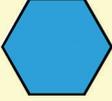


ÜBERSICHTSBLATT 1

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Ebenes Gelände	1	Keine	0
	Gebüsch	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	Leicht	-
	Baum	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-
	Abhang	2 - Fußtruppen 4 - Pferde	Mittel, wenn das Feuer die Kante passiert	-
	Sumpf	2 - Fußtruppen 4 - Pferde	Leicht	-
	Felsen	4 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-
	Fluss	4 - Fußtruppen Nicht begehbar für Pferde und Gepanzerte	Leicht, falls der Schütze nicht in einem Nachbarfeld ist	-

SPIELABLAUF

Zug von Spieler A

- 1. Fernkampf-Angriffe:** Alle Fernkampf-Einheiten von Spieler A dürfen feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind.
 - 2. Ankündigen von Reiter-Sturmangriffen und Gegenangriffen:** Spieler A deklariert einzeln jeden geplanten Reiterangriff. In einigen Fällen darf Spieler B daraufhin Gegenangriffe deklarieren (siehe §7.2).
 - 3. 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 (siehe §5.1, Feuern und Bewegung).
- 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 (siehe §5.1, Feuern und Bewegung sowie §5.3 Abwehrfeuer).
- 4. 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).
 - 5. 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 Schrittfolgenfolge einzuhalten. Beginnen Sie nie mit einem Schritt, bevor der vorhergehende abgeschlossen ist.

GELÄNDEARTEN

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Im Gebäude	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar (außer Türfeld)	Keine	+
	Flechtwerk wand	Nicht passierbar	Total	0
	Fenster in Hauswand	4 - Fußtruppen (durchsteigen) Für Pferde nicht passierbar	Mittel	Angreifer - Verteidiger +
	Tür in Hauswand	1	Mittel	Verteidiger +
	Treppe	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	Äußere Gebäudeecke	1	Mittel	0
	Zaun	2 (übersteigen)	Mittel	Verteidiger +
	Vorraum des Halle	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Mittel für Feuer entlang der Achse, sonst total	Verteidiger +
	Thron	2 von vorne, Seiten nicht passierbar	Leicht	Verteidiger +
	Feuerstelle	2	Keine	Verteidiger -

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Graben	4 (1 von angrenzendem Grabenfeld) Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	Aufgefüllter Graben	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	0
	Brücke	1 Vom Graben aus nicht erreichbar	Keine	0
	Tor	Nicht passierbar, wenn geschlossen	Total für Feuer durch das Tor	0 wenn offen, sonst nicht möglich
	Palisade	Feld: 1 Wand nicht passierbar	Total für Feuer über die Palisade	nicht möglich
	Wehgang	2 - Fußtruppen 4 von einer Leiter aus	Stark	0
	Treppe	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	Rampe	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	0
	Geschlossenes Tor	Nicht passierbar	Total (für Feuer durch das Tor)	nicht möglich
	Offenes Tor	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Leicht	-
	Zerstörtes Tor	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Keine	-
	Angelegte Leiter	3 - Fußtruppen	Keine	-

Diex Aie