

Avalon

Schicksalhafter Kartenkampf zwischen zwei mächtigen Spielern ab 12 Jahren

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen, mit ihren Rittern die zunächst noch im Nebel, d. h. verdeckt liegenden Gebiete, für die eigene Seite zu gewinnen. Diese Gebiete sind unterschiedlich wertvoll und manche haben noch zusätzlich eine besondere Bedeutung. Doch außer der weltlichen Macht der Ritter haben auch die Priesterinnen der alten Religion mit ihrer Zauberkraft einen entscheidenden Einfluss aufs Geschehen. Denn mit ihrer Hilfe kann man gegnerische Ritter oder Zauberinnen so verzaubern, dass sie die Seite wechseln. Das Ungewöhnliche am Spiel ist, dass man immer so viele Karten ausspielen darf, wie man auf der Hand hält. Aber man sollte mit seinen Kräften gut haushalten. Denn wenn man sich im eigenen Zug zu sehr verausgabt, kann man den Angriffen des Mitspielers nicht viel entgegensetzen. Es kommt also darauf an zu erkennen, wann man seine Seite für spätere Züge nur verstärkt und wann man einen Angriff wagen sollte.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Ende seines Zuges Gebiete im Wert von 15 Kronen (= Siegpunkten) in seinem Besitz hat.

SPIELMATERIAL



80 Charakterkarten
(40 Zauberinnen
und 40 Ritter, je 8 in 5 Farben)

11 Gebietskarten
(mit 1 bis 3 Kronen
und manche mit
Sonderfunktion)



9 Nachschubtafeln (5 helle und 4 dunkle)



2 Übersichtskarten
(mit Kurzregeln)



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden die 9 Nachschubtafeln vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Die **11 Gebietskarten** werden gemischt und verdeckt in einer Reihe zwischen die beiden Spieler gelegt.
- Die **9 Nachschubtafeln** werden offen, nach Farben sortiert, neben die Reihe mit den Gebietskarten gelegt.
- Die **80 Charakterkarten** (Zauberinnen und Ritter) werden gemischt. An jeder Gebietskarte wird eine Karte auf der eigenen Seite und eine Karte auf der gegnerischen Seite offen angelegt. Jeder Spieler hat nun eine Reihe von 11 Charakterkarten vor sich ausliegen, die den Gebietskarten zugeordnet sind. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich bei den Karten um Zauberinnen oder Ritter handelt. Auch die Farben der Karten sind zunächst ohne Belang.
- Jeder Spieler erhält vom Stapel der Charakterkarten noch **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Charakterkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Schließlich erhält jeder Spieler noch eine Übersichtskarte.
- Es beginnt, wer zuletzt in England war. Lässt sich das nicht ermitteln, fängt der ältere Spieler an.

So könnte der Spielaufbau aussehen:



SPIELVERLAUF

Ein Spieler darf in seinem Zug so viele Karten spielen, wie er auf der Hand hält. Die Karten werden immer auf der eigenen Seite an den Gebietskarten angelegt, mit dem Ziel Gebietskarten zu erobern bzw. schon eroberte zu verteidigen. Am Ende des Zuges nimmt der Spieler eine Nachschubtafel, die ihm neue Karten einbringt.

Die Karten können auf verschiedene Art eingesetzt werden:

- Die eigene Seite wird durch Ritter oder Zauberinnen verstärkt.
- Ein gegnerischer Ritter oder eine gegnerische Zauberin wird von einer gleich farbigen Zauberin verzaubert.
- Ein Gebiet wird durch einen Ritter angegriffen, um es zu erobern.

Hinweis: Manchmal ist es sinnvoll, gar keine Karte zu spielen, um so Karten für einen Angriff im nächsten Zug zu sammeln.

Eigene Seite durch Ritter oder Zauberin verstärken

Der Spieler legt eine **beliebige** seiner Handkarten (egal ob Zauberin oder Ritter) offen auf seiner Seite an einer Gebietskarte an. Sollten dort schon Karten liegen, wird die neue Karte so gelegt, dass man stets sehen kann, wie viele Karten bereits ausliegen.

Hinweis: Verstärken sollte man immer dann, wenn man einen eigenen Angriff vorbereiten oder einen gegnerischen Angriff erschweren will. Wenn der Gegner auf seiner Seite eine Überzahl an Karten hat, muss man zunächst einige Karten zur Verstärkung spielen, bevor man angreifen darf.



Mit Zauberin gegnerischen Ritter oder Zauberin verzaubern

1 Der Spieler legt an eine Gebietskarte eine **Zauberin**, die **dieselbe Farbe** hat, wie die oben liegende gegnerische Karte auf der gegenüberliegenden Seite an diesem Gebiet. Dabei ist es egal, ob die gegnerische Karte eine Zauberin oder ein Ritter ist. Der Spieler sagt: „Ich verzaubere deine Zauberin/deinen Ritter!“

2 Wenn kein Gegenzauber erfolgt, wird die verzauberte Karte aus der gegnerischen Auslage genommen und auf die gerade angelegte eigene Zauberin gelegt. **Wichtig:** Die verzauberte Karte muss beim Gegner als oberste Karte an derselben Gebietskarte angelegt worden sein und dieselbe Farbe haben wie die Zauberin.



Gegenzauber: Wenn allerdings der Gegner an **seiner** Seite des Gebietes **aus seiner Hand** eine Zauberin in **derselben Farbe** wie die angreifende Zauberin legt, dann wird die Verzauberung abgewehrt. Will der Spieler einen solchen Gegenzauber durchführen, muss er dies sofort tun, nachdem die Verzauberung angekündigt wurde. Die angegriffene und die Gegenzauber-Karte bleiben auf der Seite des Verteidigers liegen. Die angreifende Zauberin erhält der Spieler, der diesen Gegenzauber erfolgreich durchgeführt hat, auf die Hand.

Wichtig: Auch wenn eine Verzauberung fehlgeschlagen ist, bleibt der Spieler am Zug und darf weitere Karten spielen, wenn er noch Karten auf seiner Hand hält.

Hinweis: *Verzaubern sollte man vor allem dann, wenn der Gegner nur wenig Karten auf der Hand hält. Dann ist die Chance am größten, dass er keine passende Karte für den Gegenzauber hat. Andernfalls riskiert man, nicht nur die eigene Zauberin zu verlieren, sondern der Gegner verstärkt dabei auch noch seine Seite.*

Mit Ritter Gebiet angreifen und erobern

Der Spieler legt einen **Ritter** aus der Hand an einer Gebietskarte an, an der er vor dem Anlegen gleich viele oder mehr Karten anliegen hat, als der Gegner. Es ist egal, ob dort schon Zauberinnen oder Ritter oder gar keine Karten liegen. Dann sagt er: „Ich greife dieses Gebiet an!“ Kommt es nicht zur Gegenwehr, ist das Gebiet erobert. Man muss aber noch als Eroberungsverluste Karten ablegen (siehe „Eroberungsverluste“).

Wichtig: Um ein Gebiet zu erobern, muss der Ritter **aus der Hand** gespielt werden. Man darf nicht mit einem Ritter angreifen, den man zuvor mit einer Zauberin verzaubert und auf die eigene Seite herübergeholt hat.



Wird eine verdeckt liegende Gebietskarte erobert, wird sie jetzt aufgedeckt und so gedreht, dass die abgebildeten ein bis drei

Kronen (= Siegpunkte) zum Eroberer der Gebietskarte zeigen. Die Landschaftsart der Karte (Ebene, Wald, Hügel) ist nur für den Nachschub von Bedeutung (siehe „Der Kartennachschub“). Manche Karten haben noch eine Sonderfunktion, die aber erst nachgelesen werden muss, wenn das Gebiet nach einer Eroberung erstmals aufgedeckt wird (siehe „Die besonderen Gebiete“). Außer bei den drei Karten, auf denen eine Burg abgebildet ist, gelten die Sonderfunktionen der eroberten Gebietskarten ab sofort. Die Sonderfunktion der „Burg“-Karten gilt erst, wenn ein schon aufgedecktes Gebiet mit Burg erneut angegriffen wird. Wenn ein Gebiet erobert wird, das zuvor dem Gegner gehörte, wird die eroberte Gebietskarte einfach zum neuen Besitzer gedreht.

Gegenwehr: Wenn allerdings der Gegner auf **seiner** Seite des Gebietes **aus seiner Hand** einen Ritter in **derselben Farbe** spielt wie der angreifende Ritter, dann wird der Angriff abgewehrt. Anschließend bleiben beide Ritterkarten, die des Angreifers und die des Verteidigers, als oberste Karten auf der jeweiligen Seite der Gebietskarte liegen. Will der Spieler eine solche Gegenwehr durchführen, muss er dies sofort tun, nachdem der Angriff angekündigt wurde. Für eine erfolgreiche Gegenwehr ist es unerheblich, wie viele Karten auf beiden Seiten liegen, nur die Farbe der beiden Ritter muss übereinstimmen.

Wichtig: Auch wenn ein Angriff fehlgeschlagen ist, bleibt der Spieler am Zug und darf weitere Karten spielen, wenn er noch Karten auf seiner Hand hält.

Während seines Zuges darf ein Spieler beliebig oft angreifen, bis er **maximal zwei** Gebiete erobert hat. Nach jeder erfolgreichen Eroberung muss er Kartenverluste hinnehmen.

Eroberungsverluste

1. An der eroberten Gebietskarte werden alle dort liegenden Karten des Verlierers entfernt und auf einen Ablagestapel gelegt. Der Eroberer legt dieselbe Anzahl Karten von seiner Seite der eroberten Gebietskarte ebenfalls auf den Ablagestapel. Er muss die oben liegende Karte zuerst nehmen, dann die darunter liegende usw.

2. Darüber hinaus muss der Eroberer noch **zusätzlich** Karten ablegen, und zwar so viele, wie im Kampf Karten auf beiden Seiten auslagen (einschließlich der Angriffskarte). **Bsp.:** Ein Gebiet wurde durch ein 3 : 1-Verhältnis erobert. Zunächst legt jeder eine Karte ab, danach muss der Eroberer für dieses Gebiet noch $3 + 1 = 4$ zusätzliche Karten ablegen.

Anderes Bsp.: Sollte ein Gebiet durch ein 1 : 0-Verhältnis erobert werden, braucht der Eroberer zunächst keine und dann zusätzlich lediglich $0 + 1 = 1$ Karte abzulegen.

Diese zusätzlichen Karten darf der Spieler aus seiner Hand und/oder von den ausliegenden Karten auf **seiner** Seite an einem oder mehreren beliebigen Gebieten (auch von dem gerade eroberten) wegnehmen. Allerdings muss immer die zuoberst liegende Karte zuerst genommen werden.

Hinweis: Bei jedem erfolgreichen Angriff muss man sich über die Kartenverluste im Klaren sein. Wenn man zu viele Karten abgeben muss – egal ob aus der Hand oder von den ausliegenden – ist man ein leichtes Angriffsziel im folgenden Spielzug des Gegners. Dabei sollte man in seinem ersten Spielzug besser gar nicht angreifen, sondern lieber seine Kartenband verstärken (siehe „Der Kartennachschub“). Am leichtesten ist ein Gebiet zu erobern, wenn der Gegner dort keine Karten oder nur eine Karte liegen hat. Dann braucht man nur eine oder zwei Karten auf seiner Seite und verliert anschließend höchstens drei Karten zusätzlich. Meistens lohnt es sich auch nur in solchen Fällen, zwei Gebiete in einem Zug zu erobern.

Gebiete, in denen sich eine Burg befindet, sind leichter zu verteidigen, da der Angreifer hier eine Karte mehr braucht und im Erfolgsfall auch eine Karte mehr verliert (siehe „Die besonderen Gebiete“).

Ende eines Spielzugs: Der Kartennachschub



Neue Handkarten erhalten die Spieler durch die Nachschubtafeln. Am Ende seines Zuges muss der Spieler eine der offen ausliegenden Nach-

schubtafeln wählen. Manche Tafeln bringen eine feste Anzahl von Karten. Bei anderen Tafeln hängt es davon ab, wie viele benachbarte Gebietskarten ein Spieler besitzt bzw. wie viele er von einer Landschaftsart (Ebene, Hügel oder Wald) besitzt. Die besonderen Gebietskarten „Avalon“ und „Sumpf“ zählen nicht als Gebiete und gehören keiner der drei Landschaftsarten an.

Die hellen Tafeln bringen weniger Karten ein. Wer sich für eine helle Tafel entscheidet, nimmt sich sofort die dort angegebene Anzahl an Karten vom verdeckten Nachziehstapel.

Die dunklen Tafeln bringen meistens mehr Karten. Nimmt der Spieler eine dunkle Tafel, legt er sie zunächst offen vor sich ab. Erst **zu Beginn seines nächsten Zuges** darf der Spieler die entsprechende Anzahl an Karten nachziehen.

Benutzte Nachschubtafeln werden verdeckt zurückgelegt. Sobald alle neun Tafeln verwendet wurden, werden sie wieder umgedreht und die Spieler haben wieder die freie Auswahl.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Wichtig: Am Ende seines Zuges, also nachdem er Karten nachgezogen hat, darf ein Spieler nicht mehr als **5 Karten** auf der Hand halten. Überzählige Karten muss er ablegen.

Während seines Zuges darf man aber beliebig viele Karten haben.

Hinweis: Die dunklen Tafeln sollte man nehmen, wenn man noch mindestens drei Karten auf der Hand hält. Somit kann man einem gegnerischen Angriff begegnen und erhält für den eigenen Zug wieder „frische“ Karten. Allerdings kann der Gegner, wenn er in seinem Zug Gebiete erobert, dafür sorgen, dass man weniger Karten als geplant, bekommt.

Die hellen Tafeln sollte man nehmen, wenn man gar keine oder höchstens zwei Karten auf der Hand hält. Da man sonst

mit nur wenig Karten den Zug des Gegners überleben muss und kaum auf Verzauberungen und Angriffe reagieren kann. Allerdings sollte man darauf achten, dass man am Ende seines Zuges nicht mehr als 5 Karten behalten darf. Hat man in seinem ersten Zug nicht zu viele Karten ausgespielt, nimmt man am besten eine dunkle Tafel, die „4 Karten“ einbringt.

SPIELEND

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges (also nach Bezahlung seiner Eroberungsverluste) Gebiete mit einem Gesamtwert von 15 oder mehr Kronen in seinem Besitz hat, ist das Spiel beendet und dieser Spieler hat gewonnen.

DIE NACHSCHUBTAFELN IM DETAIL

Helle Nachschubtafeln:



Nimm 2 Karten

Der Spieler nimmt sofort 2 Karten vom Nachziehstapel.



Nimm 1 Karte für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast.

Der Spieler nimmt sofort 1 neue Karte vom Nachziehstapel für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der er die meisten besitzt.

Bsp.: Wer die Gebiete 2 x Wald, 1 x Ebene, 1 x Hügel besitzt, erhält für „Wald“ sofort 2 Karten.

Avalon und der Sumpf gehören keiner dieser drei Landschaftsarten an.



Nimm 1 Karte für jedes Gebiet in deinem größten zusammenhängenden Landschaftsbereich.

Mit zusammenhängendem Landschaftsbereich sind benachbarte Gebiete gemeint, die man alle im Besitz haben muss. Die Landschaftsart ist dabei unerheblich. Avalon und der Sumpf zählen nicht zum zusammenhängenden Bereich, unterbrechen diesen aber auch nicht.

Bsp.: Wer 4 benachbarte Gebiete besitzt, dazwischen ist Avalon, erhält 3 neue Karten.

Dunkle Nachschubtafeln:



Nimm 4 Karten

Der Spieler nimmt zu Beginn seines nächsten Zuges 4 Karten vom Nachziehstapel.



Nimm 2 Karten für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast.

Der Spieler nimmt zu Beginn seines nächsten Zuges 2 neue Karten vom Nachziehstapel für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der er die meisten besitzt.

Bsp.: Wer die Gebiete 2 x Wald, 1 x Ebene, 1 x Hügel besitzt, erhält für „Wald“ 4 Karten.

Avalon und der Sumpf gehören keiner dieser drei Landschaftsarten an.



Nimm 1 Karte für jedes deiner Gebiete.

Der Spieler nimmt zu Beginn seines nächsten Zuges 1 neue Karte vom Nachziehstapel für jedes Gebiet, das er besitzt. Für Avalon und den Sumpf erhält man keine Karten.

DIE BESONDEREN GEBIETE

Einige Gebietskarten haben Sonderfunktionen für den Spieler, der sie in seinem Besitz hat. Diese brauchen aber nicht sofort nachgelesen zu werden, sondern erst wenn sie nach einer Eroberung erstmals aufgedeckt werden.

Landschaften mit Burgen



Es gibt 3 Gebietskarten mit Burgen. Jede Burg hat einen Verteidigungsbonus von „+1“, d. h. sie zählt für den Verteidiger wie eine zusätzlich



ausliegende Charakterkarte. Wenn man eine Landschaft mit Burg angreifen möchte, muss man **mind. 1 Karte mehr** haben, als der Besitzer der „Burg-Karte“, bevor man einen Ritter zum Angriff legt. Außerdem muss man, wenn man eine gegnerische Burg erobert hat, bei den Verlusten 1 Karte zusätzlich abgeben.

Bsp.: *Ein Spieler muss vor einem Angriff auf eine Burg-Karte, an der deren Besitzer nur 1 Karte anliegen hat, selbst wenigstens 2 Karten schon liegen haben, bevor er mit einem Ritter angreift. Nach der Eroberung werden an diesem Gebiet 1 Karte von jeder Seite abgelegt. Danach muss der Eroberer aber 3 (eigene Seite) + 1 (gegnerische Seite) + 1 (Burg) = 5 zusätzliche Karten ablegen.*



Avalon

Wer diese Karte besitzt, braucht einmal in seinem Zug nach einer Eroberung 1 Karte weniger als verlangt abzulegen. **Bsp.:** *Wer nach einer Eroberung zusätzliche 3 Karten abgeben müsste, verliert also nur 2 Karten.*

Wichtig: Bei einer zweiten Eroberung im selben Zug wirkt Avalon nicht. Der Spieler darf aber selbst entscheiden, ob er die Funktion bei seiner ersten oder zweiten Eroberung anwenden möchte.

Obwohl sie nur 1 Siegpunkt hat, ist dies ist eine sehr starke Gebietskarte. Allerdings bringt sie keinen Nachschub.



Magischer Steinkreis im Wald

Wer dieses Gebiet besitzt, darf alle Gebietskarten mit seinen Zauberinnen angreifen, so als wären die Zauberinnen Ritter. Als Gegenwehr muss der Gegner aber weiterhin eine gleich farbige Ritterkarte spielen. Wenn eine Zauberin ein Gebiet angreift, um es zu erobern, kann sie nicht gleichzeitig zur Verzauberung einer gegnerischen Karte eingesetzt werden.



Sumpf

Dies ist die schwächste Gebietskarte, da sie nur 1 Siegpunkt hat und keinen Nachschub einbringt.

Der Autor:

Leo Colovini, Jahrgang 1964, lebt in Venedig. Der frühere Bankangestellte hat schon zahlreiche Spiele veröffentlicht. In vielen Projekten hat er mit Altmeister Alex Randolph zusammengearbeitet. Dies ist sein erstes Zwei-Personen-Spiel und sein erstes Spiel im Kosmos Verlag.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Sabine Weiss

Gestaltung: Pohl & Rick Grafikdesign

© 2003 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de
Lizenz: Venice Connection

Art.-Nr: 692711

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.