

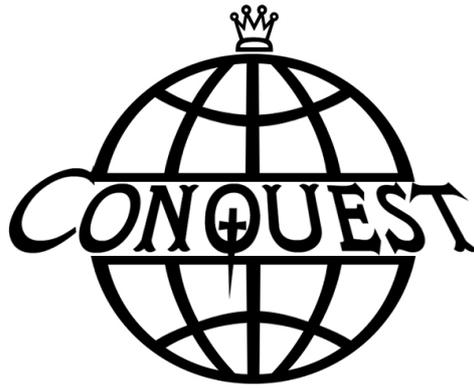
REGELBUCH
FREIZEIT



An Epic Journey
www.conquertheworld.de.vu

Regelbuch





REGELN *VERS. 1.4*

DIE KLASSISCHEN SPIELREGELN

Inhalt :

- Seite 02* : Updates / Infos / Änderungen
- Seite 03* : Spielvorbereitungen
- Seite 04* : Grundlegende Regeln
- Seite 07* : ConquestKarten und Quests
- Seite 08* : Der Kampf
- Seite 09* : Sieg und Niederlage
- Seite 10*: Ziel des Spiels
- Seite 10* : Tipps für das erste Spiel
- Seite 11* : Spielvariationen und Erweiterungen

VORWORT

Conquest ist ein Episches Brettspiel das Charakteristiken von Strategie und Rollenspielen vereint. Dies ist eine Prototyp der Regeln. Es fehlen noch einige Veranschaulichungen mit Bildern. Das Spiel ist noch nicht ganz ausgereift, deshalb werden neue Regelausführungen erscheinen in denen mögliche Fehler und Unstimmigkeiten behoben werden. Des Weiteren wird der Kampfmodus mit Grafiken verständlicher gemacht werden. Nach einem oder mehreren Probespielen werden die Regeln überarbeitet und auf den neusten Stand gebracht.

Die Zielgruppe :

Der Grundgedanke ist ein langes ausgedehntes Spiel das auf viele verschiedene Arten gespielt werden kann. Wem epische Brettspiele mit exorbitanter Spieldauer nicht Zusagen sollte besser gar nicht erst beginnen sich damit zu befassen. Bei allen anderen hoffe ich doch sehr dass es den Erwartungen entspricht.

Komische Namen und Personen :

Die Ländername und Personen die Im Spiel auftauchen sind bestimmten realen Personen nachempfunden, Damit grüße ich auf meine ganz eigene komische Art und Weise alle die ich kenne :) So widme ich dieses Brettspiel meiner Familie und meinen Freunden ;) ... Schöck Böm !

Alle Karten , Spielchips sowie das Spielbrett sind selbst erstellt und in mühsamer Arbeit zusammengebastelt. Deshalb bitte ich um einen behutsamen Umgang mit dem Spielmaterial. Ansonsten wünsche ich viel Glück beim Verständnis der Regeln und ganz viel Spaß beim spielen,

ÄNDERUNGEN SEIT 1.3

Änderungen in den Regeln :

vor dem Spiel

jeder Spieler erhält 1000Gold Startkapital

wichtig

CONQUEST KARTEN ZIEHEN

In der ersten Phase darf ein Spieler jetzt maximal 3 offene Quests haben.

Also hat er 3 offene Quests darf er keine neuen Conquestkarten ziehen.

In der zweiten Spielphase sind es noch maximal 2 Quests.

und in ab der dritten Spielphase ist es immer nur noch eins.

Einheiten Rekrutieren

Rekrutierungskosten : 500 Gold

VOR DEM SPIELZUG EINES SPIELERS

- Der Spieler erwürfelt seine mögliche Anzahl an Aktionen mit einem W6

- Dabei zählt 1 bis 3 als eine Aktion
- 4 und 5 als Zwei Aktionen
- und eine 6 als 3 Aktionen

dann kann er seine Aktionen durchführen : reisen , handeln , Regenerieren usw.

(2 gleiche Aktionen nacheinander sind erlaubt)

Armeen zählen nicht und dürfen jede Runde maximal einmal bewegt werden.

beginnt ein Spieler einen Angriff verfallen seine restlichen Aktionen

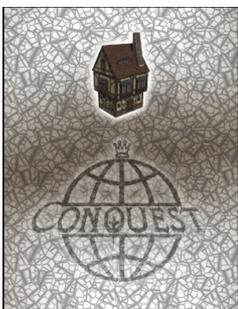
Die Weltkarte

jedes Symbol auf der Karte hat seinen eigenen spezifischen Sinn wie Portale , Bergpässe oder Ähnliches. Dies erklärt sich jedoch im Spielverlauf selbst da alles ausführlich auf den Karten beschrieben ist.



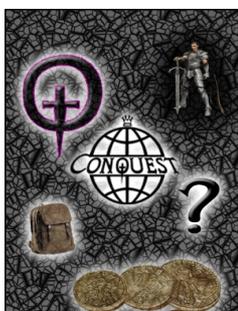
Die Charakterbögen

jeder Spieler besitzt seinen eigenen Charakterbogen, den er je nach Laune mit Waffen , Kleidung , Schmuck und Zaubern bestücken kann, die er im Spielverlauf kaufen kann oder geschenkt bekommt. Zu Beginn des Spiels sucht sich jeder einen der Charaktere aus. Der Startpunkt steht auf der Rückseite. Können sich die Spieler nicht einigen wird natürlich ausgelost.



Die Händlerkarten

Alle Händlerkarten werden durch gemischt und gleichmäßig auf die Händlerkartenfelder der Länder verteilt. Die braunen Karten mit den Tiergefährten bleiben in einem extra Stapel da sie bei Tierhändlern gekauft und verkauft werden.



Die Conquest-Karten

Die Schwarzen Conquestkarten bestimmen das Spiel. Sie sind beschriftet mit den Zahlen 2 bis 5. jeder Stapel wird durch gemischt, Erst kommen die Karten ohne Zahl ins Spiel. Erst wenn dieser Stapel abgearbeitet ist kommt Phase 2 ins Spiel und es geht weiter. Dies dient schlicht und einfach dazu den Verlauf und Schwierigkeitsgrad des Spiels grob chronologisch zu ordnen.

Die weißen Conquestkarten sind Karten die später gebraucht werden um ein mehrteiliges Quest zu absolvieren. Diese kann man neben die schwarzen Conquestkarten legen.



Energie , Mana , Gold und Fertigkeit chips

Diese Spielchips sollten getrennt in verschiedene leicht zugängliche Gefäße getan werden. So dass zu jedem Zeitpunkt des Spiels jeder Spieler leicht darauf zugreifen kann.

Charakterspezifische Karten

Karten wie charakterspezifische Zauber oder magische Vertraute werden dem Spieler gleich ausgehändigt.



vor dem Spiel :

jeder Spieler bekommt zu Anfang des Spiels

seine volle Anzahl an Energie und Mana **seinem Level 1 entsprechend**

jeder Spieler erhält 1000Gold Startkapital. Dann wird ausgewürfel wer beginnt



Die Fähigkeiten

jeder Charakter hat verschiedene Fähigkeiten , so kann beispielsweise ein Magier keine Hieb Waffen benutzen und Rüstungen tragen und im Gegenzug ein Ritter keine Zauber benutzen oder sich heilen und Ähnliches. Im späteren Spielverlauf kann man durch Gegenstände seine Fähigkeiten ausweiten.

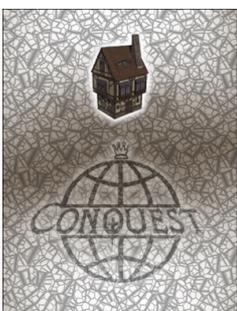
Ein dauerhaftes aufwerten wird durch die 4 freien Felder links bewerkstelligt. Mann kann durch errungene Erfahrung und Gold weitere Fähigkeiten hinzufügen um andere Waffen oder zauber zu benutzen. Ein breit gefächertes Spektrum sind die Magischen Fertigkeiten. Nur wer einer bestimmten Magie mächtig ist kann Zauber und Waffen benutzen die mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet sind.

Das Ziehen von Hauptcharakteren oder Armeen

Ist ein Spieler an der Reihe darf er seine Spielfiguren bewegen. jede Einzelne Figur nur einmal um ein Land. Armeen dürfen beliebig gesplittet , zusammengeführt oder zusammen bewegt werden.

Hauptcharaktere dürfen auch beliebig mit Armeen zusammengefügt oder von ihnen getrennt werden. Hat ein Charakter jedoch einen Trank oder Zauber oder ähnliches der es ihm erlaubt sich weiter als ein Land zu bewegen gilt dass nicht für Armee-Einheiten.

Zieht man mit einer oder mehreren Figuren auf ein Land auf dem sich schon feindliche Einheiten oder Hauptfiguren befinden kommt es zu einem Kampf (siehe Regeln für den Kampf). Es kommt auch zu einem Kampf wenn mann auf ein Feld mit Kreaturen zieht. Diese haben einen anderen Kampfmodus der auf der beiliegenden Legende beschrieben wird.



Das Handeln

Ist ein Spieler mit seinem Hauptcharakter in einem Land mit einem Händler darf er den dazugehörigen Händlerstapel aufnehmen und nach belieben einkaufen und verkaufen. Dies gilt auch für Tierhändler. Wenn ein Spieler handelt kostet ihn dass einen Spielzug. Kommt ein Spieler also auf ein Land mit einem Händler darf er erst in der darauf folgenden Runde Handeln und sich in dieser nicht bewegen, was natürlich nicht für die Armee-Einheiten gilt, diese sind nicht in der Lage zu Handeln.



Burgen , Dörfer und Städte – und das bestücken des Charakterbogens.

Ist ein Spieler mit seiner Hauptfigur auf einem Land wo eine Burg , ein Dorf oder eine Stadt ist hat er die Möglichkeit sich vollständig zu heilen (Energie und Mana) , was ihn wie beim Handeln einen Spielzug der Hauptfigur kostet.

Händler gelten nicht als Städte oder Dörfer.

Während dieser Phase ist es dem Spieler erlaubt seine gesammelten Gegenstände auf seinen Charakterbogen zu rüsten.

Ist ein Spieler erstmal unterwegs darf er seine Waffen oder Rüstungen nicht tauschen und muss mit den gewählten Utensilien gegen seine Gegner kämpfen.

Inventar-Gegenstände wie Tränke , Schriftrollen oder ähnliches können natürlich jederzeit aus der Kartensammlung des Spielers gespielt werden.

 Desweiteren hat der Spieler in dieser Phase die Möglichkeit sich mit seinen gesammelten Erfahrungspunkten aufzuleveln oder Fertigkeit chips zu kaufen.

Diese Fertigkeit chips werden auf eine der 4 quadratischen Felder gelegt.

sind alle 4 voll darf man hier später auch Fähigkeiten austauschen.



(Im Gegensatz zu vertrauten Regeln der Rollenspielwelt werden Erfahrungspunkte hier wie Gold behandelt und werden nicht aufsummiert sondern eingetauscht)

Die Kartensammlung

Jeder Spieler Sammelt viele verschiedene Karten während des Spiels. Manche Karten wie Tränke und Schriftrollen oder anderes können direkt eingesetzt werden. Ist der Spieler am Zug darf er beliebig viele Karten ausspielen. Manche Karten ermöglichen einem Spieler besondere **dauerhafte**

Fähigkeiten wie zum Beispiel Portal-Schlüssel, In solchen Fällen muss man Schlicht und einfach im Besitz solcher Karten sein. Die Deckblätter haben hier keine Bedeutung mehr. Sowohl Conquest- als auch Händlerkarten dienen den gleichen Zweck , die Deckblätter sind lediglich unterschiedlich um sie später wieder auseinander zu halten.

Conquestkarten können genau so verkauft werden wie andere ...

Die Abgeworfenen karten

Manche Karten weisen darauf hin sie nach der Benutzung wieder in Händlerstapel zu stecken.

Andere werden einfach auf einen Separaten Stapel geworfen.

Ist eine Spielphase der Conquestkarten zuende

kann dieser Abwurfstapel bei Bedarf unter die Conquestkarten der nächsten Phase gemischt werden. Egal ob sich Händlerkarten darunter befinden oder nicht. um ein Mögliches Defizit an Tränken auszugleichen.



Das Rekrutieren von Krieger

Bist du mit deinem Hauptcharakter in einem Land darfst du dort sofort Armee-Einheiten rekrutieren.

Eine Armee-Einheit kostet dich je nach Spielphase mehr oder weniger Gold. Während eines Kampfes ist dies jedoch nicht möglich.

Rekrutierungskosten : 500 Gold (seit 1.4)

Ist auf dem Land eine Armee-Einheit gilt es als besetzt. Hast du eine Land mit einer Burg , einer Stadt oder einem Dorf besetzt darfst du dort nach beliebigen Einheiten Rekrutieren auch wenn sich deine Hauptfigur nicht in dem besagten Land befindet.

Charakterspezifisches

Einige Charaktere haben ihre spezifischen Fertigkeiten.

hat ein Charakter einen festen Gegenstand auf dem Charakterbogen darf dieser nicht mit einer anderen Karte belegt werden sondern bleibt bestehen.

Die Vertrauten

Die magischen vertrauten werden dem Spieler zwar ausgehändigt aber verdeckt vor ihm gelegt.

benutzt er dann den Zauber „Vertrauten finden“ welcher aufgerüstet sein muss sucht er sich den passenden Vertrauten aus dem Stapel der zu seinem Level passt. Steigt er ein Level auf und will den nächsten Vertrauten muss er den Zauber erneut benutzen. Der Elementarmagier darf den Zauber „Vertraute finden“ gleich zu Beginn des Spiels auf seinen Charakterbogen rüsten.

| | | LEVEL 1 | LEVEL 2 | LEVEL 3 | LEVEL 4 | LEVEL 5 | LEVEL 6 | LEVEL 7 | LEVEL 8 | LEVEL 9 | LEVEL 10 |
|--|--|---------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | | 0 EXP | 500 EXP | 1000 EXP | 1500 EXP | 2000 EXP | 2500 EXP | 3000 EXP | 3500 EXP | 4000 EXP | 5000 EXP |
| | | 4 | 0 | 5 | 1 | 6 | 2 | 7 | 3 | 8 | 4 |
| | | 9 | 5 | 10 | 6 | 11 | 7 | 12 | 8 | 13 | 9 |

| | | | |
|--|--|---|--|
|  | BOGENSCHÜTZE | | |
| | WAFFE FÄHIGKEITEN : FEHNKAMPFWAFFEN  | ARMAND DES BOGENSCHÜTZEN SPEZIAL  | KLEIDUNG FÄHIGKEITEN : STOFFE LEDER |
| | MAGIE FÄHIGKEITEN : HEILMAGIE  | TYP : ARMBAND DES BOGENSCHÜTZEN ANGRIFF :  VERTEIDIGUNG :  SPEZIAL : TREFFSICHERHEIT : JEDE  ZÄHLT ALS TREFFER. WERT :  6 | DER BOGENSCHÜTZE KANN KEINE SCHWEREN RÜSTUNGEN TRAGEN |
| | ERLERNTE ZUSATZE FÄHIGKEIT 1 | FÄHIGKEIT 2 DER BOGENSCHÜTZE IST AUSSCHLIESSLICH AUF FEHNKAMPF SPEZIALISIERT | SCHMUCK ES GIBT VERSCHIEDENE GEGENSTÄNDE DIE DICH VOR ANGRIFFEN SCHÜTZEN ODER DIR ZUSÄTZLICHE FÄHIGKEITEN VERLEIHEN. |
| | FÄHIGKEIT 3 FÄHIGKEIT 4 | TIERGEFÄHRTE DER BOGENSCHÜTZE KANN SICH EINEN TIERGEFÄHRTEN ANSCHAFEN DER IHM IM KAMPF BEISTEHT | |

Conquestkarten ziehen

Ist ein Spieler an der Reihe beginnt er Conquestkarten zu ziehen.

(außer er hat bereits 3 offene bzw. nicht erfüllte Quests vor sich liegen)

Er zieht eine Karte nach der anderen und legt sie sichtbar für alle auf den Tisch.

Er zieht solange Karten bis ein Quest , eine Person oder ein Ereignis erscheint.

Leicht zu erkennen da alle diese Karten mit viel Text verbunden sind.

Jedoch ist das Maximum an Karten immer 3.

Das bedeutet ein Spieler fängt an eine Karte nach der anderen zu ziehen , manchmal kommen Gegenstände oder Gold die der Spieler behalten darf... Gold wird sofort in Gold-Chips ausbezahlt..

schlecht möglicher Fall ist also :

die erste aufgedeckte Karte ist ein Quest oder eine Person. In diesem Fall bekommt der Spieler keine Gegenstände da er keine weiteren Karten ziehen darf.

bester Fall ist er zieht 2 Gegenstände , dann ein Quest...

oder er zieht 3 Gegenstände und zieht erst nächste Runde wieder erneut.

Die Quests

hat der Spieler ein Quest gezogen , hat er eine Aufgabe.

Die Quests beschreiben in der ersten Phase meistens einen Ort an den man einfach nur laufen muss um sie zu erfüllen.

In der ersten Phase darf ein Spieler maximal 3 offene Quests haben , hat er 3 offene Quests vor sich liegen darf er keine neuen Conquestkarten ziehen. (in der zweiten Phase sind es nur noch maximal 2 , aber der 3. Phase nur noch eins)

Hat er eine Aufgabe erfüllt bekommt er die Belohnung die unten auf der Karte steht.

Manchmal muss man bestimmte Gegenstände besorgen. Diese findet man dann als Karten in den weißen

Conquestkarten, das gilt auch für spezielle Belohnungen wie besondere Waffen oder Ähnliches.

Ist ein Quest ausdrücklich mit „Teil eins“ sucht man sich nach der erfüllten Aufgabe den zweiten Teil aus den weißen Conquestkarten.

Ein Spieler kann zu jederzeit des Spiels ein Quest abrechnen. Die Karte wird abgeworfen und er darf wieder Conquestkarten ziehen.



VOR DEM SPIELZUG EINES SPIELERS (seit 1.4)

- Der Spieler erwürfelt seine mögliche Anzahl an Aktionen mit einem W6

- Dabei zählt 1 bis 3 als eine Aktion
- 4 und 5 als Zwei Aktionen
- und eine 6 als 3 Aktionen

dann kann er seine Aktionen durchführen : reisen , handeln , Regenerieren usw.

(2 gleiche Aktionen nacheinander sind erlaubt)

Armeen zählen nicht und dürfen jede Runde maximal einmal bewegt werden.

beginnt ein Spieler einen Angriff verfallen seine restlichen Aktionen

- Der Angriff mit den Hauptcharakteren

Der Spieler zählt alle seine roten Angriffs-Würfel zusammen die er auf seiner CharakterKarte hat.

Bei Bedarf darf er noch Karten aus seiner Sammlung spielen wie Schriftrollen , Tränke oder Ähnliches die seinen Angriff verstärken können jedoch nur **eine** pro Würfelwurf. Aufgerüstete Zauber verlangen eine Abgabe an Mana um die Magie zu wirken und die Angriffswürfel zu benutzen.

Nun wirft der Spieler all seine Würfel. jede 7 und jede 8 ist ein Treffer. nun kommen die Wiederholungswürfe. diese findet man meistens unter „Spezial“ . Die Anzahl der Wiederholungswürfe darf nun mit den Würfeln gewürfelt werden die zuvor keinen Treffer ergaben.

nun werden die Trefferpunkte gezählt und der angegriffene Spieler muss sich verteidigen.

- Die Verteidigung mit den Hauptcharakteren

nun verteidigt sich der angegriffene Spieler , dieser nimmt sein Repertoire an blauen Würfeln.

Hat ein Spieler eine bestimmte Resistenz und der Angreifer setzt die passenden Waffen oder Zauber ein hat er Zwei blaue Würfel mehr zur Verfügung. dies ist das Maximum , man kann nicht zwei Resistenzen kombinieren.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln.

Nun wird die Differenz der Trefferwürfe und der Verteidigungswürfe errechnet.

Hat ein Spieler gleichviel oder mehr blaue 7er oder 8er wie er Trefferpunkte erlangt hat er den Angriff abgewehrt. Ist die Differenz höher gelten die verbleibenden Verteidigungswürfe als Trefferpunkte beim Angreifer , ist sie niedriger bekommt man die Differenz an Lebenspunkten abgezogen.

Der Angreifer oder der Verteidiger entfernen nun die Differenz an Lebenspunkten

Mann kann immer Wahlweise auch seinem Magischen Vertrauten oder Tiergefährten Energie abziehen.

- Rückzug oder Kontern

Nun hat der Angegriffene Spieler 2 Möglichkeiten. Entweder er macht einen Rückzug oder er startet einen

Konterangriff und eine erneute Kampfrunde beginnt. Zieht er sich zurück überlässt er praktisch dem Gegenspieler das Land. Hat der Gegenspieler jedoch die Absicht den Verteidiger zu töten kann er im nächsten Zug nachziehen und erneut angreifen.

(AusnahmeRegel : Der Fernkampf)

Für einen Fernkampf muss die Spielfigur nicht auf das Land des Gegners ziehen , sondern kann von einem benachbarten Land direkt angreifen ohne auf das Land des Gegenspielers zu ziehen. Dies ist nur mit Fernkampfwaffen oder mit Magie die dies ausdrücklich beschreibt möglich.

Auch beim Fernkampf werden alle Angriffswürfel des Charakterbogens benutzt.

Der Angegriffene führt den oben beschriebenen Verteidigungswurf aus.

Danach gibt es drei Möglichkeiten.

A) Der Angegriffene hat selbst eine Fernkampfwaffe : dann kann er stehen bleiben und einen Konterangriff starten .

B) Er hat keine Fernkampfwaffe : Dann kann er nun zum Konterangriff auf das Land des Angreifers ziehen und es kommt zum normalen Nahkampf.

C) Rückzug oder Stellung halten : er kann sich ein Land zurückziehen oder wenn er keine Möglichkeit zum Fernkampf hat auf dem Land verharren und den nächsten Angriff des Fernkämpfers abwarten. Mit diesem Zug ist der Kampf beendet und der Angreifer kann erst in seinem nächsten Zug wieder Angreifen.

Kämpfen mit Tiergefährten und magischen Vertrauten (seit 1.1)

Magische Vertraute und Tiergefährten haben manchmal Zusatzwürfel und Fähigkeiten die einem beim Kampf zum Vorteil verhelfen. Setzt man beim Kampf die Fähigkeiten eines Tiergefährten oder magischen Vertrauten ein muss man sowohl nach dem Angriff als auch bei der Verteidigung , sofern man Trefferpunkte bekommen hat immer mindestens einen der Trefferpunkte vom Herzkanister des Tieres oder Vertrauten entfernen.

Außer man erlangt nur einen einzigen Trefferpunkt , diesen kann man direkt vom Vorrat des Hauptcharakters abziehen und das Tier oder der Vertraute erfährt keinen Schaden.

- Das Kämpfen mit Armeen

Für Armeen gelten grob die gleichen Regeln, Eine Einheit zählt einen 6er Würfel.

hat man also 4 Einheiten auf einem Land , hat man 4 Angriffs oder Verteidigungswürfel. Jedoch ist das Maximum an Würfeln immer 5. Bei den 6er Würfeln zählt jede 4 oder höher als Erfolgreicher Treffer. Eine Armee-Einheit zählt einen Punkt an Lebensenergie.

- Kombination von Hauptcharakteren und Armeen

kombiniert man einen Hauptcharakter mit einer Armee werden dessen Trefferwürfe einfach mit denen der Armee aufsummiert.

Mann kann Treffer Wahlweise auf den Hauptcharakter oder auf die Armeen beziehen.

Greift jedoch ein Hauptcharakter mit oder ohne Armee eine feindliche Armee an , so hat der Angegriffene Spieler die Option seinen Hauptcharakter sofort zum Kampf hinzuzufügen um seine Armeen zu verstärken.

Der Hauptcharakter darf nicht bei direkten Angriffen mit Schriftrollen oder Katapulten hinzugezogen werden oder wenn Eine Armee eine andere angreift in der keine Hauptfigur beteiligt ist.

Hat man alle feindlichen Einheiten vernichtet oder ist der Gegner geflüchtet ist der Kampf beendet.

Nun darf erst wieder im Spielzug der nächsten Runde angegriffen werden.

Achtung :

Hat ein Hauptcharakter keinerlei Waffen und Ausrüstung ... bzw. Null Würfel.

So darf er im Kampf als eine Armee-Einheit gezählt werden die quasi mehr Lebens-Punkte besitzt.



Der Tod von Einheiten oder Hauptcharakteren

Wird ein Hauptcharakter getötet geht all sein Gold und die Karten die auf seinem Charakterbogen liegen an denjenigen der ihn besiegt hat. Des weiteren bekommt der Sieger die Erfahrungspunkte die dem Level des Besiegten entsprechen (siehe Charakterbogen).

Der „getötete“ Spieler darf nun seine Hauptfigur an einem Friedhof seiner Wahl wieder auferstehen lassen. Er wird ein Level zurückgestuft oder muss wahlweise einer seiner erkauften Fertigkeit-Chips wieder abgeben. (Level 1 bleibt Level 1.)

Er darf seine Kartensammlung behalten und nun seinen Charakterbogen neu bestücken. Er bekommt Energie und Mana seinem Level gerecht aufgefüllt.

Ist ein Tiergefährte Tod wird seine Karte zurück in den Stapel gelegt. Stirbt ein Vertrauter wird seine Karte nur vom Charakterbogen entfernt.

(seit 1.2 ->)Beim Tod von festen Gefährten auf dem Charakterbogen , können diese erst nach einer vollständigen Heilung durch Rast wieder zurück ins Spiel gebracht werden.

(seit 1.3 ->)Vertraute mit speziellen Fähigkeiten (Beispiel Schattenmagier) können im Kampf nicht eingesetzt werden da es heisst „ pro Runde“ nicht beim Würfeln ode im Kampf.

In seltenen Fällen wird ein Spieler durch ein Ereignis getötet dass er in einer Conquestkarte zieht. In diesem Fall bleiben die Karten und das Gold am Rand des Spielfelds liegen. Das Land in dem er verstorben ist wird dann mit einem TotenkopfChip gekennzeichnet. Der erste Spieler der das Land mit seiner Hauptfigur erreicht kann es dann einsammeln.

Wird eine Armee-Einheit getötet wird sie vom Spielfeld entfernt und derjenige der sie getötet hat bekommt 100 Erfahrungspunkte und 100 Gold



ZIEL DES SPIELS

bis jetzt ist noch kein eindeutiges Sieg Szenario festgelegt.

Vielleicht wenn ein Spieler die gesamte Karte mit seinen Einheiten besetzt hat.

Nach dem ersten ausgedehnten Probespiel wird sich zeigen was sich für Möglichkeiten bieten das Szenario für einen eindeutigen Sieg festzulegen.

Es gibt auch Möglichkeiten das Spiel auszudehnen mit Erweiterungen wie zum Beispiel Level 11

Am Ende eines Spiels haben die Spieler die Möglichkeit ein Spielerkonto zu eröffnen für das Endlosspiel (siehe Regeln für die Erweiterung EndlosSpiel)

Optional :



TIPS FÜR DAS ERSTE SPIEL

Man sollte immer darauf Achten dass man sich sowohl auf das Rekrutieren von Einheiten als auch auf die Verbesserung seiner Hauptfigur konzentriert und sich nicht für einen Aspekt entscheidet und den anderen außer Acht lässt.

Man hat nicht immer viel Gold zur Verfügung und sollte es gut überlegt einsetzen

Conquest ist nicht Risiko , eine Konzentration von vielen Einheiten an einem Ort ist weniger produktiv wie das gleichmäßige verteilen der Einheiten über die Karte.

Am Anfang sollte man erstmal mit einigen wenigen Gegenständen seinen Charakter auszurüsten um diesen auf einen Möglichen Kampf vorzubereiten. irgendwann in der ersten Phase sollte Man beginnen vereinzelt auf der Karte ein paar Einheiten verteilen, denn Ab der zweiten Phase des Spiels erscheinen vermehrt Quests die das Besetzen von bestimmten Ländern fordern. Mann kann auch darauf achten immer etwas Gold zu bunkern um ein paar Einheiten kaufen zu können dass man für alle Fälle bereit zum Einnehmen von Ländergruppen ist.

Sehr wichtige Gegenstände sind Amulette , Schlüssel und Medallions die es einem ermöglichen einen weiten Weg in nur einem Zug zu ermöglichen. SeefahrerMedallions zum Beispiel bringen einen von einem Ende der Karte zum anderen. So lassen sich Quests schneller erfüllen und man kann seinen Charakter schneller aufLeveln.

Man sollte immer daran denken , wenn man kleine Armee-Einheiten angreift, dass der Angegriffene jederzeit seinen Hauptcharakter hinzuziehen kann und ein Anfangs einfaches Ausrotten von kleinen einzelnen Einheiten entwickelt sich schnell zu einem ausgeglichenen Kampf auf Leben und Tod in dem ihr möglicherweise den kürzeren zieht.

Ein aggressives strategisches Vorgehen ist das besetzen von Ländern mit Städten und Händlern. Will sich ein Gegenspieler später heilen , aufleveln oder einkaufen muss er erst die Einheiten besiegen die ihm den Weg versperren. Logischerweise sollte man Natürlich andererseits auch ein wenig Heilungstrank und ManaFlaschen bereit halten um zu überleben wenn man von Städten abgeschnitten ist.

Ein guter Zug um lästige Armeen loszuwerden sind Katapultgeschosse oder Schriftrollen mit denen man einen direkten Angriff macht ohne dem Gegner eine Chance auf Verteidigung zu lassen. Dann kann der Gegenspieler seine Hauptfigur nicht hinzuziehen.

Lasst euch beim durchstöbern der Händlerstapel nicht in die Karten schauen. Lasst eure Gegenspieler im Unwissen was der Händler alles anzubieten hat, sonst erspart ihr ihnen vielleicht einen weiten Weg zu einem Händler der vielleicht überhaupt keine besonderen Waffen und Gegenstände bereit hält.

Haltet im Falle eures Todes immer ein paar alternative Ersatzwaffen bereit um euch gleich wieder auszurüsten.



SPIELVARIATIONEN UND ERWEITERUNGEN

Variation #1 : Der Risiko-Modus

mit diesem Erweiterungsset lässt sich das Spielfeld zum spielen einer Risiko-Partie verwenden.

Wem die Standardregeln von Risiko nicht bekannt sind sollte einen Blick in die Beschreibung des Risiko-Modus werfen.

Erweiterung #1 : Das Endlosspiel

Das Endlosspiel bestreitet ein Spieler mit einem persönlichen auf ihn zugeschnittenen Charakter den er durch öfteres Spielen ausbauen kann. Die Spieler spielen hier mit einigen Zusatz und Sonderregeln wie neue Würfel oder Ähnliches. Alles genau erläutert in den Regeln für den Endlos-Modus.

Erweiterung #2 : Die Letzte Schlacht des Lichts gegen die SchattenArmeen : ErweiterungsSet Level 11

Hier kann man ein Level 11 durch einen FertigkeitsChip erlangen. Desweiteren gibt es zusätzliche Waffen, Rüstungen , Gegenstände und einen Quest-HandlungsStrang der die Letzte Schlacht der SchattenArmeen gegen die Hüter des Lichts beschreibt.