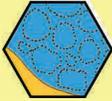
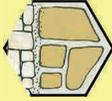
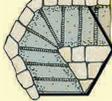
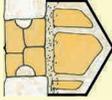
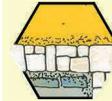
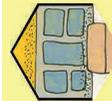
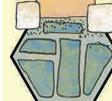


# ÜBERSICHTSBLATT 1

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	<b>Ebenes Gelände</b>	1	Keine	0
	<b>Gebüsch</b>	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	Leicht	-
	<b>Baum</b>	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-
	<b>Abhang</b>	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	Mittel, wenn der Schuss die Kante passiert	-
	<b>Strand</b>	1	Keine	0
	<b>Flaches Wasser</b>	2	Leicht	-
	<b>Fluss</b>	4 - Fußtruppen Nicht begehbar für Pferde und Gepanzerte	Leicht, falls der Schütze nicht in einem Nachbarfeld ist	-
	<b>Furt</b>	2	Keine	-

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	<b>Im Gebäude</b>	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar (außer Türfelder)	Keine	+
	<b>Hauswand</b>	Nicht passierbar	Total	0
	<b>Fenster in Hauswand</b>	4 - Fußtruppen (durchsteigen) Für Pferde nicht begehbar	Mittel	Angreifer - Verteidiger +
	<b>Tür in Hauswand</b>	1	Mittel	Verteidiger +
	<b>Treppe</b>	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	<b>Äußere Gebäudeecke</b>	1	Mittel	0
	<b>Kirchenfenster</b>	Nicht passierbar außer über Leiter oder Baugerüst	Leicht	Verteidiger +
	<b>Kapellenfenster</b>	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Stark	Verteidiger + (Kampf hindurch nicht möglich)
	<b>Möbel (Tische, Bänke)</b>	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-
	<b>niedrige Mauer</b>	3 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Mittel	Verteidiger +

# Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	<b>Burgmauer</b>	Nicht passierbar	Total	Kampf nicht möglich
	<b>Wehgang mit Zinnen</b>	1 - Fußtruppen 4 - von einer Leiter aus	Stark	Verteidiger +
	<b>Turmtor</b>	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Mittel	Verteidiger +
	<b>Schießscharte</b>	1 - Fußtruppen Durchsteigen unmöglich	Stark	Verteidiger + (Kampf hindurch nicht möglich)
	<b>Fenster</b>	1 - Fußtruppen Durchsteigen unmöglich	Mittel	Verteidiger +
	<b>Doppelfenster</b>	1 - Fußtruppen Durchsteigen unmöglich	Mittel	Verteidiger +
	<b>Plattform</b>	1 - Fußtruppen Übersteigen des Geländers nicht möglich	Leicht	0
	<b>Graben</b>	4 (1 von angrenzenden Graben), Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	<b>Hürde</b>	1 - Fußtruppen (+2, um die Brüstung zu übersteigen), Für Pferde nicht begehbar	Stark für Schuss durch Schießscharte; Mittel für Schuss durch Wurffloch	-
	<b>Baugerüst</b>	1 - Fußtruppen (+2, um die Brüstung zu übersteigen), Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-

## Spielablauf

### Zug von Spieler A

- Fernkampf-Angriffe:** Alle Fernkampf-Einheiten von Spieler A dürfen feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind.
- Ankündigen von Reiter-Sturmangriffen und Gegenangriffen:** Spieler A deklariert einzeln jeden geplanten Reiterangriff. In einigen Fällen darf Spieler B daraufhin Gegenangriffe deklarieren.
- Bewegung und Abwehrfeuer:** Alle Einheiten von Spieler A, die in der vorangegangenen Phase nicht gefeuert haben, dürfen sich bewegen. Die anderen Einheiten müssen die Einschränkungen beachten, die für ihren Waffentyp gelten. Während sich die Einheiten von Spieler A bewegen, dürfen Fernkampfeinheiten von Spieler B feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind. Diese Einheiten müssen die Regeln für Abwehrfeuer beachten.
- Kampf:** Alle Einheiten der Seite A, die in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind, dürfen angreifen (mit Ausnahme der Fernkampfeinheiten, die in Schritt 1 gefeuert haben).

- Bewusstlose Einheiten:** Alle bewusstlosen Einheiten von Spieler A, die im vorhergehenden Zug von Spieler B bewusstlos wurden, wachen wieder auf (Spielstein umdrehen).

### Zug von Spieler B

Dieser Zug wird genau so wie der Zug von Spieler A gespielt, nur dass die Rollen jetzt vertauscht sind: Spieler B hat jetzt die Initiative zum Angriff, und Spieler A kann in Schritt 3 mit Abwehrfeuer reagieren. Wenn der letzte Schritt seines Spielzuges erledigt ist, beginnt eine neue Runde, und Spieler A beginnt mit einem neuen Zug.

**Anmerkung:** Es ist unbedingt notwendig, die Zug- und Schrittreihenfolge einzuhalten. Beginnen Sie nie mit einem Schritt, bevor der vorhergehende abgeschlossen ist.

# The Anarchy