

SPIELMATERIAL



Ein Spiel von: Erik Burigo • Marco Valtriani • Pär Sundstrom
Illustrationen: Alan D'Amico • Sebastian Łydźba • Peter Sallai • Mirco Pierfederici

Farbgebung und Bildgestaltung: Paolo Vallergera

Übersetzung: Ferdinand Köther

5 **Sabaton**



4 **QUADRANTEN FÜR DAS SPIELBRETT**
(müssen zusammengesteckt werden)



108 **EINHEITENKARTEN, DAVON:**



40 **GRUNDEINHEITEN**
(1 Satz aus 8 Karten je Sabaton)



60 **ELITEINHEITEN**
(15 für jede der 4 Epochen)



8 **HELDENEINHEITEN**
(2 für jede der 4 Epochen)



1 **SCHEIBE GETRIEBE DER GESCHICHTE**
(wird wie abgebildet zusammengesetzt)

2 **SPEZIALWÜRFEL**
(1 Starker Würfel und 1 Riskanter Würfel)



12 **ZEITREISEPLÄTTCHEN**



32 **32 RELIKTKARTEN**
(8 Relikte je Epoche)



8 **Schadensmarker**



20 **TAPFERKEITSMEDAILLEN**
(4 je Sabaton)



20 **VERBINDUNGSMARKER**
(4 je Epoche)



1 **RUNDENLEISTE**
mit Rundenmarker



8 **WAFFENEHREMARKER**



1 **HAUPTQUARTIERMARKER**



20 **KRIEGSMARKER**



5 **ANGREIFERTABLEAUS**
(1 je Sabaton)



1 **VERTEIDIGERTABLEAU**
(geht von Hand zu Hand)



In **A Battle Through History** spielt jeder von euch einen zeitreisenden Geschichtenerzähler („Sabaton“), dessen Reise durch historische Epochen euch epische (und oft unwahrscheinliche) Kämpfe an der Seite legendärer Truppen und Helden nacherleben lässt. Jeder Spieler kann sich sowohl „der Geschichte“ stellen (durch Karten auf dem Spielbrett repräsentiert) als auch andere Spieler herausfordern, indem er Bogenschützen, Panzer, Flugzeuge, Wikinger und alle möglichen anderen Truppen einsetzt, die er bei seiner Reise durch die Epochen „erobern“ konnte. Darüber hinaus erweitern die Spieler ihr Wissen, indem sie wertvolle Relikte sammeln und so die Punkte erhalten, die zum Spielsieg nötig sind.

Wer die meisten Einheiten, Helden und Relikte bei seinen Reisen einsammelt, gewinnt das Spiel und kann seine Heldentaten besingen!

Seid ihr bereit, ein echter **Sabaton** zu sein?

© und ™ 2021 - Wiedergabe aller Sabaton Handelsmarken und Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von Stuffed Beaver Ltd.

Alle anderen Marken und Illustrationen sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer und werden mit deren Erlaubnis benutzt.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Vertrieb:
Pegasus Spiele,
Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Germany



Pegasus Spiele

Veröffentlichung durch **Scribabs** von Paolo Vallergera - SCR0017
Via Tripoli, 46 - 10095 - Grugliasco (To) - Italien
+39 (0)11 58.42.892 - vallergera@scribabs.it - www.scribabs.it

© Boardgame Copyright 2021 von Scribabs © Alle Rechte vorbehalten.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team



Anmerkung des Herausgebers

Diese Spiel hat in keiner Weise die Absicht, Gewalt zu schüren und unterstützt oder verherrlicht absolut keine Kriege oder Waffengebrauch, in welcher Form auch immer. Unseligerweise hat die Menschheit im Laufe der Jahrhunderte immer wieder auf den Gebrauch von Waffen zurückgegriffen.

Diese wurden einerseits als schreckliches Werkzeug der Unterdrückung benutzt, andererseits haben Waffen es aber auch ermöglicht, die Prinzipien von Freiheit, Unabhängigkeit und Existenzrecht auf entschlossene Weise zu verteidigen.

Im Rahmen dieser dramatischen Momente wurde der höchste Preis immer von den Schutzlosen und den Soldaten gezahlt. Unter den letzteren gab es viele, die sich auch in den dunkelsten Stunden auszeichneten und sich an Menschlichkeit und Ehre klammerten, oft auch unter Aufopferung des eigenen Lebens.

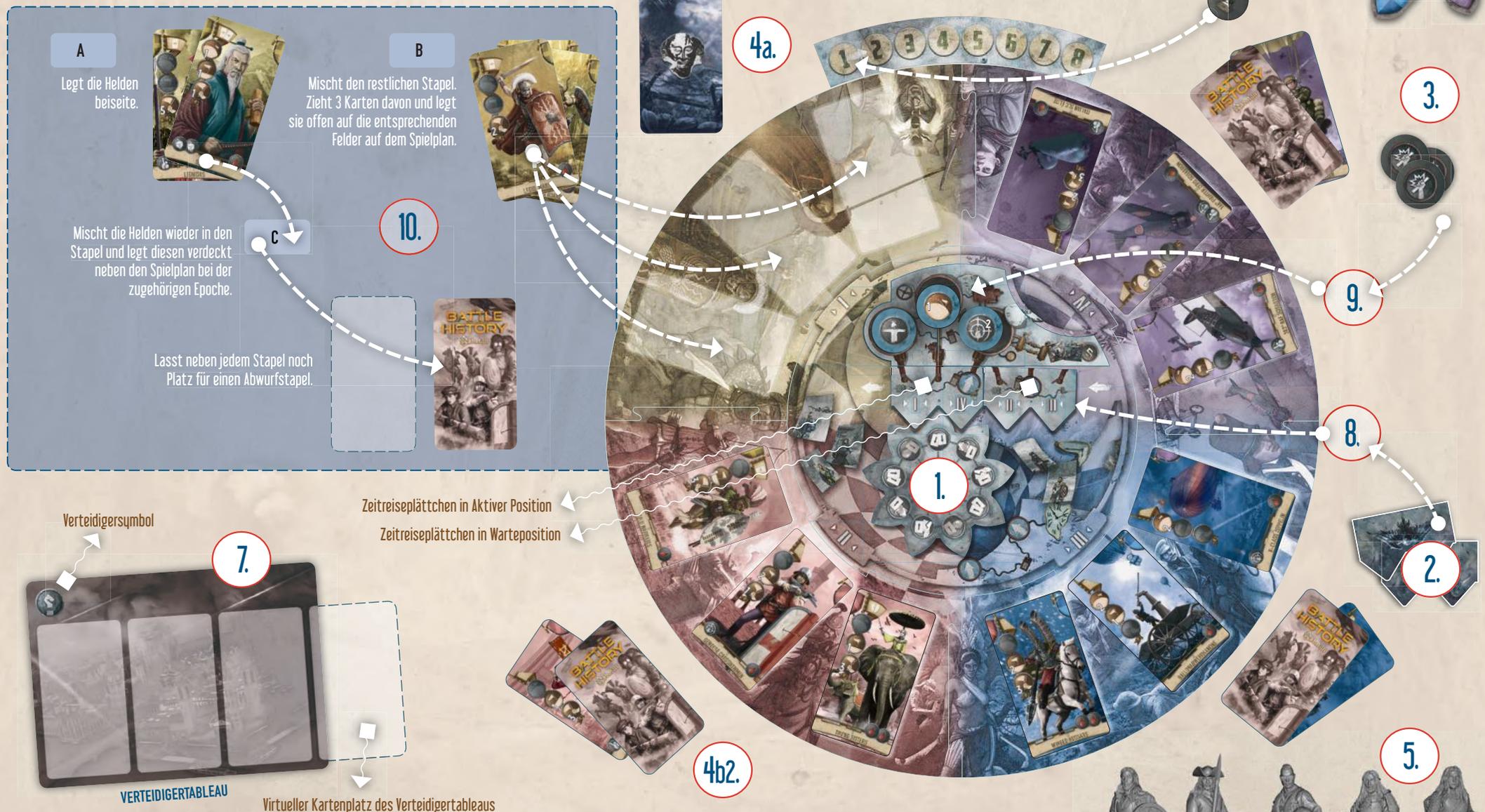
Diesen Menschen wollen wir mit diesem bescheidenen Spiel die Ehre erweisen. Es geht dabei um Truppen, Einheiten, individuelle Helden und Kriegsgeschehnisse, die im Laufe der menschlichen Geschichte vorkamen - alle zusammengemischt, um ein „Spiel der Kämpfe“ durch die Epochen zu schaffen.

SPIELAUFBAU

1. Setzt die Scheibe „Getriebe der Geschichte“ zusammen und baut das Spielbrett wie abgebildet auf.
2. Mischt die **Zeitreiseplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
3. Mischt die **Kriegsmarker** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
4. Teilt die Karten folgendermaßen auf:
 - a.  Mischt die **Reliktarten**, bildet einen verdeckten Stapel und legt diesen neben dem Spielbrett bereit..
 - b.  Sortiert die Einheiten nach **Grundeinheiten** und **Eliteeinheiten**.
 - b1. Sortiert die **Grundeinheiten** in 5 Stapel, je nach Sabaton.
 - b2. Sortiert die **Eliteeinheiten** in 4 Epochenstapel, nach Farbe und Nummer. Legt die verdeckten Stapel zu den zugehörigen Epochen neben das Spielbrett.

ACHTUNG: Alle Einheitenkarten haben die gleiche Rückseite, so könnt ihr Spieler die Strategien der anderen nicht erraten.

5. Wählt jeweils eine Sabaton Miniatur und nehmt das zugehörige **Angreifertableau**, die **8 Grundeinheitenkarten** und die **4 Tapferkeitsmedaillen** eures Sabatons.
6. Legt die **Schadensmarker**, **Verbindungsmarker** und **Waffenehremarker** in guter Reichweite für alle Spieler neben dem Spielbrett bereit, ebenso die **Spezialwürfel**. Legt die **Rundenleiste** am Spielplan an. Setzt den Rundenmarker auf das Feld "1" der Rundenleiste des Spielbretts.
7.  Das **Verteidigertableau** (nur eins für alle Spieler) könnt ihr zunächst beiseite legen. Das Tableau hat eine Kampfseite, die ihr während des Spiels benutzt. Auf der anderen Seite ist eine Übersicht mit einer Zusammenfassung darüber ist, wie ihr Siegpunkte erhalten könnt.



AUFBAU DES SPIELBRETTS

8. Deckt **2 Zeitreiseplättchen** vom entsprechenden Stapel auf und schiebt sie in Pfeilrichtung in das Getriebe der Geschichte bis die **Aktive Position** erreicht ist. Dadurch wird das Getrieberad gedreht und so die Startsituation des Spiels bestimmt.



9. Legt **3 Kriegsmarker vom entsprechenden Stapel** auf die dafür vorgesehenen Felder des Getriebes der Geschichte.

10. Führt für jede Epoche folgende Schritte mit den jeweiligen Stapeln der Eliteeinheiten durch:

- Legt die Helden beiseite.
- Mischt den übrigen Stapel. Zieht 3 Karten und legt sie auf die entsprechenden Plätze der Epoche auf dem Spielbrett.
- Mischt die Helden wieder in den Stapel. Legt den verdeckten Stapel neben das Spielbrett bei der zugehörigen Epoche.

SPIELAUFBAU DER SPIELER

11. Legt jeweils euer **Angreifertableau** mit der Kampfseite nach oben vor euch aus (die Rückseite wird am Spielende für die Markierung der Siegpunkte benutzt). Auf dem Tableau sind 4 Kartenplätze zu sehen. Im Kampf setzt ihr hier die Einheitenkarten aus eurer Hand ein, von rechts nach links, an der Frontlinie beginnend.

Außerdem gibt es auf dem Tableau einen „virtuellen“ Kartenplatz auf/an der linken Seite, auf den ihr mit der Aktion Verstärkung eine Karte legen könnt (s. **Phase 2: Kampf**).

12. Haltet eure jeweilige **Sabatons-Miniatur** vor euch bereit. Ihr setzt sie zu Beginn eures ersten Spielzuges ein.

13. Mischt jeweils eure **4 Tapferkeitsmedaillen** und legt sie verdeckt vor euch ab.

14. Zieht jeweils **1 Reliktkarte** und legt sie offen vor euch ab (nicht auf das Angriffertableau).

Wichtig - auch weitere im Laufe des Spiels erworbene Reliktkarten müsst ihr immer offen und neben dem Angriffertableau auslegen, sodass alle Spieler sie sehen können.

15. Mischt jeweils eure **8 Grundeinheitenkarten** und legt sie **als eigenes Deck** verdeckt in euren eigenen Spielbereich. Daneben solltet ihr noch Platz für den **Abwurfstapel** lassen. Dann zieht ihr jeweils die obersten 4 Karten von eurem Deck als eure **Handkarten**.

Legt bei weniger als 5 Spielern alles nicht benutzte Spielmaterial zusammen mit dem entsprechenden Sabaton in die Spielschachtel zurück.

HINWEIS: Der gesamte Bereich, in den ihr diese Spielelemente legt, ist **euer eigener Spielbereich**.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt eine Heldentat vollbracht hat, was auch immer, beginnt das Spiel und nimmt den **Hauptquartiermarker**. Wer diesen Marker hat, hat auch immer die Aufgabe, zum Ende jeder Runde den **Rundenmarker** auf der Rundenleiste **vorzusetzen**.



Das Spiel läuft über **6 Spielrunden** (oder 8, wenn ihr ein langes Spiel bevorzugt). **Beginnend mit dem Startspieler (Hauptquartiermarker) und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt ihr in jeder Runde einen Spielzug aus.**

Jeder Spielzug besteht aus den folgenden Phasen, die ihr ALLE ausführen MÜSST:

PHASE 1: ZEITREISE

PHASE 2: KAMPF

PHASE 3: ERHOLUNG

PHASE 1: ZEITREISE

Um eine Zeitreise abzuschließen, musst du:

- Das Getriebe der Geschichte aktivieren
- Kampfvorbereitungen treffen
- Zeitsprung ausführen

1.a Das Getriebe der Geschichte aktivieren

Zu Beginn jedes Spielzugs liegen 12 Karten offen auf dem Spielbrett, 3 je Epoche, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Möglichkeiten.

Während deines Spielzugs musst du wählen, **in welche Epoche du springst**, d. h., deine Miniatur versetzt. Die Wahl basiert auf den **Eliteeinheiten**, die in dieser Epoche vorhanden sind und die du **erobern** willst **ODER** ob du stattdessen einen anderen Spieler herausfordern willst (s. **Phase 2: Kampf**).



Um den Zeitsprung zu unternehmen, musst du **mindestens 1 Zeitreiseplättchen ins Getriebe der Geschichte einsetzen** (falls gewünscht, sogar bis zu 3) auf gleiche Weise wie beim Spielbau.

ACHTUNG: Es können immer nur 2 Zeitreiseplättchen gleichzeitig auf dem Getriebe sein. Ein neues Plättchen setzt du wie folgt ein: Lege das Plättchen an (**Warteposition**). Schiebe dann damit das vorherige Plättchen heraus. (Lege dieses auf den entsprechenden Abwurfstapel.) Falls das neue in **Aktive Position** geschobene Plättchen deiner Strategie genügt, musst du keine weiteren mehr ziehen und du setzt deinen Spielzug fort. Andernfalls kannst du ein zweites ziehen und einsetzen, gegebenenfalls ein drittes, aber das ist das Maximum.

Am Ende dieses Vorgangs zeigt dir das Plättchen in **Aktiver Position** an, in welche Epochen du „springen“ kannst.

• EIGENER SPIELBEREICH •

14.



Belohnung [Anzahl Reliktkarten] für den Angreifer, falls er den Kampf gewinnt, abhängig von der Anzahl seiner eingesetzten Karten.

11.

ANGREIFERTABLEAU - KAMPFSEITE

Angreifersymbol

Frontlinie

15.

Virtueller Kartenplatz des Angreifers

Kartenplatz

4b1.

Hier sollte Platz für den Abwurfstapel gelassen werden.

Im Kampf zu benutzende Würfel, je nach Anzahl der vom Angreifer eingesetzten Karten.

13.



Zu Spielbeginn werden die Tapferkeitsmedaillen gemischt und verdeckt ausgelegt.

12.

SPIELBEGRIFFE:

EINSETZEN: Der Angreifer setzt seine Karten auf seinem Angriffertableau ein, von rechts nach links und beginnend mit dem zur Frontlinie nächsten Platz. Der Verteidiger setzt seine Karten auf dem Verteidigertableau immer von links nach rechts ein, an der Frontlinie beginnend.

ARMEE: "Armee" bezeichnet grundsätzlich alle Karten die ein Spieler besitzt - auf seiner Hand, im Deck oder im Abwurfstapel.

KAMPFGEBIET: Während des Kampfes befindet sich das Kampfgebiet im eigenen Spielbereich und besteht aus dem eigenen Angriffertableau und dem rechts daran angelegten (allgemeinen) Verteidigertableau.

ANGREIFER - VERTEIDIGER: Der Aktive Spieler ist immer der Angreifer, sein Gegner der Verteidiger - das kann eine Einheit vom Spielbrett sein oder ein anderer Spieler.

1.b Kampfvorbereitungen treffen

Durch das/die eingeschobene/n Plättchen **dreht sich das Getriebe der Geschichte** und bestimmt damit **alle Möglichkeiten und Aktionen, die dir zur Verfügung stehen**, und zwar:

- Den **Kriegsmarker** ziehen, auf den das Zeitreiseplättchen in Aktiver Position zeigt.

Anzeigemarkierung für den Kriegsmarker, den du nehmen kannst

Zeitreiseplättchen in Aktiver Position



Hinweis: Den Kriegsmarker musst du in den eigenen Spielbereich legen. Du kannst ihn in **Phase 2: Kampf** benutzen. **Im eigenen Spielbereich können maximal 3 Kriegsmarker liegen.**

- **Die Aktionen ausführen**, die auf dem Getriebe der Geschichte durch die Pfeile auf dem Spielbrett angezeigt sind (falls gewünscht).

Aktive Aktionen für den Aktiven Spieler.

Anzeigepeile für Aktive Aktionen



2.a Einheiten auf dem Spielbrett erobern

Der Angreifer kann versuchen, auf dem Spielbrett befindliche Eliteeinheiten (oder Helden) zu erobern, um sie seiner Armee anzuschließen und Relikte zu erhalten.

Du wählst **aus den 3 Eliteeinheitenkarten** der Epoche auf dem Spielbrett, in die du gesprungen bist, gegen **welche** du antreten willst. Bevor du die Karte/n auf das **Verteidigertableau** legst, musst du Folgendes prüfen:

- Falls die gewählte Einheit **NICHT MIT ANDEREN KARTEN VERBUNDEN** ist (s. **Verbindungen**, Seite 6), kämpfst du nur gegen diese Einheit.
 - Falls die gewählte Einheit aber **MIT MINDESTENS 1 ANDEREN KARTE VERBUNDEN** ist (s. **Verbindungen**, Seite 6), **kannst du entscheiden**, ob du gegen eine oder mehrere dieser verbundenen Karten antrittst.
1. Nachdem du deine Entscheidung getroffen hast, nimmst du das **Verteidigertableau** und legst es in deinen eigenen Spielbereich rechts an deinem Angreifertableau an (Frontlinie). Dann legst du die gewählte(n) Elitekarte(n) darauf.

Das Verteidigertableau hat **3 Kartenplätze** (von links nach rechts, an der Frontlinie beginnend).

Außerdem gibt es auf dem Tableau einen „virtuellen“ Kartenplatz auf/an der rechten Seite, auf den mit der Aktion Verstärkungen eine Karte gelegt werden kann. Die hier eingesetzten Karten müssen ihre **VERBINDUNGEN** behalten, die sie auf dem Spielbrett hatten (falls du gegen mehrere kämpfst).

2. Nun der Angreifer **1 bis 4 Einheiten aus seiner Hand** einsetzen, indem er sie **von rechts nach links** auf die Kartenplätze seines **Angreifertableaus** legt (an der Frontlinie beginnend).

HINWEIS: Die 2 einzigen **Aktiven Aktionen** für den aktiven Spieler sind durch die Pfeile auf dem Spielbrett angezeigt. **Aktive Aktionen** können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden oder auch gar nicht, falls du das als nicht nötig erachtest.

4 mögliche Aktionen stehen zur Auswahl:

- **2 Karten vom eigenen Deck ziehen** und auf die Hand nehmen.
- **Den eigenen Abwurfstapel durchsehen und 1 Karte nach Wahl** davon auf die Hand nehmen.
- **1 Einheit aus der Hand entlassen und 1 Karte vom eigenen Deck auf die Hand ziehen.** Die entlassene Karte wird für den Rest des Spiels entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.
- **Den eigenen Abwurfstapel mit dem eigenen Deck mischen, dann 1 Karte davon auf die Hand ziehen.** Falls der Abwurfstapel leer ist, mischt du das Deck trotzdem und ziehst dann 1 Karte davon.

GRAFIKHINWEIS: IN DER SYMBOLIK DAS SPIELS SIND KARTEN, DIE ZUM DECK GEHÖREN, IMMER WEISS DARGESTELLT, WÄHREND DIE ZUM ABWURFSTAPEL GEHÖRENDE GRAU DARGESTELLT SIND.

3. Vor dem Kampf ist es erforderlich, die **GEFECHTS-BEDINGUNGEN** der Kampflinien beider Seiten in dieser Reihenfolge abzuhandeln: **VERSTÄRKUNGEN, VERBINDUNGEN, ÜBERFALL, KRIEGSMARKER** und **WÜRFELZUWEISUNG**.



Falls bei einer oder mehr Einheiten das Symbol **VERSTÄRKUNGEN** zu sehen ist (sowohl beim Angreifer als auch beim Verteidiger), wird für jedes Symbol eine Einheit „hinten“ an der Kampfaufstellung der entsprechenden Seite hinzugefügt (d. h., auf dem ersten freien Kartenplatz von der Frontlinie aus gesehen).

- Die **Verstärkungen des Angreifers** ziehst du **oben von deinem Deck** und legst sie auf die freien Plätze deines Angreifertableaus, einschließlich des virtuellen Platzes. Falls keine Karten mehr in deinem Deck sind, erhältst du er auch keine Verstärkungen (der Abwurfstapel wird zu diesem Zeitpunkt nicht gemischt, um als neuer Stapel zu dienen).
- Die **Verstärkungen des Verteidigers** ziehst du **vom Stapel der zugehörigen Epochenkarten** und legst sie auf die freien Plätze des Verteidigertableaus, einschließlich des virtuellen Platzes. Falls keine Karten mehr im Epochenstapel sind, erhält der Verteidiger auch keine Verstärkungen (der Abwurfstapel wird zu diesem Zeitpunkt nicht gemischt, um als neuer Stapel zu dienen).

ACHTUNG: Falls eine Verstärkungseinheit auch das Symbol **VERSTÄRKUNG** hat, wird wie oben beschrieben verfahren, höchstens bis der virtuelle Kartenplatz belegt ist - das gilt für beide Seiten. Ebenfalls für beide Seiten gilt, dass der virtuelle Kartenplatz der letzte ist, der belegt werden kann und somit das Maximum darstellt.



Falls **VERBINDUNGEN** bestehen (s. **Verbindungen**, Seite 6), legst du die entsprechenden Verbindungsmarker auf die verbundenen Karten der Kampfaufstellung des Angreifers bzw. des Verteidigers.

1.c Zeitsprung ausführen



Jedes Zeitreiseplättchen zeigt **2 Epochen**, in die du springen kannst. Wähle 1 der 2 Epochen des Zeitreiseplättchens in Aktiver Position und setze deinen Sabaton in den Bereich diese Epoche auf dem Spielbrett. **Der Zeitsprung bedeutet das Ende von Phase 1.**

ACHTUNG! Es ist in keinem Fall möglich, in derselben Epoche zu bleiben! Wenn also das Zeitreiseplättchen in Aktiver Position die Epoche zeigt, in der deine Miniatur ist, musst du in die andere Epoche dieses Plättchens springen (oder, wenn möglich und gewünscht, ein weiteres Plättchen ins Getriebe schieben).

ACHTUNG: Falls der du vergessen hast, eine oder beide Aktionen auszuführen, **bevor du deine Einheiten auf dem Angreifertableau einsetzt**, kannst du diese nicht später nachholen!

PHASE 2: KAMPF

Nach deinem Zeitsprung und dem Versetzen deines Sabatons **musst du:**

2.a Einheiten auf dem Spielbrett erobern

ODER

2.b Einen anderen Spieler herausfordern

Dabei bist du der Angreifer.



Falls das Symbol **ÜBERFALL** auf einer oder mehreren Karten zu sehen ist (Angreifer und Verteidiger), eliminiert du je Symbol 1 Verbindungsmarker der gegnerischen Seite, jeweils beginnend mit dem zur Frontlinie nächsten Verbindungsmarker.



Du kannst deinen eingesetzten Einheiten bis zu **3 KRIEGSMARKER** zuweisen, aber maximal 1 Marker je Einheit.

WÜRFELZUWEISUNG

Jetzt entscheidet sich, welcher Würfel deinen Einheiten zur Verfügung steht: (s. **Die Würfel**, Seite 6).



Falls auf dem Angreifertableau **höchstens 3 Einheiten** sind, erhält der Angreifer den Starken Würfel und der Verteidiger den Riskanten Würfel.



Falls auf dem Angreifertableau **mehr als 3 Einheiten** sind, erhält der Angreifer den Riskanten Würfel und der Verteidiger den Starken Würfel.

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem würfelst und die Würfel wie oben beschrieben zuweist. Du würfelst nur ein Mal und das Ergebnis, das du zu den andern Werten hinzufügst (wie unten beschrieben), gilt für den gesamten Kampf.

STRATEGISCHER HINWEIS: Die Anzahl deiner eingesetzten Einheiten beeinflusst direkt die Zuweisung der Würfel an Angreifer und Verteidiger und kann auch entscheidend sein, ob du ein Relikt am Ende des Kampfes gewinnst oder nicht. Daher hat deine Wahl, wie viele Einheiten du einsetzt, beträchtliche strategische Bedeutung!

4. ABLAUF DES KAMPFES

Egal, ob Phase **2.a** oder **2.b**, beginnt der Kampf mit dem Würfelwurf. Nach dem Wurf kannst du die eingesetzten Einheiten nicht mehr ändern.

Der Kampf findet einzeln nacheinander in folgenden Kampflinien statt, unabänderlich in dieser Reihenfolge:

-  Fernkampflinie
-  Normale Kampflinie
-  Nahkampflinie

Nachdem eine Kampflinie abgewickelt und der gegnerischen Seite der entsprechende Schaden zugefügt wurde, folgt die nächste Kampflinie. Nach dem Ende des Nahkampfes ist der Kampf beendet. Ermittle das Ergebnis des Kampfes, bestimme den Sieger und erhalte gegebenenfalls Belohnungen - das ist alles, was nach dem Kampf geschieht.

► Abwicklung einer Kampflinie

Die Abwicklung aller Kampflinien ist gleich:

Addiere alle Kampfwerte der Einheiten dieser Kampflinie. Addiere dazu gegebenenfalls Bonuswerte durch **Kriegsmarker** sowie Bonus (oder Malus) durch den zugewiesenen **Würfel**.

Verfahre für die **Eliteeinheiten auf dem Verteidigertableau ebenso**, einschließlich Bonus (oder Malus) durch den dem Verteidiger zugewiesenen **Würfel**.

WICHTIG: Für beide Seiten gilt, dass das eigene Endergebnis als 0 gilt, falls es negativ sein sollte.

Die Differenz der beiden Endergebnisse bestimmt, wie viele Schaden der Gegner erleidet.

Beispiel: Im Normalen Kampf hat der Angreifer den Wert 3, der Verteidiger hat 2. Also erleidet der Verteidiger 1 Schaden.

SCHADEN UND BESIEGTE EINHEITEN

Am Ende des Kampfes jeder Kampflinie **wird verursachter Schaden immer sofort zugefügt, bevor du die nächste Kampflinie abwickelst.** Füge den Einheitenkarten immer von der Frontlinie ausgehend Schaden zu. Jede Einheit ist besiegt, wenn so viele Schadensmarker auf der Karte liegen wie sie Schadenssymbole  auf ihrer Karte hat.

HINWEIS: Besiegte Einheiten verdeckst du sofort. Sie können nicht mehr am Kampf teilnehmen.



Beispiel: Die abgebildete Einheit hat keinen Kampfwert im Fernkampf. Sie hat nur 1 Schadenssymbol und falls sie während des Fernkampfes 1 Schaden erleidet, ist sie besiegt. Die Karte wird verdeckt und ihre sehr guten Werte für die folgenden Kampflinien können nicht mehr genutzt werden.

Du solltest also sorgfältig bedenken, ob du deine Einheiten näher an oder weiter entfernt von der Frontlinie einsetzt.

SIEG IM KAMPF

Falls es nach dem Ende des Nahkampfes keine überlebenden Einheiten (offen liegende Karten) mehr auf beiden Seiten gibt, sind beide Seiten vernichtet und es gibt keinen Sieger.

Andernfalls **gewinnt die Seite mit mehr überlebenden Einheiten den Kampf.** Bei einem Gleichstand gewinnt der Angreifer.

AUF SEITE 8 SIND KAMPFBEISPIELE ZU FINDEN.

5. BELOHNUNGEN AM ENDE DES KAMPFES

Wie auch immer der Kampf ausgeht (Sieg, Niederlage oder beide Seiten vernichtet), **kannst du am Ende des Kampfes alle besiegten Einheiten vom Verteidigertableau "rekrutieren", indem du sie auf deinen Abwurfstapel legst.**

Lege die Karten überlebender Eliteeinheiten auf den Abwurfstapel ihrer Epoche.

Falls du gewonnen hast, kannst du **zusätzlich Reliktkarten ziehen**, je nachdem wie viele Einheiten du eingesetzt hast (es zählen besiegte und überlebende Einheiten); dies ist anhand der Symbole auf dem Angreifertableau ersichtlich.

■ Falls du den virtuellen Kartenplatz belegt hast, **darfst du keine Reliktkarten ziehen.**

■  Falls du **4 Einheiten eingesetzt hast, ziehst und behältst du oberste Karte des Reliktkartenstapels.**

■  Falls du **3 Einheiten eingesetzt hast, ziehst du die 2 obersten Karten des Reliktkartenstapels, behältst 1 davon** und legst die andere auf den Abwurfstapel für Reliktkarten.

■  Falls du **2 Einheiten eingesetzt hast, ziehst du die 3 obersten Karten des Reliktkartenstapels, behältst 1 davon** und legst die andere auf den Abwurfstapel für Reliktkarten.

■  Falls du **1 Einheiten eingesetzt hast, ziehst du die 4 obersten Karten des Reliktkartenstapels, behältst 1 davon** und legst die andere auf den Abwurfstapel für Reliktkarten.

Nachdem der Kampf beendet ist, geht es weiter mit **Phase 3: Erholung.**

2.b Einen anderen Spieler herausfordern

Du kannst 1 anderen Spieler angreifen. Dessen Sabaton muss in derselben Epoche sein, in die du zuvor gesprungen bist, Dabei ist dein Ziel, Tapferkeitsmedaillen zu erhalten und Reliktkarten zu stehlen.

Der Kampf zwischen 2 Spielern läuft im Prinzip nach gleichem Muster ab wie der Kampf gegen Eliteeinheiten und/oder Helden einer Epoche, mit folgenden Unterschieden:

1. Der **angegriffene Spieler** ist der Verteidiger, nimmt das **Verteidigertableau** und legt es in seinem eigenen Spielbereich rechts an seinem Angreifertableau an (Frontlinie). In diesem Kampf setzt er seine Einheiten ausschließlich auf dem Verteidigertableau ein.

Der Verteidiger spielt zuerst und kann bis zu 3 Einheiten auf die Plätze des Verteidigertableaus legen sowie bis zu 3 Kriegsmarker zuweisen, maximal 1 je Einheit.

2. Als **Angreifer** setzt du deine Einheiten und Kriegsmarker **genau wie unter Phase 2.a beschrieben** ein.

3. Handel die **GEFECHTSBEDINGUNGEN DER KAMPFLINIEN** in genau gleicher Weise ab wie unter Phase **2.a** beschrieben.

Die **WÜRFELZUWEISUNG** geschieht auf genau gleiche Weise wie unter Phase **2.a** beschrieben.

4. Der **KAMPF** findet auf genau gleiche Weise statt wie unter Phase **2.a** beschrieben.

AUF SEITE 8 SIND KAMPFBEISPIELE ZU FINDEN.

5. Die **BELOHNUNGEN AM ENDE DES KAMPFES** werden aber anders vergeben als zuvor beschrieben:

Falls der **Verteidiger verloren hat**, erhält er **1 Waffenehremarker** aus dem allgemeinen Vorrat für je 2 Einheiten des Angreifers, die er besiegt hat.

Der Sieger - egal, ob Angreifer oder Verteidiger - **wählt 2 Tapferkeitsmedaillen** des Verlierers. **Er schaut sie sich heimlich an und behält 1 für sich**, die andere gibt er dem Verlierer zurück.

ACHTUNG: Der Sieger kann nur Tapferkeitsmedaillen ziehen, die das Abbild des besiegten Sabatons zeigen.

Falls du als Angreifer gewonnen hast, kannst du zusätzlich Reliktkarten des Verteidigers ziehen und 1 behalten, je nachdem wie viele Einheiten du eingesetzt hast (es zählen besiegte und überlebende Einheiten); dies ist aus den Symbolen auf dem Angreifertableau ersichtlich.

■ Falls du den virtuellen Kartenplatz belegt hast, darfst du keine Reliktkarten ziehen.

■ Andernfalls muss der Verteidiger seine Reliktkarten mischen und dann verdeckt vor sich auslegen. Du ziehst Karten nach denselben Kriterien wie unter Phase **2.a** beschrieben. Je nachdem, wie viele Einheiten du eingesetzt hast, ziehst du 1 oder mehr Reliktkarten des Verteidigers. Du behältst davon 1 deiner Wahl. Der Verteidiger legt alle übrigen offen zurück in seinen eigenen Spielbereich.

Nachdem der Kampf beendet ist, geht es weiter mit **Phase 3: Erholung.**

PHASE 3: ERHOLUNG

Nachdem du die Belohnung erhalten hast, **legst du alle Einheitenkarten von deinem Angreifertableau** (besiegte und überlebende) **auf deinen Abwurfstapel.**

Nach einem Kampf zwischen 2 Spielern **legt der Verteidiger alle Einheitenkarten von seinem Verteidigertableau** (besiegte und überlebende) **auf seinen Abwurfstapel.**

Alle während des Kampfes benutzten **Kriegsmarker** (auch die der überlebenden Einheiten) **legst du** auf den gemeinsamen Abwurfstapel.

Lege alle **Verbindungsmarker** zurück in den allgemeinen Vorrat.

Lege ebenso die **Würfel** zurück in den allgemeinen Vorrat.

Fülle leere Plätze auf dem Spielbrett mit neuen Elitekarten der zugehörigen Epoche auf, lege die Karten dabei offen aus. Falls der Epochenstapel leer ist, mischt du den Abwurfstapel und bildest daraus einen neuen Epochenstapel benutzt.

Verfahre mit den **Kriegsmarkern** ebenso, falls nötig.

Falls einer der an am Kampf beteiligten Spieler (Angreifer und/oder Verteidiger) weniger als 4 Handkarten hat, **muss er jetzt von seinem Deck auf 4 Handkarten nachziehen.** Falls nicht genug Karten im Deck sind, nimmt er so viele, bis das Deck leer ist, mischt seinen Abwurfstapel als neues Deck und zieht weiter, bis er 4 Handkarten hat.

Falls der **Aktive Spieler zu diesem Zeitpunkt der letzte in Spielerreihenfolge der letzten Spielrunde ist**, ist das Spiel beendet (s. Spielende). Andernfalls ist der linke Nachbar an der Reihe und führt seinen Spielzug aus.

SPIELENDE

Nach der letzten Spielrunde (6 oder 8) endet das Spiel. Dreht eure Angreifertableaus auf die andere Seite mit der Siegpunkteleiste, angezeigt durch , und stellt jeweils eure Sabaton-Miniatur auf das Feld „0“. Anschließend markiert ihr damit eure gewonnenen Siegpunkte. Ihr erhaltet jeweils Punkte für eure **ELITEEINHEITEN** und **HELDEN, RELIKTE, TAPFERKEITSMEDAILLEN** und **WAFFENEHREMARKER**.

ELITEEINHEITEN und HELDEN

Nimm deine Armee mit **allen Eliteeinheiten** und **Helden** (aus deinem Deck, deiner Hand und deinem Abwurfstapel), aber lasse die Grundeinheiten beiseite, da sie keine Siegpunkte (SP) bringen.

- Jede Eliteeinheit ist 1  wert.
- Jeder Held ist 3  wert.

RELIKTE

Für jede Epoche gibt es SP, je nach Anzahl Reliktkarten der Epoche, die du hast:

- 1 Reliktkarte derselben Epoche = 1 .
- 2 Reliktkarten derselben Epoche = 2 .
- 3 Reliktkarten derselben Epoche = 4 .
- 4 Reliktkarten derselben Epoche = 6 .
- 5 oder mehr Reliktkarten derselben Epoche = 9 .

TAPFERKEITSMEDAILLEN und WAFFENEHREMARKER

Für jede von einem Gegner gewonnene **TAPFERKEITSMEDAILLE** erhältst du die angegebene Anzahl .

Ignore die noch im **eigenen Spielbereich liegenden Tapferkeitsmedaillen des eigenen Sabatons**. Da sie nicht von einem Gegner gewonnen wurden, sind Sie bedeutungslos.

Du erhältst für jeden **WAFFENEHREMARKER** in deinem Besitz 1 .

BEISPIEL:

Das Spiel ist beendet und Tommy zählt seine .

- 1  je **Eliteeinheit** (insgesamt 3)
- 3  für die **Heldenkarte** Lion of the North
- 5  für die **Tapferkeitsmedaille**, in einem Kampf gegen Hannes gewonnen
- 6  für **4 Reliktkarten der Epoche IV**
- 1  für **1 Reliktkarte Epoche I**

Tommy setzt seinen Sabaton auf 18  der Siegpunkteleiste.

DIE WÜRFEL

In diesem Spiel gibt es 2 Würfel: Den **STARKE WÜRFEL** und den **RISIKANTE WÜRFEL**. In jedem Kampf werden die Würfel nur ein Mal geworfen und ihre Ergebnisse können mehrere Kampflinien betreffen.

Der **STARKE WÜRFEL** gibt immer **einen Bonus** zu den Werten der Einheitenkarten. Er hat diese Seiten:



Der **RISIKANTE WÜRFEL** kann **Boni oder Mali** für mehrere Kampflinien hinzufügen. Er hat diese Seiten:



EINHEITENKARTEN

Alle Einheitenkarten - **Grundeinheiten, Eliteeinheiten, Helden** - haben gleiche Informationen, aber unterschiedliche Stärke und Fähigkeiten.

Eliteeinheiten werden mit aufsteigender Epoche proportional stärker. Aus taktischer Sicht sind Karten der Epoche IV im Durchschnitt stärker im Fernkampf während die der Epoche I mehr Verstärkungs- und Verbindungssymbole haben.



HINWEIS: Einheitenkarten im Besitz eines Spielers (Deck, Handkarten, Abwurfstapel) **können nie von einem anderen Spieler gestohlen werden**, sie sind persönliches Eigentum. Die einzige Möglichkeit, sich ihrer zu entledigen, ist die Aktion Entlassen durch das Getriebe der Geschichte.

VERBINDUNGEN



Auf manchen Einheiten ist links oder rechts oben (oder an beiden Seiten) ein halber Schild abgebildet. Der Schild stellt eine Verbindung dar, die diese Einheit mit anderen Einheiten derselben Epoche haben kann (oder auch einer anderen, aber immer aufeinanderfolgenden Epoche). Falls z. B. eine Einheit der EPOCHE II mit einer Einheit der EPOCHE III verbunden ist und der Spieler eine dieser Einheiten angreift (in Epoche II oder III), kann er beide angreifen.

Es gibt 4 Arten von Verbindungen, sie beziehen sich auf jede der 4 Epochen.



Wenn du in Phase **2.a** eine Eliteeinheit auf dem Spielbrett erobern willst und diese 1 oder 2 Verbindungen hat, die zu anderen Karten passen, **kannst du entscheiden**, 1 oder gegebenenfalls mehr verbundene Einheiten ebenfalls zu erobern, ganz wie du möchtest. Gegen mehrere Einheiten zu kämpfen kann große Beute bedeuten, aber ist auch viel schwieriger!

Wenn 1 oder mehr verbundene Einheiten zusammen eingesetzt werden (vom Angreifer oder Verteidiger), muss der entsprechende **VERBINDUNGSMARKER** so gelegt werden, dass er auf einem vollständigen Schild liegt.



Ein **VERBINDUNGSMARKER** ist ein wichtiger Vorteil, denn er fängt den ersten Schaden auf, den eine der beiden verbundenen Einheiten erhält (s. **PÄRS ERSTER KAMPF**).

Ein Verbindungsmarker einer Kampfaufstellung **kann vor dem Kampf entfernt werden**, wenn auf einer Karte der gegnerischen Seite ein **ÜBERFALLSYMBOL** vorhanden ist. Je Überfallsymbol kann 1 Verbindungsmarker der Gegners entfernt werden.

Verbindungsmarker werden immer von der Frontlinie aus beginnend entfernt.



KRIEGSMARKER

KRIEGSMARKER sind hauptsächlich **Modifikatoren der Kampfwerte** oder sie reproduzieren die auf den Einheitenkarten vorhandenen Fähigkeiten und haben dieselbe Funktion. Wenn der Stapel leer, ist, mischt ihr die abgeworfenen Marker und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel.

HINWEIS: EIN EINER EINHEIT ZUGEWIESENER MARKER GEHÖRT ZU DIESER EINHEIT, VERSCHWINDET, WENN DIESE BESIEGT WIRD UND KANN WÄHREND DES KAMPFES NICHT VERSCHOBEN WERDEN.

Die meisten Marker müsst ihr während der Abhandlung der **GEFECHTSBEDINGUNGEN** (also vor dem Kampf) einer Einheit zuweisen, aber diese beiden könnt ihr zu anderen Zeitpunkten einsetzen:

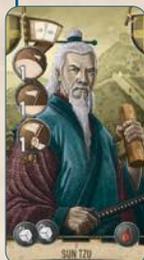


Nachrücken! Diesen Marker kannst du während deines Spielzugs einsetzen oder wenn du von einem anderen Spieler herausgefordert wirst, um bessere Handkarten zu erhalten. Er hat dieselbe Funktion wie das gleiche Symbol auf dem Getriebe der Geschichte (s. 1.b Kampfvorbereitungen treffen).



Jagd: Diesen Marker kannst du zu Beginn von **Phase 2: Kampf** einsetzen, um eine Karte deiner Wahl aus dem Abwurfstapel der Epoche herauszusuchen, in die du deinen Sabaton bewegt hast. Du kämpfst gegen diese Einheit kämpfen anstatt gegen eine der 3 auf dem Spielbrett ausliegenden Karten dieser Epoche. Das kann besonders nützlich sein, wenn ein Held im Abwurfstapel liegt und du dich stark genug fühlst, ihn zu besiegen.

HELDEN



Die **Heldenkarten**, 2 je Epoche, sind besondere Einheiten, die sehr stark und daher schwierig zu erobern sind. Um sie zu besiegen, ist eine ausgeklügelte Spielstrategie erforderlich.

Alle Helden haben das Symbol **VERSTÄRKUNG**, wodurch ihrer Kampfaufstellung immer eine Karte hinzugefügt wird (falls möglich) Sie haben alle **2 Verbindungen**, was sie noch stärker macht. Außerdem haben sie Spezialfähigkeiten.

Diese Stärke verleiht dem, der sie besiegt, einen großen Vorteil, da sie nun zu seiner Armee gehören und außerdem am Spielende 3 wert sind.

Aber Achtung - du kannst die Dienste eines Helden nur in 1 Kampf während des gesamten Spiels nutzen. Wenn du also in einem vorherigen Spielzug einen Helden erobert hast und ihn in einem Kampf einsetzt (entweder direkt aus der Hand oder als Verstärkung), ist dies sein erster und auch sein letzter Einsatz.

Am Ende des Kampfes, in der du einen Held eingesetzt hast (als Angreifer oder Verteidiger) legst du die Heldenkarte nicht auf den Abwurfstapel, sondern beiseite. Der Held sie kann an keinem anderen Kampf mehr teilnehmen. Am Spielende ist er 3 SP wert.

RELIKTKARTEN



Reliktkarten müssen immer im **eigenen Spielbereich** offen und gut sichtbar für alle Spieler liegen.

Reliktkarten sind sehr wichtig, um das Spiel zu gewinnen. Je mehr Reliktkarten du besitzt, desto mehr SP erhältst du, besonders für Relikte, die aus derselben Epoche stammen.

Daher ist es in einem Kampf besonders wichtig, Einheiten so einzusetzen, dass sie möglichst Reliktkarten erhalten. Ebenso wichtig ist es, mehrere Reliktkarten aus derselben Epoche zu bekommen, um noch mehr SP zu erhalten.

Wenn du als Angreifer gewonnen und nur wenige Einheiten eingesetzt hast, ist die Auswahl größer, wenn du Reliktkarten ziehst.

Reliktkarten sind auch ein guter Grund, andere Spieler anzugreifen, um eine Reliktkarte von ihnen zu bekommen - damit schwächt man den Gegner und stärkt sich selbst, zwei Fliegen mit einer Klappe.

HINWEIS: Wenn der Stapel leer, ist, mischt ihr den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

SPEZIALFÄHIGKEITEN VON KARTEN UND MARKERN

Allgemein gilt, dass eine Fähigkeit einer Einheit, die nicht besiegt ist, wirksam bleibt, sodass diese Fähigkeit für mehrere Kampflinien benutzt werden kann.



Heldentod: Wenn eine Einheit mit 1 oder mehreren Fähigkeiten Heldentod besiegt wird, **fügt sie automatisch der gegnerischen Seite soviel Schaden zu, wie die Anzahl ihrer Fähigkeiten Heldentod beträgt** (Schaden wird immer von der Frontlinie ausgehend zugefügt).



Zielgenauigkeit: Diese Fähigkeit **negiert Schaden durch Heldentod**. Falls in der Kampflinie, die Schaden verursacht, 1 Symbol oder mehrere der Fähigkeit Zielgenauigkeit vorhanden sind, verhindert jedes dieser Symbole 1 Schaden durch Heldentod.

KLARSTELLUNG: WENN EINE SEITE Z. B. 5 SCHADEN ZUFÜGT UND 2 SYMBOLE ZIELGENAUIGKEIT HAT, VERHINDERT SIE DIE BEIDEN ERSTEN SCHADEN, DIE SIE SELBST DURCH HELDENTOD DER GEGNERISCHEN SEITE ERLEIDEN WÜRDEN. FALLS DER GEGNER Z. B. 3 SYMBOLE HELDENTOD HÄTTE, WÜRDEN SIE DADURCH NUR 1 SCHADEN ERHALTEN.



Umlenkung: Eine Einheit mit dieser Fähigkeit (oder dem entsprechenden Kriegsmarker) **lenkt den ersten Schaden**, den die gegnerische Seite verursacht, **auf sich**.

KLARSTELLUNG: WENN Z. B. EINE SEITE 3 SCHADEN VERURSACHT UND DIE GEGNERISCHE SEITE 2 FÄHIGKEITSSYMBOLS UMLENKUNG HAT, WERDEN DIE ERSTEN 2 SCHADEN DEN EINHEITEN MIT DIESER FÄHIGKEIT ZUGEWIESEN UND DER DRITTE AUF REGULÄRE WEISE DER EINHEIT, DIE AM NÄCHSTEN ZUR FRONTLINIE IST.



Wurfwiederholung: Eine Einheit mit dieser Fähigkeit (oder dem entsprechenden Kriegsmarker) erlaubt der Seite, den ihr zugewiesenen Würfel so oft erneut zu werfen, wie die Anzahl dieses Fähigkeitssymbols der gesamten Kampfaufstellung.

Falls im Kampf zwischen 2 Spielern beide Seiten diese Fähigkeit besitzen, würfelt der Verteidiger zuerst.

KLARSTELLUNG: FALLS DIESES SYMBOL IN DER KAMPFAUFSTELLUNG DES VERTEIDIGERS IN PHASE 2.A EINHEITEN AUF DEM SPIELBRETT EROBERN VORHANDEN IST (WENN DIE KAMPFAUFSTELLUNG ALSO EINHEITEN AUF DEM SPIELBRETT SIND), WIRFT DER ANGREIFER DEN WÜRFEL FÜR DEN VERTEIDIGER NUR DANN, WENN DIESER EINEN NEGATIVEN WERT FÜR DEN VERTEIDIGER SELBST HAT.



HELDENTOD: Der Kampf beginnt mit Fernkampf, **der Angreifer fügt den Persian Immortals 1 Schaden zu**, womit sie besiegt sind. Da diese Einheit nun besiegt ist, wird ihre Fähigkeit Heldentod aktiviert, **die der Fronteinheit Trebuchet des Angreifers 1 Schaden zufügt** und sie besiegt (auch die Einheit Trebuchet wird mit nur 1 Schaden besiegt).

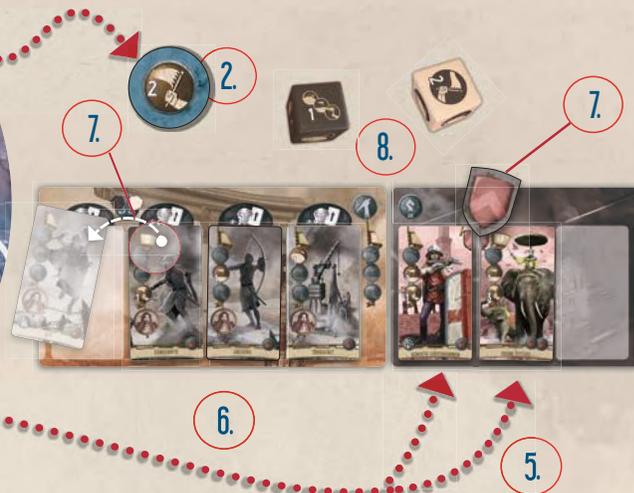
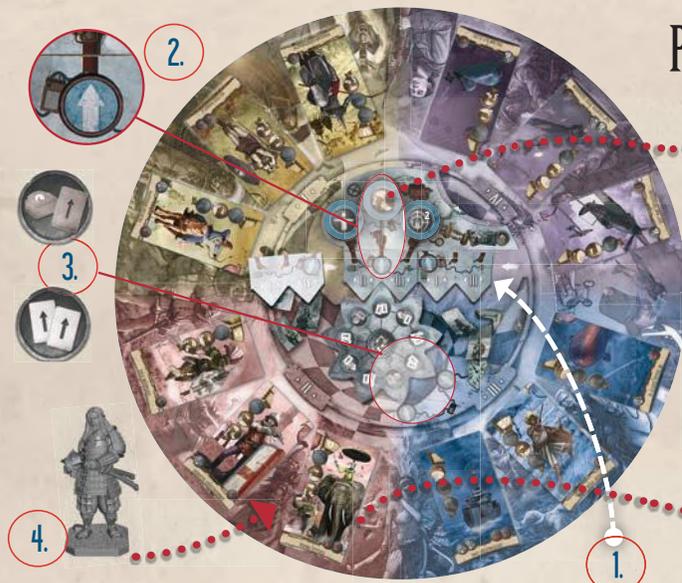


HELDENTOD / ZIELGENAUIGKEIT: Der Kampf beginnt mit Fernkampf und der Angreifer **fügt 2 Schaden zu**. Der erste trifft die Persian Immortals, die damit besiegt sind. Dadurch wird ihre Fähigkeit **Heldentod** aktiviert, aber da die Einheit Vitruvian Scorpio des Angreifers **die Fähigkeit Zielgenauigkeit hat**, wird dadurch **die Fähigkeit Heldentod der persischen Einheit negiert** und der Angreifer erleidet keinen Schaden. Der zweite Schaden (immer noch vom Fernkampf) trifft die Carthaginian Soldiers und entscheidet damit schon den gesamten Kampf.



HELDENTOD / UMLENKUNG: Der Kampf beginnt mit Fernkampf. **Der Angreifer erleidet 1 Schaden**. Dieser Schaden trifft normalerweise die Fronteinheit (am nächsten zur Frontlinie), aber der Angreifer hat absichtlich seinen **Kriegsmarker Umlenkung** seiner Einheit Spu zugewiesen (weil er ein negatives Würfelerggebnis befürchtet). Also erleidet der Spu den Schaden und aktiviert seine Fähigkeit Heldentod, wodurch sofort die gegnerische Einheit Bantu Ruga 1 Schaden erleidet. Im Normalen Kampf hat der Angreifer 3 und der Verteidiger, der seine Fronteinheit verloren hat, nur 2 (1 durch die Einheit +1 durch den Würfel), **also verursacht der Angreifer 1 Schaden**, der die Ballonabwehrkanone trifft und sie damit besiegt.

PÄRS ERSTER KAMPF

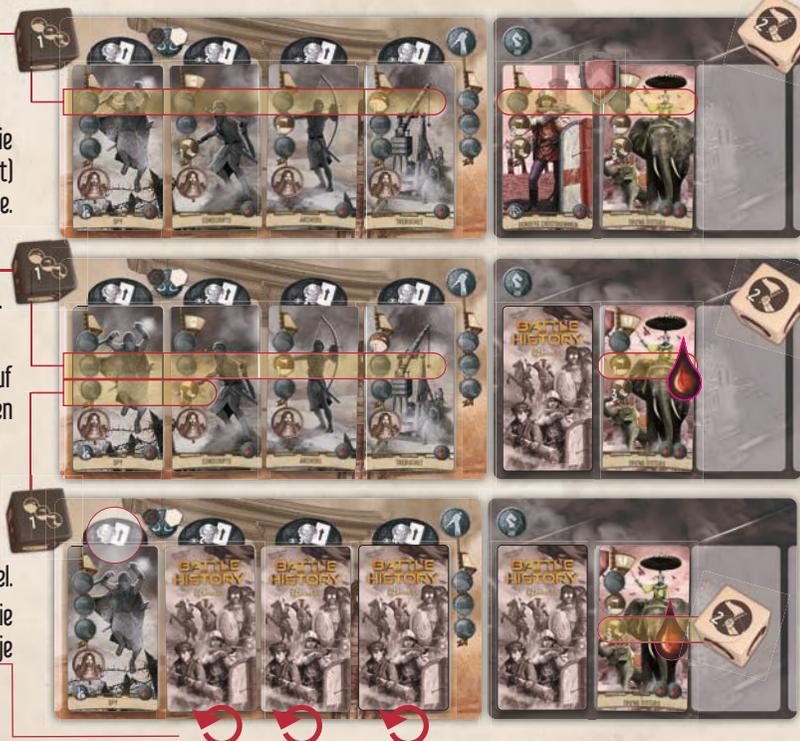


- 1 Pär hat einige interessante Karten in Epoche II entdeckt. Er schiebt Zeitreiseplättchen in das Getriebe der Geschichte, bis eins die Aktive Position erreicht und ihm ermöglicht, in Epoche II zu springen.
- 2 Das Plättchen in Aktiver Position erlaubt ihm auch, den **Kriegsmarker +2 im Nahkampf** zu nehmen. Das ist ein sehr starker Marker und er legt ihn in seinen eigenen Spielbereich.
- 3 Durch das Einschieben des Zeitreiseplättchens wurde das Getriebe der Geschichte gedreht und erlaubt nun die folgenden beiden Aktionen: **2 Karten vom eigenen Deck ziehen** und **1 Karte vom eigenen Abwurfstapel auswählen**. Da das Spiel gerade erst begonnen hat, ist sein Abwurfstapel leer und er kann diese Aktion nicht ausführen, aber er meint, dass es wichtiger für ihn ist, in Epoche II zu bleiben, auch wenn er dann eine Aktion nicht ausführen kann. Also zieht er 2 Karten von seinem Deck und hat jetzt **6 Karten zur Auswahl**.
- 4 Pär bestätigt seine Entscheidung, indem er seine Miniatur auf den Bereich der Epoche II des Spielbretts stellt. Er möchte die Tring Sisters erobern, die eine Verbindung haben. Er könnte auch nur gegen 1 Karte kämpfen, aber er möchte versuchen, beide zu erobern.
- 5 Er legt sie auf das Verteidigertableau, das er inzwischen rechts an seinem Angreifertableau angelegt hat.

- 6 Pär beschließt, seine Karte Catapult als erste auszulegen (Frontlinie) aus 2 Gründen: Sie hat einen Fernkampfwert, das ist die erste Kampflinie, und wenn sie besiegt wird, verliert er keinen Punkt für die nächsten Kampflinien. Außerdem setzt er einen Archer und einen Conscript ein.
- 7 **Verstärkungen, Verbindungen, Überfall, Kriegsmarker** und **Würfelzuweisung** müssen vor dem Kampf erfolgen. Beide Karten des Verteidigers haben eine Verbindung, also legt Pär den entsprechenden Marker auf die beiden Karten. Die Tring Sisters haben auch ein Überfallsymbol, durch das eine Verbindung in Pär's Kampfaufstellung gebrochen worden wäre, aber er hat keine Verbindung. Pär's dritte Karte hat das Verstärkungssymbol, sodass er seiner Kampfaufstellung die oberste Karte von seinem Deck hinzufügen muss, das ist der Spy. Pär beschließt, seinen **Kriegsmarker nicht einzusetzen** und legt ihn also nicht auf eine Karte.
- 8 Jetzt müssen die Würfel zugewiesen werden. Da Pär durch seine Verstärkung mehr als 3 Karten in seiner Kampfaufstellung hat, erhält er den **Risikanten Würfel**, während der Verteidiger den **Starken Würfel** erhält. Er wirft beide Würfel und zu seiner großen Erleichterung gibt der **risikante Würfel ihm +1 für jede Kampflinie**, das könnte nicht besser sein. Der **Starke Würfel** gibt dem Verteidiger **+2 für die Nahkampflinie**.

ABLAUF DES KAMPFES

- 1 Pär addiert die Werte für seine **Fernkampflinie** und **hat 2 -1** durch die Karte und 1 durch den Würfel. Der **Verteidiger hat 0**. Pär fügt also 2 Schaden zu. 1 Schaden wird durch die Verbindung absorbiert (der Verbindungsmarker wird entfernt) und der andere besiegt die Einheit am nächsten zur Frontlinie.
- 2 Pär addiert die Werte für seine **Normale Kampflinie** und **hat wieder 2 -1** durch die Karte und 1 durch den Würfel. Der **Verteidiger hat 1**. Pär fügt also 1 Schaden zu und legt 1 Schadensmarker auf die Karte. Sie ist noch nicht besiegt, weil dafür 2 Schaden nötig sind.
- 3 Schließlich addiert Pär die Werte für seine **Nahkampflinie** und **hat wieder 2 -1** durch die Karte und 1 durch den Würfel. Der **Verteidiger hat 5 -3** durch die Karte und 2 durch den Würfel. Der Verteidiger fügt Pär 3 Schaden zu und er verdeckt die ersten 3 Karten von der Frontlinie aus, da diese alle mit je 1 Schaden besiegt sind.



Pär hat den Kampf gewonnen!

Da beide Seiten gleich viele Überlebende haben, gewinnt der Angreifer. Pär hat es nicht geschafft, beide Karten zu besiegen, aber er kann zufrieden sein. Er legt die besiegte Eliteeinheitenkarte (Genoese Crossbowmen) auf seinen Abwurfstapel, zusammen mit seinen 4 in diesem Kampf benutzten Karten. Diese Eliteeinheit ist ein guter Zugewinn seiner Armee für den Rest des Spiels (und ist am Spielende 1 wert).

Aber es gibt noch eine Belohnung: Weil Pär 4 Karten eingesetzt hat, erhält er auch 1 Reliktkarte. Er zieht sie vom Stapel (sie ist am Spielende ebenfalls wert). Die nicht besiegte Karte der Epoche II (die Tring Sisters) legt er auf den Abwurfstapel der Epoche II.

EIN KAMPF ZWISCHEN CHRIS UND JOAKIM

Chris springt in dieselbe Epoche, in der Joakims Miniatur ist und er beschließt, diesen herauszufordern. Joakim nimmt das Verteidigertableau und legt es in seinem eigenen Spielbereich an der rechten Seite seines Angreifertableaus an. Da Joakim herausgefordert wurde, setzt er zuerst ein. Er setzt **2 Karten** ein und **benutzt 1 seiner Kriegsmarker**.



Nun setzt Chris seine Karten ein, und weil er den Starken Würfel haben möchte, nimmt er nur 3 Karten. Er benutzt keine Kriegsmarker. Chris hat eine Karte mit der Fähigkeit Zielgenauigkeit benutzt, um Joakims Fronteinheit mit der Fähigkeit Heldentod zu kontern, aber kann nichts gegen den Umlenkungsmarker unternehmen (s. Spezialfähigkeiten von Karten und Markern), der den ersten vom Gegner zugefügten Schaden auf sich lenkt.



Keiner hat Verstärkungen oder Verbindungen, also ist Chris' Überfallsymbol wirkungslos.

Die Würfel werden anhand der vom Angreifer eingesetzten Karten zugewiesen. Chris erhält den **Starken Würfel** und wirft **+1 für den Fernkampf**, während Joakim mit dem **Risikanten Würfel +1 für jede Kampflinie** würfelt.



Chris addiert die Werte für seine **Fernkampflinie** und **hat 2 -1** durch die Karte und 1 durch den Würfel. Joakim hat 1 durch den Würfel. Chris fügt Joakim also 1 Schaden zu.

Achtung: Hätte Joakim nicht seinen Umlenkungsmarker eingesetzt, hätte Chris' Schaden die Fronteinheit getroffen, deren Fähigkeit Heldentod nicht aktiviert worden wäre, weil Chris eine Einheit mit der Fähigkeit Zielgenauigkeit hat.

Stattdessen hat Joakim mit seinem Umlenkungsmarker den Schaden auf die andere Einheit gelenkt, die damit noch nicht besiegt ist, weil dafür 2 Schaden nötig sind. Er legt 1 Schadensmarker auf die Karte.

Für ihre **Normale Kampflinie** haben Chris und Joakim beide 2 und niemand fügt Schaden zu oder erleidet Schaden, also wird der Kampf im **Nahkampf** entschieden. Dabei hat Chris 3 und Joakim 5 - der Verteidiger fügt dem Angreifer 2 Schaden zu!



Joakim hat den Kampf gewonnen!

Er nimmt 2 von Chris' Tapferkeitsmedaillen, sieht sie sich an und legt die mit dem höheren Wert in seinen eigenen Spielbereich, die andere gibt er Chris zurück.

Achtung: Wenn der Verteidiger gewinnt, darf er keine Reliktkarte oder einen Waffenehemarker nehmen.