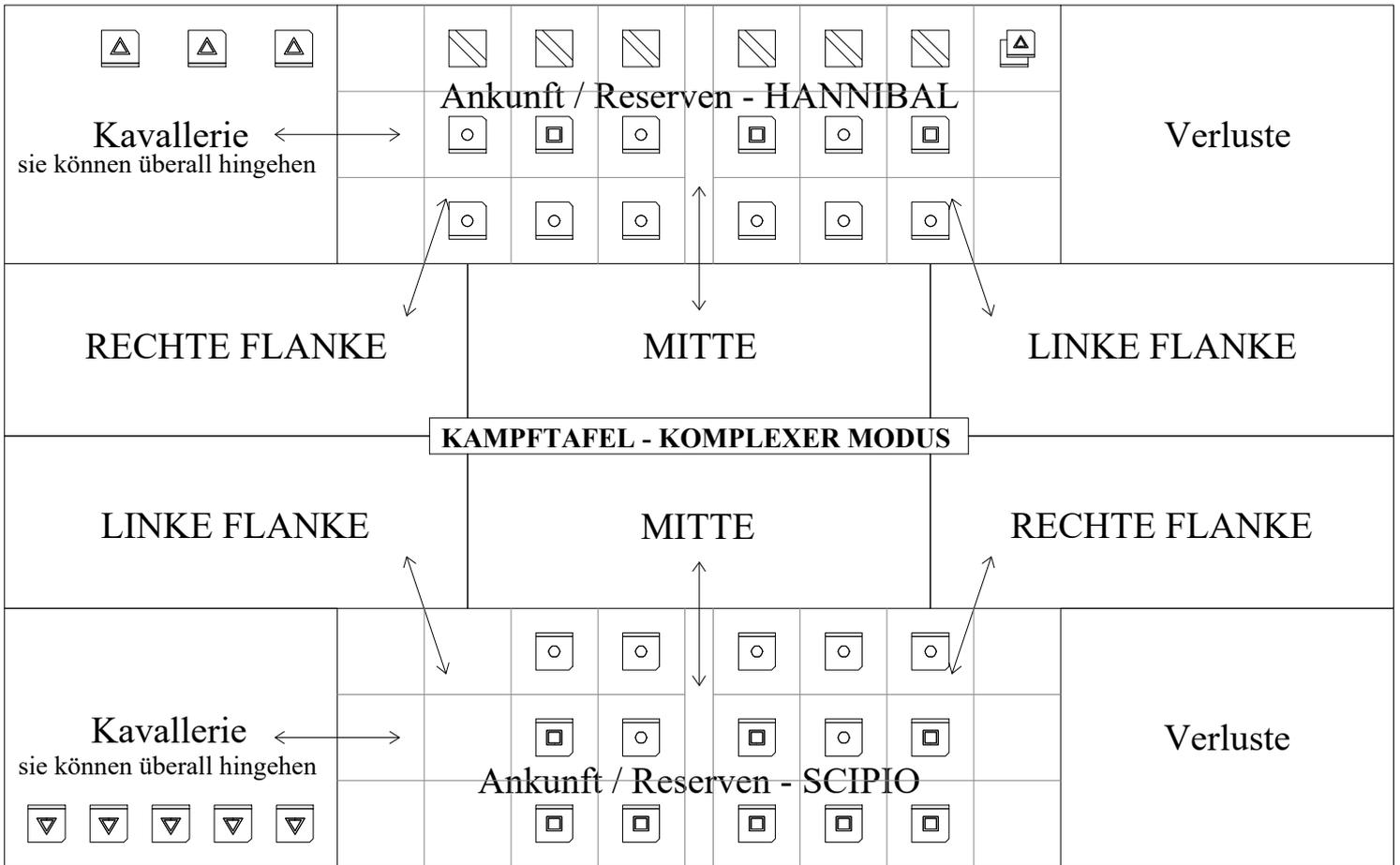


Notizen

Schlacht von Zama, 202 v. Chr.



Platzieren Sie die Kohorten gemäß der Vorlage. Mindestzahlen für Positionen: Scipio 3, Hannibal 4 (ein Viertel des Fußvolkes, abgerundet). Hannibal setzt 1 Kohorte in jede Stellung ein. Dann Scipio. Die Spieler wechseln sich ab, bis für jede Stellung ein Minimum erreicht ist. Die restlichen Einheiten sind Reserven. Reserven können auf Positionen verschoben, an Ort und Stelle belassen oder bei der Kavallerie platziert werden. Würfle eine W4 für die Initiative. Der erste Spieler bewegt sich an einer beliebigen Position, dann der zweite, wenn er nicht blockiert wird (1 Kohorte blockiert 1 Kohorte), dann gleichzeitig ANGRIFFEN (Angriff in Runde 0 ohne Gegenangriff des Angegriffenen), dann dort bleiben.

Gegenüberliegende Positionen sind gebunden. Freigegebene Positionen können verschoben werden. Jede Stellung hat nun eine Kampfunde. In der Schlacht selbst greifen die Kohorten mit Angriffspriorität (Elefanten) zuerst an. Wenn der Angriff das Feld freigibt, darf sich der Rest der Kohorten bewegen. Dann würfeln alle verbleibenden Kohorten ihre Angriffswürfel. Nachdem alle Boni addiert wurden, wird der Gesamtangriff berechnet. Der Angreifer wählt die ausgeschiedenen Kohorten aus, sie bewegen sich auf die Position "Verluste". Nach der 1. Runde dürfen freie Kohorten für die 2. Runde in eine benachbarte Kampfposition (über zwei leere) ziehen. Die Kämpfer bleiben. Der Kampf dauert so lange, bis eine Seite vollständig siegreich ist.

BONUSEN:
Zerstörte Kohorten werden vom Angreifer gewählt.
1 Schwert nimmt 1 Leben oder 1 Schild weg.
3x Würfel ohne Schwert = 1 Schwert
5x Kohorten = + 1 Schild (vor der Armee)
6 gleiche Kohorten = + 7. Würfel

 Leichte Infanterie
1 Leben
W1 Angriff (weiß)

 Schwere Infanterie
2 Leben
W2-Angriff (blau)
kann neu würfeln

 Elefanten
4 Leben
Angriff 2x W3 (rot)
greift alleine an
vor den anderen

 Söldner (Veteranen)
2 Leben
W3 Angriff (rot)

 Kavallerie
3 Leben
W3 Angriff (rot)
zusätzlicher einseitiger
Angriff in Runde 0,
kann sich frei bewegen.

W1 weiß      

W2 blau      

W3 rot      

W4 braun      

Notizen des Autors

Bei dieser Version von Scharz handelt es sich um eine Werbeversion in limitierter Auflage (Teil I - 75 Stück, Teil II - 75 Stück) im Vorfeld der Kickstarter-Kampagne im April 2022. Markiert als v0.95. Diese Version enthält keine professionelle Übersetzung und keine professionelle Grafik. Der Zweck der Veröffentlichung ist es, das Spiel für Fans und Rezensenten zugänglicher zu machen, um die Kampagne selbst zu erleichtern. Die vollständige Version des Spiels enthält drei Teile (6 Karten und 12 Spieler-Sets).

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte scharz.com. Diese Seite dient als Tor zu anderen Seiten - soziale Netzwerke, Discord, etc. Unter boardgamegeek.com/boardgame/287893/scharz finden Sie auch zusätzliches Material (Hintergrundmaterial für den Druck anderer Sprachausgaben). Hier könnt ihr diskutieren oder Feedback hinterlassen.

Wenn dir das Spiel gefallen hat und du es unterstützen möchtest, verbreite bitte die Nachricht über seine Existenz (Bewertungen, Rezensionen, Videos, etc.).

info@scharz.com