

# BATTLEMIST

## 1.0 Einleitung

Willkommen im ewig sich ändernden Land von Mennarra, in dem Konflikte, Abenteuer und glorreiche Eroberungen warten. In BATTLEMIST führt jeder Spieler eine von sechs klassischen Rassen des Fantasy-Genres: Menschen, Elfen, Zwerge, Barbaren, Orks oder die Diener des Herrn der Finsternis. Um das Spiel zu gewinnen, müssen sich die Spieler die Zauberkraft des legendären Steins von Timorran zu Nutze machen. Um das zu bewerkstelligen, müssen sich die Spieler einer Kombination aus Rohstoffmanagement, Diplomatie und Militärstrategie bedienen.

## 1.1 Spielziel

Um BATTLEMIST zu gewinnen, muß ein Spieler **fünf Sterne von Timorran** besitzen. Diese Bedingung muß im Spielablauf zu Beginn der Phase des Rates der Zauberer erfüllt sein. Der Spieler hat dann genügend Zauberkraft angesammelt, um seine Hände auszustrecken und die Macht aller anderen Sterne an sich zu reißen und so ihre Herren zu unterwerfen. Er wird ewige Macht erlangen.

Die Sterne von Timorran (im folgenden auch einfach nur „Sterne“ genannt) können auf dreierlei Weise erworben werden: 1) Sie durch seine Helden in der individuellen Suchphase finden 2) In das Heimatreich eines anderen Spielers eindringen und die Kontrolle über einige seiner Sterne übernehmen und 3) Durch Erwerb der Sterne von der geheimnisvollen Grauen Gilde. (Man muß über enorme Rohstoffmengen verfügen, um sich Sterne von der Grauen Gilde leisten zu können.)

## 1.2 Spielmaterial

In der Schachtel ist folgendes enthalten:

- 39 Sechseckige Spielfeldteile
- 81 Aktionskarten
- 48 Aufgabenkarten
- 33 Gebietskarten
- 6 Rassenkarten
- 2 Counterbögen
- 25 Blaue „Stern“ Chips
- 1 Originalregelheft (im folgenden OR genannt)
- 2 Zehnseitige Würfel (eine „0“ bedeutet dabei „10“)
- Diese Übersetzung

Auf der Rückseite der Regel gibt es die Spielerhilfe. Wir empfehlen, diese Seite zu fotokopieren, so daß jeder Spieler seine eigene Spielübersicht hat. Diese Übersicht bietet wertvolle Information und enthält auch das Buch der Zaubersprüche.

## 1.3 Gebiete und Einheiten

### 1.3.1 Gebiete

Das Spiel enthält 39 sechseckige Spielfeldteile, **Gebiete** genannt. Sechs dieser Teile sind durch eine innere rote

Linie gekennzeichnet. Das sind die **Heimatgebiete** oder Heimatreiche, das zentrale Königreich und der Startpunkt jeder Rasse zu Spielbeginn. Die anderen 33 Teile sind neutrale Gebiete, sie gehören zu Spielbeginn keinem Spieler.

Es gibt vier verschiedene Typen neutraler Gebiete: Ebenen, Berge, Wälder und Wüsten.

Auf allen Gebieten, außer den Wüsten, ist in einer Ecke ein **Rohstoffwert** aufgeführt. Dieser Wert gibt an, welche Sorte und wieviel **Rohstoff** derjenige erhält, der dieses Gebiet kontrolliert. Es gibt drei Rohstoffsorten: **Getreide, Holz und Eisen**.

[*Abb. S. 3 OR - Die Zahl gibt jeweils an, welche Menge des abgebildeten Rohstoffes der Spieler, der dieses Gebiet kontrolliert, pro Runde erhält.*]

### 1.3.2 Counter

Es gibt eine ganze Menge verschiedener Counter im Spiel: **Armeecounter** (Fußsoldaten, Bogenschützen und Kavallerie), **Heldencounter**, **Rohstoffcounter** (Getreide, Holz und Eisen), **Stadt-/Großstadtcounter**, **Monstercounter** (Drachen, Feuerspeier und Riesen) sowie **blaue Plastikchips**, welche die magischen Sterne darstellen, die die Spieler sammeln müssen um zu gewinnen.

#### 1.3.2.1 Armeecounter

Die Armeecounter der einzelnen Rassen unterscheiden sich durch ihre innere Farbe:

- Die Dunwarr Zwerge: Rot**
- Die Lotharia Elfen: Gelb**
- Die Ritter von Daqan: Blau**
- Die Zul Orks: Grün**
- Die Barbaren von Loth K'har: Orange**
- Der Herr der Finsternis: Grau**

Alle Armeecounter wiederum sind in drei Typen unterteilt, die sich durch ihre äußere Umrahmung unterscheiden:

- Fußsoldaten: Blau**
- Bogenschützen: Grün**
- Kavallerie: Grau**

[*Abb. S. 4 OR - Eine Zahl besagt, daß der Counter mehr als eine Einheit repräsentiert (eine „2“ heißt also, daß der Counter zwei Armeeeinheiten des abgebildeten Typs der entsprechenden Rasse darstellt).*]

- **Fußsoldaten:** Die Fußsoldaten bilden das Rückgrat jeder Armee und dienen dazu, Gebiete zu halten und auszudehnen und den Krieg voranzutreiben.
- **Bogenschützen:** Die Bogenschützen geben der Armee die sehr nützliche Möglichkeit des „Erstschlages“.
- **Kavallerie:** Die Kavallerie ist schnell und sehr schlagkräftig. Sie ist aber auch teuer zu unterhalten und man benötigt eine beträchtliche Menge Eisen, um sie zu versorgen.

**Achtung:** Die im Spiel vorhandene Menge stellt kein Limit dar für die Anzahl der Counter, die ein Spieler

**einsetzen kann. Wenn jemand nicht genügend ArmeeCounter\* hat, kann er die einer anderen nicht benutzten Rasse nehmen oder mit sonstigem Ersatz (Münzen, Steinchen usw.) seine ArmeeCounter darstellen. Die vorhandenen Counter sind die beste Auswahl, wie sie im Allgemeinen den speziellen Stärken und Schwächen der einzelnen Rassen entspricht (deshalb haben die Dunwarr Zwerge mehr Fußsoldaten, die Ritter von Daqan mehr Kavallerie usw.).**

\* Ein Teil der Auflage enthält vier Counterbögen.

### 1.3.2.2 Rohstoffcounter

Diese Counter sind der Vorrat der drei wertvollen Rohstoffe Getreide, Holz und Eisen. Alle Spieler benötigen Rohstoffe, um ihre Reiche zu unterhalten und ihre Armeen zu versorgen.

**Achtung: in exzessiven 6-Personen-Spielen, oder während besonders langer Spiele, kann es vorkommen, daß nicht genügend Rohstoffcounter\* vorhanden sind. Falls dieses Problem auftaucht, sollten die Spieler über ihre Rohstoffe jeweils auf einem Blatt Papier Buch führen.**

### 1.3.2.2 Stadt-/Großstadtcounter

Wer eine **Stadt** in einem Gebiet baut, erhält dort die doppelte Menge Rohstoff. Darüber hinaus gewährt eine Stadt bessere Verteidigungsmöglichkeiten gegen Eindringlinge. Wenn die Stadt zur **Großstadt** wird,, wird die Verteidigung nochmals verbessert, man erhält mehr Stimmen im Rat der Zauberer und möglicherweise bessere Handelskonditionen.

**Diagramm 1.0 S. 4 OR - GEBIETSKARTE** (Realm Card) rechts oben: Rohstoffertrag des Gebietes; links oben: Name des Gebietes; Mitte: Beschreibung des Gebietes (für Spielverlauf unwichtig), links unten doppelter Rohstoffertrag mit Stadt/Großstadt im Gebiet. **RASSENKARTE** (Race Card) oberer Rand: Rohstoffertrag des Heimatgebietes; rechts: Rohstoffvorrat zu Spielbeginn, Grundcharakter der Rasse; Mitte: besondere Fähigkeiten, darunter: Kampf- und Bewegungswerte der Einheiten; unterer Rand: Name der Rasse

### 1.3.2.4 Die Sterne von Timorran

Die blauen Plastikchips repräsentieren die **Sterne von Timorran**, welche die Spieler zum Spielsieg benötigen. Zu Beginn haben alle Spieler je einen Stern und müssen vier weitere hinzugewinnen, um zu siegen.

## 1.4 Karten

In BATTLEMIST gibt's drei Sorten von Karten: **Aktionskarten, Suchkarten** und **Gebietskarten**. Vor Spielbeginn müssen diese alle sortiert und in separaten Stapeln bereit gelegt werden.

### 1.4.1 Aktionskarten

Diese Karten ermöglichen den Spielern verschiedene Sonderaktionen, Entdeckungen und bestimmte Manöver, mit deren Hilfe die Spieler Fortschritte machen können. Unter die Aktionskarten sind Ereigniskarten gemischt (mit „EVENT“ bezeichnet), die plötzliche Veränderungen bewirken und das gesamte Spiel und alle Spieler betreffen. Über diese Ereigniskarten, und wie mit

ihnen umgegangen wird, diskutieren die Spieler im Rat der Zauberer und stimmen auch darüber ab.

### 1.4.2 Suchkarten

Diese Karten simulieren heldenhafte Suchunternehmen im ganzen Land. Die Helden jeder Rasse versuchen, die magischen Sterne zu finden, die demjenigen Spieler den Sieg einbringen, der als erster fünf Stück davon zusammen hat. Es gibt zwei Arten Suchkarten:

- Abenteuerkarten
- Artefaktkarten

Wenn ein Held eine neue Suche beginnt, muß er eine neue Suchkarte ziehen. Der Held *muß* dann eine **Abenteuerkarte** ziehen, falls eine **Artefaktkarte** zieht, muß er so lange weiterziehen, bis er eine Abenteuerkarte erwisch - anschließend werden die Artefakte wieder unter die Suchkarten zurück gemischt. Wenn der Held dann später die Aufgaben seiner Abenteuerkarte erfüllt hat, wird eine weitere Suchkarte gezogen. Das kann dann ein Artefakt oder ein weiteres Abenteuer sein.

**Abenteuerkarten:** Diese „Suchaufgaben“ verlangen vom Spieler, seinen Helden zu einem bestimmten Gebiet zu bewegen. Das Zielgebiet ist im Kartentext immer unterstrichen. Einige Abenteuer warten mit einer BEGEGNUNG auf. Ist das der Fall, muß der Held mit dem genannten Monster kämpfen, wenn er sein Ziel erreicht.

**Artefakt:** Wenn ein Spieler eine Artefaktkarte zieht, hat er ein wertvolles Artefakt oder einen Stern von Timorran gefunden. Nach einem solchen Fund müssen Helden in ihr Heimatreich zurückreisen, um eine neue Suche zu beginnen.

In Abschnitt 3.3.1 gibt es detaillierte Informationen über Helden und die Suche.

### 1.4.3 Gebietskarten

Im BATTLEMIST Grundspiel gibt es 39 Gebietskarten. 33 Stück davon repräsentieren neutrale Gebiete, sechs Stück repräsentieren die Heimatgebiete - auch Heimatreiche genannt - der sechs Rassen. Diese sechs Heimatreichkarten werden als **Rassenkarten** bezeichnet.

Zu Spielbeginn werden die neutralen Gebietskarten als Stapel in die Tischmitte gelegt. Im Laufe der Ausdehnung ihrer Reiche nehmen die Spieler Karten aus diesem Stapel.

Gebietskarten dienen dazu, die Kontrolle der Gebiete anzuzeigen und helfen, die Übersicht über das Rohstoffeinkommen zu bewahren. Sobald ein Spieler die Kontrolle über ein Gebiet übernimmt, nimmt er die entsprechende Gebietskarte aus dem Stapel heraus und legt sie vor sich ab. Das Grundeinkommen an Rohstoffen jedes Gebietes wird in der oberen rechten Ecke jeder Gebietskarte genannt. Indem man die Karten nach Rohstoffarten sortiert, kann man immer schnell sein Gesamteinkommen an Getreide, Holz und Eisen ablesen.

Wenn jemand eine Stadt in einem Gebiet baut, dreht er die entsprechende Gebietskarte einfach um 180°, und das

neue (verdoppelte) Einkommen ist jetzt ebenfalls rechts oben ablesbar.

Erobert ein Spieler ein Gebiet von einem anderen Spieler, muß der Verlierer dem Eroberer die entsprechende Gebietskarte aushändigen. Wird ein Gebiet komplett aufgegeben, d. h. niemand kontrolliert es mehr, wandert die Karte zurück in den zentralen Stapel neutraler Gebietskarten.

#### 1.4.4 Rassenkarten

Die sechs Rassenkarten repräsentieren die sechs Rassen des Spieles. Diese Karten geben Auskunft über die anfänglichen Rohstoffe, Einkommen, Kampfstärken der Armeeinheiten und die Sonderfähigkeiten jeder Rasse.

Jede Rasse ist einzigartig, mit speziellen Fähigkeiten und Werten, die sie von den anderen unterscheiden. Vor Spielbeginn sollten alle Spieler ihre Fähigkeiten laut vorlesen, so daß alle über die Stärken und Schwächen aller anderen informiert sind.

## 2.0 Spielbeginn

Vor Spielbeginn müssen die Spieler entscheiden, welche Rasse sie spielen möchten. Alle sechs Rassen haben unterschiedliche Fähigkeiten und zu Spielbeginn verschiedene Einkommen und Vorräte: Die **Loth K'har** (Barbaren), die **Ritter von Daqan** (Menschen), die **Dunwarr Zwerge** (Zwerge), die **Zul Orks** (Orks), der **Dunkle** (Herr der Finsternis) und die **Elfen von Lotharia** (Elfen). Abhängig von der Spieleranzahl sollte mit den folgenden Rassen gespielt werden:

- 2 Personen Spiel:**

Jeder Spieler spielt eine der folgenden Rassen.

*Spieler Eins:* Der Herr der Finsternis oder die Orks

*Spieler Zwei:* Die Elfen oder die Menschen

- 3 Personen Spiel:**

Jeder Spieler spielt eine der folgenden Rassen.

*Spieler Eins:* Der Herr der Finsternis oder die Orks

*Spieler Zwei:* Die Elfen oder die Menschen

*Spieler Drei:* Die Zwerge oder die Barbaren

- 4 Personen Spiel:**

Jeder Spieler spielt eine der folgenden Rassen.

*Spieler Eins:* Der Herr der Finsternis oder die Orks

*Spieler Zwei:* Die Elfen oder die Menschen

*Spieler Drei:* Die Zwerge

*Spieler Vier:* Die Barbaren

- 5 Personen Spiel:**

Jeder Spieler spielt eine der folgenden Rassen.

*Spieler Eins:* Der Herr der Finsternis

*Spieler Zwei:* Die Elfen

*Spieler Drei:* Die Menschen

*Spieler Vier:* Die Orks

*Spieler fünf:* Die Zwerge oder die Barbaren

- 6 Personen Spiel:**

Jeder Spieler sucht sich eine Rasse aus.

## 2.1 Auswahl der Rassen

Man kann auf zweierlei Weise bestimmen, wer welche Rasse spielt: 1) man einigt sich darüber, wer welche Rasse spielt 2) man zieht zufällig eine der zur Verfügung stehenden Rassenkarten.

### 2.2 Spielaufbau

Nachdem jedem Spieler eine Rasse zugeteilt ist, geht es mit folgenden Schritten weiter:

1) Die Spielfeldteile der Heimatreich der nicht teilnehmenden Rassen werden aussortiert.

2) Die Such- und Aktionskarten werden getrennt gemischt und in zwei separaten Stapeln bereit gelegt. Jeder Spieler erhält eine Suchkarte (dies ist seine erste zu bewältigende Suchaufgabe).

3) Es wird ein **Sternenpool** angelegt, alle Sternchips kommen auf einen Haufen und jeder Spieler erhält *einen blauen Sternenchip*. (Alle Rassen beginnen mit je einem Stern.)

4) Jeder Spieler erhält das Spielfeldteil seines Heimatreiches, entsprechend seiner Rasse. (Zu diesem Zeitpunkt hat ja jeder schon seine Rassenkarte)

5) Die Getreide-, Holz- und Eisen-Rohstoffcounter werden in drei getrennten Häufchen bereit gelegt. Diese drei Haufen werden ab jetzt **Zentralvorrat** genannt.

6) Alle Spieler nehmen nun ihre Startrohstoffe (wie auf ihrer Rassenkarte aufgeführt) aus dem Zentralvorrat und bilden ihre **persönlichen Vorräte**, die ihre Rohstoffreserven darstellen. Wer neue Einheiten kauft oder seine Armeen und Städte und Großstädte versorgt, nimmt die dafür nötigen Rohstoffe aus seinem individuellen Vorrat und legt sie in den Zentralvorrat zurück. In der Wirtschaftsphase jeder Spielrunde erhalten alle Spieler Einkommen aus den Gebieten, die sie kontrollieren. Dieses Einkommen wird aus dem Zentralvorrat gezahlt und jeweils dem individuellen Vorrat hinzugefügt.

Man sollte seine eigenen Vorräte möglichst nach den drei Sorten (Getreide, Holz, Eisen) getrennt halten.

### 2.3 Aufbau des Spielfeldes

Die Erschaffung von Mennarra, der Welt von BATTLEMIST, ist eine unterhaltsame und außergewöhnliche Angelegenheit. Das Spielfeld wird von allen Spielern zusammen geschaffen und erfordert Strategie und Planung. Das Hexplay Format der Spielfeldteile garantiert, daß es nie zwei gleiche Spiele geben wird.

Das Spielfeld wird nach folgendem Schema aufgebaut:

1) Die 33 neutralen Gebietsteile werden gemischt. Aus diesem Haufen zieht man dann zufällig drei Teile und legt

sie in die Tischmitte wie in Diagramm 2.0 (S. 7 OR) gezeigt. Die Farbcodierung dieser Teile wird ignoriert - sie werden einfach nebeneinander gelegt, so wie sie gezogen werden. Die übrigen Teile werden gleichmäßig, zufällig und verdeckt, unter die Spieler verteilt.

2) Die Spieler würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt mit dem Aufbau des Spielfeldes, indem er eines seiner Teile an die ursprünglichen drei anlegt. Danach legen alle Spieler, immer reihum im Uhrzeigersinn, jeweils ein weiteres Teil an, und zwar so lange, bis alle Teile verbraucht sind. Die Welt von Mennarra ist damit fertig.

#### Richtlinien für das Anlegen der Spielfeldteile:

Die sechs Seiten jedes Spielfeldteiles weisen jeweils einen Farbpunkt auf. Die Spieler müssen gleiche Farbpunkte aneinander legen, wenn sie ein Gebiet plazieren.

1) Beim Anlegen eines Gebietes muß der Farbpunkt mit dem des direkt benachbarten, bereits liegenden Gebietes übereinstimmen.

2) Ein neues Gebiet darf nicht an ein Gebiet angelegt werden, welches das bereits vorhandene Spielfeld nur mit **einer Seite** berührt, es sei denn, das neue Gebiet berührt dann auch noch ein weiteres Gebiet. Auf diese Weise können keine „Halbinseln“ geschaffen werden, die größer als ein Spielfeldteil sind (s. Diagramm 2.0)

**Diagramm 2.0 S. 7 OR - Achtung: Wir nehmen an, daß die Spielfeldteile in der alphabetischen Reihenfolge wie beschrieben platziert werden.**

A) Die drei ersten Teile werden zufällig gezogen und einfach nebeneinander in die Tischmitte gelegt (die Farbcodierung wird dabei ignoriert).

B) Dieses Teil ist richtig angelegt, mit passender Farbcodierung an „The Deadlands“ und „The Godstone Mts“.

C) Dieses Teil ist **falsch** gelegt, weil die Farbcodierung nicht mit den benachbarten bereits vorher liegenden Teilen übereinstimmt.

D) Dieses Teil liegt richtig, die Farbcodierung paßt zu der der „Abou Xar“ Ebene.

E) Statt eines neutralen Gebietes beschließt dieser Spieler, sein Heimatgebiet anzulegen (Dunwarr Zwerge).

F) Dieses Teil liegt richtig, mit passender Farbmarkierung zu „Timaara Lethuin“ und dem Heimatgebiet der Dunwarr Zwerge. (Der Rand eines Heimatgebietes gilt immer als passend für alle vier Farbencodes!)

G) Dieses Heimatgebiet liegt **falsch**, weil es nur zwei Spielfeldteile vom Heimatgebiet einer anderen Rasse mit demselben Grundcharakter entfernt liegt (Die Loth K’har und Dunwarr Zwerge sind beide „neutral“.)

H) Dieses Teil liegt richtig, die an „Timaara Lethuin“ angrenzende Farbmarkierung stimmt.

I) Dieses Teil liegt falsch, weil es direkt an „The Fellow Range“ gelegt wurde, welches wiederum den Rest des Spielfeldes nur mit einer Seite berührt. („Halbinseln“ größer als ein Spielfeldteil sind nicht erlaubt!) Falls ein mit Farbcodierung passendes Teil auf dem mit „X“ markierten Platz liegen würde, läge das Teil allerdings korrekt. (Weil das neue Teil dann an ein zweites bereits liegendes Teil angrenzen würde!).

**ACHTUNG: Das Diagramm zeigt richtige und falsche Plazierung von Spielfeldteilen. Der Prozeß der Erschaffung des Spielfeldes ist erst abgeschlossen, wenn alle 33 neutralen Gebiete und alle Heimatgebiete der Spieler richtig gelegt wurden.**

#### Plazierung der Heimatgebiete:

Statt eines neutralen Gebietes kann man jederzeit während der Erschaffung des Spielfeldes sein Heimatgebiet legen. Vor Beendigung der „Schöpfung“ müssen alle Spieler ihre Heimatgebiete gelegt haben. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, ob er sein Heimatgebiet als erstes Gebiet legt, wenn er dran ist, als letztes oder irgendwann zwischendurch.

*Beispiel: Der Spieler der Orks hat schon drei neutrale Gebiete gelegt und er ist jetzt wieder dran, ein weiteres zu legen. Er findet, daß jetzt die Zeit gekommen ist, um sein Heimatgebiet zu plazieren. Er legt die Heimat der Orks entsprechend den Regeln an, und der Spieler zu seiner Linken ist nun an der Reihe, ein Teil anzulegen.*

Folgende Beschränkungen gelten für das Anlagen von Heimatgebieten.

1) Ein Heimatgebiet muß mindestens *zwei* Gebiete weit von jedem anderen Heimatgebiet entfernt sein.

2) Ein Heimatgebiet muß mindestens *vier* Gebiete weit von jedem anderen Heimatgebiet entfernt sein, dessen Rasse den gleichen Grundcharakter hat. (Auf jeder Rassenkarte ist der Grundcharakter (Alignment) angegeben.)

Im Diagramm 2.0 (S. 7 OR) sind hierfür Beispiele gegeben.

*Beispiel: Da die Orks und der Herr der Finsternis beide Rassen des Bösen sind, dürfen ihre Heimatgebiete nicht näher als vier Gebiete zusammen liegen.*

**Achtung: Wenn man die Entfernung in Gebieten mißt, darf man nur solche Gebiete zählen, die bereits tatsächlich gelegt wurden. „Leere Gebiete“, also Plätze, auf die theoretisch im späteren Verlauf der „Schöpfung“ noch ein Spielfeldteil hingelegt werden könnten, zählen dabei nicht mit.**

#### Weitere zu beachtende Dinge:

- Falls man während der Erstellung des Spielplans zu nahe an den Tischrand geraten sollte, muß man vorsichtig das schon bestehende Spielfeld mehr in die Tischmitte schieben, so daß weitere Gebiete auf allen Seiten angelegt werden können.

- Falls ein Spieler nicht in der Lage ist, einen passenden Platz für ein zu legendes Gebiet zu finden, muß er alle seine Spielfeldteile allen Spielern zeigen und diese müssen ihm helfen, geeignete Plätze zu finden. Falls auch dann eine Plazierung unmöglich ist, wird der Spieler übersprungen und ist erst beim nächsten Mal wieder an der Reihe.

**Anmerkung: Jeder Spieler muß, wenn er dran ist und das möglich ist, ein Gebiet platzieren.**

#### 2.4 Das Spielfeld ist vollendet

Nachdem alle Gebiete gelegt wurden, setzt jeder Spieler gratis zwei Einheiten Fußsoldaten und seinen Helden Nr. 1 auf sein Heimatgebiet.

## 3.0 Spielablauf

Das Spielfeld ist nun fertig und das Spiel kann beginnen. BATTLEMIST wird in Serien von Phasen gespielt. Mit Ausnahme der „Individuellen Phase“ sollten die Spieler die anderen Phasen möglichst simultan spielen, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden.

### Der Spiel (oder Runden-)ablauf

#### 1. Phase des Rates der Zauberer

- a) Auffüllen der Sternenkräfte
- b) Aktionskarten ziehen
- c) Der Rat

#### 2. Wirtschaftsphase

- a) Ernte
- b) Rekrutierung
- c) Graue Gilde

#### 3. Individuelle Phase

- a) Suche
- b) Bewegung
- c) Kampf

#### 4. Unterhaltsphase

Wenn alle Spieler die Unterhaltsphase beendet haben, beginnt ein neuer Durchlauf dieser Phasen usw. bis zum Spielende.

#### 3.1 Phase des Rates der Zauberer

Jede neue Spielrunde beginnt mit der Phase des Rates der Zauberer

##### 3.1.1 Auffüllen der Sternenkräfte

Alle Spieler füllen ihre Sternenkräfte wieder auf, die sie vielleicht in der vorherigen Runde für die Anwendung von Zaubersprüchen benutzt haben. Man sollte immer alle seine Sterne auf das Heimatgebiet legen, so daß immer klar erkennbar ist, wieviel Kraft jedem Spieler für Zaubersprüche zur Verfügung steht. (In Abschnitt 5.0 gibt es die genaue Erklärung der Sternenkräfte und Zaubersprüche.)

##### 3.1.2 Aktionskarten ziehen

Alle Spieler ziehen nun jeweils eine Aktionskarte oben vom Aktionskartenstapel

**Aktionskarten:** Die Aktionskarten sind nützliche Aktionen, Begegnungen und Taktiken, die den Spielern zum Sieg behilflich sind. Seine Aktionskarten sollte jeder Spieler geheim halten und nicht den anderen Spielern zeigen. Jede Karte trägt eine genaue Beschreibung ihrer Funktionsweise. Falls der Kartentext im Widerspruch zur Spielanleitung steht, so hat die Karte auf jeden Fall Vorrang.

- Die einzelnen Aktionskarten können jeweils nur zu dem Zeitpunkt gespielt werden, wie unter „Play“ genannt.
- Aktionskarten werden nach Gebrauch abgeworfen. Ist der Aktionskartenstapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer Stapel benutzt.

- Zieht ein Spieler eine Aktionskarte mit dem grau gedruckten Wort „EVENT“ (Ereignis), muß er sofort sagen, daß er eine Ereigniskarte gezogen hat. Dann legt er diese Karte gesondert zur Seite und nimmt eine neue Aktionskarte. Es ist möglich, daß in einer Runde (oder sogar in einem Zug) mehrere Ereigniskarten gezogen werden. Jeder Spieler zieht dann einfach so lange weiter, bis er eine „normale“ Aktionskarte erhält. Die Ereigniskarten bedeuten dramatische Änderungen, die das gesamte Spielgeschehen betreffen, und nur der Rat der Zauberer kann sich damit befassen.

- Kein Spieler kann jemals mehr als sieben Aktionskarten gleichzeitig auf der Hand haben. Wer bereits sieben Karten hat, darf keine neuen nachziehen!

- Man darf jederzeit (!) Aktionskarten unbenutzt abwerfen.

#### EINE TYPISCHE AKTIONSKARTE:

##### GROSSE EILE

Spiele diese Karte, um Deinen Helden in dieser Runde ein zusätzliches Gebiet weiter zu ziehen.

Play: Unmittelbar vor Deiner Suchphase.

*Die abgebildete Karte muß gespielt werden, bevor ein Spieler seine Suchphase beginnt (während seiner individuellen Phase). Diese Karte ermöglicht einem Helden dieses Spielers, sich ein Feld zusätzlich zu bewegen.*

##### 3.1.3 Der Rat

Zu jedem Vollmond treffen sich die mächtigen Zauberer von Mennarra in einem geheim gelegenen Turm tief in den dunklen Weiten der Sumpfwälder. Sie kommen dort zusammen, um über die unsichtbaren Fäden der Magie zu diskutieren und sie zu beschützen. Die Zauberer mögen verschiedenen Herren dienen und verschiedenfarbige Roben tragen, aber ihre Beziehung zur Magie ist stärker als die Bindung an irgendeinen Herrn.

Während des Rates müssen die Zauberer über alle Ereigniskarten (EVENT) abstimmen, die in dieser Runde gezogen wurden.

Die Spieler nehmen sich ein Ereignis nach dem anderen vor. Jeder Spieler muß für sich entscheiden, ob er seine Stimme/n für die Durchsetzung des jeweiligen Ereignisses einsetzt. Alle Spieler besitzen zu Spielbeginn eine Stimme. **Für jede Großstadt, die ein Spieler kontrolliert, erhält er eine zusätzliche Stimme.**

*Beispiel: Waiqar hat zwei Städte und zwei Großstädte, er erhält also zwei Stimmen für die beiden Großstädte zusätzlich zu seiner normalen anfänglichen Stimme. Daher hat Waiqar, der Herr der Finsternis, drei Stimmen für jedes Ereignis, über das in der Ratsphase abgestimmt wird.*

## TYPISCHE EREIGNISKARTE:

VERHEERENDE ERDBEBENWELLE	
ABSTIMMUNG	
5+:	Alle Großstädte werden zu Städten reduziert
4-:	Es wird für alle Städte und Großstädte gewürfelt, bei jeweils 7 oder mehr ist die entsprechende Stadt/Großstadt zerstört.

*Die Zauberer wissen, daß ein fürchterliches Erdbeben Mennarra in seinen Grundfesten erschüttern wird. Sie müssen entscheiden, ob der Rat in das Geschehen eingreifen soll. Falls **fünf oder mehr Stimmen dafür** sind, werden alle Großstädte zu Städten reduziert (schlimm genug), aber falls die nötigen fünf Stimmen **nicht zusammenkommen**, kann es sogar passieren, daß alle Städte und Großstädte zerstört werden (was noch schlimmer wäre!).*

### 3.1.4 Die Abstimmung

Ein Spieler liest klar und deutlich die Karte vor, so daß alle genau verstehen, was das spezielle Ereignis bedeutet.

Dann sollten die Spieler ungezwungen und in beliebiger Weise darüber diskutieren, wobei natürlich jeder versuchen wird, die anderen auf seine Seite zu ziehen.

Haben sich alle Spieler entschieden, gibt als erster der Spieler mit der geringsten Anzahl an Großstädten bekannt, ob er seine Stimme(n) in die Waagschale wirft oder nicht. Danach tut der Spieler mit der zweitgeringsten Anzahl Großstädte dasselbe, usw. Das geht so weiter, bis alle Spieler entschieden haben, ihre Stimme einzusetzen oder nicht. (Wer sich enthält, setzt seine Stimme nicht ein). Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Großstädte, wird die Reihenfolge der Stimmabgabe ausgewürfelt.

**Nachdem alle Spieler abgestimmt haben, wird das Ereignis ausgeführt. Anschließend wird die Ereigniskarte aus dem Spiel entfernt** (die Ereigniskarten werden also nicht zusammen mit den anderen Aktionskarten auf den Ablagestapel gelegt).

*Beispiel: Über die Ereigniskarte „Cataclysmic Tremors“ (Verheerende Erdbebenwelle) muß abgestimmt werden. Die Spieler haben folgende Stimmen zur Verfügung: Dunwarr Zwerge (1), Zul Orks (1), Lotharia Elfen (1), Loth K'har Barbaren (1), Daqan Ritter (2) und Herr der Finsternis (2). Die Spieler müssen würfeln, um die Reihenfolge der Stimmabgabe zu bestimmen (Die Ritter und der Herr der Finsternis geben als letzte ihre Stimme ab, müssen aber auch um die Reihenfolge würfeln). Die Abstimmung beginnt: Der Zwergespieler beschließt, seine Stimme NICHT einzusetzen, der Orkspieler SETZT seine Stimme ein, der Elfenspieler SETZT seine Stimme ebenfalls ein, der Barbarenspieler wiederum NICHT, der Spieler der Ritter setzt seine Stimmen auch NICHT ein, der Spieler des Herrn der Finsternis hingegen SETZT seine Stimmen ein. Das Ergebnis ist, daß lediglich vier Stimmen eingesetzt wurden - nicht genügend, um den Rat dazu zu bewegen, seine magischen Kräfte ins Spiel*

*zu bringen. Also müssen die Spieler jetzt für jede Stadt und Großstadt würfeln, um zu sehen, ob sie zerstört wird.*

Falls in einer Runde mehrere Ereigniskarten gezogen wurden, wird die Reihenfolge der Abwicklung zufällig bestimmt. Nachdem über das erste Ereignis abgestimmt und nachdem es ausgeführt wurde, kommt das nächste an die Reihe usw., bis alle erledigt sind. Für jedes einzelne Ereignis haben alle Spieler immer ihr volles Stimmrecht.

**Achtung - sehr wichtig:** Die Anzahl der auf den Ereigniskarten genannten Stimmen ist für ein Sechs-Personen-Spiel gedacht. Falls es weniger als sechs Spieler sind, wird von der benötigten Anzahl jeweils eins für jeden Spieler weniger als sechs abgezogen. *Beispiel: In einem Vier-Personen-Spiel wäre für die Karte „Cataclysmic Tremors“ die nötige Stimmenanzahl 3+/- anstatt, wie auf der Karte angegeben, 5+/-.*

Wir empfehlen auf jeden Fall, in einem Zwei-Personen-Spiel die Ereigniskarten gar nicht zu benutzen.

## 3.2 Wirtschaftsphase

Die Wirtschaftsphase besteht aus drei Teilen: **Ernte, Rekrutierung und Graue Gilde**. Um den Ablauf zu beschleunigen, sollten alle Spieler diese Schritte simultan spielen.

### 3.2.1 Ernte

Während der Ernte addieren alle Spieler jeweils das gesamte Einkommen an Rohstoffen aus allen Gebieten, die sie kontrollieren. Dann nehmen sie die entsprechende Menge Rohstoffcounter vom Zentralvorrat und legen sie zu ihren jeweiligen individuellen Vorräten.

**Definition der Kontrolle:** Man kontrolliert ein Gebiet, wenn man dort mindestens eine Armeeeinheit hat (Fußsoldat, Bogenschütze oder Kavallerie). Wenn ein Spieler ein Gebiet aufgibt (d. h. seine letzte Armeeeinheit von dort abzieht), verliert er auch die Kontrolle über dieses Gebiet, erhält kein Einkommen mehr aus diesem Gebiet und muß die Gebietskarte auf den Stapel der neutralen, unkontrollierten Gebiete zurücklegen. Um **Einkommen vom eigenen Heimatgebiet** zu erhalten, ist es **nicht erforderlich, dort eine Armeeeinheit** stehen zu haben.

**Ermittlung des Einkommens:** Auf jedem Gebietsteil sind Menge und Art des Rohstoffes angegeben, die das Gebiet in jeder Runde produziert. Dieselbe Zahl findet man auf der jeweils zugehörigen Gebietskarte wieder. Indem man seine Gebietskarten nach Rohstoffarten sortiert, hat man immer einen schnellen Überblick über sein Rohstoffeinkommen. Wer eine Stadt oder Großstadt in einem Gebiet gebaut (oder erobert) hat, verdoppelt dort die Produktion des Gebietes. Man dreht einfach die Gebietskarte um 180° und kann so das erhöhte Einkommen ablesen.

### 3.2.2 Rekrutierung

Nachdem alle Spieler ihre Einkommen erhalten haben, können sie nun neue Einheiten rekrutieren und Städte und Großstädte bauen.

**Armeeeinheiten rekrutieren:** Man kann Fußsoldaten, Bogenschützen und Kavallerie rekrutieren, indem man die entsprechenden Kosten pro Einheit zahlt und dafür die entsprechenden Rohstoffe aus seinem persönlichen Vorrat in den zentralen Vorrat zurücklegt. Die Grundkosten für die Militäreinheiten sind wie folgt:

- |                      |                           |
|----------------------|---------------------------|
| <b>Fußsoldat:</b>    | <b>1 Holz und 1 Eisen</b> |
| <b>Bogenschütze:</b> | <b>2 Holz und 1 Eisen</b> |
| <b>Kavallerie:</b>   | <b>1 Holz und 2 Eisen</b> |

*Beispiel: Der Spieler der Ritter (Menschen) möchte in dieser Runde zwei Fußsoldaten, einen Bogenschützen und eine Kavallerie erwerben.. Er nimmt also jeweils fünf Counter Holz und Eisen aus seinem Vorrat und legt sie in den Zentralvorrat zurück.*

**Plazierung neuer Einheiten:** Neu rekrutierte Einheiten werden sofort entweder im eigenen Heimatgebiet eingesetzt oder in einem (eigenen) Gebiet mit einer Stadt oder Großstadt. Pro Runde kann aber nur die folgende Anzahl neuer Einheiten pro Gebiet eingesetzt werden:

- |                              |                              |
|------------------------------|------------------------------|
| <b>Heimatgebiet:</b>         | <b>3 Neue Armeeeinheiten</b> |
| <b>Gebiet mit Großstadt:</b> | <b>3 Neue Armeeeinheiten</b> |
| <b>Gebiet mit Stadt:</b>     | <b>1 Neue Armeeeinheit</b>   |

Man kann nie eine neue Einheit in ein Gebiet setzen, welches weder Stadt noch Großstadt hat oder nicht das eigene Heimatgebiet ist. Diese Einschränkung begrenzt die Anzahl neuer Einheiten, die man in einer Runde aufstellen kann.

*Beispiel: Die Orks haben eine Stadt, eine Großstadt und natürlich ihr Heimatgebiet. Also können sie maximal 7 neue Einheiten pro Runde rekrutieren (je 3 für die Großstadt und das Heimatgebiet und 1 für die Stadt). Der Orkspieler beschließt aber, nur fünf Einheiten zu rekrutieren (drei Fußsoldaten, einen Bogenschützen und eine Kavallerie. Der Spieler legt je sechs Holz und Eisen von seinem Vorrat in den Zentralvorrat zurück und bezahlt damit diese Einheiten. Dann setzt er die Einheiten folgendermaßen ein: Einen Fußsoldaten in sein Heimatgebiet (er hätte dort noch zwei weitere Einheiten platzieren können, wenn er gewollt hätte), einen Fußsoldaten in die Stadt (in eine Stadt kann immer nur eine neue Einheit plaziert werden) und die übrigen drei Einheiten in das Gebiet mit der Großstadt (in Gebiete mit Großstadt können immer drei neue Einheiten eingesetzt werden).*

**Rekrutierung eines Helden:** Ein neuer Held kostet 5 Holz und 5 Eisen und wird immer im Heimatgebiet eingesetzt. Man darf immer höchstens einen neuen Helden pro Runde anwerben und niemals mehr als insgesamt drei gleichzeitig haben. Ein neuer Held zählt nicht gegen das Plazierungslimit neuer Armeeeinheiten wie oben erklärt.

**Bau von Städten:** Eine neue Stadt kann für 5 Holz und 5 Eisen in jedem Gebiet gebaut werden, das man kontrolliert. Kein Gebiet kann mehr als eine Stadt haben.

Vorteile einer Stadt:

- Die Rohstoffproduktion wird verdoppelt.

- Erlaubt die Plazierung einer neuen Einheit (ab der folgenden Runde).
- Eine Stadt gewährleistet bessere Verteidigung des Gebietes (s. Abschnitt 3.3.2).

**Bau von Großstädten:** Eine Großstadt ist eine Aufwertung einer Stadt (Kosten s. Stadt). Eine Großstadt kann nur in einem solchen Gebiet gebaut werden, das bereits zu Beginn der Runde eine Stadt enthielt. Der Counter für die Großstadt **ersetzt** ganz einfach den Counter der Stadt. Ein Gebiet mit Großstadt verdoppelt ebenfalls die Produktion (d. h. die Produktion bleibt durch die Aufwertung unverändert).

Vorteile einer Großstadt:

- Man erhält eine zusätzliche Stimme im Rat der Zauberer.
- Erlaubt die Platzierung drei neuer Einheiten (ab der folgenden Runde).
- Eine Großstadt hat verbesserte Verteidigungsmöglichkeiten.
- Die Handelsbedingungen mit den Freien Händlern können verbessert werden (s. Abschnitt 4.0).

**Achtung:** Man kann *niemals* eine Stadt oder Großstadt in einem Heimatgebiet bauen.

**Stadt/Großstadt Zerstörung:** Eine Stadt oder Großstadt kann auf drei Arten zerstört werden:

- 1) Sobald ein Gebiet wieder neutral wird, wird eine vorhandene Stadt oder Großstadt zerstört. Nachdem alle Spieler ihre individuelle Spielphase beendet haben, werden alle Städte und Großstädte von unkontrollierten Gebieten entfernt.
- 2) Falls der siegreiche Spieler nach einem Kampf beschließt, eine vorhandene Stadt oder Großstadt zu **plündern**, wird sie sofort zerstört (s. S. 12 Plünderung).
- 3) Ein Spieler kann gezwungenermaßen eine Stadt oder Großstadt zerstören müssen, wenn er die erforderlichen Unterhaltskosten nicht bezahlen kann (s. Abschnitt 3.5).

### 3.2.3 Graue Gilde

*Geheimnisvoll und unerreichbar wie der Mond am Himmel, verfügt die geheime Graue Gilde über unerhörten Reichtum und Macht. Ihre verborgenen bleibenden Mitglieder und Agenten infiltrieren die Höfe und Königreiche Mennarras bis ins Innerste. Es ist allgemein bekannt, daß die Gilde eine große Menge Sterne von Timorran in ihrem Besitz hat. Warum sie ihre enormen Kräfte nicht nutzt wird wohl immer ein Geheimnis bleiben. Es wird spekuliert, daß die Gilde Kenntnis über noch größere Kräfte hat und daß sie für immer und ewig die Welt regieren wird, wenn sie sich erst diese Kräfte zu Nutzen macht.*

Im letzten Schritt der Wirtschaftsphase kann jeder Spieler einen Stern von der rätselhaften und geheimnisvollen Grauen Gilde erwerben. Die Kosten dafür hängen jeweils davon ab, wieviel Sterne der Spieler bereits besitzt. Die folgende Tabelle listet genau auf, wie teuer es ist, einen Stern von der Grauen Gilde zu erwerben.

## Anzahl der Sterne in Besitz

1	<b>10 jedes Rohstoffes</b>
2	<b>15 jedes Rohstoffes</b>
3	<b>20 jedes Rohstoffes</b>
4	<b>25 jedes Rohstoffes</b>

*Beispiel: Der Orkspieler hat bereits zwei Sterne und will einen dritten von der Gilde kaufen. Er muß dafür je 15 Getreide, Holz und Eisen bezahlen.*

- Jeder Spieler kann pro Runde höchstens einen Stern von der Grauen Gilde erwerben.
- Ein gerade von der Grauen Gilde gekaufter Stern gilt in dieser Runde als bereits „benutzt“.

## 3.3 Individuelle Phase

Während der individuellen Spielphase absolviert jeder Spieler, in Reihenfolge (s. unten), alle drei Schritte dieser Phase (Suche, Bewegung, Kampf) nacheinander. Ist er damit fertig, ist der nächste Spieler an der Reihe, wenn dieser alle drei Schritte beendet hat, der nächste usw. Das geht so lange, bis alle ihre individuelle Phase komplett absolviert haben.

**Reihenfolge:** Bevor die individuelle Phase beginnt, muß die Reihenfolge der Spieler für diese Phase festgelegt werden.

Alle Spieler würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist erster in dieser Phase, zweiter der mit dem zweithöchsten Ergebnis usw. in absteigender Folge, bis alle diese Phase abgeschlossen haben.

Wer Großstädte besitzt, kann deren Anzahl von seinem Würfelergebnis abziehen oder hinzuzählen, um das Ergebnis zu modifizieren.

*Beispiel. Der Herr der Finsternis hat zwei Großstädte. Er kann daher zu seinem Würfelwurf zwei addieren oder subtrahieren.*

### 3.3.1 Suche

In diesem Schritt schicken die Spieler ihre Helden auf die Suche nach den kostbaren Sternen von Timorran. Um eine NEUE Suche zu beginnen, darf der Spieler mit keiner anderen Suche mehr beschäftigt sein, und zu Beginn dieses Schrittes der individuellen Phase muß ein Heldencounter im Heimatgebiet des Spielers sein.

Im Suchkartenstapel gibt es zwei Kartensorten:

- 1) Abenteuerkarten
- 2) Artefakte

(Beispiel einer Suche s. Diagramm 3.0 OR)

Wenn eine neue Suche begonnen wird (wie z. B. direkt zu Spielbeginn), muß der aktive Spieler eine Abenteuerkarte vom Suchkartenstapel ziehen. Falls er eine **Artefaktkarte** zieht, muß er so lange weiterziehen, bis er eine **Abenteuerkarte** zieht, und dann die gezogene(n) Artefaktkarte(n) wieder in den Stapel einmischen.

**Abenteuerkarten:** Jede Abenteuerkarte erzählt eine kleine Geschichte mit Anweisungen für den Helden, ein ganz bestimmtes Gebiet aufzusuchen. Das ist die eigentliche „Suche“ oder Aufgabe. Der Name des Zielgebietes ist immer unterstrichen.

**Ablauf einer Suche:** In der Suchphase können Helden bis zu drei Gebiete weit reisen. (Helden müssen nicht anhalten, wenn sie Berg- oder Waldgebiete betreten.)

Wenn ein Held zum Ende der Suchphase das auf der Abenteuerkarte genannte Zielgebiet erreicht hat, verkündet der Spieler, daß er die **Suche beendet** hat und zeigt allen die Abenteuerkarte. Bevor er nun diesen Schritt völlig beendet, muß er eine weitere Suchkarte ziehen. (Helden müssen sich zu Beginn der Suchphase bewegen und dürfen, nachdem die neue Suchkarte gezogen wurde, in dieser Runde nicht mehr weiterlaufen.)

Falls der Spieler jetzt eine weitere **Abenteuerkarte** gezogen hat, **geht seine Suche weiter** und der Held muß zu dem neuen Zielgebiet weiterziehen (wie auf der neuen Abenteuerkarte angegeben). Zieht der Spieler aber eine **Artefaktkarte**, ist die aktuelle **Suche endgültig vorbei**.

**Artefakte:** Es gibt eine Anzahl verschiedener Artefakte, die wichtigsten sind die *Sterne von Timorran*. Wer eine solche Karte als Artefakt zieht, nimmt einen Stern aus dem Sternenpool und legt ihn auf sein Heimatgebiet (*ein durch eine Suche gefundener Stern gilt als „ungebraucht“ und kann noch in derselben Runde eingesetzt werden, um Zaubersprüche anzuwenden. Genaue Hinweise zu Sternenkraft und Zaubersprüchen s. Abschnitt 5.0*). Andere Artefakte geben den Spielern bestimmte Belohnungen oder Kräfte.

**Ziehen einer neuen Suchkarte:** Hat ein Spieler eine Suche durch das Finden eines Artefaktes komplett abgeschlossen, so ist diese Suche endgültig vorbei. Um eine neue Suche beginnen zu können, muß zu Beginn der Suche in der individuellen Spielphase der Held wieder im Heimatgebiet sein.

**Achtung: Helden können in der Suchphase auch dann bis zu drei Gebiete weit ziehen, wenn sie keine aktuelle Suche mehr durchführen.**

**Mehrere Helden:** Jeder Spieler darf mehr als einen Helden haben, aber immer nur eine aktuelle Suche durchführen. Wenn **ein** Held getötet wird, muß die aktuelle Suchkarte abgeworfen werden - und mögliche überlebende Helden müssen zum Heimatgebiet zurückkehren, damit eine neue Suche begonnen werden kann. Mehrere Helden sind nützlich, um a) gegnerische Helden zu töten oder um b) über das Land auszuschwärmen, um das Ziel einer Suche schneller zu erreichen.

**Begegnungen:** Manche Suchkarten führen Begegnungen (Encounter) auf. Das sind Monster und andere Hindernisse, die ein Held erst bezwingen muß, bevor er eine weitere Suchkarte ziehen kann. Solch eine Begegnung findet statt, sobald der Held sein Zielgebiet erreicht hat. Der Spieler sagt, daß er die Suche (zunächst) beendet hat, aber sich einer Begegnung stellen muß. Jetzt

muß der Held erst einmal die Begegnung erfolgreich bewältigen, bevor der Spieler eine weitere Suchkarte ziehen darf. (Auch wenn der Spieler mehr als einen Helden im Zielgebiet hat, ist es *nicht erlaubt*, mit mehr als einem Helden gegen den Feind zu kämpfen.)

Abwicklung einer Begegnung: Alle Helden und ihre Gegner haben bestimmte Eigenschaften, die sie beschreiben.

Diese Eigenschaften sind folgende:

**Life (Leben) (L):** Diese Zahl bedeutet, wieviele Treffer ein Held oder ein Monster aushalten kann, bevor er bzw. es getötet wird. Die Helden haben anfänglich alle 5 Lebenspunkte.

**Attack (Angriff) (A):** Diese Zahl gibt an, wieviele Angriffe ein Held oder Monster in jeder Kampfrunde durchführen kann. Alle Helden haben einen Angriff pro Runde. (Viele gefährliche Monster verfügen aber über zwei oder sogar noch mehr Angriffe pro Runde!).

**Hit (Treffer) (H):** Dieser Wert ist die Zahl, die ein Held oder Monster würfeln muß, oder übertreffen, um bei einem Angriff einen Treffer beim Gegner zu erzielen. Alle Helden haben einen Trefferwert von „5“

**Damage (Schaden) (D):** Dieser Wert gibt an, wieviel Schaden ein Held oder ein Monster dem Gegner bei einem erfolgreichen Treffer zufügt. Helden verursachen immer einen Schaden von „1“, wenn sie treffen; einige gefährliche Monster können pro Treffer einen Schaden von „2“ oder sogar mehr zufügen.

Diese Eigenschaften werden immer folgendermaßen angegeben:

<b>Held</b>			
<b>5L</b>	<b>1A</b>	<b>5H</b>	<b>1D</b>

Das bedeutet: Der Held hat fünf Leben (er stirbt, wenn er fünf Schadenspunkte erhalten hat), er kann einmal pro Kampfrunde angreifen, er muß fünf oder mehr würfeln, um zu treffen, und er verursacht einen Schaden von eins wenn er trifft.

Ein Kampf zwischen einem Helden und einem oder mehreren Monstern läuft folgendermaßen ab:

1) Das/die Monster greift/greifen an, indem es/sie mit je einem Würfel pro Angriffswert („A“) würfeln. Wenn ein Treffer erzielt wird, muß der Held so viele Punkte von seiner Lebenszahl („L“) abziehen, wie der Schadenswert („D“) des/der Monster angibt. Ein Monster trifft, wenn es gleichviel oder höher als sein Trefferwert („H“) würfelt.

2) Wenn die Anzahl der Lebenspunkte des Helden auf Null gesunken ist, ist er tot, die Suche ist fehlgeschlagen und die Suchkarte wird abgeworfen.

3) Jetzt würfelt der Held und versucht, dem/n Monster/n zu schaden. Würfelt er „5“ oder höher, verursacht er einen Schaden von „1“.

4) Wenn die Anzahl der Lebenspunkte eines Monsters auf Null gesunken ist, ist das Monster tot. Falls es keine weiteren Monster mehr gibt, ist die Begegnung

erfolgreich bestanden und der Spieler kann nun eine neue Suchkarte ziehen.

5) Falls noch eines oder mehrere Monster leben, geht der Kampf weiter. Mit Schritt eins geht's wieder los.

**Hinweis: Es sollte immer ein anderer Spieler für das Monster würfeln.**

#### Diagramm 3.0 S. 13 OR - Beispiel einer Suche

1) Zu Spielbeginn befindet sich der Held der Orks in seinem Heimatgebiet. Der Ork Spieler zieht eine Suchkarte - eine Abenteuerkarte, welche vom Helden verlangt, zum Gebiet „The Wastes“ zu ziehen. Der Spieler schaut, wo das Gebiet ist und bewegt seinen Helden. Nach zwei ganzen Spielrunden hat der Held das Zielgebiet erreicht. Der Spieler verkündet, daß die Suche beendet ist und zieht daher eine weitere Suchkarte ...

2) ... und erhält eine neue Abenteuerkarte. Diese weist den Helden an, die „Plains of Loth“ aufzusuchen. In der nächsten Runde kommt der Held dort an und muß sich einer Begegnung stellen. Er bekommt zwei Schadenspunkte, aber es gelingt ihm, den „übergelaunten Riesen“ zu töten. Der Spieler zieht nun eine weitere Suchkarte, und ...

3) ...bekommt erneut eine Abenteuerkarte (seufz, die Suche geht also immer noch weiter!). Diese Karte führt den Helden zum Gebiet von „Abou Xar“. Zwei Runden später kommt der Held endlich dort an. Der Spieler verkündet, daß er erneut eine Suche beendet hat und zieht die nächste Suchkarte, und ...

4) ... zieht einen „Stern von Timorran“. Die Suche ist erfolgreich gewesen! Der Held hat einen der wertvollen Sterne gefunden (juchhu!).

Der Spieler nimmt einen Stern aus dem Pool und legt ihn auf sein Heimatgebiet. Der Held muß nun zum Heimatgebiet der Orks zurückreisen, damit eine neue Suche beginnen kann. Eine neue Suche kann nur dann beginnen, wenn der Held zu Beginn der Suchphase bereits im Heimatgebiet ist.

*Beispiel: (Eine Begegnung mit einem Monster.)*

*Der Elfenheld hat sein Zielgebiet erreicht. Die Suche beinhaltet aber eine Begegnung, also verkündet der Elfspieler, daß er zwar die Suche beendet hat, aber noch eine Begegnung überstehen muß. In diesem speziellen Fall handelt es sich um einen Bären mit den folgenden Eigenschaften:*

<i>Ein Bär</i>			
<i>2L</i>	<i>1A</i>	<i>5H</i>	<i>2D</i>

*Der Kampf beginnt. Der Bär würfelt einmal (sein Wert für „A“ ist „1“) und erzielt eine „6“: ein TREFFER. Der Held erhält zwei Schadenspunkte (weil der „D“ Wert des Bären „2“ beträgt). Der Held hat nun nur noch drei Leben. Jetzt würfelt der Held, eine „7“: auch ein TREFFER. Der Bär erleidet einen Schaden und hat nur noch ein Leben. Da er aber folglich noch lebt, greift der Bär wieder an und es beginnt eine neue Kampfrunde. Der Bär würfelt eine „3“: VERFEHLT. Der Held erleidet keinen weiteren Schaden. Nun ist er an der Reihe anzugreifen und würfelt eine „5“: TREFFER. Der Bär bekommt einen weiteren Schaden und seine Lebenspunkte sind auf Null - er ist tot und die Begegnung ist nun überstanden. Jetzt kann der Elfspieler die neue Suchkarte ziehen.*

*Beispiel: (Eine Begegnung mit zwei Monstern.)*

*Der Zwergheld hat sein Zielgebiet erreicht, aber muß noch eine Begegnung überstehen. In diesem speziellen Fall handelt es sich um zwei Banditen mit den folgenden Eigenschaften:*

		2 Banditen (Jeder)	
1L	1A	5H	1D

*Die Banditen greifen an. Sie würfeln eine „3“ und eine „9“: Ein TREFFER und einmal VERFEHLT. Der Held erhält also einen Schadenspunkt und hat noch vier Leben. Jetzt greift der Held an und würfelt eine „7“: TREFFER. Einer der Banditen erhält einen Schaden, genug um ihn zu töten. Nun ist nur noch ein Bandit übrig. Dieser greift nun erneut an und wirft eine „5“: TREFFER. Der Held erleidet einen weiteren Schaden und hat nur noch drei Leben. Jetzt greift er wieder an und würfelt „0“ (=“10“): TREFFER. Der noch übrige Bandit erhält ebenfalls einen Schaden und ist damit tot. Da nun beide Banditen getötet sind, ist die Begegnung vorüber und der Zwergenspieler kann jetzt seine neue Suchkarte ziehen.*

**Tod eines Helden:** Wenn ein Held stirbt, wird die aktuelle Suchkarte des Spielers abgeworfen und der Spieler kann erst wieder eine neue Suchkarte ziehen, wenn zu Beginn seiner Suchphase ein Held in seinem Heimatgebiet ist.

**Kämpfe zwischen Helden:** Die Helden können sich gegenseitig angreifen. Wenn zum Ende der Suchphase einer der Helden des aktiven Spielers in einem Gebiet mit einem Helden einer anderen Rasse ist, kann er beschließen, diesen gegnerischen Helden anzugreifen. Solch ein Kampf läuft genau so ab wie eine Begegnung und endet ebenfalls erst, wenn einer der Helden tot ist.

**Genesung eines Helden:** Ist ein Held zu Beginn der Suchphase des aktiven Spielers im Heimatgebiet, so kann er um einen Lebenspunkt genesen, allerdings nur bis zum Maximum von fünf Leben. Über die Lebenspunkte seiner Helden kann man Buch führen auf der Spielerhilfe (s. Rückseite der Regel).

### 3.3.2 Bewegung

Nach der Suche führt der aktive Spieler seine Bewegung aus. In dieser Phase bewegt man seine Militär- und Monstereinheiten (die Helden haben sich schon in der Suchphase bewegt). Die Bewegungswerte der einzelnen Einheiten sind auf den jeweiligen Rassenkarten aufgeführt.

Die Bewegung unterliegt folgenden Beschränkungen:

- Sobald eine Einheit ein Wald- oder Berggebiet betritt, muß sie anhalten.
- Sobald eine Einheit ein Gebiet betritt, in dem eine oder mehrere Einheiten einer anderen Rasse sind, muß sie stoppen. In der folgenden Kampfphase des aktiven Spielers wird dann gekämpft. (Militäreinheiten verschiedener Rassen können nie in einem Gebiet koexistieren!)

S. Diagramm 4.0 als Beispiel einer Bewegung.

**Mengenbeschränkung:** Zum Ende der Bewegungsphase eines Spielers dürfen in keinem Gebiet mehr als 10 seiner Armeeeinheiten sein, überzählige Einheiten werden entfernt.

#### Diagramm 4.0 S. 15 OR - Bewegungsbeispiel

Wir sind in der Bewegungsphase des Spielers der Daqan Ritter.

- 1) Zwei Fußsoldaten gehen in die benachbarte Ebene und müssen stoppen, weil es dort eine gegnerische Einheit gibt (ein Kampf wird folgen!).
- 2) Eine Kavallerieeinheit zieht zwei Gebiete weit und muß dort anhalten, weil sie ein Berggebiet erreicht hat.
- 3) Eine Kavallerieeinheit nutzt ihre maximale Reichweite und beendet die Bewegung in einem Waldgebiet.
- 4) Ein Fußsoldat zieht auf die benachbarte Ebene und verbleibt dort (er hätte noch ein Gebiet weiter laufen können, falls gewünscht).
- 5) Eine Kavallerieeinheit zieht ein Gebiet weit und muß dort anhalten, weil sie ein Waldgebiet erreicht hat.

### 3.3.3 Kampf

Falls Einheiten des aktiven Spielers zum Ende der Bewegung in einem Gebiet mit Einheiten einer anderen Rasse sind, kommt es zum Kampf. (Die Kontrolle eines Gebietes kann niemals geteilt werden.). Die Kampfphase dauert so lange, bis alle Kämpfe beendet sind und es in keinem Gebiet mehr Armeeinheiten zweier verschiedener Rassen mehr gibt.

**Der Kampf:** Die Kämpfe in BATTLEMIST sind so angelegt, daß sie auf einfache Weise mittelalterliche Schlachten simulieren. Eine Schlacht bzw. ein Kampf findet statt, sobald sich nach Ende der Bewegung des aktiven Spielers Armeeinheiten zweier verschiedener Rassen in einem Gebiet aufhalten. Wenn eine Schlacht gefochten wird, nimmt man alle Armeeinheiten, nach Rasse getrennt, aus dem betreffenden Gebiet heraus und legt sie zwischen die beiden Spieler.

**Kampfwerte der Einheiten:** Jede kampffähige Einheit verfügt über zwei durch einen Schrägstrich getrennte Kampfwerte. Diese Werte sind je nach Rasse unterschiedlich und sind auf den jeweiligen Rassenkarten aufgelistet. Die erste Zahl ist der erforderliche Mindestwürfelwert, um einen Gegner **in die Flucht zu schlagen**. Die zweite Zahl ist der erforderliche Mindestwürfelwert, um einen Gegner zu **töten**.

(„Flucht“wert/“Tötungs“wert)

*Beispiel: Während des Bogenkampfes schießen die Barbaren von Loth K'har mit zwei Schützen. Der Spieler wirft zwei Würfel und erzielt eine „7“ und eine „10“ (das ist die „0“ auf dem zehnseitigen Würfel). Das bedeutet einmal in die Flucht geschlagen (durch die „7“) und einmal getötet (durch die „10“). Mit anderen Worten, der normale Bogenschütze schlägt einen Gegner in die Flucht mit „6“ oder „7“ und tötet ihn mit „8“, „9“ oder „10“.*

**In die Flucht geschlagen:** Eine in die Flucht geschlagene feindliche Einheit wird auf einen gesonderten Haufen für in die Flucht geschlagene Einheiten zur Seite gelegt. Diese Einheiten können vorläufig nicht mehr am Kampf teilnehmen (bis sie wieder gesammelt werden, während der Truppensammlung!)

**Getötet:** Eine getötete Einheit wird vom Spielplan entfernt und zurück in den Vorrat unbenutzter Einheiten des Spielers gelegt.

### 3.3.3.1 Kampfablauf

Eine Kampfrunde läuft in folgender Reihenfolge ab:

- 1) Truppensammlung
- 2) Zusammenbruch
- 3) Bogenkampf
- 4) Kavalleriekampf
- 5) Fußsoldaten/Monster Kampf

#### 1) Truppensammlung

Während dieses Teils des Kampfes überprüfen die Spieler, ob sie in die Flucht geschlagene eigene Truppen wieder einsammeln können. Beide Spieler würfeln gleichzeitig mit je einem Würfel und schauen auf der „Rout Check Table“ (Truppensammlungstabelle) nach. Diese Tabelle hat jeder Spieler auch auf seiner Spielerhilfe (Rückseite der Regel).

Truppensammlungstabelle

Würfelwurf	Anzahl wiedergewonnener Einheiten
1 - 4	0
5 - 6	1
7 - 8	2
9 - 10	3

**Wiedergewonnene Einheiten:** Wenn ein Spieler Einheiten zurück gewonnen hat, nimmt er die entsprechende Anzahl Counter vom Haufen der in die Flucht geschlagenen Counter und setzt sie wieder im Kampf ein. (Jeder Spieler kann dabei frei entscheiden, welche Einheiten im Besonderen er wieder einsetzen möchte.)

**Hinweis:** Da es in der allerersten Kampfrunde noch keine in die Flucht geschlagenen Einheiten gibt, entfällt dieser Teil in der ersten Kampfrunde.

#### 2) Zusammenbruch

In diesem Teil müssen die Spieler überprüfen, ob ihre Truppen **überrannt** werden. Diese Regel simuliert den völligen Zusammenbruch der Organisationsstruktur einer Armee, wodurch der Gegner den konfusen und unorganisierten Gegner schnell wegputzen kann.

Eine Armee wird überrannt, wenn folgendes zutrifft:

- Zwei oder mehr Einheiten des Spielers wurden in der vorherigen Kampfrunde getötet (nicht bloß in die Flucht geschlagen) **und**
- Der Spieler hat keine Fußsoldaten mehr im Kampfeinsatz.

Wird die Armee eines Spielers überrannt, hat er die Schlacht sofort verloren und alle seine beteiligten

Einheiten, egal ob noch im Einsatz oder in die Flucht geschlagen, werden getötet.

*Beispiel: Die Orks haben noch zwei Kavallerien und einen Bogenschützen für den Kampf übrig. Drei ihrer Fußsoldaten sind bereits in die Flucht geschlagen. In der vorherigen Runde wurden drei Orkeinheiten getötet. Während der Truppensammlung würfelt der Orkspieler eine „2“ und gewinnt daher keine Einheiten zurück. Die Überprüfung des Zusammenbruchs ergibt, daß keine Fußsoldaten mehr im direkten Einsatz sind und daß in der vorherigen Runde mehr als zwei Einheiten getötet wurden. Die Orkarmee wird also überrannt, alle Orkeinheiten (die in die Flucht geschlagenen und die noch im Kampf verbliebenen) werden getötet.*

**Doppelter Zusammenbruch:** Bei dem seltenen Vorkommnis, daß sich beide Armeen gleichzeitig gegenseitig überrennen, patten sie sich damit aus und foglich wird keine der beiden Armee überrannt.

*Strategietip: Obwohl Fußsoldaten die schwächsten Einheiten sind, bilden sie das Rückgrat einer gut organisierten Armee. Es ist immer angebracht, Fußsoldaten in große Schlachten einzubringen, man sollte aber darauf achten, in den ersten Schlachtrunden nicht zu viele von ihnen als „Kanonenfutter“ zu opfern.*

**Hinweis:** In der allerersten Kampfrunde entfallen sowohl die Truppensammlung als auch der Zusammenbruch. Eine Armee kann noch nicht überrannt werden, da es noch keine vorhergehende Runde mit Verlusten gab.

#### 3) Bogenkampf

Jetzt kann die eigentliche Schlacht beginnen. Als erste Einheiten eröffnen die **Bogenschützen** die Schlacht.

Obwohl man beliebig viele Bogenschützen (bis zum Maximum von 10, s. Bewegung) im Kampfgebiet haben kann, dürfen höchstens zwei Bogenschützen jedes Spielers pro Kampfrunde schießen. Beide Spieler würfeln gleichzeitig und notieren die Anzahl der getöteten und in die Flucht geschlagenen Gegner.

Nachdem feststeht, wieviele Einheiten jeweils getötet bzw. in die Flucht geschlagen wurden, entscheidet jeder Spieler, welche seiner Einheiten betroffen sind - das sind seine **Verluste**.

**Wenn die durch die Bogenschützen verursachten Verluste entfernt werden, so dürfen das keine Bogenschützen sein, falls noch andere Einheiten als Verluste zur Verfügung stehen.**

*Beispiel: Die Orks und Zwerge kämpfen gegeneinander im Gebiet der Drei Prinzen. Die Orks haben zwei Bogenschützen, die Zwerge einen. Die Orks schießen, würfeln eine „3“ und eine „9“ (einmal daneben und einmal getötet). Die Zwerge würfeln eine „6“ (in die Flucht geschlagen). Der Orkspieler entfernt einen Fußsoldaten und legt ihn zur Seite. Der Zwergenspieler nimmt eine Kavallerie aus dem Spiel (zurück zum Vorrat).*

Nachdem die Bogenschützen beider Spieler geschossen haben und alle Ergebnisse abgewickelt wurden, geht es weiter mit der Kavallerie.

#### 4) Kavalleriekampf

Der zweite Typ Einheiten, der in die Schlacht eingreift, ist die Kavallerie.

Obwohl man beliebig viele Kavallerieeinheiten (bis zum Maximum von 10, s. Bewegung) im Kampfgebiet haben kann, dürfen höchstens zwei Kavallerieeinheiten jedes Spielers pro Kampfrunde eingreifen. Beide Spieler würfeln gleichzeitig und notieren die Anzahl der getöteten und in die Flucht geschlagenen Gegner.

Nachdem feststeht, wieviele Einheiten jeweils getötet bzw. in die Flucht geschlagen wurden, entscheidet jeder Spieler, welche seiner Einheiten betroffen sind - das sind seine **Verluste**.

**Wenn die durch die Kavallerie verursachten Verluste entfernt werden, so müssen zuerst Kavallerieeinheiten entfernt werden (falls vorhanden).**

*Beispiel: Die Barbaren kämpfen gegen die Ritter. Während des Kavalleriekampfes greifen die Barbaren mit zwei Einheiten an, die Ritter mit einer. Die Barbaren würfeln eine „5“ (in die Flucht geschlagen) und eine „7“ (getötet). Die Ritter würfeln eine „8“ (getötet).*

*Jetzt legt der Ritterspieler seine Kavallerie als in die Flucht geschlagen zur Seite und entfernt einen Fußsoldaten als getötet. Der Barbarenspieler muß eine seiner Kavallerieeinheiten als getötet entfernen.*

#### 5) Fußsoldaten/Monster Kampf

Obwohl man beliebig viele Fußsoldaten/Monster (bis zum Maximum von 10, s. Bewegung) im Kampfgebiet haben kann, dürfen höchstens drei Fußsoldaten/Monster jedes Spielers pro Kampfrunde angreifen. Beide Spieler würfeln gleichzeitig und notieren die Anzahl der getöteten und in die Flucht geschlagenen Gegner.

Nachdem feststeht, wieviele Einheiten jeweils getötet bzw. in die Flucht geschlagen wurden, entscheidet jeder Spieler, welche seiner Einheiten betroffen sind - das sind seine **Verluste**.

**Wenn die durch diesen Mann gegen Mann Kampf verursachten Verluste entfernt werden, so dürfen beliebige Einheiten ausgewählt werden (Bogenschützen, Kavallerie, Fußsoldaten oder Monster)**

*Beispiel: Die Elfen und der Herr der Finsternis kämpfen gegeneinander. Im Kampf Mann gegen Mann würfeln beide gleichzeitig für je drei Fußsoldaten (beiden haben keine Monster). Die Elfen würfeln „3“ (daneben), „6“ (daneben) und „9“ (getötet). Der Herr der Finsternis würfelt „5“ (daneben), „7“ (in die Flucht geschlagen) und „9“ (in die Flucht geschlagen).*

*Der Elfspieler legt zwei Bogenschützen als in die Flucht geschlagen zur Seite, und der Herr der Finsternis beschließt, einen Fußsoldaten als getötet aus dem Spiel zu entfernen.*

#### Diagramm 5 S. 17 OR - Kampfbeispiel

##### 1) Bogenschützen

Die Daqan Ritter (DR) und Dunwarr Zwerge (DZ) stehen sich in einem großen Kampf gegenüber.

Der erste Schritt ist der Kampf der Bogenschützen. DR haben keine, DZ drei, aber nur zwei Einheiten dürfen schießen. Der DZ Spieler würfelt eine „6“ und eine „7“: zweimal „in die Flucht geschlagen“. Der DR Spieler beschließt, eine Kavallerie und einen Fußsoldaten fliehen zu lassen.

##### 2) Kavallerie

Jetzt würfeln die Spieler für ihre Kavallerieattacke. DZ haben zwei Kavallerieeinheiten, DR noch drei nicht geflohene Kavallerieeinheiten, aber jeweils nur zwei Einheiten dürfen in diesem Kampfschritt angreifen.

DR würfeln eine „5“ und eine „0(=10)“: Einmal „in die Flucht geschlagen“ und einmal „getötet“. DZ würfeln eine „4“ und eine „3“: Einmal „in die Flucht geschlagen“ und einmal daneben. Kavallerieeinheiten müssen zuerst als Verlust gewählt werden.

##### 3) Fußsoldaten/Monster

Jetzt würfeln die Spieler für den Kampf Mann-zu-Mann. Bis zu drei Fußsoldaten/Monster können jeweils gegeneinander antreten. Keiner hat Monster, aber beide verfügen über jeweils genau drei Fußsoldaten.

DR würfeln „4“, „7“ und „9“: Einmal daneben, einmal „in die Flucht geschlagen“ und einmal „getötet“. DZ würfeln „2“, „4“ und „7“: Zweimal daneben und einmal „in die Flucht geschlagen“. Der DZ Spieler entscheidet, daß zwei Fußsoldaten fliehen und ein Bogenschütze getötet wird. Der DR Spieler läßt einen Fußsoldaten fliehen.

##### 4) Truppensammlung und Zusammenbruch

Der Kampfablauf beginnt nun von vorne:

Die Spieler würfeln für ihre Truppensammlung. DR würfeln eine „7“ und läßt eine Kavallerie und einen Fußsoldaten zurückkehren. DZ würfeln eine „3“ und erhalten keine Einheiten zurück.

Keiner der beiden Gegner wird überrannt, da beide noch über nicht geflohene Fußsoldaten verfügen (und auf keiner Seite zwei oder mehr Einheiten getötet wurden).

##### 5) Bogenschützen

DR haben keine Bogenschützen. DZ haben zwei Bogenschützen, die nun schießen.

DR würfeln „3“ und „8“: einmal daneben und einmal „getötet“.

DR beschließen, eine ihrer Kavallerieeinheiten zu eliminieren.

##### 6) Kavallerie

Die gesamte Kavallerie der DZ ist entweder getötet oder geflohen, also haben nur DR Kavallerieeinheiten, die sie in diesem Schritt einsetzen können.

DR würfeln „6“ und „8“: zweimal „getötet“.

DZ beschließen, die beiden verbliebenen Bogenschützen zu eliminieren.

##### 7) Fußsoldaten/Monster

Die Zeit für den Mann-zu-Mann Kampf ist wieder gekommen. DZ haben nur noch zwei einsatzbereite Fußsoldaten, die DR haben drei.

DR würfeln „5“ und „9“: Einmal daneben, einmal „getötet“. DR würfeln „2“, „7“ und „0(=10)“: Einmal daneben, einmal „in die Flucht geschlagen“ und einmal „getötet“.

DZ müssen die beiden Treffer auf ihre beiden noch übrigen Einheiten anwenden, DR beschließen, einen Fußsoldaten zu eliminieren.

##### 8) Truppensammlung und Zusammenbruch

DR würfeln für die Truppensammlung: Eine „6“, und erhält einen Fußsoldaten zurück. DZ würfeln eine „4“ und gewinnen keine Einheiten wieder.

DR werden nicht überrannt, weil sie noch nicht geflohene Fußsoldaten haben. DZ aber haben KEINE nicht geflüchteten Fußsoldaten mehr und **drei** ihrer Einheiten wurden in der letzten Kampfrunde getötet. DZ werden überrannt! Alle noch übrigen Einheiten der DZ werden getötet und die Schlacht ist beendet. Die siegreichen DR legen alle ihre überlebenden Einheiten (nicht geflüchtete und geflüchtete) auf das Spielfeld zurück.

**Belagerungskampf:** Eine Belagerung findet statt, falls der Verteidiger in seinem Heimatgebiet oder einem eigenen Gebiet mit Stadt oder Großstadt ist.

- Ist der Verteidiger in einem Gebiet mit einer Stadt, erhält er einen Bonus von +1 auf alle Kampfwürfe.
- Ist der Verteidiger in einem Gebiet mit einer Großstadt, erhält er einen Bonus von +2 auf alle Kampfwürfe.
- Ist der Verteidiger in seinem Heimatgebiet, erhält er einen Bonus von +2 auf alle Kampfwürfe.

**Töten in die Flucht geschlagener Einheiten:** Falls alle gegnerischen Einheiten schon **getötet oder in die Flucht geschlagen** wurden, bevor alle Kampfschritte durchgeführt sind (Bogenkampf, Kavalleriekampf, Fußsoldaten/Monster Kampf), werden mit allen weiteren Ergebnissen „**Getötet**“ oder „**in die Flucht geschlagen**“ bereits in die Flucht geschlagene Einheiten getötet. Sobald alle Einheiten einer Seite **getötet** sind, ist die Schlacht beendet.

*Beispiel: Die Zwerge greifen die Orks an. Die Orks haben zwei Fußsoldaten, die Zwerge hingegen drei Bogenschützen, eine Kavallerie und vier Fußsoldaten. Während des Bogenkampfes würfelt der Zwergenspieler zweimal „in die Flucht geschlagen“. Beide Fußsoldaten der Orks fliehen also. Während des Kavalleriekampfes würfelt der Zwergenspieler „in die Flucht geschlagen“, was bedeutete, daß einer der beiden geflohenen Ork Fußsoldaten getötet und somit entfernt wird. Während des Mann-zu-Mann Kampfes würfelt der Zwergenspieler zweimal „daneben“ und einmal „getötet“. Der zweite geflohene Fußsoldat der Orks wird getötet. Der Orkspieler hat keinen Offensivwurf, da alle seine Fußsoldaten bereits vor der letzten Kampfphase geflohen waren.*

S. Diagramm 5.0 Seite als Beispiel einer kompletten Schlacht.

**Ende einer Kampfrunde:** Wenn eine Kampfrunde beendet ist, beginnt sofort eine neue. Das geht so lange, bis einer der beiden Spieler die Schlacht verloren hat (d. h. bis alle seine Einheiten getötet sind bzw. seine Armee überrannt wurde).

Nach dem Ende einer Schlacht fährt der aktive Spieler mit seiner nächsten Schlacht fort. Gibt es keine Schlachten mehr zu schlagen, so ist die Kampfphase der Individuellen Spielphase des aktiven Spielers beendet.

### Plünderung

Falls der Angreifer eine Schlacht gewonnen hat und das eroberte Gebiet eine Stadt oder Großstadt enthält, so hat der Eroberer die Wahl unter zwei Möglichkeiten:

- 1) Er kann die Stadt oder Großstadt einfach für seine Zwecke übernehmen. Die Stadt oder Großstadt bleibt, wo sie ist und gehört nun dem Eroberer, der in der Unterhaltsphase auch dafür zahlen muß.
- 2) Er kann plündern! Wer eine Stadt oder Großstadt **plündert**, zerstört sie und gewinnt dadurch einige

Rohstoffe. Eine beabsichtigte Plünderung muß sofort nach der siegreichen Schlacht angekündigt werden.

- Wird eine *Stadt* geplündert, wirft der Spieler einen Würfel, teilt das Ergebnis durch zwei (*abrunden*) und nimmt entsprechend viele Rohstoffe seiner Wahl aus dem Zentralvorrat. Die Stadt wird zerstört.

*Beispiel: Die Barbaren haben gerade eine Schlacht gewonnen und wollen die Stadt in dem eroberten Gebiet plündern. Der Spieler würfelt eine „5“. Er kann nun zwei Rohstoffe aus dem Zentralvorrat nehmen und zu seinem eigenen Vorrat legen. Er wählt ein Holz und ein Eisen. Dann entfernt er die Stadt aus dem Gebiet.*

- Wird eine *Großstadt* geplündert, wirft der Spieler einen Würfel, teilt das Ergebnis durch zwei (*aufrunden*), addiert zwei hinzu und nimmt entsprechend viele Rohstoffe seiner Wahl aus dem Zentralvorrat. Die Großstadt wird zerstört.

*Beispiel: Die Elfen haben gerade eine Schlacht gewonnen und wollen die Großstadt in dem eroberten Gebiet plündern. Der Spieler würfelt eine „6“. Er kann nun fünf Rohstoffe aus dem Zentralvorrat nehmen und zu seinem eigenen Vorrat legen. Er wählt fünf Eisen. Dann entfernt er die Großstadt aus dem Gebiet.*

### 3.4 Ende der Individuellen Phase

Die individuelle Spielphase ist beendet, wenn alle Spieler ihre jeweilige individuelle Phase komplett beendet haben.

### 3.5 Unterhaltsphase

In dieser Phase müssen alle Spieler Unterhalt zahlen, um ihre Städte, Großstädte und Armeeeinheiten zu versorgen.

Die Unterhaltskosten sind wie folgt:

**Jede Armeeeinheit:** Ein Getreide

**Jede Kavallerieeinheit:** Ein Eisen\*

**Jede Stadt/Großstadt:** Ein Eisen und ein Holz

(\*Zusätzlich zum Getreide)

Um den Unterhalt zu zahlen, legen die Spieler einfach die entsprechende Menge Rohstoffcounter aus ihrem persönlichen Vorrat auf den Zentralvorrat.

*Beispiel: Die Zwerge haben fünf Fußsoldaten, zwei Bogenschützen, zwei Kavallerieeinheiten und zwei Städte. In der Unterhaltsphase nimmt der Spieler neun Getreide, zwei Holz und vier Eisen aus seinem Vorrat und legt die Counter in den Zentralvorrat zurück.*

**Versorgungsmangel:** Kann ein Spieler die zum Unterhalt seiner Armeen, Städte und Großstädte nötigen Rohstoffe nicht zahlen, muß er so viele Armeeeinheiten, Städte und Großstädte aus dem Spiel nehmen, bis er die noch verbleibenden Einheiten versorgen kann.

*Beispiel: Die Menschen (Ritter) haben sechs Armeeeinheiten: vier Fußsoldaten und zwei Kavallerieeinheiten. Außerdem haben sie drei Städte. Im eigenen Vorrat haben sie vier Getreide, drei Holz und fünf Eisen. Die Unterhaltskosten für das Reich betragen*

sechs Getreide (je eins für pro Armeeeinheit), drei Holz (je eins pro Stadt) und fünf Eisen (je eins pro Stadt und pro Kavallerie).

Damit steht der Menschenspieler vor einem Dilemma. Er muß sechs Getreide zahlen, hat aber nur vier. Er verfügt nicht über ausreichend andere Rohstoffe, die er mit den Freien Händlern (s. Abschnitt 4.0) tauschen könnte. Er ist daher gezwungen, einige seiner Einheiten zu entfernen. Er beschließt, einen Fußsoldaten und eine Kavallerie zu entfernen, und zahlt nun vier Getreide, drei Holz und vier Eisen in den Zentralvorrat.

**Achtung:** Monster und Helden benötigen keinen Unterhalt.

### **3.6 Ende der Spielrunde**

Nachdem alle Spieler den Unterhalt für ihre Einheiten gezahlt haben, fängt eine neue Spielrunde an (beginnend mit „*Rat der Zauberer*“). Dieser Ablauf wird wiederholt, bis ein Spieler das Spiel gewonnen hat.

4.0 Handel

Im Verlauf von BATTLEMIST haben alle Spieler Gelegenheit, untereinander oder mit den **Freien Händlern** zu handeln.

**Die Freien Händler:** Die Händler reisen als freie Leute durch alle Gebiete von Mennarra und gehen mit ihren Waren hausieren. Die Spieler können jederzeit erklären, daß sie mit den Händlern handeln und eine beliebige Rohstoffsorte gegen eine beliebige andere im *Verhältnis 3:1* eintauschen. Man legt einfach *drei* (gleiche) Rohstoffcounter in den Zentralvorrat und nimmt sich daraus *einen* anderen Rohstoffcounter.

Wer mindestens zwei Großstädte kontrolliert, kann im *Verhältnis 2:1* mit den Freien Händlern tauschen (d. h. man zahlt nur *zwei* Rohstoffe einer Sorte um *einen* anderen Rohstoff zu erhalten).

*Beispiel: Der Orkspieler braucht dringlichst Getreide, und hat reichlich Eisen. Unmittelbar vor der Unterhaltsphase erklärt er, daß er mit den Freien Händlern handelt. Er legt zwölf Eisen in den Zentralvorrat und nimmt dafür 4 Getreide. (Er muß im Verhältnis 3:1 tauschen, da er nicht über zwei Großstädte verfügt.)*

**Handel mit anderen Spielern:** Untereinander können Spieler nur dann handeln, wenn sie während der Ratsphase der Zauberer eine „Karawane“ Karte spielen und einen anderen Spieler nennen, mit dem sie handeln wollen. Diese beiden Spieler können jederzeit im Verlauf der Spielrunde auf beliebige Weise Rohstoffe untereinander tauschen bzw. handeln.

**Achtung:** die Karte „Karawane“ gilt nur für die Dauer einer Spielrunde.

## 5.0 Zaubersprüche

Die Sterne von Timorran geben ihren Herren große Macht. Die Anführer der sechs Rassen und ihre Zauberer

werden diese Macht in der großen Auseinandersetzung nicht ungenutzt lassen.

Auf der Spielhilfe (Rückseite der Regel) findet man die Zaubersprüche, die man einsetzen kann. Die Anwendung der Zaubersprüche hilft zum Erringen des Sieges und gestattet interessante Strategien und Taktiken. Je mehr Sterne ein Spieler besitzt, desto größer ist seine Kraft, Zaubersprüche zu benutzen.

Durch die Anwendung der Sprüche „benutzen“ die Spieler die Macht ihrer Sterne. Diese Macht erlangen die Spieler in der Ratsphase wieder, wenn die Kraft „benutzter“ Sterne wieder „aufgefrischt“ wird.

Unbenutzte Sterne legen die Spieler auf ihre Heimatgebiete. Wenn die Sternenkraft „benutzt“ wird, um Zaubersprüche anzuwenden, werden die Sterne aus dem Heimatgebiet entfernt und vor den Spieler gelegt. In der Phase des Rates der Zauberer werden alle „benutzten“ Sterne wieder in die jeweiligen Heimatgebiete zurückgelegt, was bedeutet, daß ihre volle Kraft wieder zur Verfügung steht, um Zaubersprüche anzuwenden.

**Verständnis der Zaubersprüche:** Es gibt insgesamt 14 Zaubersprüche, jeder hat einen ganz besonderen Effekt, wie der Spielhilfe zu entnehmen ist. Wenn ein Zauberspruch ausgesprochen wird, so hat das ganz bestimmte „Nutzungsgebühren“ zur Folge, was durch die Anzahl der Punkte hinter dem jeweiligen Spruch angezeigt wird. Diese Punkte bedeuten, wieviel Sternenkraft (= Anzahl Sterne) benötigt wird, um diesen Spruch anzuwenden.

Die Zaubersprüche können jeweils nur zu bestimmten Zeiten eingesetzt werden, ganz unterschiedlich von Spruch zu Spruch. Bei jedem einzelnen Spruch wird genau gesagt, wann er anzuwenden ist. (Z. B. kann der Spruch „Der Gesang der Erde“ nur während der Phase des Rates der Zauberer angewandt werden).

Man kann so viele Sprüche benutzen wie man möchte, durchaus auch ein und denselben Spruch mehrmals, falls man die nötige Sternenkraft zur Verfügung hat.

**Achtung:** Die Nutzbarkeit der Sternenkraft ist für den Spielsieg nicht ausschlaggebend. Sobald ein Spieler in der Phase des Rates der Zauberer die zum Sieg nötigen fünf Sterne beisammen hat, hat er das Spiel gewonnen - egal, ob die Sterne „benutzt“ oder „unbenutzt“ sind.

**ACHTUNG:** Die zusätzliche Sternenkraft des Herrn der Finsternis zählt als Siegkriterium nicht mit, lediglich beim Einsatz der Sternenkraft zur Anwendung der Zaubersprüche.

### **Beispiel eines Zauberspruches:**

*Lied der Erde* KOSTEN: ●

*Nimm zwei Getreide zu Deinem Vorrat hinzu.*

### **Anwendung: In der Phase Rat der Zauberer**

*Der oben genannte Spruch kann nur in der Phase des Rates der Zauberer angewandt werden. Wer diesen Spruch benutzt, entfernt einen Stern aus seinem Heimatgebiet und legt ihn vor sich ab, womit angezeigt*

wird, daß dieser Stern „benutzt“ wurde. Dann nimmt man zwei Getreide aus dem Zentralvorrat und legt sie zu seinem persönlichen Vorrat. (Hat man noch mehr Sterne in seinem Heimatgebiet, kann man diesen Spruch wiederholt anwenden und so noch mehr Getreide erhalten.)

#### Beispiel eines Zauberspruches:

**Wort des Feurigen Herzens KOSTEN: ••**

**Alle eigenen Einheiten erhalten während einer Kampfrunde einen Bonus von +1.**

**Anwendung: Unmittelbar vor einer Kampfrunde**

Der oben genannte Spruch kann nur direkt vor einer Kampfrunde ausgesprochen werden. Er gestattet dem Spieler, auf alle Würfelwürfe während dieser Kampfrunde (einschließlich der Werte für „in die Flucht geschlagen“) einen Bonus von +1 hinzuzuzählen. Wer diesen Spruch benutzt, entfernt zwei Sterne aus seinem Heimatgebiet und legt sie vor sich ab, womit angezeigt wird, daß diese Sterne „benutzt“ wurden. Hat man noch mehr Sterne in seinem Heimatgebiet, kann man den Spruch sofort nochmals anwenden - wodurch der Bonus in dieser Kampfrunde auf +2 erhöht wird (+1 für den ersten Spruch und +1 für den zweiten).

## 6.0 Monster

Durch Aktionskarten und Zaubersprüche kann es möglich sein, Monster für seine Armee zu rekrutieren. Im BATTLEMIST Grundspiel gibt es drei Arten von Monstern: Den Drachen, den Feuerspeier und den Riesen. Ihre Grundwerte sind wie folgt.

<b>Monster</b>	<b>Bewegung</b>	<b>In die Flucht schlagen</b>	<b>Töten</b>
Drache	3	5	8
Feuerspeier	2	3	7
Riese	2	4	6

**Drachen:** Wenn Drachen am Kampf beteiligt sind, würfeln sie jeweils mit zwei Würfeln statt nur mit einem. Außerdem müssen Drachen nicht in ihrer Bewegung anhalten, wenn sie Berge oder Wälder betreten.

**Feuerspeier:** Nehmen einer oder mehrere Feuerspeier am Kampf teil und sind nicht in die Flucht geschlagen, so erhält der Gegner einen Malus von -3 bei seinen Truppensammlungen.

**Riesen:** Nehmen einer oder mehrere Riesen am Kampf teil und sind nicht in die Flucht geschlagen, so erhält ihr Besitzer einen Bonus von +3 bei seinen Truppensammlungen.

- Monster erfordern keinen Unterhalt.
- Monster können nie ein Gebiet kontrollieren. Hat ein Spieler in einem Gebiet als einzige Einheit(en) nur (ein) Monster, so darf er sich nicht die Gebietskarte nehmen. Ebenso werden Städte und Großstädte zerstört, wenn dort nur noch ein (ein) Monster als Besatzung übrig bleibt.

## 7.0 Verlust des Heimatgebietes

Wer sein Heimatgebiet verliert, hat auch das Spiel verloren. Er entfernt alle Armeeeinheiten, Städte, Großstädte und Monster seiner Rasse aus dem Spiel. Derjenige Spieler, der erfolgreich das Heimatgebiet eines anderen Spielers erobert, nimmt dessen Heimatgebietkarte wie eine ganz normale andere Gebietskarte und legt sie zu seinen anderen Gebietskarten, auch erhält er das entsprechende Einkommen dieses Gebietes. Zusätzlich erhält er der Hälfte (aufgerundet) der Sterne des unterlegenen Spielers. Die übrigen Sterne sind **verloren** und wandern in den Sternenpool zurück. Auf diese Weise eroberte Sterne gelten immer als „benutzt“ und können vor der nächsten Ratsphase der Zauberer nicht genutzt werden, um Zaubersprüche anzuwenden.

**Zur Erinnerung: Es ist niemals erlaubt, Städte oder Großstädte in Heimatgebieten zu bauen.**

## 8.0 Spielsieg

Es gewinnt derjenige Spieler, der als erster und einziger FÜNF STERNE zu Beginn der Phase des Rates der Zauberer hat. Man gewinnt ebenso, wenn man der einzige noch im Spiel verbliebene Spieler ist. Das ist der Fall, wenn alle anderen Spieler ihre Heimatgebiete verloren haben und ihre Rassen damit „ausgestorben“ sind.

## 9.0 Fragen?

Wer Fragen zum Spiel hat, sollte sie bitte zusammen mit einem frankierten Rückumschlag (bzw. IRC) schicken an:

**FANTASY FLIGHT GAMES  
BATTLEMIST QUESTIONS  
11611 Pleasant Street, Suite 310  
Lauderdale, MN 55108, USA**

*Vielelleicht findet Ihr aber die Antworten zu Euren Fragen auch schon auf unserer Webseite:*

**[www.angelfire.com/biz/fantasyflight](http://www.angelfire.com/biz/fantasyflight)**

Dort gibt es auch schon ein ausführliches FAQ (häufig gestellte Fragen) zu BATTLEMIST.

Credits s. Originalregel (OR)

---

Aus Platzgründen wurde die kleine Fantasystory zu Beginn der Regel nicht übersetzt, für das Spielverständnis ist das ohne Bedeutung.

Übersetzung: Ferdinand Köther

<u>Rundenablauf</u>
1. Phase des Rates der Zauberer
a) Auffüllen der Sternenkräfte
b) Aktionskarten ziehen
c) Der Rat
2. Wirtschaftsphase
a) Ernte
b) Rekrutierung
c) Graue Gilde
3. Individuelle Phase
a) Suche
b) Bewegung
c) Kampf
4. Unterhaltsphase

<u>HELDEN</u>			
5L	1A	5H	1D
<b>HELD #1</b>	LEBEN:		
<b>HELD #2</b>	LEBEN:		
<b>HELD #3</b>	LEBEN:		

<u>Ablauf einer Kampfrunde</u>
1) Truppensammlung
2) Zusammenbruch
3) Bogenkampf
- Max. 2 Bogenschützen
- keine B.schützen als Verlust
4) Kavalleriekampf
- Max. 2 Kavallerieeinheiten
- Verlust: Kavallerie
5) Fußsoldaten/Monster Kampf
- Max. 3 Fußsoldaten/Monster

<u>Truppensammlungstabelle</u>	
<u>Würfelwurf *</u>	<u>wiedergewonnene Einheiten</u>
1 - 4	0
5 - 6	1
7 - 8	2
9 - 10	3

\* Riese +3  
\* Feuerspeier -3

<u>Monster</u>	<u>Bewegung</u>	<u>In die Flucht schlagen</u>	<u>Töten</u>
Drache (2W)	3	5	8
Feuerspeier	2	3	7
Riese	2	4	6

<u>Einheit</u>	<u>Rekrutierung</u>	<u>Unterhalt</u>
Fußsoldat	1H / 1E	1 G
Bogenschütze	2H / 1E	1 G
Kavallerie	1H / 2E	1G / 1E
Held	5H / 5E	(kein)
Stadt	5H / 5E	1H / 1E
City	5H / 5E	1H / 1E
<b>Einsatz:</b>	Heimatgebiet	- 3 Einheiten
Gebiet mit Stadt	Großstadt	- 3 Einheiten
	Stadt	- 1 Einheit

<u>Modifikatoren Stadt/Großstadt</u>
<b>Stadt:</b>
- verdoppelt Rohstoffeinkommen
- +1 bei Verteidigung
- eine Rekrutierung möglich
<b>Großstadt:</b>
- verdoppelt Rohstoffeinkommen
- eine zusätzliche Ratsstimme
- +2 bei Verteidigung
- drei Rekrutierungen möglich
Eine Großstadt kann nur dort gebaut werden, wo bereits eine Stadt ist und ersetzt diese.



## BUCH DER ZAUBERSPRÜCHE ☐

### LIED DER ANGST (SONG OF FEAR) ●

Töte zwei in die Flucht geschlagene gegnerische Einheiten während eines Kampfes, an dem Du beteiligt bist.  
Anwendung: Jederzeit während einer Schlacht

### LIED DES FEUERS (SONG OF FIRE) ●

Vernichte zwei Rohstoffe aus dem persönlichen Vorrat eines anderen Spielers.  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### LIED DES LEBENS (SONG OF LIFE) ●

Erhöhe Deinen persönlichen Vorrat um zwei Getreide.  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### LIED DER ERDE (SONG OF THE EARTH) ●

Erhöhe Deinen persönlichen Vorrat um ein Holz oder Eisen.  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### WORT DES WINDES (WORD OF THE WIND) ●●

Drei eigene Einheiten (außer Held) haben in dieser Runde einen Bewegungsbonus von +1.  
Anwendung: Unmittelbar vor eigener Bewegungsphase

### WORT DER SEELE (WORD OF THE SOUL) ●●

Ziehe eine Aktionskarte.  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### WORT DES FEURIGEN HERZENS (WORD OF THE FIERY HEART) ●●

Alle eigenen Einheiten erhalten einen Bonus von +1 für eine Kampfrunde.  
Anwendung: Unmittelbar vor einer beliebigen Kampfrunde

### WORT DER VORHERRSCHAFT (WORD OF DOMINANCE) ●●

Widerrufe EINE Stimme während des Rates der Zauberer.  
Anwendung: Direkt nachdem jemand während des Rates der Zauberer seine Stimme(n) abgegeben hat.

### AUGEN DES HABICHTS (EYES OF THE HAWK)

●●●  
Deine Bogenschützen dürfen in dieser Kampfrunde doppelt schießen.  
Anwendung: Vor dem Beginn einer Kampfrunde

### AUGEN DER WINTERKÄLTE (EYES OF WINTERS COLD) ●●●

Suche ein Gebiet aus: Nur die Hälfte der Einheiten (abgerundet) dieses Gebietes darf sich in dieser Runde bewegen (Heimatgebiete dürfen nicht ausgewählt werden).  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### AUGEN DES LEIDS (EYES OF SORROW) ●●●

Suche ein Gebiet aus: Dieses Gebiet produziert in dieser Runde keine Rohstoffe (Heimatgebiete dürfen nicht ausgewählt werden).  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### HAND DER HEILIGEN FLAMME (HAND OF THE SACRED FLAME) ●●●●

Würfe einmal. Bei einer 5 oder mehr darfst Du ein neues Monster Deiner Wahl in Dein Heimatgebiet setzen.  
Anwendung: Während des Rates der Zauberer

### HAND DER LEERE (HAND OF THE VOID) ●●●●

Widerrufe irgendeinen Zauberspruch, der gerade ausgesprochen wurde.  
Anwendung: Direkt nachdem einer der Gegner einen Zauberspruch gesprochen hat

### HAND DES WÜTENDEN GEISTES (HAND OF THE RAGING SPIRIT) ●●●●

Alle eigenen Einheiten erhalten einen Bonus von +3 für eine Kampfrunde.  
Anwendung: Unmittelbar vor einer beliebigen Kampfrunde