

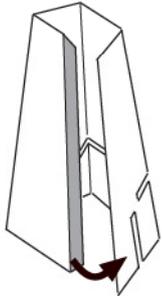
BAUANLEITUNG FÜR DIE PAPPGEBÄUDE

Um die Gebäude zusammenzubauen, benötigst du eine Schere, ein scharfes Modellbaumesser, stabile Pappe, Papierkleber und etwas Bastelleim. Klebe zuerst die ausgedruckten Vor- und Rückseiten auf Pappe oder Karton. Wenn der Klebstoff getrocknet ist, kannst du sie vorsichtig entlang der magentafarbenen Umrundungslinien ausschneiden und dann wie im Folgenden erklärt zusammenbauen. Die zu klebenden Bereiche sind jeweils auf den Bauteilen markiert.

Gebäude 1 – DAS BRAUHAUS

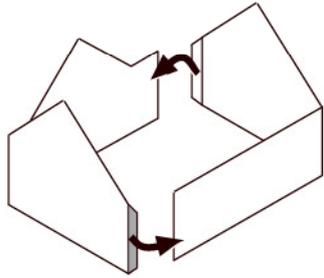
BEACHTE: ALLE TEILE FÜR DAS BRAUHAUS TRAGEN DIE NUMMER 1

A KAMIN



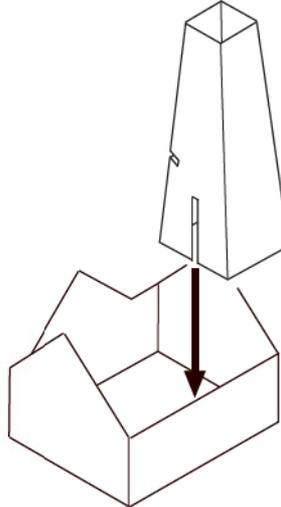
Schneide den Kamin aus und falt ihn entlang der Seiten. Danach klebst du ihn zusammen.

B GEBÄUDESEITEN



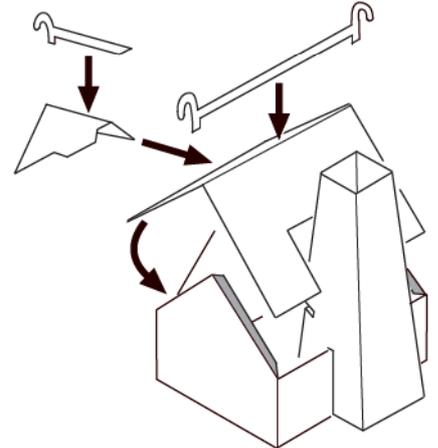
Falt die Seiten des Brauhauses, und versichere dich, dass der Aufbau gerade ist. Danach kleb sie zusammen.

C KAMIN ANBRINGEN



Schieb den Kamin mit Hilfe der Orientierungsschlitzte an die richtige Stelle des Brauhauses. Kleb ihn **nicht** fest.

D DACH ANBRINGEN



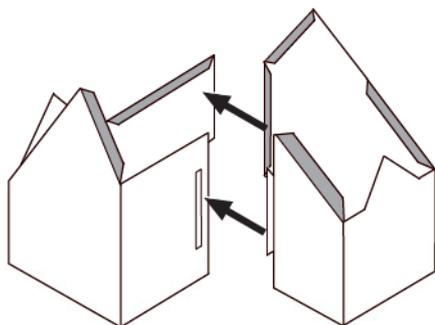
Bring das Dach mit Hilfe des großen Orientierungsschlitzes im Kamin in die richtige Position, und versichere dich, dass der Kamin und das Dach nicht schief sitzen. Dann klebst du beides fest. Schließlich kannst du das Vordach und die Giebel anbringen.



Gebäude 2 – DAS BIERLAGER

BEACHTE: ALLE TEILE FÜR DAS BIERLAGER TRAGEN DIE NUMMER 2

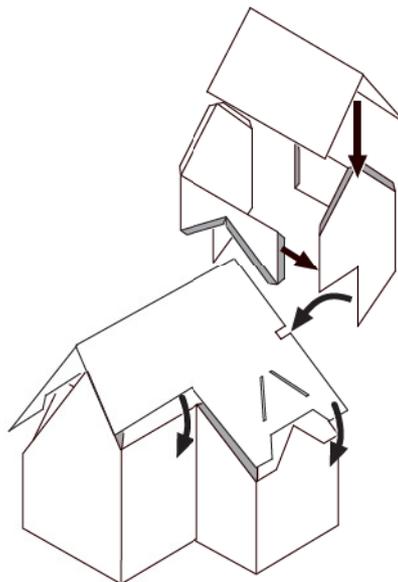
A GEBÄUDESEITEN



Falt die Seiten des Bierlagers so, dass die Lasche in den Schlitz passt. Die andere Lasche wird auf der gegenüberliegenden Seite festgeklebt.

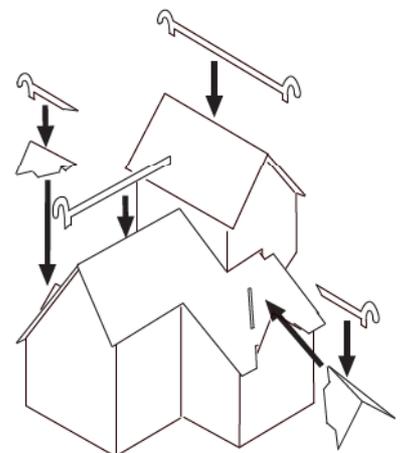


B DACH UND OBERGESCHOSS



Falt die zwei Seiten des Obergeschosses, und kleb sie zusammen. Bring das Dach mittig an, und kleb das Obergeschoss seitlich am Haus fest, wobei du die Befestigungsschlitzte als Orientierung verwendest.

C VORDACH UND GIEBEL

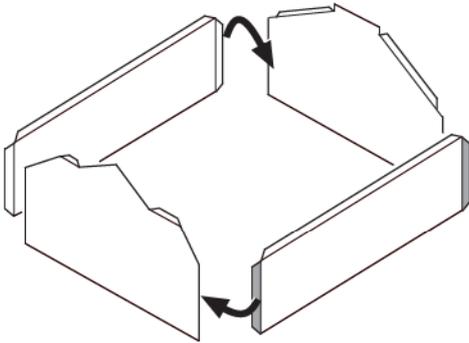


Bring die beiden Vordächer und die zugehörigen Giebel an. Danach kannst du die beiden langen Giebel befestigen.

Gebäude 3 – DIE TRINKHALLE

BEACHTET: ALLE TEILE FÜR DIE *TRINKHALLE* TRAGEN DIE NUMMER 3.

A HALLENSEITEN

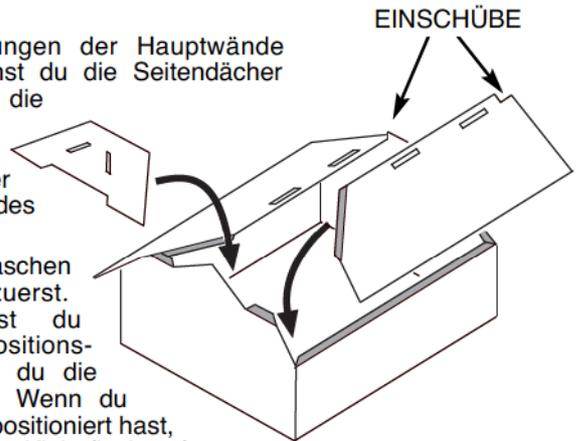


Kleb die Seitenteile an die Stirnteile, und achte dabei darauf, dass die Konstruktion quadratisch ist.

B SEITENDÄCHER

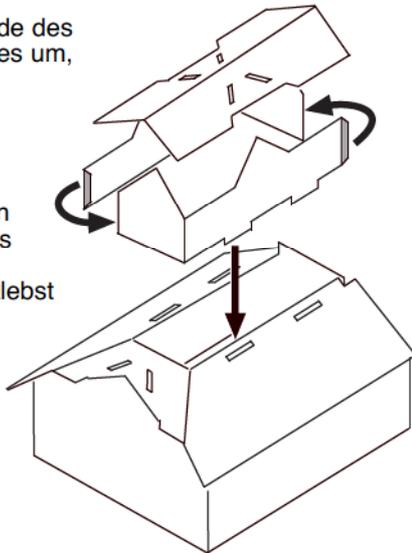
Sobald die Verklebungen der Hauptwände getrocknet sind, kannst du die Seitendächer darauf kleben. Platzier die Seitendachteile dabei so, dass sich die **Einschübe** auf der Rückseite des Gebäudes befinden.

Verkleb die *hinteren* Laschen der Seitendächer zuerst. Dadurch ermöglichst du später kleinere Positionskorrekturen, während du die Vorderteile festklebst. Wenn du alle Dachteile korrekt positioniert hast, klebst du alle restlichen Klebeflächen fest und lässt sie trocknen.



C OBERGESCHOSS

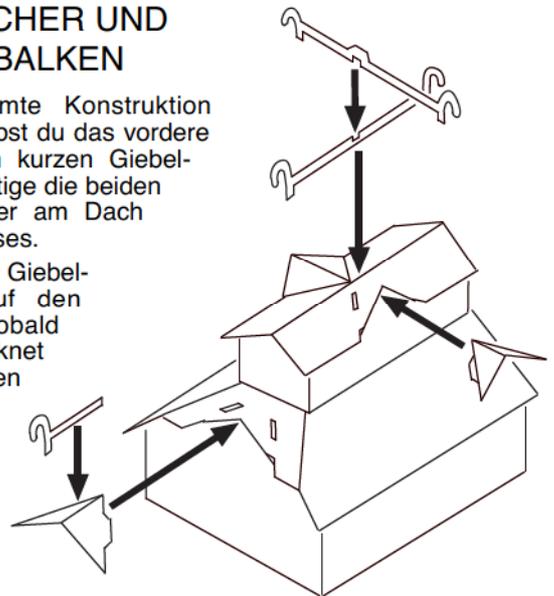
Knick die Wände des Obergeschosses um, und kleb sie zusammen. Sobald das Obergeschoss getrocknet ist, steckst du es in die Schlitze des Daches. Zum Schluss klebst du dann das Dach auf das Obergeschoss.



D VORDÄCHER UND GIEBELBALKEN

Wenn die gesamte Konstruktion getrocknet ist, klebst du das vordere Vordach und den kurzen Giebelbalken fest. Befestige die beiden anderen Vordächer am Dach des Obergeschosses.

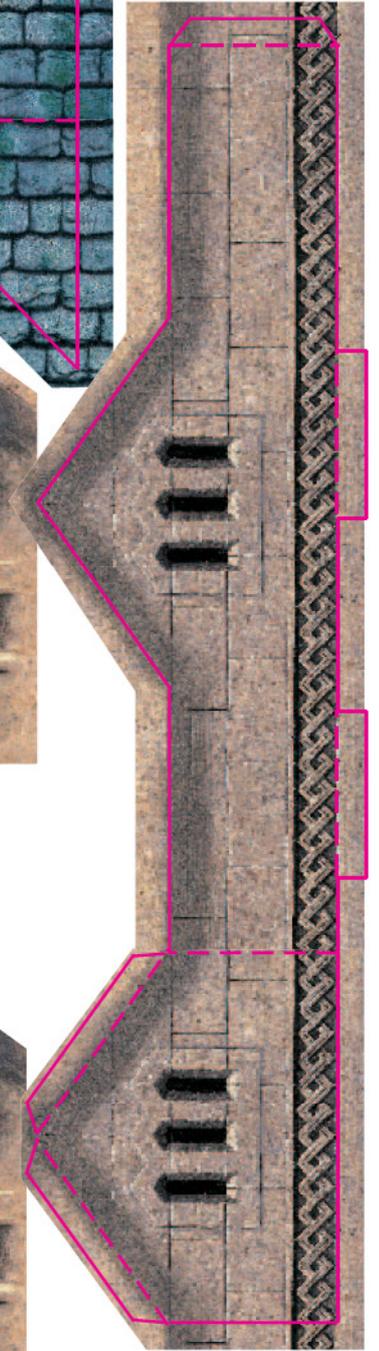
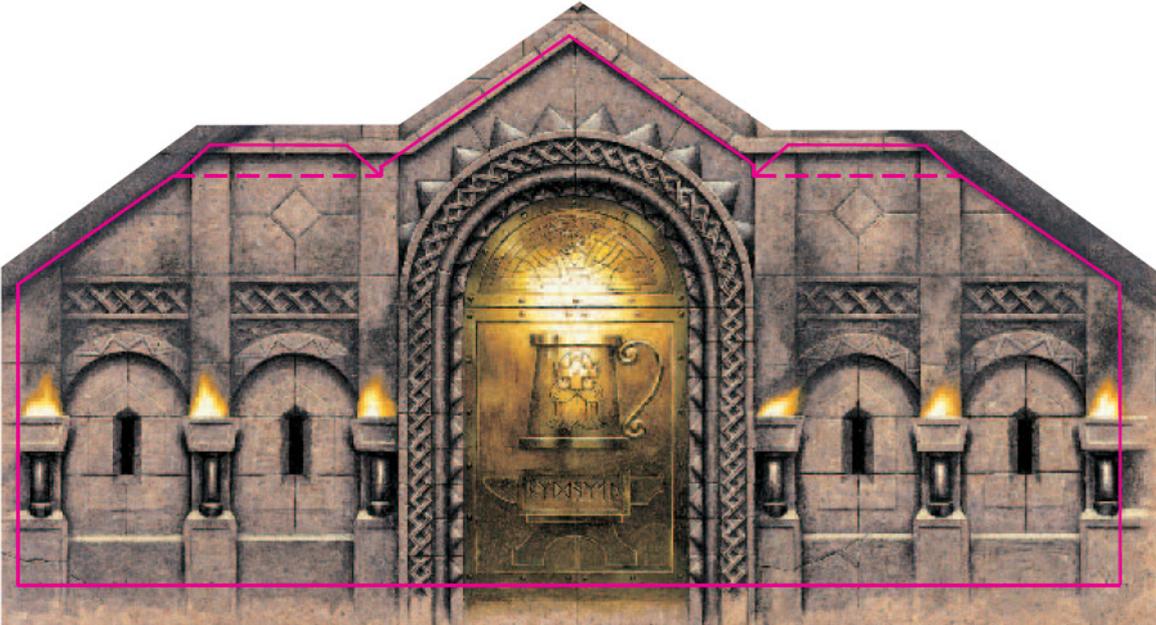
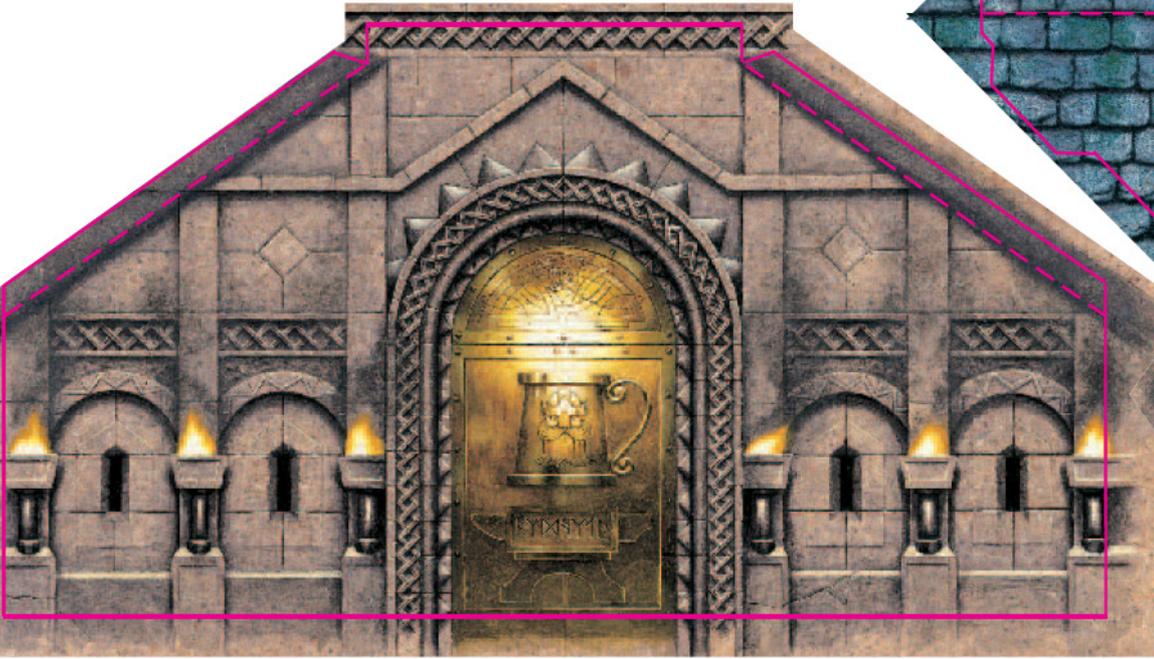
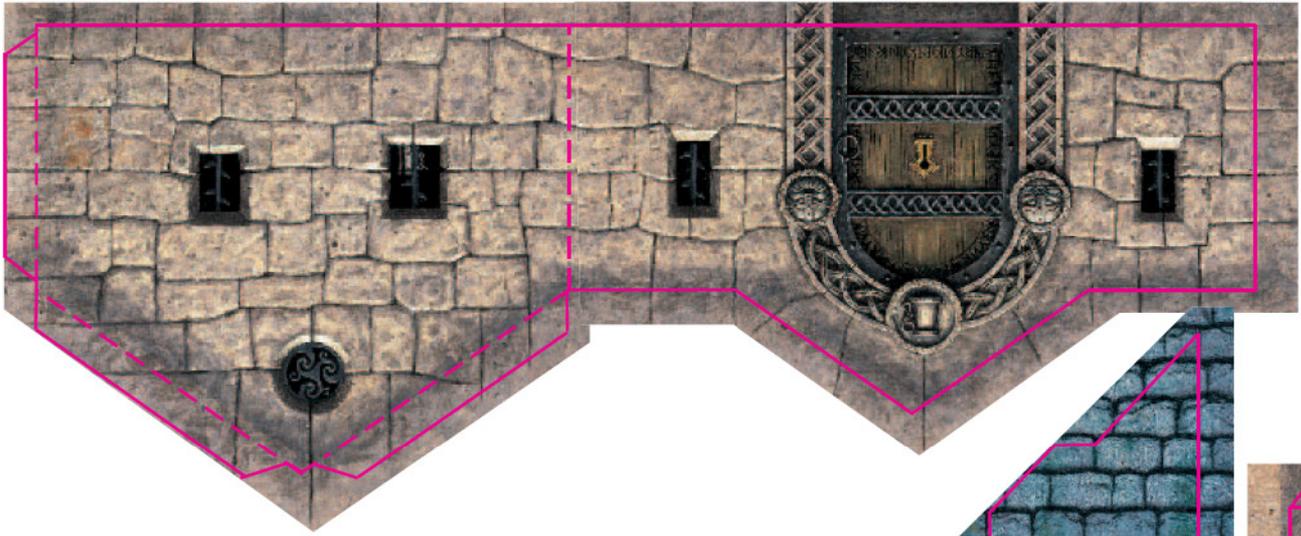
Kleb den längsten Giebelbalken längs auf den Dachgiebel. Sobald dieser festgetrocknet ist, kannst du den Querbalken über die Vordächer und den Längsbalken kleben.

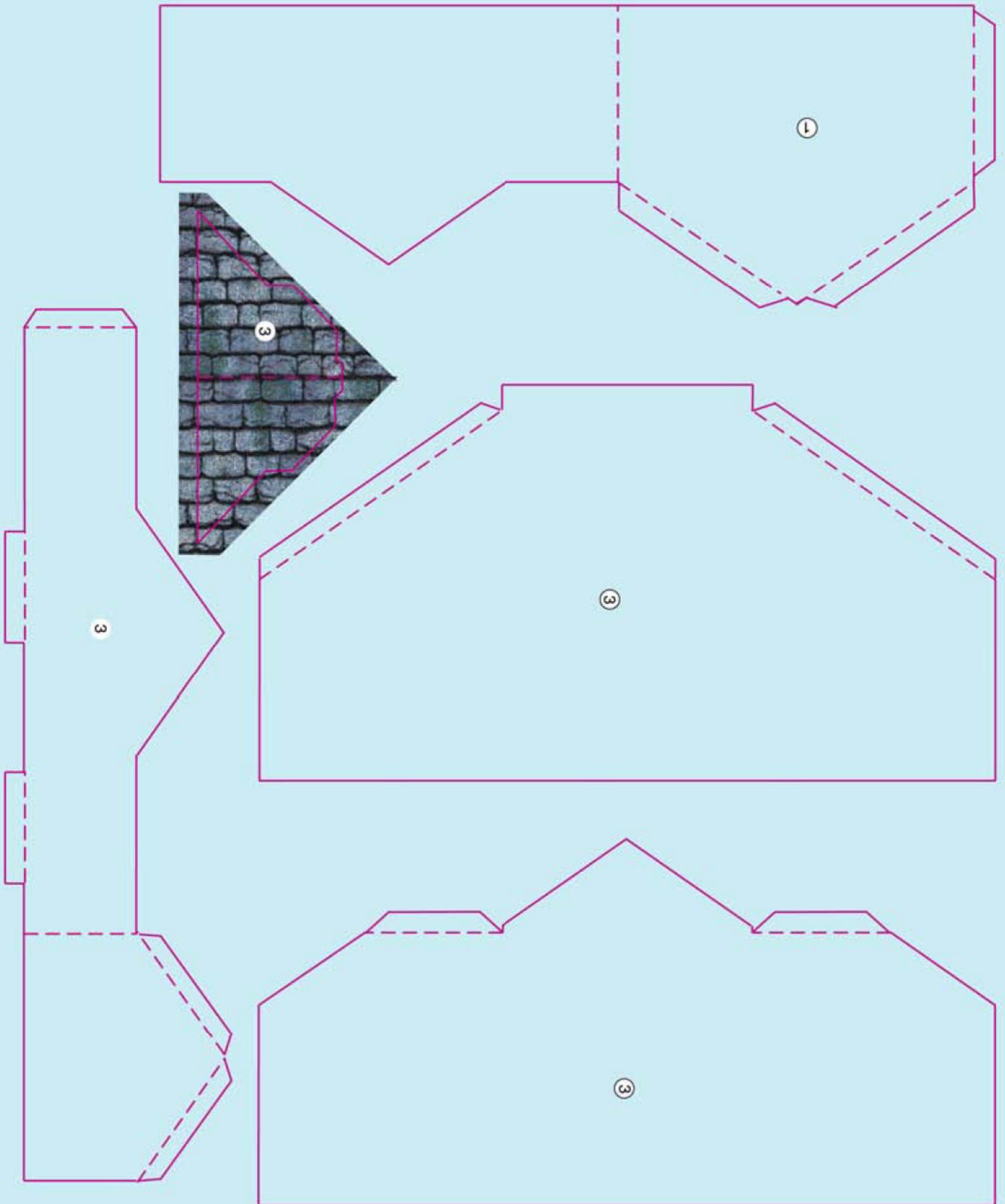


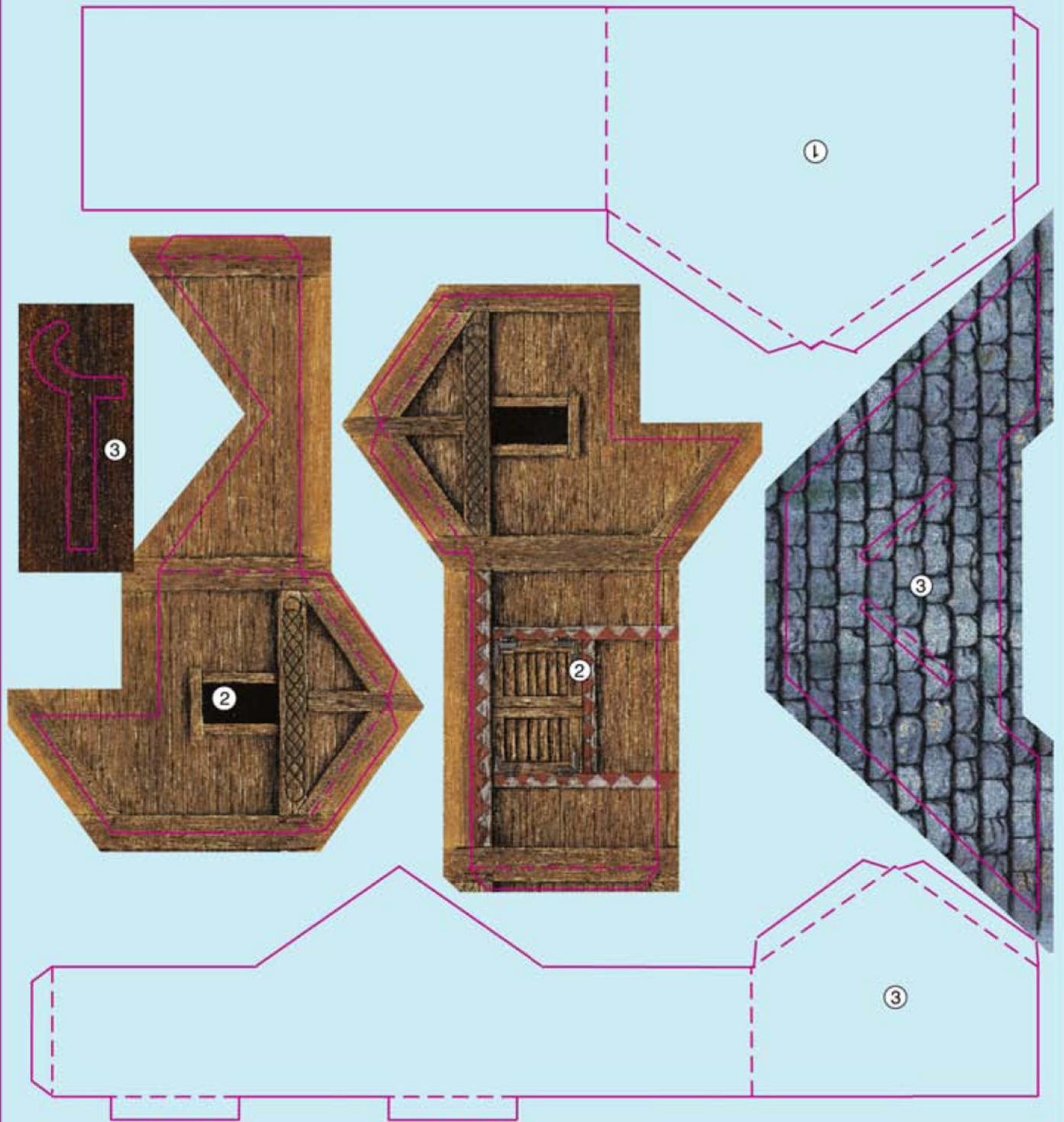
BEREIT FÜR DIE SCHLACHT

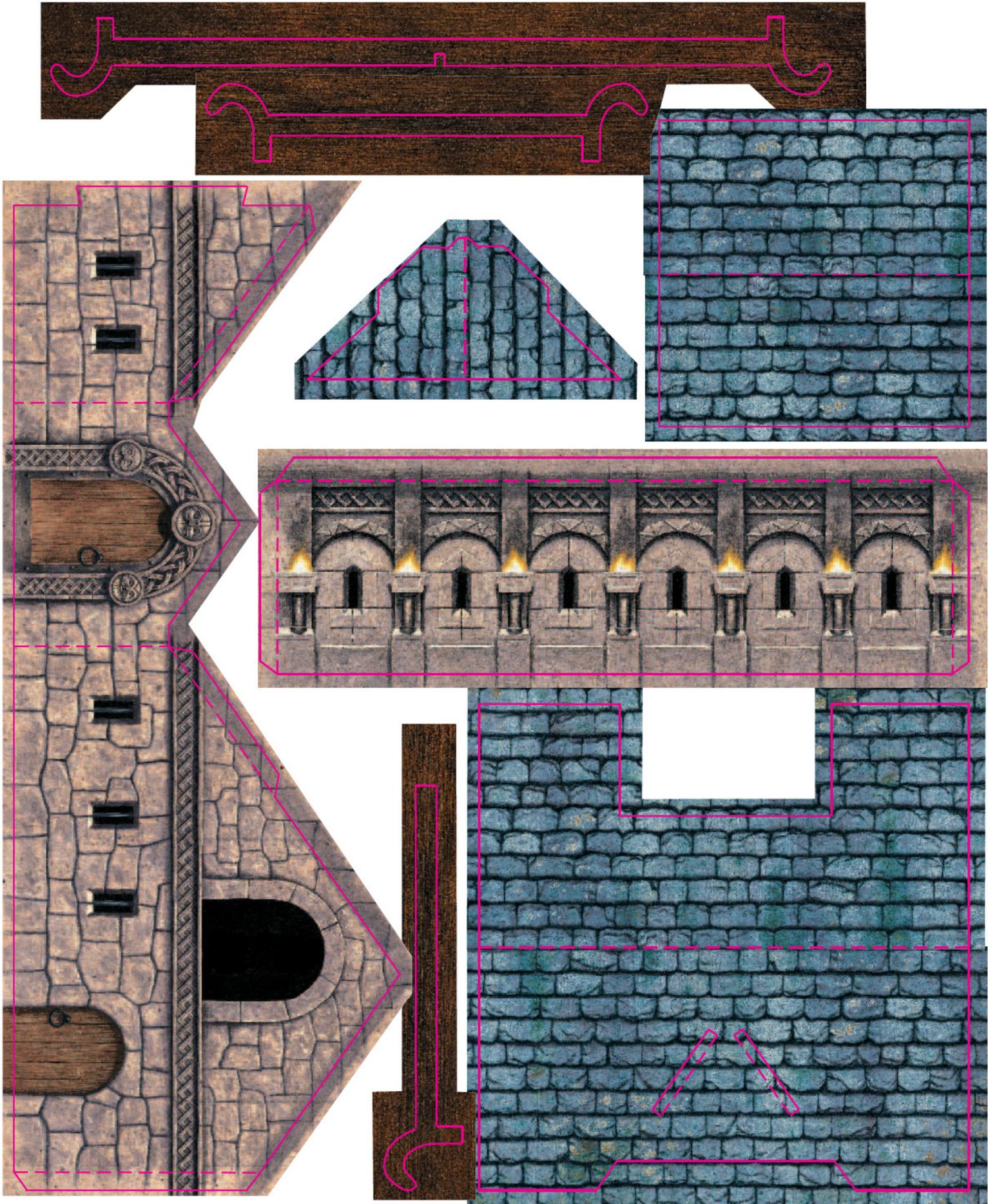
Wir empfehlen dir, die Gebäude wie unten gezeigt auf Pappstücke zu kleben, sobald du sie fertiggestellt hast. Dies macht sie stabiler und erhöht ihre Lebensdauer. Wenn du die Pappbases dann noch mit Grasstreu beklebst, sind die Gebäude bereit für die Schlacht!

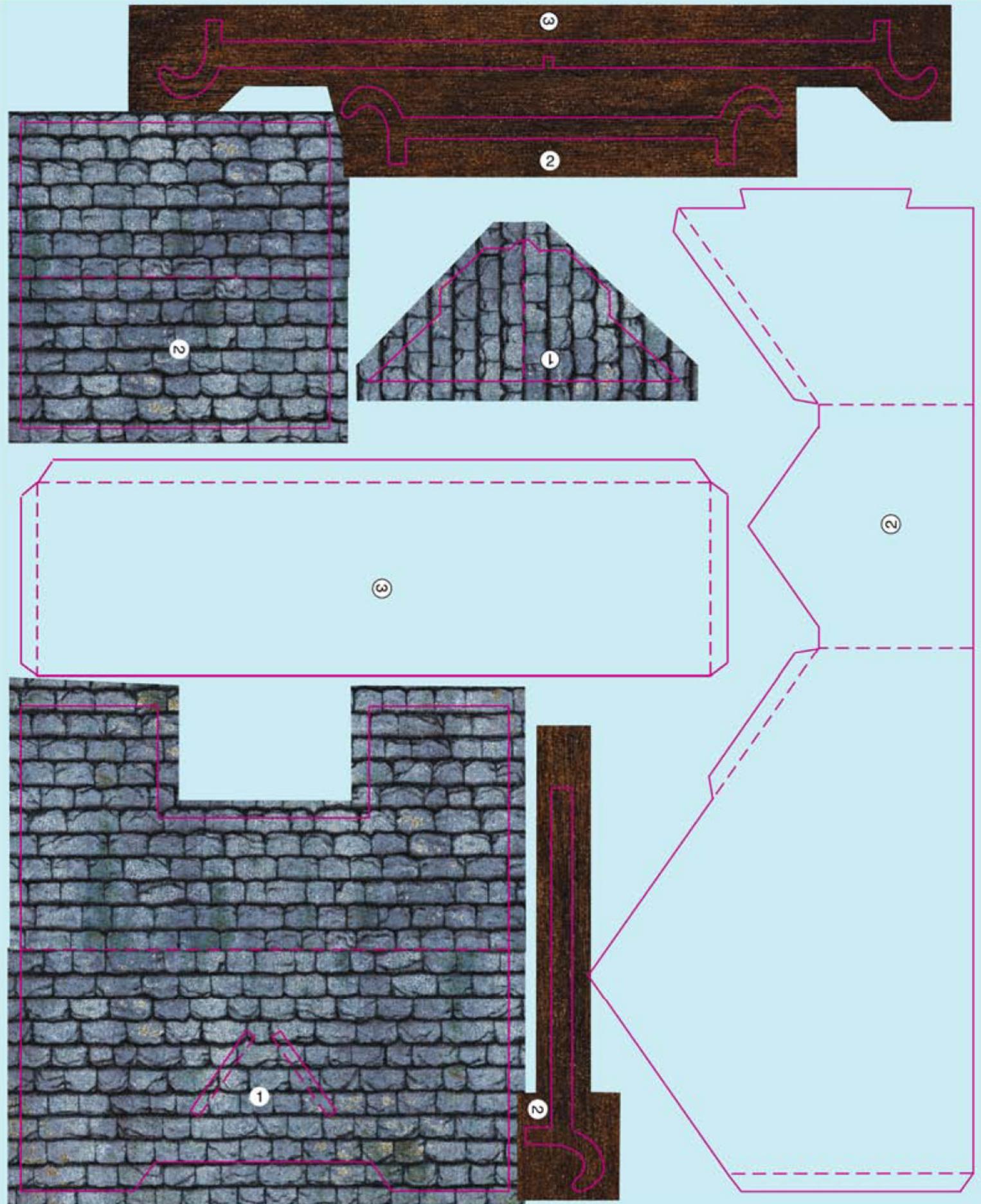




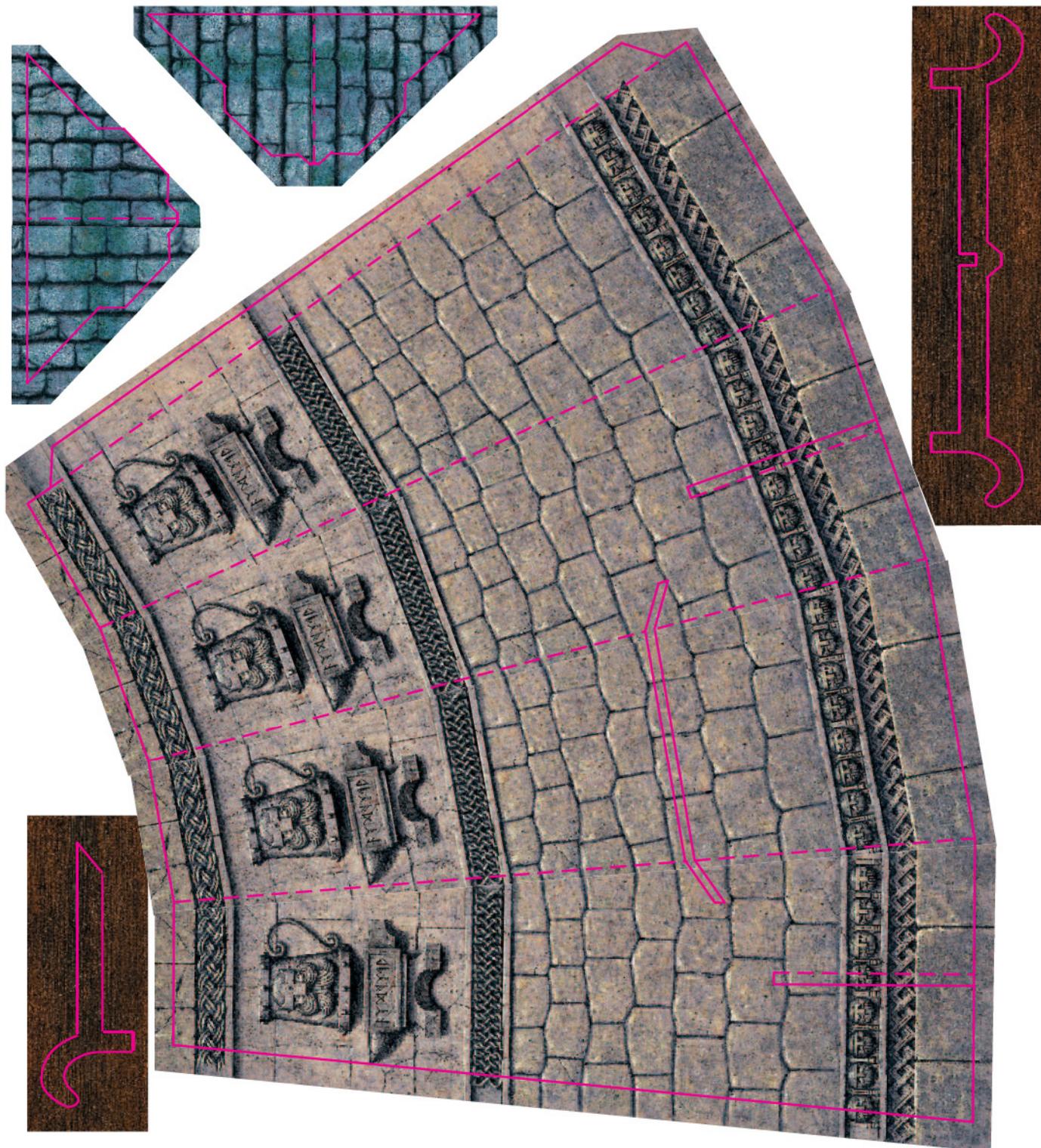


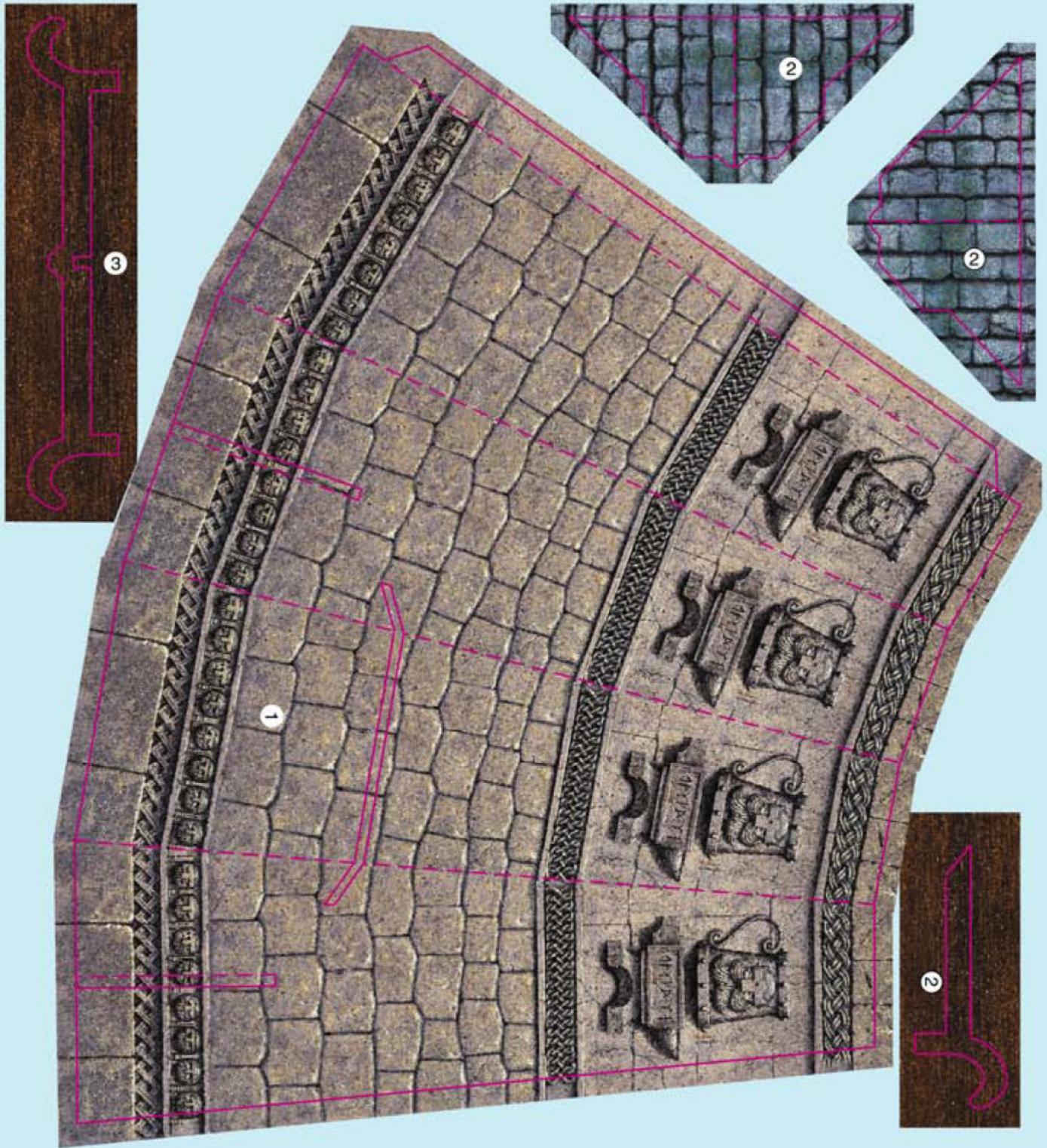


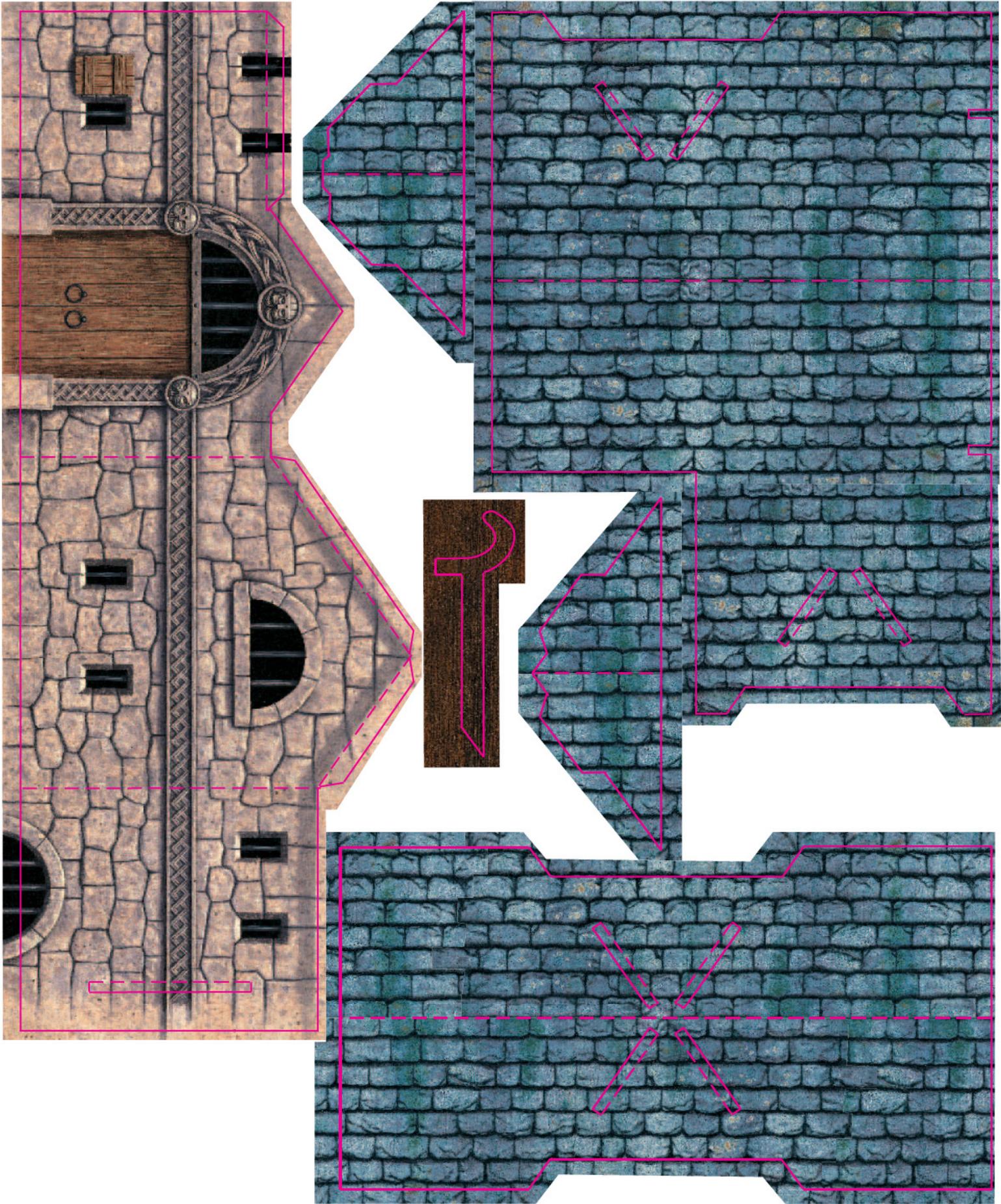


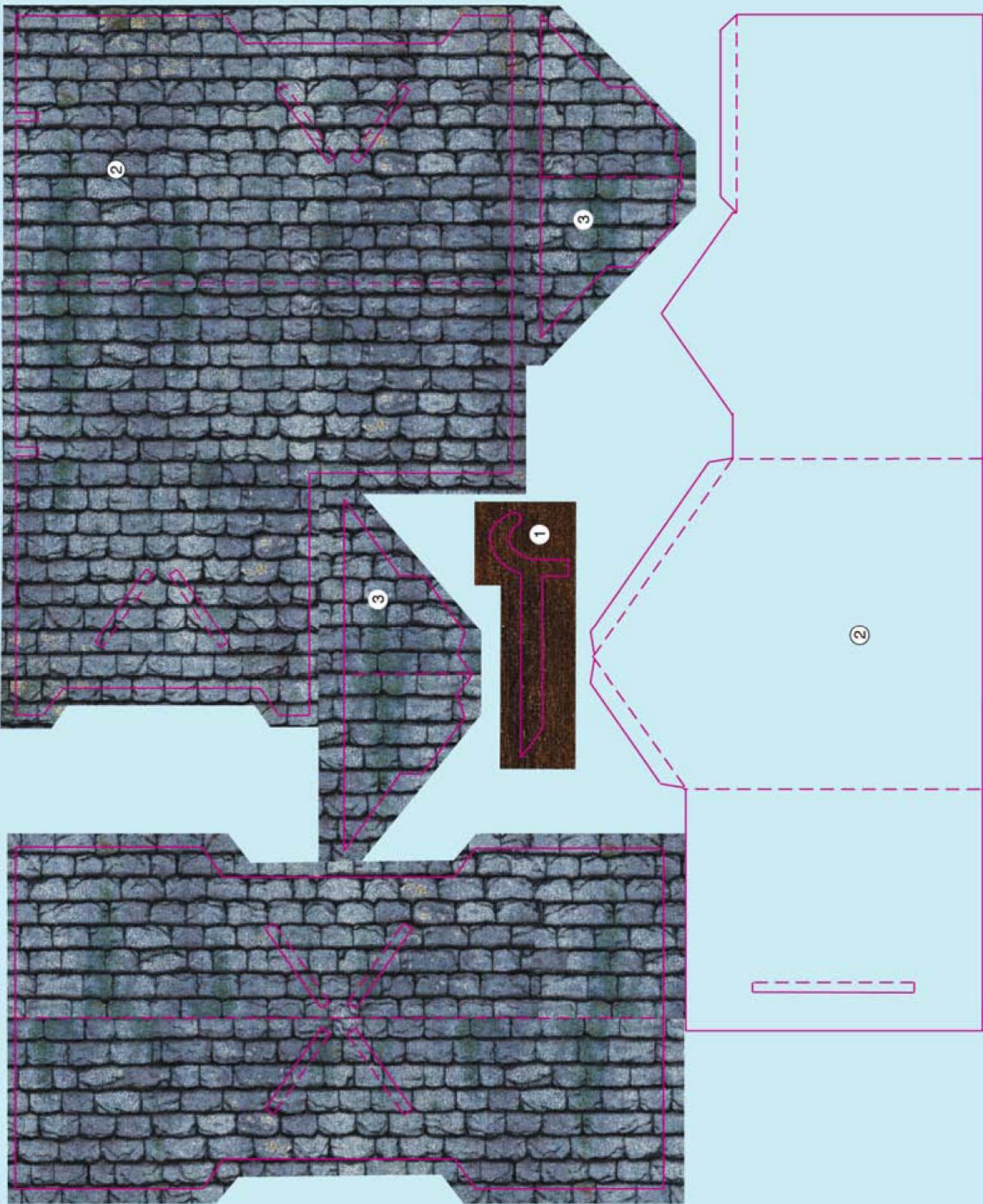


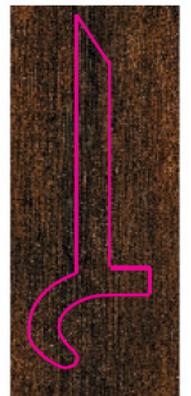
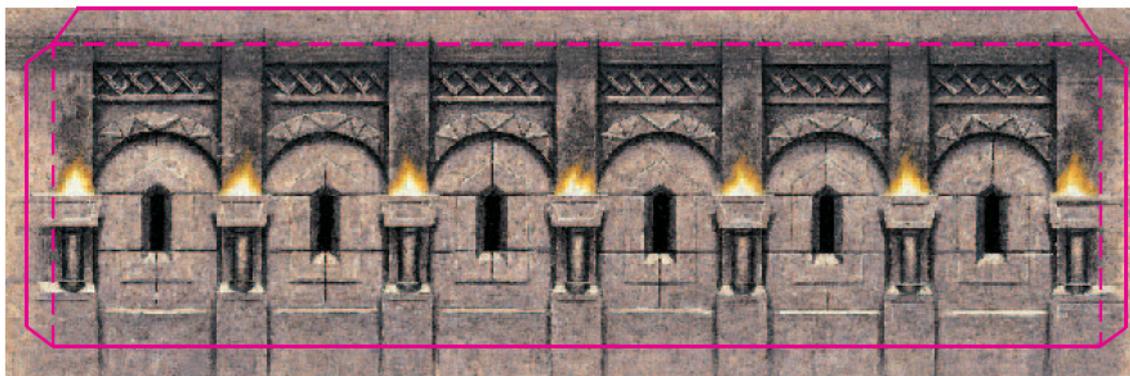
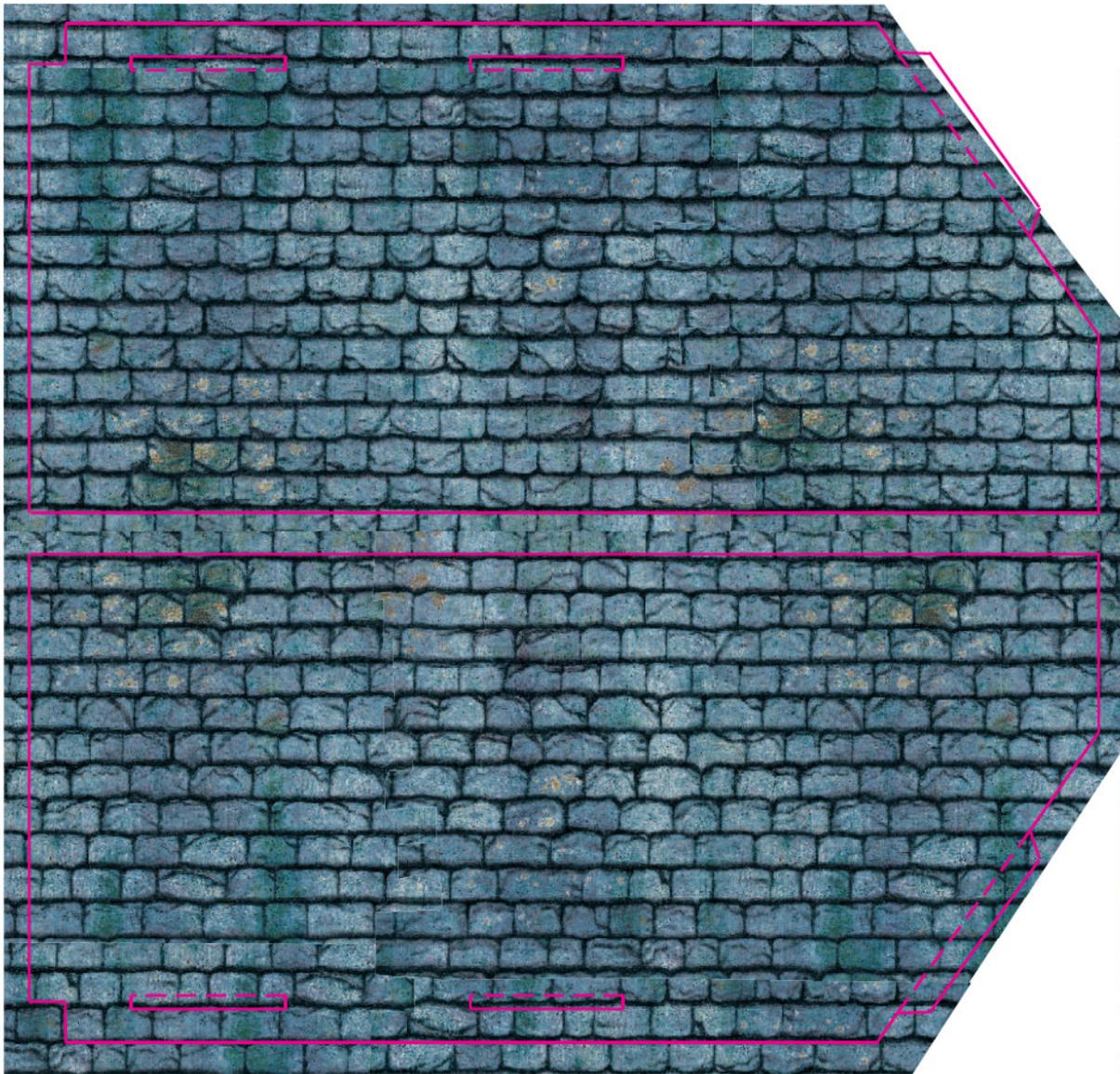
mm 1

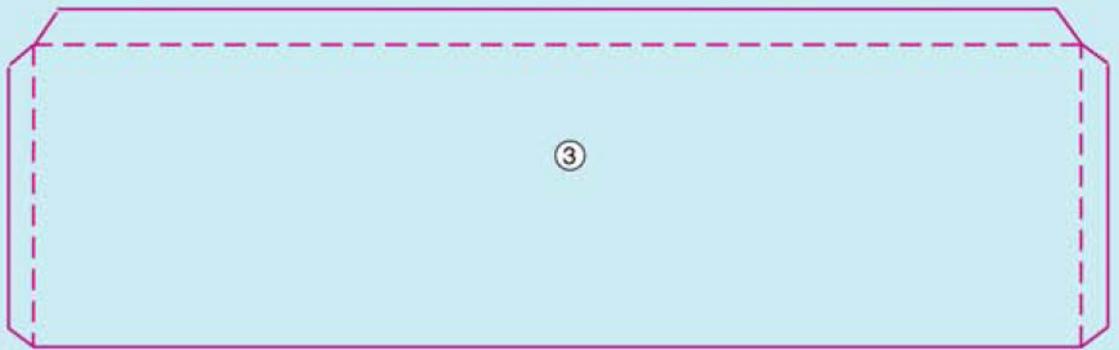
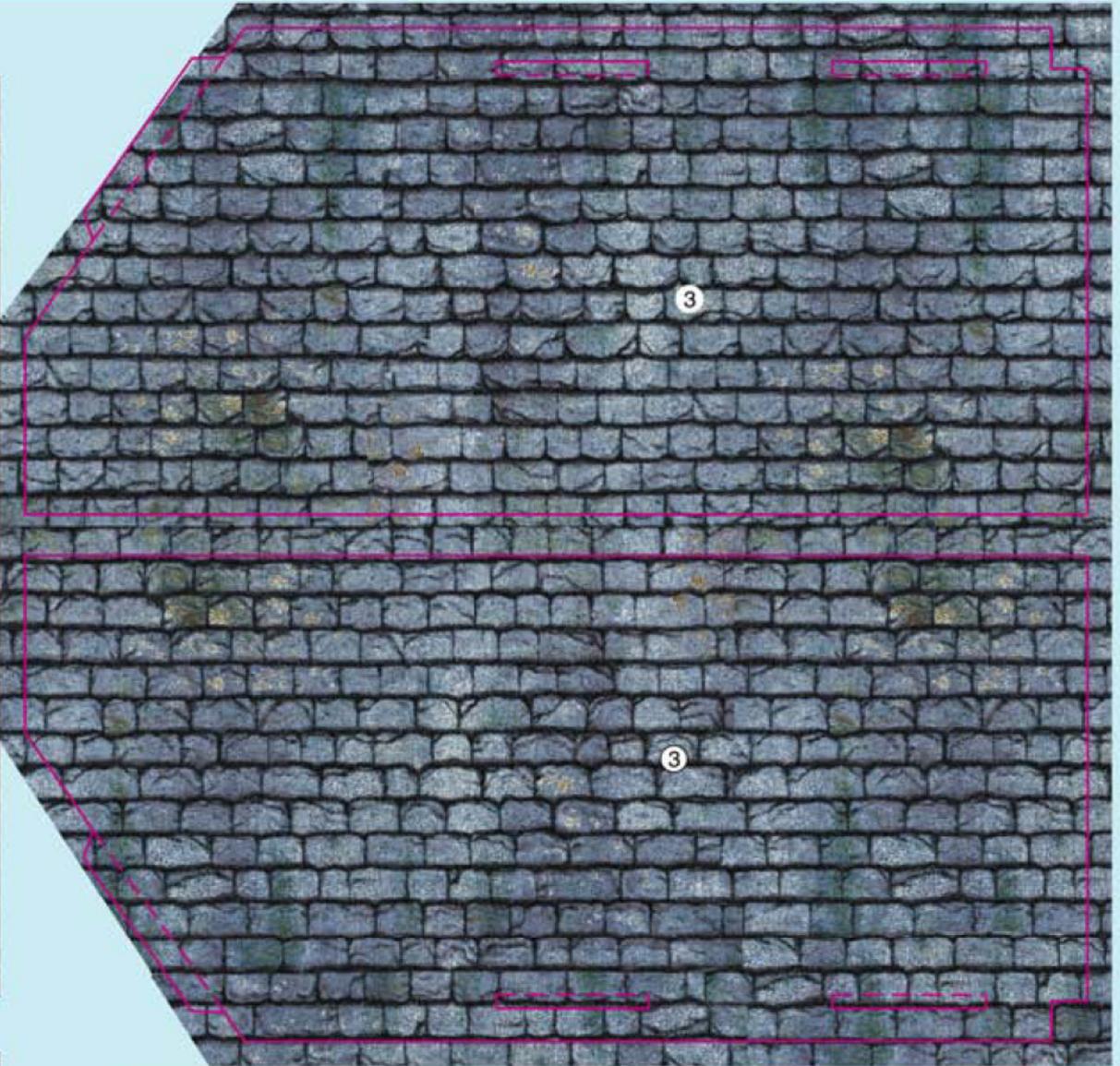
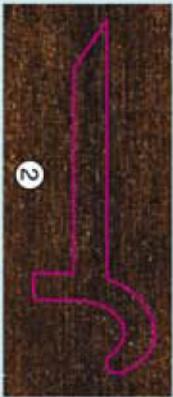












SPIELER:

ARMEE:

GESAMTPUNKTZAHL:

VOLK:

GENERAL:		Pkt:									
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
HELD											
REITTIER											
WAFFEN & RÜSTUNG:											
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:											
SONDERREGELN:											

CHARAKTERMODELL:		Pkt:									
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
HELD											
REITTIER											
WAFFEN & RÜSTUNG:											
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:											
SONDERREGELN:											

CHARAKTERMODELL:		Pkt:									
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
HELD											
REITTIER											
WAFFEN & RÜSTUNG:											
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:											
SONDERREGELN:											

CHARAKTERMODELL:		Pkt:									
		B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
HELD											
REITTIER											
WAFFEN & RÜSTUNG:											
MAGISCHE GEGENSTÄNDE:											
SONDERREGELN:											

ZAUBERSPRÜCHE

ZAUBERER	STUFE	ZAUBERSPRÜCHE

KRIEGSMASCHINEN

EINHEIT	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	Mw	Rw	Typ	AUSRÜSTUNG	SONDERREGLN	Pkt
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														
KRIEGSMASCHINE														
BESATZUNG														