

# HIER STARTEN

Willkommen bei Scharz v0.993.

Dieses Spiel ist komplex, aber nicht kompliziert. Ihr müsst jedoch Schritt für Schritt vorgehen, vom Einfachen zum Komplexen.

Erstes Spiel (verkürzter weißer Modus) - schnelles Spiel für Gelegenheitsspieler  
Grundspiel (verkürzter grüner Modus) - mit zusätzlicher Landwirtschaft für Gelegenheitsspieler

Weißer Modus - schnelles Spiel für erfahrene Spieler

Grüner Modus - mit zusätzlicher Landwirtschaft für erfahrene Spieler

Gelber Modus - volles Spiel für Hardcore-Spieler

Roter Modus - ein paar erweiterte Regeln für Hardcore-Spieler

Ich glaube, ihr werdet dann für jede Spielergruppe einen passenden Modus finden.

Für euer erstes richtiges Spiel empfehle ich euch, "Start Here" zu lesen und die 2 identischen Blätter für das erste Spiel zu verwenden.

Für das Spiel selbst braucht jeder Spieler nur ein Spielertableau und einen Beutel mit Spielerkomponenten. Bereitet auch alle gemeinsamen Komponenten vor (die auf dem Blatt Erstes Spiel aufgeführt sind).

Wenn ihr die Spielregeln lesen wollt, empfehle ich euch, dies nach dem ersten Spiel zu tun. Es ist gut, einige Erfahrungen mit den verschiedenen Komponenten und Situationen zu haben. Dann ist es einfacher, die Regeln zu verstehen. Beim ersten Spiel sollten Sie den Ehrgeiz haben, so viele Situationen wie möglich auszuprobieren.

Die Spielregeln sind noch nicht perfekt. Verwendet vorerst die englischen Regeln. Sprachliche und sachliche Korrekturen sind in Arbeit. Wenn ihr mit den Regeln anfangt, empfehle ich euch dringend, zuerst einige Videos anzusehen - für einen allgemeinen Überblick.

Die neueste Version des Spiels - v0.993 (siehe Errata).

Wenn ihr aktuelle Informationen, zusätzliche Sprachvarianten, Links zu Videos, BGG, TTS oder irgendetwas anderes über dieses Spiel sucht, fangt hier an: [scharz.com](http://scharz.com).

Wenn ihr noch immer Probleme habt, das Spiel zu verstehen, kontaktiert mich unter [info@scharz.com](mailto:info@scharz.com).

Vielen Dank für Ihr Interesse an Scharz. Wenn euch das Spiel gefällt, teilt bitte eure Erfahrungen mit anderen auf der BGG-Seite des Spiels. Wenn ihr Vorschläge für den Autor habt, könnt ihr mich gerne per E-Mail kontaktieren. Das Hauptziel ist es, das Spiel fertigzustellen und es für die Relaunch-Crowdfunding-Kampagne im März 2024 bereit zu machen.

Jakub Kunčík  
30. Juni 2023

**1) Vor dem Spiel:** Vor dem eigentlichen Spiel empfehle ich euch, euch mit wichtigen Informationen vertraut zu machen. Ihr findet sie auf dem Blatt Erstes Spiel.

**2) Vorbereitung:** Bereitet 2 Blätter "Erstes Spiel" (dasselbe) und dieses Blatt "Start Here" vor. Benutzt die Tabelle der Spieler und der gemeinsamen Komponenten, um das Spiel vorzubereiten.

**3) Karte:** Bereitet zu Beginn des Spiels den Spielplan vor, auf dem das Spiel stattfinden wird: Die gültigen Grenzen und damit die Anzahl der Spielfelder und ihre Farbe werden durch die Anzahl der Spieler bestimmt ((Blatt Erstes Spiel - Spielgrenzen, Feldfarbe). Vereinfacht ausgedrückt sind dies bei 2-3 Spielern ca. 25 Felder. Für 4-7: 50 Felder, für 8-12: 100 Felder. Siehe Spielregeln - Kapitel 6.0 (Seiten 10 und 11).

**4) Prolog:** Folgt der Prolog-Tabelle auf dem Blatt "Erstes Spiel".

**5) Sieg und Diplomatie:** Der Zweck des Spiels ist es, verschiedene Situationen auszuprobieren, um das Lesen der Spielregeln zu erleichtern. Im ersten Spiel gibt es keine Diplomatie und der Sieger wird durch die Endwertung nach 20 Spielrunden ermittelt.

**6) Übersichtstabelle:** Legt zwei rote Blöcke auf die Übersichtstabelle (Nummer 1). Einer für 1 (Spieljahr) und einer für BEWEGUNG - Einheiten (aktuelle Unterphase des Spiels). Jede Spielrunde hat drei normale Phasen - Bewegung, Kampf, Hinterland, und eine spezielle Phase - Steuern (oder Löhne in der vierten Runde). Jede reguläre Spielphase hat zwei Unterphasen, die getrennt und gleichzeitig gespielt werden. Jedes Spiel wird für maximal 5 Jahre gespielt. Das bedeutet 20 Spielrunden in diesem Modus.

**7) Gleichzeitiges Spiel:** Von nun an spielen alle Spieler zur gleichen Zeit. Stellt die Einheitenkapazität (Zugkapazität) konsistent dar. Mehr zu diesem Thema in den Spielregeln auf den Seiten 16 und 17 (8.6). Optionale Regel für gleichzeitiges Bewegungsspiel: Anstatt alle Spieler alle Züge gleichzeitig zu spielen, könnt ihr euch abwechseln, nachdem jeder Spieler einen Zug gespielt hat. Wenn ein Spieler passt, muss er eine bestimmte Einheit passen.

**8) BEWEGUNG:** In dieser Phase können sich die Einheiten bewegen. Zuerst frei (Unterphase EINHEITEN) und dann innerhalb von Beschränkungen (Unterphase RÜCKZUG). Siehe Beschreibung der Unterphase. Die Motive für die Bewegung sind unterschiedlich: Manövrieren (Vorbereitung auf die nächste Spielrunde), Besetzen von neutralen Spielfeldern (Steuern, Neubau), Angreifen (Kampf, Blockieren), Bewegen zu einem Ort für Upgrades, Sichern einer Verbindung, Unterbrechen einer Verbindung, usw. Siehe Spielregeln auf den Seiten 14 und 15 (8.0) für weitere Informationen.

**9) KAMPF:** Diese gesamte Phase wird nur gespielt, wenn mehrere Spieler auf demselben Spielfeld aufeinandertreffen oder sich ihre Züge an einer Grenze kreuzen. Zunächst kann man sich in ein vorhandenes Dorf ZURÜCKZIEHEN (was eine Einkesselung und anschließende Belagerung zur Folge hat) oder eine SCHLACHT auf dem Spielfeld austragen. In der Unterphase BELAGERUNG kann man angreifen oder abwarten. Beschreibungen der Unterphasen, Einheitenwerte, Kampfwürfelstärken und Boni, die in Schlachten verwendet werden, findet ihr in den einzelnen Tabellen auf dem Blatt Erstes Spiel. Für weitere Informationen siehe Spielregeln auf den Seiten 18 bis 21 (9.0).

**10) HINTERLAND:** Zuerst wird das BAUEN der vorangegangenen Runde abgeschlossen, dann wird HANDEL getrieben (neue Einheiten werden gekauft oder ein neuer Bau wird begonnen). Die drei wichtigen Tabellen (Handel mit Einheiten, Handel mit Gebäuden, Bauen) sind auf dem ersten Spielblatt unter dem Titel HINTERLAND zu finden. Weitere Informationen findet ihr in den Spielregeln auf den Seiten 22 bis 24 (10.0).

**11) STEUERN:** Dreimal im Jahr findet eine Sonderphase STEUERN statt. Das bedeutet, dass man Gold für die kontrollierten Felder und für Dörfer und Häfen erhält. Für weitere Informationen siehe die Beschreibung der Sonderphase in der STEUERN-Tabelle auf dem ersten Spielblatt und die Spielregeln auf Seite 25 (11.1).

**12) LÖHNE:** Einmal im Jahr gibt es eine Sonderphase LÖHNE. Ihr müsst Gold für Einheiten und Dörfer bezahlen. Weitere Informationen findet ihr in der Beschreibung der Sonderphase in der Tabelle LÖHNE auf dem ersten Spielblatt und in den Spielregeln, Seite 25 (11.2).