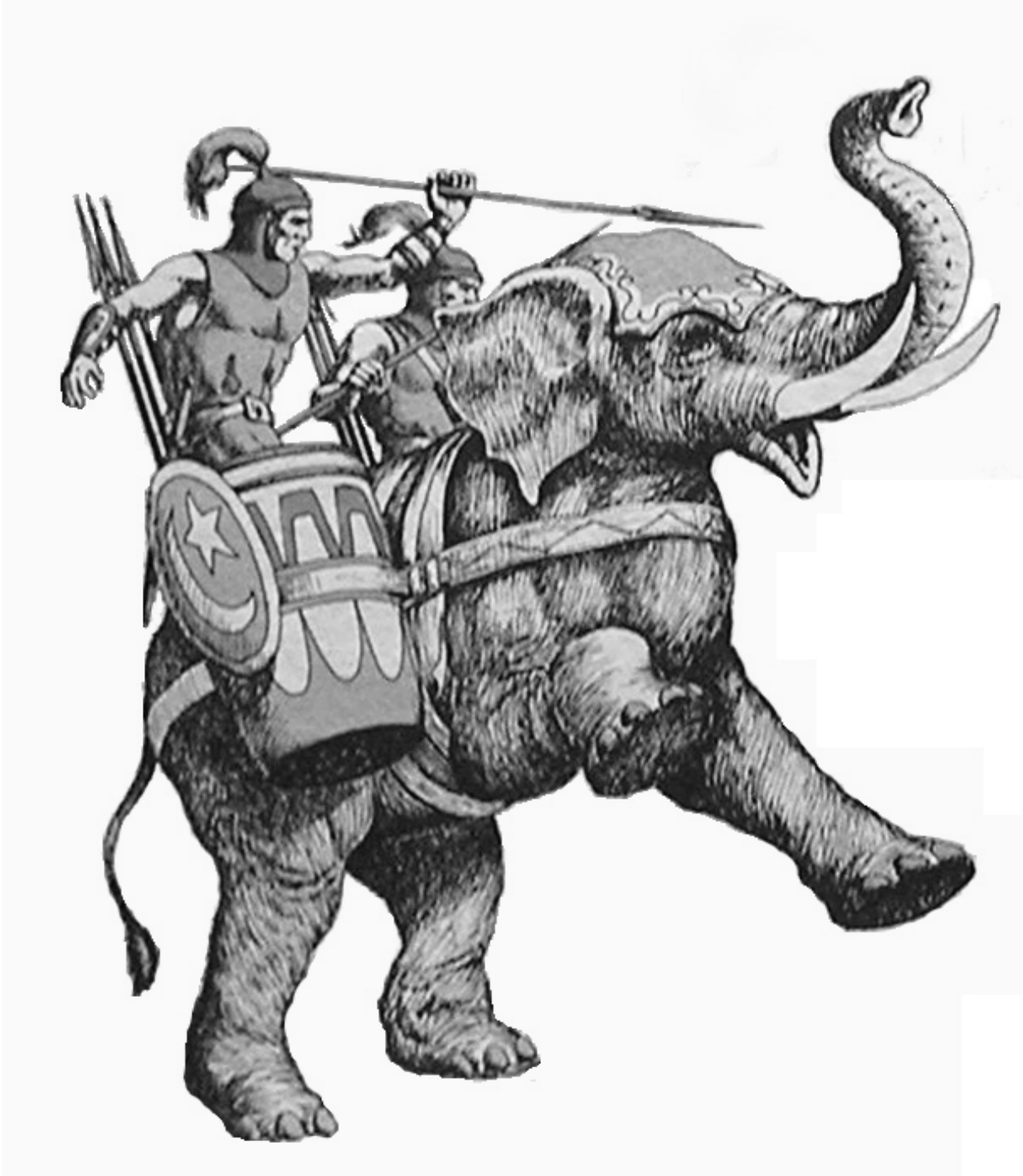


---

# GRAND CONQUEST<sup>®</sup>



von Donald Benge

# Inhaltsverzeichnis

## 4 Spieler Version

		Seite
1	Spielbeschreibung	3
1.1	Spielregeln	3
1.2	Schlag und Abtausch	3
1.3	Regeneration	4
2	Die Spielfiguren	4
2.1	Soldaten	4
2.2	Elefanten	4
2.3	Reiter	4
2.4	Kamele	4
2.5	Schiffe	4
2.5	Galeonen	4
2.6	Streitwagen	4
2.7	Katapulte	5
2.8	Belagerungsmaschinen	5
3	Beispiele	5
4	Burg und Gral	6
4.1	Zugbrücken	6
5	Vier Wege zum Sieg	6
6	Verwundbarkeit	6
7	Spielstrategie	7
8	Das Partnerschaftspiel	7
8.1	Strategie des Partnerspiels	7

## 2 Spieler Version

1	Spielbeschreibung	9
2	Ziel des Spiels	9
3	Spielregeln	9
4	Die Spielfiguren	9
4.1	Soldaten	9
4.2	Elefanten	9
4.3	Reiter	9
4.4	Kamele	10
4.5	Schiffe	10
4.6	Galeonen	10
4.7	Eroberung der Burg	10
4.8	Zugbrücken	10
	Fortgeschrittene Spielfiguren	10
4.9	Katapulte	10
4.10	Belagerungsmaschinen	11
4.11	Streitwagen	11
5	Schlag und Abtausch	11
6	Regeneration	11
6.1	Beispiele	12
7	Siegbedingungen	13
8	Tipps und Strategie	13
9	Grand Conquest Puzzle Bücher	13
10	Entstehungsgeschichte	13
11	Widmung	14
12	Danksagung	14
13	Symboltabelle	

## Schnelle Übersicht

Figur	Reichweite	Besondere Fähigkeiten und Einschränkungen
Soldaten	2	Reiten auf Elefanten, Kamelen, Streitwagen, Belagerungsmaschinen, Schiffen und Galeonen. Können keine Elefanten schlagen. Bauen für 10 AP Streitwagen, Katapulte, Belagerungsmaschinen, Schiffe oder Galeonen.
Reiter	6	Können eigene Figuren überspringen.
Elefanten	6	Können zwei Soldaten transportieren. Schlagen Belagerungsmaschinen. Werden nicht von Soldaten geschlagen.
Kamele	8	Tragen einen Soldaten. Schlagen nur, wenn sie beritten sind. Wilde (unberittene) Kamele dürfen auch von Gegnern geritten werden. Wilde Kamele können vom Gegner zwei Felder weit bewegt werden (kostet 2 AP)
Schiffe	6	Können außer Belagerungsmaschinen und Katapulten alle Spielfiguren transportieren.
Galeonen	8	Können außer Belagerungsmaschinen alle Spielfiguren transportieren.
Streitwagen	8	Können einen Soldaten transportieren.
Katapulte	2	Beschießen und zerstören, abgesehen von Belagerungsmaschinen, jegliche Figuren auf benachbarten Feldern, die entweder direkt verbunden, oder über Schießscharten erreichbar sind. Schießen Zugbrücken auf. Schießen Soldaten von einer Belagerungsmaschine herunter. Können bei einem Vergeltungsschuss einen Zug voran bewegen werden und dann schießen. Können auf eine Galeone verladen werden und von dort schießen. Können keine Landfiguren schlagen.
Belagerungs-Maschinen	2	Transportieren bis zu drei Soldaten. Können mit einem Soldaten eine Zugbrücke überwinden. Können nur vom Elefanten geschlagen werden. Dürfen nicht auf einen Startfeld des Gegners gebaut werden. Beenden sofort das Spiel, wenn man sie in einen gegnerischen Burgturm zieht.
Zugbrücken		Zu Beginn des Spielzuges sind alle eigenen Zugbrücken offen.

# GRAND CONQUEST®

## 4-Spieler Version

von Donald Benge

### SPIELBESCHREIBUNG

GRAND CONQUEST® ist ein Strategiespiel für zwei bis vier Personen. Man spielt es entweder jeder gegen jeden, oder als Partnerspiel. Es gibt nur einen Sieger. 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 vier 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 und zwei Galeonen, deren Startpositionen auf dem Spielplan eingezeichnet sind. 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 neun markierten Stellen mit den Treppenstufen 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.

Die große Insel im Zentrum erreicht man über vier Brücken und zwei Häfen. Alle Wege sind gleich lang und sie führen zu den fünf strahlenförmig angelegten Sonderfeldern, dem Gral.

Hier werden die meisten Spiele gewonnen. Oder verloren!



### SPIELREGELN

Jeder Spieler wählt eine Hauptinsel im Norden, Süden, Westen oder Osten (siehe Kompass) und platziert seine Spielfiguren in seiner Burg und außen herum. Die Startpositionen der einzelnen Figuren sind angegeben.

Süd beginnt mit fünf Bewegungspunkten, West macht zehn Züge, Nord folgt mit 15 und danach hat jeder Spieler 20 Bewegungs- oder Aktionspunkte zur Verfügung. Die erste Runde ist abgeschlossen, wenn Ost seinen Zug beendet hat.

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.

Ziel des Spiels ist es entweder eine Belagerungsmaschine in die Hauptstadt eines Mitspielers zu ziehen oder die letzten **beiden** Figuren **eines** Gegners zu schlagen.

Zwei zusätzliche Gewinnmöglichkeiten werden weiter unten erklärt.

### 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 Kamel reitet, nimmt es so lange in Besitz, bis er absteigt.

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

Das hat zur Folge, dass man während eines Gegnerzuges nicht völlig wehrlos ist, wenn man seine Figuren deckt.

Gibt es mehrere Wege zum Abtausch, darf frei gewählt werden. Selbstverständlich darf der Verteidiger keine Züge zur Umgruppierung machen und es darf nur die Figur "abgetauscht" werden, die vorher auch tatsächlich geschlagen hat. Manchmal kann es taktisch klüger sein nicht zurückzuschlagen.

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 zwanzigsten Zug eine Figur des **linken** Gegners, so hat dieser kein Abtauschrecht, weil er jetzt sowieso mit seinem Zug an der Reihe ist. Er muss also sofort anfangen seine Züge zu zählen. Dies gilt auch für Katapultschüsse (siehe unten).

## 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 kann es vorkommen, dass eine einzelne Figur die 20 Aktionspunkte allein verbraucht.

## DIE 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 Starfeld 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:** Sie 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:** Sie 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! Reiter dürfen keine Gegnerfiguren überspringen.

Neun Felder auf jeder Hauptinsel sind mit drei Stufen gekennzeichnet. Hier können Reiter 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 besteigen, 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:** Sie bewegen sich bis zu sechs Feldern weit. Schiffe können fremde Seefahrzeuge 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 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 10 AP bauen.

**GALEONEN:** Sie können sich bis zu acht Feldern weit bewegen und können die gleiche Fracht laden wie normale Schiffe. Zusätzlich können Galeonen 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.

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 zurückschlagen, darf das eroberte Seefahrzeug sofort bewegt werden. 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. Um einen Elefanten an Bord zu bringen, müssen erst die beiden Soldaten von Bord gehen. 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.

**STREITWAGEN** werden von einem Soldaten zum Preis von 10 AP gebaut. Der Streitwagen wird dort eingesetzt, wo der Soldat stand. Dieser wird anschließend aufgeladen. Streitwagen bewegen sich bis zu acht Felder weit. Dabei können sie einen Soldaten transportieren. Im Gegensatz zum Kamel kann auch ein unbeladener Streitwagen schlagen und fremde Soldaten können ihn nicht in Besitz bringen. Man kann nur zwei Streitwagen gleichzeitig im Spiel haben.

**KATAPULTE** bewegen sich ein oder zwei Felder pro Zug, können aber keine Figuren schlagen. Jeder Soldat kann ein Katapult zum Preis von 10 Aktionspunkten bauen. Es wird dann auf ein **freies** Nachbarfeld eingesetzt. Wie jede neu gebaute Figur darf das Katapult in der Runde, in der es gebaut wird noch nicht bewegt werden. Jeder Spieler darf nur maximal zwei Katapulte gleichzeitig im Einsatz haben.

Das Katapult darf einmal pro Runde 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 unverbundene 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.

Während eines Gegnerspielzugs kann das Katapult eine beliebige Anzahl von Vergeltungsschüssen abgeben, d.h. wenn der Gegner eine eigene Spielfigur in Reichweite geschlagen hat. 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 Schussreichweite zu bringen.

**Besonderheit:** Bei Katapultschüssen hat der Gegner nicht die Möglichkeit zurückzuschlagen, da es sich ja quasi um einen Fernkampf handelt! Ein Katapultschuss auf eine Belagerungsmaschine fügt dieser keinen Schaden zu, aber auf ihr sitzende Soldaten werden herunter geschossen. Belagerungsmaschinen sind also die einzigen Spielfiguren, die ein Katapult nicht zerstören kann.

Befindet sich eine Figur in einem Turm, so kann sie nicht von draussen getroffen werden, solange die Zugbrücke noch hochgezogen ist. Ein Schuss gegen eine hochgezogene Zugbrücke bringt sie sofort herunter.

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.

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 ein oder zwei Züge weit, können aber keine Figuren schlagen. Ein Soldat kann eine Belagerungsmaschine für 10 AP bauen, diese darf aber erst nach Beendigung des Zuges bewegt werden. Sie wird auf das Feld eingesetzt, auf dem sich der Soldat befindet und der Soldat wird dann darauf gesetzt. Sie dürfen weder auf der Zentralinsel, noch auf den markierten Startfeldern, oder in einem Turm gebaut werden, wohl aber neben der eigenen Burg.

Sie sind viel zu schwer für Seefahrzeuge, Holzplanken- und Hängebrücken.

Belagerungsmaschinen können nur von Elefanten geschlagen und nicht zerstört werden.

Sie können bis zu drei Soldaten transportieren, die nur vom Boden aus aufsteigen können. 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, sofern es kein Elefant ist.

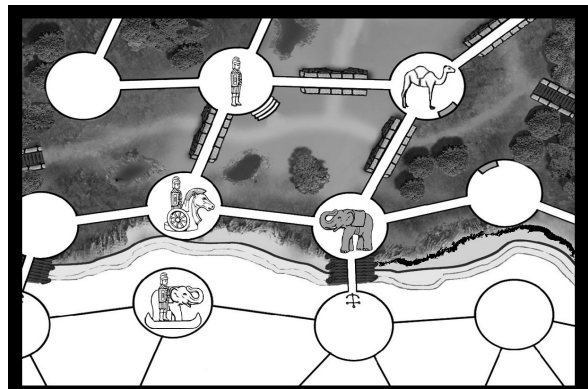
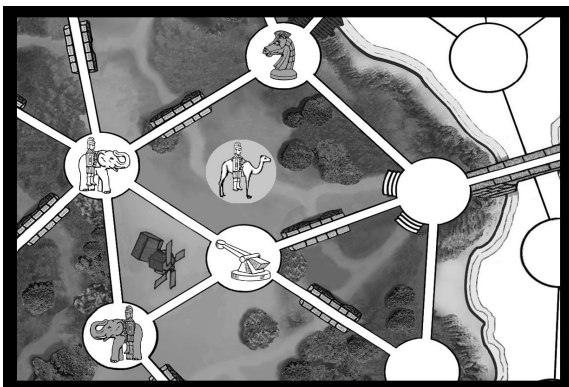
#### **Generell gilt:**

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

Soldaten, die gebaut haben, dürfen sich erst nach Beendigung des Spielzuges wieder bewegen.

Gleiches gilt für neu gebaute Figuren.

#### **Beispiele**



Der schwarze Reiter hat gerade eine Figur geschlagen. Das Kamel könnte für einen Austausch aus der Wildnis kommen. Weiß kann auch noch mit dem Elefanten oder mit dem Soldaten, der auf ihm reitet zurückschlagen. Weiß darf jedoch nicht den Soldaten absteigen lassen, um dann mit dem Elefanten zu schlagen, da dieser Zug für den Rückschlag nicht erforderlich ist.

Weiß hat aber noch eine weitere Möglichkeit: Er zieht das Katapult ein Feld nach rechts und schießt auf den Reiter. Wenn der schwarze Elefant nur noch einen Zug hat, dann ist die beste Verteidigung für Weiß den Reiter mit dem Elefanten zu schlagen. Sehr oft ist die beste Verteidigung den Rückschlag zu verweigern. Das hängt davon ab, wie viele Aktionspunkte der Gegner in seinem Zug noch hat.

Der schwarze Elefant hat geschlagen. Weiß könnte nun mit dem Streitwagen zurückschlagen oder er segelt mit seinem Schiff einen Zug zum Hafen und macht den Austausch mit seinem Elefanten. 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 dem Streitwagen schlagen. Denn das 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.

## BURG UND GRAL

Die einzelnen Türme der Hauptstadt sind untereinander nicht verbunden. Für jeden Turm, den man in einer gegnerischen Burg besetzt, verliert der entsprechende Spieler vier Aktionspunkte. Er erhält diese jedoch sofort zurück, wenn die fremde Figur den Turm verlässt oder geschlagen wird.

Für jedes Grafelfeld, das man auf der Zentralinsel besetzt, verliert **jeder** Gegner vier Bewegungspunkte. Nur Soldaten, Ritter und Kamele können die Felder des Grals besetzen.

Drei Wegstücke in Richtung Gral sind mit Vs gekennzeichnet. Hier befinden sich Engpässe, an denen Elefanten, Streitwagen und Kamele nicht mehr umdrehen können. Sie können dort zwar hinein, aber nie wieder zurück. Ein Schlag oder Abtausch gegen nachrückende Figuren ist damit nicht möglich.

Besetzt ein Gegner eine beliebige Kombination aus fünf Grafelfeldern und Burgtürmen *eines* Spielers, so ist der entsprechende Spieler erstarrt. Da er keine Aktionspunkte mehr hat, kann er sich nicht bewegen. Er darf auch nicht zurückschlagen, wenn seine Figuren geschlagen werden.

Allerdings ist der Spieler noch nicht verloren, denn es kann ja sein, dass ein besetztes Burg- oder Grafelfeld wieder frei wird und der Spieler so einen Teil seiner Bewegungsfähigkeit zurück gewinnt. Es kann auch durchaus sein, dass ein Mitspieler den „eingefrorenen“ Spieler aus taktischen Gründen befreit.

## ZUGBRÜCKEN

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 2 APs 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, kann der Eroberer die Zugbrücke natürlich auch schließen, um eigene Spielfiguren eine Runde lang vor einem Angriff zu schützen.

## VIER WEGE ZUM SIEG

1. Es gewinnt der Spieler, der die letzten **beiden** Landfiguren eines Gegners schlägt.
2. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt mit einer Belagerungsmaschine in einen gegnerische Turm einzurücken.
3. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt alle Gegner bewegungsunfähig zu machen, indem er alle fünf Grafelfelder oder eine entsprechende Kombination von Gral- und Burgfeldern besetzt.

Hat am Ende eines Spielzuges ein Spieler nur noch *eine* Landfigur, so entscheidet die "große Abrechnung" wer gewinnt. Man zählt alle Figuren und Schiffe, die man während des Spiels geschlagen hat, nimmt alle Figuren und Schiffe dazu, die man selbst auf dem Brett hat und zählt dazu noch die Grafelfelder und die Türme, die man in einer gegnerischen Burg besetzt hält. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl. Ein Spieler, der in der letzten Runde bewegungsunfähig war, kann nicht gewinnen, auch wenn er den höchsten Score erzielt hat.

Werden vier komplette Runden gespielt, ohne dass eine Spielfigur geschlagen wird, wird der Sieger ebenfalls durch die "große Abrechnung" ermittelt.

Jede der Gewinnbedingungen erfordert aggressives Spiel. Wer gewinnen will, darf nicht passiv spielen. Wer keine Chance hat zu gewinnen, muss versuchen zu überleben.

Aufgeben gilt nicht! Oft passiert es, dass andere Spieler, um ihre Gewinnchancen zu verbessern, Allianzen anbieten, die die Spielbalance verändern.

Endspiele bei GRAND CONQUEST® sind voller Überraschungen.

## VERWUNDBARKEIT

Ein Spieler gilt als verwundbar, wenn er nur noch zwei Landfiguren auf dem Spielbrett hat. Verliert er eine weitere Figur durch einen Austausch, so ist das Spiel sofort beendet und der Sieger wird durch die „große Abrechnung“ ermittelt.

Ein verwundbarer Spieler darf nicht mehr als eine Gegnerfigur schlagen, wenn die Möglichkeit eines Austausches besteht, es sei denn, er würde durch ein weiteres Schlagen selbst die „große Abrechnung“ gewinnen.

## SPIELSTRATEGIE

Die einzelnen Spieler sollten versuchen, schnell starke Positionen im Zentrum des Spielbretts aufzubauen. Zusätzlich ist es in den ersten Runden von größter Bedeutung, Schiffe aufs Meer zu schicken. Spieler, die sich nur auf Landmanöver konzentrieren, haben ein großes Handicap im Punkte Mobilität, das schwierig wieder auszugleichen ist. Andersherum, wer die Seehoheit hat, kann schnell seine Figuren transportieren und so flexibel einsetzen.

Wer den schwächsten Spieler attackiert, muss damit rechnen, dass nach ihm ein anderer Spieler davon profitiert, die letzten Landfiguren schlägt und gewinnt.

Spielsituationen ändern sich ständig und man muss flexibel agieren und gegebenenfalls seine Pläne ändern. Egal wie aussichtslos eine Situation zu sein scheint, man sollte immer die eigenen Gewinnchancen im Auge haben. Auch scheinbar hoffnungslose Situationen ändern sich schnell, wenn Gegner Fehler machen.

Soldaten sind eminent wichtig, weil sie die Fähigkeit haben Figuren nachzubauen. Gerade wenn man nur noch wenige Figuren hat, 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 versperrten Soldaten zu retten.

Man kann leicht vermeiden dumme Fehler zu machen, wenn man seine 20 Aktionszüge 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 eines Gegnerzuges zu planen. Besonders achtsam sollte man bei Bedrohungen des Grals sein. Gerät man hier ins Hintertreffen, kostet das leicht Aktionspunkte. Hat man den „High Count“, so sollte man Figuren mit dem schwächsten Spieler abtauschen, weil der einem am wenigsten gefährlich werden kann. Figuren nachzubauen erhöht den Count weiter und verbessert die eigene Situation.

Manchmal ist es von Vorteil einen eingefrorenen Spieler wieder zu befreien und so einen Verbündeten zu gewinnen. Gelegentlich kommt es auch vor, dass zwei Spieler gleichzeitig Felder den Gral besetzen. Allianzen, speziell gegen den stärksten (High Count) und damit gefährlichsten Spieler, können gebildet werden, aber man sollte darauf achten, dass das Kräfteverhältnis sich schon eine Runde später wieder geändert haben kann. Im allgemeinen sollten Absprachen zwischen Spielern für eine bestimmte Zeit getroffen und davon abhängig gemacht werden, was in dieser Zeit passiert. Deshalb sollten Kooperationsvereinbarung nur zwei bis drei Runden andauern. Da es nur einen Gewinner gibt, kann es sich kein Spieler erlauben, das Leben des stärksten Spielers einfacher zu machen. Vereinbarung, wie beispielsweise Waffenstillstände oder Nichtangriffspakte können jederzeit gebrochen werden. Wie im realen Leben ist Betrug oft Teil eines strategischen Plans.

## PARTNERSCHAFTSPIEL

Das Partnerspiel läuft prinzipiell genauso ab, wie das normale Spiel, außer dass zwei Teams um den Sieg spielen. Die Partner sitzen sich diagonal gegenüber, also Ost/West gegen Nord/Süd und dürfen sich während des Spiels **nicht** absprechen. Jeder Spieler zieht unbeeinflusst vom Partner. Das verhindert, dass der stärkere Spieler beide Seiten spielt.

Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Team die letzten beiden Landfiguren eines der Gegner schlägt, egal wie stark der andere noch ist.

Das Spiel wird auch gewonnen, wenn es durch Besetzung von Burgtürmen und Grafeldern gelingt, *einen* der Gegner bewegungsunfähig zu machen oder indem man eine Belagerungsmaschine in einen fremden Turm zieht. Wenn vier vollständige Runden gespielt werden, ohne dass eine Figur geschlagen wird, so gewinnt das Team, das die meisten gegnerischen Türme und Grafelder besetzt hält. Existiert hier ein Gleichstand, wird der Gewinner durch die „große Endabrechnung“ ermittelt. In diesem Fall gilt: Alle eigene Figuren plus alle geschlagenen Figuren.

Schiffe oder Spielfiguren des Partners können nicht geschlagen oder erobert werden. Wird man während eines Gegnerzuges geschlagen, so darf man Schiffe oder Figuren des Partners für den Rückschlag mit benutzen oder mit dessen Katapult einen Vergeltungsschuss abfeuern, man darf sich aber nicht mit seinem Partner darüber beraten!

Man darf Schiffe und Kamele des Partners ausleihen. Man darf sie ziehen wie die eigenen, solange die eigene Figur an Bord, oder das Kamel beritten bleibt. Eine Regeneration der eigenen Figur findet dabei nicht statt.

Falls ein Schiff je einen Soldaten von beiden Partnern trägt, so darf es auch von beiden Partnern bewegt werden. Es verdoppelt quasi seine Reichweite innerhalb einer Runde.

Gleiches gilt auch für Belagerungsmaschinen. Soldaten dürfen die Belagerungsmaschinen des Partners besteigen. Haben beide einen Soldaten auf der Belagerungsmaschine, kann diese auch von beiden bewegt werden. Hat man auf seiner Belagerungsmaschine keinen Soldaten, sondern nur der Partner, so darf nur er sie bewegen.

Ein Soldat darf auf dem Feld unmittelbar vor den Grafeldern einen Elefanten oder einen Streitwagen des Partners besteigen und wieder absteigen.

Ritter dürfen ausnahmsweise auf den fünf Straßen, die zu den Grafeldern führen, Partnerfiguren überspringen.

Schlägt ein Spieler mit seinem zwanzigsten Zug eine Figur des **linken** Gegners, so darf dieser die Figuren des Partners für einen Rückschlag benutzen, ohne dass dies Bewegungspunkte kostet, nicht aber die eigenen, weil er jetzt sowieso mit seinem Zug an der Reihe ist.

Man dürfte also beispielsweise ein Katapult des Partners für einen Vergeltungsschuss benutzen, ohne dass es Aktionspunkte kostet.

## STRATEGIE DES PARTNERSPIELS

Im Partnerspiel gewinnt im Normalfall das Team, dem es gelingt, als erste ins Zentrum zu den Grafeldern vorzudringen und dem Gegner Bewegungspunkte wegzunehmen.

Hat der Gegner erst einmal acht oder gar zwölf Aktionspunkte weniger, so ist er in seinen Möglichkeiten bereits so eingeschränkt, dass es sehr schwer fallen dürfte, dieses Handicap wieder aufzuholen. Also ist es wichtig seine Figuren zügig in Richtung Zentrum zu entwickeln. Wer trödelt, verliert die Initiative.

Im Partnerspiel ist es besonders interessant seinen Gegner zur Rechten anzugreifen, da der eigene Partner mit seinem Zug ja auch noch vorher an der Reihe ist. Wenn man also dessen Verteidigungslinie schon schwächt, kann der Partner den Angriff fortsetzen, ehe der rechte Gegner überhaupt die Möglichkeit hat, etwas zu tun.

Man sollte dabei keine Angst haben, Spielfiguren zu opfern, wenn es zu einem größeren Materialgewinn seitens des Partners führt. Man sollte stets im Auge halten, dass man Teil eines Teams ist.

Erfolgsversprechend ist es auch, ein Kamel des rechten Gegners in Richtung des eigenen Partners zu bewegen, weil der unter Umständen in der Lage ist, das Kamel dann mit einem eigenen Soldaten zu besetzen, ehe der rechte Gegner zu Hilfe kommen kann.

Die ersten beiden Runden im Partnerspiel sind meist schon entscheidend. Süd sollte das Spiel beginnen, indem er ein Schiff oder eine Galeone in Richtung Osten segelt. Dies verhindert, dass Ost, der als erster Spieler 20 Aktionspunkte zur Verfügung hat, mit einer voll beladenen Galeone in die Mitte vorrückt, wo er dann Süd davon abhalten kann mit seinem zweiten Zug in Richtung Zentrum vor zu rücken.

Jeder Spieler sollte alle erdenklichen Anstrengungen unternehmen, die Grafelder zu erreichen, oder die Gegner davon abzuhalten dasselbe zu tun. Ein einziges Feld näher am Gral zu sein, macht oft den Unterschied zwischen Gewinn und Niederlage aus.

Wenn Sie feststellen, dass Ihr Partner verwundbar ist für einen Angriff Ihres linken Gegners, dann ist es Ihre Aufgabe eine heldenhafte Anstrengung zu unternehmen ihm zuvorzukommen. Entweder müssen Sie selbst angreifen, oder eine Drohung aufbauen, die nicht ignoriert werden darf. Oft hilft es eine Spielfigur zu opfern, die ein gegnerisches Hauptstadtfeld besetzt und dem Gegner vier wichtige Aktionspunkte weg nimmt.

Dabei sollten Sie darauf achten, dass Ihre Gegner nur darauf lauern, dass Sie sich eine Blöße geben. Dann kommt es wieder auf den Partner an, die rettenden Züge zu finden.

Das macht den Charme dieses Spiels aus, ohne Absprache die richtigen Züge zu finden, die Partners Position stärken und die Gegnerposition schwächen.

Ich kann an dieser Stelle nicht genug betonen, wie wichtig es ist, dass die Teampartner sich nicht absprechen. Alle Spieler haben meine explizite Erlaubnis den Spieler gegen das Schienbein zu treten, der sich nicht daran hält. Es ist nicht nur verboten, es ist äußerst unethisch, Grimassen zu schneiden, zu jammern, mit den Augen zu rollen, oder sonstige Reaktionen zu zeigen, wenn der Partner Fehler macht. Wer dem Partner hilft, zerstört die wahre Essenz des Partnerschaftsspiels!

Eine gewisse Charakterstärke gehört natürlich schon dazu, die Fehler des Partners zuzulassen, niemand verliert gerne. Aber Grand Conquest ist schließlich nur ein Spiel und kein Krieg.

Obwohl es verboten ist, sich während des eigenen Zuges mit dem Partner zu besprechen, ist es erlaubt, sich über den Gegner lustig zu machen, wenn dieser am Zug ist. Jegliche Kommentare bezüglich des Gegnerspiels sind erlaubt, solange sie dem Partner keine Hinweise für sein eigenes Spiel geben. Und ein sarkastischer Kommentar zur rechten Zeit ist am Spieltisch jederzeit willkommen.

Das Partnerspiel lässt sich am besten üben, indem man die 4 Spielerversion zu Zweit spielt. Ein Spieler spielt Nord-Süd, und der andere Ost-West. Jeder Spieler ist quasi sein eigener Partner. Man findet schnell heraus, die gemeinsamen Bewegungen so zu synchronisieren, dass man erfolgreiche Attacken und effektive Verteidigungsmaßnahmen organisiert.

Spielt man zu dritt nach Partnerschaftsregeln, so sollte man dem schwächsten Spieler den Vorteil zugestehen zwei (gegenüberliegende) Parteien zu spielen.

Ich empfehle allen Spielern sich die Zeit zu nehmen, die verschiedenen Aufgaben des Grand Conquest Rätselbuches zu lösen. Die einzelnen Knobelaufgaben sind so konstruiert, dass die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Spielfiguren vermittelt werden. Außerdem zeigen sie verschiedenen Strategien auf, die für das eigene Spiel hilfreich sind.

Die Probleme sind nach Schwierigkeitsstufen gestaffelt und jedes hat nur eine Lösung, die gewinnt. So lernt man schnell die Vorteile kennen, Partners Schiffe zu übernehmen und auf ein Gleichgewicht der Land und Seepräsenz zu achten.





# 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 neun mit Treppenstufen markierten Stellen verlassen.

Die Inseln sind untereinander mit Brücken verbunden, über die Landfiguren auf andere Inseln gelangen. 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 seine 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, 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 Punkte 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.

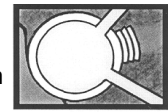
Die Hängebrücken, die Nord mit Ost und Süd mit West verbinden tragen das Gewicht der Elefanten nur, wenn er unbeladen ist. Soldaten müssen vorher absteigen.

**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! Reiter dürfen keine Gegnerfiguren überspringen.

Neun Felder auf jeder Hauptinsel sind mit drei Stufen gekennzeichnet. Hier können Reiter 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. Wilde Kamele können keine Figuren schlagen oder ein Schiff entern. Man kann ein fremdes Kamel in Besitz bringen, indem ein Soldat aufsteigt. Man kann kein Kamel reiten, auf dem schon ein fremder Soldat sitzt, man kann es nur schlagen.

Kamele können von jedem Feld aus, welches mit drei Stufen gekennzeichnet ist, die Straße verlassen und stattdessen die Wildpfade benutzen. 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 einfach eine Figur an Bord geht. Eine vorhandene 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 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.

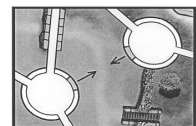
**ZUGBRÜCKEN** sind normalerweise offen, damit die Spielfiguren sich ungehindert bewegen können. Man kann jedoch eine oder mehrere Zugbrücken schließen, um dem Gegner den Zutritt in die eigene Burg zu verwehren. Dies kostet 2AP je Zugbrücke und gilt genau für eine Runde. In dieser Zeit ist der entsprechende 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 jeweils zwei Aktionspunkte kostet.

Schießt ein Katapult auf eine Zugbrücke, so ist diese sofort offen, einer in dem Turm stehenden Figur wird aber kein Schaden zugefügt. Wird ein Turm erobert, bestimmt der Eroberer, 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 nicht 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 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 verbundene Felder beschossen werden können. Katapulte können auch Spielfiguren im 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. Auf Galeonen verladene Katapulte können benachbarte Seefahrzeuge 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 zwei Züge und schießt dann, hat es 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 und aus dem Spiel genommen. Belagerungsmaschinen sind die einzigen Spielfiguren, die ein Katapult nicht zerstören kann.

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

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 gibt es keinen Vergeltungsschlag, 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 anschließend darauf gesetzt.

Belagerungsmaschinen dürfen weder auf der Zentralinsel, noch auf den markierten Startfeldern, oder in einer Burg gebaut werden, wohl aber neben der eigenen Burg. Sie können nicht von Seefahrzeugen transportiert werden. Auch sie sind für Holzplanken- und Hängebrücken zu schwer.

Belagerungsmaschinen können nur von Elefanten geschlagen und nicht zerstört werden.

Belagerungsmaschinen transportieren ein bis drei Soldaten, die nur vom Boden aus aufsteigen können. 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, sofern es kein Elefant ist.

**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.

### **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.

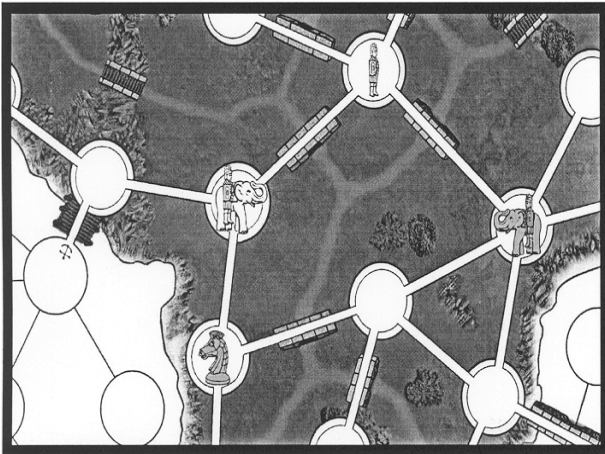
Nach dem Abtausch macht der Spieler, der an der Reihe ist, ganz normal weiter, bis er seine 20 Aktionspunkte verbraucht hat.

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

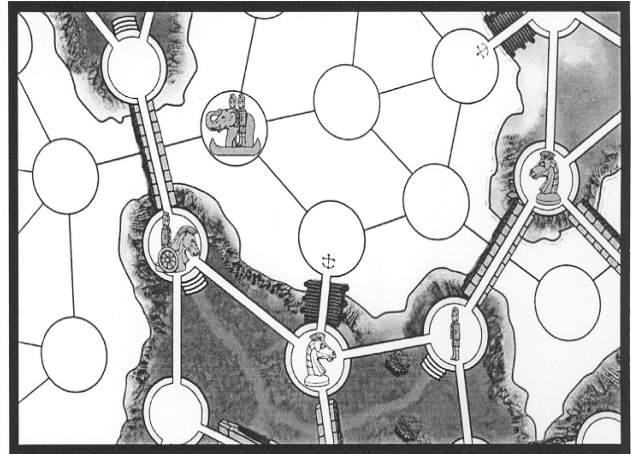
### **REGENERATION**

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 und 2 (die Erklärung der Symbole findet man auf Seite 15)**



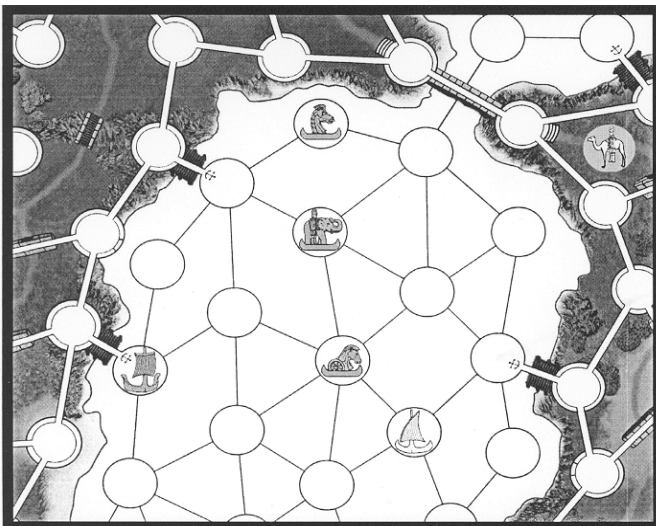
Der weiße Soldat hat gerade eine Figur geschlagen. Schwarz könnte entweder mit dem Soldaten oder dem Elefant abtauschen. Schwarz darf nicht mit dem Ritter abtauschen, weil dieser nicht über eine Figur des Gegners springen darf. Schwarz darf auch nicht den Soldaten abladen und dann mit dem Elefanten schlagen.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



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

**Beispiel 3**

In dieser Spielsituation ist Weiß schon stark dezimiert und es sieht so aus, als ob die schwarzen Schiffe sich gegenseitig beschützen. Was kann Weiß tun?



**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 Brücke auf die linke Seite 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 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 fortlaufend zählen, 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 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 einen großes Handicap im Punkte 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 zersplittert. 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, schickt man am besten ein leeres Schiff voraus. Dieselbe Strategie funktioniert auch an Land. Im Zweifelsfall ist es immer sicherer, beladene Figuren abzuladen. Sie beschützen so das Transportmittel und werden nicht einfach mit geschlagen.

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 Figuren nachbauen können, werden sie speziell in der Schlussphase immer wichtiger. Gerade wenn man nur noch wenige Figuren hat, 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 es verschiedene taktische Manöver und Strategien demonstriert. Die einzelne Probleme sind sehr unterhaltsam, ideal für lange Winterabende. Das Puzzle Buch Nr.2 enthält sehr schwierige, aber feine Denkaufgaben 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 man mich immer finden.

## **ENTSTEHUNGSGESCHICHTE VON GRAND CONQUEST®**

Als ich 1972 mein erstes Spiel Conquest veröffentlichte (das ist jetzt schon mehr als 30 Jahre her), gaben mir alle meine wohlmeinenden Freunde den Rat, die Sache langsam angehen zu lassen und meine Zeit lieber damit zu zubringen meinen Lebensunterhalt zu verdienen, mit dem Kauf und Verkauf seltener Münzen.

Dieser Rat scheint mir rückblickend nicht mehr so gut zu sein. Das mag daran liegen, dass ich genug Geld verdient habe, um jetzt endlich wieder meinem Hobby, dem Spieleerfinden nachzugehen.

Damals, 1972, gewann Bobby Fischer gerade sensationell die Schachweltmeisterschaft und Rollenspiele und Fantasy Games waren noch nicht in Mode gekommen. Das Timing für Conquest wäre ideal gewesen.

1984 kam die 2-Spieler Version mit Belagerungsmaschinen und Katapulten. Obwohl das Spiel gut aufgenommen wurde, war der größte Kritiker von allen, ich selbst, nie ganz zufrieden damit.

1980 erschien die erste deutsche Lizenzausgabe und der Spielverlag bestand darauf die neuen Spielfiguren auch in die 4-Spieler Version zu integrieren. Leider war er Spielplan nicht für Katapulte vorgesehen. Dazu kamen gravierende Fehler: aus einer Schussreichweite von 1,5 Inch wurden schließlich unmögliche 3 Felder, auch die Regeln für die Belagerungsmaschinen waren falsch. Ich hasse Fehler.

Grand Conquest ist das Resultat einer Menge Beharrlichkeit seitens meiner Spielefreunde. Schon damals versprach ich, ich würde irgendwann Conquest mit Kamelen machen. Und es ging kein Jahr vorbei, ohne dass mich jemand an dieses Versprechen erinnerte.

Allerdings habe ich dafür bedeutend länger gebraucht, als für jedes andere Spiel. Spieleerfinder tendieren dazu, sich durch den eigenen Erfindungsgeist zu verzetteln, vor allem, wenn sie es hassen eine gute Idee fallen zu lassen. Das

Geheimnis eines guten Spieles heißt "KISS" , keep it simple, stupid! Gute Ideen gibt es im Dutzend billiger, sie in ein gutes Spiel zu integrieren, das Spaß macht, aber auch eine Herausforderung ist, das ist das Schwierige.

Kamele oder Ritter, die abseits der Straße durch die Wildnis zu ziehen oder Zugbrücken sind Ideen, die ich bereits vor langer Zeit hatte. Aber ich hatte nie die Zeit, diese Ideen auszuarbeiten. Bis jetzt. Ich bin mit dem Ergebnis sehr zufrieden und hoffe, das Spiel macht genau so viel Spaß, wie die Entwicklung. Deshalb hier noch eine faire Warnung....das Spiel kann süchtig machen. Ich möchte nicht verantwortlich gemacht werden für verlorene Arbeitszeit oder für Beziehungsprobleme wegen Vernachlässigung des Partners.

Ich vermute, dass die meisten Leute, die nicht spielen, in ihrer Kindheit nicht die richtige Anleitung dazu bekamen. Meine Eltern haben mich stets dazu ermuntert. Vermutlich weil das der einfachste Weg war mich aus Schwierigkeiten herauszuhalten.

Meine erste Leidenschaft war Schach. Später begann ich Bridge zu spielen. Ein Spiel, das in Deutschland völlig zu Unrecht als Spiel alter Damen angesehen wird (die es aber meist nicht wirklich beherrschen).

Würfelspiele waren nie mein Fall und Backgammon fand ich immer langweilig. So wurde am Ende der Highschool schließlich Fechten meine wahre Liebe. Es ist ein Spiel, das taktisches Denken und physische Disziplin miteinander vereinigt. Seit kurzem bin ich das älteste Mitglied des Amerikanischen Weltcup Teams der Fechtveteranen. Ohne Fechten wäre ich vermutlich heute fett und schlapp.

Ich finde es immer aufregend von den Fans meiner Spiele zu hören und ich werde auch in Zukunft alle Emails beantworten, wenn es nicht länger als 25 Stunden täglich dauert. Wer mir eine Email schreiben will, sollte unter Betreff "Conquest" eintragen, damit die Mail nicht versehentlich als Spam gelöscht wird.

Meine Burbank Adresse wird sich vermutlich im nächsten Jahr ändern, aber wer einfach meinen Namen und Conquest in eine Suchmaschine eintippt, wird mich schon finden.

## **GRAND CONQUEST WEBSEITEN**

Außerdem gibt es auch noch meine Webseiten: für den deutschsprachigen Raum [www.grand-conquest.de](http://www.grand-conquest.de) die es demnächst zumindest auch in englischer Sprache geben wird.

Hier sind die neusten Infos zum Spiel zu finden, wo man es spielen kann, und wann! Außerdem gibt es einen Downloadbereich mit alternativen Regel und Spielplänen.

Gelegentlich hilft uns ein Fan die Spielregeln in andere Sprachen zu übersetzen. Das findet sich hier. Auch Regelstreitigkeiten werden geschlichtet.

Für Amerika gibt es noch [www.webstart.net/conquest](http://www.webstart.net/conquest), meine ursprüngliche Webseite.

## **WIDMUNG**

Seit meiner Schulzeit war ich immer ein großer Fan der Spiele von Sid Sackson. Seine Spiele, z.b. Acquire oder Focus sind auch vielen deutschen Spielern bekannt.

Ich lernte Sid 1974 auf einer Spielmesse kennen und war begeistert, dass wir so viele gemeinsame Interessen hatten.

Die Besuche bei ihm und seiner Frau Berniece, wann immer ich in New York war, gehören zu den erfreulichsten Momenten meines Lebens. Sid schrieb auch die erste Conquest Review für das GAMES Magazine 1979.

Grand Conquest möchte ich deshalb Sid Sacksons wunderbarem Andenken widmen.

## **DANKSAGUNG**

Ein paar Worte des Dankes möchte ich noch an Patrick Stevens, Steve Norton und Dietmar Gottschick richten, die mit mir viele Stunden mit Spieletests verbracht haben und die mir halfen überflüssige Regeln zu entfernen. Ersterer erfindet selbst Spiele und letzterer ist verantwortlich für meine deutsche Webseite und die deutschen Übersetzungen.

Wer sich als Conquest Spieler registrieren will, oder wer Spiele und Zubehör bestellen möchte, erreicht ihn unter [info@grand-conquest.de](mailto:info@grand-conquest.de)

Ich danke allen Käufern meines Spiels





















Copyright, Donald Bengé 2004

DONALD BENGÉ

1122 W. BURBANK BLVD.

BURBANK, CA 91506, U.S.A.

## Erklärung der Symbole in den Beispielen und in den Puzzlebüchern:

S = Soldier		S = Soldat	Bs = Ship with a soldier		Bs = Schiff mit Soldat
N = Knight		N = Reiter	Gn = Galleon with a knight		Gn = Galeone mit Reiter
E = Elephant		E = Elefant	Bds = Ship with an camel and a soldier		Bds = Schiff mit berittenem Kamel
D = Camel		D = Kamel (Dromedar)	Gess = Galleon with an elephant and two soldiers		Gess = Galeone mit vollbeladenem Elefanten
Ds = Camel with a soldier		Ds = Kamel mit Soldat	Bcs = Ship with a chariot and a soldier		Bcs = Schiff mit beladenem Streitwagen
B = Ship		Schiff (oder Boot)	Gk = Galleon with a catapult		Gk = Galeone mit Katapult
G = Galleon		G = Galeone	D/S = West's camel commandeered by South's soldier		D/S = Fremdberittenes Kamel
K = Catapult		K = Katapult	Gs/S = Galleon with a soldier and partner's (North) soldier. This is a rare occurrence, but very effective as both North and South may move the galleon.		Gs/S = Galeone mit Soldat und Partners Soldat (Sehr effektive Art ein Schiff von beiden Partnern zu bewegen)
T = Siege Engine		T = Belagerungsmaschine	G/N = South knight on board partner's galleon.		G/N = Partners Reiter auf der eigenen Galeone
C = Chariot		C = Streitwagen			
Cs = Chariot with a soldier		Cs = Streitwagen mit Soldat			

Hier noch ein paar Ergänzungen und Erklärungen zu den Bezeichnungen:

x = Schlagen einer Figur (z.B. S x N = Soldat schlägt Reiter)

( S x N ) = Soldat schlägt Ritter und wird selbst geschlagenen (Austausch)

RR = Austausch verweigert (meist aus taktischen Gründen)

Ω = fremdes Kamel reiten ( S Ω D = Soldat reitet fremdes Kamel)

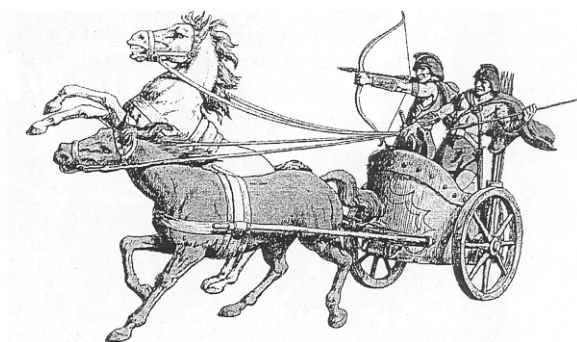
Ein fremdes Schiff entern wird als Schlagen (x) dargestellt (z.B. N x Bds = Reiter erobert Schiff und schlägt an Bord ein berittenes Kamel.

Δ = Katapultschuss. (z.B. K Δ Ge Katapult versenkt mit Elefanten beladene Galeone.

110R = Zugbrücke auf Feld Nr.110 wird hoch gezogen. (K Δ 110 schießt entweder die Zugbrücke auf 110 runter, wenn sie geschlossen war oder trifft eine auf 110 befindliche Figur).

110L = Zugbrücke auf 110 wird gesenkt (z.B. S110L = Soldat (im eroberten Turm von) 110 senkt die Zugbrücke.

Π = bezeichnet den Neubau einer Figur, dabei wird auch das Feld angegeben, auf der die Figur eingesetzt wird (z.B. S Π K 414. Das bedeutet, dass der Soldat ein Katapult baut, welches auf das Nachbarfeld 414 eingesetzt wird. Baut man eine Belagerungsmaschine oder einen Streitwagen schreibt man S153 Π T oder S153 Π C )



**[www.grand-conquest.de](http://www.grand-conquest.de)**

**[www.webstart.net/conquest](http://www.webstart.net/conquest)**