

Lionheart

Ein Spiel für zwei Spieler

Versetze Dich zurück in die unruhige Zeit des Mittelalters: Zwei mächtige Armeen stehen sich auf dem Gefechtsfeld gegenüber, jede angeführt von einem furchtlosen, entschlossenen König. Die ersten Strahlen des frühen Sonnenlichts spiegeln sich in silber- und goldbestückten Waffen wider. Blank polierte, tödliche Spitzen der in die Höhe gehaltenen Lanzen zeigen die Entschlossenheit der tapferen Krieger, die ihre Schwerter fest mit ihren Panzerhandschuhen unklammern. Ein Befehl erschallt, Trompeten erklingen und auf beiden Seiten rücken die unerbittlichen Ritter auf ihren kräftigen Kriegspferden vor. Zielsichere Bogenschützen verdunkeln den Himmel mit Tausenden von Pfeilen. Dumpfe Trommeln geben den Rhythmus an, wenn Hunderte von Fußsoldaten wie ein Mann vorrücken und ihre Marschgeschwindigkeit erhöhen, bis der Befehl zum Kampf beide Seiten in ein tödliches Gefecht verwickelt.



Du bist der Befehlsgeber: Du triffst die Entscheidung, Du gibst den Befehl zum Angriff. Stelle Deine Strategien auf die Probe. Überlege Dir genau die Formation Deiner Ritter, Fußtruppen und Bogenschützen und gebe zum richtigen Zeitpunkt den Befehl zum Kampf Denn bist Du der beste Anführer, so ist der Sieg Dein!



Fühlst Du Dich dann stark genug, eine noch größere Herausforderung - die „Superfehde“ - anzunehmen, stellst Du Deiner Armee noch weitere Truppen zur Seite. Schwerbewaffnete Fußsoldaten, Bauern und bestechbare Söldner können als Rekruten herangezogen werden und helfen, den Feind zu besiegen. Entwickle Deine geheime Gefechtsstrategie und plane geschickt die Kraft Deines Gegners - und Deine eigene - voraus!

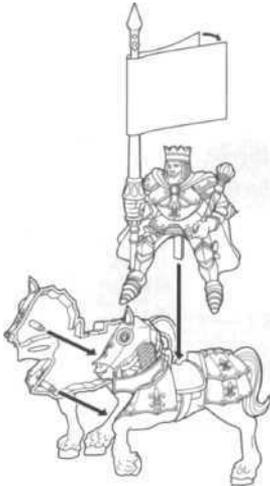
Gefechtsregeln

✿ Inhalt

- ✿ 1 Spielbrett
- ✿ 4 Gefechtswürfel
- ✿ 20 Sockel
- ✿ 82 Spielfiguren
- ✿ 10 Pferde (zweiteilig)
- ✿ 4 Fahnenstangen
- ✿ 1 Stickerbogen

✿ So bereitest Du Dich auf das Gefecht vor

1. Drehe die Spielteile und Fahnenstangen vorsichtig aus den Rahmen. Verwende ggf. eine Sicherheitsschere (speziell für die dünnen Teile) und entsorge das restliche Material ordnungsgemäß.
2. Stecke die Pferdehälften wie gezeigt zusammen.
3. Setze die Ritter und Könige auf ihre Pferde, indem Du sie auf die Sättel steckst.
4. Klebe den rotweißen, rechteckigen Sticker an die Lanze des goldenen Königs und den blauweißen Aufkleber an die Lanze des silbernen Königs. Klebe den rotweißen Fahnensticker an die goldene Fahnenstange und den blauweißen Fahnensticker an die silberne Stange. Lege nun die Fahnenstangen zur Seite, denn Du wirst sie erst bei der "Superfehde" benötigen.
5. Klebe die Sticker auf die Würfel, und zwar jeweils 3 Axtsymbole, 2 Pfeilsymbole und 1 Paniksymbol. (Hierbei spielt es keine Rolle, welches Symbol einem anderen gegenüberliegt).



Pfeilsymbol



Paniksymbol



Axtsymbol

So stellst Du Dein reguläres Heer auf - Basisgefecht

Die folgende Beschreibung zeigt Dir, welche Krieger Du für das Basisgefecht brauchen wirst und wie Du sie aufstellst.

DEINE KRIEGER

Entscheidet Euch, wer das goldene und wer das silberne Heer anführen wird. Jeder Spieler erhält 10 Sockel, auf die er seine Figuren stellt. Dabei ist es nicht möglich, verschiedene Krieger auf ein und denselben Sockel zu stellen, denn die Krieger auf einem Sockel bilden eine Gefechtsgruppe.



Der König auf seinem Pferd steht alleine auf einem Sockel.



Eine Rittertruppe besteht aus 2 berittenen Rittern auf einem Sockel. Dein reguläres Heer sollte aus 2 Rittertruppen bestehen (also 4 Ritter auf ihren Pferden).



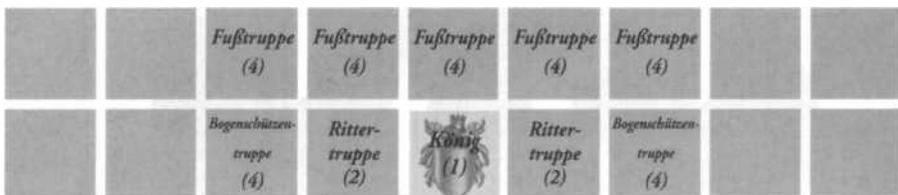
Eine Bogenschützentruppe besteht aus 4 Bogenschützen auf einem Sockel. Dabei sollte Dein reguläres Heer aus 2 Bogenschützentruppen bestehen (also 8 Bogenschützen).



Eine **Fußtruppe** besteht aus 4 Fußsoldaten auf einem Sockel. Dein reguläres Heer soll aus 5 Fußtruppen bestehen (also 20 Fußsoldaten).

DEINE GEFECHTSFORMATION

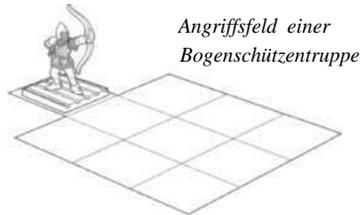
- ♣ Stelle Deinen König auf das königliche Wappen auf Deiner Seite des Spielbretts.
- ♣ Dann stellst Du eine Rittertruppe an seine linke und eine Rittertruppe an seine rechte Seite.
- ♣ Stelle jeweils eine Bogenschützentruppe an die linke und rechte Seite der Rittertruppen.
- ♣ Zum Schluß stellst Du noch eine Fußtruppe vor den König und zwei Fußtruppen an deren Seiten.



So sieht Dein reguläres Heer bei Spielstart aus.

(Die Zahl in Klammern zeigt Dir, wieviele Krieger sich in einer Truppe befinden.)

befindet (siehe Abbildung). Die Bogenschützen können über die Köpfe aller Truppen hinwegschießen, die sich zwischen ihnen und der feindlichen Truppe befinden. Für jeden einzelnen Bogenschützen in der Truppe erhält der angreifende Spieler einen Würfel. Jedes gewürfelte Pfeilsymbol zählt als Treffer (hier zählen die Axtsymbole nicht!).



Angriffsfeld einer Bogenschützentruppe

3. Die Ritter greifen an

Die Ritter können feindliche Truppen in den Nachbarfeldern angreifen, in deren Richtung sie sehen. Für jeden Ritter in der angreifenden Truppe können ZWEI Würfel gewürfelt werden (also bei zwei Rittern vier Würfel). Jedes gewürfelte Axtsymbol zählt als Treffer (Pfeilsymbole zählen nicht).

4. Der König greift an

Ein Angriff des Königs erfolgt genauso, wie der Angriff einer Rittertruppe. Für den König können zwei Würfel gewürfelt werden, wobei jedes Axtsymbol als ein Treffer zählt (Pfeilsymbole zählen nicht). Achtung: Da der König seine Kräfte schonen muß, sollte er so wenig wie möglich kämpfen!

BESIEGTE KRIEGER

Erzielt die angreifende Truppe einen oder mehrere Treffer, muß der Spieler der getroffenen Truppe die folgenden Krieger aus dieser Truppe entfernen:

- ☞ Bei einem Treffer: einen Fußsoldaten oder einen Bogenschützen.
- ☞ Bei zwei Treffern: einen Ritter oder den König.
- ☞ **Ausnahme: Verfügt eine Truppe nur noch über einen Fußsoldaten oder einen Bogenschützen und greift einen Ritter oder König an, so darf der angreifende Spieler zweimal würfeln, wenn der erste Wurf einen Treffer erzielt.** Erzielt auch der zweite Wurf einen Treffer, so ist der Ritter oder König geschlagen.
- ☞ Ist auch der letzte Krieger einer Truppe besiegt, so wird der Sockel dieser Truppe vom Spielbrett entfernt.

PANIK!

- ☞ Sei auf der Hut! Denn auch im Gefecht kann eine Paniksituation entstehen!
- ☞ Würfelst Du bei einem Angriff nur Paniksymbole, gerät Deine gesamte Truppe in Panik, macht kehrt und tritt den Rückzug an! Drehe also sofort Deine Truppe um 180° und bewege sie ein Feld in diese neue Richtung vor.
- ☞ Wenn bei einem solchen Rückzugsversuch Deine Truppe das Spielfeld verläßt, von ihrem eigenen König oder einer feindlichen Truppe blockiert wird und sich somit nicht zurückziehen kann, sind alle Krieger Deiner Truppe besiegt!
- ☞ Wird sie von einer oder mehreren **eigenen Truppen** (außer dem König) am Rückzug gehindert, geraten diese Truppen ebenfalls in Panik! Drehe in diesem Fall also auch die eigenen Truppen um, und rücke sie ein Feld in die neue, entgegengesetzte Richtung weiter. Denn eine Paniksituation kann sich, wie Du siehst, sehr schnell verbreiten und eine regelrechte Kettenreaktion auslösen!
- ☞ Hinweis: Könige geraten nie in Panik! Sie ignorieren alle Paniksymbole auf dem Würfel (dürfen aber nicht noch einmal würfeln, wenn sie nur Paniksymbole gewürfelt haben).



So ist der Sieg Dein!

Der Spieler gewinnt, dessen Heer den gegnerischen König als erstes außer Gefecht setzt oder alle gegnerischen Truppen besiegt und somit deren König truppenlos auf dem Spielfeld zurückläßt.

Plane den nächsten Feldzug

Hast Du Deinem Gegner eine zerschmetternde Niederlage beschert oder war es ein eher ausgeglichenes Gefecht? Wie auch das Gefecht endete - wahre Krieger ruhen sich niemals auf ihren Lorbeeren aus. Sie suchen immer wieder Wege, ihre Kampfaktiken zu perfektionieren und die Stärke und Macht ihrer Truppen zu verbessern. Nun weißt Du, wie Du das Basisgefecht mit einem regulären Heer ausführt und kannst neue Strategien mit weiteren Kriegern erproben, um so das gegnerische Heer zu besiegen.

Gefechtsziel

Den gegnerischen König auszuschalten ODER

alle Krieger Deines Gegners kampfunfähig zu machen, so daß deren König truppenlos zurückbleibt.

So stellst Du Dich dem Kampf

Beide Spieler würfeln mit jeweils 2 Würfeln. Der Spieler, der die meisten Axtsymbole würfelt, beginnt.

Bei jeder Spielrunde müssen von jedem Spieler zwei Gefechtsbewegungen aus der folgenden Liste ausgeführt werden: RÜCKEN, DREHEN, ANGREIFEN

Das heißt, daß ein Spieler in einer Runde **zwei** verschiedene Bewegungen oder aber ein und dieselbe Bewegung zweimal ausführen muß. Beispiel: Ein Spieler rückt und/oder dreht ein und dieselbe Truppe oder teilt die Gefechtsbewegungen auf zwei Truppen auf. Dabei ist es jedoch nicht möglich, mit ein und derselben Truppe die Bewegung „Angreifen“ zweimal auszuführen.

RÜCKEN

- ☞ Um vorzurücken, benötigst Du die Würfel nicht - sondern nur für das eigentliche Gefecht!
- ☞ Eine Truppe kann sich nur in die Richtung bewegen, in die die Gesichter der Krieger zeigen.
- ☞ Es ist nicht erlaubt, die Truppen diagonal zu bewegen oder über eine Truppe zu springen.
- ☞ Das Gefechtsfeld umfaßt das gesamte Spielfeld (einschl. der Eckfelder mit den Kampfszenen).
- ☞ **Fußsoldaten und Bogenschützen** können nur ein Feld vorrücken. Das Rücken in ein Feld zählt als eine Bewegung.
- ☞ **Ritter und Könige** können so weit wie möglich vorrücken - dabei ist darauf zu achten, daß sie sich in gerader Linie innerhalb der Felderreihe bewegen, in deren Richtung sie sehen. Steht ihnen dabei eine eigene oder feindliche Truppe im Weg, können sie nicht weiterrücken und müssen stehenbleiben. Ein solches Vorrücken zählt als eine Bewegung.

DREHEN

- ☞ Bevor sie in eine andere Richtung rücken oder in eine andere Richtung angreifen kann, muß sich jede Truppe „auf der Stelle drehen“. Dabei kann eine Drehung linksherum oder rechtsherum und um 90° oder aber um 180° erfolgen. Die Drehung zählt als eine Bewegung.

ANGREIFEN

Jeder Angriff zählt als eine Bewegung.

- ☞ **Ein und dieselbe Truppe kann pro Runde nur einmal angreifen**, aber zwei verschiedene Truppen können während einer Runde zweimal angreifen (d.h. jede Truppe einmal).
- ☞ Befindet sich die Truppe eines Spielers in einer optimalen Angriffsposition, kündigt dieser Spieler an, welche feindliche Truppe er angreifen möchte. Dann wählt er die Anzahl Würfel entsprechend der Anzahl Krieger in seiner angreifenden Truppe aus (siehe unten). Nun wird gewürfelt.
- ☞ Jedes gewürfelte Axt- oder Pfeilsymbol zählt (je nach angreifender Truppe - siehe unten) als ein Treffer und der Gegenspieler muß entsprechend des Abschnitts „Besiegte Krieger“ Soldaten aus seiner Truppe entfernen.

1. Die Fußtruppe greift an

Um anzugreifen, muß sich die Fußtruppe im Feld neben der feindlichen Truppe befinden und in deren Richtung sehen. Die feindliche Truppe kann jedoch mit dem Rücken oder seitlich zur angreifenden Truppe stehen. Der Spieler der angreifenden Fußtruppe erhält für jeden Fußsoldaten in dieser Truppe einen Würfel (d.h. für vier Fußsoldaten vier Würfel) und würfelt. Jedes gewürfelte Axtsymbol zählt als ein Treffer (Pfeilsymbole zählen hier nicht!).

2. Die Bogenschützen greifen an

Eine Bogenschützentruppe kann jede feindliche Truppe angreifen, die sich innerhalb der 3 x 3 Felder vor ihr

- ☛ Um anzugreifen, erhältst Du für jeden Söldner in Deiner Truppe **zwei Würfel**.
- ☛ Die Söldner müssen in die Richtung der Truppe sehen, die sie angreifen möchten.
- ☛ Sie erzielen ihre Treffer nur mit den **Axtsymbolen**.
- ☛ Um einen Söldner außer Gefecht zu setzen, ist von der feindlichen Truppe nur ein „Treffer“ nötig.
- ☛ Hat Dein Gegenspieler alle von Deinen Söldnern getroffenen Krieger entfernt, muß seine Truppe (sofern noch Krieger in dieser Truppe sind) kehrmachen und für jedes von Dir gewürfelte Paniksymbol ein Feld zurückrücken. Aber denke daran: Der feindliche König und feindliche Söldner geraten **nie** in Panik!
- ☛ Deine eigenen Söldner geraten auch nie in Panik! Wenn also eine, sich in Panik befindende, Truppe (eigene oder feindliche) Deine Söldner „berührt“, wird diese panikgeladene Truppe ausgeschaltet!
- ☛ **Mit dem König Söldner angreifen:** Um Söldner anzugreifen, muß Dein König nicht würfeln, sondern führt (sofern nötig) eine Bewegung aus, um sich in Angriffsposition zu bringen. Als zweite Bewegung bietet er den Söldnern „Bestechungsgelder“ an (anstatt zu würfeln). Die Söldnertruppe nimmt Bestechungsgelder immer an! Entferne also die feindliche Fahne der Söldnertruppe und stecke Deine eigene Fahnenstange hinein. So zeigst Du an, daß die Söldner zu Dir übergetreten sind und nun für Dich kämpfen!
- ☛ **Ausnahme:** Wenn im Nachbarfeld der eigene König steht **und** die Söldner angedukt, können sie keine Bestechungsgelder annehmen - denn der strenge König beobachtet sie genau! (Die Söldner selbst aber müssen ihrem König nicht Auge-in-Auge gegenüberstehen.)

SCHWERBEWAFFNETE FUßSOLDATEN -Sehr langsam, aber sehr gefährlich!

- ☛ Sie kämpfen einzeln oder zu zweit auf den Sockeln.
- ☛ Dein Heer kann über ein oder zwei schwerbewaffnete Fußtruppen verfügen.
- ☛ Sie rücken immer nur ein Feld in die Richtung vor, in die sie schauen. Das Rücken in ein Feld zählt als **zwei** Bewegungen.
- ☛ Eine Drehung um 90° oder 180° zählt ebenfalls als **zwei** Bewegungen.
- ☛ Ein Angriff zählt als eine Bewegung.
- ☛ Um anzugreifen, erhältst Du für jeden schwerbewaffneten Soldaten **zwei Würfel**.
- ☛ Ihre Treffer erzielen sie mit den **Axtsymbolen**.
- ☛ Sie können die feindlichen Truppen in jedem Nachbarfeld von vorne, von hinten, von der Seite oder sogar diagonal angreifen (denn sie schwingen ihre Äxte gefährlich umher).
- ☛ Um einen Angriff auszuführen, müssen sie den Gegner also nicht unbedingt „sehen“ können.
- ☛ Um einen solchen, schwerbewaffneten Fußsoldaten zu besiegen, sind **zwei** „Treffer“ erforderlich.



Schwerbewaffneter Fußsoldat

POWER-FUßTRUPPE - eine spannende Spielalternative

Die Spieler vereinbaren, all ihre regulären Fußtruppen auf zwei Sockeln (d.h. auf jedem Sockel 10 Fußsoldaten) zu gruppieren und erhalten so Power-Fußtruppen! Diese bewegen sich und kämpfen in gleicher Weise wie die regulären Fußtruppen. Bei jedem Angriff würfelt eine Truppe mit vier Würfeln. Reduziert sich die Power-Fußtruppe allerdings auf nur noch 3 Soldaten, erhalten sie nur noch 3 Würfel. Zwei Fußsoldaten erhalten zwei Würfel und ein Soldat schließlich nur noch einen. Stelle die restlichen Truppen entsprechend der Regel für das reguläre Heer oder der geheimen Truppeneinstellung dazu.

Siege werden in der „Superfehde“ genauso errungen wie im „Basisgefecht“.

40776Do198



© 1998 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1 100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Superfehde

♣ Verändere Dein Heer!

1. GEHEIME TRUPPENAUFSTELLUNG - DEINE STRATEGIE

Stelle die leere Spielverpackung aufrecht zwischen Dich und Deinen Gegenspieler - so erhältst Du ein Schutzschild, das Dich vor den Blicken Deines Gegenspielers schützt. Nun kannst Du Deine Truppen aufstellen, ohne daß Deine Strategie sofort erkannt wird. Jeder Spieler verfügt über 10 Sockel, die er wie folgt auf dem Spielbrett verteilt: Stelle Deinen König auf dem königlichen Wappen und die Truppen innerhalb der ersten zwei Reihen Deiner Spielseite auf. Hierbei mußt Du Dich nicht an die Formation im „Basisgefecht" halten, sondern kannst Deine eigene Gefechtsstrategie entwickeln. Aber überlege Dir diese Formation genau! Vielleicht möchtest Du Dich auf die mittleren Felder konzentrieren? Oder aber Deine Ritter an die rechte und linke Reihenseite plazieren, um so die feindlichen Truppen zu umzingeln? Die Entscheidung liegt bei Dir! Haben beide Spieler ihre Truppen plaziert, wird das Schutzschild entfernt und das Gefecht kann beginnen!

2. WEITERE KRIEGER UND WIE SIE EINGESETZT WERDEN

Stelle Deinem Heer noch eine oder sogar alle drei Arten der „Spezialkrieger" zur Seite, um das Gefecht noch spannender zu gestalten:

BAUERN - Tödlich, aber unberechenbar! Sie neigen dazu, schnell kehrtzumachen und das Feld zu verlassen.

- ☛ Sie kämpfen einzeln oder in Gruppen von 2, 3 oder 4 Bauern pro Sockel. Die Wahl liegt bei Dir!
- ☛ Du kannst frei wählen, wieviele Bauertruppen Du in Deinem Heer haben möchtest.
- ☛ Sie rücken immer nur ein Feld vor - wie die Fußtruppen.
- ☛ Um anzugreifen, erhältst Du für jeden Bauern in Deiner Truppe einen Würfel.
- ☛ Die Bauern müssen in die Richtung der Truppe sehen, die sie angreifen möchten.
- ☛ Ihre Treffer erzielen sie mit **Axtsymbolen oder Pfeilen!** Verwende für jeden Bauern auf dem Sockel **einen Würfel** und zähle, welches Symbol Du am öftesten gewürfelt hast (Axt- oder Pfeilsymbole - oder aber Paniksymbole!). Beispiel: Du würfelst mit 4 Würfeln und erhältst 2 Axtsymbole, 1 Pfeilsymbol und 1 Paniksymbol. Du wählst die Axtsymbole (also 2 Treffer) und befolgst das Paniksymbol.
- ☛ **Wichtig:** Nachdem Dein Gegenspieler alle von Dir getroffenen Krieger entfernt hat, macht Deine Bauerntruppe sofort kehrt und rückt für jedes gewürfelte Paniksymbol ein Feld zurück. Alle weiteren Panikregeln sind zu befolgen.
- ☛ Um einen Bauern kampfunfähig zu machen, ist von der feindlichen Truppe nur ein „Treffer" nötig.

Stecke eine Fahnenstange mit der Fahne Deiner Heerfarbe in den Sockel Deiner Söldnertruppe.

SÖLDNER - Wahrhaft schaurige Gestalten. Aber treten sie nicht vielleicht plötzlich ins feindliche Heer über? Denn sie sind völlig skrupellos und kämpfen für den, der sie am höchsten bezahlt. Aber in Panik geraten sie nie!

- ☛ Dein Heer kann nur über eine einzige Söldnertruppe verfügen.
- ☛ Die Söldnertruppe kann jedoch aus einem oder zwei Söldnern bestehen.
- ☛ Sie rücken (wie die Fußtruppen) immer nur ein Feld vor.



Bauer



Söldner

Krieger-Checkliste



Krieger	Anzahl pro Spieler	Anzahl pro Sockel	Anzahl der Würfel pro Krieger in einer Truppe	Treffer sind zu erzielen mit folgendem Symbol:	Anzahl der Treffer, die benötigt werden, um diesen Krieger zu besiegen	Panik?	Kommentare
König auf Pferd	1	1	2	Axt	2	Nie!	<ul style="list-style-type: none"> • Rückt so weit wie möglich vor, bis er blockiert wird
Ritter auf Pferd	4	2	2	Axt	2	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • Rückten so weit wie möglich vor, bis sie blockiert werden
Fußsoldat	20	4	1	Axt	1	Ja	
Bogenschiütze	8	4	1	Pfeil	1	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • Greifen ein 3 x 3 Gitterfeld an • Können über die Köpfe der anderen hinwegschießen
Power-Fußsoldat	20	10	maximal 4 pro Truppe	Axt	1	Ja	
Schwerbewaffneter Fußsoldat	2	1 oder 2	2	Axt	2	Ja	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Rücken oder eine Drehung zählt als 2 Bewegungen • Ein Angriff zählt als 1 Bewegung • Greifen vertikal, horizontal oder diagonal an • Müssen den Gegner beim Angriff nicht "sehen" können
Bauer	4	1, 2, 3 oder 4	1	Axt oder Pfeil	1	Ja! Off!	<ul style="list-style-type: none"> • Rückten nach jedem erfolgreichen Angriff für jedes gewürfelte Paniksymbol 1 Feld zurück
Söldner	2	1 oder 2 + 1 Fahne	2	Axt	1	Nie!	<ul style="list-style-type: none"> • Die angegriffene Truppe muß für jedes gewürfelte Paniksymbol 1 Feld zurückrücken • Wird ein Söldner von einem König "bestochen", wechselt er die Seite