

Nach dem Kampf rasseln wir nicht mit den Säbeln, wohl aber spielen wir eine weitere Runde To War!

Viel Spaß mit To War! Informationen zu diesem Spiel und weiteren Spielen findet ihr auf unserer Webseite.



@boardgamecircus
boardgamecircus.com



Autor: Alexandr Gorets
Illustrationen: Varvara Aley

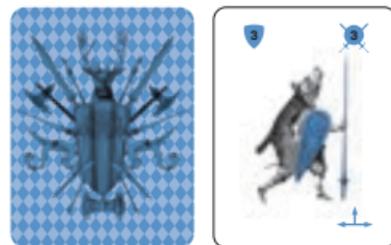
© 2018 Board Game Circus.
© 2018 Simple Rules
Alle Rechte vorbehalten.

TO WAR!
AUF IN DEN KAMPF!

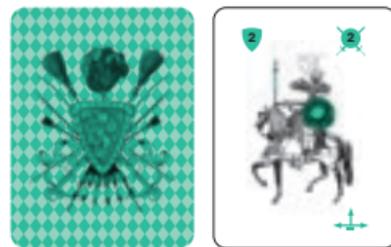
SPIELANLEITUNG

INHALT

- 17 Karten der Nordischen Armee



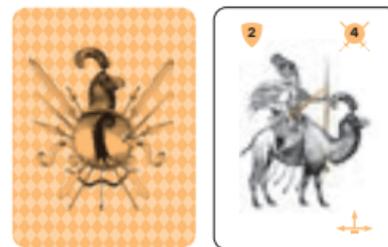
- 17 Karten der Westlichen Armee



- 17 Karten der Fernöstlichen Armee



- 17 Karten der Südlichen Armee



SPIELZIEL

Versucht, am Ende der Schlacht die größte Armee auf dem Feld zu haben. Oder erringt schon vorher den Sieg, indem euch während des Spiels der Durchbruch in das gegnerische Lager gelingt.

SPIELVORBEREITUNG

Setzt euch gegenüber, wählt je eine Armee (ein Kartendeck einer Farbe), mischt sie und legt sie verdeckt vor euch ab – dies ist eure Reserve. Ihr habt jeweils eine eigene Reserve.

Eigenschaften der Einheiten



Bewegungsmöglichkeiten

- ↑ Bewegung und Angriff nur vorwärts. Kann einen Schritt pro Zug machen.
- ↕ Bewegung und Angriff in eine der drei angezeigten Richtungen. Kann einen Schritt pro Zug machen.
- ↑
↕ Der Strich unter dem Pfeil zeigt an, dass die Einheit einen zweiten Schritt machen darf, wenn der erste Schritt auf einem freien Platz endet. Der zweite Schritt kann in die gleiche oder eine andere Richtung oder gar nicht erfolgen.

Aufstellung der Armeen

Vor dem Spiel baut ihr das Feld auf, indem ihr abwechselnd Karten auslegt.

Bestimmt zufällig, wer von Euch das Spiel beginnt.

Beginnst du, dann lege die oberste Karte deiner Reserve offen in die Tischmitte.

Anschließend legt die Gegenseite ihre oberste Karte gegenüber an.

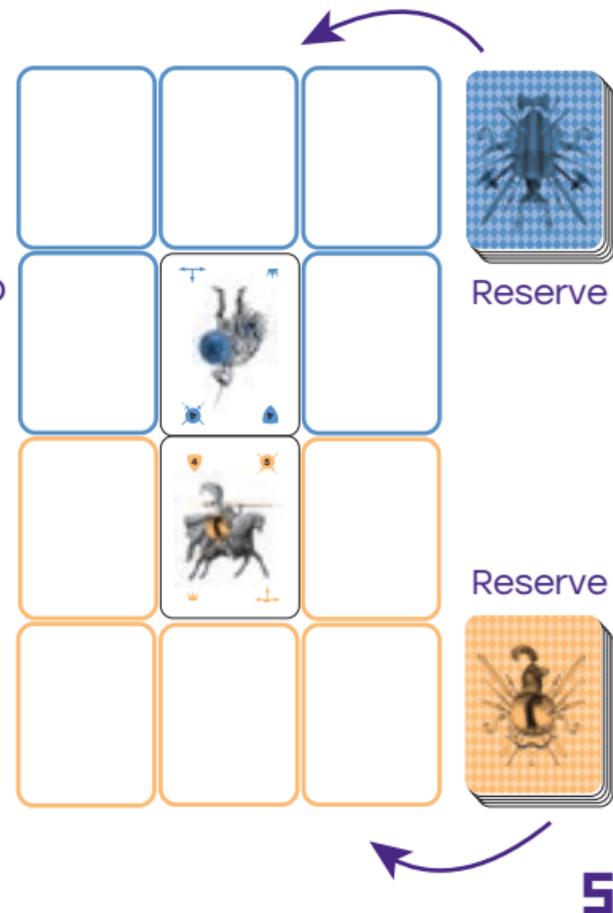
4



Legt weiter abwechselnd Karten aus, bis ihr je 6 Karten ausliegen habt. Dabei könnt ihr die Position eurer weiteren Karten innerhalb eurer Hälfte eines 3x4 großen Rasters frei wählen (siehe Abbildung). Die beiden zuerst platzierten Karten müssen stets in der Mitte liegen.

Am Ende der Aufstellung ist das 3x4 Karten große Feld bereit für den Kampf.

Stellt die Armeen auf...



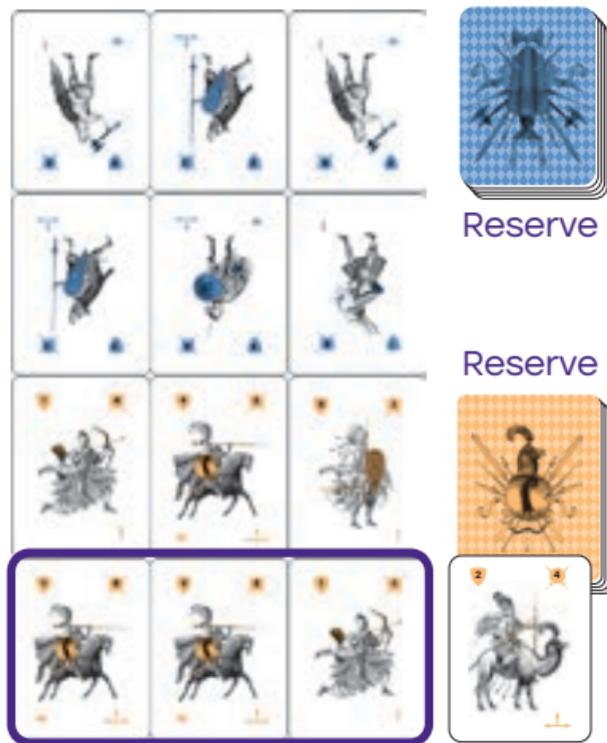
5

SPIELBLAUF

Es beginnt, wer die erste Karte ausgelegt hat.

Wenn du am Zug bist, decke die oberste Karte deiner Reserve auf und lege sie auf einen der drei Plätze in deiner unteren Reihe (siehe Abbildung).

Wenn sich dort bereits eine Einheit befindet, wird diese von der neuen Karte verdrängt.



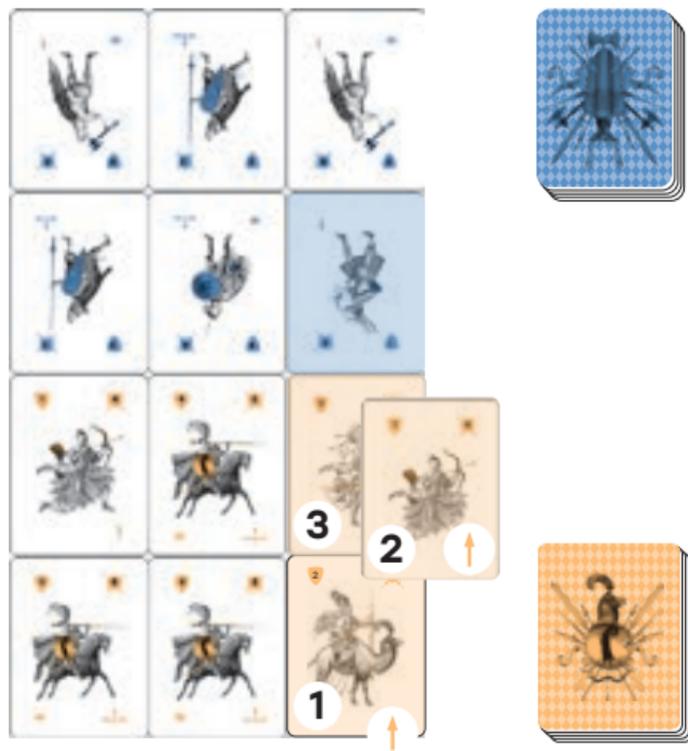
Auf einem der drei Plätze ablegen ...

Bewege die verdrängte Einheit dann einen Schritt in eine der erlaubten Richtungen (vorwärts oder seitwärts, wie auf der Karte angezeigt). Dadurch verdrängt sie ggf. eine weitere Einheit, usw.

Bewege die Einheiten weiter, bis eine deiner Karten auf eine gegnerische Karte stößt oder auf einen freien Platz bewegt wird. Wenn zwei Einheiten aufeinanderstoßen, kommt es zum Kampf. Beendet deine Einheit ihre Bewegung auf einem freien Platz, findet kein Angriff statt. Dein Zug endet.

Ausnahme: Einheiten mit einem Strich unter ihrem Bewegungspfeil (\uparrow und \leftarrow) dürfen dann einen weiteren Schritt (und ggf. Angriff) durchführen.

Einheiten dürfen das 3x4 Karten große Feld bei ihrer Bewegung nicht verlassen. Keine Karte darf ein Feld betreten, auf dem sie in diesem Zug bereits war.



Beispiel:

Der Beduine (1) wird auf die Position des Sarbaz (2) gelegt und verdrängt diesen.

Der Sarbaz (2) verdrängt anschließend den Saqāliba (3) vor sich.



Der Saqāliba (1) bewegt sich auf den gegnerischen Bogenschützen (2) und greift diesen an.

DER KAMPF

Um den Ausgang eines Kampfes zu ermitteln, vergleichst du deine Angriffsstärke mit der Verteidigungsstärke der gegnerischen Einheit.

Greifst du seitwärts an (nicht vorwärts), so erhöht sich deine Angriffsstärke um +2.

Mögliche Resultate des Kampfes:

Die Angriffsstärke ist größer als die Verteidigungsstärke

Die verteidigende Einheit verliert: Legt sie auf den Ablagestapel. Die angreifende Einheit nimmt ihre Position ein.

Die Angriffsstärke ist kleiner als die Verteidigungsstärke

Die angreifende Einheit verliert: Legt sie auf den Ablagestapel. Die verteidigende Einheit bleibt auf ihrem Platz.

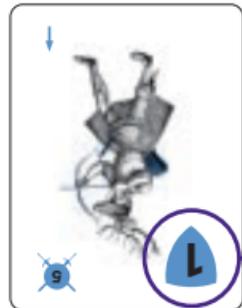
Die Angriffsstärke und die Verteidigungsstärke sind gleich

Rückzug beider Einheiten: Legt beide Einheiten vom Feld auf den Ablagestapel; dadurch wird ein Platz auf dem Feld frei.

Nach dem Kampf endet dein Zug.

Jetzt spielt die Gegenseite eine Karte von der Reserve und verfährt entsprechend den Regeln (siehe Seite 6).

Macht solange abwechselnd eure Züge und Bewegungen, bis das Spielende erreicht ist (siehe Spielende).



Verteidigungsstärke

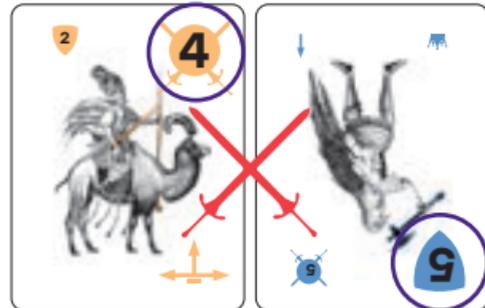


Angriffsstärke

Beispiel:

Der Angriffswert ist höher als der Verteidigungswert. Die blaue Einheit verliert. Die gelbe Einheit nimmt ihre Position ein.

Angriffsstärke



Verteidigungsstärke

Beispiel:

Der Beduine (gelb) greift den Berserker (blau) von der Seite an und gewinnt, da seine Angriffsstärke um 2 auf insgesamt 6 erhöht wird.

Führt die Bewegung deiner Einheit auf der gegnerischen Seite über die Grenze des Feldes hinaus (Durchbruch ins gegnerische Lager), so gewinnst du das Spiel.



SPIELENDE

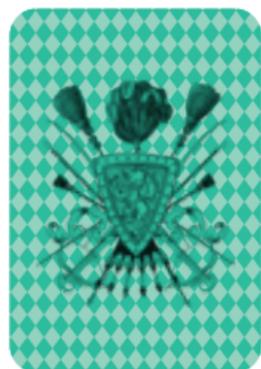
Das Spiel endet, wenn eine der zwei folgenden Bedingungen eintritt:

1. Beide Reserven sind aufgebraucht.
Zählt nach dem letzten Zug eure verbliebenen Einheiten auf dem Feld. Wer mehr Einheiten auf dem Feld hat, ist im Vorteil und gewinnt das Spiel.
Herrscht Gleichstand, gewinnt, wer mehr Elite-Einheiten (👑) auf dem Feld hat. Ist die Zahl der Elite-Einheiten ebenfalls gleich, so endet das Spiel mit einem Gleichstand.
2. Gelingt dir mit deiner Bewegung während des Spiels der Durchbruch ins gegnerische Lager, endet das Spiel sofort und du gewinnst.

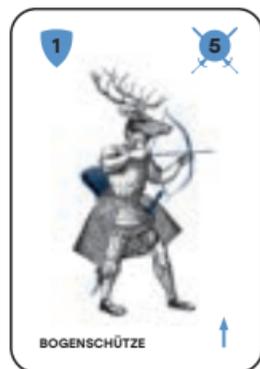
VARIANTE FÜR MEHR STRATEGIE

Wenn ihr bereit seid, etwas strategischer zu spielen, dann zieht nach der Aufstellung der Armeen je drei Karten von eurer Reserve. In eurem Zug wählt ihr eine davon, die ihr ausspielt. Zieht am Ende eures Zuges wieder eine Karte nach, so dass ihr aus drei Karten wählen könnt.

WESTLICHE ARMEE



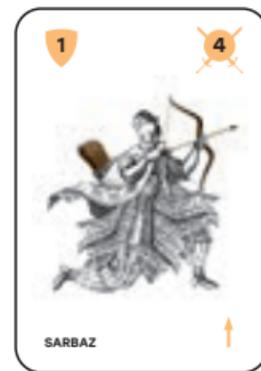
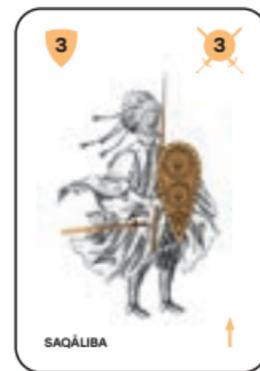
NORDISCHE ARMEE



FERNÖSTLICHE ARMEE



SÜDLICHE ARMEE



KARTENÜBERSICHT

Armee	Einheit	Kartenanzahl
Westliche Armee	Ritter 	3
	Feldweibel 	3
	Schildknappe	3
	Landsknecht	4
	Armbrustschütze	4
Nordische Armee	Berserker 	3
	König 	3
	Reiter	3
	Krieger	4
	Bogenschütze	4
Fernöstliche Armee	Hatamoto (Bannerträger) 	3
	Gokenin (Vasall) 	3
	Ashigaru (Fußsoldat)	5
	Ashigaru-Schütze	6
Südliche Armee	Mamluk (Militärsklave) 	6
	Beduine (Nomade) 	5
	Saqāliba (Slawischer Soldat)	4
	Sarbaz (Soldat)	2