



Adellos

ein Strategiespiel von Till Caspar Engel
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



INHALT



120 Einheiten-Plättchen
+ 10 Token

4 Fähigkeiten-Blätter

50 Goldmünzen

64 Ereigniskarten



20 Zeitmarken

12 Adligen-Plättchen 1 Spielbrett

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die Adligen aller Mitspieler zu besiegen, während der eigene Adlige überlebt. Dies wird erreicht, indem mit angeheuerten Einheiten Angriffe ausgeführt werden. Alternativ kann das Spiel auch durch Besetzen des Bonus-Feldes gewonnen werden.

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird ausgebreitet und die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt zusammen mit dem Gold neben das Spielfeld gelegt. Nun erhält jeder Spieler die Einheiten-Plättchen und Adligen einer Fraktion. Die Verteilung der Fraktionen auf die Spieler und auch der Startspieler können bestimmt oder ausgelost werden; danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Alle Spieler erhalten nun Startgold. Die Untoten starten mit drei Gold, alle anderen Fraktionen starten mit fünf Gold. Nun darf sich jeder Spieler einen Adligen seiner Fraktion aussuchen. Die übrigen Adligen werden in die Schachtel zurückgelegt und jeder Spieler platziert seinen Adligen in seinem Spielbereich (eine der 4 Burgen).

VOR SPIELBEGINN

Vor Spielbeginn darf jeder Spieler seinen Adligen in seinem Spielbereich platzieren (eine der 4 Burgen) und nun von seinem Starteinkommen Einheiten aus dem eigenen Vorrat kaufen. Es muss nicht das gesamte Gold ausgegeben werden. Dabei bitte die Regeln zum **Anheuern von Einheiten** beachten (siehe unten). Haben sich alle Spieler Einheiten gekauft und diese platziert, beginnt der erste Zug des Startspielers.

SPIELABLAUF

Ein Spielzug ist in zwei Phasen aufgeteilt: In der **ersten Phase erhält der Spieler Ressourcen**, also Gold und Ereigniskarten. Einheiten mit der Fähigkeit „Income“ generieren Gold, Einheiten mit „Ancient Wisdom“ Ereigniskarten. Spieler erhalten kein automatisches Einkommen in Form von Gold oder Ereigniskarten, allerdings erhalten alle Spieler bei Zugbeginn automatisch drei Aktionspunkte. Ereigniskarten sollten verdeckt auf der Hand gehalten werden. Hat der Spieler alle Ressourcen erhalten, kann er nun in der **zweiten Phase „Kaufen und Laufen“**: Einheiten anheuern, sie bewegen, damit angreifen und Ereigniskarten ausspielen. Spieler haben in jedem Spielzug Aktionspunkte, die nach eigenem Ermessen entweder für Bewegung, für Kampf oder Ereigniskarten verwendet werden können. Jeder Spieler kann eine oder mehrere seiner Einheiten, oder auch keine Einheit spielen. Es müssen aber immer alle Aktionspunkte verbraucht werden, bevor ein Zug endet. Käufe (weitere Einheiten anheuern) kosten **keine** Aktionspunkte.

ANHEuern von Einheiten

Jede Einheit hat einen Kaufpreis. Einheiten werden einmalig angeheuert, sie verursachen keine laufenden Kosten. (Die Untoten haben zum Teil alternative Kosten in Form von Zeitmarken. Siehe dazu weiter unten.)

Beispiel: Ein Soldat kostet 3G (drei Gold). Ein Spieler, der einen Soldaten anheuern möchte, bezahlt einmalig 3G und nimmt sich einen Soldaten aus seinem eigenen Vorrat (solange noch ein Soldat in seinem Vorrat übrig ist). Diesen platziert er auf einem freien Feld in seiner Spielfeldseite. Damit ist der Kauf abgeschlossen und die Einheit kann sofort verwendet werden.

Die Einheiten-Plättchen dürfen nur auf Feldern innerhalb des eigenen Spielbereichs positioniert werden. Dabei darf auf jedem Feld nur eine Karte liegen.

Sind alle Felder eines Spielbereichs belegt, können keine weiteren Einheiten angeheuert werden, bis Felder wieder frei werden. Liegt eine Einheit einmal auf einem Feld kann sie nicht einfach von dort entfernt oder getauscht werden. Es gibt kein Limit für Käufe, aber es können nur Einheiten angeheuert werden, wenn sich der Adlige in seinem Spielbereich befindet. Das Kaufen von Einheiten und das Ausspielen von Aktionspunkten kann Hand in Hand gehen. Es ist dementsprechend auch möglich, Einheiten aus dem eigenen Spielbereich zu bewegen, um dann auf den frei gewordenen Plätzen neue Einheiten anzuheuern.



Bewegung

Ein Aktionspunkt kann genutzt werden, um ein Einheiten-Plättchen auf ein **freies benachbartes Feld** zu verschieben. Dabei dürfen alle freien Felder betreten werden, auch wenn sie im Spielbereich eines Gegners liegen. Es dürfen keine Felder übersprungen werden, egal ob belegt oder frei, und belegte Felder können nicht betreten werden. Einige Figuren können sich mit einem Aktionspunkt mehr als 1 Feld weit bewegen. Einheiten und Adlige mit mehr als einem Bewegungspunkt können sich aber auch entscheiden, nicht ihre komplette Reichweite zu ziehen. Es kostet sie trotzdem einen Aktionspunkt. Außerdem können zwei Aktionspunkte ausgegeben werden, um zwei direkt benachbarte Einheiten aus dem selben Team die Felder tauschen zu lassen.

Kampf

Nutzt ein Spieler einen Aktionspunkt um anzugreifen, sagt er an, mit welcher seiner Einheiten welche benachbarte gegnerische Einheit angegriffen werden soll.

Es folgt ein Kampf. Die Spieler vergleichen den Angriffswert des Angreifers mit dem Verteidigungswert der angegriffenen Einheit. Hierbei sollten alle Effekte von benachbarten Einheiten (bspw. Steel Colossus oder Field Marshal) sowie Effekte von Adligen (z.B. General Iron Fist) beachtet werden. Außerdem können im Kampf von allen beteiligten Spielern Ereigniskarten gespielt werden, die das Ergebnis des Kampfes verändern können. In einem Kampf können von allen daran beteiligten Spielern beliebige viele Ereigniskarten gespielt werden, und der Kampf wird erst aufgelöst, wenn beide Spieler keine Karten mehr spielen wollen oder können.

- Hat der Angreifer den höheren Wert, wird die verteidigende Einheit besiegt und aus dem Spiel entfernt. Der Kampf ist damit beendet.
- Hat kein Spieler einen höheren Wert, oder der Verteidiger hat den höheren Wert, endet der Kampf damit, dass keine Einheit das Spiel verlässt.

Die angegriffene Einheit greift während eines Kampfes **nicht** zurück an. Sie verteidigt sich nur. Das bedeutet, dass Spieler nur in ihrem eigenen Zug gegnerische Figuren besiegen können. Einheiten, die durch einen Kampf besiegt werden und das Spiel verlassen müssen, werden **nicht** wieder in den Vorrat des dazugehörigen Spielers gelegt, sondern in die Spiel-Schachtel zurück.

EREIGNISKARTEN

Wann immer ein Spieler eine Ereigniskarte ziehen darf, zieht er verdeckt die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels. Es gibt kein Limit dafür, wie viele Ereigniskarten ein Spieler in seiner Hand halten darf. Ein Spieler kann seine kompletten Aktionspunkte auch durch das Spielen von Ereigniskarten ausgeben. Ereigniskarten überschreiben die Spielregeln, sollten sie mit diesen in Konflikt stehen. Um eine Ereigniskarte auszuspielen, zeigt der Spieler sie offen vor oder legt sie neben das Spielfeld. Nun wird der darauf beschriebene Effekt angewendet, wenn möglich. Ist eine Ereigniskarte ausgespielt worden, verlässt sie das Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt. Ereigniskarten, die den nächsten Zug eines gegnerischen Spielers betreffen, werden vor ihm ausgespielt und bleiben vor ihm liegen, bis sein Zug beginnt, damit die Effekte für alle Spieler einsehbar sind. Danach verlassen auch diese Karten das Spiel. Ist der Ereigniskarten-Stapel leer, kann in der ersten Phase eines jeden Spielers keine Ereigniskarte mehr gezogen werden. Ereigniskarten und Goldmünzen können **nicht** zwischen Spielern getauscht oder verschenkt werden, es sei denn **alle** Spieler haben sich zu Beginn des Spiels auf eine derartige Regelung geeinigt.



AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte (AP) werden für alle Aktionen eines Spielers benötigt, abgesehen vom Kauf. Alle Spieler starten mit drei AP; Fähigkeiten von Einheiten und Ereigniskarten können die Anzahl der AP, die einem Spieler zur Verfügung stehen im Verlaufe des Spiels aber beeinflussen.

BONUS-FELD



Das Bonus-Feld ist der Turm in der Mitte des Spielfeldes. Schafft es ein Spieler, eine eigene Einheit auf dem Bonus-Feld zu platzieren und bis zu seinem nächsten Zug zu beschützen, erhält er einen zusätzlichen Aktionspunkt **für diesen Zug**. Platziert ein Spieler eine Einheit auf dem Bonus-Feld, die aber im Zuge der Gegner besiegt wird, erhält er keinen zusätzlichen Aktionspunkt. Ist ein Spieler in der Lage, eine eigene Einheit für mehrere Runden hintereinander auf dem Bonus-Feld zu halten, gewinnt er das Spiel. 4 Spieler – 3 Runden. 3 Spieler – 4 Runden. 2 Spieler – 5 Runden. **Dies ist eine alternative Sieg-Bedingung.**

DIE UNTOTEN & ZEITMARKEN

Viele Einheiten in der Fraktion der Untoten werden nicht mit Gold bezahlt, sondern beschworen. Die Untoten können dabei jede Runde 2 neue Beschwörungen beginnen und theoretisch endlos viele Beschwörungen aufrecht halten. Um eine Einheit zu beschwören wird sie auf einem freien Platz im eigenen Spielbereich platziert und dann mit so vielen Zeitmarken belegt, wie auf ihr steht. Liegt auf einer Einheit eine Zeitmarke, kann sie sich weder bewegen, noch angreifen oder ihren Effekt nutzen (passiv oder aktiv) und generiert auch keine AP auf dem Bonus-Feld oder gewinnt das Spiel durch das Bonus-Feld, auch wenn sich ihre Werte nicht verändern. Erst wenn die letzte Zeitmarke von ihr entfernt wurde, gilt ihr Effekte wieder. Zeitmarken können durch Ereigniskarten oder Fähigkeiten auch auf Einheiten gelegt werden, die nicht beschworen werden. Am Ende jedes Spielzugs, kurz bevor der nächste Spielzug beginnt, kannst du 1 Zeitmarke von jeder Einheit entfernen. Auch wenn sie in dieser Runde beschworen wurde.

FÄHIGKEITEN

Sowohl die Adligen, als auch viele andere Einheiten haben Fähigkeiten. Diese verändern und beeinflussen die Spielregeln. Alle Fähigkeiten überschreiben, genau wie die Ereigniskarten, die grundlegenden Spielregeln, sollten sie mit diesen in Konflikt stehen. Die Erklärung aller Fähigkeiten befinden sich auf dem Fähigkeiten-Blatt.

TOKEN

Token sind Einheiten-Plättchen die nicht angeheuert oder beschworen werden können, sondern durch Effekte oder Fähigkeiten ins Spiel eintreten. Werden sie besiegt, verlassen sie, genau wie andere Einheiten-Plättchen auch, das Spiel endgültig. Gibt es von einem Token kein Plättchen mehr im Vorrat, werden durch die damit verknüpfte Fähigkeit keine Token mehr erschaffen. Token gehören keiner Fraktion, sondern allen Spielern.

ENDE DES ZUGES

Hat ein Spieler alle seine Aktionspunkte genutzt, eingekauft und will keine weiteren Ereigniskarten spielen, ist sein Zug beendet. Es beginnt der nächste Spieler mit Phase 1 seines Zuges.

ENDE DES SPIELS

Adlige müssen, genau wie alle anderen Einheiten auch, auf einem Feld liegen und können sich nach denselben Regeln wie andere Karten bewegen und angreifen. Stirbt ein Adliger, wird er vom Spielfeld genommen, und alle Einheiten die ihm unterstehen verlassen das Spiel. Der Spieler, der einen gegnerischen Adligen besiegt, erhält als Belohnung zwei Gold aus dem allgemeinen Vorrat, eine Ereigniskarte vom Stapel sowie alle Goldreserven und Ereigniskarten des besiegten Spielers. **Das Spiel endet, wenn nur noch ein Adliger auf dem Spielfeld ist.**

DEUTSCHE ERKLÄRUNGEN DER EREIGNISKARTEN EFFEKTE



Call to Arms – 1AP
In deinem Zug spielen: Du kannst bis zu drei eigene Einheiten mit einem Wert von 1 vom Schlachtfeld mit Einheiten mit einem Wert von 2 aus deinem Vorrat austauschen. (Die ausgetauschten Einheiten kommen wieder in deinen Vorrat.)



Reinforcements – 1AP
In deinem Zug spielen: Du kannst eine Einheit die 3 wert ist aus deinem Vorrat kostenlos auf ein freies Feld in deiner Burg legen.



Trade Agreements – 0AP
In deinem Zug spielen: Zahle 2 Gold um 1 zusätzlichen Aktionspunkt zu erhalten, ODER zahle 5 Gold um 2 zusätzliche Aktionspunkte zu erhalten.



Combat Training - 1AP
In deinem Zug spielen: Du kannst bis zu drei eigene Einheiten mit einem Wert von 2 vom Schlachtfeld mit Einheiten mit einem Wert von 3 aus deinem Vorrat austauschen. (Die ausgetauschten Einheiten kommen wieder in deinen Vorrat.)



Truce – 1AP
In deinem Zug spielen: Zahle 1 Gold: Ein ausgewählter Spieler kann einen anderen von dir bestimmten Spieler in seinem nächste Zug nicht angreifen.



Time Shift – 1AP
In deinem Zug spielen: Entferne bis zu 3 Zeitmarken von einer eigenen Einheit, ODER lege bis zu 3 Zeitmarke auf eine gegnerische Einheit.



First Aid – 0AP
Nach einem Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger überlebt einen verlorenen Kampf. Diese Einheit oder der Adlige kann in diesem Zug nicht mehr angegriffen werden.



Path to Wisdom – 1AP
In deinem Zug spielen: Du darfst zwei Einheiten mit „Ancient Wisdom“ aus deinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan legen, ODER du erhältst sofort zwei zusätzliche Ereigniskarten.



Incoming – 1AP
In deinem Zug spielen: Du darfst zwei Einheiten mit „Income“ aus deinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan legen, ODER du erhältst sofort 4 Gold.



Mind Control – 1AP
In deinem Zug spielen: Alle Spieler müssen dir eine eigene Ereigniskarte ihrer Wahl geben, wenn möglich.



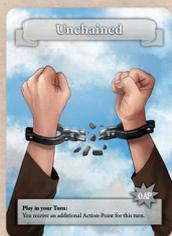
Book-Keeper – 1AP
In deinem Zug spielen: Alle Spieler müssen dir all ihr aktuelles Gold geben.



Assault – 2AP
In deinem Zug spielen: Ein ausgewählter Spieler opfert drei Einheiten seiner Wahl. Wenn er weniger Einheiten hat, opfert er alle.



Censorship – 1AP
In deinem Zug spielen: Ein ausgewählter Spieler erhält zu Beginn seines nächsten Zuges keine Ereigniskarten.



Unchained – 0AP
In deinem Zug spielen: Du erhältst einen zusätzlichen Aktionspunkt für diesen Zug.



Parry – 0AP
Im Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger erhält +1 Def. für diesen Kampf.



Quick Attack – 0AP
Im Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger erhält +1 Att. für diesen Kampf.



Revolt – 1AP
In deinem Zug spielen: Ein ausgewählter Spieler erhält zu Beginn seines nächsten Zuges kein Gold.