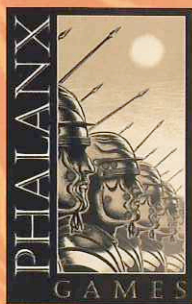


HEKTOR UND ACHILL

DER TROJANISCHE KRIEG



ΕΙΝ ΚΑΡΤΕΝΣΠΙΕΛ ΒΟΝ Λ. ΚΟΛΟΒΙΝΙ, Μ. ΜΑΓΓΙ ΟΥΝΔ Φ. ΝΕΡΙΤΕΛΛΟ



INHALT

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Überblick
- 5.0 Spielablauf

1.0 EINFÜHRUNG

Hektor und Achill: Der trojanische Krieg ist ein spannendes und flottes Kartenspiel für 2 Personen in den von *Homer* beschriebenen Zeiten.

Ein Spieler führt die trojanische, der andere die griechische Armee. In einer Reihe von Kämpfen versuchen sie, den anderen Spieler zu besiegen. Dabei helfen Ihnen die Helden der *Illias*.

Die Spielzeit beträgt rund 30 Minuten.

2.0 SPIELMATERIAL

Ein *Hektor und Achill*-Exemplar enthält:

- ♦ 108 Spielkarten (96 Armee-, 12 Helden-Karten)
- ♦ 2 Spielbretter
- ♦ 19 Spielsteine (6 *göttliche Gunst*-, 6 *Schande*-, 6 *Schicksals*-Spielsteine, 1 *Angreifer*-Spielstein)
- ♦ 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Eemmeerlaan 11

1382 KA Weesp

Niederlande

E-Mail: UBlennemann@aol.com

2.1 Die Spielkarten

Hektor und Achill enthält 108 Karten, 54 für jeden Spieler. Davon stellen 48 Armeen dar, 6 repräsentieren unterschiedliche Helden der *Illias*.

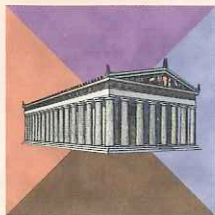
Armee- und Heldenkarten weisen 6 verschiedene Farben auf - rot, grün, blau, gelb, lila und braun. Die Armeekarten haben zudem Werte zwischen 1 und 4. Pro Wert („1er“ sind Schleuderer, „2er“ Bogenschützen, „3er“ Peltasten, „4er“ Hopliten) erscheint jede Farbe zweimal. So gibt es 8 Karten pro Farbe.



Die 6 Heldenkarten haben jeweils eine der obengenannten 6 Farben, einen bestimmten Namen und Werte zwischen 3 und 6.



2.2 Die Schicksals-Spielsteine



Die quadratischen und großen *Schicksals-Spielsteine* zeigen jeweils 1 der 6 oben genannten Farben pro Seite. Während eines Kampfes wird

ein Schicksals-Spielstein so zwischen den Spielern plaziert, daß beide eine Farbe vor sich haben.

2.3 Die göttliche Gunst-Spielsteine

Beide Spieler erhalten 3 *göttliche Gunst-Spielsteine* in einer Farbe, die sie zunächst auf ihren Spielbrettern ablegen. Sie werden während des Spiels benötigt.



2.4 Die Schande-Spielsteine



Die 6 *Schande-Spielsteine* werden zunächst beiseite gelegt. Es wird im Laufe des Spiels auf sie zurückgegriffen.

2.5 Der Angreifer-Spielstein

Zu Beginn des Spiels ist der griechische Spieler der Angreifer. In den nachfolgenden Kämpfen ist der Gewinner des vorigen Kampfes der Angreifer. Zur Erinnerung legt er den *Angreifer-Spielstein* neben sich ab.



3.0 SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler führt die trojanische Armee und erhält ein Spielbrett, 48 trojanische Armeekarten, 6 trojanische Heldenkarten und 3 göttliche Gunst-Spielsteine. Die trojanischen Helden sind Acamas, Aeneas, Glaucos, Hector,

Paris und Sarpedon. Der andere Spieler führt die griechische Armee und erhält ein Spielbrett, 48 griechische Armeekarten, 6 griechische Heldenkarten und 3 göttliche Gunst-Spielsteine. Die griechischen Helden heißen Aias, Achilleus, Agamemnon, Diomedes, Menelaos und Odisseus. Jeder Spieler:

- ♦ plaziert das Spielbrett vor sich auf dem Tisch und gegenüber dem Spielbrett des Mitspielers;
- ♦ mischt seine 48 Armeekarten und teilt sie, ohne sie anzuschauen, in 4 Stapel zu je 12 Karten. Diese Stapel wandern in die 4 Armee-Boxen auf dem Spielbrett;
- ♦ mischt seine 6 Heldenkarten und plaziert sie in ihrer Box auf dem Spielbrett;
- ♦ legt seine 3 göttliche Gunst-Spielsteine in die entsprechende Box auf dem Spielbrett.

Die 6 Schande-Spielsteine werden in Reichweite gelegt.



Die Schicksals-Spielsteine werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch bereitgelegt.



Eine *Hektor und Achill*-Partie besteht aus einer Reihe von einzelnen Kämpfen, die die Spieler mit Armeekarten aus gegenüberliegenden Stapeln austragen. Bedeutsam für den Ausgang eines Kampfes sind außerdem Helden und Schicksals-Spielsteine.

4.0 ÜBERBLICK

Zu Beginn eines jeden Kampfes zieht jeder Spieler 4 Armeekarten plus die oberste Heldenkarte.

Während eines Kampfes spielen die Spieler Armeekarten aus. Normalerweise wollen sie den höchsten numerischen Wert mit allen ausgespielten Karten erzielen. Ein Spieler kann eine beliebige Armeekarte ausspielen; je höher der Wert, umso besser. Allerdings zählen für einen Sieg am Ende eines Kampfes nur 2 der insgesamt 6 vorhandenen Farben. Eine Farbe ist die Farbe, die die dem Spieler zugewandte Seite des Schicksals-Spielsteins aufweist, die andere die Farbe des gezogenen Helden.

Diese beiden Farben sind aber nur *am Ende* eines Kampfes wichtig, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Auf diese Weise kann ein Spieler vorgeben, eine sehr „starke Hand“ zu spielen, obwohl ihm die passenden Farben fehlen. Das Ziel einer solchen Bluff-Taktik ist es, den Mitspieler dazu zu bringen, sich vor Ende des Kampfes zurückzuziehen, da er eine Niederlage fürchtet. Natürlich kann ein Spieler auch umdenken, und eine etwaige Bluff-Taktik durch das Ausspielen des Helden mit seinen übernatürlichen Kräften und göttlicher Gunst aufgeben. Ein Spieler kann sich stets zurückziehen. In diesem Fall verliert er alle bis zu diesem Zeitpunkt ausgespielten Karten – aber nicht seine gesamte Hand. Selbstverständlich ist es schändlich, sich im Angesicht des Gegners zurückzuziehen. Deshalb bekommt der zurückziehende Spieler einen Schande-Spielstein für sein unehrenhaftes Verhalten. Hinweis: *Kämpfe enden häufig damit, daß ein Armeekartenstapel „geleert“ ist. Wenn alle drei vorderen oder der hintere Armeekartenstapel eines Spielers geleert sind, gewinnt der andere Spieler.*

5.0 SPIELABLAUF

In jedem Kampf gibt es einen Angreifer und einen Verteidiger. Zu Spielbeginn ist der griechische Spieler der Angreifer und der trojanische der Verteidiger. Bei den folgenden Kämpfen ist der Gewinner des vorigen der neue Angreifer.

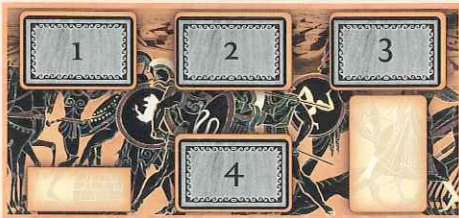
Jeder Kampf beginnt mit einer Eröffnungs-Phase, gefolgt von einzelnen Spielzügen der Spieler und einer Schicksals-Phase. Wenn beide Spieler je 4 einzelne Spielzüge ausgeführt haben, endet der Kampf mit der Siegbestimmung. In der Schluß-Phase bereiten sich die Spieler auf den nächsten Kampf vor.

5.1 Eröffnungs-Phase

- ♦ Der Angreifer nimmt die oberste Karte eines seiner 4 Armeestapel (seiner Wahl, ohne zuvor auf die Karte zu schauen) und dreht sie auf die Vorderseite. Er legt sie auf den Tisch. Diese Karte wird *Vorhut* genannt.
- ♦ Die Ziffer auf der Vorhut-Karte bestimmt den Armeestapel, der im Kampf herangezogen wird. Wie in der Abbildung auf der folgenden Seite zu sehen ist, gelten die Armeestapel als numeriert. Eine 1, 2 oder 3 auf der Vorhutkarte bestimmt die jeweiligen gegenüberliegenden Armeestapel der ersten Reihe auf den Spielbrettern. Wird eine Vorhut-Karte mit Wert 4 gezogen, kann der Angreifer frei den Armeestapel wählen, der im folgenden Kampf verwendet wird. Sollte die Ziffer auf einen bereits „geleerten“ Armeestapel hinweisen, muß der betreffende Spieler (oder die Spieler) stattdessen den dahinterliegenden „Heimatstapel“ benutzen.

Hinweis: Die Armeestapel des griechischen Spielers (des ersten Angreifers) sind von

links nach rechts 1, 2 und 3 nummeriert; die Armeestapel des trojanischen Spielers von links nach rechts 3, 2 und 1. Auf diese Weise befinden sich identische Ziffern stets gegenüberliegend. Die Heimatstapel liegen hinter der ersten Reihe.



- ♦ Der Angreifer dreht den obersten Schicksals-Spielstein um. Er plaziert ihn zwischen den Spielbrettern auf Höhe der im Kampf zu verwendenden Armeestapel. Dabei kann er die „Farbausrichtung“ des Schicksals-Spielsteins beliebig wählen, allerdings muß je eine Farbe direkt auf ihn und eine andere auf sein Gegenüber weisen. Nun positioniert er die Vorhut auf seiner Seite des Schicksals-Spielsteins.
- ♦ Der Verteidiger dreht die oberste Karte des im Kampf zu benutzenden Armeestapels um (seine Vorhut) und legt sie auf seine Seite des Schicksals-Spielsteins.
- ♦ Jeder Spieler zieht die obersten 4 Karten vom im Kampf zu verwendenden Armeestapel und die oberste Karte vom Heldenstapel.

5.2 Einzelne Spielzüge

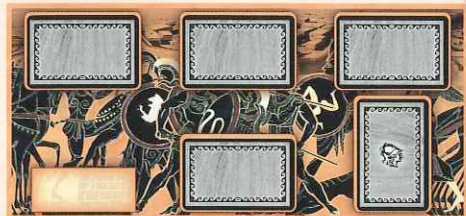
Beginnend mit dem Angreifer, führen nun beide Spieler nacheinander einen *einzelnen Spielzug* aus. Dieser besteht aus a) einer optionalen Aktion (entweder *Abwerfen und Nachziehen, Wechsel des Helden, Helden einsetzen, Armeekarte aufwerten oder Rückzug*; siehe unten) und b) dem Ausspielen einer Armeekarte (dies ist Pflicht!) auf den Tisch (angrenzend zu den bereits ausliegenden Karten). Da beide Spieler je 4 Armeekarten besitzen, werden sie 4 einzelne Spielzüge ausführen. Nachdem beide Spieler jeweils einen einzelnen Spielzug ausgeführt haben, kommt es zu einer Schicksals-Phase (Ausnahme: *Rückzug*).



Vorhut



Vorhut



Mögliche, optionale Aktionen:

- ♦ *Abwerfen und Nachziehen*: Der Spieler wirft eine seiner Armeekarten aus der Hand ab und zieht dann die oberste Armeekarte vom im Kampf verwendeten Stapel nach. Sollten sich dort keine Karten mehr befinden, darf er vom „Heimat“-Stapel nachziehen.
Hinweis: Eine Karte, die bei dieser Aktion abgeworfen wird, tritt später nicht wieder ins Spiel ein, egal, wie der Kampf ausgeht. Deshalb sollte man sehr vorsichtig mit dieser Aktion umgehen!
- ♦ *Wechsel des Helden*: Der Spieler plaziert seine Heldenkarte mit der Rückseite nach oben unter seinen Heldenstapel und zieht die oberste Karte von diesem Stapel nach.
- ♦ *Helden einsetzen*: Der Spieler legt seine Heldenkarte über eine seiner bereits ausliegenden Armeekarten (einschließlich Vorhut). Der numerische Wert der Heldenkarte zählt nun, der der darunter liegenden Armeekarte nicht mehr – auch nicht für die Farbe des Schicksals-Spielsteins am Ende des Kampfes.
- ♦ *Armeekarte aufwerten*: Diese Aktion kann nur von einem Spieler gewählt werden, der bereits seinen Helden eingesetzt hat. Der Spieler nimmt einen *göttliche Gunst*-Spielstein und legt ihn auf eine bereits ausgespielte Armeekarte (nicht auf einen Helden!). Diese Armeekarte erhält einen Bonus von +1 auf ihren numerischen Wert. Ein Spieler kann nur einen *göttliche Gunst*-Spielstein auf eine einzelne Armeekarte legen.
- ♦ *Rückzug*: Ein Spieler entschließt sich dazu, den Kampf abzubrechen; siehe 5.4.

5.3 Schicksals-Phase

Immer, wenn beide Spieler einen einzelnen Spielzug abgeschlossen haben, wird die *Überlegenheit* überprüft. Dazu addieren die Spieler jeweils die Werte auf allen ausgespielten Karten plus möglicherweise eingesetzte göttliche *Gunst*-Spielsteine. Die Farbe der Karten spielt keine Rolle! Der Spieler, dessen Summe höher ist, darf nun den Schicksals-Spielstein um 90 Grad drehen (in beliebiger Richtung). Dies ist keine Pflicht. Sind beide Summen gleich hoch, darf nicht gedreht werden. Anschließend setzen die Spieler die Partie mit einem weiteren einzelnen Spielzug fort. Im vierten und letzten Zug wird nach der Schicksals-Phase der Sieger des Kampfes ermittelt.

5.4 Siegbestimmung

Wenn ein Kampf bis zum vierten Spielzug andauert, bestimmen die Spieler den Sieger nach einer letzten Schicksals-Phase.

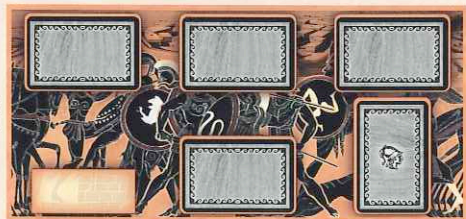
- ♦ Beide Spieler zeigen ihre Helden-Karte (sofern sie sie noch auf der Hand und nicht ausgespielt haben).
- ♦ Sie addieren die Werte der ausgespielten Karten, die entweder die Farbe, die auf der ihnen zugewandten Seite des Schicksals-Spielsteins oder die ihrer Heldenkarte (egal, ob ausgespielt oder nur „gezeigt“) aufweist, plus ausgespielte göttliche *Gunst*-Spielsteine auf Karten dieser Farben.

Beispiel: Thomas hat „gelb“ vor sich. Sein Held ist Aias (grün 5) und er hält ihn noch auf der Hand. Seine für ihn relevanten Farben sind also gelb und grün. Thomas hat einen gelben Peltast (3), einen gelben Hoplit (4), einen gelben Bogenschützen (2),

Thomas



Lin



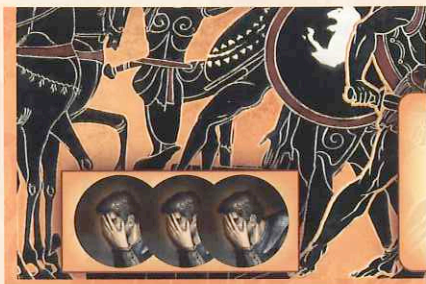
einen roten Schleuderer (1) und einen blauen Bogenschützen (2) ausgespielt. Sein Wert für diesen Kampf lautet 9, da er nur die Werte der drei gelben Armee-Karten addieren kann. (Aias gibt seinen Wert nicht hinzu, da er nicht ausgespielt wurde. Zudem hat Thomas keine grünen Karten ausgespielt.)

Lin hat „blau“ vor sich. Ihr Held ist Acamas (lila 4). Ihre relevanten Farben sind so blau und lila. Acamas wurde während des Kampfes ausgespielt (und auf einen blauen

Schleuderer gelegt, der nun nicht zählt). Ihre anderen Karten sind ein lila Peltast (3), dessen Wert durch einen göttliche Gunst-Spielstein um +1 erhöht wurde, ein grüner Schleuderer (1), ein roter Hoplit (4), dessen Wert durch einen göttliche Gunst-Spielstein um +1 erhöht wurde und ein blauer Peltast (3). Ihr Wert beträgt 11 (Acamas 4 plus das 3 +1 des blauen Peltasten plus die 3 des anderen blauen Peltasten). Da rot keine relevante Farbe ist, zählen weder der rote Hoplit noch der auf dieser Karte plazierte göttliche Gunst-Spielstein.

- ♦ Der Spieler mit der höchsten Summe ist der Sieger des Kampfes. Er legt alle ausgespielten Armeekarten (einschließlich der Vorhut) auf den Stapel zurück, der während des Kampfes verwendet wurde. Die Heldenkarte wandert zurück auf den Heldenstapel und eingesetzte göttliche Gunst-Spielsteine in die Box auf dem Spielbrett.
- ♦ Der Verlierer des Kampfes muß alle ausgespielten Armeekarten *abwerfen*. Sie werden aus dem Spiel entfernt. Wenn er seine Heldenkarte *ausgespielt* hat (d.h. nicht nur am Ende des Kampfes gezeigt hat), muß er sie ebenfalls abwerfen. Sollte er noch über einen göttliche Gunst-Spielstein auf seinem Spielbrett verfügen, darf er ihn anstatt der Heldenkarte (die dann auf den Heldenstapel zurückgelegt wird) abwerfen. Abgeworfene Karten und göttliche Gunst-Spielsteine des Verlierers sind nicht länger im Spiel.
- ♦ Im seltenen Fall von gleich hohen Werten der Spieler, werden alle Karten (Armee und Helden) und göttliche Gunst-Spielsteine von beiden Spielern auf die entsprechenden Stapel und Boxen

- zurückgelegt. Der Verteidiger in diesem Kampf ist der Angreifer im nächsten.
- Rückzug:** Wenn ein Spieler sich vor Ablauf der 4 einzelnen Spielzüge zurückzieht, gewinnt sein Gegenüber den Kampf.
- Der Sieger legt alle ausgespielten Karten und Karten, die er noch in der Hand hält, zurück auf die entsprechenden Stapel.
 - Der Verlierer wirft alle bisher ausgespielten Karten (Armee und Held) und göttliche Gunst-Spielsteine ab. Für einen abzuwerfenden Helden kann er wiederum, so vorhanden, einen göttlichen Gunst-Spielstein abwerfen. Alle noch in der Hand gehaltenen Karten werden auf die entsprechenden Stapel zurückgelegt.
 - Für jeden Schande-Spielstein, den der Verlierer bereits auf seinem Spielbrett hat, muß er eine zusätzliche Armeekarte abwerfen. Die zusätzliche Karte(n) wird vom im Kampf verwendeten Stapel entnommen. Sollten sich dort nicht genügend Karten befinden, werden sie vom Heimat-Stapel genommen.
 - Der Verlierer erhält einen Schande-Spielstein. Er legt ihn in die entsprechende Box auf dem Spielbrett. Ein Spieler kann niemals mehr als 3 Schande-Spielsteine besitzen. Weitere Rückzüge bringen keinen zusätzlichen Schande-Spielstein ein.



5.5 Schluß-Phase

Bevor die Spieler zum nächsten Kampf schreiten, müssen sie folgendes beachten.

- Wenn im Kampf Stapel aus der ersten Reihe verwendet wurden, überprüfen die Spieler, wieviele Karten diese Stapel noch enthalten. Befinden sich in einem Stapel *weniger als 5* Karten, gilt er als „geleert“. Alle sich noch darin befindlichen Karten werden auf den Heimat-Stapel gelegt, der dann gemischt wird. Sollten alle drei vorderen Armee-Stapel eines Spielers geleert sein, gewinnt sein Gegenüber das Spiel.
- Wenn im Kampf der Heimat-Stapel verwendet wurde, überprüft der betreffende Spieler, wieviele Karten sich noch in ihm befinden. Befinden sich in ihm *weniger als 5* Karten, gilt er als „geleert“ und der andere Spieler gewinnt sofort.

Wenn das Spiel *nicht* beendet ist,

- mischen die Spieler die Armee-Stapel, die im Kampf verwendet wurden;
- mischen die Spieler die Helden-Stapel;
- legen sie den benutzten Schicksals-Spielstein ab. Wurden bereits alle Schicksals-Spielsteine verwendet, werden sie neu gemischt und ein neuer Stapel für die kommenden Kämpfe gebildet.

Nun wird ein neuer Kampf ausgetragen.

Autor:

Leo Colovini, Marco Maggi,

Francesco Nepitello

Entwicklung:

Ulrich Blennemann

Produktion:

Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

Graphik: Franz Vohwinkel

Layout: Lin Lehnen

Wir danken allen Testspielern.