

Kurzspielregeln: Battue

Spielvorbereitung

Mit dem Startspieler beginnend wird zuerst der Palast (Palace) und dann die Gebäude Templum Jupiter, Templum Minerva, Universitas und Schola verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

Anschließend werden alle anderen Stadtteile verdeckt gelegt. Begonnen wird mit den größten Stadtteilen hin zu den Kleinsten. Jeder Spieler legt dabei immer nur ein Stadtteil.

Abschließend erhält jeder Spieler 15 Krieger und 10 Fahnen in einer Farbe. 6 der Krieger werden in einer Gruppe, an einer Seite des Spielfelds, vor einem der Gebäude gestellt.

Spielablauf

Eine Runde unterteilt sich in 3 Abschnitte, wobei alle Möglichkeiten freiwillig sind:

- 1.) Rundenanfang (Start of Turn): Beutekarten spielen (Play Cards) und anschließend neue Truppen bekommen (Call Reinforcements).
- 2.) Hauptzug (Main Turn): Krieger bewegen (Move Hordes) und Schlachten austragen (Resolve Battles).
- 3.) Rundenende (End of Turn): Beutekarten spielen (Play Cards).

Details

1.) Am Rundenanfang dürfen nur Karten mit dem „Start of Turn“-Zeichen gespielt werden.

Jede Einheit/Gruppe kann Verstärkungen bekommen (Call Reinforcements). Gewürfelt wird mit einem W6.

Bei 1-2 gibt es eine Einheit, bei 3-4 zwei und bei 5-6 drei Einheiten.

Truppen, die Verstärkung erhalten haben, dürfen sich in dieser Runde nicht mehr bewegen oder angreifen.

2.) Krieger dürfen beim Bewegen aufgeteilt oder aus umliegenden Gebieten zusammengezogen werden. Jede Einheit darf sich dabei nur einmal bewegen/angreifen.

Das Maximum an Krieger pro Einheit beträgt 8 Krieger.

Angreifer und Verteidiger würfeln (bei unbesetzten Gebieten der linke Nachbar).

Der Angreifer zählt seine Krieger + Würfelwurf.

Der Verteidiger zählt Krieger + Würfelwurf + Verteidigungswert.

Der Angreifer gewinnt nur, wenn er einen höheren Wert erreicht.

Beide Spieler können beliebig viele Karten spielen.

3.) Am Ende des Zuges dürfen beliebig viele Karten mit dem „End of Turn“-Zeichen gespielt werden.

Hankartenlimit: 6 Karten.

Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder nur noch ein Spieler übrig ist (dieser Spieler gewinnt automatisch) oder wenn die drei Gebäude: Palace, Templum Jupiter und Universitas von Spielern besetzt sind.

Die Gebäude können dabei auch von unterschiedlichen Spielern besetzt sein.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten aus der Summe seiner Stadtteile und Beutekarten. Es zählen dabei nur Beutekarten, welche sich in seiner Schatztruhe befinden.

Symbolerklärung



Rundenanfang (Start of Turn), d.h. am Beginn des eigenen Zuges.



Als Angreifer (Attacker) in einem Kampf.



Als Verteidiger (Battle Defender) in einem Kampf.



Rundenende (End of Turn), d.h. am Ende des eigenen Zuges.



Der Verteidigungswert (Defence Value) wird zum Würfelwurf des Verteidigers addiert.



Die abgebildete Anzahl an Beutekarten (Loot Cards) stellt die Beute bei Eroberung des Stadtteils dar.



So lange ein Spieler einen Stadtteil kontrolliert, erhält er die dort abgebildete Anzahl an Siegpunkten (Victory Points). Er muss eine Fahne in dem Stadtteil haben.



Hat ein Stadtteil diese Symbol, so wird vor dem Kampf eine Ereigniskarte (Event Card) gezogen und ausgeführt.



Erobert ein Spieler einen Stadtteil mit dem Krieger-Symbol (Warrior), so erhält er einen neuen Krieger dazu. Das Maximum von 8 Krieger pro Gruppe darf dabei nicht überschritten werden.