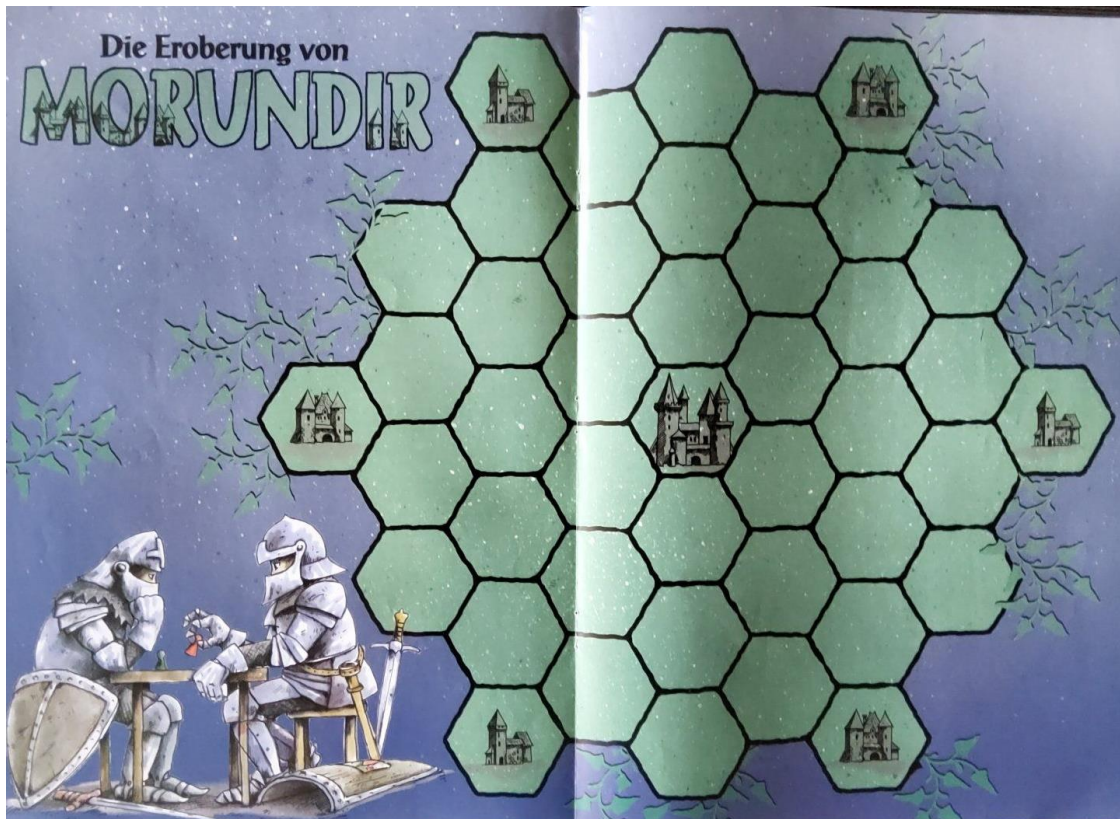


# The Conquest of Morundir

2001, Jochen Drechsler, Spielbox 5/2001



*each player has three Dukes and six Knights*

## Setup

Each player has three Dukes, which are distributed on the six corner spaces. The six Knights of both players are placed on the starting spaces along the edge of the board – see illustration.

## Objective

Both players try to conquer the Castle of Morundir (the central space).

The winner is the player who either is the first to move one of their Dukes onto the central space, or captures all three opposing Dukes.

## Gameplay

Players take turns moving one of their Knights or Dukes.

Knights and Dukes may move any distance in any of the 6 possible directions.

Pieces may not move over either friendly or opposing pieces.

Knights may pass over the central space (Morundir), but may not occupy it.

## **Capturing**

If a piece lands directly on a space occupied by an opposing piece, that piece is captured and removed from the board.

However Dukes may only be captured by Dukes, and Knights may only be captured by Knights. In addition, no piece may capture another piece that is on a directly adjacent space.

Example:

The blue Knight cannot capture opponent A because it is immediately adjacent.

It can capture opponent B.

It cannot capture the opponent's Duke C, and Knight D is also safe.

The blue Knight may move over the central space.

End of the game:

The game ends when a player moves one of their Dukes onto the central space, or has captured all three opposing Dukes.

Variant:

In this variant, captured pieces are not removed from the board.

Instead, they must be placed again by the capturing player on a free space along the edge of the board.

All other rules remain unchanged.

# Die Eroberung von MORUNDIR

## Erforderliches Spielmaterial:

3 große Spielsteine als Herzöge und 6 kleine Spielsteine als Ritter in je 2 Farben

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler hat 3 Herzöge, die auf die 6 Eckfelder verteilt werden. Die 6 Ritter der beiden Spieler werden am Rand auf den Startfeldern aufgestellt - siehe Abbildung



## Spielziel:

Beide Spieler versuchen die Burg Morundir (das Mittelfeld) zu erobern. Wer zuerst einen seiner Herzöge auf das Mittelfeld zieht oder alle drei gegnerische Herzöge schlägt gewinnt.

## Spielablauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd einen ihrer Ritter oder Herzöge. Ritter und Herzöge ziehen in alle 6 möglichen Richtungen beliebig weit. Über fremde und eigene Figuren darf nicht hinweggezogen werden. Die Ritter dürfen über das Mittelfeld = Morundir hinwegziehen, es aber nicht besetzen.

## Schlagen:

Wenn eine eigene Figur direkt auf einem Feld landet, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und vom Brett genommen. Es dürfen allerdings nur Herzöge nur von Herzögen geschlagen werden und Ritter nur von Rittern.

Außerdem darf keine Figur auf einem direkt benachbarten Feld geschlagen werden.



**Beispiel:** Blauer Ritter kann Gegner A nicht schlagen, da er unmittelbar daneben steht. Gegner B kann er schlagen. Den Herzog C des Gegners kann er nicht schlagen, auch der Ritter D ist in Sicherheit. Über das Mittelfeld darf der blaue Ritter ziehen.

## Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler mit einem seiner Herzöge das Mittelfeld betritt oder wenn ein Spieler alle drei gegnerischen Herzöge geschlagen hat.

## Variante:

Hierbei werden die geschlagenen Figuren nicht vom Brett genommen, sondern müssen von dem schlagenden Spieler wieder auf einem freien Feld am Spielbrettrand eingesetzt werden. Die weiteren Regeln bleiben wie bisher bestehen.

Grafik: Doris Matthäus  
© 2000 Jochen Drechsler  
Erstabdruck: Spiel&Autor Heft 39