

Armageddon – Das strategische Fantasy Spiel

Errata

Aufbauend auf den EDFC-Regeln, 3. Ausgabe, 9. Auflage
Stand: 10.09.2018

1. Axt, Lanze, Schwert

1.4 Kampf

Züge rückgängig machen

Text in den Regeln	Neuer Text
Macht ein Spieler einen unerlaubten Zug (in dem er beispielsweise 5 Krieger auf ein Kleinfeld fährt), so muss er die Situation bereinigen, sobald sie jemandem auffällt. Man kann sich andererseits auch vorher absprechen, dass auf solche Fälle die Regeln "Fehler bei der Aufstellung" (Kap 17.2) angewendet werden, das heißt, dass der Spieler in dem Beispiel einen Krieger als tot entfernen müsste. Im Allgemeinen ist das aber nicht üblich.	Ist die Bewegungsphase eines Spielers beendet, kann ein gegnerischer Spieler darauf bestehen, dass falsch aufgestellte Figuren aus dem Spiel entfernt werden müssen. Der betroffene Spieler kann sich die Figuren aussuchen.

4. Gelände

4.3. Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Bewegungsverbot In Kleinfeldern, in denen sich ein Krieger nicht aufhalten darf, darf er sich auch nicht hinein oder darüber hinwegbewegen.

4.2 Aufenthalt

Erfrieren, Verdursten, Versinken

Text in den Regeln	Neuer Text
Würfelt man für ein gefährliches, mit Krieger besetztes Kleinfeld mindestens 6, so ist das betreffende Kleinfeld geschützt und den Kriegern geschieht nichts. Würfelt man unter 6, so sind die Krieger auf dem Kleinfeld ungeschützt, und sie müssen "ums Leben würfeln".	Würfelt man für ein gefährliches, mit Krieger besetztes Kleinfeld mindestens 7, so ist das betreffende Kleinfeld geschützt und den Kriegern geschieht nichts. Würfelt man unter 7, so sind die Krieger auf dem Kleinfeld ungeschützt, und sie müssen "ums Leben würfeln".

4.4 Nahkampf

Niveauunterschiede

Text in den Regeln	Neuer Text
Unterstützen sich zwei Krieger gegen einen Feind und hat einer der beiden Krieger einen Niveauvorteil, so bekommt der Unterstützte 1 GP.	Wird ein Krieger im Nahkampf von einem anderen Krieger unterstützt, erhält er für einen Niveauvorteil 1 Gutpunkt <ul style="list-style-type: none">wenn sich der Angreifer auf dem höheren Niveau befindet oder

<p>Sind beide Krieger im Niveauvorteil gegenüber dem Angegriffenen, so bekommt der Unterstützte zweimal 1 GP. Unterstützen sich zwei Krieger gegen einen Feind und hat einer der beiden Krieger einen Niveaunachteil, so bekommt der Feind nur dann 1 GP, wenn der Unterstützte den Niveaunachteil hat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> wenn sich der Unterstützende auf dem höheren Niveau befindet. <p>Wird ein Krieger im Nahkampf von einem anderen Krieger unterstützt, erhält er für einen Niveauvorteil 2 Gutpunkte,</p> <ul style="list-style-type: none"> wenn sich der Angreifer und Unterstützer auf dem höheren Niveau befinden. <p>Wird ein Krieger im Nahkampf von einem anderen Krieger unterstützt, erhält der Angegriffene bei einem Niveauvorteil 1 Gutpunkt,</p> <ul style="list-style-type: none"> wenn sich der Angreifer auf einem niedrigeren Niveau befindet.
---	---

4.5 Fernkampf

Vertikale Hindernisse

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Stehen Bogen und Angegriffener auf unterschiedlichem Niveau, so nimmt man an, dass die Kleinfelder, welche die Gegner trennen, in einer Linie hinter einander liegen (was ja bei Sechsecken nicht genau immer der Fall ist). Ist die Figur auf dem höheren Niveau weiter von der Niveaugrenze entfernt als die andere Figur, kann der Bogen den Angegriffenen nicht beschießen.</p> <p>Werden die Figuren durch zwei in gleiche Richtung ansteigende Niveaugrenzen getrennt (siehe Abbildung 4.5.2), so gilt: Ist die Figur auf dem höheren Niveau von der ihm am nächsten gelegenen Niveaugrenze weiter entfernt als die andere Figur von der ihr am nächsten gelegenen Niveaugrenze, so kann der Bogen den Angegriffenen nicht beschießen.</p> <p>Mit anderen Worten besagt diese Regel:</p>	<p>[...]</p>

5. Phalanx

5.1 Aufenthalt, Bewegung

Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Nach jeder Bewegung, bzw., falls die Phalanx auf eine Bewegung verzichtet, statt der Bewegung, kann die Phalanx um einen beliebigen Winkel gedreht werden.</p>	<p>Am Ende der Bewegung, aber vor dem Ende der Bewegungsphase, bzw., falls die Phalanx auf eine Bewegung verzichtet, statt der Bewegung, kann die Phalanx um einen beliebigen Winkel gedreht werden.</p>

5.2 Kampf

Front und Rücken

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>-</p>	<p>Die Krieger einer Phalanx werden wie normale Mann behandelt, wenn sie gegen gegnerische</p>

	Krieger auf demselben Kleinfeld kämpfen müssen.
--	---

6. Pferd

6.1 Aufenthalt, Bewegung

Gelände

Text in den Regeln	Neuer Text
Reitet ein Krieger in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, kann er sich im anderen Gelände 2 weitere Schritte bewegen. Das gilt nicht, wenn er in einer Runde gleichzeitig aus einem Waldrandfeld heraus und in ein Waldrandfeld hineinreitet: In diesem Fall hat er insgesamt nur 2 Schritte.	Reitet ein Krieger in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, vermindert sich die Bewegungsweite jeweils um 1 Schritt. Reitet er also in einer Runde sowohl aus dem Wald heraus als auch wieder hinein, kann er in diesem Fall insgesamt nur 2 Schritte machen.

6.2 Kampf

Nahkampf

Text in den Regeln	Neuer Text
Für den Nahkampf gegen Reiter gelten dieselben Regeln wie für den Nahkampf gegen Fußtruppen.	Für den Nahkampf gegen Reiter gelten dieselben Regeln wie für den Nahkampf gegen Krieger zu Fuß.

6.3 Erobern

Besitz

Text in den Regeln	Neuer Text
Ein Pferd bleibt so lange Eigentum seines Besitzers, bis es erobert wird. Ein Pferd, das alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, in dem man auf ihm aufsitzt oder es am Zügel nimmt. Ein Pferd, das von einem Krieger geritten oder am Zügel geführt wird, kann man nur erobern, indem man den Krieger tötet und man selbst auf das Pferd aufsitzt oder es am Zügel nimmt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den 1. Besitzer tötet, nicht mehr in derselben Runde auf das Pferd aufsitzen oder es am Zügel nehmen. Bis dieser Spieler wieder an die Reihe kommt, kann ihm jedoch schon ein anderer zuvorgekommen sein und das Pferd erobert haben. Pferde können nicht verliehen werden, sondern wechseln immer den Eigentümer.	Ein Pferd bleibt so lange Eigentum seines Spielers, bis es erobert wird. Ein Pferd, das alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, in dem ein Krieger eines anderen Spielers auf ihm aufsitzt oder es am Zügel nimmt. Der Eigentümerwechsel erobertes Tiere ist anzusagen. Ein Pferd, das von einem Krieger geritten oder am Zügel geführt wird, kann durch einen anderen Spieler nur erobert werden, indem der gegnerische Krieger getötet und der eigene Krieger auf das Pferd aufsitzt oder es am Zügel nimmt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den Krieger des vorherigen Eigentümers tötet, nicht mehr in derselben Runde auf das Pferd aufsitzen oder es am Zügel nehmen. Bis dieser Spieler wieder an die Reihe kommt, kann ihm jedoch schon ein anderer zuvorgekommen sein und das Pferd erobert haben. Pferde können nicht verliehen werden, sondern wechseln immer den Eigentümer.

Verschenken

Text in den Regeln	Neuer Text
Im Gegensatz zu Kriegeren können Pferde (wie alle anderen Tiere und toten Gegenstände) verliehen und verschenkt werden.	Im Gegensatz zu Kriegeren können Pferde [...] verschenkt werden.

7. Quadriga

7.1 Aufenthalt, Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
In Wüste und Hochlandwüste müssen Pferde und Besatzung auf ungeschützten Kleinfeldern ums Leben wüfeln.	In Wüste und Hochlandwüste sowie Eiswüste und Hochlandeiswüste müssen Pferde und Besatzung auf ungeschützten Kleinfeldern ums Leben wüfeln.

7.3 Trampeln

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Besonderheit</p> <p>Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 3 oder 4, so können die Quadrigapferde in Vorwärtsfahrt in ein Kleinfeld hineinfahren, in dem sich bereits andere Krieger oder Pferde befinden. (In Kleinfeldern, in denen sich andere Quadrigawagen oder angespannte Quadrigapferde befinden, können sie jedoch nicht hineinfahren.) In diesem Kleinfeld halten sich dann bis zu 8 Raumeinheiten auf, was man als Überbesetzung bezeichnet.</p> <p>-</p> <p>Um die Überbesetzung zu bereinigen, wird sofort, also noch während der Bewegung, ein zusätzlicher Kampf eingeschaltet: das Trampeln. Das Trampeln ist keine Handlung und wird so lange durchgeführt, bis die Überbesetzung beseitigt ist, wobei sowohl Krieger als auch Quadrigapferde ums Leben kommen können. Ist die Überbesetzung beseitigt, so kann die Quadriga noch weitere Schritte machen, sofern sie noch welche zur Verfügung hat. Die Quadriga kann also in einer</p>	<p>Voraussetzungen</p> <p>Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 3 oder 4, so können die Quadrigapferde in Vorwärtsfahrt in ein Kleinfeld hineinfahren, in dem sich bereits andere Krieger oder Pferde befinden. [...] In diesem Kleinfeld halten sich dann bis zu 8 Raumeinheiten auf, was man als Überbesetzung bezeichnet.</p> <p>In Kleinfeldern, in denen sich andere Quadrigawagen oder angespannte Quadrigapferde befinden, können sie jedoch nicht hineinfahren. <u>Vorgriff</u>: Quadrigapferde und Quadrigawagen können nicht in eine Schildkröte (Kapitel 11.3) oder in einen Belagerungsturm (Kapitel 12.2) eindringen und daher auch nicht in ihr trampeln. Quadrigapferde können keine Elefanten (Kapitel 8.4), Widder (Kapitel 11.2), Leitern (12.1) und Onager (Kapitel 13.1) zertrampeln.</p> <p>Überbesetzung</p> <p>Um die Überbesetzung zu bereinigen, wird sofort, also noch während der Bewegung, ein zusätzlicher Kampf eingeschaltet: das Trampeln. Das Trampeln ist keine Handlung und wird so lange durchgeführt, bis die Überbesetzung beseitigt ist, wobei sowohl Krieger und Pferde als auch Quadrigapferde ums Leben kommen können. Ist die Überbesetzung beseitigt, so kann die Quadriga noch weitere Schritte machen, sofern sie noch welche zur Verfügung hat. Die</p>

Runde in bis zu 4 Kleinfeldern trampeln und dort Krieger töten. Wenn die Quadriga rückwärts fährt oder der Wagen von Krieger gezogen wird, kann die Quadriga nicht trampeln.	Quadriga kann also in einer Runde in bis zu 4 Kleinfeldern trampeln und dort Krieger und Pferde töten. [...]
--	--

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Trampeln</p> <p>Die getrampelten Krieger und Pferde können sich wehren, wobei der Getrampelte bestimmen kann, wer von den Kriegern und Pferden sich jeweils wehrt.</p> <p>...</p> <p>Sind Krieger oder Pferde mehrerer Spieler betroffen, so wehren sich die Spieler abwechselnd der Reihe nach jeweils für 1 Krieger oder Pferd.</p> <p>Sind unter den getrampelten Kriegern oder Pferden Krieger oder Pferde des Quadrigabesitzers darunter, so werden diese genauso wie feindliche Krieger oder Pferde von den Quadrigapferden getrampelt.</p>	<p>Durchführung des Trampelns</p> <p>Die getrampelten Krieger und Pferde können sich wehren, wobei der Spieler der getrampelten Figuren bestimmen kann, wer von den Kriegern und Pferden sich jeweils wehrt.</p> <p>Sind Krieger oder Pferde mehrerer Spieler betroffen, so wehren sich die Spieler abwechselnd der Reihe nach jeweils für 1 Krieger oder Pferd. Betroffene würfeln in der Spielerreihenfolge.</p> <p>[...]</p>

7.4 Rollen

Handgemenge

Text in den Regeln	Neuer Text
Ist Überbesetzung der Fall, so beginnt der Spieler der Quadriga mit dem Handgemenge:	Ist Überbesetzung der Fall, so wird das Handgemenge von den Kriegern begonnen, die die Quadriga lenken:
...	...
-	Sind Krieger von mehr als zwei Spielern am Handgemenge beteiligt, so gilt – ausgehend vom Spieler, der das Handgemenge beginnt – die Spielerreihenfolge.
...	...
-	Sind bei einem Handgemenge nur Krieger eines Spielers betroffen, entfernt er so viele Krieger aus dem Spiel, bis die Überbesetzung beendet ist.

Erobern

Text in den Regeln	Neuer Text
Eine Quadriga wird erobert, indem man auf dem Wagen die Majorität erringt und die Quadriga für erobert erklärt; das gilt auch analog für andere tote Gegenstände .	Eine Quadriga wird erobert, indem man auf dem Wagen die Majorität erringt und die Quadriga für erobert erklärt; das gilt auch analog für andere Geräte .

8. Elefant

8.1 Aufenthalt, Bewegung

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Befindet sich ein Elefant mit Reitern auf einem Wüstenfeld und misslingt das Würfeln ums Verdursten, so muss der Elefant ums Überleben würfeln. Überlebt der Elefant, so brauchen die Reiter nicht zu würfeln; stirbt der Elefant, so müssen die Reiter selbst ums Überleben würfeln.	Elefanten und ihre Reiter brauchen auf Wüstenfeldern nicht ums Verdursten zu würfeln. Hält sich neben dem Elefanten eine Figur auf, wegen der ums Verdursten gewürfelt werden muss, so braucht der Elefant mit seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Verdursten weniger als 7 ergibt.

Mammut

Text in den Regeln	Neuer Text
... Hält sich neben dem Mammut eine Figur auf, wegen der ums Erfrieren gewürfelt werden muss, so braucht das Mammut mit seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Erfrieren weniger als 6 ergibt.	... Hält sich neben dem Mammut eine Figur auf, wegen der ums Erfrieren gewürfelt werden muss, so braucht das Mammut mit seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Erfrieren weniger als 7 ergibt.

8.1 Aufenthalt, Bewegung

Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
Bewegt er sich jedoch in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, so darf er außer diesem Schritt noch 2 Schritte im anderen Gelände tun. Das gilt nicht, wenn er in einer Runde gleichzeitig aus einem Waldrandfeld heraus und in ein Waldrandfeld hineinziehen möchte: in diesem Fall hat er nur 2 Schritte zur Verfügung.	Bewegt sich ein Elefant in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, vermindert sich die Bewegungsweite jeweils um 1 Schritt. Bewegt er sich also in einer Runde sowohl aus dem Wald heraus als auch wieder hinein, kann er in diesem Fall insgesamt nur 2 Schritte machen.

8.2 Erobern

Besitz

Text in den Regeln	Neuer Text
Ein Elefant bleibt so lange Eigentum seines Besitzers , bis er erobert wird. Ein Elefant, der alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, indem man auf ihn aufsteigt oder ihn führt. Einen Elefanten, der von einem Krieger geritten oder geführt wird, kann man nur erobern, indem man den Krieger tötet und selbst auf den	Ein Elefant bleibt so lange Eigentum seines Spielers , bis er erobert wird. Ein Elefant, der alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, in dem ein Krieger eines anderen Spielers auf ihn aufsteigt oder ihn führt. Einen Elefanten, der von einem Krieger geritten oder geführt wird, kann man nur erobern, indem man den Krieger

<p>Elefanten aufsteigt oder ihn führt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den 1. Besitzer tötet, nicht mehr in derselben Runde auf den Elefanten aufsteigen oder ihn führen. Bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist, kann ihm jedoch schon ein anderer zugekommen sein und den Elefanten erobert haben. Wird ein Elefant, der gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann er von dem neuen Besitzer erst dann wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat.</p>	<p>tötet und selbst auf den Elefanten aufsteigt oder ihn führt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den Krieger des vorherigen Eigentümers tötet, nicht mehr in derselben Runde auf den Elefanten aufsteigen oder ihn führen. Bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist, kann ihm jedoch schon ein anderer zugekommen sein und den Elefanten erobert haben. Wird ein Elefant, der gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann er von dem neuen Besitzer erst dann wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat. Der Eigentümerwechsel erobertes Elefanten ist anzusetzen.</p>
---	--

Verschenken

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Im Gegensatz zu Kriegern können Elefanten (wie auch Pferde und tote Gegenstände) verliehen und verschenkt werden.</p>	<p>Im Gegensatz zu Kriegern können Elefanten (wie auch Pferde und Geräte) verschenkt werden.</p>

8.3 Nah- und Fernkampf

Gegen die Reiter

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Wenn sich ein Elefant im Wald befindet, kann Fernkampf gegen die Krieger auf dem Elefanten nur von den Waldfeldern, die an das Feld des Elefanten angrenzen, geführt werden und umgekehrt.</p>	<p>Wenn sich ein Elefant im Wald befindet, kann Fernkampf gegen die Krieger auf dem Elefanten nur von den Waldfeldern, die an das Feld des Elefanten angrenzen, sowie vom Kleinfeld, auf dem der Elefant steht, geführt werden und umgekehrt.</p>

Wirkung der Panik

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Befindet sich ein Elefant in Panik, so tötet er sofort alle Krieger und Pferde, die sich auf seinem Kleinfeld aufhalten oder auf ihm reiten.</p>	<p>Befindet sich ein Elefant in Panik, so tötet er sofort alle Krieger und Pferde, die sich auf seinem Kleinfeld aufhalten und auf ihm reiten.</p>

8.4 Trampeln

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Trampeln Der Elefant kann ebenso wie Quadrigapferde trampeln; er braucht dazu jedoch keine Geschwindigkeit, sondern kann vom Stand aus trampeln. Nur berittene Elefanten können trampeln.</p> <p>Der Elefant bewegt sich hierbei auf ein Kleinfeld, auf dem sich feindliche Figuren aufhalten und ruft Überbesetzung hervor. Es ist möglich, dass zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld trampeln.</p>	<p>Voraussetzungen Der Elefant kann ebenso wie Quadrigapferde trampeln; er braucht dazu jedoch keine Geschwindigkeit, sondern kann aus dem Stand trampeln. Nur berittene Elefanten können trampeln.</p> <p>Der Elefant darf sich auf ein Kleinfeld bewegen, obwohl von den Raumeinheiten her kein Platz mehr für ihn wäre; dabei bewirkt er eine Überbesetzung. In einem Kleinfeld haben</p>

<p>Da sich ein Elefant 3 Schritte pro Runde bewegen kann, kann er auf bis zu 3 Kleinfelder in einer Runde trampeln.</p> <p>Ein Elefant kann nicht gegen andere Elefanten trampeln; Elefanten können also untereinander keine Überbesetzung hervorrufen.</p>	<p>höchstens zwei Elefanten Platz, sofern genügend Raumeinheiten vorhanden sind. [...]</p> <p>Ein Elefant kann nicht gegen andere Elefanten trampeln; [...] befinden sich zwei gegnerische Elefanten auf einem Kleinfeld, so verursachen sie gemeinsam eine Überbesetzung. Befindet sich auf dem Kleinfeld, auf das sich ein Elefant bewegt, bereits ein Elefant eines anderen Spielers, so betrifft die Überbesetzung nur die Figuren, die sich neben dem fremden Elefanten auf dem Kleinfeld aufhalten.</p> <p><u>Vorgriff:</u> Elefanten können nicht in eine Schildkröte (Kapitel 11.3) oder in einen Belagerungsturm (Kapitel 12.2) eindringen und daher auch nicht in ihnen trampeln.</p> <p>Überbesetzung Um die Überbesetzung zu bereinigen, wird sofort, also noch während der Bewegung, ein zusätzlicher Kampf eingeschaltet: das Trampeln. Das Trampeln ist keine Handlung und wird so lange durchgeführt, bis die Überbesetzung beseitigt ist, wobei sowohl Krieger und Pferde als auch Elefanten ums Leben kommen können. Ist die Überbesetzung beseitigt, so kann der Elefant noch weitere Schritte machen, sofern er noch welche zur Verfügung hat. Der Elefant kann also in einer Runde in bis zu 3 Kleinfeldern trampeln.</p>
--	---

Durchführung des Trampelns

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Betroffene würfeln in der Spielerreihenfolge.
...	...
...	<u>Vorgriff:</u> Trampelt der Elefant auf einem Kleinfeld, auf dem sich ein Widder (Kapitel 11.2), eine Leiter (Kapitel 12.1) oder ein Onager (Kapitel 13.1) befindet, so wird bei Überbesetzung zuerst das betreffende Gerät entfernt. Befinden sich auf einem Kleinfeld, auf dem ein Elefant trampelt, mehrere Geräte (Widder, Leitern, Onager) verschiedener Spieler, so wird gewürfelt, welches zuerst entfernt wird.

Tod des Elefanten

Text in den Regeln	Neuer Text
--------------------	------------

<p>Stirbt ein trampelnder Elefant und überleben seine Reiter, so kann auf dem Kleinfeld Überbesetzung herrschen. Diese wird durch ein Handgemenge, also einen Nahkampf aller Krieger auf dem Kleinfeld, beseitigt.</p> <p>Das Handgemenge wird von den Kriegern begonnen, die unter dem Trampeln zu leiden hatten. Wenn die Überbesetzung beendet ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung, und ist keine Handlung.</p> <p>Trampeln zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld und fällt einer von beiden, so wird die eventuell entstehende Überbesetzung durch Trampeln des überlebenden Elefanten beseitigt. Erst wenn auch der zweite Elefant fällt, kann sich ein Handgemenge entwickeln.</p>	<p>Stirbt ein trampelnder Elefant und überleben seine Reiter, so kann auf dem Kleinfeld Überbesetzung herrschen. [...] Das Herabfallen eines Kriegers von einem Elefanten zählt nicht als Bewegungsschritt. <u>Vorgriff</u>: Fällt ein Krieger von einem Niveau auf ein anderes hinunter, so ist dies kein Schritt.</p> <p>Befindet sich auf dem Kleinfeld ein Elefant eines anderen Spielers, so kann sich ein Handgemenge zwischen den überlebenden Reitern und den Kriegern und Pferden entwickeln, die sich neben dem fremden Elefanten auf dem Kleinfeld aufhalten.</p> <p>Trampeln zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld und fällt einer von beiden, so wird die eventuell entstehende Überbesetzung durch Trampeln des überlebenden Elefanten beseitigt. Erst wenn auch der zweite Elefant fällt, kann sich ein Handgemenge entwickeln (siehe Kapitel 7.4).</p> <p>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 den Elefanten lenken. Sind Krieger von mehr als zwei Spielern am Handgemenge beteiligt, so gilt – ausgehend vom Spieler, der das Handgemenge beginnt - die Spielerreihenfolge. Wenn die Überbesetzung beendet ist, endet das Handgemenge.</p>
--	---

9. Mauer

9.3 Nah-und Fernkampf

Text in den Regeln	Neuer Text
Schießt jedoch ein Bogen von der Innenseite der Mauer aus der Schießscharte heraus, so können seine Gegner eine Runde lang von der	Schießt jedoch ein Bogen von der Innenseite der Mauer aus der Schießscharte heraus, so können seine Gegner eine Runde lang von der

Außenseite durch die Schießscharte auf das Kleinfeld des Bogens schießen.	Außenseite durch die Schießscharte auf den Bogen zurückschießen.
--	---

9.4 Graben

Zuschütten

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Zwischen den zuschüttenden Krieger und dem Graben dürfen keine Mauern oder (Vorgriff!) Seitenwände von Geräten stehen.

9.6 Aushungern

Verteidigungsstellung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Vorgriff: Verliert eine Verteidigungsstellung - z.B. durch das Rammen einer Schildkröte (siehe Kapitel 11.3) oder einen Onagertreffer (siehe Kapitel 13.) - den einzigen Zugang, müssen die Krieger und Tiere innerhalb der Verteidigungsstellung hungern. Eine Erklärung des Belagerungszustandes entfällt (Ausnahme). Der Beginn des Hungerns richtet sich nach den Regeln im Kapitel 9.6. Aushungern. Das Hungern endet, wenn alle Krieger und Tiere tot sind oder – z.B. durch die Zerstörung weiterer Gebäudeteile - ein neuer Zugang entstanden ist.

Belagerungszustand

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Bei der Durchführung einer Belagerung kann man sich unterstützen. Wenn mehrere Verbündete gemeinsam vor einer Befestigung, aber vor verschiedenen Toren stehen, können sie nach Zugängen getrennt die Belagerung erklären. Die Burg gilt dann als belagert, wenn alle Zugänge zu ihr belagert sind. Die Belagerungsfrist beginnt mit der letzten erfolgten Belagerungserklärung. Die belagernden Krieger müssen (<u>Vorgriff</u> : ohne Zaubern) das belagerte Objekt in ihrem nächsten Zug erreichen. Als Entfernungsmaximum für Belagerer auf Schiffen gilt – unabhängig vom Wind - die Entfernung von zwei Kleinfeldern.

Hungern

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Eine Runde der Frist für das Verhungern ist beendet, wenn der Belagerer, der die dazu notwendige letzte Belagerungserklärung machte, wieder an der Reihe ist.

10. Turm

10.1 Aufenthalt

Aussehen

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Plattform darf erst gebaut werden, wenn zuvor sechs Mauern errichtet wurden.

10.2 Bewegung

Bewegung im Turm

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Figuren, die sich in einem Turm nicht aufhalten können, können sich auch nicht in ihn hinein oder durch ihn hindurch bewegen.

10.3 Nah-und Fernkampf

Fernkampf

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Alle Waldfelder gelten bei Beschuss als Waldrandfelder.

10.4 Pech

Durchführung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Falls kein Spieler die Majorität besitzt, kann kein Krieger Pech gießen.

Wirkung

Text in den Regeln	Neuer Text
Onager, Widder, Leiter, Quadrigawagen: 7 -	Onager, Widder, Leiter, Quadrigawagen: 7 ... <u>Vorgriff:</u> Wird die Leiter zerstört und befindet sich ein Krieger auf der Leiter, muss der Krieger nur wegen des Pechgusses ums Leben wüfeln.
Phalangenkrieger, angespannte Quadrigapferde: 11 Phalangenkrieger und angespannte Quadrigapferde überleben erst ab 11. Die Krieger einer Phalanx, bzw. die Pferde, die an eine Quadriga angespannt sind, dürfen sich ausschließlich untereinander unterstützen.	Phalangenkrieger, angespannte Quadrigapferde: 11 Phalangenkrieger und angespannte Quadrigapferde überleben erst ab 11. Die Krieger einer Phalanx, bzw. die Pferde, die an einen Quadrigawagen angespannt sind, dürfen sich ausschließlich untereinander unterstützen.

11. Widder, Schildkröte

11.1 Geräte

Besitz

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Der Besitzwechsel eines Gerätes muss angesagt werden.

11.2 Widder

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Er kann sich nicht in oder auf Türmen aufhalten.	Er kann sich in Gebäuden und auf Plattformen von Gebäuden aufhalten.

Transport

Text in den Regeln	Neuer Text
Er kann durch Tore von Mauern, nicht jedoch durch Tore von Türmen transportiert werden.	Er kann durch Tore [...] transportiert werden.

Besonderheiten des Rammens

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Beim Einsturz der Plattform eines Belagerungsturms ist alles tot und vernichtet, was sich auf ihr befindet.

11.3 Schildkröte

Aussehen

Text in den Regeln	Neuer Text
Im Innern der Schildkröte ist für 3 Raumeinheiten Platz; darin können sich Krieger und Pferde aufhalten.	Im Innern der Schildkröte ist für 3 Raumeinheiten Platz; darin können sich Krieger, Pferde und Reiter aufhalten.

Aussehen

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Figuren, die sich nicht in einer Schildkröte aufhalten dürfen, können sich auch nicht hinein oder hindurch bewegen.

Transport

Text in den Regeln	Neuer Text
Die Schildkröte kann nach jeder Bewegung von ihren 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel (Vielfache von 60) gedreht werden.	Am Ende der Bewegung, aber vor dem Ende der Bewegungsphase kann die Schildkröte von ihren 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel [...] gedreht werden. Krieger und Pferde in der Schildkröte werden dabei nicht passiv mitbewegt.

12. Leiter, Belagerungsturm

12.1 Leiter

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Sie kann sich zwar nicht in Türmen, wohl aber auf Türmen aufhalten.	Sie kann sich [...] in und auf Türmen [...] aufhalten.

Transport

Text in den Regeln	Neuer Text
Sie kann durch Tore von Mauern, nicht jedoch durch Tore von Türmen transportiert werden.	Sie kann durch Tore [...] bewegt werden.

Aufstellen

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Befindet sich eine Leiter auf einem Kleinfeld neben einem Turm kann sie von zwei Kriegern noch in derselben Runde, in der sie dorthin gebracht worden ist, aufgerichtet und gegen eine Seitenwand gelehnt werden. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld des Turmes gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Turm kein Fluss oder Graben ist. Genau wie an den Turm kann eine Leiter auch an einen Belagerungsturm gelehnt werden.</p> <p>An Bergfriede, bei denen oberhalb der Mittelplattform alle Mauern vorhanden sind, kann die Leiter nicht angelehnt werden. An Bergfriede, bei denen mindestens eine Mauer fehlt, kann die Leiter an die Mittelplattform in der Mauerlücke angelehnt werden.</p> <p>An Schildkröten oder Elefanten kann die Leiter nicht gelehnt werden.</p> <p>-</p>	<p>Befindet sich eine Leiter auf einem Kleinfeld neben einer Mauer oder der Seitenwand eines Belagerungsturmes kann sie von zwei Kriegern noch in derselben Runde, in der sie dorthin gebracht worden ist, aufgerichtet und gegen eine Mauer oder Seitenwand gelehnt werden. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld der Mauer, bzw. der Seitenwand gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Mauer, bzw. Seitenwand kein Fluss oder Graben ist. [...]</p> <p>An Schildkröten oder Elefanten kann die Leiter nicht gelehnt werden.</p> <p>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 (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Wird jedoch vom Verteidiger eine Leiter an einem Turm aufgestellt, der ansonsten keinen Zugang hat, endet das Hungern der sich dort aufhaltenden Krieger und Tiere, es sei denn, der Angreifer erklärt den Belagerungszustand. Hierzu muss er jedoch die Bedingungen für die Erklärung einer Belagerung erfüllen. In diesem Fall wird das Hungern fortgesetzt (Ausnahme).</p>

Nach „Aufstellen“

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Noch in derselben Runde, in der die Leiter an den Turm gelehnt wird, kann 1 Krieger auf die Leiter steigen und von oben gegen die Besatzung der Plattform Nahkampf führen.</p>	<p>Auf- und Absteigen</p> <p>Noch in derselben Runde, in der die Leiter an den Turm gelehnt wird, kann 1 Krieger auf die Leiter steigen [...]. Er macht dabei keinen Schritt. Er kann in der nächsten Runde wieder von der Leiter absteigen.</p> <p>Nahkampf auf der Leiter</p> <p>Ein Krieger, der auf einer Leiter steht, befindet sich auf dem gleichen Niveau wie das Kleinfeld, in dem sich die Leiter befindet. Er kann gegen Krieger auf dem gleichen Kleinfeld sowie gegen Krieger auf benachbarten Kleinfeldern Nahkampf führen. Er kann darüber hinaus gegen Krieger, die sich auf einer angrenzenden Plattform eines Turmes, Bergfrieds oder eines</p>

<p>Der Krieger kann jedoch erst in der nächsten Runde auf die Plattform des Turmes übersteigen, denn ein solches Übersteigen kostet 2 Schritte.</p> <p>Genau wie an den Turm kann eine Leiter auch an einen Belagerungsturm gelehnt werden. An Bergfriede, Schildkröten oder Elefanten kann die Leiter nicht angelehnt werden.</p>	<p>Belagerungsturmes befinden, Nahkampf führen. Voraussetzung bei der Mittelplattform eines Bergfrieds ist, dass eine Lücke in den Mauern einen Zugang zur Plattform ermöglicht. So wie er gegen andere Krieger Nahkampf ausüben kann, kann auch gegen ihn gekämpft werden.</p> <p>Übersteigen auf eine Plattform Ein Krieger, der bereits in der vorherigen Runde auf einer Leiter stand, kann auf eine Plattform übersteigen. Dafür benötigt er 2 Schritte. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld der Mauer oder der Seitenwand des Belagerungsturmes gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Mauer, bzw. Seitenwand kein Fluss oder Graben ist. Umgekehrt kann ein Krieger auch von einer Plattform mit 2 Schritten auf eine unbesetzte Leiter steigen und in der nächsten Runde von dort auf das Kleinfeld. Er kann nicht über eine Mauer, auch nicht über die Mauer eines unvollständigen Turmes oder Bergfrieds oder die Seitenwand eines unvollständigen Belagerungsturmes steigen.</p> <p>Umlegen Zwei Krieger können eine Leiter umlegen, auch wenn sich ein Krieger auf der Leiter aufhält. Die Leiter kann in derselben Runde weitertransportiert werden.</p>
--	---

Nach „Beschränkung“

Text in den Regeln	Neuer Text
-	<p>Ums Leben würfeln Ein Krieger, der sich auf einer Leiter befindet, würfelt nur ums Leben, wenn diese umgeworfen wird, nicht jedoch, wenn sie umgelegt oder zerstört wird. Der von der Leiter gefallene, überlebende Krieger steht dann wieder auf dem Kleinfeld.</p>

12.2 Belagerungsturm

Aussehen

Text in den Regeln	Neuer Text
-	<p>Figuren, die sich nicht in einem Belagerungsturm aufhalten dürfen, können sich auch nicht in ihn hinein oder hindurch bewegen.</p>

Transport

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Der Belagerungsturm kann nach jeder Bewegung von seinen 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel (Vielfache von 60) gedreht werden. Dieses Drehen kann von 3 Transporteinheiten auch dann durchgeführt werden, wenn der Belagerungsturm nicht transportiert wird.</p>	<p>Am Ende der Bewegung, aber vor dem Ende der Bewegungsphase kann der Belagerungsturm von seinen 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel [...] gedreht werden. Krieger und Pferde im Belagerungsturm, bzw. Krieger auf der Plattform des Belagerungsturms werden dabei nicht passiv mitbewegt.</p>

Belagerung eines Turmes

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>-</p>	<p>Ein durch einen Angreifer an einen Turm bewegten Belagerungsturm beendet weder einen Belagerungszustand noch hat er eine Auswirkung auf das Hungern (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Wird jedoch vom Verteidiger 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. Hierzu muss er jedoch die Bedingungen für die Erklärung einer Belagerung erfüllen. In diesem Fall wird das Hungern fortgesetzt (Ausnahme). Dies gilt auch, wenn man die Plattform des Belagerungsturms über eine an eine Seitenwand aufgestellte Leiter ersteigen könnte.</p>

13. Onager

13.3 Wirkung

Wirkung

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Der Onager wirft einen Stein in einer ballistischen Kurve. Der Stein trifft immer nur das oberste Niveau eines Kleinfeldes. Auf diesem Niveau sind jedoch alle Figuren betroffen, auch eigene.</p> <p>Elefant Von 6 bis 9 gerät der Elefant in Panik (siehe Kapitel 8.2).</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p>Der Onager wirft einen Stein in einer ballistischen Kurve. Der Stein trifft immer nur das oberste Niveau eines Kleinfeldes. Auf diesem Niveau sind jedoch alle Figuren gleichzeitig betroffen, auch eigene.</p> <p>Elefant Von 6 bis 9 gerät der Elefant in Panik (siehe Kapitel 8.3).</p> <p>Mauer Ist an die Mauer eine Leiter angelehnt, so fällt die Leiter um. Ein aufgestiegener Krieger befindet sich wieder auf dem Kleinfeld.</p> <p>Widder, Leiter, Onager</p>

<p>-</p> <p>Floß Der erste Treffer beschädigt das Floß, was keinerlei Auswirkungen hat. Der zweite Treffer versenkt das Floß.</p> <p>Langschiff, Segelschiff Der erste Treffer beschädigt Bug oder Heck. Das hat keine Auswirkungen, außer, dass Krieger auf der beschädigten Schiffshälfte nicht mehr gegen Bogen gedeckt sind und die Schiffe nicht mehr rammen können. Wird derselbe Schiffsteil zweimal getroffen, sinkt das Schiff.</p>	<p>Wird eine Leiter, die an einer Mauer oder Seitenwand einer Schildkröte oder eines Belagerungsturms aufgestellt ist, durch einen Onagertreffer zerstört, muss der Krieger, der auf der Leiter steht, nur wegen des Onagertreffers ums Leben würfeln, nicht jedoch, weil er von der Leiter herabstürzt. Letzteres tritt nur ein, wenn eine Leiter umgeworfen wird.</p> <p>Belagerungsturm Ist an die Seitenwand des Belagerungsturms eine Leiter angelehnt, so fällt diese um. Ein aufgestiegener Krieger befindet sich wieder auf dem Kleinfeld.</p> <p>Floß Der erste Treffer beschädigt das Floß, was keinerlei Auswirkungen hat. Der zweite Treffer zerstört das Floß. Danach sinkt es.</p> <p>Langschiff, Segelschiff Der erste Treffer beschädigt Bug oder Heck. Das hat keine Auswirkungen, außer, dass Krieger auf der beschädigten Schiffshälfte nicht mehr gegen Bogen gedeckt sind und die Schiffe nicht mehr rammen können. Wird derselbe Schiffsteil zweimal getroffen, ist er zerstört. Danach sinkt das Schiff.</p>
---	--

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Brücke Der erste Treffer beschädigt die Brücke. Mit Ausnahme von Leitern kann kein Gerät mehr über die Brücke bewegt werden, auch Elefanten können sie nicht mehr passieren. Alle anderen Figuren bewegen sich über die beschädigte Brücke wie über eine unbeschädigte. Mit dem zweiten Treffer ist die Brücke vernichtet.</p>	<p>Brücke Eine Brücke wird bereits durch einen Onagertreffer zerstört.</p>

13.4 Brandfeil

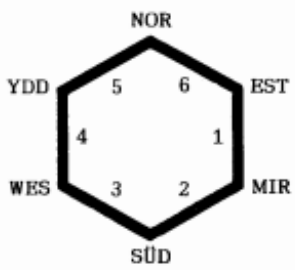
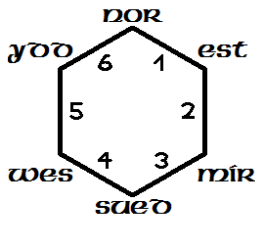
Brandfeil

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>-</p>	<p>Schießt man nur auf hölzerne Geräte, so braucht deren Deckung nicht berücksichtigt zu werden.</p> <p>Innerhalb eines Turmes wirkt sich der Brandfeil nur auf das Stockwerk aus, auf dem ein Krieger mit einer 16 erreicht werden konnte.</p>

14. Schiffe

14.1 Wind

Windanzeiger

Text in den Regeln	Neuer Text
 <p>Abbildung 14.1.1</p>	 <p>Abbildung 14.1.1 [Windanzeiger der 3. Ausgabe der 3. Auflage]</p>

14.1 Wind

Dauer

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Sind mehr als 6 Spieler beteiligt, so wird die Würfelzahl verdoppelt, bei mehr als 12 verdreifacht.</p> <p>Es ist zweckmäßig, sich für den Wind einen Satz von 3 Würfeln bereit zu legen, die für die Dauer eines Windes von links nach rechts Stärke, Richtung und Dauer ergeben.</p>	<p>Sind mehr als 6 Spieler beteiligt, so wird der Würfelwurf für jeden weiteren beteiligten Spieler um 1 erhöht.</p> <p>Es ist zweckmäßig, eine Tabelle zu erstellen, in der links die Reihenfolge der Spieler und oben die Runden angegeben werden. In die Tabelle kann man eintragen, welcher Spieler am Zug ist, wer den nächsten Wind auszuwürfeln hat sowie die Dauer des Windes.</p>

14.2 Aufenthalt

Aufenthalt auf den Schiffen

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Auf Schiffen können sich aufhalten: Krieger, unberittene Pferde und Elefanten; Widder, Schildkröten und Onager; liegende Leitern; Belagerungstürme mit leeren Plattformen; Quadrigen (diese können auf Schiffen nicht trampeln).</p>	<p>Auf Schiffen können sich aufhalten: Krieger, unberittene Pferde und Elefanten; Widder, Schildkröten und Onager; liegende Leitern; Belagerungstürme mit leeren Plattformen; Quadrigawagen, Quadrigapferde. Um Quadrigen mit einem Schiff transportieren zu können, müssen sie vorher abgespannt werden und wie ein Gerät (Quadrigawagen) und normale Pferde auf das Schiff hinaufbewegt werden.</p> <p>Figuren, die sich nicht auf einem Schiff aufhalten dürfen, können sich auch nicht in es hinein oder darüber bewegen.</p>

14.3 Bewegung

Bewegung des Schiffes

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Floß: Ein Floß kann während der Bewegung zu einem beliebigen Zeitpunkt gedreht werden.</p>	<p>Floß: Am Ende der Bewegung, aber vor dem Ende der Bewegungsphase kann das Floß, sofern es nicht an Land oder mit einem anderen</p>

Das Drehen eines Floßes ist keine passive Bewegung.	Floß verankert ist, um einen beliebigen Winkel gedreht werden. Krieger, Pferde und Geräte auf dem Floß werden dabei nicht passiv mitbewegt.
---	---

Treiben

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Wenn ein Schiff gegen ein anderes treibt, beendet es seine Bewegung. <u>Vorgriff:</u> Bewegt sich ein treibendes Schiff mit mindestens einem Teil in den Endlosen Ozean jenseits des Spielfeldes, ist es mit allem, was sich darauf befindet, vernichtet.

Ankern

Text in den Regeln	Neuer Text
Schiffe können an einer landbaren Küste verankert werden.	Der Spieler, der das Schiff steuert, kann es an einer landbaren Küste verankern.

Ein- und Aussteigen

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Das Ein- und Aussteigen auf, bzw. von Schiffen ist auch mehrfach möglich, solange die Schrittzahl der entsprechenden Figur ausreicht und die Aktiv-Passiv-Bewegungsregel nicht verletzt wird. Das heißt, man kann im selben Zug über mehrere Schiffe ziehen oder Schiff-Land-Schiff-Bewegungen ausführen.

Übersteigen

Text in den Regeln	Neuer Text
Berühren sich zwei befreundete Schiffe oder ein bemanntes und ein unbemanntes Schiff auf hoher See mit je 1 Seitenlinie, so können Figuren von einem Schiff auf das andere übersteigen. Will man auf ein bemanntes, feindliches Schiff übersteigen, so muss man die Regeln fürs Entern (siehe „Entern“) beachten.	Berühren sich zwei [...] Schiffe mit je 1 Seitenlinie, so können Krieger von einem Schiff auf das andere übersteigen, wenn der, der das andere Schiff steuert, nichts dagegen einwendet. In allen anderen Fällen muss das Schiff geentert werden (siehe Entern).

Entern

Text in den Regeln	Neuer Text
Berühren sich zwei feindliche, mit Kriegern besetzte Schiffe mit mindestens 2 Seitenlinien, so befinden sie sich in Enterposition. In diesem Fall darf von einem Schiff auf das andere genauso wie zwischen befreundeten Schiffen übergestiegen werden.	Berühren sich zwei [...] Schiffe mit je 2 Seitenlinien, so befinden sie sich in Enterposition und Krieger können von einem Schiff auf das andere übersteigen.

Besitz

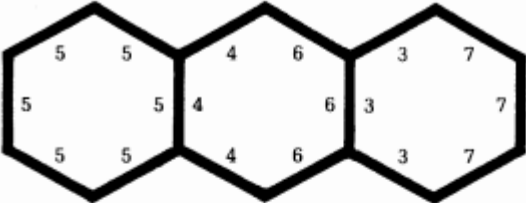
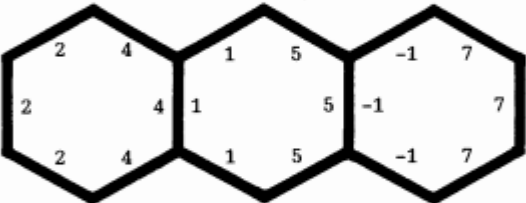
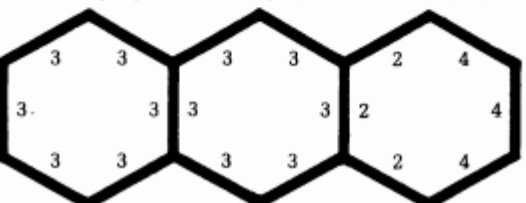
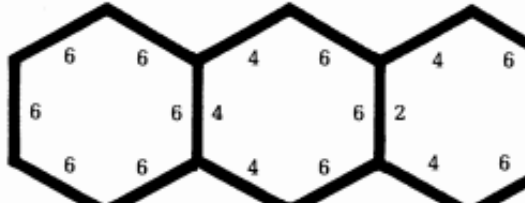
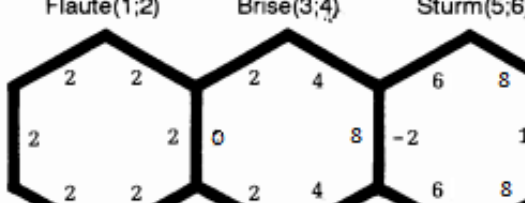
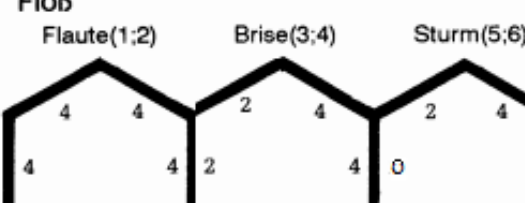
Text in den Regeln	Neuer Text
-	Floß: Man kann einzelne Flöße eines Doppelfloßes in Besitz nehmen. Wird ein einzelnes Floß eines Doppelfloßes von einem anderen Spieler in Besitz genommen, wird die

	Verankerung zum Doppelfloß automatisch gelöst.
--	--

Wassertore

Text in den Regeln	Neuer Text
Hat eine Befestigung nur ein Tor zum Wasser und keines zum Land , so kann sie von einem Schiff ausgehungert werden, wenn das Schiff bemannt ist und so steht, dass es mit einem Zug vor dem Tor ankern kann.	Hat eine Befestigung ein Tor zum Wasser, so kann sie von einem Schiff belagert werden, wenn das Schiff bemannt ist und - unabhängig vom Wind - maximal 2 Kleinfelder vom Tor entfernt liegt.

14.4 Bewegungstabelle

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Langschiff Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Segelschiff Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Floß Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Abbildung 14.4.1</p>	<p>Langschiff Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Segelschiff Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Floß Flaute(1;2) Brise(3;4) Sturm(5;6)</p>  <p>Abbildung 14.4.1 [Bewegungstabelle der 3. Ausgabe, 3. Auflage]</p>

14.5 Strom

Bewegung im Strom

Text in den Regeln	Neuer Text
Steuerlose Schiffe oder im Wasser treibende Krieger treiben nur mit der Strömung, unabhängig vom Wind. Verankerte Schiffe treiben nicht ab.	Steuerlose Schiffe [...] treiben nur mit der Strömung, unabhängig vom Wind. Der Strom treibt die Schiffe vor der Bewegung des Spielers je ein Feld auf dem Strom weiter. Ein

	im Strom treibendes Schiff strandet nicht, solange es sich mit mindestens einem Feld auf dem Strom befindet. Sobald ein steuerloses Schiff den Strom verlassen hat, endet das Treiben auf dem Strom.
--	--

14.6 Kampf

Krieger im Wasser

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Stürzt sich ein Krieger ins Wasser, so wird folgendermaßen verfahren: In der 1. Runde stürzt sich der Krieger ins Wasser. Kann er sich in der 2. Runde nicht auf ein befreundetes Schiff oder landbares Kleinfeld retten, so ertrinkt er, sobald sein Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.</p>	<p>Stürzt sich ein Krieger ins Wasser, so wird folgendermaßen verfahren: In der 1. Runde stürzt sich der Krieger ins Wasser. Kann er sich in der 2. Runde nicht auf ein benachbartes landbares Landfeld oder auf ein Schiff auf einem benachbarten Wasserfeld retten, wenn der, der das Schiff steuert, nichts dagegen einwendet, so ertrinkt er, sobald sein Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.</p>
<p>Krieger, die im Wasser treiben, können mit einem Doppelschritt auf ein Schiff aufsteigen und sich umgekehrt von einem Schiff mit einem Doppelschritt ins Wasser stürzen. (Ausnahme). Im Strom treibende Krieger treiben mit der Strömung. Der Strom treibt die Krieger vor der Bewegung des Spielers je ein Feld auf dem Strom weiter. Wenn im Strom treibende Krieger gegen ein Schiff treiben, beenden sie ihre Bewegung. Sobald im Wasser befindliche Krieger den Strom verlassen haben, endet das Treiben auf dem Strom. Werden im Strom treibende Krieger auf ein Wasserfeld getrieben, auf dem sich bereits treibende Krieger befinden, findet ein Handgemenge statt. Das Handgemenge wird von den Kriegern begonnen, die sich in dem Kleinfeld befinden, in das die im Strom treibenden Krieger getrieben sind.</p> <p>...</p>	<p>Krieger, die im Wasser treiben, können mit einem Doppelschritt auf ein Schiff aufsteigen und sich umgekehrt von einem Schiff mit einem Doppelschritt ins Wasser stürzen. (Ausnahme). Im Strom treibende Krieger treiben mit der Strömung. Der Strom treibt die Krieger vor der Bewegung des Spielers je ein Feld auf dem Strom weiter. Wenn im Strom treibende Krieger gegen ein Schiff treiben, beenden sie ihre Bewegung. Sobald im Wasser befindliche Krieger den Strom verlassen haben, endet das Treiben auf dem Strom. Werden im Strom treibende Krieger auf ein Wasserfeld getrieben, auf dem sich bereits treibende Krieger befinden, findet ein Handgemenge statt. Das Handgemenge wird von den Kriegern begonnen, die sich in dem Kleinfeld befinden, in das die im Strom treibenden Krieger getrieben sind.</p> <p>...</p>
<p>Krieger, die im Wasser treiben, können von Schiffen überfahren werden.</p>	<p>Wird ein Schiff von einem Spieler oder durch den Wind auf ein Kleinfeld mit treibenden Kriegern bewegt, so werden diese überfahren.</p>
<p>...</p> <p>Floß: ... Die Krieger des Besitzers, die sich auf dem Floß befinden, schlagen gegen die Eindringlinge auf dem Floß, dann schlagen die Eindringlinge zu, usw.</p>	<p>...</p> <p>Floß: ... Die Krieger, die das Floß lenken, schlagen gegen die Eindringlinge auf dem Floß, dann schlagen die Eindringlinge zu, usw. Sind Krieger von mehr als zwei Spielern am Handgemenge beteiligt, so gilt – ausgehend vom Spieler, der das Handgemenge beginnt - die Spielerreihenfolge.</p>

...	...
-	Bei diesem Wurf dürfen sich die Krieger unterstützen.

14.6 Kampf

Schiffsuntergang

Text in den Regeln	Neuer Text
Langschiff, Segelschiff: ... Das überleben sie ab 10. Können sich die im Wasser treibenden Krieger in der 2. Runde nicht auf ein befreundetes Schiff oder landbares Kleinfeld retten, so ertrinkt er , sobald sein Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.	Langschiff, Segelschiff: ... Das überleben sie ab 10. Können sich die im Wasser treibenden Krieger in der 2. Runde nicht auf ein benachbartes, landbares Landfeld oder auf ein Schiff auf einem benachbartem Wasserfeld retten, wenn der, der das Schiff steuert, nichts dagegen einwendet, retten, so ertrinken sie , sobald ihr Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.

14.7 Rammen

Durchführung des Rammens

Text in den Regeln	Neuer Text
Lang- und Segelschiffe können andere Schiffe rammen.	Der Spieler, der ein Lang- oder Segelschiff steuert, kann ein anderes Schiff rammen.
	...
	Ein Schiff, das einen Onagertreffer hat, kann nicht mehr rammen.

Untergang des gerammten Schiffes

Text in den Regeln	Neuer Text
Die Krieger des Rammenden, die sich auf dem Vorderteil des Rammschiffes aufhalten, schlagen gegen die Eindringlinge. dann schlagen die Eindringlinge zurück, usw.	Das Handgemenge wird von den Kriegen begonnen, die das Schiff steuern.
...	...
Sollte es durch die treibenden Krieger zu einer Überbesetzung im Wasser kommen, beginnen die Krieger des untergegangenen Rammschiffes ein Handgemenge.	Sollte es durch die treibenden Krieger zu einer Überbesetzung im Wasser kommen, beginnen die Krieger des untergegangenen Rammschiffes ein Handgemenge, wobei die Krieger des Rammschiffes den Kampf beginnen.

14.8 Selbstvernichtung

Selbstvernichtungsliste

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Selbstvernichtung eines Elefanten hat dieselben Folgen wie der Tod des Elefanten (Kapitel 8.4 - Tod des Elefanten), die Zerstörung eines Belagerungsturmes dieselben wie die Zerstörung der zweiten Wand

	(Kapitel 11.2 - Besonderheit des Rammens), die Selbstvernichtung eines Schiffes die-selben wie die beim Untergang eines Schiffes (Kapitel 14.6 - Schiffsuntergang).
--	---

15. Fabelwesen

15.1 Fabelwesen

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Ein Kleinfeld, auf dem sich ein Drache, Greif, Troll, Seeschlange, Sirene oder Riese aufhält, darf keine andere Figur betreten, ausgenommen Götterbote und Reiter der Finsternis (und Zauberer).	Ein Kleinfeld, auf dem sich ein Drache, Greif, Troll, Seeschlange, Sirene oder Riese aufhält, darf keine andere Figur betreten, ausgenommen Hagelsturm und Reiter der Finsternis (Vorgriff: und Zauberer).

15.1 Fabelwesen

Reflexion

Text in den Regeln	Neuer Text
In einem Gebiet kann sich normalerweise nur 1 Fabelwesen aufhalten. Ausnahmen: Die beiden Riesen können sich zusammen in einem Gebiet aufhalten: Götterbote und Reiter der Finsternis können sich zusätzlich zu jedem anderen Fabelwesen aufhalten.	In einem Gebiet kann sich normalerweise nur 1 Fabelwesen aufhalten. Ausnahmen: Die beiden Riesen können sich zusammen in einem Gebiet aufhalten: Hagelsturm und Reiter der Finsternis können sich zusätzlich zu jedem anderen Fabelwesen aufhalten.

15.2 Hagelsturm

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Auswirkung</p> <p>In allen anderen Fällen ist die 18 nicht nur zu wenig, sondern es kommt darüber hinaus auf dem Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt zu einem Götterboten. Der Götterbote wirkt auf das Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt wurde, und auf die 6 umliegenden Kleinfelder wie je ein Onagertreffer. Anschließend verschwindet der Götterbote wieder.</p>	<p>Wirkung</p> <p>In allen anderen Fällen ist die 18 nicht nur zu wenig, sondern es kommt darüber hinaus auf dem Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt zu einem Hagelsturm. Der Hagelsturm wirkt auf das Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt wurde, und auf die 6 umliegenden Kleinfelder wie je ein Onagertreffer. Anschließend verschwindet der Hagelsturm wieder.</p>

15.3 Reiter der Finsternis

Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
Sind mehr als 6 Spieler beteiligt, so bewegt ihn nur jeder zweite Spieler.	Der Reiter der Finsternis wird am Spielfeldrand so reflektiert, dass sein Austrittswinkel dem Eintrittswinkel entspricht. Bestehen mehrere Möglichkeiten, wird ausgewürfelt, in welche Richtung er sich weiterbewegt.

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Auswirkung</p> <p>-</p>	<p>Wirkung</p> <p>Der Reiter der Finsternis zerstört auch Gräben, diese jedoch als letztes.</p>

15.4 Drache, Greif, Troll, Seeschlange

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Seeschlange: Kann sich nur im Wasser aufhalten, nicht in Flüssen.	Seeschlange: Kann sich nur im Wasser aufhalten, nicht jedoch in Binnengewässern. Als Binnengewässer gelten Flüsse, Ströme, Oasen und entsprechend gekennzeichnete Wasserfelder.

Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Seeschlange wird am Spielfeldrand so reflektiert, dass der Austrittswinkel dem Eintrittswinkel entspricht. Bestehen mehrere Möglichkeiten, wird ausgewürfelt, in welche Richtung sie sich weiterbewegt. ... Ein Fabelwesen, das an einen Fluss gelangt, wird normal reflektiert, wenn sich dahinter nicht betretbares Territorium befindet. Eine Brücke ändert an der Bewegung von Drache, Greif und Troll nichts.

Bedrohung

Text in den Regeln	Neuer Text
Die Bedrohung durch diese Fabelwesen wirkt nur unmittelbar nach dem Auswürfeln eines neuen Windes. Troll: Der Troll bedroht also immer 3 Kleinfelder, es sei denn, das Spiel hat erst begonnen oder zwei der drei Kleinfelder fallen zufälliger Weise zusammen.	Die Bedrohung durch diese Fabelwesen wirkt nur unmittelbar nach dem Auswürfeln eines neuen Windes, ausgenommen die Fallgruben des Trolls. Troll: Der Troll bedroht also immer 3 Kleinfelder, es sei denn, das Spiel hat erst begonnen oder mehrere Kleinfelder fallen zufälliger Weise zusammen.

15.5 Sirene

Aufenthalt

Text in den Regeln	Neuer Text
Die Sirene kann sich nur auf einer Tieflandinsel aufhalten.	Die Sirene hält sich üblicherweise auf einer Tieflandinsel auf. Die Spieler können sich jedoch auch auf einen anderen Ort einigen, sofern das Kleinfeld an Wasser angrenzt.

Bedrohung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Sirene wirkt nur auf Wasserfelder; sie wirkt nicht über Landfelder hinweg. Der Vulkan wirkt nicht auf Gebirgsfelder oder über Gebirgsfelder hinweg.

Wirkung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Krieger, die sich vor der Bedrohung der Sirene gerettet haben, sind vor der Wirkung der Sirene bis zum Auswürfeln des nächsten Windes sicher. Werden Krieger, Tiere und Geräte in den Wirkungsbereich der Sirene hinein oder hindurch bewegt, werden jeweils nur diese von der Sirene bedroht, nicht jedoch die Krieger, Tiere und Geräte, die sich bereits vorher vor der Bedrohung gerettet haben. Bewegen sich Krieger durch das von einer Sirene bedrohte Gebiet hindurch, so müssen sie nur ein einziges Mal würfeln. Als Mindestzahl zum Überleben wird der höchste Wert der jeweiligen Kleinfelder genommen, durch die sich die Krieger bewegt haben.

15.6 Die Riesen

Aufenthalt und Bewegung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Bewegung eines Riesen über einen Fluss erfolgt analog der eines Greifen. Ein Riese, der an einen Fluss gelangt, wird normal reflektiert, wenn sich dahinter ein Kleinfeld befindet, in dem sich der Riese nicht aufhalten darf.

Steinwurf

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Riesen zerstören keine Gebäude, d.h., auch keine Gräben, Brücken oder Mauern. Riesen werfen auf alle Geräte, d.h., auch auf Belagerungstürme und Schildkröten, wenn sie sich auf einem Niveau unterhalb des Hochlands befinden, nicht jedoch auf Belagerungstürme und Schildkröten im Hochland.

Zähmen

Text in den Regeln	Neuer Text
Mit dieser Zähmweise kann man auch versuchen, einen gezähmten Riesen, der einem anderen Spieler gehört, für sich zu gewinnen.	Auf diese Weise kann man auch versuchen, einen gezähmten Riesen, der einem anderen Spieler gehört, für sich zu gewinnen.

Gezähmter Riese

Ist kein solcher Riesenführer vorhanden, so wird der Riese wieder wild.	Ist kein solcher Begleiter vorhanden, so wird der Riese wieder wild.
---	--

16. Zauberer

16.2 Zauberliste

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Schwächen: 1 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Den Geschwächten werden im Nahkampf 2 Gutpunkte abgezogen, sofern sie so viele haben.</p>	<p>Schwächen: 1 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Den Geschwächten werden [...] 2 Gutpunkte abgezogen, sofern sie so viele haben.</p>
<p>...</p>	<p>...</p>
<p>-</p>	<p>Geschwächte brauchen zum Überleben, beim überrollt und überfahren werden um 1 mehr als normal.</p>
<p>Stärken: 1 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gestärkten erhalten im Nahkampf 2 Gutpunkte mehr.</p>	<p>Stärken: 1 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gestärkten erhalten [...] 2 Gutpunkte mehr.</p>
<p>...</p>	<p>...</p>
<p>-</p>	<p>Gestärkte brauchen zum Überleben, beim überrollt und überfahren werden um 1 weniger als normal.</p>
<p>Unsichtbar machen: 3 ZEH Unsichtbare haben im Nahkampf 4 Gutpunkte mehr.</p>	<p>Unsichtbar machen: 3 ZEH Unsichtbare haben [...] 4 Gutpunkte mehr.</p>
<p>-</p>	<p>Unsichtbare Figuren können sich nach Aussprechen des Zaubers aus der Umgebung des Zauberers bewegen und bleiben unsichtbar, das heißt, der Wirkungsbereich des Zaubers (1 Kleinfeld um den Zauberer) gilt nur für den Zeitpunkt des Zauberspruchs.</p>
<p>Lähmen: 4 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gelähmten können sich nicht bewegen und nicht handeln.</p>	<p>Lähmen: 4 ZEH Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gelähmten können keine Aktivitäten ausüben (siehe Kapitel 0. Spielmechanismen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung (z.B. Schritte gehen, auf ein Tier aufsteigen, Quadriga fahren, Trampeln) • Handlung (z.B. Angriff im Nahkampf, einen Onager bedienen, mit einem Schiff rammen) • Kontrolle (z.B. Inbesitznahme eines Pferdes, Inbesitznahme eines Handelszentrums, Lenken einer Quadriga, Feststellung der Majorität auf einem Schiff) • Überstehen (z.B. getrampelt werden, ums Leben würfeln, Ersteigen eines Floßes)

Wenn Gelähmte im Nahkampf angegriffen werden, wehren sie sich nicht und sind tot, sobald der Angreifer mindestens 12 würfelt. Im Fernkampf werden sie wie unverzauberte Krieger angegriffen. Wer einen gelähmten Recken oder Helden tötet, wird so befördert, als hätte er einen ungelähmten getötet.

Versteinern: 4 ZEH

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Versteinerten können sich nicht bewegen, nicht handeln. Sie brauchen nicht ums Leben und ums Verhungern zu würfeln. Sie können nicht getötet werden. Fallen Versteinerte ins Wasser, so gehen sie sofort unter und sind tot, sobald ihre Versteinierung endet. Versteinerte können sich selbstvernichten.

Fallen Versteinerte ins Wasser, so gehen sie sofort unter und sind tot, sobald ihre Versteinierung endet. Versteinerte können (Ausnahme!) keinen Selbstmord begehen. Ist ein Versteinerter an einer Überbesetzung mit betroffen, so beteiligt er sich am Handgemenge nicht.

-

nach dem Überfahren werden, einen Pechguss überstehen)

- **Aktion** (z.B. Selbstmord begehen, ein Tor öffnen, auf eine Leiter aufsteigen, Belagern)

Wenn Gelähmte im Nahkampf angegriffen oder von einer Quadriga oder einem Elefanten getrampelt werden, wehren sie sich nicht und sind tot, sobald der Angreifer, bzw. der Trampelnde mindestens 12 würfelt. Im Fernkampf werden sie wie unverzauberte Krieger angegriffen. Wer einen gelähmten Recken oder Helden tötet, wird so befördert, als hätte er einen ungelähmten getötet.

Versteinern: 4 ZEH

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Versteinerte Krieger können folgende Aktivitäten nicht ausüben (siehe Kapitel 0. Spielmechanismen):

- **Bewegung** (z.B. Schritte gehen, auf ein Tier aufsteigen, Quadriga fahren, Trampeln)
- **Handlung** (z.B. Angriff im Nahkampf, einen Onager bedienen, mit einem Schiff rammen)
- **Kontrolle** (z.B. Inbesitznahme eines Pferdes, Inbesitznahme eines Handelszentrums, Lenken einer Quadriga, Feststellung der Majorität auf einem Schiff)
- **Aktion** (z.B. ein Tor öffnen, auf eine Leiter aufsteigen, Belagern)

Versteinerte können nicht getötet werden, würfeln nicht für das Überstehen und überleben immer. Fallen Versteinerte ins Wasser, so gehen sie sofort unter und sind tot, sobald ihre Versteinierung endet. Versteinerte können (Ausnahme!) keinen Selbstmord begehen. Ist ein Versteinerter an einer Überbesetzung mit betroffen, so beteiligt er sich am Handgemenge nicht.

Quadrigen können keine Versteinerten zertrampeln. Fahren Quadrigapferde auf ein Kleinfeld, auf dem ein Versteinerter steht und kommt es zur Überbesetzung, so wird sofort 1 Quadrigapferd als tot entfernt; wenn danach noch immer Überbesetzung herrscht, wird wie üblich verfahren. Der Wagen der Quadriga kann auf Kleinfelder, auf denen sich ein Versteinerter aufhält, nicht fahren.

Halten sich auf einem Kleinfeld Versteinerte auf, dürfen sich dort gleichzeitig nur so viele Krieger, Tiere und Geräte aufhalten, wie noch an Raumeinheiten Platz vorhanden ist.

<p>Versetzen: 4 ZEH Versetzt werden kann nur auf leere Tiefland-, Hochland-, Bergland-, Wald-, Sumpf-, Wüsten-, Hochlandwüsten und Eiswüsten-Kleinfelder, auf leere Plattformen leerer oder eigener Türme oder eigener Schiffe.</p> <p>...</p> <p>-</p> <p>Tiere bewegen: 8 ZEH Trampelt eines der bewegten Tieren und macht dabei einen Zauberwurf, so zählt er für den Zauberer.</p> <p>Fabelwesen bewegen: -</p> <p>Geschwindigkeit verdoppeln: 1 ZEH -</p>	<p>Elefanten können keine Versteinerten zertrampeln. Die Raumeinheiten, die die Versteinerten benötigen, werden bei einer Überbesetzung nicht berücksichtigt.</p> <p>Versetzen: 4 ZEH Versetzt werden kann nur auf leere Tiefland-, Hochland-, Bergland-, Wald-, Sumpf-, Wüsten-, Hochlandwüsten und Eiswüsten-Kleinfelder, auf leere Plattformen von Türmen oder leere Kleinfelder von Schiffen, wenn der Spieler, der die Majorität im Turm oder auf dem Schiff besitzt, nichts dagegen einwendet. Für das Versetzen von Figuren in eine Burg (siehe Kapitel 10.5) gilt die Majorität innerhalb der Burg und nicht innerhalb eines Turmes.</p> <p>...</p> <p>Versetzungen sind keine passiven Bewegungen; versetzte Geräte und Phalangen können nach der Versetzung in beliebige Richtung aufgestellt werden; versetzte Figuren behalten ihren Bewegungszustand bei. <u>Beispiele:</u> Eine Quadriga fährt vier Schritte und wird dann versetzt; nach der Versetzung hat sie weiterhin die Geschwindigkeit vier; eine aufgestellte Leiter bleibt auch nach der Versetzung in aufgestelltem Zustand, unabhängig davon, ob in dem Kleinfeld eine Möglichkeit zum Aufstellen besteht oder nicht.</p> <p>Tiere bewegen: 8 ZEH Der Besitzer verliert die Kontrolle (Reiten und Führen von Pferden und Elefanten, Lenken einer Quadriga) über die verzauberten Tiere. Es können auch besitzlose Quadrigen und Tiere bewegt werden. Quadrigen können Trampeln und Rollen und Elefanten trampeln, auch wenn sie nicht gelenkt oder geritten werden.</p> <p>Der Spieler, der die Tiere verzaubert hat, würfelt beim Trampeln für die Quadrigapferde und Elefanten. Würfelt er dabei einen Zauberwurf, so zählt er für ihn.</p> <p>Fabelwesen bewegen: Der Hagelsturm kann nicht verzaubert werden.</p> <p>Geschwindigkeit verdoppeln: 1 ZEH Ist die Bewegung an eine Bedingung geknüpft (z.B. wenn treibende Krieger ums Ertrinken</p>
--	--

<p>Fluss vertrocknen: 5 ZEH für einen Fluss -</p> <p>Tor bewegen: -</p>	<p>würfeln müssen, bevor sie sich weiterbewegen können), endet die Bewegung.</p> <p>Fluss vertrocknen: 5 ZEH für einen Fluss Wurde während der Wirkung des Zaubers eine Leiter an eine angrenzende Mauer oder Seitenwand eines Belagerungsturmes angelehnt, so ist die Leiter zerstört, sobald der Zauber seine Wirkung verliert. Befindet sich ein Krieger auf der Leiter, muss dieser jedoch nichts ums Leben würfeln.</p> <p>Tor bewegen: Der Zauber kann auf mehrere Tore gleichzeitig angewendet werden.</p>
---	---

16.3 Zauber

Zaubern

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Man darf jederzeit zaubern, nachdem man den Zauberwurf gemacht hat.

Kleinfeldweise Wirkung

Text in den Regeln	Neuer Text
Bei bespannten Quadrigen, Langschiffen und Segelschiffen ist es nicht möglich, nur ein Kleinfeld dieser Geräte zu verzaubern. Der Zauber muss vielmehr über die ganze Quadriga, bzw. über das ganze Schiff ausgesprochen werden. Dafür kann aber (Ausnahme!) ein Zauberer beide Felder eines Langschiffes, Segelschiffes oder einer Quadriga gleichzeitig versetzen. Wird eine Hälfte eines Doppelfloßes versetzt, so löst sich die Verankerung der beiden Hälften automatisch.	Bei bespannten Quadrigen, Langschiffen und Segelschiffen ist es nicht möglich, nur ein Kleinfeld dieser Geräte zu verzaubern. Der Zauber muss vielmehr über die ganze Quadriga, bzw. über das ganze Schiff ausgesprochen werden. [...]

Mehrfache Zauber

Text in den Regeln	Neuer Text
Eine Figur, die der Wirkung eines noch nicht erloschenen Zaubers unterliegt, kann keinem zweiten Zauber unterworfen werden. Die einzige Ausnahme ist ein Tor , welches in einer Runde mehrfach durch Zauber bewegt werden darf.	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.

16.3 Zauber

Kosten des Zaubers

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Vom Spieler muss exakt angegeben werden, welcher Zauber auf welches Ziel beabsichtigt

	ist. Danach wird die Anzahl der Zaubereinheiten errechnet.
--	--

16.4 Entkräften

Vorgang des Entkräftens

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Wird bei einer Zauberformel eine 18 gewürfelt, ist der Zauber automatisch misslungen.

16.5 Zaubereinheiten

Zauberwurf

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Auch beim Würfeln ums Ersteigen einer Quadriga oder ums Ersteigen eines Floßes (beim überrollt, bzw. überfahren werden) können Zaubereinheiten errungen werden.

Reihenfolge der Tätigkeiten

Text in den Regeln	Neuer Text
1. Wind würfeln, 2. Zauberwurf machen, 3. Ums Verdursten, Verhungern und Ähnliches würfeln, 4. Figuren bewegen, 5. Kämpfen und Handeln	<ul style="list-style-type: none"> • Wind auswürfeln (Stärke, Richtung, Dauer; Windrose einstellen - sofern erforderlich) • Fabelwesen bewegen (nur bei neuem Wind) • Reiter der Finsternis bewegen (jede Runde) • Treibende Schiffe bewegen (nur bei neuem Wind) • Zauberwurf • Ums Verdursten, Erfrieren und Versinken würfeln • Ums verhungern würfeln • Im Strom treibende Krieger bewegen • Figuren bewegen • Kämpfen und Handeln • Würfel an den nächsten Spieler weiterreichen

Scheinkampf

Text in den Regeln	Neuer Text
Beim Kampf gegen Geräte, beim Bedienen von Geräten, bei Selbstvernichtung und ähnlichen Tätigkeiten können keine Zaubereinheiten errungen werden; ein etwaiger Pasch wird in diesen Situationen nicht wiederholt.	Beim Fernkampf auf Geräte, beim Bedienen von Geräten, bei Selbstvernichtung und ähnlichen Tätigkeiten können keine Zaubereinheiten errungen werden; ein etwaiger Pasch wird in diesen Situationen nicht wiederholt.
-	Bei einem Bogenschießen auf ein Ziel, das nach den Regeln nicht getroffen oder getötet oder beschädigt werden kann, können keine Zaubereinheiten errungen werden.

16.5 Zaubereinheiten

Sofortiger Verbrauch der Zaubereinheiten

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Mit sofort ist auch sofort gemeint, das heißt, der Spieler muss als nächste Aktion nach dem Erhalt der Zaubereinheiten zaubern, wenn er nicht 10 Zaubereinheiten verlieren will.

17. Ewiges Spiel

17.1 Vorbereitung

Einteilung der Länder

Text in den Regeln	Neuer Text
Zusätzlich muss bei jedem Land, das an Wasser grenzt, ein 2 Kleinfeld breiter Streifen als Hoheitsgewässer mit dunkelblauer Farbe eingezeichnet werden. Hätten zwei Länder Anspruch auf dieselben Wasserfelder als Hoheitsgewässer, so müssen diese Wasserfelder zwischen den beiden Ländern aufgeteilt werden. Als Hoheitsgewässer kommen allerdings nur Wasserfelder in Frage, die an eine landbare Küste grenzen.	Zusätzlich muss bei jedem Land, das an Wasser grenzt, ein 2 Kleinfeld breiter Streifen als Küstenstreifen mit hellblauer Farbe eingezeichnet werden. [...] Als Küstenstreifen kommen allerdings nur Wasserfelder in Frage, die an eine landbare Küste grenzen.
...	...
-	An Stelle dessen kann man aber auch Stammreiche errichten, die je Spieler aus einem großen Land mit einer Hauptstadt und zwei oder drei Ländern mit einer Stadt bestehen. Anstelle einer Stadt kann auch eine Siedlung errichtet werden.

Wahl der Bewaffnung

Text in den Regeln	Neuer Text
(leichtes Pferd, schweres Pferd, Quadriga)	(leichtes Pferd, schweres Pferd, Quadriga mit leichten oder schweren Pferden)

Ausrüstung

Text in den Regeln	Neuer Text
Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 Heere, von denen jedes aus 10 Mann, 1 Recke und 1 Held besteht. Dazu erhält jeder Spieler einen Zauberer mit 30 Zaubereinheiten. Pro Stadt, die ein Spieler besitzt, erhält er zusätzlich 1 halbes Heer, bestehend aus 5 Mann und 1 Recke, wobei eine Hauptstadt als 2 Städte gezählt wird. Pro Krieger erhält der Spieler 1 Baueinheit, aus denen er sich Geräte, Tiere und Gebäude „bauen“ kann. für jede Stadt erhält man zusätzlich 1 Turm, der genau auf dem Kleinfeld der Stadt aufgestellt wird. Zu jeder Hauptstadt	Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Zauberer (mit 30 ZEH), 3 Helden, 3 Recken und 30 Mann sowie für jede Hauptstadt 2 Recken und 12 Mann, für eine Stadt 1 Recken und 6 Mann sowie für 1 Siedlung 4 Mann. Die Summe aller Krieger ergibt die Anzahl an Baueinheiten, die man erhält. Für jede Hauptstadt erhält man zusätzlich 1 Bergfried und 2 Türme, für jede Stadt 1 Turm und für jede Siedlung 6 Mauern (jeweils einschließlich Grundfesten), die auf dem jeweiligen Handelszentrum aufzustellen sind. Ein Spieler erhält für die Hauptstadt an Stelle

<p>gibt es 6 Türme. Diese müssen so aufgestellt werden, dass einer die Hauptstadt enthält und jeder der sechs Türme wenigstens einen der anderen berührt.</p> <p>Statt nebeneinander dürfen die Türme einer Hauptstadt aufeinander aufgestellt werden. Je 2 Türme ergeben dabei einen Bergfried. Eine Burg darf dabei aber nicht mehr als 2 Bergfriede enthalten.</p>	<p>von 1 Bergfried und 2 Türmen eine Pyramide. Der Bergfried und die beiden Türme müssen so aufgestellt werden, dass einer davon die Hauptstadt enthält und der Bergfried und jeder der Türme wenigstens einen der anderen berührt.</p>
---	---

Beschränkungen beim Bauen

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Es dürfen keine weiteren einzelnen Türme gebaut werden, noch darf ein Turm einer Stadt über die Plattform hinaus ausgebaut werden. Eine Burg darf in gewissem Rahmen ausgebaut werden. Die maximale Ausbaustufe ist: 4 Türme, 2 Bergfriede.</p> <p>Darüber hinaus darf die Burg nicht weiter ausgebaut werden, nicht einmal durch zusätzliche Mauern auf den Türmen oder Bergfriede.</p> <p>Zusätzlich darf jeder Spieler maximal 6 Mauern und maximal 6 Gräben ebenerdig bauen. Die Mauern und Gräben dürfen an Stadt-Türme und Burgen angebaut werden und können so die Fläche der Befestigungen erhöhen (beispielsweise durch zusätzliche Burghöfe).</p> <p>-</p>	<p>Weitere Gebäude dürfen aus dem Bestand der sonstigen Baueinheiten gebaut werden, in Provinzen von Hauptstädten auf insgesamt 66 Baueinheiten, in Provinzen von Städten auf insgesamt 24 Baueinheiten und in Provinzen mit Siedlungen auf insgesamt 12 Baueinheiten. Dabei dürfen die bestehenden Gebäude, die man bei der Aufstellung erhält, ausgebaut werden, indem z.B. aus einem Turm ein Bergfried wird oder unabhängig davon weitere Gebäude errichtet werden, z.B. eine Brücke oder eine längere Mauer.</p> <p>Zum Bau von Brücken, Mauern und Gräben ist grundsätzlich der Besitz beider angrenzender Kleinfelder der Kleinfeldkante notwendig. Spieler befreundeter Reiche können sich jedoch auch über den Bau an einer gemeinsamen Grenze einigen.</p>

Pyramide

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Vollständiger Text aus Abschnitt 18.17 - Ewiges Spiel

Kosten der Rüstgüter

Text in den Regeln	Neuer Text
-	1 BEH: Brücke

17.2 Aufstellung

Fabelwesen

Text in den Regeln	Neuer Text
<p>Der genaue Anfangs-Standpunkt eines Fabelwesens innerhalb eines Landes wird</p>	<p>analoge Übernahme aus Abschnitt 18.17 Ewiges Spiel [...]</p>

festgelegt, noch bevor die Spieler ihre Aufstellung aufbauen. Entweder einigen sich die Spieler auf die Standorte, oder man lässt den Zufall entscheiden, indem man zuerst das Großfeld, anschließend das Kleinfeld auswürfelt.	
---	--

Aufstellung

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Die Hoheitsgewässer eines Reiches bestehen aus einem 2 Kleinfeld breiten Streifen rund um alle landbaren Landfelder eines Reiches, aber nur innerhalb der Küstenstreifen eines Landes. Hätten zwei Länder Anspruch auf dieselben Wasserfelder als Hoheitsgewässer, so müssen diese Wasserfelder zwischen den beiden Ländern aufgeteilt werden oder sind neutral.

17.3 Kampf

Erobern

Text in den Regeln	Neuer Text
- Ein Handelszentrum bleibt so lange im Besitz eines Spielers, bis es den Besitzer wechselt. Zwei Verbündete können ein Handelszentrum nur dann erobern, wenn sie sich einigen, wer von beiden 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.	Bei der Inbesitznahme eines Handelszentrums müssen alle Niveaus eines Gebäudes auf dem Kleinfeld des Handelszentrums frei von gegnerischen Kriegern sein. Ein Handelszentrum bleibt so lange im Besitz eines Spielers, bis es den Besitzer wechselt. 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.

17.4 Walhalla-System

Beginn des neuen Spieles

Text in den Regeln	Neuer Text
Die Bewaffnung darf neu gewählt werden und die Burgen dürfen neu gebaut werden.	Die Bewaffnung darf neu gewählt werden [...].
...	...
-	Ein passiv verteidigtes Reich wird in der Spielerreihenfolge hinten angestellt.

Invasor

Text in den Regeln	Neuer Text
Ein Invasor erhält 1 Zauberer, 30 Zaubereinheiten, 3 Heere , pro Krieger 1 Baueinheit und zusätzlich 5 Langschiffe, 5 Segelschiffe oder 10 Flöße.	Ein Invasor erhält 1 Zauberer, 30 Zaubereinheiten, 3 Helden , 3 Recken und 30 Mann , pro Krieger 1 Baueinheit und zusätzlich 6 Langschiffe, 6 Segelschiffe oder 12 Flöße.
...	...

-	Der Invasor wird in der Spielerreihenfolge hinten angestellt.
---	---

Figuren, Spielplatte

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Es wird nur auf der Spielplatte gespielt. Ausgenommen hiervon ist die Bewegung von Schiffen, die über „gedachte“ Kleinfelder auch außerhalb der Spielplatte bewegt werden können, so dass eine „Seesperre“ am Rand der Spielplatte nicht möglich wird. Alle sichtbaren Teil-Kleinfelder am Rand der Spielplatte gelten als ganze Felder und sind „bespielbar“.

18. Beispiele

18.17 Ewiges Spiel

Pyramide

Text in den Regeln	Neuer Text
-	Eine Pyramide kann im Tiefland, Hochland, in der Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste oder Hochland-Eiswüste aufgestellt werden.
...	...
-	Eine Treppe kann nur zu einem Kleinfeld hin errichtet werden, das von der Pyramide aus betretbar ist. Die Pyramide ist das einzige Gebäude (Ausnahme!), das ohne Zugang errichtet werden darf.
...	...
	Hat eine Pyramide keinen normalen Zugang, d.h., keine Treppe von der oberen Stufe zur unteren bzw. von der unteren Stufe zum umgebenden Gelände, so gilt Folgendes: das Kleinfeld, auf dem sich eine Leiter befindet, die im nächsten Zug von zwei Kriegern auf der Pyramide aufgestellt oder von der Pyramide herabgelassen werden kann, gilt als Zugang (siehe Kap. 9.6 Aushungern). Die beiden Stufen der Pyramide sind dabei – je nach Bauweise – hinsichtlich der Zugänge getrennt voneinander zu betrachten, z.B., wenn es eine Treppe von der oberen zur unteren Stufe gibt, aber keine Treppe von der unteren Stufe zum umgebenden Gelände. Die Verteidiger befinden sich dann im Belagerungszustand, wenn der Angreifer seine Krieger so aufgestellt hat, dass der Verteidiger mit einem Zug (Ausfall) die Leiter auf ein

<p>Analog zum Pechgießen auf Türmen gibt es auf der Pyramide das Steine rollen, das denselben Regeln gehorcht. Steine können gerollt werden von der Spitze auf ein Kleinfeld der 1. Stufe, beziehungsweise von der 1. Stufe auf ein Kleinfeld des Hochlandes.</p>	<p>Nachbarkleinfeld der Stufe der Pyramide herablassen und mit einem Krieger (von oben) auf die Leiter aufsteigen könnte, so dass er vom Angreifer im nächsten Zug mit Nahkampfwaffen bekämpft werden könnte. Dabei ist zu beachten, dass die Leiter auf das betreffende Kleinfeld herabgelassen werden darf (kein Sumpf, kein Gebirge, kein Wasser, kein weiterer Höhenunterschied), aber dass (Ausnahme!) auf dem betreffenden Kleinfeld nicht zwingend ausreichend Platz für eine Leiter und einen Krieger vorhanden sein muss (vergleichbar zu einem geschlossenen Tor, vor dem sich vier Krieger des Angreifers aufhalten, so dass ein Ausfall nicht möglich ist). Wird die Leiter auf der unteren Stufe der Pyramide durch den Verteidiger auf ein Feld bewegt, so dass die Bedingung für den Belagerungs-zustand durch den Angreifer nicht mehr erfüllt wird, so ist der Belagerungszustand völlig aufgehoben. Belagert der Angreifer erneut, so hat der Verteidiger auch wieder seine Schonfrist, nach der er erneut mit 6 zum Würfeln ums Verhungern beginnt.</p> <p>Hat eine Stufe der Pyramide keinen Zugang, weil sich dort weder eine Treppe noch eine Leiter befindet, so hungern die betroffenen Krieger auch ohne Erklärung des Belagerungszustands so lange, bis alle verhungert sind oder wieder eine Leiter als Zugang vorhanden ist.</p> <p>Analog zum Pechgießen auf Türmen gibt es auf der Pyramide das Steine rollen, das denselben Regeln gehorcht. Steine können gerollt werden von der Spitze auf ein Kleinfeld der 1. Stufe, beziehungsweise von der 1. Stufe auf ein Nachbarkleinfeld der Pyramide, das Tiefland, Hochland, Bergland, Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste, Hochland-Eiswüste oder in Bergland-Eiswüste ist.</p>
--	---

Tabellen

Gutpunkte

0 Verteidiger

Bewegung

2 berittener Elefant durch Fluss

Aufgang

Es fehlt: „Onager“

Aufenthaltsmöglichkeiten

Bei Tiefland/Hochland/Wüste/Hochlandwüste/Eiswüste sind die letzten drei zu streichen. Es fehlt "Graben" und bei Greif der Zusatz "nur Tiefland".

Bei Hochland, Wüste und Hochlandwüste, Eiswüste, Wald, Bergland, Berglandwüste und Berglandeiswüste fehlt der Graben.

Bei Wald fehlt bei "Turm" der Zusatz "nur mit Grundfeste".

Bei Gebirge fehlt ("Götterbote") „Hagelsturm“ und „Reiter der Finsternis“.

Bei Schiff fehlt bei "Quadriga" der Zusatz "abgespannt".

Bei Turm Erdgeschoss fehlen "Leiter" und "Widder".

Bei Gebäude Plattform fehlt "Leiter" und bei "Zauberer" der Zusatz "nur eigene oder fremde, wenn der Eigentümer dies erlaubt".

Bei auf Belagerungsturm/Leiter fehlt bei "Krieger" der Zusatz "außer auf Schiff".

Ums Leben würfeln

„wenn ein Krieger von der Leiter fällt“ ist zu ersetzen durch „wenn eine Leiter umgeworfen wird“
"wenn Kriegern das Schiff untergeht" ist zu ersetzen durch "auf dem Rammfeld von zwei Schiffen (treibende Krieger von Flößen gehen erst nach der 2. Runde unter)".

Es fehlt: „bei einem Hagelsturm“

Bei Handlungen ist "Schiff rammen lassen" zu ergänzen mit "nur auf dem Rammfeld".

Baueinheiten

- 1 Brücke, Tor (bauen, schließen), Durchgang (bauen, schließen), Treppe (bauen, schließen), Übergang (bauen, abbrechen)
- 5 Mammut

Transporteinheiten

- 2 Quadrigawagen (abgespannt)