



# BLOODSTONES



**Spiel-design: Martin Wallace.**

Illustrationen: Atticus McNaughton & Leith Walton.

Grafik & Layout: Leith Walton & Hans Kleinenberg.

Gamefound-Kampagne: Cassie Simpson.

Produktion: Cassie Simpson.

Digitale Animationen: Iain Anderson.

Regeln für das Solo-Spiel: Stephen Hurn.

TTS-Adaption: Cassie Simpson, Josh Beavers & Alexei Tristan Menardo.

Übersetzung ins Deutsche: Martin Gronau & Tim Ruder.

Spieler-tester: Kirstin Donaldson, Jerry Elsmore, Stephen Hurn, Steve Deng, Jason Kotzur, Louise McCully, Richard Durham, Matthew Thredgold, Sacha Richardson, Nikolah Wendt, Ella Ampongan, David Turzi, Nick Shaw, Amanda Milne, Stephen Croft, Stephen Davies, Rosemary Mackenzie, Colin Tudehope, Gabrielle Joyce, Nathan Wirth, Martin Irish und viele andere auf verschiedenen Brettspielmessen und -veranstaltungen.

Ein besonderer Dank gilt Daniel Flood, Sam Turner, Brenna Noonan, Dave Du und Julia Wallace.

Die Regeln von ‚Bloodstones‘ sind © Martin Wallace 2020.

Maskuline Bezeichnungen wie Spieler, Gegner, Verteidiger etc. beziehen sich stets auf alle Spielenden, ungeachtet ihrer geschlechtlichen Identität.



2

*Willkommen in Fal - auch wenn es keinen Grund gibt, hier eine freundliche Begrüßung zu erwarten! Soweit man sich zurückerinnern kann, herrscht hier nur Krieg und Widerstreit. Aus den verschiedenen Völkern des Landes hatten sich einst unversöhnliche Fraktionen gebildet, die einfach keinen Frieden miteinander schließen wollen. Warum? Das wissen nur sie selbst.*

*Das alte Volk der Elfen, bekannt als Drachenreiter, hat als einziges die Fähigkeit erlangt, die mächtigen Drachen zu bändigen, die schon ewig den Norden Fals durchstreifen. Im Bündnis mit den Echsenmenschen nutzen die Drachenreiter die ungeheure Macht der uralten Bestien, um Schrecken unter ihren Feinden zu verbreiten. Es gibt nur wenige, die dem Wüten eines roten Drachen standhalten können!*

*Fernab der weiträumigen Ebenen haben sich einige Stämme zusammengeschlossen, um ihre Heimat in den Hügeln des Landes gegen Eindringlinge zu verteidigen. Dabei ist das Hügelvolk keineswegs abgeneigt, auch selbst zu plündern und zu morden. Sobald sich ihnen eine gute Gelegenheit bietet, stürmen seine Räuber aus den Hochmooren hinab in die Ebenen, um die dortigen Dörfer anzugreifen. Selbst die mächtigen Riesen sind Teil dieser Fraktion – und sie strotzen vor Kraft! Dank ihrer Hilfe erlangte das Hügelvolk die Fähigkeit, aus den Steinen der Berge viele starke Festungen zum Schutz der eigenen Ländereien zu errichten.*

*Fal ist eine alte Welt, in der gewisse Mächte nicht gänzlich zu verstehen sind. Die Totenbeschwörer haben viel Zeit damit verbracht, ihr Wissen über das Leben (und Sterben!) in Fal zu vertiefen. Sie können sogar die Toten zum Leben erwecken! Für solch obskure Praktiken bringt man andernorts nur wenig Verständnis auf, und so werden die Nekromanten als Diener des Bösen weithin gemieden. Ihre verbliebenen Verbündeten zählen keineswegs zur besten Gesellschaft: Fast nur die wilden Kobolde der Dämonenfesten sind noch bereit, Seite an Seite mit Untotenarmeen in den Kampf zu ziehen.*

*Ein besonders stolzes Volk konnte ebenfalls einen Platz unter den mächtigsten Fraktionen Fals erlangen. Mit Riesen, Drachen oder gar Untoten wollen die Pferdeherren allerdings nichts zu tun haben. Sie werden von furchtlosen Anführern auf ihre Ziele eingeschworen. Ihre gepanzerte Reiterei überzeugt durch Mut und Beharrlichkeit im Kampf. Die Pferdeherren sind fleißiger und organisierter als ihre Gegner. Ihren Mangel an magischen Fähigkeiten und übermenschlicher Kraft wissen sie durch ihre reich gefüllten Arsenale und Lager auszugleichen.*

*Große Teile des Landes sind zwar zerklüftet, werden allerdings durch ruhige Meere und schiffbare Seewege zusammengehalten. Beste Voraussetzungen für eine blühende Piraterie! Eine Gruppe abenteuerlustiger Freibeuter hat so viel Macht erlangt, dass sie selbst für die anderen Fraktionen zur Bedrohung wurde. Die Freibeuter werden von klein auf in der Kunst der Seefahrt trainiert. Aber sie sind auch meisterhafte Artwerker – und daher keineswegs nur auf hoher See zu fürchten!*

*Die Chaoshorde stammt von einigen Pferdeherren ab, die vor Hunderten von Jahren einem Aufstand zum Opfer fielen. Sie flohen in die Ferne und lebten seitdem in den großen Ebenen des Ostens. Sie weigerten sich, sesshaft zu werden, und in große Schlachten ziehen sie nur widerwillig. Stattdessen nutzen sie subtilere Formen der Einschüchterung, um Tribut von den örtlichen Dorfbewohnern zu erzwingen. Nun haben sich zahlreiche Scharen dieser unorganisierten Horde unter dem Banner eines charismatischen Anführers zusammengetan.*

*Auch sie streben danach, in neue Gebiete vorzudringen...*



3

# ÜBERBLICK

„Bloodstones“ ist ein Fantasy-Strategiespiel mit asymmetrischen Fraktionen für zwei bis sechs Spieler. Du übernimmst die Kontrolle über eine Fraktion, die besondere Fähigkeiten und Einheiten besitzt. Diese können über ein einzigartiges ‚Plättchen‘-System genutzt werden.



Dein Ziel ist es, möglichst viele Siegpunkte (SP) zu erhalten, indem du Dörfer eroberst und errichst, sowie Kämpfe gewinnst.

Die Plättchen deiner Fraktion werden in einem zugehörigen Beutel platziert. Aus ihm ziehst du, um daraus deine ‚Hand‘ zu bilden.



Die Plättchen sind auf vielfältige Weise verwendbar. Wenn sie sich auf der Karte befinden, stellen sie Einheiten dar. Aus deiner ‚Hand‘ kannst du sie verbrauchen, um Einheiten auf der Karte zu platzieren oder zu bewegen, um deine Kampfstärke zu verbessern, sowie um Dörfer zu errichten oder zu erobern.

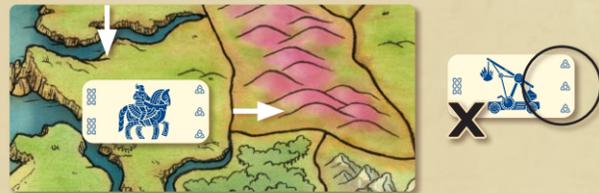


In deinem Zug kannst du beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Es gibt drei Aktionsarten zur Auswahl: ‚Einheit platzieren‘, ‚Einheiten bewegen‘ und ‚Kämpfen‘.

Um die Kosten einer neuen Einheit zu bezahlen, musst du die entsprechende Anzahl an Plättchen aus deiner Hand abwerfen.



Um Einheiten zu bewegen, musst du Plättchen mit dem dafür nötigen Gesamt-Punktwert aus deiner Hand abwerfen.



Wenn du einen Kampf austrägst, ziehst du Kampfplättchen mit bestimmten Punktwerten. Eines dieser Kampfplättchen darfst du durch ein Plättchen aus deiner Hand ersetzen.



Nachdem du deine Aktionen abgeschlossen hast, kannst du Dörfer errichten. Dafür bezahlst du mit dem Punktwert eines Plättchens aus deiner Hand.

Am Ende deines Zuges ziehst du aus deinem Beutel auf dein Handlimit (6 Plättchen) nach. Wenn der Beutel leer ist, musst du, bevor du weiterziehen kannst, deine abgeworfenen Plättchen in den Beutel zurücklegen. Ausgelöst durch diesen Nachschub findet gewöhnlich eine Dorfwertung statt, bei der du SP für deine Dörfer auf der Karte erhältst.

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler das für die Spielerzahl zulässige letzte Feld der Nachschubleiste erreicht hat.



# SPIELMATERIAL

Es gibt sechs Fraktionen, die über ihr je eigenes Set an Spielmaterial verfügen:



Die Chaoshorde verfügt über 36 Plättchen, 1 SP-Marker und 1 Nachschubmarker. Sie verfügt jedoch über keine Zitadelle und keine Dörfer. Die Totenbeschwörer verfügen über vier zusätzliche Untote-Plättchen, die im persönlichen Vorrat bereitgelegt und niemals mit den anderen Plättchen vermischt werden sollten.

Eine Liste der Einheiten jeder Fraktion befindet sich auf den jeweiligen Fraktionsübersichten sowie auf der letzten Seite dieser Anleitung.

Weiteres Spielmaterial:



# BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

**Kosten für Platzierung (0-2)**

Um ein Plättchen als Einheit auf der Karte zu platzieren, musst du so viele andere Plättchen aus deiner Hand abwerfen, wie sich auf seiner linken Seite rechteckige Blöcke befinden.

Um diese Einheit zu platzieren, müsstest du z.B. 1 Plättchen aus deiner Hand abwerfen.



**Einheitentyp**  
Sobald sich ein Plättchen auf der Karte befindet, gilt es als Einheit.

In diesem Fall wäre es ein ‚Schwertkämpfer‘.

**Punktwert (1-5)**

Du kannst Plättchen aus deiner Hand auch für ihren Punktwert verbrauchen, und zwar für Bewegungen, Errichtungen und Eroberungen von Dörfern, sowie in Kämpfen.

Wenn du dieses Plättchen verbrauchst bzw. abwirfst, würdest du 4 Punkte für eine entsprechende Aktion erhalten.

Einheiten mit Platzierungskosten in Höhe von 0 können kostenlos platziert werden, d.h. ohne dafür andere Plättchen abwerfen zu müssen. Blanko-Plättchen, auf denen kein Einheitentyp abgebildet ist, können nur für ihren Punktwert oder zum Platzieren einer anderen Einheit verwendet bzw. abgeworfen werden.

# BESCHREIBUNG DER KARTE

**Siegpunkteleiste**

**Nachschubleiste**  
Feld „3“ wird nur im Spiel zu zweit genutzt.

**Gebiet: Gebirge**

**Gebiet: See**

**Gebiet: Wald**

**Gebiet: Ebene**

**Gebiet: Hügel**

**Gebiet: Wüste**

**Fluss**  
Flüsse wirken als normale Gebietsgrenzen.

**Spieleranzahl der Karte**

# DIE ÜBERSICHTSBLÄTTER DER FRAKTIONEN

**Anzahl der jeweils verfügbaren Plättchen**

**Kampfstärke-modifikator**

**PFERDEHERREN** 20

4 SCHÜTZE +1 im Wald	6 SCHWERTKÄMPFER +1	4 SCHILDWACHE +1 bei Verteidigung. Entscheidet Gleichstände zugunsten des Verteidigers.
6 REITEREI +1 in Ebene.	2 BELAGERUNGSGERÄT +2 gegen Burg oder Zitadelle.	4 BURG +3 bei Verteidigung.
2 ANFÜHRER Bewege eine weitere Einheit kostenlos mit einem Anführer.	5 SCHIFF +1 Ermöglicht Landeinheiten Bewegungen über See.	3 ZITADELLE +5 bei Verteidigung.

**SPEZIALFÄHIGKEIT: HANDLUMF: 7 PLÄTTCHEN**

Sofern nicht anders angegeben ist, wirkt sich ein Kampfstärke-modifikator sowohl auf den Angriff als auch die Verteidigung aus. Einige Modifikatoren sind abhängig vom Geländetyp oder gelten nur bei Angriff oder Verteidigung.

# SPIELAUFBAU

Entscheidet euch für eine Karte, die für eure Spielerzahl geeignet ist.

Jeder Spieler zieht aus einem der befüllten Kampfbeutel zwei Kampfplättchen. Wer den höchsten Gesamtpunktwert gezogen hat, wird Startspieler. Zieht bei Gleichstand erneut. Legt abschließend alle Kampfplättchen zurück in ihre Beutel.



Beginnend mit dem Startspieler wählt ihr im Uhrzeigersinn die Fraktion aus, die ihr spielen wollt. Nehmt die zugehörigen Spielmaterialien an euch. Bildet aus den Dörfern eurer Fraktion einen persönlichen Vorrat.

*Hinweis: Die Freibeuter sollten nur bei Spielen ab 3, die Chaoshorde ab 4 Spielern verwendet werden.*

*Hinweis: Der Spieler der Totenbeschwörer legt seine vier Untoten-Plättchen zur Seite. Sie werden niemals in den Fraktionsbeutel gemischt.*



Zieht jeweils neun Plättchen aus eurem Fraktionsbeutel und stellt sie aufrecht vor euch ab, so dass nur ihr sie sehen könnt. Diese Plättchen bilden eure „Starthand“.

In umgekehrter Spielerreihenfolge führt nun jeder Spieler seine Startaufstellung durch, indem er erst seine Zitadelle und direkt danach seine sonstigen Starteinheiten auf die Karte setzt.



Zitadellen können nur in Gebiete des Typs Ebene, Wald oder Hügel eingesetzt werden und müssen dabei mindestens zwei leere Landgebiete von anderen Zitadellen entfernt sein.



Direkt nachdem ein Spieler seine Zitadelle in ein zulässiges Startgebiet gesetzt hat, wählt er eine Reihe von Plättchen aus seiner Starthand aus, um sie als Starteinheiten *kostenlos* in dasselbe Gebiet wie seine Zitadelle zu setzen, im Fall von Schiffen auch in dazu benachbarte Seegebiete. Die Gesamtkosten dieser Starteinheiten dürfen jedoch nicht höher sein als 5!



*Hinweis: Eure Starteinheiten (mit Gesamtkosten von max. 5) setzt ihr kostenlos ein, also OHNE für deren Kosten durch Abwerfen von anderen Plättchen bezahlen zu müssen. Da es auch einige Einheitentypen mit Kosten in Höhe von 0 gibt, können je nach Fraktion unter Umständen sogar alle Plättchen der Starthand als Starteinheiten eingesetzt werden.*

*Hinweis: Der Spieler der Chaoshorde setzt seine Starteinheiten erst ein, nachdem alle anderen Spieler dies getan haben - unabhängig von der Spielerreihenfolge! Die Chaoshorde verfügt über keine eigene Zitadelle, ihr Spieler muss jedoch ein vom Geländetyp und Mindestabstand her gleichermaßen zulässiges Startgebiet auswählen. Dort kann er seine Starteinheiten genauso wie die anderen Fraktionen einsetzen, Schiffe ebenfalls in daran angrenzende Seegebiete.*

Bestimmt Startspieler.

Wählt Fraktionen.

Freibeuter nur im Spiel 3+, Chaoshorde nur im Spiel 4+.

9 Plättchen als Starthand.

Startaufstellung in umgekehrter Spielerreihenfolge.

Startgebiet: Geländetyp und Mindestabstand (2 Landgebiete) beachten!

Kostenloses Einsetzen der Starteinheiten (maximale Gesamtkosten: 5).

Starteinheiten in selbes Gebiet wie Zitadelle, Schiffe auch in benachbarte Seegebiete.

Chaoshorde setzt Starteinheiten zuletzt ein, ungeachtet der Spielerreihenfolge.

Diese sechs Starteinheiten (mit Gesamtkosten: 5) könnte das Hügelvolk zu Beginn eines Spiels in das Gebiet seiner Zitadelle setzen.



Nachdem du deine Starteinheiten eingesetzt hast, ziehst du aus deinem Fraktionsbeutel auf das Handlimit von 6 Plättchen (Pferdeherren: 7) nach. Wenn sich in deiner Hand mehr Plättchen befinden, behältst du die überzähligen, ziehst aber keine weiteren.

Alle Spieler platzieren ihre Siegpunktemarker auf Feld ,0' der Siegpunkteleiste. Nur die Chaoshorde beginnt das Spiel bereits mit 10 SP.

Hinweis: Sobald ein Spieler mit seinem SP-Marker das letzte Feld der SP-Leiste erreicht, dreht er diesen auf die „+50“-Seite und fährt mit der Zählung auf dem ersten Feld der Leiste fort.



Alle Spieler platzieren ihren Nachschubmarker auf Feld ,0' der Nachschubleiste

WICHTIG: Sobald sich ein Plättchen auf der Karte befindet, gilt es als eine Einheit. Obwohl Zitadellen keine Standardplättchen sind, gelten sie im Rahmen sämtlicher Regeln als Einheiten. Wenn du den Begriff „Einheiten“ liest, sind Zitadellen also mitgemeint. Dörfer hingegen gelten nie als Einheiten!

Die Anzahl deiner verfügbaren Einheitenplättchen und Dörfer ist limitiert. Es ist dir nicht möglich, sie nach Belieben von der Karte zu entfernen, um sie für dich wieder verfügbar zu machen bzw. umzusetzen.

Die Plättchen in deiner Hand dürfen nur dir bekannt sein. Die Plättchen deines Ablagestapels und deine eroberten Dörfer sind *keine* geheime Information. Da die Anzahl der verbliebenen Plättchen in deinem Fraktionsbeutel in bestimmten Situationen bedeutend sein kann, ist es dir erlaubt, sie zu zählen. Andere Spieler dürfen diese Information von dir ebenfalls erfragen.

Ihr seid nun bereit „Bloodstones“ zu spielen.

Auf Handlimit (6; Pferdeherren: 7) nachziehen.

Chaoshorde startet mit 10 SP.

Rückseite des SP-Markers bei mehr als 50 SP.

Zitadellen gelten als Einheit.

Dörfer gelten *nicht* als Einheit.

Einheitenplättchen und Dörfer limitiert.

Offene und geheime Informationen

## DIE FRAKTIONEN

Fraktionsfähigkeiten beziehen sich auf alle Einheiten einer Fraktion. Spezialeinheiten haben gesonderte Fähigkeiten.

### DRACHENREITER

Fraktionsfähigkeit – keine  
Spezialeinheiten – zwei Drachen. Sie modifizieren die Kampfstärke um +4 und verhindern einen gegnerischen Rückzug. Drachen können sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen (nur nicht aus Gebieten mit eigener Burg bzw. Zitadelle). Jeder Drache, der an einem erfolgreichen Angriff teilgenommen hat, wird nach dem Kampf von der Karte entfernt und abgeworfen. Drachen, die an einem Verteidigungskampf oder einer Dorferoberung beteiligt waren, werden demnach *nicht* abgeworfen. Drachen haben keine geländeabhängigen Bewegungskosten. Sie verbrauchen immer 1 Punkt je betretenem Gebiet. Sie können Gebirge und Seegebiete betreten und sogar in Wüsten verbleiben.



Wird nach erfolgreichem Angriff abgeworfen. Bewegung in jegliche Geländetypen: 1 Punkt. Kann sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen. Verhindert gegnerische Rückzüge.



Zwei Anführer.

Handlimit: 7 Plättchen.

### PFERDEHERREN

Fraktionsfähigkeit – Handlimit von 7 (statt 6) Plättchen  
Spezialeinheiten – keine. Sie verfügen jedoch über zwei Anführer. Ein sich bewegender Anführer kann den anderen Anführer kostenlos mit sich führen bzw. bewegen. Der zweite Anführer kann dies mit einer weiteren Einheit tun. So kannst du zwei Anführer plus eine weitere Einheit für die Kosten einer einzigen Einheit bewegen.



### HÜGELVOLK

Fraktionsfähigkeit – Reduzierte Kosten für Bewegung in Hügel (2 statt 3 Punkte). Einheiten können sich auch in Gebirge bewegen (für 3 Punkte).  
Spezialeinheiten – zwei Riesen. Sie modifizieren die Kampfstärke um +2. Sobald mindestens ein Riese am Kampf teilnimmt, darf der Spieler des Hügelvolks 4 Kampfplättchen ziehen, ungeachtet der Einheitenanzahl seines Gegners. Das Hügelvolk verfügt über 6 Burgen. Deren Kosten sind niedriger als bei den anderen Fraktionen.



Zieht immer 4 Kampfplättchen. Burgen günstiger zu platzieren. Geringere Bewegungskosten in Hügeln (und Gebirgen).



Nekromanten können vernichtete Einheiten des Gegners durch Untote ersetzen. Untote bewegen sich in gesonderter Phase kostenlos bis zu 2 Gebiete weit, selbst in Gebirge.

### TOTENBESCHWÖRER

Fraktionsfähigkeit – keine  
Spezialeinheiten – vier Nekromanten. Hat ein Nekromant an einem Kampf teilgenommen, kann ihr Spieler die vernichteten Einheiten des Gegners durch Untote ersetzen, falls verfügbar. Untote bewegen sich nur in ihrer gesonderten Bewegungsphase, und zwar kostenlos bis zu zwei Landgebiete weit, auch ins Gebirge. Untote können sich zwar per Schiff über See bewegen, jedoch (wie üblich) kein Seegebiet eigenständig betreten.



## CHAOSHORDE

Fraktionsfähigkeit – Die Chaoshorde hat weder Dörfer noch eine Zitadelle. Beim Spieldaufbau setzt der Spieler der Chaoshorde seine Starteinheiten nach allen anderen Spielern ein, ungeachtet der Spielerreihenfolge (siehe S. 7). Die Chaoshorde startet das Spiel mit 10 SP. Die Chaoshorde kann Einheiten in Gebieten platzieren, in denen sie bereits Einheiten hat. Zudem kann sie Schiffe benachbart zu eigenen Landeinheiten platzieren und Landeinheiten benachbart zu eigenen Schiffen (allerdings nur, wenn sich keine gegnerischen Einheiten im selben Gebiet befinden). Die Chaoshorde hat keine eigene Phase ‚Dörfer erobern‘. Stattdessen kann sie Dörfer einmal pro Zug als eigenständige Aktion *während* ihrer Aktionsphase erobern (wofür sie ebenfalls nur ein Plättchen abwerfen darf). Am Ende des Spiels erhält die Chaoshorde 2 SP je erobertem Dorf.



Sollten alle Einheiten vernichtet sein, kann die Chaoshorde zu Beginn ihres nächsten Zuges eine Einheit in ein beliebiges leeres Gebiet platzieren, wofür die normalen Kosten zu bezahlen sind. Dann geht ihr Zug normal weiter. Sollte es in so einem Fall kein freies Gebiet auf der Karte geben, ist die Chaoshorde aus dem Spiel.

Spezialeinheiten – keine. Sie verfügt jedoch über zwei Anführer. Und ihre Reiterei ist günstiger zu platzieren als die der anderen Fraktionen.

HINWEIS: Die Chaoshorde sollte nicht in einem Spiel zu zweit oder zu dritt genutzt werden.

## FREIBEUTER

Fraktionsfähigkeit – Freibeuter erhalten +1 Kampfstärke bei Kämpfen in Seegebieten. Freibeuter können sich ungeachtet der Anzahl gegnerischer Reiterei über See zurückziehen. Wenn sie ein Gebiet benachbart zu einem eigenen Schiff angreifen, kann sich der Verteidiger nur zurückziehen, wenn er Reiterei (oder Drachen) vor Ort hat. Bei der Abhandlung von Kämpfen muss zuerst ihr Gegner seine gezogenen (und ersetzten) Kampfplättchen aufdecken, bevor der Spieler der Freibeuter selbst über das Ersetzen eines Kampfplättchens entscheidet und seine Plättchen aufdeckt. Dies gilt auch bei Angriffen der Freibeuter. Für jeden gewonnenen Kampf erhalten die Freibeuter zusätzlich 1 SP.

Spezialeinheiten – keine. Beachte jedoch, dass die Freibeuter über keine Reiterei verfügen.

HINWEIS: Die Freibeuter sollten nicht in einem Spiel zu zweit genutzt werden.



Startaufstellung immer als letztes. Spielstart mit 10 SP.

Plaziert Einheiten wo bereits eigene Einheiten sind, im Fall von Schiffen auch angrenzend.

Erobert Dörfer während ihrer Aktionsphase.

Erhält am Spielende 2 SP je erobertem Dorf.

Bei Kampf in Seegebiet: +1 Kampfstärke.

Erleichterte Rückzüge über See.

Erschwert gegnerische Rückzüge bei Angriffen in Küstengebieten.

Erhalte 1 zusätzlichen SP je gewonnenem Kampf.

## SPIELABLAUF

Die Spielerzüge erfolgen im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Wenn du als aktiver Spieler am Zug bist, handelst du folgende Phasen ab:

**DÖRFER EROBERN** (außer Chaoshorde)

**UNTOTE BEWEGEN** (nur Totenbeschwörer)

**AKTIONEN**

**DÖRFER ERRICHTEN** (außer Chaoshorde)

**PLÄTTCHEN ZIEHEN**

Hast du deinen Zug beendet, ist der Spieler zu deiner Linken am Zug. Fahrt auf diese Weise fort, bis das Ende des Spiels dadurch ausgelöst wird, dass alle Spieler Feld ‚2‘ (im Spiel zu zweit: Feld ‚3‘) der Nachschubleiste erreicht und damit auch die entsprechende Anzahl an Dorfwertungen durchgeführt haben.



Zur Erklärung: Wenn du beim Auffüllen deiner Hand in Phase 5 ein

Plättchen aus deinem leeren Fraktionsbeutel ziehen

müsstest, musst du deinen Beutel vor dem Weiterziehen mit deinen abgeworfenen Plättchen neu be-

füllen. Dieses Nachfüllen des Beutels wird als Nachschub bezeichnet (für Details siehe S. 22). Mit einem Nachschub ist, falls möglich, das Vorrücken des Nachschubmarkers auf der Nachschubleiste verbunden, sowie eine Dorfwertung, bei der du 1 SP für jedes Dorf erhältst, das du auf dem Spielbrett hast.



### HINWEIS ZUM ABWERFEN VON PLÄTTCHEN

Im Laufe des Spiels musst du aus verschiedenen Gründen Plättchen aus deiner Hand abwerfen. Abgeworfene Plättchen legst du auf deinen persönlichen Abwurfstapel, und zwar mit der sichtbaren Seite nach oben, so dass sie von den Mitspielern eingesehen werden können. Einheiten, die im Kampf vernichtet wurden, kommen ebenfalls auf den Abwurfstapel. Einzige Ausnahmen: Eroberte Zitadellen erhält der Gewinner des Kampfes, und vernichtete Untote gehen zurück in den Vorrat der Totenbeschwörer.

### PHASE 1: DÖRFER EROBERN

In dieser Phase kannst du *ein* Plättchen aus deiner Hand für seinen Punktewert abwerfen, um gegnerische Dörfer in Gebieten zu erobern, die mindestens eine deiner Einheiten enthalten. Für jedes zu erobernde Dorf in Ebenen und Wäldern musst du 1 Punkt aufbringen, in Hügeln 2 Punkte.

Hinweis: Für die Eroberung von Dörfern musst du damit genauso viele Punkte aufbringen wie für die Errichtung von Dörfern (siehe S. 20).

**Wichtig: Du kannst in dieser Phase maximal 1 Plättchen abwerfen! Selbst mit dem höchstmöglichen Punktewert kannst du deshalb maximal fünf Dörfer in deinem Zug erobern.**

Ende des Spiels: Alle Spieler auf Feld ‚2‘ der Nachschubleiste (im Spiel zu zweit: Feld ‚3‘).



Nachschub & Dorfwertung: Erhalte SP für deine Dörfer.

Die Kosten zur Eroberung von Dörfern sind abhängig vom Geländetyp.

In der Eroberungsphase kannst du nur 1 Plättchen abwerfen.

Wenn du ein gegnerisches Dorf erobert hast, entfernst du es von der Karte und nimmst es an dich. Jedes eroberte Dorf ist am Ende des Spiels 1 SP wert.

*Die Einheiten der Drachenreiter befinden sich in drei Gebieten mit gegnerischen Dörfern. Sie müssten 3 Punkte aufwenden, um das Dorf im Wald und die zwei Dörfer in der Ebene zu erobern, sowie 2 weitere Punkte für das einzelne Dorf in den Hügeln – insgesamt also 5 Punkte.*

Die Chaoshorde ist einzigartig. Sie hat keine vorgelagerte Phase ‚Dörfer erobern‘, sondern kann Dörfer einmal pro Zug direkt in ihrer Aktionsphase erobern. Für diese Aktion darf auch sie maximal 1 Plättchen abwerfen. Eroberte Dörfer sind für die Chaoshorde am Spielende je 2 SP wert.

### PHASE 2: UNTOTE BEWEGEN

Diese Phase gibt es nur für die Totenbeschwörer. Ihr Spieler darf dabei beliebig viele seiner auf der Karte befindlichen Untoten (ausschließlich diese!) bewegen, und zwar jeweils bis zu zwei Landgebiete weit.



Untote bewegen sich kostenlos, verbrauchen für ihre Bewegung also keine Punkte! Sie können Gebirge betreten und in Wüsten verbleiben. Auch sie müssen ihre Bewegung beenden, sobald sie ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten betreten (und können sich nicht mehr hinausbewegen).

Untote können sich per Schiff über See bewegen (siehe S. 14). Sie können Seegebiete jedoch nicht eigenständig betreten oder darin verbleiben.

Untote, die ihre Bewegung im selben Gebiet beginnen, müssen sich nicht als Gruppe bewegen, sondern können verschiedene Richtungen einschlagen.

Untote bewegen sich nur in dieser Phase. Sie können in der nächsten Phase *nicht* durch eine ‚Einheiten bewegen‘-Aktion ihr Gebiet wechseln.

### PHASE 3: AKTIONEN

In dieser Phase führst du beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Du kannst aus folgenden Aktionen frei wählen:

- **Einheit platzieren**
- **Einheiten bewegen**
- **Kämpfen**

Da die Reihenfolge der Aktionen frei wählbar ist, könntest du zuerst eine Einheit platzieren, diese bewegen, einen Kampf mit ihr austragen, und dann weitere Einheiten platzieren usw. Du musst allerdings alle deine Kämpfe vor Ende deiner Aktionsphase abgehandelt haben. Das heißt, um diese Phase beenden zu können, darfst du keine Einheiten mehr im selben Gebiet wie ein Gegner haben.

Erhalte am Ende des Spiels 1 SP für jedes eroberte Dorf.



Die Chaoshorde erobert Dörfer während ihrer Aktionsphase. Für sie ist jedes eroberte Dorf am Spielende 2 SP wert.

Untote bewegen sich bis zu 2 Landgebiete weit – kostenlos!

Beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge.

Alle Kämpfe müssen vor Ende der Aktionsphase abgehandelt sein.

### AKTION: EINHEIT PLATZIEREN

Mit dieser Aktion kannst du ein Plättchen aus deiner Hand als Einheit auf der Karte platzieren, aber nur in einem Gebiet, das ein eigenes Dorf oder deine Zitadelle enthält. Die dafür nötigen Kosten bezahlst du durch Abwerfen entsprechend vieler anderer Plättchen aus deiner Hand.

Die Kosten für die Platzierung einer Einheit sind durch 0 bis 2 rechteckige Blöcke links auf ihrem Plättchen angegeben. Um diese Kosten zu bezahlen, musst du genau diese Anzahl an anderen Plättchen aus deiner Hand abwerfen. Nur die Anzahl der abgeworfenen Plättchen spielt dabei eine Rolle, weder ihr Einheitentyp, noch ihr Punktwert oder ihre eigenen Platzierungskosten.



*Der Schütze ist ein Beispiel für eine Einheit mit Platzierungskosten in Höhe von 0. Er kann ohne Abwerfen weiterer Plättchen, also kostenlos, in ein zulässiges Gebiet platziert werden.*

Schiffe können nur in Seegebiete platziert werden, die an ein Landgebiet mit eigenem Dorf oder eigener Zitadelle angrenzen bzw. benachbart dazu sind.

Einheiten werden immer offen, also mit ihrer Abbildung nach oben, platziert. Gebiete haben kein Einheitenlimit. Du kannst also beliebig viele Einheiten in einem Gebiet haben, auch mehrere desselben Typs, inkl. Burgen.

Du kannst eine Einheit in einem Gebiet platzieren, das gegnerische Einheiten enthält, solange du ein Dorf oder deine Zitadelle vor Ort hast (im Fall von Schiffen auch in einem dazu benachbarten Seegebiet). Das führt dazu, dass du in diesem Gebiet noch einen Kampf austragen musst, dies aber zu einem frei wählbaren Zeitpunkt während deiner Aktionsphase. Du könntest vor dem Kampf also weitere Einheiten in das Gebiet bewegen oder platzieren.

Beachte: Unter Umständen könntest du eine Burg in einem Gebiet mit gegnerischen Einheiten platzieren. In den meisten Fällen ist das jedoch keine gute Entscheidung, da die Burg sodann an einem Kampf teilnehmen müsste, in dem ihr defensiver Kampfmodifikator nutzlos ist.

*Die Pferdeherren wollen eine Burg auf der Karte platzieren. Wie durch die 2 Blöcke auf dem Plättchen angezeigt wird, müssen sie dafür 2 andere Plättchen abwerfen. Sie entscheiden sich für ein Schiff und einen Schützen. Deren sonstige Werte haben beim Bezahlen der Platzierungskosten der Burg keinerlei Relevanz. Sie platzieren die Burg in der Ebene mit eigenem Dorf.*

*Anschließend wollen sie auch ein Schiff (Kosten: 1) in dem Seegebiet platzieren, das an ihre Zitadelle (sowie ihr Dorf) angrenzt. Dafür werfen sie eine Schildkröte ab.*

Einheiten-Platzierung nur in Gebieten mit eigenem Dorf oder Zitadelle.

Bezahle Kosten durch Abwerfen anderer Plättchen aus der Hand.

Einheiten mit Kosten in Höhe von 0 erfordern keine abzuwerfenden Plättchen.

Gebiete haben kein Einheitenlimit.

Platzierung in Gebieten mit gegnerischen Einheiten möglich.



## AKTION: EINHEITEN BEWEGEN

Mit dieser Aktion kannst du beliebig viele Einheiten bewegen, indem du die nötigen Punkte für diese Bewegungen durch Abwerfen eines oder mehrerer Plättchen aus deiner Hand aufbringst.

Jede Einheit, die du bewegst, kostet dich je nach Geländetyp 1 bis 3 Punkte pro Gebiet, das sie betritt. Wie viele Punkte du für ihre Bewegung insgesamt aufbringen musst, kannst du bestimmen, indem du die Bewegungskosten für jedes einzelne Gebiet, das sie der Reihe nach betritt, zusammenrechnest.

Durch Abwerfen von Plättchen aus deiner Hand erhältst du die Punktwerte, die du zum Bezahlen der Bewegungskosten aufbringen musst. Du kannst die Bewegung mehrerer Einheiten mit den kombinierten Punktwerten mehrerer Plättchen bezahlen, doch gehen ungenutzte Punkte verloren. Das heißt, wenn deine gesamten Bewegungskosten 8 Punkte betragen und du 3 Plättchen abwirfst, die zusammen einen Punktwert von 9 haben, geht der zusätzliche Punkt verloren. Die Kosten für die Bewegung einer Einheit in die verschiedenen Gebietstypen können je nach Fraktion variieren und sind in den Fraktionsübersichten aufgeführt. Nachfolgend findest du die allgemeinen Bewegungskosten für alle Fraktionen außer dem Hügelvolk.



Einheiten können Gebiete mit gegnerischen Einheiten betreten, doch dürfen sie sich NICHT aus solchen Gebieten hinausbewegen. Eine Bewegung (oder Platzierung) von Einheiten in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten verpflichtet sie zum Kampf. Erst nach dem Kampf können sie sich wieder bewegen.

Flüsse gelten als normale Gebietsgrenzen und schränken Bewegungen nicht ein. Auch Dörfer allein verhindern keine Bewegung. Du kannst deine Einheiten also ohne Einschränkung in oder aus Gebieten bewegen, die nur gegnerische Dörfer enthalten.

Burgen und Zitadellen sind zwar Einheiten, können sich aber unter keinen Umständen bewegen.

Hinweis: Manche Geländetypen sind für deine Einheiten unzugänglich oder sogar gefährlich. So kannst du nur wenige Einheitentypen *in* ein Seegebiet (Schiffe & Drachen) oder *in* ein Gebirge (Drachen, Untote & Hügelvolk-Einheiten) hinein bewegen; einmal vor Ort, können sie jedoch auch darin verbleiben. Wenn sich eigene Einheiten am Ende deines Zuges in einer Wüste befinden, werden sie evtl. vernichtet. Nur wenige Einheitentypen können nämlich in Wüsten verbleiben (siehe S. 22).



Du kannst beliebig viele Einheiten beliebig weit bewegen. Bezahle dafür mit den Punktwerten deiner Plättchen.

Du kannst beliebig viele Plättchen abwerfen, um die nötigen Punkte aufzubringen.

Bewegungskosten abhängig vom Geländetyp.

Gegnerische Einheiten beenden die Bewegung.

Flüsse sind normale Gebietsgrenzen.

Gegnerische Dörfer beenden deine Bewegung nicht.

Burgen und Zitadellen sind unbeweglich.

## Schiffe und Bewegung über See

Schiffe können sich nicht in Landgebiete bewegen. Sie sind (neben Drachen) die einzigen Einheiten, die sich eigenständig *in* Seegebiete hinein bewegen (und darin verbleiben) können. Du kannst eigene Schiffe verwenden, um deine anderen Einheiten kostenlos *über* Seegebiete *hinweg* zu bewegen – auch über lange Strecken entlang einer Kette eigener benachbarter Schiffe. Du bezahlst nur die Kosten für die Bewegung in das finale Landgebiet. Alle per Schiff bewegten Einheiten müssen ihre Bewegung *über* See in einem Landgebiet beenden. Alle beweglichen Einheiten, mit Ausnahme der Schiffe selbst, können sich auf diese Weise per Schiff fortbewegen, auch Drachen und Untote.

Wichtig: Einheiten können sich per Schiff *nicht* durch ein Seegebiet bewegen, das auch gegnerische Schiffe (oder Drachen) enthält.



## Anführer und Bewegung

Wenn sich ein Anführer bewegt, kann er eine weitere Einheit aus seinem Gebiet kostenlos mit sich führen bzw. bewegen. Beachte, dass die Pferdeherren und die Chaoshorde über zwei Anführer verfügen. Es ist daher möglich, dass ein Anführer einen weiteren Anführer mitführt, welcher wiederum eine weitere Einheit mitführt. Auf diese Weise können drei Einheiten für die Kosten einer einzigen bewegt werden.



## Drachenbewegung

Die Bewegung eines Drachen in ein benachbartes Gebiet kostet immer nur 1 Punkt. Das ist unabhängig vom Geländetyp, und beinhaltet auch Bewegungen in ein Gebirge oder Seegebiet.

## Beispiel für Bewegung

Die Drachenreiter bewegen 3 Einheiten zwei Gebiete weit. Die Bewegungskosten dafür betragen insgesamt 6 Punkte. Beachte, dass der Anführer eine Einheit kostenlos mit sich führen kann. Daher kostet die Bewegung der Einheiten in den Wald nur 4 Punkte, die anschließende Bewegung in die Ebene nur 2.

Der Spieler wirft ein Burg-Plättchen und eine Reiterei von seiner Hand ab, um mit ihren Punktwerten (insgesamt 7) die Bewegung zu bezahlen. Der überzählige Punkt geht verloren.

In diesem Beispiel könnte sich der Schwertkämpfer der Drachenreiter für 1 Punkt per Schiff in die Ebene nördlich der See bewegen.



Bewege Einheiten kostenlos durch Seegebiete mit eigenen Schiffen. Du bezahlst nur die Kosten der Zielregion an Land.

Keine Seebewegung durch umkämpfte Gebiete.

Anführer können eine weitere Einheit kostenlos mit sich führen.

Drachen benötigen für ihre Bewegung stets nur 1 Punkt pro Gebiet.

## AKTION: KÄMPFEN

Mit dieser Aktion wählst du ein Gebiet, das sowohl eigene als auch gegnerische Einheiten enthält und greifst es an. Kämpfe in Land- und Seegebieten folgen denselben Regeln.

### Die Kampfabhandlung erfolgt in 5 Schritten:

1. **Verteidiger:** Falls möglich, kannst du dich zurückziehen.
2. **Angreifer & Verteidiger:** Zieht 3 oder 4 Kampfplättchen.
3. **Erst Angreifer, dann Verteidiger:** Du darfst 1 Kampfplättchen durch ein Plättchen aus deiner Hand ersetzen.
4. **Angreifer & Verteidiger:** Deckt jeweils die 3 Plättchen mit den höchsten Punktwerten auf. Addiert dazu die Kampfstärke eurer Einheiten vor Ort.
5. **Angreifer & Verteidiger:** Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewinnt.

Der Sieger erhält 1 SP für jede Einheit des Gegners im Kampf.

Der Verlierer wählt *eine* seiner am Kampf beteiligten Einheiten und wirft sie ab. Seine übrigen Einheiten müssen sodann die Flucht antreten.

Ein Gleichstand wird evtl. durch eine Schildwache zugunsten des Verteidigers entschieden. Falls nicht, werft ihr Plättchen, die als Ersatz für Kampfplättchen genutzt wurden, ab und wiederholt den Kampf ab Schritt 2.

### Die 5 Schritte der Kampfabhandlung im Detail:

**Schritt 1** – Der Verteidiger kann sich zu Beginn des Kampfes zurückziehen, sofern er mindestens so viele Reiterei-Einheiten wie der Angreifer im Kampfgebiet hat (für Rückzugsregeln siehe S. 18-19). Es kann sich damit immer nur der Spieler zurückziehen, der *nicht* am Zug ist.

Wenn sich eine Burg oder eine Zitadelle unter den verteidigenden Einheiten befindet, ist ein Rückzug *nie* möglich. Alle Einheiten müssen vor Ort bleiben, um diese zu verteidigen, selbst Drachen. Ein Rückzug von Teilen einer verteidigenden Armee ist nicht erlaubt.

Eine Armee mit Drachen kann sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei aus einem Kampf zurückziehen, sofern keine Burg oder Zitadelle verteidigt werden muss. Aus einem Kampf gegen angreifende Drachen kannst du dich niemals zurückziehen.

**Schritt 2** – Angreifer und Verteidiger nehmen je einen befüllten Kampfbeutel und ziehen daraus Kampfplättchen. Wer im Kampfgebiet mehr Einheiten hat, zieht 4 Kampfplättchen, wer weniger hat nur 3. Hat kein Spieler mehr Einheiten als der andere, ziehen beide 3 Kampfplättchen. Haltet die gezogenen Kampfplättchen vor eurem Gegner geheim.

Die Drachenreiter haben drei Einheiten im Kampf, die Totenbeschwörer nur zwei. Der Spieler der Drachenreiter zieht daher 4 Kampfplättchen aus seinem Kampfbeutel, sein Gegner nur 3.



Rückzugsoption für Verteidiger.

3 bzw. 4 Kampfplättchen ziehen, maximal eins davon ersetzen.

Plättchen aufdecken. Die höchsten drei zählen.

Kampfstärke der Einheiten addieren.

Sieger erhält 1 SP je gegnerischer Einheit.

Verlierer wirft 1 Einheit ab und flieht.

Bei Unentschieden: Kampf Wiederholung.

Verteidiger benötigt für Rückzug mindestens gleiche Anzahl Reiterei.



Gegnerische Drachen verhindern eigenen Rückzug.

Bei höherer Anzahl an Einheiten im Kampf: Ziehe 4 Kampfplättchen, sonst 3.

Wenn der Spieler des Hügelvolks einen Riesen im Kampf hat, zieht er stets 4 Kampfplättchen, ungeachtet der gegnerischen Einheitenanzahl. Dadurch ist es möglich, dass beide Spieler 4 Kampfplättchen ziehen.



**Schritt 3** – Beginnend mit dem Angreifer haben beide Spieler die Möglichkeit, *eines* ihrer gezogenen Kampfplättchen durch ein Plättchen aus ihrer Hand zu ersetzen, dessen Punktwert anschließend gilt. Ausnahme bei Kampfbeteiligung der Freibeuter: Selbst als Angreifer entscheiden sie immer erst nach ihrem Gegner über das Ersetzen eines Plättchens, und zwar nachdem dieser seine im Kampf geltenden Plättchen bereits aufgedeckt hat.

**Schritt 4** – Beide Spieler decken ihre drei (Kampf)Plättchen mit den höchsten Werten auf. Sollte ein viertes Plättchen übrig sein, wird dessen Wert ignoriert. Der höchste Gesamtwert, den ein Spieler durch Kampfplättchen erreichen kann, beträgt daher 14 oder 15 (im Fall eines ersetzten Kampfplättchens). Dazu werden nun die Kampfstärkemarkierungen der vor Ort befindlichen Einheiten addiert (siehe Fraktionsübersicht). Diese gelten unter Umständen nur für Verteidigung oder Angriff, oder sind abhängig vom Geländetyp.

Die Kampfmodifikatoren gelten für jede einzelne am Kampf beteiligte Einheit. Zwei Schwertkämpfer würden dir je +1, insgesamt also +2 Kampfstärke geben.



**Schritt 5** – Der Spieler mit der höchsten Kampfstärke gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger, sofern er mindestens eine Schildwache im Kampf hatte. Bei Gleichstand ohne verteidigende Schildwache wird der Kampf nach dem Aufräumen (siehe S. 18) ab Schritt 2 wiederholt. Der Verteidiger hat bei Kampf Wiederholung also keine Option mehr zum Rückzug.



Der Sieger des Kampfes erhält 1 SP für jede am Kampf beteiligte gegnerische Einheit, also auch Zitadellen. Er bewegt seinen SP-Marker entsprechend viele Felder auf der SP-Leiste nach vorn. Die Freibeuter erhalten 1 zusätzlichen SP für jeden gewonnenen Kampf.

Der Verlierer des Kampfes muss eine beliebige seiner am Kampf beteiligten Einheiten vernichten bzw. abwerfen. Anschließend müssen seine verbliebenen Einheiten, soweit möglich, die Flucht antreten (für Fluchtregeln siehe S. 18-19). Dörfer sind von Kämpfen nicht direkt betroffen und verbleiben daher vor Ort. Wenn der Verteidiger seine Zitadelle vernichten muss, nimmt der Angreifer diese an sich. Er erhält für die eroberte Zitadelle am Ende des Spiels 5 SP.

Bei Riesen im Kampf: 4 Kampfplättchen.

Bis zu 1 Kampfplättchen ersetzen (Angreifer zuerst!).

Sonderfall: Freibeuter.

Nur die 3 höchsten Plättchen jedes Spielers zählen.

Kampfstärke der Einheiten addieren.

Schildwachen gewinnen Gleichstände für den Verteidiger, ansonsten Wiederholung.

Sieger erhält 1 SP für jede gegnerische Einheit im Kampf.

Freibeuter erhalten 1 zusätzlichen SP.

Verlierer wirft eine eigene Einheit ab und flieht.

Dörfer nicht betroffen.

## HINWEIS ZUR MODIFIKATION DER KAMPFSTÄRKE

Die Kampfstärkemodifikatoren der Einheiten sind auf den Übersichtsblättern der jeweiligen Fraktion angegeben, rechts neben dem Bild des Plättchens. Die meisten Modifikatoren gelten für Angriff und Verteidigung. Einige wirken situativ, also abhängig vom Geländetyp oder davon, wer angegriffen bzw. verteidigt hat. Die +1 Kampfstärke eines Schützen gilt z.B. nur, wenn er in einem Waldgebiet kämpft.

## AUFRÄUMEN NACH DEM KAMPF

Legt nach jedem Kampf (bzw. jeder Kampfrunde) alle Kampfplättchen zurück in ihre jeweiligen Beutel. Plättchen, die zum Ersetzen von Kampfplättchen genutzt wurden, sind abzuwerfen. Vernichtete Untote kommen zurück in den persönlichen Vorrat des Totenbeschwörers.

Beachte: Wenn ein Verteidiger ein Kampfplättchen ersetzt hat, beginnt er seinen nächsten Zug mit einem Plättchen weniger als sein Handlimit. Das zum Ersetzen genutzte Plättchen zieht er nach dem Kampf nicht nach!

## RÜCKZUG UND FLUCHT

Der Verteidiger *kann* zu Beginn eines Kampfes evtl. einen **Rückzug** antreten. Wer einen Kampf verloren hat, *muss* mit seinen verbliebenen Einheiten die **Flucht** antreten. Für beides müssen keine Bewegungskosten bezahlt werden.

Als Verteidiger kannst du zu Kampfbeginn entscheiden, ob du dich zurückziehen möchtest. Dafür musst du jedoch mindestens so viele Reiterei-Einheiten im Kampf haben wie der Angreifer. Verfügt keine der beiden Seiten über Reiterei, ist ein Rückzug damit möglich. Wenn sich ein Drache unter deinen Einheiten befindet, kannst du dich ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen. Du kannst dich nie zurückziehen, wenn ein gegnerischer Drache am Kampf teilnimmt. Aus einem umkämpften Gebiet, in dem sich deine Zitadelle und/oder eigene Burgen befinden, kannst du dich nie zurückziehen, auch nicht mit Drachen.

Rückzug und Flucht müssen in ein benachbartes Gebiet führen, das entweder leer ist oder mindestens eine eigene Einheit oder ein eigenes Dorf enthält. Gebiete, in denen sich ausschließlich gegnerische Einheiten oder Dörfer befinden, sind nicht zulässig. Sofern alle sonstigen Regeln eingehalten werden, können Rückzug und Flucht sogar in das Gebiet führen, aus dem dein Gegner vorher seine Einheiten in das umkämpfte Gebiet bewegt hat.

Beachte: Normalerweise können deine Einheiten Gebiete betreten, die nur gegnerische Dörfer enthalten. Dies ist bei Rückzug oder Flucht nicht möglich.

Beachte: Ein Rückzug bzw. eine Flucht kann in ein Gebiet mit eigenem Dorf und feindlichen Einheiten führen. Dort wird früher oder später ein weiterer Kampf stattfinden. Auch dann gilt immer nur der Spieler, der am Zug ist, als Angreifer. Musst du dich in ein Gebiet zurückziehen oder fliehen, das Einheiten eines nicht-aktiven Gegners enthält, muss dieser dich in seinem nächsten Zug dort angreifen, falls du nicht vor ihm am Zug sein solltest.

Rückzug und Flucht können auch über See erfolgen, sofern das umkämpfte Gebiet an ein Seegebiet mit eigenem Schiff angrenzt. Dies wird ähnlich gehandhabt wie eine Seebewegung per Schiff. Es kann also auch eine Kette benachbarter Schiffe genutzt werden, sofern der Rückzugs- bzw. Fluchtweg keine umkämpften Seegebiete beinhaltet und am Ende in ein zulässiges Landgebiet führt.



Kampfbeutel neu befüllen und Ersatzplättchen abwerfen.

Rückzug bei Kampfbeginn.

Flucht nach verlorenem Kampf.

Voraussetzung für Rückzug: Keine Unterlegenheit an Reiterei.

Rückzug/Flucht nur in leere Gebiete oder Gebiete mit eigenen Einheiten und/oder Dörfern.

Kein Rückzug oder Flucht in Gebiete mit ausschließlich gegnerischen Dörfern.

Rückzug und Flucht über See.

Alle Einheiten einer Armee müssen sich, soweit möglich, als gemeinsame Gruppe in ein zulässiges Gebiet zurückziehen bzw. fliehen. Dieses Zielgebiet darf nicht mit den Bewegungsregeln der einzelnen Einheiten konfliktieren. Ist ein Rückzug oder eine Flucht aufgrund von geländeabhängigen oder einheitenspezifischen Bewegungsbeschränkungen nicht für die gesamte Armee möglich, müssen alle Einheiten vernichtet bzw. abgeworfen werden, die sich nicht mit dem Rest der Armee in Sicherheit bringen können.

Beachte: Burgen und Zitadellen sind bewegungsunfähig. Sie können weder **fliehen** noch sich **zurückziehen**. Sie müssen verteidigt werden, daher können sich Einheiten des Verteidigers nicht aus einem Gebiet mit eigener Burg oder Zitadelle **zurückziehen**, nicht einmal mit Drachen. Wenn eine Armee nach einer Niederlage aus einem solchen Gebiet **fliehen** muss, werden die unterlegenen Burgen bzw. Zitadellen stets zurückgelassen und vernichtet.

Du darfst dich nicht in ein Gebiet zurückziehen oder dahin fliehen, aus dem du im selben Zug schon geflohen bist oder einen Rückzug angetreten hast.

*Die Drachenreiter greifen die Pferdeherren an. Der Kampf findet in einer Ebene statt. Die Pferdeherren können sich nicht zurückziehen, da sie weniger Reiterei haben als ihre Angreifer.*

*Die Drachenreiter ziehen vier Kampfplättchen, die Pferdeherren nur drei.*

*Diese Kampfplättchen wurden gezogen.*

*Die Drachenreiter ersetzen eines ihrer niedrigen Kampfplättchen durch ein Plättchen mit 5 Punkten.*

*Die Pferdeherren nutzen ein Schiff-Plättchen (4 Punkte) als Ersatz für das 2er-Kampfplättchen.*

*Beide Seiten decken ihre Plättchen auf.*

*Vor dem Hinzufügen der Kampfmodifikatoren haben die Drachenreiter eine Kampfstärke von 12 (4+3+5), die Pferdeherren von 12 (5+3+4).*

*Die Drachenreiter addieren 4 hinzu (+1 für Reiterei, je +1 für die zwei Echsenmenschen, +1 für den Anführer). Das führt zu einer Gesamtstärke von 16.*

*Die Pferdeherren addieren 2 hinzu (+1 für den Schwertkämpfer, +1 für die Schildwache). Das führt zu einer Gesamtstärke von insgesamt 14.*

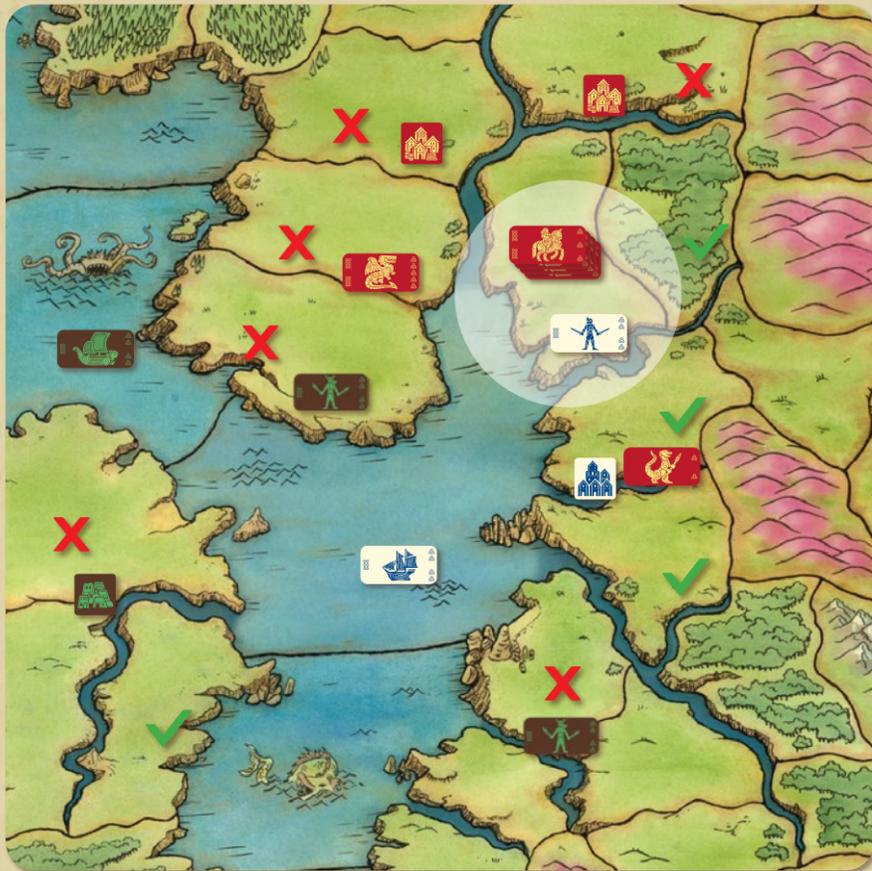


Rückzug und Flucht nur als ganze Gruppe.

Zurückgelassene Einheiten werden vernichtet.

Burgen und Zitadellen als Sonderfälle: Verhindern eigenen Rückzug. Werden bei Niederlage stets vernichtet bzw. abgeworfen.

Die Drachenreiter gewinnen den Kampf und erhalten 2 SP. Die Pferdeherren entscheiden sich dazu, ihre Schildwache als Verlust hinzunehmen. Anschließend ergreift ihr verbliebener Schwertkämpfer die Flucht. Die Gebiete, in die der Schwertkämpfer erlaubterweise fliehen darf, sind mit grünen Häkchen markiert.



#### PHASE 4: DÖRFER ERRICHTEN

In dieser Phase kannst du eines oder mehrere Dörfer errichten, indem du die anfallenden Kosten durch Abwerfen eines Plättchens aus deiner Hand bezahlst. Die Kosten sind abhängig vom Geländetyp: ein Dorf in der Ebene oder im Wald kostet 1 Punkt, ein Dorf in den Hügeln 2 Punkte – also genauso viel wie in der Phase ‚Dörfer erobern‘.

**Wichtig:** Du kannst in dieser Phase maximal 1 Plättchen abwerfen. Selbst mit höchstmöglichem Punktwert kannst du maximal fünf Dörfer pro Zug errichten.

##### Kosten zur Errichtung von Dörfern



Ebene

Wald

Hügel

Beachte: Es gibt eine maximale Anzahl von Dörfern je Gebiet. Eine Ebene kann maximal 2 Dörfer enthalten, Wälder und Hügel-Gebiete maximal 1 Dorf.

Um ein Dorf zu errichten, muss das betreffende Gebiet mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Es ist benachbart zu einem deiner Dörfer oder deiner Zitadelle.
- Es ist benachbart zu einer beliebig langen Kette eigener Einheiten (inkl. Schiffe), die eine Verbindung zu einem deiner Dörfer oder deiner Zitadelle herstellen.

Falls keine direkte Nachbarschaft besteht, ergeben sich die benötigten Verbindungslinien (bzw. Ketten) aus der ununterbrochenen Nachbarschaft beliebig vieler eigener Einheiten. Eine Kette kann auch nur aus einer einzigen Einheit bestehen. In den Gebieten der ‚verbindenden‘ Einheiten können sich dabei auch gegnerische Dörfer befinden.

Bei der Errichtung von Dörfern spielt es keine Rolle, ob du die benachbarten bzw. verbundenen Dörfer selbst erst in dieser Phase errichtet hast.

Du darfst *keine* Dörfer in Wüsten, Seegebieten und Gebirgen errichten. Letzteres gilt selbst für das Hügelvolk. Beachte stets auch die vom Gebietstyp abhängige maximale Anzahl an Dörfern.

Du darfst *keine* Dörfer im Gebiet deiner Zitadelle errichten, oder in einem Gebiet, das Einheiten oder Dörfer eines Gegners enthält.

Du kannst Dörfer also nur in leeren Gebieten errichten, oder in Gebieten, die ausschließlich eigene Einheiten enthalten. Du kannst ein Dorf dabei auch in einer Ebene errichten, die bereits 1 eigenes Dorf enthält und ansonsten isoliert ist, also die oben beschriebenen Nachbarschaftsvoraussetzungen nicht erfüllt.



Das Hügelvolk hatte vor dieser Phase noch keine Dörfer errichtet. Der Spieler entscheidet sich, ein Plättchen mit 5 Punkten abzuwerfen. Damit errichtet er zwei Dörfer in der an die Zitadelle angrenzenden Ebene. Dank seines Schiffes kann er ein Dorf im Wald errichten. Über eine Kette aus Einheiten in den Hügeln und der anderen Ebene ist es ihm zudem möglich, ein Dorf im weiter entfernten Hügelgebiet zu errichten. Da dieses Dorf 2 Punkte kostet, sind alle 5 Punkte verbraucht.



Errichte Dörfer benachbart zu eigenen Dörfern, eigener Zitadelle, oder eigenen Einheiten, die eine Verbindungslinie dazu herstellen.

Keine Dörfer in Wüsten, Gebirgen und Seegebieten.

Keine Dörfer im Gebiet der Zitadelle.

Keine Dörfer in Gebieten mit gegnerischer Präsenz.

## PHASE 5: PLÄTTCHEN ZIEHEN

**Wüsten** – Zu Beginn dieser Phase musst du überprüfen, ob sich Einheiten von dir in Wüstengebieten befinden. Nur Drachen, Echsenmenschen, Untote und Kobolde können in Wüsten verbleiben. Eigene Einheiten jedes anderen Typs, die sich in einer Wüste befinden, werden vernichtet und auf den Abwurfstapel gelegt. Sollte ein anderer Spieler während seines nächsten Zugs bemerken, dass dies vergessen wurde, werden diese Einheiten nachträglich entfernt.

Abschließend füllst du deine Hand auf, indem du so viele Plättchen aus deinem Fraktionsbeutel nachziehst, bis du dein Handlimit von 6 Plättchen (Pferdeherren: 7) wieder erreicht hast. Lege deine ‚Hand‘-Plättchen so vor dir ab, dass nur du sie sehen kannst.

## NACHSCHUB & DORFWERTUNG

Sobald du ein Plättchen nachziehen musst und dein Fraktionsbeutel leer ist, legst du deine bisher abgeworfenen Plättchen zurück in den Beutel, und ziehst anschließend weiter, bis du dein Handlimit erreicht hast.

Das Nachfüllen des Beutels wird als **Nachschub** bezeichnet. Nachschübe hältst du dadurch nach, dass du deinen Nachschubmarker um ein Feld auf der Nachschubleiste nach vorn rückst, sofern du nicht schon das Ende der Leiste erreicht hattest. Beachte: Feld ‚3‘ wird nur im Spiel zu zweit genutzt.

Ein Nachschub löst für dich eine **Dorfwertung** aus – allerdings nur, wenn dein Marker nicht vorher schon das Ende der Nachschubleiste erreicht und damit die Endbedingung des Spiels (siehe S. 23) erfüllt hatte. Im Rahmen der Dorfwertung erhältst du 1 SP für jedes eigene Dorf auf der Karte. Diese SP werden direkt auf der SP-Leiste abgetragen.

Beachte: Bei einem Nachschub gibt es keine SP für eroberte Dörfer. Diese werden (wie auch Zitadellen) erst am Ende des Spiels gewertet.

Beachte: Hat ein Spieler bereits das letzte (für die Spielerzahl zulässige) Feld der Nachschubleiste erreicht, muss er unter Umständen seinen Beutel noch weitere Male neu befüllen, OHNE seinen Marker weiterrücken und eine Dorfwertung durchführen zu können.

## OH JE – ICH WURDE AUSGELÖSCHT!

Im unwahrscheinlichen Fall, dass du weder Zitadelle noch Dörfer auf der Karte hast, kannst du in Phase 4 ein Dorf in einem beliebigen leeren Gebiet errichten, von dort ausgehend regelmäßig auch weitere Dörfer. Die Chaoshorde folgt eigenen Regeln, falls sie keine Einheiten mehr auf der Karte hat.

Unzulässige Einheiten aus Wüsten entfernen.

Ziehe auf Handlimit von 6 Plättchen nach (Pferdeherren: 7).

Fraktionsbeutel nachfüllen.

Vorrücken des Markers auf der Nachschubleiste.

Dorfwertung: Werte eigene Dörfer auf der Karte.

Keine Dorfwertung, wenn letztes Feld der Nachschubleiste bereits erreicht war.

## ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, wenn alle Spieler das letzte für die jeweilige Spielerzahl zulässige Feld der Nachschubleiste erreicht haben, im Spiel mit 3-6 Spielern also Feld ‚2‘, im Spiel zu zweit Feld ‚3‘. Genauso so oft hat dann auch jeder Spieler seine Dörfer auf der Karte, falls vorhanden, im Rahmen von Dorfwertungen gewertet.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken desjenigen, der das Spielende ausgelöst hat, werden evtl. noch Kämpfe in verbliebenen umkämpften Gebieten ausgetragen. Der jeweils aktive Spieler handelt alle Kämpfe ab, an denen er beteiligt ist, und zieht anschließend auf sein Handlimit nach. Andere Aktionen sind dabei nicht mehr möglich.

**Finale Eroberungen** – Alle Spieler erobern nun *kostenlos* gegnerische Dörfer in sämtlichen Gebieten, in denen sie eigene Einheiten haben. Es müssen keine Punkte dafür ausgegeben werden. Daher ist die maximale Anzahl der nun zu erobernden Dörfer auch nicht beschränkt.

**Siegpunkte für eroberte Siedlungen** – Alle Spieler erhalten nun SP für alle Dörfer und Zitadellen, die sie im Verlauf des Spiels von ihren Gegnern erobert haben, 1 SP je Dorf und 5 SP je Zitadelle. Die Chaoshorde erhält 2 SP je Dorf.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Dörfern auf der Karte, bei weiterhin bestehendem Gleichstand der Spieler mit den meisten SP für eroberte Dörfer und Zitadellen. Falls immernoch kein Sieger feststeht, endet das Spiel unentschieden.



Ende des Spiels: Alle Spieler haben Feld ‚2‘ der Nachschubleiste erreicht (im Spiel zu zweit: Feld ‚3‘).

Offene Kämpfe austragen.

Finale, kostenlose Dorferoberungen durchführen.

Wertung für eroberte Dörfer (je 1 SP) und Zitadellen (je 5 SP).

Chaoshorde erhält 2 SP je erobertem Dorf.

# ÜBERSICHTSBLÄTTER DER FRAKTIONEN

## DRACHENREITER

20



1



1



4 SCHÜTZE



+1  
im Wald.



4 SCHWERTKÄMPFER



+1

4 SCHILDWACHE



+1

bei Verteidigung.  
Entscheidet Gleichstände zugunsten  
des Verteidigers.

4 REITEREI



+1  
in Ebene.



4 ECHSENMENSCH



+1

beim Angriff.  
Kann in Wüsten verbleiben.

2 BELAGERUNGSGERÄT



+2

gegen Burg oder  
Zitadelle.

1 ANFÜHRER



+1 Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

5 SCHIFF



+1

Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

4 BURG



+3

bei Verteidigung.

2 DRACHE



+4 Bei Beteiligung an einem  
erfolgreichen Angriff: Nimm  
den Drachen von der Karte und  
wirf ihn ab.

2



1 ZITADELLE



+5

bei Verteidigung.

Eine Armee mit Drachen kann sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen, auch per Schiff. Drachen verhindern den Rückzug gegnerischer Einheiten. Es kostet 1 Punkt, um einen Drachen in ein benachbartes Gebiet beliebigen Typs zu bewegen, einschließlich Gebirge und Seegebiete. Drachen können in Wüsten verbleiben.

## TOTENBESCHWÖRER

20



1



1



4 SCHÜTZE



+1  
im Wald.



2 SCHWERTKÄMPFER



+1

2 SCHILDWACHE



+1

bei Verteidigung.  
Entscheidet Gleichstände zugunsten  
des Verteidigers.

4 REITEREI



+1  
in Ebene.



8 KOBOLD



+1

beim Angriff.  
Kann in Wüsten verbleiben.

2 BELAGERUNGSGERÄT



+2

gegen Burg oder  
Zitadelle.

1 ANFÜHRER



+1 Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

5 SCHIFF



+1

Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

4 BURG



+3

bei Verteidigung.

4 NEKROMANT



+1

Bei Kampfbeteiligung:  
Du kannst jede vernichtete  
Einheit des Gegners durch  
Untote ersetzen.

4 UNTOTE



+1

Bewegung nur in  
Phase „Untote bewegen“  
möglich!

Bewege dann beliebig viele Untote kostenlos  
bis zu 2 Gebiete weit, auch per Schiff über  
See. Untote können sich in Gebirge bewegen,  
sowie in Wüsten verbleiben.

1 ZITADELLE



+5

bei Verteidigung.

## PFERDEHERREN

20



1



1



4 SCHÜTZE



+1  
im Wald.



6 SCHWERTKÄMPFER



+1

4 SCHILDWACHE



+1

bei Verteidigung.  
Entscheidet Gleichstände zugunsten  
des Verteidigers.

6 REITEREI



+1  
in Ebene.



2 BELAGERUNGSGERÄT



+2

gegen Burg oder  
Zitadelle.

4 BURG



+3

bei Verteidigung.

2 ANFÜHRER



+1 Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

5 SCHIFF



+1

Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

3



1 ZITADELLE



+5

bei Verteidigung.

**SPEZIALFÄHIGKEIT:**  
HANDLIMIT: 7 PLÄTTCHEN!

## HÜGELVOLK

20



1



1



4 SCHÜTZE



+1  
im Wald.



2 SCHWERTKÄMPFER



+1

4 SCHILDWACHE



+1

bei Verteidigung.  
Entscheidet Gleichstände  
zugunsten des Verteidigers.

4 REITEREI



+1  
in Ebene.



4 RÄUBER



+1

bei Angriff.

2 BELAGERUNGSGERÄT



+2

gegen Burg oder  
Zitadelle.

1 ANFÜHRER



+1 Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

5 SCHIFF



+1

Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

6 BURG



+3

bei Verteidigung.  
Deine Burgen haben geringere Kosten.

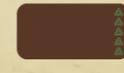
2 RIESE



+2

Bei Kampfbeteiligung eines  
Riesen: Ziehe stets 4 Kampf-  
plättchen.

2



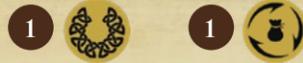
1 ZITADELLE



+5

bei Verteidigung.

## CHAOSHORDE



### 10 REITEREI



+1  
in Ebene.

Deine Reiterei hat geringere Kosten.

### 20 SCHAR



+1  
bei Angriff.

### 2 ANFÜHRER



+1  
Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

### 2 SCHIFF



+1  
Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

### 2



#### SPEZIALFÄHIGKEITEN:

Setze deine Starteinheiten erst nach allen anderen Spielern ein, ungeachtet der Spielerreihenfolge. Du beginnst das Spiel mit 10 SP.

Du kannst Einheiten in Gebieten platzieren, in denen sich bereits andere eigene Einheiten befinden. Landeinheiten können zudem in Gebieten angrenzend zu eigenen Schiffen platziert werden – und umgekehrt!

Du kannst Dörfer als eigenständige Aktion während deiner Aktionsphase erobern (anstatt während einer vorgelagerten Eroberungsphase) – aber nur *einmal* pro Zug und begrenzt auf 1 dafür abzuwerfendes Plättchen.

Erhalte am Ende des Spiels 2 SP je erobertem Dorf.

Deine Reiterei hat geringere Kosten als die der anderen Fraktionen!

## FREIßBEUTER



### 4 SCHÜTZE



+1  
im Wald.



### 12 AXTWERFER



+1

### 1 BELAGERUNGSGERÄT



+2  
gegen Burg oder  
Zitadelle.

### 2 BURG



+3  
bei Verteidigung.

### 8 SCHIFF



+1  
Ermöglicht Land-  
einheiten Bewegungen  
über See.

### 4



### 4 SCHILDWACHE



+1  
bei Verteidigung.

Entscheidet Gleichstände zugunsten  
des Verteidigers.

### 1 ANFÜHRER



+1  
Bewege eine weitere  
Einheit kostenlos mit  
einem Anführer.

### 1 ZITADELLE



+5  
bei Verteidigung.

#### SPEZIALFÄHIGKEITEN:

Bei Kämpfen auf See erhältst du +1 Kampfstärke. Eigene Landeinheiten können sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei über See zurückziehen. Wenn du ein Gebiet angrenzend zu einem deiner Schiffe angreifst, kann sich dein Gegner nur zurückziehen, wenn er dort über Reiterei (oder Drachen) verfügt. Deine Kampfplättchen werden erst aufgedeckt (und ggfs. ersetzt), nachdem dein Gegner seine Kampfplättchen aufgedeckt hat. Für jeden gewonnenen Kampf erhältst du zusätzlich 1 SP.

## HINWEISE ZUR STRATEGIE

In einem neuen Spiel kann es frustrierend sein, durch grundlegende Spielfehler nicht richtig in die Partie zu finden. Aus diesem Grund folgen nun ein paar strategische Tipps und Hinweise. Lest die folgenden Seiten besser nicht, wenn es euch Freude bereitet, die besten Strategien selbst zu entdecken.

**BALANCE DER FRAKTIONEN** – Die Stärke der einzelnen Fraktion variiert je nach Karte und beteiligten anderen Fraktionen. Für weniger erfahrene Spieler empfehle ich die Drachenreiter oder Pferdeherren, da deren Fähigkeiten am einfachsten zu verstehen sind. Die herausforderndste Fraktion sind die Totenbeschwörer, da sie auf Fehler der anderen Spieler angewiesen sind. Ich rate auch dazu, die Chaoshorde erst zu spielen, wenn du bereits Erfahrungen mit den anderen Fraktionen gesammelt hast. Die Chaoshorde verändert die Dynamik des Spiels sehr stark, so dass Neulinge die Finger von ihr lassen sollten.

**ZITADELLEN** – Die Platzierung deiner Zitadelle ist grundlegend für deine weitere Strategie. Es ist keineswegs notwendig, sie fernab deiner Feinde zu verstecken. Sie ist eine widerstandsfähige Befestigung und kann ein Eckpfeiler deiner Verteidigung sein. In einer geeigneten Engstelle auf der Karte platziert, kann sie dir helfen, die gesamte Region zu dominieren. Wenn die Drachenreiter im Spiel sind, ist es ratsam, im selben Gebiet auch eine Burg zu errichten. Drachen sind sehr geübt darin, Zitadellen niederzubrennen!

**STARTEINHEITEN** – In den allermeisten Fällen ist es ratsam, deine ‚teuersten‘ Einheiten als Starteinheiten (mit maximalen Gesamtkosten von 5!) einzusetzen, da du dafür (im Gegensatz zur Aktion ‚Einheiten platzieren‘) keine anderen Plättchen aus deiner Hand abwerfen musst.

**FOKUS AUF DÖRFER** – Obwohl „Bloodstones“ ein recht konflikträchtiges Strategiespiel ist, solltest du dich nicht unter Druck gesetzt fühlen, so schnell wie möglich in den Kampf ziehen zu müssen. Versuche bereits in der ersten Hälfte des Spiels so viele Dörfer wie möglich zu errichten – und diese dann auch zu verteidigen! Errichte sie also in Gebieten, die du leicht verteidigen kannst, im Idealfall alle 20 Stück schon vor dem ersten Nachschub.

**HAUPTSTREITMACHT** – Du solltest über eine Hauptarmee verfügen, die in verschiedene Richtungen ausgreifen kann. Du kannst immer noch einzelne Einheiten auf der Karte haben, um Eindringlinge auszubremsen, aber für die wichtigsten Aufgaben sollte deine Hauptarmee zuständig sein.

**KAMPF** – Vor einem Angriff solltest du siegessicher sein. Ein Vorteil von weniger als +2 bei der Einheitenkampfstärke birgt ein großes Risiko. Wenn möglich, solltest du versuchen, einen Vorteil von +3 oder mehr zu haben, da deine Chancen zu verlieren dann sehr gering sind. Ein in der Hinterhand gehaltenes 5-Punkte-Plättchen kann hilfreich sein, falls du schlechte Kampfplättchen ziehst.

**RÜCKZUG UND FLUCHT** – Wenn du mit deiner Hauptarmee in feindliches Gebiet vordringst, achte darauf, dass du immer einen sicheren Pfad für Rückzug bzw. Flucht hast. Dein Gegner kann sehr schnell Einheiten platzieren, um dir entgegenzutreten. Sei achtsam!

**SCHIFFE** – Bewegungen per Schiff sind sehr mächtig. Die Kontrolle über verbundene Seegebiete kann es dir ermöglichen, deine Truppen effektiv und schnell über die ganze Karte zu bewegen. Du solltest schon zu Beginn des Spiels entscheiden, ob du eine größere Region zu See kontrollieren möchtest. Falls ja, solltest du deine Zitadelle entsprechend nah am Wasser platzieren, um deine Schiffe so schnell wie möglich einsetzen zu können.

**GELÄNDE Typen** – Aufgrund ihrer geringeren Bewegungskosten werden die meisten Kämpfe in Ebenen stattfinden. Eine starke Präsenz in den Hügeln kann dir jedoch eine Möglichkeit bieten, die umliegenden Gebiete zu kontrollieren. In gut verteidigten Hügelgebieten mit eigenem Dorf kannst du Einheiten platzieren, die schnell in die umliegenden Gebiete vordringen können. Sei vorsichtig mit Wüsten! Falls du nicht mit den Drachenreitern oder Totenbeschwörern spielst, können sie nur schwer gehalten werden.

**Plättchen-Durchlauf** – Es gibt keinen Druck, so schnell wie möglich alle deine Plättchen zu verbrauchen! Das Spiel endet, wenn alle Spieler die gleiche Anzahl an Nachschüben samt Dorfwertungen durchgeführt haben. Es kann daher von Vorteil sein, als letzter Spieler am Zug zu sein. Eine Strategie mit zügigem Plättchen-Durchlauf könnte es dir hingegen ermöglichen, mehr Nutzen aus deinen Plättchen zu ziehen.

**Spielende** – Beachte, dass alle Spieler am Spielende nochmal Dörfer erobern können. Positioniere dich für diese finale Eroberungsrunde also klug, so dass du möglichst viele gegnerische Dörfer erobern und eigene Dörfer verteidigen kannst. Das ist leichter gesagt als getan! Hast du das Spielende ausgelöst, hast du einen Vorteil: nach deinem letzten Zug musst du dir keine großen Sorgen mehr um den Schutz deiner Dörfer machen.

**Drachenreiter** – Wenn du die Drachenreiter spielst, hast du verschiedene Strategien zur Auswahl. Du solltest versuchen, deine beiden Drachen schnellstmöglich ins Spiel zu bringen. Sie sind nicht nur für Angriffe, sondern auch in der Defensive sehr nützlich, da sie Rückzüge erleichtern und selbst in ausweglosen Situationen oft noch fliehen können. Leider musst du sie abwerfen, wenn sie einen Angriffskampf gewinnen. Daher ein Tipp: Setze sie möglichst kurz vor dem Eintreffen des Nachschubs ein, in einem möglichst wichtigen Kampf! So kannst du sie schneller wieder ins Spiel bringen. Wenn du gegen Drachen verteidigst, ist eine möglichst dünne Verteidigungslinie eine gute Idee. Drachen greifen nur selten einzelne Einheiten an, da sie auch am Ende eines lockeren Sieges abgeworfen werden müssten.

**Pferdeherren** – Die Pferdeherren sind die beweglichste der sechs Fraktionen. Wenn du ihre beiden Anführer mit viel Reiterei in einer großen Armee vereinst, können sie harte Gegenspieler sein. Die Pferdeherren können auch schnell auf einfallende Gegner reagieren. Du solltest keine Angst haben, eine zentrale Position auf der Karte einzunehmen. Je mehr Feinde in der Nähe sind, desto besser für dich, schließlich kannst du deine Streitkräfte schnell neu ausrichten. Bedenke, dass erfolgreiche Kämpfe auch eine gute Quelle für Siegpunkte sind!

**Hügelvolk** – Das Hügelvolk kann gut verteidigen, da es nicht nur mehr, sondern auch kostengünstigere Burgen als jede andere Fraktion besitzt. Eine gute Strategie besteht darin, die Kontrolle über eine Region zu übernehmen und einen Verteidigungswall darum zu errichten. Dort kannst du dann deine Dörfer errichten. Aber allein der Ausbau deiner Dörfer reicht nicht aus, um das Spiel zu gewinnen. Du musst auch einige erfolgreiche Kämpfe austragen. Die Hügel sind dein Freund! Nutze sie gut, um in schwach verteidigte Nachbargebiete deiner Feinde einzufallen.



**Totenbeschwörer** – Die Totenbeschwörer sind die am schwierigsten zu spielende Fraktion. Ihre Macht hängt davon ab, die Untoten ins Spiel zu bringen. Du musst eine starke Armee um einen deiner Nekromanten aufbauen. Diese kannst du dann nutzen, um schwache Armeen deiner Gegner auszuschalten. Ein achtsamer Gegner bietet dir selten eine Gelegenheit dazu, also musst du trickreich sein! Manchmal zahlt es sich aus, verlockende Ziele für deine Gegner zu schaffen, wie vermeintlich schwach verteidigte Dörfer. Sobald sie den Köder geschluckt haben, musst du zuschlagen. Obwohl es vier solche Plättchen gibt, ist es ratsam, nur einen Nekromanten auf der Karte zu platzieren. Die anderen sollten aufgrund ihres hohen Punktwerts im Plättchen-Durchlauf verbleiben. Wenn du gegen die Totenbeschwörer spielst, solltest du auf jeden Fall vermeiden, Kämpfe zu verlieren. Stelle sicher, dass deine Armeen gut aufgestellt sind und über genügend Reiterei verfügen. Burgen sind für die Totenbeschwörer oft leichte Beute.



**Chaoshorde** – Die Chaoshorde hat die ungewöhnlichsten Fähigkeiten aller Fraktionen. Ihre Fähigkeit, Einheiten dort zu bauen, wo sie bereits Einheiten hat, kombiniert mit der Fähigkeit, Dörfer während ihrer Aktionsphase zu erobern, ändert die Dynamik des Spiels. Wenn du die Chaoshorde spielst, achte zunächst darauf, nicht zu viele Einheiten ins Spiel zu bringen. Es bietet sich an, kleine Truppen in verschiedene Richtungen auszusenden, bevorzugt deine Reiterei, und auf Fehler deiner Gegner zu warten. Unverteidigte Dörfer kannst du leicht einnehmen! Auch kannst du deine Armeen schnell konzentrieren und Verteidigungen, die nicht allzu stark sind, so durchbrechen. Die größte Schwäche der Chaoshorde besteht darin, dass sie leicht umzingelt und eliminiert werden kann. Ohne Dörfer, die dir Rückzugs- und Fluchtwege eröffnen, musst du dir gut überlegen, wie du dich vor Einkesselungen schützen kannst. Solltest du gegen die Chaoshorde spielen, ist Vorsicht angesagt. Errichte deine Dörfer nur an leicht zu schützenden Stellen, und halte Ausschau nach Gelegenheiten, die Truppen der Chaoshorde zu umzingeln!



**Freibeuter** – Natürlich, die See ist dein Freund! Als Freibeuter hast du mehr Schiffe als jede andere Fraktion. Dank deines +1 Modifikators bei Kämpfen zu See kannst du solche Gebiete leicht dominieren. Dein Reich sollte um diese Stärke herum aufgebaut werden, da du fernab der See recht anfällig bist. In Ermangelung eigener Reiterei kannst du dich nur in unmittelbarer Nähe deiner Schiffe leicht zurückziehen, also wage dich nicht zu weit ins Landesinnere. Zum Glück sind deine Schildwachen sehr mächtig, vor allem dank deiner Fähigkeit, im Kampf die gegnerischen Plättchen schon vor dem Austausch eines eigenen Kampfplättchens zu sehen. Für dich lohnen sich Zahlenspiele mehr als für alle anderen Spieler. So kannst du deine Feinde in Kämpfe gegen deine Schildwachen locken, in Kämpfe also, die du mit wohlkalkuliertem Unentschieden für dich entscheidest.



# HINWEISE ZU DEN KARTEN

Beachte: Flüsse sind zur besseren Unterscheidung von Seegebieten auf der Karte etwas abgedunkelt dargestellt. Sie gelten als normale Gebietsgrenzen und verhindern daher keine Bewegungen von Einheiten.



## BENACHBARTE GEBIETE

Auf Karte Nr. 1 (Tyrant's Lament) ist die Nachbarschaft einiger Gebiete nicht ganz eindeutig.



- A ist benachbart zu: C B D
- B ist benachbart zu: A D E **nicht zu C**
- C ist benachbart zu: A D **nicht zu B**
- D ist benachbart zu: A B C E F G
- E ist benachbart zu: B D F **nicht zu G**
- F ist benachbart zu: E D G
- G ist benachbart zu: D F **nicht zu E**

# DIE CUTIECORN VARIANTE

Aufgrund von Ereignissen außerhalb meiner Kontrolle kam die Idee auf, dass Bloodstones von einem Kätzchen profitieren würde, das auf einem Einhorn reitet: dem Cuticorn. Diese Regeln sind optional! Wenn du weder Katzen noch Einhörner magst, kannst du diese Spielvariante gerne ignorieren.



+1  
in Ebene



Es gibt ein Cuticorn-Plättchen (Kosten: 2). Zu Beginn des Spiels wird es neben der Karte abgelegt. Das Cuticorn kann von jedem Spieler regelkonform ins Spiel gebracht werden, so als befände es sich in seiner Hand. Ab diesem Zeitpunkt wird es wie eine reguläre Einheit behandelt. Beachte: Das Cuticorn kann auch als eine der kostenlosen Starteinheiten eingesetzt werden. Da das Einsetzen der Starteinheiten in umgekehrter Spielerreihenfolge erfolgt, hat zuallererst der letzte Spieler die Gelegenheit, das Cuticorn (im Gebiet seiner Zitadelle) einzusetzen.

Wer das Cuticorn ins Spiel gebracht hat, behandelt es wie eine seiner eigenen Einheiten. Da das Cuticorn eine Reiterei-Einheit darstellt, gelten für es die üblichen Regeln dieses Einheitentyps. **Um das Cuticorn zu bewegen, müssen allerdings nie Punkte ausgegeben werden!** Es bewegt sich stets gemeinsam mit anderen Einheiten der zugehörigen Armee – und zwar kostenlos.

Das Cuticorn hat nicht dieselbe Farbe wie die anderen Einheiten, daher kann es seine Fraktionszugehörigkeit unter bestimmten Umständen wechseln: Sobald sich das Cuticorn aus irgendeinem Grund allein in einem Gebiet mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten befindet, schließt es sich dieser gegnerischen Armee an - selbst wenn du noch Dörfer in dem betreffenden Gebiet hast. **Wenn du einen Kampf verlierst, an dem auch das Cuticorn (unter deiner Kontrolle) beteiligt war, erhält der siegreiche Gegner zusätzliche 3 SP für den erfolgreichen Kampf und übernimmt die Kontrolle über das Cuticorn!** Das Cuticorn kann also nicht mit anderen unterlegenen Einheiten aus dem Gebiet eines Kampfes fliehen.

Greift das Cuticorn mit einer Freibeuter-Armee in einer Küstenregion an, die benachbart ist zu Schiffen der Freibeuter, benötigt der verteidigende Spieler nicht eine, sondern mindestens zwei Reiterei-Einheiten (oder einen Drachen), um sich zurückziehen zu können.

# SPIELERHILFE ZU BLOODSTONES

## SPIELAUFBAU (S. 7-8)

- Bestimmt zufälligen Startspieler.
- Zieht 9 Plättchen für Starthand.
- Wählt in umgekehrter Spielerreihenfolge nacheinander ein zulässiges Startgebiet und setzt in dieses eure Zitadelle und kostenlosen Starteinheiten (max. Gesamtkosten: 5!) ein, Schiffe auch in angrenzende Seegebiete.



## ENDE DES SPIELS (S. 23)

- Auslöser des Spielendes: Alle Spieler haben Feld ‚2‘ der Nachschubleiste erreicht (bei Spiel zu zweit: Feld ‚3‘).
- Nach finalen, kostenlosen Dorferoberungen: SP für eroberte Dörfer (je 1 SP) und Zitadellen (je 5 SP).



3-6 Spieler



2 Spieler

## NORMALE EINHEITEN (Siehe Fraktionsübersicht)

Es gibt folgende Einheiten, die ungeachtet ihrer Fraktion denselben Namen tragen und weitgehend identische Eigenschaften haben.

SCHÜTZE	SCHWERTKÄMPFER	SCHILDWACHE	BELAGERUNGSGERÄT	BURG	SCHIFF	ZITADELLE
+1	+1	+1	+2	+3	+1	+5
im Wald.		bei Verteidigung. Entscheidet Gleichstände zugunsten des Verteidigers.	gegen Burg oder Zitadelle.	bei Verteidigung.	Ermöglicht Landeinheiten Bewegungen über See.	bei Verteidigung.

## BESONDERE EINHEITEN (Siehe Fraktionsübersicht)

Es gibt einige besondere Einheiten, die zwar weitgehend identische Eigenschaften haben (+1 bei Angriff), aber je nach Fraktion unterschiedliche Namen tragen: Kobold (Totenbeschwörer), Echsenmensch (Drachenreiter), Schar (Chaoshorde) und Räuber (Hügelvolk). Koblode und Echsenmenschen können in Wüsten verbleiben.

KOBOLD	ECHSENMENSCH	SCHAR	RÄUBER
+1	+1	+1	+1
bei Angriff. Kann in Wüsten verbleiben.	bei Angriff. Kann in Wüsten verbleiben.	bei Angriff.	bei Angriff.

## SPEZIALEINHEITEN (S. 9-10)

**Drache** – Bewegungskosten: 1 pro Gebiet, ungeachtet des Geländetyps. Kann Seegebiete und Gebirge betreten, und in Wüsten verbleiben. Drachen verhindern gegnerische Rückzüge. Armeen mit Drachen können sich ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen. Kampfmodifikator von +4. Werden nach erfolgreichem Angriff abgeworfen!

**Riese** – Bei Kampfteiligung: Ziehe 4 Kampfplättchen ungeachtet der Anzahl der Einheiten. Kampfmodifikator: +2.

**Nekromant** – Kann vernichtete Einheiten des Gegners durch Untote ersetzen, falls verfügbar. Kampfmodifikator: +1.



## FRAKTIONSFÄHIGKEITEN (S. 10)

**Chaoshorde** – Erobert Dörfer während eigener Aktionsphase (maximal 1 Plättchen verbrauchen!). Kann Einheiten in Gebieten platzieren, in denen sich bereits eigene Einheiten befinden, im Fall von Schiffen auch benachbart. Beginnt Spiel mit 10 SP.

**Freibeuter** – Können sich per Schiff ungeachtet der gegnerischen Reiterei zurückziehen. Gegner benötigen Reiterei (oder Drache), wenn sie sich aus Gebiet benachbart zu Freibeuter-Schiff zurückziehen wollen. Ersetzen und Aufdecken eigener Kampfplättchen immer erst nach dem Gegner. +1 Kampfstärke auf See. Für jeden gewonnenen Kampf: 1 zusätzlicher SP.

## KÄMPFE (S. 16-18)

Verteidiger kann sich in zulässiges Gebiet zurückziehen.

Hat ein Spieler mehr Einheiten als sein Gegner, zieht er 4 Kampfplättchen, sonst 3.

Entscheidet, ob ihr 1 Kampfplättchen durch ein Plättchen eurer Hand ersetzen wollt (erst Angreifer, dann Verteidiger!)



Deckt die Plättchen auf. Die höchsten 3 Plättchen jedes Spielers zählen.



Addiert die Kampfstärke der jeweiligen Einheiten hinzu. Höchste Gesamtkampfstärke gewinnt. Bei Gleichstand: Kampfwiederholung.