The Great Wall

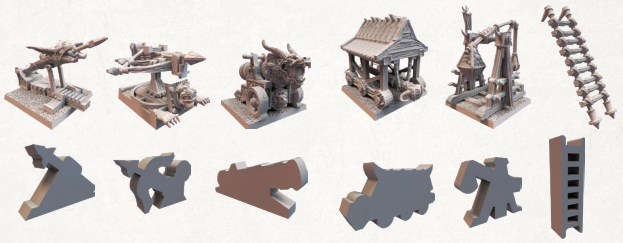
Spielanleitung
Schwarzpulver

Schwarzpulver - Erweiterung

Inhalt

Je nach Ausgabe enthält dein Spiel Holzfiguren oder Miniaturen.

15 Spezialisten
(3 für jeden Clan)



6 Kriegsmaschinen

9 Belagerungsmaschinen

6 Schlangenclanmarker

12 Horden

3 Kriegsmaschinen-Regelkarten

6 Artefakte

5 Spezialisten-Regelkarten

12 Kriegsmaschinen-Trefferkarten

12 Berater

4 Generäle

4 Türme

8 Stickerbogen

Die Erweiterung *Schwarzpulver* fügt dem Spiel neue Soldaten, Horden und Kriegsmaschinen hinzu. Ihr erhaltet neue, mächtige Optionen, aus denen ihr während des Spiels wählen könnt, aber auch die Bedrohung durch die Invasoren wird größer. Diese Erweiterung kann mit fast jedem Spielmodus kombiniert werden (mit Ausnahme von *Alte Chroniken*).

Spielaufbau

Baut das Spiel wie gewohnt auf, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

3. Der Zeitmarker wird mit der „+1"-Seite nach oben platziert.

5. Zusätzlich zu seinen anderen Komponenten nimmt sich jeder Spieler seine Spezialisten (jeder Clan hat andere Spezialisten!).

6. Bereitet den Hordenstapel vor: Entfernt zunächst zufällig 3 Kartentypen aus dem regulären Hordenstapel (insgesamt 9 Karten). Dann fügt dem Stapel die 4 neuen Hordentypen aus der Erweiterung *Schwarzpulver* hinzu (insgesamt 12 Karten). Mischt alle Horden zu einem verdeckten Stapel und legt ihn oberhalb des Spielplans ab.

7. Zieht eine Anzahl Horden, die der Spieleranzahl +1 entspricht, und verteilt sie entsprechend den Regeln des Grundspiels auf die Mauerabschnitte.

8. Stellt keine Barrikaden auf. Legt stattdessen die niedrigste Mauerstufe in jeden Abschnitt und stellt dann die 4 Türme in die auf der Abbildung markierten Bereiche (X).

11. Mischt die Schwarzpulver-Berater in den Beraterstapel und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt 2 Berater.

18. Jeder Spieler wertet 3 Aufseher an 3 Orten seiner Wahl auf Stufe 1 auf.

19. Stellt die Kriegsmaschinen auf. In Teereihenfolge stellt jeder Spieler 1 Kriegsmaschine in einen Mauerabschnitt (X). Jeder der 3 Kriegsmaschinentypen muss ein Mal aufgestellt werden. Stellt die 3 verbleibenden Modelle neben den Spielplan und legt die 3 Kriegsmaschinen-Regelkarten dazu. Mischt die Raketen-Trefferkarten zu einem verdeckten Raketenstapel und legt ihn neben den Spielplan.

Jetzt kann es losgehen.

Türme

Türme sind eine neue Art von Verteidigungsanlage. Sie wurden errichtet, um eine bessere Sicht auf die anrückenden Horden zu haben. Auf jedem Turm kann genau 1 Lanzenträger stehen.

Die Spieler dürfen 1 Lanzenträger aus ihrem Vorrat auf einen Turm stellen, sobald eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

1. Sobald ein Spieler eine Mauerstufe baut, darf der Spieler 1 Lanzenträger auf einen der Türme neben diesem Mauerabschnitt stellen.
2. Sobald eine Horde besiegt wird, darf der Spieler, der die Karte beansprucht, 1 Lanzenträger auf einen der Türme neben dem Abschnitt stellen, in dem die Horde besiegt wurde.

Falls der Turm bereits von einem Lanzenträger eines anderen Spielers besetzt ist, darf der Spieler diesen in den Vorrat seines Besitzers zurückstellen und ihn durch einen Lanzenträger aus dem eigenen Vorrat ersetzen.

Lanzenträger auf Türmen verändern die Effekte von Durchbrüchen für ihre jeweiligen Besitzer. Im Winter erhält jeder Spieler, der einen Lanzenträger auf einem Turm hat, am Ende der Angriffsphase 2 Ehre für jeden nicht durchbrochenen Mauerabschnitt neben diesem Turm. Allerdings erhält dieser Spieler auch 1 für jeden durchbrochenen Mauerabschnitt neben diesem Turm.

Sobald ein Mauerabschnitt durchbrochen wird, werden alle Lanzenträger auf den Türmen neben diesem Mauerabschnitt sofort in den Vorrat zurückgelegt (sie werden nicht getötet).

Kriegsmaschinen

Ihr könnt Kriegsmaschinen einsetzen, um den anrückenden Horden schweren Schaden zuzufügen. Kriegsmaschinen werden in Mauerabschnitte gestellt. Jeder Mauerabschnitt kann bis zu 2 Kriegsmaschinen aufnehmen.

Die Spieler können mit einer Kriegsmaschine schießen, sobald eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

1. Sobald ein Spieler eine Kriegsmaschine baut, kann er damit sofort ein Mal schießen.
2. Sobald ein Spieler einen Lanzenträger auf einen Turm stellt, darf er mit 1 Kriegsmaschine in einem Mauerabschnitt neben diesem Turm ein Mal schießen.

Im Spiel gibt es 3 Arten von Kriegsmaschinen: die Balliste, die Kanone und den Raketenwerfer. Sie haben jeweils ihren eigenen spezifischen Effekt und unterschiedliche Baukosten.

Balliste

- Baukosten: 4
- Schusskosten: keine
- Effekt: Füge einer beliebigen Horde im Mauerabschnitt der Balliste wie auf der Ballisten-Trefferkarte angegeben 2 Wunden zu.

Kanone

- Baukosten: 2, 2
- Schusskosten: 2
- Effekt: Du erhältst 1 Ehre. Füge einer beliebigen Horde im Mauerabschnitt der Kanone wie auf der Kanonen-Trefferkarte angegeben 4 Wunden zu.

Raketenwerfer

- Baukosten: 4
- Schusskosten: 1
- Effekt: Du erhältst 2 Ehre. Wähle 1 beliebige Horde im Mauerabschnitt des Raketenwerfers. Ziehe eine Karte vom Raketenstapel und verteile alle Wunden, die auf dieser Karte angegeben sind.

Jeder Soldat auf einer Schwachstelle, auf die eine Wunde gelegt wird, die von einer Kriegsmaschine zugefügt wird, wird sofort getötet. Er kann auf normale Weise gerettet werden. Gehört der Soldat einem anderen Spieler, erhält der schießende Spieler 1 (auch wenn der Soldat gerettet wird). Der schießende Spieler erhält nur 1 Schandmarker, unabhängig von der Anzahl der getöteten Soldaten anderer Spieler.

Kriegsmaschinen können in der Arbeitersiedlung gebaut werden. Baut ein Spieler eine Kriegsmaschine, erhält er 4 Ehre und darf damit sofort ein Mal mit ihr schießen.

Neue Soldaten

Affenclan - Kriegermönch

Kosten: 2 , 1

Effekt: Ein Kriegermönch deckt 1 Schwachstelle ab. Du kannst mit ihm jede beliebige Horde in einem Mauerabschnitt angreifen.

Pandaclan - Bombenleger

Kosten: 1 , 1 , 1

Effekt: Sobald du mit einem Bombenleger angreifst, stelle ihn auf einen Schießposten und füge einer Horde in diesem Mauerabschnitt 1 Wunde zu.

Nachdem er von der Mauer angegriffen hat, darfst du ihn unmittelbar danach zusätzlich wie einen Lanzenträger auf eine Horde in der ersten Reihe stellen.

Falls du den Bombenleger auf seinem Schießposten stehen lässt, wird er auch im Winter während der Feuerphase angreifen (und du darfst ihn anschließend auf eine Horde in der ersten Reihe stellen).

Drachenclan - Flammenwerfer

Kosten: 3 , 1

Effekt: Du kannst mit einem Flammenwerfer nur Horden in der ersten Reihe angreifen. Sobald du ihn auf eine Schwachstelle stellst, lege 1 Wunde auf jede angrenzende Schwachstelle (nicht diagonal).

Schlangenclan - Armbrustschütze

Kosten: 2 , 2

Effekt: Sobald du mit einem Armbrustschützen angreifst, stelle ihn auf einen Schießposten und füge einer beliebigen Horde in diesem Mauerabschnitt 1 Wunde zu.

Immer wenn durch einen Armbrustschützen eine Wunde zugefügt wird, legt der kontrollierende Spieler anstelle eines Wundmarkers einen Schlangenclanmarker auf die Schwachstelle. Sobald die Horde besiegt wird, zählt jeder Schlangenclanmarker auf der Horde als 1 Soldat. Schlangenclanmarker beschützen den Spieler auch davor, bei einem Durchbruch einen Schandmarker zu erhalten, und sie werden bei einem Durchbruch nicht abgelegt. Ein Armbrustschütze greift auch im Winter während der Feuerphase an.

Schildkrötenclan - Panzer

Kosten: 2 , 2 , 2

Effekt: Mit einem Panzer kannst du nur Horden in der ersten Reihe angreifen. Er kann bis zu 4 Schwachstellen abdecken. Du darfst ihn selbst dann auf eine Horde stellen, wenn er nicht 4 Schwachstellen abdeckt (weil einige davon fehlen), solange er mindestens 1 Schwachstelle abdeckt und du ihn innerhalb des Schwachstellen-Gitters auf die Karte stellst. Er darf auch auf Schwachstellen gestellt werden, die bereits von Wundmarkern bedeckt sind (aber nicht von anderen Soldaten). Allerdings erhältst du dann keine Belohnung von diesen Schwachstellen. Der Panzer ist immun gegen Kriegsmaschinen.

Für Bombenleger und Armbrustschützen erhalten Spieler keine 2 Ehre, sobald eine Horde im selben Mauerabschnitt besiegt wird.

Neue Horden

Rammbock

Spezialfähigkeit: Tauscht nach der Angriffsphase den Rammbock mit der Horde, die in diesem Mauerabschnitt eine Reihe näher an der Mauer liegt. Falls der Rammbock die erste Reihe erreicht, zerstört die höchste Mauerstufe dieses Mauerabschnitts.

Tribock

Der Tribock darf nur in die dritte Reihe der Hordenfelder gelegt werden und kann nicht näher an die Mauer heranrücken. Zerstört am Ende der Angriffsphase die höchste Mauerstufe dieses Mauerabschnitts.

Leitern

Spezialfähigkeit: Falls sich die Leitern in der ersten Reihe der Hordenfelder befinden, wird der Verteidigungswert der Mauer auf „0“ reduziert. Während der Angriffsphase kommt es automatisch zu einem Durchbruch. Tötet bei diesem Durchbruch zusätzlich alle Soldaten in der Aufmarschzone und zerstört alle Kriegsmaschinen in diesem Mauerabschnitt.

Elite

Die Elite-Horde hat keine Spezialfähigkeiten.

Die Modelle für den Rammbock, den Tribock und die Leitern werden auf die zugehörigen Horden gestellt.

Sonderregeln

1. Sobald eine Mauerstufe zerstört wird, bewegt alle Soldaten, die sich auf Schießposten in diesem Mauerabschnitt befinden, in die zugehörige Aufmarschzone.
2. Falls alle Mauerstufen zerstört werden, gelten die Spieler als besiegt und sie verlieren gemeinsam sofort die Partie.

Credits:

Autoren: Kamil ‘Sanex’ Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Künstlerische Leitung: Marcin Świerkot

Leitung der Tests und Entwicklung: Ernest Kiedrowicz

Tests und Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Spielanleitung: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Niederschrift: Andrzej Betkiewicz

Lektorat: Hervé Daubet, Jonathan Bobal mit der unschätzbaren Hilfe unserer Kickstarter-Backer

Grafische Gestaltung: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Illustrationen: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

3D-Grafiken: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Produktionsleitung: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

Deutsche Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Besonderer Dank:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiek Thejester

Allen Kickstarter-Backer, die dabei geholfen haben, dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen.

Vielen Dank an alle, die ihre Zeit und Mühe in das Testen und die Entwicklung des Spiels gesteckt haben.