



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

DEAD RECKONING (1-4 SPIELER)

Du hast das Kommando über dein Schiff. Entdecke unbekannte Inseln, gewinne Einfluss und errichte **Außenposten**, suche nach Schätzen oder werde zum Schrecken der Meere. Du hast die Wahl! Während des Spiels erlangt ihr Erfolge. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Erfolge erreicht. Wer dann das meiste Geld besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 6** der Anleitung.

WÄHLE DEINE STRATEGIE

In **Dead Reckoning** solltest Du dich auf eine Strategie festlegen. Andernfalls uferst die Spielzeit schnell aus und das Spiel fühlt sich auch wenig belohnend an. Hier sind ein paar Tipps:

PIRATENLEBEN

- ▶ Hol dir Aufwertungen mit **Kanonen** und **Kampffähigkeiten**.
- ▶ Lass kein **Handelsschiff** unangetastet davonkommen.
- ▶ Konzentriere dich auf deine **Kapitänin**, **Bootsfrau** und/oder deine **Kanoniere**.

FREIBEUTERLEBEN

- ▶ Nutze eine ausgewogene Mischung aus Aufwertungen mit **Kampffähigkeiten** und **Fähigkeiten** zur **Inselkontrolle**.
- ▶ Plündere **Handelsschiffe** oder handle mit ihnen, **kontrolliere mehrere Inseln** und hol dir die **Produktion** von dort.
- ▶ Konzentriere dich auf mindestens 1 **Matrosin**, **Freibeuter** und/oder **Schiffsjungen**.

HÄNDLERLEBEN

- ▶ Handle mit **Handelsschiffen** und hol dir Aufwertungen, die deine **Inselproduktion** erhöhen.
- ▶ Kontrolliere wenige aber **ertragreiche Inseln**, schütze und verbessere sie mit **Gebäuden** und hole dir regelmäßig ihre **Produktion**.
- ▶ Konzentriere dich auf deinen **Ersten Offizier**, **Zahlmeister** und/oder **Matrosinnen**.

ENTDECKERLEBEN

- ▶ Hol dir am Anfang Aufwertungen mit **Segeln**, suche dann auf den **entferntesten Inseln** nach den besten Aufwertungen.
- ▶ Bewege dich früh weit und erkunde **unentdeckte Ozeanfelder**. Konzentriere dich auf die **3. und 4. Reihe**, um dir Wertvolles zu sichern und **Inseln zu kontrollieren**.
- ▶ Konzentriere dich auf 1 **Schiffsjungen**, **Freibeuter** und/oder **Bootsfrau**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Gebäude (Forts)**: Kontrollierst Du eine Insel mit einem **Fort**, können andere keine **Marker** platzieren/entfernen, produzieren, auf-/abladen. Aufwertungen und Begegnungen sind davon nicht betroffen. Ein generisches Fort kannst

Du angreifen, auch ohne **Piraten-Symbol**.

- ▶ **Gebäude (Außenposten)**: Steigern die Produktion. Sie können **nicht** angegriffen werden.
- ▶ **Gebäude (Garnison)**: Wie **Forts**, jedoch schwächer im Kampf. **Garnisonen** fügen jedem feindlichen Schiff sofort 1 **Schaden** zu, sobald es ihr **Ozeanfeld betritt**.
- ▶ **Inselkontrolle**: Du kontrollierst eine Insel, wenn Du...

01. **mehr Marker** auf der Insel hast als alle anderen einzeln.
02. **mehr Marker** auf der Insel hast als leere Einflussfelder.

Übernimmst Du die Inselkontrolle? Lege 1 zusätzlichen **Marker** auf die **Leiste für dauerhaften Einfluss** und **entferne** gegnerische **Forts** und **gegnerische Garnisonen** von der Insel.

Dauerhafter Einfluss zählt zur **Inselkontrolle** mit und kann **niemals entfernt werden!**

Wer die **Insel kontrolliert**, kontrolliert auch ihre **Gebäude**.

- ▶ **Fähigkeiten**: Bei einem **roten** / musst Du dich entscheiden. Ein **grüner** trennt zwei verschiedene **Fähigkeiten**.
- ▶ **Marker**: Wenn Du weitere **Marker** benötigst als Du hast (auch im Kampf), nimm **Marker** von deinen Inseln.

Du darfst keinen dauerhaften Einfluss entfernen! Die **Kontrolle einer Insel** darf sich dadurch **nicht verändern!**

- ▶ **Schaden**: Hat dein Schiff **5 Schaden**, sinkt es.

Siehe **Gesunkene Schiffe (Kämpfe)**

SPIELABLAUF

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug, bis ein Spieler **4 Erfolge** erreicht. Jeder Zug besteht aus **3 Schritten**:

01. **Hauptphase**
02. **Aufräumphase**
03. **Stufe erhöhen** (nach deinem Zug)

01. HAUPTPHASE

Nutze beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge Aktionen:

- ▶ **Fracht & Münzen** aufnehmen/abladen/umverteilen/über Bord werfen;
- ▶ **Karten** ausspielen;
- ▶ **Segel setzen** (nur 1x pro Zug);
- ▶ **Schiff bewegen** (nach Segel setzen);
- ▶ **Auf Ozeanfeld: Aufwertung** und/oder **Begegnung** ausführen;
- ▶ **Fähigkeiten** von Karten nutzen.

FRACHT & MÜNZEN

AUFNEHMEN

- ▶ **Im Hafen**: Fracht von Kai aufnehmen.
- ▶ **Von dir kontrollierte Insel**: Fracht und Münzen aufnehmen.
- ▶ **Von nicht kontrollierter Insel**: Aufnahme **nicht** möglich.

ABLADEN

- ▶ **Im Hafen**: Fracht auf Kai, Münzen in Schatzkiste.
- ▶ **Auf beliebiger Insel**: Abladen möglich.

UMVERTEILEN & ÜBER BORD WERFEN

- ▶ **Jederzeit möglich**, auch sobald Du angegriffen wirst und im Zug anderer Spieler. Nicht mehr möglich, sobald der Kampf begonnen hat.

KARTEN AUSSPIELEN

Lege eine Karte von deiner Hand vor dir aus. Ihre Symbole und **Fähigkeiten** kannst Du sofort oder später in deinem Zug nutzen. Jede **Fähigkeit** darf nur **1x pro Zug** genutzt werden.

SEGEL SETZEN

Nur 1x pro Zug möglich!

Zähle die Segelsymbole auf deinen Karten und deinem Schiff und passe deinen Segel-Marker entsprechend an. Diese Zahl bestimmt die maximale Reichweite deiner Bewegung.

Segel auf Rumpffeldern mit Frachträumen zählen nicht, wenn Du Fracht und/oder Münzen auf ihnen gelagert hast!

Setz Du Segel **im Hafen** oder auf einer **von dir kontrollierten Insel**, dann darfst Du die **Segelsymbole genutzter Frachträume mitzählen**, da Du theoretisch zuvor die Ladung abladen und aufnehmen könntest.

SCHIFF BEWEGEN

Du musst zuvor Segel gesetzt haben!

Bewege dein Schiff maximal so viele Ozeanfelder weit, wie dein Segel-Marker angibt. Bewegung nur diagonal, nicht orthogonal.

- ▶ Die Ozeanfelder sind in Reihen von 1 bis 4 angeordnet. Das **Hafenfeld** ist zu allen Ozeanfeldern der 1. Reihe benachbart.
- ▶ Du darfst dich über unentdeckte Ozeanfelder hinweg bewegen. **Beendest** Du deine Bewegung auf einem unentdeckten Ozeanfeld, **musst** Du es erkunden. Decke das Ozeanfeld auf und platziere die oberste Aufwertung/Begegnung seiner Reihe darauf.
- ▶ Andere Schiffe haben **keinen Einfluss** auf deine Bewegung.
- ▶ Beachte **Garnisonen** auf **feindlich kontrollierten Inseln**.

Nur 1 Erkundung pro Zug möglich! Du darfst mit weiteren **Bewegungen also nicht auf unentdeckten Ozeanfeldern enden!**

BEWEGUNG UND PIRATENMODUS

Beendest Du deine Bewegung auf einem **Ozeanfeld** mit Piraten, **musst** Du jeden von ihnen in beliebiger Reihenfolge bekämpfen.

Für deinen **eigenen Zug** ist der **Piratenstatus unwichtig**, er eignet sich aber sehr gut um **Inseln zu verteidigen**. Um in deinem Zug ein **gegnerisches Schiff** anzugreifen, benötigst Du die **Fähigkeit Angriffsflagge**, egal ob im **Piratenstatus** oder nicht.

Siehe **Schiff gegen Schiff (Kämpfe)**

AUFWERTUNG UND/ODER BEGEGNUNG AUSFÜHREN

Du musst Dich auf einem Ozeanfeld mit Aufwertung/Begegnung befinden. Erhaltene Aufwertungen legst Du vorerst nur vor dir ab. Du kannst sie später in Hüllen stecken.

Wichtig: Du darfst mit **höchstens 2 Aufwertungen und/oder Begegnungen je Zug interagieren!**

AUFWERTUNGEN KAUFEN

01. **Zahle Fracht** von deinem Schiff, lege sie in **den allg. Vorrat**.
02. Lege die **Aufwertung** vor dir ab.

BEGEGNUNGEN AUSFÜHREN

- ▶ **Handel**: Kaufe die Begegnung wie eine Aufwertung.
- ▶ **Angriff (erfordert keine Fähigkeit Angriffsflagge)**: Drehe die Begegnung um und führe sie aus. Verlierst Du den Kampf, begrabe die Karte unter dem Kartentrenner.

Karten begraben: Lege die Karte **unter** die Aufbewahrungsbox ihrer Reihe. Sie ist nicht mehr im Spiel.

FÄHIGKEITEN AUF KARTEN NUTZEN

Jede **Fähigkeit** darf **nur 1x pro Zug** genutzt werden.

Kampffähigkeiten sind nur im Kampf erlaubt! Auch sie sind pro Zug nur 1x ausführbar, selbst wenn Du mehrmals kämpfst!

Du darfst genutzte **Fähigkeiten** mit einem **Marker** abdecken.

02. AUFRÄUMPHASE

01. **Aufwertungen/Begegnungen** nachlegen (Ozeanfelder);

Ist die Aufbewahrungsbox der Reihe leer, nimm aus der nächsthöheren Reihe.

02. Wähle zwischen **Piraten-/Handelsmodus**;

Du darfst nur **außerhalb deines Hafens** zum Pirat werden.

03. **Segel einholen** (auf 0 setzen);
04. **Aufwertungen** in Hüllen stecken;

- ▶ Nur ausgespielte Karten können aufgewertet werden.
- ▶ Nur möglich, falls der Slot der Karte (oben/Mitte/unten) noch frei ist. Maximal 3 Aufwertungen pro Karte.
- ▶ Mehrere Aufwertungen pro Karte auf einmal sind möglich.
- ▶ Du darfst die Aufwertung nicht in derselben Runde nutzen.

Du darfst **max. 1 Aufwertung für nach deinem Zug behalten, um sie später einer anderen Karte deines Decks hinzuzufügen!**

05. **Ausgespielte Karten ablegen** und **nachziehen**.

- ▶ Standardmäßig beträgt dein **Handkartenlimit 6**.
- ▶ Standardmäßig zeihst Du **maximal 4 Karten** nach.
- ▶ Hast Du nicht mehr genügend Karten zum nachziehen, ziehe so viele Karten wie möglich, mische dann deinen Ablagestapel und erstelle einen neuen Nachziehstapel.

Empfohlenes mischen: Da deine Karten im Verlauf der Partie unterschiedlich dick sein werden, lasse dein Deck nach dem mischen von einem Mitspieler abheben (= teilen).

NACH DEINEM ZUG

- ▶ Wähle 1 Karte auf deiner Hand und stufe sie auf.

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

- ▶ **Segel:** Siehe Segel setzen.
- ▶ **Einflussmarker platzieren:** Nur an einer Insel möglich.

Lege 1 **Marker** auf ein **leeres Einflussfeld**. Falls kein Einflussfeld leer ist, darfst Du zuvor 1 gegnerischen **Marker** entfernen und seinem Besitzer zurück geben. Prüfe anschließend die **Inselkontrolle**.

Darfst Du mehrere Einflussmarker platzieren? Du musst so viele platzieren, wie Du kannst, bevor Du etwas anderes machst.

- ▶ **Produktion:** Wähle 1 Insel. Du musst dich weder dort befinden, noch musst Du die Insel kontrollieren. Lege so viel Fracht und Münzen auf die Insel, wie unter den Einflussfeldern angegeben.

Ozeanfelder mit offener See: Sie können die Produktion angrenzender Inseln verbessern. Ein **Außenposten** auf der Insel steigert ihre Produktion ebenfalls.

- ▶ **Ziehbonus:** Siehe **Aufräumphase 05**.
- ▶ **Gebäude bauen:** Wähle 1 Insel. Du musst dich weder dort befinden, noch musst Du die Insel kontrollieren.

Wer die **Insel kontrolliert**, kontrolliert auch ihre **Gebäude**.

- ▶ **Angriffsflagge:** Bekämpfe ein gegnerisches Schiff auf deinem Ozeanfeld oder wenn ihr gemeinsam im Hafen seid.

Egal ob sich dein Schiff im **Piratenmodus** befindet oder nicht: Du musst diese **Fähigkeit** nutzen um ein Schiff anzugreifen.

- ▶ **Kanone:** In Kämpfen erhältst Du für jede Kanone 1 **Marker**.
- ▶ **Kampffähigkeit (Text):** Handle den Text im Kampf ab.
- ▶ **Steuerräder:** Keine Aktion, aber viele **Fähigkeiten** beziehen sich auf ihre Anzahl.
- ▶ **Schiff erweitern:** Kaufe dir 1 Erweiterung der angezeigten Kategorie und lege sie auf ein Rumpffeld deines Schiffs.

Du kannst Erweiterungen überbauen. Behalte die alten Erweiterungen, sie können bei Spielende **Punkte** wert sein und sie werden für den **Erfolg „Eliteschiff“** verwendet.

- ▶ **Schaden reparieren:** Entferne **Schaden** von deinem Schiff.
- ▶ **Boniem Spielende:** bei Spielende werten.

KÄMPFE

Du kannst gegen **Gebäude**, **Begegnungen** oder **feindliche Schiffe** (von Spielern - **Angriffsflagge** benötigt) kämpfen. **Kanonen** bestimmen dabei die Anzahl deiner Kampfmarker.

- ▶ Jede Kanone/Kampffähigkeit darf pro Zug nur **1x pro Zug** genutzt werden.
- ▶ Du darfst jedes Schiff/Begegnung **1x pro Zug** bekämpfen.
- ▶ Kampf gegen ein **feindliches Schiff** (eines Spielers) in deinem Zug nur durch **Angriffsflagge-Fähigkeit (Kapitän)**.

Wird ein **Gebäude** von einem **Schiff im Piratenmodus** bewacht, musst Du zuerst das Schiff angreifen und besiegen.

Befindet sich dein Schiff an einer **feindlich kontrollierten Insel mit Fort** oder **Garnison**, darfst Du diese **Gebäude** auch **ohne Angriffssymbol-Fähigkeit angreifen!**

01. KAMPFMARKER NEHMEN

Nimm pro aktiviertem Kanonensymbol **1 Marker**.

- ▶ **Begegnung:** Die Rückseite der Begegnung zeigt die Anzahl ihrer Kampfmarker. Nimm entsprechend viele **schwarze Marker** dazu.
- ▶ **Schiff:** Nach dir muss die angegriffene Person alle Handkarten mit Kanonen und/oder Kampffähigkeiten ausspielen und nutzen. Findet der Kampf an einer von dieser Person kontrollierten Insel statt, erhält sie +1 Kampfmarker pro **Gebäude**. Im Hafen +4 Kampfmarker.
- ▶ **Gebäude:** Der Verteidiger erhält für ein **Fort** 5 und für eine **Garnison** 2 Kampfwürfel.

Karten, die eine Person **außerhalb des eigenen Zuges** ausspielt, werden nicht abgeworfen. Sie kann in ihrem Zug alle **Fähigkeiten** nutzen, als ob die Karte gerade ausgespielt würde.

02. KAMPFMARKER WERFEN

Wirf alle Kampfmarker gleichzeitig in das Kampfschiff. **Marker**, die mit nur einer Ecke ein Feld berühren, zählen dazu. **Marker**, die komplett auf Stegen zwischen Feldern liegen bleiben, werden noch mal geworfen.

Explosionen: Nimm alle **explodierenden Marker**, füge dieselbe Anzahl **Marker** noch mal hinzu und wirf alle **Marker** erneut in das Kampfschiff. Möglich bis keine **Marker** mehr explodieren.

03. KAMPFFÄHIGKEITEN NUTZEN

Beide Parteien aktivieren nacheinander **jeweils 1 Kampffähigkeit** oder passen, bis beide Seiten nacheinander passen.

- ▶ **Begegnung:** Du kannst deine Kampffähigkeiten in beliebiger Reihenfolge nutzen.
- ▶ **Gebäude:** Nur der Angreifer nutzt Kampffähigkeiten.

04. KAMPF AUSWERTEN

- ▶ **Gebäude:** Niemand erhält etwas beim plündern.
- ▶ **Schaden:** Platziert verursachten **Schaden** auf euren Schiffen.

Schaden zu verursachen hilft **nicht** den Kampf zu gewinnen.

- ▶ **Kampfstärke:** Die meiste Kampfstärke gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

05. AUSGANG DES KAMPFES

- ▶ **Begegnung:** Führe die Auswirkungen auf der Rückseite aus.
- ▶ **Schiff:** Der Verlierer erleidet **1 Schaden**. Ein unterlegener Pirat wechselt sofort in den Handelsmodus.
- ▶ **Gebäude:** Der Verlierer erleidet **1 Schaden**. Gewinnst Du, entferne das **Fort** und/oder die **Garnison** von der Insel.

Verlierst Du einen Kampf gegen ein Schiff im **Piratenmodus** an einer Insel, ist die Insel für diesen Zug für dich blockiert!

Hast Du den Erfolg Legendär noch nicht erreicht? Lege 1 **Marker** auf diesen Erfolg.

GESUNKENE SCHIFFE

Ein Schiff mit **5+ Schadensmarkern** darauf sinkt nach dem Kampf. Du verliert keine Fracht, wenn dein Schiff sinkt.

- ▶ **5+ Münzen auf dem Schiff:** Lege alle Münzen auf dem Schiff ab.
- ▶ **5- Münzen auf dem Schiff:** Lege 5 Münzen aus der Schatzkiste ab.
- ▶ Stelle dein Schiff in deinen **Hafen** und **repariere alle Schäden**. Lege falls vorhanden alle Münzen in deine Schatzkiste.
- ▶ Entferne das **Piratenplättchen**.
- ▶ Setze deine **Segel auf 0**.
- ▶ Hat ein anderer Spieler dein Schiff versenkt (durch **5. Schaden** im Kampf, eine **Garnison** oder **Kartenfähigkeit**), stiehlt er dir den Betrag, den Du ablegen müsstest.

ERFOLGE

Einmal erreicht, kannst Du Erfolge nicht mehr verlieren.

- ▶ **Legendär:** Gewinne 4 Kämpfe (nicht gegen **Gebäude**).
- ▶ **Mit allen Wassern gewaschen:** Besitze 3 Karten auf Stufe 4.
- ▶ **Schrecken der Meere:** Versenke das Schiff eines Spielers.
- ▶ **Stein auf Stein:** Kontrolliere **5 Gebäude**.
- ▶ **Pfeffersack:** Besitze 30 Münzen in deiner Schatzkiste.

Die Münzen in deiner Schatzkiste sind zwar geheim, doch für diesen Erfolg musst Du 30 Münzen vorzeigen.

- ▶ **Gekommen um zu bleiben:** Habe 6 dauerhaften Einfluss.
- ▶ **Eliteschiff:** Kaufe 4 Schifferweiterungen.
- ▶ **Auf zu neuen Ufern:** Erkunde 5/4/3 Felder (2/3/4 Spieler).

Falls Du die Voraussetzungen dieses Erfolgs nicht mehr erfüllen kannst, nimm alle deine **Marker** auf diesem Erfolg zurück in deinen Vorrat.

- ▶ **Handelsikone:** Lege 12 Fracht in den Vorrat zurück.
- ▶ **(Optional) Bonuserfolge:** Jeder erreichte Erfolg auf dem Plättchen ist 2 Münzen wert.

Bei Spielbeginn: Jeder erhält 2 Bonusplättchen und wählt 1 aus. Erst bei Spielende wird das Plättchen umgedreht und überprüft.

SPIELLENDE & WERTUNG

Liegen am Ende deines Zuges **mindestens 4 deiner Erfolgsplättchen** auf dem Hafensfeld, wird das Spielende ausgelöst. Alle anderen führen noch 1 Zug aus, bevor das Spiel endet.

Zieht weiterhin neue Karten am Ende eures Zuges und stuft eure Karten auf, da das wichtig für mögliche Kämpfe sein kann.

Nachdem eine Person ihren letzten Zug ausgeführt hat, müssen die anderen nun **2 Einfluss** nutzen, um 1 **Marker** dieser Person auf einem Einflussfeld einer Insel zu ersetzen (statt 1 Einfluss). Wird eine Person nach ihrem letzten Zug noch in einen Kampf verwickelt, erhält sie im Kampf 2 zusätzliche Kampfmarker.

Nachdem alle ihren letzten Zug ausgeführt haben, zählt eure Münzen.

WERTUNG

- 01. Erfolge:** Erhalte die Münzen der erreichten Erfolge.
- 02. Münzen** in der Schatzkiste, auf dem Schiff und auf von dir kontrollierten Inseln.
- 03. Gebäude:** Erhalte 1 Münze für jedes **Gebäude** auf von dir kontrollierten Inseln.
- 04.**
- 05. Aufwertungen:** Erhalte 1 Münze für je 2 Aufwertungen in deinen Karten und in deiner Auslage (unverbaut).
- 06. Schifferweiterungen:** Erhalte 1/2 Münzen für jede einfache/verbesserte Schifferweiterung. Auch für die Erweiterungen, die Du ersetzt hast.
- 07. Boni bei Spielende:** Kartenerweiterungen mit **lila Rahmen** geben Bonuspunkte bei Spielende.
- 08. Inseln:** Werte deine Einflussmarker.

- ▶ Die meisten **Marker** = Belohnung für den 1. Platz.
- ▶ Die zweitmeisten **Marker** = Belohnung für den 2. Platz.
- ▶ Die drittmeisten **Marker** = Belohnung für den 3. Platz (falls vorhanden).

Bei Gleichstand um Platz 1/2: Die beteiligten Spieler erhalten jeweils den nächstniedrigeren Betrag an Münzen.
Bei Gleichstand um Platz 3: Keiner der beteiligten Spieler erhält Münzen.

Leere Einflussfelder gelten als **Marker** einer imaginären Person, die auch bei Gleichständen mitwirkt!

Wer nun die **meisten Münzen** hat, gewinnt!

Bei Gleichstand: Alle beteiligten zählen ihre Kanonen auf Schiff und Karten und werfen entsprechend viele **Marker** gleichzeitig in das Kampfschiff. Handelt Explosionen ab, aber keine Kampffähigkeiten. Die größte Kampfstärke gewinnt.

Erneuter Gleichstand: Wiederholt den Kampf.