



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

STRONGHOLD: UNDEAD (2 SPIELER)

Finaler Entwurf nach aktuell verfügbarer Quelle: deutsche Anleitung plus BGG-FAQ-Auszüge. FAQ-Korrekturen sind direkt eingearbeitet und als FAQ-Hinweise markiert.

ZIEL DES SPIELS

- **Angreifer:** Durchbruch vor Ende der 8. Runde mindestens 1 Mauerabschnitt.
- **Verteidiger:** Halte die Festung bis nach der Sturmangriff-Phase der 8. Runde.
- **Angreifersieg:** Wenn in einem Gefecht alle Verteidiger-Einheiten auf 1 Mauerabschnitt besiegt wurden und der Angreifer mindestens 1 Schaden zufügen kann, endet das Spiel sofort.
- **Verteidigersieg:** Wenn nach der Sturmangriff-Phase der 8. Runde kein Durchbruch erfolgt ist.

Priester und Mauern sind keine Einheiten. Sie können Stärke beitragen, verhindern aber keinen Durchbruch, wenn keine Verteidiger-Einheiten mehr auf dem Mauerabschnitt stehen.

SPIELAUFBAU

- Siehe Seite 6 der Anleitung.
- **Setup-relevant:** **Buch der Magie** = 6 grüne Zauber | **Nekromantenbibliothek** = 6 blaue + 6 rote Zauber | alle nicht gezogenen Zauber kommen aus dem Spiel.
- **Start Angreifer:** Runde 1 | **Paniklevel** 0 | auf jedem Vorgelände 1 Gespenst, 3 Skelette, 1 Vampir.
- **Start Verteidiger – Mauerabschnitte:** Auf jedem Mauerabschnitt 1 Schütze, 1 Soldat, 1 Steinmauer | 2 Priester auf Startfeldern.
- **Start Verteidiger – Kaserne (I):** 4 Schützen und 1 Soldat.

FAQ: Das Setup-Bild ist korrekt. Der Hinweis, dass Symbole nur die Start-Einheitenart zeigen und später keine Bedeutung haben, bezieht sich auf die Mauerabschnitte, nicht auf eine zusätzliche strikte Symbolauswertung der Kaserne.

- **Startfelder:** Zeigen nur die Art der Start-Einheiten. Später dürfen beliebige Verteidiger-Einheiten auf diesen Feldern stehen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Mana:** Ressource des Angreifers für Zauber. Nicht ausgegebenes Mana bleibt erhalten.
- **Sanduhren:** Ressource des Verteidigers. Erhaltene Sanduhren müssen sofort vollständig ausgegeben werden.
- **Aktivierungskristall:** Aktiviert bereits platzierte Angreifer-Plättchen mit Aktivierungsfeld.
- **Aktiviertes Plättchen:** Hat einen **Aktivierungskristall** auf seinem Aktivierungsfeld.
- **Buch der Magie:** Immer genau 6 Zauber. Ausgetauschte Zauber sind dauerhaft aus dem Spiel.
- **Nekromantenbibliothek:** 12 Zauber. Beide Spieler dürfen sie jederzeit einsehen.
- **Besiegtenstapel:** Hierhin kommen besiegte Angreifer-Einheiten, außer Skelette.
- **Todesaltar:** Besiegte Skelette kommen immer hierhin. Je 2 Skelette können bei Aktivierung in 1 **Mana** umgewandelt

- werden.
- **Paniklevel:** Nur Werte > 0 erzeugen Panikkarten. Danach wird das **Paniklevel** auf 0 gesetzt.
- **Standort:** Lager, Vorgelände, Schutzwall, Mauerabschnitt oder Gebäude.
- **Seite der Festung:** Die Festung hat 2 Seiten, getrennt durch das Burgtor.
- **Benachbart für Verteidiger:** Mauerabschnitte sind benachbart, wenn sie an demselben Wehrturm liegen. Mauerabschnitte beidseits des Burgtors sind nicht benachbart.
- **Benachbart für Angreifer:** Vorgelände, Schutzwälle und Mauerabschnitte sind nur benachbart, wenn Pfade sie verbinden.
- **Vertreibung:** Der Angreifer wählt den erlaubten benachbarten Zielstandort. Ist kein Zielstandort frei, wird die vertriebene Einheit besiegt und kommt in den Vorrat des Angreifers; Skelette kommen stattdessen auf den **Todesaltar**.
- **Aufopferung:** Entferne die Einheit vom Spielbrett in den Vorrat ihres Besitzers. Bei Holzpflocken kommen aufgeopferte Verteidiger-Einheiten nicht ins Spital.
- **Transformation:** Entferne die transformierte Einheit und ersetze sie durch die angegebene Einheit aus **Besiegtenstapel** oder Vorrat.
- **Komponentenlimit:** Alles außer **Mana**, **Sanduhren** und **Aktivierungskristallen** ist begrenzt. Ist eine Art komplett in Gebrauch, ist sie nicht verfügbar.
- **Besiegte Einheit wählen:** Wenn eine Einheit infolge Kampf oder Aktion besiegt wird, wählt nach der deutschen Anleitung der Gegner, welche Einheit besiegt wird.

FAQ-Auszug enthält hierzu keine Korrektur; daher gilt die explizite Sturmangriff-Grundregel „Gegner wählt“.

FELDER, LIMITS & PLÄTTCHEN

- **Felder:** Die Form eines Elements muss zur Form des Feldes passen. Auf jedem Feld liegt höchstens 1 Element.
- **Plättchen:** Platzierte Plättchen dürfen nicht verschoben oder entfernt werden, außer ein Effekt erlaubt es.
- **Lager:** Ausgangspunkt der Angreifer-Einheiten.
- **Vorgelände:** Max. 10 Angreifer-Einheiten.
- **Schutzwall:** Max. 7 Angreifer-Einheiten. Bestimmte Schutzwall-Felder schließen gleichzeitige Plättchenkombinationen aus, wenn die Feldformen dies vorgeben.
- **Mauerabschnitt:** Ort des Nahkampfs. Hat Felder für Verteidiger-Einheiten, Mauern, 1 Priester und bis zu 3 schwebende Gespenster.
- **Wehrturm:** Max. 1 Verteidigungsgerät: Kanone, Armbrust, Holzpflock oder Kreuz.
- **Stegfeld:** Max. 1 Stegplättchen.
- **Gebäude mit Aktionen:** Kaserne (I), Unterkunft der Kundschafter (III), Schmiede (IV), Werkstatt (VI), Kathedrale (VII).
- **Orte ohne Aktionen:** Spital (II), Burghof (V).
- **Angreifer:** Betritt keine Gebäude.

EINHEITEN

ANGREIFER

- **Gespenst:** Stärke 1 | darf normale Felder und schwebende Gespenstfelder auf Mauerabschnitten nutzen.
- **Gespenst + Vampiraura:** Stärke 2, wenn auf demselben

- Mauerabschnitt wie ein Vampir; max. 3 Gespenster pro Vampiraura-Effekt.
- **Skelett:** Stärke 2 | kommt bei Besiegen immer auf den **Todesaltar**.
- **Vampir:** Stärke 3 | Vampiraura wirkt während aller Etappen des Sturmangriffs.

VERTEIDIGER

- **Schütze:** Stärke 1 | darf Schützenfeuer nutzen, wenn auf seinem Mauerabschnitt keine Angreifer-Einheit steht.
- **Soldat:** Stärke 2.
- **Veteran:** Stärke 3.
- **Mauer:** Stärke 1 | keine Einheit | kann nicht besiegt werden.
- **Priester:** Stärke 2 | keine Einheit | kann nicht besiegt werden | verhindert keinen Durchbruch | max. 1 pro Mauerabschnitt.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus:

01. Vorbereitung
02. Zauber
03. Manöver
04. Sturmangriff
05. Aufräumen

[01] VORBEREITUNG

[01.1] RESSOURCEN SAMMELN

FAQ: Die Reihenfolge im Regelbuch ist korrekt; die Reihenfolge auf der Hilfskarte ist falsch.

- **Angreifer:** Erhalte **Mana** gemäß Rundenmarker.
- **Negativer Rundenwert:** Gib entsprechend viel **Mana** ab. Für jedes nicht abgegebene **Mana** erhält der Verteidiger 1 Sanduhr.
- **Verteidiger:** Erhalte 2 **Sanduhren**.
- **Runde 1:** Erhalte stattdessen 10 **Sanduhren**.

[01.2] MANAKARTE

- Angreifer darf 1 **Manakarte** ziehen.
- **Mana:** Angreifer erhält den angegebenen Wert.
- **Sanduhren:** Verteidiger erhält die angegebene Anzahl und gibt sie sofort aus.
- **Verteidiger-Einheiten:** Verteidiger platziert sie aus seinem Vorrat auf dem Burghof (V).
- Entferne die **Manakarte** danach aus dem Spiel.

[01.3] TODESALTAR

- Angreifer darf den **Todesaltar** aktivieren.
- Gib beliebig viele Skelette vom **Todesaltar** aus: je 2 Skelette = 1 **Mana**.
- Lege ausgegebene Skelette auf den **Besiegtenstapel**.
- Verteidiger erhält 1 Sanduhr und gibt sie sofort aus.

[01.4] NEKROMANTENBIBLIOTHEK

- Angreifer darf die **Nekromantenbibliothek** aktivieren.
- Verteidiger erhält 1 Sanduhr und gibt sie sofort aus.
- Entferne beliebig viele Zauber aus dem **Buch der Magie**.
- Ersetze sie durch Zauber aus der **Nekromantenbibliothek**.
- Lege die 6 Zauber des **Buchs der Magie** in beliebiger Reihenfolge aus.
- Entfernte Zauber sind für den Rest des Spiels aus dem Spiel.

Du darfst die Bibliothek auch nur aktivieren, um die Reihenfolge des **Buchs der Magie** zu ändern.

[01.5] SANDUHREN AUSGEBEN

- Verteidiger gibt alle erhaltenen **Sanduhren** sofort vollständig aus.
- Siehe **Verteidiger-Aktionen**, **Verteidiger-Bewegung** und **Priester & Anordnungen**.

[02] ZAUBER

[02.1] ZAUBER AUSSPRECHEN

- Wähle Zauber im **Buch der Magie** von links nach rechts.
- Für jeden Zauber: aussprechen oder überspringen.
- Beim Aussprechen: Zahle **Mana** in Höhe der Kosten.
- Verteidiger erhält **Sanduhren** in Höhe der Kosten und gibt sie sofort aus.
- Drehe die Karte danach um 45°; sie ist erschöpft.
- Du musst nicht dein gesamtes **Mana** ausgeben.

[02.2] ZAUBERTYPEN

- **Sofort-Zauber:** Führe den Effekt sofort aus.
- **Plättchen-Zauber:** Platziere das passende Plättchen auf einem erlaubten freien Feld.
- **Aktivierungspflichtiges Plättchen:** Kommt beim Aussprechen direkt mit **Aktivierungskristall** ins Spiel.
- **Plättchen-Regel:** Plättchen dürfen später nicht verschoben, entfernt oder getauscht werden, außer ein Effekt erlaubt es.

[02.3] ZAUBER AUSFÜHREN

- Nachdem alle Zauber ausgesprochen/übersprungen wurden, darf der Angreifer bereits liegende inaktive Plättchen aktivieren.
- Zahle 1 **Aktivierungskristall**, um alle Plättchen desselben Zaubers zu aktivieren.
- Lege je 1 **Aktivierungskristall** auf jedes **aktivierte Plättchen** dieses Zaubers.
- Du darfst beliebig viele Zauberarten aktivieren, solange du **Aktivierungskristalle** zahlst.
- Verteidiger erhält für Aktivierungen keine **Sanduhren**.
- In der Aufräumphase werden alle **Aktivierungskristalle** von Angreifer-Plättchen entfernt.

[02.4] ZAUBERREFERENZ

- **Galgenwald:** Manöver | Platziere 1 Knochenmarker auf einem Schutzwall mit aktiviertem Galgenwald.
- **Friedhof:** Manöver | Wenn aktiviert, erhöhe Panik um 1.
- **Sumpf:** Manöver | Wenn aktiviert, erhält der Angreifer Mana gemäß Zauberkarte.

Der genaue Bonus-/Nachbarschaftstext ist im PDF-Text nicht eindeutig auslesbar; Karte prüfen.

- **Nebel:** Manöver | Wenn aktiviert, bewege 1 Einheit von einem benachbarten Vorgelände oder Schutzwall auf diesen Schutzwall und 1 Einheit von diesem Schutzwall auf einen benachbarten Mauerabschnitt.
- **Knochenwerfer:** Fernkampf | Decke 1 Belagerungsgerät-Karte auf. Treffer: Platziere 1 Knochenmarker auf Aktionsfeldern in 2 verschiedenen Gebäuden, erhöhe Panik um 1, mische Treffer zurück. Fehlschuss: Entferne Fehlschuss.
- **Strigoihöhle:** Fernkampf | 2 Vampire auf diesem Schutzwall sind immun gegen Aufrüstungen und einen weiteren Beschuss-/Aufrüstungseffekt gemäß Karte.

Kartentext prüfen.

- **Wolkenbruch:** Fernkampf | Aufrüstungen und Schützen auf dieser Seite der Festung schießen in dieser Runde nicht.
- **Geistergeschoss / Spektralballiste:** Fernkampf | Decke 1 Belagerungsgerät-Karte auf. Treffer: Transformiere die auf der Karte angegebene Verteidiger-Einheit gemäß Kartentext in eine Untoten-Einheit auf einem benachbarten Vorgelände/Schutzwall; mische Treffer zurück. Fehlschuss: Entferne Fehlschuss.

FAQ: Die Spektralballiste verursacht keine Panik; der deutsche Hilfsbogen ist an dieser Stelle falsch.

- **Giftwolke:** Nahkampf | Wenn aktiviert, erhöhe deine Stärke auf diesem Mauerabschnitt um 2.
- **Verwesung:** Nahkampf | Wenn auf einem Mauerabschnitt mit diesem aktiven Plättchen ein Skelett besiegt wurde, transformiere es in ein Gespenst, sofern dieses auf dem Mauerabschnitt platziert wurde, und erhöhe Panik um 1.
- **Spektral-Aufwallung:** Sofort | Wähle 1 Seite der Festung und bewege bis zu 2 Gespenster von einem Mauerabschnitt auf einen anderen Mauerabschnitt dieser Seite.
- **Hilfe aus dem verfluchten Wald:** Sofort | Platziere 1 Gespenst auf jedem Vorgelände. Platziere zusätzlich entweder 1 Skelett oder 2 Skelette auf jedem Vorgelände.
- **Staubwerdung:** Sofort | Entferne 1 Plättchen aus dem Vorrat.

FAQ: „Tile“ meint nur Karton-Plättchen. Nicht betroffen sind Holzelemente wie braune Mauern oder Skelettkessel.

- **Skelettschützen:** Fernkampf | Siehe [04.1] Skelettschützen.
- **Schädelkatapult:** Fernkampf | Platziere bei Treffer 1 Knochenmarker auf 1 Stegfeld derselben Festungsseite.

FAQ: Der Steg muss nicht gebaut sein. Der Angreifer wählt 1 beliebiges Stegfeld auf derselben Seite der Festung, nicht

zwingend das direkt gegenüberliegende. Bis der Knochenmarker entfernt ist, gelten die 2 durch diesen Steg verbundene Mauerabschnitte nicht als benachbart.

- **Fledermausfluch:** Effekt gemäß Karte prüfen.
- **Geisterbarriere:** Effekt gemäß Karte prüfen.
- **Soldaten-Albtraum:** Effekt gemäß Karte prüfen.
- **Totem:** Effekt gemäß Karte prüfen.
- **Pfad der Verdammten:** Effekt gemäß Karte prüfen.

[03] MANÖVER

[03.1] NEUE EINHEITEN

- Ziehe 14 zufällige Angreifer-Einheiten aus dem Beutel.
- Platziere sie im Lager.

[03.2] MANÖVER WÄHLEN

- Wähle Kleines Manöver, Großes Manöver oder beide.
- Du musst mindestens 1 Manöver ausführen.
- Max. 1 Kleines und max. 1 Großes Manöver pro Runde.
- Wenn du beide ausführt, wähle ihre Reihenfolge frei.

[03.3] BEWEGUNGSREIHENFOLGE INNERHALB EINES MANÖVERS

01. Bewege Einheiten von jedem Schutzwall auf beliebig viele durch Pfade verbundene Mauerabschnitte.
02. Bewege Einheiten von jedem Vorgelände auf beliebig viele durch Pfade verbundene Schutzwälle.
03. Bewege Einheiten vom Lager auf Vorgelände.

Vom Lager auf jedes Vorgelände nur 1x pro Manöver.

[03.4] KLEINES MANÖVER

- Von jedem Schutzwall: bis zu 6 Einheiten.
- Von jedem Vorgelände: bis zu 6 Einheiten.
- Vom Lager: bis zu 6 Einheiten auf jedes Vorgelände, insgesamt max. 12.
- Danach erhält der Verteidiger 3 Sanduhren und gibt sie sofort aus.

[03.5] GROSSES MANÖVER

- Von jedem Schutzwall: bis zu 8 Einheiten.
- Von jedem Vorgelände: bis zu 8 Einheiten.
- Vom Lager: bis zu 8 Einheiten auf jedes Vorgelände, insgesamt max. 16.
- Danach erhält der Verteidiger 5 Sanduhren und gibt sie sofort aus.

[03.6] MANÖVER-LIMITS

- Bewege nur entlang Pfaden.
- Bewege nur Richtung Festung.
- Einheiten auf Mauerabschnitten dürfen sich nicht zurückziehen.
- Zielstandorte dürfen ihr Einheiten-Limit nicht überschreiten.
- Vorgelände-Limit: 10 Angreifer-Einheiten.
- Schutzwall-Limit: 7 Angreifer-Einheiten.
- Mauerabschnitt-Limit: laut Felddruck; Gespenster dür-

- fen zusätzlich schwebende Gespenstfelder belegen.
- Untere rechte Festungsseite: Räume zuerst den äußersten Schutzwall, bevor Einheiten vom vorherigen Schutzwall dorthin nachrücken können.

[03.7] EINHEITEN IM LAGER

Nach allen Manövern:

- **0-3 Einheiten:** Verteidiger erhält 0 Sanduhren.
- **4-7 Einheiten:** Verteidiger erhält 1 Sanduhr.
- **8-11 Einheiten:** Verteidiger erhält 3 Sanduhren.
- **12+ Einheiten:** Verteidiger erhält 6 Sanduhren.
- Verteidiger gibt diese Sanduhren sofort aus.

[04] STURMANGRIFF

Viele Effekte in Fernkampf und Nahkampf dürfen unausgeführt bleiben. Das **Gefecht** muss immer ausgeführt werden.

Wenn Angreifer-Einheiten von einem Mauerabschnitt auf einen Schutzwall bewegt werden müssen und dort nicht genug freie Felder sind, werden überzählige Einheiten besiegt.

[04.1] FERNKAMPF

Reihenfolge:

01. Armbrüste
02. Kanonen
03. Knochenwerfer
04. Geistergeschosse
05. Schädelkatapulte
06. Schützenfeuer
07. Skelettschützen

AUFRÜSTUNGEN DES VERTEIDIGERS

- Aufrüstungen können ein Vorgelände auf derselben Festungsseite anvisieren.
- Aufrüstungen können einen Schutzwall auf der gegenüberliegenden oder benachbarten Seite ihres Wehrturms anvisieren.
- Handle zuerst alle Armbrüste, dann alle Kanonen ab.

Für jede Aufrüstung:

01. Ziel anvisieren.
02. Karte vom passenden Stapel aufdecken.
03. Effekt ausführen.
04. Für jede weitere Aufrüstung wiederholen.
05. Danach den jeweiligen Aufrüstungsstapel neu mischen.

- **Armbrustkarten:** Treffer/Fehlschuss gemäß Karte.
- **Kanonekarten:** Trefferwirkung gemäß Karte.

BELAGERUNGSGERÄTE DES ANGREIFERS

Beim Aussprechen eines Belagerungsgerät-Zaubers:

- Platziere das Belagerungsgerät auf einem freien Feld eines Schutzwalls.
- Bilde für dieses Gerät einen Stapel aus 2 Trefferkarten und

- 4 Fehlschusskarten.
- Max. 4 Belagerungsgeräte gleichzeitig auf dem Spielbrett.

Im Fernkampf:

- Reihenfolge: Knochenwerfer → Schädelkatapulte → Geistergeschosse.

Für jedes Belagerungsgerät:

01. Ziel anvisieren.
02. 1 Karte vom eigenen Gerätestapel aufdecken.
03. Bei Treffer: Effekt ausführen, Treffer zurückmischen.
04. Bei Fehlschuss: Fehlschuss abwerfen.
05. Für jedes weitere Gerät wiederholen.

SCHÜTZENFEUER

- Alle Schützen auf Mauerabschnitten ohne Angreifer-Einheit dürfen teilnehmen.
- Ziel: Skelette auf Schutzwällen, die durch Pfade mit dem Mauerabschnitt verbunden sind.
- Je 2 Schützen besiegen 1 Skelett.
- Das besiegte Skelett kommt auf den Todesaltar.
- Ein einzelner Schütze besiegt kein Skelett.
- Schützen dürfen ihr Feuer nicht auf mehrere Schutzwälle aufteilen; wähle 1 Schutzwall.
- Steht mindestens 1 Angreifer-Einheit auf dem Mauerabschnitt, sind dortige Schützen im Nahkampf gebunden und schießen nicht.

SKELETTSCHÜTZEN

- Voraussetzung: Aktiviertes Skelettschützen-Plättchen auf einem Schutzwall.
- Für je 3 Skelette auf diesem Schutzwall fügt der Angreifer 1 Schaden zu.
- Ziel: ein mit dem Plättchen benachbarter Mauerabschnitt.
- Schaden besiegt Einheiten gemäß **Gefecht im Detail**.

[04.2] NAHKAMPF

Reihenfolge:

01. Geisteraustreibung
02. Geweihte Erde
03. Skelettkessel
04. Holzpflocke
05. Gefecht

GEISTERAUSTREIBUNG

- Jeder Priester vertreibt automatisch 1 Gespenst von seinem Mauerabschnitt.
- Der Angreifer wählt den Schutzwall, auf den das Gespenst vertrieben wird.
- Ist kein erlaubter Zielstandort frei, wird das Gespenst besiegt und kommt in den Vorrat des Angreifers.

GEWEIHTE ERDE

- Handle Geweihte Erde vor Skelettkessel, Holzpflocken und Gefecht ab.
- Effekt gemäß Plättchen/Hilfsbogen.

SKELETTKESSEL

- Handle Skelettkessel nach Geweihter Erde und vor Holzpflocken ab.
- Effekt gemäß Plättchen/Hilfsbogen.

HOLZPFLÖCKE

- Handle Holzpflocke nach Skelettkessel und vor Gefecht ab.
- Effekt gemäß Plättchen/Hilfsbogen.
- Wenn der Effekt **Aufopferung** fordert, kommen aufgeopferte Verteidiger-Einheiten nicht ins Spital, sondern in den Vorrat.

[04.3] GEFECHT IM DETAIL

Führe das Gefecht auf jedem Mauerabschnitt aus.

PRÜFRoutine PRO MAUERABSCHNITT

- 01. Angreifer-Stärke addieren:** Untote + Vampiraura + aktive Nahkampf-/Zaubereffekte.
- 02. Verteidiger-Stärke addieren:** Verteidiger-Einheiten + Mauern + Priester + aktive Verteidigungs-/Plättcheneffekte.
- 03. Differenz bilden:** Höhere Stärke minus niedrigere Stärke = Schaden.
- 04. Einheiten wählen:** Der Gegner wählt besiegte Einheiten, bis der Schaden nicht mehr für eine weitere Einheit reicht.
- 05. Zielorte prüfen:** Skelette → **Todesaltar** | andere besiegte Angreifer → **Besiegtenstapel** | besiegte Verteidiger → Spital.
- 06. Durchbruch prüfen:** Keine Verteidiger-Einheiten mehr auf dem Mauerabschnitt + Angreifer hat mindestens 1 Schaden verursacht = sofortiger Angreifersieg.

Praktisch: Erst alle Stärke-Modifikatoren abarbeiten, dann nur noch Differenz und Durchbruch prüfen. Mauern/Priester zählen Stärke, sind aber keine Verteidiger-Einheiten für den Durchbruch.

- 07. Stärke zusammenzählen:** Angreifer summiert Einheiten und Stärkequellen. Verteidiger summiert Einheiten, Mauern, Priester und andere Stärkequellen.
- 08. Differenz bilden:** Höhere Stärke minus niedrigere Stärke = Schaden.
- 09. Schaden zufügen:** Der stärkere Spieler fügt dem schwächeren Spieler Schaden in Höhe der Differenz zu.
- 10. Einheiten besiegen:** Schaden muss mindestens der Stärke einer Einheit entsprechen.
- 11. Auswahl:** Der Gegner wählt, welche Einheiten besiegt werden.

FAQ-Auszug enthält hierzu keine Korrektur; siehe Schlüsselbegriff „**Besiegte Einheit wählen**“.

- 12. Überschuss:** Überschüssiger Schaden verfällt.
- 13. Besiegte Angreifer:** auf **Besiegtenstapel**.
- 14. Besiegte Skelette:** immer auf **Todesaltar**.
- 15. Besiegte Verteidiger:** ins Spital (II).
- 16. Mauern/Priester:** können nicht besiegt werden.
- 17. Durchbruch prüfen:** Wenn alle Verteidiger-Einheiten auf 1 Mauerabschnitt besiegt wurden und der Angreifer mindestens 1 Schaden zufügt, gewinnt der Angreifer sofort.

Auch wenn Priester oder Mauern stehen bleiben, ist der Durchbruch möglich, sobald keine Verteidiger-Einheiten mehr auf dem Mauerabschnitt stehen.

[04.4] UMRUPPIERUNG

SPITAL

- Bewege 1 Einheit aus dem Spital (II) auf den Burghof (V).
- Bewege zusätzlich 1 Einheit pro gebautem Spitalbett.
- Entferne alle übrigen Einheiten im Spital aus dem Spiel in die Box.

PANIK IN DER FESTUNG

- 01.** Lege alle Panikkarten der letzten Runde zurück auf den Panikstapel und mische ihn.

In Runde 1 überspringen.

- 02.** Ziehe 1 Panikkarte pro Panikpunkt > 0.
- 03.** Lies jede gezogene Panikkarte laut vor und lege sie neben das Spielbrett.
- 04.** Bei **Paniklevel** ≤ 0 passiert nichts.
- 05.** Setze das **Paniklevel** auf 0.

→ Panikkarteneffekte gelten während der nächsten Runde.

[05] AUFRÄUMEN

Nur, wenn kein Mauerdurchbruch erfolgt ist.

- Nach Runde 8 gewinnt der Verteidiger; keine weitere Runde.
- Sonst: Rundenmarker 1 Feld weiter.
- Entferne alle temporären Plättchen vom Spielbrett.
- Entferne alle Defektplättchen vom Spielbrett.
- Entferne das Heiligen-Plättchen vom Spielbrett.

FAQ: „Remove“ ist hier als „return“ zu verstehen. Temporäre Plättchen wie Heiligen- und Defektplättchen werden vom Spielbrett entfernt und auf ihre Felder bzw. in den Verteidiger-Vorrat zurückgelegt; sie sind keine Einmal-pro-Spiel-Effekte.

- Angreifer nimmt alle **Aktivierungskristalle** von seinen Plättchen zurück.
- Angreifer dreht erschöpfte Karten zurück.
- Verteidiger nimmt **Sanduhren** von ausgeführten Gebäudeaktionen zurück.
- **Sanduhren** auf nicht abgeschlossenen Aktionen bleiben liegen.

VERTEIDIGER-AKTIONEN

Der Verteidiger darf **Sanduhren** für Gebäudeaktionen, Bewegung und priesterliche Anordnungen ausgeben.

- **Aktionsfelder:** Lege **Sanduhren** auf freie Aktionsfelder.
- **Auslösung:** Sobald alle Felder einer Aktion belegt sind, führe die Aktion aus.
- **Teilweise vorbereiten:** Aktionen mit mehreren **Sanduhren** dürfen über mehrere Phasen oder Runden vorbereitet werden.
- **Bauaktionen:** Platziere das Plättchen auf einem passenden freien Feld; es bleibt im Spiel, sofern nichts anderes angegeben ist.
- **Temporäre Aktionen:** Gelten nur für die aktuelle Runde.
- **Sofortige Aktionen:** Lösen einmalig aus.
- **Wiederholbare sofortige Aktionen:** Nach Ausführung entferne sofort alle **Sanduhren** von dieser Aktion; sie kann erneut vorbereitet werden.
- **Knochenmarker auf Aktionsfeld:** Erst 1 Sanduhr ausgeben, um den Knochenmarker zu entfernen. Danach kann das Feld wieder normal mit Sanduhr belegt werden.
- **Knochenmarker auf Stegfeld:** Die Mauerabschnitte zu beiden Seiten des Stegs gelten nicht als benachbart. Gib 1 Sanduhr aus, um den Knochenmarker zu entfernen, bevor Einheiten über diese Verbindung bewegt werden dürfen.

FAQ: Der Marker kann auf ein gebautes oder ungebrautes Stegfeld gelegt werden.

GEBÄUDEAKTIONEN

- **Kaserne (I):** Wiederholbare Sofortaktionen gemäß Hilfsbogen, u. a. Kampftraining und Exorzismus.
- **Unterkunft der Kundschafter (III):** Aktionen gemäß Hilfsbogen.
- **FAQ zu Spektralballiste:** Verursacht keine Panik; gegen-teilige Angabe im deutschen Hilfsbogen ist ein Fehldruck.
- **Schmiede (IV):** Bauaktionen für Aufrüstungen, u. a. Armbrust und Kanone.
- **Werkstatt (VI):** Bauaktionen für Mauern und Verteidigungsplättchen, u. a. Steg und Spitalbett.
- **Kathedrale (VII):** Priester-/Sakralschutz-Aktionen gemäß Hilfsbogen.
- **Spital (II):** Keine Gebäudeaktion; wird in [04.4] Umgruppierung genutzt.
- **Burghof (V):** Keine Gebäudeaktion; hat kein Limit für Verteidiger-Einheiten und Priester.

VERTEIDIGER-BEWEGUNG

- Zahle 1 Sanduhr, um 1 Einheit oder 1 Priester zu bewegen.

Erlaubte Bewegung:

- Mauerabschnitt → benachbarter Mauerabschnitt.
- Mauerabschnitt → Burghof (V) oder Kaserne (I).
- Burghof (V) oder Kaserne (I) → Mauerabschnitt.
- Burghof (V) ↔ Kaserne (I).

Limits:

- Kein **Standort** außer Burghof darf Limit überschreiten.

- Max. 1 Priester pro Mauerabschnitt.
- Schmiede (IV), Werkstatt (VI), Unterkunft der Kundschafter (III), Spital (II) und Kathedrale (VII) können keine Einheiten aufnehmen.
- Mauerabschnitte beidseits des Burgtors sind nicht benachbart.

Einheitentausch:

- Zahle 1 Sanduhr, um 2 Einheiten gleichzeitig zu tauschen.
- Nur zwischen legal verbundenen **Standorten**.
- Einheitentausch ist die einzige Möglichkeit, mit 1 Sanduhr 2 Einheiten zu bewegen.

Weitere Regeln:

- Du darfst beliebig viele Bewegungen/Tausche ausführen, solange du **Sanduhren** hast.
- Dieselbe Einheit darf sich mehrfach pro Runde bewegen.
- Für Bewegung ausgegebene **Sanduhren** gehen direkt zurück in den Vorrat.
- Priester, die in dieser Runde eine Anordnung ausgeführt haben, dürfen sich nicht mehr bewegen.

PRIESTER & ANORDNUNGEN

- Jeder Priester darf pro Runde 1 priesterliche Anordnung ausführen.
- Jede Anordnung kostet 1 Sanduhr.
- Anordnungen dürfen während jeder Verteidiger-Phase ausgeführt werden.
- Sanduhr auf Priester: Markiere ihn als genutzt.
- Ein genutzter Priester darf bis Rundenende keine weitere Anordnung ausführen und sich nicht bewegen.

ANORDNUNGEN

- **Vampirabwehr:** Vertreibe 1 Vampir von dem Mauerabschnitt, auf dem der Priester steht. Der Angreifer wählt den Ziel-Schutzwall gemäß **Vertreibungsregeln**.
- **Predigt:** Senke **Paniklevel** um 1.
- **Predigt auf Burghof (V):** Senke **Paniklevel** zusätzlich um 1 pro gebautem Kreuz.

PANIK

- **Paniklevel** kann unter 0 sinken.
- Nur **Paniklevel** > 0 erzeugt Panikkarten.
- Panikkarten werden in der Umgruppierung gezogen.
- Gezogene Panikkarten werden laut vorgelesen und neben das Spielbrett gelegt.
- Ihre Effekte gelten während der nächsten Runde.
- In der nächsten Umgruppierung werden sie zurückgelegt und der Stapel wird gemischt.
- Danach wird **Paniklevel** auf 0 gesetzt.

SPIELLENDE

- **Angreifer gewinnt sofort:** In einem Gefecht wurden alle Verteidiger-Einheiten auf mindestens 1 Mauerabschnitt besiegt und der Angreifer kann mind. 1 Schaden zufügen.
- **Verteidiger gewinnt:** Nach der Sturmangriff-Phase der 8. Runde wurde kein Mauerabschnitt durchbrochen.