



## Offizielle Mage Knight Conquest-Regeln Gültig ab: 20.05.2005

Mage Knight Conquest bietet eine interessante und schnelle Möglichkeit Mage Knight Schlachten im großen Format zu spielen und dabei Castles, Artillerie und viele schlachtenhungrige Krieger einzusetzen.

Alle Mage Knight Regeln gelten für Conquest Spiele bis auf die hier beschriebenen Ausnahmen.

Diese Conquest Regeln gelten für Spiele in denen zwei Spieler oder zwei Teams gegeneinander antreten.

### Änderungen an Krieger in Conquest

Alle Krieger außer einzigartigen Krieger, Krieger die Teil einer Kavallerie-Einheit sind, Titanen und Großfiguren haben einen Blickwinkel von 360 Grad und keinen Toten Winkel.

Am Ende des Spielzuges eines jeden Spielers werden alle Krieger der Armee dieses Spielers bei denen die Spezialfähigkeit Demoralisiert im Sichtfenster zu sehen ist und die sich nicht auf ihrem Startklick befinden ausgeschaltet. Der Krieger gilt von der Figur ausgeschaltet die den Schaden verursacht hat der dazu geführt hat das die Spezialfähigkeit Demoralisiert erscheint.

Wenn eine Castle Sektion demoralisiert wird zählt sich nicht als ausgeschaltet sondern als durchbrochen und ihre Portale werden geöffnet, so wie in den Castle Regeln beschrieben.

Eine Großfigur zählt nur als ausgeschaltet wenn insgesamt 6  Symbole in den Sichtfenstern erscheinen.

Ein Titan zählt nur als ausgeschaltet wenn insgesamt 3  Symbole in seinem Sichtfenster erscheinen.

## Der Beginn

### Armeebau

Die Gesamtpunktezah einer Conquest Armee muss ein Vielfaches von 400 und mindestens 1200 Punkte sein.

### Ausrüstungsgegenstände

Nicht mehr als zwei Ausrüstungsgegenstände (wovon eines ein Relikt sein darf) dürfen in einer Conquest Armee pro 400 Punkte eingebaut werden.

### Aufstellung

Conquest Spieler erfordern ein größeres Spielfeld als normale Mage Knight Spiele. Benutze die folgende Richtlinien wenn du die Größe des Spielfeldes, die Anzahl der Missionsmarken und die Anzahl der Geländeteile im Pool bzw. der platzierten bestimmen willst.

Gesamtpunktezah	Schlachtfeldgröße	Anzahl der Missionsmarken	Anzahl der Geländeteile pro Spieler	
			Im Pool	Platziert
1200 – 2000	48 Zoll x 72 Zoll	5	6	3
2400 – 3200	48 Zoll x 96 Zoll	7	8	4

Größer 3200	72 Zoll x 96 Zoll	9	8	5
-------------	-------------------	---	---	---

Conquest Aufstellungszonen reichen mindestens 4 Zoll in das Spielfeld hinein. Die ferne Kante der Aufstellungszonen beider Spieler müssen mindestens 30 Zoll voneinander entfernt sein. Alle Spieler müssen sich auf eine Größe der Aufstellungszone einigen bevor das Spiel beginnt.

### ***Platzieren von Gelände und Missionsmarken***

Platziere eine Missionsmarke in der Mitte des Schlachtfeldes und gib jedem Spieler die Hälfte der restlichen Missionsmarken. Danach wirft jeder Spieler zwei Würfel, bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der Startspieler. Der Startspieler platziert eine seine Missionsmarken in einer Entfernung von der fernen Kante seiner Aufstellungszone, die dem gewürfelten Ergebnis entspricht. Nachdem der Startspieler seine erste Missionsmarke platziert hat tut dies auch der zweite Spieler in der gleichen Weise und benutzt dazu sein Würfelwurf.

Dann werfen beide Spieler erneut zwei Würfel und benutzen das Ergebnis um ihre zweite Missionsmarke zu platzieren, nur wird diesmal von der Mittellinie aus gemessen anstatt von der fernen Kante der Aufstellungszone. Jeder Spieler würfelt und platziert so lange seine Missionsmarken (und misst dazu die Entfernung abwechselnd von der fernen Kante und der Mittellinie) bis alle Missionsmarken platziert sind.

Die oben beschriebene Anzahl an Geländeteilen wird nach den Mage Knight Regeln platziert.

### ***Arme aufstellen***

Der Startspieler oder das Startteam stellt mindestens die Hälfte (aufgerundet) seiner Punktzahl auf. Danach stellt der zweite Spieler oder das zweite Team mindestens die Hälfte seiner Armee auf. Danach stellt der Startspieler oder das Startteam den Rest seiner Krieger auf gefolgt vom zweiten Spieler oder Team. Der Startspieler oder das Startteam hat den ersten Spielzug.

## **Wie spiele ich**

### ***Spielzüge, Aktionen und Phasen***

Jede Seite erhält eine Aktion für jede volle 400 Punkte der Gesamtpunktezahl seiner Armee. Du erhältst eine zusätzliche Aktion wenn sich mindestens eine Figur mit der Spezialfähigkeit Anführer in deiner befindet.

Beispielsweise bekommt in einem 2000 Punkte Spiel jede Seite fünf Aktionen pro Spielzug. Wenn ein Spieler drei Figuren mit der Spezialfähigkeit Anführer in seiner Armee hat bekommt er eine zusätzliche Aktion was zusammen sechs Aktionen ergibt. Zusätzlich darf er für die Spezialfähigkeit Anführer dieser drei Figuren noch würfeln was ihm potentiell neun Aktionen pro Spielzug ermöglicht.

**Castle Sektionen:** Eine Seite mit eine beliebigen nicht-Mauer Castle Sektion in seiner Armee erhält eine zusätzliche Aktion. Wenn diese Seite die Zitadelle einsetzt so bekommt sie zwei zusätzliche Aktionen anstatt einer. Diese zusätzlichen Aktionen dürfen nur an Castle Sektionen gegeben werden.

**Großfiguren:** Wenn einer Großfigur eine einzelne Bewegungsaktion gegeben wird, darf sie die Bewegungswerte von beliebigen ihrer Sektionen addieren. Sektionen die für die Bewegung genutzt wurden dürfen in diesem Spielzug keine anderen Aktionen erhalten.

**Titanen:** Titanen dürfen in einem Spielzug nur eine Aktion erhalten. Wenn einem Titanen eine Aktion gegeben wird während er sich nicht in Basenkontakt mit einem gegnerischen Krieger befindet, darf er sich bewegen (so als wäre ihm eine Bewegungsaktion gegeben worden) bevor er die Aktion abwickelt.

## ***Formationen***

Bewegungsformationen können aus drei bis zehn Kriegern bestehen die ein gemeinsames Fraktionssymbol haben. Krieger auf hochfliegendem Niveau dürfen in Conquest Spielen Bewegungsformationen bilden.

Fernkampfformationen bestehen aus drei bis fünf Kriegern. Jeder Krieger der sich zusätzlich zum Hauptangreifer in der Formation befindet fügt +1 zum Angriffswert und +1 zum Fernkampfschaden hinzu, unabhängig von der Angriffsart.

## ***Gefangennahme***

Gefangennahme kommt in Mage Knight Conquest nicht zum Einsatz.

## ***Abenteurergruppen***

Abenteurergruppen kommen in Mage Knight Conquest nicht zum Einsatz.

## ***Schlachtfeldweite Effekte***

Runen und Illusionen die Figuren betreffen ohne das eine Reichweite angegeben wurde wirken nur innerhalb von 24 Zoll zum Mittelpunkt desprechenden Zauberers.

Ausrüstungsgegenstände die Figuren betreffen ohne das eine Reichweite angegeben wurde wirken nur innerhalb von 24 Zoll zum Mittelpunkt des Trägers.

## ***Standard Spiel***

Das Standard Spiel ist ein Vorschlag wie Mage Knight Conquest Spiele gespielt werden sollten.

- Das Schlachtfeld ist 36 x 72 Zoll groß.
- Jede Armee hat eine Gesamtpunktezahl von 2000 Punkte, somit bekommt jeder Spieler fünf Aktionen zu Beginn jeden Spielzuges, kann zehn Ausrüstungsgegenstände in seine Armee aufnehmen wovon fünf Relikte sein dürfen.
- Das Zeitlimit für ein Spiel ist 120 Minuten.