

Spielregeln

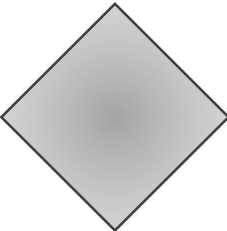
|>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>| Endedition |<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<|

Kommando der

Eisernen

Armada

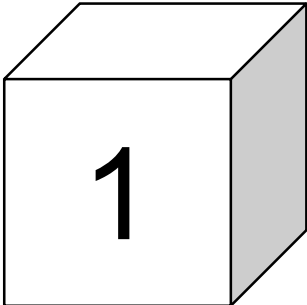
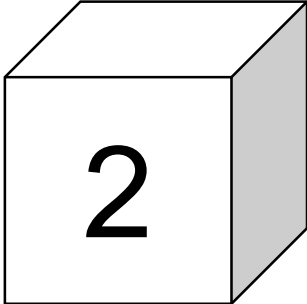
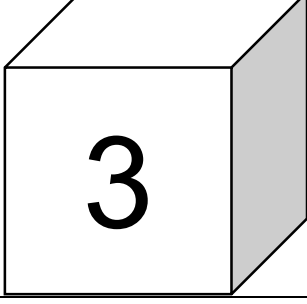
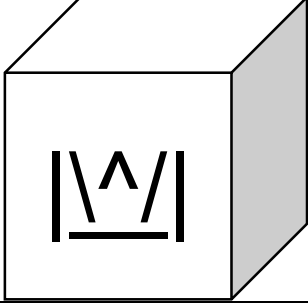
[XXXX] ————— [XXXX]

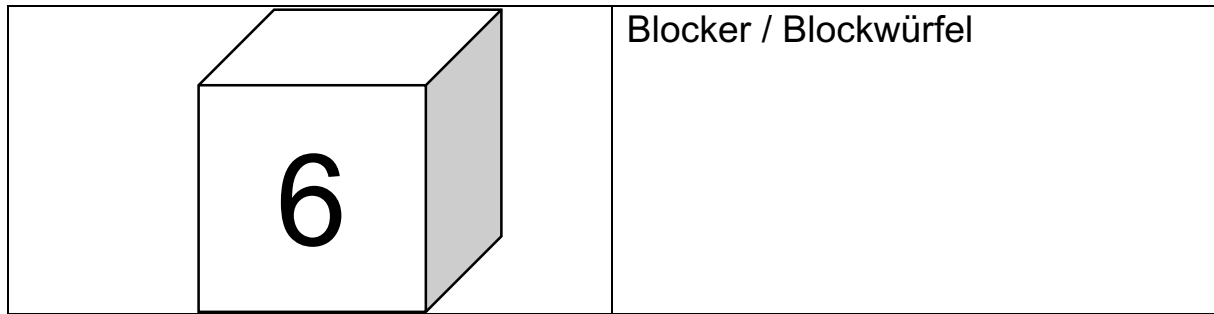


Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als letzter noch nicht als besiegt zu gelten. Es können auch mehr als ein Spieler gewinnen, wenn man ein Bündnis hat.

Einheiten

	Einer
	Zweier
	Dreier
	König



Spielzug

In einem Spielzug muss man eine Einheit aktivieren. Diese führt dann eine Bewegungsaktion, der derzeitigen Phase entsprechend, durch. Also in Phase 1 bewegt sie sich um 1 Feld, in der zweiten um 2, in der dritten um 3 und in der 4 um eine ganze Linie. Landet die entsprechende Figur auf einem Feld, welches von einer gegnerischen Einheit besetzt ist, wird die Einheit die bereits dort steht geschlagen und kommt aus dem Spiel.

Ablauf:

1. Phase Bestimmen
2. Bewegung durchführen
3. Einheit entfernen oder Blocker beschädigen

Phasen

Alle Spieler können in anderen Phasen sein. Denn diese gilt immer nur für die eigene Armee. Sind alle Figuren, der derzeitigen Phase, den König ausgenommen, geschlagen, wechselt dieser Spieler in die nächste. Die Phase ist immer wichtig um die Bewegung und die aktiven Einheiten zu bestimmen. Es sind immer nur die niedrigsten Einheiten eines Spielers bewegbar und angreifbar, den König kann man auch schon vorher bewegen. Ausserdem muss der König immer ausserhalb der Startzone sein. Ist dies nicht der Fall wird die Startzone für den Rest des Spiels aufgehoben. Am Anfang ist eine einzige Ausnahme vorhanden. Man darf den König innerhalb von 5 Zügen aus der Startzone bewegen. Damit der

Gegner die Position des Königs nicht unbedingt kennt. Nach diesen 5 Zügen gilt die Regel ganz normal.

Sieg und Niederlage

Verliert ein Spieler seinen König, so gilt er sofort als besiegt. Wurde man besiegt und es sind mindestens noch zwei Feinde im Spiel, darf man jede Runde einen Blockwürfel werfen. Sollten alle Blocker auf dem Spielfeld sein darf man dies nicht. Wird man besiegt werden ausserdem alle Einheiten dort Stehengelassen wo sie waren, falls diese vorhanden sind und die Startzone wird dann aufgehoben, so dass andere Spieler sie betreten können. Hat man einen oder mehr Verbündete erhalten diese alle verbleibenden Einheiten, hat man keine Verbündeten, werden die Einheiten aufgedeckt und zu Blockern.

Bündnisse

Spieler dürfen sich mit anderen Spielern verbünden, wenn alle Spieler zustimmen. Man kann dies während des Spiels machen aber auch zu Beginn. Am Ende des Spiels ist dies nicht mehr möglich. Wenn man einen oder mehr Verbündete hat, kann man keine seiner Einheiten töten, aber man darf sich jede Einheit anschauen. Wenn einer der Verbündeten besiegt wird werden die Einheiten den verbleibenden Verbündeten gegeben. Im Team darf man sich nicht während des Spiels absprechen.

Bewegung

Betritt man ein Feld auf dem bereits eine gegnerische Einheit steht, entfernt man die feindliche Einheit aus dem Spiel, wenn diese angreifbar ist. Ansonsten passiert ihr nichts und man bewegt sich nicht. Man kann keine gegnerische Startzone betreten. Man kann aber eine Einheit in einer gegnerischen Startzone angreifen, damit sie für etwa 10 Sekunden

aufgedeckt wird. Auch wenn die Einheit verwundbar ist bleibt sie im Spiel. Man darf sich aber über seine eigenen Einheiten bewegen, aber nicht auf ihnen stehen bleiben.

Blocker

Am Anfang darf jeder Spieler einen Blockwürfel auf das Spielfeld werfen. Man kann keine Felder betreten, die von einem Blocker berührt werden. Man kann aber alle Blocker zerstören, wenn man sie angreift. Dann muss man sich auf einem angrenzenden befinden und kann dann die Zahl auf dem Blocker, um so viel reduzieren wie die Figur wert hat. Dafür muss man dort stehen bleiben, ausser der Blocker wird zerstört, dann rückt man auf sein Feld vor. Ein Einer bewirkt 1 Schaden, ein Zweier 2 Schaden, ein Dreier 3 Schaden und der König kann sie sowieso entfernen. Die Blocker dürfen niemals verschoben werden, ausser sie werden zerstört. Wenn ein Spieler besiegt ist, darf er jede Runde einen Blockwürfel auf das Spielfeld würfeln, wenn nicht alle schon auf dem Spielfeld liegen. Trifft er dabei eine Spielfigur und verschiebt sie so bleibt diese dort, wenn sie aber aufgedeckt würde, verdeckt man sie einfach wieder. Fällt sie vom Spielfeld und der Blockerwürfel, der sie vom Spielfeld gerollt hat, landet auf einer 5 oder einer 6, gilt sie als besiegt, ist dies nicht der Fall wird sie auf ein beliebiges Startzonenfeld des entsprechenden Spielers gesetzt. Dieser Effekt kann sich auf mehrere Figuren auswirken. Passiert ein Wurf eine Startzone oder bleibt darin stehen, ist der Wurf ungültig und alle Figuren werden wieder auf ihre Plätze gesetzt. Der Wurf wird nicht wiederholt. Ist der Spieler der so einen Wurf gemacht hat noch nicht besiegt verliert er eine zufällige Einheit, ist es der König hat er verloren, ist der Spieler bereits besiegt passiert das mit der Einheit nicht.

Einheiten entfernen

Entfernt man einen Blocker, rückt man auf dessen Feld vor, das Gleiche gilt für gegnerische Figuren. Greift man einen Blocker an, bleibt die Figur auf dem Feld, auf dem sie gerade ist. Ein Dreier oder ein Zweier kann sich auf ein, am Blocker angrenzendes Feld, bewegen und ihn angreifen. Er darf aber nicht angreifen und dann laufen.

Kampagne

Die Kampagne ist der Einzelspielermodus des Spiels und funktioniert leicht anders als der Rest. Z. B. Der König produziert Einheiten. Die Spezialregeln sind aber jeweils bei der entsprechenden Mission angegeben. Nehmt dazu einfach das Kampagnenbuch zur Hand.

Terrain Regel

Dies ist eine Erweiterte Regel für spätere Spiele. Besser nicht gleich beim Ersten.

Es gibt auf dem Brett einen Berg und ein Kloster. Dazu gibt es jeweils ein Sperrfeld das nicht zerstört werden kann. Die Felder die es berührt gelten als versperrt und können nicht betreten werden.

Eigene Regeln

Ihr könnt gerne auch nach den eigenen Regeln spielen, doch solltet ihr zuerst etwas Erfahrung sammeln, damit ihr wisst, was ihr tut.