

spieltrieb



**Vielen Dank allen Unterstützerinnen  
und Unterstützern von**

**ERNST VON  
MANSFELD**

**Ein spezielles Dankeschön geht an:  
Rainer Haslauer, Sissy Lösel,  
Boris Schust, Frank Ziegler**

# ERNST VON MANSFELD

*Ein taktisches Würfelspiel für 2-4 Spieler  
von Markus Hagenauer,  
illustriert von Christian Opperer*

## INHALT

18 Karten

*Zusätzlich werden benötigt:*

*16 Würfel*

## ZUM SPIEL

Das Spiel teilt sich in zwei Phasen auf:

Rekrutieren und Erobern.

Zuerst versucht man mit Hilfe von Würfeln möglichst viele wertvolle Charaktere für sein Heer zu rekrutieren. Dabei muss man in jedem Zug das Risiko abwägen, denn derjenige, der sich zutraut, das benötigte Ergebnis mit weniger Würfeln zu erreichen, darf als erster sein Glück versuchen.

Später lassen die Spieler dann ihre Heere gegeneinander antreten, um unterschiedlich wertvolle Provinzen zu erobern. Dabei ist es wichtig zu erraten, welche ihrer Karten die Gegner wann einsetzen wollen.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Würfel. Die Charakterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

## SPIELVERLAUF

### Phase 1: Rekrutieren

Am Anfang jeder Runde werden so lange Charakterkarten aufgedeckt, bis 2 (bei 2 oder 3 Spielern) oder 3 (bei 4 Spielern) ausliegen. Liegen aus der Vorrunde noch so viele Karten aus, da niemand eine erwürfeln konnte, so wird immer zumindest eine weitere Karte aufgedeckt.

Alle Spieler legen **verdeckt** fest, **wie viele Würfel** sie in dieser Runde benutzen wollen, indem sie ihren Würfel auf die entsprechende Seite drehen. Anschließend werden alle Würfel gleichzeitig aufgedeckt.

Der Spieler, der die **wenigsten Würfel** gewählt hat, ist nun zuerst an der Reihe.

Haben zwei Spieler die gleiche Würfelzahl gewählt, so werden Gleichstände folgendermaßen entschieden: Zuerst der Spieler mit weniger Karten, bei erneutem Gleichstand der Spieler mit der teuersten Karte, zuletzt, bei erneutem Gleichstand, der jüngere Spieler zuerst.

Der erstgereichte Spieler wirft die gewählte Anzahl an Würfeln.

Kann er mit einer **beliebigen Kombination** aus seinen Würfeln **exakt** die Rekrutierungskosten eines Charakters bilden, so kann er sich diese Charakterkarte nehmen (immer nur eine Karte pro Runde, auch wenn die Würfel mehr ermöglichen würden) und offen vor sich ablegen.

Die Charaktere bringen **Kampfstärke für die Phase 2**, einige haben aber auch **Sonderfähigkeiten**.

Sobald man einen Charakter rekrutiert hat, kann man seine Fähigkeit in allen folgenden Runden einsetzen.

**Beim Erobern** wirksame Fähigkeiten können jeweils **nur einmal** eingesetzt werden, da die Charakterkarten dann verbraucht sind.

Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge der gewählten Würfelanzahl bis alle an der Reihe waren oder keine Charakterkarten mehr ausliegen.

Anschließend werden wieder neue Charakterkarten aufgedeckt und die nächste Runde beginnt. Charakterkarten, die niemand rekrutieren konnte, bleiben liegen und können in den folgenden Runden rekrutiert werden.

Die Rekrutierungsphase endet, sobald eine Karte aufgedeckt werden müsste, der Stapel aber leer ist.

## **Phase 2: Erobern**

Alle Spieler nehmen die **Karten auf die Hand**, die sie in der ersten Phase rekrutieren konnten. Mit diesen Karten kämpft man jetzt nacheinander um 6 Provinzen, die durch 6 Würfelpaare repräsentiert werden.

Zuerst wird immer der **Wert einer Provinz ermittelt**, um die dann gekämpft wird.

Dazu wird ein Würfel geworfen und ein zweiter Würfel auf die Augenzahl gedreht, um die wievielte Provinz es sich handelt. Wird z. B. bei der ersten Provinz eine 4 gewürfelt, so ist diese 5 Punkte wert (4+1).

Dann wirft **jeder Spieler einen eigenen Würfel**. Das Ergebnis gibt an, wie viel **Kriegsglück** der Spieler in dieser Runde an seiner Seite hat.

Dann legt jeder Spieler **beliebig viele Karten** vor sich ab, die er für den Kampf um diese Provinz einsetzen möchte. Dabei dürfen die Spieler die Karten so verdecken, dass die Mitspieler auch nicht erkennen können, wie viele Karten (auch 0 sind möglich) eingesetzt werden.

Da die Karten nach einem Einsatz verbraucht sind und abgelegt werden, muss man sich ihren Einsatz gut einteilen.

Sobald alle Spieler ihre Karten gelegt haben, werden diese **aufgedeckt**. Jeder Spieler zählt die **Kampfkraft seiner Karten** zusammen und **addiert sein Kriegsglück** (nur, wenn er mindestens 1 Karte gespielt hat). Der Spieler mit der **höchsten Summe erobert** die Provinz, darf sich also den Würfel nehmen. Haben mehrere Spieler ein gleichstarkes Heer in den Kampf geschickt, entscheidet zuerst die Mehrheit der gelegten Karten und dann der Preis der höchsten Karte.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, so werfen die beteiligten so lange ihren Kriegsglück-Würfel erneut, bis einer ein höheres Ergebnis erzielt und damit den Kampf gewinnt. Die gelegten Karten werden dabei jeweils auch mit eingerechnet.

**AUSNAHME:** Wer **keine Karten gelegt** hat, kann **auf keinen Fall eine Provinz erobern**. Hat kein Spieler Karten ausgespielt, so wird diese Provinz von niemandem erobert, die Würfel werden beiseite gelegt.

## **SPIELENDEN/SIEGER**

Das Spiel endet, sobald alle 6 Provinzen erobert (oder beiseite gelegt) wurden.

Die Spieler zählen die **Werte ihrer Provinzen** zusammen, der Spieler mit dem **höchsten Gesamtwert gewinnt**. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Provinzen. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die wertvollste Provinz. Liegen die Spieler dann immer noch gleichauf, so teilen sie sich den Sieg.