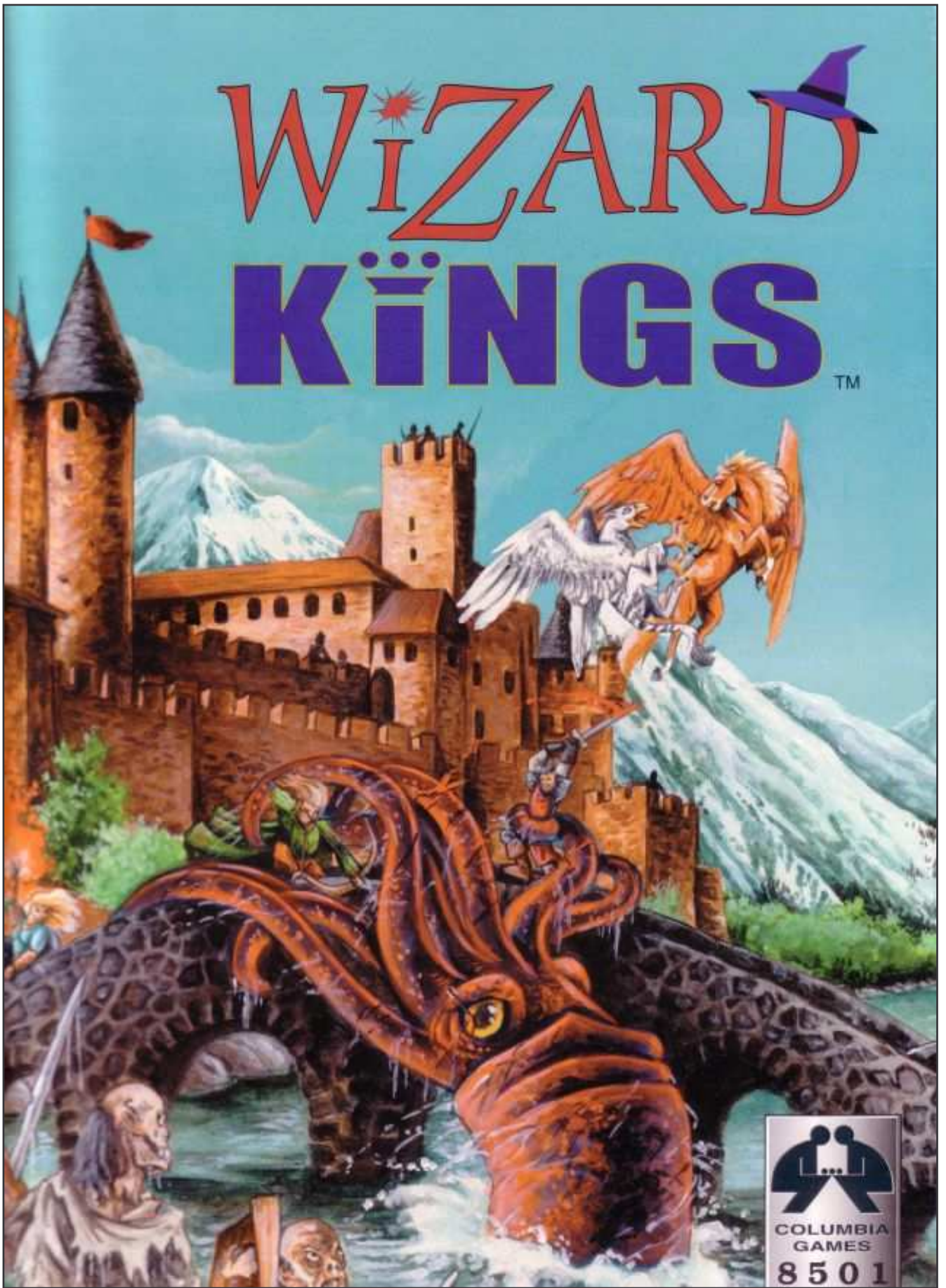


WIZARD KINGS™



Einleitung

Wizard Kings ist ein interessantes und sehr schnelles Strategiespiel. Du kommandierst eine Armee von Orks oder Elfen und kämpfst um die Vorherrschaft auf Karten die man vielerlei Weise kombinieren kann.

Spielzüge

Wizard Kings wird in einer Serie von Spielzügen gespielt die jeweils aus vier (4) Phasen besteht.

[1] Initiative (4.1)

Jeder Spieler würfelt **2d6**. Würfel noch mal bei gleichem Ergebnis. Der Spieler mit dem *höchsten* Wurf gewinnt die *Initiative*, bewegt sich als erster und ist *Spieler 1*. Im Uhrzeigersinn von *Spieler 1*, folgen *Spieler 2*, *Spieler 3*, etc.

[2] Bewegungsphase (4.2)

In der Bewegungsphase bewegt jeder Spieler seine Einheiten. Jeder Spieler bewegt seine Einheiten bis zu Ihrem Bewegungslimit. Einheiten können sich nur **einmal** pro Zug bewegen, außer sie sind auf dem *Rückzug* (5.4) oder *Gruppieren sich neu* (5.5). Einheiten die ein feindlich besetzen Gebiet betreten müssen anhalten und der *Kampfphase* kämpfen.

[3] Kampfphase (5.0)

Es wird immer nur ein Gefecht geführt. Startet mit Gefechten indem Spieler 1 der Angreifer ist, dann die wo Spieler 2 der Angreifer ist, etc.

[4] Bauphase (6.0)

Alle Spieler gleichzeitig:
Schatzkammer: Für jeder *Stadt* (3.2) die der Spieler kontrolliert schreibt er sich die Goldeinnahmen (GP) gut.
Nachschub: Mit dem Gold können in Städten die der Spieler kontrolliert (4.6) **neue** Einheiten gebaut werden, oder um vorhandene Einheiten zu verstärken.



1. Spielvorbereitung

1.1. Karten Auswählen

Die Spieler wählen sich eine oder zwei Karten aus, die nach belieben arrangiert werden können. Eine Karte pro Spieler wird für das erste Spiel empfohlen. Es wird ausgewählt wer die erste Karte wählen darf.

1.2. Ausheben der Armee

Jeder Spieler wählt eine Armee und baut hebt sich eine Armee im Wert von 100GP aus. Einheiten können in jeder Stärke beginnen. Die angegebenen Kosten sind für jeden Punkt Stärke (2.11).

Wizard 3 kostet 3x2GP = 6 GP
Ranger 2 kostet 2x4GP = 8 GP
Goblin 4 kostet 4x1GP = 4 GP

Für das erste Spiel ist es zu empfehlen die *Standard Armeen* in der *Seitenspalte* zu nehmen.

1.3. Aufstellen der Einheiten

Die Spieler stellen Ihre Einheiten hochkant, in Ihrer gewählten Stärke, auf. Alle Einheiten starten in Städten (3.2) und mindestens **eine (1)** Einheit muss in jeder Stadt der Karte aufgestellt werden.

1.4. „Winning the Game“

Bei einem Spiel mit zwei Spielern gewinnt der Spieler der am Ende einer Runde Städte im Gesamtwert von 15GP kontrolliert.

Ebenfalls kann man Spiele mit einem Rundenlimit von 10 Runden spielen. Rundenlimits sind Ideal für Spiele mit mehr als zwei Spielern.

Ferner könnte man auch mit Siegpunkten rechnen. Spieler ermitteln in jeder Bauphase den Gesamtwert GP der Städte und zeichnen diese auf. Der Spieler mit dem höchsten GP Wert aller Runden gewinnt.

Spezielle Szenarios sind auf der WIZARD KINGS Homepage erhältlich:

www.wizardkings.com

Klicken Sie auf den Link Wizard Kings
Suchen Sie dort den Link
Szenarios unter Resources.

Aufbau Regelbuch

Dieses Regelbuch ist so aufgebaut das die Seite (diese Spalte) Definitionen, Beispiele und Anmerkungen enthält um zu helfen Wizard Kings zu verstehen.

Würfel Konventionen

Um Wizard Kings zu spielen benötigt Du sechs Seitige Würfel, vier liegen dem Spiel bei. Eine Kurzform für sechs Seitige Würfel ist **d6** und die Abkürzung **3d6** bedeutet das man drei sechs Seitige Würfel wirft.

Bei Zaubersprüchen steht z.B. „cast 4d6@F3“. Dies bedeutet das man vier sechs Seitige Würfel benutzt und mit einem Ergebnis von 1, 2 und 3 einen Treffer erzielt. „Cast 2d6@F2“ bedeutet, zwei sechs Seitige Würfel zu werfen und einen Ergebnis von 1 und 2 ist ein Treffer.

Anmerkung: Cast = englisch für Zauberspruch sprechen.

„Geomorphic“ Karten

Dem Spiele liegen vier „Geomorphic“ Karten bei. Dies bedeutet dass die Karten in dutzenden verschiedenen Varianten aneinander gelegt werden können. Zwei verschiedenen Layouts werden unten dargestellt.

Plexiglas anzuschaffen um die Karten abzudecken ist sinnvoll. Sie halten die Karten am Platz, sorgen für eine glatte Spielfläche und schützen die Karten vor Getränken die verschüttet werden könnten.

Standard Armeen

Spieler können die nachfolgenden aufgeführten Armeelisten als Richtlinie benutzen, um sich Ihre eigene zu bauen. Die erste Zahl ist die Anzahl der Einheiten, die zweiten die Anzahl der Stufen (s) für diese Einheiten. *Wicana 2/8s* bedeutet = 2 Einheiten Wicana mit jeweils 8 Stufen. Die Standard Armeen enthalten keine *Chaos Einheiten*, allerdings können leicht Änderungen vorgenommen werden.

Eldryn(Elfen)		Jurak(Orks)	
Name	Kosten	Name	Kosten
Wicana 2/8s	16Gp	Shakala 2/8s	16Gp
Ranger 3/9s	36Gp	Ogre 1/3s	12Gp
Pixie 1/3s	6Gp	Troll 2/6s	18Gp
Treek 1/2s	6Gp	Orc 3/12s	24Gp
Glader 5/20s	20Gp	Goblin 4/16s	16Gp
Castle 2/8s	16Gp	Castle 2/7s	14Gp
14 Einheiten	100Gp	14 Einheiten	100Gp

2. Armeen

Das Spiel enthält zwei verschiedene Armeen: *Elfen (grün)* und *Orks (orange)*. Jede Armee besteht aus 28 Blöcken. Weitere Armeen sind erhältlich.

Ein Blatt mit Aufkleber der Einheiten ist in der Box enthalten. Jeder Block muss mit einem Aufkleber beklebt werden, Elfen auf grüne, Orks auf Orange Blöcke. Beide Armeen besitzen drei Chaos-Einheiten (Schwarze -Umrandung) die ebenfalls aufgeklebt werden. Die Aufkleber ausrichten und mit leichten Druck anbringen.

Diese Blöcke bringen Geheimnis und den Überraschungseffekt ins Spiel. Wenn Sie aufrecht stehen ist Ihre wahre Stärke vor dem Spieler verborgen.

Die beiden Armeen sind von unterschiedlichem Wert, haben aber einzigartige Vorteile (und Nachteile). Details der beiden Armeen stehen in der seitlichen Spalte.

2.1. Einheiten Daten

Alle Einheiten haben Zahlen und Symbole die Ihre Bewegungswerte und Kampfwerte angeben.

2.11 Stärke (S)

Die momentane Stärke einer Einheit wird mit den Dreiecken dargestellt die oben am Stein angezeigt werden wenn der Stein aufrechte steht. Die Stärke gibt an wie viele sechs Seitige Würfel (**d6**) im Kampf benutzt werden. Eine Einheit die **Stärke 4** besitzt darf **4d6** (vier sechs Seitige Würfel) würfeln; eine Einheit **Stärke 1** nur **1d6**.

Die Stärke der Einheiten variiert zwischen 1 bis 4. Manche Einheiten haben eine Maximale Stärke von 4, manche von 3 und ein paar sogar nur Stärke 2. Für jeden Treffer im Kampf wird der Block 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Das **Diagramm 2** zeigt eine Elfen Ranger Einheit auf Stärke 1, 2 und 3.

Diagramm 2



2.12 Name der Einheit

Die Ecke mit dem Namen der Einheit steht für **Stärke 1**.

2.13 Kampfwert

Die Kampfwerte werden in einer Kombination von Buchstaben und Zahlen angegeben z.B. **A1** oder **B2**. Der Buchstabe in welcher Reihenfolge gefeuert wird. Alle A Einheiten feuern zu erst, dann alle B Einheiten und zum Schluss alle C Einheiten. Die Nummer gibt den Maximum Wert an um einen Treffer zu erzielen.

Beispiel: Eine Einheit mit A1 trifft bei einem Ergebnis von „1“, eine Einheit A3 erzielt dagegen Treffer bei 1, 2 und 3.

2.14 Bewegungsreichweite

Die maximale Reichweite von Hexes die sich eine Einheit bewegen kann. Einheiten können sich auch weniger als ihre maximale Reichweite bewegen. Auf der rechten Seite der Bewegungsreichweite steht oft ein Symbol mit speziellen Fähigkeiten z.B. „Fliegen“ oder „Bergvolk“.

2.15 Kosten von Einheiten

Die Kosten um eine Einheit um eine Stufe (Stärke) zu erhöhen. 2 Stufen kosten das doppelte etc. Siehe auch Kapitel 6.0.

2.2. Zauberer (Wizards)



Jede Armee besitzt drei (3) Zauberer. Sie haben die einzigartige Fähigkeit Zaubersprüche zu benutzen. Zauberer haben den Kampfwert **A+**. Sie sprechen Zauber (oder sich zurückziehen) vor allen anderen **A** Einheiten. Zauberer kostet 2GP pro Stufe.

2.21 Zaubersprüche

Jeder Zauberer kennt sechs (6) Zaubersprüche die auf den Armeekarten stehen: drei Zauber mit Stufe 1, zwei Zauber mit Stufe 2 und ein Zauber mit Stufe 3 (Siehe Seitenspalte).

2.22 Zaubern

Wenn ein Zauber einen Stufe 1 Zauber ausführt wird muss ein Stärkepunkt abgezogen werden. Für einen Zauber Stufe 2 zwei Punkte und für einen Zauber Stufe 3 drei Punkte. Es können keine Zauber gesprochen werden, für die Ihre Stärke nicht ausreicht. Zauberer dürfen sie sich nicht opfern um einen Zauber sprechen zu können. Ein Zauberer **Stärke 1** kann **keine** Zauber sprechen.

Zauberer können innerhalb der Bewegungsphase **und/oder** der Kampfphase gesprochen werden.

ELDRYN		ELVES		
		MOVE	COMBAT	COST
	WICANA Wizard	2	A+	2
	RANGER Archer	2	A2	4
	PIXIE	2	B1	2
	TREEK Tree Giant	1	C4	3
	GLADER Light Guard	2	C1	1
	CASTLE Stronghold	∅	C4	2

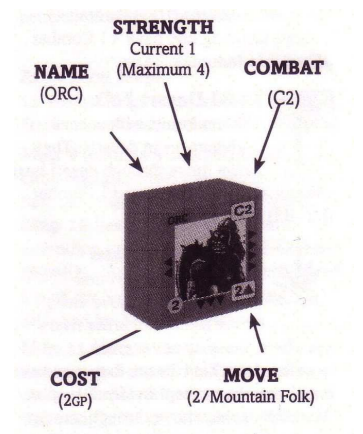
SPELLS

- Lightning:** cast 2d6 @ F3. Targeting allowed.
- Fly:** one friendly unit in Wizard hex may fly 1d6 hexes. Castles may not fly. Cast only in Movement Phase.
- Thundershock:** cast 4d6 @ F2. No targeting.
- Forked Lightning:** cast 3d6 @ F3. Targeting allowed.
- Summon:** brings one unengaged friendly Chaos unit to Wizard hex. This unit may overstack in a battle and fight normally.
- Chain Lightning:** cast 4d6 @ F3. Targeting allowed.

JURAK		ORCS		
		MOVE	COMBAT	COST
	SHAKLA Wizard	2	A+	2
	OGRE Giant	2	B3	4
	TROLL River Troll	2	B2	3
	ORC Great Orc	2	C2	2
	GOBLIN Lesser Orc	2	C1	1
	CASTLE Stronghold	∅	C4	2

SPELLS

- Fireball:** cast 4d6 @ F2. No targeting.
- Troll-Tracks:** one friendly unit in Wizard hex may move like an Amphibian. Cast only in Movement Phase.
- Panic:** roll 1d6. 1-4: Retreat one enemy unit (caster choice). 5-6: No effect.
- Fire Arrow:** cast 3d6 @ F3. Targeting allowed.
- Swarm:** all friendly units in Wizard hex fire immediately instead of on their normal turn.
- Flame-Strike:** cast 8d6 @ F2. No targeting.



Stärke (im Bild 1) = Strength
Kampfwert (C2) = Combat
Bewegungsreichweite = Move
Kosten Einheit (2GP) = Cost

Sie können **einen** Zauber in der Bewegungsphase sprechen und können sich nicht bewegen es sei den er ist Ziel der Zaubers. Im Kampf kann ein Zauberer einen Zauber pro Kampfrunde sprechen, abhängig von seiner aktuellen Stärke.

Bemerkung: *F# stellt die Feuerkraft des Zauberspruch und nicht das Timing da. Der Schaden wird sofort ermittelt.*

2.23 Henges (Steinkreise)



Einige Karten enthalten Steinkreise. Ein Zauber des sich in diesem Hexfeld befindet kann für den halben Preis 1GP aufgewertet werden.

2.24 Tod eines Zauberers

Wenn ein Zauberer in einem Gefecht ums Leben kommt darf seine Einheit **nicht** neu gebaut werden. Die Einheit bleibt aus dem Spiel.

2.3. Bodeneinheiten

Die meisten Einheiten sind Bodeneinheiten. Sie bestehen aus Bogenschützen, Kavallerie, oder Fußvolk. Unterschiede werden durch das Kampfsystem dargestellt. Bogenschützen sind in der Regel **A** Einheiten um darzustellen das sie einen Reichweiten Vorteil haben. Kavallerie sind **B** Einheiten um Ihre Stärke und Schnelligkeit auf dem Schlachtfeld darzustellen. Die Fußvolk Einheiten sind in der Regel **C** Einheiten, langsam dafür aber preiswert.

Bodeneinheiten können sich nur auf Land und Küstenfeldern (Hexes) bewegen. Sie dürfen nie ein Wasser Hex überqueren, außer bei *Seetransport* (4.7).

Allerdings haben einige Bodeneinheiten besondere Fähigkeiten die Ihre Bewegung in bestimmten Gebieten verbessern. Diese werden durch Symbole bei der Bewegungsreichweite dargestellt.

2.31 Waldvolk (Forest Folk)



Bodeneinheit mit Vorteil im Wald. Sie können sich durch Wald bewegen ohne zu stoppen und Ihr Kampfwert erhöht sich um eine Stufe (B2=B3 Einheit).

2.32 Bergvolk (Mountain Folk)



Bodeneinheit mit Vorteil im Gebirge. Sie können sich durch Gebirge Hexes bewegen (Limit von 1 Hex) ohne zu stoppen und Ihr Kampfwert erhöht sich um eine Stufe (C2=C3) im Gebirge.

2.33 Wüstenvolk (Desert Folk)

Bodeneinheit mit Vorteil in der



Wüste. Sie können sich durch Wüste bewegen ohne zu stoppen und Ihr Kampfwert erhöht sich um eine Stufe (B2=B3).

2.34 Amphibien (Amphibians)



Bodeneinheit die sich in Fluss Hexes und Küsten Hexes bewegen können. Sie können keine *nur Wasser* Hexes überqueren. Sie können Wasser Hexes nur bei *Seetransport* überqueren. Sie können sich durch Sumpf bewegen ohne zu stoppen und Ihr Kampfwert erhöht sich um eine Stufe (C2=C3).

2.4. Flieger (Flyers)



Flieger verhalten sich wie Bodeneinheiten, nur das Sie alle Beschränkungen von Gelände und feindlichen Einheiten (auch feindlichen Fliegern) ignorieren. Sie ignorieren Hexseiten Limits, allerdings nicht Stapel Limits. Sie können feindliche Einheiten auf See angreifen, können dort aber nicht landen.

2.5. Wasserwesen (Aquatics)



Wasserwesen sind Geschöpfe des Meeres und Seeeinheiten. Sie können sich nur durch Wasser, Küsten und Fluss Hexes bewegen. Sie können keine Riffe und Land Hexes überqueren. Nur Wasserwesen (keine Amphibien) können über „nur Wasser“ Hexes angreifen (4.5).

2.6. Festungen (Castles)



Schlösser sind Garnisonen und ausgebaute Festungen. Sie können in **jedem freundlichem** Hex gebaut werden, können sich aber **niemals** bewegen. Jede Festung darf in der Bauphase **nur um eine** Stufe erhöht werden.

2.7. Chaos Einheiten



Chaos Einheiten haben graue Aufkleber mit schwarzem Rand. Drei Chaos Einheiten liegen den Elfen und Ork Armeen bei. Chaos Einheiten sind Söldner. Jeder Armee kann Sie anwerben, um sich zu verstärken (Siehe Seitenspalte). Zaubersprüche werden nach den normalen Regeln gesprochen.

[1] Dispel (Optionale Regel)

Alle Zauberer kennen den Zauber „**Dispel**“. Dies ist ein Gegenzauber der *jederzeit* gezaubert werden kann, selbst wenn der Zauberer bereits in der Kampfrunde gezaubert hat. Die Absicht den Zauber zu bannen muss nachdem der Angriffzauber bekannt gegeben wurde, aber *bevor* das Ergebnis feststeht, ausgesprochen werden. Senke die Stufe des Zauberers um eine (1) Stufe und wirf **1d6**, ziehe vom Ergebnis die Stufe des Angriffszaubers ab. Ist das Ergebnis drei oder höher (3+) ist der Zauber genannt.

Beispiel: *Ein Zauber der Stufe 2 soll gebannt werden. Bevor der Angreifer würfelt sagt der Zauber an das er den Zauber bannen will und wirft einen 1d6. Das Ergebnis ist eine 4, aber er muss 2 abziehen für die Stufe des Angriffszaubers so dass 2 das Ergebnis ist. Der Zauber wurde ich gebannt.*

Egal ob der Zauber gebannt oder nicht gebannt werden kann beide Zauberer verlieren Ihre Stufen für den eingesetzten Zauberspruch. In Beispiel verliert der Angreifer 2 Stufen der Verteidiger 1 Stufe.

Festungen

Bewegungszauber können nicht auf Festungen gewirkt werden.

Chaos Einheiten

Jede Armee kommt mit drei Chaos Einheiten. Dieselbe Chaos Einheit kann in verschiedenen Armeen auftauchen, wie z.B. der Pegasus in der Elfen und der Ork Armee. Die Chaos Einheiten erlauben es dem Spieler neue Einheiten (und deren Zauber) zu Ihrer Armee hinzuzufügen.



3. Karten

Die Karten haben ein hexagonales Gitter (Hexes) um den Standort und die Bewegung von Einheiten zu regeln. Halbe Hexes sind voll spielbar. Das jeweilige Gelände beeinflusst Kampf und Bewegung. Viele Hexes enthalten verschiedene Geländearten – was zu beachten ist. In diesem Fall zählt das Gelände in der **Mitte** des Hexes für alle Geländeauswirkungen. In Küsten Hexes zählt das dominante Landgelände für das Hex.

3.1. Geländearten



3.11 Leeres Gebiet
Leere Hexes haben keinen Effekt auf Bewegung oder Kampf.



3.12 Wüste
Bodeneinheiten müssen beim betreten des Hexes anhalten. Wüstenvolk Einheiten (2.33) können

ohne zu stoppen das Hex durchqueren und bekommen einen Kampfwert Bonus von +1, wenn Sie in einem Wüsten Hex kämpfen (B3=B4).



3.13 Wald
Bodeneinheiten müssen beim betreten des Hexes anhalten. Waldvolk

Einheiten (2.31) können ohne zu stoppen das Hex durchqueren und bekommen einen Kampfwert Bonus von +1, wenn Sie in einem Wald Hex kämpfen (B2=B3).



3.14 Sumpf
Bodeneinheiten müssen beim betreten des Hexes anhalten. Amphibien

(keine Wasserwesen) Einheiten (2.34) können ohne zu stoppen das Hex durchqueren und bekommen einen Kampfwert Bonus von +1, wenn Sie in einem Sumpf Hex kämpfen (B2=B3).



3.15 Gebirge
Gebirge Hexes und Hexseiten sind für **normale** Bodeneinheiten

unpassierbar. Sie können Gebirge nur über eine Straße oder einen Pass überqueren. Ein Pass hat ein Hexseiten Limit (4.5) von 1 solange keine Straße hindurch führt.

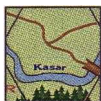
Bergvolk Einheiten (2.32) können sich in Gebirge Hexes aufhalten oder Hex Seiten überqueren (Hex Seiten Limit von 1). Sie bekommen einen Kampfwert Bonus +1 wenn Sie in

einem Gebirge Hex kämpfen (B3=B4).

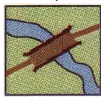
Anmerkung: *Flieger können in Gebirge Hexes betreten und kämpfen (kein Kampfbonus). Wasserwesen können Küsten oder Fluss Gebirge Hexes betreten und kämpfen (kein Kampfbonus).*

3.16 Flüsse

Fluss Hexes haben **beide** Ende in **einem** Hex und folgen immer der nächsten Hexseite. Wasserwesen und Sumpfvolk können



dem Flussverlauf folgen, ohne zu stoppen oder auf Gelände Effekte zu achten. Ausnahme: Sie können keinen *Wasserfall* (Siehe links) überqueren.



Brücken: Bodeneinheiten können einen Fluss nur über eine Brücke überqueren oder am Quell Hex des Flusses. Das Angriffslimit über eine Brücke beträgt eine (1) Einheit. Nur Amphibien dürfen einen Fluss **ohne** Brücke überqueren.

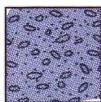


3.17 Meer

Ein „nur Wasser“ Hex. Wasserwesen (keine Amphibien) können diese Hexes besetzen.

3.18 Küstengebiete

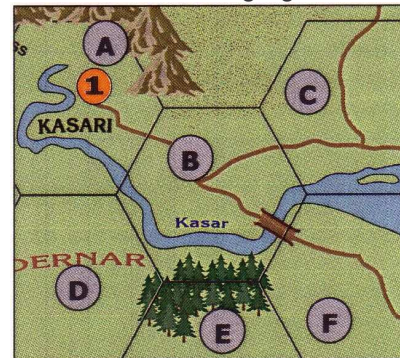
Jedes Hex das teilweise Land und Meer (oder See) enthält ist ein Küstengebiet. Alle Einheiten können sich in diesem Hex aufhalten oder kämpfen. Das Landgebiet und das Wassergebiet beeinflussen Effekte für Bewegung und Kampf für die Einheiten.



3.19 Riffe

Sandbänke und Riffe können von Wasserwesen nicht überquert werden und verhindern Seetransport (4.7).

Fluss Hexes und Bewegung



[A] Quell Hex des Flusses Kasar. Bodeneinheiten können sich von [B] nach [A] und dann nach [D] bewegen.

[B] Fluss Hex (beide Ende des Flusses sind in einem Hex). Der Fluss fließt an den Hex Seiten [D], [E] und [F] entlang. Bodeneinheiten können nicht den Fluss von [B] nach [D] oder [E] überqueren, aber über die Brücke nach [F]. *Amphibien* können den Fluss von [B] nach [D], [E] oder [F] überqueren. *Wasserwesen* können das nicht da [D] und [E] Land Hexes sind.

[C] ist, genau wie [F] ein Küsten Hex. Bodeneinheiten und *Amphibien* können sich **nicht direkt** von [C] nach [F] bewegen über die Hexseite aus Wasser. Nur *Wasserwesen* ist dies erlaubt. *Wasserwesen* und *Amphibien* im Hex [C] oder [F] können flussaufwärts der Karte folgen nach [B] und dann nach [A].

Flüsse haben beide Ende im gleichen Hex. Das Ende des Flusses ist ein Küsten Hex. Wenn sich *Wasserwesen* und *Amphibien* auf Flüssen bewegen nehmen sie immer ein ganzes Hex ein, nur am Fluss müssen sie sich für eins der zwei Küstenhexe entscheiden.

Wasserwesen und *Amphibien* können sich uneingeschränkt auf Flüssen bewegen, allerdings können sie sich nicht an feindlichen Einheiten vorbeibewegen.

Anmerkung: Wenn sich zwei Flüsse in einem Quell Hexfeld entspringe darf eine Amphibien Einheit auf den anderen Fluss wechseln.

Zusatzkarten

12 Wizard Kings Karten sind zurzeit erhältlich. Einige Karte enthalten neue besondere Geländeeigenschaften:

Karte 9 enthält die Unterwasserstadt Neptunis. Nur Wasserwesen können diese Stadt einnehmen und halten. Flieger können allerdings dort kämpfen.

Karte 10 enthält die komplett von Mauern umgebene Stadt Neya. In Neya erhalten alle Verteidiger einen Kampfbonus von +1 (B2=B3). Die Stadt ist ein Hafen und kann von Wasserwesen angegriffen werden.

Karte 11 enthält die antike Untergrund Stadt Khax. Flieger bekommen einen -1 Abzug auf Ihre Kampfwerte (Angreifer und Verteidiger), alle Bergvolk Einheiten einen Bonus von +1 (Angreifer und Verteidiger).



3.2. Städte

Jede Stadt enthält Städte mit einem wirtschaftlichen Einkommen von 1GP, 2GP oder 3GP. Städte mehrten den Reichtum der kontrollierenden Spieler in der Bauphase und können auch für die Siegbedingungen benutzt werden.

Karten können unterschiedliche Anzahl an Städten enthalten, der Gesamtwert aller Städte ist allerdings immer zehn Goldpunkte (10GP).

Häfen: Alle Städte in Küsten oder Fluss Hexes haben einen Hafen. Sie beeinflussen den Seetransport (4.7).



3.3. Straßen

Die braunen Linien auf der Karte sind Straßen. Straßen haben immer ein Hexseiten Limit von **2 (Brücken von 1)**.

Einheiten die sich komplett entlang einer Straße bewegen haben zwei Vorteile:

- Bonus für Bewegung +1. Einheit kann mit Bonus angreifen. Der Bonus gilt nicht für *Flieger* oder *Wasserwesen*, aber für *Amphibien*.
- Einheiten können sich entlang der Straße durch alle Geländetypen bewegen ohne anzuhalten.

4. Bewegungsphase

Alle Bewegungen finden in der Bewegungsphase statt. Jeder Spieler bewegt seine Einheiten in der Reihenfolge der Initiative.

4.1. Initiative

Jeder Spieler würfelt **2d6**. Würfel noch mal bei gleichem Ergebnis. Der Spieler mit dem *höchsten* Wurf gewinnt die *Initiative*, bewegt sich als erster und ist *Spieler 1*. Im Uhrzeigersinn von *Spieler 1*, folgen *Spieler 2*, *Spieler 3*, etc.

4.2. Bewegungsphase

In der Bewegungsphase bewegt jeder Spieler seine Einheiten. Jeder Spieler bewegt seine Einheiten bis zu Ihrem Bewegungslimit. Einheiten können sich nur **einmal** pro Zug bewegen, außer sie sind auf dem *Rückzug* (5.4) oder *Gruppieren sich neu* (5.5). Einheiten die ein feindlich besetzen Gebiet betreten müssen anhalten und der *Kampfphase* kämpfen.

4.3. Auswirkungen Gelände

Einheiten können den verschiedenen Effekten des Geländes unterliegen, wenn Sie sich bewegen. Die meisten Einheiten müssen stoppen, wenn Sie Wald, Sumpf oder Wüsten Hexes betreten. Sie können in der Regel nicht Gebirge Hexes überqueren außer über eine Pass, oder Fluss Hexes über eine Brücke.

4.4. Stapel Limit

Stapel-Limit legt die max. Anzahl Einheiten in einem Hex fest. Die max. Anzahl ist von 4 Einheiten plus 1 Zauberer, die ein Hex angreifen oder Verteidigen dürfen. Halten 2 verbündete Armeen ein Hex darf die kombinierte Stärke das Limit von vier plus 1 Zauberer nicht überschreiten. Einheiten über Limit werden entfernt (Besitzer entscheidet).

4.5. Hexseiten Limit

Wenn eine Kampf Hex betreten wird können nur **zwei** (2) Einheiten eine freie Hex-Seite überqueren und nur **eine** (1) eine nicht freie Hexseite überqueren. Unpassierbare Hexseiten wie Flüsse oder Gebirge haben ebenfalls ein Limit von eins (1) für die Einheiten die sie überqueren dürfen. Hexseiten Limit (aber nicht Stapel – Limit) wird von Fliegern ignoriert.

„Nur Wasser“ Hexes haben ein Hexseiten Limit von zwei (2) Wasserwesen. Fluss und Küsten Hexes haben ein Limit von einem (1) Wasserwesen.

Wichtig: *Verschiedene Hexseiten Limits gelten für Angreifer und Verteidiger. Der Angreifer und der Verteidiger können durch die gleiche Hexseite Einheiten bewegen.*

4.6. Hex Kontrolle

Einheiten Kontrollieren das Hexfeld das sie besetzten. Einheiten die ein feindlich besetztes Gebiet betreten müssen stoppen – auch bei leeren feindlichen Städten.

Ausnahme: *Flieger können über feindlich besetztes Gebiet fliegen ohne zu stoppen.*

Hex Kontrolle beeinflusst Bewegung, Bauen und den Sieg. Jedes Hex ist entweder freundlich, neutral oder feindlich kontrolliert.

Freundliche Hexes sind durch eigene Einheiten kontrolliert und alle Städte (auch nicht besetzte) auf Deinen Karten.

Feindliche Hexes sind durch feindliche Einheiten kontrolliert werden und alle Städte (auch nicht besetzte) auf den Karten des Feindes.

Tipps für Bewegung

Nachdem eine Einheit bewegt worden ist legt den Stein mit „Gesicht“ nach unten auf den Tisch um anzuzeigen dass Sie bewegt wurde und in der Runde nicht noch einmal bewegt werden kann. Wenn alle Bewegungen ausgeführt wurden werden die Blöcke wieder aufgerichtet.

Tipps Übersetzer: *Ich benutze handelsübliche Spielsteine in verschiedenen Farben (für jede Armee eine Farbe) um zu zeigen ob sich eine Einheit bewegt hat. In eine Runde werden die Steine gelegt, in der anderen wieder weggenommen um zu zeigen dass sich die Einheit bewegt hat.*

Hex Kontrolle

Eine Feindliche Stadt muss von Truppen besetzt sein und für immer bleiben um unter Kontrolle gehalten zu werden.

„Nebel des Krieges“ (Fog of War)

Der Nebel des Krieges ist eine interessanter Aspekt von Wizard Kings. Außer wenn im Kampf, stehen die Blöcke aufrecht nur für den Besitzer einsehbar auf dem Spieltisch. Dies ermöglicht Bluffs oder innovative Strategie weil man sich unsicher über die Art oder die Stärke der Gegnerischen Einheit ist.

Stapel – Limit

Ein Maximum von vier (4) Einheiten kann ein Hexfeld angreifen oder verteidigen, allerdings zählen Zauberer nicht zum Stapel-Limit. Jede Seite kann nur einen (1) Zauberer in einem Hexfeld einsetzen.

Stapel – Optionen

Erhöht das Stapel-Limit auf 6+1 wenn Ihr längere Spiele mit größeren Schlachten haben wollt.

Mehrspieler Allianzen

Verbündete Spieler können gemeinsam Einheiten im gleichen Hexfeld stationiert haben. Sie können zusammen Angreifen und Verteidigen. Hexfelder in dem sich Verbündete Einheiten aufhalten gelten als freundlich. Alle Einheiten der Allianz gelten als **ein** Angreifer oder als **ein** Verteidiger. Wenn ein neuer Spieler in eine Schlacht eingreift muss er erklären ob er den Verteidiger oder den Angreifer unterstützt. Angreifer und Verteidiger dürfen das Stapel – Limit von sechs (6) Einheiten zusammen **nicht** überschreiten.

Jedes Mitglied der Allianz muss sich unabhängig in der Bewegungsphase bewegen. Wenn sie in die Schlacht ziehen gelten die Hexseiten Limits für alle Mitglieder der Allianz zusammen.

Beispiel: Wenn ein Angreifer durch eine Hexeseite mit einem Wald angreift darf der andere Angreifer keine Einheit durch die gleiche Hexeseite senden.

(Fortsetzung nächste Seite)

Leere Hexfelder sind Neutral.

Ausnahme: Alle leeren Städte auf den eigenen Karten des Spielers sind solange im Besitz bis sie von einer feindlichen Einheit besetzt werden.

Wichtig: Änderungen bei der Hexkontrolle treten sofort in Kraft.

4.7. Seetransport

Alle Einheiten können sich über vier (4) Hexfelder per *Seetransport* bewegen. Seetransport über Flüsse ist nicht erlaubt.

Der Transport muss in einer **freundlichen** Stadt **beginnen** und **enden** und darf dabei feindlich besetzte Hexfelder nicht passieren.

Seetransport ist nicht erlaubt in Hexes mit Riffen.

Seetransport kann nicht mit anderen Bewegungen kombiniert werden.

Anmerkung: Flieger, Amphibien (aber nicht Wasserwesen) können einen Seetransport nutzen.

4.8. Festnageln (Pinning)

Angreifende Einheiten verhindern dass die gleiche Anzahl Verteidiger sich bewegen kann. Dies wird Festnageln (Pinning) genannt. Der Verteidiger legt fest welche Einheiten festgenagelt sind und kann die restlichen Einheiten bewegen oder in anderen Hexfeldern angreifen.

Einheiten die nicht festgenagelt sind können über jede Seite das Hex verlassen, auch über Hexseiten über die angegriffen wurde.

Beispiel: Zwei Einheiten greifen 4 Einheiten an. Hierdurch sind 2 Verteidiger festgenagelt (Wahl Verteidiger), zwei können sich bewegen. Eine oder alle Einheiten die nicht festgenagelt sind können sich bewegen oder ein anders Hexfeld angreifen. Festgenagelt Einheiten können nicht nachträglich getauscht werden.



5. Kampf

Alle Spieler müssen die Bewegungsphase abgeschlossen haben bevor gekämpft wird.

5.1. Kampfreihenfolge

Es wird immer nur ein Gefecht geführt. Startet mit Gefechten indem Spieler 1 der Angreifer ist (in der Reihenfolge wie Spieler 1 sie festlegt), dann die wo Spieler 2 der Angreifer ist, etc. Decke die Einheiten auf (nach vorne umklappen um die momentane Stärke korrekt anzuzeigen) die am Kampf teilnehmen.

5.2. Kampfaktion

Um das Ergebnis einer Schlacht zu ermitteln feuern alle Einheiten in der Reihenfolge Ihrer Kampfwertes. Alle **A** Einheiten feuern vor allen **B** die wiederum noch vor allen **C** Einheiten feuern dürfen. **A** Einheiten des Verteidigers feuern vor **A** Einheiten des Angreifers, etc.

5.2.1 Kampfrunde

Wenn alle Einheiten eine Kampfaktion durchgeführt haben ist eine Kampfrunde vorbei. Kampfrunden werden solange wiederholt bis sich eine Seite zurückzieht oder ausgelöscht wird.

Beispiel: Drei Einheiten A2, B2, B1 greifen zwei Einheiten B3 und C1 an. Die Kampfreihenfolge wäre: Angreifer A2, Verteidiger B3, Angreifer B2 und B1, Verteidiger C1. Die Reihenfolge ist eine Kampfrunde und wird wiederholt bis eine Seite die Schlacht gewonnen hat.

Spieler können Gold ausgeben um bei befreundeten Einheiten Stufen zu erhöhen, allerdings können sie niemals **neue** Einheiten für den Verbündeten bauen.

Alliierte Einheiten werden vom Besitzer befehligt. Allianzen können zu jedem Zeitpunkt des Spiels geschlossen oder aufgegeben werden, sogar innerhalb einer Schlacht.

Beispiel Küstenhexfeld

2 Bodeneinheiten und eine Wasserwesen können über ein freie Küstenhexseite angreifen. Nur 1 Bodeneinheit und 1 Wasserwesen können angreifen wenn die Hexseite ein Wald ist.

Vorsicht festnageln

Wenn Du bei einem Angriff nicht alle Einheiten festnageln kannst, bewegst sich der Feind eventuell in Deinen Rücken. Weiterhin ist es nicht erlaubt sich in das Hexfeld zu flüchten aus dem der Angriff gestartet wurde.

Bewegungsbeispiel

Fünf Einheiten der Elfen bewegen sich als erstes und greifen die Ogre an aus verschiedenen Richtungen.

Die Bogenschützen von Saros greifen an indem sich ein Hex bewegen. Die Glader und der Treek greifen durch das die freie Hexseite an. Die anderen Bogenschützen gehen zwei Hexfelder durch den Wald. Die Pixie's fliegen über das Gebirge in den Kampf.

Die Orks bewegen sich als zweite und bringen vier Einheiten als Unterstützung um die festgenagelte Ogre Einheit zu unterstützen welche sich nicht bewegen kann. Die Orks und der Troll bewegen sich durch die freie Hexseite. Der Shakala fliegt in den Kampf. Der Kraken bewegt sich durch die Wasser Hexseite.

Kampfrunde

Die Orks verteidigen daraus ergibt sich folgende Kampfreihenfolge:

Orcs A: Shakala (A+) Zauberer
 Elfen A: Ranger (A2) 2 Einheiten
 Orcs B: Ogre (B3), Troll(B2), Kraken (B3)
 Elfen B: Pixie (B1)
 Orcs C: Orc (C2)
 Elfen C: Glader (C1) und Treek (C4)

Anmerkung: alle Einheiten wurde der Übersichtlichkeit wegen mit Stärke 1 dargestellt.

5.3. Kampfergebnis

5.31 Kampfstärke

Die Anzahl der momentanen Stärke legt fest wie viele Würfel benutzt werden. Jedes Ergebnis **gleich** oder **kleiner** des Kampfwerts ist ein Treffer.

A1/B1/C1: Treffer bei 1

A2/B2/C2: Treffer bei 1 und 2

A3/B3/C3: Treffer bei 1, 2 und 3

Beispiel: Ogre Stärke 3 würfeln **3d6**. Ogre haben einen Kampfwert von B3 was bedeutet dass bei 1, 2 und 3 ein Treffer gelingt und bei 4,5 und 6 nicht getroffen wird. Angenommen der Spieler würfelt 2,3 und 5 landet der Spieler 2 Treffer und einen Fehlschlag.

5.32 Zielauswahl

Normalerweise kann man keine bestimmte Einheit in einem Kampf angreifen. Jeder Treffer wird als erstes von der **stärksten** Einheit abgezogen. Wenn zwei Einheiten gleiche Stärke haben entscheidet der Besitzer welche Einheit getroffen wurde.

Anmerkung: Kampf ist nicht Simultan, alle Treffer werden sofort abgezogen.

5.33 Zielen

Einige Zaubersprüche erlauben das auswählen von Einheiten. Der Spieler wählt das Ziel aus. **Alle** Treffer werden von der bestimmten Einheit abgezogen.

5.4. Rückzug

Außer in Runde 1 kann sich jede Einheit zurückziehen (anstatt zu kämpfen) in seiner normalen Kampfrunde. Einheiten können nur in ein benachbartes freundliches oder neutrales Hexfeld zurückziehen. **Flieger** können sich bis zum Maximum ihrer Bewegungsreichweite zurückziehen allerdings nur zu einem freundlichen Hexfeld oder es gelten die Regeln für normale Einheiten.

Einheiten können sich nicht über Hexfeldseiten zurückziehen die für Sie unpassierbar sind. Es **gelten** die Hexseiten Limits für jeder Kampfrunde.

Der **Angreifer** darf sich nur über Hexseiten zurückziehen über die er angegriffen hat.

Der **Verteidiger** darf sich nicht über Hexseiten zurückziehen die der Angreifer benutzt hat um das Hex zu betreten.

Wenn beide Spieler eine Hexseite benutzt haben, darf der Spieler der

als letztes das Hex betreten hat diese Seite für den Rückzug nutzen. Flieger können sich über alle Hexseiten zurückziehen.

Einheiten können sich nie in feindliche Hexfelder zurückziehen (bedenke leere feindliche Städte sind feindliche Hexfelder), noch können Sie sich in andere Hexfelder zurückziehen in denen gekämpft wird. Einheiten die sich nicht zurückziehen können (wenn notwendig) werden ausgelöscht.

Anmerkung: jede Kampfrunde gelten die Hexseiten Limit neu d.h. es ist möglich einen geordneten Rückzug aus dem Kampfgebiet durchzuführen. Zwei Einheiten können durch eine Hexseite zurückziehen und in der nächsten Kampfrunde zwei weitere Einheiten durch die gleiche Hexseite.

5.5. Neugruppierung

Nachdem die Schlacht vorbei ist, kann sich der Sieger neu zu gruppieren. Dies erlaubt dem Sieger Einheiten die er zur Verstärkung geholt hat in benachbarte Hexfelder zurück zu verlegen oder weitere Einheiten zur Verstärkung in das Hexfeld zu bringen. Es gelten **keine** Hexseiten Limits beim Neugruppieren.

Kostenformel Einheiten

Mit dieser Formel werden die Kosten einer Einheit ermittelt die auf dem Block aufgedruckt sind:

$Kampfstärke + Stärke - 1 = \text{Kosten}$

$A \text{ Einheiten} = 3, B = 2, C = 1$

Beispiel:

Eine C1 Einheit kostet 1 Gold und eine A3 Einheit 5.

Ab Bewegung 3 steigen die Kosten um +1. Langsame Truppen werden aber nicht billiger.

Schlösser und Zauberer haben fixe Kosten von 2GP.

Neue Einheiten Regeln

Elfen Ranger habe eine maximum Stärke von 3 !

Elfen Treeks habe eine maximum Stärke von 2 !

Neue Zauber Regeln

Der Untote Zauber „Sacrifice“ macht nun 4d6 Schaden

Chaos Einheiten

Manche Chaos Einheiten haben in unterschiedliche Set's unterschiedliche Werte. Ihre Kosten weichen dementsprechend voneinander ab !

6. Bauphase

Die Bauphase findet gleichzeitig statt. Alle Spieler bauen neue Einheiten oder werten vorhandene Einheiten auf.

6.1. Goldpunkte (GP)

Städte haben einen Wert von 1 bis 3 GP. Spieler ermitteln wie viel Städte sie kontrollieren und ermitteln so den Inhalt Ihrer Schatzkammer.

6.2. Kosten Einheiten

Jede Einheit hat bestimmte Kosten pro Stufe. Die Kosten fallen für jede Stufe an um die die Einheit aufgewertet werden soll.

6.3. Bauen von Einheiten

Ein Spieler kann Mittel aus seiner Schatzkammer dazu benutzen neue Einheiten zu bauen oder bestehende Einheiten aufzuwerten. Gold kann **nicht** gespart werden. Einheiten können nur in eigenen Städten (eigene Karten) gebaut werden nicht in Städten die vom Feind eingenommen wurden. Allerdings können alle eigenen Einheiten aufgewertet werden (egal welcher Standort).

Der Goldwert einer Stadt legt die maximale Anzahl von Einheiten fest die während der Bauphase in der Stadt gebaut werden können.

Das Aufwerten von Einheiten um **mehr als eine** Stufe ist erlaubt. Ein Spieler kann einen Zauberer der Stufe 1 auf Stufe 4 für die Kosten von 3x2 GP = 6 GP aufwerten.

Ausnahme: Festungen können nur in Stärke 1 gebaut werden in jedem freundlichem Hexfeld. Sie können allerdings immer nur, in jeder Bauphase, um eine Stufe(je Festung) aufgewertet werden.

6.4. Besetzte Städte

Der Goldwert von besetzten Städten wird dem kontrollierenden Spieler am Anfang der Bauphase gutgeschrieben. Neue Einheiten (**Ausnahme Festungen**) können nicht in besetzten Städten gebaut werden.

6.5. Übertragen & Auflösen

Die Stärke einer Einheit kann freiwillig an **eine** gleiche Einheit im **gleichen** Hexfeld transferiert werden. Einheiten können aufgelöst und in der gleichen Bauphase an anderer Stelle neu gebaut werden. Stufen von aufgelösten Einheiten verfallen. Übertragen von Stufen und Auflösen ist nur in der Bauphase gestattet. Das **teilen** einer Einheit in zwei ist **nicht** erlaubt.

Credits

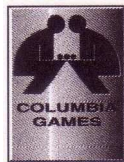
Game Design: Tom Dalgliesh
Grant Dalgliesh

Developers: Ferkin Doyle
Cal Stengel

Editing: Chris Wilkens

Art / Graphics: Laryn Bakker
Ed Beard, Jr.
Heather Bruton
Joel Burslem
Joe Veen

Contributors: Curtis Anderson
Eric Dalton
Michael Magnin
Bryan Weese
Ellis Werchan
Greg Willaby
Ottawa Red Shirts:



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)
www.columbiagames.com

Bart Breedyk
Dai Chaplin
George MacLure
Scott MacGregor

Translation: Christian Kusch
(Habe nach besten Wissen und Gewissen die Anleitung übersetzt. Viel Spaß beim Spielen !).
Diese Anleitung findet Ihr zum Download auch unter www.RogueChristian.de.

Convention`s

Tuniere bei Spiele Connvention`s werden unterstützt. Nehmen Sie für Details Kontakt zu Columbia Games auf:

Schlachtablauf

In Spielen mit 4 Spielern kann es in der Bewegungsphase zu mehreren Schlachten kommen.
Spieler 1 greift z.B. Spieler 3 an, und bei einer anderen Schlacht verteidigt er gegen Spieler 3 und dann greift Spieler 1 noch Spieler 4 an.
Spieler 1 kann die beiden Schlachten in denen er der Angreifer ist in der Reihenfolge seiner Wahl ausspielen. Danach spielt Spieler 3 seinen Angriff gegen Spieler 1 durch.

Wer hat die Defensive?

Wenn eine Schlacht in einem Hexfeld stattfindet das zu Beginn der Runde leer wahr ist der Spieler der als erstes das Hexfeld betreten hat der Verteidiger.

Ausnahme: Auf der eigenen Karte ist der Spieler immer der Verteidiger, auch wenn er als letztes im Hexfeld ankommt.

Runde 1 Rückzug

Denkt immer daran dass es nicht erlaubt ist sich in der ersten Runde eines Kampfes zurückzuziehen. Das gilt für den Verteidiger und den Angreifer !

7. Index

A

Amphibien	4
Armeen	3
Aufbau Regelbuch	2
Aufstellen der Einheiten	2
Ausheben der Armee	2
Auswirkungen Gelände	6

B

Bauen von Einheiten	9
Bauphase	9
Beispiel fuer Bewegung	5
Beispiel Küstenhexfeld	7
Bergvolk	4
Besetzte Städte	9
Bewegungsphase	6
Bewegungsreichweite	3
Bodeneinheiten	4
Brücken	5

C

Chaos Einheiten	4
Credits	9

E

Einleitung	2
------------------	---

F

Festnageln (Pinning)	7
Festungen (Castles)	4
Flieger	4
Flüsse	5

G

Gebirge	5
Geländearten	5
Geomorphic Karten	2
Goldpunkte (GP)	9

H

Henges (Steinkreise)	4
Hex Kontrolle	6
Hexseiten Limit	6

I

Initiative	6
------------------	---

K

Kampf	7
Kampfaktion	7
Kampfergebnis	8
Kampfreiheitenfolge	7
Kampfrunde	7
Kampfstärke	8
Kampfwert	3
Karten	5
Karten Auswählen	2
Kosten Einheiten	3, 9
Kostenformel Einheiten	8
Küstengebiete	5

L

Leeres Gebiet	5
---------------------	---

M

Meer	5
Mehrspieler Allianzen	6

N

Nebel des Krieges	6
Neugruppierung	8

R

Riffe	5
Rückzug	8

S

Schlachtablauf	9
Seetransport	7
Spielvorbereitung	2
Städte	6
Standard Armeen	2
Stapel Limit	6
Stapel Optionen	6
Stärke (S)	3
Straßen	6
Sumpf	5

U

Übertragen & Auflösen	9
-----------------------------	---

V

Vorsicht festnageln!	7
----------------------------	---

W

Wald	5
Waldvolk	4
Wasserfall	5
Wasserwesen	4
Wer hat die Defensive?	9
Winning the Game	2
Würfel Konventionen	2
Wüste	5
Wüstenvolk	4

Z

Zauber bannen	4
Zauberer	3, 4
Zaubern	3
Zaubersprüche	3
Zielauswahl	8
Zielen	8
Zusatzkarten	5