

CONQUEST[®]

Donald Bengé

für 2 + 4 Spieler



Spielanleitung
Game instructions
Règles de jeu

HEXAGAMES

Inhaltsverzeichnis











1. Spielidee
2. Ausstattung des Spiels
3. Der Spielplan
4. Vorbereitung des Spiels
 - 5.1 Ziel des 2er Spiels
 - 5.2 Ziel des 4er Spiels
6. Verlauf des Spiels
 - 6.1 Bewegungspunkte
 - 6.2 Die Spielfiguren
 - 6.3 Das Schlagen
 - 6.4 Der Austausch
 - 6.5 Besetzung der Hauptstadt
 - 6.6 Besetzung des Grals
- 7.1 Ende des 2er Spiels
- 7.2 Ende des 4er Spiels
8. Ungeschützt
9. Hindernisse
10. Verhandlungen und Absprachen
11. Das Parteien-Spiel
12. Tips und Hilfen
13. Regeln für Conquest Plus

1. Spielidee

CONQUEST ist ein fesselndes Strategiespiel für zwei oder vier Personen. Das Spielbrett zeigt eine fiktive Insellandschaft, auf der sich zwei oder vier altertümliche Reiche gegenüberstehen. Zu Wasser und zu Lande wird den Gegnern mit Reitern, Streitwagen, Elefanten, Soldaten und Schiffen zu Leibe gerückt. Es gilt, die Hauptstädte der Gegner zu besetzen oder ihre Armeen zu schlagen oder den heiligen Gral auf der Zentralinsel zu besetzen. Das Besondere an CONQUEST: Es gibt keine Würfel! Ein ausgeklügeltes Regelsystem, das den Spielern, die gerade nicht an der Reihe sind, begrenzte Reaktionsmöglichkeiten einräumt, stellt die strategischen Kombinationsfähigkeiten der Mitspieler auf eine harte Probe.

2. Ausstattung des Spiels

Vier Sätze Spielfiguren in jeweils einer Farbe, bestehend aus:

Anzahl	Figuren	Symbole der Einzelfiguren	max. Bewegungsreichweite	Transportmöglichkeiten	Symbole der Mehrfachfiguren
10	Soldaten		2 Felder	keine	
4	Elefanten		6 Felder	1 oder 2 Soldaten	
2	Streitwagen		8 Felder	1 Soldat	
4	Reiter		6 Felder	keine	
4	Schiffe		6 Felder	1 Elefant (mit maximal 2 Soldaten) oder 1 Streitwagen (mit maximal 1 Soldat) oder 1 Reiter oder 1 oder 2 Soldaten	
2	Galeonen		8 Felder		

Zum Spiel gehören außer dem Spielbrett noch vier Trägerplatten, mit deren Hilfe die Elefanten bis zu 2 Soldaten transportieren können. Die in der Tabelle aufgeführten Bewegungsreichweiten der Figuren werden im Abschnitt 6.2 (Die Spielfiguren) näher erklärt.

3. Der Spielplan

Der gesamte Spielplan ist beidseitig mit einigen hundert Feldern bedeckt, die durch Wege miteinander verbunden sind. Die Spielfiguren können nur entlang dieser Verbindungswege von Feld zu Feld ziehen.

Auf dem 2er Spielplan befinden sich 5 Inseln: Zwei große Hauptinseln mit je einer aus 5 nicht miteinander verbundenen Feldern bestehenden Hauptstadt, sowie drei kleinere Inseln, die durch Brücken mit den Hauptinseln verbunden sind.

Auf dem 4er Spielplan befinden sich fünf größere, durch Brücken miteinander verbundene Inseln: Die vier Hauptinseln der Mitspieler mit je einer farblich abgehobenen Hauptstadt, bestehend aus fünf nicht miteinander verbundenen Feldern, sowie die Zentralinsel mit den fünf Feldern des Grals.

Die Brücken können von Landfiguren überquert werden; Schiffe und Galeonen können, wo angegeben, unter ihnen hindurchfahren. Generell gilt, daß sich Landfiguren nur auf Landfeldern und Schiffe bzw. Galeonen nur auf den blauen Seefeldern bewegen können. Rund um die vier Hauptstädte sind die Startpositionen der Spielfiguren angegeben. Hafenfelder für die Seefahrzeuge sind mit einem Anker gekennzeichnet.

4. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler wählt eine Farbe und eine Hauptstadt. Die Spielfiguren werden auf die entsprechend gekennzeichneten Startfelder gesetzt, die Landeinheiten rund um die Hauptstadt, Wasserfahrzeuge auf die jeweiligen Seefelder im Hafen. Es wird vereinbart, wer beginnt.

5.1 Ziel des 2er Spiels

Jeder Spieler muß versuchen, entweder die gegnerische Hauptstadt zu erobern, d.h. alle 5 Felder mit eigenen Figuren zu besetzen, oder alle gegnerischen Landfiguren zu schlagen.

5.2 Ziel des 4er Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die zwei letzten Figuren eines beliebigen Spielers zu schlagen oder die fünf Felder des Grals mit eigenen Figuren zu besetzen.

Eine detaillierte Auflistung der Gewinnmöglichkeiten ist aus Abschnitt 7 (Ende des Spiels) zu ersehen.

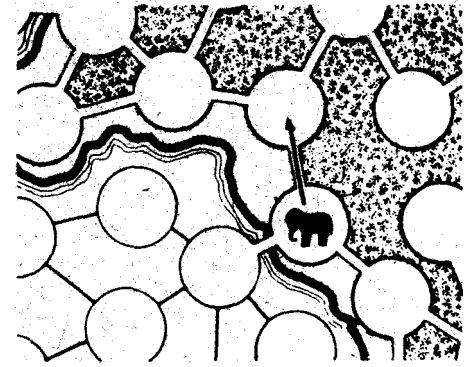


Abb. 1

2, 6 oder 8 Felder weit ziehen. Es bleibt jedem Spieler selbst überlassen, wie er seine Bewegungspunkte verteilt. Er kann beispielsweise 20 Spielfiguren je ein Feld weit bewegen, oder 4 Figuren jeweils 5 Felder weit, oder eine beliebige andere Kombination wählen, solange keine Figur ihre maximale Bewegungsreichweite überschreitet. Der Zug einer Figur kann unterbrochen werden, um zwischendurch eine oder sogar mehrere andere Figuren zu ziehen.

Zur besseren Spielübersicht wird empfohlen, daß jeder Spieler die in einer Runde jeweils verbrauchten Bewegungspunkte auf seiner Zahlenfelderreihe abträgt, so daß jederzeit ersichtlich ist, wieviele Bewegungspunkte ihm in einer Runde noch zur Verfügung stehen.

Im 2er Spiel: Dem ersten Spieler stehen in seinem ersten Zug allerdings nur 10 Bewegungspunkte zur Verfügung, erst danach darf jeder Spieler 20 Bewegungspunkte pro Runde verbrauchen.

Im 4er Spiel: Der Süd-Spieler beginnt, allerdings stehen ihm für diesen ersten Zug nur 5 Bewegungspunkte zur Verfügung. Als nächstes ist der West-Spieler an der Reihe, der schon 10 Bewegungspunkte verbrauchen darf, gefolgt vom Nord-Spieler mit 15 Bewegungspunkten. Von nun an darf jeder Spieler 20 Bewegungspunkte pro Runde verbrauchen.

6.2 Die Spielfiguren

Soldaten:

Sie können sich pro Runde bis zu zwei Felder weit vorbewegen. Außerdem dürfen Soldaten einen Elefanten oder Streitwagen besteigen und sich von diesen weiter transportieren lassen, ohne dabei selbst Bewegungspunkte zu verbrauchen. Man zieht einfach den Soldaten auf das vom Elefanten bzw. Streitwagen besetzte Feld und steckt ihn auf den Zapfen des Transportmittels. Beim Absteigen nimmt man den Soldaten vom Elefanten bzw. Streitwagen und zieht ihn auf ein benachbartes Feld.

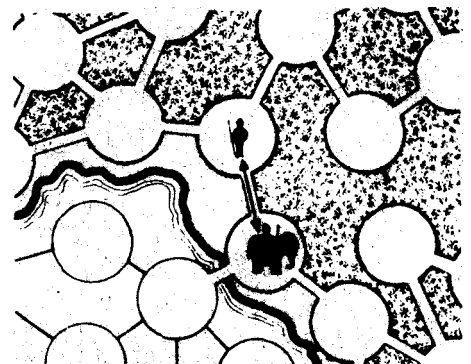


Abb. 2

6. Verlauf des Spiels

6.1 Bewegungspunkte

Die Spieler sind mit dem Bewegen ihrer Figuren nacheinander an der Reihe. Jedem Spieler stehen pro Runde 20 Bewegungspunkte zur Verfügung, die er voll ausnutzen kann, aber nicht muß. Restliche Punkte verfallen jedoch und können nicht auf die nächste Runde übertragen werden.

Der Zug einer Spielfigur von einem Feld entlang der eingezeichneten Land- oder Seewege zum nächsten Feld kostet einen Bewegungspunkt. Die einzelnen Spielfiguren können — je nach Typ — pro Runde höchstens

Jeder dieser Züge kostet nur einen Bewegungspunkt, das Auf- oder Absteigen verursacht also keine zusätzlichen Kosten. Ein Soldat kann nicht direkt auf ein anderes Transportmittel umsteigen, sondern muß erst von dem einen absteigen und kann dann auf das andere wieder aufsteigen (= 2 Züge).

Allgemein gilt, daß sich auf einem Feld nur eine Figur, nie zwei oder mehr nebeneinander befinden dürfen. Eine Figur, die eine Ladung trägt, beispielsweise ein Elefant mit zwei Soldaten, zählt in diesem Sinn als eine Figur.

Reiten zwei Soldaten auf einem Elefanten, können sie in beliebiger Reihenfolge absteigen. Steigen sie über dasselbe Feld ab, muß der erste dieses Feld verlassen haben, bevor der zweite vom Elefanten springt. Ein Soldat, der von einem Transportmittel absteigt, kann dabei auch eine gegnerische Figur schlagen.

Elefanten:

Sie können pro Runde bis zu 6 Felder weit ziehen und dabei auch einen oder 2 Soldaten transportieren. Elefanten können von Soldaten nicht geschlagen werden.

Streitwagen:

Sie können sich pro Runde bis zu 8 Felder weit vorbewegen. Ein Streitwagen kann einen Soldaten transportieren.

Reiter:

Sie dürfen pro Runde bis zu 6 Felder weit ziehen. Reiter sind die einzigen Figuren, die ein von einer eigenen Figur besetztes Feld überspringen können. Übersprungene Felder werden dabei normal mitgezählt. Das Landefeld darf allerdings nicht von einer eigenen Figur besetzt sein; steht dort aber eine gegnerische Figur, so wird diese geschlagen. Gegnerische Figuren selbst dürfen nicht übersprungen werden.

Schiffe:

Sie können pro Runde bis zu 6 Felder weit vorrücken, ganz gleich, ob sie beladen sind oder nicht. Ein Schiff kann entweder einen Elefanten oder einen Reiter oder einen Streitwagen oder bis zu zwei Soldaten transportieren. Dabei können Elefant bzw. Streitwagen ihrerseits noch Soldaten tragen. Das Be- und Entladen von Schiffen ist nur auf den mit einem Anker markierten Hafefeldern möglich. Auf hoher See kann die Besatzung nicht auf ein anderes Schiff überwechseln.

Schiffe können nur andere Seefahrzeuge angreifen, keine Landfiguren. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schiffe beladen sind oder nicht. Wird jedoch ein beladenes Schiff „versenkt“, geht auch die Besatzung verloren.

Galeonen:

Sie können pro Runde bis zu acht Felder weit ziehen. Ansonsten gilt für sie genau das gleiche, wie für die Schiffe.

Besonderheiten

Befinden sich ein oder zwei Soldaten an Bord eines Schiffes, so können weder Elefant noch Streitwagen einfach dazustoßen. Der oder die Soldaten müssen zuerst das Schiff verlassen und ihr Transportmittel besteigen. Erst jetzt kann der beladene Elefant oder Streitwagen an Bord des Schiffes gehen.

Kommt ein Schiff mit einem Elefanten und zwei Soldaten an Bord in einen Hafen, so kann einer oder beide Soldaten das Schiff verlassen, während der Elefant an Bord bleibt. Will der Elefant das Schiff verlassen, darf er die Soldaten nicht zurücklassen. Er muß sie mit sich von Bord tragen, oder sie müssen das Schiff vor ihm verlassen.

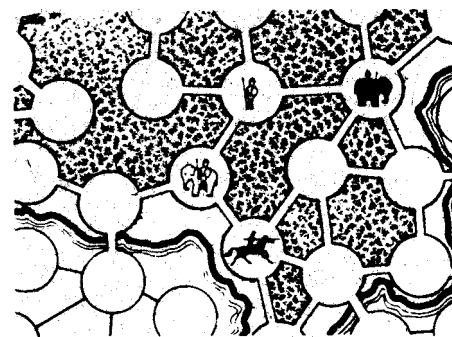


Abb. 3

Der weiße Soldat oben hat gerade eine schwarze Figur geschlagen. Schwarz hat damit die Möglichkeit, einen Austausch durchzuführen: Entweder mit dem Elefanten oder mit dem Soldaten, der vom Elefanten getragen wird. Der schwarze Reiter darf nicht über gegnerische Figuren springen und kann deshalb für diesen Austausch nicht verwendet werden. Schwarz könnte aber auch den Soldaten auf ein leeres Feld absteigen lassen und dann den Austausch nur mit dem Elefanten vornehmen. Ein Austausch mit dem Elefanten und aufgesessenem Soldat wäre ein unnötiges Risiko.

Auch die Eroberung eines Schiffes oder einer Galeone, ganz gleich, ob es besetzt war oder nicht, berechtigt zu einem Austausch. Man kann es entweder durch eine Landfigur zurückerobern, oder es mit einem eigenen Schiff schlagen. Ebenso kann ein Schiff, das ein anderes Schiff auf einem Hafefeld geschlagen hat, im Austausch von einer Landfigur erobert werden.

Schlägt ein Spieler mit seinem letzten Bewegungspunkt eine Figur, die dem Spieler zu seiner Linken gehört, so steht diesem Spieler kein Austausch mehr zu. Er ist vielmehr sofort mit seinem eigenen Zug an der Reihe. Da ein Spieler seine 20 Bewegungspunkte pro Runde nicht voll ausnutzen muß, erreicht er das gleiche Ziel, wenn er beispielsweise beim Schlagen mit seinem 17. Bewegungspunkt ausdrücklich auf seine restlichen 3 Bewegungspunkte verzichtet. Der Vorteil ist, daß, sollten eigene Figuren angegriffen werden, man nun selbst das Recht zum Austausch hat.

6.3 Das Schlagen

Eine gegnerische Figur wird geschlagen, indem man auf das Feld dieser Figur zieht und sie vom Spielbrett nimmt. Jede Figur kann jede Figur schlagen, mit zwei Ausnahmen:

- Soldaten können keine Elefanten schlagen.
- Landfiguren und Seefahrzeuge können sich gegenseitig nicht schlagen.

Landfiguren können aber gegnerische Schiffe und Galeonen erobern, wenn sie in einem Hafen vor Anker liegen. Man geht einfach mit einer Figur an Bord. Ist das Schiff unbesetzt, fällt es kampflos in die eigenen Hände und kann noch im gleichen Zug bewegt werden. Hat das Schiff gegnerische Landfiguren geladen, so wird die gegnerische Besatzung bei dieser Eroberung geschlagen, das Schiff selbst gehört ab sofort zur eigenen Flotte. Wenn möglich, sollten eroberte gegnerische Seefahrzeuge gegen bereits früher versenkte eigene ausgetauscht werden, um mit den Farben der Spielfiguren nicht durcheinander zu geraten.

Einer Figur, die gerade geschlagen oder ein Seefahrzeug erobert hat und nicht im „Austausch“ (Erklärung im nächsten Abschnitt) verloren gegangen ist, steht nach dem Schlagen nochmals ihre gesamte Bewegungsreichweite zu, so als ob sie noch gar nicht gezogen worden wäre. Allerdings darf ein Spieler niemals sein Maximum von 20 Bewegungspunkten pro Runde überschreiten.

6.4 Der Austausch

Der Austausch ist eine Sofort-Verteidigungsmaßnahme für den Spieler, der gerade eine Figur verloren hat. Er kann (muß aber nicht) mit einer seiner Figuren, die nicht mehr als zwei Felder vom „Tatort“ entfernt sein darf, die schlagende Figur nun seinerseits schlagen, obwohl er eigentlich gar nicht an der Reihe ist.

Die zum Austausch nötigen Bewegungspunkte werden nicht von den 20 Bewegungspunkten abgezogen, die man pro Runde zur Verfügung hat. Schlägt ein Spieler mehrere gegnerische Figuren in seiner Runde, so kann nach jeder geschlagenen Figur ein Austausch durchgeführt werden. Dieser kann sich aber immer nur gegen die Figur richten, die gerade geschlagen hat. Auf dem Weg zu einem Austausch darf keine andere Figur geschlagen werden.

Das Recht zu einem Austausch hat immer nur der Spieler, dessen Figur gerade geschlagen worden ist. Kein Spieler darf für einen anderen Spieler einen Austausch vornehmen. Ist ein Austausch ausgeführt, so ist der Spieler weiter an der Reihe, der durch sein Schlagen den Austausch herausgefordert hat.

6.5 Besetzung der Hauptstadt

Für jedes Feld einer gegnerischen Hauptstadt, das von eigenen Figuren besetzt gehalten wird, verliert dieser Spieler in jeder Runde 4 seiner Bewegungspunkte.

Hält ein Spieler beispielsweise 3 Felder der Hauptstadt des West-Spielers besetzt, so stehen dem West-Spieler in seinem Zug nur noch 8 Bewegungspunkte zur Verfügung ($3 \times 4 = 12$; $20 - 12 = 8$). Gelingt es einem Spieler, in seinem Zug von einem Gegner besetzte Felder der eigenen Hauptstadt zurückzuerobern, so stehen ihm sofort für jedes zurückeroberte Stadtfeld 4 Bewegungspunkte zu, die er noch in der gleichen Runde ausnutzen kann.

Man beachte, daß die Felder einer Hauptstadt untereinander nicht verbunden sind und jeweils nur einen Zug haben!

6.6 Besetzung des Grals

Die fünf Felder des Grals auf der etwas kleineren Zentralinsel können nur von Reitern und Soldaten besetzt werden. Elefanten und Streitwagen dürfen die roten Felder des Grals nicht betreten. Eine Figur, die auf einem Graufeld steht, ist dort keineswegs geschützt, sie kann jederzeit geschlagen werden. Für jedes Feld des Grals, das ein Spieler besetzt hält, verlieren **alle anderen** Spieler je 4 Bewegungspunkte. Verläßt dieser Spieler das Graufeld, stehen allen anderen Spielern wieder ihre normalen Bewegungspunkte zu. Verschiedene Spieler können ohne weiteres zur gleichen Zeit mehrere Graufelder besetzt halten. Würde z. B. jeder Spieler genau ein Graufeld besetzt halten — ein etwas unwahrscheinlicher Fall — stünden allen Spielern nur noch 8 Bewegungspunkte zur Verfügung.

Sollte es im Verlauf des Spiels dazu kommen, daß mindestens 5 Felder des Grals und der Hauptstadt eines Spielers in einer beliebigen Kombination (z. B. 2 Graufelder und 3 Hauptstadtfelder) von anderen Spielern besetzt gehalten werden, so stehen diesem Spieler **keine Bewegungspunkte mehr zu, er ist festgesetzt**. Ein festgesetzter Spieler ist keineswegs aus dem Spiel, nur kann er keine Figur mehr bewegen oder schlagen und kann auch keinen Austausch mehr durchführen, solange, bis die anderen Spieler die besetzten Felder wenigstens so weit räumen, daß dem festgesetzten Spieler wieder 4 Bewegungspunkte zustehen. Ein festgesetzter Spieler kann auch niemals der Gewinner des Spiels sein, selbst wenn er die meisten Gewinnpunkte (Erklärung im nächsten Abschnitt) gesammelt haben sollte.

7.1 Ende des 2er Spiels

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, alle 5 Felder der gegnerischen Hauptstadt zu besetzen oder alle gegnerischen Landfiguren zu schlagen.

Gelingt es keinem Spieler, innerhalb von 10 aufeinanderfolgenden Runden eine gegnerische Figur zu schlagen, so gewinnt der Spieler, der die meisten Felder der gegnerischen Hauptstadt besetzt hält. Es kann aber auch jederzeit ein Unentschieden vereinbart werden.

7.2 Ende des 4er Spiels

Es gibt vier Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

1. Durch das Schlagen der zwei letzten Figuren eines Spielers. Der Spieler, dem dies gelingt, ist der einzige Gewinner, alle anderen Spieler haben verloren!
2. Sind alle Spieler bis auf einen festgesetzt, so hat der Spieler gewonnen, der sich als einziger noch bewegen kann.
3. Hat ein Spieler am Ende seines Zuges nur noch eine einzige Figur übrig, so hat der Spieler gewonnen, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat. Bei Punktgleichheit kann es auch mehrere Gewinner geben.
4. Sollte es vorkommen, daß in vier aufeinanderfolgenden Runden keine einzige Figur geschlagen wurde, so hat der Spieler gewonnen, der die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat. Derjenige Spieler, der als letzter eine Figur geschlagen hatte, ist dann auch als letzter mit seinem Zug an der Reihe und beendet das Spiel, es sei denn, er schlägt nun eine Figur.

Die Gewinnpunkte eines Spielers ergeben sich wie folgt:

- Jede eigene Figur (auch Schiffe und Galeonen), die sich noch auf dem Spielfeld befindet, wird mit einem Punkt gewertet.
- Jede gegnerische Figur, die der Spieler im Verlauf des Spiels bisher geschlagen hat, wird ebenfalls mit einem Punkt gewertet.
- Für jedes Feld des Grals oder einer gegnerischen Hauptstadt, die der Spieler mit seinen Figuren besetzt hält, erhält er einen weiteren Punkt.

8. Ungeschützt

Ein Spieler ist **ungeschützt**, wenn er nur noch zwei Figuren übrig hat. Verliert ein ungeschützter Spieler eine seiner beiden letzten Figuren in einem Austausch, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat (vgl. 7.3.). Besteht die Gefahr, seine Figur im Austausch zu verlieren, darf ein ungeschützter Spieler in seinem Zug **nicht mehr als einmal** riskieren, eine gegnerische Figur zu schlagen, es sei denn, er kann durch ein zweites Schlagen noch in seinem Zug gewinnen. Falls keine Möglichkeit zu einem Austausch besteht, gilt diese Einschränkung nicht, auch ein ungeschützter Spieler kann dann so oft schlagen, wie er will. Hat ein ungeschützter Spieler die meisten Gewinnpunkte gesammelt, darf er alles schlagen, was sich in seiner Reichweite befindet. Sollte es ein Spieler wagen, ihn im Austausch zu schlagen, hat er das Spiel gewonnen (vgl. 7.3.).

9. Hindernisse

Die drei zum Gral führenden, durch V-förmige Linien gekennzeichneten Wegfelder stellen für die Bewegung von Elefanten und Streitwagen Hindernisse dar. Andere Figuren werden durch die Hindernisse nicht beeinträchtigt. Elefanten und Streitwagen können auf diesen Wegen zwar in den Gral ziehen, jedoch ist ihnen ein Verlassen **nicht** mehr möglich. Demzufolge können sie auch keinen Austausch mehr durchführen, wenn sie dazu die Hindernisse aus dem Gral heraus überwinden müßten.

Weitere Hindernisse stellen die beiden Brücken dar, die die Südinsel mit der Westinsel und die Nordinsel mit der Ostinsel verbinden. Die beiden Brücken sind durch X-förmige Linien gekennzeichnet, die nur den Elefanten das Überqueren verbieten. Alle anderen Brücken können von allen Figuren überquert werden.

10. Verhandlungen und Absprachen

Die Spieler dürfen während des Spiels miteinander reden und Verhandlungen führen. Allianzen dürfen eingegangen werden, etwa gegen den Spieler, der die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat. Die Spieler sollten sich jedoch darüber im klaren sein, daß der stärkste und gefährlichste Spieler sehr schnell wieder ein anderer sein kann. Im allgemeinen sollten Absprachen zwischen Spielern auf eine bestimmte Zeitdauer festgelegt und von weiteren Ereignissen in dieser Zeit abhängig gemacht werden. So können Übereinkünfte über eine Zusammenarbeit etwa nur für zwei Züge oder für mehrere Runden bestehen. Natürlich können Vereinbarungen jederzeit gebrochen und Allianzen jederzeit verlassen werden. Derartige Betrügereien gehören zum Spiel und sind völlig legal.

11. Das Parteien-Spiel

Je zwei Spieler bilden im Parteien-Spiel eine **feste Allianz**, die im Spielverlauf nicht mehr aufgelöst werden kann. Ein Spieler darf **keine** Figur seines Partners schlagen, darf aber ohne weiteres eine Figur seines Partners gebrauchen, um einen Austausch durchzuführen. Allerdings dürfen sich die Partner nicht beraten, wer den Austausch durchführen soll. Besetzt ein Spieler ein Feld des Grals, so verlieren nur die Spieler der Gegenpartei je 4 Bewegungspunkte, der Partner dieses Spielers jedoch nicht.

Eine Partei hat das Spiel gewonnen, wenn es ihr gelingt, **alle** Landfiguren eines Spielers der Gegenpartei zu schlagen, wobei es keine Rolle spielt, wie stark der andere Spieler noch ist. Das Spiel kann auch gewonnen werden, indem ein Spieler der Gegenpartei festgesetzt wird. Sollte es vorkommen, daß in vier aufeinanderfolgenden Runden keine einzige Figur geschlagen wurde, so hat die Partei gewonnen, die die meisten Graufelder und gegnerischen Hauptstadtfelder besetzt hält. Haben beide Parteien gleich viele Felder besetzt, gewinnt die Partei mit den meisten Gewinnpunkten.

Beim Parteienspiel dürfen zwei Partner während des Spiels **nicht** über Dinge reden, die das Spiel betreffen. Jeder Spieler darf seine Figuren nur selbst bewegen, ohne irgendwelche Hilfe seines Partners. Es dürfen auch keine Zeichen oder Signale gegeben werden, etwa um den Partner auf mögliche Gefahren aufmerksam zu machen.

12. Tips und Hilfen

Es ist ratsam, wichtige Punkte, wie etwa strategische Brückenübergänge, schnell von eigenen Figuren sichern zu lassen. Dabei sollten alle Transportmöglichkeiten ausgenutzt werden, um die sonst recht langsamen Soldaten nach vorn zu bringen.

Allerdings sollte man beladene Elefanten und Streitwagen oder auch beladene Seefahrzeuge niemals in Reichweite gegnerischer Figuren stehen lassen. Die Gegenspieler haben sonst die Möglichkeit, für sie gewinnbringende Angriffe zu starten. So könnte ein mit 2 Soldaten besetzter Elefant von einem einzelnen Reiter geschlagen werden; oder ein mit Soldaten und einem Elefanten besetztes Schiff könnte von einem anderen (auch leeren) Schiff versenkt werden, ein schwerer Verlust.

Zunächst sollten die Spieler versuchen, so schnell wie möglich starke Positionen im Mittelfeld des Spielplans aufzubauen. Während der ersten drei Spielrunden ist es sinnvoll, wenigstens die Hälfte der Bewegungspunkte den Schiffen zukommen zu lassen. Spieler, die ihre Flotte vernachlässigen und sich zu sehr nur auf die Landfiguren konzentrieren, überlassen ihren Gegnern einen großen Vorteil, denn die in den verzweigten Gewässern operierenden Seefahrzeuge können die Mobilität der Landfiguren ganz erheblich erweitern. Ein guter CONQUEST-Spieler wird in einem ausgewogenen Angriff immer beides, Landfiguren und Seefahrzeuge zusammen, einsetzen.

Auch ein übereilter Ansturm auf den Gral birgt einige Gefahren. Zwar kann mit einer zeitweiligen Behinderung der Gegenspieler gerechnet werden, doch wiegt das den wahrscheinlichen Verlust der den Gral verteidigenden Figuren nicht auf, zumal zu erwarten ist, daß die anderen Spieler zusammen ge-

gen den gemeinsamen Gegner im Gral vorzugehen werden.

Eine gute Idee ist es, von Zeit zu Zeit mit vereinten Kräften gegen den stärksten Spieler vorzugehen. So kann verhindert werden, daß die Gewinnchancen der anderen Spieler zu gering werden. Den schwächsten Spieler anzugreifen, kann dagegen recht riskant sein. Ein anderer Spieler könnte leicht die wenigen noch verbliebenen Figuren schlagen und damit das Spiel gewinnen. Gerade bei einem erfolgreichen Angriff, der für einen Spieler schwere Verluste bedeutet, empfiehlt es sich zu bedenken, was ihm nachfolgende Spieler alles noch antun können.

Ein Spieler, der schon früh im Spiel schwere Verluste hinnehmen mußte, tut gut daran, sich eine Weile aus dem Kampfgeschehen herauszuhalten, bis auch die Heere der Gegenspieler durch gegenseitiges Schlagen deutliche Verluste erlitten haben. Doch ist dies normalerweise eine recht armselige Strategie, selbst nichts zu tun um abzuwarten, bis sich die anderen Spieler gegenseitig dezimiert haben. Schließlich hat der dem untätigen Spieler gegenüberstehende Spieler nun auf jeder Seite einen Gegner zu bekämpfen, und hat vielleicht schon verloren, bevor der abwartende Spieler eingreifen kann. Weiterhin kann der Gral viel leichter besetzt werden; außerdem kann es vorkommen, daß ein Spieler relativ schnell nur noch zwei Figuren übrig hat und nun beginnt, in jeder Runde völlig ungestraft eine Figur des abwartenden Spielers zu schlagen. Denn dieser kann sich einen Austausch nur dann leisten, wenn er die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat (vgl. 7.3.), was aber angesichts seiner Strategie sehr unwahrscheinlich sein dürfte.

Wird ein Spieler festgesetzt, hat er zwar das Spiel noch nicht verloren, doch sind seine Gewinnaussichten keineswegs mehr die besten. Um wieder ins Spiel zu kommen, ist er auf die Hilfe eines Mitspielers angewiesen. Manchmal kann es durchaus von Vorteil sein, ein besetztes Hauptstadtfeld zu räumen; um einem festgesetzten Mitspieler wieder ins Spiel zu verhelfen.

Die Tatsache, daß einer Figur nach einem Schlagen nochmals ihre gesamte Bewegungsreichweite zusteht, ermöglicht es zwei Spielern, zum Schlagen einer für einen allein unerreichbaren Figur zusammenzuarbeiten.

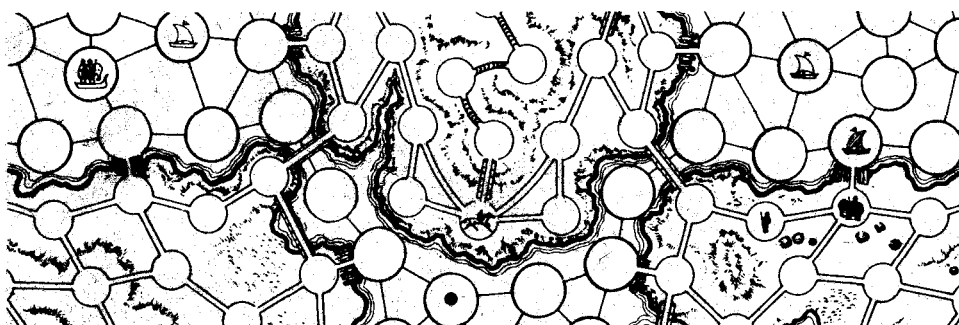


Abb. 4

Beispiel:

Der Süd-Spieler (weiße Figuren) hat eine Galeone, beladen mit einem Elefanten und zwei Soldaten, links im Meer stehen. Die Galeone befindet sich außerhalb der Reichweite der Gegenspieler. Der West-Spieler (graue Figuren) segelt nun mit seinem Schiff rechts oben zu dem markierten Feld, zwischen der

Zum Schluß noch ein Beispiel, das die faszinierenden Möglichkeiten von CONQUEST zeigt:

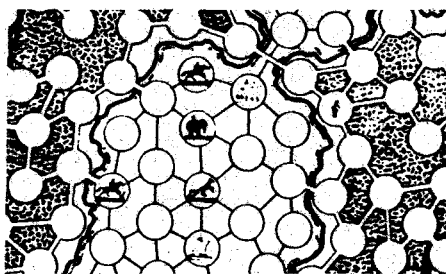


Abb. 5

In diesem Beispiel ist Weiß zahlenmäßig 1 zu 2 unterlegen. Es scheint auch so, als würden sich die schwarzen Schiffe gegenseitig schützen. Aber Weiß kann hier angreifen und siegen:

Er zieht das unterste weiße Schiff ein Feld nach links oben und dann noch ein Feld nach oben, so daß es zwischen schwarzer Galeone und schwarzem Schiff zu stehen kommt. Nun zieht er mit der weißen Galeone oben rechts 7 Felder in einem Bogen nach links unten und schlägt die schwarze Galeone.

Schwarz kann keinen Austausch machen, da der einzig mögliche 2-Felder-Weg zur weißen Galeone von dem weißen Schiff versperrt wird.

Die weiße Galeone kann nach dem siegreichen Angriff einen weiteren Zug machen — bis zu 8 Felder weit! Doch zunächst schlägt jetzt das weiße Schiff das rechts daneben stehende schwarze Schiff mit dem Streitwagen.

Schwarz ist verloren!

Führt Schwarz mit dem Schiff, das den Elefanten trägt, einen Austausch durch, so kann anschließend die weiße Galeone beide Schiffe nacheinander schlagen. Ein weiterer Austausch seitens Schwarz ist nicht möglich, da die Entfernung 3 Felder beträgt.

Verzichtet Schwarz auf seinen Austausch, so schlägt das weiße Schiff das schwarze Schiff mit dem Elefanten. Schwarz führt mit seinem letzten Schiff, das den Reiter trägt, den Austausch durch und versenkt das weiße Schiff. Die weiße Galeone schlägt nun ihrerseits das schwarze Schiff. Weiß gewinnt.

weißen Galeone und dem schwarzen Schiff des Nord-Spielers. Kommt nun der Nord-Spieler an die Reihe, schlägt er das graue Schiff des West-Spielers und kann nun, da er sein Schiff nochmals 6 Felder weit bewegen darf, auch noch die beladene weiße Galeone des Süd-Spielers schlagen.

13. Regeln für Conquest Plus Conquest Plus

ZUSATZREGEL

Spielmaterial

8 Belagerungstürme = (B) je 2 in 4 Farben

8 Katapulte = (K) je 2 in 4 Farben

Spielvorbereitung:

Die zusätzlichen Figuren werden nach der Abb. 6 bei 2 Spielern und nach der Abb. 7 bei 4 Spielern aufgestellt.



(B) = Belagerungsturm



(K) = Katapult

DIE SPIELFIGUREN:

Belagerungstürme

Sie können pro Runde bis zu 2 Felder weit gezogen werden.

Der Belagerungsturm = (B) kann keine Figur schlagen.

Der (B) selbst kann nur von einem gegnerischen Elefanten geschlagen werden.

Der (B) kann von einer anderen Figur nicht transportiert werden.

Auf dem Turm selbst können sich bis zu 3 Soldaten (und nur diese) aufhalten.

Eigene Soldaten können einen eigenen Turm über ein freies Nachbarfeld betreten.

Es ist aber auch möglich, Soldaten von zwei direkt benachbarten Türmen herüberzuziehen, ohne das ein Spielfeld betreten werden muß.

Unbesetzte gegnerische (B) können von eigenen Soldaten besetzt werden, wenn sie ihn von einem direkt benachbarten (B) aus besteigen (und nur dann).

Der eroberte (B) geht in den eigenen Besitz über und kann noch im selben Spielzug bewegt werden.

Ein erobertes (B) muß mit mindestens einem Soldaten besetzt sein, sonst geht er wieder in den Besitz seines ursprünglichen Eigentümers über.

Katapulte

Sie können pro Runde bis zu 3 Felder weit gezogen werden.

Das Katapult darf auf kein besetztes Feld gezogen werden, das heißt es darf nicht schlagen (nur austauschen).

In jedem Spielzug kann das Katapult einen Schuß abgeben.

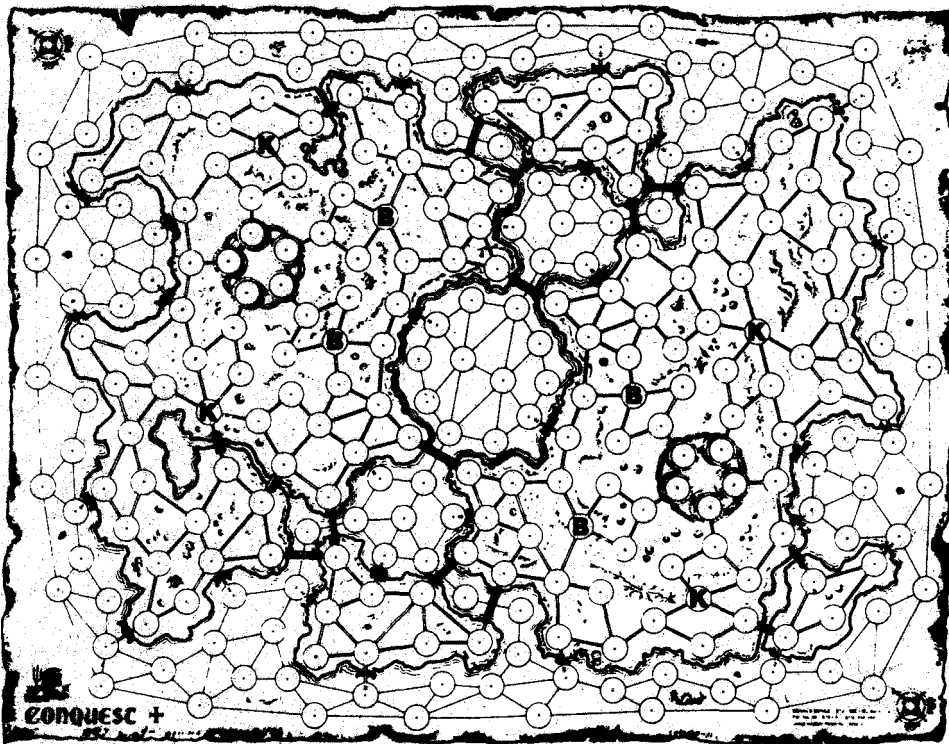
Dieser Schuß verbraucht einen Bewegungspunkt.

Die Schußweite eines Katapultes ist bis zu 3 Felder weit (mit Verbindungslinie).

Der Schuß, der nur ein einziges Feld zum Ziel haben kann, wird angesagt und trifft immer. Die getroffene Figur wird vom Brett genommen.

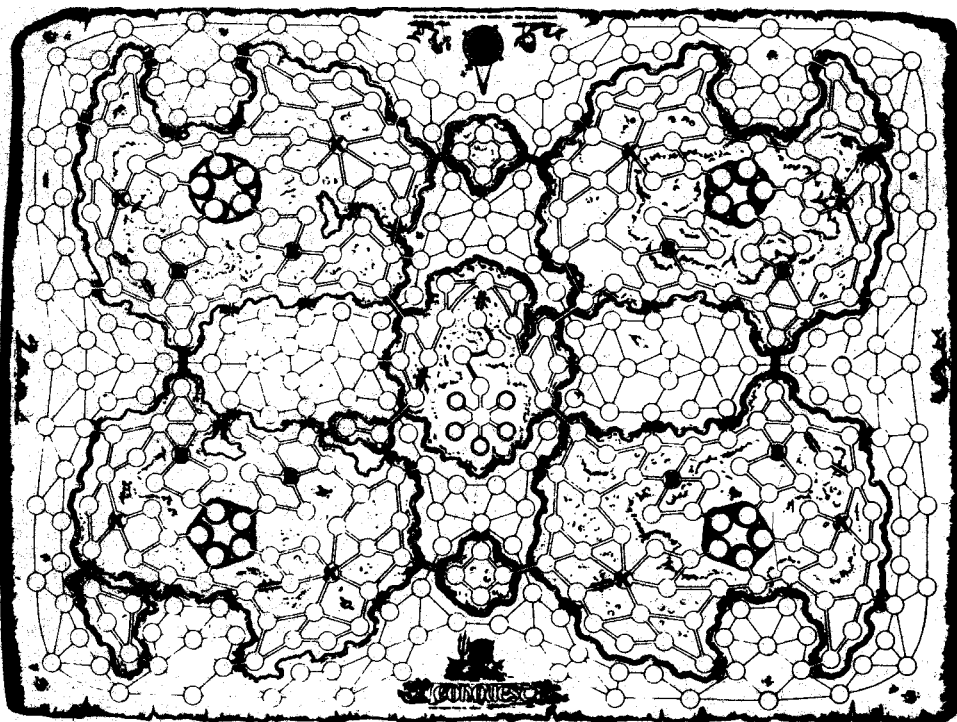
Aufstellung der (B) und (K) bei CONQUEST PLUS für 2 Spieler

Abb. 6



Aufstellung der (B) und (K) bei CONQUEST PLUS für 4 Spieler

Abb. 7



Jede gegnerische Figur oder Figurenkombination, außer dem (B), kann auf diese Weise angegriffen werden.

Ein Katapult darf die Hauptstädte weder betreten, noch beschließen.

Das (K) kann nur von einer Galeone transportiert werden.

Wegen dem hohen Gewicht kann eine mit einem Katapult beladene Galeone pro Runde nur noch maximal 3 Felder weit ziehen.

Gegnerische Wasserfahrzeuge dürfen mit einem Katapult nicht erobert (nur versenkt) werden.

Das (K) kann von einem Landfeld oder von einer Galeone auf See aktiviert werden, auch das Ziel kann sich an Land oder auf See befinden.

Die Besetzung eines Turmes kann man mit einem Katapult angreifen. Nach diesem Angriff ist der Turm unbesetzt.

Austauschzüge sind Sofortreaktionen eines Spielers, wenn eine seiner Spielfiguren während des gegnerischen Spielzuges geschlagen wird. Ein solcher Austauschzug darf auch mit einem Katapult ausgeführt werden. Das Katapult darf sich aber höchstens um ein Feld bewegen (nicht um zwei Felder, wie die übrigen Figuren). Das gilt auch für eine Galeone, die mit einem Katapult beladen ist.

Verzichtet der Gegner auf einen Austauschzug (weil er nicht reagieren will oder kann), darf die schlagende Figur bekanntlich noch einmal ziehen. Das gilt jedoch nicht für ein Katapult.

Schlägt eine mit einem Katapult beladene Galeone ein anderes Wasserfahrzeug, darf die Galeone in einem solchem Fall noch einmal bis zu drei Felder weit ziehen.

Wird ein gegnerisches Schiff in einem Hafen erobert, geht es (falls kein Austauschzug erfolgt), in den Besitz des Angreifers über. Eventuelle Ladung an Bord wird jedoch aus dem Spiel genommen. Man kann auf diese Weise also kein gegnerisches Katapult erbeuten.

Erweiterung des Spielziels

Im 2er Spiel: Ein Spieler gewinnt auch, wenn er einen Belagerungsturm in die gegnerische Hauptstadt bringt.

Im 4er Spiel: Ein Spieler gewinnt auch, wenn er einen Belagerungsturm in den Gral bringt.

Spielhinweise

Das übrige Regelwerk gilt unverändert.

Wichtig: Ebenso wie über einen Elefanten oder Streitwagen kann ein Soldat auch über einen Belagerungsturm „hinwegsteigen“, um einen Austauschzug auszuführen.

Erobert ein Soldat einen Turm, so ist er damit einem gegnerischem Austauschzug ausgesetzt. Dieser Austauschzug kann entweder mit einem Elefanten oder mit einem Katapult erfolgen.

Im ersten Fall kommen Turm und Soldat vom Brett, im zweiten Fall nur der Soldat.

Variante:

Ein Katapult darf nur 2 Felder weit gezogen werden. Ebenso darf die mit einem Katapult beladene Galeone nur 2 Felder weit ziehen. Die Schußweite eines Katapultes beträgt bis zu 4 cm im Umkreis vom Mittelpunkt des Katapultfeldes auf alle Felder in diesem Einzugsbereich (maßgebend Feldmitte).

Verbindungslinien sind hierbei ohne Bedeutung.