



Schildwall

Einleitung

- Es spielen zwei Spieler als Heerführer gegeneinander.
- Jeder erhält eine Armee. Sie besteht aus je einem Satz Karten, einer in roten, der andere in blau.
- In jedem Kartensatz befinden sich folgende Karten:

Anzahl	Name	Kampfkraft
1	Khan	7
2	Hersir	6
3	Haeljar	5
4	Kaempar	4
5	Serlar	3
6	Sköldar	2
7	Stridar	1
4	Fylgdar	+1
2	Fylgdar	+2
1	Fylgdar	+3
1	Hagelsturm	-

- Alle Karten mit Ausnahme des Hagelsturms können als Angriffskarten dienen.
- Die Karten mit der Bezeichnung **Fylgdar** können auch als Unterstützungskarten verwendet werden.

- Jeder Spieler hat vor sich zwei Stapel für Karten. Einer davon ist zu Beginn noch nicht gefüllt.
 - Der **Bereitschaftsstapel** besteht aus dem gemischten und verdeckt hingelegten Kartensatz.
 - Der **Reservestapel** besteht aus den siegreichen Karten des eigenen Kartensatzes. Sie werden offen hingelegt. Ist der Bereitschaftsstapel aufgebraucht, wird der Reservestapel gemischt und verdeckt als neuer Bereitschaftsstapel hingelegt.
 - Der **Friedhof** ist der Stapel der Karten, die endgültig abgelegt werden müssen und in diesem Spiel nicht mehr zum Einsatz kommen. Er wird von beiden Spielern benutzt.

Spielvorbereitung

- Um zu bestimmen, wer welchen Satz bekommt, nimmt man aus beiden jeweils eine Karte und mischt sie verdeckt (die Rückseiten sind gleich). Nun zieht jeder eine der beiden Karten und dreht sie um. Jeder erhält den Satz in der Farbe, dessen Karte er gezogen hat. Es können auch alternative Methoden zur Auswahl verwendet werden.
- Nun mischt jeder Spieler den Kartensatz seines Gegners und legt ihn als Bereitschaftsstapel verdeckt vor diesen hin.
- Jeder Spieler zieht nun von seinem **Bereitschaftsstapel** fünf Karten, die nur er sehen darf. Diese sind seine strategische Reserve.
- Der Spieler mit dem roten Kartensatz beginnt als Angreifer. Der andere Spieler ist der Verteidiger.
- Spielt man mehrere Schlachten nacheinander, wechselt man in jeder Schlacht die Farben.

Das Spiel

- Die beiden Spieler greifen sich nun an und führen wechselseitig Kämpfe gegeneinander aus, bis einer der Spieler entweder keine Karten mehr hat oder seinen Khan verliert, während der gegnerische Khan noch lebt.
- Ein einzelner Kampf verläuft wie folgt:
 - Der Angreifer wählt eine seiner Karten auf der Hand und legt sie als Angriffskarte offen auf den Tisch.
 - Der Verteidiger wählt nun eine seiner Angriffskarten aus und legt sie offen unter die des Angreifers.
 - Einer der Spieler oder auch beide können nun erklären, dass sie ihre ausgespielte Angriffskarte unterstützen möchten.
 - Sie können nun aus ihrer Hand eine ihrer Unterstützungskarten (mit der Bezeichnung **Fylgdar**) offen neben ihre Angriffskarte legen.
 - Deren Kampfwert wird zu dem Kampfwert der Angriffskarte hinzugezählt.
 - Nun wird bestimmt welche von beiden Seiten den höheren Kampfwert hat und damit Sieger dieses Kampfes ist.
 - Nun werden alle am Kampf beteiligten Karten des Verlierers in den **Friedhof** gelegt.
 - Alle am Kampf beteiligten Karten des Siegers mit Ausnahme der Fylgdar-Karten, die als Unterstützung dienten, werden offen in seinen **Reservestapel** gelegt.
 - Eine zur Unterstützung des Siegers ausgespielte Fylgdar-Karte wird ebenfalls auf den **Friedhof** gelegt.
 - Haben beide Spieler den gleichen Kampfwert, werden alle am Kampf beteiligten Karten in den Friedhof gelegt.
 - Nachdem dieser Kampf entschieden ist, füllt jeder nun seine Hand von seinem verdeckten **Bereitschaftsstapel** wieder auf fünf Karten auf.
 - Hat man seinen **Bereitschaftsstapel** aufgebraucht, so mischt man den **Reservestapel** und legt ihn verdeckt als **Bereitschaftsstapel** hin.
 - Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, und übernimmt die Rolle des Angreifers.
 - Während jeder Phase eines Kampfes kann ein Spieler, sofern er die Karte auf der Hand hat, erklären, dass ein **Hagelsturm** stattfindet.

- In diesem Fall werden alle am Kampf beteiligten Karten in den jeweiligen Reservestapel abgelegt.
- Der Hagelsturm wird auf dem **Friedhof** abgelegt.

Spielende

- Regulär endet das Spiel, wenn einer der beiden Spieler keine Karten mehr hat, die er ausspielen kann.
 - Dieser Spieler ist dann der Verlierer der Schlacht.
- Vorzeitig kann das Spiel beendet werden, wenn der Kahn eines Spieles auf den Friedhof gelegt werden muss.
 - Derjenige, dessen Khan gefallen ist, ist der Verlierer, der andere eben Sieger.
 - Erschlagen sich beide Khane gegenseitig, ob mit oder ohne Hilfe von Unterstützungskarten, werden sie mitsamt der Unterstützungskarten auf den Friedhof gelegt und das Spiel geht weiter, bis einer der beiden Spieler keine Karten mehr auslegen kann.

Alternative Regel für den Hagelsturm

- Der Hagelsturm wird statt auf dem Friedhof im Reservestapel abgelegt.

Ergänzende Regel für eine Massenschlacht

- Natürlich können auch mehr als nur zwei Spieler eine Schlacht austragen.
 - Die Anzahl der Spieler muss immer eine gerade sein, so dass auf beiden Seiten immer gleichviele Teilnehmer sind.
 - Jeder Spieler muss über einen Kartensatz in der passenden Farbe verfügen.
 - Idealerweise sollten die Karten auf der Vorderseite irgendwie markiert sein, damit man sie hinterher wieder auseinander sortieren kann. Dies kann z.B. ein Zeichen unter oder neben der Nummer sein.
 - Jeder Spieler verfügt weiterhin über einen eigenen Reserve- und Bereitschaftsstapel.
 - Jeder Spieler zieht weiterhin fünf Karten, die nur er sehen darf.
- Die Spieler einer Seite dürfen sich **nicht** über die Werte und Arten ihrer Karten austauschen!
 - Sie dürfen jedoch jederzeit Wünsche oder Vorschläge äußern.
 - Sie dürfen auch sagen, welche Karte des Gegners sie imstande sind, zu schlagen.

Kampf

- Alle obigen Regeln kommen zur Anwendung, nur bei der Durchführung eines einzelnen Kampfes du der Entscheidung, wann man gewonnen oder verloren hat, gibt es folgende Abweichungen.
- Ein einzelner Kampf verläuft wie folgt:
 - Jeder Angreifer legt eine Angriffskarte offen hin.
 - Nun legt jeder Verteidiger eine Angriffskarte aus.
 - Er kann wählen welche Angriffskarten des Gegners durch seine Karte attackiert wird.
 - Er legt nun seine Karte vor die entsprechende des Angreifers.
 - Nun kann jeder der Spieler eine Angriffskarte seiner Mannschaft durch höchstens eine Fylgdar-Karte unterstützen.
 - Jede Angriffskarte kann nur einmal unterstützt werden!.
 - Er legt die Fylgdar-Karte zu der entsprechenden Angriffskarte.
 - Abweichend von den allgemeinen Regeln werden
 - auch siegreiche Unterstützungskarten auf den Reservestapel gelegt.
 - sich gegenseitig erschlagende Khane auch auf den Friedhof gelegt.
- Die Schlacht ist gewonnen wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt,
 - wenn einer der Spieler der Gegenseite als erster keine Karten mehr zum Ausspielen hat,
 - alle Khane der Gegenseite im Friedhof liegen.



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +2



Fylgdar +2



Fylgdar +3



Stridar 1



Stridar 1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Sköldar

2



Sköldar

2



Sköldar

2



Sköldar

2



Sköldar 2



Sköldar 2



Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Kaempar 4



Kaempar 4



Kaempar 4



Kaempar 4



Haeltjar 5



Haeltjar 5



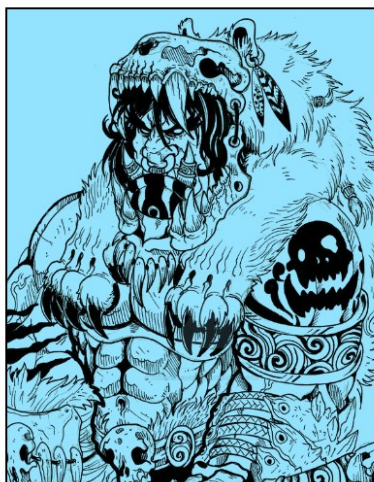
Haeltjar 5



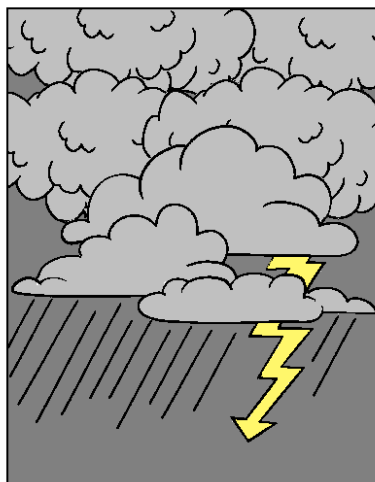
Hersir 6



Hersir 6



Khan 7



Hagelsturm ⚡



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +1



Fylgdar +2



Fylgdar +2



Fylgdar +3



Stridar 1



Stridar 1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Stridar

1



Sköldar

2



Sköldar

2



Sköldar

2

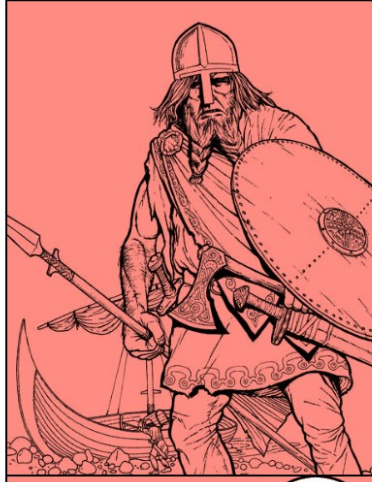


Sköldar

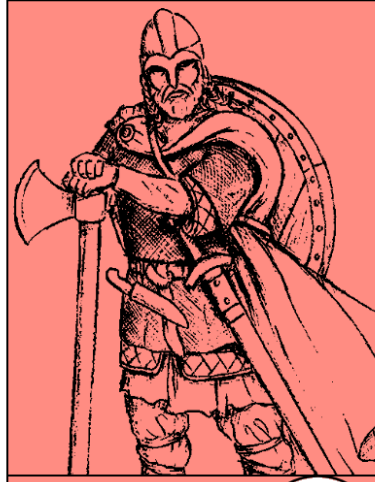
2



Sköldar 2



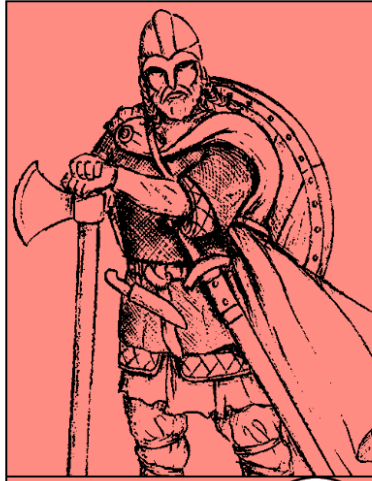
Sköldar 2



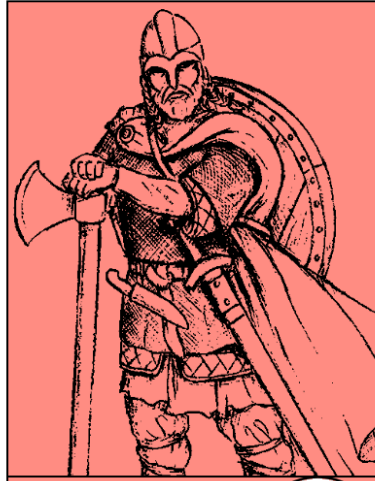
Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Serlar 3



Kaempar 4



Kaempar 4



Kaempar 4



Kaempar 4



Haeltjar 5



Haeltjar 5



Haeltjar 5



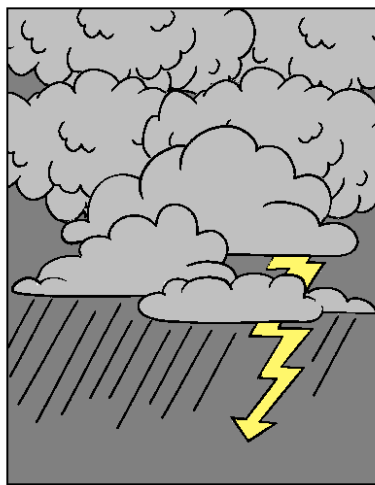
Hersir 6



Hersir 6



Khan 7



Hagelsturm ⚡