

STRONGHOLD

UNDEAD

REGELBUCH

Unerschütterlich dem Licht zugewandt, trotz die Perlenburg seit einem Jahrtausend der Finsternis. Sie ist die Heimat einer heiligen Reliquie: Das ewige Feuer – ein orangener, verkohlter Edelstein. Die Leute glauben, dass er aus den Überresten eines Märtyrers erschaffen wurde. Die Perlenburg ist seit jeher ein Bollwerk der Hoffnung gewesen, und das wird aufewig so bleiben.

Man weiß nicht viel über Arkhton, den gottgesandten Nekromanten. Ein Gerücht jedoch hebt sich aus vielen anderen hervor: Einst war er ein Herrscher, ein Genie der Kriegsführung und ein Verteidiger des Glaubens, genau wie die Herrscher der Perlenburg. Doch eine Belagerung hat sein Leben verändert – als die Mauern der Stadt gefallen sind, wurde seine Leiche entführt und mit verdorbener Magie entweicht. Während des düsteren Rituals wurde er als der Albtraum wiedergeboren, der nun unter dem Namen Arkhton bekannt ist.

Arkhton wurde immer stärker und weiser. Jahrelang ist er unermüdlich marschiert und hat Horden von Untoten in seine Armee aufgenommen. Nach Jahren der Düsternis und der Abscheu vor sich selbst gelangte er schließlich zur Perlenburg – dem Heim des heiligen Feuers, jener Reliquie eines Gottes, den er einst selbst verehrt hatte. Eine Reliquie voller Macht und Versprechungen. Nun steht Arkhton am Waldrand, nachdem er all seinen Willen und seine Macht aufgebracht hat, hierher zu gelangen. Er weiß, dies ist der Moment, der über sein Schicksal entscheiden wird – über Verderben oder Macht. Hier ist er, um mit dem Licht um seine Existenz zu spielen.

Die verzweifelten Soldaten der Perlenburg und die Männer und Frauen, die sie bewohnen, sind bereit, ihren Glauben und ihre heilige Reliquie, ohne die alles Leben und Licht unwiederbringlich verloren sind, zu verteidigen.

ÜBERBLICK

Das Spiel „Stronghold: Undead“ wird zu zweit gespielt und dauert maximal 8 Runden. Sobald Arkhtons Armee der Untoten vor der 8. Runde, die den Sonnenaufgang bedeutet, die Mauern der Festung durchbricht, übernimmt Arkhton die Reliquie und gewinnt das Spiel. Die Verteidiger in der Perlenburg müssen die Mauern halten und die dunkelste Nacht überstehen, die sie jemals gesehen haben.

Angreifer und Verteidiger beginnen jede Runde mit dem Anlegen von Vorräten und dem Treffen von Vorbereitungen. Der angreifende Nekromant wirkt seine dunkle Magie mithilfe von mächtigem Mana und Zauberkarten. Und doch sollte der Angreifer wachsam sein, denn jede seiner Aktionen gibt dem Verteidiger der Perlenburg mehr Zeit, um Vorbereitungen zu treffen. Der Verteidiger erhält Sanduhren, die er für verschiedene Aktionen innerhalb der Festung ausgibt. Nachdem der Angreifer seine Magie gewirkt hat, setzt er seinen Andrang auf die Burgmauern mit Manövern seines Heeres fort und der Verteidiger kann weiterhin Sanduhren ausgeben, um sich auf den letzten Angriff vorzubereiten. Seine Zeit darf nicht verschwendet werden – alle Sanduhren müssen ausgegeben werden. Ein gutes Timing und eine gute Positionierung sind entscheidend.

Nach dem Sturmangriff attackieren die Belagerungsgeräte. Schützen greifen an und verteidigen sich, wenn sie unter Beschuss geraten. Dann stehen sich Soldaten und Untote im Nahkampf gegenüber. Nun kommt es auf Stärke an. Die Burgmauern werden verbissen umkämpft, schnell stapeln sich hier die Leichen. Wenn es dem Angreifer gelingt, die Verteidigungslinie wenigstens an einem Mauerabschnitt zu durchbrechen, gelangt er ins Innere der Festung und übernimmt die Reliquie. Doch wenn die Mauern dem Andrang standhalten, beginnt eine neue Runde. Wenn es dem Verteidiger gelingt, die Festung die ganze Nacht zu halten – bis zum Ende der Achten Runde – gewinnt er. Dann bricht ein neuer Tag an und Arkhton zerfällt gemeinsam mit seinem Heer zu Staub und Asche.

INHALT



ÜBERBLICK
 Diese Spielanleitung enthält die Regeln und die Spielanleitung für die Kickstarter-Edition. Sie enthält auch die Regeln und die Spielanleitung für die Standard-Edition. Die Regeln und die Spielanleitung für die Standard-Edition sind in der Spielanleitung der Standard-Edition enthalten. Die Regeln und die Spielanleitung für die Kickstarter-Edition sind in dieser Spielanleitung enthalten. Die Regeln und die Spielanleitung für die Standard-Edition sind in der Spielanleitung der Standard-Edition enthalten. Die Regeln und die Spielanleitung für die Kickstarter-Edition sind in dieser Spielanleitung enthalten.

- 1** SPIELBRETT
- 1** RUNDEN-MARKER
- 1** PANIK-MARKER

ANGREIFER-SPIELMATERIAL

ANGREIFER-HILFSBOGEN

ANGREIFER-HILFSBOGEN

130 ANGREIFER-EINHEITEN

- 40** GESPENST-HOLZMARKER
- 65** SKELETT-HOLZMARKER
- 25** VAMPIR-HOLZMARKER
- 1** BEUTEL

- 30** BLAUE MANA-KRISTALLE
- 15** GELBE AKTIVIERUNGS-KRISTALLE
- 12** KNOCHEN-MARKER
- 1** WOLKENBRUCH-PLÄTTCHEN
- 1** NEKRO-MANTEN-ARTILLERIE-PLÄTTCHEN

- 3** FRIEDHOFSTAFELN
- 3** SUMPTAFELN
- 3** GALGENWALDTAFELN
- 3** SKELETT-SCHÜTZEN-PLÄTTCHEN
- 3** NEBEL-PLÄTTCHEN
- 3** TOTEM-PLÄTTCHEN
- 3** STRIGOI-HÖHLE-PLÄTTCHEN
- 3** PFAD DER VERDÄMMTEN-PLÄTTCHEN

- 3** GEISTERGESCHOSS-TAFELN
- 3** KNOCHENWERFER-TAFELN
- 3** SCHÄDELKATAPULT-TAFELN
- 3** FLEDERMAUSFLUCH-PLÄTTCHEN
- 3** GEISTERBARRIERE-PLÄTTCHEN
- 3** SOLDATEN-ABTRACHT-PLÄTTCHEN
- 3** VERWESUNGS-PLÄTTCHEN
- 3** GIFTWOLKEN-PLÄTTCHEN

KICK bedeutet Änderungen an Regeln und Komponenten aus der Kickstarter-Edition. Mehr Informationen dazu gibt es in der Spielanleitung der Kickstarter-Edition.

INHALT

8 GRÜNE ZAUBERKARTEN



1 TODESALTAR-KARTE



8 BLAUE ZAUBERKARTEN



9 MANA-KARTEN



8 ROTE ZAUBERKARTEN



3 HILFSKARTEN:

1 VORBEREITUNG



1 ZAUBER



1 MANÖVER



36 BELÄGERUNGSGERÄT-KARTEN

10 TREFFER-KARTEN



26 FEHLSCHUSS-KARTEN



Verteidiger-Spielmaterial

VERTEIDIGER-HILFSBOGEN

VERTEIDIGER-HILFSBOGEN

45 VERTEIDIGER-EINHEITEN

17 SCHÜTZE-HOLZFIGUREN



4 VETERAN-HOLZFIGUREN



20 SOLDAT-HOLZFIGUREN



4 PRIESTER-MARKER



25 SANDUHR-HOLZMARKER



3 SKELETT-KESSEL-HOLZMARKER



20 STEINMAUER-HOLZMARKER



3 HOLZMAUER-HOLZMARKER



3 KANONEN-PLÄTTCHEN



3 GEWEIHTE ERDE-PLÄTTCHEN



3 ARMBRUST-PLÄTTCHEN



3 INSCHRIFT-PLÄTTCHEN



3 KREUZ-PLÄTTCHEN



3 FALLEN-PLÄTTCHEN



3 HOLZ-PFLOCK-PLÄTTCHEN



1 HEILIGEN-PLÄTTCHEN



3 SPITAL-BETT-PLÄTTCHEN



1 DEFEKT-PLÄTTCHEN



12 PANIK-KARTEN



3 STEG-PLÄTTCHEN



6 KANONEN-KARTEN



6 ARMBRUST-KARTEN



BEACHTET: MIT AUSNAHME DER SANDUHREN ⌚, DER MANAKRISTALLE 💧, UND DER AKTIVIERUNGSKRISTALLE 🔮, SIND ALLE ELEMENTE IN BEGRENZTER MENGE VERFÜGBAR.

SOBALD ALLE ELEMENTE EINER BESTIMMTEN ART IN GEBRAUCH SIND, GELTEN SIE ALS NICHT MEHR VERFÜGBAR.

SPIELBRETT

FELDER AUF DEM SPIELBRETT: Auf dem Spielbrett sind die Felder gekennzeichnet, auf denen die Spieler ihre Marker und Plättchen platzieren und ihre Einheiten aufstellen können. Die Form des Elements muss zu der Form des Feldes passen. Auf einem Feld kann nur ein Element platziert werden. Die Spieler können Plättchen, die schon platziert wurden, nicht mehr verschieben oder entfernen.

BURGTOR: Das Burgtor teilt die Festung in 2 Hälften. Die Mauerabschnitte zu beiden Seiten des Burgtors werden nicht als benachbart behandelt.



SEITEN: Die Festung hat 2 Seiten, die durch das Burgtor getrennt werden.



LAGER: Die Einheiten des Angreifers bewegen sich vom Lager aus der Festung entgegen. Wenn das Lager voll besetzt ist und zu viele Einheiten beherbergt, erhält der Verteidiger Sanduhren ⏰.



STANDORTE: Wenn sich eine Karte auf einen Standort bezieht, dann weist sie auf einen der Folgenden hin: Das Lager, das Vorgelände, die Schutzwälle, die Mauerabschnitte oder die Gebäude.

VORGELÄNDE: Auf dem Vorgelände versammeln sich die Einheiten des Angreifers, die die Festung stürmen wollen. Auf dem Vorgelände können sich maximal 10 Einheiten des Angreifers befinden.



PFAD: Das Vorgelände, die Schutzwälle und die Mauerabschnitte sind durch Pfade miteinander verbunden. Diese Pfade werden von den Einheiten des Angreifers zur Fortbewegung genutzt. Die Pfade enthalten gekennzeichnete Felder für die Plättchen des Verteidigers und Angreifers.

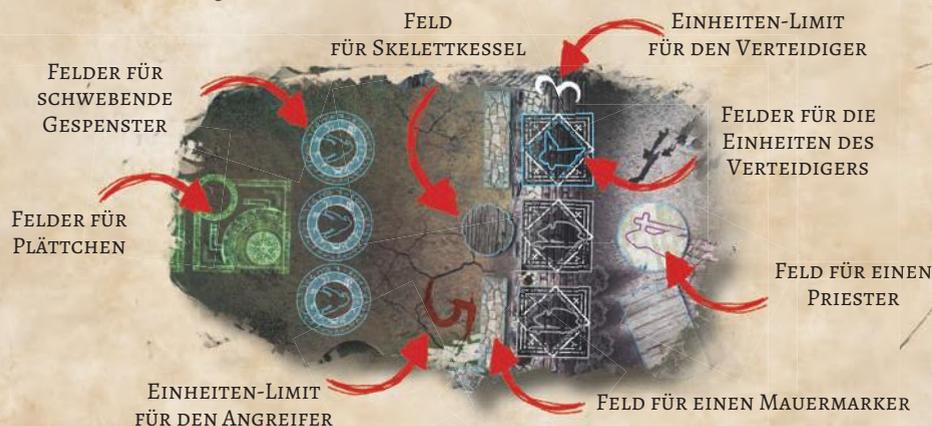


SCHUTZWÄLLE: Die Schutzwälle markieren den halben Weg zwischen dem Vorgelände und den Mauerabschnitten. Auf jedem Schutzwall können sich höchstens 7 Einheiten des Angreifers aufhalten. Jeder Schutzwall hat 2 Felder für ⚔️ Plättchen, sowie 1 Feld für jeweils 1 □ oder 1 □ Plättchen. Es ist nicht möglich, sowohl □ als auch □ auf 1 Schutzwall zu besitzen.



MERKE: DIE EINHEITEN DES ANGREIFERS MÜSSEN ZUERST VOM VORGELÄNDE ZU DEN SCHUTZWÄLLEN GELANGEN, DANACH VON DEN SCHUTZWÄLLEN ZU DEN MAUERABSCHNITTEN. BEIM BEWEGEN DER EINHEITEN VOM VORGELÄNDE ODER VON DEN SCHUTZWÄLLEN AUS, IST STETS DAS ERLAUBTE EINHEITEN-LIMIT AN DEM STANDORT ZU BEDENKEN, DEN SIE ERREICHEN WOLLEN. DIE EINHEITEN KÖNNEN KEINEN STANDORT BETRETEN, DER SEIN EINHEITEN-LIMIT SCHON ERREICHT HAT.

MAUERABSCHNITTE: Die Burgmauern sind in Abschnitte unterteilt. Auf ihnen findet der Nahkampf zwischen den Einheiten des Angreifers und des Verteidigers statt.



WEHRTÜRME: Auf jedem Wehrturm kann nur ein Verteidigungsgerät ⚔️ platziert werden. Der Verteidiger kann zwischen folgenden Verteidigungsgeräten wählen: Kanonen, Armbrüste, Holzpflocke und Kreuze.



STEGFELD: Auf jedem Stegfeld darf nur 1 Stegplättchen platziert werden.

GEBÄUDE:

Die Gebäude, die sich in der Festung befinden, sind mit verschiedenen Aktionen versehen, deren Ausführung den Verteidiger Sanduhren ⏰ kostet. Folgende Gebäude befinden sich in der Festung: Die Kaserne (I), die Unterkunft der Kundschafter (III), die Schmiede (IV), die Werkstatt (VI) und die Kathedrale (VII). In der Festung gibt es auch zwei Orte, die keine Aktionen gewährleisten: das Spital (II) und der Burghof (V).

(Eine genaue Beschreibung der Gebäude befindet sich auf den Hilfsbögen).



ZIELE

Als **ANGREIFER** hast du das Ziel, die Burgmauern vor Ende der 8. Runde zu durchbrechen.

Die Zeit arbeitet gegen dich. Du wirst mit jeder Runde schwächer und deine Armee der Untoten wird bei Sonnenaufgang zu Staub zerfallen (Ende der 8. Runde).

Als **VERTEIDIGER** hast du das Ziel, die Festung 8 Runden lang zu verteidigen.

Wenn es dem Angreifer nach der Sturmangriff-Phase in der 8. Runde nicht gelungen ist, in die Festung einzudringen, zerfällt die Armee der Untoten zu Staub und du gewinnst!



MANA UND SANDUHREN

Für den Angreifer ist Mana und für den Verteidiger sind Sanduhren die Hauptressourcen zur Festigung der jeweiligen Position vor dem Sturmangriff.

Der Angreifer nutzt , um einen Zauber aus seinem Buch der Magie auszusprechen.

Jeder Zauber gibt dem Verteidiger die Möglichkeit, mit einer entgegenzuwirken.

Der Verteidiger gibt aus, um Aktionen von Gebäuden zu aktivieren, seine Einheiten zu bewegen und die priesterlichen Anordnungen zu nutzen.

GRUNDREGELN

EINHEITEN

Die Einheiten repräsentieren verschiedene Kampfkräfte, die dem Spieler während der Belagerung zur Verfügung stehen.

ANGREIFER



GESPENST: Stärke 1

Levitation: Neben den Standardfeldern können Gespenster auch spezielle Felder auf den Mauerabschnitten besetzen. Jeder Mauerabschnitt hat 3 Felder für schwebende Gespenster .

BEACHTE: DIE STÄRKE EINES WÄCHST UNTER EINFLUSS DER WIRKUNG VON VAMPIRAURA (SIEHE VAMPIR).



SKELETT: Stärke 2

Magische Essenz: Skelette, die im Kampf oder infolge der Wirkung anderer Effekte besiegt wurden, werden nicht entfernt wie andere besiegte Einheiten. Sie werden immer auf die Todesaltar-Karte gelegt (*mehr zum Todesaltar auf Seite 10*).



VAMPIR: Stärke 3

Vampiraura: Solange der Vampir sich auf demselben Mauerabschnitt befindet wie , erhöht der Vampir die Stärke des auf 2 (statt der Standardstärke). Dieser Effekt wirkt auf höchstens 3 auf demselben Mauerabschnitt wie der Vampir und wirkt während aller Etappen des Sturmangriffs.

VERTEIDIGER



SCHÜTZE: Stärke 1

Schützenfeuer: Während der Sturmangriff-Phase können Schützen, die sich auf Mauerabschnitten befinden und nicht am Nahkampf teilnehmen, unter Beschuss nehmen.



SOLDAT: Stärke 2

Keine besonderen Fähigkeiten.



VETERAN: Stärke 3

Keine besonderen Fähigkeiten.

ANDERE VERTEIDIGUNGSELEMENTE

MAUER: Stärke 1

Keine besonderen Fähigkeiten. Zusätzliche Mauerteile können in der Werkstatt (VI) gebaut werden.

PRIESTER



PRIESTER: Stärke 2

Priester helfen bei der Verteidigung der Festung. Sie haben 1 ihnen zugeteiltes Feld auf jedem Mauerabschnitt und können nicht besiegt werden. Sie verhindern den Einmarsch der Einheiten des Angreifers in die Festung nicht. Die besondere Fähigkeit der Priester ist die Geisteraustreibung. Priester können in jeder Runde priesterliche Anordnungen ausführen.

Geisteraustreibung: In der Sturmangriff-Phase vertreibt jeder Priester im ersten Schritt des Nahkampfes automatisch 1 von einem Mauerabschnitt (auf dem der Priester sich befindet) auf einen von dem Angreifer gewählten Schutzwall.

PRIESTERLICHE ANORDNUNGEN:

Jeder Priester kann eine Anordnung pro Runde ausführen, um die Abwehr zu stärken. Jede priesterliche Anordnung kostet 1 und darf während einer beliebigen Phase des Verteidigers erfolgen. Sobald ein Priester eine Anordnung ausgeführt hat, darf er sich bis zum Ende der jeweiligen Runde nicht mehr bewegen und keine neue Anordnung ausführen. Die ausgegebene sollte auf den Priester gelegt werden, um anzuzeigen, dass er in dieser Runde nicht mehr agieren darf.

ANORDNUNGEN:

Vampirabwehr: Ein Priester kann 1 von einem Mauerabschnitt, auf dem er sich befindet, auf einen Schutzwall abwehren. Der Angreifer wählt den betreffenden sowie das Vorgelände.

Predigt: Das Paniklevel des Verteidigers sinkt um 1. Wenn die Predigt auf dem Burghof (V) stattfindet, senkt jedes aufgestellte Kreuz das Paniklevel zusätzlich um 1.



SPIELVORBEREITUNG

KICK START

1. Legt das Spielbrett auf den Tisch. Legt alle Mana- und Aktivierungskristalle, Sanduhren und Knochenmarker daneben.
2. Der Verteidiger sollte hinter der Festung sitzen. Der Angreifer sollte hinter dem Lager und dem Vorgelände sitzen.
3. Legt den Rundenmarker auf das mit „1“ markierte Feld auf der Rundenanzeige.
4. Legt den Panikmarker auf das mit „0“ markierte Feld auf der Paniklevel-Anzeige.

VORBEREITUNG DES ANGREIFERS

5. Der Angreifer legt seinen Vorrat an, indem er alle seine Plättchen neben das Spielbrett legt.
6. Auf jedem Vorgelände platziert der Angreifer:
 - 1 Gespenst
 - 3 Skelette
 - 1 Vampir
7. Der Angreifer gibt die verbliebenen Einheiten in seinen Beutel und legt diesen zu seinem Vorrat. Diese Einheiten werden als Teil seines Vorrats behandelt.
8. Der Angreifer legt die Vorratskarte auf dem Spielbrett unten links ab.
9. Der Angreifer mischt alle Manakarten und legt sie als Manastapel rechts neben die Vorratskarte.
10. Der Angreifer legt die Todesaltar-Karte rechts neben den Manastapel.
11. Der Angreifer legt die Hilfskarte „Zauber“ rechts neben die Todesaltar-Karte.
12. Der Angreifer sortiert alle Zauberarten nach ihren 3 Farben und bildet daraus 3 Stapel.
 - Der Angreifer mischt alle grünen Zauberarten. Daraus

zieht er 6 Karten und legt sie aufgedeckt, in beliebiger Reihenfolge, neben die Todesaltar-Karte. Sie bilden das Buch der Magie. Der Stapel mit den übrigen grünen Zauberarten wird zurück in die Spielbox gelegt – sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

Der Angreifer mischt zunächst alle blauen Zauberarten. Daraus zieht er 6 Karten. Danach mischt er alle Roten Zauberarten. Daraus zieht er 6 Karten. Diese 12 Karten bilden die Nekromantenbibliothek. Er legt den Stapel rechts neben die letzte grüne Zauberarte. Die restlichen Karten werden zurück in die Spielbox gelegt – sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

Der Angreifer legt die Manöverkarte rechts neben die Nekromantenbibliothek.

Der Angreifer legt die Trefferkarten und die Fehlschusskarten der Belagerungsgeräte neben das Spielbrett.

REIHENFOLGE DER ZAUBER

Grüne Zauberarten sind zu Spielbeginn hilfreich. Blaue Zauberarten haben in der Spielmitte den besten Effekt und rote Zauberarten wirken gegen Spielende am besten.

VIelfalt DER ZAUBER

Eine Zufallsauswahl der Zauberarten in jedem Spiel bewirkt, dass jedes Spiel anders ist. Dies kann mehr Spielerfahrung vom Angreifer erfordern.

VORBEREITUNG VERTEIDIGER

13. Der Verteidiger verteilt seine Plättchen auf die entsprechenden Felder in den Gebäuden der Festung.
14. Auf jedem Mauerabschnitt platziert der Verteidiger:
 - 1 Schütze
 - 1 Soldat
 - 1 Steinmauer
 - 1 Priester

17. In der Kaserne (I) platziert der Verteidiger:
 - 1 Schütze
 - 1 Soldat
18. Der Verteidiger legt alle verbleibenden Einheiten neben das Spielbrett. Diese Einheiten werden als Teil seines Vorrats behandelt.
19. Der Angreifer mischt alle Kanonenkarten und legt sie als Kanonenstapel neben das Spielbrett.
20. Der Angreifer mischt alle Armbrustkarten und legt sie als Armbruststapel neben das Spielbrett.
21. Der Angreifer mischt alle Panikarten und legt sie als Panikstapel neben das Spielbrett.

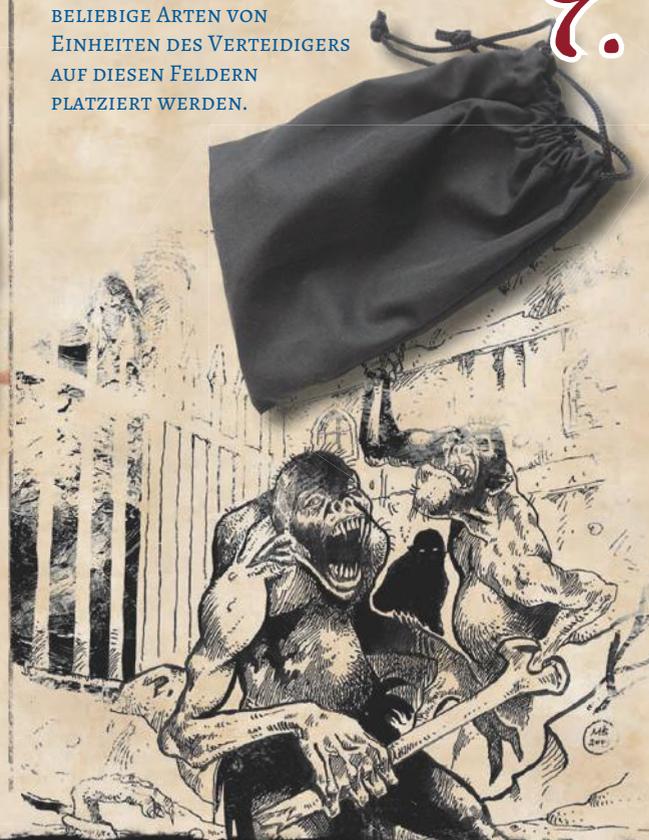
BEACHT: DIE STARTFELDER ZEIGEN NUR DIE ART DER EINHEITEN DES VERTEIDIGERS AN, DIE ZU SPIELBEGINN PLATZIERT WERDEN. SPÄTER KÖNNEN BELIEBIGE ARTEN VON EINHEITEN DES VERTEIDIGERS AUF DIESEN FELDERN PLATZIERT WERDEN.

14.



6.

7.



16.

SPIELVORBEREITUNG

13.



12.



11.



10.



9.



8.



18.

19.

20.

21.

GRUNDSTRATEGIEN

ANGREIFER:

Der Angreifer versucht, die Festungsmauern vor Ende der 8. Runde zu durchbrechen.

MANA:

Der Angreifer nutzt Mana, um Zauber auszusprechen, doch Mana ist begrenzt verfügbar. Die Energiequelle des Manas ist die Nacht und die Erde, doch mit dem herannahenden Sonnenaufgang – also mit jeder Runde – wird es schwieriger, Mana zu erzeugen. Wenn der Angreifer sein ganzes Mana planlos ausgibt, wird der Sonnenaufgang ihn unvorbereitet treffen und seine Armee der Untoten wird zu Staub zerfallen.

Mana lässt sich mit folgenden Mitteln erzeugen:

VORBEREITUNGSPHASE:

Während der Vorbereitungsphase erhält der Angreifer so viel Mana, wie auf der Rundenanzeige für die jeweilige Runde angegeben. Dieses Mana wird er später ausgeben müssen. In den weiteren Runden entscheidet er, ob er Mana behalten möchte. Der Verteidiger erhält jedoch zusätzliche Sanduhren für jedes einbehaltene Mana. Für den Angreifer bedeutet das immer einen Nachteil.

 **MANAKARTEN:** Der Angreifer darf in jeder Runde eine Manakarte ziehen. Diese Karten sichern ihm zusätzliches Mana, doch auch dem Verteidiger können sie zusätzliche Sanduhren oder sogar Einheiten geben.

 **TODESALTAR:** Während des Spiels kommen alle besiegten Skelette auf die Todesaltar-Karte. Je 2 Skelette auf dem Todesaltar können in 1 Mana getauscht werden. Skelette zu opfern sowie sie absichtlich an Standorten zu platzieren, wo sie leicht besiegt werden können, ist eine gute Strategie, um sich die Zufuhr von Mana in jeder Runde zu sichern.

 **Sumpf:** Der Sumpf ist eine Landschaftstafel, die in jeder Runde ausgelegt und aktiviert werden kann, um Mana zu generieren. Dies ist eine gute Strategie, um sich eine kleine Anzahl zusätzlichen Manas zu sichern. Doch kostet diese Strategie wiederum Mana sowie Platz auf dem Spielbrett. Das Auslegen der Landschaftstafel sichert dem Verteidiger zudem zusätzliche Sanduhren.

ZAUBER:

Zauber sind für den Angreifer der Weg zum Sieg. Um Zauber auszusprechen, benötigt der Angreifer Mana, doch jedes ausgegebene Mana sichert dem Verteidiger zusätzliche Sanduhren. Der Angreifer hat eine große Auswahl an Zaubern auf Lager. In jeder Runde hat er die Möglichkeit, Zauberkarten auszuwechseln, abzuwerfen oder neue Zauber zu erlernen.

Grüne Zauber helfen zu Beginn dabei, sich der Festung zu nähern. Blaue Zauber sind fortgeschrittener und helfen später bei der Verbesserung der Strategie. Rote Zauber helfen gegen Ende beim Durchbrechen der Mauern. Die Zauber müssen nicht in dieser Reihenfolge angewendet werden – sollte es schon früher möglich erscheinen, die Mauern zu durchbrechen, kann der Angreifer es mit roter Magie versuchen.

MANÖVER:

Mithilfe von Manövern bewegt der Angreifer seine Einheiten der Festung entgegen: Von den Schutzwällen auf die Mauern, dann vom Vorgelände zu den Schutzwällen und schließlich vom Lager zum Vorgelände. Dieses Element erlaubt es, Schwachstellen der Verteidigung zu nutzen. Und doch ist es auch ein kritischer Moment – der Verteidiger kann eine bedeutende Anzahl von Sanduhren erhalten. Das Blatt kann sich also sehr schnell wenden.

PANIK:

Panik ist für den Angreifer das Mittel der Wahl. Er will, dass der Verteidiger so oft in Panik verfällt, wie nur möglich. Der Verteidiger muss beim bloßen Gedanken an die Armee der Untoten, die seine Festung stürmt, in Panik verfallen. Panik ist ein subtiles, aber sehr nützliches Mittel.

VERTEIDIGER:

Der Verteidiger versucht, die Festung 8 Runden lang zu halten.

SANDUHREN:

Der Verteidiger nutzt die Zeit, die ihm in Form von Sanduhren gegeben ist. Die Sanduhren sind sein Mittel zum Überleben. Nutzt er sie gedankenlos, fällt die Festung unvermeidlich.

Der Verteidiger kann Sanduhren ausgeben, um:

-  Einheiten und Priester zu bewegen.
-  Verteidigungs-Aktionen auszuführen.
-  Priesterliche Anordnungen auszuführen.

Der Verteidiger kann seine Sanduhren für eine beliebige Anzahl und Art von oben genannten Aktionen beliebig einteilen und ausgeben.

BEWEGUNG:

Der Verteidiger kann 1  ausgeben, um eine beliebige Einheit/Priester wie folgt auf einen verfügbaren Platz an einem anderen Standort zu bewegen:

-  Von einem Mauerabschnitt auf einen benachbarten Mauerabschnitt.
-  Von einem beliebigen Mauerabschnitt auf den Burghof (V) oder in die Kaserne (I) und umgekehrt.
-  Von der Kaserne (I) auf den Burghof (V) und umgekehrt.

Jeder Standort hat ein Einheiten-Limit (gekennzeichnet durch eine Zahl auf dem entsprechenden Feld) und ein Priester-Limit (max. 1 Priester je Mauerabschnitt). Der Verteidiger kann seine Einheiten nicht an einen Standort bewegen, wenn das Einheiten-Limit des Standorts damit überschritten würde. Der einzige Standort, der kein Limit hat, ist der Burghof (V). Dort können sich beliebig viele Einheiten und beliebig viele Priester zu demselben Zeitpunkt aufhalten.

Manche Gebäude können keine Einheiten aufnehmen. Einheiten haben keinen Zutritt zur Schmiede (IV), der Werkstatt (VI), der Unterkunft der Kundschafter (III), dem Spital (II) und der Kathedrale (VII).

Einheitentausch ist eine besondere Art der Bewegung, die es erlaubt, 2 Einheiten gleichzeitig zu bewegen. Der Verteidiger muss 1  ausgeben, um eine Einheit mit einer anderen Einheit auf einem benachbarten Mauerabschnitt, dem Burghof (V) oder in der Kaserne (I) auszutauschen.

GRUNDSTRATEGIEN

Einheitentausch ist die einzige Möglichkeit, 1 ⏳ auszugeben, um 2 Einheiten zu bewegen.

BEACHTET:

- Wenn der Verteidiger die entsprechende Anzahl ⏳ besitzt, kann er in jeder Runde beliebig viele Einheiten bewegen und austauschen.
- Eine einzelne Einheit darf sich mehrmals bewegen.
- Ausgegebene ⏳ werden zum Vorrat zurückgelegt.
- Durch das Burgtor getrennte Mauerabschnitte werden nicht als benachbart behandelt.
- Auf dem Burghof kann sich eine beliebige Anzahl von Einheiten und Priestern befinden.



Beispiel: Der Verteidiger hat 2 ⏳. Er entscheidet sich, 1 ⏳ auszugeben, um 1 ⚡ aus der Kaserne auszutauschen. Danach gibt er 1 ⏳ aus, um 1 ⚡ auf einen benachbarten Mauerabschnitt zu bewegen.

AKTIONEN DES VERTEIDIGERS:

In der Festung sind viele Aktionen verfügbar. Jedes Gebäude verfügt über eine bestimmte Anzahl an Aktionsfeldern. Daneben gibt es 1 bis 3 leere Felder für ausgegebene Sanduhren (⏳). Sobald eine ⏳ ausgegeben wird, wird sie auf ⏳ der entsprechenden Aktion abgelegt. Sobald alle Felder belegt sind, wird die Aktion ausgeführt. Bereits ausgelegte ⏳ bleiben bis zur Aufräumphase auf ihrem Platz.

(Mehr über die Aktionen des Verteidigers auf den Hilfsbögen.)

4 verschiedene Arten von Aktionen sind verfügbar:

⚙️ Bauaktionen:

Mithilfe dieser Aktionen lassen sich Plättchen auf einem entsprechenden, verfügbaren Feld auf dem Spielbrett platzieren. Die gebauten Elemente bleiben im Spiel, sofern nicht anders auf dem jeweiligen Element angegeben.

⏳ Temporäre Aktionen:

Diese Aktionen gelten nur für die jeweilige Runde.

⚡ Sofortige Aktionen:

Diese Aktionen lösen einen einmaligen Effekt aus.

⌛ Wiederholbare sofortige Aktionen:

Solche Aktionen befinden sich in der Kaserne (I) und können beliebig oft ausgeführt werden. Sobald eine ⏳ auf dem letzten entsprechenden, verfügbaren Feld abgelegt wurde, wird die Aktion ausgeführt und danach werden sofort alle ⏳ vom Aktionsfeld entfernt – nun können hier weitere ⏳ platziert werden. **BEACHTET: PLÄTTCHEN KÖNNEN NUR AUF DEN FÜR DAS JEWEILIGE PLÄTTCHEN VORGESEHENEN FELDERN ABGELEGT WERDEN. NACHDEM PLÄTTCHEN PLATZIERT WURDEN, KÖNNEN SIE WEDER ENTFERNT NOCH UNTEREINANDER GETAUSCHT WERDEN, SOFERN DIE REGELN DES GEGEBENEN PLÄTTCHENS ES NICHT ANDERS VORGEHEN.**

WICHTIG: Es müssen während einer Runde nicht alle verfügbaren Felder belegt werden. Aktionen, deren Ausführung eine größere Anzahl von ⏳ erfordert, können im Laufe mehrerer Phasen oder sogar Runden vorbereitet werden.



Beispiel 1: Der Verteidiger erhält 2 ⏳ und platziert beide auf die entsprechenden Felder der Aktion „Armbrustbau“. Der Verteidiger hat alle zur Ausführung dieser Aktion benötigten ⏳ platziert, also führt er die Aktion aus, indem er ein Armbrustplättchen auf das entsprechende Feld legt.



Beispiel 2: Der Verteidiger erhält 2 ⏳ und platziert beide auf die entsprechenden Felder der sofortigen Aktion „Exorzismus“. Der Verteidiger hat alle zur Ausführung dieser Aktion benötigten ⏳ platziert, somit transformiert er 1 ⚡ in 1 ⚡.



Beispiel 3: Während der Vorbereitungsphase erhält der Verteidiger 1 ⏳ und platziert sie auf 1 von 2 leeren Heiligen-Feldern. Die Aktion wird nicht ausgeführt, weil zu ihrer Ausführung 2 ⏳ erforderlich sind. Während der nächsten Phase erhält der Verteidiger die nächste ⏳ und platziert sie auf dem letzten erforderlichen Heiligen-Feld. Alle erforderlichen ⏳ sind nun platziert, also kann ein Heiligen-Plättchen auf einem ausgewählten Schutzwall platziert werden.

☠️ KNOCHENMARKER

Wenn sich auf einem ⏳ ein Knochenmarker ☠️ befindet, muss der Verteidiger zunächst 1 ⏳ ausgeben, um den ☠️ entfernen zu können. Erst dann kann er auf diesem Feld eine ⏳ platzieren.

Wenn sich auf einem Stegfeld ein Knochenmarker ☠️ befindet, werden die Mauerabschnitte zu beiden Seiten des Stegs nicht mehr als benachbart behandelt. Der Verteidiger muss 1 ⏳ ausgeben, um den ☠️ zu entfernen. Erst dann kann er seine Einheiten zwischen den beiden Mauerabschnitten hin und her bewegen.

☠️ PANIK:

Panik ist ein furchtbares und schwächendes Mittel, das der Angreifer nutzt, um zu siegen. Der Verteidiger muss sein Paniklevel immer im Auge behalten und seine Priester sowie Kreuzplättchen nutzen. Er kann sein Paniklevel außerdem unter 0 senken, um es dem Angreifer zu erschweren, ihn zum Ziehen von Panikkarten zu zwingen.



SPIELVERLAUF

Das Spiel „Stronghold: Undead“ wird maximal 8 Runden lang gespielt. Jede Runde ist in Phasen unterteilt, in folgender Reihenfolge:

- PHASE 1: VORBEREITUNG
- PHASE 2: ZAUBER
- PHASE 3: MANÖVER
- PHASE 4: STURMANGRIFF
- PHASE 5: AUFRÄUMEN

Während der Vorbereitungsphase, der Zauberphase und der Manöverphase bauen Angreifer sowie Verteidiger Geräte, nutzen machtvolle Effekte und bewegen ihre Einheiten. Während der Sturmangriff-Phase messen sie ihre Kräfte im Kampf. Wenn es dem Angreifer am Ende der Sturmangriff-Phase nicht gelungen ist, die Mauern zu durchbrechen, gehen die Spieler zur Aufräumphase über. Wenn es dem Angreifer in der 8. Runde nicht gelingt, die Mauern der Festung zu durchbrechen, gewinnt der Verteidiger.

PHASE 1: VORBEREITUNG

In dieser Phase bereiten sich die Spieler mit folgenden Punkten auf die Runde vor:

- 1: SAMMELN VON RESSOURCEN
- 2: MANAKARTEN
- 3: TODESALTAR
- 4: NEKROMANTENBIBLIOTHEK
- 5: AUSGEBEN VON SANDUHREN

1: SAMMELN VON RESSOURCEN

Am Anfang einer Runde erhält der Angreifer so viele Manakristalle, wie in der Rundenanzeige der jeweiligen Runde angegeben. In jeder weiteren Runde erhält der Angreifer immer weniger Mana, denn der Sonnenaufgang naht. Bald wird er sogar Mana abgeben

müssen. Wenn die Rundenanzeige einen negativen Wert angibt, sollte der Angreifer diese Anzahl Manakristalle abgeben. Wenn er das nicht tun möchte, erhält der Verteidiger 1 Sanduhren für jedes einbehaltene Mana. Der Angreifer entscheidet, ob er einen Teil der Manakristalle, alle davon oder gar keine benutzt.

In jeder Runde erhält der Verteidiger 2 Sanduhren (nur in Runde 1 erhält er 10).

Beispiel: Der Angreifer hat 7 Mana. Der Mana-Wert in dieser Runde beträgt -4. Der Angreifer möchte jedoch nur 3 Mana ausgeben. 1 Mana behält er ein. Er hat nun insgesamt 4 Mana. Der Verteidiger erhält 3 Sanduhren (2 Sanduhren als Grundversorgung in jeder Runde, sowie 1 Sanduhren für 1 Mana, das der Angreifer einbehalten hat).



2. MANAKARTEN

Der Angreifer darf nun eine Manakarte ziehen. Manakarten liefern 1 bis 3 Mana, können aber den Verteidiger ebenso mit zusätzlichen Sanduhren oder Einheiten versorgen.

Wenn eine Manakarte Einheiten anzeigt, platziert der Verteidiger Einheiten aus seinem Vorrat auf dem Burghof (V). Wenn die Manakarte eine Sanduhren anzeigt, erhält der Verteidiger die auf der Karte angegebene Anzahl Sanduhren.

Nachdem alle Effekte einer Manakarte ausgeführt wurden, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



3. TODESALTAR

Der Angreifer kann eine beliebige Anzahl Manakarten vom Todesaltar ausgeben, um Mana zu erhalten: 1 Mana für je 2 Manakarten. Die ausgegebenen Manakarten werden auf dem Besiegtenstapel abgelegt.

Wird der Todesaltar aktiviert, erhält der Verteidiger 1 Sanduhren.



4. NEKROMANTENBIBLIOTHEK

Der Angreifer kann eine beliebige Anzahl von Zauberkarten aus dem Buch der Magie (während der Spielvorbereitung aufgedeckte Zauberkarten) entfernen, um sie mit Zauberkarten aus der Nekromantenbibliothek (während der Spielvorbereitung rechts neben den grünen Zauberkarten verdeckt abgelegter Stapel) zu tauschen. Beide Spieler können die Nekromantenbibliothek zu jeder Zeit einsehen.

Der Angreifer wählt zunächst die Zauberkarten aus dem Buch der Magie, die er entfernen möchte. Diese füllt er mit Zauberkarten aus der Nekromantenbibliothek auf. Danach wählt der Angreifer die Reihenfolge der Zauberkarten aus dem Buch der Magie. Der Angreifer kann die Nekromantenbibliothek auch einzig dazu nutzen, die Reihenfolge der Zauber zu ändern, ohne die Zauber aus dem Buch der Magie auszutauschen.

DAVOR



DANACH



SPIELVERLAUF

Beispiel: Der Angreifer aktiviert die Nekromantenbibliothek. Er entfernt die Zauberkarten Friedhof und Sumpflandschaft aus dem Buch der Magie und nimmt stattdessen die Zauberkarten Wolkenbruch und Verwesung aus der Nekromantenbibliothek. Danach kann er die Zauberkarten aus dem Buch der Magie in einer beliebigen Reihenfolge anordnen.

Wenn der Angreifer die Nekromantenbibliothek aktiviert, erhält der Verteidiger 1 ⚡.

5: AUSGEBEN VON SANDUHRN

Nachdem der Angreifer sein ⚡ erhalten und entschieden hat, ob er die Nekromantenbibliothek aktivieren möchte, muss der Verteidiger alle erhaltenen ⚡ ausgeben.

PHASE 2: ZAUBER

In dieser Phase beginnt der Nekromant, seine dunkle Magie zu wirken. Der Verteidiger erhält ⚡ um sich auf die Sturmangriff-Phase (Phase 4) vorzubereiten.

Die Zauberphase besteht aus zwei Teilen:

1. ZAUBER AUSSPRECHEN
2. ZAUBER AUSFÜHREN

Neue Zauber müssen zunächst ausgesprochen werden (der Verteidiger erhält so viele ⚡ wie Mana bezahlt wurde). Nachdem alle Zauber ausgesprochen wurden, wählt der Angreifer die Zauber, die er ausführen möchte (der Verteidiger erhält hierfür keine ⚡).

1. ZAUBER AUSSPRECHEN

Der Angreifer entscheidet, ob er einen Zauber aus dem Buch der Magie aussprechen oder überspringen möchte. Nachdem ein Zauber ausgesprochen oder übersprungen wurde, wird die Karte um 45 Grad gedreht. So wird deutlich, dass die Karte erschöpft wurde. Um einen Zauber auszusprechen, muss der Angreifer so viel ⚡ ausgeben, wie im oberen rechten Eck der Karte angegeben.

Wenn ein Zauber ausgesprochen wird, erhält der Verteidiger ⚡ in Höhe der ⚡-Kosten. Der Verteidiger muss die so erhaltenen ⚡ sofort ausgeben. **(Mehr zum Ausgeben von ⚡ auf Seite 8.)**

Der Angreifer muss nicht seinen ganzen Vorrat an ⚡ aufbrauchen. Aufgehobenes ⚡ kann in späteren Runden genutzt werden.

Beispiel: Beim Aussprechen von Zaubern beginnt der Angreifer mit der äußersten linken Karte. Er überspringt die Karte Spektralaufwallung und dreht sie um 45 Grad. Den nächsten Zauber – Nebel – möchte er ausführen. Es handelt sich um einen Plättchenzauber, daher gibt er 2 ⚡ aus, um das Plättchen zu aktivieren. Danach führt er den Zauber aus: Er platziert Nebelplättchen auf passenden Feldern auf dem Vorgelände. Plättchen, die aktiviert werden müssen, werden nach dem Platziern auf dem Spielbrett aktiviert, also legt der Angreifer ⚡ auf das Nebelplättchen. Danach dreht er die Zauberkarte um 45 Grad. Weil 2 ⚡ ausgegeben wurden, um den Zauber auszusprechen, erhält der Verteidiger 2 ⚡ und platziert sie auf der Aktion „Armbrustbau“. Somit sind alle benötigten Aktivierungsfelder für diese Aktion belegt und die Aktion wird ausgeführt. Der Verteidiger platziert ein Armbrustplättchen auf einem leeren Wehrturm. Der Angreifer geht nun zum nächsten Zauber aus seinem Buch der Magie über, zur Karte Knochenwerfer.

ZAUBERKARTEN

Es gibt zwei Arten von Zaubern:

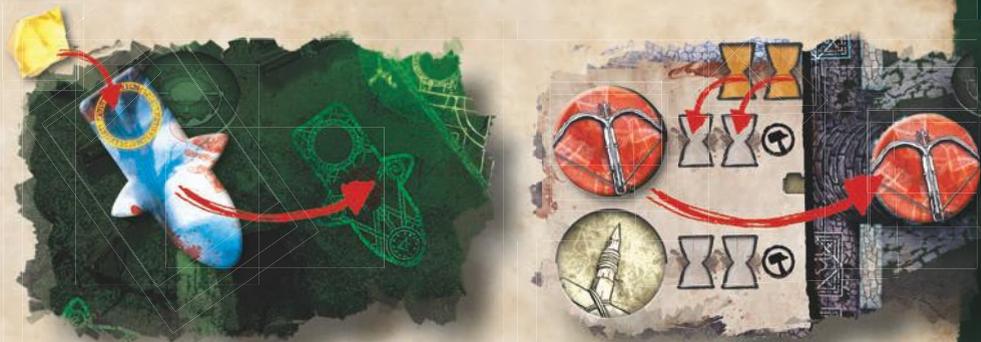
SOFORTIGE ZAUBER: Wenn es auf der Zauberkarte keinen Plättchen-Umriss gibt, hat der Zauber einen sofortigen Effekt.

PLÄTTCHENZAUBER: Wenn auf der Karte ein Plättchenumriss zu sehen ist, finde und platziere das zum Umriss passende Plättchen auf einem entsprechenden, verfügbaren Feld auf dem Spielbrett. Der Kartentext gibt an, wann der Zauber ausgeführt werden soll und welchen Effekt das Plättchen hat. Wenn das Plättchen ein ⚡ besitzt, muss es zuerst aktiviert werden. Danach wird der Effekt ausgeführt. Das ⚡ rund um die Kostenanzeige auf der Manakarte zeigt an, dass Plättchen dieses Zaubers zuerst aktiviert werden müssen.

BEACHTET: PLÄTTCHEN KÖNNEN NUR AUF FÜR DAS JEWEILIGE PLÄTTCHEN VORGEGEHENEN FELDERN PLATZIERT WERDEN. NACHDEM PLÄTTCHEN PLATZIERT WURDEN, KÖNNEN SIE WEDER ENTFERNT NOCH UNTEREINANDER GETAUSCHT WERDEN, SOFERN NICHT ANDERS AUF DEM JEWEILIGEN PLÄTTCHEN ANGEZEIGT.

Wenn ein Zauber das Platziern oder Transformieren von Einheiten erlaubt, nimm die entsprechende Einheit vom Besiegtenstapel oder, falls der Stapel leer ist, aus dem Beutel.

Wenn der Angreifer einen Zauber Ausspricht, um ein Plättchen mit Aktivierung ⚡ zu platzieren, legt er umgehend einen Aktivierungskristall ⚡ auf das ⚡ dieses Plättchens. Während der Aufräumphase muss der Angreifer alle ⚡ von dem Plättchen entfernen. Um das Plättchen erneut aktivieren zu können, muss er ⚡ ausgeben *(mehr dazu auf der nächsten Seite)*.



SPIELVERLAUF

2: ZAUBER AUSFÜHREN

Nachdem der Angreifer alle Zauber ausgesprochen hat, darf er nun Zauber ausführen. Dazu aktiviert er bereits ausgelegte, inaktive Plättchen. Um Plättchen desselben Zaubers, die mit  gekennzeichnet sind, zu aktivieren, muss er 1  ausgeben. Der Angreifer kann eine beliebige Anzahl Plättchen auf dem Spielbrett aktivieren (die Aktivierung aller Plättchen eines bestimmten Zaubers kostet insgesamt 1 ). Nachdem der Angreifer die Art der Plättchen ausgewählt hat und  ausgegeben hat, legt er einen  auf jedes aktivierte Plättchen.

Ein aktiviertes Plättchen erkennt man an dem , das auf dem  des Plättchens liegt. Obwohl alle Plättchen mit  bereits mit darauf platzierten  ins Spiel kommen, müssen alle  in der Aufräumphase entfernt werden.

Der Verteidiger erhält keine  für Aktivierungen  des Angreifers.



Beispiel: Auf dem Spielbrett befinden sich 3 Nebel. Der Angreifer gibt 1  aus, um sie zu aktivieren. Eines der Nebelplättchen wurde in dieser Runde platziert, als die Zauber ausgesprochen wurden, es besitzt also schon einen . Die anderen 2 Plättchen erhalten . In den nächsten Runden kann der Angreifer 1  ausgeben und alle 3 Nebel aktivieren.

Phase 3: MANÖVER

In dieser Phase bewegt der Angreifer in Vorbereitung auf die Sturmangriff-Phase seine Einheiten in Richtung Festung.

Zuerst zieht der Angreifer 14 zufällige Einheiten-Holzmarker aus seinem Beutel und platziert sie im Lager.

KICK STARTER

Als nächstes wählt der Angreifer, welche Art Manöver er ausführen möchte: Ein Großes Manöver, ein Kleines Manöver oder beide. Beide Manöver bewegen seine Einheiten unter Einhaltung des Einheiten-Limits eines Standortes, entlang der Pfade in Richtung der Festung.

Kleines Manöver: Der Angreifer darf bis zu 6 Einheiten von **JEDEM** Schutzwall und bis zu 6 Einheiten von **JEDEM** Vorgelände bewegen. Als nächstes darf der Angreifer bis zu 6 Einheiten vom Lager auf **JEDES** Vorgelände bewegen (insgesamt 12 Einheiten vom Lager auf die Vorgelände).

Nachdem das Kleine Manöver ausgeführt wurde, erhält der Verteidiger 3 .

Großes Manöver: Der Angreifer darf bis zu 8 Einheiten von **JEDEM** Schutzwall und bis zu 8 Einheiten von **JEDEM** Vorgelände bewegen. Als nächstes darf der Angreifer bis zu 8 Einheiten vom Lager auf **JEDES** Vorgelände bewegen (insgesamt 16 Einheiten vom Lager auf die Vorgelände).

Nachdem das Große Manöver ausgeführt wurde, erhält der Verteidiger 5 .

Die Einheiten müssen sich in folgender Reihenfolge bewegen:

1. Von jedem Schutzwall auf beliebig viele durch einen Pfad verbundene Mauerabschnitte.
2. Von jedem Vorgelände auf beliebig viele durch einen Pfad verbundene Schutzwälle.
3. Vom Lager auf das Vorgelände. Dies darf nur 1 Mal pro Vorgelände geschehen.

Der Angreifer muss folgende Regeln befolgen:

-  Er darf nicht mehr als 1 Kleines und 1 Großes Manöver pro Runde ausführen. Er darf die Manöver jedoch in beliebiger Reihenfolge ausführen.
-  Er muss mindestens 1 Manöver pro Runde ausführen.
-  Die Einheiten können nur entlang der Pfade und nur in Richtung der Festung bewegt werden. Einheiten, die auf den Mauerabschnitten platziert wurden, dürfen sich nicht mehr zurückziehen.
-  Einheiten dürfen sich nur unter Einhaltung des am jeweiligen Standort geltenden Einheiten-Limits bewegen.
-  Einheiten dürfen sich aufteilen und sich von einem Standort zu beliebig vielen anderen, durch einen Pfad verbundenen Standorten bewegen.

WICHTIG: Wenn der Effekt einer Karte sich auf einen Standort bezieht, weist er auf das Lager, das Vorgelände, die Schutzwälle oder die Mauerabschnitte hin (die Einheiten des Angreifers können keine Gebäude betreten).

BEACHTE: UM DIE PFADE ZU ERREICHEN, DIE SICH AUF DER UNTEREN RECHTEN SEITE DER FESTUNG BEFINDEN (AUS PERSPEKTIVE DES VERTEIDIGERS), MÜSSEN DIE EINHEITEN ZUERST EINEN SCHUTZWALL PASSIEREN, BIS SIE ZUM ÄUSSERSTEN SCHUTZWALL GELANGEN. UM DORTHIN ZU GELANGEN, BEWEGEN SICH DIE EINHEITEN DES ANGREIFERS IN FOLGENDER REIHENFOLGE: FALLS IM ÄUSSERSTEN SCHUTZWALL FELDER FREIGEMACHT WERDEN MÜSSEN, BEWEGEN SICH DIE DORTIGEN EINHEITEN ZUERST AUF EINEN VERBUNDENEN MAUERABSCHNITT. DANACH KÖNNEN DIE EINHEITEN VOM VORHERIGEN SCHUTZWALL AUF DEN ÄUSSERSTEN SCHUTZWALL BEWEGT WERDEN.

Zusätzlich zu den , die der Verteidiger erhält nachdem der Angreifer Manöver ausgeführt hat, erhält er weitere  für im Lager verbliebene Einheiten des Angreifers (nach folgendem Schema):

Einheiten des Angreifers im Lager:	Der Verteidiger erhält 
0-3	0
4-7	1
8-11	3
12 oder mehr	6

Nachdem alle Manöver ausgeführt wurden, zählt der Angreifer die im Lager verbliebenen Einheiten. Der Verteidiger muss alle erhaltenen  sofort ausgeben.

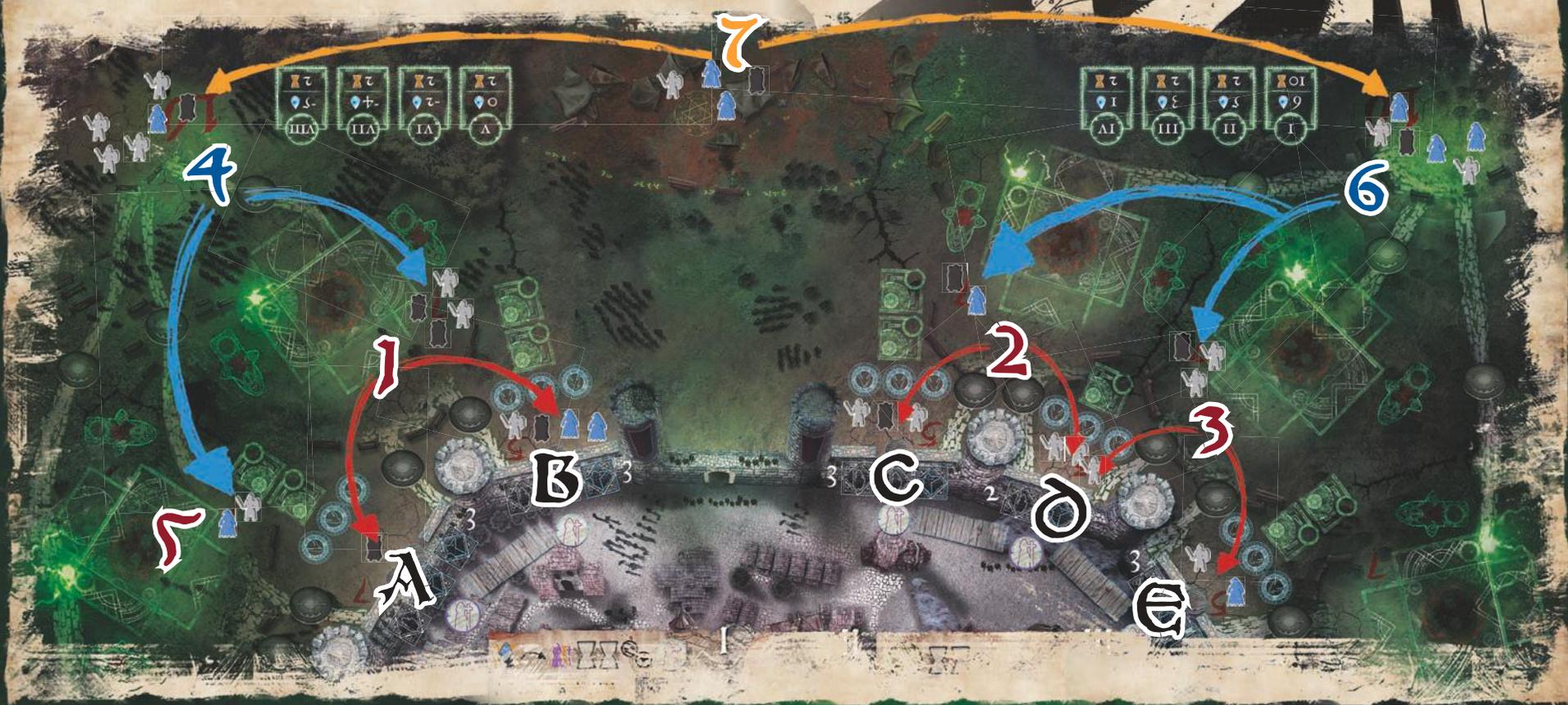
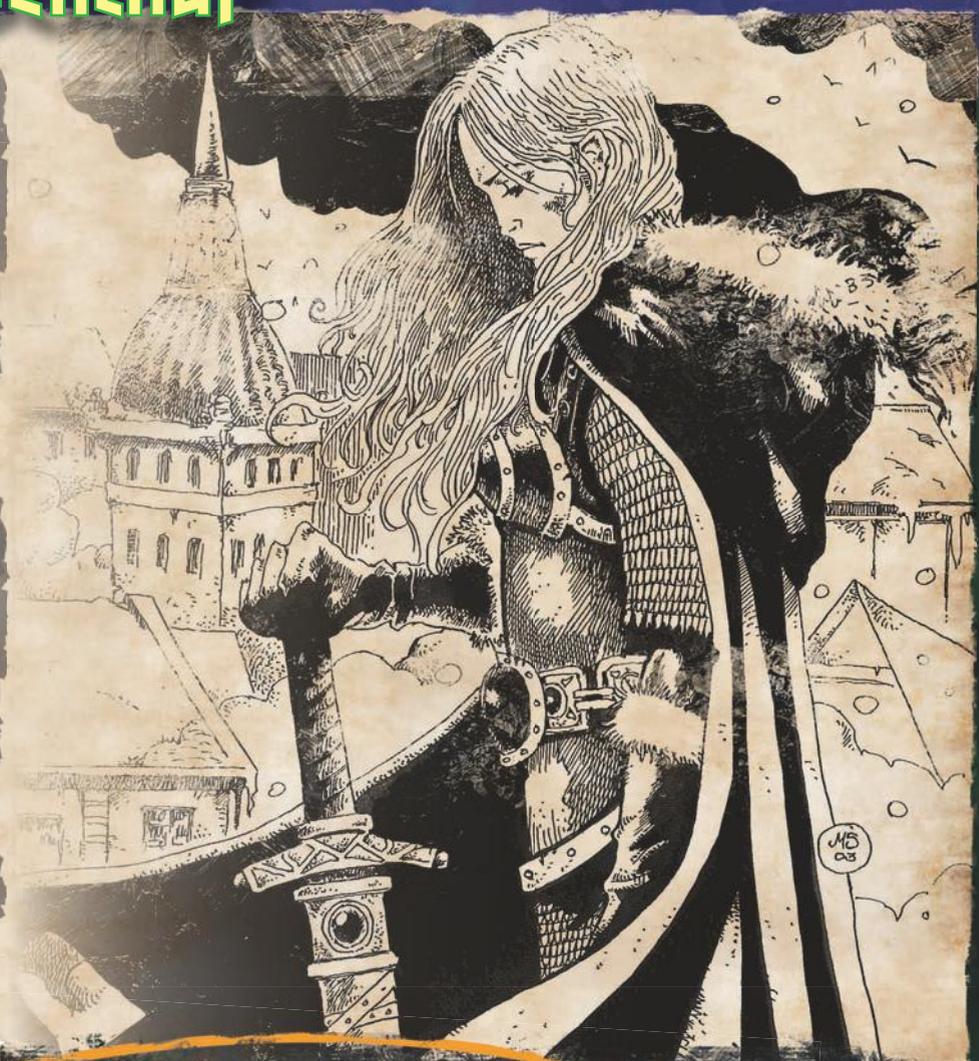


SPIELVERLAUF

Beispiel: Der Angreifer führt ein Kleines Manöver aus:

-  Der Angreifer bewegt 5 Einheiten vom Schutzwall 1: 1 Einheit auf den Mauerabschnitt A und 4 Einheiten auf den Mauerabschnitt B.
-  Der Angreifer bewegt zudem 5 Einheiten vom Schutzwall 2: 3 Einheiten auf den Mauerabschnitt C und 2 Einheiten auf den Mauerabschnitt D.
-  Der Angreifer bewegt 2 Einheiten vom Schutzwall 3 auf den Mauerabschnitt D. Der Mauerabschnitt D hat sein erlaubtes Limit von 3 Einheiten erreicht, daher kann keine weitere Einheit dort platziert werden (außer es handelt sich bei den Einheiten um , die auf den Feldern für schwebende Gespenster platziert werden können).
-  Der Angreifer bewegt 2 Einheiten vom Schutzwall 3 auf den Mauerabschnitt E. Der Angreifer hat insgesamt 4 Einheiten vom Schutzwall 3 bewegt.
-  Der Angreifer bewegt nun 6 Einheiten (die Höchstzahl für ein Kleines Manöver) wie folgt vom Vorgelände 4: 4 Einheiten auf den Schutzwall 1 und 2 Einheiten auf den Schutzwall 5.
-  Der Angreifer bewegt 5 Einheiten vom Vorgelände 6: 2 Einheiten auf den Schutzwall 2 und 3 Einheiten auf den Schutzwall 3.
-  Der Angreifer bewegt die Höchstzahl Einheiten für ein Kleines Manöver vom Lager 7 auf Vorgelände 4 und 6: je 6 Einheiten.

Da der Angreifer ein Kleines Manöver ausgeführt hat, erhält der Verteidiger 3 . Zusätzlich erhält er 1  für 4 im Lager verbliebene Einheiten des Angreifers. Das macht 4 , die der Verteidiger sofort ausgeben muss.



PHASE 4: STURMANGRIF- PHASE

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Sturmangriff-Phase eröffnet. Diese Phase ist unterteilt in 3 Etappen, die in einer bestimmten Reihenfolge erfolgen müssen.

1. Fernkampf

In dieser Etappe nehmen Belagerungsgeräte, Aufrüstungen, Schützen, die nicht am Nahkampf teilnehmen und Skelettschützen ihre Gegner unter Beschuss.

Reihenfolge im Fernkampf:

1. Armbrüste
2. Kanonen
3. Knochenwerfer
4. Geistergeschosse
5. Schädelkatapulte
6. Schützenfeuer
7. Skelettschützen

2. Nahkampf

In dieser Etappe werden die letzten Verteidigungsschritte und Gefechte ausgeführt.

Reihenfolge im Nahkampf:

1. Geisteraustreibung
2. Geweihte Erde
3. Skelettkessel
4. Holzpflocke
5. Gefecht

3. Umgruppierung

In dieser Phase sieht der Verteidiger, wie erfolgreich sich seine Einheiten in der Sturmangriff-Phase geschlagen haben.

Reihenfolge der Umgruppierung:

1. Spital
2. Panik in der Festung

Mehr Informationen zur Ausführung der Sturmangriff-Phase gibt es auf den Hilfsbögen.

Viele Effekte aus den Etappen 1 und 2 dürfen unausgeführt bleiben. *Stronghold: Undead* bietet viele verschiedene Strategien und Entscheidungsmöglichkeiten. Wir empfehlen, die Sturmangriff-Phase anhand der Beschreibung der einzelnen Schritte auf den Hilfsbögen auszuführen. Einer der wichtigsten Schritte der Etappe 2, der immer ausgeführt werden muss, ist das *Gefecht*.

GEFECHT

Das Gefecht wird auf jedem Mauerabschnitt ausgeführt und besteht aus zwei Schritten: „Stärke zusammenzählen“ und „Schaden zufügen“.

Stärke Zusammenzählen: Der Angreifer und der Verteidiger summieren jeweils die Stärke ihrer Einheiten und anderer Elemente, die Stärke hinzufügen. Danach werden beide Ergebnisse verglichen. Die Differenz entscheidet über die Höhe des Schadens.

Schaden Zufügen: Die Differenz zwischen der Angreiferstärke und der Verteidigerstärke wird nun als Schaden zugefügt. Der stärkere Spieler fügt dem schwächeren Spieler Schaden in Höhe der Differenz zu. Um eine Einheit zu besiegen, muss der Schaden mindestens gleich ihrer Stärke sein. Überschüssiger Schaden wird ignoriert.

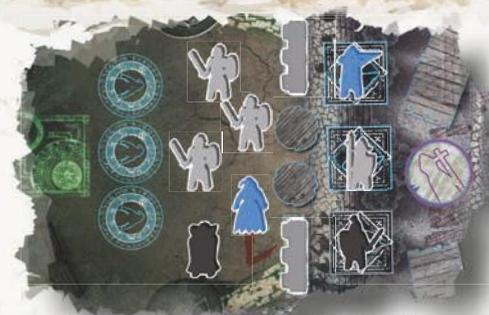
Die besiegten Einheiten des Angreifers kommen auf den Besiegtenstapel (mit Ausnahme von , die auf dem Todesaltar platziert werden).

Die besiegten Einheiten des Verteidigers kommen ins Spital (II).

BEACHTE: MAUERN UND PRIESTER SIND KEINE EINHEITEN, KÖNNEN ALSO NICHT BESIEGT WERDEN.

FESTUNGSMAUERN DURCHBRECHEN

Wenn in einem Gefecht alle Einheiten des Verteidigers auf 1 Mauerabschnitt besiegt wurden, und der Angreifer mindestens 1 Schaden zufügen kann, siegt der Angreifer und das Spiel ist beendet.



Beispiel: Der Angreifer und der Verteidiger summieren ihre Stärke auf einem Mauerabschnitt. Die Stärke des Verteidigers beträgt: 1 für  + 2 für  + 3 für  + (2 x 1) für  = 8

Stärke des Angreifers: (3 x 2) für  + 3 für  + 2 für  (2 wegen der Vampiraura) = 11.

Der Angreifer hat eine größere Gesamtstärke, also wird von seinem Wert (11) die Stärke des Verteidigers (8) subtrahiert. Der Angreifer kann 3 Schaden zufügen, er kann also 1  oder  und  besiegen.

Er wählt 1  und . Wenn der Angreifer nur 2 Schaden zufügen könnte, könnte er nur 1  oder  besiegen. Die besiegten Einheiten des Verteidigers kommen ins Spital (II).



GRUNDLAGEN DER STURMANGRIFF-PHASE:

-  Wenn eine Einheit infolge eines Kampfes oder einer Aktion besiegt wird, wählt der Gegner, welche Einheit besiegt werden soll.
-  Wenn der Angreifer Einheiten von einem Mauerabschnitt auf einen Schutzwall bewegen muss, auf dem es keine freien Felder gibt, werden die Einheiten, die das erlaubte Limit des Schutzwalls überschreiten, besiegt.

UMGRUPPIERUNG

Dies ist die letzte Etappe der Sturmangriff-Phase, die aus 2 Schritten besteht: „Spital“ und „Panik in der Festung“.

Spital: Der Verteidiger kann Einheiten aus dem Spital (II) auf den Burghof (V) bewegen. 1 Einheit darf immer bewegt werden. Zusätzlich darf 1 Einheit für jedes aufgebaute Spitalbett bewegt werden. Falls Einheiten übrig bleiben, werden sie aus dem Spiel in die Spielbox entfernt.



Beispiel: Im Spital (II) befindet sich 1 , 1 , 1  und 1 Bett. Der Verteidiger bewegt 1  und 1  auf den Burghof (V), dann entfernt er 1  aus dem Spiel in die Spielbox.

PANIK IN DER FESTUNG:

1. Der Verteidiger legt alle Panikkarten, die er in der letzten Runde gezogen hat, zurück auf den Panikstapel und mischt diesen (dieser Schritt wird in der ersten Runde übersprungen, da der Verteidiger an diesem Punkt noch keine Panikkarten besitzt).
2. Der Verteidiger zieht 1 Panikkarte für jeden Panikpunkt > 0 auf der Panikanzeige. Er liest den Karteneffekt laut vor und legt die Karte neben das Spielbrett.
3. Wenn das Paniklevel kleiner oder gleich 0 ist, passiert nichts.
4. Das Paniklevel wird auf 0 gesetzt.

PHASE 5: AUFRÄUMEN

Wenn es dem Angreifer in der Sturmangriff-Phase nicht gelungen ist, die Mauern der Festung zu durchbrechen, bereiten sich beide Spieler mit folgenden Schritten auf die nächste(n) Runde(n) vor (außer es war die 8. Runde, nach der das Spiel endet):

1. Legt den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenanzeige.
2. Alle temporären Plättchen  alle Defektplättchen sowie Heiligen-Plättchen müssen vom Spielbrett entfernt werden.
3. Der Angreifer nimmt alle  von seinen Plättchen auf dem Spielbrett und legt sie zurück in seinen Vorrat.
4. Der Angreifer dreht seine erschöpften Karten in die Ausgangsposition zurück.
5. Der Verteidiger nimmt alle  von Gebäudeaktionen herunter und legt sie zurück in seinen Vorrat ( auf unausgeführten Aktionen werden nicht entfernt).

DIE SPIELER SIND NUN BEREIT FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE!



FERNKAMPF

AUFRÜSTUNGEN DES VERTEIDIGERS

REICHWEITE DER AUFRÜSTUNGEN



Manche Aktionen erlauben es dem Verteidiger, Aufrüstungen auf seinen Wehrtürmen zu bauen. Bei dem Bau sollte auf die Reichweite und Einschränkungen beim Zielen geachtet werden. Das kann Aufschluss darüber geben, welcher Turm wie auferüstet werden soll. Die Aufrüstungen des Verteidigers können ein Vorgelände auf derselben Festungsseite erfassen oder einen Schutzwall auf der gegenüberliegenden oder benachbarten Seite des Wehrturms, auf der sich die Aufrüstung befindet.

Während der Sturmangriff-Phase handelt der Verteidiger seine Aufrüstungen (zuerst die Armbrüste, dann die Kanonen) in folgender Reihenfolge ab:

- Ziel Anvisieren, Aufdecken und Ausführen des Effektes einer Karte aus dem Stapel der jeweiligen Aufrüstung.
- Wiederholen des obigen Schrittes für jede Aufrüstung.
- Erneutes Durchmischen des Stapels der jeweiligen Aufrüstung.

Die Effekte der Aufrüstungen des Verteidigers sind auf den Hilfsbögen detailliert beschrieben.

Beispiel: Der Verteidiger besitzt 2 Kanonen. Zuerst visiert er den benachbarten Schutzwall mit den sich darauf befindlichen Einheiten an, danach deckt er Karte A auf. Diese Karte zeigt an, dass 1 oder 1 besiegt werden soll. Der Verteidiger wählt ein , welches auf dem Todesaltar platziert ist. Danach visiert er einen anderen benachbarten Schutzwall mit sich darauf befindlichen Einheiten des Angreifers an und deckt Karte B auf. Diese Karte zeigt an, dass 1 besiegt werden soll, welches auf den Besiegtenstapel gelegt wird. Alle Kanonen wurden abgefeuert, der Verteidiger mischt die aufgedeckten Karten also wieder in den Kanonenstapel.



BELAGERUNGSGERÄTE DES ANGREIFERS

Während der Zauberphase darf der Angreifer Zauber aussprechen, die Belagerungsgeräte vorbereiten. Nachdem ein solcher Zauber ausgesprochen wurde, müssen folgende Schritte ausgeführt werden:

- Der Angreifer platziert die vorbereitete Belagerungsmaschine auf einem verfügbaren Feld eines Schutzwalls seiner Wahl.
- Der Angreifer bildet einen Stapel für sein Belagerungsgerät, indem er 2 Trefferkarten und 4 Fehlschusskarten mischt und sie neben das Gerät legt.

WICHTIG: Der Angreifer darf höchstens 4 Belagerungsgeräte auf dem Spielbrett haben!

In der Sturmangriff-Phase aktiviert der Angreifer seine Belagerungsgeräte (zuerst die Knochenwerfer, danach die Schädelkatapulte und zum Schluss die Geistergeschosse):



- Der Angreifer visiert ein Ziel an. Dann deckt er eine Karte aus dem Stapel seiner Belagerungsmaschine auf.
Ist es ein Treffer , wird der Effekt ausgeführt. Dann wird die Karte zurück in den Stapel gemischt.
Ist es ein Fehlschuss , wird diese Karte abgeworfen. (Jeder Fehlschuss erhöht somit die Chance auf einen Treffer.)
- Der Angreifer wiederholt die obigen Schritte für jedes Belagerungsgerät.

Die Effekte der Belagerungsgeräte des Angreifers sind auf den entsprechenden Zauberkarten detailliert beschrieben.

FERNKAMPF



Beispiel: Der Angreifer hat 2 Knochenwerfer und 1 Geistergeschoss. Mit dem ersten Knochenwerfer visiert er die Kaserne an und deckt die oberste Karte vom Knochenwerfer-Stapel auf. Es ist ein Fehlschuss , die Karte wird also abgeworfen. Mit dem zweiten Knochenwerfer attackiert er ebenfalls die Kaserne und landet diesmal einen Treffer . Der Angreifer platziert also einen  auf der Aktion „Kampftraining“ in der Kaserne (I). Den nächsten  platziert er auf der Aktion „Kanone“ in der Schmiede (IV). Zusätzlich wird  um 1 erhöht. Der Angreifer mischt die  zurück in den entsprechenden Stapel.

Geistergeschoss attackiert den Mauerabschnitt A. Der Angreifer deckt einen  auf. 1  kehrt somit zurück in den Vorrat des Verteidigers und der Angreifer platziert 1  aus seinem Vorrat auf dem Schutzwall B. Der Angreifer mischt die Karte  wieder in den entsprechenden Stapel.

SCHÜTZENFEUER

Alle Schützen auf Mauerabschnitten, die momentan nicht am Nahkampf teilnehmen (es gibt keine Einheit des Angreifers auf demselben Mauerabschnitt), können am Schützenfeuer teilnehmen, um  auf Schutzwällen zu besiegen, mit denen ihre Mauerabschnitte durch Pfade verbunden sind.

Jedes Paar  besiegt 1  (das besiegte  kommt auf den Todesaltar).

BEACHTEN: DEN MEISTEN  STEHEN MEHRERE SCHUTZWÄLLE ZUR AUSWAHL. DA NICHT AUF MEHRERE SCHUTZWÄLLE GESCHOSSEN WERDEN DARF, MUSS 1 BESTIMMTER SCHUTZWALL AUSGEWÄHLT WERDEN.

WENN AUF EINEM MAUERABSCHNITT EINHEITEN DES ANGREIFERS PLATZIERT SIND, WERDEN DIE SCHÜTZEN IN DEN NAHKAMPF VERWICKELT UND DÜRFEN NICHT SCHIESSEN.



Beispiel: Auf dem Mauerabschnitt A befinden sich 2 . Auf dem Mauerabschnitt B befindet sich 1 . Sie schießen auf den Schutzwall C und besiegen dabei 1  (ein einzelner  kann kein  besiegen).

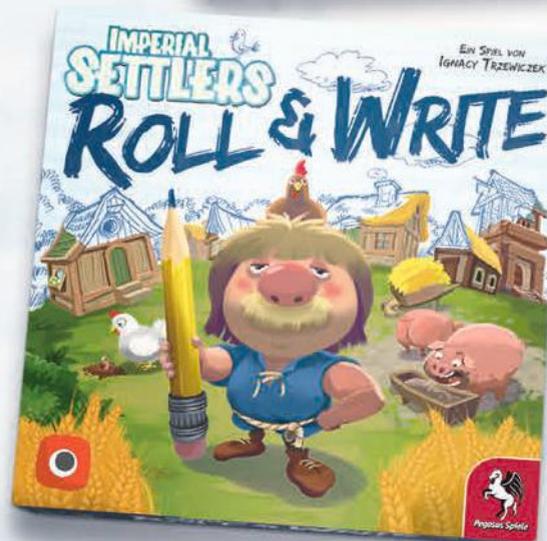
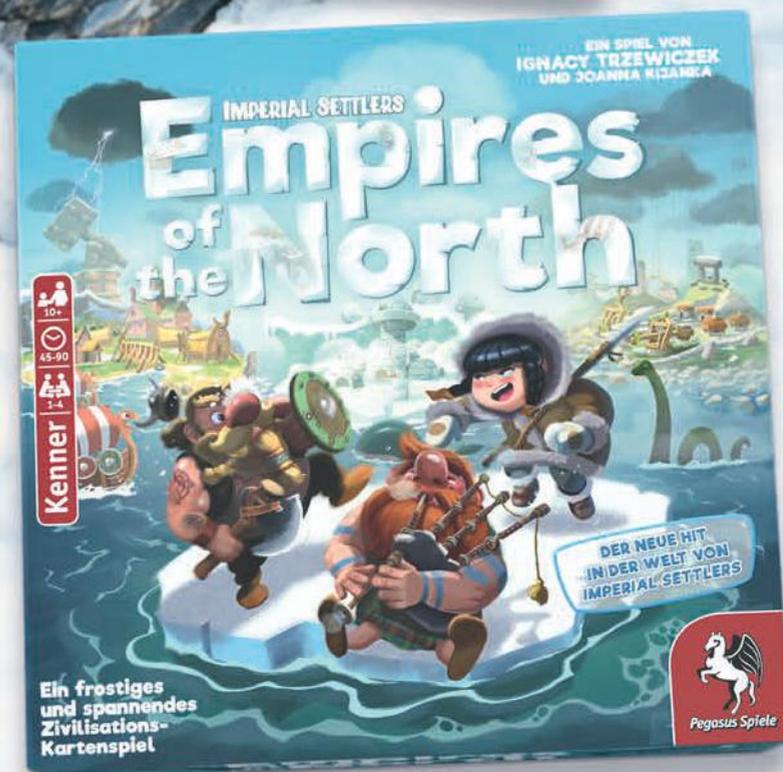
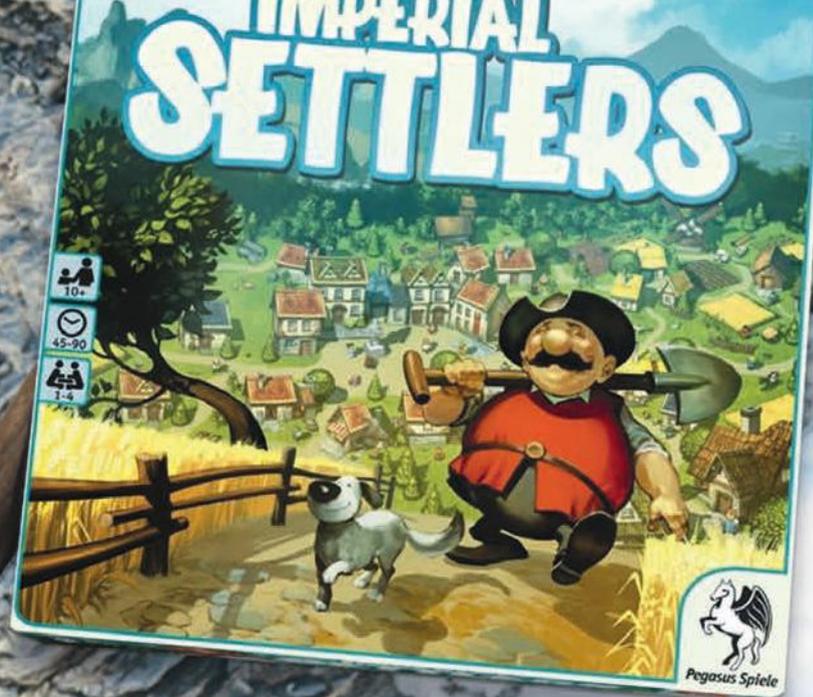
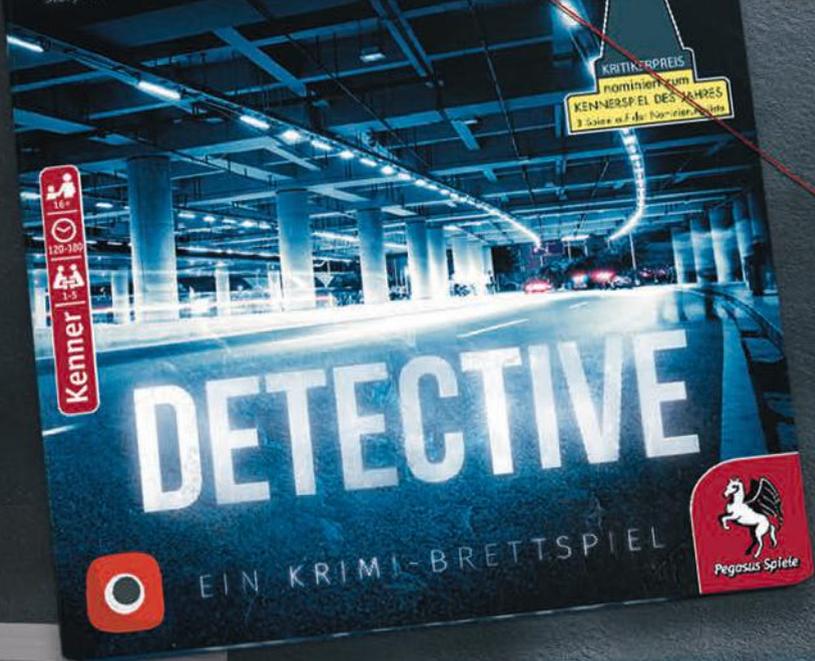
skelettschützen

Wenn der Angreifer ein aktiviertes Skelettschützen-Plättchen auf einem Schutzwall besitzt, wird sein Effekt nun folgendermaßen ausgeführt:

Für je 3  auf einem Schutzwall mit einem aktiven Skelettschützen-Plättchen, fügt der Angreifer einem mit dem Plättchen benachbarten Mauerabschnitt 1 Schaden zu.



Beispiel: Auf Schutzwall A befinden sich 6 . Auf Mauerabschnitt B befinden sich 2  und 1 . Der Angreifer verfügt somit über 2x3 . Er fügt dem Mauerabschnitt B 2 Schaden zu und kann somit 2  oder 1 besiegen.



Robinson Crusoe

THE BOOK
OF ADVENTURES

COMING SOON ON

**KICK
STARTER**



Scenario
There is no hope for
You will stay on this isla
You must build a stro
create good tools, and r
This is your land

Castaways

SYMBOLE UND ERLÄUTERUNGEN

SYMBOLE

- : Manakristall
- : Aktivierungskristall
- : Aktivierungsfeld
- : Belagerungsgerät-Karte:
 - Treffer, Fehlschuss
- : Knochenmarker
- : Panik
- : Sanduhr
- : Aktionsfeld Sanduhr
- Armbrustkarten:
 - Besiege 1 Fehlschuss
 - : Besiege 1
 - : Besiege 1
 - : Besiege 1
- 10**: Einheiten-Limit auf dem jeweiligen Standort
- : dürfen diese Felder belegen.

CREDITS

AUTOR: IGNACY TRZEWICZEK

SPIELENTWICKLUNG: JOANNA KIJANKA

GRAFISCHE DARSTELLUNG: MATEUSZ KOPACZ, RAFAŁ SZYMA

ILLUSTRATIONEN: MATEUSZ KOPACZ, MACIEJ JANIK, KRASEN MAXIMOV, M81 STUDIO, TOMASZ JĘDRUSZEK, MARIUSZ GANDZEL, TRAN HUY, MARCIN ŚCIOLNY, RADOSŁAW GRUSZEWICZ, MARIUSZ KORNAKA, PIOTR MACHA, MAGDALENA ŚLIWKA.

SPIELANLEITUNG: JOANNA KIJANKA, TYLER BROWN

ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE: ZUZANNA ZALEWSKA

REDAKTION: BOARD GAME CIRCUS

PRODUKTIONSLEITUNG: GRZEGORZ POLEWKA

UNSER DANK GEHT AN: MICHAŁ WALCZAK, JACEK BUGAJNY, MATT DEMBEK, PAWEŁ GRZONKA, DAMIAN MAZUR, JOANNA WARELUK, ALLE, DIE IN DIE TESTS DER VORANGEGANGENEN VERSION INVOLVIERT WAREN SOWIE DICH, UNSEREN KUNDEN!



© 2020 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13,
44-190 KNURÓW, POLEN
VERTRIEB: PEGASUS SPIELE GMBH,
AM STRASSBACH 3 61169 FRIEDBERG

ALLE RECHTE VORBEHALTEN. NACHDRUCK UND VERÖFFENTLICHUNG VON SPIELREGELN, SPIELKOMPONENTEN ODER ABBILDUNGEN IST NUR MIT VORHERIGER GENEHMIGUNG ERLAUBT.

Unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Wenn dieser Ausgabe jedoch etwas fehlt, entschuldigen wir uns. Bitte kontaktiere uns über unser Kundendienstformular auf unserer Website:

[HTTPS://PORTALGAMES.PL/EN/CUSTOMER-SERVICE/](https://portalgames.pl/en/customer-service/)

ERLÄUTERUNGEN

BENACHBART: Mauerabschnitte sind mit anderen Mauerabschnitten benachbart, wenn sie an demselben Wehrturm liegen. Die zwei durch das Burgtor getrennten Mauerabschnitte gelten nicht als benachbart. Für den Angreifer sind Vorgelände, Schutzwälle und Mauerabschnitte nur dann benachbart, wenn sie durch Pfade verbunden sind.

BESIEGEN: Immer, wenn während des Spiels infolge von Kampfhandlungen, Verletzungen oder Effekten Einheiten besiegt werden, wählt der Verlierer aus, welche Einheiten besiegt werden sollen.

NEKROMANTENBIBLIOTHEK: Die Nekromantenbibliothek enthält 12 Zauber, die angewendet werden können, indem während der Vorbereitungsphase 6 von ihnen als „Buch der Magie“ angelegt werden. Die Nekromantenbibliothek kann von beiden Spielern jederzeit eingesehen werden.

PANIKKARTEN: Während der Umgruppierungsphase zieht der Spieler so viele Karten, wie sein Paniklevel anzeigt. Danach legt er die Karten neben dem Spielbrett ab. Ihre Effekte werden während der nächsten Runde ausgeführt. Die Panikkarten werden in der nächsten Umgruppierung aus dem Spiel entfernt.

VERTREIBUNG: Die Einheiten des Angreifers können vom Verteidiger vertrieben werden. Wenn dies geschieht, wählt der Angreifer, auf welche benachbarten Standorte die Einheit vertrieben werden soll. Wenn alle möglichen Standorte schon voll belegt sind, wird die ausgewählte Einheit besiegt und kommt zurück in den Vorrat des Angreifers (oder auf den Todesaltar, wenn es ein ist).

AUFOPFERUNG: Wenn ein Effekt die Aufopferung einer Einheit fordert, wird diese Einheit vom Spielbrett entfernt und kommt zurück in den Vorrat des entsprechenden Spielers. Beim Ausführen des Holzpflöck-Effekts kommen die aufgeopferten Einheiten des Verteidigers nicht ins Spital (II).

BUCH DER MAGIE: Das Buch der Magie besteht immer aus genau 6 Zaubern einer beliebigen Farbe. Wenn in der Vorbereitungsphase im Schritt „Nekromantenbibliothek“ ein Zauber ausgetauscht wird, wird die Karte aus dem Spiel entfernt und ist für den Angreifer für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

TRANSFORMATION: Wenn ein Effekt die Transformation einer Einheit fordert, wird die transformierte Einheit entfernt und durch die angegebene Einheit (vom Besiegtenstapel oder aus dem Vorrat) ersetzt.

ARTEN VON VERTEIDIGER-AKTIONEN

BAUAKTIONEN: Ein Plättchen wird auf einem beliebigen, dem Plättchen zugeordneten Feld platziert. Die so gebauten Elemente bleiben im Spiel, sofern die Regeln des gegebenen Elementes es nicht anders vorgeben.

TEMPORÄRE AKTIONEN: Diese Aktionen gelten nur für die jeweilige Runde.

SOFORTIGE AKTIONEN: Diese Aktionen lösen einen einmaligen Effekt aus.

WIEDERHOLBARE SOFORTIGE AKTIONEN: Solche Aktionen können pro Runde beliebig oft ausgeführt werden.