



## SETUP

Standard Aufbauregeln 50 Aufbaupunkte bzw. 55 mit Komandozelt. Überbehaltene Punkte geben 1 Machtpunkt maximal 5 möglich. Jeder Spieler bekommt 2 von 4 Machtkarten und 4 von 6 Komandokarten. *Verstärkung keine in sicht sie sich auf sich selbst gestellt:-)*

## SPECIAL RULES

Nur die Siegpunkte auf den Städten im Feindesland bringen Siegpunkte. Die Siegpunktbanner im eigenen Land bringen nur dem Gegner Siegpunkte. Für 9 Machtpunkte kann ein Siegpunkt gekauft werden. Für die Vernichtung einer feindlichen Einheit gibt es ein Machtpunkt. Es gibt keinen zusätzlichen Fuhrmarker für die Spieler. Wasserfeld dürfen nicht betreten werden.

Der Startspieler sollte per Zufall ermittelt werden (Würfel/Münze) oder sowas. Wer am Ende seiner Runde im gegnerischen Bereich einen Stadt mit Siegpunktmaker besetzt hat bekommt die Punkte dafür gut geschrieben.

Vor Beginn des Spielzuges des Startspielers wird ermittelt ob einer der Spieler 16 Siegpunkte hat der ist dann der Gewinner. bei gleichstand zählt die anzahl der Truppen die über sind jeder Soldat zählt. Sollte eine Partei keine Truppen mehr haben so hat sie verloren.

## OBJECTIVE

Wasserfeld dürfen nicht betreten werden. Siegpunkte am endes des Zuges und nur für Städte im Feindesgebiet.

9 Machtpunkte können in einen Siegpunkt getauscht werden.

Startspieler bitte per Zufall ermitteln.

Vor Rundenbeginn des Startspielers wird geprüft ob ein Spieler 16 Siegpunkte voll hat derjenige ist der Gewinner. Bei Gleichstand der Siegpunkte zählt wer die meisten Truppen auf den Feld noch hat. Jeder Soldat zählt.

2. Siegmöglichkeit sollte der Gegner keine Truppen mehr haben gild dieses als umgehenden Sieg egal wer wieviel Siegpunkte hat.

Ansonsten viel Glück und viel Spass beim Spiel..

Über ein Feedpack würde ich mich freuen