

# EIN REGELOFFENES TAKTISCHES KARTENSPIEL

Version 0.1 – 3. August 2019

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Spielregeln</b>	<b>4</b>
1.1 Grundlagen . . . . .	4
1.1.1 Karten . . . . .	4
1.1.2 Sonderregeln . . . . .	6
1.1.3 Deck . . . . .	8
1.1.4 Spielbereiche . . . . .	8
1.2 Spielablauf . . . . .	9
1.2.1 Spielbeginn . . . . .	9
1.2.2 Spielrunden . . . . .	9
1.2.3 Spielende . . . . .	11
1.3 Alternative Regeln . . . . .	11
<b>2 Übersicht über Völker, Fraktionen und Karten</b>	<b>12</b>
2.1 Menschen . . . . .	12
2.1.1 Kaiserreich . . . . .	12
2.1.2 Heilige Armee . . . . .	15
2.2 Zwerge . . . . .	17
2.2.1 Armee des Zwergenkönigs . . . . .	17
2.2.2 Wilde Zwerge . . . . .	20
2.3 Elfen . . . . .	23
2.3.1 Hochelfen . . . . .	23
2.3.2 Waldelfen . . . . .	25
2.4 Monster . . . . .	28
2.4.1 Wilde Bestien . . . . .	28
2.4.2 Geister . . . . .	31
2.5 Neutrale Karten . . . . .	33
2.5.1 Wetterkarten . . . . .	33
2.5.2 Fahrende Ritter . . . . .	34
<b>3 Erläuterungen zum Code</b>	<b>36</b>
3.1 Die Datenstruktur . . . . .	36
3.1.1 Definition der Fraktionen . . . . .	36
3.1.2 Definition der Sonderregeln . . . . .	36
3.1.3 Definition der Karten . . . . .	36
3.1.4 Definition der Decks . . . . .	36
3.2 Ein Deck zusammenstellen . . . . .	36
3.2.1 Deckbeschreibung zusammenstellen . . . . .	37
3.2.2 Ausdruckdatei erzeugen . . . . .	37
3.2.3 Marker erzeugen . . . . .	37
3.3 Eigene Karten erstellen . . . . .	37
3.4 Eigene Sonderregeln hinzufügen . . . . .	38

3.4.1	Sonderregeln allgemein . . . . .	38
3.4.2	Token . . . . .	39
3.5	Eigene Völker und Fraktionen definieren . . . . .	39
3.5.1	Einen Eintrag in der Fraktions-Definitionsdatei erstellen . . . . .	39
3.5.2	Eine neue Karten-Definitionsdatei erstellen und mit Karten füllen . . . . .	39
3.6	Kartenübersicht in diesem Dokument aktualisieren . . . . .	39
3.7	Benötigte Software und Zusatzpakete . . . . .	40
3.7.1	Python . . . . .	40
3.7.2	L <small>A</small> T <small>E</small> X . . . . .	40
<b>4</b>	<b>Mögliche Erweiterungen und Alternativen</b>	<b>41</b>

Zwei feindlich gesinnte Armeen sind aufeinandergetroffen. Noch schärfen die Soldaten ihre Waffen, tauschen Botschafter Nachrichten aus. Spione infiltrieren die feindlichen Lager, und die Generäle planen die Schlacht und evaluieren ihre Chancen. Doch die ersten Scharmüzel brechen bereits aus.

Dies ist ein Kartenspiel. Die Spieler sind verfeindete Armeeführer, die aus der ihnen zur Verfügung stehenden Armee Truppen zusammenstellen, die in mehreren Scharmüzeln und Kämpfen gegen den Feind bestehen müssen. Dabei müssen sie die richtige Strategie finden und klug taktieren. Ein unvorsichtiger Kommandant hat seine Einheiten schon vor der Schlacht erschöpft, aber ein erfahrener General kann seine Gegner ausmanövrieren und im entscheidenen Augenblick mit aller Macht angreifen.

# Kapitel 1

## Spielregeln

### 1.1 Grundlagen

Wir beginnen die Erläuterung der Spielregeln mit einem Überblick über die grundlegenden Elemente des Spiels. Zuerst wird in Abschnitt 1.1.1 erklärt, wie eine Spielkarte aufgebaut ist und was die einzelnen Parameter bedeuten. Danach gehen wir in Abschnitt 1.1.2 darauf ein, wie Kartenspezifische Sonderregeln funktionieren. Im dritten Abschnitt (Abschnitt 1.1.3) geht es dann um das komplette Kartendeck zum Spielen. Schließlich wird in Abschnitt 1.1.4 beschrieben, welche Spieldarbereiche und Kartenstapel es während des Spiels gibt.

#### 1.1.1 Karten

Eine *Karte* (oder *Einheit*) hat

- einen *Kartennamen*, der die Karte zusammen mit Volk un Fraktion eindeutig beschreibt;
- ein *Volk* und eine *Fraktion*;
- ein *Level* (1 = bronze, 2 = silber, 3 = gold);
- eine *Kartenstärke*  $\geq 0$ ;
- eine Anzahl an *Aktionspunkten*  $\geq 0$ ;
- *Proviantkosten*  $\geq 0$ ;
- eine oder mehrere *Schlachtreihen* (Nahkampf, Fernkampf, Unterstützung), in der die Einheit platziert werden kann;
- (optional) aktive und/oder passive *Sonderregeln*.

#### Erläuterung der Karteneigenschaften

Eine Beispielkarte ist in Abbildung 1.1 gezeigt.

##### Kartenname

Der Kartenname dient dazu, die Karte zu identifizieren. Manche Sonderregeln gelten auch nur für Karten mit bestimmten Namen. Der Kartenname ist ganz oben auf der Karte zu finden, siehe (A) in Abbildung 1.1.

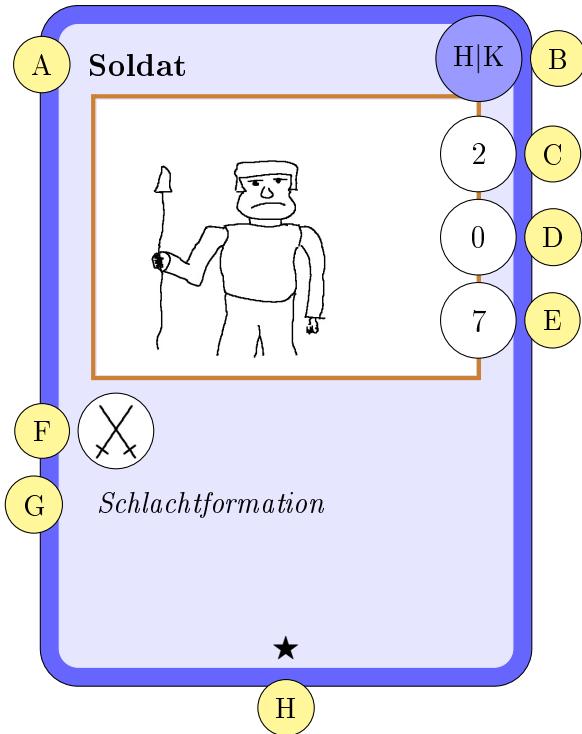


Abbildung 1.1: Beispiel einer Spielkarte

### Volk und Fraktion

Das Volk und die Fraktion beschreiben das "Thema" des Decks. Volk und Fraktion sind im Kreis oben rechts auf der Karte durch ein eindeutiges Symbol bzw. durch eine Buchstaben-kombination gekennzeichnet. Siehe (B) in Abbildung 1.1.

Es gibt zur Zeit vier Völker (Menschen, Zwerge, Elfen und Monster), und je Volk zwei Fraktionen (z. B. Waldelfen und Hochelfen bei den Elfen). Alle Karten eines Decks müssen einer gemeinsamen Fraktion angehören (und damit natürlich auch zum selben Volk gehören).

Eine Ausnahme bilden die neutralen Karten, die jedoch auch nicht Teil des regulären Decks sind (dazu später mehr in Abschnitt 1.1.3).

### Kartenlevel

Das Kartenlevel ist eine grobe Einteilung der Karten nach ihrer Stärke. Das Kartenlevel dient der Regulierung des Deckbaus, da die Anzahl hochleveliger Karten pro Deck beschränkt ist (dazu später mehr). Das Level einer Karte wird auf zwei Arten gekennzeichnet. Es befinden sich am unteren Rand der Karte ein bis drei Sterne, deren Anzahl dem Kartenlevel entspricht (siehe (H) in Abbildung 1.1). Außerdem zeigt die Anzahl der farbigen Rahmen um das Kartenbild sowie die Farbe der Rahmen das Kartenlevel (Level 1: Bronze, Level 2: Silber, Level 3: Gold).

Auch hier bilden die neutralen Karten eine Ausnahme: sie haben kein Kartenlevel.

### Kartenstärke

Die Kartenstärke ist während des Spiels die wichtigste Eigenschaft der Karte, den sie bestimmt (abgesehen von Modifikationen durch Sonderregeln) den Punktewert der Karte am Rundenende. Die Kartenstärke ist im zweiten Kreis auf der rechten Seite notiert. Siehe (C) in Abbildung 1.1.

## Aktionspunkte

Die Aktionspunktzahl gibt an, wie viele Aktionspunkte die Karte beim Ausspielen erhält. Aktionspunkte sind wichtig für Karten, die wegen Sonderregeln *Aktionen* ausführen können. Die Aktionspunktzahl ist im dritten Kreis auf der rechten Seite notiert, siehe (D) in Abbildung 1.1.

## Proviantkosten

Die Proviantkosten sind nur beim Zusammenstellen eines Decks wichtig und haben während des Spiels keine Bedeutung mehr. Diese Kosten beschreiben, wie "teuer" die Versorgung dieser Einheit für die Armee ist. Das dient (ähnlich dem Kartenlevel) dem Balancing beim Deckbau, da die Summe der Proviantkosten aller Karten eines Kartendecks eine feste Grenze nicht überschreiten darf. Die Aktionspunktzahl ist im vierten Kreis auf der rechten Seite notiert. Siehe (E) in Abbildung 1.1.

Auch hier bilden die neutralen Karten eine Ausnahme: sie haben keine Proviantkosten.

## Schlachtreihen

Die Schlachtreihen unterteilen grob die verschiedenen Einheitentypen, und wie diese Truppen eingesetzt werden. Es gibt drei verschiedene Schlachtreihen:

- **Nahkampf**: wird gekennzeichnet durch zwei gekreuzte Schwerter: 
- **Fernkampf**: wird gekennzeichnet durch Pfeil & Bogen: 
- **Unterstützung**: wird gekennzeichnet durch eine Schriftrolle: 

Im Allgemeinen stehen Nahkämpfer in der vordersten Reihe, um in die feindliche Armee zu stürmen. In der zweiten Reihe stehen verschiedene Arten Fernkämpfer, die z. B. mit Pfeil und Bogen den Gegner aus der Distanz angreifen. Ganz hinten stehen schließlich die Generäle, die das Schlachtgeschehen überblicken und Befehle erteilen. Außerdem führen manche Armeen Belagerungswaffen mit großer Reichweite mit, die ebenfalls in der letzten Reihe aufgebaut werden.

Je nach Typ kann eine Einheit also nur in bestimmten Schlachtreihen eingesetzt werden. Welche Schlachtreihen das sind, ist durch Symbole unterhalb des Kartenbildes gekennzeichnet, siehe (F) in Abbildung 1.1.

## Sonderregeln

Schließlich haben die meisten Karten noch Sonderregeln, die das Spiel maßgeblich beeinflussen. Dazu mehr in Abschnitt 1.1.2. Die Namen der Sonderregeln einer Karte sind unterhalb ihrer Schlachtreihen aufgelistet ((G) in Abbildung 1.1); ihre Auswirkungen müssen auf einem separaten Regelblatt nachgesehen werden.

### 1.1.2 Sonderregeln

Es gibt *passive* und *aktive* Sonderregeln. Theoretisch kann eine Karte beliebig viele Sonderregeln haben, meistens liegt die Anzahl Sonderregeln einer Karte zwischen null und vier.

- *Passive Sonderregeln* (oder *Eigenschaften*) sind gültig, solange sich die Einheit auf dem Spielfeld befindet und die Sonderregel nicht (in seltenen Fällen) von einer anderen Sonderregel explizit außer Kraft gesetzt wurde.  
Die passiven Sonderregeln einer Karte sind in *kursiver Schrift* aufgelistet.
- *Aktive Sonderregeln* (oder *Aktionen*) unterscheiden sich in drei wesentlichen Punkten von den passiven Eigenschaften:

- Sie haben einmalige Effekte, die erst wirksam werden, wenn der kontrollierende Spieler sie während seines Zuges einsetzt.
- Das Einsetzen einer Aktion kostet Aktionspunkte (die *Aktionskosten*), die aus dem Aktionspunktevorrat der ausführenden Karte bezahlt werden müssen.
- Die Aktion kann nur andere Karten beeinflussen, die ein gleichhohes oder niedrigeres Level als die ausführende Karte haben.

Ein Spieler kann eine Aktion von einer von ihm kontrollierten Karte jederzeit während seines eigenen Zuges auslösen (insbesondere müssen die Aktionen nicht beim Ausspielen der Karte ausgelöst werden!). Dafür entfernt er zuerst Aktionsmarker in Höhe der Aktionskosten von der ausführenden Karte, danach wird die beschriebene Aktion ausgeführt.

Die aktiven Sonderregeln einer Karte sind in **fetter Schrift** aufgelistet.

## Moralmodifikatoren

Viele Sonderregeln bewirken *Moralboni* oder *Moralmali* für andere Karten.

### Moralmarker

Diese Moralmodifikationen werden mit speziellen Markern individuell auf jeder Karte gekennzeichnet:

- + für Moralboni
- - für Moralmali.

Moralmarker sind immer an eine eindeutige Karte auf dem Spielfeld gebunden und dürfen nicht auf andere Einheiten verlegt werden.

Moralboni und -mali heben sich im Verhältnis 1:1 auf. Das bedeutet insbesondere, dass auf einer Karte nie gleichzeitig Moralmarker beider Arten liegen dürfen. Wir sagen, dass eine Karte mit mindestens einem Moralmalus *negative Moral* hat; und analog hat eine Karte mit mindestens einem Moralbonus *positive Moral*.

### Effektive Kartenstärke

Die *effektive Kartenstärke* ist die (aufgedruckte) Kartenstärke (siehe Abschnitt 1.1.1) plus die Summe ihrer Moralmodifikationsmarker. Die effektive Kartenstärke kann nie kleiner sein als null. Das bedeutet, wenn die Anzahl der Moralmalus-Marker auf einer Karte ihrer Kartenstärke entspricht, kann sie keinen weiteren Moralmalus mehr erhalten. Jegliche Sonderregel, die dieser Karte einen weiteren Moralmalus hinzufügen würde, hat vorerst keine Wirkung. Natürlich kann die Karte immer noch Moralboni bekommen und dadurch wieder eine effektive Kartenstärke  $> 0$  erhalten.

Solange eine Karte effektive Kartenstärke 0 hat, kann sie keine Aktionen einsetzen, und ihre passiven Eigenschaften haben vorerst keine Auswirkungen mehr.

## Sonstige Begriffe und Konventionen in den Definitionen der Sonderregeln

- Beim Ausführen einer Aktion und beim Umsetzen einer passiven Sonderregel wird diejenige Karte, welche die Regel ausgelöst hat, *ausführende Karte* genannt. Alle Karten, die direkt von dieser Regel betroffen sind, werden *betroffene Karten* genannt.
- Wann immer die *Hälfte* von einem Wert genommen wird, ist der auf die nächste ganze Zahl *abgerundete* Wert gemeint.

- *Eigene* und *verbündete* Einheiten bezeichnen Einheiten auf der eigenen Schlachtfeldseite. *Gegnerische* Einheiten sind Einheiten auf der Schlachtfeldseite des Gegners.
- Einheiten sind *adjazent* (oder *benachbart*), wenn sie nebeneinander in der gleichen Schlachtreihe liegen.
- Die *gegenüberliegende* Schlachtreihe einer Karte meint die Schlachtreihe, in der sich die Karte befindet, aber auf der Schlachtfeldseite des Gegners. D. h. es sind jeweils die beiden Nahkampf-Reihen, die beiden Fernkampf-Reihen sowie die beiden Unterstützer-Reihen *gegenüberliegend*.
- *Token* sind Einheiten, die nicht Teil des Decks sind und nur durch Sonderregeln auf dem Schlachtfeld erscheinen können. Wenn sie das Schlachtfeld verlassen, werden sie nicht auf dem Ablagestapel abgelegt, sondern komplett aus dem Spiel entfernt. Tokens können auch nicht durch Sonderregeln auf die Hand genommen oder in den Nachziehstapel gemischt werden.

### 1.1.3 Deck

#### Hauptdeck

Ein *Deck* ist eine Menge von Karten mit folgenden Bedingungen:

- Alle Karten gehören zu demselben Volk und zu derselben Fraktion.
- Das Deck besteht aus mindestens 25 Karten.
- Die Summe der Proviantkosten aller Karten im Deck übersteigt nicht 200.
- Das Deck enthält maximal 3 goldene Karten, und keine individuelle goldene Karte kommt doppelt vor.
- Das Deck enthält maximal 6 silberne Karten, und jede individuelle silberne Karte kommt höchstens zweimal vor.
- Jede individuelle bronzen Karte kommt höchstens viermal vor.

Hierbei sind *individuelle* Karten solche mit identischem Kartennamen.

#### Sekundärdeck

Das *Sekundärdeck* oder *neutrale Deck* besteht aus exakt drei neutralen Karten oder Wetterkarten. Dies sind spezielle Karten, die keiner Fraktion angehören, kein Kartenlevel und keine Proviantkosten haben.

### 1.1.4 Spielbereiche

Während des Spiels sind die folgenden Spielbereiche und Kartenmengen relevant:

- Nachziehstapel: verdeckt, und abgesehen von Sonderregeln nach Spielbeginn nicht mehr relevant. Der Nachziehstapel stellt quasi die Gesamtarmee der Fraktion des Spielers dar – aber nicht alle Truppen sind in dieser Schlacht verfügbar.
- Hand: nur für den kontrollierenden Spieler jederzeit einsehbar (Nur durch Sonderregeln ggfs. auch für den Gegner). Die Hand eines Spielers ist die Armee, die er zur Verfügung hat.
- Ablagestapel: für beide Spieler jederzeit einsehbar. Dies sind die Truppen des Spielers, die in bereits vergangenen Runden eingesetzt wurden und nun erschöpft oder verwundet sind.

- Armeeaufstellungsbereich: bestehend aus drei *Schlachtreihen*: *Nahkampf*, *Fernkampf* und *Unterstützung*. Hier stellt der Spieler seine Truppe für das nächste Scharmüzel auf.
- gemeinsamer neutraler Nachziehstapel: verdeckt.

Abbildung 1.2 skizziert den Aufbau des Spielfeldes.

## 1.2 Spielablauf

In einem Spiel spielen zwei Spieler mit vorher zusammengestellten Decks gegeneinander. Ein Spiel besteht aus maximal drei Runden. Der Spieler, der zwei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.

In diesem Abschnitt wird der Ablauf des Spiels beschrieben.

### 1.2.1 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels mischt jeder Spieler sein Deck und bildet dann daraus den verdeckten Nachziehstapel. Außerdem werden die Sekundärdecks beider Spieler vermischt, und daraus wird ein separater verdeckter *neutraler Nachziehstapel* gebildet.

Danach zieht jeder Spieler 10 Karten auf seine Hand, von denen bis zu zwei Karten abgeworfen und nachgezogen werden können. Im Fall, dass ein Spieler mindestens eine Karte nachgezogen hat, wird die abgeworfene Karte wieder in den Nachziehstapel gemischt. Schließlich einigen sich beide Spieler darauf, wer in der ersten Runde Startspieler ist (z. B. durch einen Münzwurf). Für alle weiteren Runden wechselt die Rolle des Startspielers mit jeder Runde.

### 1.2.2 Spielrunden

Eine Runde besteht daraus, dass beide Spieler abwechselnd (beginnend mit dem Startspieler) *Spielzüge* ausführen, bis beide Spieler gepasst haben. Dann wird bestimmt, welcher Spieler die stärkere Armee aufgestellt hat und damit die Runde gewinnt.

Bevor der Startspieler seinen ersten Zug beginnt, zieht der *Nicht-Startspieler* eine Karte vom neutralen Nachziehstapel.

#### Spielzug

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann

- *entweder* einen Spielzug ausführen
- *oder* passen.

Hat ein Spieler einmal gepasst, so passt er automatisch in allen weiteren Zügen in dieser Runde. Außerdem passt ein Spieler automatisch, sobald er keine Karten mehr auf der Hand hat.

Ein *Spielzug* besteht *immer* aus den folgenden Aktionen:

1. Eine Einheit von der Hand spielen. Dafür muss die Einheit in einer der Schlachtreihen auf dem Spielfeld gelegt werden, die auch auf der Karte als mögliche Option angegeben sind. Beim Ausspielen einer Karte (und nur dann!) dürfen alle bereits ausliegenden Einheiten in der gespielten Schlachtreihe beliebig rearrangiert werden.
2. Gegebenenfalls die Auswirkungen von passiven Eigenschaften von Karten auf dem Spielfeld beachten und befolgen.

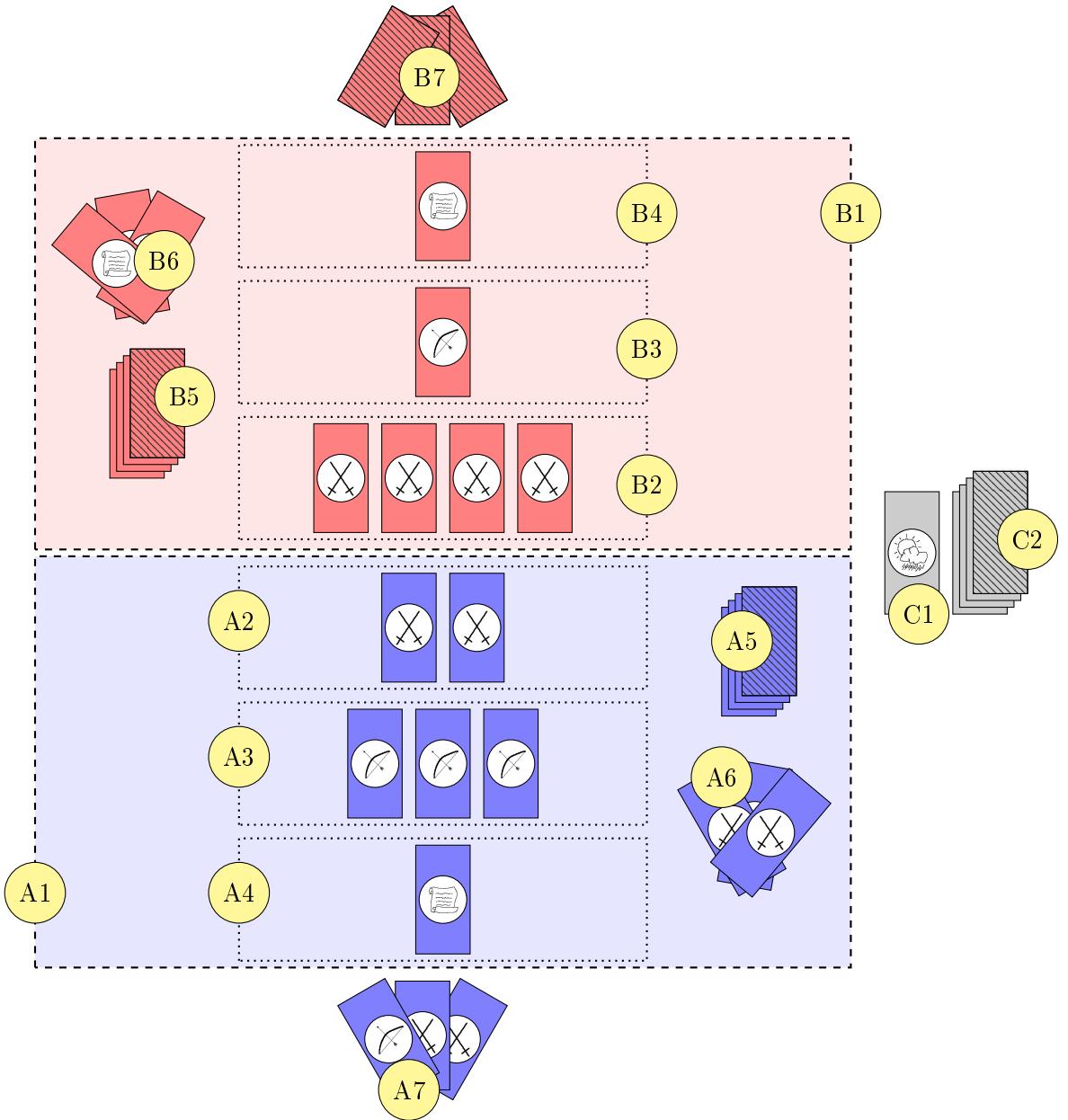


Abbildung 1.2: Skizze der Spielbereiche

Karten mit einem sichtbaren Schlachtreihen-Symbol liegen offen bzw. können vom Spieler jederzeit einsehen kann. Alle anderen Karten sind nicht einsehbar.

Label	Beschreibung	Label	Beschreibung
A1	Spielbereich des Spielers	B1	Spielbereich des Gegners
A2	Nahkampf-Reihe des Spielers	B2	Nahkampf-Reihe des Gegners
A3	Fernkampf-Reihe des Spielers	B3	Fernkampf-Reihe des Gegners
A4	Support-Reihe des Spielers	B4	Support-Reihe des Gegners
A5	Nachziehstapel des Spielers	B5	Nachziehstapel des Gegners
A6	Ablagegestapel des Spielers	B6	Ablagegestapel des Gegners
A7	Handkarten des Spielers	B7	Handkarten des Gegners
C1	aktive Wettereffektkarten		
C2	Nachziehstapel des neutrales Decks		

Optional kann ein Spieler in seinem Zug:

- beliebig viele Aktionen seiner Einheiten auslösen, solange die ausführenden Einheiten genügend Aktionspunkte zur Verfügung haben.

Zu Beachten:

- Während einer Runde werden keine Karten nachgezogen. Die Spieler müssen mit dem auskommen, was sie auf der Hand haben.
- Zwar kann ein Spieler auch eine Aktion auslösen, *bevor* er eine Karte von seiner Hand spielt; allerdings kann er danach nicht mehr passen und *muss* dann noch zwingend eine Karte ausspielen.
- Ein Spieler, der keine Handkarten mehr besitzt, passt automatisch. Das bedeutet insbesondere, dass er dann auch keine Aktionen mehr ausführen kann.

### Rundenende

Sobald beide Spieler gepasst haben, ist die Runde vorbei. Es werden nun noch alle passiven Eigenschaften ausgelöst, deren Effekte zum Rundenende in Kraft treten. Gibt es mehrere solcher Effekte, treten sie in derselben Reihenfolge in Kraft, in der die Karten ursprünglich gespielt worden sind. Anschließend wird für jeden Spieler die Summe der effektiven Kartenträger aller Karten auf seiner Hälfte des Spielfeldes bestimmt. Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt die Runde.

#### 1.2.3 Spielende

Sobald ein Spieler zwei Spielrunden gewonnen hat, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler hat gewonnen.

### 1.3 Alternative Regeln

- Nachschubregel: Zwischen den Runden werden die Armeen durch Nachschub verstärkt. Beide Spieler dürfen vor Beginn der zweiten und dritten Runde jeweils eine gewisse Anzahl an Karten (z.B. zwei Karten) nachziehen.
- Optional kann ohne ein neutrales Deck gespielt werden. Achtung: manche Sonderregeln werden dadurch wirkungslos, und Decks mit solchen Sonderregeln sind dann gegebenenfalls im Nachteil.
- Es ist auch denkbar, die Beschränkungen beim Deckbau anzupassen. Insbesondere die Gesamtproviantkosten und die Mindestkartenanzahl können an die eigenen Präferenzen angepasst werden. Wenn jedoch die Einschränkungen zur Kartenanzahl zu stark verändert werden, kann das weitreichende Auswirkungen auf das Spielbalancing haben.

## Kapitel 2

# Übersicht über Völker, Fraktionen und Karten

in diesem Kapitel werden alle vorgegebenen Fraktionen vorgestellt. Für jede Fraktion werden alle existierenden Karten gezeigt und alle relevanten Sonderregeln angegeben.

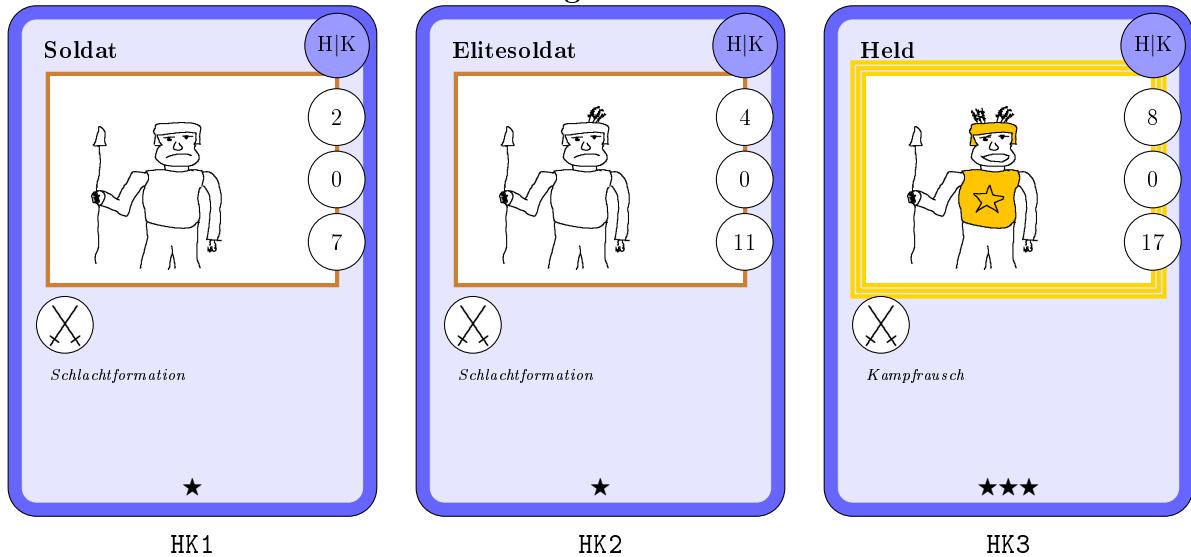
### 2.1 Menschen

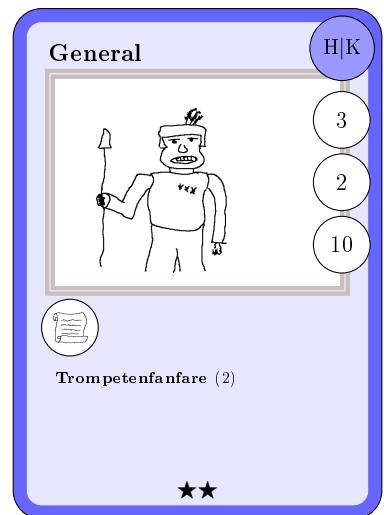
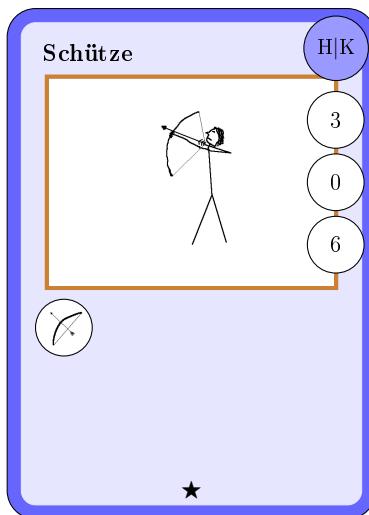
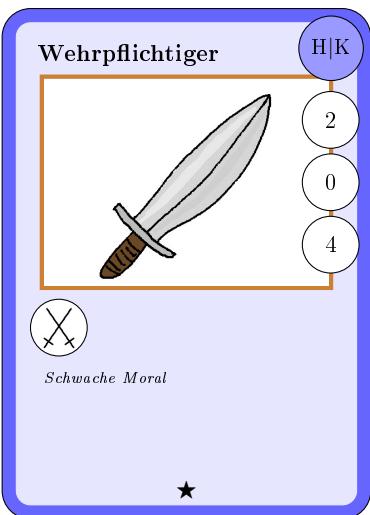
#### 2.1.1 Kaiserreich

##### Beschreibung

Der Kaiser der Menschen herrscht über ein großes Reich und verfügt über eine gutausgerüstete Armee. Ihre Kampfstrategie basiert auf starken Belagerungswaffen und zahlenmässige Überlegenheit. Außerdem verfügen sie über Spione, die hinter den feindlichen Linien wertvolle Informationen sammeln und die gegnerischen Anstrengungen sabotieren.

##### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln

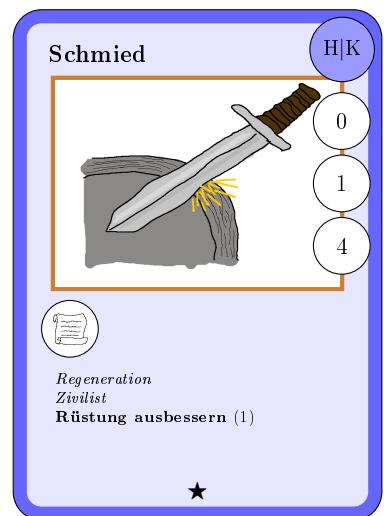
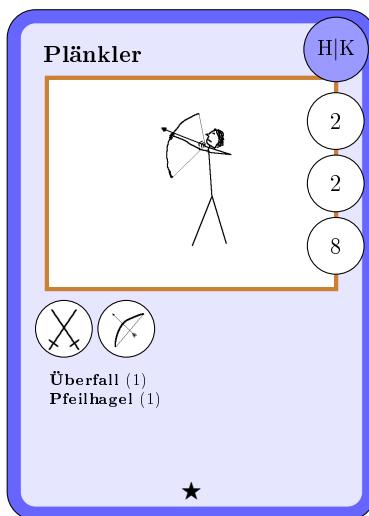




HK4

HK5

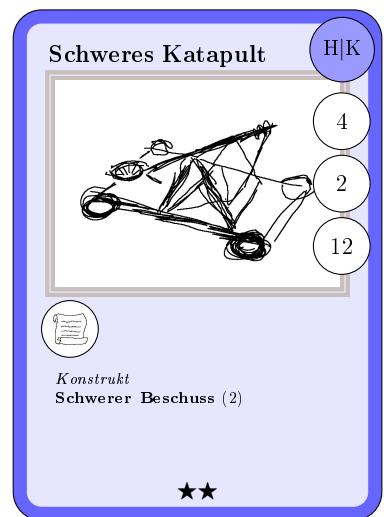
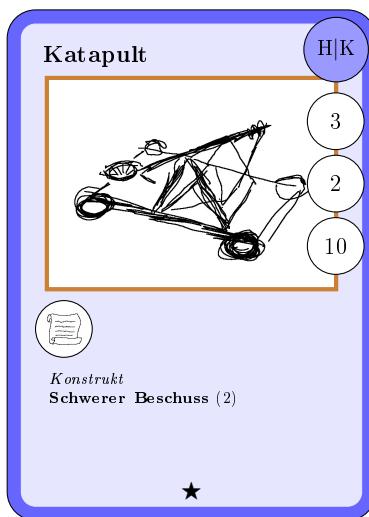
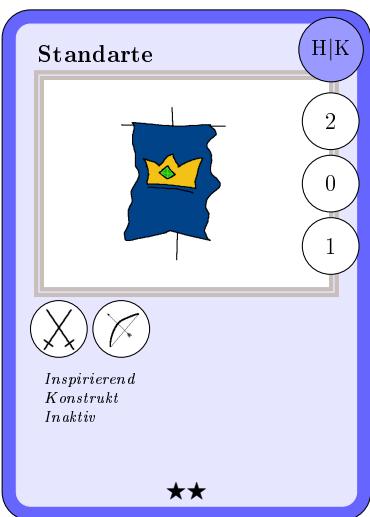
HK6



HK7

HK8

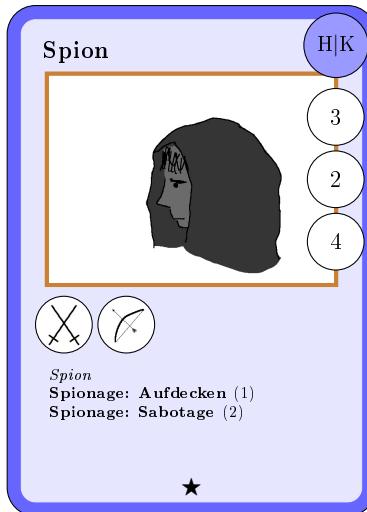
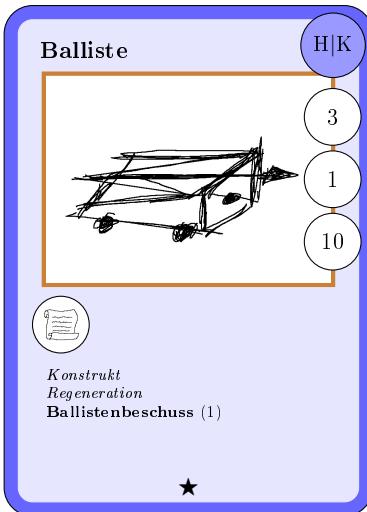
HK9



HK10

HK11

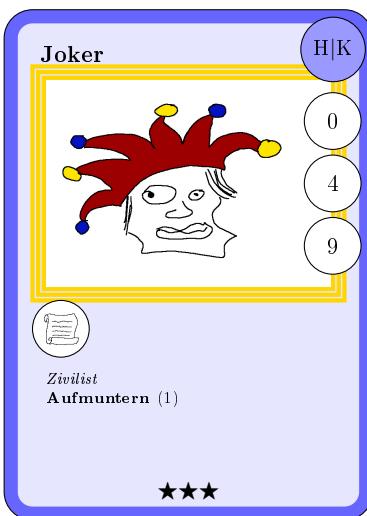
HK12



HK13

HK14

HK15



HK16

**Passive Sonderregeln:**

- *Schlachtf ormation*: Diese Einheit bekommt zu Rundenende +1 Moral für jede identische Einheit in ihrer Reihe.
- *Kampf rausch*: Immun gegen Moralmali.
- *Schwache Moral*: Negative Moraleffekte haben doppelten Effekt auf diese Einheit
- *Geordneter Rückzug*: Nach einer verlorenen Runde gehen die beiden adjazenten Karten zurück auf die Hand.
- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- *Zivilist*: Immun gegen Moralboni und Moralmali.
- *Inspirierend*: Alle adjazenten nicht-Konstrukt-Einheiten sind immun gegen Moralmali.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralboni. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralboni zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.

- **Spion:** Spiele diese Karte auf der Seite deines Gegners. Bezuglich Kartenstärke und Moral zählt diese Karte als Einheit deines Gegners. Du kontrollierst jedoch weiterhin diese Karte bezüglich ihrer Aktionen.

#### Aktive Sonderregeln:

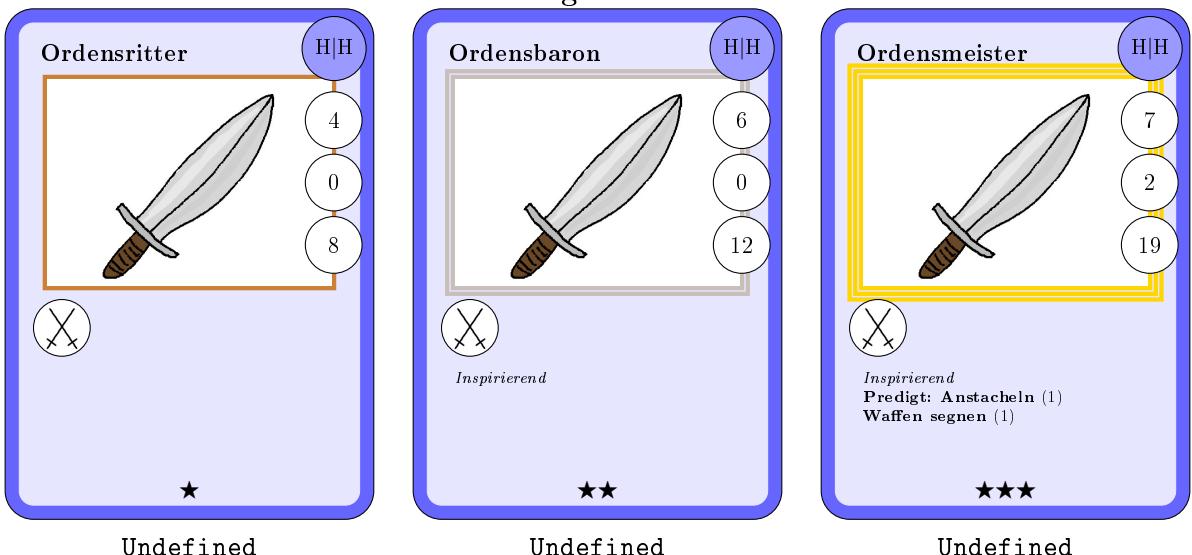
- **Trompetenfanfare** (2): Gib zwei eigenen Einheiten jeweils +1 Moral.
- **Überfall** (1): Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Pfeilhagel** (1): Gib einer gegnerischen Fernkampf-Einheit -1 Moral.
- **Rüstung ausbessern** (1): Gib einer eigenen Nahkampf-Einheit +1 Moral.
- **Schwerer Beschuss** (2): Gib bis zu drei adjazenten gegnerischen Einheiten einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Ballistenbeschuss** (1): Gib einer gegnerischen Einheit einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Spionage: Aufdecken** (1): Wähle verdeckt drei Karten aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner muss dir diese Karten zeigen.
- **Spionage: Sabotage** (2): Dein Gegner muss eine Karte seiner Wahl von seiner Hand abwerfen.
- **Aufmuntern** (1): Entferne alle Moraleffekte von einer eigenen nicht-Konstrukt-Einheit.

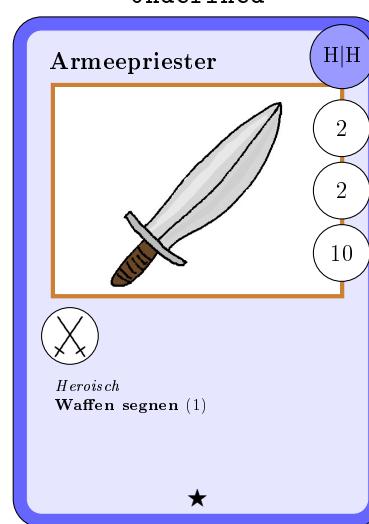
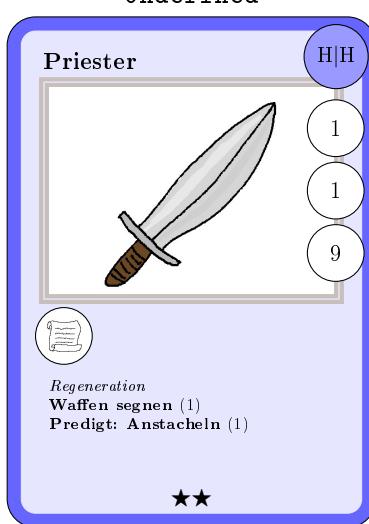
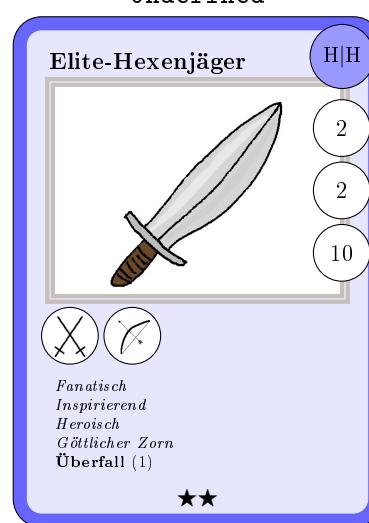
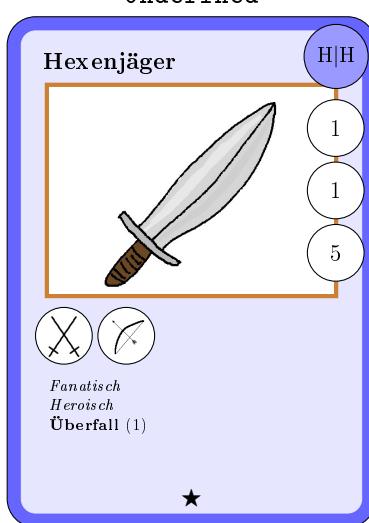
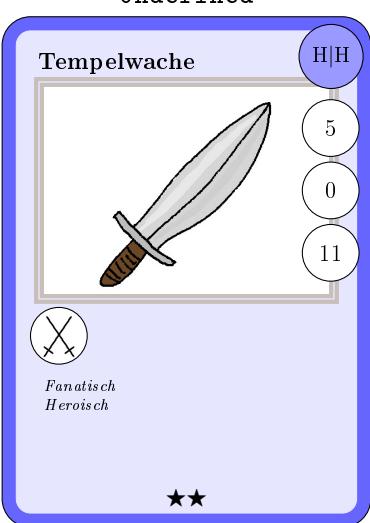
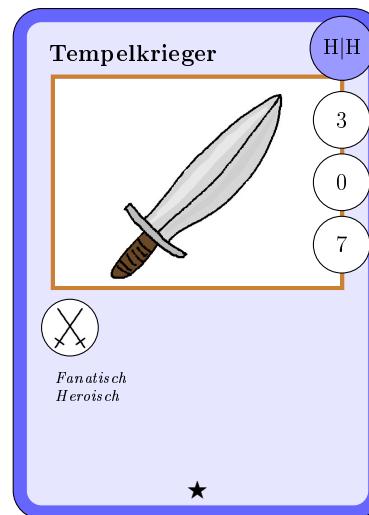
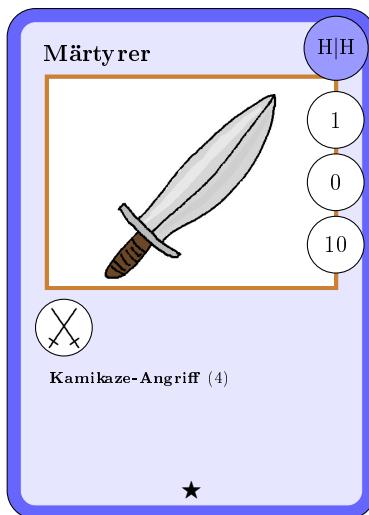
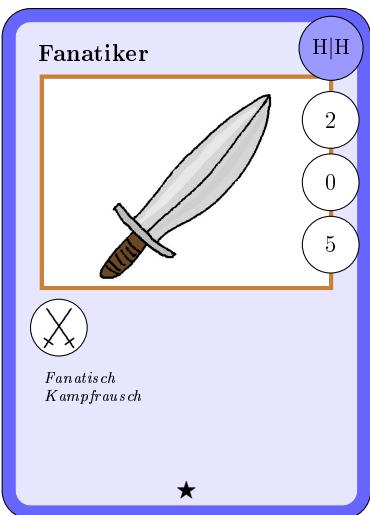
#### 2.1.2 Heilige Armee

##### Beschreibung

Die heilige Armee ist ein Zusammenschluss von gläubigen (oder beutegierigen) Rittern, die unter der Führung von Magiern und Geistlichen gegen alles Böse und Unheilige in den Kampf ziehen. Sie hoffen, durch ihren Kampf von den Göttern Vergebung für ihre Sünden zu erhalten. Ihr starker Glaube gibt ihnen große Moralboni in der Schlacht.

##### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln







Undefined

Undefined

#### Passive Sonderregeln:

- *Inspirierend*: Alle adjazenten nicht-Konstrukt-Einheiten sind immun gegen Moralmali.
- *Fanatisch*: Diese Einheit profitiert doppelt von Moralboni
- *Kampftrausch*: Immun gegen Moralmali.
- *Heroisch*: Für die Belange von anderen Sonderregeln wird diese Karte immer behandelt, als hätte sie positive Moral.
- *Göttlicher Zorn*: Kann auch Einheiten mit Wild oder Kampftrausch Moralmali zufügen.
- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.

#### Aktive Sonderregeln:

- **Predigt: Anstacheln (1)**: Gib einer verbündeten nicht-Konstrukt-Einheit +1 Aktion. Wenn die Einheit Märtyrer ist, gib ihr zusätzlich +1 Aktion.
- **Waffen segnen (1)**: Gib einer eigenen Einheit +1 Moral.
- **Kamikaze-Angriff (4)**: Entferne diese Einheit vom Schlachtfeld. Gib bis zu drei gegnerischen Nahkampf-Einheiten jeweils bis zu -3 Moral.
- **Überfall (1)**: Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Predigt: Aufwiegeln (2)**: Erzeuge ein Token: Hexenjäger (2|0|0) mit Fanatisch in der Nahkampf-Reihe.
- **Verfluchen (1)**: Entferne bis zu 2 Aktionsmarker von einer gegnerischen Einheit einer beliebigen Reihe.

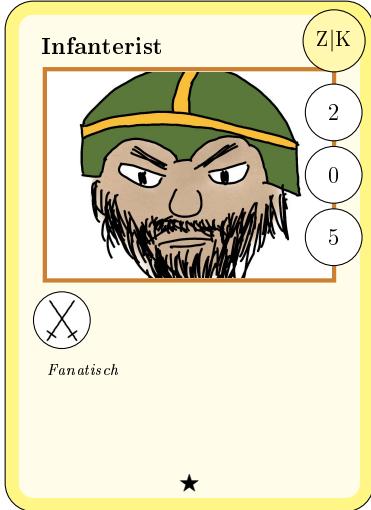
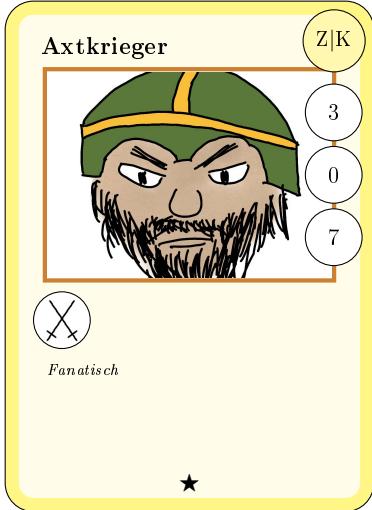
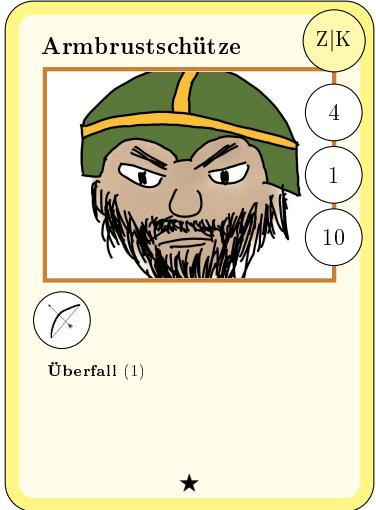
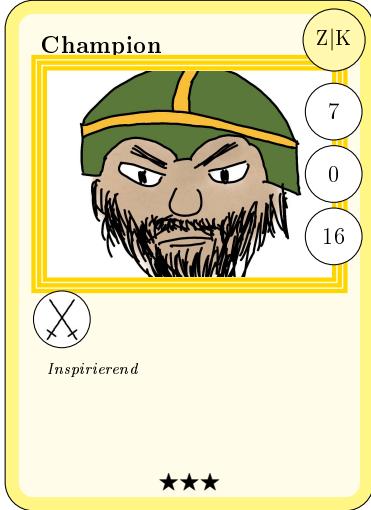
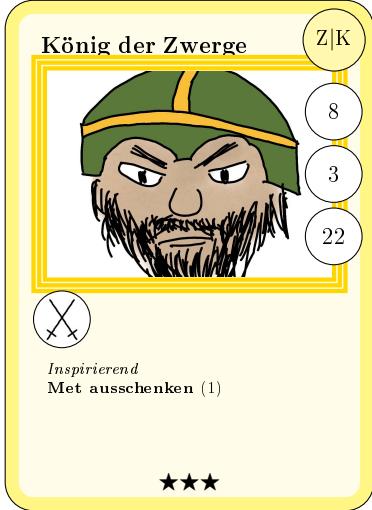
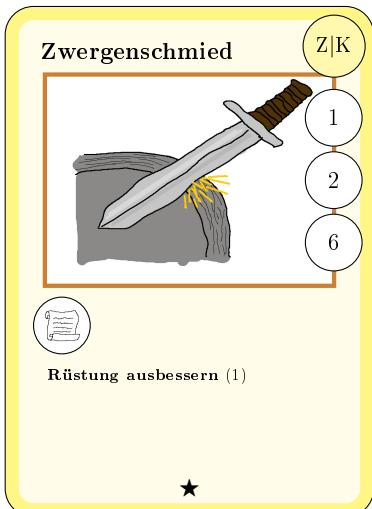
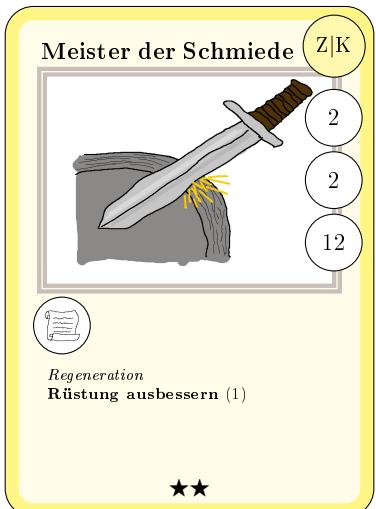
## 2.2 Zwerge

### 2.2.1 Armee des Zergenkönigs

#### Beschreibung

Zwerge sind exzellente Nahkämpfer, die sich nicht so schnell einschüchtern lassen. Die Armee des Zergenkönigs verfügt darüber hinaus über Ausrüstung und Belagerungswaffen allerhöchster Qualität.

## Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln

 <p><b>Infanterist</b></p> <p>Z K 2 0 5</p> <p>Fanatisch</p> <p>★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>Axtkrieger</b></p> <p>Z K 3 0 7</p> <p>Fanatisch</p> <p>★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>Armbrustschütze</b></p> <p>Z K 4 1 10</p> <p>Überfall (1)</p> <p>★</p> <p>Undefined</p>
 <p><b>Champion</b></p> <p>Z K 7 0 16</p> <p>Inspirierend</p> <p>★★★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>König der Zwerge</b></p> <p>Z K 8 3 22</p> <p>Inspirierend Met ausschenken (1)</p> <p>★★★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>Königsgarde</b></p> <p>Z K 6 0 15</p> <p>Zäh Fanatisch</p> <p>★★</p> <p>Undefined</p>
 <p><b>Maschinist</b></p> <p>Z K 1 1 8</p> <p>Regeneration Belagerungsgeräte bedienen (1) Reparieren (1)</p> <p>★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>Zwergenschmied</b></p> <p>Z K 1 2 6</p> <p>Rüstung ausbessern (1)</p> <p>★</p> <p>Undefined</p>	 <p><b>Meister der Schmiede</b></p> <p>Z K 2 2 12</p> <p>Regeneration Rüstung ausbessern (1)</p> <p>★★</p> <p>Undefined</p>



### Passive Sonderregeln:

- *Fanatisch*: Diese Einheit profitiert doppelt von Moralboni
- *Inspirierend*: Alle adjazenten nicht-Konstrukt-Einheiten sind immun gegen Moralmali.
- *Zäh*: Wenn die Einheit am Rundenende nicht-negative Moral hat, verbleibt sie auf dem

Schlachtfeld.

- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralboni. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralboni zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.
- *Feuerschaden*: Kann auch Einheiten mit Wild oder Kampfrausch Moralmali zufügen.
- *Geordneter Rückzug*: Nach einer verlorenen Runde gehen die beiden adjazenten Karten zurück auf die Hand.
- *Gruppenstärke*: Jedes Mal, wenn eine weitere Einheit in derselben Schlachtreihe dieser Einheit gespielt wird, erhält diese Einheit +1 Moral.

#### Aktive Sonderregeln:

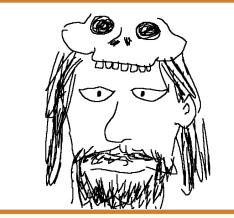
- **Überfall** (1): Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Met ausschenken** (1): Gib einer eigenen Einheit +1 Moral.
- **Belagerungsgeräte bedienen** (1): Gibt einer eigenen Konstrukt-Einheit +2 Aktion
- **Reparieren** (1): Entferne alle Moraleffekte von einer eigenen Konstrukt-Einheit.
- **Rüstung ausbessern** (1): Gib einer eigenen Nahkampf-Einheit +1 Moral.
- **Schwerer Beschuss** (2): Gib bis zu drei adjazenten gegnerischen Einheiten einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Gezielter Schuss** (3): Gib einer gegnerischen Einheiten einer beliebigen Reihe -5 Moral.
- **Zünden** (4): Entferne diese Einheit vom Schlachtfeld. Gib bis zu drei gegnerischen Nahkampf-Einheiten jeweils bis zu -3 Moral.
- **Trommelwirbel** (2): Gib zwei eigenen Einheiten jeweils +1 Moral.

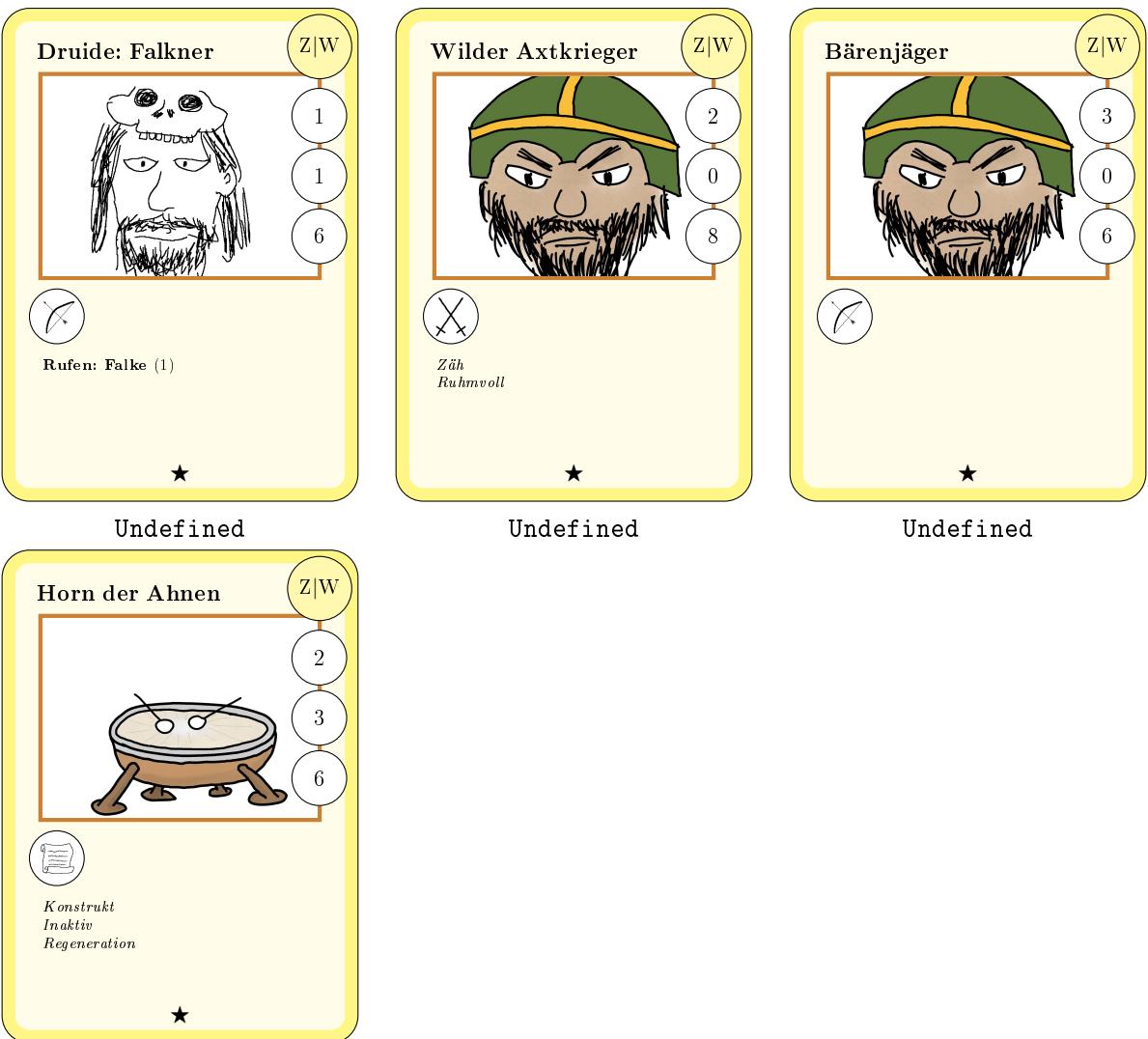
#### 2.2.2 Wilde Zwerge

##### Beschreibung

Die Wilden Zwerge sind ein verstreut lebendes Volk, das dem rauen Klima im hohen Norden trotzt. Zwar sind sie weniger gut ausgerüstet als die Armee des Zwergenkönigs, aber das gleichen sie durch ihre Wildheit und Zähigkeit wieder aus.

## Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln

<p><b>Clankrieger</b></p>  <p>Z W 3 0 9</p> <p><b>Zäh</b></p> <p>★</p>	<p><b>Keilerreiter</b></p>  <p>Z W 4 0 8</p> <p><b>Kampftrausch</b></p> <p>★</p>	<p><b>Kundschafter</b></p>  <p>Z W 2 2 8</p> <p><b>Überfall (1)</b> <b>Ausrüstung zerstören (1)</b></p> <p>★</p>
<p><b>Berserker</b></p>  <p>Z W 5 0 14</p> <p><b>Kampftrausch</b> <b>Fanatisch</b> <b>Ruhmvoll</b></p> <p>★★</p>	<p><b>Clanführer</b></p>  <p>Z W 6 0 18</p> <p><b>Zäh</b></p> <p>★★</p>	<p><b>Held</b></p>  <p>Z W 8 0 19</p> <p><b>Ruhmvoll</b></p> <p>★★★</p>
<p><b>Monsterschlächter</b></p>  <p>Z W 7 0 16</p> <p><b>Fanatisch</b></p> <p>★★★</p>	<p><b>Druide: Trankbrauer</b></p>  <p>Z W 2 1 12</p> <p><b>Regeneration</b> <b>Zaubertrank: Kampftrausch (1)</b> <b>Zaubertrank: Zäh (1)</b></p> <p>★</p>	<p><b>Druide: Geistlicher</b></p>  <p>Z W 2 1 12</p> <p><b>Regeneration</b> <b>Aufmuntern (1)</b></p> <p>★</p>
<p>Undefined</p>	<p>Undefined</p>	<p>Undefined</p>



#### Passive Sonderregeln:

- **Zäh**: Wenn die Einheit am Rundenende nicht-negative Moral hat, verbleibt sie auf dem Schlachtfeld.
- **Kampftrausch**: Immun gegen Moralmali.
- **Fanatisch**: Diese Einheit profitiert doppelt von Moralboni
- **Ruhmvoll**: Jedes Mal, wenn eine Einheit in der gegenüberliegenden Schlachtreihe dieser Einheit gespielt wird, erhält diese Einheit +1 Moral.
- **Regeneration**: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- **Konstrukt**: Ignoriert Moralboni. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- **Inaktiv**: Diese Einheit und ihre Moralboni zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.

#### Aktive Sonderregeln:

- **Überfall (1)**: Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.

- **Ausrüstung zerstören** (1): Gib einer gegnerischen Unterstützer-Einheit -1 Moral.
- **Zaubertrank: Kampfrausch** (1): Gib einer eigenen Einheit die Eigenschaft: Kampfrausch
- **Zaubertrank: Zäh** (1): Gib einer eigenen Einheit die Eigenschaft: Zäh
- **Aufmuntern** (1): Entferne alle Moraleffekte von einer eigenen nicht-Konstrukt-Einheit.
- **Rufen: Falke** (1): Erzeuge ein Token: Falke (1|1|0) mit Luftangriff in der Fernkampf-Reihe.
- **ma019** (3): Gib drei eigenen Einheiten jeweils +1 Moral.

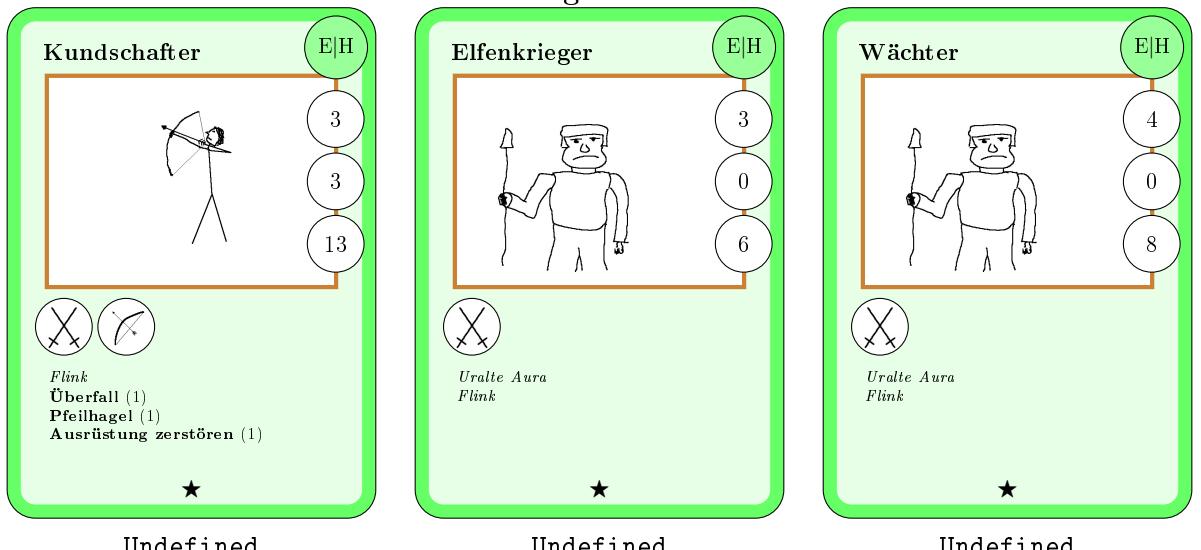
## 2.3 Elfen

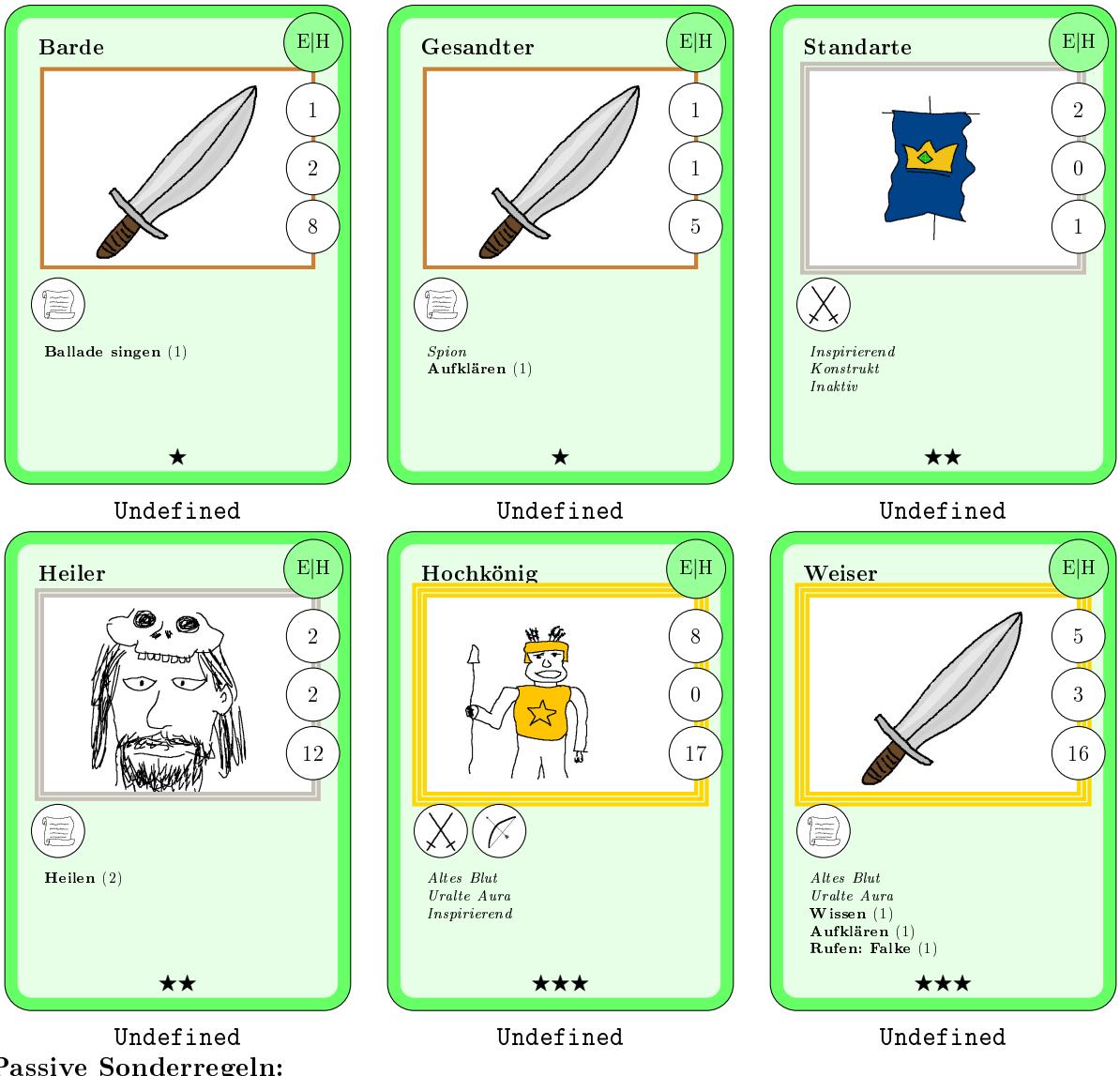
### 2.3.1 Hochelfen

#### Beschreibung

Die Hochelfen sind ein altes und magisches Volk, die ihre Gegner allein durch ihre Anwesenheit einschüchtern. Wenn es zum Kampf kommt, sind diese Elfen beinahe unaufhaltsame Kampfmaschinen, und ihr unvergleichliches Wissen über alle Dinge verleiht ihnen noch manch zusätzlichen Vorteil.

#### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln





#### Passive Sonderregeln:

- *Flink*: Diese Einheit ist immun gegen die Effekte von Konstrukten.
- *Uralte Aura*: Diese Einheit kann nur von Sonderregeln beeinflusst werden, wenn die ausführende Einheit Konstrukt ist oder positiver Moral hat.
- *Spion*: Spiele diese Karte auf der Seite deines Gegners. Beziiglich Kartenstärke und Moral zählt diese Karte als Einheit deines Gegners. Du kontrollierst jedoch weiterhin diese Karte bezüglich ihrer Aktionen.
- *Inspirierend*: Alle adjazenten nicht-Konstrukt-Einheiten sind immun gegen Moralmali.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralboni. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralboni zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.
- *Altes Blut*: Für die Belange von anderen Sonderregeln wird diese Karte immer behandelt, als hätte sie positive Moral.

#### Aktive Sonderregeln:

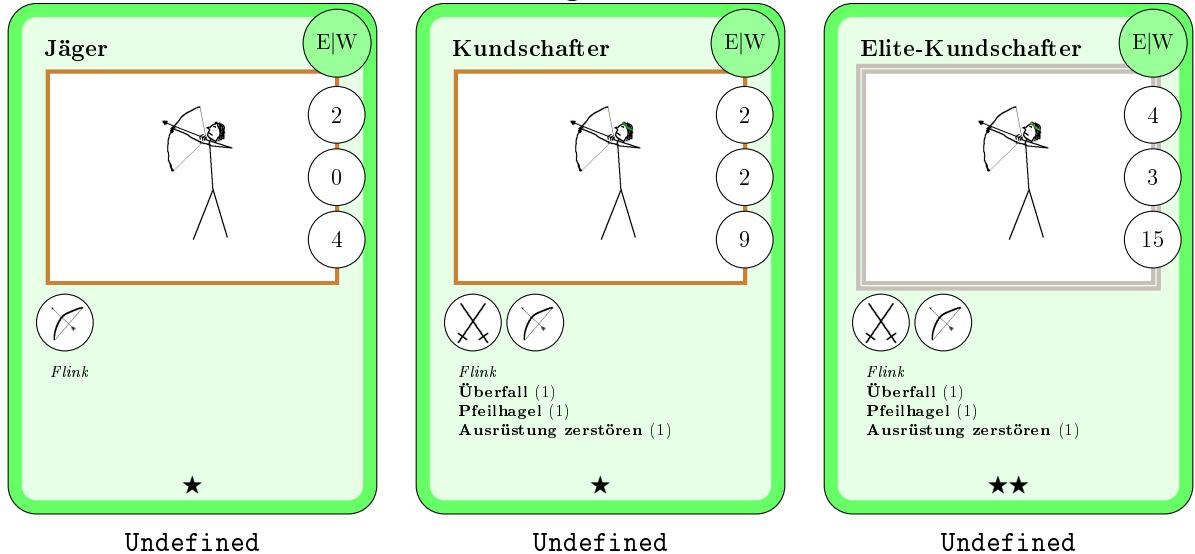
- **Überfall** (1): Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Pfeilhagel** (1): Gib einer gegnerischen Fernkampf-Einheit -1 Moral.
- **Ausrüstung zerstören** (1): Gib einer gegnerischen Unterstützer-Einheit -1 Moral.
- **Ballade singen** (1): Entferne alle Moraleffekte von einer eigenen nicht-Konstrukt-Einheit.
- **Aufklären** (1): Wähle verdeckt drei Karten aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner muss dir diese Karten zeigen.
- **Heilen** (2): Wähle eine nicht-Konstrukt-Einheit von deinem Ablagestapel. Spiele diese Einheit sofort aus.
- **Wissen** (1): Siehe dir die oberste Karte des neutralen Stapels an.
- **Rufen: Falke** (1): Erzeuge ein Token: Falke (1|1|0) mit Luftangriff in der Fernkampf-Reihe.

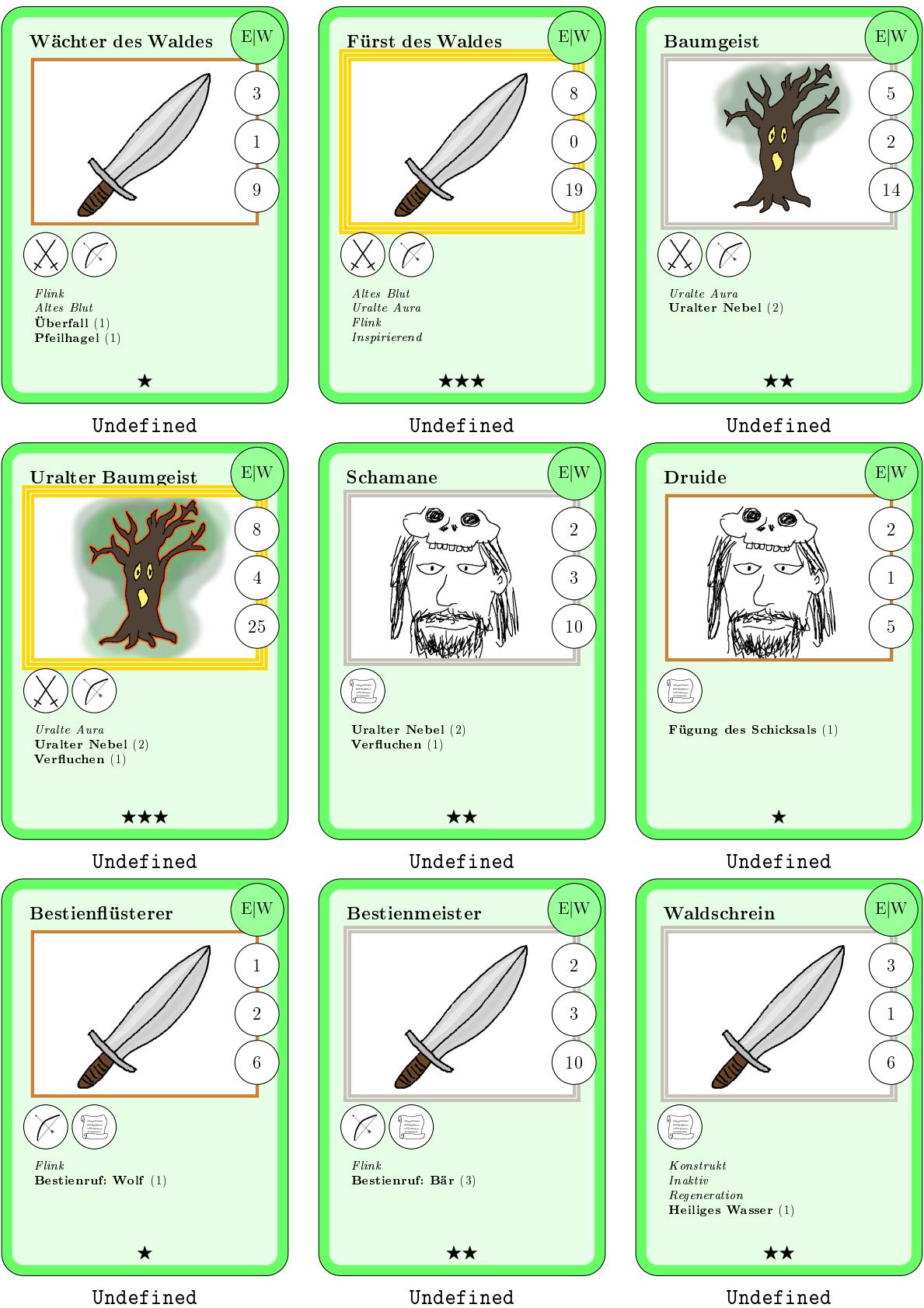
### 2.3.2 Waldelfen

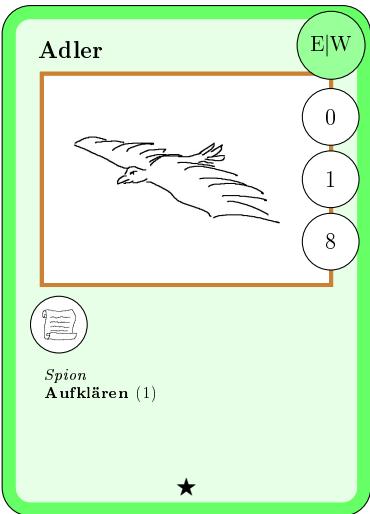
#### Beschreibung

Waldelfen sind nicht weniger mächtig als ihre Verwandten; aber sie bevorzugen Kampftaktiken, die auf Heimlichkeit beruhen. Sie überziehen ihre Gegner mit Sabotageaktionen und Überfällen. Außerdem sind sie eins mit der Natur und können sich auf die Hilfe von guten Geistern und manchen wilden Tieren verlassen.

#### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln







Undefined

#### Passive Sonderregeln:

- *Flink*: Diese Einheit ist immun gegen die Effekte von Konstrukten.
- *Altes Blut*: Für die Belange von anderen Sonderregeln wird diese Karte immer behandelt, als hätte sie positive Moral.
- *Uralte Aura*: Diese Einheit kann nur von Sonderregeln beeinflusst werden, wenn die ausführende Einheit Konstrukt ist oder positiver Moral hat.
- *Inspirierend*: Alle adjazenten nicht-Konstrukt-Einheiten sind immun gegen Moralmali.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralmali. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralmali zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.
- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- *Spion*: Spiele diese Karte auf der Seite deines Gegners. Bezuglich Kartenstärke und Moral zählt diese Karte als Einheit deines Gegners. Du kontrollierst jedoch weiterhin diese Karte bezüglich ihrer Aktionen.

#### Aktive Sonderregeln:

- **Überfall** (1): Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Pfeilhagel** (1): Gib einer gegnerischen Fernkampf-Einheit -1 Moral.
- **Ausrüstung zerstören** (1): Gib einer gegnerischen Unterstützer-Einheit -1 Moral.
- **Uralter Nebel** (2): Gib bis zu drei adjazenten gegnerischen Einheiten einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Verfluchen** (1): Entferne bis zu 2 Aktionsmarker von einer gegnerischen Einheit einer beliebigen Reihe.
- **Fügung des Schicksals** (1): Ziehe eine Karte vom neutralen Stapel. Spiele diese Karte sofort aus.

- **Bestienruf: Wolf** (1): Erzeuge ein Token: Wolf (1|0|0) mit Wild in der Nahkampf-Reihe.
- **Bestienruf: Bär** (3): Erzeuge ein Token: Bär (3|0|0) mit Wild in der Nahkampf-Reihe.
- **Heiliges Wasser** (1): Gib einer verbündeten nicht-Konstrukt-Einheit +1 Aktion.
- **Aufklären** (1): Wähle verdeckt drei Karten aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner muss dir diese Karten zeigen.

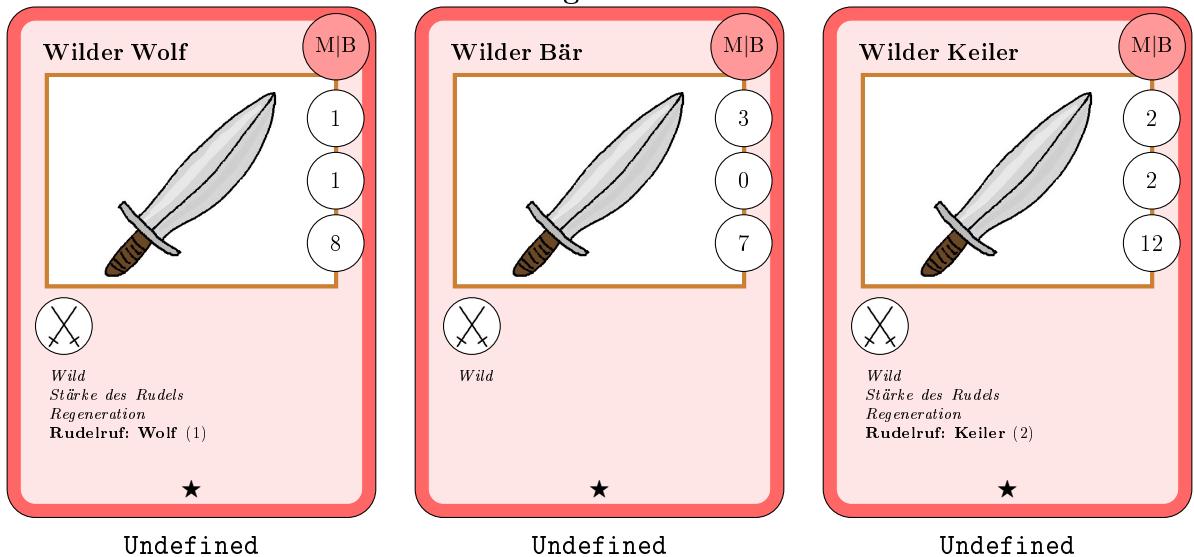
## 2.4 Monster

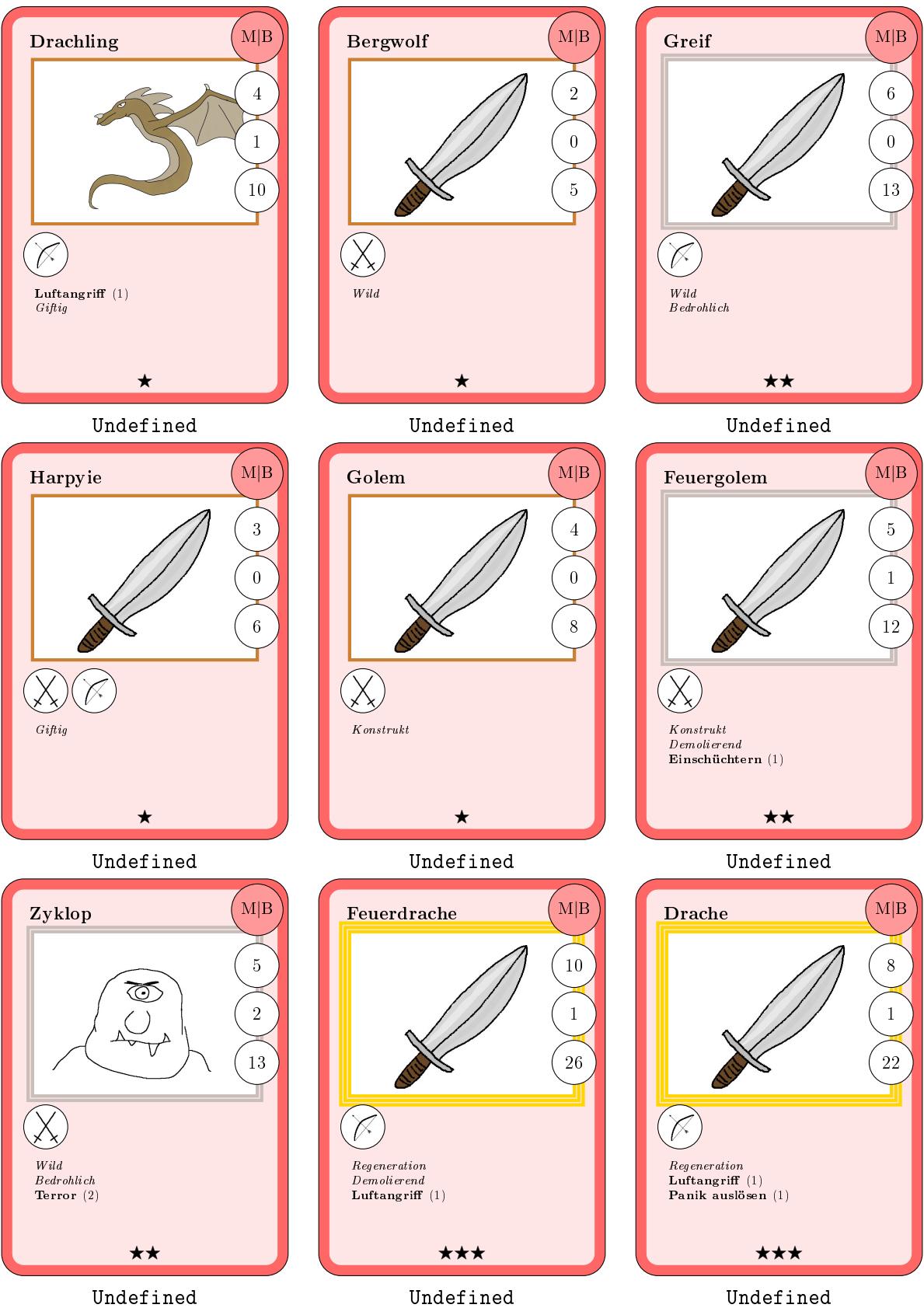
### 2.4.1 Wilde Bestien

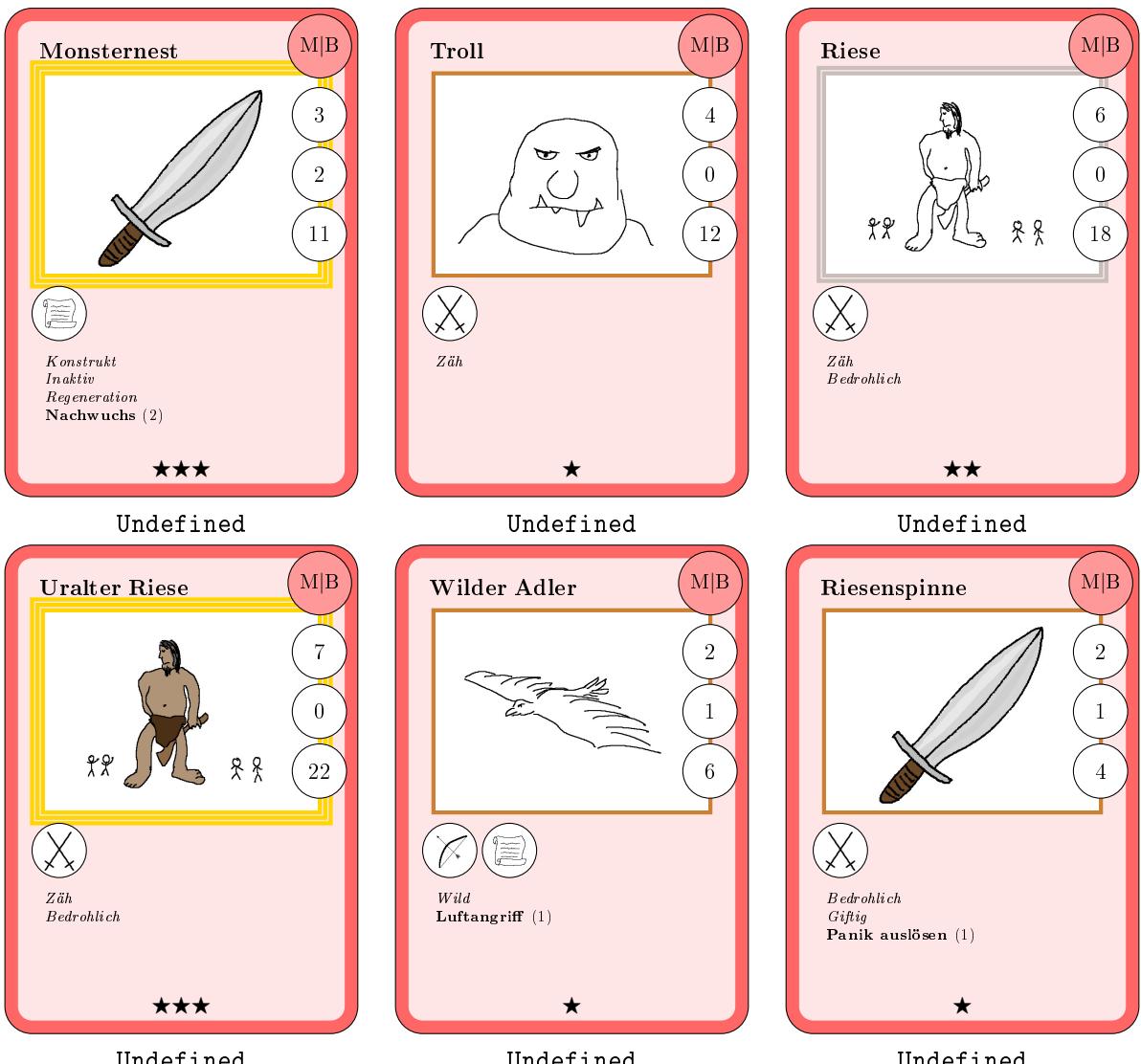
#### Beschreibung

Manchmal versammeln sich die Monster und Tiere der Wildnis um ein besonders mächtiges Biest und greifen gemeinsam die anderen Völker an. Solch eine Rotte stellt auch für eine gutausgerüstete Armee ein ernstes Problem dar. Nicht nur sind manche Bestien von furchterregender Größe und Macht unter Ihnen; wegen ihrer Wildheit und Zähigkeit sind sie auch schwer mit herkömmlichen Armeetaktiken zu bezwingen. Außerdem werden durch die Schreie der wilden Tiere während des Kampfes häufig noch weitere Tiere angelockt.

#### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln







#### Passive Sonderregeln:

- *Wild*: Immun gegen Moralmali.
- *Stärke des Rudels*: Diese Einheit bekommt zu Rundenende +1 Moral für jede identische Einheit in ihrer Reihe.
- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- *Giftig*: Kann auch Einheiten mit Wild oder Kampfrausch Moralmali zufügen.
- *Bedrohlich*: Diese Einheit kann nur von Sonderregeln beeinflusst werden, wenn die ausführende Einheit Konstrukt ist oder positiver Moral hat.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralmali. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Demolierend*: Die aktiven Fähigkeiten dieser Einheit verursachen an Konstrukten doppelte Moralmali.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralmali zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.

- **Zäh:** Wenn die Einheit am Rundenende nicht-negative Moral hat, verbleibt sie auf dem Schlachtfeld.

#### Aktive Sonderregeln:

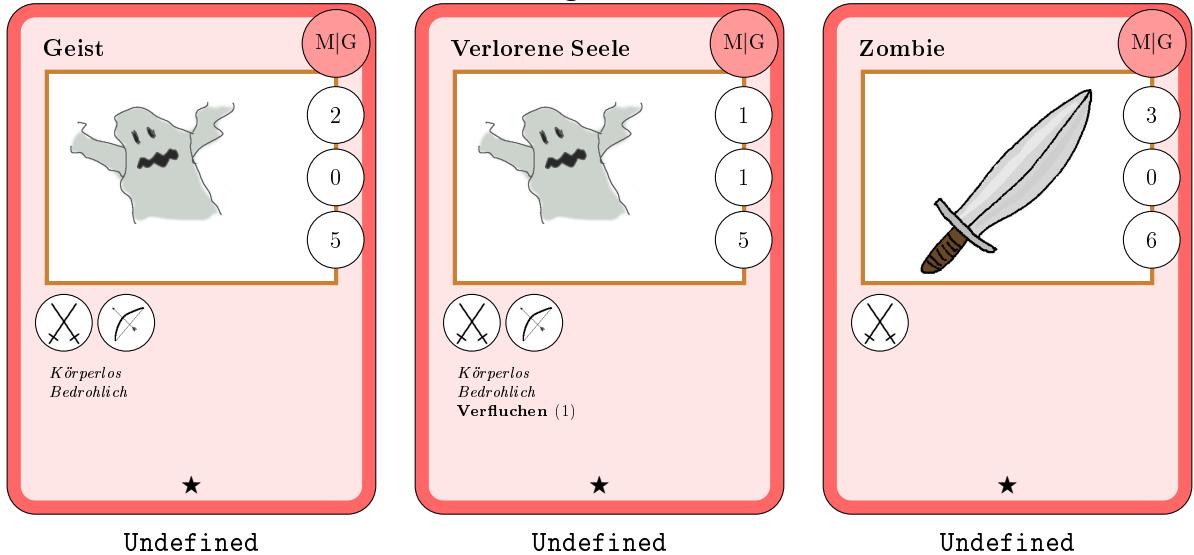
- **Rudelruf: Wolf** (1): Erzeuge ein Token: Wolf (1|0|0) mit Wild in der Nahkampf-Reihe.
- **Rudelruf: Keiler** (2): Erzeuge ein Token: Keiler (2|0|0) mit Wild in der Nahkampf-Reihe.
- **Luftangriff** (1): Gib einer gegnerischen Einheit einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Einschüchtern** (1): Gib einer gegnerischen Nahkampf-Einheit -1 Moral.
- **Terror** (2): Entferne die Hälfte der Moralboni von einer gegnerischen Einheit deiner Wahl.
- **Panik auslösen** (1): Wähle eine Einheit auf der gegnerischen Schlachtfeldseite. Verschiebe diese Einheit an eine beliebige Position in ihrer Schlachtreihe
- **Nachwuchs** (2): Ziehe eine Karte

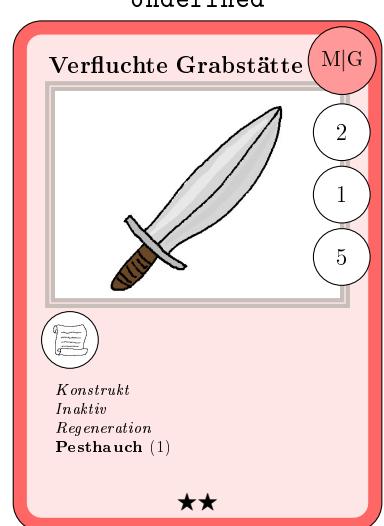
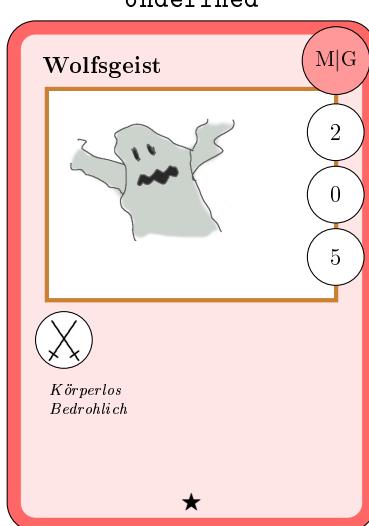
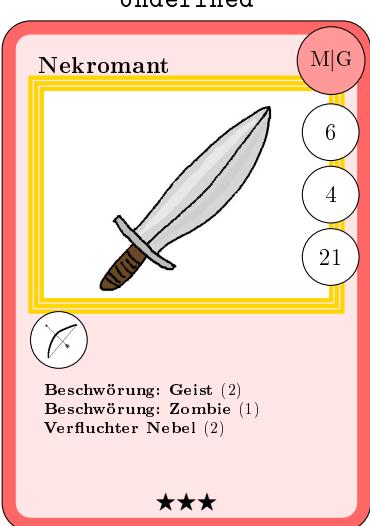
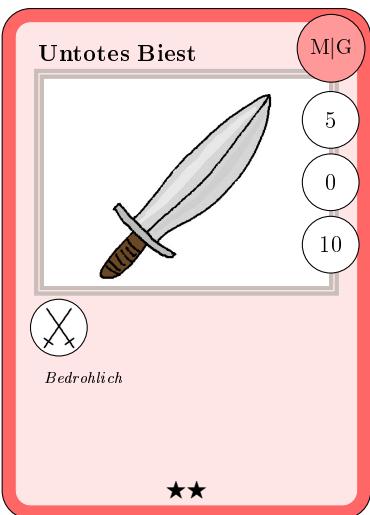
#### 2.4.2 Geister

##### Beschreibung

Auf alten Friedhöfen, in verfallenen Burgruinen und an ehemaligen Schlachtfeldern existieren zahllose verfluchte Wesen wie Untote, Geister und Vampire. Mächtigen Schwarzmagieren oder Vampirfürsten gelingt es von Zeit zu Zeit, eine größere Menge dieser Wesen unter ihre Kontrolle zu zwingen. Diese Truppen verbreiten dann Terror und Horror wo immer sie auftauchen; und ihre Gegner sind meist schon vor dem Kampf vor Angst erschöpft.

##### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln





#### Passive Sonderregeln:

- *Körperlos*: Diese Einheit ist immun gegen die Effekte von Konstrukten.
- *Bedrohlich*: Diese Einheit kann nur von Sonderregeln beeinflusst werden, wenn die ausführende Einheit Konstrukt ist oder positiver Moral hat.

- *Regeneration*: Wenn diese Einheit am Ende eines Zuges nicht mehr alle Aktionspunkte hat, erhält sie +1 Aktion.
- *Konstrukt*: Ignoriert Moralboni. Diese Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen, wenn ihre effektive Kartenstärke 0 ist.
- *Inaktiv*: Diese Einheit und ihre Moralboni zählen am Rundenende nicht zur Armeestärke.

#### Aktive Sonderregeln:

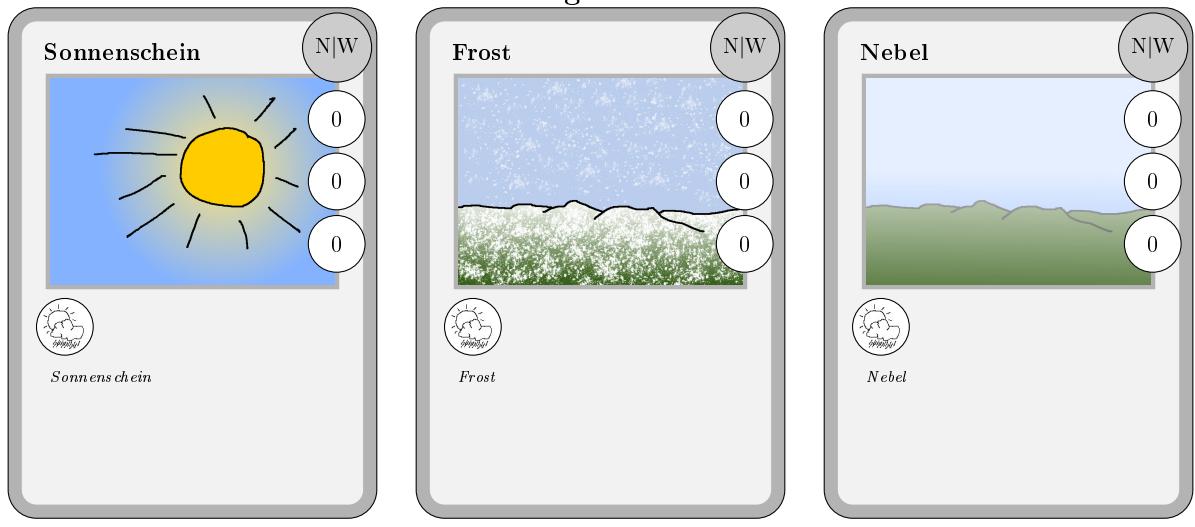
- **Verfluchen** (1): Entferne bis zu 2 Aktionsmarker von einer gegnerischen Einheit einer beliebigen Reihe.
- **Verschlingen** (2): Entferne eine verbündete Einheit aus einer beliebigen Reihe vom Schlachtfeld. Füge dieser Einheit Moralboni in Höhe der Kartenstärke der entfernten Einheit hinzu.
- **Terror** (2): Entferne die Hälfte der Moralboni von einer gegnerischen Einheit deiner Wahl.
- **Beschwörung: Geist** (2): Erzeuge ein Token: Geist (2|0|0) mit Körperlos in der Nahkampf- oder in der Fernkampf-Reihe.
- **Verfluchter Nebel** (2): Gib bis zu drei adjazenten gegnerischen Einheiten einer beliebigen Reihe -1 Moral.
- **Beschwörung: Zombie** (1): Erzeuge ein Token: Zombie (1|0|0) in der Nahkampf-Reihe.
- **Pesthauch** (1): Gib einer verbündeten nicht-Konstrukt-Einheit +1 Aktion.

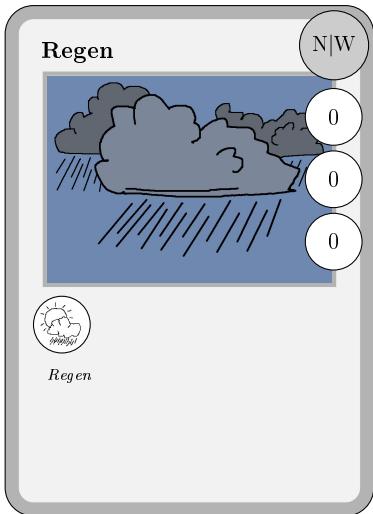
## 2.5 Neutrale Karten

### 2.5.1 Wetterkarten

**Beschreibung**  
(TO DO)

#### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln





NW\_4

#### Passive Sonderregeln:

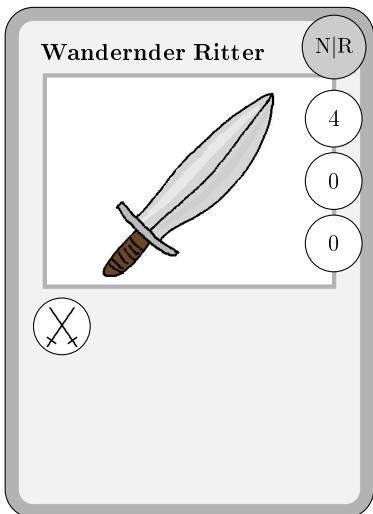
- *Sonnenschein*: Alle aktuellen Wettereffekte werden aufgehoben
- *Frost*: Alle Einheiten in den Nahkampf-Reihen erhalten am Rundenende -2 Moral
- *Nebel*: Alle Einheiten in den Fernkampf-Reihen erhalten am Rundenende -2 Moral
- *Regen*: Alle Einheiten in den Unterstützer-Reihen erhalten am Rundenende -2 Moral

#### Aktive Sonderregeln:

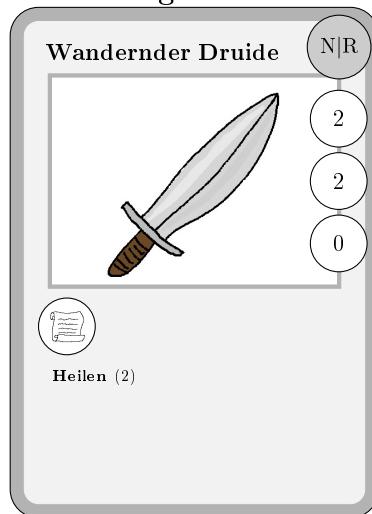
### 2.5.2 Fahrende Ritter

Beschreibung  
(TO DO)

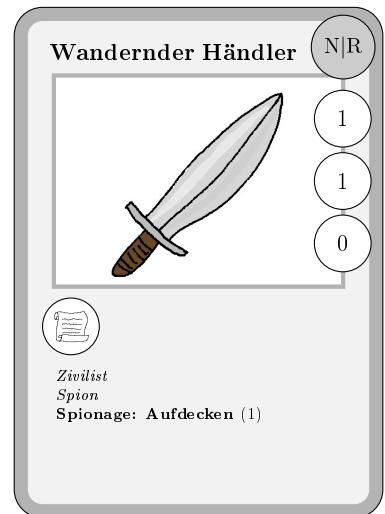
#### Übersicht aller Einheiten und Sonderregeln



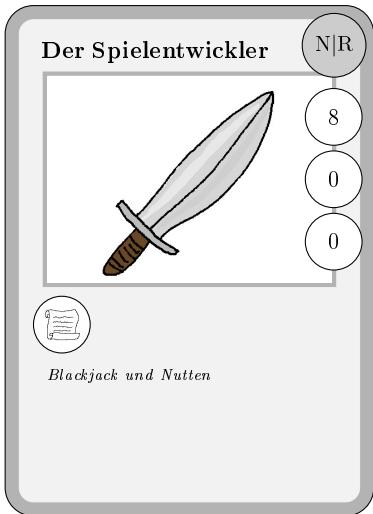
NR1



NR2



NR3



NR4

#### Passive Sonderregeln:

- *Zivilist*: Immun gegen Moralboni und Moralmali.
- *Spion*: Spiele diese Karte auf der Seite deines Gegners. Bezuglich Kartenstärke und Moral zählt diese Karte als Einheit deines Gegners. Du kontrollierst jedoch weiterhin diese Karte bezüglich ihrer Aktionen.
- *Blackjack und Nutten*: Ich erfinde mein eigenes Kartenspiel! Mit Blackjack und Nutten! (Kein Effekt)

#### Aktive Sonderregeln:

- **Heilen** (2): Wähle eine nicht-Konstrukt-Einheit von deinem Ablagestapel. Spiele diese Einheit sofort aus.
- **Spionage: Aufdecken** (1): Wähle verdeckt drei Karten aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner muss dir diese Karten zeigen.

# Kapitel 3

## Erläuterungen zum Code

Dieses Kapitel erklärt, wie eigene Fraktionen, Karten, Sonderregeln und Decks erstellt und dem Spiel hinzugefügt werden können. Außerdem wird der Python-Code dieses Projekts grob dokumentiert.

### 3.1 Die Datenstruktur

Sämtliche Karten, Sonderregeln sowie alle Völker und Fraktionen sind in xml-Dateien definiert. Dieses Projekt enthält einige Python-Skripte, die diese xml-Dateien parsen und daraus ausdruckbare Kartensets generieren können. Dadurch können Decks, Karten und sogar Sonderregeln oder Fraktionen sehr einfach variiert werden. Genauso einfach können auch komplett neue Decks, Karten, Sonderregeln und Fraktionen definiert werden.

#### 3.1.1 Definition der Fraktionen

Die verschiedenen Fraktionen sind in der Datei `xml/factions_definition.xml` spezifiziert.

#### 3.1.2 Definition der Sonderregeln

Sämtliche Sonderregeln sind in der Datei `xml/rules.xml` definiert.

#### 3.1.3 Definition der Karten

Für jede Fraktion gibt es eine eigene Datei im Ordner `xml/Factions/`, die die Definitionen für sämtliche Karten dieser Fraktion enthält. Der Dateiname ist dabei immer `**_cards.xml`, wobei `**` für die jeweilige Fraktions-ID steht.

#### 3.1.4 Definition der Decks

Die Decks sind jeweils durch eine eigene Datei im Ordner `xml/Decks` definiert.

### 3.2 Ein Deck zusammenstellen

Um ein eigenes Deck zusammenzustellen, muss eine xml-Datei im Ordner `xml/Decks` erstellt werden. Im Folgenden wird erläutert, wie diese Datei strukturiert sein muss und welche Daten sie enthalten muss. Im Allgemeinen sollten die in Abschnitt 1.1.3 angegebenen Regeln eingehalten werden.

### 3.2.1 Deckbeschreibung zusammenstellen

Die xml-Datei des Decks muss die folgenden Komponenten enthalten:

- *Eine* Komponente mit dem Tag `meta`. Diese Komponente muss die folgenden zwei Attribute beinhalten:
  - `main_factio_n_id` : enthält die Fraktions-ID (siehe `xml/actions_definitions.xml`) der Fraktion dieses Decks,
  - `name` : beschreibt den Namen des Decks.
- *Beliebig viele* Komponenten mit dem Tag `card`. Diese beschreiben alle Karten des Decks und enthalten jeweils die folgenden Attribute:
  - `factio_n_id` : die ID der Fraktion, für welche diese Karte definiert ist,
  - `id` : die ID der Karte, die in das Deck aufgenommen werden soll,
  - `amount` : die Anzahl der Karte im Deck.

Für Beispiele siehe die vorgegebenen Decks im Ordner `xml/Decks`.

### 3.2.2 Ausdruckdatei erzeugen

Das Python-Skript `deck_constructor.py` erzeugt aus einer xml-Beschreibung eines Karten-decks eine pdf-Datei, die alle angegebenen Karten in ihrer spezifizierten Anzahl enthält. Falls einige der Karten Sonderregeln haben, durch die Tokens generiert werden können, so sind auch die entsprechenden Tokens in ausreichender Anzahl vorhanden. Außerdem enthält die pdf-Datei ein Regelblatt, auf dem alle Sonderregeln die auf Karten des Decks vorkommen erläutert sind.

Um mit diesem Skript eine Deck-pdf zu erzeugen, muss in der Konsole der Befehl

```
python deck_constructor.py deck.xml
```

eingegeben werden, wobei `deck.xml` der Name der xml-Datei ist, die die Deckbeschreibung enthält. Diese Datei muss im Ordner `xml/Decks` liegen.

### 3.2.3 Marker erzeugen

Das Python-Skript `marker_constructor.py` erzeugt eine pdf-Datei, die jeweils 100 Moral+, Moral- und Aktionspunktmarker enthält. Einfach ausdrucken und ausschneiden.

Um mit dieser pdf-Datei zu erzeugen, muss in der Konsole der Befehl

```
python marker_constructor.py
```

eingegeben werden.

## 3.3 Eigene Karten erstellen

Um eine eigene Karte für eine existierende Fraktion zu definieren, muss in der `**_cards.xml` der Fraktion eine neue `card`-Komponente hinzugefügt werden. Eine solche Komponente muss die folgenden Attribute enthalten:

- `id` : Die eindeutige ID der Karte. Wird benötigt, um die Karte in ein Deck aufzunehmen.
- `name` : Der Kartennname, der oben auf der Karte stehen wird.
- `factio_n_id` : Die Fraktion, zu der diese Karte gehört.

- **level** : Das Einheitenlevel.
- **strength** : Die Kartenstärke.
- **actions** : Die Anzahl der initialen Aktionspunkte.
- **costs** : Die Proviantkosten dieser Karte.
- **image** (optional) : Ein Dateiname (inklusive Endung) einer Bilddatei, die sich im Ordner `img` befindet. Wenn dieses Attribut auf eine valide Datei verlinkt, wird das Bild als Kartenbild eingebunden. Ansonsten wird das Default-Bild eines Schwertes verwendet.

Ferner sind die folgenden Child-Komponenten notwendig:

- **row** (*mindestens einmal*) : Beschreibt die Schlachtreihen, in der diese Karte gespielt werden kann. Diese Komponente *muss* das Attribut `name` enthalten. Mögliche Werte für das `name`-Attribut sind:
  - **CLOSE** : Für die Nahkampfreihe
  - **RANGED** : Für die Fernkampfreihe
  - **SUPPORT** : Für die Unterstützungs- und Belagerungsreihe
  - **WEATHER** (nur neutrale Karten) : Für die neutrale WettereffektsReihe
- **rule** (*Optional*, maximal 5×) : Enthält die ID einer Sonderregel, die diese Karte haben soll. Diese Komponente *muss* das Attribut `id` enthalten. Dieses Attribut wiederum muss eine ID einer Sonderregel enthalten, die in der Datei `xml/rules.xml` definiert ist.

## 3.4 Eigene Sonderregeln hinzufügen

Um neue Sonderregeln hinzuzufügen, muss in der Datei `xml/rules.xml` eine neue `rule`-Komponente hinzugefügt werden.

### 3.4.1 Sonderregeln allgemein

Eine solche Komponente muss die folgenden Attribute enthalten:

- **id** : Die eindeutige ID der Sonderregel. Diese ID wird verwendet, um diese Regel zu einer Karte hinzuzufügen.
- **type** : Beschreibt den Typus der Sonderregel. Muss entweder `passive` oder `active` sein.
- **cost** (nur für aktive Sonderregeln) : eine natürliche Zahl. Beschreibt die Aktionspunkt-tekosten für das Ausführen dieser Regel.
- **effekt** : Ein Regeltext, der die Auswirkung dieser Sonderregel beschreibt.

Außerdem ist eine Child-Komponente `label` notwendig. Diese Komponente muss ein Attribut mit dem Namen jedes Volkes haben, das diese Sonderregel verwenden darf; der Wert der Attribute muss die entsprechende Bezeichnung der Regel für das Volk sein. Ein Beispiel: Angenommen, wir haben uns eine neue Regel ausgedacht; und nur Menschen oder Zwerge sollen diese Regel verwenden dürfen. Bei den Zwergen soll die Regel mit *Grauer Bart* bezeichnet werden, aber bei Menschen soll die neue Regel *Geschichtenerzähler* heißen. Dann muss die `label`-Komponente die folgenden zwei Attribute erhalten:

- `Zwerge="Grauer Bart"`

- Menschen="Geschichtenerzähler"

So ist es möglich, die Sonderregeln thematisch anzupassen. Außerdem kann eine Regel nicht einer Karte zugewiesen werden, wenn die Regel keine Bezeichnung für das Volk der Karte vorsieht. Damit wird sichergestellt, dass die Völker verschiedene Sets an Sonderregeln haben und so unterschiedliche Spieldaktiken ermöglichen.

### 3.4.2 Token

Bei Sonderregeln, die Token generieren können, müssen diese Token mittels einer Child-Komponente definiert werden.

TODO

## 3.5 Eigene Völker und Fraktionen definieren

Um ein eigenes Volk oder eine eigene Fraktion zu definieren, sind zwei Schritte notwendig.

### 3.5.1 Einen Eintrag in der Fraktions-Definitionsdatei erstellen

In der Datei `xml/factions_definitions.xml` muss für die neue Fraktion eine neue `faction`-Komponente erstellt werden. Diese Komponente muss die folgenden Attribute enthalten:

- `race_name` : der Name des Volkes, zu dem die Fraktion gehört,
- `faction_name` : der Name der Fraktion,
- `id` : die ID dieser Fraktion, durch die sie überall sonst referenziert wird,
- `color` : die Farbe, die als Hintergrundfarbe für Karten dieser Fraktion verwendet wird. Diese Farbe muss entweder im L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Paket `graphicx` enthalten sein, oder aber manuell in der template-Datei `template.tex` definiert werden.

### 3.5.2 Eine neue Karten-Definitionsdatei erstellen und mit Karten füllen

Im Ordner `xml/Factions` muss eine neue Datei mit dem Namen `**_cards.xml` erstellt werden (dabei ist `**` die Fraktions-ID der neuen Fraktion). In dieser Datei müssen Kartendefinitionen für alle Karten der neuen Fraktion hinzugefügt werden (siehe Abschnitt 3.3).

## 3.6 Kartenübersicht in diesem Dokument aktualisieren

Das Skript `overview_constructor.py` erzeugt für jede Fraktion einen L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Code-Schnipsel, der jede Karte der Fraktion genau einmal darstellt. Dieser L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Code wird automatisch beim Rekompilieren in dieses Dokument eingebunden (jedoch nur für die hier bereits enthaltenen Völker und Fraktionen).

Um mit die Fraktionsübersichten zu erzeugen, muss in der Konsole der Befehl

```
python overview_constructor.py
```

eingegeben werden.

## 3.7 Benötigte Software und Zusatzpckete

### 3.7.1 Python

Der Python-Code ist für Python 3.7 geschrieben und benötigt die folgenden Packages:

- `re`
- `xml`
- `os`
- `sys`
- `subprocess`

### 3.7.2 L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

Um ein eigenes Deck zu einer PDF-Datei zu kompilieren, wird `pdflatex` mit den folgenden Packages benötigt:

- `inputenc`
- `geometry`
- `pdflscape`
- `tikz`
- `graphicx`
- `amsmath`
- `amssymb`

## Kapitel 4

# Mögliche Erweiterungen und Alternativen

Beim Ausdenken neuer Völker, Decks und Karten sind der Fantasie prinzipiell keine Grenzen gesetzt. Die klassischen Fantasy-Universen lassen sich gut zur Inspiration heranziehen.

An dieser Stelle muss der kreative Prozess aber noch nicht enden. Es ist auch denkbar, ein komplett neues Setting einzuführen. Keine Lust auf Fantasy? Das Spielprinzip funktioniert grundsätzlich auch im Weltkriegsszenario. Hier müssten natürlich fast alle Regeln und Begriffe umbenannt werden; z. B. *Nahkampf* zu *Infanterie*, *Fernkampf* zu *Artillerie* und *Support* zu *Spionage* oder *Luftwaffe*. Genauso ist auch ein Science-Fiction-Setting mit Weltraumkämpfen denkbar.

Die Begrifflichkeiten können auch soweit abgewandelt werden, dass es im Spiel gar nicht mehr um einen direkten *Kampf* geht, sondern ganz allgemeinen um einen *Wettstreit*, bei dem es in drei Runden jeweils in drei Kategorien Punkte zu holen gibt. Ein solches Setting soll ihr zur Inspiration kurz umrissen werden.

### **Beispiel eines alternativen Settings: Wettstreit zweier Festivalveranstalter**

Die Spieler sind jeweils Veranstalter eines mehrtägigen (Musik-)Festivals. Das Spiel geht über drei Runden, wobei jede Runde einem Festivaltag entspricht. In jeder Runde versuchen die Spieler ihren Festivaltag möglichst stimmungsvoll zu gestalten, in dem sie Karten in den Kategorien *Bühne* (entspricht der Nahkampf-Reihe), *Merchandise* (entspricht der Fernkampf-Reihe) und *Zeltplatz* (entspricht der Support-Reihe) ausspielen. Anstatt verschiedener Völker gibt es verschiedene Festival-Typen, die unterschiedliche Spielmechaniken ermöglichen (z. B. „Metal-Festival“ oder „Alternatives Festival“).