

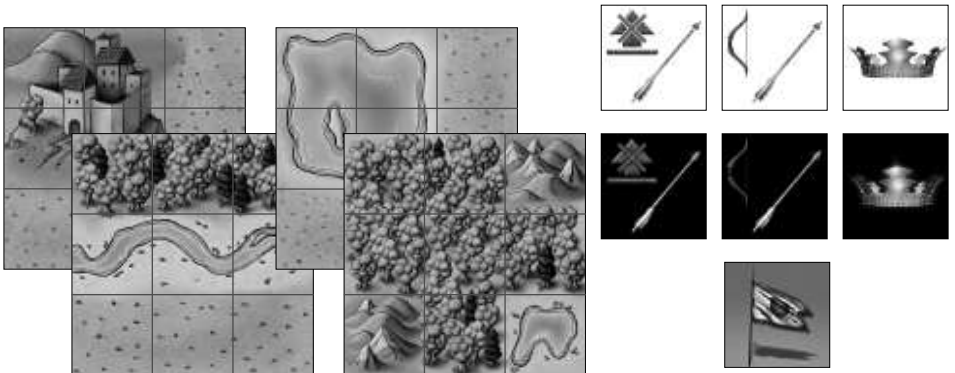
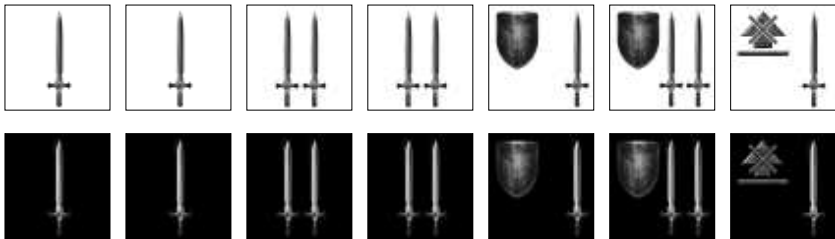
Legie

(Legion)

Ein Strategiespiel für 2 Personen

Spielmaterial

- 2 Sets je 10 Spielplättchen (für jeden Spieler einen, 1x Weiß, 1x Schwarz):
2 Krieger, 2 Ritter, 1 Späher, 1 General, 1 Turm, 1 Katapult, 1 Bogenschütze, 1 König
- 1 Flaggenplättchen
- 4 beidseitig bedruckte Spielplanteile (je 3x3 Felder)
- Spielregeln



Spielziel

Jeder Spieler versucht alle seine Spielplättchen auf dem Spielplan zu plazieren und die seines Gegners vom Spielplan zu entfernen. Beim Spiel für Fortgeschrittene müssen noch andere Bedingungen erfüllt werden, um das Spiel zu gewinnen (siehe Spiel für Fortgeschrittene).

Basisspiel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich alle Spielplättchen – seine Militäreinheiten – einer Farbe und legt sie offen vor sich aus. Ein Spieler bereitet die Spielfläche von 6x6 Feldern vor, indem er die vier Spielplanteile beliebig zu einem Quadrat zusammenlegt. Das Flaggenplättchen wird neben der Spielfläche bereitgelegt.

Spielverlauf

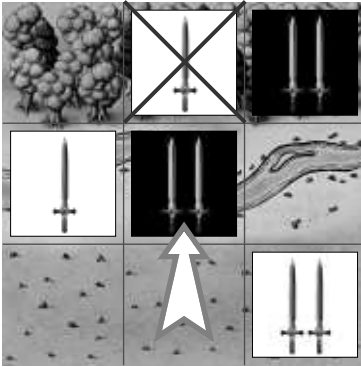
- Der Spieler mit den schwarzen Spielplättchen beginnt das Spiel.
- In seinem Zug legt ein Spieler ein Spielplättchen, welches noch nicht auf dem Spielplan liegt, auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans. Diese Einheit wird **aktive Einheit** genannt.
- Jede Einheit hat Eigenschaften, die sich nach Plazierung der Einheit sofort auf das Spiel auswirken. Nun werden ein oder mehrere gegnerische Einheiten vom Spielplan entfernt. Entfernte Einheiten werden an den entsprechenden Spieler zurückgegeben und können später wieder eingesetzt werden.
- Wenn alle Einheiten eines Spielers nach Ende seines Zuges auf dem Spielplan liegen, ist das Spiel zu Ende und dieser Spieler gewinnt das Spiel. Anderenfalls ist der nächste Spieler am Zug.

Militäreinheiten und Ihre Eigenschaften

- Jede Einheit verfügt über folgende Eigenschaften: Stärke (nur Einheiten mit einem Schwertsymbol), Verteidigungskraft (nur Einheiten mit einem Symbol für Unbeweglichkeit) und Spezialeigenschaften.
- Die Stärke einer Einheit wird durch die Anzahl an Schwertsymbolen auf dem Plättchen definiert, die Grundverteidigungskraft aller Einheiten (außer Bogenschütze) beträgt 2.

Einheiten mit Schwertsymbol

Ein Schwert ist eine Waffe für den Nahkampf. Wenn eine Einheit mit Schwertsymbol auf dem Spielplan plaziert wird, greift diese Einheit alle umliegenden gegnerischen Einheiten (**horizontal** und **vertikal**, **nicht diagonal**) an. Es wird die Stärke der aktiven Einheit mit der Verteidigungskraft der angegriffenen Einheit verglichen. Wenn die angegriffene Einheit neben weiteren Einheiten des Angreifers steht, kann der Angreifer die Schwertsymbole dieser Einheiten ebenfalls für seinen Angriff nutzen. Er zählt dazu alle Schwertsymbole zusammen. Wenn die Stärke der aktiven Einheit nun größer als die Verteidigungskraft des Angegriffenen ist, wird die angegriffene Einheit vom Spielplan entfernt.



Beispiel:

Der aktive Spieler hat seinen schwarzen Ritter (Einheit mit 2 Schwertern) auf dem Spielplan platziert. Zwei weiße Krieger befinden sich auf angrenzenden Feldern, also greift der Ritter beide sofort an. Die Stärke des schwarzen Ritters beträgt 2 und die Verteidigungskraft jedes Kriegers beträgt je 2. Der Ritter bekämpft zunächst den links neben ihm liegenden Krieger. Da die Stärke des Ritters nicht größer als die des Kriegers ist, ist der Kampf sofort beendet und der Krieger bleibt auf dem Spielplan. Nun greift der Ritter den Krieger auf dem Feld über ihm an. Da dieser Krieger neben dem anderen schwarzen Ritter liegt, wird die Stärke des zweiten

Ritters zum aktiven Ritter hinzugezählt. Somit beträgt die Stärke des aktiven Ritter 4. Der weiße Krieger ist damit erfolgreich angegriffen worden und wird vom Spielplan entfernt. Da der aktive Ritter nur diagonal zum weißen Ritter liegt, kann er diesen nicht angreifen.

Krieger



Stärke: 1

Verteidigungskraft: 2

Ritter



Stärke: 2

Verteidigungskraft: 2

Einheiten mit Schildsymbol

Ein Schild ist ein Zeichen für eine erhöhte Verteidigungskraft. Durch ein Schild wird die Verteidigungskraft um 1 erhöht. Einheiten mit Schildsymbol können nicht durch Einheiten mit Pfeilsymbol angegriffen werden.

Späher



Stärke: 1

Verteidigungskraft: 3

Spezialeigenschaft:

- Kann nicht vom Bogenschützen oder Katapult angegriffen werden.

General



Stärke: 2

Verteidigungskraft: 3

Spezialeigenschaft:

- Kann nicht vom Bogenschützen oder Katapult angegriffen werden.

Einheiten mit einem Symbol für Unbeweglichkeit

Eine Einheit mit einem Symbol für Unbeweglichkeit darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr vom Spielplan entfernt werden.

Turm



Stärke: 1

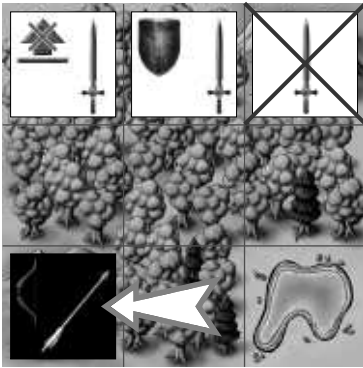
Spezialeigenschaft:

- Darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr vom Spielplan entfernt werden.

Einheit mit Pfeilsymbol

Einheiten mit Pfeilsymbol können Fernkampf betreiben. Eine aktive Einheit mit dem Pfeilsymbol kann eine beliebige Einheit ohne Schildsymbol oder Symbol für Unbeweglichkeit auf dem Spielplan vom Spielplan entfernen. Die angegriffene Einheit wird sofort vom Spielplan entfernt. Wenn eine Einheit mit Pfeilsymbol auf dem Spielplan plaziert wird und eine gegnerische Einheit angreifen kann, muß diese Einheit angegriffen werden, auch wenn dies negative

Auswirkungen für das weitere Spiel des aktiven Spielers haben kann. Wenn die aktive Figur keine gegnerische Figur angreifen kann, wird auch keine Figur vom Spielplan entfernt.



Beispiel:

Der aktive Spieler hat seinen Bogenschützen eingesetzt. Er darf den weißen Turm nicht als Ziel eines Angriffs wählen, da der Turm, wenn er einmal eingesetzt worden ist, bis zum Ende des Spiels nicht mehr vom Spielplan entfernt werden darf. Der weiße Späher ist durch ein Schildsymbol geschützt und darf demnach auch nicht angegriffen werden. Der aktive Spieler muß den weißen Krieger angreifen, der dann vom Spielplan entfernt wird.

Katapult



Spezialeigenschaften:

- Darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr vom Spielplan entfernt werden.
- Nach Plazierung wählt der aktive Spieler eine beliebige gegnerische Einheit ohne Schild oder Symbol für Unbeweglichkeit vom Spielplan (z.B. Krieger, Ritter, Bogenschütze oder König) und entfernt diese Einheit sofort vom Spielplan.

Bogenschütze



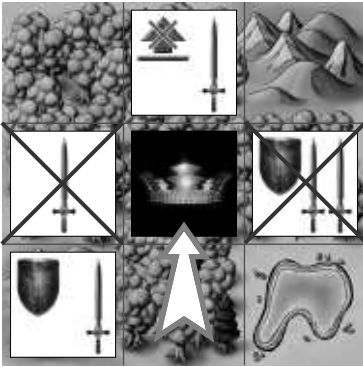
Verteidigungskraft: 1

Spezialeigenschaft:

- Nach Plazierung wählt der aktive Spieler eine beliebige gegnerische Einheit ohne Schild oder Symbol für Unbeweglichkeit vom Spielplan (z.B. Krieger, Ritter, Bogenschütze oder König) und entfernt diese Einheit sofort vom Spielplan.
- Die Grundverteidigungskraft der Bogenschütze beträgt 2.

Einheiten mit Krone

Wenn Einheiten mit einer Krone plaziert werden, werden alle angrenzenden gegnerischen Einheiten (außer Katapult oder Turm) sofort vom Spielplan entfernt.



Beispiel:

Der aktive Spieler hat seinen König auf dem Spielplan platziert. Der weiße Krieger und General sind nicht vor der Spezialeigenschaft des Königs geschützt, folglich werden sie sofort vom Spielplan entfernt. Der weiße Turm ist durch das Symbol für Unbeweglichkeit geschützt und verbleibt auf dem Spielplan. Der weiße Späher befindet sich diagonal zum König und ist somit nicht vom Angriff betroffen.

König



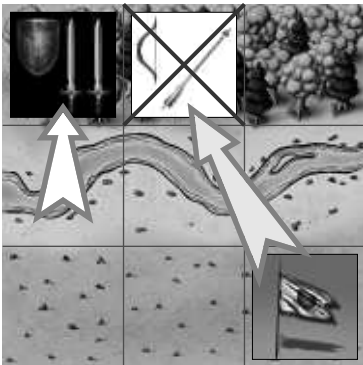
Verteidigungskraft: 2

Spezialeigenschaft:

- Alle gegnerischen Einheiten (außer Turm und Katapult) auf angrenzenden Spielfeldern müssen sofort vom Spielplan entfernt werden.

Flagge

Wenn eine Einheit vom Spielplan entfernt wird, wird die Flagge auf das Spielfeld gelegt, auf der die entfernte Einheit gestanden hat. Keine Einheit kann auf ein Feld gesetzt werden, auf dem die Flagge liegt. Wenn zwei oder mehr gegnerische Einheiten vom Spielfeld genommen wurden, kann der aktive Spieler entscheiden auf welchen Platz die Flagge gelegt wird.



Beispiel:

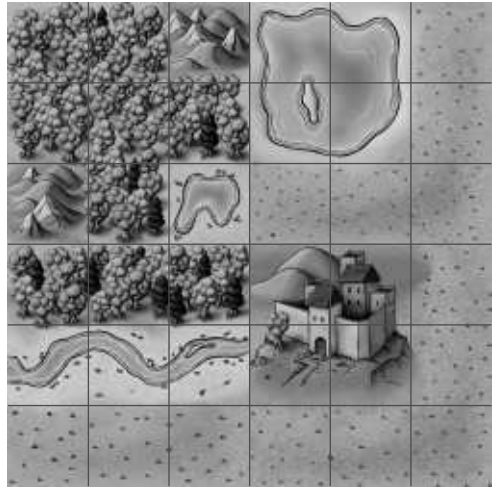
Der aktive Spieler hat den schwarzen General auf dem Spielplan platziert und den weißen Bogenschützen angegriffen. Der General gewinnt den Kampf, da er Stärke 2 hat und der Bogenschütze nur eine Verteidigungskraft von 1. Der weiße Bogenschütze wird vom Spielplan entfernt, und die Flagge nimmt seinen Platz auf dem Spielplan ein.

Spiel für Fortgeschrittene

Landschaftsarten

Nachdem sich die Spieler für eine Spielfarbe entschieden haben, beginnt der Spieler mit den schwarzen Plättchen, die vier Seiten des Spielplans auszusuchen, mit denen gespielt werden soll. Der andere Spieler arrangiert den Spielplan, indem er die ausgesuchten Seiten zu einem Quadrat von 6x6 Feldern auslegt.

Jede Landschaftsart (außer Ebene) beeinflusst die Einheit, die auf ihr plaziert wird.



Wald: Fernkampf ist im Wald nicht möglich. Wenn eine Einheit mit Pfeilsymbol auf ein Waldfeld plaziert wird, darf sie keine anderen Einheiten angreifen. Einheiten, die im Wald plaziert sind, sind vor Angriffen von Einheiten mit Pfeilsymbol, die außerhalb von Wäldern plaziert werden geschützt und dürfen nicht von diesen angegriffen werden.



Wasser: Eine Einheit mit starker Bewaffnung darf nicht im Wasser plaziert werden. Deshalb dürfen nur Einheiten mit einer Symbolart (z.B. Krieger, Ritter und König) auf Wasserfeldern plaziert werden.



Befestigung: Befestigungsfelder schützen Einheiten ohne Schildsymbol (Krieger, Ritter, König und Bogenschütze). Einheiten auf Befestigungsfeldern verfügen sofort über ein Schildsymbol, was ihre Verteidigungsstärke um 1 erhöht und sie vor Angriffen von Einheiten mit Pfeilsymbol schützt. Ein Katapult, ein Turm, ein Späher und ein General können den Vorteil der Befestigung nicht nutzen.



Gebirge: Da es sich bei Gebirge um unwirtliches Gelände handelt, können keine Einheiten mit dem Symbol der Unbeweglichkeit auf diese Felder gesetzt werden.

Szenarios

Szenarios verändern das Spielziel und die Gewinnmodalitäten und können nur in Verbindung mit den Eigenschaften für Landschaftsarten gespielt werden.

Die Rückkehr des Königs

Für dieses Szenario wird mindestens ein Spielplanteil mit Waldfeldern benötigt.

Spielziel: Ein Spieler gewinnt sobald er den gegnerischen König vom Spielplan entfernen kann oder er seine letzte eigene Einheit plaziert (darf nicht der eigene König sein). Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, wenn die letzte eigene Figur, die nicht auf dem Spielplan steht, der eigene König ist.

Kolonne

Spielziel: Der Spieler mit der längsten zusammenhängenden Kette von eigenen Einheiten (Einheiten auf aneinander angrenzenden Feldern) am Ende des Spiels gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letztes eine Einheit auf den Spielplan gesetzt hat.

Herr der Wälder

In diesem Szenario müssen alle Spielplanteile Waldfelder enthalten.

Spielziel: Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Einheiten auf Waldfeldern plaziert hat gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letztes eine Einheit auf den Spielplan gesetzt hat.

Legion – Ein Strategiespiel für 2 Personen

Spielgestaltung: Zbynek Vrana

Schachtel: Tomas Kucerovsky

Logo: Daniel Piencak

Spielplan: Vitezslav Staufcik, Jana Zizkova

Spielplättchen: Daniel Piencak

Redakteure: Lada Chytrackova, Jirina Vorlova

Typographie und Design: ALTAR

Testpersonen: Daniel Frejek, Pavel Jung, Jiri Kohoutek, Daniel Piencak,

Rostislav Reha, Vitezslav Staufcik, Lukas Vasak

Special thanks to: Jörg Schmidt-Ebeling,