

GRAND CONQUEST®

2-Spieler Version

von Donald Benge

SPIELBESCHREIBUNG

GRAND CONQUEST® ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Glück oder Zufall spielen praktisch keine Rolle und man braucht weder Würfel noch Karten.

GRAND CONQUEST® wird auf einem Spielplan gespielt, der eine Landkarte mit Inseln und Ozean darstellt. Jede der beiden Hauptinseln hat im Zentrum eine Burg mit 5 Türmen, dargestellt durch fünf rote Felder, umgeben von einem Wassergraben. Fünf Zugbrücken verbinden die fünf Burgtürme mit dem Rest des Spielplans.

Jeder Spieler startet mit zehn Soldaten, vier Elefanten, vier Rittern, zwei Kamelen, vier Schiffen und zwei Galeonen, deren Startpositionen auf dem Spielplan eingezeichnet sind. Die Streitwagen, Katapulte und Belagerungsmaschinen sind zusätzliche Figuren, die von den Spielern während des Spieles gebaut werden können. Alle Spielfiguren bewegen sich entlang der Straßen oder der eingezeichneten Seewege.

Zwischen den Feldern und den Straßen gibt es verschiedenfarbige Landschaften. Kleine Pfade verlaufen über Brücken und Unterführungen und verbinden die Landschaften untereinander. Ritter und Kamele können diese Wege benutzen, um sich querfeldein durch die Wildnis bewegen, indem sie die Straßen an den 9 mit Treppenstufen markierten Stellen verlassen.

Die Inseln sind untereinander mit Brücken verbunden, über die die Landfiguren zu anderen Inseln gelangen können. Schiffe können unter den Brücken hindurch fahren. Einige Felder auf See, die nahe am Land verlaufen, sind als Häfen gekennzeichnet. Hier können Landfiguren an oder von Bord der Schiffe gehen.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist entweder, alle Landfiguren des Gegners zu schlagen, alle Türme dessen Burg zu besetzen oder mit einer Belagerungsmaschine in die Burg einzurücken.

SPIELREGELN

Jeder Spieler wählt eine Hauptinsel und platziert seine Spielfiguren in seiner Burg und außen herum. Die Startpositionen der einzelnen Figuren sind angegeben.

Süd beginnt mit 10 Bewegungspunkten und danach hat jeder Spieler 20 Bewegungs- oder Aktionspunkte zur Verfügung. Die erste Runde ist abgeschlossen, wenn Nord seinen Zug beendet hat.

Figuren bewegen sich generell entlang der Straßen oder der eingezeichneten Seewege. Einige Figuren können sich auch querfeldein bewegen. Die Figuren haben unterschiedliche Bewegungsreichweiten, wie weiter unten beschrieben, entweder zwei, sechs oder acht Felder.

Man kann seine 20 Aktionspunkte beliebig auf seine Figuren aufteilen. Dabei ist es erlaubt Figuren mehrmals zu ziehen, solange die einzelne Figur noch Bewegungspunkte übrig hat. Punkte kann man auch verfallen lassen.

Man könnte also 20 Figuren je ein Feld ziehen, oder vier Figuren fünf Felder weit, oder jede andere Kombination die in der Summe 20 Bewegungs- oder auch Aktionspunkte ergibt.

DIE BEWEGUNGEN DER SPIELFIGUREN

SOLDATEN: Sie bewegen sich pro Zug ein bis zwei Felder weit. Sie können einen Elefanten, einen Streitwagen, ein Kamel oder eine Belagerungsmaschine besteigen und sich mitnehmen lassen. Oder sie gehen an Bord eines Schiffs oder einer Galeone. Sie können beim Absteigen oder Aussteigen eine Figur schlagen.

Auf- oder Absteigen zählt immer als Zug, dabei muss sich der Soldat zu der Figur hinbewegen, die ihn mitnehmen soll. Soldaten müssen immer vom Boden aus aufsteigen. d.h. direktes Umsteigen beispielsweise von Elefant auf Streitwagen ist nicht möglich (!) Soldaten können Elefanten und Belagerungsmaschinen nicht schlagen.

Soldaten können Streitwagen, Katapulte, Belagerungsmaschinen, Schiffe und Galeonen bauen wie weiter unten beschrieben. Diese dürfen aber nicht auf einem Seefahrzeug, auf der Zentralinsel, in der eigenen Burg oder auf einem Startfeld des Gegners gebaut werden. Nach dem Bau darf sich der Soldat bis zum nächsten Zug nicht bewegen.

Zwei Soldaten dürfen nicht auf demselben Feld stehen, es sei denn, sie sind auf einem Schiff, einer Belagerungsmaschine, oder sie reiten einen Elefanten.

ELEFANTEN bewegen sich ein bis sechs Felder weit. Elefanten können einen oder zwei Soldaten transportieren. Elefanten sind die wertvollsten Figuren im Spiel, da sie von Soldaten nicht geschlagen werden können und als Einzige eine Belagerungsmaschine schlagen können.

Die Hängebrücken, die Nord mit Ost und Süd mit West verbinden tragen das Gewicht der Elefanten nur, wenn er unbeladen ist.

Soldaten müssen vorher absteigen.

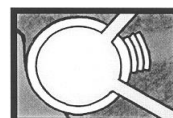
REITER bewegen sich bis zu sechs Felder weit und können dabei **eigene** Figuren überspringen, müssen aber bei ihrem letzten Zug entweder auf einem leeren Feld landen, an Bord eines Schiffes gehen, oder eine Gegnerfigur schlagen. Übersprungene Felder zählen natürlich mit! Ritter dürfen keine Gegnerfiguren überspringen.

Neun Felder auf jeder Hauptinsel sind mit drei Stufen gekennzeichnet. Hier können Ritter und Kamele die Straße betreten oder verlassen, um sich durch die Wildnis querfeldein zu bewegen. Wildnisfelder sind durch Brücken oder Unterführungen voneinander getrennt.

KAMELE können sich ein bis acht Züge weit pro Zug bewegen und einen Soldaten als Reiter tragen. Reiterlose Kamele können keine Figuren schlagen oder ein Schiff entern. Man kann ein fremdes Kamel in Besitz bringen, indem man es mit einem Soldaten besteigt. Man kann kein Kamel reiten, auf dem schon ein fremder Soldat sitzt, aber man kann es einfach schlagen.

Kamele können von jedem Feld aus, welches mit drei Stufen gekennzeichnet ist, die Straße verlassen und sich stattdessen auf den Pfaden in der Wildnis fortbewegen. Soldaten dürfen nicht von einem Kamel absteigen, wenn es sich in der Wildnis oder auf einem Seefahrzeug befindet.

Steigt ein Soldat von einem fremden Kamel ab, gehört das Kamel sofort wieder dem ursprünglichen Besitzer.



Wenn man es dann einfach schlägt, regeneriert man und darf weitere Züge machen. Eine trickreiche Variante der Regeneration. Da Kamele störrische und unzuverlässige Tiere sind, wandern sie oft einfach weg, wenn niemand auf sie aufpasst. Wilde Kamele dürfen von jedem Spieler zwei Felder weit bewegt werden (kostet 2 AP).

SCHIFFE bewegen sich bis zu sechs Feldern weit. Schiffe können fremde Schiffe auf See auf die gleiche Weise schlagen, wie Figuren das an Land tun. Schiffe können einen Elefanten, einen Ritter, ein Kamel, einen Streitwagen, oder zwei einzelne Soldaten transportieren. Elefanten, Kamele und Streitwagen dürfen dabei auch mit Soldaten beladen sein. Landfiguren können nur in den mit einem blauen Anker gekennzeichneten Häfen an oder von Bord eines Schiffes gehen. Hat man weniger als vier Schiffe im Spiel kann ein Soldat, der an einem Hafen steht, ein Schiff zum Preis von zehn Aktionspunkten nachbauen.

GALEONEN können sich bis zu acht Feldern weit bewegen und auch die gleiche Fracht laden wie normale Schiffe. Zusätzlich können Galeonen aber Katapulte transportieren. Hat ein Spieler weniger als zwei Galeonen im Spiel, kann ein am Hafen stehender Soldat diese zum Preis von zehn Aktionspunkten nachbauen.

Seefahrzeuge, die im Hafen liegen, können geentert werden, indem man einfach mit einer eigenen Figur an Bord geht. An Bord befindliche Besatzung wird dabei geschlagen. (**Achtung:** Ein Soldat kann keinen an Bord befindlichen Elefanten schlagen.) Beispielsweise könnte ein Reiter einen mit Soldaten beladenen Elefanten auf dem Schiff schlagen, worauf das Schiff sofort in seinen Besitz übergeht. Kann, oder will, der Gegner nicht abtauschen, darf das eroberte Seefahrzeug sofort bewegt werden. Falls ein Austausch erfolgt, so fällt es wieder dem ursprünglichen Eigentümer zu.

Figuren, die Schiffe oder Galeonen entern, regenerieren genauso, als hätten sie eine Landfigur geschlagen.

Befinden sich ein oder zwei Soldaten an Bord eines Schiffes, so kann keine andere eigene Figur an Bord. Will beispielsweise ein Elefant an Bord, so müssen erst die beiden Soldaten von Bord gehen, damit der Elefant an Bord kann. Selbstverständlich können die Soldaten den Elefanten besteigen und dann auf ihm reitend wieder an Bord gehen. Landfiguren können nicht schwimmen oder im Wasser waten. Auf hoher See darf man nicht von Schiff zu Schiff umsteigen. Neu gebaute Seefahrzeuge dürfen erst bewegt werden, wenn der nächste Spieler am Zug ist (um einen Austausch zu machen).

EROBERUNG DER BURG

Für jeden Turm, den man in der gegnerischen Burg erobert, verliert der Gegner vier Aktionspunkte.

Wird ein Turm zurückerobert, bekommt man diese sofort zurück.

Die Burgtürme sind untereinander nicht verbunden, sodass man nicht von Turm zu Turm ziehen kann.

ZUGBRÜCKEN sind normalerweise offen, damit die Spielfiguren sich ungehindert bewegen können. Man kann jedoch eine oder mehrere Zugbrücken schließen, um dem Gegner den Zutritt in die eigene Burg zu verwehren. Dies kostet zwei Aktionspunkte je Zugbrücke und gilt genau für eine Runde.

In dieser Zeit ist der entsprechende Turm vor Eroberung geschützt, sofern der Gegner keine Belagerungsmaschine mit einem Soldaten heranzführt.

Klettert der Soldat von einer Belagerungsmaschine aus in die Burg, kann er die Zugbrücke sofort für einen Aktionspunkt senken. Zieht der Spieler die Belagerungsmaschine daraufhin in die Burg, so gewinnt er sofort.

Zugbrücken können beliebig oft geschlossen werden, was natürlich immer zwei Aktionspunkte kostet.

Schießt ein Katapult auf eine Zugbrücke, so ist diese sofort offen, einer in der Hauptstadt stehenden Figur wird aber kein Schaden zugefügt.

Wird ein Turm erobert, darf der Eroberer bestimmen, ob die Zugbrücke dieses Turms geschlossen wird.

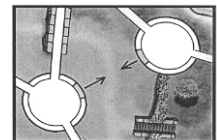
FORTGESCHRITTENE SPIELFIGUREN

Die folgenden Figuren befinden sich zu Beginn des Spiels nicht auf dem Spielbrett. Sie können im Laufe des Spiels von den Spielern entwickelt und gebaut werden. Dafür sind nötig: 10 Aktionspunkte und ein stehender, d.h. ein nicht aufgeladener Soldat.

Der Soldat baut die neue Spielfigur. Beide Figuren dürfen bis zur Beendigung des Spielzuges nicht (mehr) bewegt werden. Theoretisch ist es möglich, dass ein Soldat zuerst ein Katapult baut, das neben ihm eingesetzt wird und danach einen Streitwagen, auf den der Soldat dann gesetzt wird.

KATAPULTE bewegen sich ein oder zwei Felder pro Zug, können aber keine gegnerischen Figuren schlagen. Ein neu gebautes Katapult wird auf ein **freies** Nachbarfeld neben dem Soldaten eingesetzt, der es gebaut hat. Jeder Spieler darf nur maximal zwei Katapulte gleichzeitig im Einsatz haben.

Ein Katapult kann zwar keine Figuren schlagen, darf aber pro Runde einmal feuern und trifft eine Figur (beladen auch mehrere) auf einem Nachbarfeld. Das Nachbarfeld muss nicht unbedingt direkt durch Straßen verbunden sein. An vielen Stellen sind benachbarte, aber nicht verbundene, Felder mit kleinen gelben Schießscharten gekennzeichnet. Sie zeigen an, dass hier auch nicht direkt verbundene Felder beschossen werden können. Katapulte können auch Spielfiguren in einem angrenzenden Wildnisbereich beschießen und treffen. Das anvisierte Ziel wird automatisch getroffen, die entsprechende Figur wird aus dem Spiel genommen und dem eigenen Vorrat geschlagener Figuren hinzugefügt.



Katapulte können auf Galeonen verladen werden und von dort aus Seefahrzeuge zu versenken, die nur ein Feld weit entfernt sind, oder gleich weit entfernte Landfiguren, wenn die gelben Schießscharten dies erlauben. Katapulte können leere Seefahrzeuge in Besitz nehmen.

Der Schuss eines Katapultes verbraucht einen Aktionspunkt. Macht das Katapult seine zwei Züge und schießt dann, hat es also drei Aktionspunkte verbraucht.

Wenn der Gegner eigene Figuren schlägt, kann das Katapult für jede Figur in Reichweite einen Vergeltungsschuss abgeben. Da das Katapult nur eine Reichweite von einem Feld hat, die Rückschlagregel aber für alle Figuren gilt, die sich im Umkreis von zwei Feldern befinden, ist es erlaubt, das Katapult, falls nötig, ein Feld zu bewegen, um es in Schussweite zu bringen.

Ein Katapultschuss auf eine Belagerungsmaschine fügt dieser keinen Schaden zu, aber auf ihr sitzende Soldaten werden getroffen. Belagerungsmaschinen sind also die einzigen Spielfiguren, die ein Katapult nicht zerstören kann.

Ein Katapultschuss gegen eine hochgezogene Zugbrücke bringt sie sofort herunter. Befindet sich eine Figur in der Burg, so kann sie nicht getroffen werden, solange die Zugbrücke noch hochgezogen ist.

Befindet sich ein Katapult in einem Burgturm, so kann es die beide angrenzenden Nachbartürme, sowie das Feld vor seinem Turm

beschießen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Zugbrücke geöffnet oder geschlossen ist.

Besonderheiten: Bei Katapultschüssen gilt nicht die Schlagabtauschregel, da es sich ja quasi um einen Fernkampf handelt! Katapulte sind zu schwer für die Holzplankenbrücken, die Nord mit Ost und Süd mit West verbindet, sowie die Hängebrücke, die zum Gral hinauf führt.

BELAGERUNGSMASCHINEN bewegen sich pro Runde ein oder zwei Züge weit, können aber keine Figuren schlagen.

Nachdem ein Soldat die Belagerungsmaschine gebaut hat wird sie auf das Feld eingesetzt, auf dem sich der Soldat befindet und der Soldat wird dann darauf gesetzt.

Belagerungsmaschinen dürfen weder auf der Zentralinsel, noch auf den markierten Startfeldern, oder in einer **gegnerischen** Hauptstadt gebaut werden, wohl aber neben der eigenen Hauptstadt.

Belagerungsmaschinen können nicht von Seefahrzeugen transportiert werden. Holzplanken- und Hängebrücken können ebenfalls nicht überquert werden (siehe Katapult).

Belagerungsmaschinen können nicht zerstört und nur von Elefanten geschlagen werden.

Belagerungsmaschinen können ein bis drei Soldaten transportieren, die nur vom Boden aus aufsteigen können. Soldaten dürfen absteigen, um Figuren des Gegners zu schlagen. Ein Soldat kann von einer Belagerungsmaschine aus direkt in einen Turm der gegnerischen Burg klettern, auch wenn die Zugbrücke hochgezogen ist. Genau dafür wurden Belagerungsmaschinen gebaut: um in gegnerische Festungen einzubrechen.

Befindet sich eine Figur in dem belagerten Turm, wenn der Soldat über die Zugbrücke klettert, so wird diese geschlagen. (Ausnahme: Steht ein Elefant in dem Turm, kann der Soldat den Turm nicht erobern, der Soldat darf den Elefanten ja nicht schlagen).

STREITWAGEN bewegen sich bis zu acht Felder weit und sind damit die Landfiguren mit der größten Reichweite. Dabei können sie einen Soldaten transportieren. Nach dem Bau durch einen Soldaten wird der Streitwagen auf das Feld gesetzt auf dem der Soldat steht und dieser wird aufgeladen. Im Gegensatz zum Kamel kann ein unbeladener Streitwagen sehr wohl schlagen und er kann nicht von fremden Soldaten in Besitz gebracht werden.

Man kann nicht mehr als zwei Streitwagen gleichzeitig im Spiel haben.

(Soldaten sollten mit dem Gesicht nach vorn auf dem Streitwagen platziert werden, damit sie sehen können, wohin die Reise geht!)

SCHLAGEN UND ABTAUSCHEN

Man schlägt eine gegnerische Spielfigur, indem man auf das Feld der Figur zieht und sie durch die eigene Figur ersetzt, wie beim Schach. Katapulte und Belagerungsmaschinen können nicht schlagen und Soldaten können keine Elefanten schlagen. Schiffe, die in einem Hafen liegen, können geentert werden, wonach man sie wie eigene Figuren ziehen kann. Erbeutete Schiffe wechseln permanent den Besitzer, d.h. die enternde Spielfigur muss nicht an Bord bleiben. Ein Soldat, der ein gegnerisches Kamele reitet, nimmt es zeitweise in Besitz, bis er absteigt.

Wichtig: Beladene Spielfiguren gelten als eine Figur und werden immer komplett geschlagen.

Ein "Rückschlag" ist ein defensives Schlagen, während der Gegner am Zug ist. Schlägt also ein Spieler eine Spielfigur des Gegners, so muss er seinen Spielzug kurz unterbrechen, um diesem die Gelegenheit zum Rückschlag zu geben. Der kann jetzt mit jeder eigenen Figur, die maximal zwei Felder weit entfernt ist die Figur, die geschlagen hat zurückschlagen. Sozusagen ein Abtausch.

Man kann also seine Figuren abdecken, sodass man nicht völlig wehrlos ist, wenn der Gegner angreift.

Gibt es mehrere Wege zum Abtausch, darf frei gewählt werden. Selbstverständlich darf nur die Figur "abgetauscht" werden, die vorher auch tatsächlich geschlagen hat und der Verteidiger darf dabei keine Züge zur Umgruppierung machen.

Oft ist es taktisch klüger nicht zurück zu schlagen.

Nach dem Abtausch macht der Spieler, der an der Reihe ist, ganz normal weiter, bis er seine 20 Aktionspunkte verbraucht hat.

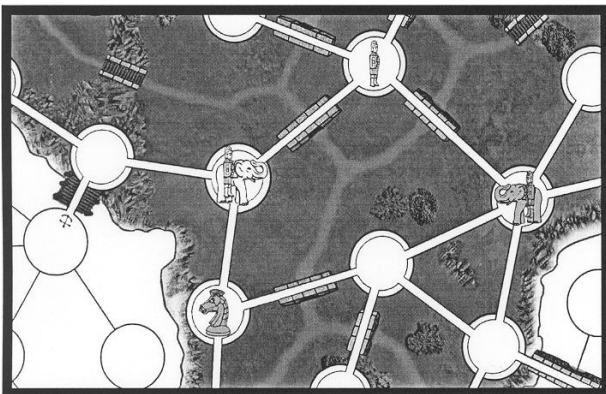
Dabei gibt es eine Besonderheit. Schlägt ein Spieler mit seinem *letzten* Zug eine Figur des **linken** Gegners, so verliert dieser sein Abtauschrecht. Er ist jetzt sowieso mit seinem Zug an der Reihe und muss sofort anfangen seine Züge zu zählen. Dies gilt auch für Katapultschüsse (siehe dort).

REGENERATION

Schlägt eine Spielfigur und der Gegner kann oder will nicht abtauschen, so darf diese Figur weiter ziehen, als hätte sie sich diese Runde noch nicht bewegt. Die schlagende Figur regeneriert sich also und hat ihre volle Zugreichweite erneut zur Verfügung. Auf diese Weise kommt es vor, dass eine einzelne Figur die 20 Aktionspunkte allein aufbraucht.

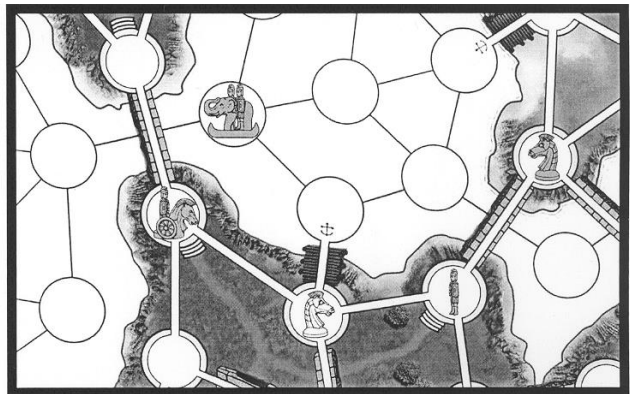
Beispiele

#1



Der weiße Soldat hat gerade eine Figur geschlagen. Schwarz könnte entweder mit dem Soldaten oder dem Elefant abtauschen. Schwarz darf nicht mit dem Ritter abtauschen, weil dieser nicht über eine Figur des Gegners springen darf.

#2



Der weiße Ritter hat gerade geschlagen. Schwarz könnte nun entweder mit dem Streitwagen, dem Soldaten auf der rechten Seite oder dem Ritter zurückschlagen. Schwarz könnte aber auch mit dem

Schwarz darf auch nicht den Soldaten abladen und dann mit dem Elefanten schlagen. Das wäre ein unnötiger Zug. Falls Weiß schon 18 oder 19 Züge verbraucht hat, oder der Elefant sich nur noch ein Feld bewegen darf, sollte Schwarz nicht zurückschlagen, weil der Elefant dann nicht mehr angegriffen werden kann. Falls Weiß mit dem letzten Zug geschlagen hätte, müsste Schwarz sofort anfangen seine Züge zu zählen. Falls er schlägt, könnte Weiß dann den Austausch machen.

Elefanten oder einem der Soldaten vom Schiff aus zurückschlagen, wenn er vorher das Schiff am Hafen anlegen lässt. Er könnte auch mit dem Kamel schlagen, wenn der Soldat vorher aufsteigt. (Wilde Kamele können nicht schlagen). Er dürfte jedoch nicht mit einem Soldaten den Streitwagen besteigen und dann mit diesem schlagen, dies wäre ein unnötiger Zug. Wichtig ist, der Verteidiger hat maximal zwei Züge für den Austausch, aber jeder Zug muss auch für den Austausch notwendig sein. Wenn statt des Elefanten eine andere Figur geschlagen hätte, könnte auch ein Soldat absteigen und den Austausch herbeiführen. (Der Soldat darf den Elefanten nicht schlagen)

Beispiel #3

Lösung

Weiß muss sein Schiff drei Felder nach links und oben zwischen die schwarze Galeone und das mit dem Streitwagen beladene Schiff segeln. Wenn jetzt das Kamel acht Felder weit über die linke Brücke zieht und die am Hafen liegende Galeone schlägt, kann das Schiff mit dem Streitwagen nicht abtauschen, weil der Weg durch das unbeteiligte weiße Schiff versperrt ist. Dadurch wird die schwarze Galeone dauerhaft erobert.

Jetzt kann Weiß mit seinem Schiff das schwarze Schiff mit dem Streitwagen schlagen. Dann kann die Galeone die beiden übrigen Schiffe schlagen, da sie sich nicht mehr gegenseitig schützen.

Falls Schwarz nicht zurückschlägt, kann das weiße Schiff das Schwarze mit dem Elefanten schlagen (Schwarz tauscht ab). Jetzt kann die Galeone das letzte Schiff schlagen. Da Schwarz keine Landfigur mehr hat, gewinnt Weiß.

Diese Zugfolge würde in der von den Puzzlebüchern verwendeten Notation mit nummerierten Feldern so aussehen:

B-509 3, Ds x G516 8, B x Bc 1 (Bes x B)*, G x Ges 2, G x Bk 3, total 17 Züge

*falls (RR), B x Bes 1, (Bk x B), G x Bk 3, gesamt 16 Züge.

DREI WEGE ZUM SIEG

1. Man schlägt die letzte Landfigur des Gegners.
2. Man rückt mit einer Belagerungsmaschine in einen gegnerische Turm.
3. Man besetzt alle fünf Türme der gegnerischen Burg.

Werden zehn komplette Runden gespielt, ohne dass eine Spielfigur geschlagen wird, gewinnt der Spieler, der die meisten Türme in der gegnerischen Hauptstadt besetzt hält.

TIPPS UND STRATEGIE

Man vermeidet dumme Fehler indem man seine 20 Aktionspunkte durchzählt, bevor man anfängt Figuren zu bewegen. Es ist nicht lustig, wenn man mittendrin feststellt, dass einem ein oder zwei Punkte fehlen. Es macht Sinn seinen Zug schon während des Gegnerzuges zu planen. Dabei sollte man einfach bis zwanzig durchzählen, statt mit jeder Figur neu anzufangen. Darauf achtet am besten der Gegner.

Es empfiehlt sich die Aufgaben des Puzzle Buches durchzuspielen, um sich mit den verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten vertraut zu werden.

Die ersten drei oder vier Spielzüge sollten dafür verwendet werden seine Kräfte zu mobilisieren, die Schiffe auf See zu schicken, die Elefanten mit Soldaten zu beladen und sie zu den Häfen und den Brücken zu schicken. Spieler, die sich nur auf Landmanöver konzentrieren, haben ein großes Handicap im Punkto Mobilität, das schwierig wieder auszugleichen ist. Andersherum, wer die Seehoheit hat, kann seine Figuren schnell und flexibel einsetzen.

Man muss allerdings aufpassen, dass man seine Kräfte nicht zersplittet. Zu leicht werden ungeschützte Figuren vom Gegner geschlagen. Man darf nie vergessen, dass Figuren, die geschlagen habe sich regenerieren und ab dem Punkt erneut die volle Zugreichweite haben. Alle zehn Soldaten können transportiert werden, deshalb macht es keinen Sinn sie zurückzulassen. Mit ihrer Reichweite von zwei Feldern dauert es ewig, bis sie wieder in das Spielgeschehen eingreifen können.

Um ein voll beladenes Schiff zu schützen, segelt man am besten mit einem leeren Schiff voraus. Dieselbe Strategie funktioniert auch an Land. Im Zweifelsfall ist es immer sicherer, beladene Figuren abzuladen. Sie beschützen nicht nur das Transportmittel, sondern zählen aufgeladen auch nur als eine Figur.

Will man die Distanz zu gegnerischen Figuren überprüfen, so zählt man am besten von der *Gegnerfigur* aus.

Man sollte immer überprüfen wie viele Figuren der Gegner innerhalb von 20 AP zum eigenen schwächsten Punkt bringen kann.

Da Soldaten die Möglichkeit haben Figuren nachzubauen, werden sie gerade in der Schlussphase immer wichtiger. Gerade wenn man nur noch wenige Figuren hat, so sollte man daran denken. Streitwagen, Belagerungsmaschinen und Katapulte verbessern die eigene Spielsituation. Eine Belagerungsmaschine beispielsweise ist besonders gefährlich gegen einen Spieler, der keine Elefanten mehr hat. Außerdem ein gutes Mittel einen versprengten Soldaten zu retten.

Conquest Puzzle Bücher

Zu diesem Spiel gehört ein Puzzle Buch, das gemacht wurde, um die Fähigkeiten der Spieler zu verbessern, indem sie verschiedene taktische Manöver und Strategien demonstrieren.

Die einzelne Probleme sind sehr unterhaltsam, ideal für lange Winterabende.

Das Puzzle Buch Nr.2 enthält sehr schwierige, aber nette Probleme für fortgeschrittene Spieler. Es ist über die Webseiten erhältlich.

Grand-Conquest in der 2-Spielerversion ist auf der Rückseite der 4-Spielerversion zu finden. Zwei Spieler können auch auf dem 4-Spieler Spielplan nach Partnerschaftsregeln spielen.

Ich hätte gerne meine Spiele auch als Internetspiele programmiert. Falls jemand so etwas kann, soll er sich bei mir melden. Meine Mailadresse kann sich ändern, aber über die Webseite oder eine Suchmaschine kann ich immer immer gefunden werden. Viel Spaß beim Spiel.

