

Die Claymore Saga



Inhalt

Das Kaiserliche Heer

- 3 Lehnsherren zu Pferde
- 9 Ordensritter zu Pferde
- 15 Vasallen
- 10 Kaiserliche Bogenschützen
- 5 Kaiserliche Armbrustschützen
- 1 Schwere Haubitze mit 2 Kanonieren

Die Schatten-Armee

- 3 Schattenbarone
- 10 Dämonen
- 10 höllische Bogenschützen
- 10 Berserker
- 10 Gnome
- 6 Werwolf-Reiter
- 10 Satyre
- 1 Riese Ogir

1 Spielmatte

- 25 Sockel
- 1 Bogen-Aufkleber
- 1 Hecken
- 1 Turm
- 59 Aktionskarten
- 6 Ogir-Karten
- 10 Haubitzenfelder
- 6 Kampfwürfel
- 3 Geröll-Chips
- 4 Geländefelder
- 22 Elite-Chips
- 50 Totenkopf-Chips
- 25 Regiments-Chips

ZUSAMMENBAU-ANLEITUNG

Bevor Ihr die Claymore-Saga zum ersten Mal spielt, müsst Ihr noch folgende Vorbereitungen treffen:

Dreht alle Plastikteile – eins nach dem anderen – vorsichtig von den Kunststoffgittern ab. Entfernt alles überflüssige Material. Die Teile lassen sich einfach zusammenstecken.

Rund um den Unterteil des Kartons seht Ihr farbige Abbildungen aller 25 Regimenter. Richtet Euch genau nach dieser Vorlage, damit Ihr die richtigen Figuren mit den richtigen selbstklebenden Schildwappen, Flaggen und Namensschildern kombiniert.

Jedes Regiment wird genau nach der entsprechenden Zeichnung auf der Innenseite des Kartonsdeckels montiert:

Regiment	Siehe Zeichnung
Alle 25 Regimenter:	1
Alle berittenen Regimenter (3 Figuren pro Grundplatte):	2 und 3
Alle Infanterie-Regimenter (5 Figuren pro Grundplatte)	
Kaiserliche Bogenschützen, Kaiserliche Armbrustschützen und höllische Bogenschützen:	4
Vasallen, Dämonen, Berserker, Gnome und Satyre:	5
Die Haubitze mit 2 Kanonieren:	6
Der Riese Ogir:	7
Der Turm:	8

Einleitung

Die CLAYMORE-SAGA ist ein episches Spiel, das Euch in die Rolle zweier Feldherren versetzt, die ihre Armeen in eine wahrhaft gigantische Auseinandersetzung führen.

Das Keltische Reich wird von einem gewissenlosen Druiden bedroht, der seinen hohen Pflichten untreu geworden ist: Die Geister und Schattenwesen, die er händigt und von den Menschen fernhalten sollte, hat er nun zu einer grausigen Schatten-Armee vereint. Sein Ziel ist, die Herrschaft über das gesamte Keltien-Reich an sich zu reißen.

Nur der Aufmerksamkeit Highlords, des rechtmäßigen Besitzers des legendären Claymore Schwertes, ist es zu danken, daß das Kaiserliche Heer rechtzeitig und wohlgerüstet zur Verteidigung bereitsteht.

Doch noch weiß niemand, wem die Schicksalsgötter zur Seite stehen werden ...

Allgemeine Beschreibung

In der Claymore-Saga führt jeder der beiden Spieler eine Armee in den offenen Kampf gegen den Gegner. Jede Armee besteht aus vielen Regimentern. Diese Regimenter stellen die unterschiedlichsten Truppengattungen dar, wie zum Beispiel Fußsoldaten, Bogenschützen und Reiterei.

Die Spieler ziehen ihre Regimenter nicht abwechselnd. Stattdessen werden von einem Stapel sogenannte Aktionskarten gezogen. Jede dieser Karten ruft ein oder mehrere Regimenter zur Aktion auf, die aus Ziehen und/oder Angreifen bestehen kann. Auf diese Weise weiß keiner der Spieler im voraus, wer als nächster ans Spiel kommt. So kann es durchaus geschehen, daß mehrere Aktionskarten hintereinander dieselbe Armee ans Spiel bringen, während der Gegner nichts tun kann, als auf eine für ihn günstige Karte zu warten.

Jede Aktionskarte wird einzeln aufgedeckt. Der Spieler, dessen Regiment auf der Karte genannt ist, darf ziehen und/oder angreifen. Erst danach wird die nächste Aktionskarte aufgedeckt.

So geht das Spiel weiter, bis alle Regimenter einer Armee besiegt und vom Spielfeld entfernt worden sind.

Auf den Seiten 17-22 findet Ihr vorbereitete Grundstellungen, von denen aus Ihr mit etwas erweiterten Grundregeln ganz bestimmte Kämpfe und sogar ganze Feldzüge ausfechten könnt.

Die Claymore-Saga als Mannschaftsspiel

Ihr könnt die Claymore-Saga auch mit mehr als 2 Spielern spielen: Die Spieler bilden zwei Mannschaften, und jede Mannschaft teilt eines der beiden Heere unter sich auf, so daß jeder Spieler den Befehl über unterschiedliche Regimenter erhält. Wenn eine Aktionskarte gezogen wird, entscheidet der Spieler, der das genannte Regiment befehligt, ob und wie er ziehen und angreifen will.

Die Streitkräfte

In der Claymore-Saga stehen sich zwei Streitkräfte gegenüber: das Kaiserliche Heer und die Schatten-Armee. Jeder Spieler wählt eine der beiden Armeen und bereitet seine Regimenter auf den Beginn der Kämpfe vor.

Jedes Regiment hat einen Aufkleber mit folgenden Informationen:

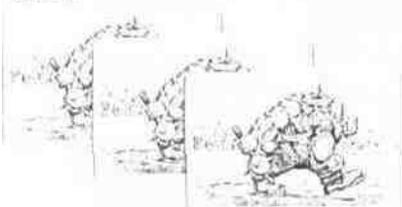
- (I) Name und Wappen des Regiments.
- (II) Kampfwert des Regiments.

Beispiel

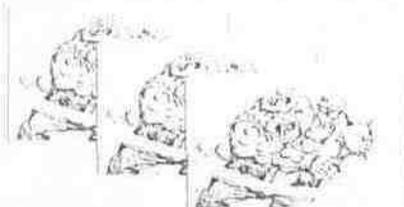


Vor Beginn der Kämpfe müssen alle Figuren und das Banner jedes Regiments auf der zugehörigen Sockelplatte befestigt werden.

Der Spieler, der das Heer der Schatten führt, nimmt sich die sechs Ogir-Karten.

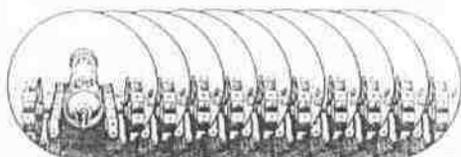


Ogir-Zug



Ogir-Angriff

Der Spieler, der das Kaiserliche Heer führt, nimmt sich die zehn Haubitzen-Felder.



Vorbereitung

Legt die Spielmatte auf einen Tisch oder auf den Boden. Am besten ist es, wenn die ganze Matte fest aufliegt. Bei begrenztem Platz kann man aber auch auf einem Teil der Matte spielen, zum Beispiel, wenn der Rand über den Tisch hinausragt.

Die Gestaltung des Kampfplatzes

Zunächst muß man festlegen, wie der Kampfplatz aussehen soll. Einige natürliche Gestaltungs-Elemente, wie der Fluß und die Straße, sind auf der Matte fest eingezeichnet. Andere jedoch können zusätzlich aufgestellt werden: Hecken, Sümpfe, Palisaden, ein gewaltiger Turm und so weiter.

Einer der beiden Spieler gestaltet so das Gelände ganz nach seiner Phantasie. Er kann beliebig viel Platz von der Matte verwenden. Und er kann so viele von den zusätzlichen Elementen aufstellen, wie er will. Aber alles, was er einmal aufgestellt hat, darf nicht mehr weggenommen oder verschoben werden. (Ausgenommen der Turm, der im Laufe der Kämpfe zerstört werden kann und dann vom Brett entfernt wird).

Ist das Spielfeld fertig, so ist der andere Spieler am Zug: Er darf nun wählen, an welcher Seite der Matte seine Regimenter stehen sollen. Beide Spieler stellen dann ihre Truppen an gegenüberliegenden Seiten auf. (siehe "Aufmarsch zum Kampf" auf Seite 8).



Regeln für die Gestaltung des Kampfplatzes

Die zusätzlichen Gestaltungselemente dürfen ganz nach Belieben aufgestellt werden. Einige einfache Regeln müssen jedoch beachtet werden.

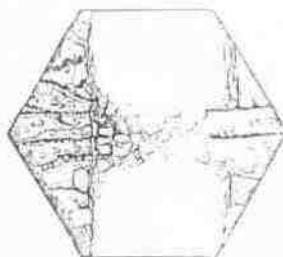
Hauptregel: Nie dürfen zwei oder mehr Elemente auf dasselbe Sechseck gestellt werden!

Der Fluß

Der eingezeichnete Fluß darf nur über eine Brücke oder durch eine Furt überquert werden. Außerhalb dieser Übergänge darf kein Regiment ein sechseckiges Feld betreten, in dem sich ein Teil des Flusses befindet.

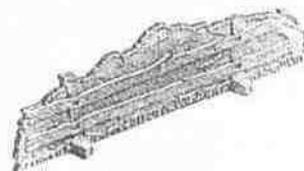
Furten

Furten sind flache Stellen, an denen die Regimenter beider Heere den Fluß überqueren können. Das macht sie zu strategisch wichtigen Punkten in einer Auseinandersetzung. Die Furten können in jedem beliebigen Sechseck ausgelegt werden, durch das der Fluß fließt.



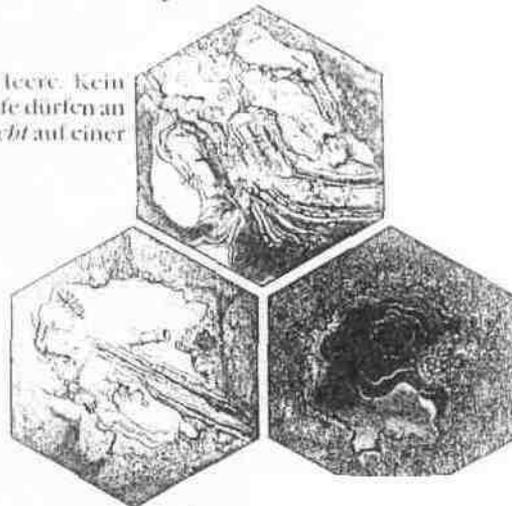
Hecken

Hecken sind ein natürliches Hindernis für beide Heere. Kein Regiment darf sie überqueren. Hecken dürfen an jeder beliebigen Seite jedes beliebigen Sechsecks aufgestellt werden, aber nicht so, daß sie eine Straße oder Furt versperren.



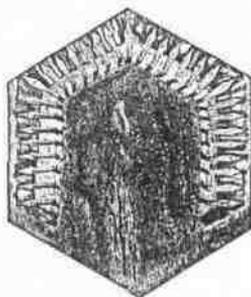
Sümpfe

Sümpfe sind unüberwindbar für beide Heere. Kein Regiment darf einen Sumpf betreten. Sümpfe dürfen an beliebiger Stelle ausgelegt werden, aber nicht auf einer Straße oder am Ausgang einer Furt.



Palisaden

Palisaden sind von Menschenhand geschaffene Hindernisse, meist aus angespitzten Pfählen, die in den Boden gerammt wurden, um den eigenen Truppen Schutz zu bieten. Kein Regiment darf eine Palisade überqueren. Palisaden können an beliebiger Stelle errichtet werden, aber *nicht* auf einem Sechseck, das eine Straße oder einen Teil des Flusses enthält. Regimenter beider Heere dürfen mit Palisaden geschützte Sechsecke nur von einer offenen Seite aus betreten.



Turn

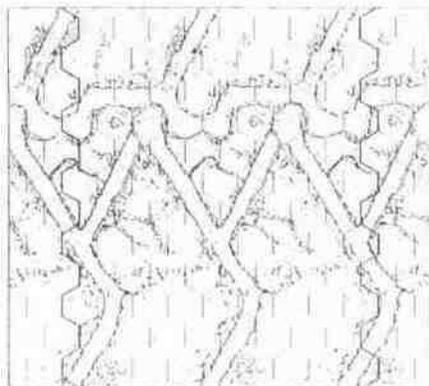
Die Grenzen des keltischen Reiches werden von befestigten Türmen aus überwacht. Einer dieser Türme spielt auch in der Claymore-Saga eine bedeutende Rolle: Er kann auf ein beliebiges freies Sechseck gestellt werden, wenn es nicht eine Straße oder einen Teil des Flusses enthält.



Aufmarsch zum Kampf

Die Spieler stellen nun ihre Regimenter in günstige Ausgangspositionen, und zwar Zug um Zug. Wie schon erwähnt, hat der Spieler, der nicht das Spielfeld gestaltet hat, die Seitenwahl. Er setzt ein beliebiges seiner Regimenter auf ein beliebiges Sechseck am Rand der gewählten Seite. (Als Rand gelten alle angeschnittenen Sechsecke und dazu noch zwei Reihen nicht angeschnittener Sechsecke entlang der Schnittkante der Matte).

Das Bild zeigt die erlaubten Felder am Mattenrand:



Danach setzt der andere Spieler eine seiner Einheiten auf ein Randfeld auf seiner Seite. So geht es abwechselnd weiter, bis alle Regimenter ihre Ausgangsposition bezogen haben.

Achtung: Regimenter dürfen zwar auf jedes beliebige Randfeld auf der eigenen Seite gesetzt werden, jedoch *nicht* auf ein Feld, das bereits von einem anderen Regiment besetzt ist.

oder

das nicht besetzt werden kann, weil es einen Sumpf oder einen Teil des Flusses enthält.

Die Aktionskarten

Die Aktionskarten werden gut gemischt und mit den Anweisungen nach unten in Reichweite neben die Matte gelegt.

Die Aktionskarten bestimmen, welcher Spieler am Zug ist und mit welchem seiner Regimenter er ziehen (und gegebenenfalls angreifen) darf.

Es wird also nicht gewürfelt, und wer die jeweils nächste Karte vom Stapel nimmt, ist völlig egal.

Am Zug ist jeweils der Spieler, dessen Regiment auf der gerade gezogenen Karte gezeigt ist. Dieses Regiment darf er nun ziehen und, falls er damit in Reichweite eines gegnerischen Regiments gefangt, auch angreifen lassen. (Achtung: Bogenschützen und Armbrustschützen dürfen nur *entweder* ziehen *oder* angreifen!)

Der Spieler muß das gezeigte Regiment nicht ziehen, und er muß auch nicht mit ihm angreifen. Wenn er sich aber entschließt, zu ziehen *und* anzugreifen, muß er auf jeden Fall zuerst ziehen: Nach dem Angriff darf ein Regiment nicht mehr gezogen werden.

Sind auf einer Aktionskarte mehrere Regimenter aufgeführt, so bleibt es dem Spieler überlassen, welches Regiment er zuerst wählt. Er muß aber die gesamte Aktion dieses Regiments (also auch einen geplanten Angriff) zunächst abschließen, bevor er eines der übrigen Regimenter ziehen und/oder angreifen läßt, und so fort.

Anmerkung: Bei mehreren aufgeführten Regimentern dürfen selbstverständlich nur die Regimenter verwendet werden, die noch nicht aus dem Spiel ausgeschieden sind.

Die verwendeten Aktionskarten werden, Anweisungen nach oben, neben den noch unverwendeten Karten gestapelt. Sind alle Aktionskarten aufgebraucht, werden die Karten neu gemischt und, Anweisungen nach unten, weiterverwendet. Wird im Verlauf des Spiels eine Karte gezogen, die sich ausschließlich auf bereits *ausgeschiedene* Regimenter bezieht, so kann sie aus dem Spiel genommen werden, um den Ablauf zu beschleunigen.

Beispiel

Während des Spiels wird eine Aktionskarte gezogen. Die Abbildung zeigt "Schattenbarone und Werwolf-Reiter". Also ist der Spieler am Zug, der die Schatten-Armee führt. Er entschließt sich, zuerst seine Schattenbarone zu ziehen und angreifen zu lassen. Er zieht dieses Regiment also ein Sechseck weiter und führt den Angriff aus.



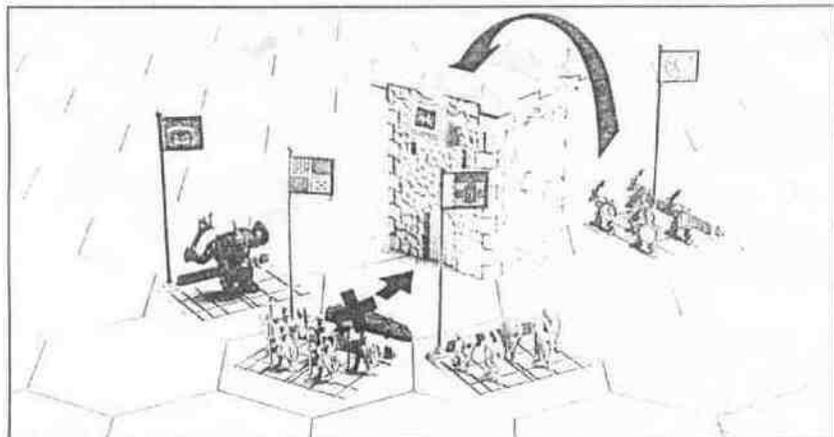
Nach Abschluß dieser Aktion kann er nun alle seine Werwolf-Reiter-Regimenter ziehen und/oder angreifen lassen, immer eins nach dem anderen.

Ziehen

Alle Regimenter, die auf einer Aktionskarte aufgeführt sind, dürfen um ein Sechseck weiter in ein angrenzendes Sechseck gezogen werden. Es bleibt dem Spieler überlassen, in welcher Reihenfolge er die Regimenter zieht.

Beim Ziehen darf kein Hindernis übersprungen werden.

Man darf nicht auf ein Sechseck ziehen, auf dem bereits ein anderes Regiment (Freund oder Feind) steht.



Andere Regimenter dürfen beim Ziehen nicht übersprungen werden.

Der Turm darf besetzt werden, indem man ein Regiment oben auf die Turmkrone stellt. Das ist jedoch nur normalen Fußstruppen (mit jeweils 5 Figuren) erlaubt. Folgende Regimenter dürfen den Turm *nicht* besetzen:

Lehnsherren
Ordensritter
die Haubitze

Schattenbarone
Werwolf-Reiter
Der Riese-Ogir

Doppelzug der Werwolf-Reiter

Werwolf-Reiter können sich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen: Wird eine Aktionskarte gezogen, die einen Doppelzug für Werwolf-Reiter erlaubt, so können alle Werwolf-Reiter-Regimenter zwei Sechsecke ziehen (und danach noch angreifen).



Zug der ganzen Armee

Diese Karte erlaubt es dem entsprechenden Spieler, *jedes* seiner Regimenter (außer der Haubitze einerseits und dem Ogir andererseits) in dieser Runde um je ein Sechseck zu ziehen.



ANGREIFEN

Nur die auf der gezogenen Aktionskarte gezeigten Regimenter dürfen angreifen. Kein Regiment darf mehr als einen Angriff pro Runde ausführen.

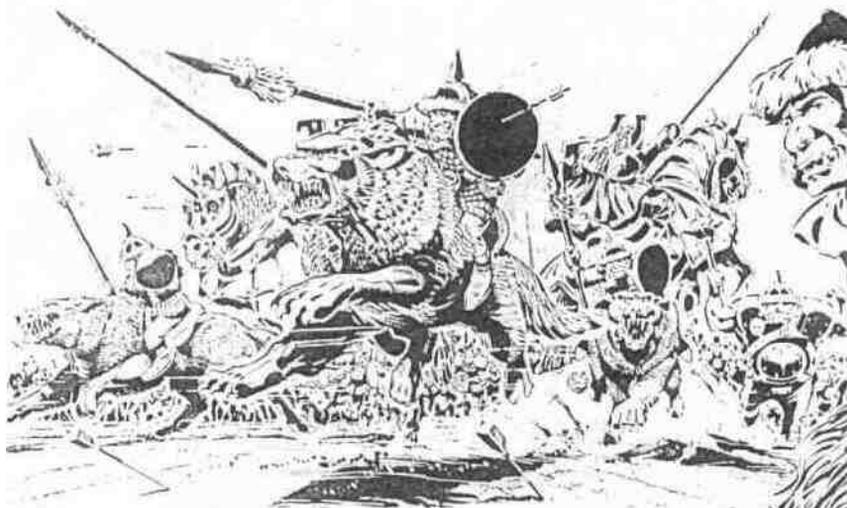
Mit Ausnahme der Bogenschützen und Armbrustschützen (siehe Seite 13) und der Haubitze (siehe Seite 14) dürfen Regimenter nur solche Gegner angreifen, die sich auf einem unmittelbar angrenzenden Sechseck befinden. Der angreifende Spieler nennt zunächst sein Regiment, mit dem er angreifen will, und das gegnerische Regiment, das angegriffen werden soll.

Nun würfelt er mit so vielen Würfeln, wie auf dem Sockel seines angreifenden Regiments als Kampfwert angegeben sind. Sein Ziel ist, möglichst viele Totenköpfe zu würfeln: Für jeden Totenkopf muß sich das angegriffene Regiment einen Totenkopf-Chip nehmen. Jedes Regiment hat 3 Leben. Sobald ein Regiment 3 Totenkopf-Chips angesammelt hat, ist es besiegt und wird vom Spielfeld entfernt.

Verteidigen

Alle Regimenter können sich gegen einen Angriff verteidigen, indem der Spieler so viele Würfel wirft, wie auf dem Sockel des angegriffenen Regiments als Kampfwert angegeben sind. Sein Ziel ist es, möglichst viele Schilde zu würfeln: Jeder Schild macht einen Totenkopf unwirksam, den der Angreifer gewürfelt hat. Wirft also der Verteidiger ebenso viele (oder mehr) Schilde wie der Angreifer Totenköpfe, dann ist der Angriff wirkungslos, und das angegriffene Regiment braucht keinen Totenkopf-Chip zu nehmen.

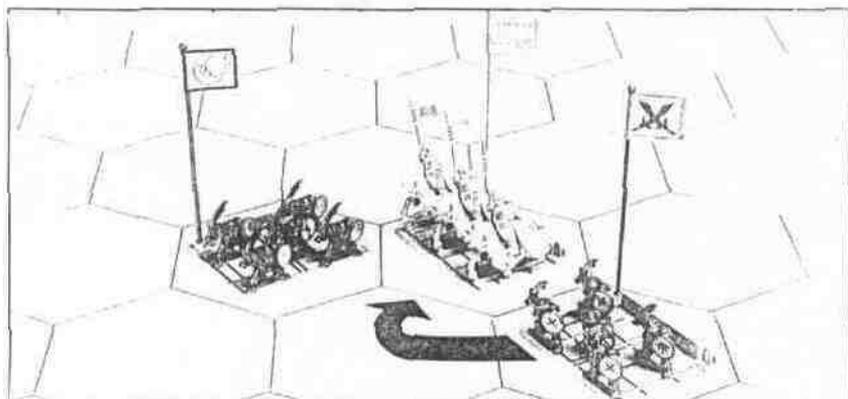
Es kommt vor, daß ein und dasselbe Regiment von mehreren feindlichen Regimentern im gleichen Zug angegriffen wird. Dann wird jeder einzelne Angriff sofort mit einem Verteidigungswurf beantwortet.



Beispiel

Es wird eine Karte gezogen, die die Berserker-Regimenter in Aktion bringt. Der Spieler, der die Schatten-Armee führt, stellt fest, daß ein Berserker-Regiment direkt vor den Lebnsherren steht, während das zweite noch zwei Sechsecke entfernt ist. Das erste Berserker-Regiment greift mit 3 Würfeln die Lebnsherren an, die sich anschließend mit 5 Würfeln verteidigen.

Danach zieht der Spieler das zweite Berserker-Regiment ein Sechseck vorwärts, also wiederum in direkte Kampfberührung mit den Lebnsherren, und greift die Lebnsherren erneut mit 3 Würfeln an. Die Lebnsherren dürfen sich nun wieder mit 5 Würfeln verteidigen, genau wie gegen jeden weiteren Angriff in derselben Runde.

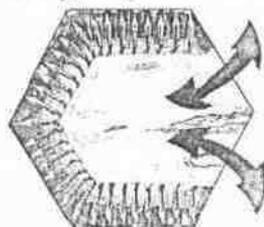


Palisaden im Kampf

Palisaden behindern den Angriff und erleichtern die Verteidigung, egal, ob die Angreifer auf dem Palisaden-Sechseck stehen und die Verteidiger außerhalb, oder umgekehrt. Deshalb würfelt jedes Regiment, das ein anderes über Palisaden hinwegangreift, mit einem Würfel *weniger* als normal, und der Verteidiger würfelt mit einem Würfel *mehr* als normal. Dies gilt jedoch nicht, wenn der Angriff von Bogenschützen oder Armbrustschützen ausgeführt wird. Wird über die offenen Seiten eines Palisadenfeldes hinweg angegriffen oder verteidigt, so gelten die normalen Regeln.

Beispiel

Ein Regiment darf das Palisadenfeld nur von den Seiten her betreten, die in diesem Bild mit Pfeilen gekennzeichnet sind.



BOGENSCHÜTZEN UND ARMBRUSTSCHÜTZEN

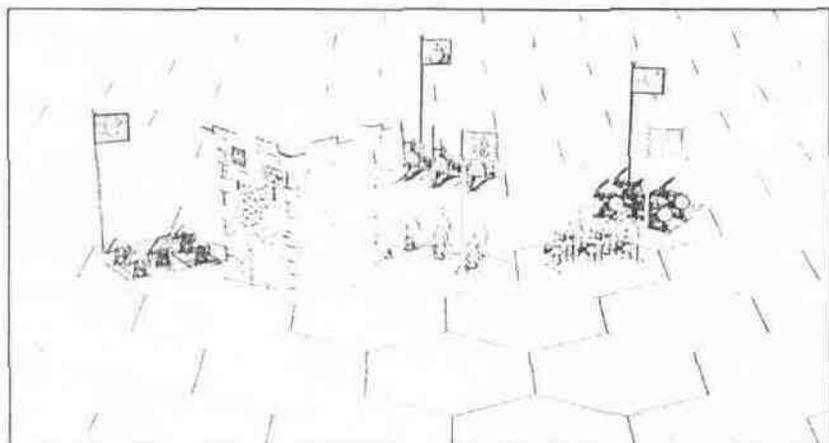
Bogenschützen und Armbrustschützen können weiter schießen als nur bis ins angrenzende Sechseck. Sie müssen sich aber entscheiden, ob sie ziehen oder schießen wollen – beides zusammen geht nicht.

Jedes dieser Regimenter hat eine maximale Schußweite und kann ein beliebiges gegnerisches Regiment innerhalb dieser Reichweite angreifen:

Regiment	Schußweite
Bogenschützen	2 Sechsecke
Armbrustschützen	3 Sechsecke

Beispiel

Das Bogenschützen-Regiment in diesem Bild kann einen beliebigen Gegner auf einem der schattierten Sechsecke angreifen, auch über Hecken, Palisaden, den Fluß und sogar über den Turm hinweg.



Der Angriff selbst erfolgt wie gewohnt mit so vielen Würfeln, wie es dem Kampfwert der Bogenschützen oder Armbrustschützen entspricht. Das angegriffene Regiment kann sich wie gewohnt verteidigen.

Verstärkungs-Karten

Es gibt 4 Aktionskarten, die bestimmte Regimenter für einen Einsatz vorübergehend verstärken: Zwei für die Schattenbarone, eine für die Lehnsherren und eine für Lehnsherren **und** Ordensritter. Wird eine dieser Karten gezogen, so können die entsprechenden Regimenter normal ziehen und angreifen, dürfen aber für den Angriff in dieser Runde 1 Extra-Würfel werfen.



Die Haubitze

Die Haubitze ist eine mächtige Waffe. Wenn eine Aktionskarte für die Haubitze gezogen wird, kann der Spieler, der das Kaiserliche Heer befehligt, die Haubitze *entweder* ziehen *oder* abfeuern. Die Haubitze darf mit jedem Zug ein Sechseck weit ziehen, wie andere Regimenter auch.

Die Haubitze abfeuern

Zunächst legt der Spieler das Ziel fest, indem er das entsprechende feindliche Regiment mit dem Zielfeld markiert.

Befindet sich das Ziel auf einem Sechseck, das direkt an die Haubitze angrenzt, so ist es automatisch zerstört und wird vom Spielfeld entfernt, und die nächste Aktionskarte kann gezogen werden.

Liegt das Ziel jedoch weiter weg, so muß der Spieler den Weg bis dorthin mit einer ununterbrochenen Kette von Haubitzenfeldern bedecken.

Zuerst werden die Haubitzenfelder gut gemischt und dann eins nach dem anderen aufgedeckt und Schritt für Schritt, wirklich Schritt, auf das Ziel ausgelegt.

Es gibt 3 Sorten Haubitzenfelder:



Fliegende Kanonenkugel

Die Kanonenkugel fliegt durch die Luft. Wird dieses Haubitzenfeld auf ein Sechseck gelegt, so übt es dort keinerlei Wirkung aus. Ziehe das nächste Haubitzenfeld und lege es auf ein angrenzendes Sechseck in der Ziellinie.



Abpraller

Bei schlechtem oder feuchtem Pulver kann es passieren, daß die Kanonenkugel auf den Boden aufschlägt, eine tiefe Furche reißt und dann wieder weiterfliegt. Wird dieses Haubitzenfeld auf ein Sechseck gelegt, so wird ein dort befindliches Regiment (ob Freund oder Feind) getroffen und muß einen Totenkopfschip nehmen. Ziehe das nächste Haubitzenfeld und lege es auf ein angrenzendes Sechseck in der Ziellinie.



Explosion

Wuummm! Wenn dieses Haubitzenfeld auf ein Sechseck gelegt wird, zerstört es jedes dort befindliche Regiment (ob Freund oder Feind). Da die Kanonenkugel nun explodiert ist, kann kein weiteres Haubitzenfeld ausgelegt werden (auch dann nicht, wenn die Kugel auf einem leeren Sechseck explodiert ist).



Gelingt es dem Spieler, der das Kaiserliche Heer befehligt, eine ununterbrochene Bahn von Haubitzenfeldern bis zum Zielfeld zu legen, so dreht er das Zielfeld um, das nun eine Explosion zeigt. Das Ziel ist zerstört und wird vom Spielfeld entfernt.

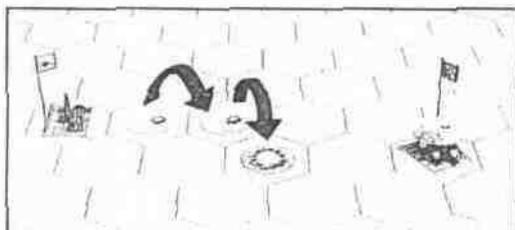
Legt der Spieler jedoch vorzeitig ein Haubitzenfeld aus, das eine Explosion zeigt, so ist der Versuch damit beendet.

Nach jedem beendeten Schußversuch, ob erfolgreich oder nicht, werden alle Haubitzenfelder und das Zielfeld wieder eingesammelt.

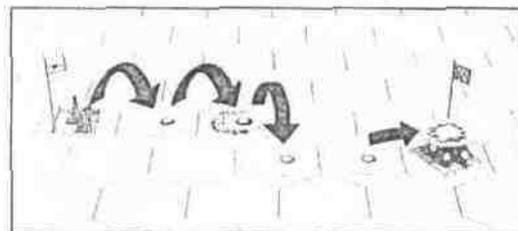
Beispiel

Eine Aktionskarte für die Haubitze wurde gezogen. Der Spieler, der das Kaiserliche Heer befehligt, will auf die Satyre schießen, die 5 Sechsecke entfernt stehen.

Der Spieler markiert die Satyre mit dem Zielfeld. Dann legt er seine Haubitzenfelder aus, eins nach dem anderen. Zuerst zieht er eine fliegende Kanonenkugel, dann noch eine. Sein drittes Haubitzenfeld aber ist unglücklicherweise eine Explosion, und damit ist der Versuch erfolglos beendet, und Zielfeld und Haubitzenfelder werden wieder eingesammelt.



Doch schon die nächste Aktionskarte ruft wieder die Haubitze zum Einsatz. Wieder schießt der Spieler auf die Satyre: Diesmal zieht er eine fliegende Kanonenkugel, dann einen Abpraller, und schließlich noch zwei weitere fliegende Kanonenkugeln. Damit ist der Zwischenraum zwischen Haubitze und Ziel erfolgreich gefüllt. Das Zielfeld wird umgedreht, und "Wummmmm!", die Satyre sind aus dem Spiel.



Diesmal zieht er eine fliegende Kanonenkugel, dann einen Abpraller, und schließlich noch zwei weitere fliegende Kanonenkugeln. Damit ist der Zwischenraum zwischen Haubitze und Ziel erfolgreich gefüllt. Das Zielfeld wird umgedreht, und "Wummmmm!", die Satyre sind aus dem Spiel.

Das Zielfeld wird umgedreht, und "Wummmmm!", die Satyre sind aus dem Spiel.

Explodierende Haubitze

Zur Zeit der Claymore-Saga war die Ballistik (die Lehre vom Schuß) noch eine unbekannte Wissenschaft. Viele Kanonen explodierten damals schon beim ersten Schußversuch.

Wenn das erste, direkt neben der Haubitze abgelegte Haubitzenfeld eine Explosion zeigt, dann kann es zu einer solchen Selbsterstörung kommen. Zunächst wird jedes Regiment (ob Freund oder Feind) entfernt, das sich am Ort der Explosion befand. Dann werden die restlichen Haubitzenfelder neu gemischt, das oberste umgedreht und auf das Sechseck gelegt, auf dem die Haubitze steht.

Ist es eine fliegende Kanonenkugel, passiert nichts, und der Versuch ist beendet.

Ist es ein Abpraller, muß die Haubitze, 1 Köienkopf-Chip nehmen.

Ist es jedoch eine Explosion, "Wummmm!", dann ist die Haubitze explodiert und wird vom Spielfeld entfernt.

Nach dem Auslegen des zweiten Haubitzenfeldes ist der Versuch auf jeden Fall beendet, die Haubitzenfelder werden eingesammelt, und die nächste Aktionskarte kann gezogen werden.

Gegen Angriffe verteidigt sich die Haubitze ganz normal mit 2 Kampfwürfeln.

Der Riese Ogir

Der Riese Ogir hat ebenso viel Kampfkraft wie ein ganzes Regiment. Er kämpft nach eigenen Regeln. Wird er durch eine Aktionskarte zum Einsatz gerufen, so kann er mehrmals ziehen und angreifen, und zwar wie folgt:



Ogir hat einen kleinen Stapel eigener Ogir-Karten, 3 für das Ziehen und 3 für den Angriff. Kommt der Riese Ogir zum Einsatz, so werden alle 6 Ogir-Karten gut gemischt und eine nach der anderen aufgedeckt. Bei jeder "Ziehen"-Karte darf der Riese Ogir ein Sechseck weiter ziehen. Bei jeder "Angreifen"-Karte darf er ein feindliches Regiment angreifen, das sich auf einem direkt angrenzenden Sechseck befindet. Der Angriff (und die anschließende Verteidigung) erfolgt nach den schon bekannten Regeln.

Ist die letzte Ogir-Karte umgedreht und befolgt, so ist der Ogir-Einsatz beendet, und die nächste Aktionskarte kann gezogen werden.

Wird der Riese Ogir angegriffen, so kann er sich normal verteidigen. Jeder Totenkopf-Chip, den er nehmen muß, beeinträchtigt seine Kampfkraft. Für jeden Totenkopf-Chip darf er eine Ogir-Karte weniger ziehen, wenn er am Spiel ist. Hat er 6 Totenkopf-Chips angesammelt, so ist er besiegt und wird vom Spielfeld entfernt.

Der Turm

Der erste Spieler, der den unbesetzten Turm erreicht, kann dieses Bollwerk in Besitz nehmen.

Das Kaiserliche Heer darf den Turm nur mit Vasallen, Bogenschützen oder Armbrustschützen besetzen.

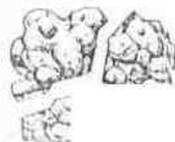
Die Schatten-Armee darf den Turm mit beliebigen Regimentern besetzen, mit Ausnahme der Schattenbarone, der Werwolf-Reiter und des Riesen Ogir.

Wer sich im (auf dem) Turm befindet, darf bei Angriff und Verteidigung je einen Würfel extra werfen. Wer von außen die Besatzung des Turmes angreift, muß mit 1 Würfel weniger als normal würfeln.

Der Turm kann jeweils nur von einem Regiment besetzt sein. Bevor man ein eigenes Regiment auf den vom Gegner besetzten Turm stellen darf, muß man also erst das gegnerische Regiment besiegen.

Kanonenkugeln treffen die Besatzung des Turmes wie gewohnt. Außerdem beschädigen sie aber auch den Turm selbst. Jedesmal, wenn er von einer Explosion getroffen wird, bekommt er einen Geröll-Chip. Wird er zum dritten Mal getroffen, so wird er vom Spielfeld entfernt.

Von Abprallern kann der Turm nicht beschädigt werden.



Vorbereitete Grundstellungen

Die vorbereiteten Grundstellungen gehören zu Kämpfen, die einst in der Claymore-Saga eine bedeutende Rolle gespielt haben.

Die Grundstellungen können in beliebiger Reihenfolge aufgebaut und als Einzelkämpfe durchgespielt werden. Noch spannender aber ist es, alle Grundstellungen in vorgegebener Reihenfolge als Feldzug durchzuspielen.

Zu jeder Grundstellung gehört ein Aufmarschplan, der genau zeigt, wo die Gestaltungs-Elemente für das Gelände und alle vorhandenen Regimenter aufzustellen sind, bevor der Kampf beginnt. Außerdem gibt es noch kurze Angaben über das strategische Ziel des Kampfes und etwaige Sonderregeln, die nur in diesem Spiel anzuwenden sind.

Einen Feldzug führen

Bei einem Feldzug müssen alle Grundstellungen in richtiger Reihenfolge aufgebaut und durchgespielt werden. Erst dann ist der Feldzug beendet.

Das wichtigste Ziel ist es hierbei, den gesamten Feldzug zu gewinnen, nicht nur ein oder zwei Spiele. Es kann durchaus sein, daß einer der Spieler ein oder mehrere Spiele verliert und trotzdem den ganzen Feldzug gewinnt.

Jeder Spieler beginnt jedes neue Spiel wieder mit der vollen Anzahl seiner Regimenter.

Von jeder Grundstellung aus wird bis zum Sieg einer der beiden Parteien gespielt. Der Gewinner bekommt eine Anzahl von Bonuspunkten. Schreibt den Namen des Gewinners und seine Bonuspunkte auf, bevor Ihr die nächste Grundstellung aufbaut. Am Ende des gesamten Feldzuges (wenn alle Grundstellungen durchgespielt sind) addiert jeder Spieler seine Bonuspunkte: Wer die meisten Punkte hat, hat den Feldzug gewonnen.

Elite-Einheiten

In einem Feldzug wird nach Durchspielen jeder Grundstellung festgestellt, welche Regimenter sich nach dem Sieg einer Partei noch auf der Spielmatte befinden. Alle diese Regimenter erhalten je einen Elite-Chip, der in den Schlitz in der linken Ecke des Sockels gesteckt wird.

Überlebt ein so ausgezeichnetes Regiment auch das nächste Spiel, so erhält es keinen zweiten Elite-Chip, sondern behält nur den schon vorhandenen.

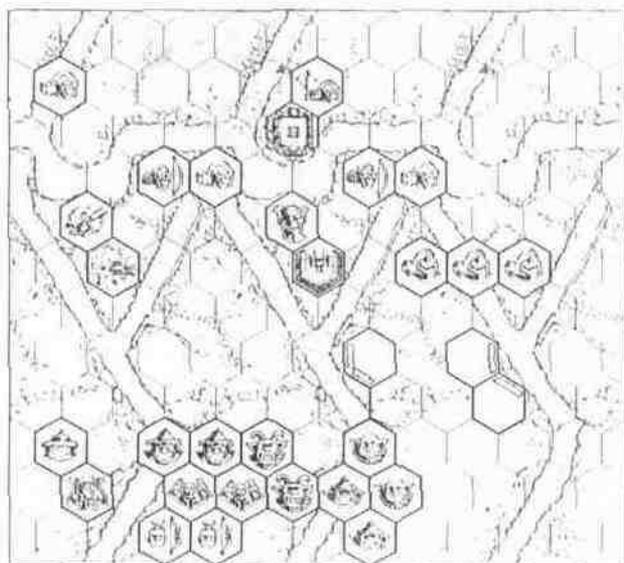
Elite-Einheiten kämpfen im nächsten Spiel nach denselben Regeln wie zuvor. Ausnahme: Bei Angriff und Verteidigung dürfen sie 1 Würfel extra werfen (Haubitze: nur Verteidigung).

Feldzug-Tagebuch

SPIEL		FELDZUG			
		1	2	3	4
Hinterhält im Niemandland	3 Punkte				
Die Schlacht am Teffa	1 Punkt				
Der Kampf um die Stätte nach Lanfar	1 Punkt				
Das Scharnuzel in den Seiden-Plains	3 Punkte				
Entscheidung in Glenborough	5 Punkte				

Hinterhalt im Niemandsland

Killarm, der abtrünnige Druide, hat mit seiner Schatten-Armee die Grenze überschritten und eine grausige Spur der Zerstörung hinterlassen. Highlord, einer der höchstdekorierten Strategen des Kelten-Reichs, wirft ihm seine Kaiserlichen Regimenter entgegen: Killarm muß unbedingt daran gehindert werden, einen der Grenztürme zu erobern und sich damit eine feste Position innerhalb des Reiches zu verschaffen.



Aufbau

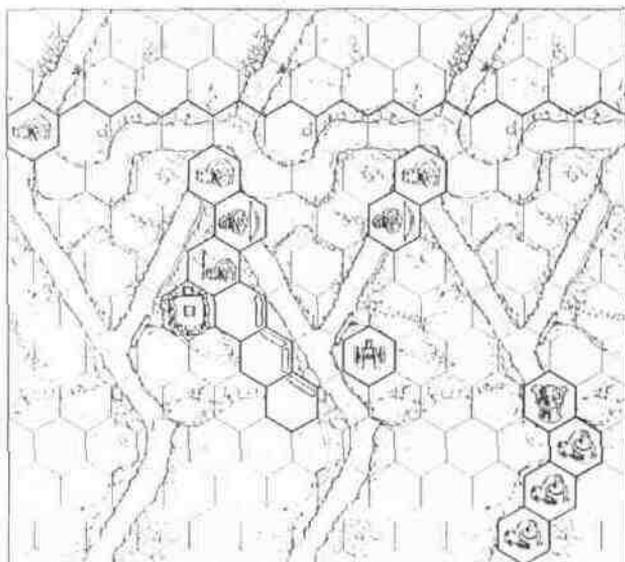
Gestaltet das Gelände genau nach dem Aufmarschplan. Stellt auch die Regimenter so auf, wie es im Plan vorgesehen ist. Mischt die Aktionskarten und spielt das Spiel nach den ganz normalen Regeln. Die Schatten-Armee gewinnt sofort, wenn sie mit einem ihrer Regimenter den Turm besetzt. (Achtung: Nicht mit den Schattenbaronen, den Werwolf-Reitern oder dem Riesen Ogir!). Das Kaiserliche Heer muß das verhindern und alle Schatten-Regimenter besiegen. Nur überlebende Schatten-Regimenter bekommen je einen Elite-Clipp.



Die Schlacht am Tylla

Killarms Schatten-Horden sind durch das Niemandsland gebrochen und haben den Fluß Tylla erreicht, das letzte natürliche Hindernis auf ihrem verderbenbringenden Weg. Sollten sie den Fluß überqueren, dann könnten sie schon bei Tagesanbruch die Bezirkshauptstadt Llanfair erreichen. Deshalb muß unbedingt verhindert werden, daß die Schatten-Armee den Tylla überschreitet.

Die Schatten-Armee



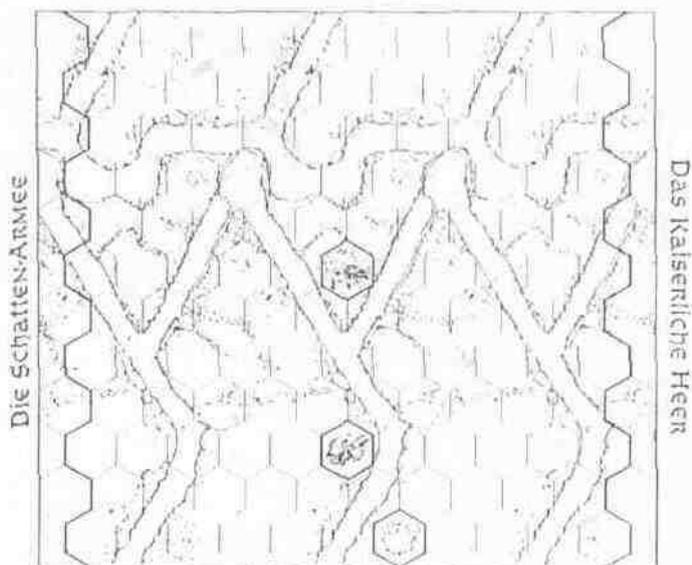
Aufbau

Gestaltet das Gelände genau nach dem Aufmarschplan. Nur der Feldherr des Kaiserlichen Heeres stellt seine Regimenter so auf, wie es im Plan vorgesehen ist. Danach darf der Spieler, der die Schatten-Armee befehligt, alle seine Regimenter auf beliebige Sechsecke im schattierten Gebiet stellen. Mischt die Aktionskarten und spielt das Spiel nach den ganz normalen Regeln, bis eine der beiden Armeen besiegt ist.



Der Kampf um die Straße nach Llanfair

Die Schatten-Armee ist über den Fluß Tylla vorgestoßen und nähert sich in Eilmärschen der Hauptstadt Llanfair. Highlord hat keine Zeit mehr, eine neue Armee aufzustellen; Sobald ein Kaiserliches Regiment das Kampfgebiet erreicht, muß es sich dem Gegner stellen.



Aufbau

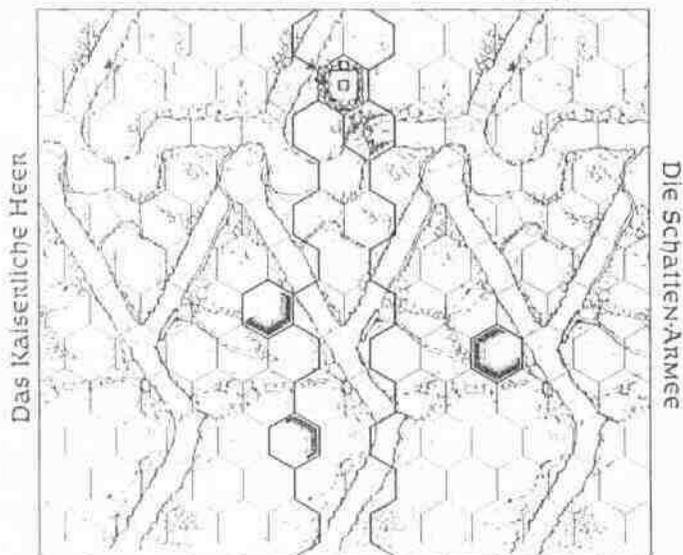
Gestaltet das Gelände genau nach dem Aufmarschplan. Die Regimenter werden jedoch noch nicht aufgebaut. Erst wenn im Spiel eine Aktionskarte für ein Regiment gezogen wird, darf dieses auf einem beliebigen freien Sechseck aufgestellt werden, das zum vorgesehenen Aufmarschgebiet der eigenen Armee gehört. Ein Regiment, das gerade aufgestellt wurde, darf *nicht ziehen oder angreifen*, bevor die nächste seiner Aktionskarten aufgedeckt wird.

Danach spielt Ihr nach den normalen Regeln weiter, bis eine der beiden Armeen besiegt ist.



Das Scharmützel in den Sceldon-Plains

Llanfair ist gefallen – Spione der Schatten-Armee hatten heimlich die Tore für ihre angreifenden Kumpane geöffnet. Kaiserliche Truppen eilen herbei, um die Stadt zu befreien. Killarm, der betrügerische Druid, will ihnen den Weg verlegen. Während sich beide Seiten zum Kampf formieren, steigt dichter Nebel vom nahegelegenen Fluß Clancyll auf und überzieht die Ebenen von Sceldon mit undurchsichtigem Grau. Als sich die Nebelwand auflöst, stehen sich die beiden Armeen ohne Vorwarnung gegenüber.



Aufbau

Gestaltet das Gelände genau nach dem Aufmarschplan. Jeder Spieler nimmt sich die Regiments-Chips für alle seine Regimenter. Dann legen beide Spieler, immer abwechselnd, die Positionen ihrer Regimenter fest. Jedoch bauen sie die Regimenter nicht am vorgesehenen Platz auf, sondern legen stattdessen den entsprechenden Regiments-Chip verdeckt auf das gewählte Sechseck. Erst wenn alle Regiments-Chips verteilt sind, werden sie umgedreht und durch die zugehörigen Regimenter ersetzt.

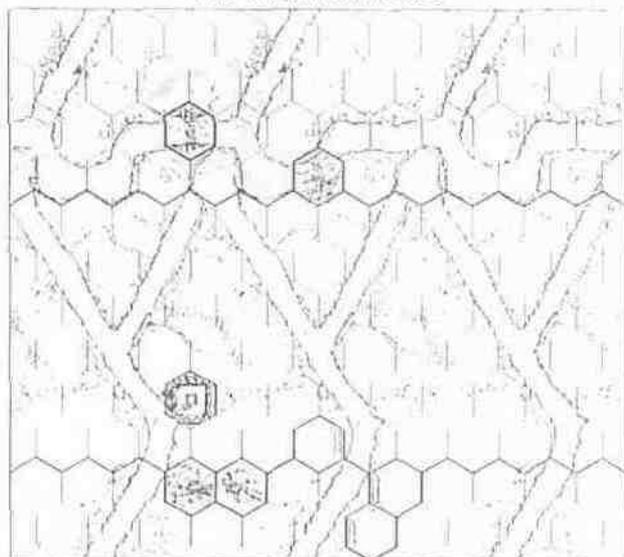
Dann mischt die Aktionskarten und spielt das Spiel nach den ganz normalen Regeln, bis eine der beiden Armeen besiegt ist.



Entscheidung in Glensborough

Der Feldzug streicht seinem Ende zu: Killarims Schatten-Regimenter stehen vor den Toren der Kaiserlichen Hauptstadt Glensborough. Alle verbliebenen Einheiten des Kaiserlichen Heeres stehen zur Verteidigung bereit. Das Schicksal des gesamten Kelten-Reichs entscheidet sich mit dem Ausgang dieses letzten Kampfes.

Die Schatten-Armee



Das Kaiserliche Heer

Aufbau

Gestaltet das Gelände genau nach dem Aufmarschplan. Stellt auch die Regimenter so auf, wie es im Plan vorgesehen ist. Mischt die Aktionskarten und spielt das Spiel nach den ganz normalen Regeln, bis eine der beiden Armeen besiegt ist.



Aktionskarten für die Schatten-Armee



Gnome und Berserker



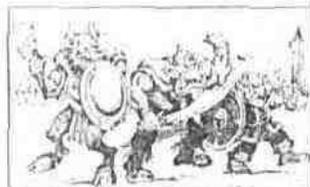
Gnome, Schattenbarone und Sayre



Gnome und Werwolf Reiter



Dämonen, Schattenbarone und
Hollische Bogenschnitzen



Sayre, Berserker und Gnome



Dämonen, Sayre, Berserker,
Hollische Bogenschnitzen und Gnome



Gnome, Sayre und Werwolf Reiter



Doppelzug der Werwolf Reiter
(siehe Seite 10)



Schattenbarone und Werwolf Reiter



Zug der ganzen Schatten-Armee
(außer Ogri) (siehe Seite 10)



Hollische Bogenschnitzen und
Schattenbarone



Verstärkung für Schattenbarone
(siehe Seite 11)

Aktionskarten für das Kaiserliche Heer



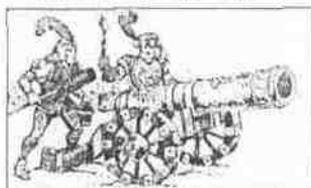
Kaiserliche Ordensritter



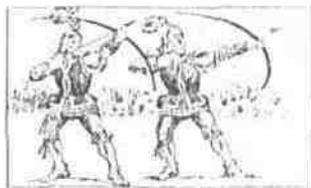
Kaiserliche Vasallen, Kaiserliche Armbrustschützen
und Kaiserliche Bogenschützen



Kaiserliche Lehnsritter



Schwere Handtute
(siehe Seite 14)



Kaiserliche Bogenschützen



Zug des ganzen Kaiserlichen Heeres
(außer Handtute) (siehe Seite 10)



Kaiserliche Ordensritter
und Lehnsritter



Verstärkung für Kaiserliche
Lehnsritter (siehe Seite 14)



Kaiserliche Vasallen und
Kaiserliche Bogenschützen



Verstärkung für Kaiserliche Lehnsritter
und Fußsoldaten (siehe Seite 14)