



MARRION

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Fantasy-Brettspiel

Spielerzahl: 2-6

Altersempfehlung: ab 12 Jahre

Spieldauer: ca. 1 ½ - 3 Stunden

Autor: Garrett J. Donner

Taktik ○○●○○ **Glück**

Inhalt

- I. Die Marnon-Story
- II. Spielziel
- III. Spielmaterial
- IV. Spielplan und wichtige Begriffe
- V. Spielvorbereitung
- VI. Das Hauptspiel
 1. Ork-Phase
 - 1.1. Ork- Vermehrung
 - 1.2. Ork-Angriff
 - 1.3. Ork-Auffüllung
 2. Drachen-Phase
 3. Friedensstifter-Phase
 4. Startspieler-Phase
 5. Einzelspieler-Phase
 - 5.1. Friedensstifter-Hilfe
 - 5.2. Verstärkungen
 - 5.3. Angriffe
- VII. Abwicklung von Kämpfen
- VIII. Finden von Schätzen
- IX. Spielende
- X. Verhandlungen
- XI. Super-Streitmächte
- XII. Variante
- XIII. Das 2 Personen-Spiel
- XIV. Die Übersichtstabelle

I. Die Marnon-Story

Marnon - so erzählt man sich -war einst ein kleines Insel-Königreich in einem fernen Meer der Vergangenheit. Vor langer, langer Zeit kämpften die Herrscher der Insel gegeneinander und zusätzlich gegen den gefährlichen Drachen und die furchtbaren Orks, um eine Entscheidung herbeizuführen, wer die Krone der Marnon tragen dürfe.

Die Kämpfe dauerten Äonen und waren so heftig, daß schließlich ein großer Zauberer und Hexenmeister mit dem Namen „Friedensstifter" einschritt. Er lenkte die Kämpfe in einen Wettstreit, dessen Sieger schließlich zum rechtmäßigen König von Marnon ernannt werden sollte.

Friedensstifter rief die Herrscher zusammen und gab jedem von ihnen drei Schätze:

- eine Krone als Symbol für Autorität



- eine Schatztruhe als Symbol für Reichtum



- einen magischen Ring als Symbol für Macht



Jeder kennzeichnete die ihm zugeteilten Schätze als sein Eigentum. Dann sammelte Friedensstifter die drei Schätze jedes Herrschers wieder ein und gab sie an einen Gegenspieler mit der Anweisung, sie gut zu verstecken. Friedensstifter erklärte schließlich, er werde denjenigen zum König von Marnon berufen, der als erster seine drei Schätze wiedergefunden habe.

Heute erinnert nur noch eine Landkarte an Marnon. Dieses Spiel gibt aber den 2-6 Spielern die Möglichkeit, die Rolle eines Herrschers zu übernehmen, der bestrebt ist, zum König von Marnon ernannt zu werden und der folglich - auf der Suche nach seinen Schätzen - gegen die anderen Herrscher, den Drachen und die Orks antreten muß.

II. Spielziel

Wer als erster seine drei Schätze wiedergefunden hat, gewinnt das Spiel und wird zum König von Marnon berufen.

III. Spielmaterial

- 1 Spielplan (Landkarte der Insel Marnon)
- 1 Plättchen mit dem großen Zauberer „Friedensstifter“
- 1 Plättchen mit dem Drachen
- 130 schwarze Ork-Plättchen
- 6 Spielplättchen-Sätze in 6 Farben für die Spieler, je Satz:
 - 1 Plättchen mit dem Helden
 - 1 Plättchen mit dem kleinen Zauberer
 - 50 quadratische Flaggen-Plättchen (jedes symbolisiert einen Mann)
 - 10 runde Flaggen-Plättchen (jedes symbolisiert **fünf** Männer)
 - 3 rechteckige Schatz-Plättchen
 - 1 rechteckiges Blanko-Plättchen
- 6 Würfel
- 6 Übersichtstabellen für die Spieler
- 7 Spielmaterial-Schachteln für die Plättchen

Anmerkung: Die runden und quadratischen Flaggen-Plättchen können bei Bedarf auf dem Spielplan miteinander ausgetauscht werden. Das rechteckige Blanko-Plättchen wird nur für die „Spielvariante“ benötigt und bleibt ansonsten aus dem Spiel. Vor dem ersten Spiel sollten die Spielmaterial-Schachteln aufgerichtet werden, in die nach dem Spiel die Plättchen gelegt werden können. (Für jeden Satz Spielplättchen und die Orks steht je eine Schachtel zur Verfügung.)

IV. Spielplan und wichtige Begriffe

- Schlösser/Regionen/Gebiete

Die Insel Marnon besteht unter anderem aus **8 Schlössern**; diese sind mit arabischen Ziffern von 1-8 durchnummeriert.

Daneben gibt es auf Marnon **6 große Regionen**. Diese sind mit römischen Ziffern von I bis VI gekennzeichnet:

Ziffer	Art	Bezeichnung
I	Ebene	„Goldene Dünen“
II	Ebene	„Flüsternde Wiesen“
III	Waldlandschaft	„Nebelwälder“
IV	Ebene	„Felder der Gefallenen“
V	Waldlandschaft	„Wälder der Vergangenheit“
VI	Berglandschaft	„Kristallberge“

Jede Region besteht wiederum aus **6 Gebieten**, die mit arabischen Ziffern gekennzeichnet sind. Die 6 Gebiete einer Region sind einfach zu erkennen, da sie alle dieselbe Gelände-Farbe aufweisen.

- **Felder und Felder-Schreibweise**

Wann immer in der Regel der Begriff **Feld** verwendet wird, bezieht er sich auf die **36 Gebiete und die 8 Schlösser**. Es gibt also auf Marnon **insgesamt 44 Felder**,

Wenn wir von bestimmten Feldern sprechen, bedienen wir uns einer ganz einfachen Schreibweise:

1. Die Schlösser werden nach ihren arabischen Ziffern benannt: „Feld 1“ ist also das Schloß oben links auf der Insel.

2. Die Gebiete werden spezifiziert, indem man zuerst (mit einer römischen Ziffer) die Region angibt, in der das betreffende Gebiet liegt, und anschließend mit einer arabischen Ziffer das betreffende Gebiet: Feld I/6 ist also das Gebiet unten links an der Küste; Feld V/6 ist das Gebiet oben rechts auf dem Plan - auf diesem Gebiet befindet sich ein Tunnel.

- **Benachbarte Felder**

Felder, die eine gemeinsame Grenze haben, sind **benachbart** (Feld 1 und Feld V/1 sind z.B. benachbart). Felder, die den Fluß Amnon als gemeinsame Grenze haben, sind nur dann benachbart, wenn sie durch eine Brücke verbunden werden. Eine Besonderheit gibt es noch zu beachten: Die Felder III/2 und V/6 sind durch den „**Großen Tunnel**“ verbunden und gelten deshalb als benachbart.

- **Besetzte und unbesetzte Felder**

Ein Feld gilt dann als **besetzt**, wenn sich dort wenigstens

ein Mann, Held, kleiner Zauberer oder Ork aufhält. Es gilt als **unbesetzt**, wenn es leer ist oder sich dort ein Schatz **oder aber** Friedensstifter oder der Drache - jeweils allein - aufhält.

- **Streitmacht**

Alle Plättchen eines Spielers oder der Orks auf **einem** Feld bilden eine **Streitmacht**. Friedensstifter und der Drache gehören niemals einer Streitmacht an und dürfen mit jedem anderen Plättchen auf demselben Feld stehen. Zu beachten ist noch, daß ein **Held** und ein **kleiner Zauberer** eines Spielers nie dasselbe Feld auf einmal besetzen dürfen.

- **Einheiten**

Jeder Ork, Mann, kleine Zauberer oder Held auf dem Brett ist eine **Einheit**. Alle Einheiten in einem Feld bilden also eine Streitmacht.

V. Spielvorbereitung

Bevor das Spiel losgeht, sollte sich jeder Spieler erst einmal Papier und Bleistift bereitlegen.

Der ausgebreitete Spielplan liegt zwischen den Spielern. Jeder erhält einen kompletten Satz Spielplättchen einer Farbe, einen Würfel und eine Übersichtstabelle. Zusätzlich werden die Orks, der Drache und Friedensstifter bereitgelegt; diese Plättchen werden vom Würfel gesteuert und können während des Spiels von beliebigen Mitspielern gesetzt werden.

Für die Phase der Spielvorbereitung wird zunächst der **Startspieler** ermittelt; es ist derjenige Spieler, der die höchste Zahl würfelt. (Bei Gleichstand mehrerer Spieler würfeln diese gegebenenfalls mehrmals.) Nach dem Startspieler sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Was man vorab wissen sollte: In einem Feld können sich nicht gleichzeitig Plättchen von verschiedenen Spielern befinden. Ein Feld kann also immer nur von einem Spieler zur Zeit besetzt gehalten werden. Auch können Orks nicht in einem Feld mit Plättchen von Spielern gemeinsam stehen; entweder die Orks halten ein Feld besetzt oder ein Spieler kontrolliert es.

Jetzt wird der Plan „bevölkert“, wobei die nachstehende Reihenfolge exakt einzuhalten ist:

- Angefangen beim Startspieler setzt jeder Spieler der Reihe nach **einen Mann** in ein unbesetztes Schloß.



- In die restlichen unbesetzten Schlösser werden **je 2 Orks** gesetzt.



- Jeweils **2 Orks** werden **in je 2 Gebiete jeder Region** gesetzt. Dabei wird zunächst die Region ausgewählt (am besten mit 1 beginnend), und dann bestimmt man mit 2 Würfeln die beiden Gebiete, in denen je 2 Orks plaziert werden,

Beispiel: Für Region 1 werden die Ziffern 2 + 3 geworfen (bei gleichen Ziffern muß nochmals gewürfelt werden!). Also kommen je 2 Orks in die Felder 1/2 und 1/3.

Dieses Verfahren wird anschließend auch für die anderen Regionen angewendet.

- In die übrigen, noch unbesetzten, Gebiete wird je **ein Mann** plaziert: Angefangen beim Startspieler setzt jeder Spieler der Reihe nach je einen Mann in ein unbesetztes Gebiet, bis schließlich alle Felder besetzt sind.

Ein Tip: Es ist recht günstig, seine Männer möglichst in Felder zu setzen, die mit dem eigenen Schloß verbunden sind (vgl. Abschnitt „5.2.: Verstärkungen“).

- **Nun versteckt jeder** Spieler die 3 Schätze eines Mitspielers. Jeder gibt seine 3 Schätze an seinen linken Nachbarn. Angefangen mit dem Startspieler legt jeder ein Schatzplättchen mit der Bildseite nach unten in ein **Schloß** (am besten nicht in ein Schloß, das vom Besitzer des Schatzes kontrolliert wird!). Dann werden die anderen beiden Schätze mit der Bildseite nach unten in beliebigen **Gebieten** versteckt. (Zunächst versteckt jeder Spieler reihum ein Plättchen und dann reihum das nächste Plättchen.) Zu beachten ist aber beim Verstecken von Schätzen, daß niemals 2 Schätze im selben Feld liegen dürfen!

- Schließlich darf jeder Spieler angefangen beim Startspieler- noch einmal **10 Männer** in ein Feld setzen, das er bereits besetzt hält. Alle 10 Männer werden auf einmal und alle in dasselbe Feld gesetzt.

Man beachte: Immer wenn ein Spieler 2 oder mehr Männer in ein Feld setzen kann - das gilt auch für das Hauptspiel -, darf er **für 2 Männer auch den Helden oder seinen kleinen Zauberer** einsetzen - oder beide zusammen (aber nicht in dasselbe Feld!) anstelle von 4 Männern. Folglich könnte man bei der Spielvorbereitung statt der 10 Männer z.B. auch 8 Männer plus den Helden einsetzen.



VI. Das Hauptspiel

Im Hauptspiel besteht jede Spielrunde aus **5 Phasen**, deren Reihenfolge genau festgelegt ist und die zum Teil aus mehreren Einzelschritten bestehen. Diese Phasen sind zur Orientierung für jeden Spieler auf der Übersichtstabelle abgedruckt. An Phase 5 schließt sich wieder Phase 1 an usw.

1. Ork-Phase

1.1. Ork-Vermehrung

Angefangen beim Startspieler (der vorherigen Hauptspielrunde bzw. der Spielvorbereitung) würfelt jeder Spieler der Reihe nach mit seinem Würfel um festzustellen, in welchen Regionen sich die Orks vermehren (Würfelresul-

tat 1 = Region I). Wird eine Zahl gewürfelt, die bereits von einem anderen Mitspieler gewürfelt wurde, muß so lange weitergewürfelt werden, bis eine noch nicht belegte Zahl geworfen wird. Beim 6 Personen-Spiel entfällt dieses Würfeln, da sich die Orks - logischerweise - in allen 6 Regionen vermehren, und für das 5 Personen-Spiel empfiehlt es sich, nur einen Würfel zu werfen, um somit festzustellen, in welcher Region sich die Orks **nicht** vermehren.

In jeder erwürfelten Region wird **ein Ork in jedes Gebiet** gesetzt, das bereits von Orks bevölkert ist. Ebenso vermehren sich die Orks um jeweils einen in jedem von Orks besetzten **Schloß**, das an die betreffende Region angrenzt. (Da alle Schlösser an mehrere Regionen angrenzen, ist es durchaus möglich, daß sich die Orks in den Schlössern um mehr als einen vermehren!)

1.2. Ork-Angriff

Wenn sich in einem Feld 4 **Orks oder mehr** aufhalten, dann fühlen sie sich stark und greifen an. Sie greifen jedes benachbarte Feld an, das von Spielern besetzt gehalten wird. Und sie greifen so lange an, bis sie alle diese Felder eingenommen haben oder in ihrem Ausgangsfeld **auf einen oder keinen Ork** reduziert worden sind; 2 Orks greifen also noch weiter an.

In welcher Reihenfolge die Orks angreifen, ist ganz genau festgelegt. Zuerst greifen die Orks aus Region I an, dann die aus Region II usw. Schließlich kommen die Angriffe aus den Ork-Schlössern. Innerhalb der Region kommen die Angriffe zuerst aus dem Gebiet mit der niedrigsten Ziffer (also zuerst aus 1/1, dann aus 1/2 usw.). Auch bei den Schlössern erfolgen die Angriffe beginnend mit der niedrigsten Ziffer.

Bei ihren Angriffen aus einem bestimmten Feld heraus halten die Orks ebenfalls eine festgelegte Reihenfolge ein. Zunächst wird die Region mit der niedrigsten Ziffer und hier das Gebiet mit der niedrigsten Ziffer, dann das mit der zweitniedrigsten Ziffer etc. angegriffen. Danach nehmen sich die Orks die nächsthöhere Region entsprechend vor. Zum Schluß sind gegebenenfalls die angrenzenden Schlösser an der Reihe.

Beispiel: Die Orks greifen von Feld 3 aus an, und alle angrenzenden Felder werden von Spielern besetzt gehalten. Also greifen die Orks die Felder in folgender Reihenfolge an: II/3, II/4, III/1, VI/1.

Orks können auch durch den Großen Tunnel hindurch angreifen, aber erst dann, wenn sie alle anderen benachbarten Felder angegriffen haben. Orks greifen natürlich keine von Artgenossen besetzten Felder an. Sie greifen keine leeren Felder an und keine Felder mit einem Helden, Friedensstifter oder den Drachen.

Wie ein Angriff ausgetragen wird, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „VII: Abwicklung von Kämpfen“.

War ein Angriff der Orks erfolgreich, dann zieht **ein Ork** aus dem Angriffsfeld in das besiegte - nun leere - Feld und besetzt es. Allerdings muß mindestens ein Ork im Angriffsfeld zurückbleiben. Wenn also ein Ork als Sieger aus einem Kampf hervorgeht, kann der verbleibende Ork nicht in das besiegte Feld ziehen; es bleibt leer.

1.3. Ork-Auffüllung

Wenn alle Angriffe der Orks abgewickelt worden sind, wird in jedes **unbesetzte** Feld **je ein Ork** gesetzt, so daß wieder alle Felder besetzt sind.

2. Drachen-Phase

Nachdem sich die Orks ausgetobt haben, greift der Drache an. Zunächst würfelt ein beliebiger Spieler mit einem Würfel um festzustellen, in welcher Region der Drache angreift; dann würfelt ein weiterer Spieler und legt somit das Gebiet fest. (In Schlössern landet der Drache nie.)



Beispiel: Es werden nacheinander die Ziffern 4 und 5 gewürfelt. Der Drache landet folglich im Feld IV/5.

Ist der Drache in einem besetzten Feld gelandet, wirft man noch einmal einen Würfel um festzustellen, wie viele Einheiten in dem betreffenden Feld verschlungen werden (gegebenenfalls müssen 5er-Plättchen in 1er-Plättchen aufgeteilt werden). Immer im Spiel, wenn Einheiten eines

Spielers dezimiert werden, kann dieser selbst entscheiden, welche vom Brett genommen werden!

Friedensstifter kann nicht vom Drachen angegriffen werden, wohl aber die Einheiten, die mit ihm zusammen in einem Feld stehen. Und natürlich können nicht mehr Einheiten gefressen werden, als sich überhaupt in dem betreffenden Feld befinden.

Wenn der Drache nur Orks verschlungen hat, fliegt er allerdings zum nächsten auszuwürfelnden Feld weiter und frißt sich dort - nach obigen Regeln - weiter durch, bis er ein Feld erreicht, in dem er mindestens einen Mann, Helden oder kleinen Zauberer verschlingen kann. Erst dann ist sein Appetit gestillt.

3. Friedensstifter-Phase

Nachdem der Drache die Insel etwas „entvölkert“ hat, tritt jetzt endlich einmal ein positives Ereignis ein: Friedensstifter macht einen Zug. Das Feld, in das er sich begibt, wird wie in der Drachen-Phase mit 2 Würfeln bestimmt.



Das Feld, in das Friedensstifter zieht, erhält von ihm 3 **weitere Männer oder Orks** zur Verstärkung -je nachdem, wer es zur Zeit besetzt hält. Unbesetzte Gebiete erhalten natürlich keine Verstärkung,

Auf jeden Fall positiv für die Spieler ist allerdings eine andere Wirkung: Friedensstifter schützt die ganze **Region**, in der er sich gerade aufhält. Kein Feld dieser Region darf von einem Spieler angegriffen werden. (Allerdings können in der beschriebenen Ork-Phase die Orks die Gebiete dieser Region schon angreifen, nur halt nicht dasjenige Feld, auf dem sich Friedensstifter gerade befin-

det. Und dem Drachen macht alles - siehe oben - gar nichts aus; er greift alle besetzten Felder an, kann aber Friedensstifter nicht verschlingen.) Möglich ist aber, daß man einen Angriff aus einer Region heraus gegen ein Feld außerhalb der geschützten Region startet.

4. Startspieler-Phase

In jeder Runde wird in dieser Phase ein Startspieler ermittelt. Dieser Spieler ist so lange Startspieler, bis in der nächsten Runde wiederum in dieser Phase ein Startspieler ermittelt wird.

Wer die höchste Zahl würfelt, wird zum Startspieler ernannt. (Bei Gleichstand mehrerer Spieler würfeln diese so oft, bis ein eindeutiger Startspieler ermittelt ist.)

5. Einzelspieler-Phase

Angefangen beim Startspieler unternehmen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander die folgenden Spielschritte der Abschnitte 5.1. bis 5.3.; dabei wickelt jeder Spieler diese Spielschritte in einem Block nacheinander ab, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

5.1. Friedensstifter-Hilfe

Insgesamt 10mal im Spiel darf jeder Spieler Friedensstifter um Hilfe bitten. Er bietet die folgenden 5 Möglichkeiten an. Wer davon in seinem Spielzug Gebrauch machen möchte, kann das nur in diesem Augenblick tun. Man sagt dann diejenige Hilfeleistung an, für die man sich entschieden hat, führt diese aus und notiert sich auf seinem Zettel mit einem Strich, daß man einmal die Hilfe in Anspruch nahm. So kann man selbst- und können die Mitspieler - immer einsehen, wie oft man noch im Spiel die Hilfe des großen Zauberers einsetzen darf.

In seinem nächsten Spielzug kann man an dieser Stelle, wenn man möchte, wieder die Hilfe in Anspruch nehmen. Dabei ist es egal, ob man sich für eine Hilfe entscheidet, die man bereits eingesetzt hat, oder für eine andere. Einzige Ausnahme: das Umsetzen eines Schatzes (siehe Möglichkeit 3).

- **Möglichkeit 1: „2 Männer zusätzlich“**

Man erhält 2 Männer zusätzlich und setzt diese **beide** in ein beliebiges Feld, das man gerade besetzt.

- **Möglichkeit 2: „1 Mann zusätzlich + Extra-Angriff“**

Man erhält einen Mann zusätzlich und setzt ihn in ein beliebiges Feld, das man gerade besetzt hält. Außerdem darf man nach seinem folgenden regulären Angriff (Abschnitt 5.3.) einen zusätzlichen Angriff starten. Das heißt natürlich, daß man über einen Extra-Angriff entscheiden muß, bevor man den Ausgang des regulären Kampfes kennt!

- **Möglichkeit 3: „Umsetzen eines Schatzes“**

Man darf einen beliebigen gegnerischen Schatz -ohne ihn anzuschauen -in ein anderes **Feld** umsetzen, in dem noch kein Schatz liegt. **Achtung:** Diese Hilfe wird **einmalig** im ganzen Spiel gewährt. Hat ein beliebiger Spieler sie einmal angewendet, kann sie kein Spieler noch einmal anwenden.

- **Möglichkeit 4: „Resttruppen-Verstärkung“ (6 Männer)**

Sofern man zur Zeit **weniger als 7 Einheiten** auf dem Brett hat, erhält man **zusätzlich 6 Männer**, die man auf ein oder auch mehrere Felder, die man selbst kontrolliert, verteilen kann.

- **Möglichkeit 5: „Angriff über Fluß oder See“**

Man kann ein Boot für einen folgenden regulären Angriff benutzen und darf von jedem Feld aus, das an den Maron Sea oder Amnon River angrenzt, jedes andere Feld angreifen, das am selben Gewässer liegt.

Beispiel: Möglich ist etwa ein Angriff von Feld 1/2 nach VI/2 (!), von IV/4 nach IV/1 oder von N/5 nach 5 (!).

Pro Runde darf jeder Spieler aber nur eine dieser 5 möglichen Aktionen ausführen; man kann also nicht geballt für mehrere Aktionen auf einmal um Hilfe bitten.

5.2. Verstärkungen

Vor dem Angriff erhält jeder Spieler Verstärkung für seine **Königreiche**.

Ein Königreich ist entweder ein einzelnes Schloß oder eine Gruppe von **benachbarten** Feldern, zu der mindestens ein Schloß gehört. Die Felder aller Königreiche werden zusammengezählt und ergeben somit die Anzahl der Verstärkungen (= Männer) eines Spielers; allerdings erhält man immer **mindestens 4 Männer Verstärkung**.

Beispiel: Wer 3 zusammenhängende Felder (darunter ein Schloß) besetzt hält, erhält 4 Männer Verstärkung; hält man hingegen 6 Felder besetzt (mit mindestens einem Schloß), so erhält man 6 Männer als Verstärkung.

Diese Einheiten kann man beliebig auf die Felder verteilen, die man selbst besetzt hält.

5.3. Angriffe

Jeder Spieler kann in seiner Spielrunde -wenn er möchte - **einen** Angriff starten (plus eventuell einen Extra-Angriff; siehe „Friedensstifter-Hilfe“), und zwar auf die Mitspieler oder die Orks.

In einem Angriff kann die Streitmacht eines Spielers aus einem Feld heraus ein **benachbartes** Feld angreifen. Der Angriff tobt so lange, bis entweder das Feld des Angreifers oder das des Verteidigers auf null Einheiten reduziert wurde. Allerdings darf der Angreifer eine Attacke jederzeit - nach einem Teilangriff - abbrechen, womit sein Zug dann beendet ist.

Zu Beginn des gesamten Angriffs - und nur dann - kann die Streitmacht des Angreifers durch eine beliebige Anzahl eigener Einheiten erhöht werden, die in Feldern stehen, die zum Angriffsfeld benachbart sind. Man kann also bei einem Angriff die angrenzenden Felder, die man selbst besetzt hält, räumen und die betreffenden Einheiten in das Angriffsfeld ziehen, nur muß mindestens je eine eigene Einheit in den betroffenen benachbarten Feldern verbleiben - die vollständige Räumung eines Feldes ist hier also nicht möglich.

Nur zu Beginn des Angriffs darf außerdem der Held **oder** der kleine Zauberer von jedem beliebigen Feld aus ins Angriffsfeld gezogen werden (Vorteil siehe Abschnitt „VII: Abwicklung von Kämpfen“). Das geht natürlich nur, wenn sich noch keine dieser beiden Figuren bereits im Angriffsfeld befindet.

Ein Feld, das als Ergebnis eines Kampfes leer wird, wird vom Sieger der beiden Parteien besetzt, und zwar **mindestens** mit einer Einheit und **höchstens** mit so vielen Einheiten, daß noch eine Einheit im benachbarten Ausgangsfeld, das in den Kampf verwickelt war, dort verbleibt. Das heißt, wenn man in einem Feld nur noch mit einer Einheit steht und mit dieser einen erfolgreichen Angriff führt, so verbleibt diese trotzdem in dem Ausgangsfeld.

Wenn die Orks einen Kampf gewinnen, so wandert - wie in der Ork-Phase - grundsätzlich nur **ein Ork** in das besiegte Feld, und auch wiederum nur dann, wenn noch mindestens ein Ork im Ausgangsfeld verbleibt.

Möglich ist auch, daß man sich im Kampf gegenseitig vernichtet und die betreffenden Felder dann beide leer werden.

Man kann als Spieler kein Feld angreifen, in dem der Drache steht. Und - wie erwähnt - man kann kein Feld einer Region angreifen, in der sich Friedensstifter befindet.

Wer einen **Extra-Angriff** startet, kann vor diesem zweiten Angriff das Angriffsfeld neu wählen und darf dann wiederum eigene Einheiten aus benachbarten Feldern auf das Angriffsfeld ziehen.

VII. Abwicklung von Kämpfen

Wer angreift oder sich verteidigt, für den ist wichtig, welche **Kampfstärke** seine eigene beteiligte Streitmacht hat und daß sich diese Kampfstärke bei einer Verteidigung noch erhöht, wenn man sich aus einem schwer einzunehmenden Gebiet heraus verteidigt.

- Die Kampfstärke der Männer und der Orks entspricht ihrer Anzahl im jeweiligen Feld, ist aber **nie größer als 4**.

Beispiel: Die Kampfstärke von 3 Männern ist 3, die von 5 Orks ist 4.

- Der Held hat ebenfalls eine Stärke von 1, erhöht allerdings die Kampfstärke der Männer im selben Feld um 1.

Beispiel: Die Kampfstärke von 6 Männern + Held in einem Feld ist 5.



- Der kleine Zauberer hat eine Stärke von 2 und erhöht die Kampfstärke der Männer im selben Feld um 2,

Beispiel: Die Kampfstärke von 7 Männern + kleinem Zauberer ist 6,



- Wer sich aus einer Wald- oder Berglandschaft heraus verteidigt (= alle Felder der Regionen III, V und VI), erhöht seine Kampfstärke zusätzlich um 1. (Wer aus so einer Landschaft heraus angreift, bekommt diesen Bonus nicht.)

- Wer sich gar aus einem Schloß heraus verteidigt, erhöht seine Kampfstärke zusätzlich um 2.
- Wer sich gegen einen Angriff verteidigt, der über eine Brücke oder durch den Großen Tunnel erfolgt, erhöht seine Kampfstärke um 2. Wer sich gegen einen Angriff aus dem Großen Tunnel heraus zur Wehr setzt, erhöht aber nicht auch noch zusätzlich seine Stärke um 1, da er außerdem im Wald steht.

EinpaarBeispiele:

- 6 angreifende Orks im Feld V/5 haben bei einem Angriff die Kampfstärke 4.
- 5 Männer + der kleine Zauberer verteidigen sich gegen einen Angriff aus dem Großen Tunnel und haben eine Kampfstärke von $8(4+2 + 2)$.
- 2 Männer + Held im Waldfeld V/1 haben bei einer Verteidigung eine Kampfstärke von $4(2+1 + 1)$.

Ist die Kampfstärke der beiden am Kampf beteiligten Parteien ermittelt, würfelt jede Partei mit einem Würfel. (Für die Orks würfelt ein beliebiger Spieler.)

Das Würfelergebnis gibt den **Vernichtungsfaktor** an, das heißt, würfelt man eine 4, so sind 4 Einheiten des Gegners vernichtet. Aber: Der Vernichtungsfaktor darf die eigene Kampfstärke nicht übersteigen, denn dann verliert der Gegner nichts!

Beispiele:

- Ich habe eine Kampfstärke von 4 und würfelle eine 2. Der Gegner verliert 2 Einheiten.
- Der Gegner hat eine Kampfstärke von 5 und würfelt eine 5. Ich verliere 5 Einheiten.
- Ich habe eine Kampfstärke von 3 und würfelle eine 5, Der Gegner verliert nichts!

Selbstverständlich kann man höchstens so viele Einheiten verlieren, wie man in dem betreffenden Feld postiert hat. Liegen die erwürfelten Vernichtungsfaktoren des Angreifers und des Verteidigers beide über den jeweiligen Kampfstärken, so verliert der Angreifer **eine** Einheit.

Die verlorenen Einheiten (kleiner Zauberer und Held gelten als **eine** Einheit) werden vom Brett genommen und an den betreffenden Spieler für einen eventuellen späteren erneuten Einsatz zurückgegeben. Wie bereits erwähnt: Jeder Spieler entscheidet selbst, welche seiner Einheiten vom Brett wandern. Wer überhaupt keine Einheiten mehr

auf dem Brett hat, muß **sofort** aus dem Spiel ausscheiden.

Hiernach ein Beispiel zu einem tobenden Kampf:

Ich greife von einem Feld aus mit 4 Männern + dem kleinen Zauberer (Kampfstärke 6) eine Orksherde mit Kampfstärke 4 an. Zumindest weiß ich, daß mein Angriff aufgrund meiner Kampfstärke anfangs immergelingen wird.

Ich würfelle eine 2 und die Orks würfeln auch eine 2, Ich nehme 2 Orks vom Brett und die Orks dezimieren meine Streitmacht um 2 Männer. Jetzt habe ich noch eine Kampfstärke von 4, während die Orks eine Stärke von 2 haben.

Nun wird von beiden Parteien eine 5 gewürfelt. Beide Male liegt also der Vernichtungsfaktor über der jeweiligen Kampfstärke. Folglich verliere ich einen Mann und habe nur noch eine Kampfstärke von 3.

Ich entschieße mich, den Kampf fortzuführen und würfelle eine 3, während für die Orks eine 4 gewürfelt wird. Damit habe ich die Orks ausradiert; die Orks hingegen konnten mich bei ihrer letzten Aktion nicht mehr dezimieren, da ihr Vernichtungsfaktor über der Kampfstärke lag. Schließlich ziehe ich mit einem Mann in das besiegte Feld und mein Zug ist beendet.

VIII. Finden von Schätzen

Wer ein Feld besetzt, das einen seiner Schätze beherbergt, darf das Schatzplättchen vom Brett nehmen und es aufdecken. Ist es

- eine Schatztruhe, erhält man 4 Männer, die man sofort in das Feld setzt, in dem die Truhe stand.



- eine Krone, so erhält man 3 Männer, die man in beliebige Felder (oder auch alle in ein Feld) setzen kann, die man besetzt hält.



- ein magischer Ring, so darf man sofort einem beliebigen Gegner insgesamt 3 Einheiten vom Brett nehmen.



IX. Spielende

Werals erster seine 3 Schätze gefunden hat, beendet das Spiel als Spielsieger.

X. Verhandlungen

Da man im Spiel eigene Einheiten nur dadurch räumlich verschieben kann, indem man zum Kampf antritt, sind kleinere Absprachen der Spieler untereinander während des Spielzuges erlaubt, damit man nicht sinnlos Felder nur deshalb angreift, um in einer gewünschten Richtung voranzukommen.

Beispiel: „Wenn Du Dich jetzt nicht durch meine Gebiete an meinem Schloß vorbeikämpfst, dannghe ich da unten an Deinem schwachen Feld vorbei, in dem nur ein Mann steht.“

Diese Absprachen sind aber immer nur für kurze Spielphasen (ca. 1 -3 Spielzüge eines jeden Spielers) erlaubt und dürfen nicht dazu mißbraucht werden, daß sich zwei Spieler **dauerhaft** zusammentun, um einen dritten aus dem Spiel zu „katapultieren“.

Übrigens: Wie das so im Leben ist - das gesprochene Wort gilt oft nicht sehr viel. Ob man sich letztendlich an eine Absprache hält oder nicht, das bleibt einem schon selbst überlassen.

XI. Super-Streitmächte

Sollte der äußerst unglaubliche Fall eintreten, daß die Streitmächte eines Spielers oder der Orks so mächtig sind, daß ihnen die Plättchen ausgehen (z.B. die Orks vermehren sich so wie noch nie zuvor), dann gilt: außergewöhnliche Situationen erfordern außergewöhnliche Maßnahmen! Die Spieler helfen sich mit Papierstückchen oder ähnlichen Hilfsmitteln als Ersatzplättchen, bis dieser Zustand wieder behoben ist.

XII. Variante: Zusätzlicher Schatz

Beim Verteilen der Schätze wird auch das vierte Schatzplättchen mitverteilt. Dieses hat keinen Aufdruck und ist somit wertlos.

Nach wie vor darf nur je eines der Plättchen pro Spieler in einem Schloß versteckt werden. Um zu gewinnen, muß man die echten drei Schätze finden. Wer das leere Plättchen findet, erhält dafür gar nichts.

XIII. Das 2 Personen-Spiel

Es gelten die vorgenannten Regeln mit folgenden Einschränkungen:

- a) Für jeden gegnerischen Schatz, den man in eigenen Feldern versteckt, erhält man zusätzlich 5 Männer für jedes dieser Felder, um den Schatz besser bewachen zu können.
- b) Anstatt 10 Männer in der Spielvorbereitung auf das Brett zu setzen, setzt zunächst der Startspieler 10 Männer in ein Feld. Dann plaziert der andere Spieler **20 Männer** (alle in **einem** Feld), und schließlich setzt der erste Spieler noch einmal 10 Männer in **ein beliebiges** von ihm kontrolliertes Feld.

XIV. Die Übersichtstabelle

Diejenigen Informationen, die man sich nicht sofort alle merken kann, sind noch einmal auf der Übersichtstabelle zusammengefaßt. Das sind:

- die Spielphasen des Hauptspiels
- die Friedensstifter-Hilfe
- die Folgen des Findens von Schätzen
- die Kampfstärken
- die Besonderheiten des Helden und des kleinen Zauberers

