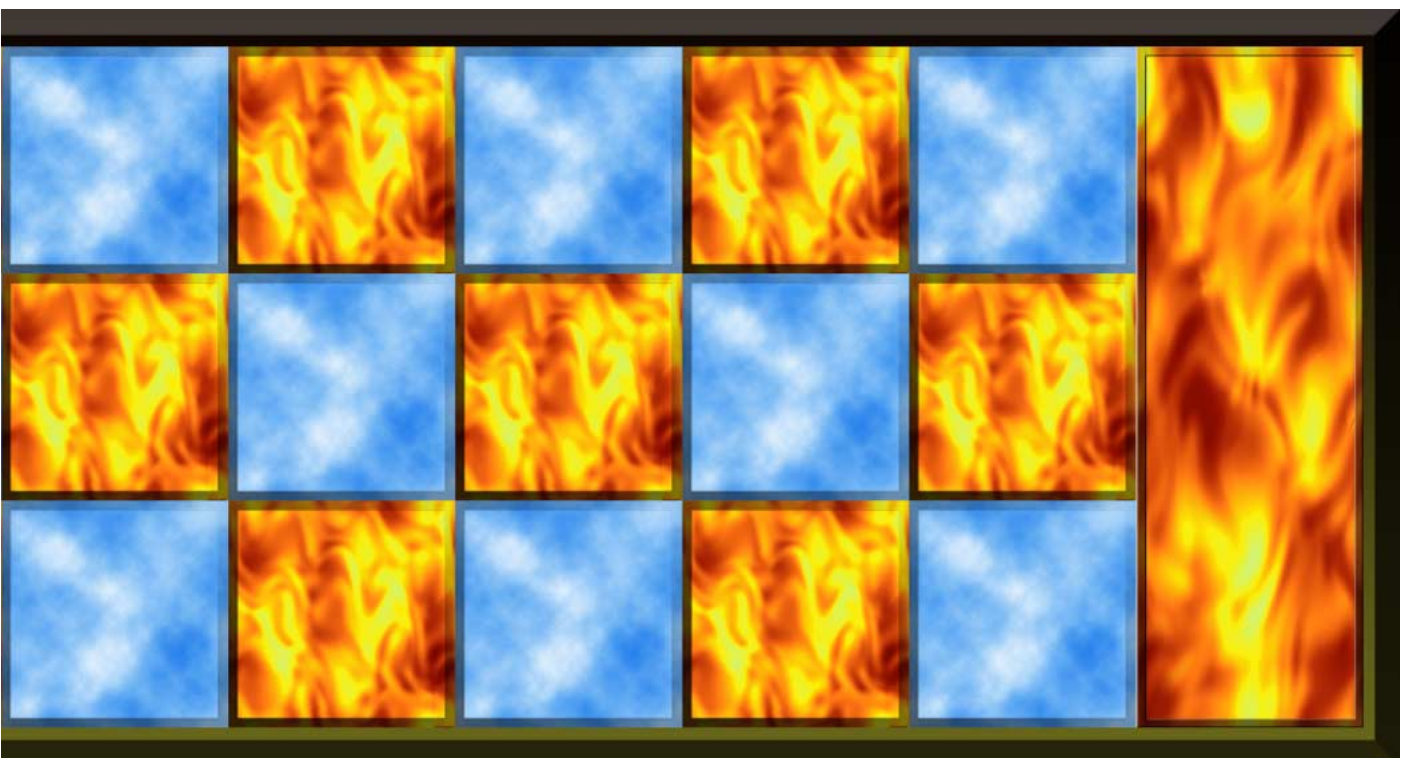
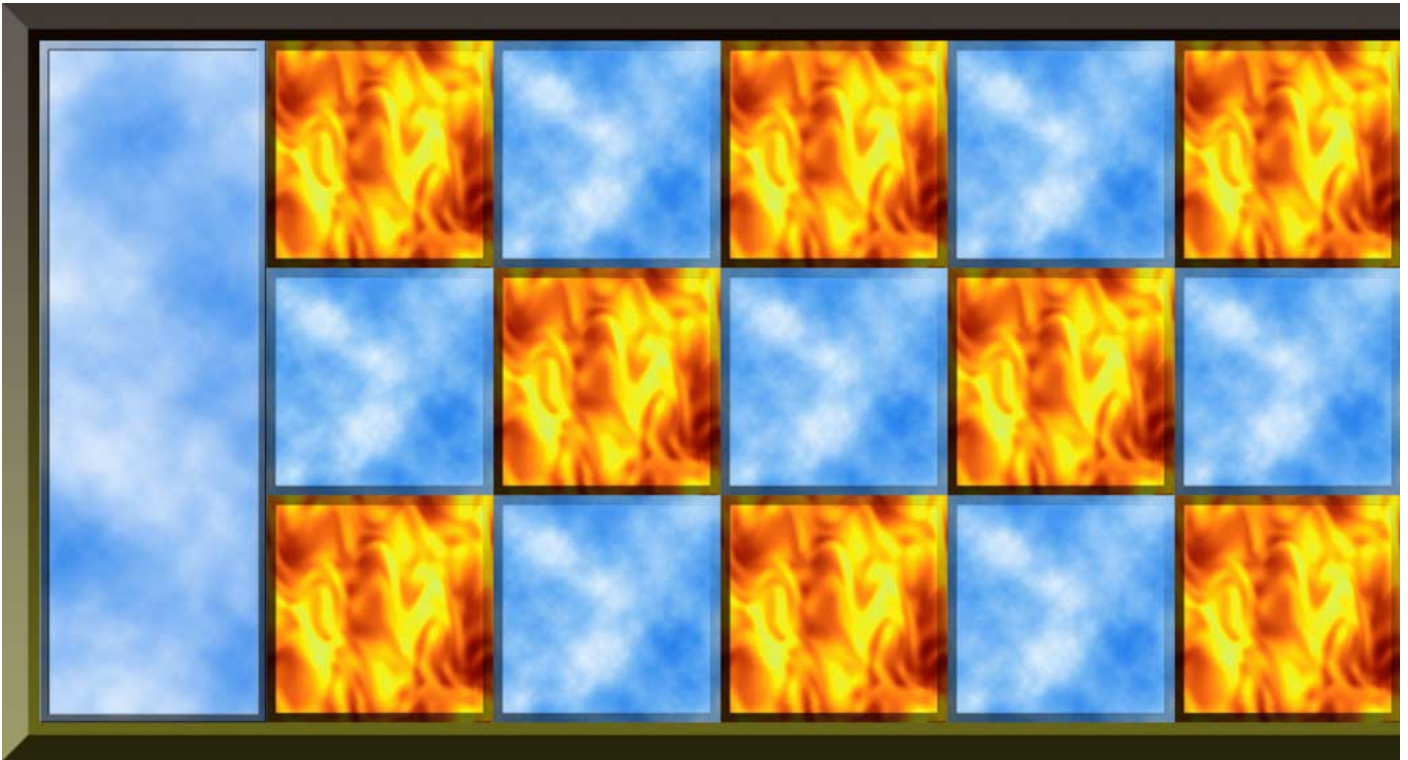
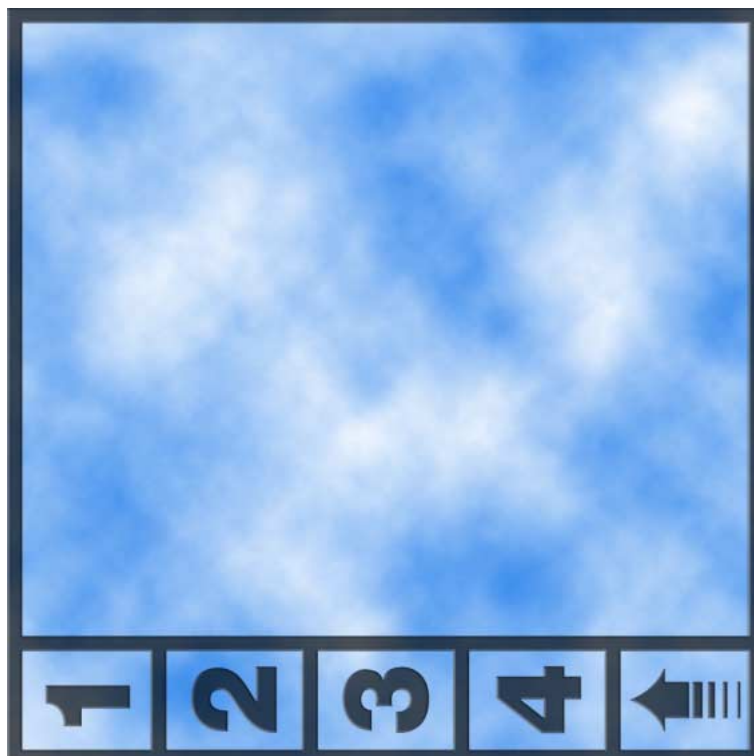
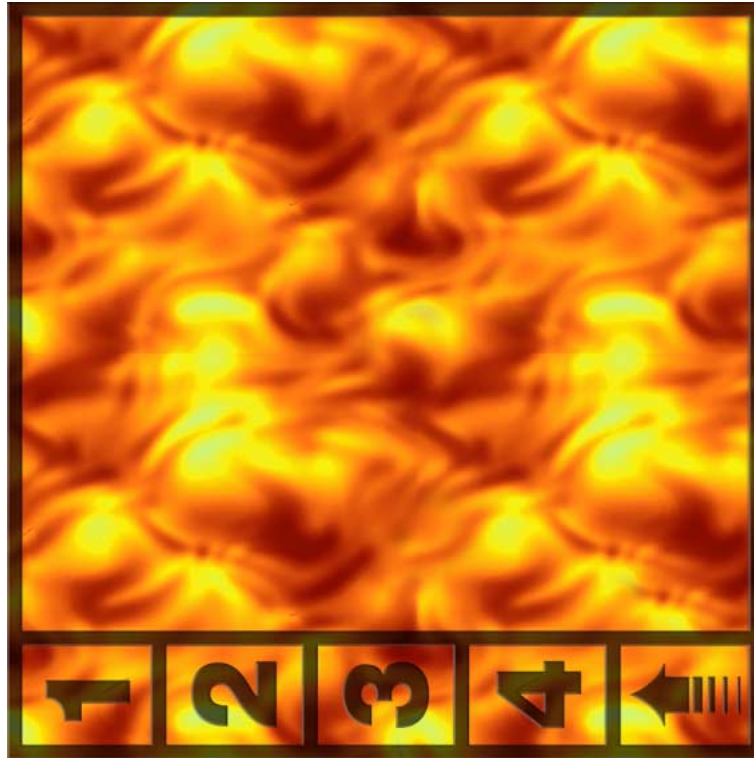


Das Spielbrett:



Aktionspunkte-Anzeiger:



Spielübersicht 1. - Die Phasen eines Zugs

Die Spieler spielen abwechselnd einen Zug. Ein Zug besteht aus 3 Phasen.

1.	Phase: Aktionspunkte bestimmen Aktionspunkte = Anzahl eigener Würfel im Spielbereich
2.	Phase: Ziehen & Konflikte austragen <ul style="list-style-type: none"> ♦ Für jeweils einen Aktionspunkt, kann man einen eigenen Würfel <ul style="list-style-type: none"> • vom Startfeld in den Spielbereich bringen (auf die 3 drehen) • vom Spielbereich auf das Ziel- bzw. Startfeld bringen • im Spielbereich um 1 hoch drehen • im Spielbereich um 1 Feld bewegen ♦ Eigene Würfel im Spielbereich nach unten drehen - je Drehung darf sich der Würfel 1 Feld bewegen. <p>Sind am Ende einer Würfelbewegung zwei verschiedenfarbige Würfel auf dem gleichen Feld, kommt es sogleich zum Konflikt → Spielübersicht II – Konflikte austragen.</p>
3.	Phase: Zug für beendet erklären <ul style="list-style-type: none"> ♦ Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende

Zieht ein Spieler den dritten Würfel ins Zielfeld oder hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges (→ **Phase 1: Aktionspunkte bestimmen**) keine Würfel im Spielbereich (Zugunfähigkeit), endet das Spiel sofort.

Im Falle einer Zugunfähigkeit darf der andere Spieler sein Zielfeld noch auf drei Würfel ergänzen (zusätzliche Würfel auf die 6 drehen!).

Sieger bestimmen

Jeder Spieler erhält so viele Punkte, wie die Summe seiner Würfelaugen im Zielfeld beträgt.

Spielübersicht 2. - Konflikte austragen

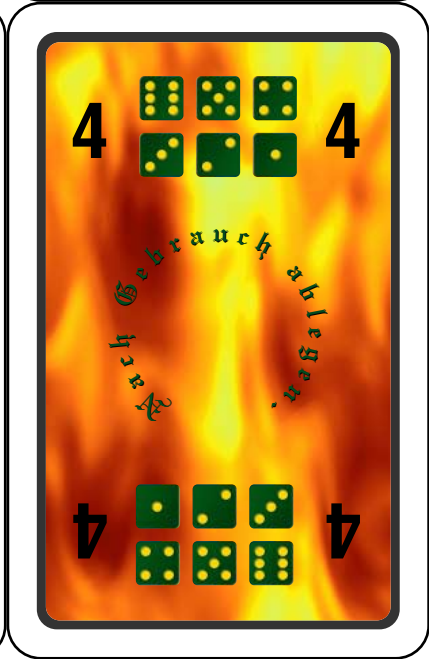
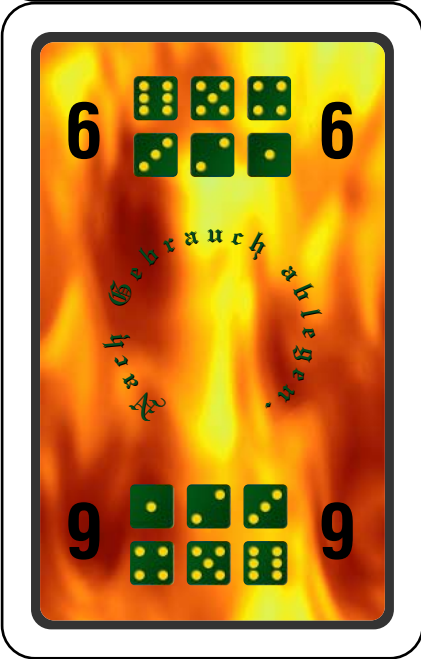
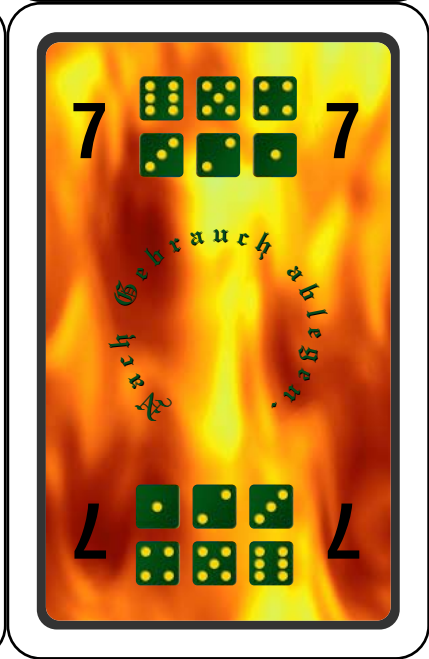
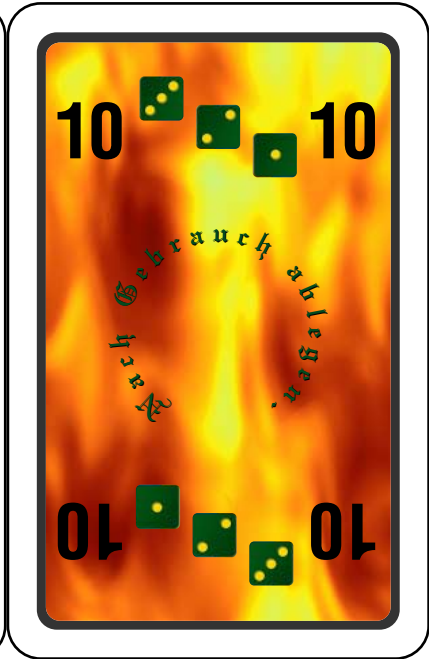
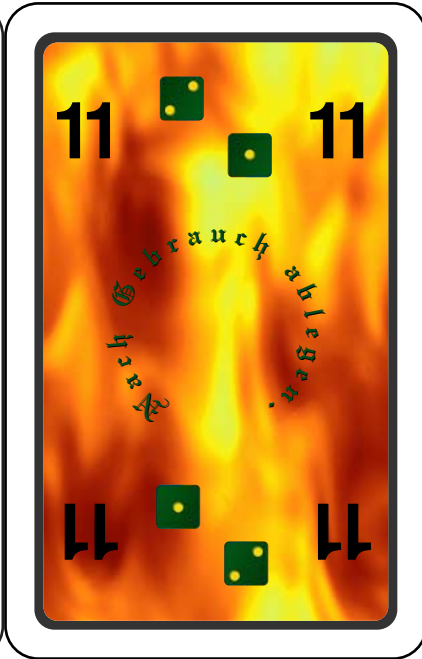
Kommen im Verlaufe eines Zuges zwei verschiedenfarbige Würfel auf ein gleiches Feld im Spielbereich, dann kommt es zum Konflikt, der sogleich ausgetragen wird.

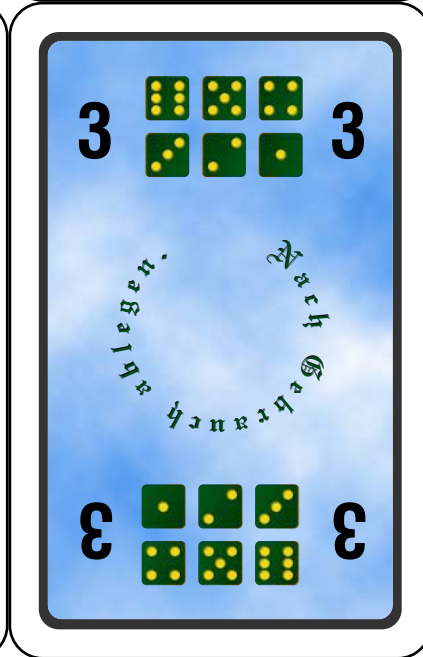
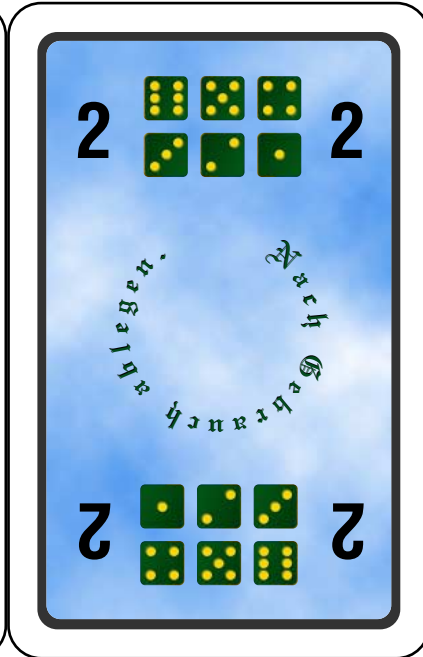
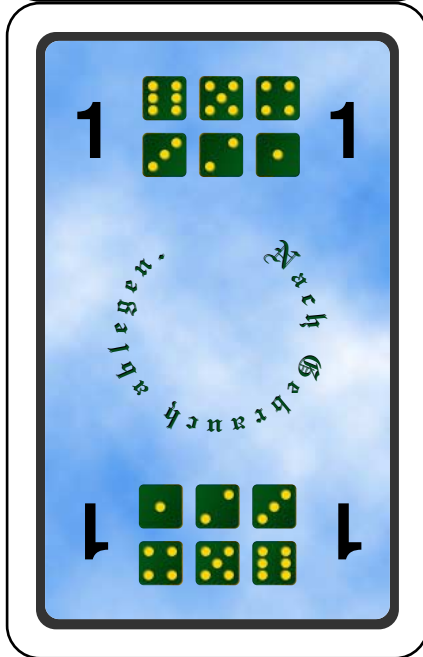
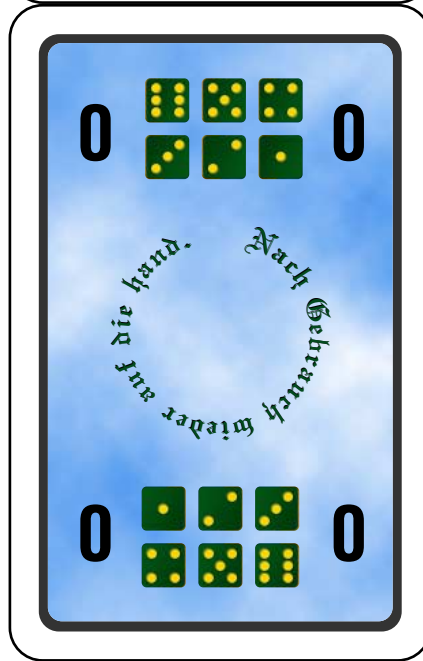
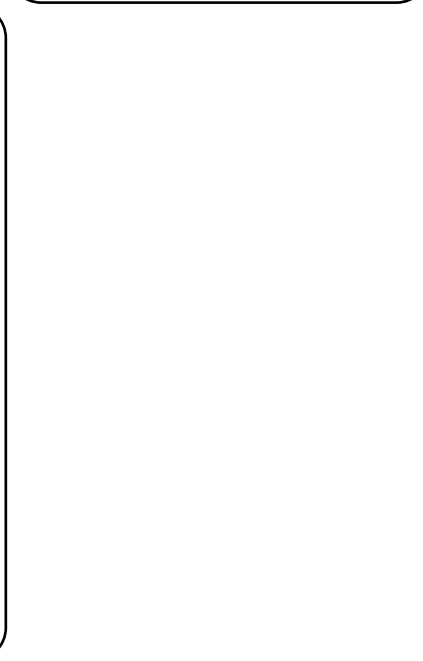
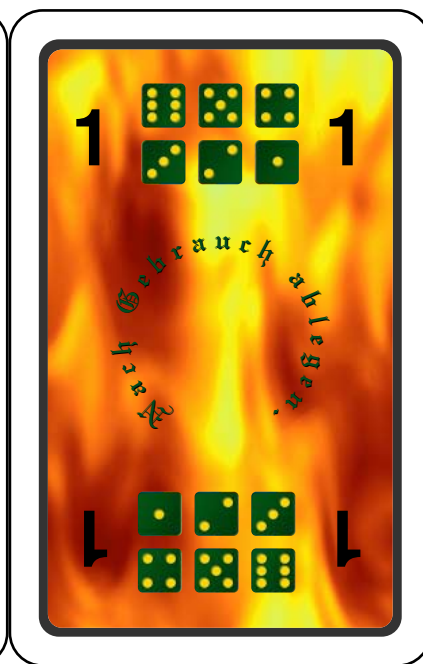
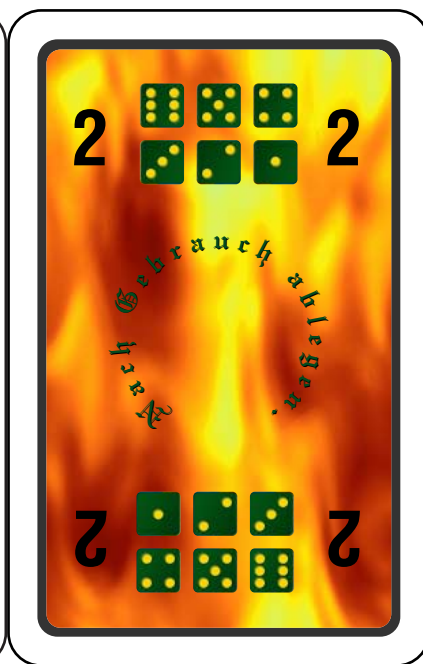
- **Angreifer** ist immer der Spieler, der den Konflikt hätte vermeiden können.

A.	Beide Spieler legen verdeckt eine Karte
B.	Karten aufdecken und Konfliktwert berechnen Jeder Spieler addiert den Wert seines Konfliktwürfels zum Wert seiner Karte.
C.	Sieger bestimmen Es gewinnt, <ul style="list-style-type: none"> • wer den höheren Konfliktwert hat, • oder bei gleichem Konfliktwert, wer die höhere Karte gespielt hat, • oder bei gleicher Karte und gleichem Würfelwert der Verteidiger.
D.	Konsequenzen für Sieger & Verlierer Der Verlierer vermindert den Wert seines Würfels um 1 (möglicherweise ins Startfeld zurück). Der Sieger dreht seinen Würfel um 1 hoch (möglicherweise Übertrag auf anderen Würfel). Der Sieger erhält 1 Aktionspunkt, den er für einen beliebigen (auch gegnerischen) Stein sogleich einsetzen darf (ansonsten verfällt der Aktionspunkt). Achtung: Es dürfen nie 2 gleichzeitig bestehende Konfliktherde entstehen.
E.	Karten entfernen Nuller-Karten kommen auf die Hand zurück, alle anderen kommen aus dem Spiel.

Besteht der Konflikt fort oder ist ein neuer Konfliktherd entstanden, dann weiter bei → **A. Beide Spieler legen verdeckt eine Karte.**

In allen anderen Fällen führt der Hauptspieler seinen Zug fort → **Spielübersicht I: Die Phasen eines Zugs** → **2. Phase: Ziehen und Konflikte austragen.**





4 4

4 4

Nach Gebrauch ablegen.

5 5

5 5

Nach Gebrauch ablegen.

6 6

6 6

Nach Gebrauch ablegen.

7 7

7 7

Nach Gebrauch ablegen.

8 8

8 8

Nach Gebrauch ablegen.

9 9

6 6

Nach Gebrauch ablegen.

10 10

10 10

Nach Gebrauch ablegen.

11 11

11 11

Nach Gebrauch ablegen.

12 12

12 12

Nach Gebrauch ablegen.