

# EGAR<sup>®</sup>

EIN HISTORISCHES KAMPFSPIEL



Regelheft

## A. ÜBERBLICK

Dieses Spiel stellt ein Schlachtfeld dar, in dem die Spieler eine Gruppe von 8 Soldaten leiten, deren Ziel darin besteht, die gegnerische Flagge zu erobern, indem sie sich bewegen und mit den Würfeln angreifen. Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Soldat sich auf dem Feld einer gegnerischen Flagge positioniert.

In jeder Runde wird eine Frage zur allgemeinen Kultur vorgelesen, die sich auf Kriege, Kämpfe und Konflikte bezieht. Wenn der gegnerische Spieler die Antwort verpasst, wird einer seiner Soldaten getötet. Wenn er richtig antwortet, ist er gerettet.

### Anzahl der Spieler:

- Von 2 bis 4.

### Soldaten

- Militärs (grün)
- Samurais (blau)
- Amerikanische Ureinwohner (rot)
- Ägypter (gelb)

## B. INHALT

I. Spielbrett.

II. 32 Soldaten (8 von jeder Farbe).

III. 300 Fragekarten.

IV. 5 Würfel.

V. 4 Flaggen (eine von jeder Farbe).

## Wie wird gespielt?

**1°** Bereiten Sie das Spielbrett vor. Legen Sie die Soldaten und die Flaggen so hin, wie es auf Seite 3 dargestellt ist.

**2°** Der Jüngste beginnt, und die Spielzüge werden zu seiner Rechten ausgeführt.

**3°** Bewege dich. Beginne deinen Zug, indem du würfelst. Die Zahl, die du erhältst, gibt an, um wie viele Felder du deine Soldaten bewegen kannst.

**4°** Angreifen. Wenn dein Soldat neben einem anderen Gegner steht, kannst du ihn angreifen, indem du erneut würfelst. Der Gegner verteidigt seinen Soldaten, indem er ebenfalls würfelt. Der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt, indem er den unterlegenen Soldaten vom Spielbrett entfernt.

**5°** Frage. Nimm eine Karte und lese die Frage dem Gegner auf deiner rechten Seite vor. Wenn er falsch antwortet, kannst du den Soldaten, der seiner Flagge

am nächsten ist, eliminieren, aber wenn er richtig antwortet, wird sein Soldat gerettet. Nach der Frage ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**6°** Sieg. Der Spieler, dem es gelingt, einen seiner Soldaten in das Feld der gegnerischen Flagge zu stellen, gewinnt das Spiel. Derjenige, der alle gegnerischen Soldaten eliminiert, kann ebenfalls gewinnen.

\* Eine genauere Erklärung der einzelnen Schritte finden Sie auf den folgenden Seiten.

### 32 Soldaten (8 von jeder Farbe).



Militär



Samurai



Amerikanischer  
Ureinwohner



Ägypter

## C. ANWEISUNGEN

### I. Vorbereitung

1. Jeder Spieler wählt eine Flagge und stellt 8 Soldaten der gleichen Farbe in quadratischer Formation auf die Felder neben der Flagge. Dies sind die Soldaten, die jeder Spieler während des Spiels befehligen wird. Es ist ein Soldat pro Feld.

2. Der jüngste Spieler beginnt, dann ist der Spieler an der Reihe, der rechts von ihm steht, und folgt ihm in dieser Richtung für die Runden.

300 Fragekarten

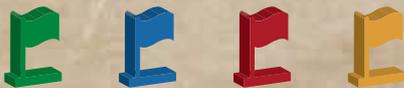


5 Würfel.



3 Stufen

4 Flaggen (eine von jeder Farbe)



### Erste Ansicht

Spieler 1

Spieler 2



Spieler 3

Spieler 4



Ort, an dem sich die Flaggen der einzelnen Farben befinden.



Ort, an dem sich die Soldaten anfangs befinden.

## II. Beginn

1. Der erste Spieler würfelt. Die Zahl, die er erhält, gibt an, wie viele Felder er seine Truppen bewegen kann.

2. Zum Beispiel: Wenn du eine 4 würfelst, kannst du dich bewegen:

(2.1) 1 Soldat 4 Felder.

(2.2) 4 Soldaten 1 Feld.

(2.3) 2 Soldaten 2 Felder.

(2.4) 1 Soldat 3 Felder und ein weiterer Soldat ein Feld.

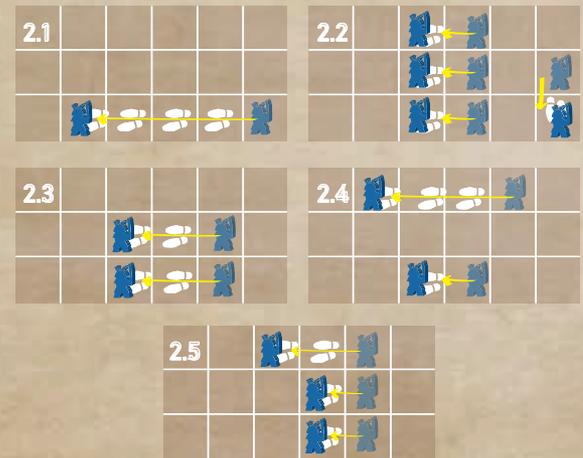
(2.5) 1 Soldat 1 Feld, 1 Soldat 1 Feld, und ein weiterer Soldat 2 Felder.

3. Die Soldaten bewegen sich vertikal oder horizontal, Sie können diese Richtungen auch kombinieren. Man kann einen Soldaten nicht diagonal bewegen. Es ist verboten, einen Soldaten über ein Feld zu ziehen, das bereits von einem anderen besetzt ist; die Soldaten dürfen sich nur über freie Felder bewegen.

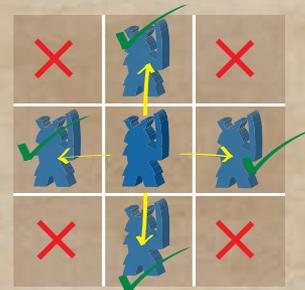
Beispiel:



2. Beispielwürfel Würfeln ergibt 4.  
Möglichkeiten:



3.



Erlaubte Felder  
Vertikal/Horizontal

### III. Angriff

1. Sobald ein Soldat neben einem anderen Feind steht, entweder waagrecht oder senkrecht, kann er angreifen, indem er würfelt; der angegriffene Spieler würfelt ebenfalls.

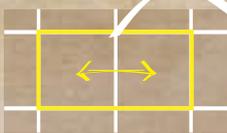
2. Erhält der Angreifer eine höhere Zahl als der Verteidiger, gewinnt der Angreifer und eliminiert den verteidigenden Soldaten, indem er ihn vom Spielbrett entfernt.

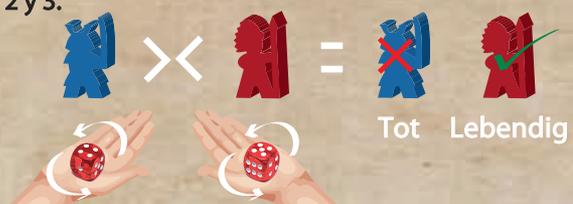
3. Erhält der Verteidiger eine höhere Zahl als der Angreifer, wird dieser vom Spielbrett entfernt, so dass sein Feld leer bleibt.

4. Wenn beide Spieler die gleiche Zahl würfeln, müssen sie erneut würfeln.

5. Man kann mit bis zu vier Soldaten angreifen, wenn man einen Gegner umschließt; in diesem Fall wirft der Angreifer so viele Würfel, wie Soldaten angreifen, und der Verteidiger kämpft gegen die größere Zahl. Der Angreifer kann so oft angreifen, wie er will, solange er noch Soldaten übrig hat.

Beispiel:

1.  Angriff Vertikal / Horizontal

2 y 3.  Tot Lebendig

5. 

-  1 Würfel
-  1 Würfel
-  3 Würfel
-  1 Würfel
-  1 Würfel
-  2 Würfel
-  1 Würfel
-  4 Würfel



## IV. Fragen

Am Ende seines Spielzugs muss der Spieler eine Karte aufheben und dem Gegner zu seiner rechten Seite die Frage vorlesen. Wenn der Gegner nicht richtig antwortet, stirbt der Soldat, der näher an seiner Flagge steht.

Antwortet der Gegner richtig, wird sein Soldat gerettet.

Nachdem die Frage vorgelesen und beantwortet wurde und nachdem der gegnerische Soldat gerettet oder getötet wurde, endet der Spielzug des Vorlesers, und es liegt an demjenigen, der die Frage beantworten musste.

Es gibt nur eine Frage pro Zug, und man kann nur einen gegnerischen Soldaten mit dem Vorlesen der Frage töten, nicht mehr pro Zug, auch wenn es mehr gegnerische Spieler gibt.

Du liest die Frage immer dem Gegner auf deiner rechten Seite vor.

Die Spieler können frei wählen, welchen Schwierigkeitsgrad sie ihrem Gegner vorlesen wollen (leicht, mittel oder schwer). Es ist jedoch ratsam, dass sich die Spieler vor Beginn des Spiels auf einen Schwierigkeitsgrad einigen und eine einzige Kategorie von Fragen verwenden.



## Richtige Antwort



Die Soldaten retten sich.



## Falsche Antwort



Der Soldat, der seiner eigenen Flagge am nächsten ist, scheidet aus.



## V. Ende des Spieles

Der Spieler, der mit einem seiner Soldaten den Quadranten der gegnerischen Flagge erreicht, gewinnt das Spiel. Man kann auch gewinnen, indem man alle gegnerischen Soldaten eliminiert.

Verliert ein Spieler alle seine Soldaten, muss er das Spiel verlassen.

Wenn nach dem Ausscheiden eines Spielers noch zwei oder drei Spieler mit Soldaten da sind, spielen sie weiter und können die Flagge des ausgeschiedenen Spielers übernehmen.



GEWINNER





## Mitarbeiter

### Autor des Spieles

Guillermo Villarroel Sanhueza

### Historiker

José Pedro Ruiz Larraín

### Übersetzerin

Susana Villagrán Walter

CUATRO  
QUESOS

### Gra Grafikdesign

CUATRO QUESOS SPA

Diego Ignacio Aravena Ortiz  
Wladimir Alexis Gárate Elgueta

## Werke & Autoren

1. Amazonas Fluss **von Astro Alex**
2. Araukarien im Conguillio-Nationalpark **von Vicente Fernández Rioja**
3. Buddha **von Freepik - freepik.es**
4. Kolosseum **von Derich - freepik.es**
5. Landung von Kolumbus **von John Vanderlyn**
6. Indianerkriegselefant **von Frank Dillon**
7. Wikinger-Schild **von nofaced3d**
8. Sphinx mit Pyramide des Chephren dahinter **von bandarji**
9. Ägyptischer Pharao **von Kalifer - Art Creations - shutterstock.com**
10. Francisco Franco mit Winterumhang **von unbekanntem Autor**
11. Statue von Genghis Khan **by Francisco Anzola (poto). Bildhauer: D. Erdenebileg. Architekt: J. Enkhjargal.**
12. Großer Affenbrotbaum (Andansonia Grandidieri) **von Bernard Gagnon**
13. Mamluken-Krieger in voller Rüstung **von Georg Moritz Ebers**
14. Kirche der Auferstehung Christi, Russland. Architekt: Alfred Parland. Foto **von Je-str**
15. Amerikanischer Indianer Apache Krieger Häuptling **von Fotokvadrat - shutterstock.com**
16. Lautaro **von Pedro Subercaseaux**
17. Leopard **von Freepik - freepik.es**
18. Machu Picchu **von Cuatro Quesos**
19. Mammut "Rekonstruktion des kolumbianischen Mammuts" **von James St. John**
20. Mandela-Statue in Pretoria. Bildhauer: Andre Prinsloo und Ruhan Janse van Vuuren. Foto **von Haruba-bad**
21. Masken **von Macrovector - freepik.es**
22. Berg **von Ingram - freepik.es**
23. Chinesische Mauer "Der Kamm des Berges" **von yosoyjulito**
24. Napoleon überquert die Alpen **von Jacques-Louis David**
25. Mesoamerikanische Pyramide "Chichen Itza" **von jphilipg**
26. Pyramiden **von iStudy\_Too\_Much**
27. Poseidon-Skulptur in Copenhagen. Bildhauer: Christian Carl Peters. Foto **von Hans Andersen**
28. Samurai **von siriwat sriphojaroen - shutterstock.com**
29. San Martín "Pass der Anden" **von Julio Vila und Prades**
30. Shaka King Zulu **von James King**
31. Simón Bolívar Reiterporträt **von Arturo Michelena**
32. Nazi-Soldat "Schauspieler, der einen NKVD-Offizier spielt" **von Kozlik - shutterstock.com**
33. Terrakotta-Soldat **von Edward Stojakovic**
34. Stalin Joseph **von unbekanntem Autor**
35. Taj Majal. Architekt: Ustad Ahmad Lahori. Foto **von Astijain**
36. Sherman-Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg **von KansasScanner**
37. Tempel des Himmels **von ChiralJon**
38. Tiger "Männchen Panthera tigris altaica", **von Appaloosa**
39. Wikinger, Statue in Gimli, Kanada. Entworfen **von Gissur Eliasson. Bildhauer: George Barone. Poto von: Krazytea**
40. Bewaffnete irakische Aufständische im November 2006 **von رجب ملاسوللا**
41. Ägyptischer Schild aus dem Grab des Tutanchamun **von unbekanntem Autor.**