

BATTALIA

THE CREATION



ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel rund um Schöpfung und Eroberungen senden die Spieler ihre Helden auf eine epische Reise, um neue Länder zu erkunden und neutrale oder feindliche Städte zu übernehmen. Sie heuern neue Arbeits- & Streitkräfte an und erschaffen hilfreiche Artefakte, mit dem großen Ziel eine mächtige Nation samt unbesiegbarer Armee aufzubauen. Jeder Spieler baut Straßen, um neue Gebiete zu erschließen, und errichtet neue Städte oder verbessert bestehende für einen größeren Einflussbereich und um Siegpunkte zu verdienen. Battalia: The Creation kann durch einen starken Fokus auf die Entwicklung und das Wachstum der eigenen Städte oder auf das aggressive Spiel über

Krieg, Eroberung und die Einnahme feindlicher Siedlungen gewonnen werden. In diesem Spiel stellt die Summe der Stufen aller vom Spieler kontrollierten Städte die Anzahl seiner Siegpunkte dar. Das Spiel endet augenblicklich, wenn eine der folgenden Bedingungen erreicht ist: Ein Spieler kontrolliert 5 Städte der Stufe 4 oder das Spielbrett ist komplett mit Karten bedeckt. Der Gewinner des Spiels und somit rechtmäßiger Herrscher über das Land des Sonnenorakels ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels, nicht zwangsläufig der Spieler, der das Spielende eingeleitet hat. Seid clever und achtet bei euren Spielzügen auf das richtige Timing, da dies in diesem strategischen Wettkampf um die Herrschaft von Battalia sehr wichtig ist. Es passiert sehr viel auf dem Spielplan und noch mehr in eurem Deck, aber der größte Spaß findet in euren Köpfen statt!

REGELN ALS VIDEO

Falls ihr euch lieber ein komplettes Regelvideo anschauen möchtet, anstatt die Regeln zu lesen, dann schaut bitte auf www.battalia.eu/video/rules vorbei (Achtung: nur Englisch). Anschließend könnt ihr sofort mit dem Spielen loslegen. Nutzt für die ersten Spiele am besten die Spielhilfen (Bögen & Karten) und schaut nur bei speziellen Fragen in die Regeln.

SPIELMATERIAL

- 80 EINHEITENKARTEN (bestehend aus 4 Stapeln, sortiert nach Typ, nicht nach Fraktion)
- 80 VERSORGUNGSKARTEN (1 Stapel - Die Anzahl ist immer = der Anzahl der Einheitenkarten im Spiel)
- 84 ARTEFAKTKARTEN (bestehend aus 7 Stapeln, sortiert nach Typ, nicht nach Fraktion)
- 5 BESONDERE ARTEFAKTKARTEN (1 Karte für jeden uralten Gegenstand)
- 28 STADTKARTEN (bestehend aus 5 Stapeln, sortiert nach Straßenarten, nicht nach Fraktion)
- 48 STRASSENKARTEN (bestehend aus 4 Stapeln, sortiert nach Straßenarten, nicht nach Fraktion)
- 1 RUINENKARTE (neutraler Geländetyp – wird in der Mitte des Spielplans platziert)
- 1 SPIELPLAN
- 1 SONNENORAKEL (kurz "ORAK")
- 8 HELDENMINIATUREN (2 pro Spieler/Fraktion – männlich und weiblich mit gleichen Fähigkeiten)
- 61 STADTMARKER (14 für jeden Spieler und 4+1 neutrale)
- 4 REFERENZKARTEN (eine für jeden Spieler – zur Information über die Kosten im Spiel)
- 4 REFERENZBÖGEN (eine für jeden Spieler – erweiterte Version der Referenzkarten)
- 1 WÜRFEL (6-seitig – wird im Spiel nur zusammen mit den Amuletten benutzt)

DIE WELT VON BATTALIA

Vier Fraktionen koexistieren in der Welt von Battalia. Jede hat ihre eigene, typische Heimat und eine spezielle Verbindung zur Natur. Obwohl sie alle die gleiche hierarchische Struktur und ihre Artefakte die gleichen Fähigkeiten besitzen, so ist ihre Ausführung in Bezug auf die Art und Abstammung doch sehr unterschiedlich. Das maßgebliche Konzept im Spiel ist, dass die vier Fraktionen frei zusammenarbeiten können, aber Einheiten der gleichen Fraktion, die ihre eigenen Artefakte nutzen, zusammen viel stärker sind. In Battalia: TC startet jeder Spieler mit dem gleichen Deck aus 10 Karten, aber mit einer unterschiedlichen Mischung der Fraktionszugehörigkeiten. In Bezug auf die Spielmechanik sei gesagt, dass alle Fraktionen gleich sind und keine einzigartigen Fähigkeiten haben. Es wird aber empfohlen, sein Deck im Laufe des Spiels so zusammen zu stellen, dass möglichst viele Karten der gleichen Fraktion enthalten sind, da dies wichtige Vorteile mit sich bringt. (FLAVOR TEXT im Almanach) Die 4 Fraktionen sind:



Das Bärenvolk - **GRÜN** - Volk im Gleichgewicht mit Erde und Wald.



Die Holmsiedler - **BLAU** - Amphibisches Volk aus den Untiefen und Gewässern.



Die Glutjünger - **ROT** - Leidenschaftliches Volk aus Staub und Glut.



Die Wolkenkinder - **GOLD** - Erhabenes Volk aus Höhen und Lüften.

KARTENTYPEN

Es gibt hauptsächlich zwei Kartentypen im Spiel:

Schöpfungskarten (aktiv; goldene Rückseite) – sie werden für das Anheuern neuer Einheiten, das Erwerben von Vorräten und Artefakten sowie für alle Aktionen im Spiel genutzt. – aus ihnen besteht das **Schöpfungsdeck**.

Geländekarten (passiv; silberne Rückseite) – sie werden für den **Ausbau des Spielplans** genutzt (Straßen und Städte).

Jede Karte im Spiel ist **einer der vier Fraktionen zugeordnet**, mit Ausnahme der Besonderen Artefakte / die Ruinen (diese sind universell) und der Versorgungskarten (diese sind neutral). Karten der verschiedenen Fraktionen **unterscheiden sich anhand der Zeichnung, des Rahmens und der Farbe**.



AUFBAU EINER KARTE

A. KARTENSYMBOL: Kennzeichnet den Kartentyp.

B. STÄRKE IM KAMPF: Dieser Wert wird zur Gesamtstärke des Spielers während eines Kampfes hinzugefügt. Nur Karten mit einer Stärke größer Null können an einem Kampf teilnehmen. Für Einheiten gilt Rang = Stärke im Kampf

C. KOSTEN DER KARTE: Zeigt die Kombination an Karten, die ein Spieler ausspielen muss, um diese Karte zu seinem Deck hinzuzufügen. .

EINHEITEN

Einheiten sind das Kernelement eines jeden Spieler-Decks. Es gibt vier Einheiten-Typen/Ränge, welche durch die folgenden Symbole **in der oberen linken Ecke der Karte** angezeigt werden:



STAMMESKRIEGER - Rang 1



PRIESTER - Rang 3



HÄUPTLINGE - Rang 2



LORDS - Rang 4



Diese Karten werden in **speziellen Kombinationen** genutzt (in einigen Fällen zusammen mit den Versorgungskarten) um **neue Artefakte zu erschaffen, Straßen und Städte zu bauen (oder Städte zu verbessern)** und natürlich um **Kämpfe zu führen**. Der Rang einer Einheit stellt gleichzeitig ihre Stärke im Kampf dar und wird in der **oberen rechten Ecke der Karte** angezeigt.

VERSORGUNG

Helden, Einheiten und Armeen brauchen eine große Menge an Vorräten zum Überleben. Dieser Kartentyp stellt die Vorräte und Ausrüstung der Einheiten dar. Er wird für das **Anheuern neuer Einheiten und Helden** genutzt. Außerdem kommt er bei der **Erschaffung von Artefakten**, sowie beim **Bau von Straßen** und beim **Reisen zum Einsatz**.

Eine **Einheitenkarte** kommt immer zusammen mit einer **Versorgungskarte** in das Deck des Spielers.



VERSORGUNGS-
SYMBOL



VERSORGUNGSKARTE

ARTEFAKTE

Artefakte besitzen jeweils ihre eigenen Spezialfähigkeiten. Die Spieler setzen sie z.B. für die **schnellere Entwicklung**, die **Einheitenbeförderung**, die **Umwandlung von Fraktionen** und das **Reisen** auf dem Spielbrett ein – sie geben ihnen mehr Flexibilität. Insgesamt gibt es 7 verschiedene **Artefakttypen**:



WERKZEUGE



AMULETTE



MAGISCHE
SCHRIFTROLLEN



ZELTE



WAFFEN



TITEL

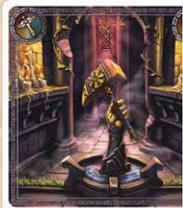


PFERDE



BESONDERE ARTEFAKTE

Die Besonderen Artefakte sind mächtige Objekte aus längst vergangenen Zeiten. Jedes einzelne von ihnen hat eine einzigartige Fähigkeit, die dem besitzenden Spieler **große Vorteile** bringt. Sie können **nur in den Ruinen erworben** aber **niemals** von einem Spieler erschaffen werden.



STRATOS
HAMMER



ELEMAGS
KLINGE



BRITOS'
SCHILD



AIENAS
SCHWINGEN



BALDURS
HORN



STÄDTE

Die Städte (Stadtkarten) sind eines der Hauptelemente in Battalia: TC. Während des Spiels bilden sie (zusammen mit den Straßenkarten) beim Auslegen den Spielplan. Jeder Spieler versucht so viele Städte wie möglich zu bauen und/oder zu erobern, da die Summe all seiner Stadtstufen seine Siegpunkte darstellt. Die verschiedenen Stadtkarten haben eine unterschiedliche Anzahl und Art an Straßenanbindungen zum Rest der Spielwelt - **1 bis 4 Stadttore mit Straßen** – kurz **Ausgänge** genannt. Zusätzlich gibt es vier unterschiedliche Geländetypen – kurz **Wälder, Seen, Schluchten** und **Berge** genannt, die das jeweilige Heimatgelände einer Fraktion darstellen – **für das Bärenvolk, die Holmsiedler, die Glutjünger** und **die Wolkenkinder**.



1 & 2 AUSGÄNGE

GRÜNENDE WÄLDER
(DAS BÄRENVOLK)



SMARAGDENE SEEN
(DIE HOLMSIEDLER)



ROTE SCHLUCHTEN
(DIE GLUTJÜNGER)

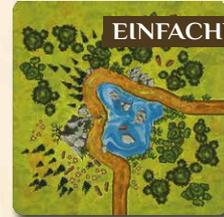


FELSIGE BERGE
(DIE WOLKENKINDER)

Um einfacher zwischen **Stadt- und Straßenkarten** unterscheiden zu können, befindet sich auf jeder Stadtkarte ein **Stadtsymbol** in der linken unteren Ecke (**fünf kleine Symbole**, die die Stadt und die **Ausgänge** zeigen). Dies dient als schnelle Sortierhilfe für die fünf Stadtkartenstapel, unterteilt nach Straßenarten.

STRASSEN

Straßen sind Karten, die die einzelnen Städte miteinander verbinden und den Helden das Reisen zwischen den Städten ermöglichen. Jede Straßenkarte zeigt einen der vier Geländetypen, **heimisch** für die **unterschiedlichen Fraktionen** – **nur in den erweiterten Regeln relevant**.



EINFACHE STRASSEN

GRÜNENDE WÄLDER



FELSIGE BERGE

FELSIGE BERGE



SMARAGDENE SEEN

SMARAGDENE SEEN



KREUZUNGEN

ROTE SCHLUCHTEN

DIE RUINEN

Im Grundspiel sind die Ruinen ein neutraler Ort, an dem die Spieler ein **Besonderes Artefakt** erlangen können, indem sie deren Wachen besiegen. In den verschiedenen Szenarien des Spiels können sie unterschiedliche Funktionen haben.



WEITERES SPIELMATERIAL

SPIELPLAN

Ein großer Teil des Spiels findet auf dem Spielplan statt. Er ist die Basis, auf der die Straßen- und Stadtkarten gebaut werden. Auf ihm ist ein **7 x 7 Felder großes Raster** dargestellt, um die Plätze für die Straßen- & Stadtkarten zu markieren. Leere Felder auf dem Spielplan gelten als **unerforschte Gebiete**, wohingegen gebaute Straßen & Städte als **entdecktes Land** gelten, auf dem die **Helden reisen** dürfen.



SONNENORAKEL

Das Sonnenorakel ist ein uralter Gedenkstein mit göttlicher Macht, welcher die Artefakte maßgeblich beeinflusst. Es wurde für die Ewigkeit gebaut, bestehend aus 2 Steinrädern mit jeweils 7 Armen, die einen **magischen Kalender** darstellen. Auf jedem Arm ist eines der sieben Artefakte abgebildet. Für jeweils einen Tag ändert das ORAK die Macht eines Artefakttyps und liefert gleichzeitig den Spielern die Möglichkeit die Fraktion eines anderen Artefakttyps zu wählen. **1 Tag in der Welt von Battalia ist eine volle Runde im Spiel** (1 Woche ist eine vollständige Rotation des Rads).



HELDEN

Diese Figuren stellen die **Anführer der Armeen der Spieler** dar und zeigen die Standorte des Spielers auf dem Spielplan an. Die Helden reisen **nur auf gebauten Straßen** und die Spieler nutzen sie um **neutrale Städte** zu annekieren, die Ruinen zu erkunden, Gegner anzugreifen oder ihre eigenen Gebiete zu verteidigen. Es gibt 4 Figurenpaare, jedes gehört zu einer der vier Fraktionen. Bezüglich der Spielmechanik sind die weiblichen und männlichen Helden identisch. **Lies im Almanach mehr über das Battalia-Universum.**



HELDEN DER
HOLMSIEDLER



HELDEN DES
BÄRENVOLKS



HELDEN DER
GLUTJÜNGER



HELDEN DER
WOLKENKINDER

STADTMARKER

Diese Marker zeigen durch **Zahl und Farbe** die aktuelle Stufe und den aktuellen Besitzer einer Stadt an. **Die Sufen der Spielerstädte reichen von 1 bis 4.** Alle Marker sind doppelseitig und zeigen unterschiedliche Stufen auf jeder Seite. Neutrale Städte sind im Grundspiel Stufe 4 und Stufe 6 in den alternativen Szenarien.



REFERENZBÖGEN UND -KARTEN

Diese bieten den Spielern hilfreiche Informationen über die allgemeinen Regeln. Die Referenzbögen beschreiben die **Fähigkeiten der 7 Artefakte** und alle **Kosten** im Spiel, die **Phasen eines Spielerzuges** und **kurz einige wichtige Regeln**. Die Referenzkarten geben kurze Infos über die „Erschaffungskosten“ für das Bauen von Straßen und Städten, das Anheuern neuer Einheiten und Helden sowie das Erschaffen von Artefakten. **In Battalia sind „Kosten“ Personen, Werkzeuge und Vorräte** sowie **Arbeitsaufwand, die benötigt werden, um eine spezielle Aufgabe zu erfüllen.**



SPIELAUFBAU

Der folgende Text stellt den Spielaufbau für eine **typische Vier-Spieler Partie** vor. Der Spielaufbau für zwei oder drei Spieler wird weiter hinten unter „Zwei- und Drei-Spieler-Partien“ beschrieben.

Platziert den Spielplan und das weitere Spielmaterial so auf dem Tisch, wie ihr es im „**Diagramm Spielaufbau für 4 Spieler**“ (Seite 4) sehen könnt. Platziert die Ruinenkarte offen auf dem mittleren Feld des Spielplans und markiert sie mit einem neutralen Marker der **Stufe 8**. Nehmt vier Städte mit einem Ausgang auf jeder Seite - eine jedes Geländetyp - und platziert sie zufällig in den vier Ecken des Spielplans (markiert mit kleinen braunen Quadraten). Legt noch keine Stufenmarker auf diese Städte. Dies sind die vier **Startstädte** - eine für jeden Spieler. Nehmt vier weitere Städte (wieder eine für jeden Geländetyp) mit Ausgängen auf allen vier Seiten und platziert sie zufällig auf den Feldern mit einem weißen Rahmen (rund um die Ruinen). Markiert diese vier Städte mit neutralen Markern der Stufe 4. Diese werden die vier **neutralen Städte** in eurem ersten Spiel sein.

Teilt die **Artefaktkarten** nach ihren Symbolen auf (7 Stapel), **egal welcher Fraktion sie angehören**, und mischt die Stapel anschließend. Platziert das Sonnenorakel neben dem Spielplan und platziert die Artefaktkartenstapel vor den Armen der Räder. Die Stapel sollten so angeordnet werden, dass jeder Arm **des äußeren Orakelrads** auf das Artefakt zeigt, dessen Symbol auf dem Arm abgedruckt ist. Zu Beginn des Spiels werden die Orakelräder so angeordnet, dass beide Räder **auf 12 Uhr** das **Werkzeugsymbol** zeigen.

Teilt die Stadtkarten (der Geländetyp ist dabei egal) anhand der **Zahl und Richtung** der Ausgänge auf (siehe **Stadtsymbol**: **Einer, zwei gegenüberliegende, zwei aneinander angrenzende, drei und vier Ausgänge**). Mischt anschließend die fünf Stapel und legt sie in der genannten Reihenfolge links neben das ORAK.

Teilt die Straßenkarten (der Geländetyp ist dabei egal) anhand ihrer Straßenanbindungen auf: **gerade Straße, Kurve, T-Kreuzung, Kreuzung**. Mischt die vier Stapel und platziert sie in der genannten Reihenfolge zwischen dem ORAK und dem Spielplan.

Teilt die Einheitenkarten nach ihrem **Typ bzw. Rang** auf (**die Fraktion ist dabei egal**) und mischt diese vier Einheitenstapel. Gebt jedem Spieler zufällig drei Stammeskrieger, einen Häuptling, einen Priester und fünf Versorgungskarten (**eine Versorgungskarte für jede Einheit**). Diese zehn Karten bilden das **Schöpfungsdeck** eines Spielers zu Spielbeginn. Die Spieler betrachten verdeckt ihre Startkarten und überlegen sich welche Fraktionszugehörigkeit am besten zu ihrem Deck passt (Da ein Deck im späteren Verlauf im Optimalfall nur noch aus Karten einer Fraktion besteht, sollte hier möglichst eine Fraktionsmehrheit gewählt werden!) Anschließend mischen sie ihre Karten und platzieren sie verdeckt links vor sich, um einen Nachziehstapel zu bilden, der ihre „**Nation**“ genannt wird. Anschließend zieht jeder Spieler die **obersten 6 Karten** von seiner **Nation**, dies ist seine Starthand.

Der Rest der **Einheiten- und Versorgungskarten** wird in fünf getrennten Stapeln offen rechts neben dem ORAK platziert. **Alle Stapel, die nun um das Sonnenorakel platziert sind, bilden den allgemeinen Kartenvorrat**. Platziert die fünf Besonderen Artefaktkarten offen im markierten Bereich des Spielplans.

Wählt zufällig einen Startspieler, er wird diese Rolle während des gesamten Spiels übernehmen. Der Startspieler wählt ein **Heldenfigurenpaar** und nimmt es zusammen mit den passenden (zur gleichen Fraktion gehörenden) **Stadtmarkern** zu sich, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler, der die verbleibenden Figuren und Marker nimmt, ist **der erste, der seine Startstadt wählt**. Dieser Spieler nimmt einen seiner Marker der **Stufe 1** und platziert ihn auf seiner gewählten Stadt. **Dieses Vorrecht ist hauptsächlich in den erweiterten Regeln wichtig, bei denen die Geländetypen den Spielern Vorteile bei der Bewegung und im Kampf bringen.** Anschließend wählen die anderen Spieler **gegen den Uhrzeigersinn** eine Startstadt.

SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler die Möglichkeit seine Handkarten zu nutzen, um Einheiten und Helden anzuheuern, diese zu bewegen, Artefakte zu erschaffen, Städte und Straßen zu bauen oder andere Spieler anzugreifen. Erst nachdem ein Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, ist der nächste Spieler am Zug.

Jeder Spieler spielt das Spiel mit seinem eigenen Kartenstapel, auch bekannt als sein **Schöpfungsdeck** (dieses beinhaltet drei unterschiedliche Teilbereiche - die Handkarten, sowie je einen Nachzieh- und Ablagestapel). Das Schöpfungsdeck eines Spielers besteht aus den zehn Startkarten, sowie allen neuen Karten, die er im Verlauf des Spiels erwirbt. Zu Beginn des Spiels stellen die zehn Startkarten **links vor den Spielern** ihren Nachziehstapel dar (auch **Nation** genannt), von dem die Spieler ihre **Starthand** (bestehend aus **6 Karten**) ziehen.

Wenn ein Spieler eine Karte nutzt, spielt er sie offen auf den Tisch und erklärt, was er mit der Karte macht. **Die Spieler können so viele Karten von der Hand spielen, wie sie möchten.** Nachdem ein Spieler das Ausspielen von Karten beendet hat, legt er **alle ausgespielten und neu erhaltenen Karten** zusammen mit den **nicht gespielten Handkarten** offen auf den Ablagestapel vor sich **auf der rechten Seite**. Dieser Stapel wird seine **Zuflucht** genannt. Die oberste Karte dieses Stapels sollte offen liegen, um die Stapel einfacher unterscheiden zu können. Am Ende eines Zuges zieht der Spieler **sechs neue** Karten von seinem **Nachziehstapel** links vor sich (**von seiner Nation**).

Wichtig: Spieler dürfen ihre **Nation** (Nachziehstapel) und ihre **Zuflucht** (Ablagestapel) nicht verwechseln. Alle Karten im **Ablagestapel** **bleiben dort, solange noch Karten** in der **Nation** liegen. Wenn ein Spieler neue Karten von seiner **Nation** ziehen muss und nicht mehr genug Karten darin enthalten sind, nimmt der Spieler zuerst alle verbliebenen Karten von der **Nation** auf die Hand. Anschließend mischt er alle Karten von der **Zuflucht** und legt sie als **neuen Nachziehstapel (Nation)** verdeckt **links vor sich** bereit. Anschließend zieht der Spieler die restlichen Karten von der **Nation** nach. Auf diese Art und Weise ist das **Schöpfungsdeck** eines Spielers in einer **dauerhaften Rotation**.

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels ist es den Spielern erlaubt, die Karten in der **Zuflucht** **anzuschauen** oder die verbleibenden Karten ihrer **Nation** zu **zählen**. Es ist den Spielern allerdings **verboten** ihre Karten im **Nachziehstapel** **anzuschauen**, außer eine Kartenfähigkeit erlaubt dies explizit.

PERSÖNLICHER SPIELBEREICH

Es wird den Spielern empfohlen ihre **Nation** (Nachziehstapel) **immer auf der linken Seite** und die **Zuflucht** (Ablagestapel) **immer auf der rechten Seite** liegen zu haben. Zusätzlich sollten sie genug Platz zwischen den Stapeln lassen, um ihre **gespielten Karten** dort **in Reihen** platzieren zu können. Dadurch wird es für die anderen Spieler einfacher den Aktionen des aktiven Spielers zu folgen und die getrennten Stapel werden nicht aus Versehen vermischt.



SPIELAUFBAU FÜR VIER SPIELER

NATION DES SPIELERS
(VERDECKTER NACHZIEHSTAPEL)



HANDKARTEN



STADTMARKER



HELDEN DES SPIELERS



STADTKARTEN
(FÜNF TYPEN)



ORAKEL & ARTEFAKTE (SIEBEN TYPEN)



STRASSENKARTEN (VIER TYPEN)



EINHEITENKARTEN (VIER TYPEN)
& **VERSORGUNGSKARTEN**



STADTMARKER



HELDEN DES SPIELERS



ZUFLUCHT DES SPIELERS
(OFFENER ABLAGESTAPEL)



HANDKARTEN



NATION DES SPIELERS
(VERDECKTER NACHZIEHSTAPEL)



ZUFLUCHT DES SPIELERS
(OFFENER ABLAGESTAPEL)



HELDEN DES SPIELERS



NATION DES SPIELERS
(VERDECKTER NACHZIEHSTAPEL)



HANDKARTEN



STADTMARKER



ZUFLUCHT DES SPIELERS
(OFFENER ABLAGESTAPEL)



PLÄTZE FÜR KARTEN IN VERSTECKEN

PLÄTZE FÜR KARTEN IN VERSTECKEN



PLÄTZE FÜR KARTEN IN VERSTECKEN

PLÄTZE FÜR KARTEN IN VERSTECKEN

HELDEN DES SPIELERS



ZUFLUCHT DES SPIELERS
(OFFENER ABLAGESTAPEL)



HANDKARTEN



STADTMARKER



NATION DES SPIELERS
(VERDECKTER NACHZIEHSTAPEL)



BESONDERE ARTEFAKTE



EIN SPIELZUG

Während seines Zuges kann ein Spieler die folgenden Schritte in der folgenden Reihenfolge ausführen. Die Schritte **2, 4** und **5** **müssen** ausgeführt werden:

1. KOHORTE ODER MULLIGAN ANSAGEN

Zu Beginn dieses Regelwerks haben wir den Hinweis gegeben, dass jeder Spieler sich anstrengen sollte, sein Schöpfungsdeck auf eine Fraktion zu optimieren, obwohl er mit einem zufällig gemischten Deck beginnt. *Kohorten und ihre Effekte sind der Hauptgrund, warum Spieler dies machen sollten...*

Falls ein Spieler zu Beginn seines Zuges **mindestens drei Karten der gleichen Fraktion (Farbe) auf der Hand hat**, bedeutet dies, dass er eine **Kohorte** hat. **Kohorten** müssen **zu Beginn eines Zuges** laut und deutlich angesagt werden. Falls der Spieler vergisst dies zu Beginn seines Zuges zu tun, kann er es später nicht mehr nachholen. Wenn ein Spieler eine **Kohorte** ansagt, muss er sie mindestens einem Mitspieler seiner Wahl zeigen. Er darf dann **weitere Karten** von seiner **Nation ziehen** und sie zu seinen Handkarten hinzufügen. Versorgungskarten gehören keiner Fraktion an (neutral) und zählen nicht bezüglich einer **Kohorte**. Im Gegensatz dazu werden die Besonderen Artefakte als „zu jeder Fraktion zugehörig“ angesehen (**universell**) und **zählen immer** bei der Bestimmung einer **Kohorte** egal welcher Fraktion dazu (nur für eine Kohorte pro Zug). Die Zahl die ein Spieler zusätzlich ziehen darf ist abhängig von der **Größe der Kohorte**:

- **Kleine Kohorten** bestehen immer aus **drei Karten** der gleichen Fraktion. Der Spieler kann **eine zusätzliche Karte** nachziehen. (In einigen seltenen Fällen kann eine Spielerhand **2 kleine Kohorten** beinhalten, zwei Fraktionen mit je 3 Karten. In diesem Fall zieht der Spieler 1 zusätzliche Karte für jede Kohorte = 2 zusätzliche Karten).
- **Mittlere Kohorte** bedeutet immer **vier Karten** der gleichen Fraktion auf der Hand zu haben. Der Spieler kann **zwei zusätzliche Karten** nachziehen.
- **Große Kohorte** bedeutet immer **fünf Karten** der gleichen Fraktion auf der Hand zu haben. Der Spieler kann **drei zusätzliche Karten** nachziehen.
- **Besondere Kohorte** bedeutet immer **sechs Karten** der gleichen Fraktion auf der Hand zu haben. Der Spieler kann **vier zusätzliche Karten** nachziehen.
- **Wichtig:** Karten in einem *Versteck* und Karten in *einem Zelt stationiert* zählen **nicht** zu einer **Kohorte** dazu. **Kohorten** werden ausschließlich aus den sechs Handkarten eines Spielers geformt.

Zu Beginn seines Zuges, darf ein Spieler einen **Mulligan** ausführen, falls ihm seine Handkarten nicht gefallen. Der Spieler **wirft** dabei seine Handkarten **ab** und zieht **fünf neue** Karten von seiner Nation (eine Karte weniger als normal – dies ist der symbolische Preis für diese Aktion). In einem einzelnen Zug darf ein Spieler nur einen **Mulligan** ausführen. Eine **Kohorte** und ein **Mulligan** können **nicht im gleichen Zug ausgeführt werden**. Dies bedeutet, dass ein Spieler, der eine Kohorte angesagt hat, kein Recht darauf hat auch einen Mulligan im gleichen Zug auszuführen. Und wenn ein Spieler einen Mulligan ausführt, kann er keine Kohorte mehr im gleichen Zug ansagen, auch wenn er nach dem Nachziehen genug Karten einer Fraktion auf der Hand hat.

2. KARTEN AUS DEM VERSTECK NEHMEN

Falls ein Spieler im vorangegangenen Zug bis zu 3 Karten in einem Versteck platziert hat, **muss** er all diese Karten jetzt **zurück auf die Hand nehmen, ohne sie aufzudecken**. Das Versteck ist eine Kurzzeit-Mechanik, um Karten für den nächsten Zug zu sichern, um den Gegner zu überraschen oder eine zukünftige Kartenkombination sicherzustellen. Karten im Versteck werden im Detail im Kapitel „Karten verstecken“ auf Seite 8 erklärt.

3. AKTIONEN AUSFÜHREN

Während ihres Zuges dürfen Spieler **eine oder mehrere** Aktionen in **beliebiger Reihenfolge** ausführen oder **passen**. Diese Aktionen basieren auf **Kombinationen** und **Verwandlungen** von Handkarten. Wenn ein Spieler eine **Kombination** aus Karten von seiner Hand spielt, legt er die Karten in seinem persönlichen Spielbereich offen auf den Tisch und bildet damit Reihen, auch **Aktionsreihen** genannt. Die Verwandlungskarten sind im Grunde Artefakte, deren Funktion später unter dem Abschnitt „Artefakte benutzen“ erklärt wird). Für jede Aktion, die ein Spieler ausführt, muss er die Karten in einer **separaten Reihe** auslegen. Diese Unterteilung wird benötigt, um aufzuzeigen, was genau ein Spieler macht. *Er darf die gleiche Aktion so oft ausführen wie er möchte*, solange er die benötigten Karten auf der Hand hat. **Wichtig:** Eine Karte kann nur in **einer Aktionsreihe** (Ausnahme: Verzweigte Reihen) ausgespielt werden. Hier eine Liste aller Aktionen:

- **neue Karten hinzufügen**
- **Straßen und Städte bauen**
- **Städte ausbauen**
- **Artefakte benutzen**
- **Helden anheuern**
- **Helden bewegen**
- **Karten verstecken**
- **Kämpfe führen**



NEUE KARTEN ZUM SCHÖPFUNGSDECK HINZUFÜGEN

Eines der wichtigsten Dinge des Spiels ist es sich ein starkes Schöpfungsdeck aufzubauen. Eine Möglichkeit der Spieler ist es mit ihren Handkarten in ihrem Zug **neue Karten** aus dem **allgemeinen Vorrat** zu **erwerben**. Die Spieler können eine **neue Karte** durch das Ausspielen **bestimmter Kombinationen ihrer Handkarten erhalten**. Die ausgespielten Karten werden offen in **eine Reihe** auf dem Tisch ausgespielt. Die neue(n) Karte(n) wird (werden) vom entsprechenden Stapel im **allgemeinen Vorrat** genommen und **ans Ende** der ausgespielten Reihe gelegt. Damit wird die Reihe als **abgeschlossen** betrachtet – *Nichts kann mehr hinzugefügt oder entfernt werden!* Der Spieler darf die zu erhaltende Karte in der Regel **nicht frei wählen**, sondern muss die **oberste Karte vom Stapel** nehmen.

Unterschiedliche Karten erhalten die Spieler durch das Ausspielen **unterschiedlicher Kombinationen** aus **Einheiten-** und/oder **Versorgungskarten**. Mit Ausnahme des **Werkzeugs** werden Artefaktkarten **nicht** dafür genutzt neue Karten zu erhalten. Jede Handkarte eines Spielers kann nur in **einer Kombination** genutzt, also nur **einmal** in der gleichen Runde gespielt werden. Auf der anderen Seite gibt es keine Begrenzung für den Erhalt von neuen Karten (in der Regel sind es ein bis drei neue Karten), die ein Spieler in seinem Zug zu seinem Schöpfungsdeck hinzufügen kann, solange er die nötigen Ressourcen für die Kombinationen entsprechender Karten auf der Hand hat.

Eine **neue**, zum Schöpfungsdeck hinzugefügte **Karte kann nicht im gleichen Zug** eingesetzt werden. Am Ende eines Spielerzugs **werden alle neuen Karten in der Zuflucht** des Spielers **abgelegt**. Der Spieler hat erst **nach der Rotation** die Chance seine neuen Karten zu benutzen – sprich nachdem seine **Nation** leer ist und seine **Zuflucht** den neu gemischten Nachziehstapel formt.

EINHEITEN ANHEUERN

Die Einheitenkarten sind das Rückgrat des *Schöpfungsdecks*. Während des Spiels sind sie die am häufigsten erworbenen Karten. Die Spieler können **Einheiten anheuern**, indem sie eine **bestimmte Anzahl** an **Versorgungskarten** spielen. Die folgende Tabelle zeigt an wie viele Versorgungskarten man in eine Reihe spielen muss, um eine Karte eines bestimmten Typs zu erhalten.

STAMMESKRIEGER	2 VERSORGUNGSKARTEN
HÄUPTLING	3 VERSORGUNGSKARTEN
PRIESTER	4 VERSORGUNGSKARTEN
LORD	5 VERSORGUNGSKARTEN

Hilfreiche Daumenregel:

Anzahl der Versorgungskarten um eine bestimmte Einheit anzuheuern = Einheitenrang + 1

Beim Anheuern einer Einheit platziert der Spieler die benötigte Anzahl Versorgungskarten auf dem Tisch, nimmt die oberste Karte des gewählten Einheitenstapels und legt sie ans Ende der ausgespielten Reihe.

Wichtig: Beim Anheuern neuer Einheitenkarten nimmt der Spieler **zusätzlich eine Versorgungskarte** vom *allgemeinen Vorrat* und legt sie neben die angeheuerte Einheit. Spieler erhalten also immer eine **neue Versorgungskarte für jede neue Einheit**, die sie **erhalten**. Dies ist gleichzeitig **der einzige Weg** für die Spieler neue Versorgungskarten zu bekommen. **Vergesst dies also nicht!**

ARTEFAKTE ERSCHAFFEN

Artefakte sind sehr mächtige Instrumente, um den Einfluss eines Spielers auszuweiten. Während des Spiels können die Spieler **Artefakte** durch das Ausspielen von **Einheiten- und Versorgungskarten** (und anderen Artefakten, wie dem **Werkzeug**) **erschaffen**. Jeder Spieler startet das Spiel ohne ein einziges Artefakt, ist aber schon bald in der Lage sie zu erschaffen. Die folgende Tabelle zeigt die Kombinationen von Karten an, die man ausspielen muss, um ein bestimmtes Artefakt zu erschaffen.

WERKZEUG	3 STAMMESKRIEGER
WAFFE	1 HÄUPTLING + 2 STAMMESKRIEGER
AMULETT	1 PRIESTER + 2 STAMMESKRIEGER
TITEL	1 LORD + 2 STAMMESKRIEGER
MAGISCHE SCHRIFTROLLE	1 PRIESTER + 1 HÄUPTLING + 1 STAMMESKRIEGER
ZELT	1 HÄUPTLING + 1 STAMMESKRIEGER + 1 VERSORGUNGSKARTE
PFERD	1 HÄUPTLING + 2 VERSORGUNGSKARTEN

Das Erschaffen eines Artefakts folgt den gleichen Regeln wie das Anheuern einer Einheit. Der Spieler platziert die benötigte Kombination an Karten **in einer Reihe** offen auf dem Tisch und nimmt sich die oberste Karte vom entsprechenden Kartenstapel. Beim Erschaffen von Artefakten **erhält** der Spieler **keine** Versorgungskarten (man erhält diese **nur** beim Anheuern von Einheiten).

HANDKARTEN



1. In diesem Beispiel hat der Spieler drei Versorgungskarten, einen Stammeskrieger, einen Häuptling und einen Priester auf der Hand.

2. Er entscheidet sich, die drei Einheitenkarten auszuspielen, um ein Artefakt zu erschaffen. Der Spieler platziert den Stammeskrieger, den Häuptling und den Priester auf dem Tisch und nimmt sich eine magische Schriftrolle (rot umrandet) aus dem allgemeinen Kartenvorrat und platziert diese ans Ende der Aktionsreihe.



KOMBINATION VON KARTEN

NEUE KARTEN

3. Anschließend spielt er die verbleibenden drei Versorgungskarten aus, um einen Häuptling anzuheuern. Der Spieler nimmt die oberste Karte des Häuptlingsstapels und eine Versorgungskarte (rot umrandete Karten) und platziert diese am Ende der Aktionsreihe..

BESONDERE ARTEFAKTE ERWERBEN

Im Gegensatz zu normalen Artefakten können Besondere Artefakte **nicht durch das Ausspielen von Kartenkombinationen erworben werden**. Im Grundspiel werden jene Spieler mit diesen Artefakten **belohnt**, die erfolgreich die **uralten Wachen der Ruinen** in der Mitte der Karte **besiegen** (dies wird auf Seite 10 im Regelwerk erklärt). Weiterhin darf jeder Spieler immer **nur ein Besonderes Artefakt** besitzen.

STRASSEN UND STÄDTE AUF DER KARTE BAUEN

Städte zu bauen und zu verbessern (und später zu verteidigen) ist das **Hauptziel** der Spieler, da die **Stadtstufen** die **Siegpunkte** im Spiel darstellen. Allerdings können Städte nicht ohne Anbindungen an die Außenwelt existieren, weshalb **Straßen benötigt werden**.

Um Straßen und Städte zu bauen werden ebenfalls **Kartenkombinationen** aus der Hand ausgespielt. Zuerst platziert der Spieler die benötigte Anzahl an Karten von seiner Hand offen auf dem Tisch und wählt anschließend die Straßenart oder den Stadttyp, die/den er bauen möchte. Wie schon vorher erwähnt **haben unterschiedliche Städte auch eine unterschiedliche Anzahl und Art an Ausgängen** (Straßen die an verschiedenen Kartenseiten hinein- oder herausführen – fünf Typen insgesamt). Die Straßenkarten können einfache Straßen (gerade Straßen oder Kurven) oder Kreuzungen (T-Kreuzungen oder Kreuzungen) sein – vier Typen insgesamt. Jeder Stadttyp und Straßenart liegt in einem getrennten Stapel. Nachdem der Spieler eine Straßenart oder einen Stadttyp gewählt hat, nimmt er die oberste Karte vom entsprechenden Stapel des allgemeinen Vorrats und legt sie auf einen nach den Bauregeln erlaubten Platz seiner Wahl auf dem Spielplan.

BAUREGELN

Wenn Straßen und Städte gebaut werden, müssen die Spieler die folgenden Regeln und Voraussetzungen erfüllen:

- Straßen und Städte dürfen nur auf **leeren Feldern** des Spielplans platziert werden.
- Eine neue Straßen- oder Stadtkarte muss so platziert werden, dass sie mindestens an einer Seite eine **schon ausliegende Karte berührt** (nicht diagonal).
- Zwei **Städte können nicht nebeneinander gebaut werden**. Es muss mindestens eine Straße (oder ein leeres Feld) dazwischen liegen. Stadtkarten können nur diagonal an den Ecken aneinander liegen, da sie dabei nicht als benachbart gelten.
- Die **abgebildeten Ausgänge** auf den Stadt- und Straßenkarten müssen **korrekt miteinander verbunden** sein. Dies bedeutet, dass Kartenseiten mit Straßenenden nur neben einer anderen Kartenseite mit einem Straßenende platziert werden können. Gleiches gilt für Kartenseiten ohne Straßenende, die auch nur neben andere Kartenseiten ohne Straßenende gelegt werden können.
- Straßenenden können auch **zum Rand des Spielplans hin** gebaut werden.
- Jede **neue Stadt oder Straße**, die ein Spieler baut, muss eine **Straßenverbindung** zu den **bisherigen Städten des gleichen Spielers** besitzen. Die einzige Ausnahme dieser Regel tritt ein, wenn ein Spieler seine letzte Stadt verliert. In diesem Fall darf der Spieler die Position für seine neue Stadt entsprechend der allgemeinen Bauregeln frei wählen.

Es gibt **keine Begrenzung** für die Anzahl und/oder Stufe der in einer Runde gebauten **Städte und/oder Straßen**. Die Spieler dürfen auch Karten zur ihrem Deck hinzufügen und **im gleichen Zug** etwas auf dem Spielplan bauen, solange sie alle benötigten Ressourcen (Karten) besitzen. .

STÄDTE BAUEN UND VERBESSERN

In Battalia ist das primäre Ziel der Spieler, so viele hochstufige Städte wie möglich zu kontrollieren, da deren Stufen gleichzeitig ihre Siegpunkte im Spiel darstellen. Die Spieler können Städte verschiedener Stufen direkt bauen (die Stadtkarten werden auf dem Spielplan platziert und mit den entsprechenden Markern versehen) und sofort oder später verbessern (durch Umdrehen oder Austauschen des Plättchens auf eine höhere Stufe). Um eine neue Stadt direkt auf einer bestimmten Stufe zu bauen, muss ein Spieler drei Einheitenkarten desselben Rangs ausspielen. Die Stufe der neuen Stadt entspricht dem Rang der Einheiten, mit denen die Stadt gebaut wurde. Um die Stufe einer Stadt zu verbessern, muss der Spieler zwei Einheitenkarten desselben Rangs spielen. Diese zwei Einheiten müssen im Rang eine Stufe höher sein als die aktuelle Stufe der Stadt (z. B.: *Um eine Stadt der Stufe 1 zu einer Stadt der Stufe 2 zu verbessern, spielt der Spieler zwei Häuptlinge*). Den Spielern ist es dabei nicht erlaubt, eine Stufe zu überspringen (z.B.: *eine Verbesserung von Stufe 1 direkt auf 3 oder 4 ist verboten*), es ist aber möglich eine Stadt im gleichen Zug zu erbauen und anschließend ihre Stufe zu erhöhen. Die folgende Tabelle beinhaltet den Typ und die Anzahl der Einheiten, die ein Spieler spielen muss, um eine Stadt zu bauen oder sie um eine Stufe zu verbessern.

STADT	STADT BAUEN	STADT VERBESSERN
STUFE 1	3 STAMMESKRIEGER	-
STUFE 2	3 HÄUPTLINGE	2 HÄUPTLINGE
STUFE 3	3 PRIESTER	2 PRIESTER
STUFE 4	3 LORDS	2 LORDS

Noch einmal: Die einzelnen Kartenkombinationen sollten in getrennten Aktionsreihen auf dem Tisch ausgespielt werden, um nicht für Verwirrung zu sorgen. (für einen Neubau und für eine Verbesserung einer Stadt jeweils eine Reihe).

STRASSEN BAUEN

Straßen sind die Verbindungen zwischen den Städten und der einzige Weg die Ruinen oder gegnerische Gebiete zu erreichen. Die vier Straßenarten werden in zwei Gruppen unterteilt – einfache Straßen und Kreuzungen. Einfache Straßen sind gerade Straßen oder Kurven. Kreuzungen sind sowohl T-Kreuzungen als auch normale 4er-Kreuzungen. Die folgende Tabelle zeigt die Kombinationen von Karten, die ein Spieler ausspielen muss, um die unterschiedlichen Straßenarten zu bauen (Daumenregel: kompliziertere Straßen erfordern mehr Arbeitskraft und Versorgungsgüter).

EINFACHE STRASSEN (GERADE & KURVE)	1 STAMMESKRIEGER + 1 VERSORGUNGSKARTE
KREUZUNGEN (T-KREUZUNG & 4ER-KREUZUNG)	2 STAMMESKRIEGER + 1 VERSORGUNGSKARTE



In diesem Beispiel möchte der rote Spieler eine neue Stadt bauen. Er spielt dazu drei Häuptlinge aus und sucht sich eine Stadtkarte mit vier Ausgängen (rot umrandet) aus.

Das **einzig**e, erlaubte Feld für diese Stadt ist **A**.

Entsprechend der Bauregeln sind alle anderen Felder **nicht erlaubt**, da:

B ist **nicht** durch Straßen mit der anderen Stadt des Spielers (untere rechte Ecke) **verbunden**.

C grenzt an eine Karte, die an dieser Seite **keine Straße** hat.

D ist weder zu einer Karte **benachbart** noch mit einer **verbunden**.

E liegt **direkt neben einer anderen Stadt**.

Der Spieler platziert die Stadtkarte auf dem Feld **A** und legt einen **Stadtmarker der Stufe 2** darauf. ...Wenn er zusätzlich noch zwei Priester auf der Hand hätte, könnte er seine neue Stadt **direkt auf Stufe 3 ausbauen**..

BEGRENZTE RESSOURCEN

In der Welt von Battalia sind sowohl die natürlichen Ressourcen als auch die menschlichen Arbeitskräfte begrenzt. Sollte also irgendeine Kartenart (Einheiten, Artefakte, Straßen oder Städte) im allgemeinen Vorrat ausgehen, können die Spieler diese Karten nicht länger bekommen oder bauen. Zusätzlich können Spieler, die all ihre Stadtmarker einer bestimmten Stufe auf dem Spielplan haben, keine weitere Stadt dieser Stufe bauen.

ARTEFAKTE VERWENDEN

Wie schon weiter vorne angemerkt haben die sieben Artefakte unterschiedliche Fähigkeiten im Spiel. Ein paar können für sich selbst ausgespielt werden, weitere wiederum haben die Funktion andere Karten aufzubewahren oder zu verwandeln. Die Verwandlung wird als ein temporärer oder permanenter Wechsel der Fraktion, Stärke, Anzahl oder des Typs einer Karte beschrieben. Normalerweise kann jede Karte im Schöpfungsdeck nur in einer Kombination bzw. Verwandlung pro Zug gespielt werden (für Ausnahmen zu dieser Regel schaue bitte bei Amulette oder dem Sonnenorakel nach). Das bedeutet, dass während eines Zuges **einer Karte nur der Effekt einer Artefaktkarte zugewiesen werden kann**, jene aber, wenn dieser Effekt eine Verwandlung ist, auch sofort in einer Kartenkombination ausgespielt werden darf. Das **verwandelnde Artefakt** selbst wird als **nicht zur Aktionsreihe zugehörig** betrachtet. (Verwandlungsketten sind möglich. Z.B. eine magische Schriftrolle verwandelt einen Titel, welcher dann eine Einheit verwandelt. Siehe die Erläuterungen weiter unten und das Beispiel auf der nächsten Seite).

Hier nun die Fähigkeiten aller Artefakte im Detail:



Werkzeuge – Diese Karten sind sehr hilfreich sowohl beim Straßen- und Stadtbau als auch beim Erschaffen anderer Artefakte (oder wann immer ein **Stammeskrieger** benötigt wird). Eine Werkzeug-Karte kann **anstelle von bis zu 2 Stammeskriegerkarten** gespielt werden (*Ein Beispiel: Wenn ein Spieler eine Waffe erschaffen möchte, kann er 1 Häuptling- und 1 Werkzeugkarte anstelle von 1 Häuptling- und 2 Stammeskriegerkarten spielen*). Die zwei Stammeskrieger des Werkzeugs können nicht für zwei unterschiedliche Aktionen eingesetzt werden. **Werkzeuge können keine Stammeskrieger im Kampf ersetzen.**

Im Allgemeinen gilt: Dies ist eine „Technik-Spezialisierung“ des Decks – Technik versus Arbeitskraft!



Waffen – diese Karten haben drei sehr wichtige Fähigkeiten:

- Die Spieler brauchen 1 Waffen-Karte (+2 Versorgungskarten) um **einen Helden anzuheuern**.
- Die Spieler brauchen immer eine Waffen-Karte um in den **Kampf** zu ziehen. Sie ist die **erste Karte** in jeder Angriffsreihe. Sie ist zwingend erforderlich, um als Angreifer jeglichen Kampf zu starten.
- Waffen haben standardmäßig **Stärke +1** im Kampf – ihr Beitrag zur Gesamtstärke im Kampf. Mehrere Waffen können in einer Kampfreihe gespielt werden, um die Kampfstärke weiter zu erhöhen.



Amulette – Dies sind kleine magische Gegenstände, deren Effekt vom **Glück des Spielers** abhängt. Dieses spezielle Artefakt hat die Kraft **eine Karte virtuell zu multiplizieren** (nur für den aktuellen Zug), aber wenn der Spieler kein Glück hat, kann er auch mit **leeren Händen** dastehen. Das Amulett zählt zu den Verwandlungskarten und funktioniert wie folgt:

- Zuerst wird die **Amulett-Karte** auf dem Tisch **platziert und leicht nach unten versetzt** (damit die Spieler das Amulettsymbol sehen) **auf ihr** die Karte, die verwandelt werden soll. (**Der Effekt des Amuletts wird auf die Karte angewandt, die auf dem Amulett platziert wurde**). Das Amulett kann zu Beginn, in der Mitte oder am Ende einer Aktionsreihe liegen und die verwandelte Karte kann dann mit den anderen Karten dieser Reihe (in einer Kombination) genutzt werden, nachdem der Amulett-Effekt ausgeführt wurde. Die **Amulett-Karte selbst** wird als außerhalb dieser Aktionsreihe betrachtet. Es besteht für den Spieler die Möglichkeit, die **virtuell multiplizierte Karte anstatt in nur einer Reihe in zwei oder drei Aktionsreihen** zu benutzen (dies nennt man **Verzweigungen**, siehe Beispiel). Jede Karte (außer Besondere Artefakte) kann durch das Amulett verwandelt werden.

- Der Spieler **würfelt** und wendet das Würfelergebnis entsprechend an:

1. Der Spieler würfelt eine - **Nichts passiert**. Die Karte auf dem Amulett bleibt in der Aktionsreihe und kann normal kombiniert werden.
2. Der Spieler würfelt eine - Die Karte auf dem Amulett wird für diesen Zug **virtuell verdoppelt**. Sie wird behandelt als seien es **zwei identische Karten**.
3. Der Spieler würfelt eine - Die Karte auf dem Amulett wird für diesen Zug **virtuell verdreifacht**. Sie wird behandelt als seien es **drei identische Karten**.
4. Der Spieler würfelt eine - Karte auf dem Amulett muss **in ein Versteck gelegt werden**, ohne dass eine weitere Karte dafür abgelegt wird. (siehe Seite 8 für mehr Details). Nachdem sein Effekt komplett ausgeführt wurde, wird das Amulett in die **Zuflucht** abgelegt.
5. Der Spieler würfelt eine - Die Karte auf dem Amulett wird **sofort** in die **Zuflucht abgelegt** (sie bleibt nicht in der Reihe). Dies ist eine **verbindliche** Aktion! Nachdem sein Effekt komplett ausgeführt wurde, wird das Amulett ebenfalls abgelegt.
6. Der Spieler würfelt eine - Die Karte auf dem Amulett kann als **Joker** benutzt werden. Sie kann als irgendeine Karte eines beliebigen Typs behandelt werden (Einheit, Artefakt oder Versorgungskarte, aber nicht als Besonderes Artefakt oder Geländekarte). *Wenn die verwandelte*

Karte ein Stammeskrieger ist, kann der Spieler sie zum Beispiel als Priester oder Titel verwenden.

- Falls **keine 4 oder 5 gewürfelt wurde**, bleibt das Amulett in der Reihe unter der verwandelten Karte bis zum Ende des Zuges (liegen), um daran zu erinnern, dass die darauf liegende Karte verwandelt wurde. Zusätzlich ist es sinnvoll, **den Würfel mit dem Ergebnis nach oben auf die verwandelte Karte zu legen**, um an den temporären Effekt zu erinnern!



Titel - Sie sind **Verwandlungskarten**, mit denen man **Einheiten befördern** kann. Ein beförderter Stammeskrieger wird zum Häuptling, Häuptlinge werden zu Priestern und Priester zu Lords. Lords sind die ranghöchsten Einheiten und können somit nicht mehr befördert werden. Die Verwandlung läuft wie folgt ab:

- Die **Titel-Karte** wird auf dem Tisch am Anfang, in der Mitte oder am Ende einer beliebigen Aktionsreihe **platziert**. Anschließend legt der Spieler die zu befördernde Einheitenkarte **auf** die Titelkarte.

- Nun wird die zu befördernde **Einheitenkarte** in den *allgemeinen Vorrat* unter den **entsprechenden Stapel zurückgelegt**.

- Der Spieler nimmt eine Karte (vom Kartenstapel der neuen, stärkeren Einheit), die zur gleichen Fraktion gehört wie die zuvor zurückgelegte Karte. (*Ein Beispiel: Wenn ein Spieler einen Häuptling der Holmsiedler befördert (blau), muss er einen Priester der Holmsiedler nehmen.*) Sollten im Stapel keine Karten der benötigten Fraktion mehr liegen, erhält der Spieler die **oberste Karte** des Stapels, egal welcher Fraktion sie angehört. Nachdem der Spieler die benötigte Karte genommen hat, wird der Stapel neu gemischt.

- Die **neue, stärkere Karte wird auf die Titel-Karte gelegt** (ein wenig nach unten versetzt, damit die Spieler das Titel Symbol sehen können) und kann nun noch in derselben Aktionsreihe in einer Kombination genutzt werden. Die Titel-Karte selbst wird als außerhalb dieser Aktionsreihe angesehen.



Magische Schriftrollen - Diese Karten sind ebenfalls **Verwandlungskarten**. Im Gegensatz zum Titel, der Einheiten befördert, **verändert** die magische Schriftrolle die **Fraktion einer Karte**. Diese magische Verwandlung hilft den Spielern ihr Deck in Bezug auf die Fraktionen zu optimieren, wodurch es für sie einfacher wird größere **Kohorten** zu bekommen – das bedeutet stärkere Kartenzieh-Effekte und mehr Flexibilität in jedem Zug. Die Verwandlung läuft wie folgt ab:

- Die **Magische Schriftrolle** wird auf dem Tisch am Anfang, in der Mitte oder am Ende einer beliebigen Aktionsreihe **platziert**. Anschließend legt der Spieler die zu verwandelnde Einheiten- oder Artefaktkarte **auf** die Magische Schriftrolle.

- Der Spieler benennt die gewünschte Fraktion, zu der er diese Karte konvertieren will.

- Nun **legt er seine zu verwandelnde Karte zurück** in den *allgemeinen Vorrat* unter den **entsprechenden Stapel** und nimmt sich den **gleichen Kartentyp** (Einheit/Artefakt) in der **gewünschten, neuen Fraktion** (neue Farbe).

- Wenn keine Karten der gewünschten Fraktion mehr verfügbar sind, erhält er die **oberste Karte** vom Stapel, egal welcher Fraktion sie angehört. Nach der Verwandlung wird der entsprechende Stapel neu gemischt.

- Die **konvertierte Karte** wird **auf die Magische Schriftrolle gelegt**. (ein wenig nach unten versetzt, damit die Spieler das Schrifrollensymbol sehen können) und kann nun noch in derselben Reihe in einer Kombination genutzt werden. Die Magische Schriftrolle selbst wird als außerhalb dieser Aktionsreihe angesehen.

Dieses Artefakt hat eine **Besonderheit**. Es hat die Fähigkeit **sich selbst zu konvertieren**. In diesem Fall legt der Spieler nur die Schriftrolle außerhalb der anderen Reihen auf den Tisch und bestimmt die Fraktion, in die er sie umwandeln möchte. Wenn es noch Magische Schriftrolle der gewünschten Fraktion gibt, nimmt er sie (ansonsten bekommt er die oberste Karte des Stapels) und mischt seine alte Karte in den entsprechenden Stapel im *allgemeinen Vorrat*. Normalerweise kann eine so verwandelte Magische Schriftrolle **nicht** noch eine andere Karte in diesem Zug konvertieren.



Zelte - diese Karten sind sehr wichtige **Langzeit-Kartenhalter**. Wie schon vorher erklärt, landen alle nicht genutzten Handkarten eines Spielers am Ende des Zuges auf dem Ablagestapel. Zelte bieten dem Spieler die Möglichkeit ungenutzte **Karten für einen zukünftigen Zug zu behalten**. Zelte werden wie folgt ausgespielt: Zuerst legt der Spieler **eine Versorgungskarte** in einer einzelnen Reihe aus – dies sind die symbolischen Kosten für den Aufbau eines Zeltes, da ein Zelt auch immer Proviant braucht (die Versorgungskarte wird am Ende des Zuges in der **Zuflucht** platziert). Anschließend **legt er die Zeltkarte** auf dem Tisch und **auf ihr** eine Karte seiner Wahl ab (*ein wenig nach unten versetzt, damit die Spieler das Zelt Symbol sehen können*). Dies wird das **Stationieren einer Karte** genannt. Jede Karte außer den Besonderen Artefakten kann in einem Zelt stationiert werden. Die Karte in einem Zelt ist **für alle sichtbar** und kann **so lange liegen bleiben, wie der Besitzer des Zeltes es will**. Im weiteren Spielverlauf kann der Spieler entscheiden, wann er die gelagerte Karte benutzen möchte – dazu **nimmt er die Karte auf die Hand** und **legt das Zelt selbst in seinen Ablagestapel** (er kann dies während der Ausführung einer Aktion oder sogar während eines Kampfes tun).



Pferde – Im Gegensatz zu unserer Welt, in der Pferde normale Tiere sind, sind sie in Battalia mythische Kreaturen, die beschworen werden. Diese Kreaturen haben **zwei Fähigkeiten** im Spiel – sie verhelfen dem Helden zu einer schnelleren Bewegung und können an Kämpfen teilnehmen: Mit Hilfe einer Pferd Karte kann der Spieler **einen Helden um bis zu 3 Felder entlang einer Straße bewegen** (Sehr sinnvoll für den Rückzug eines Helden - siehe Seite 9). Pferde liefern außerdem **Stärke +1** im Kampf und können wie normale Einheiten daran teilnehmen.

VERWANDLUNGSKETTE



In diesem Beispiel hat der grüne Spieler eine große Kohorte, weshalb er 3 **zusätzliche** Karten ziehen konnte und jetzt 9 Karten auf der Hand hat.

Der Spieler spielt zuerst eine **magische Schriftrolle** aus, platziert einen **Titel** der **Wolkenkinder** darauf (1), und verändert dessen Fraktion zum **Bärenvolk** (2).

Dann legt er einen **Stammeskrieger** des Bärenvolkes auf den Titel (3) und befördert ihn zu einem **Häuptling** des Bärenvolkes (4).

Ans Ende derselben Reihe spielt der Spieler dann zwei **Versorgungskarten**, die es ihm in Verbindung mit dem **Häuptling** ermöglichen ein **Pferdeartefakt** zu erschaffen (er erhält die oberste Wolkenkinderkarte) (5).

In einer **zweiten Aktionsreihe** spielt der Spieler ein **Amulett** aus und legt einen **Stammeskrieger** darauf. Er hat Glück und **würfelt eine 3**, so dass er seinen Stammeskrieger nun so benutzen kann, als hätte er drei Exemplare. Er entscheidet sich die Karte in einer **verzweigten Reihe** auszuspielen (6).

Er spielt einen **Häuptling** in Kombination mit zwei der **virtuellen Stammeskriegerkarten**, um eine **Waffe** zu erschaffen (7).

Er spielt einen **Werkzeugkarte** in Kombination mit dem **dritten virtuellen Stammeskrieger** und baut eine **Stadt der Stufe 1** (8).



AMULETTEFFEKT

NEUE KARTEN

VERWENDEN DER BESONDEREN ARTEFAKTE

Die Besonderen Artefakte sind das Vermächtnis von uralten, mächtigen Helden, erschaffen mit Magie aus einer unbekanntem Zeit. Im Gegensatz zu den normalen Artefakten können sie **nicht erschaffen werden**. Stattdessen können die Spieler sie sich **verdienen**, indem sie die Wachen der Ruinen besiegen. Sie **können nicht** von anderen Artefakten oder dem Orakel betroffen/verwandelt werden (siehe Seite 10). Die Besonderen Artefakte sind **universelle Karten** und gehören **jeder** Fraktion an. Sie unterstützen immer das **Bilden von Kohorten**. Im Basisspiel gibt es fünf Besondere Artefakte mit den folgenden Kräften:



Stratos Hammer ist ein außergewöhnliches Werkzeug der Schöpfung, das wie ein **beliebiges** der normalen Artefakte genutzt werden kann. Der Besitzer **entscheidet** bei jedem Einsatz neu, wie er den Hammer benutzen möchte, mit nur einer einzigen Einschränkung: Er **kann nicht** im Kampf gespielt werden. Der Hammer verliert seine komplette Kraft sobald ein **Kampf** beginnt. Das bedeutet gleichzeitig, dass er **nicht als Waffe zum Start oder als Titel während eines Kampfes** benutzt werden kann (er kann allerdings ganz normal in Kombination mit 2 Versorgungskarten gespielt werden, um einen Helden in Friedenszeiten anzuheuern).



Elemags Klinge – Dies ist eine mächtige **offensive Waffe** mit einer Stärke von **+5 beim Angriff** und Stärke **+1 in der Verteidigung**. Es kann wie eine **beliebige normale Waffe** benutzt werden, um Helden anzuheuern oder um mit **höheren** Werten in die Schlacht zu ziehen.



Britos' Schild – Dieses Besondere Artefakt ist ebenso eine sehr **mächtige Waffe**, allerdings **bei der Verteidigung**. Es hat beim Angriff **Stärke +1** und bei der **Verteidigung Stärke +5**. Es kann wie eine **beliebige normale Waffe** benutzt werden, um Helden anzuheuern oder um in die Schlacht zu ziehen, aber die wahre Stärke dieser Waffe ist der Schutz ihres Besitzers gegen gegnerische Angriffe.



Avienas Schwingen – Dieses Artefakt **wird für die Bewegung** auf entdecktem Land **benutzt**. Es lässt einen Helden in einer einzelnen Aktion auf ein **beliebiges Feld** auf dem Spielplan reisen. Es gibt dabei **keine Limitierung der Reichweite** und unerforschtes Gebiet darf überflogen, die Bewegung dort aber beendet nicht werden.



Baldurs Horn wird zur **Beschwörung von Karten** aus der **Nation** eines Spielers benutzt. Wenn ein Spieler „das Horn bläst“, schaut er sich die Karten seiner **Nation** an. Er kann **bis zu zwei Karten** wählen, sie den anderen Spielern zeigen und anschließend **seinen Handkarten hinzufügen**. Wie immer nach einer Durchsichtung muss der Stapel neu gemischt und abgelegt werden. Nur der **Nachziehstapel darf durchsucht** werden. Falls die **Nation nur noch eine oder gar keine Karte mehr beinhaltet**, darf der Spieler dennoch keine weiteren Karten beschwören!

EINEN HELDEN ANHEuern

Helden repräsentieren die **Präsenz einer Spielerarmee** auf dem Spielplan. Diese Figuren werden dazu benutzt, **neutrale und gegnerische Einheiten anzugreifen** und helfen bei der Verteidigung. Jeder Spieler besitzt zwei Heldenfiguren, die als **Anführer (ruhmreiche Feldherren)** der **Streitkräfte** fungieren.

Um einen **Helden** anzuheuern, muss ein Spieler **eine Waffenkarte** und **zwei Versorgungskarten** ausspielen. Anschließend nimmt der Spieler eine seiner Figuren und platziert sie auf einer **beliebigen von ihm kontrollierten Stadt**. Den Spielern ist es auch erlaubt ihren Helden in eine **eigene Stadt zu setzen, wenn ein Gegner auf der gleichen Karte steht**.

HELDEN BEWEGEN

Beim Ausführen von Aktionen kann ein Spieler **eine oder beide Heldenfiguren bewegen**. Jede Karte auf dem Spielplan gilt als **ein Feld** bei der Heldenbewegung.

Es gibt **zwei Wege** einen Helden zu bewegen:

- Option 1:** Ein Spieler nutzt **Versorgungskarten**. Für **jede Versorgungskarte**, die ein Spieler in einer „Reisereihe“ platziert, kann er **eine seiner Figuren um ein Feld** bewegen. Wenn ein Spieler **zwei (oder mehr) Versorgungskarten ausspielt**, darf er **frei wählen (abhängig davon wie viele Reihen er ausgespielt hat), ob er eine Figur um zwei Felder oder zwei Figuren um je ein Feld bewegt (sofern beide Helden auf dem Spielplan sind)**.

- Option 2:** Durch das Ausspielen von **Pferdekarten**. Beim Ausspielen von Pferdekarten wählt der Spieler **eine seiner Figuren** und bewegt sie **um bis zu drei Felder**. Diese Bewegung **kann nicht** auf mehrere Helden **aufgeteilt werden**. Wenn ein Spieler **allerdings zwei Pferdekarten ausspielt**, kann er **wählen, ob er zwei Helden um bis zu drei Felder bewegt oder einen Helden um sechs Felder**. Es gibt keine Begrenzung für die Distanz, die ein Held in einem Zug reisen darf. Die Spieler dürfen die Helden so weit reisen lassen, wie sie es wollen, sofern sie die entsprechenden Karten dazu in der Hand halten und die folgenden Regeln beachten.

REGELN FÜR DAS BEWEGEN DER HELDEN

Mit einem Helden ein Feld zu reisen bedeutet die Figur von einer Karte zu einer orthogonal angrenzenden Karte zu bewegen. Dabei müssen die Figuren den auf den Karten **abgebildeten Straßen folgen**. Das heißt, dass Helden nur von einer Karte zu einer anderen Karte reisen können, wenn eine Straße von der einen Karte zur anderen führt.

Helden können **nur auf gebauten Straßen** und **Städten reisen** und **niemals** auf oder durch unerforschtes Land (leere Felder) oder unpassierbare Felder (siehe Seite 10) reisen oder sich vom Spielplan herunter bewegen. Sie dürfen sich aber frei durch gegnerische Städte oder Felder mit gegnerischen Figuren bewegen und ihre Züge auch dort beenden. Die Bewegung auf oder durch ein Feld eines anderen Spielers **löst nicht automatisch einen Kampf aus**. Um in die Schlacht zu ziehen muss der Spieler bewusst den Kampf wählen. Es gibt **keine Begrenzung** für die **Anzahl an Helden**, die auf einer Karte stehen können.

In diesem Beispiel hat der Spieler einen Helden auf Feld A.

Er spielt ein **Pferdeartefakt** aus, welches ihn **berechtigt, seinen Helden bis zu 3 Felder** zu bewegen, auch wenn er hier gar nicht so viele Möglichkeiten hat.

Er könnte seine Figur auf die Felder 1 und 2 bewegen, wobei nicht verbrauchte Bewegungspunkte verfallen.

Obwohl die Felder 1 und 4 benachbart sind, kann der Held die Felder 4 und 5 nicht erreichen, da 1 und 4 nicht direkt durch Straßen verbunden sind.

Der Held kann sich auch nicht zu den Ruinen (Feld 3) bewegen, da er keine leeren oder unpassierbaren Felder durchqueren kann.



KARTEN VERSTECKEN

Normalerweise werden unbenutzte Karten in die Zuflucht abgelegt. **Karten im Hinterhalt zu verstecken** ist eine Möglichkeit, wie die Spieler ihre ungenutzten Karten für die **nächste Runde** aufbewahren können. Hier versteckte Karten kann man auch als **Geheimwaffe** der Spieler verstehen.

Jederzeit während seines Zuges kann ein Spieler eine Karte von seiner Hand **beiseitelegen** und dafür eine weitere Karte von seiner Hand **verdeckt in ein freies Versteck legen**. Die Verstecke befinden sich am **Rand des Spielplanes**, es gibt **nur drei Verstecke** pro Spieler. Die beiseite gelegte Karte stellt die Kosten dar, um das Versteck vorzubereiten, sie muss aber auch nicht immer eine Last sein. Manchmal hilft es dem Spieler auch, auf diese Weise sein Deck von nicht benötigten Karten zu befreien. Die Spieler sammeln alle **beiseitegelegten Karten** auf einen **gemeinsamen Stapel, dem Limbus**, irgendwo abseits von den übrigen Stapeln.

Wichtig: Wenn ein Spieler eine Karte **in den Limbus legt**, verringert er die Anzahl der Karten in seinem Deck. Spielern ist es **nicht erlaubt**, weniger als 10 Karten in ihrem Deck zu haben. Beachtet dies, wenn ihr Karten in den Limbus legt.

Die verdeckten Karten bleiben im Versteck bis der Spieler **wieder an der Reihe ist**. Nachdem er seine Kohorten (falls vorhanden) bestimmt hat, **muss er alle Karten** aus Verstecken **wieder** auf seine Hand nehmen, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Jede Karte aus einem Versteck **erhöht** die Anzahl der Handkarten über die **übliche Anzahl von sechs Karten** hinaus. **Danach kann der Spieler die Karten ganz normal benutzen oder sie auch noch einmal ins Versteck legen (zu den üblichen Kosten natürlich)**. **Kein Spieler darf mehr als drei Karten in Verstecken haben!** Sollte ein Spieler gezwungen sein eine vierte Karte ins Versteck zu legen (z.B. nachdem er eine Amulettkarte ausgespielt hat), muss er dafür eine der drei **bereits versteckten Karten** in die Zuflucht ablegen..

KÄMPFE FÜHREN

Es ist schwer eine Partie Battalia nur durch den Bau von Städten zu gewinnen. Wenn Ihr euch nicht mit der Rolle eines Angreifers anfreunden könnt, solltet ihr euch aber auf die Rolle als Verteidiger einstellen, denn zu Angriffen wird es sicher kommen. Die Eroberung feindlicher Städte kann taktische Vorteile mit sich bringen – jede eroberte Stadt gewährt Dir mehr **Siegpunkte (SP)** und reduziert die Deiner Gegner. Ein Spieler kann jederzeit während seines Zuges einen Angriff starten. Es können immer nur **zwei Spieler** an einem Kampf teilnehmen.

Während eines Kampfes werden die beiden Gegner **abwechselnd** Karten von ihrer Hand spielen und damit **Kampfreihe in ihrem jeweiligen Spielbereich** bilden. Nur Karten mit einem Stärkewert **größer als Null** erhöhen auch die Gesamtstärke. Am Ende eines Kampfes werden die Spieler ihre Gesamtstärke verglichen und **der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt** dem Kampf, wobei bei einem „Unentschieden“ der **Verteidiger siegreich ist**.

STÄRKE IM KAMPF

Die **Stärke** jeder Einheit im Kampf ist **gleich ihrem Rang**. Dieser Wert ist in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildet. Es gibt außerdem zwei **Artefakte**, die eine Kampfstärke von +1 haben – **Waffen** und **Pferde**. Manche der **Besonderen Artefakte** haben spezielle Stärken, je nach Angriff oder Verteidigung.

Normalerweise haben **Helden** keine eigene Kampfstärke, aber wenn ein Spieler **nur Karten der Fraktion seines Helden** in seiner **Kampfreihe** spielt, bekommt der Held einen **Stärkebonus von +1** für diesen Kampf. *Da dieser Wert variabel ist, ist er nirgends abgebildet und die Spieler müssen ihn sich merken.*

Städte haben eine **Basisverteidigungsstärke**, die **gleich ihrer Stufe** ist. *Städte auf Stufe 1 haben eine Basisverteidigungsstärke von 1, Städte auf Stufe 2 eine von 2, etc...*

All diese Werte – Kampfstärke der teilnehmenden Einheiten, Artefakte und Helden sowie die Basisverteidigungsstärke der Städte – **tragen zur Gesamtstärke** eines Spielers **bei**.



REGELN FÜR DEN KAMPF

Um eine Stadt oder einen Helden anzugreifen, muss der Angreifer **zuerst** einen eigenen **Helden** auf der **Zielkarte**, die eine feindliche Stadt, einen feindlichen Helden oder beides enthält, haben. Die Karten in den jeweiligen Kampfreihe sollten von **rechts nach links** ausgelegt werden, damit die Stärke der Karten für **alle sichtbar** ist. Ein Kampf wird dann wie folgt geführt:

- Der Angreifer **muss** seine Kampfreihe mit einer **Waffenkarte** beginnen und zusätzlich Einheiten und/oder Artefakte spielen, deren **gemeinsame Kampfstärke höher** ist als die **Basisverteidigungsstärke** seines Gegners ist.
- Dann kann der Verteidiger entscheiden, ob er **kämpfen, aufgeben** oder sich **zurückziehen** möchte. Wenn er sich fürs Kämpfen entscheidet, muss er **zuerst** festlegen, ob er Karten aus seinen **Verstecken** (falls vorhanden) auf die Hand nehmen möchte oder nicht. Falls er sich dagegen entscheidet, kann er die Karten in seinen **Verstecken** während dieses Kampfes nicht mehr nutzen. Dagegen kann er Karten, die **in Zelten stationiert** sind, **jederzeit** während des Kampfes in diesen einbeziehen.
- Dann muss der **Verteidiger eine oder mehrere** Karten spielen, deren **gemeinsame Stärke mindestens so hoch** ist wie die des Angreifers.
- Die **beiden Gegner spielen** dann **abwechselnd** Karten aus ihrer Hand, bis einer von ihnen **passt** oder **keine Karten mehr hat**.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler **neue** Karten zu seiner Kampfreihe **hinzufügt**, muss er seine neue Gesamtstärke **berechnen** und sie seinem Gegner mitteilen.
- Jedes Mal, wenn der **Angreifer neue** Karten zu seiner Kampfreihe **hinzufügt**, muss seine Gesamtstärke **höher** als die **aktuelle** Gesamtstärke des Verteidigers sein (mindestens um +1).
- Jedes Mal, wenn der **Verteidiger neue** Karten zu seiner Kampfreihe **hinzufügt**, muss seine Gesamtstärke **mindestens so hoch** wie die **aktuelle** Gesamtstärke des Angreifers sein.
- Wenn einer der Spieler **aufhört** Karten **auszuspielen** (er passt), **endet** der **Kampf**. Sollte die Gesamtstärke des Angreifers **größer** sein als die des Verteidigers, **gewinnt** er den Kampf. Andernfalls ist der Angriff **erfolgreich zurückgeschlagen** worden (bei einem **Unentschieden**, oder wenn der Verteidiger die **größere** Gesamtstärke hat).
- Die **Figuren der teilnehmenden Helden** des **Unterlegenen** (falls vorhanden) werden vom Spielplan **entfernt**, können aber im weiteren Verlauf, sogar im gleichen Spielzug (im Falle des Angreifers), wieder angeheuert werden.
- Wenn der Angreifer die **Stadt** seines Gegners **erfolgreich erobert** hat, **entfernt** der **Verteidiger** seinen Stadtmarker und der Sieger ersetzt ihn mit **einem seiner eigenen Marker derselben Stufe**. Wenn

der Angreifer keinen Marker der entsprechenden Stufe mehr übrig hat, nimmt er einen der jeweils nächstniedrigeren Stufe. Sollt er überhaupt keinen Stadtmarker einer niedrigeren Stufe mehr haben, lässt er die Stadt frei. In diesem seltenen Fall wird die Stadt **neutral** und bleibt ohne Verteidigung, sodass jeder Spieler sie ohne einen Kampf erobern kann (sie wird dann allerdings zu einer Stadt auf Stufe 1).

- Der **Verteidiger füllt** seine Handkarten am **Ende des Zuges des Angreifers auf sechs auf** (egal wie viele Karten er in diesem Kampf verwendet hat) – nicht früher und nicht direkt nach dem Kampf!!

KAMPFTEILNAHME VON HELDEN

Es gibt einige Sonderregeln bezüglich der Kampfteilnahme von Helden.

Wenn ein Spieler einen gegnerischen Helden angreift, hat der **Verteidiger** die Möglichkeit sich **zurückzuziehen**, um **seinen Helden zu retten**. Er muss dies **sofort** tun, wenn der Angreifer seine **ersten Karten** in seiner Kampfreihe ausspielt. Wenn er sich nicht zu diesem Zeitpunkt zurückzieht, **darf er es später nicht** mehr tun. Falls ein Spieler sich für den **Rückzug entscheidet**, muss er seinen Helden **zwei oder drei** Felder weit vom umkämpften Feld weg bewegen und dafür entweder **2 oder 3 Versorgungskarten** oder eine **Pferdekarte** spielen. Dabei darf der Spieler den Rückzug seines Helden nur auf **neutralen** oder **eigenen** Feldern beenden, also **nicht** auf feindliche Städte oder Feldern, auf denen der zweite feindliche Held steht (als **feindlich** gilt hier nur der aktuelle Angreifer!).

Ein Spieler kann immer nur **entweder eine Stadt oder einen Helden** angreifen, niemals jedoch mehrere gleichzeitig. Der Verteidiger kann allerdings jederzeit **zusätzliche Helden** zur Verteidigung heranziehen, wenn sie auf dem Schlachtfeld stehen. Dabei gilt: Wenn ein Feld Helden **mehrerer** Gegner enthält, kann der Spieler **entscheiden**, welchen davon er angreift. Wenn **beide Helden** des Angreifers auf **demselben** Feld stehen, kann er sich **entscheiden**, ob einer oder beide am Angriff teilnehmen. Wenn der Verteidiger **zwei Helden auf demselben** Feld stehen hat, gilt **nur einer** von ihnen als **angegriffen**. er kann sich aber dennoch dazu **entscheiden**, seinen **zweiten Helden** ebenfalls in den Kampf einzubeziehen.

Wenn ein Spieler eine gegnerische **Stadt** angreift und auf der Stadtkarte ein **Held des Verteidigers** steht, kann der verteidigende Spieler **entscheiden**, ob sein Held am Kampf teilnehmen soll oder nicht (Sollten beide Helden auf der Karte stehen, kann er keinen, einen oder beide am Kampf beteiligen). Wenn er seinen Helden nicht in den Kampf einbeziehen möchte, lässt er ihn einfach auf der angegriffenen Stadtkarte stehen – er **muss** sich in diesem Fall **nicht zurückziehen** und wird **überleben**, auch wenn der Verteidiger den Kampf um die Stadt verliert.

In diesem Beispiel steht ein Held des blauen Spielers auf einer Stadt mit Level 3, die vom roten Spieler kontrolliert wird, und er entscheidet sich, diese anzugreifen (A).



1. Der **blaue** Spieler beginnt seine Kampfreihe mit **einer Waffenkarte** und einem **Hauptling**, die zusammen eine **Kampfstärke von 3** haben (gleich der **Basisverteidigung von 3** der Stadt). Da der **blaue** Angreifer nur **Holmsiedlerkarten** (blaue Karten) in seiner Kampfreihe hat, **erhält** sein Held den **Kampfbonus von +1** und **übertrifft** damit die **Verteidigung der Stadt mit 4:3**.

2. Der **rote** Verteidiger spielt einen **Stammeskrieger** aus, so dass seine **aktuelle Kampfstärke: 4** gleich der des Angreifers ist: 3 für die Stadt und 1 für den Stammeskrieger, es steht **4:4** – das ist genug für ihn.

3. Der **blaue** Spieler riskiert alles: **1 Stammeskrieger + 2 Hauptling**. Ihre **gemeinsame Stärke** gibt ihm **+5**, da er damit aber eine **Wolkenkinderkarte** (gold) in seiner Reihe liegen hat, **verliert** sein Held seinen **Kampfbonus**, was seine **aktuelle Stärke auf 8** erhöht. **Neuer Stand 8:4**.

4. Der **rote** Spieler schlägt mit **einem Lord** zurück, sodass seine **Gesamtstärke** auch bei **8** liegt. *Bedauerlicherweise* hat der **blaue** Spieler **keine** Kampf-karten mehr in der Hand, um die Lage zu retten, also fügt er seiner Reihe nichts mehr hinzu und **passt**. Der Endstand ist damit ein **Unentschieden 8:8**, weshalb der Verteidiger (rot) **den Kampf gewinnt** und der Angreifer (blau) **seinen Helden vom Spielplan nehmen** muss. Was ein guter Tag für die rote Stadt...!



ARTEFAKTE WÄHREND EINES KAMPFES SPIELEN

Während eines Kampfes können die Spieler **Artefakte** spielen, die eine eigene Kampfstärke besitzen (**Waffen** und **Pferde**), sowie solche, die Verwandlungen erlauben (**Amulette**, **Titel** und **magische Schriftrollen**). Das Ausspielen von **Werkzeugen** oder **Zelten** ist während eines Kampfes **nicht** erlaubt (*Karten auf Zelten können aber in den Kampf einbezogen werden*). Wenn ein Spieler ein **Verwandlungsartefakt** im Kampf spielt, legt er die Karte **in die Kampfreihe unter die Karte**, die er verwandeln möchte und wendet den Effekt des Artefakts wie üblich an, wobei das Artefakt selbst als **außerhalb** der Kampfreihe zählt. Wenn eine Einheit mithilfe eines **Titels** befördert wird, nimmt die **ranghöhere Einheit** sofort mit ihrer **eigenen** (höheren) Stärke am Kampf teil. Eine **magische Schriftrolle** kann auch während eines Kampfes gespielt werden, um die **Fraktionen** innerhalb der Kampfreihe zu optimieren. Wenn ein Spieler ein **Amulett** benutzt und es ihm gelingt (durch Würfelglück) die betroffene Karte virtuell zu **verdoppeln** oder sogar zu **verdreifachen**, so wird ihre Stärke **verdoppelt** oder **verdreifacht**. Wenn der Spieler dabei sogar eine **6** würfelt, wird die betroffene Karte **normalerweise** wie ein **Lord** (wegen seiner Stärke 4) behandelt. Der **Würfel** sollte auf jeden Fall mit dem Ergebnis nach oben auf der betroffenen Karte platziert werden, um die Spieler an die Verwandlung zu erinnern.

EINE NEUTRALE STADT ANGREIFEN

Um eine **neutrale Stadt** zu **erobern**, müssen die Spieler keinen "richtigen" Kampf führen. Wenn ein Spieler die Kontrolle über eine neutrale Stadt übernehmen möchte, muss er einen seiner Helden auf sie bewegen und dann eine **Waffenkarte** sowie **zusätzliche Karten** spielen, deren Gesamtstärke die **Verteidigungsstärke** der Stadt (ihre Stufe) **übertrifft**. Im Grundspiel liegt die Verteidigungsstärke einer **neutralen Stadt** bei **4**.

Wenn ein Spieler eine neutrale Stadt erobert, legt er einen seiner **eigenen Marker der Stufe 4** darauf. *Darüber hinaus übernimmt er nicht nur die Kontrolle, sondern er macht auch den einheimischen Lord der Stadt zu seinem Untertan* und erhält daher eine **Lordkarte** und eine **Versorgungskarte** aus dem **allgemeinen Kartenvorrat**. Die Lordkarte muss zur **gleichen Fraktion** gehören, zu der auch das **Gelände** gehört, auf der die **eroberte Stadt** steht. Falls solch eine Lordkarte nicht mehr im **allgemeinen Kartenvorrat** vorhanden ist, nimmt der Spieler stattdessen die **oberste Karte** des Lordkartenstapels. Ab sofort gilt diese Stadt **nicht mehr als neutral** und wenn ihr Besitzer während des weiteren Spielverlaufs wechseln sollte, **bekommt** der **neue** Besitzer daher auch **keine** Lord- und Versorgungskarte.

DIE RUINEN(WACHEN) ANGREIFEN

Tief im Inneren der Ruinen – Überreste eines uralten Tempels – liegen die Besonderen Artefakte verborgen. Sie werden von mächtigen Kreaturen bewacht, die von jedem, der ein Besonderes Artefakt erlangen möchte, bekämpft und überwunden werden müssen. Die Bewegung eines Helden auf oder durch die Ruinen löst **nicht automatisch** einen Kampf aus. Jeder Spieler muss selbst **entscheiden**, ob er die Ruinenwachen angreifen möchte oder nicht, dafür **muss** aber selbstverständlich einer seiner **Helden** auf diesem Feld stehen. Ein Angriff auf die Ruinen läuft **genauso** ab wie ein Angriff auf eine **neutrale Stadt** – ohne einen „richtigen“ Kampf. Der angreifende Spieler muss eine **Waffenkarte** gefolgt von **zusätzlichen Karten** spielen, deren Gesamtstärke die **Verteidigungsstärke** der **Ruinenwachen** übertrifft. Im Grundspiel liegt die Verteidigungsstärke der **Ruinenwachen** bei **8**. Kein Spieler kann die Ruinen erobern, sie bleiben das gesamte Spiel über **neutral**. Nach einem erfolgreichen Angriff auf die Ruinenwachen **sucht** sich der Angreifer lediglich **eines** der verfügbaren Besonderen Artefakte **aus** und **fügt** es seinem **Schöpfungsdeck hinzu** (wie alle neu erworbenen Karten kommt es zuerst in den Ablagestapel!). Zur Erinnerung: Jeder Spieler kann nur **ein** **Besonderes Artefakt** besitzen.

4. ALLE KARTEN ABWERFEN

Nachdem der Spieler alle seine Aktionen abgeschlossen hat, nimmt er **alle** in **Reihen** gespielten **Karten**, **alle** neu erworbenen Karten (falls vorhanden) und **alle** verbleibenden **Handkarten** (falls vorhanden) und **legt sie in seinen Ablagestapel**. (Ausnahme: Karten, die während Schritt 3 „AKTIONEN AUSFÜHREN“ im **Versteck** platziert oder in einem **Zelt stationiert** wurden, **bleiben** auf den dazu vorgesehenen Plätzen auf dem Spielplan oder im persönlichen Spielbereich). Am Ende dieses Schritts sollte der Spieler **keine Karten** mehr haben.

5. KARTEN NACHZIEHEN

Der Spieler zieht **sechs neue Karten** von seiner **Nation**. Falls nicht mehr genügend Karten in seinem Nachziehstapel vorhanden sind, nimmt er zuerst **alle verbleibenden** Karten von seiner **Nation** (falls vorhanden), mischt dann **seinen Ablagestapel** und legt diesen **links** in seinem Spielbereich als neuen Nachziehstapel ab. Danach **füllt** der Spieler seine Handkarten aus seiner **Nation** auf **sechs** auf.

SPIELLENDE

BATTALIA: The Creation kann auf **eine** von **zwei** möglichen Arten enden:

1. Wenn ein Spieler eine Geländekarte auf dem **letzten freien Feld** des Spielplans platziert, **endet** das Spiel **sofort**. **Hierzu gibt es eine wichtige Regel**: Es kann während des Spiels vorkommen, dass sich für ein **bestimmtes** (leeres) **Feld** keine **gültige** Stadt- oder Straßenkarte mehr im allgemeinen Vorrat befindet. In diesem Fall gilt dieses Feld fortan als **unpassierbar**. Die Spieler können das Feld zur Verdeutlichung mit der **Rückseite** einer **nicht gebrauchten Karte markieren** (*nehmt zum Beispiel eine Karte aus dem Limbus oder eine Versorgungskarte – deren Stapel wird praktisch nie leer*). Hinsichtlich des Spielendes wird dieses Feld **behandelt als ob eine Karte darauf gebaut** worden wäre, aber **Helden können** sich weder darauf noch darüber bewegen.

2. Wenn ein Spieler **fünf Städte** auf **Stufe 4** besitzt, **endet** das Spiel **sofort**.

Die Spieler zählen bei Spielende ihre **Siegpunkte** (die Summe der Stufen all ihrer Städte) zusammen und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel (*Der Sieger ist also nicht zwangsläufig der Spieler, der die letzte Karte gebaut hat oder derjenige, der als erster 5 Städte auf Stufe 4 besass*). Wenn es dabei zu einem **Unentschieden** kommen sollte (was äußerst selten ist), gewinnt der Spieler, der die **meisten Städte** auf **Stufe 4** besitzt. Sollte danach immer noch kein Sieger feststehen, vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer **Städte** auf **Stufe 3** (und falls notwendig vergleichen sie auch noch die Anzahl ihrer Städte auf Stufe 2 & Stufe 1 und schlussendlich die Anzahl ihrer Helden auf dem Spielplan).

ZUSÄTZLICHE REGELN

DAS SONNENORAKEL

Das Sonnenorakel ist ein mächtiges Relikt mit großem Einfluss auf die Artefakte. Es besteht aus zwei Rädern mit jeweils sieben Armen und auf jedem Arm ist eines der sieben Artefaktsymbole abgebildet. Die Symbole auf beiden Rädern sind so angeordnet, dass - egal bei welcher Stellung der Räder zueinander - **immer nur ein Paar** aus äußerem und innerem Arm das gleiche Symbol zeigt.

Ein weiteres wichtiges Element des Sonnenorakels ist der **Sonnenstrahl**, der sich auf dem Arm des **inneren Rads** mit dem **Werkzeugsymbol** befindet. Der Arm mit dem Sonnenstrahl zeigt immer auf ein Artefaktsymbol des äußeren Rades. Dieses Artefakt gilt dann als vom magischen Sonnenstrahl **erleuchtet** und erhält für kurze Zeit (einen Tag) göttliche Macht.

Während des Spiels bricht in der Welt von Battalia immer ein neuer Tag an, **bevor** der Startspieler wieder an der Reihe ist. Dann wird auch das innere Rad des ORAK eine Position im Uhrzeigersinn weiter gedreht (*Wichtig: Bei Spielbeginn wird das ORAK nicht bewegt!*) Auf diese Weise entsteht immer ein **neues Paar** gleicher Artefaktsymbole und der Sonnenstrahl **erleuchtet** das **nächste** Artefakt (im Uhrzeigersinn).

Normalerweise müssen Spieler bei der Erschaffung von Artefakten immer die oberste Karte des jeweiligen Artefaktstapels nehmen. Ist es jedoch das Artefakt mit dem **Paar gleicher Symbole** auf den ORAK-Rädern, dürfen die Spieler die Fraktion **frei wählen**. Dieser Vorteil gilt einen ganzen Tag (eine ganze Runde) lang, damit ihn jeder Spieler auch nutzen kann. Wenn nun ein Spieler ein solches Artefakt erschaffen will, muss er zuerst erklären zu **welcher Fraktion** es gehören soll. Dann durchsucht er den jeweiligen Artefaktstapel nach einer Karte dieser Fraktion. Wenn jedoch keine Karte dieser Fraktion mehr im Stapel ist, so muss er die **oberste Karte** nehmen. Danach (wie immer nach einer Durchsicht eines Stapels) wird der **Artefaktstapel neu gemischt**.

Das Artefakt, das vom **Sonnenstrahl erleuchtet** ist, verfügt in dieser Runde über **doppelte** Macht. Das bedeutet, dass das Artefakt in dieser Runde entweder **zweimal** benutzt werden kann oder nur **einmal** mit **gesteigerter Fähigkeit** oder **doppelter Stärke**...

Normalerweise wird die Stärke eines erleuchteten Artefaktes einfach verdoppelt, aber für jeden Artefakttyp gibt es hierfür eine etwas andere Bedeutung. Jeder Spieler kann entscheiden, ob er den doppelten Effekt in einer einzigen Aktionsreihe einsetzen will oder (siehe Amulette) in zwei verschiedenen Reihen mit der gleichen Karte (Verzweigung). Hier ist eine Liste der wichtigsten Effekte **erleuchteter** Artefakte:



Werkzeug – kann entweder in **einer einzigen Aktion**, die bis zu vier Stammeskrieger kostet, gespielt werden (Im Grundspiel können einzelne Aktionen nicht mehr als drei Stammeskrieger kosten, in diesem Fall verfällt der vierte) **oder** die Karte kann **zweimal** in **zwei** getrennten **Aktionsreihen** gespielt werden, wobei jede Karte **bis zu zwei** Stammeskrieger liefert (verzweigte Reihe).



Waffe – kann entweder in **zwei** getrennten Aktionen in einer verzweigten Reihe gespielt werden (zum Beispiel einen Helden anheuern und mit derselben Karte in einen Kampf eingreifen) oder sie wird **einmal** im **Kampf** genutzt, jedoch mit **doppelter Stärke** (+2) (wie zwei virtuelle Exemplare der Karte). *Wird die Karte in zwei getrennten Aktionen genutzt, so wird ihre Stärke nicht verdoppelt.*



Amulett – verwandelt **zwei** verschiedene Karten, **niemals** jedoch **zweimal** dieselbe Karte. Für jede Karte wird **separat** gewürfelt. Der Effekt des ersten Wurfs sollte immer **vollständig abgehandelt** werden, bevor der Spieler für die zweite Karte würfelt. *Wenn das Amulett erleuchtet ist, wird das Amulett also bei einer 4 oder 5 im ersten Wurf nicht direkt in die Zuflucht gelegt, sondern der Spieler darf noch für die zweite Karte würfeln.*



Titel – erlaubt es dem Spieler entweder **eine** Einheit um **zwei** Ränge oder **zwei** Einheiten um jeweils **einen** Rang zu befördern, in **einer einzelnen** beziehungsweise einer **verzweigten Reihe**. *Wenn 2 Einheiten in einer einzelnen Reihe befördert werden, wird die Titeltkarte in die Mitte unter die Einheitenkarten gelegt (so, dass das Titelsymbol noch zu sehen ist, zu Erinnerung an die Verwandlung).*



Magische Schriftrolle – erlaubt es dem Spieler die Fraktion von **zwei** Karten zu ändern (in einfacher oder verzweigter Reihe). Es ist auch möglich die Fraktion **der Schriftrolle selbst** und die **einer weiteren Karte** zu verändern.

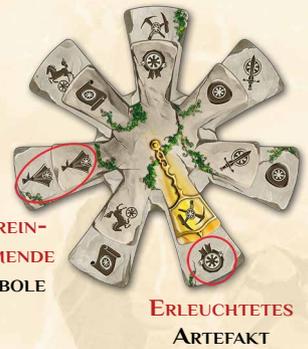


Zelt – Zwei Karten können **gleichzeitig** in einem Zelt **stationiert** werden, wobei der Spieler dennoch **nur eine** Versorgungskarte bezahlen muss. *Wenn das Zelt abgeschlagen wird, muss der Spieler alle darin stationierten Karten gleichzeitig wieder auf die Hand nehmen.* Es ist **nicht** erlaubt eine zweite Karte in einem Zelt zu stationieren, das in einer früheren Spielrunde aufgebaut wurde.



Pferd – trägt entweder **einen Helden 6** Felder weit oder **zwei Helden** jeweils **3** Felder weit. Im **Kampf** verfügen Pferde über die **doppelte Stärke** (ganz wie 2 Exemplare derselben Karte).

DAS SONNENORAKEL



ÜBEREIN-
STIMMENDE
SYMBOLE

ERLEUCHTETES
ARTEFAKT



In diesem Beispiel wird das Amulett (1) vom Sonnenstrahl erleuchtet, es könnte also zwei Karten verwandeln.

Erst legt der Spieler einen Titel darauf und würfelt eine 2 – so ein Glück! (2).

Er kann seinen Titel jetzt so verwenden, als hätte er zwei Exemplare der Karte.

Der Spieler befördert zuerst einen Holmsiedlerhäuptling zu einem Holmsiedlerpriester (3).

Dann befördert er einen Bärenvolkstammeskrieger zu einem Bärenvolkhäuptling (4).

Danach spielt er noch eine Werkzeugkarte auf das Amulett und würfelt... (5).

Unglücklicherweise ist das Würfelergebnis eine 4, weshalb er die Werkzeugkarte in einem Versteck platzieren muss, allerdings ohne eine Karte dafür in den Limbus legen zu müssen.

SPIELSZENARIOEN

ERWEITERTE REGELN

Erfahrene Spieler können dem Spiel durch Hinzufügen zusätzlicher Regeln noch größere strategische Tiefe verleihen. Bei Nutzung der erweiterten Regeln müssen die Spieler die verschiedenen Geländetypen berücksichtigen. Die Spieler können dann Vorteile nutzen, wenn sie sich durch ihr Heimatgelände bewegen oder darin kämpfen. Als Heimatgelände gilt der Geländetyp, der für den Held einer Fraktion als Heimat gilt. Die Vorteile sind folgende:

- **Bewegungsbonus** – Helden können sich **kostenlos** durch ihr **Heimatgelände** bewegen. Es wird dabei angenommen, dass das Heimatgelände genug Ressourcen für die Helden (und Armeen) bietet, dass diese ohne weitere Ressourcen oder Hilfe hindurch marschieren können. Kostenlose Bewegung kann mit Bewegung kombiniert werden, die mit Versorgungs- oder Pferdekarten bezahlt wird. Bewegung durch Pferde kann sogar aufgeteilt werden, wenn sich Heimatgelände in der Mitte der Strecke befindet.

In diesem Beispiel hat der goldene Spieler einen Helden der Wolkenkinder auf Feld A.

Er spielt ein Pferdeartefakt aus, das es ihm erlaubt seinen Helden 3 Felder zu bewegen.

Obwohl die Ruinen (5) fünf Felder von seinem Helden entfernt sind, könnte der Spieler sie einfach erreichen, da der Weg dorthin zwei felsige Berge (Heimatgelände) enthält.

Während der Reise muss der Spieler nur für die Felder 1, 3 und 5 „bezahlen“.

Er kann die Felder 2 und 4 kostenlos durchqueren, da sie das Heimatgelände seines Helden darstellen.



- **Geländebonus** – Spieler erhalten einen Geländevorteil von +1 auf ihre Stärke, wenn sie auf ihrem Heimatgelände kämpfen. Das Heimatgelände des Spielers ist das Heimatgelände seiner Helden. Dieser Vorteil wird direkt bei Kampfbeginn zur Stärke hinzugerechnet. Es spielt keine Rolle, ob sich Helden an der Schlacht beteiligen (sogar nicht von Helden verteidigte Städte auf Heimatgelände profitieren davon), ebenso ist es unwichtig, ob der Spieler angreift oder verteidigt.



In diesem Beispiel greift der rote Spieler die Stadt auf Stufe 2 (A) an, die vom goldenen Spieler kontrolliert wird.

Die Stadt steht auf dem Gelände rote Schluchten, weshalb der Angreifer einen Geländebonus von +1 auf seine Kampfstärke erhält, da er der rote Spieler (Glutjünger) ist. Es kommt beim Geländebonus nicht darauf an, wer der Besitzer der Stadt ist. Denn obwohl der Spieler der Wolkenkinder die Stadt kontrolliert, erhält er keinen Geländebonus, da die Stadt nicht auf seinem Heimatgelände steht.

Hätte der rote Spieler die andere Stadt des goldenen Spielers (B) angegriffen, hätte der Verteidiger stattdessen den Geländebonus bekommen, da felsige Berge seine Heimat sind.

ALTERNATIVE SZENARIEN

Dies sind **optionale** Regeln für den **Spielaufbau**, die neue Möglichkeiten und Herausforderungen schaffen sollen. Solltet ihr **eigene Szenarien** ersinnen, würden wir uns freuen, wenn ihr uns darüber berichtet, per E-Mail an: battalia@fantasmagoria.bg.

Der **erste alternative Aufbau** erhöht nur den Schwierigkeitsgrad des Grundspiels. Die Startposition aller Städte bleibt gleich, nur erhalten die neutralen Städte einen Marker der Stufe 6 (anstatt 4) - das bedeutet sie sind einfach besser verteidigt. Wenn die Städte erobert werden, wird der neutrale Marker mit einem Spieler-Stadtmarker der Stufe 4 ersetzt, d.h. sie sind auch nur vier Siegpunkte wert. Die Defensivstärke der Ruinenwachen wird von 8 auf 10 erhöht. *Sonst sind alle Regeln gleich, das Spiel dauert nur länger!*

Die zweite **Möglichkeit** unterscheidet sich deutlich vom Grundspiel. Die Spieler haben bei Spielbeginn **keine Startstädte**. Die Städte an den Ecken des Spielplans werden zu neutralen Städten der Stufe 6. Die Spieler sollten für diese Städte dieselben Kartentypen wie für ihre Startstädte im Grundspiel verwenden. Die Spieler legen eine zufällig ausgewählte Besonderer Artefakt verdeckt unter jede dieser Städte und legen die fünfte Artefaktkarte **ungesehen** zurück in die Spielschachtel. Die Ruinen in der Mitte des Spielplans erhalten keinen Stadtmarker, sie gelten sozusagen als die **gemeinsame** Stadt, die **immer** neutral bleibt. Jeder Spieler setzt nun einen seiner Helden in die Ruinen. Während des Spiels darf jeder Spieler **nur eine einzige neutrale Stadt** einnehmen. Wenn ein Spieler eine neutrale Stadt einnimmt, erhält er **als Belohnung** eine Lordkarte der Fraktion, zu der die eingenommene Stadt gehört, eine Versorgungskarte und das unter der Stadt versteckte Besondere Artefakt. Sobald eine Stadt von einem Spieler eingenommen wurde, kann sie von den Mitspielern angegriffen werden. (Sie gilt nun ja nicht mehr als neutral). *Sonst bleiben alle Regeln gleich. Überlegt euch gut, wo Ihr Straßen und Städte baut, denn bei Spielbeginn sind alle Helden sehr nah beisammen und jeder Spieler hat somit eine direkte Verbindung zu jedem anderen! :)*

Ihr könntet die Regeln auch jederzeit **abändern**, um das Spiel **kürzer und leichter** oder **länger und schwieriger** zu machen, ganz wie es euch beliebt. *Zum Beispiel könnt ihr jedem Spieler zu Beginn zwei oder mehr Städte zuweisen oder ganz ohne neutrale Städte starten. Oder ihr beginnt mit einem oder sogar zwei Helden auf dem Spielplan oder... ihr könntet sogar die Bedingungen für das Spielende ändern.*

Wichtig: Alle Spieler müssen den veränderten Spiel- und Aufbauregeln vor Spielbeginn zustimmen. Spielt fair und habt Spaß miteinander!

Von den Entwicklern: Gerade wegen der Spielmechanik ist das Spiel voll unerwarteter Wendungen, gebt also niemals auf, spielt immer bis zum Ende mit, macht euch auf Überraschungen gefasst und habt Spaß in der Welt von Battalia!

HILFREICHE TIPPS

Der Spieler, der dem Sonnenorakel am nächsten sitzt, sollte am besten immer auch das ORAK vor dem Zug des Startspielers im Uhrzeigersinn weiter drehen. Er kündigt dann auch immer **laut und deutlich** den neuen Tag an und sagt, für welches Artefakt die Symbole auf den ORAK-Armen ein Paar bilden und welches Artefakt vom **Sonnenstrahl erleuchtet** wird. Es hat sich herausgestellt, dass das Spiel am besten funktioniert, wenn immer ein und derselbe Spieler diese kleine Aufgabe übernimmt, da dann Fehler vermieden werden können.

Das ORAK kann auch als Kalender genutzt werden. Eine volle Umdrehung des inneren Rades entspricht einer Woche in Battalia (7 Tage). Ein Spiel dauert normalerweise ungefähr 3-4 Wochen. Spieler können so ganz einfach feststellen, welche Zeit schon im Spiel verstrichen ist. Man kann damit sogar die Dauer eines Spiels begrenzen, indem man nur eine vorher festgelegte Anzahl von Wochen spielt (Zwei Wochen für ein kurzes Spiel, drei Wochen wären optimal oder aber auch fünf bis sechs Wochen für ein schönes langes Spiel).



ZWEI- UND DREI-SPIELER-PARTIEN

Für Zwei- oder Drei-Spieler-Partien solltet ihr das Spiel immer wie folgt aufbauen:

DREI-SPIELER-PARTIE

In einem Spiel für drei Spieler nehmt ihr vier Städte mit Kreuzungen, eine aus jeder Fraktion, und legt **zufällig** drei davon auf die Felder, die mit **kleinen braunen Dreiecken** markiert sind. Dies sind eure **Startstädte**. Die verbliebene vierte Stadt könnt ihr zurück in die Spielschachtel legen, sie wird nicht benötigt. Dann nehmt ihr noch einmal vier Städte mit Kreuzungen, eine aus jeder Fraktion, und legt **zufällig** drei davon auf die Felder, die mit **kleinen weißen Dreiecken** markiert sind. Dies sind die neutralen Städte, auf die je ein neutraler Stadtmarker der Stufe 4 gelegt wird. Auch hier legt ihr die vierte Stadt zurück in die Spielschachtel.

Von den **Besonderen Artefakten** legt ihr nur **vier** zufällig gewählte auf ihre gewohnten Plätze auf dem Spielplan und entfernt auch hier die letzte Karte aus dem Spiel. Nachdem alle Spieler ihre Helden ausgesucht haben könnt ihr die übrig gebliebenen Figuren und Marker ebenfalls in die Spielschachtel zurücklegen. *Sonst bleiben alle Regeln gleich wie bei einer Vier-Spieler-Partie.*

Das Spiel geht sonst seinen gewohnten Lauf mit einer wichtigen Ausnahme: Die drei dunkler hinterlegten Felder um die Spielplanecken (auf dem Diagramm unten mit einem X markiert) gelten für dieses Spiel als unpassierbar. Spieler dürfen hier keine Straßen oder Städte bauen und diese Felder zählen auch nicht in Bezug auf die Bedingung für das Spielende. Mit anderen Worten: Behandelt diese Felder so als würden sie nicht existieren.

DREI-SPIELER-AUFBAU



ÜBERSETZUNG DER
DEUTSCHEN SPIELREGELN:

JAN-MALTE FRIEG
FRANK KUHN
THOMAS HECK

EWIGE DANKBARKEIT FÜR DIESE
HERVORRAGENDE ARBEIT JUNGS!
WIR WERDEN DAS NIE VERGESSEN!

ZWEI-SPIELER-PARTIE

In einer Zwei-Spieler-Partie müssen sich die Spieler eine Fraktion aussuchen und **alle** dazugehörigen **Karten** (Einheiten, Artefakte, Städte und Straßen), **Marker** und **Helden** aus dem Spiel entfernen, bevor sie das Spiel aufbauen. Die Fraktion kann zufällig gewählt werden oder die Spieler einigen sich auf eine. Außerdem entfernen die Spieler 20 Versorgungskarten (da sie ja auch 20 Einheiten entfernt haben) aus dem Spiel. *Danach folgt der Spieldaufbau den Standardregeln mit den folgenden Ausnahmen:*

Nehmt drei Städte mit **Kreuzungen**, eine aus jeder der verbleibenden Fraktionen, und legt **zufällig** zwei davon auf die Felder, die mit **kleinen braunen Kreisen** markiert sind. Dies sind eure **Startstädte**. Die verbliebene dritte Stadt wird aus dem Spiel entfernt. Dann nehmt ihr noch einmal drei Städte mit Kreuzungen, eine aus jeder Fraktion und legt **zufällig** zwei davon auf die Felder, die mit **kleinen weißen Kreisen** markiert sind. Dies sind die neutralen Städte, auf die je ein neutraler Stadtmarker der Stufe 4 gelegt wird. Auch hier wird die dritte Stadt zurück in die Spielschachtel gelegt.

Von den **Besonderen Artefakten** legt ihr nur **drei** zufällig gewählte auf ihre gewohnten Plätze auf dem Spielplan und entfernt auch hier die beiden anderen Karten aus dem Spiel. Nachdem alle Spieler ihre Helden ausgesucht haben, könnt ihr das dritte Set übrig gebliebener Figuren und Marker ebenfalls in die Spielschachtel zurücklegen. *Sonst bleiben alle Regeln dieselben wie bei einer Vier-Spieler-Partie.*

Das Spiel geht sonst seinen gewohnten Lauf mit einer wichtigen Ausnahme: Die Felder auf der jeweils äußeren Reihe und Spalte des Spielplans (auf dem Diagramm unten mit einem X markiert) gelten für dieses Spiel als unpassierbar. Spieler dürfen hier keine Straßen oder Städte bauen und diese Felder zählen auch nicht in Bezug auf die Bedingung für das Spielende. Mit anderen Worten: Behandelt diese Felder so als würden sie nicht existieren. Diese Felder sind auch durch eine dickere Linie vom Rest des Spielplans getrennt.

ZWEI-SPIELER-AUFBAU



AUTOR: Alexandar Guerov

ZUSÄTZLICHE SPIELENTWICKLUNG: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILLUSTRATIONEN: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

GRAFIKDESIGN: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

3D MODELLIERUNG: Borislav Barzev, Vasil Hristov

SPIELETESTER: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzariski

BESONDERER DANK AN: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

тел: +359 895 61 88 10

