

BATTALIA

DIE SCHÖPFUNG

REGELN FÜR „BUFF DER ENTFESSELTE“

Buff der Entfesselte ist der furchterregende Anführer einer Horde Söldner aus den Grenzlanden. Diese Horde überfällt aus den Randgebieten kommend die Lande des Sonnenorakels und bereitet den weniger freigiebigen Spielern Ärger. Aber wenn ein Spieler bereit ist einige seiner Ressourcen abzugeben dann wird Buff der Entfesselte ihn in Ruhe lassen oder sogar ein wertvoller Verbündeter werden..



WIE KOMMT BUFF DER ENTFESSELTE INS SPIEL?

Buff der Entfesselte kommt am Ende der ersten Woche ins Spiel. Nach einer ganzen Umdrehung des Orakels, wenn die Arme mit den Werkzeugsymbolen wieder übereinanderliegen, wird das Spiel vor dem Spielzug des Startspielers kurz unterbrochen. An diesem Punkt wählen alle Spieler geheim Kampfkarten mit einem Wert größer als Null aus ihrer Hand um zu bieten (jede Kartenanzahl ist erlaubt). Wenn alle Spieler ihre Karten gewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler der die höchste Verteidigungsstärke „geopfert“ hat erringt das Recht den Ort von Buffs Spieleintritt zu bestimmen. Falls es einen Gleichstand gibt gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Privileg. Falls es dann immer noch einen Gleichstand gibt wird der Spieler zwischen den Betroffenen zufällig bestimmt. Der Gewinner des Bietens wählt eine der Startstädte in einer Spielbrettecke und platziert die Miniatur des Buff dort. Die Karte „Meister der Entfesselten“ wird neben das Spielbrett gelegt und darüber wird ein universeller Spielstein der Stufe 6 platziert. Dieser Spielstein stellt die Kampfstärke der Horde dar. Während der gesamten zweiten Woche des Spiels beträgt die Stärke 6.

Nachdem Buff der Entfesselte ins Spiel gekommen ist werden alle für das Bieten genutzten Karten abgelegt und jeder Spieler füllt seine Hand wieder auf 6 Karten auf.



Beispiel: Nach dem letzten Tag der ersten Woche bieten die Spieler einer 3-Personen-Partie um das Privileg den Eintrittsort von Buff dem Entfesselten zu bestimmen. Der grüne Spieler gewinnt das Bieten und muss nun zwischen den drei Startstädten (A, B und C) wählen. Er hofft, dass Buff dem zur Zeit führenden Spieler einigen Ärger beschern wird, deshalb entscheidet er sich dafür, die Miniatur auf die Startstadt des roten Spielers (B) zu setzen

Nachdem Buff der Entfesselte eingesetzt wurde, wird das Spiel nach den normalen Regeln fortgesetzt, allerdings mit den folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler kann am Ende seines Spielzugs Buffs Miniatur bewegen. Dafür würfelt der Spieler und bewegt dann die Miniatur gemäß dem Würfelergebnis. Der Spieler muss nicht alle durch den Würfel vorgegebenen Bewegungspunkte ausgeben. Wenn ein Spieler z.B. eine 3 gewürfelt hat, darf er Buff 1, 2 oder 3 Felder bewegen oder er kann sich dafür entscheiden ihn überhaupt nicht zu bewegen.
- Buff der Entfesselte bewegt sich wie alle anderen Helden nur auf den gebauten Straßen. Er darf im gleichen Spielzug nicht zweimal das gleiche Feld betreten. Das bedeutet, dass er nicht auf sein Startfeld zurückkehren darf und er kann auch nicht umkehren. Falls die Miniatur in eine Sackgasse gerät endet ihre Bewegung sofort und alle nicht verbrauchten Bewegungspunkte gehen verloren.
- Wenn Buff der Entfesselte ein Feld betritt auf dem sich ein Held befindet, endet seine Bewegung sofort und er greift den Helden direkt an. Dies schließt auch den folgenden Fall ein: Buff wird auf eine Startstadt gestellt in der sich ein Held befindet. Die Horde greift nur Helden an, keine Städte (dies wird als zu gefährlich angesehen!). An diesem Punkt hat der Besitzer des Helden drei Möglichkeiten:

I. Buff wird durch das Ausspielen von 3 Versorgungskarten bestochen. In dem Fall kommt es nicht zum Kampf und die Miniaturen verbleiben auf dem Feld. Buff und die Horde versprechen, die Helden dieses Spielers eine Woche nicht zu behelligen. Falls Buff in den nächsten 7 Tagen den Helden dieses Spielers auf dem Spielbrett begegnet, kommt es nicht automatisch zu einem Kampf zwischen ihnen, der Spieler hat allerdings immer noch die Möglichkeit, Buff anzuheuern (siehe nächste Option). Auch die Helden dürfen Buff in dieser Woche nicht vorsätzlich angreifen (das würde gegen ihre Abmachung verstoßen). Um den Zeitraum von 7 Tagen nachzuhalten legt der Spieler seinen Zeitmarker neben den Arm des Orakels der gerade vom Strahl beleuchtet wird. Nach einer ganzen Umdrehung wird der Zeitmarker entfernt und die Helden sind wieder für Angriffe der Söldner verletzlich.

II. Buff wird durch das Ausspielen von 4 Versorgungskarten für eine Woche angeheuert. Der Spieler heuert nur den Anführer ohne seine Horde an (im Spiel wird die Horde als Gruppe abstrakter Einheiten durch den Spielstein auf Buffs Spezialkarte repräsentiert). Der Spieler legt die Karte von Buff vor sich ab, damit jeder sehen kann, dass er der Besitzer dieser Miniatur ist und er legt den Stufe-6-Spielstein in die Spielschachtel zurück. Buff kann immer nur für 1 Woche angeheuert werden. Um den Zeitraum von 7 Tagen nachzuhalten legt der Spieler seinen Zeitmarker neben den Arm des Orakels der gerade vom Strahl beleuchtet wird. Nach einer ganzen Umdrehung wird der Zeitmarker entfernt und Buff der Entfesselte ist wieder frei von allen Diensten. Sein ehemaliger Herr legt die Karte neben das Spielbrett zurück und einen universellen Spielstein für die Stärke der Horde daneben. Buffs Miniatur verbleibt auf ihrem Feld und ab diesem Zeitpunkt können alle Spieler sie wieder bewegen.

III. Buff wird bekämpft. In diesem Fall ist der Spieler der Verteidiger und er muss mit seinen Karten eine Kampfreihe bilden, deren Stärke mindestens der Stärke der Horde entspricht. Falls der Spieler die Horde erfolgreich zurückgeworfen hat, wird die Miniatur von Buff dem Entfesselten bis zum Beginn der nächsten Woche vom Spielbrett entfernt. Falls der Spieler den Kampf verliert wird sein Held gemäß den Kampfregeln entfernt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Wenn die Horde ein Feld betritt auf dem sich die Miniaturen mehrerer Helden befinden, entscheidet der für die Bewegung Buffs verantwortliche Spieler, welcher angegriffen wird. Es wird immer nur ein Held von Buff angegriffen.
- Wenn ein Held ein Feld betritt auf dem sich Buff der Entfesselte befindet wird, der Held sofort angegriffen. Wichtig: Da Buff als die angriffslustigere Partei gilt ist er auch in diesem Fall der Angreifer.
- Falls sich am Ende einer Woche Buff der Entfesselte nicht auf dem Spielbrett befindet, kommt die Miniatur wieder ins Spiel. Jedesmal wenn Buff das Land überfällt, müssen die Spieler wieder um das Privileg bieten den Eintrittsort zu bestimmen – es handelt sich wie immer um eine Startstadt.

WIE MAN HERR VON BUFF DEM ENTFESSELTEN WIRD

Wenn ein Spieler Buff den Entfesselten anheuert, erhält er für eine Woche eine dritte Heldenminiatur. Der Spieler darf Buff bewegen, mit ihm feindliche Helden und Städte angreifen oder die Ruinen erkunden, so als wäre er einer seiner regulären Helden. Falls andere Spieler sich entscheiden die Miniatur des Entfesselten anzugreifen wird erwartet, dass sein Herr ihn verteidigt. Es gibt zwei wichtige Unterschiede zwischen dem Söldner Buff und den regulären Helden eines Spielers:

Buff der Entfesselte hat kein Heimatgelände, deshalb muss sein Spieler im Spiel mit den erweiterten Regeln immer die Bewegungskosten für ihn bezahlen. Dies darf nicht mit dem Geländebonus im Kampf verwechselt werden, da diesen der Spieler erhält und nicht der Held selbst (das bedeutet, dass der Spieler immer den Bonus erhält wenn er einen Kampf auf Heimatgelände ausführt, selbst wenn Buff den Angriff führt).

Beispiel: Der Spieler der Holmländer ist beim Spiel mit erweiterten Regeln der derzeitige Herr von Buff. Er möchte die Miniatur von seiner Stufe-4-Stadt (A) zur Stufe-1-Stadt der Glutjünger bewegen. Er muss eine Pferdekarte oder 3 Versorgungskarten ausspielen um die Stadt seines Gegenspielers zu erreichen, auch wenn sich ein Seinfeld auf der Route der Miniatur befindet.



Buff der Entfesselte steht während eines Kampfes nicht der Standardmoralbonus zu, da er zu keiner Standardfraktion gehört. Der Söldner erhält stattdessen andere Vorteile und zwar für jede Einheitenkarte „Die Entfesselten“ in der Kampfreihe einen Stärkebonus von +1 – das ist unter Umständen sehr hilfreich.

Beispiel: Der Spieler der Holmländer greift die Stufe-3-Stadt der Glutjünger mit Buff dem Entfesselten an. Die Gesamtstärke des Angriffs beträgt 13: Grundstärke 10 für die Einheiten, +2 Bonus für zwei „Die Entfesselten“-Karten, +1 Bonus für das Gelände. Der Holmländer hat eine Wolkenkinder-Karte in seiner Kampfreihe, aber die spielt in der derzeitigen Situation keine Rolle. Selbst wenn alle Karten in seiner Kampfreihe Holmländer wären (neben den universellen Söldnern), würde sich die Gesamtstärke des Angriffs nicht ändern, da Buff der Entfesselte keinen Moralbonus erhält. Es zählt nur die Anzahl der entfesselten Söldner unter seinem Kommando.



Falls der Spieler einen Kampf verliert an dem Buff der Entfesselte teilnimmt, wird Buffs Miniatur vom Spielbrett entfernt. Sie wird am Ende der Woche wieder ins Spiel kommen wie oben beschrieben.

DIE STÄRKE DER HORDE

Zu Beginn der zweiten Woche, wenn Buff der Entfesselte zum ersten Mal ins Spiel kommt, beträgt die Stärke der Horde 6. Dieser Wert bleibt nicht für das ganze Spiel konstant. Jede Woche wird die Horde stärker. Da die Söldner neue Rekruten bekommen ändert sich die Stärke in der dritten Woche zu 8:

- Falls zu Beginn einer neuen Woche (z.B. der dritten) kein Spieler die Miniatur von Buff dem Entfesselten beherrscht wird der Stufe-6-Spielstein von Buffs Spezialkarte entfernt und durch einen Stufe-8-Spielstein ersetzt.
- Falls ein Spieler Buff für die vorhergehende 2. Woche angeheuert hatte, wird nach Beendigung des Dienstes ein Stufe-8-Spielstein über die Spezialkarte gelegt. Dieser stellt die neue Stärke der Horde dar.



Jede Woche steigt die Stärke der Horde um 2 Punkte. Während der vierten Woche des Spiels beträgt die Stärke der Horde 10, während der fünften 12 usw. Es ist praktischer, die entsprechenden universellen Spielsteine sortiert aufeinanderzustapeln, mit dem 6er-Spielstein oben. Wenn dann ein neuer Spielstein über der Karte Buffs platziert werden muss, nimmt man einfach den obersten des Stapels, ohne dass man nachhalten muss, in welcher Woche man sich befindet. In dem seltenen Fall, dass das Spiel länger als 6 Wochen dauert, sollte man daran denken dass sich die 16 auf der Rückseite des 14er universellen Spielsteins befindet und die 20 auf der Rückseite des 18er.

© 2016 FANTASMAGORIA LTD.

ALL RIGHTS RESERVED. No part of this product may be reproduced without specific permission.
Kickstarter promo material - it is free for publishing online without our special permission. Thank you!



battalia@fantasmagoria.bg
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg
Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria