

DICE WAR

LIGHT OF DRAGONS



Videoanleitung

SPIELANLEITUNG



EINLEITUNG

Tauche ein in eine faszinierende Fantasiewelt! Erbitterte Machtkämpfe und heimtückische Strategien führen dich und deinen Mitspieler in epische Schlachten um die alleinige Herrschaft der Kriegslande. In diesem Würfelspiel befehligt jeder Spieler eines der Völker und nutzt dessen Fähigkeiten, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Durch kluge taktische Entscheidungen, sowie strategisches Vorausplanen kannst du die Schlacht für dich entscheiden.

SPIELKONZEPT

DiceWar - Light of Dragons ist das Grundspiel der Spielserie. Völker aller Editionen können für noch mehr Abwechslung und Spieltiefe kombiniert werden. Jedes Volk enthält 6 verschiedene Kreaturen mit einzigartigen Fähigkeiten und unterschiedlichen Machtstufen.

SPIELSIEG

Durch das Besiegen gegnerischer Kreaturen erhält ihr Siegpunkte in der Höhe ihrer Machtstufe. Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erlangt, gewinnt das Spiel.

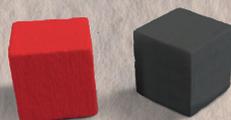
SPIELINHALT

- 1 Spielregel
- 6 Kreaturenkarten
- 1 Übersichtskarte
- 1 Ortskarte
- 3 Ortsplättchen
- 15 rote Kreaturenwürfel
- 15 schwarze Kreaturenwürfel
- 2 rote Anzeigewürfel
- 2 schwarze Anzeigewürfel
- 1 Spielbrett

SPIELMATERIAL

WÜRFEL

Enthalten sind 2 Sets (rot und schwarz) mit je 15 Spielwürfeln. Alle Würfel einer Farbe bilden die Kreaturen des Volkes ab. Abhängig vom Spielbereich (siehe SPIELBRETT), in dem die Würfel sich befinden, werden diese unterschiedlich als Reservwürfel, Kreaturenwürfel oder Würfel im Exil bezeichnet.

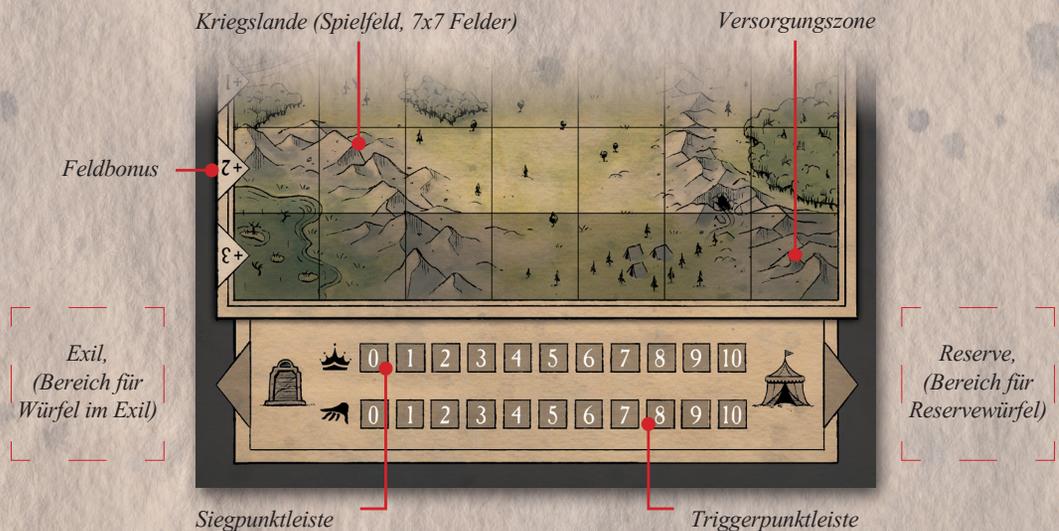


ANZEIGEWÜRFEL

Jeder Spieler setzt je einen Anzeigewürfel auf Position 0 der Siegpunkt- und Triggerpunkteleiste. Sie dienen zur Anzeige erlangter Siegpunkte (👑) und verfügbarer Triggerpunkte (👉).

SPIELBRETT

Auf beiden Seiten des Spielbretts gibt es 7 Bereiche: die Reserve, die Kriegslande, die Versorgungszone, das Exil, den Feldbonus sowie Anzeigeleisten für Siegpunkte (👑) und Triggerpunkte (👉).



KREATUREN

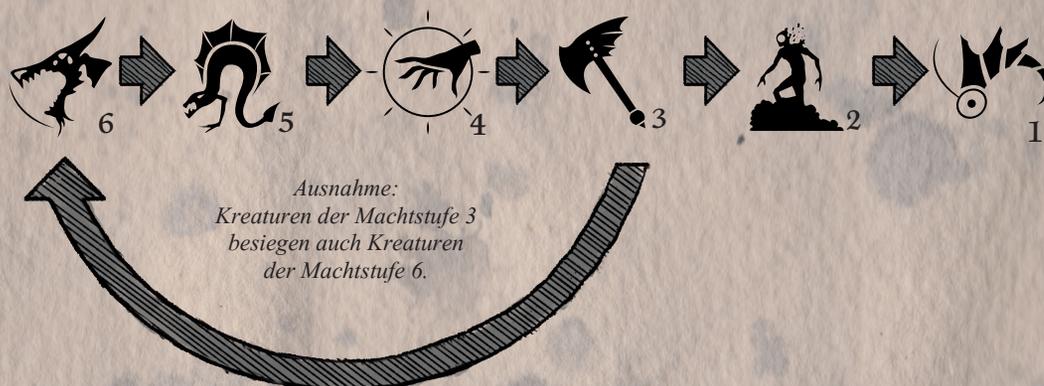
WÜRFELSYMBOLE

Auf den Kreaturenwürfeln sind die Kreaturen als Symbol mit ihrer Machtstufe abgebildet. Erläuterungen dazu befinden sich auf den Kreaturenkarten.

Tipp: Es empfiehlt sich, die Kreaturenkarten während den ersten Partien griffbereit zu halten.

MACHTHIERARCHIE

Eine Kreatur mit höherer Machtstufe besiegt alle Kreaturen mit niedrigeren Machtstufen.



KREATUREN- & ORTSKARTEN

KREATURENKARTEN

Auf den Kreaturenkarten (Abbildung 1) werden die Kreaturen beschrieben, die auf den Würfeln als Symbole dargestellt sind. Sie beinhalten nähere Informationen zur Hintergrundgeschichte, ihrer Position in der Machthierarchie und ihren besonderen Fähigkeiten.

ORTSKARTEN

Auf den Ortskarten (Abbildung 2) werden Spielvariationen beschrieben. Die Verwendung von Ortskarten und -plättchen ist optional. Dies empfiehlt sich nur für fortgeschrittene Spieler.

Name und Art
der Fähigkeit

Würfelsymbol Kreaturenname

Kreatur

6 LICHTDRACHE

DRACHENBLUT
Splitte den Lichtdrachen in 2 Drachenkrieger.
Hinweis: Setze 2 Reservewürfel als Drachenkrieger horizontal oder vertikal neben den Lichtdrachen. Lege danach den Lichtdrachen zurück in die Reserve.

LEUCHTFLAMME
Erhalte 1 virtuelle für jede eigene Kreatur der Machtstufe 6, die du mehr als dein Gegner in den Kriegsländern hast.
Hinweis: Werte virtuelle gleich wie durch im Kampf erlangte zeige diese jedoch NICHT in der -Leiste an.

MACHTHIERARCHIE

Als angebliche Schöpfer der Kriegsländer angebetet und gefürchtet, wachen die Lichtdrachen seit jeher über Himmel und Erde. Mächtiger als jedes bekannte Wesen, hüten sie ihr Land. Leichter als der Wind bewegen sie sich durch die Lüfte. Erziemt durch den Krieg lässt ihre Leuchtflamme die Nacht zum Tage werden.

Abb. 1

Geschichte

Machthierarchie

Beschreibung
der Fähigkeiten

Kreaturenkarte

Erklärung Ort Ortsplättchen

DIE RUINEN

Vor der Aufbauphase werden die Ruinen wie in der folgenden Abbildung zu sehen platziert.

Alternative Siegbedingung:
Wenn es einem Spieler gelingt alle 3 Ruinen gleichzeitig mit eigenen Kreaturen zu besetzen, gewinnt dieser am Ende seines Zuges das Spiel. Wenn sich zu einem beliebigen Zeitpunkt Kreaturen der Machtstufe 1 auf Ruinen befinden, werden diese sofort zurück in die Reserve gelegt.

Die grauen Monumente verfallener Festungen säumen die Kriegsländer. Obgleich seit vielen Jahren verlassen und verwittert, erinnert ihre seltsame Größe noch immer an die Macht vergangener Tage. Zwischen den gebrochenen Mauern heult der Wind und eine dunkle, reißbare Aura umgibt die Ruinen. Welche Macht könnte noch immer von ihnen ausgehen, wenn sie alle wieder unter einen Banner vereint wären?

Abb. 2

Geschichte

Positionierung

Ortskarte

STANDARDAKTIONEN

Jeder Spieler führt im eigenen Zug **eine** der nachfolgenden Standardaktionen aus. Diese können nur mit eigenen Kreaturen ausgeführt werden. Einigen Kreaturen stehen weitere Fähigkeiten (Besonderheiten) zur Verfügung. Diese ergänzen die Standardaktionen.

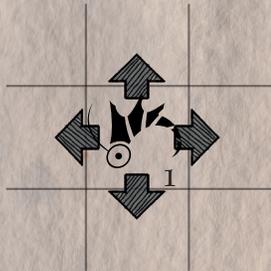
- Bewegung
- Angriff
- Aufwertung
- Zauber

Hinweis: Die Fähigkeiten der Kreaturen haben gegenüber den Spielregeln stets Vorrang.

BEWEGUNG

Bewege die gewählte Kreatur auf ein angrenzendes freies Feld. Als angrenzend gelten alle horizontal und vertikal anliegenden Felder.

Hinweis: Einige Kreaturen haben andere Bewegungsmuster. Diese sind auf den Kreaturenkarten beschrieben.



ANGRIFF

Bewege die gewählte Kreatur auf ein angrenzendes vom Gegner besetztes Feld. Angriffe sind nur auf Kreaturen niedrigerer Machtstufe möglich.

Ausnahme: Kreaturen der Machtstufe 3 besiegen auch Kreaturen der Machtstufe 6.

Besiegte Kreaturen werden in das Exil gelegt. Der Angreifer erhält  entsprechend der Machtstufe der besiegten Kreatur. Die erlangten  werden durch die Position des Anzeigewürfels in der  -Leiste angezeigt.

FELDBONUS

Werden Kreaturen in der gegnerischen Spielbretthälfte besiegt, werden zusätzliche  entsprechend des Feldbonus erlangt.

Beispiel:

Wenn in der gegnerischen Versorgungzone eine Kreatur der Machtstufe 3 besiegt wird, erhalte 6 .

Machtstufe 3 + Feldbonus 3 = 6 .



AUFWERTUNG

Werte die gewählte Kreatur um 1 Machtstufe auf.

Beispiel:



Hinweis: Die Abfolge der Symbole auf dem Würfel ist wie folgt: von 1-3 nach links drehen, von 3 zur 4 nach unten drehen, von 4-6 wieder nach links drehen.

ZAUBER

Nutze den Zauber der gewählten Kreatur. Zauber, die Reservwürfel benötigen, können nur genutzt werden, wenn genügend Würfel in der Reserve vorhanden sind.

Einige Zauber benötigen die  -Leiste. Diese wird als Anzeige verwendet, um die Stärke oder andere Effekte eines Zaubers anzuzeigen.

Hinweis: Nicht alle Kreaturen besitzen Zauber.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Zusätzlich zu den Standardaktionen verfügen einige Kreaturen über besondere Eigenschaften.

BESONDERHEITEN

Besonderheiten sind passiv (keine Standardaktion) und können beide Spieler betreffen. Alle Besonderheiten werden auf den Kreaturenkarten genau beschrieben.

SPIELABLAUF

VORBEREITUNGSPHASE

1. Die Spieler legen das Spielbrett in die Tischmitte. Für weiteres Spielmaterial ist um das Spielbrett herum genügend Platz frei zu halten.
2. Jeder Spieler wählt 1 Volk (Würfelset).
3. Alle 15 Spielwürfel werden in die Reserve rechts neben das Spielbrett gelegt.
4. Die Anzeigewürfel werden auf die Position 0 der  - und  -Leiste gelegt.
5. Mit einem beliebigen Würfel wird der Startspieler ermittelt. Der Spieler mit dem höheren Würfelwert beginnt (Gleichstand = erneut werfen).

AUFBAUPHASE

Der Startspieler setzt beliebig viele Würfel auf freie Felder seiner eigenen Versorgungszone, bis er insgesamt Würfel (Kreaturen) mit einer Summe von 10 Machtstufen gesetzt hat. Anschließend erstellt der Gegenspieler seine Startaufstellung.

Beispiel:

Spieler 1 setzt je eine Kreatur der Machtstufe 4 und 6. Er hat jetzt insgesamt 2 Kreaturen mit einem Gesamtwert von 10 Machtstufen gesetzt. Damit hat Spieler 1 seine Aufbauphase abgeschlossen.

Spieler 2 setzt danach Kreaturen der Machtstufe 2, 3 und 5. Auch er hat jetzt insgesamt 3 Kreaturen mit einem Gesamtwert von 10 Machtstufen gesetzt und damit seine Aufbauphase abgeschlossen.

KRIEGSPHASE

1. Der Startspieler eröffnet das Spiel mit einer Standardaktion.
2. Dann wechseln sich die Spieler mit je einer Standardaktion pro Zug ab.
3. Der Spieler, der zuerst 10  erlangt, **gewinnt** das Spiel.



GLOSSAR

 = Siegpunkte

 = Triggerpunkte

 = Gegnerische Kreatur

 = Bedrohende gegnerische Kreatur

 = Immun gegen gegnerische Angriffe

 = Immun gegen gegnerische Zauber

 = Immun gegen gegnerische Besonderheiten

GEGNERISCHE KREATUREN

Alle Kreaturen unter gegnerischer Kontrolle, die sich auf den Kriegsländern befinden.

EIGENE KREATUREN

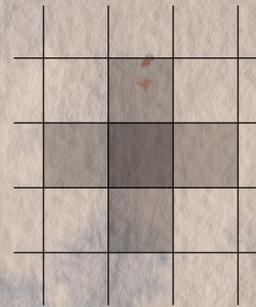
Alle Kreaturen unter eigener Kontrolle, die sich auf den Kriegsländern befinden.

BEFREUNDETE KREATUREN

Alle eigenen Kreaturen, ausser die gewählte Kreatur selbst, gelten als befreundet.

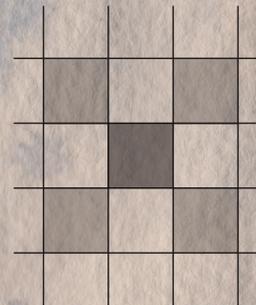
VIRTUELLE SIEGPUNKTE

Virtuelle  werden gleich wie durch im Kampf erlangte  gewertet, jedoch nicht in der  - Leiste angezeigt.



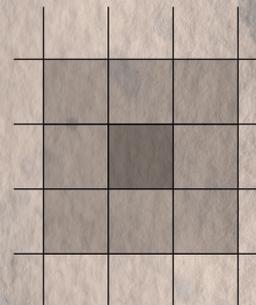
ANGRENZEND

Die horizontal und vertikal benachbarten Felder.



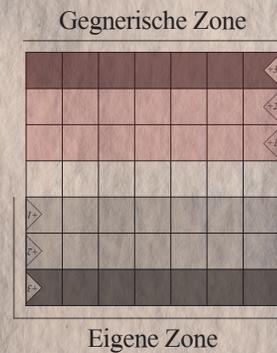
DIAGONAL

Die diagonal benachbarten Felder.



UMLIEGEND

Die horizontal, vertikal und diagonal benachbarten Felder.



EHRUNGEN

Wir danken unseren Testspielern, Regelleseern und anderen Helfern ganz herzlich für die großartige Unterstützung.

Suncoregames
Frutigenstrasse 68b
CH-3604 Thun
www.suncoregames.ch



3. Auflage / Februar 2020



ERWEITERUNGEN ZU DICEWAR



Videoanleitung

Die aktuellsten Fragen und Updates rund um DiceWar findest du auf unserer Homepage: www.suncoregames.ch

AUTOREN
Bujar Haskaj & Adrian Bolla

GESTALTUNG & ILLUSTRATION
Malte Zirbel
(Brazen-Concepts)



Bujar Haskaj & Adrian Bolla