

War of the 3 Sanchos 1065-67



Ein Spiel für 1-3 Sanchos
ab 12 Jahren
von David J Mortimer

In den Jahren 1065 bis 1067 kam es in den nördlichen Königreichen des heutigen Spaniens zu einem Konflikt zwischen den drei Herrschern Sancho Ramirez de Aragón, Sancho II de Castilla, und Sancho Garcés IV de Nájera-Pamplona, der als der Krieg der drei Sanchos (Auf Spanisch: Guerra de los Tres Sanchos) in die Geschichte einging. In dieser Zeit erstritt sich auch der kastilische Ritter Rodrigo Díaz de Vivar seinen Ruf als „campidoctor“ (in etwa „Meister der Duelle“). Bekannt wurde er später unter dem Namen „El Cid“.

Ziel des Spiels

In diesem Spiel verkörpert ihr je 1 der 3 Könige, die um die Vorherrschaft über das Land streiten. In jeder Partie (ob allein, zu zweit oder zu dritt) wetteifern alle 3 Sanchos darum, Burgen und Türme zu besetzen um dort Truppen als Garnisonen zu platzieren. Diese Garnisonen geben euch Siegpunkte: Heimatburgen sind 3 Siegpunkte wert (im Solospiel nur 2 Siegpunkte), Neutrale Burgen 2 Siegpunkte und Türme sind 1 Siegpunkt wert.

Verlasst ihr Burgen oder Türme oder werden sie von einem anderen Sancho erobert, verliert ihr auch sofort deren Siegpunkte wieder bzw. gebt sie an den Eroberer ab.

Spielende

Gelingt es einem Sancho zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel, 10 oder mehr Siegpunkte zu haben, hat er sofort (herausragend) gewonnen. Sollte dies keinem Sancho gelingen, bevor das Spiel endet, erzielt (nach dem Abhandeln der letzten Karte) der Sancho mit den meisten Siegpunkten einen schwachen Sieg.

*Hinweis: Der Begriff **Sancho** bezieht sich immer auf alle 3 Sanchos (Spieler- und Nichtspieler-Sanchos), **Spieler** hingegen nur auf tatsächliche Spieler, und **Gegner/gegnerisch** immer auf die anderen beiden Sanchos, unabhängig ob Spieler- oder Nichtspieler-Sancho.*

Spielmaterial



1 doppelseitiger Spielplan



27 Aktionskarten



1 Karte *El Cid*
(Mini-Erweiterung,
siehe S. 23)

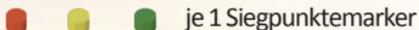
Spielmaterial der drei Sanchos
(in den Farben rot, gelb und grün)



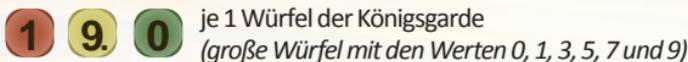
je 1 König



je 14 Truppen



je 1 Siegpunktemarker



je 1 Würfel der Königgarde
(große Würfel mit den Werten 0, 1, 3, 5, 7 und 9)



je 5 Truppenwürfel
(kleine Würfel mit den Werten von 1 bis 6)



1 Kampfmarker
(violett)



Aktionsmarker
(schwarz)



1 Entscheidungsmarker
(braun)
– nur für Sancho Solo

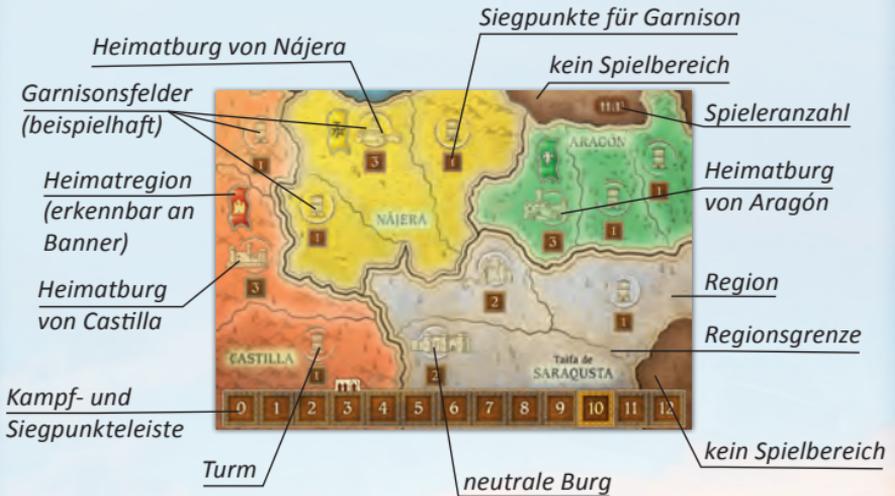
Hinweis: Wird in den Regeln von Einheiten gesprochen, sind immer Truppen und/oder König gemeint.

Sancho Solo

Spielst du alleine, spielst du immer nur 1 der drei Sanchos. Die beiden Nichtspieler-Sanchos werden als „Sancho-Bots“ bezeichnet. Du führst deine Züge ganz normal (wie im Mehrpersonenspiel) aus. Die Sancho-Bots reagieren darauf, haben aber auch noch andere spezielle Regeln. Diese und andere Abweichungen zu den Standardregeln werden in orangenen Kästen (wie diesem hier) erklärt.

Als Sancho Solo musst du das Spiel gewinnen, bevor eine Karte vom leeren Nachziehstapel gezogen werden müsste.

Der Spielplan für 2 & 3 Spieler



Die Aktionskarten

Befehlspunkte (BP)

Aktion 1

Aktion 2

Aktion 3



Kartennummer

Über der Trennlinie:
Der Spieler nutzt diesen Text!

Unter der Trennlinie (Mit Krone markiert):
Der Sancho-Bot nutzt diesen Text!

Spielhilfe

Auf Seite 26 findet ihr eine Übersicht für die Sancho-Bots und auf Seite 28 findet ihr eine Übersicht für Spieler (beliebige Spielerzahl). Wir empfehlen, diese Seiten während des Spiels griffbereit zu haben.

Spielaufbau

- 1 Legt den Spielplan mit der für eure Spielerzahl passenden Seite in die Mitte des Tisches. Lasst darunter etwas Platz für Würfel, die während einer Schlacht dort hingelegt werden.
- 2 Legt den Kampfmarker und die 2 Aktionsmarker neben dem Spielplan bereit.
- 3 Platziert je 1 Trupp jedes Sanchos auf dem Garnisonsfeld seiner Heimatburg. Daneben platziert ihr (in der gleichen Region) je 3 weitere Truppen und den König – sie bilden eine Feldarmee.
- 4 Jeder von euch wählt 1 Sancho, den er repräsentieren möchte, und legt 2 Truppen seiner Farbe als Rekruten vor sich ab (in die eigene Reserve). Im Spiel zu zweit könnt ihr nur **Sancho de Castilla** oder **Sancho de Aragón** wählen – **Sancho de Nájera** ist dann Nichtspieler-Sancho (er hat dann keine Handkarten, kann nicht Befehlshaber werden, und spielt nie Karten aus). Als Sancho Solo hingegen kannst du dir einen beliebigen Sancho wählen. Dir stehen dann 2 Sancho-Bots gegenüber.
- 5 Alle anderen Truppen sowie alle Würfel legt ihr als Vorrat neben den Spielplan.
- 6 Stellt alle drei Siegpunktemarker auf die Siegpunkteleiste. Bei 2 oder 3 Spielern stellt ihr sie auf Feld 3. Die Regeln für **Sancho Solo** finden sich auf der gegenüberliegenden Seite. In Schlachten dient die Siegpunkteleiste zudem als Kampfleiste (siehe Angriffsaktion auf S. 12).
- 7 Mischt die 27 Aktionskarten und teilt 3 davon verdeckt an jeden Spieler (nicht an Nichtspieler-Sanchos) aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel.
- 8 Seid ihr zu zweit, würfelt mit je 1 Truppenwürfel. Der Spieler mit dem höheren Würfelergebnis ist der Befehlshaber der ersten Runde. Bei drei Spielern ist immer **Sancho de Nájera** der Befehlshaber der ersten Runde.



4



7



5



7



6

4



7



7

4

Regionszahl



*Entscheidungshilfe
bei gleichwertigen
Möglichkeiten
(nur für Sancho
Solo)*

Sancho Solo: Lege den Spielplan mit der Solo-Seite nach oben aus (sie zeigt die Regionszahlen sowie die Entscheidungshilfe bei gleichwertigen Möglichkeiten). Beide Sancho-Bots nutzen gemeinsam nur 1 Siegpunktemarker, und addieren ihre Siegpunkte. Erreichen sie gemeinsam 10 Siegpunkte, bevor dir das gelingt, hast du verloren. Dennoch agieren sie im Spiel auch gegeneinander (wie bei mehreren Spielern). Lege den Entscheidungsmarker so auf den Spielplan, dass er den oberen Pfeil abdeckt. Auf der Solo-Seite geben auch die Heimatburgen nur 2 Siegpunkte. Die Sancho-Bots starten daher mit 4 Siegpunkten, und du startest mit 2 Siegpunkten. In der ersten Runde bist du der Befehlshaber.

Auf Seite 24 findest du weitere Regeln für das Spiel mit deinem gewählten Sancho, sowie für die Kampagnen-Herausforderung.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (maximal 27). Zu Beginn jeder Runde wählt der Befehlshaber 1 Karte von seiner Hand, die er entweder offen ausspielt, oder verdeckt in seine Reserve legt. Entscheidet er sich, sie auszuspielen, kommen alle Spieler in dieser Runde zum Zug. Der Befehlshaber wählt dabei, zu welchem Zeitpunkt er seinen Zug ausführt (vor, zwischen oder nach den Zügen der anderen beiden Sanchos). Für seinen Zug nutzt er die **Befehlsunkte** der ausgespielten Karte (1-3 BP). Die anderen Spieler führen die **auf der Karte angegebene Aktion** in der angegebenen Reihenfolge aus.

Eine Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen (in Reihenfolge):

Phase 1: Der Befehlshaber spielt 1 Karte / legt 1 Karte in die Reserve

Legst du als Befehlshaber 1 Karte in deine Reserve (nur möglich, wenn dort noch keine Karte liegt), überspringt ihr Phase 2 und geht direkt zu Phase 3.

Phase 2: Die Züge der Sanchos

- Als Befehlshaber nutzt du in deinem Zug (vor, zwischen oder nach den Zügen der anderen Sanchos) die auf der Karte angegebenen BP. **Den Text im Feld der eigenen Farbe ignoriert der Befehlshaber!**
- Die anderen Sanchos sind in Reihenfolge der farbigen Felder (von oben nach unten) am Zug und führen die dort angegebene Aktion aus.
- Im Spiel zu zweit führst du als Befehlshaber zusätzlich die Aktion für **Sancho de Nájera** aus. In deinem Sinne, versteht sich...

Sancho Solo: Du bist jede zweite Runde wieder Befehlshaber.

Diese Runden laufen so ab wie im Mehrspieler-Spiel. In Runden, in denen du nicht Befehlshaber bist, ziehst du 1 Karte vom Stapel und führst alle auf der Karte angegebenen Aktionen in der Farb-Reihenfolge aus. Das gilt auch für deinen Zug – du kannst dann keine BP nutzen. Sancho-Bots nutzen niemals BP.

Das Spiel endet sofort, wenn du oder die beiden Sancho-Bots gemeinsam 10 Siegpunkte erreicht haben. Sonst endet es, wenn eine neue Karte vom leeren Nachziehstapel gezogen werden müsste.

Phase 3: Der Befehlshaber zieht 1 Karte

Ist der Stapel leer, überspringt diese Phase für den Rest des Spiels.

Phase 4: Verluste durch Belagerungen

Entfernt Belagerungseinheiten für alle Spieler, die an Belagerungen beteiligt sind.

Nachdem ihr Phase 4 abgeschlossen habt, beginnt eine neue Runde. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird neuer Befehlshaber (Nichtspieler-Sanchos werden nie Befehlshaber). Wurde die letzte Karte vom Stapel gezogen, spielt ihr so lange weiter (und überspringt ab jetzt Phase 3), bis entweder ein Sancho mit 10 oder mehr Siegpunkten sofort gewinnt oder bis kein Spieler mehr Karten in der Hand hat. In diesem Fall endet das Spiel, wenn ihr die aktuelle Runde beendet habt. Es gewinnt dann der Sancho mit den meisten Siegpunkten (siehe S. 23). Im Spiel zu zweit ist es möglich, dass **Sancho de Nájera** auf diese Weise gewinnt – dann verliert ihr beide.

Armeen, Feldarmeen und Garnisonen

ARMEE: Bezeichnet alle Einheiten eines Sanchos in einer Region – Feldarmee, Garnison und/oder den König.

FELDARMEE: Einheiten eines Sanchos, die sich in einer Region befinden, dort aber nicht Teil der Garnison sind. Belagernde Einheiten sind Teil der Feldarmee.

GARNISON: Einheiten, die sich auf dem (runden) Garnisonfeld befinden.

In Burgen, Türmen und Regionen ohne Einheiten befinden sich niemals „neutrale“ Truppen oder Garnisonen.

*Feld-
armee*

Garnison



*Armee:
alle 3 Truppen*

Der Rundenablauf im Detail

Phase 1: Der Befehlshaber spielt 1 Karte / legt 1 Karte in die Reserve

Als Befehlshaber wählst du 1 deiner 3 Handkarten und ...

... spielst sie aus: lege sie dafür offen vor dir aus. Weiter geht es mit Phase 2 (*Die Züge der Sanchos*).

ODER

... legst sie verdeckt in deine Reserve: Das darfst du nur tun, wenn dort noch keine Karte liegt! Danach überspringt ihr Phase 2 und es geht direkt mit der Phase 3 (*Der Befehlshaber zieht 1 Karte*) weiter.

Phase 2: Die Züge der Sanchos

Als Befehlshaber kannst du deinen Zug zu Beginn der Runde, zwischen den Zügen der beiden anderen Sanchos, oder nach ihnen ausführen (du kannst das jeweils spontan entscheiden). Dabei nutzt du die

BP der Karte (höchstens so viele, wie angegeben), um 1 oder mehrere **Befehlsaktionen** in einer Reihenfolge deiner Wahl auszuführen. Die Befehlsaktionen *Rekrutieren*, *Entsenden*, *Bewegen* und *Verstärken* lassen sich dabei beliebig oft durchführen. Die Befehlsaktionen *Angreifen* sowie *Belagern* darfst du allerdings nur je 1x pro Runde ausführen.

Beispiel: Mit 3 BP kann der Befehlshaber 1 Bewegung durchführen (1 BP), Angreifen (1 BP) und dann erneut 1 Bewegung durchführen (1 BP).

ACHTUNG: Deine Farbe als Befehlshaber wird also auf deiner ausgespielten Karte IMMER ignoriert.

Sancho Solo: Warst du in der letzten Runde Befehlshaber, gibt es in dieser Runde keinen Befehlshaber (niemand nutzt die BP einer Karte). Ziehe stattdessen in Phase 1 eine Karte vom Stapel und decke sie auf. Alle Sanchos (auch du) führen nun ihre auf der Karte aufgeführten Aktionen in der Reihenfolge der farbigen Felder aus. Ist ein Sancho-Bot am Zug, führst du die auf der Karte aufgeführte Aktion für ihn aus. Was du bei gleichwertigen Möglichkeiten tust, steht in diesen Boxen und der Übersicht für Sancho-Bots (auf S. 26).

In die Reserve kann eine solche Karte nur durch eine entsprechende Aktion gelegt werden.

Ist die Farbe eines Sancho-Bots die unterste auf einer Karte, führt er die hinter dem Kronen-Symbol  angegebene Aktion aus. Der Text über der Trennlinie wird ignoriert!

Beispiel: **Sancho de Castilla** ist in dieser Runde (3 Spieler) der Befehlshaber. Sie wählt von den drei Karten in ihrer Hand die Karte mit 3 BP.



Da sie keine Karten in ihrer Reserve liegen hat, könnte sie die Karte dorthin legen. Spielerzüge gäbe es dann keine. Die 3 BP ermöglichen ihr aber einen mächtigen Zug, daher spielt sie die Karte aus. Sie entscheidet, dass sie nicht beginnen möchte.

Sancho de Aragón ist somit zuerst an der Reihe und führt die Aktion im grünen Feld aus.

Sancho de Castilla entscheidet sich erneut dagegen, jetzt ihren Zug auszuführen.

Somit ist **Sancho de Nájera** am Zug und führt die Aktion im gelben Feld aus. Der untere Bereich (mit Krone) wird ignoriert, da dieser nur für **Sancho Solo** relevant ist.



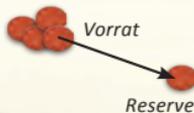
Zuletzt führt **Sancho de Castilla** ihren Zug aus. Da sie Befehlshaber ist, ignoriert sie die in ihrem roten Feld angegebene Aktion und nutzt für ihre Aktion die 3 BP der Karte.



Befehlsaktionen als Befehlshaber

REKRUTIEREN

Nimm so viele deiner Truppen aus dem Vorrat, wie du BP dafür verwenden willst. Lege sie in deine Reserve.



Castilla rekrutiert für 1 BP 1 Trupp



ENTSENDEN

Nimm so viele Truppen aus deiner Reserve, wie du BP dafür verwenden willst. Lege sie entweder in die Region mit deinem König (nicht möglich, wenn der König belagert wird!) oder in deine Heimatregion (du wählst: als bzw. zur Feldarmee in die Heimatregion oder als Garnison in der Heimatburg). Wird deine Heimatburg belagert, oder befindet sich dort eine gegnerische Garnison, können Truppen nicht in die Heimatburg entsandt werden.

BEWEGEN

Pro BP, den du verwendest, bewegst du 1 Einheit (deinen König oder 1 deiner Truppen) von ihrer Region in 1 angrenzende Region (jedoch nie auf ein Garnionsfeld!). Du darfst Truppen in deinen Feldarmeen sowie Garnisonen bewegen.

Bewegte Einheiten müssen weder in derselben Region starten noch in derselben Zielregion landen. Du darfst Einheiten mehrfach bewegen (du musst aber jede Bewegung mit 1 BP bezahlen).

Einen Trupp aus einer Garnison heraus zu bewegen, hat keine zusätzlichen Kosten oder Bedingungen. **Ein Sancho kann jedoch nie gezwungen werden, seinen letzten Trupp von 1 Garnionsfeld wegzubewegen (und dadurch Siegpunkte zu verlieren).**

Belagerte Einheiten bewegen sich nie!

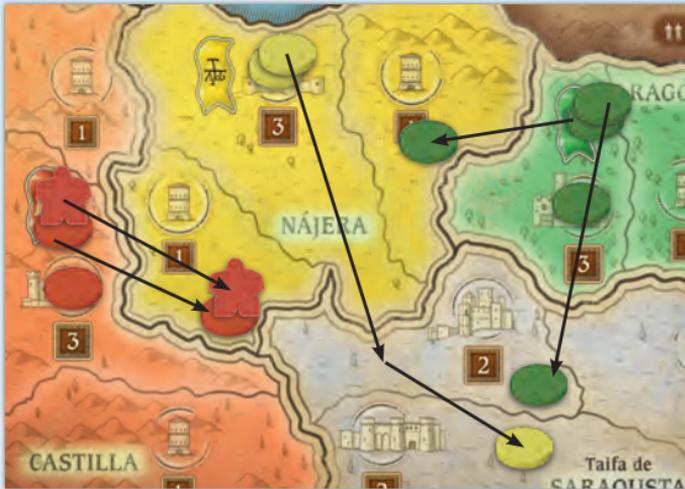
1 BP: *Castilla* entsendet 1 Trupp zum König.

1 BP: *Castilla* entsendet 1 Trupp in ihre Heimatregion (Entscheidet sich für die Garnison).



Sancho Solo: Entsendet ein Sancho-Bot Truppen in seine Heimatregion, werden diese (wenn möglich) auf das Garnionsfeld gesetzt.

Sancho Solo: Bewegt ein Sancho-Bot Einheiten als Teil seiner Aktion, werden nur die Einheiten von 1 Startregion in 1 Zielregion bewegt (auch, wenn dadurch Punkte verfallen). Falls der Kartentext nichts anderes besagt, ist die Startregion die mit der stärksten eigenen Armee, und die Zielregion immer jene angrenzende Region mit der schwächsten gegnerischen Armee (falls nicht möglich, eine angrenzende leere Region). Siehe dazu auch S. 21. Sind in der Startregion eine Feldarmee und eine Garnison des Sancho-Bots, müssen die Truppen der Feldarmee zuerst bewegt werden. Befindet sich der König in der Startregion, wird er immer als 2. Einheit bewegt (bei „Bewegen 2“ oder „Bewegen 3“). Dabei ist es irrelevant, wo er steht (Feldarmee oder Garnison). 1 Sancho-Bot bewegt nie den letzten Trupp aus einer Garnison heraus!



Beispiele fürs Bewegen für 2 BP (je 1 Beispiel pro Farbe)

Im 2-Personen-Spiel bewegt **Nájera** nie den letzten Trupp aus einer Garnison heraus!
Gegnerische Einheiten blockieren nie Bewegung!

VERSTÄRKEN

Bewege so viele deiner Einheiten in 1 Region auf deren Garnionsfeld, wie du BP dafür ausgeben willst. Dort dürfen sich vorher nur eigene (oder gar keine) Einheiten befinden. Bei einer Aktion „Verstärken 2“ oder „Verstärken 3“ darfst du dies auf mehrere Regionen aufteilen. Eine belagerte Garnison kannst du nicht verstärken.

Sind dies die ersten Einheiten auf einem Garnionsfeld, erhältst du die angegebenen Siegpunkte: Passe die Siegpunkteleiste entsprechend an. Die Siegpunkte einer Garnison zählen auch dann noch für dich, wenn du dort belagert wirst.

Sancho Solo: Führt ein Sancho-Bot in seinem Zug eine Aktion *Verstärken* aus, wird jeder Punkt als separates Verstärken betrachtet: Ein Sancho-Bot wird immer zuerst so viele leere Garnionsfelder wie möglich mit eigenen Truppen besetzen, bevor er weitere Truppen in bereits vorhandene Garnisonen setzt. Zudem nutzt er nur dann seinen König, wenn er keine Truppen mehr dafür nutzen kann.



Beispiel für einen Zug mit 3 BP: 1 BP, um 1 Trupp zum König zu Entsenden; dann 1 BP, um den Trupp 1x zu Bewegen; schließlich 1 BP, um die Garnison der Region zu Verstärken.

ANGREIFEN

Du darfst in deinem Zug nur maximal 1x **Angreifen**. Willst du einen Angriff ausführen, wähle eine Region, in der du 1 Feldarmee und/oder 1 Garnison hast und sich mindestens 1 gegnerische Feldarmee befindet. Markiere die umkämpfte Region mit dem Kampfmarker. Du führst dort genau 1 Angriff aus – dieser kostet dich mindestens 1 BP, du darfst aber auch mehr ausgeben, um den Angriff zu verstärken: Dies bringt dir zusätzliche Würfel.

Auch Einheiten in belagerten Garnisonen dürfen (zusammen mit ihrer Feldarmee oder allein) einen Angriff ausführen.

Es sind immer automatisch alle Feldarmeen in der umkämpften Region an der Schlacht beteiligt (egal, welchem Sancho sie gehören). Hat ein Spieler (oder **Nájera** im 2-Personen-Spiel) in

der umkämpften Region eine Garnison, darf er beliebig viele Einheiten der Garnison in die Region setzen – sie schließen sich der Feldarmee an bzw. bilden eine solche.

Sancho Solo: Ein Sancho-Bot wählt die Region für einen Angriff nach folgenden Prioritäten: bevorzugte Region (siehe S. 21), dann die Region mit eigenem König, dann ggf. durch Entscheidungsmarker bestimmen.

Sancho Solo: Ein Sancho-Bot wird mit Ausnahme der letzten Einheit in einer Garnison (wenn möglich 1 Trupp) immer alle Einheiten seiner Feldarmee hinzufügen.

Führt bei einer Schlacht die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Jeder an der Schlacht beteiligte Sancho nimmt für jede seiner kämpfenden Truppen 1 Truppenwürfel. Ist sein König ebenfalls beteiligt, nimmt er sich auch den Würfel der Königsgarde. Der Angreifer nimmt sich zusätzliche Truppenwürfel in der Höhe der BP, die er für den Angriff ausgegeben hat (mind. 1). Spieler können maximal 5 Truppenwürfel plus den Würfel der Königsgarde erhalten – weitere Würfel verfallen!
2. Würfelt alle eure Würfel. Legt sie dann (in Spielreihenfolge, beginnend beim Angreifer) unter die entsprechenden Zahlen der Kampfleiste (in Spalten, vom Spielplan aus nach unten). Zeigt ein Würfel der Königsgarde eine 0, wird er unter die 0 gelegt! Siehe S. 15 für ein Beispiel.
3. Beginnend beim Angreifer seid ihr nun reihum dran und könnt immer entweder 1 Karte aus eurer Reserve spielen oder passen. Selbst wenn ihr gepasst habt, könnt ihr, wenn ihr wieder an der Reihe seid, wieder einsteigen und doch noch 1 Karte spielen. Führt dies reihum so lange fort, bis alle 3 Sanchos nacheinander gepasst haben.

Spielst du eine Karte aus, wähle 1 Spalte mit mindestens 1 eigenen Würfel. Du musst dann so viele Würfel (eigene und/oder die deiner Gegner) aus dieser Spalte neu würfeln, wie es dem BP-Wert der Karte entspricht (bzw. alle, falls dort genau gleich viele oder weniger liegen). Lege diese dann unter die zu den neuen Ergebnissen passenden Spalten der Kampfleiste.

Sancho Solo: In Schritt 3 agieren Sancho-Bots wie folgt:

Ein Sancho-Bot spielt immer eine Karte aus seiner Reserve. Ausnahme: Der höchste (am weitesten rechts liegende) einzelne Würfel gehört bereits ihm. Wenn der Sancho-Bot Karten spielt, tut er das so lange, bis sein höchster Würfel der am weitesten rechts liegende einzelne Würfel ist. Nicht möglich? Dann bis er mit dem höchsten (am weitesten rechts liegenden) einzelnen Würfel gleichzieht. Auch nicht möglich? Dann spielt er ebenfalls keine Karte und passt. Sancho-Bots würfeln nicht neu: Sie nutzen Karten aus ihrer Reserve, um 1 ihrer Würfel mit dem höchsten Wert so viele Schritte nach rechts zu ziehen, wie die BP der Karte(n) angeben. Ein Sancho-Bot spielt immer die geringstmögliche Anzahl an Karten aus, um sein Ziel zu erreichen.

In einem 2-Spieler-Spiel entscheidet der Befehlshaber, ob **Nájera** eine Karte aus der Reserve ausspielt, und welche Spalte (mit mindestens 1 Würfel von **Nájera**) für erneutes Würfeln gewählt wird.

Zuletzt werden alle aus der Reserve gespielten Karten abgeworfen.

4. Beginnend bei der Spalte mit dem höchsten Wert (und dann in absteigender Reihenfolge), überprüft ihr nun, wie viele Würfel in der jeweiligen Spalte liegen. Leere Spalten überspringt ihr dabei.

Liegt nur 1 Würfel in der

Spalte? Der entsprechende Spieler entfernt diesen und 1 gegnerischen Würfel seiner Wahl von der Kampfleiste, und legt beide in den Vorrat zurück. Dann entfernt er 1 Einheit, die der Farbe und Art (Trupp oder König) des gegnerischen Würfels entspricht, aus der umkämpften Region (falls möglich). Entfernte Truppen kommen zurück in den Vorrat. Ein entfernter König kommt auf das Garnionsfeld seiner Heimatburg, sofern dieses nicht von gegnerischen Einheiten besetzt ist oder belagert wird. Ist das der Fall, wird er als Feldarmee in seine Heimatregion gesetzt.

Ist es nicht möglich, eine passende Einheit zu entfernen, wird nur der Würfel entfernt. Befinden sich keine gegnerischen Würfel mehr unter der Kampfleiste, legt alle restlichen Würfel in den Vorrat zurück, ohne weitere Einheiten zu entfernen.

Liegt mehr als 1 Würfel in einer Spalte? Entfernt alle Würfel der Spalte und legt sie in den Vorrat zurück. Einheiten werden dabei nicht entfernt.

Im 2-Spieler-Spiel trifft der Befehlshaber alle Entscheidungen für **Nájera**.

Sancho Solo: In Schritt 4 agieren Sancho-Bots wie folgt:

Mit einem ihrer Würfel werden sie (sofern möglich) den gegnerischen Würfel in der höchstmöglichen Spalte entfernen, der alleine oder mit genau 1 Würfel dieses Sancho-Bots in einer Spalte liegt. Ist dies nicht möglich, gehen sie nach folgenden Prioritäten vor (in Reihenfolge):
gegnerischer Würfel in niedrigstmöglichen Spalten mit 3 oder mehr Würfeln; dann gegnerische Würfel in niedrigstmöglichen Spalten mit 2 Würfeln; dann Würfel, die am weitesten oben in ihrer Spalte liegen. Kommen in der ausgewählten Spalte mehr als 1 Würfel in Frage, wird ein Sancho-Bot immer den Würfel eines Spielers entfernen (falls möglich).

WICHTIG: Du darfst nur dann eine Einheit aus der umkämpften Region entfernen, wenn du zuvor auch einen passenden gegnerischen Würfel entfernt hast: Truppenwürfel für Truppen, und Würfel der Königsgarde für Könige.

5. Wurde die letzte Spalte mit den niedrigsten Werten überprüft, endet die Schlacht. Legt den Kampfmarker in den Vorrat zurück.

Beispiel einer Schlacht

Sancho de Castilla will Angreifen und gibt für die Aktion 1 BP aus. Der Kampfmarker (lila Quader) wird in die umkämpfte Region gelegt. Da alle 3 Sanchos dort Feldarmeen haben, sind alle Spieler am Kampf beteiligt (s. Bild 1).



Bild 1

Für den Kampf haben die Spieler folgende Würfel:

Castilla: Würfel der Königsgarde, 3 Truppenwürfel sowie 1 zusätzlichen Truppenwürfel für den ausgegebenen 1 BP des Angriffs.

Nájera: Würfel der Königsgarde sowie 1 Truppenwürfel.

Aragón: Er entscheidet, den Trupp in seiner Garnison zu lassen, und hat daher nur 1 Truppenwürfel.

Alle Spieler würfeln gleichzeitig.

Beginnend mit *Castilla* als Angreifer, platzieren sie dann ihre Würfel unter der Kampfleiste (s. Bild 2).



Bild 2

Würden keine Karten aus der Reserve gespielt, liefere der Kampf wie folgt ab:

Es wird mit der am weitesten rechts liegenden Spalte in der Würfel liegen, begonnen. Der rote Würfel der Königsgarde ist der einzige Würfel in Spalte 7, daher kann *Castilla* einen gegnerischen Würfel wählen, den sie entfernen möchte – und damit auch die entsprechende Einheit aus der umkämpften Region. Den gelben Würfel mit der 2 zu entfernen, scheint ihr die beste Option zu sein, denn das Entfernen einer der beiden 5en würde 1 einzelnen Würfel zurücklassen und so dem Gegner die Möglichkeit geben, zurückzuschlagen.

Nach Abhandeln von Spalte 7, geht es mit Spalte 6 weiter, in der beide Würfel entfernt werden, ohne Verluste zu verursachen. Dasselbe gilt für Spalte 5 (beide Würfel ohne Auswirkung entfernen).

Beispiel einer Schlacht mit Sancho-Bots

Aragón führt einen Angriff auf Sancho-Bot *Nájera* aus, für den er 2 BP ausgibt. Er hat seinen König und 2 Truppen in der umkämpften Region, und keine Karten in der Reserve. *Nájera* hat dort 3 Truppen, und zwei Karten in der Reserve (1 BP und 2 BP). *Aragón* würfelt alle Würfel (seinen Würfel der Königsgarde und 4 Truppenwürfel sowie die 3 Truppenwürfel für den Sancho-Bot *Nájera*) und ordnet sie unter der Kampfleihe an.

Würfelergebnisse von *Aragón*: 3, 3, 4, 6 und 7 (Königsgarde);

Würfelergebnisse von Sancho-Bot *Nájera*: 5, 6, 6 (s. Bild A, unten).

Da Sancho-Bot *Nájera* nicht den einzigen Würfel in der Spalte mit dem höchsten Wert hat, muss er Karten aus seiner Reserve nutzen, um das zu erreichen (8+) oder einen seiner Würfel zumindest in die höchste Spalte mit individuellem Würfel von *Aragón* zu ziehen (7). *Nájera* nutzt die Karte mit 2 BP, und zieht eine seiner 6en in Spalte 8. Er hat nun den einzigen Würfel in der Spalte mit höchstem Wert (s. Bild B, unten). Das Ausspielen der anderen Karte ist nicht mehr nötig.

Hätte er nur die Karte mit 1 BP gehabt, hätte er auch diese gespielt, um so seine 6 wenigstens in Spalte 7 zu ziehen (in der *Aragón* einen einzelnen Würfel liegen hat).

Da *Aragón* keine Karten in der Reserve hat, verläuft die Schlacht wie folgt:

Nájeras Würfel in Spalte 8 entfernt *Aragóns* Würfel der Königsgarde (7), und somit seinen König aus der umkämpften Region. Die zwei Würfel in Spalte 6 werden ohne Auswirkungen entfernt. Dann entfernt *Nájeras* einzelner 5er-Würfel *Aragóns* 4er-Würfel sowie einen Trupp aus der umkämpften Region. Die beiden 3er werden zuletzt ohne Auswirkungen entfernt. *Aragón* verliert also seinen König und einen Trupp, während Sancho-Bot *Nájera* keine Verluste verzeichnet.



BELAGERN

Du darfst in deinem Zug nur maximal 1x *Belagern*. Um eine Garnison zu belagern, wählst du 1 Region, in der du eine Feldarmee hast und ein Gegner eine Garnison besetzt hält (diese darf nicht bereits belagert sein). Zudem wählst du die Stärke der Belagerung: Für je 1 BP, den du aus gibst, stapelst du bis zu 2 Einheiten deiner Feldarmee (Truppen und/oder König) auf den verteidigenden Einheiten der Garnison.

Achtung: du kannst eine Garnison nur dann belagern, wenn es dir möglich ist, mindestens 1 Einheit mehr auf die Garnison zu stapeln, als sich dort verteidigende Einheiten befinden!

Abfangen: *Hat der die Garnison verteidigende Sancho auch eine Feldarmee in der Region? Der verteidigende Sancho darf mit der Feldarmee die belagernden Einheiten (und nur diese!) abfangen, bevor die Belagerung ausgeführt wird (nur 1x pro Aktion *Belagern* möglich). Er führt dazu einen kostenlosen Angriff durch. Dieser ist optional, zählt nicht als Aktion und beeinträchtigt nicht die Möglichkeiten, seine Aktionen in dieser Runde wie üblich auszuführen.*

Entscheidet sich der durch Belagerung bedrohte Sancho, die Einheiten abzufangen, kommt es zur Schlacht zwischen den Einheiten des bedrohten Sanchos (seiner Feldarmee) und den Einheiten, die zur Belagerung ausgeschickt wurden. Der belagernde Sancho darf nur maximal die Einheiten in den Kampf schicken, für die er für die Belagerung auch BP bezahlt hat (Je 1 BP für bis zu 2 Einheiten).

Für diese Schlacht erhält weder der Angreifer (der bedrohte Sancho) noch der Belagerer zusätzliche Würfel für den Angriff – beide Seiten nutzen ausschließlich die Würfel für beteiligte Einheiten. Beide Seiten dürfen jedoch, wie üblich, Karten aus der Reserve spielen, und auch die Abhandlung der Schlacht läuft wie üblich ab.

Nachdem die durch das Abfangen ausgelöste Schlacht beendet ist, kann der belagernde Sancho seine Belagerung ausführen, sofern er nun noch genügend Einheiten in der Region hat. Überlebende Truppen anderer Sanchos in der Region hindern ihn daran nicht. Hat er jetzt nicht mehr genug Truppen in der Region, um die Belagerung auszuführen, ist diese abgewendet. Die BP der Belagerung sind in jedem Fall ausgegeben.

Sancho Solo: Belagert ein Sancho-Bot eine Garnison, wird er immer genau 1 Einheit mehr auf die Garnison stapeln, als sich verteidigende Einheiten in der Garnison befinden (sofern ihm das möglich ist). Dafür benutzt er nur dann seinen König, wenn keine anderen Einheiten mehr dafür verfügbar sind.

Sancho Solo: Ein Sancho-Bot wird belagernde Einheiten immer mit seiner Feldarmee abfangen, sofern möglich.

Beispiel: *Aragóns* Armee (siehe Bild) will die von *Castilla* besetzte Burg in der Region mit dem König und 1 Trupp belagern, und gibt 1 BP dafür aus. *Castilla* hat 1 einzelnen Trupp in ihrer Feldarmee, und entscheidet sich, mit diesem die Belagerer abzufangen, um die Belagerung ihrer Garnison zu verhindern.



Die Einheiten der Garnison dürfen bei dieser Schlacht nicht helfen!

Aragón wirft den Würfel der Königsgarde sowie 1 Truppenwürfel, *Castilla* hingegen nur 1 Truppenwürfel. Gelingt es der Feldarmee von *Castilla*, den Würfel der Königsgarde oder den Truppenwürfel zu entfernen, reduziert dies die belagernde Streitmacht auf 1 Einheit. Dies genügt nicht, um die Belagerung durchzuführen, und die Einheit bleibt in der Region stehen. Scheitert *Castilla* hingegen, können die beiden Einheiten von *Aragón* die Burg belagern.

Eine Belagerung kann auf 3 verschiedene Arten durchbrochen werden:

- Führt innerhalb dieser Region die Feldarmee eines anderen Sanchos (außer der Belagerer) einen Angriff aus, wird die Belagerung durchbrochen, und alle belagernden Einheiten werden in die Region gestellt (zur Feldarmee). Führt dann den Angriff in der Region wie üblich aus. Ist der zuvor belagerte Sancho ein Spieler (kein Nichtspieler-Sancho), hat er die Wahl, sich mit beliebig vielen Einheiten aus seiner Garnison an der Schlacht zu beteiligen.
- Der verteidigende Sancho kann die Belagerung durchbrechen, indem er eine Angriffsaktion mit allen Einheiten seiner Garnison ausführt. Dazu werden alle Einheiten auf dem Garnionsfeld (die des Belagerers und des verteidigenden Sanchos) in die Region gesetzt. Führt dann den Angriff in der Region wie üblich aus. Nach der Schlacht bleibt das Garnionsfeld leer.
- Bewegt der Belagerer 1 oder mehr belagernde Einheiten vom Garnionsfeld weg, so dass er danach höchstens noch genauso viele Einheiten dort hat wie der verteidigende Sancho, gilt die Belagerung ebenfalls als durchbrochen. Alle Einheiten des Belagerers werden in die Region gestellt (zur Feldarmee).

Das fortgeführte Beispiel: *Castilla* kann die Belagerung durchbrechen, indem sie entweder mit ihrer Feldarmee, den Einheiten ihrer belagerten Garnison, oder mit den Einheiten von beiden zusammen einen Angriff durchführt, bevor die Belagerung in Phase 4 endet.

Aktionen von Sanchos, die nicht Befehlshaber sind

Generell gelten für die Aktionen der anderen Sanchos dieselben Regeln wie für die Aktionen des Befehlshabers (wie auf den vorangegangenen Seiten beschrieben) - wobei der entsprechende Sancho natürlich selbst alle Entscheidungen trifft. Steht in deinem Aktionsfeld auf der Karte „Bewegen“, „Verstärken“ etc., wendest du die Regeln des entsprechenden Abschnitts wie üblich an.

Auf die Bezeichnung einer solchen Aktion folgt immer eine Zahl X (z.B. „Verstärken 2“). Dies bedeutet, dass dir für diese Aktion genau X „Punkte“ (gleichbedeutend mit BP) zur Verfügung stehen (z.B. 2 BP für Verstärken, die du wie üblich auch auf verschiedene Garnisonen aufteilen kannst, sofern nicht anders angegeben).

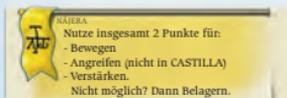
Manche Kartentexte erlauben es dir, Karten in die Reserve zu legen, obwohl du dort bereits Karten liegen hast. Der Text hat dabei Vorrang vor der üblichen Regel, du kannst darüber somit mehr als 1 Karte in der Reserve haben.

Der Text im Aktionsfeld einer Karte muss immer so umfassend und exakt wie möglich ausgeführt werden. Das gilt auch, wenn die Auswirkungen einen Nachteil für dich bewirken.

Die ersten beiden Aktionsfelder einer Karte geben immer eine bestimmte Aktion an, die von dem entsprechenden Sancho ausgeführt werden muss.

Die Anweisungen im dritten Aktionsfeld geben dir immer eine Auswahl an Aktionen. Du bekommst für diese eine Anzahl Punkte. Diese Punkte sind frei auf die wählbaren Aktionen verteilbar - also auch auf unterschiedliche sowie gleiche Aktionen.

Beispiel:



*Du kannst für 2 Punkte 2x Bewegen, 1x Bewegen und 1x Angreifen (natürlich nicht in **Castilla!**), du kannst 1x Angreifen mit Stärke 2, 1x Verstärken und 1x Bewegen oder - sofern du Verstärken gar nutzen kannst - darfst du auch 1x Belagern mit Stärke 2 oder 1x Belagern mit Stärke 1 und zudem 1x Bewegen oder 1x Angreifen.*

Erinnerung: Im 2- und 3-Spieler-Spiel ist nur der Text über der Trennlinie relevant – der Text neben der Krone wird nur bei Sancho Solo verwendet.

Musst du aufgrund des Kartentextes eine Armee oder Region bestimmen, musst du dich (falls angegeben) strikt an die Angaben im Kartentext halten – insbesondere an die Reihenfolge der dort genannten Prioritäten. Besondere Begriffe werden auf S. 21 erklärt.

Gibt es gleichwertige Armeen oder Regionen (z.B. zwei gleich starke Armeen, wenn die stärkste Armee bestimmt werden soll), trifft der Sancho, dessen Farbe es ist, die Entscheidung.

Sobald die relevante/n Armee/n und/oder Region/en bestimmt sind, führst du die Anweisungen des Textes so umfassend wie möglich aus.

Im 2-Personen-Spiel führt der Befehlshaber das Aktionsfeld für **Nájera** aus und entscheidet bei **Nájera**-Gleichständen.

Sancho Solo: Die Aktionsfelder von Sancho-Bots führst du so umfassend und exakt wie möglich aus. Du musst dich dabei aber an die Anweisungen für das Solo-Spiel halten (wie in den orangenen Kästen angegeben). Gibt es bei der Bestimmung von Armeen oder Regionen gleichwertige Möglichkeiten, überprüfst du, welcher Pfeil bei der Entscheidungshilfe sichtbar ist. Dieser zeigt an, ob die Region mit der höchsten (Pfeil nach oben) oder niedrigsten (Pfeil nach unten) Regionszahl bzw. die Armee in dieser Region relevant ist. Verdecke dann den gerade genutzten Pfeil mit dem Entscheidungsmarker. In der Übersicht für Sancho-Bots (auf S. 26) ist für jede Aktion die Reihenfolge der Prioritäten angegeben.

Bezeichnungen in Kartentexten

Bezüglich Armee, Feldarmee (inklusive belagernder Einheiten) und Garnison (siehe S. 7).

STÄRKSTE ARMEE: Überprüfe, in welcher Region der relevante Sancho die meisten Einheiten hat (in Feldarmeen und Garnisonen, sofern diese NICHT belagert sind). Der König zählt wie üblich als Einheit, aber eine Armee mit König ist stärker als eine Armee mit derselben Anzahl Einheiten ohne König.

BEWEGE X IN ANGRENZENDE REGION MIT SCHWÄCHSTER GEGNERISCHER ARMEE: Überprüfe, in welchen Regionen, die an die Region mit deiner stärksten Armee angrenzen, gegnerische Einheiten stehen (Feldarmeen und Garnisonen, die nicht belagert sind). Wähle von diesen die Region, in der sich die wenigsten gegnerischen Einheiten befinden. Armeen ohne König sind schwächer als Armeen mit derselben Anzahl Einheiten mit König.

Jede Einheit, die du mit einer Aktion Bewegen 2 oder 3 in ein solches Feld ziehst, darfst du nur einmal bewegen (und nur dorthin).

LEERE REGION: Regionen ohne Einheiten, die an die ausgewählte Region mit deiner stärksten Armee angrenzen.

BEVORZUGTE REGION: Überprüfe alle Regionen, in denen die Aktion ausgeführt werden kann. Zähle in jeder Region die Einheiten des Sanchos, der die Aktion ausführt, und ziehe die Anzahl der gegnerischen Einheiten in der Region ab. Wähle die Region mit dem höchsten Ergebnis.

NUTZE VERBLEIBENDE PUNKTE ZUM

REKRUTIEREN: Nachdem der Sancho alle Einheiten seiner Reserve entsendet hat, nutzt er die verbleibenden Punkte, um neue Einheiten zu rekrutieren.

ENTSENDEN X (HEIMATREGION): Der Sancho nimmt X Truppen aus seiner Reserve und stellt sie einzeln in seine Heimatregion (beliebig in Feldarmee und/oder Garnison). Ist die Garnison der Heimatburg durch einen Gegner besetzt, oder wird sie belagert, müssen die Einheiten als bzw. zur Feldarmee in die Region gestellt werden.

ENTSENDEN X (KÖNIG) Der Sancho nimmt X Truppen aus seiner Reserve und stellt sie einzeln in die Region mit seinem König (in

Aragóns stärkste Armee



Schwächste Armee gegen Aragóns stärkste Armee

Sancho Solo: Sancho-Bots stellen entsandte Einheiten bevorzugt in die Garnison ihrer Heimatburg.

die Feldarmee, oder in die Garnison, je nachdem wo sich der König grade befindet). Wird der König belagert, ist die Aktion nicht möglich.

LEGE DIESE KARTE AM ENDE DER RUNDE IN DEINE RESERVE. Dies geschieht dann, wenn die Karte normalerweise abgeworfen wird. Stattdessen legt der entsprechende Sancho die Karte in seine Reserve - auch dann, wenn er bereits Karten in seiner Reserve liegen hat. In die Reserve von Nichtspieler-Sanchos (auch Sancho-Bots) werden Karten offen gelegt, damit die BP der Karten erkennbar sind. In die Reserve von Spielern werden Karten immer verdeckt gelegt (der entsprechende Spieler darf sie sich jederzeit ansehen).

NICHT MÖGLICH? Die Alternative wird nur dann ausgeführt, wenn nicht mindestens 1 Punkt für die zuerst genannte Aktion genutzt werden kann. Beispiel: „Verstärken 3. Nicht möglich? Dann Belagern 3 in bevorzugter Region.“ Ist es möglich, wenigstens 1 Punkt zum Verstärken zu nutzen, musst du dies tun, und darfst nicht stattdessen „Belagern 3“ ausführen.

Achtung: Du kannst niemals beide Optionen nutzen. Steht auf der Karte beispielsweise „Angreifen. Nicht möglich? Dann Bewegen“, musst du Bewegen ausführen, sofern du nicht angreifen kannst. Du darfst nicht erst 1 Punkt für Bewegung ausgeben, und dann 1 weiteren Punkt für Angriff.

Phase 3: Der Befehlshaber zieht 1 Karte

Der Befehlshaber zieht 1 Karte vom Stapel und fügt sie seinen Handkarten hinzu. Ist der Stapel nun leer, wird diese Phase von nun an bis zum Ende des Spiels übersprungen.

Phase 4: Verluste durch Belagerungen

Entferne bei jeder Belagerung 1 Einheit des Verteidigers und 1 Einheit des Belagerers und lege sie in den Vorrat zurück. Könige in belagerten Garnisonen werden immer erst als letzte Einheit der jeweiligen Seite entfernt. Ein so entfernter König wird dann auf das Garnionsfeld seiner Heimatburg gestellt. Sollte diese vom Gegner besetzt oder belagert sein, wird er stattdessen in die Heimatregion gestellt.

Befinden sich jetzt keine verteidigenden Einheiten mehr in der Garnison, stellt der Belagerer alle Einheiten, die an der Belagerung teilgenommen haben, auf das Garnionsfeld, um es zu besetzen.

Erst damit übernimmt der belagernde Sancho die Kontrolle über die Garnison und übernimmt deren Siegpunkte vom besieigten Verteidiger.

Führt erst alle Verluste durch Belagerungen einer Runde durch, bevor ihr die Siegpunktemarker anpasst. Dies kann dazu führen, dass nun mindestens 1 Sancho 10 oder mehr Siegpunkte hat. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet, wenn 1 der folgenden Situationen eintritt:

- Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel hat ein einzelner Sancho 10 oder mehr Siegpunkte erzielt. Dies kann nach einer beliebigen Aktion im Zug eines Sanchos in Phase 2 eintreten, oder auch am Ende von Phase 4. Der entsprechende Sancho hat dann herausragend gewonnen.

ODER

- Hat kein Spieler mehr Karten auf der Hand, wird die Runde noch zuende gespielt. Der Sancho, der am Ende der Runde die meisten Siegpunkte erzielt hat, hat schwach gewonnen.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Sancho, der mehr Garnionsfelder besetzt hält. Besteht immer noch Gleichstand, ist der Sancho mit den meisten Einheiten auf dem Spielplan der Sieger. Falls jedoch auch dies den Gleichstand nicht auflöst, teilen sich die beteiligten Sanchos den Sieg.

In einem 2-Spieler-Spiel gewinnt Sancho de **Nájera** so, wie auch ein Spieler gewinnen würde.

Sancho Solo: Wenn weder der Spieler, noch die Sancho-Bots gemeinsam 10 Punkte erreichen, endet das Spiel wenn in Phase 3 1 Karte gezogen werden müsste aber der Stapel leer ist. Wer jetzt die meisten Siegpunkte erzielt hat, hat einen schwachen Sieg errungen. Bei Gleichstand gewinnen die Sancho-Bots.

El Cid

Die optionale Karte *El Cid* kann im Spiel zu zweit oder dritt hinzugenommen werden, sofern alle damit einverstanden sind. Die Regeln, um *El Cid* bei **Sancho Solo** zu benutzen, findest du im Abschnitt „Herausforderung: Solo-Kampagne“ auf der nächsten Seite.

Die Regeln für *El Cid* sind auf der Karte in verkürzter Form angegeben, und werden hier ausführlicher erklärt.

Während einer Schlacht (und nur dann) zählt *El Cid* als Karte in der Reserve.

Ein Befehlshaber, der *El Cid* beansprucht hat, wird durch diesen nicht daran gehindert, eine Karte wie üblich in seine Reserve zu legen.

Spielaufbau: Legt die Karte *El Cid* verdeckt in den Vorrat.

El Cid beanspruchen: Überprüft am Ende jeder Runde, ob ein einzelner Spieler (kein Nichtspieler-Sancho) weniger Siegpunkte als alle anderen Sanchos hat. Dieser Spieler beansprucht *El Cid* – er nimmt die Karte aus dem Vorrat oder aus der Reserve eines anderen Spielers und legt sie offen in seine eige-

ne Reserve. Sie bleibt dort liegen, bis der Spieler sie nutzt, oder bis sie von einem anderen Spieler beansprucht wird.

El Cid ausspielen: Liegt *El Cid* in deiner Reserve, kannst du ihn in einer Schlacht ausspielen, um 1 deiner Würfel unter der Kampfleiste um 1 Feld nach rechts oder links zu verschieben. Danach legst du *El Cid* verdeckt in den Vorrat zurück. Am Ende dieser sowie aller kommenden Runden kann *El Cid* wie üblich beansprucht werden.

Solo-Szenarien

Als Sancho de Aragón: Am Ende des normalen Spielaufbaus stellst du noch folgende zusätzliche Einheiten als Feldarmee auf den Spielplan: 2 Truppen von **Castilla** in Region 1, und 2 Truppen von **Nájera** in Region 8.

Als Sancho de Castilla: Am Ende des normalen Spielaufbaus stellst du noch folgende zusätzliche Einheiten als Feldarmee auf den Spielplan: je 1 Trupp von **Aragón** in Region 8 und 12, und 1 Trupp von **Nájera** in Region 9.

Als Sancho de Nájera: Am Ende des normalen Spielaufbaus stellst du noch folgende zusätzliche Einheiten als Feldarmee auf den Spielplan: je 1 Trupp von **Aragón** und 1 Trupp von **Castilla** in Region 8.

Auf der Spielplan-Seite für Sancho Solo geben Heimatburgen nur 2 Siegpunkte (anstatt 3). Beide Sancho-Bots addieren aufgrund eines fragilen Bündnisses ihre Siegpunkte – nutze für beide nur einen gemeinsamen Siegpunktemarker. Während der Partie greifen sie sich aber auch gegenseitig an, und befolgen dabei alle üblichen Regeln.

Um Sancho Solo schwerer zu machen, nutze die unter „Herausforderung: Solo-Kampagne“ auf S. 25 aufgeführten Schwierigkeitsgrade. Willst du es etwas einfacher machen, nutze stattdessen *El Cid*. Die Regeln dafür findest du ebenfalls auf S. 25.

HERAUSFORDERUNG: SOLO-KAMPAGNE

Um eine Solo-Kampagne zu bestreiten, spielst du mehrere Parteien nacheinander. Dabei spielst du die oben genannten Szenarien in dieser Reihenfolge: **Nájera**, **Aragón**, **Castilla**. Zusätzlich verwendest du die auf der nächsten Seite angeführten Schwierigkeitsgrade. Beginne das erste Szenario mit einem Schwierigkeitsgrad, der zu deiner Erfahrung und deinem Können passt – *Normal* oder *Schwer*.

Beginne mit **Sancho de Nájera** und spiele dieses Szenario, bis du damit eine Partie gewinnst. Wann immer du eine Partie gewinnst, erhöhe den Schwierigkeitsgrad um 1 Stufe, und spiele das Szenario des darauffolgenden Sanchos (siehe Reihenfolge oben). Verlierst du stattdessen die Partie, bleibst du

bei dem aktuellen Schwierigkeitsgrad, in der nächsten Partie ist aber zudem *El Cid* an deiner Seite (Ausnahme: **Sancho de Aragón**; siehe nächste Seite).

Um die Solo-Kampagne zu gewinnen, musst du als jeder Sancho eine Partie gewinnen, und darfst insgesamt nicht mehr als 2 Partien verlieren.

Schwierigkeitsgrade:

Normal – Baue das Spiel wie üblich für eine Solo-Partie auf. Denke jedoch daran, auch die zusätzlichen Einheiten (dem Szenario entsprechend) in die angegebenen Regionen zu setzen.

Schwer – Baue das Spiel auf wie beim Schwierigkeitsgrad *Normal*. Dann füge der Reserve beider Sancho-Bots 2 zusätzliche Truppen hinzu.

Sehr Schwer – Baue das Spiel auf wie beim Schwierigkeitsgrad *Schwer*. Dann füge jeder Feldarmee der Sancho-Bots (also auch denen, die durch den Szenario-Aufbau entstanden sind) 1 zusätzlichen Trupp hinzu.

Episch – Baue das Spiel auf wie beim Schwierigkeitsgrad *Sehr Schwer*. Dann passt du den Kartenstapel wie folgt an: Suche die 9 Karten heraus, die das Aktionsfeld deiner Farbe ganz unten zeigen.

Von diesen 9 Karten: Mische die drei Karten mit 1 BP, lege 1 davon beiseite und mische die anderen beiden zu den restlichen Karten in den Stapel. Tue dies auch für die drei Karten mit 2 BP und 3 BP. Nimm dann die 3 so beiseite gelegten Karten, mische sie und lege je eine zufällig gezogene Karte offen in die Reserve jedes Sancho-Bots. Die letzte Karte nimmst du aus dem Spiel. Mische dann erneut den Stapel der verbleibenden (24) Karten.

Unmöglich – Sollte Episch für dich nicht schwer genug sein, beginne die Solo-Kampagne mit dem Schwierigkeitsgrad *Sehr Schwer*. Um erfolgreich zu sein, musst du 3 Partien nacheinander gewinnen, und darfst keine verlieren! Zusätzlich musst du in der letzten Partie (als **Sancho de Castilla**) einen herausragenden Sieg erstreiten (also 10 Punkte erzielen, bevor es den Sancho-Bots gelingt oder das Spiel endet).

El Cid (einfacheres Spiel) – Spielst du als **Sancho de Castilla** oder **Sancho de Nájera**, lege *El Cid* verdeckt in den Vorrat. Spielst du als **Sancho de Aragón**, kannst du *El Cid* nicht hinzunehmen – bei Sancho Solo wird *El Cid* dem Königreich **Aragón** nicht dienen!

Nur du (der Spieler) kannst *El Cid* beanspruchen und ausspielen. Für die Karte gelten die üblichen Regeln (siehe S. 23) – für das Beanspruchen von *El Cid* vergleichst du deine Siegpunkte stets mit den addierten Siegpunkten beider Sancho-Bots.

Übersicht für Sancho-Bots

„/“ = Noch nicht eindeutig? Dann wende nachstehende Priorität an.

„EH“ = Nutze die Entscheidungshilfe.

Aktionen: Bei gleichwertigen Möglichkeiten wende Prioritäten an bzw. nutze Entscheidungshilfe (dann anderen Pfeil abdecken).

Bewegen: König immer als 2. Einheit bewegt (Ausnahme: König hält Garnison als einzige Einheit).

Erst Einheiten der Feldarmee. Stärkste Armee zu schwächster gegnerischen Armee (angrenzend) / EH

Falls kein Gegner angrenzend, in leere Region / EH

Angegriffene Region: Bevorzugte Region / Region mit eigenem König / EH

Stärkste Armee: Region mit meisten Einheiten / Region mit König / EH

Schwächste Armee: Region mit wenigsten Einheiten von einem einzigen Gegner / Region ohne König / EH

Verstärken: Leeres Feld mit meisten Siegpunkten / Sancho-Bots Garnison mit wenigsten Einheiten / Sancho-Bots größte Feldarmee / EH

Leere Garnisonsfelder verstärken: Meiste Siegpunkte / Sancho-Bots größte Feldarmee / EH

Belagern: Meiste Siegpunkte / keine gegnerische Feldarmee / wenigste verteidigende Einheiten / EH

Bevorzugtes Gebiet: Anzahl Einheiten Sancho-Bots in Region; davon abgezogen Anzahl Einheiten aller Gegner in der Region → Region mit höchstem Ergebnis / EH

Änderungen im Rundenablauf bei Sancho Solo

War Spieler in vorheriger Runde Befehlshaber? Dann in dieser Runde kein Befehlshaber!

Phase 1: Decke Karte vom Stapel auf – alle Sanchos nutzen Aktionsfelder der Karte (auch der Spieler). Kann nur durch Text in Reserve gelegt werden.

Spielende bei Sancho Solo

Endet mit herausragendem Sieg für Spieler oder Sancho-Bots, wenn ein Siegpunktemarker 10+ Siegpunkte erreicht. Endet auch, wenn keine Karte mehr gezogen werden kann – mit Schwachem Sieg für die Seite mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnen die Sancho-Bots.

Änderungen bei Schlachten

- Karten aus Reserve spielen** - Immer, außer einzelner höchster Würfel ist eigener. Genug BP auf Karten in Reserve, um höchsten eigenen Würfel alleine in höchste Spalte zu ziehen (falls nicht möglich, Gleichstand mit höchstem einzelnen Würfel)? Nicht genug BP dafür? Dann passen. Wenn ja: Minimum an Karten nutzen, um Ziel zu erreichen.
- Schlacht austragen** - Sancho-Bots entfernen Würfel nach folgender Priorität: höchster gegn. einzelner Würfel, oder gegn. Würfel mit selbem Wert wie genau 1 eigener Würfel / niedrigster gegn. Würfel in Spalte mit 3+ Würfeln / niedrigster gegn. Würfel in Spalte mit 2+ Würfeln / gegn. Würfel, der am nächsten am Spielplanrand liegt / Würfel des Spielers

Spieltipps

Jeder der drei Herrscher hat bei den Aktionsfeldern auf den Karten andere Stärken und Schwächen. Deine Gegner werden gelegentlich Karten ausspielen müssen, bei denen deine Stärken zum Tragen kommen. Du hingegen solltest Karten, auf denen dein Effekt eher schwach ist, dann nutzen, wenn du Befehlshaber bist (da du hier die BP nutzt).

Die Stärke von **Sancho Ramirez de Aragón** liegt im Entsenden von Truppen, Karten in die Reserve legen, sowie im Belagern von Burgen und Türmen. Er ist schwächer beim Verstärken und Angreifen, und kann seine Gegner nicht dazu zwingen, Karten aus der Reserve abzuwerfen.

Sancho II de Castilla hingegen hat viele Verstärken-Aktionen auf den Karten, kann aber Belagern nur dann ausführen, wenn Verstärken nicht möglich ist. Das Entsenden von Truppen fällt ihm ebenfalls recht leicht, insbesondere in die Region mit dem König. Allerdings hat er weniger Angreifen-Aktionen als **Nájera**.

Sancho Garcés IV de Nájera-Pamplona hat eine zentrale Position auf dem Spielplan, und deutlich weniger Aktionen, um Truppen zu entsenden. Als Ausgleich dazu hat er mehr Möglichkeiten zum Angreifen und Bewegen als beide anderen Sanchos. Zusätzlich ist er beim Verstärken und Belagern deutlich flexibler.

Du solltest nicht nur deine eigenen Möglichkeiten kennen und zu nutzen wissen, sondern auch erkennen können, wie du deine Gegner zu ihrem Nachteil manipulieren kannst.

Impressum

Autor: David J. Mortimer

Illustration und Layout: Klemens Franz, atelier198

Deutsche Texte: Simon Reitenbach

Redaktionelle Bearbeitung EN: David J. Mortimer
und Alan Paull

Redaktionelle Bearbeitung DE: Robin Eckert

Redaktionsleitung DE: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy

Veröffentlichung: Surprised Stare Games,
2Tomatoes Games, Frosted Games

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!



s.s.g.



© 2023 Matthias Nagy
Frosted Games, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Deutschland, unter der
Lizenz von Surprised Stare Games.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck
oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

© David J. Mortimer 2023



[www.FROSTEDGAMES.de](https://www.frostedgames.de)

discord.frostedgames.de [f](#) [i](#) [t](#) [@FrostedGames](#)

Übersicht für Spieler

Ablauf einer Runde

Phase 1 – Befehlshaber wählt: 1 Karte spielen oder 1 Karte in Reserve legen (wenn dort noch keine liegt)

Phase 2 – Die Züge der Sanchos: Befehlshaber führt seinen Zug, vor, nach oder zwischen den Zügen der anderen Sanchos aus.

Befehlshaber nutzt BP der Karte. Andere Sanchos führen ihr Aktionsfeld in angegebener Reihenfolge aus.

Phase 3 – Der Befehlshaber zieht 1 Karte: Stapel leer? Überspringt diese Phase.

Phase 4 – Verluste durch Belagerungen: Auf alle Belagerungen anwenden.

Heimatburgen: 3 Siegpunkte; **Neutrale Burgen:** 2 Siegpunkte; **Türme:** 1 Siegpunkt.

Spielende: einzelner Sancho erzielt 10+ Siegpunkte, oder nach Ausführen der letzten Karte.

Sancho mit meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand: mehr Garnionsfelder besetzt / meiste Truppen auf dem Spielplan / gemeinsamer Sieg

Angreifen

1. Region und Stärke des Angriffs bestimmen

Alle Spieler: 1 Würfel pro Einheit in der Region (Einheiten aus Garnison dürfen in Region gesetzt werden). Angreifer erhält +1 Würfel pro für Angriff genutzten BP.

2. Würfel werfen und anordnen.

3. Karten aus Reserve spielen.

Im Uhrzeigersinn (beginnend beim Angreifer), bis alle passen.

Wähle 1 Spalte mit mind. 1 eigenem Würfel. BP auf Karte gibt an, wie viele Würfel der Spalte (Spieler wählt) neu geworfen werden müssen. Gewürfelte Würfel neu anordnen.

4. Spalten abhandeln (von rechts nach links)

- Mehrere Würfel in Spalte? Alle entfernen.
- Einzelner Würfel? Entsprechender Sancho entfernt diesen sowie beliebigen gegnerischen Würfel und passende gegnerische Einheit aus Region (falls möglich). Entfernte Könige werden auf Heimatburg gestellt.
- Leere Spalte? Überspringen

Wenn nur noch Würfel von 1 Farbe: Alle ohne Auswirkung entfernen.

Aktionen für BP

Befehlshaber nutzt BP für seine Aktionen in beliebiger Reihenfolge.

Pro 1 BP:

Rekrutieren – 1 Trupp vom Vorrat in Reserve stellen.

Entsenden – 1 Trupp aus Reserve in Heimatregion oder zu König stellen.

Bewegen – König oder 1 Trupp in angrenzende Region stellen.

Verstärken – 1 Trupp / König auf Garnionsfeld stellen; nur möglich, falls leer oder nur eigene Einheiten.

Angreifen – siehe unten.

Belagern – siehe unten.

Belagerung

1. Region und Stärke der Belagerung bestimmen.

Garnison muss von Gegner besetzt sein.

2. Abfangen: Verteidigende Feldarmee (nicht Garnison) darf Einheiten abfangen, die belagern wollen.

3. Platziere mehr Einheiten auf Garnionsfeld, als dort Einheiten vom Gegner stehen – bis zu 2 Einheiten pro genutzten BP.

Am Ende jeder Runde, pro Belagerung auf dem Spielplan:

Beide Seiten verlieren 1 Einheit vom belagerten Garnionsfeld. Könige werden zuletzt entfernt.

Belagerung endet sofort, wenn

- keine verteidigenden Einheiten mehr auf dem Garnionsfeld sind.
- Belagerer von Feldarmeen oder den verteidigenden Einheiten angegriffen wird.
- Belagerer weniger oder gleich viele Einheiten hat wie der Verteidiger.