

VIKTORY II

Ein rasantes Spiel um Strategie und Eroberung

Spielregeln

Version 1.1 © 2006 Morrison Games

Inhalt:

[1.0] EINFÜHRUNG.....	1
[1.1] VIKTORY II	1
[1.2] Organisation der Regeln.....	1
[2.0] ALLGEMEINER SPIELABLAUF	1
[3.0] ZUBEHÖR & KARTE.....	2
[3.1] Die Karte	2
[3.2] Die Karte auslegen	2
[3.3] Anfangsaufstellung der Spieler	2
[3.4] Die Hilfstabelle.....	2
[3.5] Die Miniaturen	2
[4.0] SPIELBEGINN.....	3
[5.0] DAS SPIEL GEWINNEN	3
[5.1] Standardsieg	3
[5.2] Unterwerfung.....	3
[5.3] Entscheidungsschlag	3
[6.0] SPIELZUGABFOLGE	3
[7.0] BAUEN.....	4
[7.1] Hauptstadtzwang	4
[7.2] Dörfer und Städte	4
[7.3] Erkundung durch Bauen.....	4
[7.4] Durch Bauen neue Militäreinheiten rekrutieren	4
[8.0] WIRTSCHAFT	4
[8.1] Dörfer	4
[8.2] Städte	4
[9.0] BEWEGUNG	5
[9.1] Landbewegung	5
[9.2] Erkundung durch Bewegung.....	5
[9.3] Seebewegung.....	5
[9.4] Seetransport von Landeinheiten.....	6
[10.0] KAMPF: GRUNDPRINZIPIEN	6
[10.1] Treffer erzielen	6
[10.2] Verluste entfernen	6
[10.3] Dörfer und Städte erobern	6
[10.4] Angriffstypen.....	6
[10.5] Ziele	6
[10.6] Angriffsbeschränkungen	7
[10.7] Auswirkung von Kämpfen auf die Bewegung.....	7
[11.0] KAMPF: BOMBARDIERUNGEN	7
[12.0] KAMPF: SCHLACHTEN	7
[12.1] Angreifer und Verteidiger festlegen	7
[12.2] Eine Schlacht pro Hexfeld und Spielzug	8
[12.3] Kampfrunden.....	8
[12.4] Reihenfolge von Bewegungs- und Kampfphase.....	10
[13.0] PLATZIERUNG VON RESERVEN	10
[13.1] Ort und Einschränkung der Platzierung	10
[13.2] Einschränkung durch benachbarte Feinde	11
[13.3] Platzierung von Fregatten	11
[13.4] Platzierung in der Hauptstadt.....	11
[13.5] Seeschlachten durch Fregattenplatzierung.....	11
[14.0] VERLUST DER HAUPTSTADT	11
[15.0] VARIANTEN UND OPTIONALREGELN.....	11
[15.1] Flache Welt.....	11
[15.2] Keine Erkundung.....	11
[15.3] Ausgewogene Landverteilung.....	11
[15.4] Weniger Glück	11
[15.5] Stadtverlegung.....	11
[15.6] Unterwerfung.....	11
[16.0] BETEILIGTE	12

[1.0] EINFÜHRUNG

[1.1] VIKTORY II

VIKTORY II ist ein anspruchsvolles, aber trotzdem einfach zu erlernendes Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler. Es ist vor dem Hintergrund des 19. Jahrhunderts angesiedelt, in dem Kartätschensalven und Kavallerieattacken in dicht gedrängte Infanterieformationen dem siegreichen General einen ruhmreichen Platz in der Geschichte eintrugen.

Die Spieler errichten ihre eigene Zivilisation, stellen Armeen und Flotten auf und messen ihre strategischen Fähigkeiten im Kampf um die Weltherrschaft miteinander.

[1.2] Organisation der Regeln

Spielbegriffe, die zum ersten Mal in diesen Regeln auftauchen, sind zur besseren Kenntlichmachung unterstrichen.

Die Regeln für *VIKTORY II* sind in Abschnitte unterteilt, die (grundsätzlich) in der Reihenfolge aufgeführt sind, in der sie während eines vollständigen Spielzugs gebraucht werden. Jeder Abschnitt ist mit einer ganzen Zahl (d. h. 1.0, 2.0, 3.0 und so weiter) beziffert. Viele Abschnitte werden vom Grundprinzip eingeleitet – einer einfachen Zusammenfassung des Inhalts.

Die Einzelheiten der jeweiligen Regeln in einem Abschnitt werden in den Unterabschnitten erläutert, die als Bruchzahlen des entsprechenden Abschnitts nummeriert sind (die Unterabschnitte 7.1, 7.2 und 7.3 sind also beispielsweise alle Teil des Abschnitts 7.0). In einigen Fällen sind auch die Unterabschnitte noch einmal unterteilt (so gehören 7.11, 7.12 und 7.13 alle zu Unterabschnitt 7.1).

[2.0] ALLGEMEINER SPIELABLAUF

VIKTORY II ist ein Mehrspielerspiel. Die Spieler bewegen abwechselnd ihre Einheiten und greifen den Feind an, um das Spiel zu gewinnen.

Um sich von einem Gebiet („Hexfeld“ oder einfach „Hex“ genannt) zu einem anderen zu bewegen, gibt jede Einheit einen Teil ihrer Bewegungspunkte aus. Der Kampf wird entweder durch Bombardierungen mit einer einzigen Salve durch dazu geeignete Einheiten aus 1 oder 2 Hexfeldern Entfernung oder in Schlachten mit mehreren Kampfrunden, bei denen sich Einheiten innerhalb eines Hexfelds bekämpfen, entschieden.

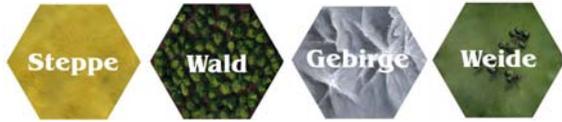


[3.0] ZUBEHÖR & KARTE

[3.1] Die Karte

VIKTORY II wird auf einer großen sechseckigen Karte gespielt, die sich aus kleineren sechseckigen Feldern (Hexfeldern) zusammensetzt.

Es gibt vier Land-Geländetypen:



Der fünfte Geländetyp ist Wasser (auch „Ozean“, „See“ oder „Meer“ genannt).

[3.2] Die Karte auslegen

Wie im Ausgangspositionen-Diagramm gezeigt, ist das Spielfeld von einer sechseckigen Begrenzung eingefasst, die aus (je nach Spielerzahl unterschiedlich vielen) Puzzle-ähnlichen Wasser-Fünfecken besteht.

Die Grenzfelder wurden nur aus optischen Gründen beschnitten; im Spiel entsprechen sie exakt normalen Wasser-Hexfeldern und sind damit spielbare Felder der Karte (Schiffe können die Welt also in jedem Fall entlang dieser Grenze umsegeln).

Vor dem Auslegen der Karte musst du zunächst die passende Anzahl Begrenzungs-Fünfecke mit dem Bild nach oben miteinander verbinden. Die Zahl dieser Wasser-Fünfecke (inklusive der Ecken) auf der Karte variiert wie nachfolgend angegeben.

Anzahl der Spieler	Anzahl von Wasser-Fünfecken auf jeder Seite der Karte
2	5
3	6
4	7
5 oder 6	8

Als Nächstes drehst du alle normalen Hexfelder (Land und Wasser) mit dem Bild nach unten und mischst sie. Danach platzierst du – ohne sie zuvor anzusehen – in zufälliger Ordnung so lange Hexfelder innerhalb der Begrenzung, bis die Karte komplett gefüllt ist. Diese Innenhexfelder, sowohl das Land als auch das Wasser, werden aufgedeckt (d. h. umgedreht), wenn die Spieler Dörfer und Städte in ihrer Nähe bauen (7.3) und die Karte mit ihren Einheiten erkunden (9.2).

[3.3] Anfangsaufstellung der Spieler

Die Ausgangspositionen sind so verteilt, dass die Spieler das Spiel ungefähr gleich weit voneinander entfernt beginnen. Die Startzone jedes Spielers besteht aus einer Gruppe von Hexfeldern mit derselben Ziffer, wie im Schema unten dargestellt.

Da alle Positionen geometrisch nahezu identisch sind und die Karte zufällig generiert wird, gibt es in keiner bestimmten Ausgangsposition einen geografischen Vorteil.

Im Diagramm für 5-6 Spieler sind die Ausgangspositionen für das 5-Spieler-Spiel etwas schwieriger zu erkennen – es sind die durch römische Ziffern (I bis V) markierten Hexfelder, die als Gruppen eingerahmt sind. Die Ausgangspositionen für 6 Spieler passen dagegen genau in die drei Hexfelder an jeder Ecke der Karte und sind durch arabische Ziffern (1 bis 6) dargestellt.

[3.4] Die Hilfstabelle

Jeder Spieler erhält eine Hilfstabelle. Auf dieser sind die Land-Geländarten und die Einheitentypen, die sie versorgen können, sowie die Bewegungs- und Kampffähigkeiten der verschiedenen Geländetypen und Einheiten abgebildet. Zudem enthält das Spiel ein Reservefeld, in dem sich Einheiten aufhalten, bevor sie auf der Karte platziert werden.

[3.5] Die Miniaturen

[3.51] Die Miniaturen (von hier an als „Einheiten“ bezeichnet) stellen Truppen dar, wie sie im 19. Jahrhundert kämpften, sowie die Dörfer und Städte, die häufig ihre Ziele waren.

[3.52] Beispielinheiten



Infanterie Kavallerie Artillerie



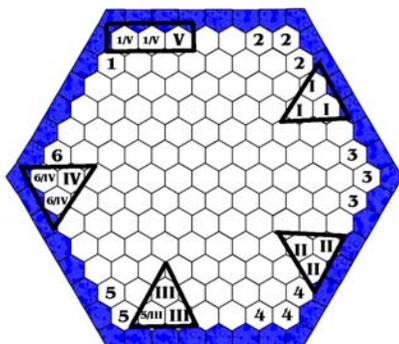
Fregatte



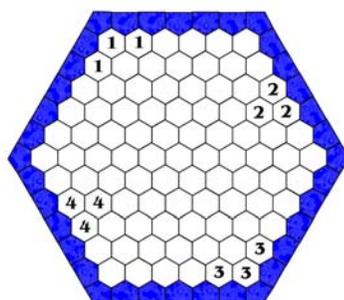
Dorf



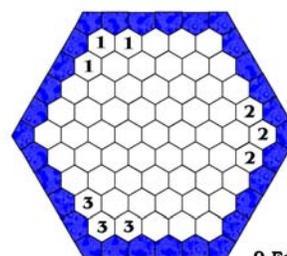
Stadt



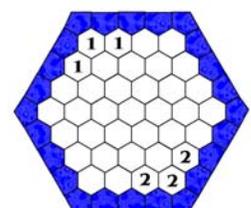
5-6 Spieler: 169 Hexfelder
15 Felder durch die Mitte, 8 pro Kante



4 Spieler: 127 Hexfelder
13 Felder durch die Mitte, 7 pro Kante



3 Spieler: 91 Hexfelder
11 Felder durch die Mitte, 6 pro Kante



2 Spieler: 61 Hexfelder
9 Felder durch die Mitte, 5 pro Kante

Startpositionen der Spieler sind nummeriert.
Schattierte Hexfelder müssen Wasser sein, weiß Hexfelder können Wasser oder Land sein.

Es gibt **Landeinheiten** (Infanterie, Kavallerie und Artillerie) und **Seeinheiten** (Schiffe, von hier an „Fregatten“ genannt).

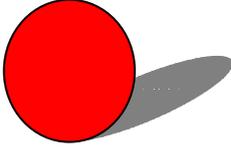
Die mit dem Spiel gelieferten sechsseitigen Würfel werden benutzt, um das Ergebnis von Angriffen zu ermitteln. Sie haben nichts mit der Bewegung der Einheiten zu tun.



[4.0] SPIELBEGINN

Der erste Spielzug jedes Spielers ist eher eine Fortsetzung der Vorbereitungsphase, bei der sie ihre **Hauptstadt** bauen und zu **erkunden** beginnen. Nach dem ersten Spielzug beginnt das *wahre* Spiel!

ABLAUF:

1. Bestimmt zufällig, wer der erste Spieler ist. Für den Rest des Spiels sind die Spieler im Uhrzeigersinn (also jeweils nach links) an der Reihe.
2. Der erste Spieler deckt seine drei Start-Hexfelder auf (siehe 3.3). Er muss eines der darunter befindlichen Land-Hexfelder für seine Hauptstadt auswählen. Dort platziert er seinen **roten Chip** (den „**Hauptstadt-marker**“) und ein **Dorf** darauf.
 

Wenn alle seine Start-Hexfelder Wasser sind, muss er sofort alle an die ursprünglichen drei Felder angrenzenden Hexfelder aufdecken und unter diesen ein Landfeld für seine Hauptstadt auswählen.

Wenn *diese* ebenfalls Wasser-Hexfelder sein sollten, werden alle an die bereits aufgedeckten Felder angrenzenden Hexfelder aufgedeckt. Das sollte praktisch nie passieren, aber wenn es doch geschieht, fährt auf diese Weise fort, bis der Spieler zumindest ein Landfeld aufdeckt und auf diesem seine Hauptstadt platziert.
3. Wenn die Hauptstadt (oder ein anderes Dorf) gebaut wird, rekrutiert sein Besitzer zugleich eine Infanterieeinheit. Nimm eine Infanterieminiatur und lege sie auf dem Reservefeld der Hilfsschablone oder einem unbenutzten Hexfeld neben der Karte ab.
4. Da der Spieler zu diesem Zeitpunkt keine Einheiten hat, die angreifen oder sich bewegen könnten, kann er nun seine Reserveeinheit platzieren. Er stellt die Infanterieeinheit aus seiner Reserve in der Hauptstadt auf.
5. Jeder Spieler wiederholt die Schritte 2 bis 4 und (Start-Hexfelder aufdecken, Hauptstadt bauen und erste Infanterieeinheit platzieren).
6. Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler, der seinen vollständigen Spielzug durchführt. Danach ist der zweite Spieler mit *seinem* kompletten Spielzug an der Reihe, und so weiter. Das Spiel läuft, bis ein Gewinner feststeht (siehe 5.0).

[5.0] DAS SPIEL GEWINNEN

Es gibt mehr als eine Möglichkeit, den Sieg zu erringen. Die Spieler müssen sich vor der ersten Runde darüber einigen, welche Siegesbedingung(en) sie verwenden wollen.

[5.1] Auslöschen (Standard)

Ein Spieler gewinnt, wenn alle anderen Spieler eliminiert wurden oder aufgegeben haben.

[5.2] Unterwerfung

Ein Spieler gewinnt, wenn alle anderen Spieler unterworfen sind (siehe 15.6) oder aufgegeben haben.

[5.3] Entscheidungsschlag

Das Spiel endet, wenn die erste Hauptstadt erobert wird. Der bzw. die Spieler mit dem größten Imperium (siehe unten) gewinnt/gewinnen (ausgenommen der Spieler, dessen Hauptstadt erobert wurde).

Der Wert eines Imperiums: Die Spieler erhalten 1 Siegespunkt (SP) für jedes ihrer Dörfer und 2 Siegespunkte (SP) für jede ihrer Städte auf der Karte.

[5.4] Vorherrschaft

Der erste Spieler, dessen Imperium nach der gerade erläuterten Zählweise zu *Beginn* seines Spielzuges (also vor seiner Bauphase) 20 Siegespunkte oder mehr wert ist, gewinnt.

[5.5] Zufallsende

Sobald die erste Stadt (kein Dorf!) in diesem Spiel erobert wurde, beginnt die **Todesuhr** zu ticken. Zu Beginn seiner Spielzüge (vor der Bauphase) wirft von da an jeder Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 2 bis 6 passiert nichts; würfelt er hingegen eine 1, so legt er einen Marker neben seine Hauptstadt (egal wer sie gerade kontrolliert). Dieser Spieler würfelt ab diesem Zeitpunkt nicht mehr für die Todesuhr.

Sobald die letzte Hauptstadt auf der Karte einen Marker neben sich liegen hat, endet das Spiel auf der Stelle und die Imperien zählen wie oben beschrieben ihre Siegespunkte, um den Gewinner zu ermitteln.

[6.0] SPIELZUGABFOLGE

ABLAUF:

Wie sich ein Spielzug aufbaut: Das Spiel ist in Spielzüge unterteilt. Jeder Spielzug besteht aus drei Teilen oder „**Phasen**“, die in der genauen unten aufgeführten Reihenfolge abgehandelt werden. Alle Aktionen in einer Phase müssen abgeschlossen sein, bevor die nächste Phase beginnt.

Sobald ein Spieler seine letzte Phase beendet hat, beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (also der zu seiner Linken) mit seinem Spielzug, und so weiter.

Der Spielzug

1. **Bauphase:** Der Spieler platziert ein neues Dorf auf der Karte oder wertet eines seiner Dörfer zu einer Stadt auf. Er erhält eine Reserveeinheit (siehe 7.4).
2. **Bewegungs- & Kampfphase:** Man darf seine Truppen zwar in einer beliebigen Reihenfolge bewegen und mit ihnen angreifen – um den Überblick zu behalten ist es jedoch hilfreich, solche Aktionen in der folgenden Reihenfolge durchzuführen:
 - a) **Bewegen/Bombardieren:** Artillerie und Fregatten, die in diesem Spielzug bombardieren wollen (siehe 11.0), sollten als Erstes handeln.
 - b) **Bewegen/Angriff:** Danach kommen Einheiten an die Reihe, die sich in ein Hexfeld mit feindlichen Einheiten bewegen, um dort eine Schlacht zu schlagen (siehe 12.0).
 - c) **Andere Bewegungen:** Als Letztes sollten die Einheiten folgen, die sich nur bewegen (siehe 9.0), aber nicht kämpfen wollen.
3. **Reservephase:** Beliebige Einheiten auf dem Reservefeld (sowohl durch Bauen oder Eroberung rekrutierte als auch in der Schlacht verlorene) werden wie unter 13.0 gezeigt auf der Karte platziert.

[7.0] BAUEN

GRUNDPRINZIP:

Während der Bauphase versuchen die Spieler die Wirtschaft ihrer Imperien zu verbessern, sodass sie mehr See- und Landeinheiten unterhalten können.

[7.1] Hauptstadtzwang

Um bauen zu können, muss ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges seine Hauptstadt kontrollieren.

Ausnahme: Im ersten Spielzug darf die Hauptstadt auch so gebaut werden.

[7.2] Dörfer und Städte

In jedem deiner Spielzüge darfst du entweder ein Dorf bauen **oder** eines deiner Dörfer zu einer Stadt aufwerten.

[7.21] **Wo Dörfer gebaut werden dürfen:** Dörfer können nur auf erkundeten Land-Hexfeldern errichtet werden. Diese Hexfelder müssen Teil desselben zusammenhängenden aufgedeckten Kartenbereichs sein.

Beispiel: Wenn ein anderer Spieler ein Hexfeld aufgedeckt hat, das drei Hexfelder von einem deiner Dörfer entfernt ist, kannst du dort nicht bauen, solange sich kein ununterbrochener 2 oder 3 Felder langer Pfad aufgedeckter Hexfelder zwischen diesem Feld und deinem Dorf ziehen lässt.

Abstand: Dörfer und Städte dürfen sich niemals neben anderen Dörfern oder Städten befinden, gleichgültig, wem sie gehören. Neue Dörfer müssen in einem Abstand von zwei oder drei Hexfeldern (inklusive Wasserfeldern) von mindestens einem deiner bereits existierenden Dörfer oder Städte errichtet werden.

Ausnahme: Die Hauptstadt darf als erstes Dorf auch so gebaut werden.

Die verfügbaren Grundstücke für neue Dörfer werden den Spielern rasch ausgehen. Danach werden sie nur noch die Möglichkeit haben, existierende Dörfer zu Städten aufzuwerten.

[7.22] **Feindeinheiten:** Kein Dorf darf in einem Hexfeld gebaut werden, in dem sich die Einheit eines anderen Spielers befindet.

Warnung: Dörfer dürfen zwar in an Feindeinheiten *angrenzenden* Hexfeldern gebaut werden, aber wenn diese Einheiten nicht während deines Spielzuges zerstört werden, kannst du das Dorf in der Reservephase nicht mit eigenen Truppen verstärken (siehe 13.2).

Der Spieler darf sich dafür entscheiden, **kein** Dorf zu bauen oder aufzuwerten (wenn er dadurch zum Beispiel einem Gegner in die Hände spielen würde).

[7.23] **Dörfer zu Städten aufwerten:** Beim Aufwerten eines Dorfes zu einer Stadt wird die Dorfminiatur einfach entfernt und durch eine dem Spieler gehörende Stadtminiatur ersetzt.

[7.24] **Dorfbaubegrenzung:** Wenn es kein Hexfeld mehr gibt, auf dem der Spieler legal ein Dorf bauen könnte, und alle Dörfer zu Städten aufgewertet wurden, kann der Spieler in dieser Phase nicht bauen oder aufwerten.

[7.3] Erkundung durch Bauen

Ein neu errichtetes Dorf deckt alle angrenzenden Hexfelder auf.

Wenn ein Dorf zu einer Stadt aufgewertet wird, wird alles Gelände im Umkreis von *zwei* Hexfeldern aufgedeckt.

[7.4] Durch Bauen neue Militäreinheiten rekrutieren

Durch das Bauen eines Dorfes oder das Aufwerten eines Dorfes zu einer Stadt erhält der Spieler eine neue Militäreinheit, wie auf der Hilfstabelle bei Gelände und versorgten Einheiten angegeben.

Der Bau eines Dorfes erzeugt eine Infanterieeinheit. Sie wird für den Moment auf dem Reservefeld abgelegt.

Das Aufwerten eines Dorfes zu einer Stadt erzeugt *eine zusätzliche* Militäreinheit (diese Einheit wird *zusätzlich* zu der Infanterieeinheit versorgt, die durch den Bau des Dorfes rekrutiert wurde). Der genaue Typ der Einheit hängt von dem Gelände ab, in dem das Dorf aufgewertet wird. Die neue Einheit wird für den Moment auf dem Reservefeld abgelegt.

Auf dem Reservefeld befindliche Einheiten kann der Spieler am Ende seines Spielzuges während der Reservephase auf der Karte platzieren (13.0).

	+		=	
	+		=	 + 
	+		=	 + 
	+		=	 + 
	+		=	 + 

VIKTORY II enthält zwar eine beträchtliche Menge an Miniaturen für jede Farbe, aber wenn ein Spieler doch einmal zusätzliche Miniaturen benötigt, kann er welche von einer zurzeit nicht benutzten Farbe verwenden.

[8.0] WIRTSCHAFT

Es gibt vier Arten militärischer Einheiten bei *VIKTORY II*: Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Fregatten.

[8.1] Dörfer

Dörfer versorgen immer je 1 Infanterieeinheit.

[8.2] Städte

Städte versorgen immer je 1 Infanterieeinheit (dieselbe, die das ursprüngliche Dorf bereits vor der Aufwertung versorgt hat) **plus** 1 zusätzliche Einheit, die von dem Geländetyp abhängt, auf dem sich die Stadt befindet:

Steppenstädte versorgen 2 Infanterieeinheiten

Weidelandstädte versorgen 1 Infanterie- plus 1 Kavallerieeinheit

Gebirgsstädte versorgen 1 Infanterie- plus 1 Artillerieeinheit

Waldstädte versorgen 1 Infanterieeinheit plus 1 Fregatte

SCHLÜSSELKONZEPT:

Ein Schlüsselkonzept von *VIKTORY II* ist, dass Einheiten **rekrutiert** (zur eigenen Reserve hinzugefügt) werden, wenn Dörfer und Städte gebaut oder erobert werden. Umgedreht **verliert** man Einheiten (legt sie also in den Vorrat zurück), wenn Städte und Dörfer verloren gehen. Es besteht also **immer** ein exaktes Verhältnis zwischen den Dörfern und Städten eines Spielers und seinen verfügbaren Militäreinheiten (also denen auf der Karte und auf dem Reservefeld).

Auf diese Weise kann jederzeit sehr einfach überprüft werden, ob man über die richtige Anzahl von Truppen verfügt.

Beispiel: Ein Spieler mit einer Stadt auf jedem der vier Geländetypen müsste 1 Fregatte, 1 Artillerie-, 1 Kavallerie- und 5 Infanterieeinheiten haben.

[9.0] BEWEGUNG

GRUNDKONZEPT:

Wie auf der Hilfstabelle angegeben, können sich Militäreinheiten in jedem Spielzug unterschiedlich weit bewegen. Ob ein Spieler eine oder auch alle seine Einheiten bewegt, liegt völlig bei ihm – er ist niemals *gezwungen*, seine Truppen zu bewegen.

Eine Bewegung von einem Hexfeld in ein benachbartes kostet die Einheit 1 **Bewegungspunkt (BP)**. Einheiten können sich in eine Schlacht (d. h. in ein Hexfeld mit feindlichen Einheiten) hineinbewegen oder einfach auf der Karte umpositioniert werden.

ABLAUF:

Mit der Ausnahme von Seetransporten (9.3) werden Einheiten immer eine nach der anderen bewegt. Wenn du eine Einheit bewegst, darfst du **keine** anderen Einheiten bewegen, bevor du die Bewegung der aktuellen Einheit abgeschlossen hast. Du darfst die Bewegung einer Einheit **nicht** unterbrechen, eine andere Einheit bewegen und danach die Bewegung der ursprünglichen Einheit wieder aufnehmen.

EINSCHRÄNKUNGEN:

Das Betreten eines Hexfeldes mit feindlichen Einheiten, das Durchführen einer Bombardierung (11.0) oder das Anlanden von Einheiten (9.46) beendet die Bewegung einer Einheit sofort.

[9.1] Landbewegung

Infanterie-, Kavallerie- und Artillerieeinheiten müssen stets auf Land-Hexfeldern bleiben, es sei denn, sie werden transportiert (siehe 9.3).

[9.11] **Bewegungsrate:** Infanterie und Artillerie haben eine Bewegungsrate von 2 BP pro Spielzug; Kavallerie eine von 3 BP pro Spielzug.

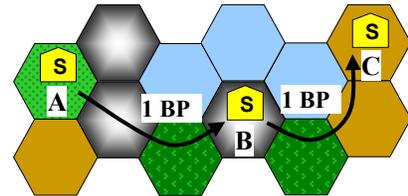
[9.12] **Schwieriges Gelände:** Eine Einheit, die sich in ein Hexfeld mit **Wald oder Gebirge** bewegt muss anhalten, selbst wenn sie noch BP übrig hat. **Ausnahmen:** Sie darf sich weiter durch dieses Wald- oder Gebirgsfeld bewegen, wenn entweder a) das Hexfeld eines deiner Dörfer oder eine deiner Städte enthält oder b) eine deiner Landeinheiten diesen Spielzug dort begonnen hat.

Strategietipp: Einheiten in Hexfeldern benachbart zu feindlichen Dörfern oder Städten zu platzieren (besonders auf Wäldern oder Gebirgen, die schwer zu durchqueren, aber gut zu verteidigen sind) ist eine gute Strategie. Wenn sie überleben, kann der Gegner in seiner Reservephase (siehe 13.2) keine Truppen im angrenzenden Dorf/Stadt platzieren und die eigenen Einheiten können das schwierige Gelände rascher durchqueren.

[9.13] **Straßenbewegung:** Alle Dörfer und Städte eines Spielers, die maximal 3 Hexfelder auseinander liegen, sind mit Straßen verbunden, welche die Bewegung erheblich beschleunigen.

ABLAUF:

Landeinheiten können sich für nur 1 BP von eigenen Dörfern/Städten zu anderen eigenen Dörfern/Städten in maximal 3 Landfeldern Entfernung bewegen, wenn der dazwischen liegende Weg vollkommen frei von feindlichen Einheiten ist.



Gelb darf seine Infanterieeinheit von seiner Stadt A in seine Stadt B bewegen, wenn sie 2 oder 3 Landhexfelder auseinander liegen (was sie 1 BP kostet), und dann weiter zu Stadt C, die 2 oder 3 Landhexfelder von Stadt B entfernt ist (wofür sie den anderen BP ausgibt) – alles in einem Spielzug! Dies ist eine schnelle, effiziente Methode, in der Etappe rekrutierte Truppen an die Front zu bringen.

Ein im laufenden Spielzug errichtetes Dorf ist noch kein Teil des „Straßennetzwerks“ und kann daher nicht für Straßenbewegung genutzt werden. Frisch eroberte Dörfer und Städte hingegen **sind** eingebunden (wenn der Abstand stimmt).

Einheiten könnten also ein Dorf erobern und andere, die sich noch nicht bewegt haben, könnten es im selben Spielzug mittels Straßenbewegung betreten.

[9.2] Erkundung durch Bewegung

Wenn eine Militäreinheit ein Hexfeld betritt, werden sofort alle angrenzenden Hexfelder aufgedeckt.

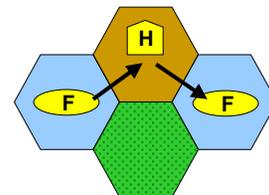
[9.3] Seebewegung

Fregatten müssen immer auf Wasserhexfeldern bleiben (außer beim Hafentransit – siehe 9.32).

[9.31] **Bewegungsrate:** Fregatten haben eine Bewegungsrate von 5 BP pro Spielzug.

[9.32] **Hafentransit:** Fregatten sind zwar normalerweise auf Wasserhexfelder beschränkt, aber ein Spieler kann seine Fregatte *durch* ein „Hafenhex“ schicken – d. h. durch ein Landhex mit einem Dorf oder einer Stadt des Spielers, das an ein Wasserhex angrenzt. Auf diese Weise kann eine Fregatte eine Landbrücke überqueren und ein Wasserfeld auf der anderen Seite der Hafenstadt erreichen.

Einen Hafen zu betreten und zu verlassen kostet 2 BP – so als ob sich die Fregatte durch Wasserhexfelder bewegen würde.



Wie diese Abbildung zeigt, bewegt sich die Fregatte (F) des gelben Spielers von links nach rechts durch seine Hafenstadt (H). Sie verwendet 1 BP zum Einlaufen und 1 BP zu Auslaufen. Auf diese Weise erreicht sie mithilfe des eigenen Hafens die ihr sonst unzugänglich gebliebene Wasserfläche auf der anderen Seite der Landbrücke.

Die einzige Aktion, die eine Fregatte in einem Hafen durchführen kann ist, *ihn zu verlassen*. Sie darf ihre Bewegung nicht in einem Hafen beenden, kein Bombardement unternehmen und keine Truppen einladen, solange sie sich darin befindet. Diese Beschränkungen betreffen die Fregatte nur während ihres Aufenthalts im Hafen und haben **keine** Auswirkungen auf ihre Aktivitäten vor oder nach dem Hafentransit.

Wie bei der Straßenbewegung (9.13) wird ein in diesem Spielzug errichtetes Dorf nicht als Hafen betrachtet und kann daher nicht für Transitbewegungen genutzt werden. Gerade eroberte Dörfer und Städte hingegen **können** dafür verwendet werden.

Warnung: Eine fern der Front liegende und „sicher“ erscheinende Stadt kann rasch verwundbar für einen Angriff werden, wenn eine Hafenstadt fällt. Sobald der Hafen erobert ist, können sich feindliche Fregatten sofort hindurchbewegen, um anzugreifen und amphibische Angriffe zu unterstützen (siehe 9.47).

[9.4] Seetransport von Landeinheiten

Fregatten können sehr mächtig sein, da sie zusätzlich zu ihrer großen Bewegungsrate von 5 auch noch Landeinheiten über Wasserhexfelder transportieren können.

[9.41] **Frachtkapazität:** Eine Fregatte kann bis zu 3 Landeinheiten gleichzeitig transportieren und darf pro Spielzug auch insgesamt nur 3 Einheiten befördern.

[9.42] **Einschiffen:** Eine Fregatte darf sich mehrmals pro Spielzug innerhalb ihrer Bewegungsrate beliebig bewegen, um Landeinheiten von verschiedenen Orten aufzusammeln. An Bord gehende Landeinheiten kosten die Fregatte **keine** BP.

[9.43] **Bewegungseinschränkung für Landeinheiten:** Landeinheiten dürfen sich weder bevor noch nachdem sie transportiert werden bewegen. Ein- und Ausschiffen verbraucht alle ihre BP für diesen Spielzug.

[9.44] **Bombardierungsbeschränkung:** In dem Spielzug, in dem eine Artillerieeinheit transportiert wird, kann sie nicht bombardieren (siehe 11.0), kann aber normal angreifen (siehe 12.0). Die Einheit darf weder bevor, während noch nachdem sie transportiert wurde bombardieren.

[9.45] **Fracht:** Landeinheiten können am Ende ihres Spielzugs „auf See“ bleiben. Sie werden als Fracht auf der betreffenden Fregatte behandelt. Fracht nimmt nicht an Seeschlachten teil und kann auch (im Falle von Artillerie) nicht bombardieren. Wenn eine Fracht transportierende Fregatte versenkt wird, wird auch ihre gesamte Fracht zerstört (d. h. *alle* Einheiten gehen in die Reserve).

[9.46] **Ausschiffen:** Landeinheiten können zwar von verschiedenen Positionen aus an Bord gehen (9.42), aber jede Fregatte kann transportierte Einheiten pro Spielzug nur auf ein einziges Landhex ausladen. Ausschiffen (und Bombardieren, siehe 11.0) beendet die Bewegung einer Fregatte für diesen Spielzug sofort.

[9.47] **Amphibischer Angriff:** Eine Fregatte **darf** Landeinheiten auf ein Hexfeld ausschiffen, das feindliche Einheiten enthält. Daraus entwickelt sich eine Landschlacht.

Eine Fregatte kann Truppen sogar dann transportieren, wenn sie sich im selben Spielzug bereits bewegt und gekämpft hat! Zum Beispiel könnte ein Spieler seine Fregatte fünf Hexfelder weit in eine Seeschlacht bewegen, diese Schlacht gewinnen und das Schiff danach als „Fähre“ benutzen, indem Truppen aus einem angrenzenden Landhex an Bord gehen und auf der anderen Seite wieder in ein anderes aussteigen.

[10.0] KAMPF: GRUNDPRINZIPIEN

Bestimmte Prinzipien gelten für alle Kämpfe bei *VIKTORY II*.

[10.1] Treffer erzielen

Attacken werden durchgeführt, indem eine bestimmte Anzahl von Würfeln geworfen wird. Jeder Wurf von 3 oder weniger ist dabei ein Treffer.

Jede gewürfelte 1 bedeutet darüber hinaus, dass der attackierende Spieler einen „Volltreffer“ errungen hat und die Einheit aussuchen darf, die der Gegenspieler entfernen muss.

Nachdem Verluste für Volltreffer (soweit verursacht) entfernt wurden, wählt der Gegenspieler selbst aus, welche seiner Einheiten für erzielte Zweien und Dreien ausfallen.

[10.2] Verluste entfernen

Im Kampf verlorene **Militäreinheiten** werden im Reservefeld ihres Besitzers abgelegt.

Wenn ein Spieler ein Dorf oder eine Stadt verliert, muss er sofort die dazu gehörigen Militäreinheiten (siehe Tabelle für Gelände und versorgte Einheiten) **eliminieren** – also vollkommen aus dem Spiel entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Diese Einheiten müssen entweder aus seiner Reserve (wenn vorhanden) oder direkt von der Karte genommen werden. Der verlierende Spieler entscheidet, welche Einheiten genau er eliminiert.

[10.3] Dörfer und Städte erobern

Durch das Erobern von Dörfern und Städten dazu gewonnene (also gefangen genommene bzw. neu rekrutierte) Militäreinheiten werden vom siegreichen Spieler aus seinem Vorrat an unbenutzten Miniaturen genommen und auf seinem Reservefeld abgelegt.

Wenn ein Spieler also ein Dorf oder eine Stadt erobert, eliminiert der Verlierer die exakt selbe Zahl und Art von Einheiten, die der Gewinner zu seiner Reserve hinzufügt; auf diese Weise bleibt das wirtschaftliche Gleichgewicht im Spiel erhalten.

[10.4] Angriffstypen

Bei *VIKTORY II* gibt es zwei Typen von Angriff: **Bombardierung** und **Schlacht**. Bombardierungsangriffe (oder einfach „Bombardierungen“) können nur von Fregatten und Artillerieeinheiten durchgeführt werden, während Gefechtsangriffe (oder „Schlachten“) *jeder* Einheit möglich sind.

[10.5] Ziele

Bombardierungen sind nur gegen Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Fregatten möglich.

Landeinheiten können Schlachten nur gegen andere Landeinheiten im selben Landhex schlagen.

Eine Fregatte kann Seeschlachten nur gegen andere Fregatten im selben Seehex austragen.

Typ	Bewegung	Angriff	Verteidigung
Wald / Dorf	-	-	Nicht kumulativ nur beste Möglichkeit nutzen
Gebirge / Stadt	-	-	
Infanterie			
Kavallerie			
Artillerie		Feuerschlag	
Fregatte	Wasser/Hafen Transp. 3 Einh.	Schiff: Schiff	Unterstützung

[10.6] Angriffsbeschränkungen

Jede Einheit darf maximal *einen* Angriff pro Spielzug durchführen: entweder eine Bombardierung oder eine Schlacht.

[10.7] Auswirkung von Kämpfen auf die Bewegung

Das Einleiten eines Angriffs beendet die Bewegung der angreifenden Einheit sofort, unabhängig davon, ob sie noch BP übrig hat (mit der Ausnahme von Rückzügen, siehe 12.3 und 3).

[11.0] KAMPF: BOMBARDIERUNGEN**GRUNDPRINZIP:**

Bombardierungen sind nur Fregatten oder Artillerieeinheiten möglich und müssen auf ein **maximal ein oder zwei Hexfelder** von der bombardierenden Einheit entferntes Hexfeld zielen, in dem sich zumindest eine Infanterie-, Kavallerie- oder Artillerieeinheit bzw. eine Fregatte eines anderen Spielers befindet.

Die bombardierende Einheit darf natürlich zuvor ihre normale Bewegung benutzen, um das Zielhex in Reichweite zu bekommen, bevor sie die Bombardierung beginnt.

ABLAUF:

Eine Bombardierung besteht aus einem einzelnen Würfelwurf. Bombardierungen stellen nur eine einzige Salve dar; sie laufen nicht über mehrere Kampfunden ab.

Wenn der Gegenspieler eine Einheit verliert, wird sie sofort in seiner Reserve abgelegt.

Halten sich keine Militäreinheiten im Zielhex auf, so hat die Bombardierung keine Auswirkung. Dörfer und Städte können nicht durch solchen Beschuss zerstört, verkleinert oder gar erobert werden.

EINSCHRÄNKUNGEN:

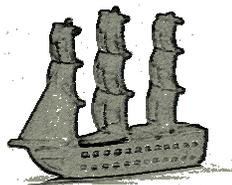
In einem Spielzug, in dem eine Artillerieeinheit von einer Fregatte transportiert wird (9.4), darf sie nicht bombardieren (9.44), weder, vor, während noch nach der Beförderung.

[11.1] **Keine Verteidigung:** Es gibt keine Verteidigung oder „Feuererwiderung“ gegen eine Bombardierung.

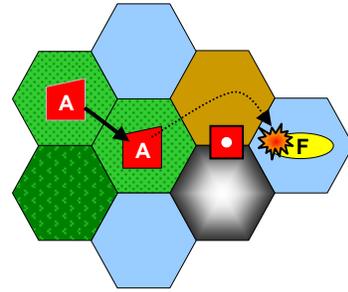
[11.2] **Sichtlinie:** Bombardierungen können nicht über ein Wald- oder Gebirgshex oder ein Hexfeld, das ein Dorf oder eine Stadt enthält, durchgeführt werden – solche Hexfelder sind „blockierendes Gelände“. Der Bombardierungspfad (die Hexfelder, durch die die Sichtlinie gezogen wird) wird allerdings vom bombardierenden Spieler ausgewählt.

Wenn man beim Bombardieren die Sichtlinie durch zwei verschiedene Hexfelder ziehen könnte und eines davon kein blockierendes Gelände enthält, kann also bombardiert werden. Siehe das Beispiel weiter unten.

[11.3] **Fregatten:** Fregatten mit Fracht (9.4) dürfen bombardieren. Sie können nach dem Bombardieren immer noch Landeinheiten aufnehmen und von dem Wasserhex, in dem sie sich befinden ausschiffen (da das Bombardement die Bewegung der Fregatte beendet, kann sie selbst sich nicht in ein anderes Hexfeld bewegen).



[11.4] **Zur Erinnerung:** Es hilft, bombardierende Einheiten nach dem Bombardement auf die Seite zu kippen. Dadurch behalten die Spieler besser die Übersicht darüber, welche Einheiten bereits gekämpft haben und sich nicht weiter bewegen können. Ihr Spieler stellt sie am Ende seines Spielzuges wieder aufrecht.

Beispiel einer Bombardierung:

Der Spielzug des roten Spielers läuft. Er hat eine Artillerieeinheit (A) drei Hexfelder von der Fregatte des gelben Spielers in einem Wasserhex. Der rote Spieler bewegt seine Artillerieeinheit über das Weideland ein Hexfeld näher an die feindliche Fregatte. Da die Artillerie nun nur noch zwei Felder vom Gegner entfernt steht, (die **Maximalreichweite** für eine Bombardierung, siehe 11.0), sagt der rote Spieler seinen Bombardierungsangriff an. Das Gebirge ist zwar **blockierendes Gelände** (11.2), aber der rote Spieler zieht seinen Bombardierungspfad stattdessen durch das Steppenhex, und so kann der Angriff durchgeführt werden.

Der rote Spieler würfelt mit einem Würfel und erzielt eine 1. Damit hat er einen **Treffer** gelandet, weil das Ergebnis 3 oder weniger ist; außerdem hat er auch einen **Volltreffer** (10.1) erzielt, weil er eben eine 1 gewürfelt hat. Da ihm aber keine Auswahl von Militäreinheiten im Zielhex zur Verfügung steht, ist es irrelevant, welcher Spieler den Verlust auswählt: Die Fregatte erleidet den Treffer und wird in der Reserve des gelben Spielers abgelegt. Die gelbe Fregatte kann nicht zurückschießen, da es **keine Verteidigung** gegen einen Bombardierungsangriff gibt (11.1). Obwohl die rote Artillerieeinheit noch einen BP übrig hat, muss sie **anhalten** und kann sich in diesem Spielzug nicht mehr bewegen, da jede Art von Angriff die Bewegung einer Einheit beendet (10.7) – mit Ausnahme von Rückzügen (12.3, 3).

[12.0] KAMPF: SCHLACHTEN**GRUNDKONZEPT:**

Schlachten ereignen sich, wenn Einheiten in Hexfelder bewegt werden, in denen sich feindliche Militäreinheiten bzw. feindliche Dörfer oder Städte befinden. Der ziehende Spieler (d. h. der, dessen Spielzug gerade läuft und der die Schlacht auslöst) darf so viele Einheiten in das entsprechende Hexfeld bringen wie er kann, bevor die Schlacht beginnt.

SCHLÜSSELKONZEPT: VERBUNDENE WAFFEN

Ein wichtiges Konzept bei Schlachten ist, dass es unwichtig ist, **wie viele Einheiten eines Typs** du einsetzt; stattdessen ist entscheidend, **wie viele verschiedene Einheitentypen** auf deiner Seite an der Schlacht beteiligt sind.

Dieses Konzept wird „**verbundene Waffen**“ genannt und bedeutet, dass eine Kombination verschiedener Einheitentypen stärker und flexibler ist als ein Haufen Einheiten eines bestimmten Typs.

[12.1] Angreifer und Verteidiger festlegen

Den Spieler, dessen Spielzug gerade läuft und der seine Truppen in das Hexfeld eines Gegners bewegt, um eine Schlacht auszulösen, nennen wir den „**Angreifer**“ – seine Einheiten **greifen an**. Sein Gegner in dieser Schlacht ist der **Verteidiger**. Seine Einheiten **verteidigen**.

[12.2] Eine Schlacht pro Hexfeld und Spielzug

In jedem Hexfeld darf pro Spielzug nur eine Schlacht stattfinden. Es gibt allerdings keine Begrenzung dafür, wie oft pro Spielzug ein Hexfeld bombardiert werden darf.

[12.3] Kampfrunden

Schlachten werden in „Kampfrunden“ abgehandelt, wie nachfolgend erläutert:

0. Einleitender Feuerschlag: Vor dem Durchführen der *ersten* Kampfrunde (und nur vor der ersten) wird für **jede** angreifende Artillerieeinheit ein Würfel geworfen. Der Verteidiger muss dadurch verursachte Verluste sofort entfernen und in seiner Reserve ablegen. Sie sind an den anschließenden Kampfrunden nicht mehr beteiligt.



Jede Artillerieeinheit des Angreifers schießt einmal vor der eigentlichen Schlacht.

Wenn die Schlacht außerhalb eines Hexfelds mit einem Dorf oder einer Stadt stattfindet und alle verteidigenden Einheiten durch den Feuerschlag zerstört werden, ist der Kampf beendet – der Verteidiger verliert automatisch und darf nicht zur Verteidigung würfeln.

1. Erste Kampfrunde des Angreifers: Der Angreifer wirft ...

einen Würfel, wenn er zumindest noch eine Infanterieeinheit in der Schlacht hat, plus

zwei Würfel, wenn er zumindest noch eine Kavallerieeinheit in der Schlacht hat, plus

einen Würfel, wenn er zumindest noch eine Artillerieeinheit in der Schlacht hat. *Dies gilt zusätzlich zu ihrem einleitenden Feuerschlag.*

Der Angreifer kann also ein Maximum von **VIER WÜRFELN** in einer Landschlacht werfen.

Bei **Seeschlachten** (also Schlachten zwischen Schiffen im selben Seehex) wirft der Angreifer ...

- einen Würfel, wenn er zumindest noch eine Fregatte in der Schlacht hat.

Der Angreifer kann also ein Maximum von **EINEM WÜRFEL** in einer Seeschlacht werfen.

Verluste: Alle auf diese Weise verursachten Verluste unter den Einheiten des Verteidigers werden nun *vermerkt*, aber noch nicht auf seinem Reservefeld abgelegt (ihr könntet sie z. B. auf die Seite kippen). *Diese Einheiten dürfen noch „zurückschießen“ – außer sie werden niedergehalten (siehe 12.31 unten).*

[12.31] **Niederhalten:** Für jeden Treffer, den der Angreifer über die Anzahl der für das Ausschalten sämtlicher verteidigenden Einheiten nötigen Treffer erzielt, verliert der Verteidiger einen Würfel von denen, die er im nächsten Schritt für seine Militäreinheiten werfen darf. Dieses Niederhalten wirkt *nicht* gegen Würfel durch Marineunterstützung und Defensivgelände (siehe unten).

2. Kampfrunde des Verteidigers: Der Verteidiger wirft ...

einen Würfel, wenn er noch zumindest eine Infanterieeinheit in der Schlacht hat, plus

einen Würfel, wenn er noch zumindest eine Kavallerieeinheit in der Schlacht hat, plus

einen Würfel, wenn er noch zumindest eine Artillerieeinheit in der Schlacht hat, plus

- einen Würfel für „Marineunterstützung“, wenn er eine oder mehrere Fregatten in See-Hexfeldern stehen hat, die an das Hexfeld angrenzen, in dem die Schlacht stattfindet (siehe 12.32 unten), plus

- einen **oder** zwei Würfel für „Defensivgelände“ im Hexfeld der Schlacht: Zwei Würfel, wenn es Gebirge oder eine Stadt* enthält; wenn keins von beiden zutrifft, dann einen Würfel, wenn es Wald oder ein Dorf enthält. *Diese Würfel sind nicht kumulativ; es kommt nur die beste aller dieser Modifikationen zur Anwendung – maximal also zwei Würfel.*

*** Malus für verlorene Hauptstadt**

Wenn der Verteidiger zum Zeitpunkt der Schlacht seine Hauptstadt nicht kontrolliert, geben ihm seine Städte nur **einen** statt zwei Würfel für Defensivgelände. Würfel für anderes Gelände und Dörfer werden davon nicht betroffen.

Der Verteidiger kann somit ein Maximum von **SECHS WÜRFELN** in einer Landschlacht werfen.

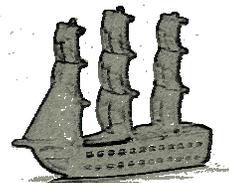
Anmerkung: Der Verteidiger würfelt seine Marineunterstützungs- und Defensivgelände-Würfel beim Verteidigen eines Dorfes oder einer Stadt sogar dann für eine Kampfrunde, wenn sich keine seiner Militäreinheiten in dem Hexfeld befindet.

Beispiel: Ein Dorf in einem Gebirgshex mit einer verteidigenden Fregatte in einem angrenzenden Wasserhex wird angegriffen. Obwohl keine verteidigenden Landeinheiten an der Schlacht beteiligt sind, **muß** eine einzelne Kampfrunde durchgeführt werden, bevor der Angreifer sich zum Sieger erklären (und das Dorf besetzen) kann. Der Verteidiger wirft insgesamt drei Würfel: zwei für das Defensivgelände (die zwei Würfel für das Gebirge sind besser als der eine durch das Dorf) und einen zusätzlichen für die Marineunterstützung durch die Fregatte.

Wenn dem Angreifer nach dieser Kampfrunde des Verteidigers noch zumindest eine Militäreinheit verblieben ist, ist die Schlacht vorüber und der Angreifer hat gewonnen (siehe Nr. 4, unten).

[12.32] **Marieneunterstützung für mehrere Schlachten:** Eine Fregatte unterstützt Einheiten, Dörfer und Städte in **allen** vom Gegner angegriffenen Hexfeldern, an die ihr eigenes Wasserhex angrenzt.

[12.33] **Begrenzung für Marineunterstützung:** Eine Fregatte kann Hexfeldern, die weder Landeinheiten noch Dörfer oder Städte des Verteidigers enthalten, *keine* Marineunterstützung leisten. Solche Hexfelder (ohne verteidigendes Ziel) gelten als unbesetzt und können ungehindert durchquert werden.



In **Seeschlachten** wirft der Verteidiger ...

- einen Würfel, wenn er zumindest noch eine Fregatte in der Schlacht hat.

Wie der Angreifer auch kann der Verteidiger also ein Maximum von **EINEM WÜRFEL** in einer Seeschlacht werfen.

Beachte, dass Fregatten anderen Fregatten in angrenzenden Hexfeldern **keine** Marineunterstützung leisten.

Verluste entfernen: Nun nehmen beide Spieler ihre Verluste und legen sie auf ihrem Reservefeld ab. Alle Treffer müssen ausschließlich feindlichen Militäreinheiten im Kampfhex (dem Ort der Schlacht) zugeordnet werden. Dörfer, Städte und Fregatten in angrenzenden Hexfeldern, die Marineunterstützung geben, werden niemals als Verluste entfernt.

3. Rückzug des Angreifers: Wenn beide Seiten nach einer vollen Kampfrunde (d. h. nach den Schritten 2 und 3) noch Militäreinheiten im Hexfeld der Schlacht stehen haben, hat der Angreifer die Möglichkeit zum Rückzug.

Ein Angreifer darf sich *nicht* zurückziehen oder auf andere Weise angreifende Einheiten in einem Kampfhex bewegen, wenn es keine verteidigenden Einheiten mehr enthält. Zusätzliche Einheiten, die nicht an der Schlacht teilgenommen haben, dürfen sich immer noch in das Kampfhex bewegen, aber Einheiten, die an der Schlacht beteiligt waren, müssen in dem Hexfeld bleiben.

Rückzug ist eine „kostenlose“ Bewegung, die sogar dann noch durchgeführt werden kann, wenn Einheiten an einer Schlacht teilgenommen haben.

Ablauf: Um einen Rückzug durchzuführen, bewegt der Angreifer alle seine Einheiten im Kampfhex in so viele angrenzende Land- oder Wasser-Hexfelder, wie er wünscht. Landeinheiten dürfen sich auf Fregatten in angrenzenden See-Hexfeldern zurückziehen.

Einschränkung: Sich zurückziehende Einheiten können sich nur auf angrenzende Hexfelder bewegen, die zum *Betreten* des Kampf-Hexfelds benutzt wurden (inklusive Wasserfelder, aus denen amphibische Angriffe unternommen wurden). Das bedeutet, Einheiten können sich nur auf solche angrenzenden Hexfelder zurückziehen, von denen aus zumindest eine angreifende Einheit das Kampfhex betreten hat.

Verteidiger: Der Verteidiger kann sich *nie* zurückziehen.

Zusätzliche Kampfunden: Wenn der Angreifer die Möglichkeit zum Rückzug ausschlägt, geht die Schlacht weiter. Wiederholt die Schritte 1-3, bis sich entweder der Angreifer zurückzieht oder nur noch ein Spieler Militäreinheiten im Kampfhex hat.

4. Kampfergebnis: Wenn sich keine angreifenden Einheiten mehr im Kampfhex befinden (weil sie alle zerstört wurden oder sich zurückgezogen haben) war der Verteidiger siegreich und behält die Kontrolle über sein Dorf oder seine Stadt, falls vorhanden. Wenn beide Seiten alle ihre Militäreinheiten in der Schlacht verloren haben, hat der Verteidiger ebenfalls gesiegt und die Kontrolle über Stadt oder Dorf behalten, falls vorhanden.

Wenn alle verteidigenden Militäreinheiten ausgeschaltet wurden (oder falls gar keine da waren, der Angreifer aber das Kampfgebiet überwinden musste) und der Angreifer zumindest eine überlebende Militäreinheit im Kampfhex hat, ist der Angreifer siegreich und nimmt die Stadt oder das Dorf (falls vorhanden) in Besitz (10.3). Entsprechend 10.2 muss der Verteidiger nun die Militäreinheiten eliminieren, die dem verlorenen Dorf bzw. der Stadt entsprechen (siehe die Tabelle für Gelände und versorgte Einheiten), und zwar entweder aus seiner Reserve oder direkt von der Karte. Das Dorf/die Stadt wird durch ein entsprechendes Modell in der Farbe des Angreifers ersetzt und der Angreifer erhält die zugehörigen Einheiten und legt sie in seiner Reserve ab.

Dörfer und Städte des Verteidigers stehen auf dem Spiel
 Wenn sich ein Dorf oder eine Stadt des Verteidigers im Kampfhex befindet, entscheidet der Ausgang der Schlacht darüber, wer sie künftig kontrolliert.

Beispiel: Schlacht:

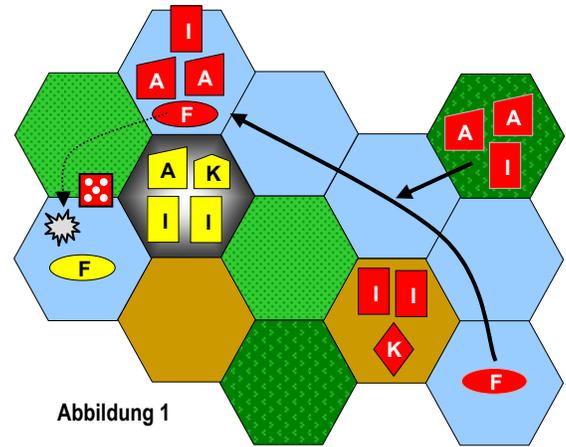


Abbildung 1

Der rote Spieler ist am Zug und greift die gut verteidigte Gebirgsstadt des gelben Spielers an. Gelb schützt seine Position mit zwei Infanterieeinheiten und einer Artillerieeinheit sowie einer Fregatte in einem angrenzenden Wasserhex (die Stadt grenzt außerdem noch an zwei andere Wasser-Hexfelder gegenüber, wie in **Abbildung 1** dargestellt).

Dem roten Spieler stehen zwei Infanterieeinheiten und eine Kavallerieeinheit in der Steppe zwei Felder von der Gebirgsstadt des gelben Spielers entfernt zur Verfügung. Er hat außerdem eine Fregatte in Reichweite, die zwei Artillerieeinheiten und eine weitere Infanterieeinheit von einem weiter entfernten Waldhex einladen und direkt in der Gebirgsstadt ausschiffen kann.

Rot bewegt seine Fregatte, schiff die Infanterie- und Artillerieeinheiten aus dem Wald ein und befördert alles zusammen in das Wasserhex neben der Stadt des Gegners.

Bevor er die Fracht der Fregatte auslädt und seine übrigen Truppen aus der Steppe heranzieht, setzt der rote Spieler seine **Bombardierung** gegen die gelbe Fregatte ein, in der Hoffnung, die Marineunterstützung (12.3, 2) zu eliminieren, die sie der Stadt in der bevorstehenden Schlacht leisten wird. Er würfelt jedoch wie gezeigt eine 5: ein Fehlschuss. Wie du siehst, wurde der Bombardierungspfad durch das Weidelandhex gezogen, das sich zwischen den beiden Wasser-Hexfeldern befindet, da Bombardierungen nicht durch **blockierendes Gelände** (11.2, Hexfelder mit Gebirge, Wäldern, Dörfern oder Städten) durchgeführt werden können.

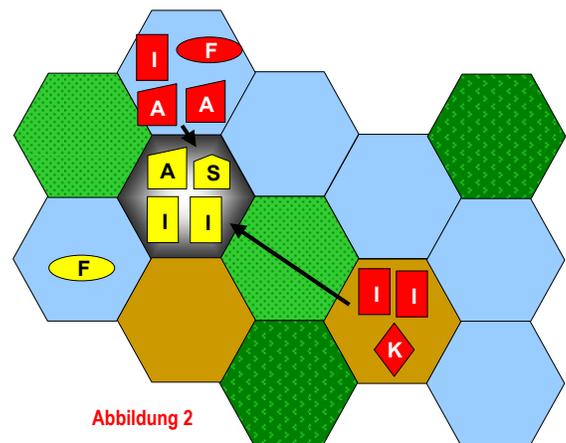


Abbildung 2

Abbildung 2 zeigt, wie der rote Spieler seine angreifenden Einheiten ausschiffen und in das Hexfeld mit der gelben Gebirgsstadt bewegt. Rot hat drei Infanterie-, eine Kavallerie- und zwei Artillerieeinheiten versammelt. Zu ihrer Abwehr stehen zwei Infanterieeinheiten und eine Artillerieeinheit bereit, plus Marineunterstützung durch die angrenzende Fregatte sowie das Defensivgelände (12.3., 2).

Der rote Spieler führt den **einleitenden Feuerschlag** (12.3, 0) durch und wirft zwei Würfel – einen für **jede** seiner angreifenden Artillerieeinheiten in dieser Schlacht.

Seine erste  erzielt  – ein Fehlschuss. Die zweite  würfeln  – ein **Volltreffer** (10.1)!

Da der Treffer ein **Volltreffer** war, kann der rote Spieler den Verlust auswählen und beschließt, die Artillerieeinheit des gelben Spielers

auszuschalten , die dieser nun sofort in seiner Reserve ablegt. Sie kann nun *nicht* mehr an der Schlacht teilnehmen und erhält *keine* Gelegenheit, das Feuer zu erwidern.

In der **Kampfunde des Angreifers** würfeln der rote Spieler mit insgesamt vier Würfeln, da er mit allen drei Typen von Landeinheit angreift: Er wirft einen für die Infanterie, zwei für die Kavallerie und einen für die Artillerie (*ja, die angreifende Artillerie darf während des einleitenden Feuerschlages und in den Kampfunden des Angreifers attackieren*). Beachte, dass es für die Anzahl der pro Kampfunde geworfenen Würfel völlig unerheblich ist, **wie viele Einheiten** man in der Schlacht hat; es zählt einzig, **wie viele Einheitentypen** man hat.

Der rote Spieler würfeln , ,  und . Das bedeutet, dass er drei Treffer erzielt hat, von denen einer sogar ein Volltreffer ist. Da Gelb allerdings sowieso nur Infanterie im Kampf hat, ist der Volltreffer bedeutungslos.

Die beiden verteidigenden Infanterieeinheiten werden als getroffen

markiert (, ) , aber **sie werden noch nicht entfernt**. Da der Angreifer einen Treffer mehr erzielt hat, als er bräuchte, um alle verteidigenden Militäreinheiten auszuschalten, würfeln der Verteidiger aufgrund seiner **niedergehaltenen Militäreinheit** (12.31) mit einem Würfel weniger.

Der gelbe Spieler schießt in der **Kampfunde des Verteidigers** mit insgesamt **drei** Würfeln zurück. Normalerweise hätte er *vier* gehabt (einen für Infanterie, zwei für das Defensivgelände durch entweder das Gebirge oder die Stadt und einen für die Marineunterstützung durch die Fregatte im Nachbarfeld), aber aufgrund des Niederhaltens durch den überzähligen Treffer des Angreifers werden die gelben Militäreinheiten (sprich, in diesem Falle die eine Infanterieeinheit) einen Würfel weniger – wodurch ihr Kampfbeitrag effektiv auf Null sinkt.

Der gelbe Spieler würfeln wie ein junger Gott und erzielt  und 

noch eine weitere . Das bedeutet, dass er drei Treffer erzielt hat, von denen zwei Volltreffer sind!

Verluste entfernen: Da der rote Spieler drei Treffer erzielt hat, Gelb aber nur zwei Militäreinheiten besitzt (seine zwei Infanterieeinheiten), werden beide entfernt und auf das gelbe Reservefeld gestellt. Keiner der Spieler braucht spezielle Einheiten zu wählen, da sowieso alle Einheiten ausgeschaltet werden.

Der gelbe Spieler hat drei Treffer beim roten erzielt, von denen zwei Volltreffer waren (was Gelb erlaubt, die zu entfernenden gegnerischen Einheiten zu wählen).

Der gelbe Spieler entscheidet sich für die rote Kavallerieeinheit  und

eine der Artillerieeinheiten . Der rote Spieler teilt den verbleibenden

Treffer einer seiner Infanterieeinheiten  zu. Diese drei Einheiten werden nun aufs Reservefeld des roten Spielers gestellt.

Sieg und Eroberung: Da der gelbe Spieler keine überlebenden Militäreinheiten mehr im Kampfhex hat (seine angrenzende Fregatte zählt nicht) und dem roten Spieler drei Militäreinheiten im Kampfhex verblieben sind (zwei Infanterie- und eine Artillerieeinheit), ist die Schlacht vorüber und der rote Spieler hat gesiegt.

Rot übernimmt die Kontrolle über die Gebirgsstadt des gelben Spielers. Gelb muss seine Stadtminiatur entfernen und der rote Spieler ersetzt sie durch eine seiner eigenen.

Wirtschaftliche Anpassung: Der gelbe Spieler muss nun sofort eine Infanterie- und eine Artillerieeinheit (das heißt die Einheiten, die durch seine Gebirgsstadt versorgt wurden) entweder aus seiner Reserve (was vorzuziehen ist) oder direkt von der Karte eliminieren. Da der gelbe Spieler gerade eine Infanterie- und eine Artillerieeinheit in der Schlacht verloren und damit in seiner Reserve abgelegt hat, beschließt er, diese Einheiten zu entfernen. Sie stehen ihm von nun an nicht mehr zur Verfügung.

Der rote Spieler fügt seiner Reserve als Nächstes eine Infanterie- und eine Artillerieeinheit (also die Einheiten, die seiner frisch eroberten neuen Stadt entsprechen) hinzu. Am Ende seines Spielzugs kann er sie auf der Karte platzieren (siehe 13.0).

Beachte, dass der rote Spieler in seiner Reservephase die neu eroberte Stadt nicht mit Einheiten aus seiner Reserve verstärken kann, solange sich die gelbe Fregatte noch im angrenzenden Hexfeld befindet (siehe 13.2). Dazu müsste er die Fregatte mit einer anderen Einheit versenken, bevor sein Spielzug vorbei ist.

[12.4] Reihenfolge von Bewegungs- & Kampfphase

Der aktive Spieler kann in seinem Spielzug in beliebiger Reihenfolge Truppen bewegen, bombardieren und Schlachten einleiten. Wie das vorhergegangene Beispiel zeigt, ist ein Schlüssel zum Sieg bei *VIKTORY II* die sorgfältige Planung der Aktionsabfolge während der Bewegungs- & Kampfphase.

Um sicherzugehen, dass nichts übersehen wird, könnt ihr eure Aktivitäten aber natürlich trotzdem wie bei Spielzugabfolge (6.0, 2) vorgeschlagen abhandeln.

[13.0] PLATZIERUNG VON RESERVEN

Nachdem ein Spieler *sämtliche* Bewegungen und alle Angriffe in seinem Spielzug durchgeführt hat, darf er nun die Militäreinheiten von seinem Reservefeld auf der Karte platzieren.

Der Spieler darf immer einige oder auch alle seine Einheiten für spätere Spielzüge in Reserve behalten, wenn er dies möchte.

[13.1] Ort und Einschränkungen der Platzierung

Einheiten dürfen nur in Dörfern und Städten platziert werden, die auf dem ihrem Typ entsprechenden Gelände stehen (siehe dazu die Tabelle für Gelände und versorgte Einheiten auf der Hilfstabelle). Im Einzelnen sind dies:

[13.11] Aufstellungskapazitäten:

Eine Infanterieeinheit darf in einem Dorf platziert werden.

Bis zu zwei Infanterieeinheiten dürfen in einer Steppenstadt platziert werden.

Eine Infanterieeinheit und/oder eine Kavallerieeinheit dürfen in einer Weidelandstadt platziert werden.

Eine Infanterieeinheit und/oder eine Artillerieeinheit dürfen in einer Gebirgsstadt platziert werden.

Eine Infanterieeinheit und/oder eine Fregatte dürfen in (bzw. neben) einer Waldstadt platziert werden.

[13.12] Einheiten müssen zwar nicht in *genau* der Stadt oder dem Dorf platziert werden, in der oder dem sie zuerst rekrutiert wurden, aber sie müssen *im selben Geländetyp* aufgestellt werden.

Beispiel: Eine durch den Bau einer Weidelandstadt rekrutierte Kavallerieeinheit kann in *jeder* eigenen Weidelandstadt platziert werden (es darf allerdings pro Spielzug maximal eine in jeder Weidelandstadt aufgestellt werden).

Die Kavallerieeinheit könnte allerdings **nicht** in einem Weidelanddorf platziert werden.

[13.2] Einschränkung durch benachbarte Feinde

Solange sich feindliche Militäreinheiten (Landeinheiten oder Schiffe) in einem an ein eigenes Dorf oder eine eigene Stadt angrenzenden Hexfeld aufhalten, können dort keine Einheiten aus der Reserve platziert werden.

Ein Spieler darf natürlich während seiner Bewegungs- und Kampfphase zusätzliche Einheiten dorthin *bewegen*, aber während seiner Reservephase *platzen* kann er Truppen dort nur dann, wenn es ihm gelingt, zuvor alle Feindeinheiten in den angrenzenden Hexfeldern zu zerstören.

[13.3] Platzierung von Fregatten

Fregatten werden nicht direkt in Waldstädten platziert, sondern in beliebigen daran angrenzenden Wasserfeldern. Grenzt kein Wasserhex an die Stadt, so wird die Fregatte im am nächsten liegenden Wasserfeld platziert. Befinden sich mehrere Wasserfelder gleich nah an der Stadt, so wählt der Besitzer der Fregatte eines aus.

[13.4] Platzierung in der Hauptstadt

In der Hauptstadt eines Spielers können (solange er sie kontrolliert) **immer** beliebige oder auch alle Einheiten aus seiner Reserve platziert werden; Fregatten können ebenso nach den Regeln von 13.3 immer um die Hauptstadt herum aufgestellt werden, ungeachtet der Geländeart der Hauptstadt und der Einschränkungen nach 13.11 und 13.2.

[13.5] Seeschlachten durch Fregattenplatzierung

Solange die Aufstellungsregeln oben beachtet werden (angrenzend an Waldstädte, Hauptstadt usw.), *darf* ein Spieler seine Fregatte in einem Feld platzieren, das bereits eine feindliche Fregatte enthält.

Wenn dies geschieht, entbrennt nach der Platzierung aller Reserveeinheiten sofort eine Seeschlacht. Verluste werden auf dem Reservefeld ihres Besitzers abgelegt, wo sie ihre nächste Reservephase erwarten.

Malus für verlorene Hauptstadt

Wenn ein Spieler in seiner Reservephase seine Hauptstadt nicht kontrolliert, gelten seine Städte nur als Dörfer. Daher kann in jeder maximal eine Infanterieeinheit gebaut werden.

[14.0] VERLUST DER HAUPTSTADT

Ein Spieler, der seine Hauptstadt verloren hat, kann in seiner Bauphase nichts errichten.

Außerdem werden alle seine Städte nur als Dörfer behandelt. Das bedeutet, dass sie nur einen Würfel für Defensivgelände (12.3, 2) erhalten und in der Reservephase maximal eine Infanterieeinheit aufstellen dürfen (13.11). Sonstige in Reserve befindliche Einheiten verbleiben dort, bis 1) sie durch den Verlust weiterer Städte entfernt werden oder 2) der Spieler seine Hauptstadt zurückerobert.

Wenn ein Spieler die Hauptstadt eines anderen Spielers erobert, ersetzt er das Dorf oder die Stadt durch eine Miniatur in seiner Farbe, lässt die Hauptstadt-Marke aber liegen. Dieses Dorf bzw. diese Stadt gilt nun in allen Belangen als normales Dorf oder Stadt des Eroberers.

Mit der Rückeroberung seiner Hauptstadt stehen einem Spieler alle ihre ursprünglichen Funktionen wieder zur Verfügung.

[15.0] VARIANTEN UND OPTIONALREGELN

Für zusätzliche Abwechslung können sich die Spieler auf eine oder mehrere der folgenden Regeln einigen:

[15.1] Flache Welt

Das Gelände hat keinerlei Auswirkung auf Bewegung, Sichtlinie oder Kampf. Dadurch wird das Spiel beschleunigt.

[15.2] Keine Erkundung

Statt die Karte aus verdeckten Feldern zusammensetzen, können die Kartenfelder auch mit der Bildseite nach oben ausgelegt werden. Verteilt die Ausgangspositionen zufällig oder legt die Sitzordnung vorher fest, damit erfahrene Spieler sich nicht die besten Startpositionen aussuchen können. Dadurch wird das Spiel beschleunigt.

[15.3] Ausgewogene Landverteilung

Zu viel Wasser kann die Position eines Spielers stark beeinträchtigen. Wenn die Erkundung durch eine einzelne Bauaktion (7.3) oder Bewegung (9.2) zwei oder mehr aneinander grenzende Wasserfelder aufdeckt, darf der entsprechende Spieler unter den nicht benutzten Kartenfeldern so lange verdeckt wählen, bis er ein Landfeld zieht. Mit diesem darf er eines der aufgedeckten Wasserfelder ersetzen.

[15.4] Weniger Glück

In einer Schlacht darf ein Spieler beschließen, je zwei ihm zustehende Würfel nicht zu werfen und stattdessen einen automatischen Treffer nach Wahl seines Gegners zu erzielen (er wird also behandelt, als hätte er einen Fehlschuss und einen normalen Treffer erzielt, z. B. eine 3 und eine 4).

Es müssen immer *vollständige Paare* von Würfelwürfen entfallen; ungerade Würfel (also beispielsweise der dritte oder fünfte Würfel, den der Spieler in einer Kampfunde werfen kann) müssen immer geworfen werden.

[15.5] Stadtverlegung

Zu Beginn seiner Bauphase kann ein Spieler beschließen, statt irgendeiner Bauaktion ein Dorf oder eine Stadt von der Karte zu entfernen (und die dazu gehörigen Militäreinheiten zu eliminieren). Dieses Dorf/diese Stadt *muss* in derselben Bauphase in einem angrenzenden Feld wieder errichtet werden.

Auf diese Weise kann ein Spieler ein Dorf oder eine Stadt an eine günstigere Position „verlegen“.

[15.6] Unterwerfung

Damit kein Spieler aus dem Spiel geworfen wird, entfallen die Regeln zum Verlieren/Erobern von Hauptstädten (14.0). Wenn eine Hauptstadt erobert wird, gelten stattdessen die folgenden Regeln:

[15.61] **Zwangsallianz:** Der Spieler, der seine Hauptstadt verliert, wird ein Vasall und geht eine erzwungene Allianz mit seinem neuen Herrscher (d. h. dem Spieler, der seine Hauptstadt erobert hat) und dessen anderen Vasallen ein. Der Begriff „Allianz“ umfasst also einen Herrscher und alle seine Vasallen.

[15.62] **Rückgabe der Hauptstadt:** Der Herrscher zieht nun sofort seine Truppen aus der Hauptstadt seines Vasallen auf angrenzende Hexfelder seiner Wahl (bzw. auf dort stehende Fregatten) zurück. Wenn sich seine Einheiten dabei in ein Hex bewegen, in dem sich feindliche oder Vasalleneinheiten befinden, wird sofort eine Schlacht ausgetragen.

Wenn die Schlacht Einheiten eines Vasallen beinhaltet, wird dessen erzwungene Allianz sofort beendet (siehe 15.65).

Die Hauptstadt verbleibt unter der Kontrolle des Vasallen, der sie sofort mit beliebigen oder auch allen seinen Reserveeinheiten verstärken kann. Er darf zu diesem Zeitpunkt nirgendwo sonst Einheiten aus seiner Reserve platzieren – nur in seiner Hauptstadt. Vasallenfregatten dürfen nicht in Hexfeldern platziert werden, die andere Fregatten derselben Allianz enthalten. Wird eine Vasallenfregatte in einem Hex platziert, das eine feindliche Fregatte enthält, so entbrennt sofort eine Seeschlacht (siehe 13.5).

Selbst wenn der Herrscher die erzwungene Allianz beim Verlassen der Hauptstadt durch das Angreifen von Vasalleneinheiten sofort wieder bricht, darf der Vasall seine Hauptstadt mit Reservetruppen verstärken.

[15.63] Neuorganisation des Vasallen: Ein Spieler, der seine Hauptstadt verliert, darf in seinem nächsten Spielzug keinen anderen Spieler angreifen, unabhängig davon, ob er dann immer noch ein Vasall ist. Er darf aber weiterhin bauen, Truppen bewegen und Reserven platzieren.

[15.64] **Wirkung von Allianzen:**

Ein Vasall darf keine alliierten Militäreinheiten, Dörfer oder Städte angreifen.

Ein Herrscher darf Truppen *durch* Hexfelder mit Militäreinheiten, Dörfern oder Städten seiner Vasallen bewegen. Wenn seine Militäreinheiten allerdings ihre Bewegung in einem Hex mit Militäreinheiten, Dörfern oder Städten eines Vasallen *beenden*, wird

sofort eine Schlacht ausgetragen und der Vasall wird aus seiner Allianz entlassen. Mit demselben Ergebnis darf ein Herrscher seinen Vasallen auch bombardieren.

Ein Vasall darf seine Truppen in ähnlicher Weise durch Hexfelder mit Militäreinheiten, Dörfern oder Städten seiner Alliierten bewegen, kann seine Bewegung dort aber **nicht** beenden, da dies ein Angriff wäre.

Die Nähe alliierter Einheiten wirkt sich nicht auf die Fähigkeit eines Allianzspielers aus, Reserven in seinen Dörfern und Städten zu platzieren (13.2).

- Wenn alliierte Fregatten alle angrenzenden Wasserfelder um eine Waldstadt oder die Hauptstadt eines anderen Allianzspielers besetzen, sodass dieser keine Fregatte platzieren kann, ohne eine Seeschlacht auszulösen, darf diese Fregatte in dem seiner Stadt *nächsten* freien Wasserhex platziert werden. Bei gleichwertigen Möglichkeiten wählt der Besitzer das Hexfeld aus.

Der Grundgedanke ist dabei, dass ein Spieler außer bei einer Einschränkung durch benachbarte Feinde (siehe 13.2) *immer* in der Lage ist, Einheiten in oder nahe bei seinen Dörfern, Städten oder der Hauptstadt zu platzieren.

Militäreinheiten, Dörfer und Städte von Alliierten helfen beim Bewegen der eigenen Truppen durch hinderliches Gelände (9.12) und per Straße (9.13), als wenn sie dem bewegenden Spieler gehören würden.

Beispiel: Die Kavallerieeinheit eines Vasallen verbraucht 1 BP, um sich per Straßenbewegung von einer seiner Städte zu einer drei Hexfelder entfernten Stadt seines Herrschers zu begeben, einen weiteren BP, um sich in ein angrenzendes Gebirgshex mit einer alliierten Einheit zu bewegen, und ihren letzten BP, um von dort aus eine angrenzende feindliche Stadt anzugreifen.

[15.65] **Bruch der Allianz und Ende des Unterwerfung:** Ein Vasall wird mit sofortiger Wirkung aus seiner Allianz befreit, wenn:

sein Herrscher ihn in einer Schlacht oder durch Bombardierung angreift,

sein Herrscher die eigene Hauptstadt verliert (und damit seinerseits der Vasall eines anderen Spielers wird) oder

er die Hauptstadt eines anderen Spielers erobert und diesen unterwirft, wodurch er nun selbst zum Herrscher wird.

Anmerkung: Da Schlachten nacheinander statt gleichzeitig abgehandelt werden, kann ein Herrscher die Allianzbewegung (15.64) nur beim Angriff auf ein einziges Hexfeld mit einem Dorf, einer Stadt oder Militäreinheiten eines seiner Vasallen benutzen. Sobald er diesen ersten Angriff unternommen hat, ist der andere Spieler nicht mehr sein Vasall und unterstützt daher mit seinen Dörfern, Städten und Einheiten nicht mehr die Bewegungen des früheren Herrschers.

[15.66] **Sieg durch Unterwerfung:** Ein Spieler gewinnt, sobald alle anderen Spieler seine Vasallen sind oder aufgegeben haben.

[16.0] BETEILIGTE

Designer: Peter Morrison

Regeln (v1.1): Alan Emrich, Peter Morrison

Homepage: www.viktorygame.com

Übersetzung: Michael Bloos – Hinweise, Fragen und Unklarheiten bitte an Mad-Rat@gmx.net

Verrat!

Ein Herrscher darf seinen Vasallen bombardieren oder in einer Schlacht angreifen, aber das beendet dessen erzwungene Allianz und befreit ihn von allen Zwängen dieser Regel.