



0. Spielmechanismen

0.1 Allgemeines Grundsatz

Im Folgenden wird versucht, die Spielmechanismen von „Armageddon – Das strategische Fantasy-Spiel“ im Allgemeinen zu erläutern. Diese Erläuterung soll dazu dienen, während des Spiels auftretende Regelprobleme leichter zu lösen und insgesamt Widersprüche oder Lücken in den Regeln zu tilgen. Hierzu war es notwendig, neue Begrifflichkeiten zu schaffen. Sie sind *kursiv* gehalten.

Die nachfolgenden Kapitel sind so gestaltet, dass jedes Kapitel nur auf die vorangegangenen Kapitel Bezug nimmt, nicht auf die folgenden (Ausnahmen sind speziell gekennzeichnet). Regeln der jeweils nachfolgenden Kapitel suspendieren die vorangehenden.

0.2 Tätigkeiten des Spielers Tätigkeiten

Ein Spieler kann – ohne Berücksichtigung des Spielaufbaus - vier verschiedene *Tätigkeiten* innerhalb einer Runde machen:

- für etwas würfeln (z.B. neuen Wind auswürfeln, im Nahkampf, ums Überleben)
- eine Figur bewegen (z.B. ein Fabelwesen bewegen, eine eigene Figur, passiv eine fremde Figur)
- etwas erklären (z.B. Tor öffnen, Belagerungszustand, Inbesitznahme)
- etwas feststellen (z.B. die Majorität).

Für etwas würfeln

Man unterscheidet zwischen Würfelwürfen für die gesamte Spielrunde (z.B. Wind auswürfeln) und für eine eigene Spielfigur. Manchmal muss man in der Bewegungsphase für etwas würfeln (z.B. Trampeln), in den meisten Fällen jedoch in der Handlungsphase, in vielen Fällen jedoch als Reaktion auf die Bewegungs- oder Handlungsphase eines anderen Spielers. D.h., man würfelt nicht nur, wenn man an Zug ist.

Eine Figur bewegen

Es kann vorkommen, dass eine Figur in die Hand genommen und woanders platziert wird, obwohl dies jedoch keine „Bewegung“ im Sinne der Regeln ist: Hier einige Beispiele:

- eine geschlagene Figur aus dem Spiel nehmen
- ein Fabelwesen wird bewegt
- ein Krieger steigt auf eine Leiter auf
- ein Krieger ersteigt einen Quadrigawagen, nachdem er überrollt wurde
- ein Schiff treibt steuerlos mit dem Wind

Die Figuren eines Spielers können zudem von einem anderen Spieler (mit-)bewegt werden, wenn der Spieler nicht am Zug ist.

Etwas erklären

Mit einer *Erklärung* (oder auch „An-sage“) werden insbesondere alle Besitzwechsel, aber auch andere Dinge, wie „den Belagerungszustand erklären“ oder *Aktionen* wie das Öffnen eines Tores oder das Herantreten an eine Schießscharte im Spiel umgesetzt. Es gibt jedoch auch Bewegungen, die man lediglich „erklärt“, z.B., wenn man „ein Pferd an den Zügel nimmt“ oder Handlungen, die man nur erklärt, z.B. „Pech gießen“. Erklärungen kann ein Spieler in der Regel nur abgeben, wenn er am Zug ist.

Etwas feststellen

Üblicherweise werden bestimmte Umstände nicht von einem Spieler, sondern mehreren Spielern gemeinsam „festgestellt“, z.B. die Majorität auf einem Kleinfeld oder der Belagerungszustand bei einer Befestigung. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler am Zug ist.

0.3 Aktivitäten der Spielfiguren

Aktivitäten

Man unterscheidet folgende *Aktivitäten*:

- **Bewegung** (z.B. Schritte gehen, auf ein Tier aufsteigen, Quadriga fahren, auf einem Schiff fahren, Trampeln)
- **Handlung** (z.B. Angriff im Nahkampf, einen Onager bedienen, mit einem Schiff rammen)
- **Kontrolle** (Inbesitznahme eines Pferdes, Inbesitznahme eines Handelszentrums, Lenken einer Quadriga, Steuern eines Schiffes)
- **Überstehen** (getrampelt werden, ums Leben würfeln, Ersteigen eines Floßes nach dem Überfahren werden, einen Pechguss überstehen)
- **Aktion** (ein Tor öffnen, auf eine Leiter aufsteigen, Belagern)

An einigen Stellen sind die Spielregeln sprachlich zweideutig. Mit „Reiten“ ist sowohl die Kontrolle des Tieres gemeint als auch die aktive Bewegung des Pferdes sowie die passive Bewegung des Reiters. Siehe hierzu jedoch die Handhabung einer Quadriga: Das „Lenken“ der Quadriga bezeichnet die Kontrolle, das „Fahren“ die Bewegung der Quadriga, das „Mitfahren“ der Krieger die passive Bewegung der Krieger.

Wie bereits im Abschnitt „Figuren bewegen“ beschrieben, können in einigen Fällen Figuren, die zwar mit der Hand bewegt werden, regeltechnisch keine **Bewegung** machen. Andersherum gibt es Bewegungen, die nur erklärt werden, da es nicht nötig ist, die Figur dafür in die Hand zu nehmen.

Bei den **Handlungen** ist zu berücksichtigen, dass diese unter Umständen von mehreren Figuren gleichzeitig vollzogen werden. So ist das Bedienen eines Onagers durch einen Krieger gleichzeitig verknüpft mit dem Werfen des Onagers. Beides stellt eine einzige Handlung dar, mit dem Effekt, dass der Krieger keine weitere Handlung durchführen darf und der Onager

keinen zweiten Wurf in der gleichen Runde machen kann.

Die **Kontrolle** eines Tieres, eines Gerätes eines Turmes oder eines Handelszentrums wird entweder durch Eigentum, Besitz oder Majorität bestimmt. Eine Ausnahme bilden dabei die Kontrolle von Gebäudeteilen sowie der Belagerungszustand, bei dem jeweils einzelne Kleinfelder „kontrolliert“ werden.

Überstehen umfasst alle „Rettungswürfe“, wie ums Erfrieren, Versinken, Verdursten würfeln, ums Leben würfeln, aber auch das – wie ein Nahkampf durchgeführte – getrampelt werden, das Ersteigen des Quadrigawagens nach dem Überrollt werden oder das Überstehen eines Pechgusses sowie das Überstehen der Wirkung eines Fabelwesens.

Aktionen nennt man alle Aktivitäten, die weder Bewegung, Handlung, *Kontrolle* oder *Überstehen* sind.

0.4 Besondere Spielmechanismen

Aufenthalt

Die Kleinfelder, Tiere, Geräte und Gebäude haben Platz für eine bestimmte Anzahl von Raumeinheiten. Die Spielfiguren hingegen "verbrauchen" eine bestimmte Anzahl von "Raumeinheiten" (REH). Grundsätzlich hat ein Kleinfeld Platz für 4 REH und eine Figur verbraucht 1 REH. Man muss sich lediglich die Ausnahmen merken:

Kleinfelder	REH
Bergland	3
Wald	3
Sumpf	2

Figuren	REH
unter/neben Quadrigawagen	0
auf Quadrigawagen	3
Elefant	2
Sattel des Elefanten	2
in Schildkröte	3
unter/neben Schildkröte	0
Belagerungsturm (unten)	3
Belagerungsturm (oben)	2
unter/neben Belagerungsturm	0
unter/neben Schiff	0
unter/neben Drache, Greif, Riese, Seeschlange, Sirene, Troll	0

Für Zauberer gelten besondere Aufenthaltsregeln, da diese über dem jeweiligen Kleinfeld „schweben“. Siehe hierzu Abschnitt Eigentum und Besitz die Anmerkungen zu Gebäuden sowie Kapitel 16.1 Aufenthalt, Bewegung und 16.2 Zauberliste: Versetzen.

Eigentum und Besitz

Tiere: Ein Tier bleibt so lange Eigentum seines Spielers, bis es erobert wird. Ein Tier, das alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, in dem ein Krieger eines anderen Spielers auf ihm aufsitzt oder es am Zügel nimmt (Pferd), bzw. auf es aufsteigt oder es führt (Elefant).

Ein Tier, das von einem gegnerischen Krieger geritten, gelenkt oder am Zügel geführt wird, kann durch einen anderen Spieler nur erobert werden, indem der gegnerische Krieger getötet und der eigene Krieger auf das Tier aufsitzt, aufsteigt oder es am Zügel nimmt.

Ein Tier kann nur verschenkt werden, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Kleinfeld des Tieres aufhält. Tiere können nicht verliehen werden, sondern wechseln immer den Eigentümer.

Geräte: Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm und Onager werden erobert, indem man auf dem Kleinfeld des Gerätes die Majorität erringt.

Schiffe werden erobert, indem man auf dem Schiff die Majorität erringt.

Quadrigen werden erobert, indem man auf dem Wagen die Majorität erringt. Angespannte Quadrigapferde können nicht einzeln, sondern nur durch die Eroberung des Wagens erobert werden. Nicht angespannte Quadrigapferde können dagegen wie normale Pferde erobert werden.

Befinden sich Krieger verschiedener Spieler in gleicher Zahl auf dem Kleinfeld des Gerätes, auf dem Schiff oder dem Quadrigawagen (so dass niemand die Majorität hat), so gilt als Besitzer derjenige, der zuletzt die Majorität hatte.

Geräte und Quadrigen können verschenkt werden. Das Verschenken eines Gerätes ist jedoch nur dann möglich, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Kleinfeld des Gerätes, auf dem Schiff oder Quadrigawagen aufhält.

Im Gegensatz zu Tieren können Geräte und Quadrigen auch verliehen werden,

d.h., sie bleiben Eigentum des Vorbesitzers, werden jedoch von einem anderen Spieler kontrolliert.

Gebäude: Für den Besitz- oder Eigentümerwechsel von Gebäuden existieren keine Regeln. Wer das Gebäude gerüstet und aufgestellt hat, bleibt bis zum Ende des Spieltages Eigentümer.

D.h., dass sich der Zauberer des Spielers auch bis zum Spielende über den zum Spielbeginn aufgestellten Türmen, Burgen und Burghöfen aufhalten kann. Der Zauberer des Eigentümers darf:

- Figuren auf leere Plattformen eigener Gebäude versetzen, wenn das Gebäude leer ist oder
- er innerhalb des Gebäudes die Majorität besitzt
- Figuren aus eigenen Gebäuden heraus versetzen
Der Zauberer eines anderen Spielers darf
- sich über fremden Gebäuden aufhalten, wenn diese frei von gegnerischen Kriegeren sind
- Figuren auf leere Plattformen fremder Gebäude versetzen oder Figuren heraus versetzen,
 - wenn es ihm vom Eigentümer erlaubt wird oder
 - die Gebäude frei von Kriegeren sind oder
 - sich keine gegnerischen Krieger darin befinden und er (auch zusammen mit anderen Spielern) die Majorität innerhalb des Gebäudes hat oder
 - sich keine gegnerischen Krieger darin befinden, wenn es ihm von einem anderen Spieler erlaubt wird, der (auch zusammen mit anderen Spielern) die Majorität innerhalb des Gebäudes hat.

Für die Kontrolle von Toren reicht die Kontrolle des Kleinfeldes vor dem Innentor aus, für das Pechgießen die Kontrolle der Plattform.

Handelszentren: Ein Handelszentrum wechselt dann den Besitzer, wenn sich kein Krieger des ursprünglichen Besitzers auf dem Kleinfeld des Handelszentrums aufhält, wenn mindestens ein Krieger des Eroberers auf diesem Kleinfeld steht und wenn dieser Krieger die Besitznahme erklärt. Ein Handelszentrum bleibt so lange

im Besitz eines Spielers, bis es auf die oben beschriebene Weise den Besitzer wechselt. Ein Verschenken von Handelszentren ohne die oben beschriebene Besitznahme ist nicht möglich. Bei der Inbesitznahme eines Handelszentrums müssen alle Niveaus eines Gebäudes auf dem Kleinfeld des Handelszentrums frei von gegnerischen Kriegeren sein. Mehrere Verbündete können ein Handelszentrum nur dann erobern, wenn sie sich einigen, wer [...] der Besitzer werden soll. Einigen sie sich nicht, so bleibt das Handelszentrum so lange bei dem bisherigen Besitzer, bis einer der Eroberer allein im Handelszentrum ist.

Der Eigentümerwechsel von Tieren, Geräten und Handelszentren ist anzusagen.

	Inbesitznahme
Pferd (geritten)	Aufsitzen
Pferd (geführt)	am Zügel nehmen
Quadriga	Lenken
Elefant (gelenkt)	Aufsteigen
Elefant (geführt)	Führung übernehmen
Wi, SK, Le, BT, On	Majorität auf dem KF
Schiff	Majorität auf dem Schiff
Turm	nicht möglich
Handelszentrum	Majorität auf allen Ebenen des Kleinfelds

Kontrolle

Tiere: Nur der Eigentümer (und Besitzer) eines Tieres kontrolliert das Tier.

Geräte: Der Besitzer eines Geräts kontrolliert das Gerät. Er muss nicht Eigentümer sein. Für die Kontrolle von Geräten ist die Majorität auf dem Kleinfeld oder dem Gerät (Quadrigawagen, Schiff) erforderlich.

Kleinfelder: In bestimmten Fällen müssen Kleinfelder kontrolliert werden.

Um ein Tor bewegen zu können, muss sich ein Krieger an der Innenseite des Tores befinden. Befinden sich Krieger mehrerer Spieler auf der Innenseite des Tores, die sich nicht einigen können, wer von ihnen das Tor bewegen darf, so tritt die Majoritätsregel (in Kraft). Nur der Spieler kann Pech gießen, dessen Krieger auf der Plattform die Majorität haben. Verbündete können sich jedoch einigen, wer Pech gießen darf. Ebenso können Verbündete ihre Krieger zusammenzählen, wenn sich noch ein feindlicher Krieger auf dem gleichen Feld

befindet. Auch für das Versetzen von Figuren auf leere Plattformen von Türmen ist die Majorität innerhalb des Turmes erforderlich.

	Kontrolle	Bedingung
Pferd (geritten)	Reiten	Eigentum
Pferd (geführt)	am Zügel führen	Eigentum
Quadriga	Fahren	Besitz
Elefant (gelenkt)	Lenken	Eigentum
Elefant (geführt)	Führen	Eigentum
Wi, SK, Le, BT, On	Besitzer	Besitz
Schiff	Steuern	Besitz
Tor öffnen/schließen	Majorität auf dem Kleinfeld	
Pech gießen	Majorität auf der Plattform	
Turm	Majorität	
Handelszentrum	Majorität auf allen Ebenen	Eigentum

Majorität

Die Majoritätsregel tritt immer dann in Kraft, wenn sich Krieger verschiedener Spieler auf einem Kleinfeld befinden und sie sich nicht darüber einigen können, wer

- die Quadriga lenkt, bzw. das Schiff steuert
- neuer Eigentümer wird (Quadriga, Quadrigawagen (ohne Pferde), Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Schiff)
- das Gerät (Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager) bedienen darf
- das Tor einer Mauer oder eines Turmes öffnen oder schließen darf
- von einer Plattform Pech gießen darf
- bestimmen kann, ob auf eine Plattform eines Turmes oder auf ein Schiff Figuren versetzt werden dürfen
- neuer Eigentümer des Handelszentrums wird.

Die Majorität hat derjenige Spieler, der die meisten Krieger auf dem Kleinfeld oder dem Schiff hat. Befinden sich Krieger mehrerer Spieler auf dem Kleinfeld oder auf dem Schiff, so können sich Verbündete bei der Bestimmung der Majorität zusammen-

tun. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen die Kontrolle oder das Eigentum übernehmen soll.

Hat niemand die Übermacht,

- kann die Quadriga weder gelenkt werden noch fahren
- kann ein Tor weder geöffnet noch geschlossen werden
- kann kein Pech gegossen werden
- kann ein Gerät nicht bedient werden
- wird ein Schiff nicht gesteuert
- können Figuren auf die Plattform eines Turmes versetzt werden
- findet kein Eigentümer- oder Besitzwechsel statt.

Bewegung

Die Bewegung von einem Kleinfeld in das angrenzende Kleinfeld nennt man einen "Schritt". Grundsätzlich kann sich eine Figur pro Runde maximal zwei Schritte weit bewegen.

Die Richtung, in der die Figuren ziehen, kann der Spieler ebenfalls willkürlich wählen. Jede Figur kann sich in eine andere Richtung bewegen und nicht einmal die 2 Schritte eines Zuges müssen in dieselbe Richtung zielen. Es ist sogar möglich, sich innerhalb eines Zuges auf ein Nachbar-Kleinfeld zu bewegen und mit dem zweiten Schritt wieder in das ursprüngliche Kleinfeld zurück zu ziehen. Während der ganzen Bewegung muss jedoch immer darauf geachtet werden, dass sich auf keinem Kleinfeld zu keinem Zeitpunkt mehr als 4 Krieger aufhalten.

Schließlich ist es nicht notwendig, dass ein Krieger seine 2 Schritte, die er in einer Runde ziehen kann, direkt hintereinander ausführt. Es ist aber möglich, dass sich ein Krieger einen Schritt bewegt, dass sich daraufhin ein anderer Krieger bewegt und schließlich der erste Krieger den zweiten Schritt seines Zuges ausführt.

In Kleinfeldern, in denen sich ein Krieger nicht aufhalten darf, darf er sich auch nicht hinein oder darüber hinwegbewegen.

Figuren mit einer bestimmten Ausrichtung können am Ende der Bewegung, aber vor dem Ende der Bewegungsphase, bzw., falls auf eine Bewegung verzichtet wurde, statt der Bewegung, um einen beliebigen Winkel gedreht werden.

Ausnahmsweise müssen Figuren bei der Bewegung auf ein angrenzendes Kleinfeld einen Doppelschritt machen:

- Höhenunterschied (nach oben)
- Höhenunterschied (nach unten)
- durch Fluss bewegen
- über Aufgang (nach oben)
- Auf- und Absteigen auf Quadrigawagen oder Elefant
- Mauer übersteigen
- über Graben bewegen
- von Leiter/Belagerungsturm auf Plattform übersteigen
- auf, bzw. von Langschiff/Segelschiff ein- oder aussteigen
- vom Wasser aus ein Schiff ersteigen

Wird ein herrenloses oder von einem anderen Spieler übereignetes Tier, das gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann es von dem neuen Besitzer erst wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat. Wird ein Gerät, das gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann es erst dann wieder transportiert werden, wenn seit dem letzten Transport eine neue Runde begonnen hat.

Im Übrigen ist der Zauber „Versetzen“ keine Bewegung.

Platztausch

Von zwei benachbarten, vollbesetzten Kleinfeldern können Figuren die Plätze tauschen, in dem sie gleichzeitig die Grenzlinie der Kleinfelder überschreiten.

	Platz-tausch	Bemerkung
Krieger	ja	
Phalanx	ja	nicht mit anderen Phalangen
Reiter von Pferden	ja	
Quadriga	nein	
Elefant	ja	auch mit anderen Figuren, wenn diese Platz tauschen können
Widder	ja	gemeinsam mit Transportmannschaft
Schildkröte	nein	
Leiter	ja	gemeinsam mit

		Transportmannschaft
Belagerungsturm	nein	
Onager	ja	gemeinsam mit Transportmannschaft
Schiff	nein	
innerhalb Turm		keine Beschränkung
auf Schiff		keine Beschränkung

Überbesetzung

Eine Überbesetzung kann insbesondere dann entstehen, wenn

- ein Spieler einen Aufstellungsfehler gemacht hat
- ein Spieler gegen die Aufenthaltsregeln verstoßen hat
- eine Quadriga trampelt
- nach dem Überrollt werden durch eine Quadriga Krieger den Quadrigawagen erstiegen haben
- Elefanten trampeln
- ein Elefant stirbt
- ein Schiff rammt
- im Strom treibende Krieger auf ein Kleinfeld mit bereits vorhandenen treibenden Kriegern treiben
- nach dem Überfahren werden durch ein Floß Krieger das Floß erstiegen haben
- eine Grundfeste zerstört wird (Aufenthalt)

Überbesetzung durch Aufstellungsfehler und Aufenthaltsregeln: Der Spieler entfernt so viele Krieger, Tiere, Geräte und Gebäude bis die Überbesetzung beendet ist.

Überbesetzung durch Trampeln: Sofern sich beim Trampeln noch fremde Krieger und Tiere auf dem Kleinfeld befinden trampeln die Quadrigapferde, bzw. der Elefant so lange, bis sich nur noch eigene Krieger und Pferde auf dem Kleinfeld aufhalten oder die Überbesetzung beendet ist. **Befinden sich nur noch eigene Krieger und Tiere auf dem Kleinfeld, aber besteht noch weiter eine Überbesetzung, so entfernt der Spieler entsprechend viele seiner Krieger und Tiere.**

Trampeln zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld und fällt einer von beiden, so wird die eventuell vorhandene Überbesetzung durch Trampeln des überlebenden

Elefanten beseitigt. Erst wenn auch der zweite Elefant fällt, kann sich ein Handgemenge entwickeln.

Überbesetzung nach dem Überstehen: In folgenden Fällen des *Überstehens* findet im Anschluss ein Handgemenge statt:

- Ersteigen eines Quadrigawagens nach dem Überrollt werden
- Tod eines Elefanten
- Im Strom treibende Krieger treiben auf ein Kleinfeld, auf dem sich bereits treibende Krieger befinden.
- Rammfeld zweier Schiffe
- Ersteigen eines Floßes nach dem Überfahren werden

Handgemenge

Ein Handgemenge ist ein Nahkampf aller Krieger auf dem betroffenen Kleinfeld. Wenn die Überbesetzung beendet ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung und ist keine Handlung.

Sind bei einem Handgemenge nur Krieger eines Spielers betroffen, entfernt er so viele Krieger aus dem Spiel, bis die Überbesetzung beendet ist.

Das Handgemenge wird von den Kriegern begonnen, die

- die Quadriga lenken (Ersteigen einer Quadriga nach dem Überrollt werden),
- den Elefanten lenken (Tod des Elefanten)
- das Schiff steuern (Rammfeld auf Segelschiff, auf Rammfeld treibende Krieger nach Schiffsuntergang sowie Ersteigen des Floßes nach dem Überfahren werden),
- die Krieger, die sich in dem Kleinfeld befinden, in das die im Strom treibenden Krieger getrieben sind.

Sind Krieger von mehr als zwei Spielern am Handgemenge beteiligt, so gilt – ausgehend vom Spieler, der das Handgemenge beginnt - die Spielerreihenfolge

Zugang

Jede Verteidigungsstellung muss mindestens einen Zugang besitzen, über den man alle Teile der Verteidigungsstellung erreichen kann. Erreicht man über einen Zugang nur einen Teil der Verteidigungsstellung, so handelt es sich in Wirklichkeit um zwei Verteidigungsstellungen, von denen

die zweite ebenfalls einen Zugang braucht. Ein Zugang kann aus einer Lücke in der Stellung oder einem Tor bestehen. Jede Verteidigungsstellung muss mindestens einen Zugang besitzen, der weder vom Besitzer noch von anderen Spielern zugebaut werden darf. Es ist erlaubt, eine Lücke in der Verteidigungsstellung mit einem Belagerungsturm oder einer Schildkröte zu schließen; diese Lücke zählt trotzdem noch als Zugang.

Verliert eine Verteidigungsstellung z.B. durch das Rammen einer Schildkröte oder einen Onagertreffer den einzigen Zugang, müssen die Krieger und Tiere innerhalb der Verteidigungsstellung hungern. Eine Erklärung des Belagerungszustandes entfällt. Wird jedoch vom Verteidiger eine Leiter an einem Turm aufgestellt oder ein Belagerungsturm an einem Turm bewegt, der ansonsten keinen Zugang hat, endet das Hungern der sich dort aufhaltenden Krieger und Tiere, es sei denn, der Angreifer erklärt den Belagerungszustand.

Das Hungern endet, wenn alle Krieger und Tiere tot sind oder – z.B. durch die Zerstörung weiterer Gebäude-teile - ein neuer Zugang entstanden ist. Eine durch einen Angreifer an einen Turm bzw. an die Seitenwand eines Belagerungsturmes aufgestellte Leiter beendet weder einen Belagerungszustand noch hat es eine Auswirkung auf das Hungern.

Kleinfeldweise Wirkung von Zaubern und mehrfache Zauber

Eine Figur oder ein Fluss, die der Wirkung eines noch nicht erloschenen Zaubers unterliegen, können keinem zweiten Zauber unterworfen werden. Die einzige Ausnahme ist eine Mauer mit einem Tor, welches in einer Runde mehrfach durch Zauber bewegt werden darf (Kap. 16. 3 Zauber - Mehrfache Zauber). Der erste Satz regelt, dass Figuren (sowie Flüsse) und nicht Kleinfelder (!) nicht mehrfach verzaubert werden dürfen.

Jeder Zauber wirkt zudem kleinfeldweise. In Türmen und Belagerungstürmen kann man Zauber auch stockwerkweise aussprechen. Es ist nicht möglich, nur einzelne Figuren in einem Kleinfeld zu verzaubern. Der Zauber muss vielmehr auf alle Figuren eines Kleinfeldes angewendet werden, auf die er wirken kann. (Kap. 16.3 Zauber - Kleinfeldweise Wirkung). D.h., die

kleinfeldweise Wirkung beschränkt sich nur auf die Figuren, auf die der ausgesprochene Zauber wirkt, nicht jedoch auf alle Figuren oder auf alle Zauber.

Damit ist es grundsätzlich möglich, Figuren auf einem Kleinfeld zu verzaubern, auf dem sich bereits verzauberte Figuren aufhalten. Befindet sich auf dem Kleinfeld ein Turm oder Bergfried, gilt die Regelung darüber hinaus stockwerkweise.

Dies gilt im Übrigen auch für Kleinfelder, über denen ein fremder Zauberer schwebt. Ein Zauberer kann nicht selbst verzaubert werden. Er kann auch nicht den Zauber „Versetzen“ auf sich selbst anwenden, ohne dass er eine andere Figur mitbewegt. Ein sterblicher Zauberer kann hingegen verzaubert werden (Kap. 3 Zauberer - Verzauberung des Zaubers). Das bedeutet jedoch nicht, dass unverzauberte Figuren auf dem Kleinfeld, über dem der Zauberer schwebt, nicht verzaubert werden können. Alles in allem wäre eine Verzauberung unverzauberter Figuren innerhalb eines Kleinfelds nur in den Fällen nicht möglich, wenn sich die Wirkung auf einen sterblichen Zauberer erstrecken würde.

Beispiel: Auf dem Kleinfeld befinden sich zwei gestärkte Lanzen. Ein unverzauberter Recke mitsamt Pferd wird auf das Kleinfeld bewegt, so dass sich zwei verzauberte und zwei unverzauberte Figuren auf dem Kleinfeld befinden. Alle Zauber, die auf Krieger und Tiere wirken, können jetzt nicht mehr auf die beiden unverzauberten Figuren (Recke und Pferd) angewendet werden, z.B. Stärken, Schwächen, Schutzzauber, Geschwindigkeit verdoppeln, Lähmen, im Grunde genommen ein Großteil aller Zauber. Allerdings wäre es möglich, auf das Pferd den Zauber "Fremde Tiere bewegen" auszusprechen, denn dieser wirkt ausschließlich auf das noch unverzauberte Pferd. Dies wäre auch möglich, wenn sich über dem Kleinfeld ein Zauberer oder auf dem Kleinfeld ein sterblicher Zauberer aufhalten würden.

Mit Ausnahme von Brücken und Gräben werden – theoretisch - auch Gebäude von der Regelung der kleinfeldweisen Wirkung von Zaubern erfasst, denn gemäß Kap. 9.1 Aufenthalt, Bewegung - Aufenthalt - heißt es: "Eine Mauer steht an einer Kleinfeldkante am Rande eines Kleinfelds." Brücken und Gräben hingegen befinden sich auf der

Kleinfeldkante, also außerhalb des Kleinfeldes. Das einzige Gebäude, das verzaubert werden kann, ist eine Mauer mit einem Tor. Aus der Regelung, dass man in Türmen und Bergfrieden Zauber auch stockwerkweise aussprechen kann, lässt sich im Umkehrschluss ableiten, dass alle Stockwerke eines Turmes oder Bergfrieds, also von der Grundfeste bis zur obersten Plattform, Bestandteil des gleichen Kleinfeldes sind.

Die Verzauberung eines Flusses stellt eine Ausnahme dar, da dieser keine Figur ist. Gemäß den Regeln im Kapitel 4. "Gelände" fließt ein Fluss auf der KF-Kante zwischen den Kleinfeldern. Dies hat die Folge, dass die Regel über die kleinfeldweise Wirkung keinen Einfluss hat, die Regel über mehrfache Zauber hingegen schon.

Verzauberte Figur (in Klammern: Art der Verzauberung)	keine Auswirkung auf Zauber:
Krieger (beschleunigt, gelähmt, geschwächt, gestärkt, unsichtbar, versetzt, versteinert)	Fremde Tiere bewegen, lokalen Wind erzeugen, Tor bewegen
Tier (beschleunigt, gelähmt, geschwächt, gestärkt, unsichtbar, versetzt, versteinert)	lokalen Wind erzeugen, Tor bewegen
Gerät, ausgenommen Schiff (beschleunigt, versetzt)	Fremde Tiere bewegen, Lähmen, Lokalen Wind erzeugen, Schwächen, Stärken, Tor bewegen, Unsichtbar machen, Versteinern
Schiff (beschleunigt, lokaler Wind, versetzt)	Fremde Tiere bewegen, Lähmen, Schwächen, Stärken, Tor bewegen, Unsichtbar machen, Versteinern