

# Walisk

---

## 0. Einleitung

Walisk ist ein Spiel, das die innenpolitischen Verhältnisse in Waligoi direkt nach der Landnahme darstellen soll. Damals gab es vier Stämme, die in das Land einwanderten und sich untereinander bekriegten, um möglichst viel Land unter ihre jeweilige Herrschaft zu bekommen.

Erschwerend kommt hinzu, dass das Land zuvor besiedelt war und die vorherigen Besitzer, die halbdämonischen Rukr, sich natürlich wehren. Wem also gelingt es, soviel Land unter sich zu bringen, dass er den Titel ‚Khan‘ beanspruchen und damit das Spiel gewinnen kann?

Diese Regeln können auch für andere Karten mit mehreren Völkern zur Anwendung gelangen, allerdings sollte dann die Regeln zur Raubfahrt durch die in Kapitel 8.3 ersetzt werden.

## 1. Allgemeines

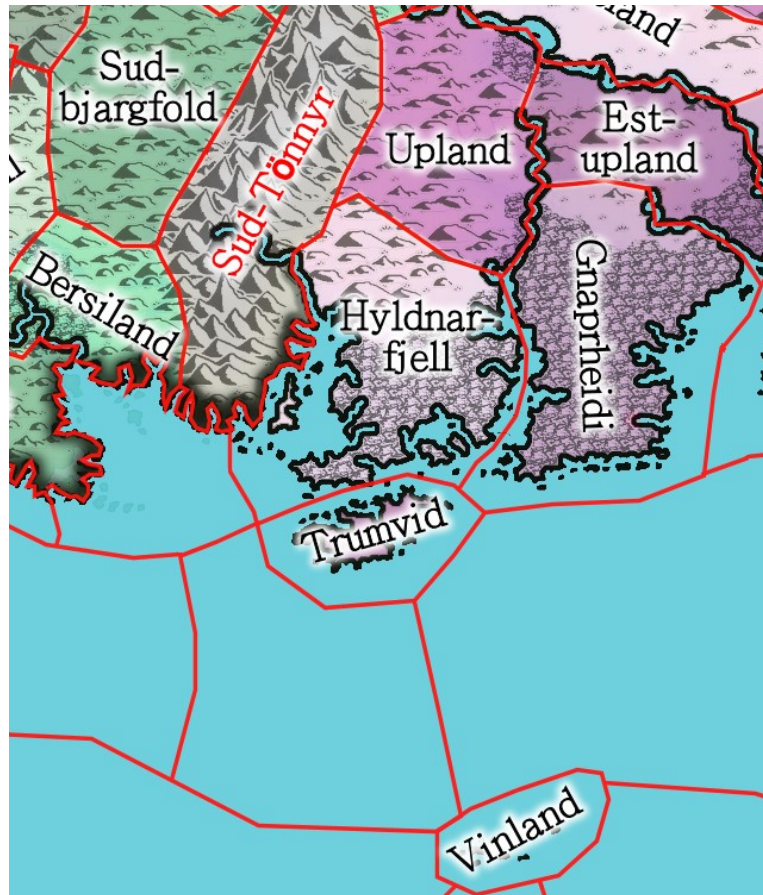
### 1.1. Benötigtes Spielmaterial

Man braucht für das Spiel:

- das Spielfeld in Form einer in Bezirke aufgeteilten Karte
- eine Anzahl 6-seitiger Würfel zum Ausführen von Kämpfen, markieren von Armeen, etc.
- einen 4-seitigen Würfel zum Anzeigen der Jahreszeit (wenn nicht vorhanden, ein sechsseitiger).
  - 1 Winter
  - 2 Frühling
  - 3 Sommer
  - 4 Herbst
  - 5-6 nicht verwendet
- viele Marker für das Geld (Silber), alternativ für jeden Spieler einen Zettel mit Stift
- Figuren für Mannschaften der Rukr
- neutrale Figuren für Häuser
- Spielfiguren für jeden Spieler
  - Mannschaften
  - Schiffe

## 1.2. Die Karte

- Die Karte von Waligoi ist in Bezirke eingeteilt.
- Es gibt
  - 105 Bezirke, die von Wali besiedelt werden können
  - 5 Bezirke, die die Rückzugsgebiete der Rukr besiedelt sind
  - 2 Bezirke, die nicht besiedelt werden können
    - Dwyllugnach und Tuominen
  - 46 Bezirke, die reine Meeresfelder sind (ohne Namen)
- Dwyllugnach und Tuominen sowie 12 Meeresfelder beinhalten Reisezeichen.
  - Wer diese Felder betritt, kann erklären, dass er auf Reise geht, was bedeutet, dass er in den Weiten Magiras auf Raubfahrt geht (siehe hierzu Kapitel 4.2).
- Weiterhin gibt es Flüsse sowie Steilküsten, die Auswirkungen auf das Spiel haben.
- Die bekannten Siedlungsbereiche der walischen Stämme sind farblich markiert:
  - grünliche Farben           Atlier
  - rötliche Farben           Gauten
  - bräunliche Farben       Heden
  - bläuliche Farben        Bognaren
  - gelbliche Farben        sind keinem Stamm zugeordnet
  - graue Farben            können nicht betreten werden
- Diese Zuordnungen haben nur dann eine Bedeutung, wenn es einem Spieler gelingt alle Bezirke einer Farbe zu besitzen.



- Es gibt eine einzige Stelle auf der Karte, wo Schiffe zwischen zwei Flüssen wechseln können.
  - Dies Stelle wird Schleppstelle genannt und liegt im Bezirk Hymring.
  - Markiert ist sie mit :

### 1.3. Siedlungen

- Eine Siedlung ist eine Ansammlung von Häusern in einem Bezirk.
- Eine Siedlung kann aus maximal 5 Häusern bestehen.
  - 1 Haus      Dorf
  - 2 Häuser    Kleinstadt
  - 3 Häuser    Stadt
  - 4 Häuser    Großstadt
  - 5 Häuser    Hauptstadt
- Die Hauptstadt ist die Stadt, die der Spieler bei seiner Aufstellung baut. Sie ist die einzige, die fünf Häuser enthalten kann.
- Siedlungen geben bei der Erwirtschaftung von Silber ihren Beitrag. Siehe hierzu Kapitel 3.1.
- Siedlungen wirken sich auf Kämpfe aus. Siehe Kapitel 5.

- Um Siedlungen zu zerstören, müssen sie belagert werden. Siehe hierzu Kapitel 5.1.
- Will man eine neue Siedlung gründen, darf man dies nur in Bezirken, die mindestens 1 Bezirk Abstand von der nächsten Siedlung haben.
- Eine Siedlung darf mit Ausnahme der Spieleraufstellung im ersten Winter pro Jahr um höchstens 1 Haus erweitert werden.
- Eine Verringerung der Häuser einer Siedlung kann nur durch Belagerung erfolgen.

## 2. Das Spiel

### 2.1. Vorbereitung für bis zu 10 Spieler

- Jeder Spieler erhält zu Beginn:
  - 2 Häuser
  - 4 Mannschaften
  - 1 Schiff
- Nun würfelt jeder Spieler einen Würfel und lässt ihn offen vor sich liegen.
  - Derjenige mit der höchsten Zahl kann sich nun einen Bezirk aussuchen, welcher eine Küste haben muss (Flüsse und Binnenseen gelten nicht als Küste).
  - In diesem Bezirk stellt er seine beiden Hausmarker, seine Mannschaften und das Schiff auf.
- Nun ist derjenige mit der nächsthöheren Zahl an der Reihe. Wenn es mehrere Spieler mit gleichem Wurf gibt, werfen sie ihre Würfel erneut, um ihre Reihenfolge zu bestimmen.
  - Jeder folgende Spieler darf sich nun einen Bezirk auswählen, der mindestens zwei Bezirke von bereits besetzten Bezirken entfernt sein muss.
- Auf diese Weise können um die zehn Spieler Bezirke für sich finden.
- Haben alle Spieler ihren Startpunkt gefunden, so wird für jeden noch freien, besiedelbaren Bezirk 1W6 geworfen.
  - Bei 1 bis 4 stellt man 1 Ruk-Mannschaft in den Bezirk,
  - Bei 5 und 6 2 Rukr-Mannschaften
- Auf den fünf grauen Bezirken wird jeweils nur ein 6-seitiger Würfel gelegt.

### 2.1.1 Mehr als 10 Spieler

- Wollen mehr als 10 Spieler mitspielen, müssen die überschüssigen Spieler als Invasoren auftreten.
  - Invasoren tauschen ihre 2 Siedlungen in 1 Schiff und 4 Silber um und wählen dann als Startpunkt eines der reinen Wasserfelder, die an den Rändern des Spielfeldes liegen.

### 2.2. Das Spiel gewinnen

- Man hat das Spiel gewonnen, wenn man als erster mindestens 53 Bezirke im eigenen Besitz hat und diese über 2 Runden hält.
  - In diesem Fall kann man sich Khan nennen.
- Alternativ können die Spieler sich auf andere Siegesbedingungen einigen oder sogar ein Endlosspiel durchführen.

### 2.3. Das Spiel verlieren

- Man verliert das Spiel, wenn die eigene Hauptstadt verloren geht.
- Hat man zu dem Zeitpunkt noch Einheiten, Bezirke und/oder Silber, so fällt alles an den Eroberer der Hauptstadt.

## 3. Runden

- Das Spiel wird rundenweise gespielt.
- Vier Runden, Winter, Frühling, Sommer und Herbst, ergeben ein Jahr.
  - Das Jahr beginnt mit dem Winter.
  - Der Winter ist Rüstzeit.
    - Dann wird in den Bezirken, die man besitzt, Silber eingesammelt und damit Mannschaften, Schiffe und Häuser gekauft.
  - Im Frühling, Sommer und Herbst können die Spieler ihre Mannschaften und Schiffe bewegen sowie Kämpfe ausfechten.
- Der Spieler, der als erster seinen Bezirk hat wählen dürfen, beginnt während des gesamten Spiels die Runden.
  - Die weitere Reihenfolge erfolgt im Uhrzeigersinn oder nach eine vorher vereinbarten Methode.

### 3.1. Winter ist Rüstzeit

Im Winter geschieht folgendes in der beschriebenen Reihenfolge:

- Rukr-Zug

- Rukr-Wurf
  - Jeder Würfel in den grauen Bezirken wird einmal geworfen.
    - Erzielt man 1 bis 5, so geschieht nichts und der Würfel wird wieder in den Bezirk zurückgelegt
    - Erzielt man eine 6, so brechen die Rukr von dem jeweiligen Bezirk aus.
    - Man wirft den Würfel erneut und stellt in den Bezirk die gewürfelte Anzahl an Rukr-Mannschaften.
      - erzielt man eine 6, wirft man erneut und addiert den Wert zu dem vorher erzielten Ergebnis (die 6). Wirft man dabei wieder eine 6, verfährt man weiter so, usw.
- Für jeden Bezirk außer den grauen Bezirken, in denen Rukr-Mannschaften stehen, wirft man 1W6.
  - Bei einem Ergebnis von 1-3 geschieht nichts.
  - Bei Ergebnissen von 4 und 6 wirft man den Würfel erneut:
    - Bei 1-3 wird 1 Rukr-Einheit hinzugefügt
    - Bei 4 und 5 werden 2 Rukr-Einheiten hinzugefügt
    - Bei 6 werden 3 Rukr-Einheiten hinzugefügt und erneut gewürfelt.
- Jeder Spieler ermittelt nun, wie viel Silber er in diesem Jahr zur Verfügung hat:
  - jeder Bezirk in Besitz ergibt 1 Silber,
    - Bezirke, in denen Feinde stehen, ergeben kein Silber.
  - jede Siedlung ergibt
    - für das erste Haus in der Stadt: 1 Silber
    - für das zweite Haus in einer Stadt: +2 Silber
    - für das dritte Haus in der Stadt: +3 Silber
    - für das vierte Haus in der Stadt: +4 Silber
    - für das fünfte Haus in der Stadt: +5 Silber
    - Siedlungen, die unter Belagerung stehen, sind zwar noch im Besitz des Verteidigers, aber sie ergeben kein Silber.
  - Gelingt es einem Spieler, eines der vier Stammesgebiete (siehe Kapitel 1.1) vollständig in seinen Besitz zu bringen, erhält man je Stammesgebiet zusätzlich 10 Silber
    - Wenn man will kann man sich Werir nennen.
  - man addiert seinen Schatz, welcher der Rest des Silbers ist, den man in den Vorjahren nicht ausgegeben hat.
    - das durch Raubfahrten und Plünderung gesammelte Silber wurde im Laufe des vergangenen Jahres dem eigenen Schatz hinzugefügt.
- Mit dem Silber, das man zur Verfügung hat, kann man kaufen:

- 1 Mannschaft für 1 Silber
- 1 Schiff für 3 Silber
- 1 Haus für 5 Silber
- Die neu gekauften Marker können nun beliebig in Bezirke gesetzt werden, die einem gehören.
  - zu beachten ist, dass in einer Stadt (mit Ausnahme der Hauptstadt) nie mehr als vier Häuser aufgestellt werden dürfen.
  - baut man eine neue Siedlung, so muss sie mindestens zwischen sich und der nächsten Stadt 1 Bezirk Abstand haben.
  - Schiffe dürfen nur in eigenen Bezirken mit Küsten, Flüssen oder Binnenseen aufgestellt werden.
- Wenn all dies abgeschlossen ist, und jeder Spieler sagt, dass er fertig ist, endet der Winter und es beginnt die nächste Runde, der Frühling.

### 3.2. Frühling, Sommer, Herbst

Jede der folgenden drei Runden erfolgt nun nach dem gleichen Muster in der beschriebenen Reihenfolge:

- Die Rukr ziehen zuerst
  - Für jeden Bezirk, in dem mehr als 1 Rukr-Mannschaft steht, ermittelt man die noch nicht von Rukr besetzten Bezirke und nummeriert sie durch. Durch einen Wurf von 1W6 stellt man fest, in welchen davon die Horde zieht und bewegt sie dorthin.
  - In den Bezirk (mit Ausnahme des grauen Ursprungsbezirks), den die Horde verlässt, setzt man eine neue Rukr-Mannschaft.
  - In dem neu betretenen Bezirk wird ein Kampf nach den Regeln in Kapitel 5 ausgeführt.
  - Rukr ziehen sich nie zurück und fliehen auch nicht.
- Nachdem alle Rukr-Horden gezogen haben, beginnt der erste Spieler mit seinem Zug.
  - Zuerst werden Mannschaften und dann Schiffe gemäß Kapitel 4 bewegt.
  - Danach werden zurückkehrende Raubfahrer auf ein Reisefeld aufgebaut. Siehe hierzu Kapitel 4.2.
    - Sie können erst in der nächsten Runde bewegt werden
  - Nun werden die Kämpfe gemäß den unten beschriebenen Regeln in Kapitel 5. ausgeführt.
- Wenn der Spieler seinen Zug für beendet erklärt, beginnt der nächste in der Reihenfolge, usw.
  - Diplomatische Verhandlungen (siehe Kapitel 6) sind kein Grund, das Ende einer Runde zu verzögern. Sie laufen immer nebenher ab.

- Wenn alle Spieler fertig sind, ist die Jahreszeit beendet und es beginnt die nächste.
  - Ist die nächste Jahreszeit der Winter, wird wie in Kapitel 3.1 beschrieben verfahren.

## 4. Bewegung von Mannschaften und Schiffen

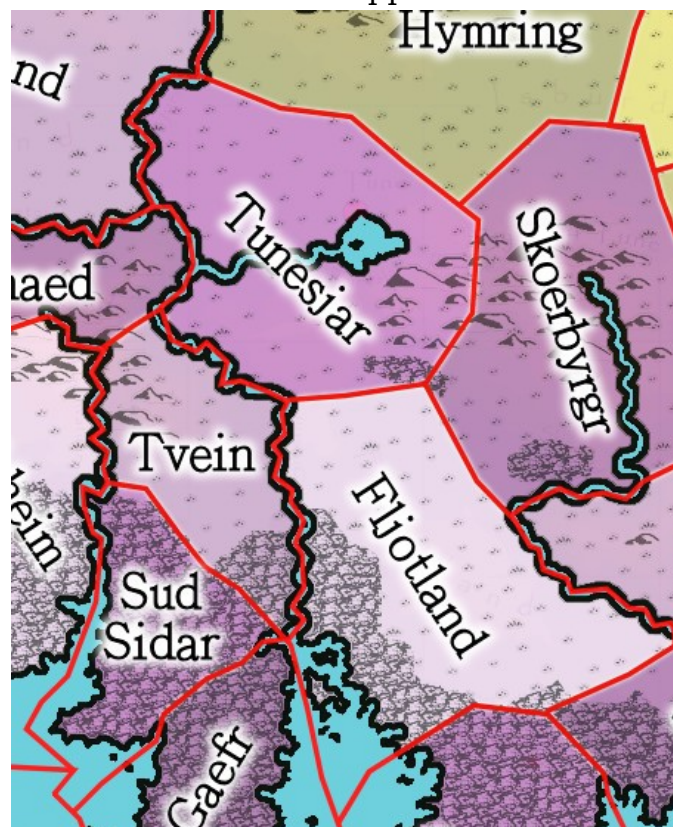
### 4.0 Bewegung

- Mannschaften auf Schiffen werden mit den Schiffen bewegt.
- Mannschaften haben 2 Bewegungspunkte (BP).
  - Sie können kein Wasser überqueren.
  - Flüsse können sie nur überqueren, wenn
    - Der Herkunfts- und Zielbezirk in seinem Besitz sind
      - die Überquerung kostete 1 BP
    - falls der Zielbezirk ihm nicht gehört, muss er mindestens 1 Schiff in seinem Herkunftsbezirk haben.
      - Die Überquerung kostet dann 2 BP
  - Bewegung zwischen zwei eigenen Bezirken kostet 1 BP.
  - Bewegung in einen fremden Bezirk hinein kostet 2 BP
  - Das Bemannen und das Verlassen von Schiffen im Bezirk, in dem man steht, kostet nichts.
    - Ein Schiff kann 2 Mannschaften aufnehmen
    - Man kann ein Schiff nur dann bemannen bzw. verlassen, wenn dieses sich noch nicht bewegt hat.
- Schiffe haben 4 BP.
  - Befahren eines Meeres an einer Küste kostet 2 BP je Bezirk
  - Befahren eines reinen Wasserbezirks kostet 1 BP je Bezirk
  - Befahren eines Flusses oder Binnensees kostet 2 BP je Bezirk
    - Man kann einen Fluss nur befahren, wenn
      - einem einer der angrenzenden Bezirke gehört
      - oder einem dies von einem solchen Besitzer erlaubt wird
      - man darf dem Fluss nur soweit folgen, wie es der Besitz oder die Erlaubnis zulässt
  - Ein Schiff in einem Küstenfeld gilt sowohl als angelandet, als auch auf dem Wasser befindlich.
  - An Steilküsten kann nicht angelandet oder in See gestochen werden. Auch die Aufnahme und das Abladen von Mannschaften sind dort nicht möglich.
    - Steilküsten sind durch die dickere, schwarze Küstenlinie markiert.

- Beachte, dass es Bezirke gibt, die eine Steilküste haben, aber wegen eines Flusses dennoch angelandet werden können.

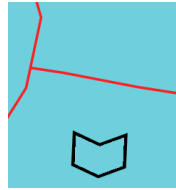
#### 4.1. Bewegung entlang Flüssen

- Flüsse sind in der Regel (nur 1 Ausnahme) mit dem Meer verbunden.
- Oft laufen mit ihnen auch Grenzen zwischen Bezirken.
- Sofern einer der angrenzenden Bezirke einem selbst gehört oder jemandem, der einem die Durchfahrt erlaubt, kann man mit Schiffen dem Flusslauf folgen.
  - Wenn man z.B. Fljotland besitzt, so kann man mit einem Schiff dem Lauf folgen, bis der Fluss nicht mehr direkt mit Fljotland in Berührung ist. Von dort aus braucht man andere Erlaubnisse oder kann einen der angrenzenden Bezirke (z.B. Tunesjar) angreifen.
- Steht ein Schiff in einem Fluss, z.B. in Skoerbyrgr, so kann es nicht in den Fluss in Tunesjar wechseln.
  - Die einzige Ausnahme dafür ist der Bezirk Hymring.
    - Dort gibt es eine Schleppstelle zwischen zwei Flüssen.
    - Dort kostet das Schleppen eines Schiffes 4 BP



## 4.2. Raubfahrten

- Gelangen Schiffe und/oder Mannschaften in einen der Bezirke in der sich ein Reisezeichen befindet, so kann der Spieler erklären, dass diese Armee sich auf Raubfahrt befindet.



- Dazu werden die Einheiten vom Spielfeld genommen und 3W6 geworfen.
- Den Würfel mit der höchsten Augenzahl legt man neben die beiseite genommenen Einheiten. Er gibt an, wie lange in Runden die Fahrt dauert.
  - In jeder folgenden Runde wird der Würfel so gedreht, dass er danach die nächste, geringere Augenzahl zeigt.
- Wenn der Zeitraum abgelaufen ist, kann der Spieler diese Arme auf ein beliebiges Reisefeld auf der Karte stellen.
  - Beachte, dass Armeen mit Schiffen nur in Wasserbezirken stehen dürfen und reine Mannschaftsarmeen nur auf Landfeldern.
- Nun der Spieler für jede Einheit 1W6. Bei einem Ergebnis von 6 ist die betreffende Einheit verloren.
  - Hat man dadurch in einer gemischten Armee mehr Mannschaften, als die Schiffe transportieren können, wird statt eines zerstörten Schiffes eine Arme entfernt.
- Der sechsseitige Rundenwürfel wird zu der Armee in den Bezirk gelegt.
- In der Folgerunde kann die Armee den Regeln gemäß bewegt werden.
- Gelangt die Armee durch ihren Zug in einen eigenen Bezirk, wirft der Spieler für jede Einheit 1W6+1 und fügt das Ergebnis als Silber seiner Kasse hinzu.
  - Wenn diese Erfolgswürfe abgeschlossen sind, wird der Würfel abgelegt.
  - Falls die Arme unterwegs von einem anderen Spieler bezwungen wird, wird ebenfalls das Ergebnis ermittelt und dem anderen Spieler gutgeschrieben.
    - Rukr können mit Silber nichts anfangen und werfen es fort.

## 5. Kampf

- Der aktive Spieler in dieser Phase wird der „Angreifer“ genannt.
- Der angegriffene Spieler ist der „Verteidiger“.

- Steht ein Angreifer in dem Bezirk nur einer feindlichen Stadt gegenüber, führt er keinen Kampf, sondern eine Belagerung gemäß Kapitel 5.1 durch.
- Nur Mannschaften und Schiffe können miteinander kämpfen.
  - Ein Schiff zählt im Kampf wie 1 Mannschaft.
    - Transportierte Mannschaften zählen für sich selber.
- Um zu kämpfen, werden beide Armeen in demselben Bezirk gegenüber gestellt.
- Nun wirft der Angreifer für jede Mannschaft und jedes Schiff in seiner Armee 1W6.
  - Ergebnisse von 1 – 3 werden verworfen
  - Ergebnisse von 4 – 6 gelten als Erfolg.
- Nun nimmt der Verteidiger die Erfolgswürfel des Angreifers auf und wirft sie seinerseits.
  - Ergebnisse von 5 bis 6 bedeuten, dass er sich erfolgreich verteidigt hat.
  - Die Anzahl der Würfel, die 1 bis 4 zeigen, gelten für ihn als Verluste,
  - Die Art der verlorenen Einheiten wird vom Besitzer dieser Einheiten bestimmt und etwas abseits hingestellt.
  - Besitz der Verteidiger in dem Bezirk eine Stadt, kann der je Haus einen verpatzen Würfel erneut würfeln.
    - Dieser Wiederholungswurf ist auch möglich, wenn der Verteidiger zum Angreifer wird.
- Nun wirft der Verteidiger für alle seine Einheiten (auch die schon als verloren markierten) seinerseits 1W6
  - Die gegnerischen Verluste werden wie oben ermittelt.
- Nun werden die Verluste entfernt und der Angreifer kann sich entscheiden, ob er sich zurückziehen will.
  - Bei einem Rückzug muss er sich in den Bezirk, aus dem er gekommen ist, zurückziehen.
    - Gibt es keinen solchen Bezirk, kann kein Rückzug erfolgen.
    - In reine Wasserfelder kann man sich zurückziehen, sofern dort keine feindliche Flotte steht.
      - hat man nach dem Kampf mehr Mannschaften, als die Flotte transportieren kann, verliert man die restlichen Mannschaften
  - Will er bleiben, wird der Kampf fortgesetzt, wenn dann der Verteidiger an der Reihe ist.
    - Dann allerdings hat der Verteidiger kurzzeitig die Rolle des Angreifers.

- Will der Verteidiger sich zurückziehen, so kann er dies in einen der benachbarten eigenen Bezirke tun.
- Im Rahmen eines folgenden Zuges können der Verteidiger und auch der Angreifer Verstärkungen zu dem Kampf hinzuziehen.
- Befindet sich in dem Bezirk kein gegnerisches Heer mehr, jedoch noch eine Siedlung, so kann der Angreifer in der Folgerunde nun zur Belagerung übergehen, infolge derer die Stadt zerstört werden kann. Siehe hierzu Kapitel 5.1.
- Gelingt es dem Angreifer, alle feindlichen Einheiten und eine eventuelle Siedlung in einem Bezirk zu zerstören, so ist dieser fortan in seinem Besitz.

## 5.1 Belagerungen

- Befindet sich in einem Bezirk nur noch eine Siedlung und ein feindliches Heer, so kommt es zu einer Belagerung.
- Hierzu wirft der Belagernde je eigener Mannschaft und je Schiff in dem Bezirk einen Angriffswürfel.
  - Bei einer 6 ist der Angriff vorerst erfolgreich.
  - Bei 2 – 5 geschieht nichts.
  - Bei einer 1 kann es sein, dass die Einheit selber getroffen ist.
    - Dieser Würfel wird erneut geworfen.
      - Bei 5 und 6 geschieht nichts.
      - Bei 1 bis 4 gilt eine Einheit als Verlust und wird nach Wahl des Angreifers entfernt.
- Der Besitzer der Siedlung nimmt die erfolgreichen Würfe auf und wirft sie erneut.
  - Bei einem Ergebnis von 5 – 6 hat der jeweilige Angriff kein Ergebnis erbracht.
  - Bei einem Ergebnis von 1 – 4 war der jeweilige Angriff erfolgreich.
- Je erfolgreichem Angriff wird ein Haus der Stadt entfernt und der Angreifer kann sich 1W6+1 Silber aus Plünderung gutschreiben.
- Sind alle Häuser zerstört, gilt der Bezirk als erobert.

## 5.2 Beute

- Während eines Kampfes werden all erschlagenen Mannschaften und Schiffe je nach Spieler abseits hingelegt.
- Ist der Kampf beendet, so werden die toten Mannschaften und Schiffe des Siegers einfach abgelegt.

- Dauert der Kampf über mehr als 1 Runde an, so müssen die Häufchen der Erschlagen nach Schlacht getrennt beiseitegelegt werden, bis ein endgültiger Sieger feststeht.
- Für jede erschlagene Mannschaft und jedes versenkte Schiff des Verlierers wirft der Sieger 1W6.
  - Bei einem Ergebnis von 1-4 schreibt er sich 1 Silber gut
  - Bei einem Ergebnis von 5-6 schreibt er sich 2 Silber gut
- Je zerstörtem Haus einer feindlichen Stadt erhält der Sieger 1W6+1 Silber

## 6. Diplomatie

- Verhandeln können die Spieler jederzeit miteinander.
- Allerdings darf eine Verhandlung den Ablauf der Runden nicht behindern.
- Man kann z.B.:
  - Bezirke tauschen, kaufen, verkaufen oder abtreten.
  - Fremden Armeen den Durchzug durch eigene Bezirke erlauben
  - Silber verschenken oder einfordern
  - Einheiten aus seiner Rüstung verschenken oder verkaufen, sofern dieses noch nicht aufgestellt wurde.
  - Verträge, Bündnisse, etc. eingehen, wobei es natürlich außer dem eigenen Wort keine Verpflichtung gibt, diese auch einzuhalten.
- Es gibt keine regeltechnischen Restriktionen, wenn Vereinbarungen nicht eingehalten werden sollten.
- Es gilt das Wort ‚Trau schau wem‘.

## 7. Anregungen zu Strategien

### 7.1. Geld

- Es gilt die Regel, dass nur der erfolgreich sein kann, der genügend Geld zur Verfügung hat.
  - Demgemäß sollte man so viele und so große Siedlungen wie möglich bauen, denn diese bringen langfristig mehr Geld als reine Bezirke und bieten bessere Verteidigungsmöglichkeiten für den Bezirk.
  - Schickt man 1 Einheit auf Raubfahrt, so hat diese
    - eine 83 %ige Chance, mit

- durchschnittlich 4,5 Silber
- innerhalb von 4 Runden zurückzukehren
- wenn man also Schiffe und Mannschaften erübrigen kann, ist es eine gute Idee, sie auf Raubfahrt zu entsenden.
- Vergesst nicht, nach siegreichen Kämpfen, die Toten zu plündern

## 7.2. Kämpfe

- Auf Basis der Regeln ist es eher unwahrscheinlich, einen Kampf innerhalb von einer Runde zu gewinnen, wenn auf beiden Seiten mehr als 3 Einheiten beteiligt sind.
- In seinem Reich sollte man die Bezirke ermitteln, von denen aus die meisten Grenzbezirke innerhalb von 1 Runde erreicht werden können.
  - Dort sollten dann genügend Einheiten als Verstärkung oder Einsatz untergebracht sein.
  - Von dort aus kann man dann schnell Bezirke, die durch herannahende Gegner bedroht werden, verstärken.

## 7.3. Achtet auf die Rukr!

- Auf Basis der Vermehrungsregeln der Rukr können diese schnell zu einer Plage für alle werden.

## 7.4. Achte auf deine Hauptstadt

- Die Hauptstadt sollte am besten gesichert sein, da
  - man verloren hat, wenn man sie verliert
  - sie das meiste Silber pro Runde bringen wird

# 8. Alternative oder ergänzende Regeln

## 8.1. Flucht (ergänzend)

- Wenn eine Armee während eines Kampfes mindestens die Hälfte seiner anfänglichen Mannschaften und Schiffe verloren hat, muss sie fliehen.
- Wenn sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger fliehen müssten, bleiben beide stehen und kämpfen, sofern sich niemand zurückzieht, in der Folgerunde weiter.
- Muss der Verteidiger fliehen und befindet sich in dem Bezirk des Kampfes seine Stadt, so braucht er nicht fliehen.

- Eine Flucht muss in einen angrenzenden eigenen Bezirk oder, sofern Schiffe vorhanden sind, in ein freies, angrenzendes Wasserfeld erfolgen.
  - Es können mit Schiffen auf ein freies Wasserfeld nur so viele Mannschaften fliehen, wie die Schiffe transportieren können.
    - Alle überschüssigen Mannschaften gelten als Verluste.
- Steht kein passender Fluchtbezirk zur Verfügung, gilt das Heer als Verlust.

## 8.2. Belagerung/Eroberung von Städten (alternativ)

Ersetzt die Regeln in Kapitel 5.1!

- Statt der Belagerung von Städten kann der belagernde Spieler erklären, dass er die Stadt erobern will.
- Hierzu findet einmalig ein Kampf statt, wobei angenommen wird, dass je Haus der Stadt 1 Mannschaft als Verteidiger zur Verfügung steht.
  - Der Angreifer kann die Zahl seiner angreifenden Einheiten festlegen, um seine Chance auf eine Eroberung zu verbessern.
- Der Kampf wird nach den Regeln in Kapitel 4 ausgeführt.
- Wenn der Angreifer im Ergebnis mehr Mannschaften des Verteidigers erschlagen hat, jedoch nicht alle, so gilt die Stadt als erobert.
  - Je erschlagenem Verteidiger wird 1 Haus entfernt.
    - Für jedes entfernte Haus erhält der Angreifer 1W6+1 Silber als Beute.
- Wurden alle Verteidiger erschlagen, ist die Stadt ebenfalls vernichtet.
  - Auch hier erhält der Angreifer je Haus 1W6+1 Silber.
- Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Stadt weder erobert, noch zerstört wurde, so werden nur so viele Häuser entfernt, wie Verteidiger erschlagen wurden.
  - Für diese Häuser gibt es jedoch kein Plünder-Silber.
- Erschlagene Angreifer werden entfernt.
- Wurde die Stadt nicht erobert, so kann der Versuch in der Folgerunde des Angreifers wiederholt werden.

## 8.3. Überfälle (alternativ)

- Diese Regel gilt für Spiele, die auf einer globalen Karte stattfinden, da diese keine Reisezeichen enthalten und somit die Regeln für Raubfahrten nicht anwenden können.
- Wenn man mit einer Armee in einen fremden Bezirk eindringt, muss man erklären, ob es sich um einen Überfall oder eine Schlacht handelt.

- Schlachten werden wie gewohnt durchgeführt. Siehe Kapitel 5.
- Überfälle sind nur dazu gedacht, Reichtümer zu erwerben und nichts zu erobern.
- Der Überfall wird wie folgt ausgeführt:
  - Der Spieler, der den Überfall ausführt, wirft für jede beteiligte Einheit 1W6.
    - bei einer 1 ist die betreffende Einheit verloren und der Besitzer des Bezirks erhält 1 Silber als Beute.
      - Hat man durch diesen Verlust mehr Männer, als Schiffe sie transportieren können, gelten die überschüssigen Männer ebenfalls als Verlust und bringen dem Besitzer des Bezirks ebenfalls 1 Silber.
    - bei 2 – 4 geschieht nichts
    - bei 5 plündert die Einheit 1 Silber.
    - bei 6 plündert die Einheit 2 Silber,
  - Die Summe des während der Raubfahrt erbeuteten Silbers wird solange gesondert notiert, bis die Armee wieder einen eigenen Bezirk berührt.
  - Wird diese Armee vorher jedoch durch eine andere vernichtet, so fällt dieses Silber in die Hände des Siegers.
- Allgemein gilt: Transportiertes Silber bleibt so lange bei der betreffenden Armee, bis diese die Heimat erreicht.
  - Es kann durch Besiegen dieser Armee auf den Sieger übergehen.

#### 8.4. Spiel über mehrere Sitzungen (alternativ/ergänzend)

- Idealerweise beendet man eine Spielsitzung entweder zum Ende des Herbstes.
- Wenn man ein langfristiges Spiel spielen möchte, das über mehrere Termine stattfindet, ist es erforderlich. Zwischen den Terminen Aufzeichnungen zu führen.
  - Es wäre eine gute Idee, über jedes Jahr eine Liste zu führen, um später eine Geschichte nachvollziehen zu können.
- Jede der folgenden Listen benötigt
  - Runde (Winter, Frühling, Sommer, Herbst)
  - Sofern man eine Jahreszahl aufzeichnet, auch diese
  - Kürzel aller Spieler zur Bestätigung
- Man benötigt eine Liste mit den Namen aller Bezirke. Reine Meeresfelder müssen dazu durchnummeriert werden. In diese Liste trägt man je Bezirk ein:
  - Besitzer
  - Mannschaften

- Schiffe
- Häuser
- Weiterhin benötigt man eine Liste aller Spieler. In diese Liste trägt man je Spieler ein:
  - Schatzgröße in Silber
  - Armeen auf Raubfahrt
    - Anzahl Schiffe
    - Anzahl Mannschaften
    - Status der Armee
      - Runden bis zum Raubfahrtende
- Diplomatische Vereinbarungen werden nicht aufgezeichnet

### 8.5. Verlegender Hauptstadt (ergänzend)

- Für ein längerfristig angesetztes Spiel ist es sinnvoll, diese Regel zur Anwendung zu bringen.
- Eine Hauptstadt kann im Winter verlegt werden.
  - Hierzu benötigt man
    - 1 Haus aus der Rüstung
    - die zukünftige Hauptstadt, die bereits vier Häuser haben muss
- Um eine Hauptstadt zu verlegen,
  - kündigt man dies laut an,
  - entfernt eine Haus aus der alten Hauptstadt,
    - dieses wird als verloren abgelegt, und
  - stellt das neu gerüstete Haus in die neue Hauptstadt.
- Eine Hauptstadt kann nur verlegt werden, wenn
  - die alte und die neue Hauptstadt nicht belagert werden,
  - kein Kampf in den betreffenden beiden Bezirken stattfindet.
- Beachte, dass der Umzug erst nach der Rüstung erfolgt, d.h., man hat seinen Silberertrag bereits errechnet und für neue Rüstgüter, inkl. des benötigten Hauses, ausgegeben.

### 8.6. Aufstände (ergänzend)

- Wenn die Hauptstadt durch einen Gegner erobert wird,
  - wird in jeden, zu diesem Zeitpunkt noch im Besitz des Verlierers befindlichen Bezirk (inkl. des Bezirks der Hauptstadt) ein sechsseitiger Würfel gelegt.
- In den folgenden Runden kann der ehemalige Besitzer der Hauptstadt in diesen Bezirken einen Aufstand versuchen.

- Hierzu wirft er in jeder Runde außer dem Winter jeden der W6 in den Bezirken.
  - bei einer 1 wird der Würfel entfernt und der Bezirk ist für den Aufstand verloren
  - bei 2-5 wird der Würfel nur zurückgelegt.
  - bei einer 6 wird der Würfel mit der 6 nach oben in den Bezirk zurückgelegt, es kommt dort zum Aufruhr
- Gelingt es dem Verlierer, in 3 oder mehr Bezirken einen Aufruhr zu erreichen, so kommt es zum Aufstand.
- Beginnt eine Aufstand, so geschieht folgendes:
  - die Bezirke im Aufruhr sowie die alte Hauptstadt und alles, was in diesen Bezirken ist, fallen wieder dem ursprünglichen Besitzer zu.
  - Der Aufständische darf sofort und außer der Reihe eine Rüstung wie im Winter durchführen (Kapitel 3.1)
  - Der Aufständische darf dann seinen Zug wie gewohnt durchführen.
- Wird der Aufständische durch den gleichen Spieler, der ihn zuvor besiegt hat, erneut besiegt, scheidet er endgültig mit diesem Reich aus dem Spiel aus, da der ihn wohl kaum eine zweite Chance geben wird.

### 8.7. Invasoren (ergänzend)

- Spieler, die ihr Reich verloren haben, können erneut als Invasor in das Spiel einsteigen.
- Sie folgen den Regeln nach Kapitel 2.1.1.,
  - Zusätzlich erhalten sie jedoch noch 1 Haus, das sie, sobald sie einen geeigneten Bezirk einnehmen, dort sofort aufstellen können.
- Invasoren tauchen immer im Winter auf.