen. Die unter Armeen befindlichen Ausrüstungssteine können je nach Ausrüstung in der Bewegungs- oder Kampfphase genutzt werden. Der Stein wird allen gezeigt u. anschließend neben den 4 Ausrüstungstapeln offen gestapelt (Ablagestapel). Dies gilt auch für die nicht ersteigerten. Bei Verbrauch der Ausrüstungstapel wird der Ablagestapel verdeckt gemischt u. 4 neue Ausrüstungstapel gebildet.

Ausrüstungssteine der Bewegung:



Nutzung in der Bewegungsphase, Erweiterung der Bewegungsmöglichkeit der Armee, Setzung unter beliebigen Armeetyp.

Teleportation: Aufhebung der Einschränkung auf Portale gleicher Farbe. Dies bedeutet, man kann von einem Portal zu einem beliebigen anderen reisen.

Geschwindigkeit: Bewegung der Armee erhöht sich um die angegebene Zahl.

Beweglichkeit: Wasser- und Vulkanüberquerung erlaubt (Bewegungsregeln wie bei Ereignis Wasserüberquerung). Der Gegenstand schützt 1x automatisch vor Treibsand (danach verbraucht).

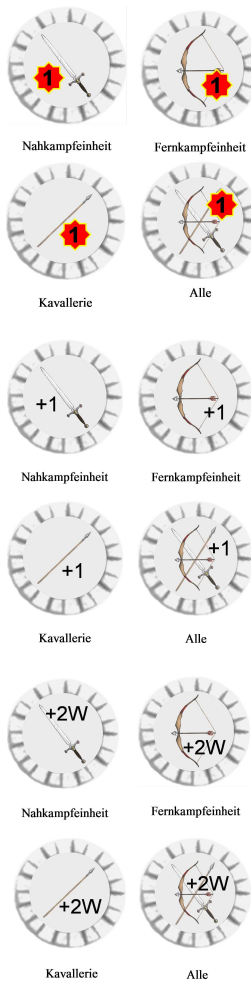
Ausrüstungssteine des Kampfes:

Nutzung in der Kampfphase, Wirksamkeit über den ganzen Kampf.

Ausrüstungssteine der 1. Klasse können nur von Armeen des abgebildeten Typs verwendet werden. Ausrüstungssteine der 2. Klasse können unter beliebigen Armeetyp gelegt werden.

Die Abbildungen des Schwertes auf diesen Ausrüstungssteinen symbolisiert die Nahkampf-, der Bogen die Fernkampf- und die Lanze die Kavalleriearmee. Die Abbildung aller drei Symbole symbolisiert alle drei Einheitentypen.

Ausrüstungssteine der 1.Klasse



Die Abbildung zeigt den Armeetyp, unter den der Stein gelegt werden darf. **Meisterschlag:** Bei dem Wurf einer 1 darf die Einheit einen zusätzlichen Würfel werfen.

Zum Beispiel würfeln 5 Nahkampfeinheiten 1,1,1,4,5. Für die drei 1er werden 3 Extrawürfel geworfen. Es wird 1, 4, 5 gewürfelt. Somit wurden sechs Treffer erhalten.

Präzision: Die Trefferwahrscheinlichkeit der Armee erhöht sich um +1.

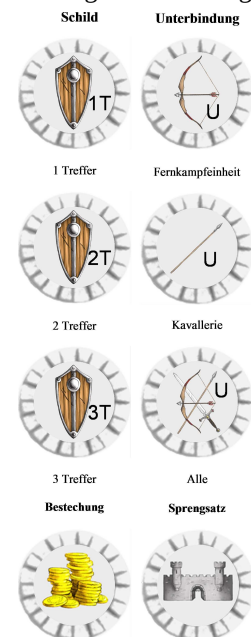
Zum Beispiel. trifft eine Nahkampfarmee bei 1-5 anstatt bei 1-4.

Kraftschlag: Die Armee würfelt mit 2 extra Würfeln.

Zum Beispiel würfelt eine Nahkampfarmee mit 4 Einheiten sechs anstatt vier Würfe. Sind alle Einheiten verloren, verfallen auch die Zusatzwürfel.

Ausrüstungssteine der 2. Klasse:

Setzung unter beliebigen Armeetyp.



Schild: Das Schutzschild verhindert, gleich der Mauer, Treffer in der angegebenen Höhe.

Unterbindung: Keine Unterstützungen durch Armeen des abgebildeten Armeetyps im Konfliktfeld. Gilt auch für den einsetzenden Spieler.

Bestechung: Söldner des Gegners im Konfliktland werden vor dem Kampf zerstört.

Sprengsatz: Dieser Ausrüstungsgegenstand zerstört alle Mauern im Konfliktland.

Tränenstein: Bei diesem Stein handelt es sich um den verlorenen Tränensein (Siehe Vorgeschichte). Der Spieler legt den Stein sofort offen vor sich ab u. verschiebt seinen Marker auf dem Tränensteinzähler um ein Feld nach rechts.

Kurzüberblick



Hauptstadt

=



15 RS



3 TS



2 Kasernen
(unzerstörbar)



4 Stadtwachen



Manufaktur
+2 RS



Kaserne
+2 Einheiten
pro Runde



Mauer
Verhinderung
2 Treffer

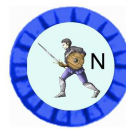
Kosten: 4 RS

Setzregel: Ertragsland ohne Hauptstadt

Kapazitätsregel: max. 2 Gebäude pro Feld



Ausrüstungsstein



Armeestein



Söldnereinheit

Setzregel:

unter Armeestein

/

Auf beliebigen Armeestein

Kapazitätsregel:

Max. 1 Stein pro
Armeestein

- Anzahl Einheiten $\leq$ Einheitenmaximum
- Max. 1 eigener Armesstein pro Feld
- Max. 5 eigen Armeesteine eines Typs

Anzahl Söldner $\leq$ Militäreinheiten

Übersicht Eigenschaften Militäreinheiten



Fernkampf



Kavallerie



Nahkampf



Kosten

2 RS

Setzregeln

Auf passenden Armeestein

Kapazitätsregeln

2 Militäreinheiten pro Kaserne/ pro Runde

Bewegung

1 Feld

2 Felder

1 Feld

Würfeln in der

1.Phase

2.Phase

2.Phase

Treffer bei

≤ 2

≤ 3

$\leq 2^*$

≤ 4

Unterstützung

waagrecht
senkrecht
diagonal
Portal

waagrecht
senkrecht
/
Portal

/
/
/
/

**Entfernung
als Treffer bei
Unterstützung**

/

ja

/

7. Abschließende Wort

Ich hoffe, dass Euch das Prinzip des Spiels zusagt, viel Spaß macht und Euch, wie jedes gute Spiel, zur Entwicklung neuer Regeln anregt. Daher habt Ihr auf der Internetseite www.seventhstone.de die Möglichkeit, Eure Regeln und Zeichnungen zu veröffentlichen und zu diskutieren. Das Spiel bietet dazu genügend Möglichkeiten und soll sich durch Eure Ideen laufend weiter entwickeln. Eure Phantasie ist das Limit.

Ich möchte noch kurz allen Leuten danken, welche mir tatkräftig bei der Umsetzung dieses Spiels geholfen haben. **Besonders Sarah und Sebastian, die mit viel Zeitaufwand alle Zeichnungen angefertigt haben. Ohne sie gäbe es keine Umsetzung des Spiels.**