

Eine weitere Brettspielhilfe von

UniversalHead

Design That Works.

Auf www.headlesshollow.com stehen Ihnen eine Vielzahl von Kurzspielregeln, Referenzblättern und Spielhilfen für eine große Zahl von populären Brettspielen zum Download bereit.

Universal Head • Design That Works • www.universalhead.com

These sheets are intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. Universal Head makes no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and does not benefit financially from these player aids. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used without permission. This PDF may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

Spiel: **BATTLELORE**

Herst.: **Days of Wonder (2006)**

Seite 1: **Kurzspielregel Grundspiel** (vorne)

Seite 2: **Kurzspielregel Grundspiel** (hinten)

Seite 3: **Kurzspielregel Episch** (vorne)

Seite 4: **Kurzspielregel Zu den Waffen** (hinten)

Seite 5: **Kurzspielregel Spielvarianten** (vorne)

v2.1

Jänner 2008

Das beste Ergebnis wird erzielt, wenn das Dokument beidseitig und in Farbe auf Karton ausgedruckt, anschließend laminiert und dann passend zugeschnitten wird.

Deutsche Übersetzung: DarkPadawan

BATTLELORE

Spielvorbereitung

Gelände, Spielelemente und Figuren werden gemäß dem **Szenario** aufgebaut (wahlweise können die **Zu den Waffen** Regeln verwendet werden).

Art und Muster der **Fahne** bestimmen, zu welchem Lager eine Einheit gehört, die Fahnenfarbe zeigt den Grad der militärischen Ausbildung: **grüne Fahnen** stehen für untrainierte Rekruten, **blaue Fahnen** für reguläre Soldaten und **rote Fahnen** für schwer bewaffnete Einheiten.

Jeder Spieler erhält einen Satz an **Übersichtskarten**. Die **Kommandokarten** werden gemischt und entsprechend den Vorgaben des Szenarios verteilt.

Beim Spielen eines **Macht-Szenarios** wird der **Kriegsrat** einberufen, die **Machtkarten** ausgewählt und verteilt, sowie die **Machtplättchen** bereitgelegt.

Abfolge eines Spielzuges

Der in der Szenarioübersicht bezeichnete Spieler beginnt. Jeder Spielzug umfasst fünf Phasen. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist der andere an der Reihe.

1. Kommandophase

Spielen einer Kommandokarte vom Kartenhalter.

2. Aktivierungsphase

Ankündigen, welche Einheiten aktiviert werden.

3. Bewegungsphase

Aktivierte Einheiten nacheinander bewegen.

4. Kampfphase

Aktivierte Einheiten kämpfen nacheinander.

5. Nachziehphase

Eine Kommandokarte ziehen, bei Macht-Szenarios außerdem Machtkarten und/oder Machtplättchen.

Kommandophase

Kommandokarten aktivieren Einheiten, damit diese ziehen und/oder kämpfen. **Bereichskarten** aktivieren eine bestimmte Anzahl an Einheiten in den gezeigten Bereichen. **Taktikkarten** aktivieren Einheiten wie auf der Karte beschrieben.

Steht bei Anzahl "Für jede eigene Kommandokarte", dürfen so viele Einheiten aktiviert werden, wie der Spieler Kommandokarten auf dem Kartenhalter hat (die gerade gespielte eingeschlossen).

Aktivierungsphase

Nach Ausspielen der Kommandokarte benennt der Spieler die Einheiten, die er aktivieren will. Nur diese Einheiten dürfen im laufenden Zug *ziehen, kämpfen* oder *Spezialfähigkeiten* einsetzen. Jede Einheit darf nur einmal pro Spielzug aktiviert werden.

Einheiten, die auf einem Feld stehen, das zu zwei Bereichen gehört, können aus beiden Bereichen aktiviert werden. Erlaubt eine Kommandokarte die Aktivierung von mehr Einheiten, als im jeweiligen Bereich vorhanden sind, so verfallen die überzähligen Aktivierungen.

Bewegungsphase

Einheiten ziehen nacheinander und nur einmal pro Spielzug. Die Bewegung einer Einheit muss beendet sein, bevor die nächste bewegt wird. Aktivierte Einheiten müssen nicht bewegt werden.

Zwei Einheiten dürfen nicht dasselbe Feld besetzen, noch darf eine Einheit durch ein besetztes Feld ziehen.

Figuren einer Einheit dürfen weder getrennt, noch mit denen anderer Einheiten vereint werden.

Gelände kann die Bewegung beeinflussen. Die dunkleren Halbfelder am Spielfeldrand dürfen nicht betreten werden.

Auf den **Übersichtskarten** ist die **Bewegung in Abhängigkeit von Fahnenfarbe, Einheitentyp und Gelände** beschrieben.

Kampfphase

Kämpfe werden nacheinander ausgetragen. Jede aktivierte Einheit kann einmal pro Runde angreifen (**zusätzliche Angriffe** ausgenommen).

Der Angriff einer Einheit muss komplett beendet sein, bevor die nächste angreifen kann. Eine aktivierte Einheit kann auf den Kampf verzichten.

Sie greift, unabhängig von der aktuellen Figurenzahl, immer mit voller Stärke (Würfelzahl) an.

Ablauf eines Kampfes

1. Ziel muss in **Reichweite** sein und sich in **Sichtlinie** der angreifenden Einheit befinden.
2. Die dem Truppen- und Waffentyp entsprechende Anzahl an **Kampfwürfeln** ermitteln, an etwaige Geländeauswirkungen anpassen und würfeln. Zuerst werden Treffer ausgewertet, dann Rückzüge.
3. Falls erforderlich **Folgeaktionen** durchführen (*Boden gewinnen, Verfolgung, zusätzlicher Angriff* oder feindlicher *Gegenschlag*).

Reichweite und Sichtlinie

Eine Einheit, die eine angrenzende Einheit angreift (oder eine mit Fernkampfwaffen aus nächster Nähe angreifende Einheit) befindet sich im **Nachkampf**.

Angriffe außerhalb der Reichweite angrenzender Felder sind **Fernkämpfe**. Die Zahl der Felder bis zum Ziel (das Zielfeld mitgerechnet) muss innerhalb der Waffenreichweite liegen.

Eine Fernkampfeinheit *muss* im Kampf zuerst angrenzende feindliche Einheiten aus nächster Nähe angreifen, bevor sie weiter entfernte Einheiten attackieren darf.

Das Ziel eines Fernangriffes muss sich in **Sichtlinie** befinden. Sie ist blockiert (und verhindert einen Fernangriff), wenn die gedachte Gerade zwischen den Mittelpunkten von Ausgangs- und Zielfeld ein Feld mit einem Hindernis (z.B. Gelände, Einheiten) kreuzt. Verläuft sie hingegen entlang des Randes eines oder mehrerer Felder, so ist sie nur blockiert, wenn sich auf beiden Seiten der Linie Hindernisse befinden.

Geländeauswirkungen

Das Gelände, auf dem eine angreifende und/oder verteidigende Einheit steht, kann sowohl die Bewegung als auch die Anzahl der Würfel im Kampf **beschränken**. Trifft mehr als eine Geländebeschränkung zu, so gilt die jeweils strengste. Würfelmodifikatoren von Kommando- oder Machtkarten kommen erst *nach* Anwendung der Geländebeschränkungen zum Tragen.

Treffer und Fehlschläge

Die Anzahl der zu werfenden Kampfwürfel wird durch die Fahnenfarbe des *Angreifers* bestimmt. Jeder gewürfelte **Helm** in der Fahnenfarbe der *Zieleinheit* ist ein **Treffer**.

Wenn nicht anders angegeben, sind **Schwert auf Schild- (Bonus Schlag)** und **Machtsymbole** Fehlschläge.

Für jeden erzielten Treffer wird eine Figur der Zieleinheit entfernt. Der **Fahnenträger** wird als Letzter entfernt und auf die **Siegeseiste** des Angreifers gestellt.

Auf den **Übersichtskarten** finden sich *Details bezüglich der Kampfwürfel und Waffentypen*.

Macht

In einem **Macht-Szenario** erhält der Spieler ein Machtplättchen für jedes im Kampf gewürfelte Machtsymbol (sogar bei einem *Gegenschlag*), sofern dieses nicht für andere Machteffekte (Kreatur, Machtkarte, etc.) verwendet wird.

Rückzug

Für *jede* im Kampf gegen sie gewürfelte **Rückzugsflagge** muss sich eine Einheit ein Feld in Richtung des eigenen Spielfeldrandes zurückziehen.

Mit Ausnahme von unpassierbarem Gelände gelten beim Rückzug *keine* Bewegungsbeschränkungen. Ist der Rückzug einer Einheit blockiert (unpass. Gelände, Einheiten, etc.) so verliert sie pro Feld, das sie nicht ziehen kann, eine Figur.

Moral

Einheiten können aus verschiedenen Gründen (*Rasseneigenschaft, Unterstützung, spezielle Orte, Machtkarten, etc.*) **mutig** oder **ängstlich** oder sogar beides zugleich sein.

Mut(ig) ist die *optional* nutzbare Fähigkeit einer Einheit, gegen sie gewürfelte Rückzugsflaggen zu ignorieren (je eine Flagge pro Mutig-Stufe).

Einheiten können "mehrfach" mutig werden, d.h. Eisenzwerge, die unterstützt werden und auf einem Wall stehen, der an eine Festung des eigenen Lagers angrenzt, sind **Mutig4**.

Eine mutige Einheit darf im Nahkampf gegen ihren Angreifer unmittelbar nach Auswertung des Angriffswurfes *einmal* einen **Gegenschlag** durchführen, vorausgesetzt sie wurde *nicht von ihrem Ausgangsfeld vertrieben*. Nach dem Gegenschlag endet der Kampf und es können keine Folgeaktionen (s. unten) durchgeführt werden.

Ängstlich eine **ängstliche** Einheit *muss* sich beim Rückzug für jede gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge 2 Felder zurückziehen und auf **Panikerverluste** prüfen:

Für jedes Feld, das die fliehende Einheit während des Rückzuges betritt, würfelt der Angreifer einen Kampfwürfel. Jeder Helm in der Farbe der Einheit ist ein Treffer, alle anderen Ergebnisse werden ignoriert.

Unterstützung

Eine Einheit, die zu mindestens zwei eigenen Einheiten benachbart steht, genießt **Unterstützung** und wird dadurch *mutig*.

Sie verliert nach einem Rückzug innerhalb desselben Kampfes das Recht auf einen *Gegenschlag*, selbst wenn sie danach abermals in eine unterstützte Position gelangt, da sie ihr Ursprungsfeld verlassen musste (s. *Gegenschlag*).

Folgeaktionen

Folgeaktionen sind immer freiwillig, stehen nur einer am Zug befindlichen, angreifenden Einheit zu und unterliegen stets allen Geländebeschränkungen für Kampf und Bewegung.

Boden gewinnen Wird eine verteidigende Einheit in einem Nahkampf zum Rückzug gezwungen oder vernichtet, darf der Angreifer **Boden gewinnen**, d.h. auf das soeben geräumte Feld ziehen.

Verfolgung Handelt es sich bei oben genanntem Angreifer um eine *berittene* Einheit, so darf diese nach dem *Boden gewinnen* eine **Verfolgung** starten:

Sie darf auf Wunsch *ein weiteres Feld* in eine beliebige Richtung (sogar zurück auf das Ausgangsfeld) ziehen und einen optionalen **zusätzlichen Angriff** gegen dieselbe oder eine beliebige andere feindliche Einheit in Reichweite durchführen, selbst, wenn sie *zuvor nur Boden gewonnen* hat.

Gelingt es ihr dabei, das Ziel wiederum von seinem Feld zu verdrängen, darf sie noch ein weiteres Mal *Boden gewinnen* und der Kampf endet.

Ende des Spielzuges und Nachziehphase

Die gespielte Kommandokarte kommt auf den Ablagestapel und eine neue wird vom Nachziehstapel gezogen.

In einem **Macht-Szenario** sind zusätzlich folgende Aktionen möglich:

- 2 Machtkarten ziehen, davon eine behalten und die andere ablegen.

oder

- 1 Machtkarte und 1 Machtplättchen nehmen.

oder

- 2 Machtplättchen nehmen.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, bis einer die im jeweiligen Szenario vorgegebene Anzahl an **Siegfahnen** erreicht, wodurch das Spiel sofort endet.

Söldner

Infanterieeinheiten der **Eisenzwerge** sind von Natur aus *Mutig*, und dürfen bei Unterstützung bis zu zwei Rückzugsflaggen ignorieren (s. *Mutig*).

Kobold-Infanterie *jeder* Fahnenfarbe kann bis zu 2 Felder **anstürmen**, um eine feindliche Einheit im Nahkampf anzugreifen. Wird diese Fähigkeit genutzt, *muß* ein Angriff erfolgen, es sei denn, die Zieleinheit wurde vorher zerstört.

Alle Koboldenheiten sind von Natur aus *ängstlich* und müssen im Falle eines Rückzuges auf **Panikverluste** prüfen.

Kreaturen

Eine **Kreatur** gilt spieltechnisch als Einheit, ist aber weder Infanterie noch Kavallerie.

Beim Auspielen einer Bereichskarte darf eine Kreatur in einem anderen Sektor gegen Bezahlung von 3 Machtplättchen **bereichsfremd** aktiviert werden.

Kreaturen können nur durch einen **Kritischen Treffer** vernichtet werden: Für jeden Treffer, den eine Kreatur erleidet (*direkte Treffer* aus Angriffen oder *indirekte* aus einem blockierten Rückzugsweg), wird ein *zweites Mal* gewürfelt.

Sobald im zweiten Wurf ein Helm der entsprechenden Kreaturenfarbe erzielt wird, ist die Kreatur vernichtet, alle anderen Würfelergebnisse werden ignoriert. Sie wird auf die Siegesleiste des Gegners gestellt und erhält außerdem *ein Machtplättchen*.

Kreaturen sind von Natur aus *mutig* und *müssen* eine gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

Kreaturen geben *Unterstützung*, können aber keine erhalten. Sie erhalten auch keinen Moralschub, wenn sie auf **speziellen Orten** stehen.

Rückzug und Niedertrampeln

Eine Kreatur muss sich für jede nicht ignorierte *Rückzugsflagge* zwei Felder zurückziehen (falls auf ihrer Übersichtskarte nicht anders angegeben). Genau wie alle anderen Einheiten muss sie für jedes Feld, um das sie sich nicht zurückziehen kann, einen Treffer einstecken, der noch einmal gewürfelt wird (Prüfung auf **Kritische Treffer**).

Ist der Rückzugsweg einer Kreatur durch Einheiten oder unpassierbares Gelände blockiert, wird zuerst der Schaden gegen die Kreatur gemäß obiger Beschreibung ermittelt. Überlebt sie den Schadenswurf, werden aus **jeder** blockierenden Einheit die Anzahl Figuren entfernt, die der Zahl an nicht gezogenen Rückzugsfeldern entsprechen.

Spezialfertigkeiten und Aufrüstung

Alle **Spezialfertigkeiten** einer Kreatur sind auf ihrer Übersichtskarte beschrieben. Sobald im Angriffswurf der Kreatur die erforderliche Anzahl an Machtsymbolen erzielt wird, kann die Spezialfertigkeit *optional* eingesetzt werden.

Sind für den Einsatz einer Spezialfähigkeit mehrere Machtplättchen notwendig, so können diese über mehrere Züge hinweg "angespart" werden (= **Aufrüstung**). Diese Machtplättchen müssen bei der Kreatur abgelegt werden und dürfen nicht aus Angriffswürfen anderer Einheiten stammen.

Die Anzahl der angesparten Machtplättchen darf nur so hoch sein, wie für die stärkste Spezialfähigkeit benötigt wird.

Macht

Machtplättchen werden dem allgemeinen Machtvorrat entnommen und werden zum Bezahlen von Machtkarten oder Kreaturenfertigkeiten verwendet. Ein Spieler kann so lange Machtplättchen in seinem Kelch sammeln, bis der allgemeine Vorrat erschöpft ist.

Der richtige Zeitpunkt zum Spielen einer **Machtkarte** ist auf der Karte selbst beschrieben. **Reaktionskarten** (Machtkarten mit hellem Hintergrund) werden als Reaktion auf eine Aktion des Gegners in seinem oder dem eigenen Spielzug gespielt (z.B. als Reaktion auf einen Gegenschlag).

Jeder Spieler kann maximal zwei Machtkarten pro Runde spielen, eine im eigenen Zug und eine im gegnerischen Zug.

Zum Auspielen einer Machtkarte muss die erforderliche Anzahl an Machtplättchen aus dem eigenen Kelch in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden. Anschließend wird ein Ziel benannt, die Auswirkung der Karte ausgeführt und diese dann abgelegt.

Halbierte Zahlenwerte werden stets aufgerundet.

Die maximal erlaubte Anzahl an Machtkarten auf dem Kartenhalter eines Spielers ist gleich dem höchsten **Meister-Level +1**. Überschüssige Karten müssen abgelegt werden.

Machtkarten eines nicht im eigenen Kriegsrat befindlichen Meisters dürfen dennoch auf Level 1 **charakterfremd** gespielt werden, wenn zusätzliche 3 Machtplättchen gezahlt werden.

Kriegsrat

Beim Spielen eines **Macht-Szenarios** erhält jeder Spieler eine **Kriegsrat-Tafel**.

Der Level des **Befehlshabers** entscheidet über die Anzahl an Kommandokarten, die ein Spieler auf dem Kartenhalter hat.

Der **Meister** (Kleriker, Zauberer, Krieger oder Schurke), der im Kriegsrat nach Wahl des Spielers den höchsten Level innehat, ist ausschlaggebend für die Anfangs- und Maximalanzahl an Machtkarten und -plättchen.

Zusammenstellung

In Abhängigkeit vom Szenario ist die Zusammensetzung des Kriegsrates entweder vorgegeben oder frei wählbar. Letzteres bedeutet im Allgemeinen, dass beide Spieler 6 Level beliebig auf die verschiedenen Meister und Kreaturen verteilen dürfen.

Die vom jeweiligen Spieler gewählten **Meisterscheiben** werden verdeckt auf die entsprechenden Felder der Kriegsrat-Tafel gelegt, höhere Levels werden durch Unterlegen mehrerer, neutraler Scheiben (1 Scheibe/Level) unter die Meisterscheibe angezeigt.

Die **Machtkarten** jedes Meisters werden getrennt gemischt.

Daraus werden entsprechend der Zusammensetzung beider Kriegsräte verdeckt Karten gezogen: 14 für jeden Meister in beiden Kriegsräten, 8 für jeden, der nur im Kriegsrat eines Spielers vorkommt und 5 Karten für Meister, die in keinem Kriegsrat aufgestellt wurden.

Die so gewählten Karten bilden den **Machtkartenstapel** und werden erneut gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn 4 Karten, von denen er so viele behalten darf, wie sein stärkster Meister Levels innehat. Die übrigen Karten werden abgelegt.

Spezielle Orte

Sind gemäß Szenarienvorgabe oder Vereinbarung zwischen den Spielern **Spezielle Orte** der **Meister** erlaubt, so erhält jeder Spieler mit einem Level-3-Meister die entsprechende Geländekarte. Falls beide Spieler denselben Meister auf Level-3 gewählt haben, erhält keiner der beiden den zugehörigen *speziellen Ort*. Beginnend mit dem Startspieler plazieren beide Spieler ihre **speziellen Orte** auf einem freien Feld in der 3. oder 4. Reihe ausgehend vom eigenen Spielfeldrand.

Jeder Spieler mit einem Level-3-Befehlshaber darf zu Spielbeginn eine **Festung** auf einem von einer eigenen Einheit besetzten Ebenenfeld plazieren.

Die besonderen Eigenschaften eines Ortes kommen nur dessen Besitzer zugute, die allgemeinen Regeln gelten für beide Seiten.

Allgemeine Regeln

Einheiten auf speziellen Orten werden *mutig*. Beim Betreten eines speziellen Ortes müssen sie *anhalten* und dürfen im selben Zug weder weiterziehen noch kämpfen. Einheiten auf speziellen Orten kämpfen mit 2 Würfeln und dürfen auch nur mit 2 Würfeln angegriffen werden. Spezielle Orte blockieren die *Sichtlinie*.

Höhlen der Kreaturen

Beginnend mit dem Startspieler plazieren beide Spieler die **Höhlen** ihrer Kreaturen auf einem freien Feld in der 3. oder 4. Reihe ausgehend vom eigenen Spielfeldrand.

Details zu den besonderen Eigenschaften der einzelnen speziellen Orte und Kreaturenhöhlen finden sich auf den entsprechenden Übersichtskarten.

BATTLELORE



Episches BattleLore

Das **epische Spielfeld** ist 13 x 17 Felder groß und wird aus den Rückseiten zweier Spielbretter gebildet.

Spielaufbau (episch)

Nach Auswahl eines epischen Szenarios erfolgt der Aufbau gemäß den Grundregeln (S. 8/9).

Die **Machtplättchen aus Grundspiel und epischer Erweiterung werden zu einem einzigen Vorrat von 55 Stück zusammengelegt.**

Es wird der Kommandokartenstapel aus dem Grundspiel (60 Karten) verwendet.

Neben dem Kommandokartenstapel am Spielfeldrand wird aus zwei Kartenhaltern ein gemeinsam genutzter **epischer Kartenhalter** aufgebaut.

Dieser wird vor Spielbeginn mit **3 Karten** vom Kommandokartenstapel gefüllt und muss für alle Spieler gut sicht- und erreichbar sein.

Karten vom epischen Kartenhalter stehen beiden Lagern für Spielzüge zur Verfügung.

Etwaige **spezielle Orte** können auf freien Feldern der jeweils 4. bis 8. Reihe vom jeweiligen Spielbrettrand aus gesehen platziert werden.

Das **Lager mit der größeren Zahl an grünen Einheiten beginnt die epische Partie.**

Spielzug (episch)

Während der Kommandophase kann ein Lager entweder:

Bis zu 2 Bereichskarten ausspielen.

Werden zwei gespielt, muss eine vom epischen Kartenhalter und eine vom eigenen Kartenhalter stammen.

Wird nur 1 Karte gespielt, kann sie entweder vom epischen oder vom eigenen Kartenhalter genommen werden.

ODER

Eine einzige Taktikkarte spielen.

Diese stammt entweder vom epischen oder vom eigenen Kartenhalter.

Machtkarten werden wie im Grundspiel in Kombination mit oder anstelle von Kommandokarten gespielt.

Während eines Spielzugs ist keine außer den eben genannten Kartenkombinationen erlaubt.

Auffüllen des epischen Kartenhalters

Zu Beginn jedes Spielzugs müssen **3 Kommandokarten** auf dem epischen Kartenhalter stehen, wovon mindestens **1 eine Bereichskarte** sein muss.

Am Ende jedes Spielzugs wird nach Auffüllen des eigenen Kartenhalters gegebenenfalls auch der epische Kartenhalter durch Nachziehen vom Kommandokartenstapel auf 3 Karten aufgefüllt. Immer wenn nach dem Auffüllen ausschließlich Taktikkarten auf dem Halter stehen, werden **alle** Karten auf den Ablagestapel gelegt und 3 neue Karten nachgezogen.

Auf dem eigenen Kartenhalter dürfen nie mehr Karten stehen, als durch das Szenario vorgegeben ist.

Ist der Kommandokartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet so den neuen Nachziehstapel.

Aktivierung gemäß Kommandokartenzahl

Werden durch Bereichs- oder Taktikkarten Einheiten „gemäß der Kommandokartenzahl“ aktiviert, so zählen dafür nur die Karten auf dem eigenen Kartenhalter.

Zwei Bereichskarten spielen

Spielt ein Lager zwei Bereichskarten, werden die Befehle beider Bereichskarten ausgeführt.

Kundschafteraktionen werden nicht doppelt ausgeführt: Auch bei zwei Kundschafterkarten werden nur 2 Kommandokarten nachgezogen, von denen eine behalten wird.

Eine Taktikkarte spielen

Es gelten Regeländerungen für die folgenden Karten:

Kampfstärke

Aktivierte Einheiten kämpfen während des gesamten Zugs mit +2W. Beim anschließenden Mischen der beiden Kartenstapel werden die Karten vom epischen Kartenhalter nicht mitverwendet.

Gegenangriff

Falls vom Gegner 2 Bereichskarten gespielt wurden, gilt der Gegenangriff **nur für eine der beiden.**

Führung

Zusätzlich zu der durch die Kommandokarte aktivierten Einheit darf **pro Befehlshaber-Level je eine zusätzliche Einheit aktiviert** werden. **Alle aktivierten Einheiten kämpfen während des gesamten Zugs mit +1W.**

Macht und Machtkarten (episch)

Machtplättchen werden ausschließlich im Nahkampf (also auch mit Fernwaffen aus nächster Nähe), aber niemals im Fernkampf gewonnen.

Es gelten Regeländerungen für die folgenden Machtkarten:

Falsche Befehle (Schurke):

Wurde vom Gegner eine Kommandokarte vom epischen Kartenhalter gespielt, muss er diese zurückstellen. Anschließend wird gemäß Kartentext eine neue Karte vom Kartenhalter des Gegners gewählt. Ist diese eine Bereichskarte, so kann der Gegner eine zweite Bereichskarte vom epischen Kartenhalter ziehen (sogar die eben zurückgestellte).

Ansturm (Krieger):

Beim Spielen dieser Karte erhält das betroffene Lager aus **keinem** Kampf Machtplättchen.

Siegbedingungen (episch)

Die Mindestanzahl an benötigten Siegfahnen liegt bei epischen Abenteuern in der Regel bei 7, wobei der Vorsprung zum Gegner zumindest 2 Fahnen betragen muss (7-5, 8-6).

Gelingt dies keinem Lager, endet die Partie unmittelbar, sobald eine Seite 9 Siegfahnen errungen hat.

Mehr als zwei Mitspieler

Bei einer Partie zu sechst besteht jedes Lager aus 3 Spielern: einem **Feldherren** in der Mitte und zwei **Feldmarschällen** zu beiden Seiten.

Jeder von ihnen kontrolliert im Spiel die Einheiten des korrespondierenden Bereiches am Schlachtfeld (Mitte, linker und rechter Flügel).

Alle drei beraten sich während ihres Spielzugs darüber, welche Macht- und Kommandokarten gespielt werden.

Einheiten werden für die Dauer eines Spielzugs immer von der Person kontrolliert, in deren Bereich sie zu Beginn des Zugs (Kommandophase) stehen, selbst wenn sie im Laufe einer späteren Spielphase desselben Zugs über die rote Trennlinie hinweg in einen anderen Bereich ziehen und kämpfen.

Besteht ein Lager aus weniger als 3 Mitspielern, übernimmt der Feldherr die unbesetzten Flügel.

BATTLELORE



Zu den Waffen ist ein kartenbasiertes Aufmarschsystem für Battlelore-Szenarien, in denen lediglich das Gelände vorgegeben ist.

1. Auswahl eines Schlachtfeldes

Es kann jede beliebige, selbst erstellte oder vorgefertigte Schlachtfeldkarte verwendet werden, indem gegebenenfalls die vorgegebene Einheitenaufstellung ignoriert und durch das Aufmarschsystem ersetzt wird.

2. Erstellung des Geländes

Anschließend werden die Geländeplättchen gemäß der Vorgabe des gewählten Schlachtfeldes plaziert.

Nun wählen die Spieler für die Einheitenaufstellung zwischen **Stegreif-** und **Organisierter Modus**.

Stegreifmodus

Ist ideal für schnelle, freundschaftliche Partien mit kurzer Aufbauzeit.

3. Eine Kampfordnung festlegen

Jeder Spieler erhält sämtliche Einheiten, Fahnen und Fahnenträger eines **Lagers** (Wimpel oder Standarten), wobei bei vorgegebenen Schlachtfeldern die Wimpel immer oben und die Standarten unten aufmarschieren.

Jeder Spieler nimmt sich die 3 Sätze **Aufmarschkarten** seines Lagers, aus denen er einen wählt. Nach dem Mischen werden verdeckt 4 Karten gezogen und die restlichen zur Seite gelegt.

Drei der vier gezogenen Karten stellen die **Bataillone** eines Spielers dar und werden verdeckt den drei Bereichen des Spielfelds zugeordnet, die vierte Karte ist die **Reserve**.

4. Bataillone aufmarschieren lassen

Beginnend mit dem jeweils rechten Flügel (Vorhut) decken nun beide Spieler gleichzeitig Karte für Karte von rechts nach links auf und plazieren ihre Einheiten gemäß den Vorgaben.

Kommt dadurch eine Einheit auf einem unpassierbaren Geländefeld zu stehen, muss sie stattdessen auf einem unbesetzten Feld der Grundlinie dieses Bereiches aufgestellt werden (oder man muss gänzlich auf die Einheit verzichten).

5. Kundschafter voraus

Startspieler wird derjenige, der die meisten Einheiten mit grünen Fahnen besitzt, er "späht" seinen Gegner aus.

Bei Gleichstand entscheidet die größere Anzahl an grünen Helmen aus einem Würfelwurf mit sechs Würfeln.

6. Die Reserve einberufen

Nach Aufdecken der Reservekarte wählt zuerst der ausgespähte Spieler **genau 2** der darauf angegebenen **Einheiten** und stellt sie auf ein beliebiges unbesetztes Feld seiner Grundlinie (oder muss auf die Einheit(en) verzichten).

Dann lässt der **Startspieler** seine Reserve aufmarschieren.

7. Den Kriegsrat einberufen

gemäß den Regeln des Grundspiels (S. 57 f.).

Organisierter Modus

bietet mehr Einfluss auf Zusammensetzung und Aufstellung der Einheiten, sowie den Einsatz der Spezialisten und Lehensaufgebotsplättchen.

3. Eine Kampfordnung festlegen

Jeder Spieler nimmt sich aus dem Grundspiel alle Fahnen und Fahnenträger seines **Lagers**. Alle übrigen Figuren kommen in einen gemeinsamen Einheitenvorrat.

Jeder Spieler bekommt einen Satz an **Lehensaufgebotsplättchen** (je 2 pro Farbe).

Jeder Spieler wählt 2 Sätze an **Aufmarschkarten** (auch aus dem gegnerischen Lager!) und mischt sie zu einem Päckchen. Er zieht verdeckt 4 Karten und legt die übrigen zur Seite. Wollen beide Spieler denselben Kartensatz verwenden und erzielen keine Einigung, entscheidet der Besitzer der Spielerweiterung.

Drei der vier gezogenen Karten stellen die **Bataillone** eines Spielers dar und werden verdeckt den drei Bereichen des Spielfelds zugeordnet, die vierte Karte ist die **Reserve**.

4. Bataillone aufmarschieren lassen

Beginnend mit dem jeweils rechten Flügel (Vorhut) decken nun beide Spieler gleichzeitig Karte für Karte von rechts nach links auf und plazieren ihre Einheiten gemäß den Vorgaben.

Kommt dadurch eine Einheit auf einem unpassierbaren Geländefeld zu stehen, muss sie stattdessen auf einem unbesetzten Feld der Grundlinie dieses Bereiches aufgestellt werden (oder man muss gänzlich auf die Einheit verzichten).

Ist der Vorrat einer bestimmten Figurenart erschöpft, so wird stattdessen die gesamte betroffene Einheit durch ein **Lehensaufgebotsplättchen** derselben Farbe ersetzt.

5. Kundschafter voraus

Startspieler wird derjenige, der die meisten Einheiten mit grünen Fahnen (grüne Lehensaufgebotsplättchen mitgezählt) besitzt, er "späht" seinen Gegner aus.

Bei Gleichstand entscheidet die größere Anzahl an grünen Helmen aus einem Würfelwurf mit sechs Würfeln.

6. Die Reserve einberufen

Nach Aufdecken der Reservekarte wählt zuerst der ausgespähte Spieler **genau 2** der darauf angegebenen **Einheiten** und stellt sie auf ein beliebiges unbesetztes Feld seiner Grundlinie (oder muss auf die Einheit(en) verzichten).

Als nächstes tauscht er alle eingesetzten Lehensaufgebotsplättchen gegen beliebige noch verfügbare Truppen derselben oder einer niedrigeren Farbe. Auch diese Einheiten werden auf einem beliebigen unbesetzten Feld der Grundlinie plaziert.

Beim Tausch spielt nur die Farbe eine Rolle, aber es kann

Infanterie durch Kavallerie ersetzt werden und umgekehrt.

Dann lässt der **Startspieler** seine Reserve aufmarschieren.

7. Den Kriegsrat einberufen

gemäß den Regeln des Grundspiels (S. 57 f.).

8. Die Spezialisten einberufen

Beide Spieler dürfen nun bis zu 2 aller verfügbaren Spezialistenkarten wählen und in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Alle Aktionen werden, wenn möglich, ausgeführt.

Wollen beide Spieler dieselbe Karte nehmen, so wählt erst der Besitzer der Erweiterung eine Karte, dann sein Gegner zwei, und zuletzt er selbst die zweite.

Beim Spielen eines *mittelalterlichen Szenarios* können nur Spezialistenkarten ohne Machtsymbol gewählt werden.

Anmerkungen zu den Karten

Der Kartenausschnitt auf jeder Aufmarschkarte bezieht sich auf die Grundlinie und die nächsten drei Reihen des Schlachtfeldes.

Ein **Machtsymbol** kennzeichnet Spezialistenkarten, die nur in Machtszenarien eingesetzt werden können. Ist zusätzlich ein **Meistersymbol** aufgedruckt, kann die Karte nur gespielt werden, wenn der zugehörige Meister im Kriegsrat sitzt.

Spezialistenkarten, die den Einsatz zusätzlicher Figuren, Einheiten oder Fahnen ermöglichen, können nur bei deren Vorhandensein im Vorrat gespielt werden.

Karteneffekte sind, sofern nicht ausdrücklich erwähnt, niemals verpflichtend und können wahlweise auch nur zum Teil ausgeführt werden.

Besondere Karteneffekte

Pfähle der Bogenschützen können ausschließlich auf Ebenenfeldern und Hügel Landschaften plaziert werden.

Bogen aufrüsten Davon profitieren nur menschliche Truppen, Bogenschützen anderer Rassen (z.B. Kobolde) behalten trotzdem den *gewöhnlichen Bogen*.

Zwangswerbung Die dritte Einheit wird wie alle anderen Reserveeinheiten auf einem unbesetzten Feld der Grundlinie plaziert.

Unterwanderung Jede zulässige Bewegung muss mit einer anderen Einheit durchgeführt werden, Mehrfachzüge derselben Einheit sind nicht erlaubt.

Trügerische Truppen kann nur auf Truppen gespielt werden (nicht auf Helden, Kreaturen, etc.)

Die Aliierten des Königs kann eingesetzt werden, um einer Einheit zwei Figuren hinzuzufügen, oder um zwei verschiedene Einheiten um jeweils eine einzelne Figur zu erweitern, sofern ein Level-3 Krieger im Kriegsrat sitzt.

Günstiger Aussichtspunkt bezieht sich auf bereits aufmarschierte Reserveeinheiten.

BATAILLONE



Episch: Widerstrebende Verbündete

Jedes Lager besteht aus 2 verbündeten Spielern. Sie kämpfen unter demselben Banner (Wimpel oder Standarten), verfügen aber jeder über eigene Einheiten und Kriegsrate.

Um die beiden Armeen eines Lagers voneinander unterscheiden zu können, platziert einer der beiden Spieler **Bündnisplättchen** neben jeder seiner Einheiten.

Verteilung der Rundenmarker

Der Spieler, der die meisten Einheiten mit grünen Fahnen im Lager mit den meisten grünen Fahnen kontrolliert, erhält Rundenmarker 1, sein Verbündeter Marker 3.

Analog dazu erhält der gegnerische Spieler mit den meisten Einheiten mit grünen Fahnen Rundenmarker 2, dessen Verbündeter Marker 4.

Bei Gleichstand entscheidet die größere Anzahl an grünen Helmen aus einem Würfelwurf mit sechs Würfeln.

Änderungen des Spielablaufes

Die Spieler beider Lager sind gemäß der Rundenmarkernummern abwechselnd an der Reihe.

Am Ende seines Zugs legt der jeweils aktive Spieler seinen Rundenmarker neben das Spielbrett. Hat der vierte Spieler seinen Zug beendet, werden alle Marker wieder aufgenommen und ein neuer Durchgang beginnt.

Ein Spieler hat in seinem Zug die Möglichkeit, neben seinen eigenen **Einheiten** auch die **des Verbündeten** zu **aktivieren**. **Dies kostet ihn zwei Aktivierungen pro genutzter verbündeter Einheit.**

Er kann über *alle* in seinem Zug aktivierten Einheiten *alleine* entscheiden, führt selbst die gewählten Aktionen (ziehen, kämpfen, etc.) aus und erhält die dabei erzielten Siegfahnen.

Gegenschläge werden immer von dem Spieler ausgeführt, dem die jeweils betroffene Einheit gehört.

Nur der aktive Spieler darf eine Machtkarte ausspielen, aber ein beliebiger (aber nicht beide) Spieler des gegnerischen Lagers darf eine Machtkarte als Reaktion einsetzen. Nach wie vor darf **im selben Spielzug pro Lager nur eine Machtkarte gespielt werden.**

Die verbündeten Spieler dürfen weder Kommando- oder Machtkarten, noch Machtplättchen miteinander tauschen oder teilen.

Spielende

Sobald ein Spieler die in Summe 8. Siegfahne für sein Lager erzielt, wird die *laufende Runde fertiggespielt* und das Spiel endet nach Beendigung des Zugs von Spieler 4.

Das Lager mit den meisten Siegfahnen gewinnt die Partie, der Spieler mit den meisten Siegfahnen im Siegerlager wird Gesamtsieger.

Folgende Regeln/Karten werden für diese Spielvariante abgeändert:

Den Himmel verdunkeln

Mit dieser Karte werden *alle* Fernkampfeinheiten aktiviert, auch die des verbündeten Spielers.

Machtkarten

Machtkarten können gegen einen beliebigen der beiden Gegner gespielt werden.

Machtkarten, die eigene Einheiten als Ziel haben (Heilung, etc.), dürfen auch auf Einheiten des Verbündeten gespielt werden, kosten dann aber 1 zusätzliches Machtplättchen pro verbündeter Einheit.

Episch: Zu den Waffen

Die Grundlinie eines Lagers ist die jeweils zweite Reihe auf der eigenen Seite, die erste Reihe bleibt zu Beginn unbesetzt.

Jeder Spieler zieht **5 Aufmarschkarten** anstelle der üblichen 4.

Diese neue, 5. Karte bildet den **Spähtrupp**, dessen Einheiten *als erstes* auf beliebigen unbesetzten Feldern der fünften Reihe (vom Spielbrettrand aus gesehen) aufmarschieren.

Gibt es dort keine oder zu wenige unbesetzte Felder, müssen die restlichen Einheiten wie gehabt auf unbesetzten Feldern der Grundlinie (2. Reihe) aufgestellt werden.

Die Bataillone und die Reserve marschieren nach den üblichen Regeln auf, wobei in dieser Variante *alle* Einheiten der **Reserve** zum Einsatz kommen.

Die **Bataillone** müssen gemäß dem Diagramm von S.7 des epischen Regelheftes *entweder* ausschließlich in den roten *oder* den blauen Zonen aufmarschieren.

Kommen dabei Einheiten auf Feldern zu stehen, auf denen sich bereits Spähtrupps oder unpassierbares Gelände befinden, gelten die üblichen Aufmarschregeln von *Zu den Waffen*.

Episch: Widerstrebende Verbündete Zu den Waffen

Jeder Spieler wählt einen vollständigen Satz zu **7 Aufmarschkarten** und zieht daraus 3 Karten, die wie üblich Vorhut, Hauptarmee und Nachhut bilden.

In dieser Variante gibt es weder Reserveeinheiten noch Spähtrupps.

In jedem der Lager wählt ein Spieler für seine Bataillone die roten Aufmarschzonen, sein Verbündeter die blauen (s. Diagramm auf S.7 des epischen Regelheftes).

Würden dadurch Einheiten beider Spieler am selben Feld aufgestellt werden, so gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Kartenkennzahl (bei Gleichstand mit dem niedrigeren Buchstaben im Alphabet), sein Verbündeter muss auf ein

unbesetztes Feld der Grundlinie desselben Bereiches ausweichen.

Jeder Spieler erhält **2 Spezialistenkarten** nach Wahl, wobei einige davon (z.B. die Reserve betreffende) in dieser Variante nicht eingesetzt werden können.

Koboldmusikanten haben Einfluss auf die Einheiten beider Verbündeter.

Die Spieler eines Lagers dürfen sich in keinem der Vorbereitungsschritte (Zuordnung der Aufmarschkarten, Wahl der Spezialisten, Einberufung des Kriegsrates) miteinander absprechen.

Mittelalterliche Machtregeln

Jedes Lager hat einen Befehlshaber, aber keinen vollwertigen Kriegsrat.

Keines der Lager hat zu Beginn Machtkarten oder -plättchen.

Am Ende des Zugs gelten für das Nachziehen der Karten die Regeln für Machtszenarien (S.53 der Grundregeln).

Jeder Spieler kann nur **maximal eine Machtkarte** haben.

Beim Ausspielen gelten *alle* Machtkarten als **charakterfremd** (3 zusätzliche Machtplättchen zählen, nur Level 1).

Der Machtkartenstapel hat *immer* folgende Zusammensetzung (nach Nummern):

Krieger: alle Karten

Schurke: alle außer 1,3,7,8,15

Zauberer: nur 4 und 9

Kleriker: nur 3 und 4