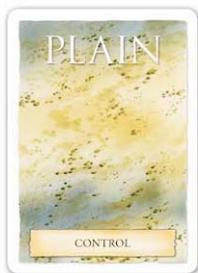


– FIELD of – GLORY THE CARD GAME

„Field of Glory: Das Kartenspiel“ ist ein Zwei-Personen-Spiel, das auf den Regeln des äußerst beliebten Tabletop-Spiels von Richard Bodley Scott basiert, das von Slitherine produziert wird.

Das Spiel ist zur Zeit des Zweiten Punischen Krieges angesiedelt. Es beabsichtigt nicht, eine bestimmte Schlacht wiederaufleben zu lassen, sondern das Gefühl antiker Kriegsführung zu vermitteln. Beide Spieler haben einen identischen Satz Armeekarten, aus denen sie die auswählen, mit denen sie kämpfen wollen. Das Schlachtfeld ist in fünf Spalten aufgeteilt und um den Spielsieg zu erringen, muss ein Spieler drei davon kontrollieren oder seinem Gegner mehr Schaden zugefügt als durch diesen erhalten haben, wenn das Spiel endet.

Spielmaterial



Neun Geländekarten



Achtundvierzig rote Armeekarten



Achtundvierzig blaue Armeekarten



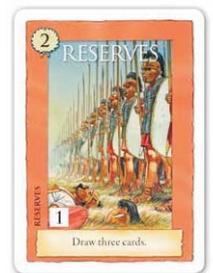
KOMMANDANTEN

Kommandantenkarten verschaffen Kommandopunkte



AKTIONSKARTEN

Es gibt nur zwei Typen: Unterstützung (Overlap) und Reserve (Reserves).



Die Armeekarten

Die Armeekarten bestehen aus Einheiten, Kommandantenkarten und Aktionskarten.

Einheitenkarte



Einheiten – Einheiten enthalten folgende Elemente:

Bewegungskosten – so viele Kommandopunkte müssen verbraucht werden, um die Karte auf das Schlachtfeld zu legen. Wenn sie in eine Flankenspalte gelegt wird, werden diese Kosten um das Flankenhandikap erhöht.

Kampfstärke – bewegt sich von 0 bis 5; je höher der Wert, desto effektiver ist die Einheit im Kampf.

Kommandopunkte – sind erforderlich, um Einheiten in die Schlacht zu schicken, ihre Kampfstärke zu erhöhen und zum Ende des Spielzugs Karten zu ziehen. Man sollte beachten, dass die Kommandopunkte nichts mit dem Einheitentyp zu tun haben; Einheiten desselben Typs haben unterschiedliche Kommandopunkte.

Gesamtanzahl dieses Einheitentyps – so viele Einheiten dieses Typs sind im Kartensatz jedes Spielers.

Modifikatoren und Sonderregeln – zusätzliche Fähigkeiten oder Stärken, mit denen die Einheitentypen normalerweise leicht unterschieden werden können.

Siegpunkte – diese erhält der Besieger der Karte. Sie sind nur bei Gleichstand zum Spielende von Bedeutung.

Spielvorbereitung

Die Geländekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Davon werden einzeln nacheinander fünf Karten gezogen, um das Schlachtfeld zu bilden. Das Schlachtfeld besteht aus fünf Spalten, jede Spalte enthält eine Geländekarte, die somit eine Reihe aus Geländekarten in der Mitte der fünf Spalten bilden. Wenn eine Ebene als Geländekarte gezogen wird, wird sie in die mittelschwere Spalte gelegt – oder, falls diese bereits besetzt ist, in eine Spalte so nahe an der Mitte wie möglich. Wenn eine andere Geländekarte als eine Ebene gezogen wird, wird sie so weit wie möglich von der Mitte entfernt gelegt (d. h., die Endspalten werden zuerst damit belegt). Die Geländekarten werden so ausgelegt, dass ihre Schmalseiten aneinander stoßen, was bedeutet, dass kein Spieler sie kontrolliert.



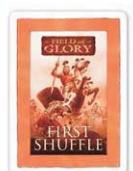
Flanke

Flanke

Die beiden Endspalten werden ab jetzt Flanken bzw. Flankenspalten genannt.

Jeder Spieler nimmt einen Satz Armeekarten (die beiden Sätze sind außer ihrer Farbe identisch) und führt folgende Schritte aus:

1. Die Karte „Erstes/zweites Mischen“ (FIRST/SECOND SHUFFLE) herausuchen und beiseite legen.
2. Seine übrigen Armeekarten mischen und als verdeckten Stapel auf die Spielfläche legen.
3. Die obersten vier Karten seines Stapels ziehen, zwei davon behalten und die beiden andern abwerfen. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler seinen Stapel aus achtundvierzig Karten durchgesehen und somit eine Armee aus vierundzwanzig Karten gebildet hat. Die abgeworfenen Karten spielen in diesem Spiel keine Rolle mehr und werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
4. Die behaltenen Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen. Die Karte „Erstes/zweites Mischen“ mit der Seite „ERSTES MISCHEN“ (FIRST SHUFFLE) nach oben unter den Stapel legen.
5. Die obersten neun Karten des eigenen Stapels als Handkarten ziehen.



Der erste Spieler wird auf beliebige, von beiden Spielern akzeptierte Weise bestimmt.

KARTENVERWALTUNG – Im Laufe des Spiels müssen die Spieler Karten abwerfen. Jeder Spieler bildet seinen eigenen Abwurfstapel neben seinem Nachziehstapel. Karten werden einzeln nacheinander und offen abgeworfen. Jeder Spieler kann (nur) seinen eigenen Abwurfstapel jederzeit durchsehen.

Wenn ein Spieler eine Karte ziehen muss und sein Nachziehstapel leer ist, mischt er seinen Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Wenn dies zum ersten Mal geschieht, wird die Karte „Erstes/zweites Mischen“ auf die andere Seite gedreht (SECOND SHUFFLE). Wenn dies zum zweiten Mal geschieht, wird die Karte „Erstes/zweites Mischen“ entfernt und beiseite gelegt.



Spielablauf

„Field of Glory: Das Kartenspiel“ wird über eine unbestimmte Anzahl von Spielzügen gespielt. Die Spieler führen ihre Spielzüge abwechselnd aus, mit dem ersten Spieler beginnend, bis eine der Spielendebedingungen erfüllt ist.

Während seines Spielzuges muss jeder Spieler alle unten aufgeführten Phasen in genau dieser Reihenfolge beenden. Jede Phase muss abgeschlossen sein, bevor der Spieler mit der nächsten Phase beginnt.

1. Prüfung auf Spielsieg
2. Vorrücken
3. Flankenangriffe
4. Spieleraktionen
5. Karten ziehen

Phase eins: Prüfung auf Spielsieg

Falls der aktive Spieler mindestens drei Geländekarten kontrolliert, hat er das Spiel sofort gewonnen.

Die Ausrichtung einer Geländekarte bestimmt, wer sie kontrolliert. Dabei ist das Wort „KONTROLLE“ (CONTROL) dem kontrollierenden Spieler zugewandt. Ein Beispiel einer Siegsituation für den Spieler Rot ist hier zu sehen.



Phase zwei: Vorrücken

Der aktive Spieler übernimmt die Kontrolle über jede Spalte, in der seine Einheiten keine/n Gegner haben (d. h., der Gegner hat keine einzige Einheit in dieser Spalte). Die Geländekarte wird so gedreht, dass die Seite „KONTROLLE“ (CONTROL) näher zum aktiven Spieler liegt. Falls der aktive Spieler zwei Einheiten in dieser Spalte hat, muss er eine davon nach eigener Wahl abwerfen.



BEISPIEL: Spieler Rot ist an der Reihe. In der mittleren Spalte hat die rote schwere Infanterie keinen Gegner. Rot dreht die Geländekarte so, dass die mit „KONTROLLE“ (CONTROL) markierte Seite zu ihm zeigt. Man sollte beachten, dass Spieler Blau nicht automatisch die Kontrolle über die Spalte mit seiner mittelschweren Infanterie erhält. Er muss warten, bis er seinen Spielzug ausführt, um zu sehen, ob er dann die Kontrolle übernehmen kann.



Phase drei: Flankenangriffe

Gegnerische Einheiten können nur dann mittels Flankenangriffen angegriffen werden, wenn alle drei folgenden Bedingungen zutreffen:

- a) Der aktive Spieler hat mehr Einheiten in dieser Spalte als der Gegner auf der anderen Seite der Spalte.
- b) Der aktive Spieler hat mindestens eine Einheit ohne Gegner (auf der anderen Seite der Spalte) in einer benachbarten Spalte (die flankierende Spalte).
- c) In der nächstfolgenden Spalte neben der flankierenden Spalte gibt es keine gegnerischen Einheiten oder diese Spalte liegt außerhalb des Schlachtfeldes.

Es ist wichtig, darauf zu achten, dass diese Bedingungen zu Beginn der Phase erfüllt sein müssen – ein Flankenangriff kann nicht ausgeführt werden, wenn diese Bedingungen erst durch einen erfolgreichen Flankenangriff in einer anderen Spalte geschaffen werden.

Der Angreifer muss entscheiden, ob er direkt von dieser Spalte aus angreifen will oder aus der flankierenden Spalte bzw. einer der beiden flankierenden Spalten. Dann muss er eine Einheit aus der gewählten Spalte bestimmen, die den Angriff anführt.

Nachdem der Angreifer den Flankenangriff erklärt hat, kann sich der Verteidiger zurückziehen. Dabei können sich nur solche Einheiten zurückziehen, deren Bewegungskosten geringer sind als die der den Angriff anführenden Einheit.

Falls der Verteidiger nicht alle seine Einheiten aus dieser Spalte zurückgezogen hat, wird der Angriff wie im Abschnitt „Aktion: Angriff“ beschrieben ausgeführt, außer dass gegebenenfalls noch ein +2 Modifikator für die Kampfstärke hinzugerechnet wird, um die Wirksamkeit eines Flankenangriffs wiederzugeben.

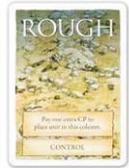
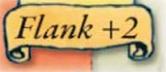
AKTION: EINHEITEN EINSETZEN

Der aktive Spieler kann eine oder mehrere Einheiten aus seiner Hand in eine oder mehrere Spalten des Schlachtfeldes auf seiner Seite einsetzen. Nachdem er seine Einheiten eingesetzt hat, muss der Spieler aus seiner Hand eine oder mehrere Karten abwerfen, deren Gesamtanzahl an Kommandopunkten mindestens gleich den Bewegungskosten plus zusätzliche Kosten aller seiner gerade eingesetzten Einheiten ist. Falls er mehr abwirft bzw. abwerfen muss, als gefordert, erhält er dafür keinen Ausgleich.

Zusätzliche Kosten sind:

Falls eine Einheit mit Flankenhandikap in eine der beiden Flankenspalten gesetzt wird, werden deren Kosten um den Wert ihres Flankenhandikaps erhöht, z. B. schwere Infanterie und Speerträger.

Falls eine Einheit in eine Spalte mit schwierigem Gelände (ROUGH) gelegt wird, steigen ihre Kosten um eins.



Ein Spieler kann auf seiner Seite des Schlachtfeldes in jeder Spalte bis zu zwei Einheiten haben. Diese beiden Einheiten müssen derselbe Typ sein. Es gibt allerdings zwei Ausnahmen:

- Leichte Infanterie kann mit einer Elefanteneinheit in derselben Spalte sein.
- Eine Bogenschützeneinheit kann mit jedem anderen Einheitentyp in derselben Spalte sein.

Die Reihenfolge der Einheiten in der Spalte spielt keine Rolle.

Bevor er eine oder zwei Einheiten in einer Spalte einsetzt, kann der aktive Spieler (eine) bereits in dieser Spalte befindliche Einheit(en) abwerfen.

Bitte beachten: Kommando- und Aktionskarten können nicht auf das Schlachtfeld gelegt werden.



BEISPIEL: Rot ist erster Spieler und setzt in seinem ersten Spielzug die hier gezeigten vier Einheiten ein. Deren Gesamtbewegungskosten betragen neun, da es einen zusätzlichen Punkt kostet, die mittelschwere Infanterieeinheit in die Flankenspalte zu legen. Rot wirft eine Kommandanten- und eine Kavalleriekarte ab, um diese Kosten zu zahlen. Die gesamte Anzahl Kommandopunkte beider Karten ist gleich den geforderten Kosten. Man beachte, dass der Einsatz der leichten Kavallerie null Bewegungspunkte kostet.

AKTION: EINHEITEN EINSETZEN

Der aktive Spieler zeigt die Spalte an, in welcher er angreifen will. In der Angriffsspalte müssen Einheiten beider Seiten sein. Falls der Angreifer zwei Einheiten in dieser Spalte hat, muss er eine davon als Anführer des Angriffs wählen und diese zwecks Erinnerung daran an die Front legen (zur Mitte des Schlachtfeldes).

Der Angreifer muss dann entweder eine seiner Handkarten wählen oder die oberste Karte von seinem Kartenstapel ziehen. Diese Karte wird Bonuskarte genannt und bleibt dem Verteidiger verborgen.

Jetzt hat der Verteidiger Gelegenheit, Einheiten aus der Angriffsspalte zurückzuziehen. Jede verteidigende Einheit, deren Bewegungskosten geringer sind als die der den Angriff anführenden Einheit kann zurückgezogen werden, d. h., sie wird auf den Abwurfstapel gelegt. Falls der Verteidiger alle seine Einheiten zurückzieht, geschieht Folgendes:

- Der Angreifer wirft seine Bonuskarte ab.
- Der Angreifer wirft eine angreifende Einheit seiner Wahl ab, falls an dem Angriff zwei Einheiten beteiligt waren.



BEISPIEL: Der blaue Speerträger ist durch einen Flankenangriff angreifbar. Er steht einem Gegner gegenüber, eine gegnerische Einheit ohne Gegner ist in der benachbarten Spalte und auch in der darauf folgenden Spalte gibt es keine eigene Einheit des Verteidigers. Spieler Rot hat die Wahl, mit seiner mittelschweren Infanterie oder seiner schweren Infanterie anzugreifen. Es ist sinnvoll, mit der schweren Infanterie anzugreifen, da sie die größere Kampfstärke aufweist. Rot greift mit Kampfstärke 6 die blaue Einheit mit Kampfstärke 4 an.



Nur eine eigene Einheit des Verteidigers in der auf die flankierende Spalte folgenden Spalte würde genügen, um einen möglichen Flankenangriff zu unterbinden, wie hier zu sehen ist. In der abgebildeten Spielsituation gibt es keine Möglichkeit eines Flankenangriffs. Die blaue leichte Infanterie müsste direkt einem Gegner gegenüber stehen, um durch einen Flankenangriff verwundbar zu sein.



Es ist einfacher, aus den beiden Flankenspalten heraus einen Flankenangriff zu führen. In dieser Abbildung kann der blaue Speerträger durch die rote Kavallerie mit einem Flankenangriff angegriffen werden.

Phase vier: Spieleraktionen

Der aktive Spieler kann nun so viele Aktionen ausführen, wie er möchte bzw. dazu in der Lage ist. Es gibt drei verschiedene Aktionen:

- Einheiten einsetzen
- Angreifen
- Reservekarte spielen

Diese Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und jeweils beliebig oft ausgeführt werden, beispielsweise könnte der aktive Spieler eine Einheit einsetzen, angreifen, zwei Einheiten einsetzen, erneut angreifen usw.

- Der Angreifer übernimmt nicht die Kontrolle über die Geländekarte.

Falls der Verteidiger nicht alle seine Einheiten zurückzieht, hat er die Möglichkeit, eine Bonuskarte zu erhalten, indem er entweder eine seiner Handkarten wählt oder die oberste Karte von seinem Kartenstapel zieht. Falls der Verteidiger zwei Einheiten in der Spalte hat, muss er eine davon als Anführer der Verteidigung wählen und diese an die Front legen. Anschließend decken beide Seiten ihre Bonuskarte auf und ermitteln ihre Kampfstärke, welche sich jeweils zusammensetzt aus:

- Kampfstärke der Anführereinheit in dieser Spalte.
- Kommandopunktwert der Bonuskarte.
- +1 falls zwei eigene Einheiten in der Spalte sind.
- Modifikatoren der Geländekarte dieser Spalte (also Hügel und Wälder).
- Modifikatoren der Anführereinheit für den Angreifer – für den Verteidiger gelten diese Modifikatoren nicht!

KLARSTELLUNGEN ZUM KAMPFMODIFIKATOR

Nur die anführende Einheit des Angreifers steuert ihre Kampfmodifikatoren bei. Aber nur die gegnerische anführende Einheit bestimmt, welche Modifikatoren zum Tragen kommen. Falls der Angreifer zwei Speerträgerereinheiten in der Spalte hat, erhält er insgesamt +2 (+1 für eine zweite Einheit und +1, weil diese zweite Einheit Speerträger sind). Kavallerie und leichte Kavallerie sind verschiedene Einheitentypen.

Der Spieler mit der größeren Kampfstärke gewinnt. Die unterlegenen Einheiten werden eliminiert, aus der Kampfspalte genommen und dem siegreichen Spieler gegeben, der sie auf seinen Siegpunktestapel legt.

Falls der Angreifer gewonnen hat, übernimmt er die Kontrolle über die Geländekarte und dreht sie so, dass die mit „KONTROLLE“ gekennzeichnete Seite zu ihm zeigt (falls er dieses Gelände bereits zu Kampfbeginn kontrolliert hatte, geschieht nichts weiter). Anschließend muss er seine nicht anführende Einheit abwerfen, falls er zwei Einheiten in der Spalte hat.

Falls der Verteidiger gewonnen hat und die Geländekarte zu Kampfbeginn vom Angreifer kontrolliert wurde, wird sie neutral, sonst geschieht nichts weiter. Anschließend muss er seine nicht anführende Einheit abwerfen, falls er zwei Einheiten in der Spalte hat.

Im Falle eines Gleichstands wird die Geländekarte in neutrale Position gedreht und alle Einheiten beider Seiten der Kampfspalte werden abgeworfen.

BEISPIEL: Rot greift die

Speerträgerereinheit von Blau an. Rot hat Kampfstärke fünf (vier plus eins für seine zweite Einheit in der Spalte). Blau hat Kampfstärke vier. Rot wählt heimlich eine seiner Handkarten. Blau wählt eine Kommandantenkarte und spielt sie. Rot deckt seine Karte auf, ebenfalls eine Kommandantenkarte! Das bedeutet, dass beide Spieler ihre Kampfstärke um fünf erhöhen. Rot hat die größere Kampfstärke, zehn gegen neun, und gewinnt den Kampf. Rot erhält die blaue Speerträgerkarte. Rot muss seine hintere schwere Infanterieeinheit abwerfen. Die Geländekarte wird so gedreht, dass sie die Kontrolle durch Spieler Rot anzeigt. Beide Spieler werfen ihre Bonus-Kommandantenkarten ab.



dadurch nicht geändert und basieren weiterhin nur auf der anführenden Einheit der Angriffsspalte, nicht auf denen der benachbarten Spalten.



BEISPIEL: Rot erklärt einen Angriff mit seiner Kavallerieeinheit gegen die blaue schwere Infanterieeinheit. Dann spielt er eine Unterstützungskarte. Er erhält zwei zusätzliche Kampfstärkepunkte für seine mittelschwere Infanterieeinheit und Bogenschützeinheit in den benachbarten Spalten, da diese beide keine Gegner haben.

ELEFANTEN AMOKLAUF

Wenn der besiegte Spieler eine oder mehrere Elefanteneinheiten verliert, muss er die oberste Karte seines Kartenstapels ziehen und verliert auch diese an den Gegner. Diese Beeinträchtigung gilt nicht, wenn eine Elefanteneinheit aus irgendeinem anderen Grund abgeworfen wird.



AKTION: RESERVEKARTE SPIELEN

Der Spieler zieht drei Karten von seinem Stapel. Während seines Spielzuges kann ein Spieler mehr als neun Handkarten haben.



Phase fünf: Karten ziehen

Der aktive Spieler zieht entweder drei Karten von seinem Stapel oder wirft eine Karte ab und zieht dann so viele Karten wie die Anzahl der Kommandopunkte seiner abgeworfenen Karte. Falls er anschließend mehr als neun Handkarten hat, muss er so viele nach eigener Wahl abwerfen, bis er nur noch neun Handkarten hat.

Spielende und Sieg

Das Spiel endet sofort, wenn

- der aktive Spieler während seiner Phase „Prüfung auf Spielsieg“ drei Geländekarten kontrolliert. Der Spieler hat das Spiel gewonnen.

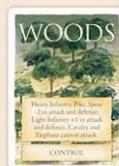
ODER

- zum Ende des Spielzuges, in dem beide Karten „Erstes/zweites Mischen“ offen ausliegen (was bedeutet, dass beide Spieler ihre Kartenstapel zwei Mal neu gemischt haben). In diesem Falle gewinnt der Spieler das Spiel, der mehr Geländekarten kontrolliert.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler das Spiel, der mehr Siegpunkte hat (durch im Kampf eliminierte gegnerische Einheitenkarten). Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, gibt es keinen Sieger und das Spiel endet unentschieden.

KLARSTELLUNGEN FÜR WÄLDER (WOODS)

Schwere Infanterie-, Speerträger-, Kavallerie- und Elefanteneinheiten haben in Wäldern einen Kampfmodifikator von -2, falls sie anführende angreifende oder verteidigende Einheit sind. Leichte Infanterie hat bei Angriff und Verteidigung in Wäldern einen Kampfmodifikator von +1.



UNTERSTÜTZUNG

Der aktive Spieler kann diese Karte spielen, nachdem er einen Angriff erklärt, aber bevor er eine Bonuskarte genommen hat. Der Angreifer erhöht seine Kampfstärke für jede eigene Einheit in einer zur Kampfspalte benachbarten Spalte, die a) keinen gegenüberstehenden Gegner hat und b) drei oder weniger Bewegungskosten hat. Die Rückzugsregeln werden



Credits

Spielautor Martin Wallace.
 Alle Illustrationen von Peter Dennis.
 Grafische Gestaltung von Solid Colour.
 Deutsche Regel von Ferdinand Köther.
 Layout der deutschen Regel von Gerhard Göldenitz.
 Testspieler James Hamilton, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Tim Cockitt, David Blowers, Don Oddy, David Taylor, Patrick Brennan, Alex Filewood, John Curry und viele andere Leute auf verschiedenen Cons überall in der Welt, u. a. Baycon, Convention of Wargamers und Stabcon.
 Mein Dank an JD McNeil, Julia Wallace, Iain McNeil, Marco Minoli, Patrick Brennan, Alex Filewood und Slitherine.
 Die Regeln von „Field of Glory: Das Kartenspiel“ sind © Martin Wallace 2011.

