

SIEGE

DIE SZENARIEN

Die Szenarien werden mit ansteigender Komplexität repräsentiert: Die ersten Szenarien haben eine eher kurze Spieldauer und beinhalten wenig Figuren und die letzteren Szenarien sind umfangreicher, beinhalten mehr Figuren und besitzen eine größere Spieldauer, so wie zum Beispiel das Szenario 6, da das Spiel CRY HAVOC mit SIEGE zu einem Feldzug verbindet und wo fast alle Figuren beteiligt sind.

Bevor Sie ein Szenario spielen, lesen Sie bitte erst die gesamten Angaben, die dieses Szenario betreffen. Beachten Sie vor allem die Sonderregeln in die Siegbedingungen. Es ist auch wichtig, daß die Karten, so wie in den Szenariobestimmungen angegeben, richtig ausgelegt werden. Die Buchstaben bis H beziehen sich auf Karten aus SIEGE und die Ziffern 1 bis 8 beziehen sich auf die Karten aus CRY HAVOC.

Die Szenarien 1 bis 5 benötigen lediglich das Spielmaterial aus SIEGE. Für die Szenarien 6 und 7 werden die Spielmaterialien aus dem Spiel CR HAVOC benötigt.

Betreten der Karte durch die Figuren: Die Figuren müssen schon vom ersten Feld an, das sie betreten, Bewegungspunkte bezahlen. Sie bewegen sich dabei ganz normal, wobei die üblichen Einschränkungen durch das Gelände berücksichtigt werden müssen. Die Felder, die sich am Rand der Karte befinden und nur halb abgebildet sind, zählen als vollständige Felder.

Verlassen der Karte durch die Figuren: Jede Figur, die die Karte freiwillig verläßt, kann die Karte bis zum Ende des Spiels (oder des Tages, wenn ein Szenario mehrere Tage abdeckt) nicht mehr betreten. Eine Figur, die sich am Kartenrand befindet und sich aufgrund eines Nahkampfes von der Karte zurückziehen müßte, bleibt anstelle dessen auf dem Feld und zieht sich nicht zurück, erhält aber eine Verletzung. Falls die Figur schon verletzt sei sollte, stirbt sie.

Punkte für das Ausscheiden von Figuren

In bestimmten Szenarien ist es der einen oder der anderen Seite möglich, Punkte für die Eliminierung von gegnerischen Figuren zu erhalten. Für die Berechnung dieser Punkte beziehen sich die Spieler auf folgende Tabelle:

für jeden GETÖTETEN RITTER: 5 Punkte
für jeden GETÖTETEN BAUER: 2 Punkte
für jede ANDERE GETÖTETE FIGUR: 3 Punkte

für jeden VERWUNDETEN RITTER: 3 Punkte
für jeden VERWUNDETEN BAUER: 1 Punkt
für jede ANDERE VERWUNDETE FIGUR: 2 Punkte

Kleines Lexikon für die englischen Begriffe auf der Karte:

Side - Seite	North Gate Tower - Nordtor
The Camp - Das Lager	South Gate Tower - Südor
The Castle - Die Burg	Morrigan's Tower - Morrigan's Turm
The Keep - Burgfried	Owl Tower - Eulenturm
The Winch - Die Winde	The Round Tower - Der Rundturm

SZENARIO 1: WULFRIC DER VERRÄTER

Spielfläche: Burgkarte

Hintergrund

Sir Wulfric stattet dem benachbarten Lehensherren Sir Lacy einen Höflichkeitsbesuch ab. Sir Lacy hat keine Ahnung davon, daß Sir Wulfric vorhat, sich des Schlosses durch einen Überraschungsangriff zu bemächtigen. Sir Wulfric kann sich bei der Durchführung dieser bösen Absichten auf die Ritter und die kleine Truppe Söldner verlassen, die sich nicht weit vom Schloß verborgen halten. Nach einem reichhaltigen und friedlichen Abendessen beschimpfen sich Sir Wulfric und Sir Lacy und ein Kampf entbrennt im Bergfried...

Die anwesenden Gruppen

Die Verteidiger der Burg

Ritter zu Fuß	Pikenträger
Sir Lacy	Aki
Sir Mortimer	Bryn
	Mordred
Zivillisten	Stori
Blodwin (Frau von Sir Lacy)	
Langbogenschützen	Sergeant
Aylwin	Morgen

Die Angreifer

Gruppe 1

Ritter zu Fuß
Sir Clarence
Sir Hughs
Sir Wulfric

Gruppe 2

Ritter zu Fuß
Sir Fitzwarer

Sergeants
Pugh
Llewellyn

Vogelträger

Cliff
Godric
Shawn

Hellebardenträger

Bors
Evans

Armbrustschützen Fursa
Edric
Emlyn

Ausrüstung: Die Gruppe der Angreifer besitzt drei Sturmleitern.

Startpositionen

1. Der Verteidiger platziert seine Figuren zuerst. Die Ritter und Blodwin können irgendwo im Bergfried postiert werden mit Ausnahme des Eingangsfeldes: Die anderen Figuren werden irgendwo in der Burg postiert mit Ausnahme des Eingangs zum Bergfried und des Feldes, wo sich die Winde befindet. Die Zugbrücke ist zu Beginn des Szenarios heruntergelassen.

2. Nachdem der Verteidiger seine Figuren gesetzt hat, postiert der Angreifer seine Figuren in dem Bergfried und beginnt die Partie. Die Gruppe 2 kann an der zweiten Runde von irgendeinem Kartenrand die Karte betreten. Alle Figuren der Gruppe 2 müssen in der gleichen Runde die Karte betreten, wobei sie allerdings über verschiedene Kartenränder die Karte betreten können.

Sonderregel: Kein Verteidiger kann vor der zweiten Spielrunde die Winde besetzen.

Siegbedingungen:

1. Falls alle Ritter oder Sergeants einer Seite getötet sein sollten, flüchten oder ergeben sich die Überlebenden Kämpfer und der andere Spieler hat das Szenario gewonnen.
2. Wenn die Angreifer den Bergfried kontrollieren aber nicht in der Lage sind, sich der restlichen Burg zu bemächtigen, haben die Verteidiger gewonnen. Der Bergfried gilt dann als kontrolliert, wenn es einer Seite gelingt, als einzige Figuren im Bergfried zu haben. (Blodwin kann auch gefangen genommen werden, siehe weiter unten).
3. Sobald sich Blodwin im Laufe der Partie angrenzend zu einem gegnerischen Ritter befinden sollte, der selbst nicht angrenzend zu einem Gegner steht wird Blodwin von diesem Ritter gefangen genommen. Die Angreifer gewinnen sofort die Partie, es sei denn, die Gefangennahme fand im Bergfried statt und die Angreifer können diesen nicht mehr verlassen. In diesem Fall endet die Partie unentschieden, da es Sir Wulfric gelungen ist, sein und das Leben seiner Männer zu bewahren und Gold für die gefangene Gattin Sir Lacy's einzutauschen.

SZENARIO 2: STURM AUF DIE BRESCHE

Spielfläche: Burgkarte

Hintergrund

Die Burg von Sir Lacy, die sich an der Grenze des Landes befindet, wird seit mehr als einem Monat belagert. Den Angreifern ist es gelungen, eine Bresche in der Burgmauer zu öffnen, doch Sir Lacy hat alle Aufgabaufforderungen zurückgewiesen, da er weiß, daß die Armee von Sir Wulfric kurz vor einer Massendesertation steht. Die Erntezeit naht bereits... Bevor seine Truppen dahinschmelzen wie Schnee in der warmen Sonne, beschließt Sir Wulfric einen letzten Angriff auf die Bresche zu wagen.

Die anwesenden Gruppen

Die Verteidiger der Burg

Ritter zu Fuß Sir Lacy	Piquenträger Aki Arnold Brendan Bryn Gareth Hayden Mordred Stori	Langbogenschützen Aylwin Gwyn Myriin
Sergeant Morgen		
Bauern Harry Jasper Mathew		

Die Angreifer

Ritter zu Fuß Sir Clarence Sir Fitzwaren Sir Hughs Sir Mortimer Sir Wulfric	Hellebardenträger Bors Evans Fursa	Armbrustschützen	Bauern David Geoftry Ivor Morris Roger Will'm
Vogelträger Cliff Godric Shawn	Sergeant Llewlyn Pugh		
		Alric Edric Emlyn Gawain	

Ausrüstung: Die Angreifer haben drei Sturmleitern und einen Belagerungsturm.

Startpositionen

1. Der Angreifer platziert 3 Spielsteine "Zerstörte Mauer" ("muraille démolie") auf drei Brustwehrfelder seiner Wahl und 8 Spielsteine "gefüllter Graben" ("foss comblé") auf 8 Grabenfelder seiner Wahl.
2. Der Verteidiger platziert seine Figuren irgendwo im Inneren der Burg.
3. Der Angreifer beginnt die erste Spielrunde, indem er seine Figuren von einem beliebigen Kartenrand auf die Karte führt. Er hat die Möglichkeit, eine beliebige Anzahl in Reserve zu halten und die in einer folgenden Spielrunde auf die Karte zu führen.

Siegbedingungen

1. Die Angreifer gewinnen die Partie, wenn es ihnen gelingt alle zerstörten Brustwehrfelder zu besetzen, ohne daß sich ein Verteidiger auf einer zerstörten Brustwehrfeld oder angrenzend zu einem solchen Feld befindet. In diesem Fall ziehen sich die Verteidiger in den Bergfried zurück um zu verhandeln über ihre Kapitulation.
2. Die Verteidiger gewinnen die Partie, wenn die Angreifer die obigen Bedingungen nicht erfüllen können.
3. Die folgende Auflistung hilft den Spielern dabei, anhand der Verluste des Siegers zu bestimmen, ob ein großer Sieg oder ein undeutender Sieg errungen wurde (für die Berechnung der Siegpunkte, siehe Seite 1 dieses Büchchens).

Angreifer gewinnen:

- entscheidender Sieg, wenn er nicht mehr als 20 Verlustpunkte erlitten hat
- klarer Sieg, wenn er nicht mehr als 30 Verlustpunkte erlitten hat
- unbedeutender Sieg, wenn er mehr als 30 Verlustpunkte erlitten hat

Verteidiger gewinnen:

- die obigen Zahlen werden durch 10 bzw. 15 ersetzt.

SZENARIO 3: DAS LAGER BRENNT !

Spielfläche: Karte Lager

Hintergrund

Während der Belagerung seiner Burg, entschließt sich Sir Fitzwaren mit einer kleinen Gruppe seiner Soldaten dazu, das Lager der Belagerer anzugreifen. Er hofft, den drohenden Angriff um einige Tage hinauszögern zu können, wenn es ihm und seinen Mannen gelingen sollte, die Vorräte und Belagerungsmaschinen der Belagerer zu verbrennen.

Die anwesenden Gruppen

Die Verteidiger des Lagers

Ritter zu Fuß Sir Mortimer Sir Wulfric	Bauern Harry Ivor Jasper Gareth Roger	Pikenträger Arnold Brendan Bryn
Pferde ohne Reiter Morris Sir Mortimer Sir Wulfric	Armbrustschützen Edric Gawain	Mordred Stori
Sergeant Pugh		Techniker Baldric Jones

Ausrüstung der Verteidiger des Lagers:

1 Ballista, 1 Katapult, 2 Schleudern und ein Belagerungsturm

Anmerkung: Das Katapult und die Schleudern besitzen die gleichen Bewegungs- und Schuß einschränkungen wie die Ballista. In diesem Szenario kann der Belagerungsturm nicht bewegt werden.

Die Angreifer

Ritter zu Pferd Sir Clarence Sir Hughs Sir Fitzwaren Sir Lacy	Sergeant Llewellyn Morgen	Hellebardenträger Bors Evans Fursa
	Langbogenschützen Aylwin Owen	

Ausrüstung der Angreifer: Jede Figur hat ein Ölfäßchen bei sich und Zünschnüre, um gemäß dem Ablauf, der in den Regeln beschrieben wird, Feuer zu legen.

Startpositionen

1. Der Verteidiger des Lagers stellt seine Figuren und die Belagerungsmaschinen als erster auf. Die Figuren können irgendwo auf der Karte postiert werden. Die Maschinen müssen sich innerhalb der Zone, die von den Gräben und den Bäumen eingegrenzt wird, postiert werden. Auf Baum-, Hang- und Zeltfelder dürfen keine Maschinen postiert werden.

2. Der Angreifer beginnt das Spiel damit, daß er seine Figuren über die Kartenränder A und/oder D auf die Karte führt. Er hat die Möglichkeit, einige seiner Figuren als Reserve außerhalb der Karte zu behalten, um diese später über die angegebenen Kartenränder auf die Karte zu führen.

Siegbedingungen

1. Die Angreifer müssen mindestens 16 Punkte für die Zerstörung von Belagerungsmaschinen oder Zeltenerreichen, um das Spiel zu gewinnen. Die folgende Auflistung gibt an, wie viele Punkte der Angreifer erhält, wenn er eine bestimmte Belagerungsmaschine zerstört:

- Ballista oder Katapult: 4 Punkte
- Belagerungsturm: 10 Punkte
- Schleuder: 6 Punkte
- Zeit: 1 Punkt pro zerstörtem Feld

2. Die Verteidiger des Lagers gewinnen, wenn sie den Angreifern so viele Figuren verwunden oder töten, daß sie mindestens 25 Punkte erreichen (für die Berechnung der Verluste siehe Seite 1 dieses Büchchens).

3. Wenn keine Seite die vorgeschriebene Mindestpunktzahl erreicht, dann endet die Partie unentschieden.

SZENARIO 4: DIE GERECHTIGKEIT DES HERZOGS

Anordnung der Spielpläne:

(Illustration)

Hintergrund

Sir Lacy schuldet seinem Herzog, Sir Clarence, Abgaben. Nun hat aber Sir Lacy mit seiner Habsucht Unzufriedenheit unter den Bauern und den andere Adligen geschürt. Sir Clarence läßt nun Sir Lacy vor den herzoglichen Hof rufen, um mit ihm über diese Mißstände zu sprechen, aber Sir Lacy erscheint nicht. Nachdem der Herzog seine Getreuen gesammelt hat, zieht er los, um die Burg von Sir Lacy zu belagern. Er hofft, daß er sich der Burg innerhalb von zwei Wochen bemächtigen zu können, da er damit rechnen muß, daß ab diesem Zeitpunkt eine Truppe von Söldnern, angeführt von Sir Wulfric - der Bruder von Sir Lacy -, erscheint, um den Rebellen Hilfe zu leisten.

Die anwesenden Gruppen

Die Garnison der Burg

Ritter zu Fuß
Sir Lacy

Sergeant
Morgen

Langbogenschützen
Aylwin
Idris
Dylan

Pikenträger
Brendan
Bryn
Mordred
Stori

Die Verstärkung

Ritter zu Pferd
Sir Wulfric

Sergeant
Llewellyn

Langbogenschützen
Gwyn
Myrlin
Owen

Pikenträger
Aki
Arnold
Gareth
Hayden

Die Angreifer

Ritter zu Fuß
Sir Clarence
Sir Fitzwaren
Sir Hughs
Sir Mortimer

Hellebardenträger

Bors
Evans
Fursa

Vouglertträger

Bauern
David
Geoffry
Harry
Ivor
Jasper

Sergeant
Pugh

Cliff
Godric
Shawn

Mathew
Morris
Roger
Will'm

Pferde ohne Reiter
Sir Clarence
Sir Fitzwaren
Sir Hughs
Sir Mortimer

Techniker
Jones

Armbrustschützen
Alric
Edric
Emlyn
Gawain

Ausrüstung der Angreifer: 1 Schleuder, 4 Katapulte und 5 Sturmleitern. Außerdem ist es den Angreifern möglich, einen Belagerungsturm oder eine Widder pro Woche zu bauen. Der Spieler der angreifenden Seite muß zu Beginn der Woche ankündigen, welche Maschine er bauen will. Die neu Maschine kann am 8. Tag nach der Ankündigung in Betrieb genommen werden, anders gesagt zu Beginn der folgenden Woche.

Startpositionen

1. Die Belagerer können von außerhalb der Karte die Burg mit den Belagerungsmaschinen beschießen. Die Auswirkungen dieses Beschusses werden an dem Belagerungsblatt festgehalten.
2. Sobald die Belagerer einen Tag als Angriffszeitpunkt bestimmen, wird die Spielfläche ausgelegt. Der Belagerer platziert nun die Spielsteine "zerstört Mauer" auf Felder, die er zerstört hat und acht Spielsteine "gefüllter Graben" auf Felder seiner Wahl. Es ist nicht möglich, die Burg zu beschießen, wenn der Belagerer am gleichen Tag einen Angriff durchführen möchte.
3. Der Verteidiger stellt seine Figuren irgendwo innerhalb der Burg auf.
4. Der Belagerer stellt nun seine Figuren und die Belagerungsmaschinen, die er benutzen möchte, auf die Lagerkarte oder/und außerhalb der Karte, wenn er von einem anderen Kartenrand als G angreifen möchte. Die Figuren und die Maschinen außerhalb der Karte können während irgendeiner Phase der Belagerers die Karte von einem beliebigen Kartenrand betreten, dieser muß aber vor Beginn eines Angriffs auf die Burg genannt werden. Danach kann die Entscheidung über den Kartenrand nicht mehr geändert werden.
5. Bei jedem Angriff beginnt der Belagerer als erster die Spielrunde.

Ankunft der Verstärkungen

Ab dem 14. Tag würfelt der Verteidiger der Burg für jeden Tag einmal, ob seine Verstärkungen ankommen. Bei einem Ergebnis von 6 bis 10 betreten die Truppen unter Sir Wulfric in einer der folgenden Spielrunden über den Kartenrand A die Karte.

Sonderregel

Wenn sich während eines Angriffs alle Verteidiger im Bergfried befinden, kann der Angreifer den Angriff unterbrechen, wobei der Tag beendet ist. An den folgenden Tagen, wenn der Belagerer einen Angriff unternimmt, können die Verteidiger ausschließlich im Bergfried platziert werden und die Angreifer überall mit Ausnahme des Bergfrieds. Wenn den Verteidigern ein Schütze verbleiben sollte, dann müssen die Belagerer so postiert werden, daß sie sich nicht in Schußreichweite des Schützen befinden (z.B. in den Türmen). Dann kann der Angriff beginnen.

Siegebedingungen

Die Belagerer gewinnen, wenn es ihnen gelingt, die Burg (den Bergfried eingeschlossen) innerhalb von 40 Tagen einzunehmen. Wenn ihnen das nicht gelingt, dann hat der Verteidiger gewonnen.

SCENARIO 5: FÜR DIE EHRE DES KÖNIGS

Spielfläche: Burgkarte

Hintergrund

Die Gallier haben sich gegen ihre normannischen Herren erhoben. Eine Rebellenarmee beschließt die Belagerung eines schlecht ausgerüsteten Grenzpostens. Die Verteidiger können auf keinerlei Verstärkung hoffen, da der König mit der Hauptstreitmacht der Rebellen beschäftigt ist. Ein langer und entschlossener Widerstand kann allerdings Zweifel unter die Rebellen streuen und die Kämpfer des Königs ermutigen...

Die anwesenden Gruppen

Die Normannen
Ritter zu Fuß
Sir Clarence
Sir Fitzwaren

Vougerträger
Cliff
Godric
Shawn

Pikenträger
Aki
Arnold
Hayden
Stori

Armbrustschützen
Alric
Edric

Bauern
Geoffry
Harry

Ausrüstung: 6 Ölfäßchen

Die Gallier

Ritter zu Fuß
Sir Hughs
Sir Lacy
Sir Mortimer

Sergeant
Llewellyn
Morgen
Pugh

Langbogenschützen
Aylwin
Dylan
Gwyn
dris
Myrlin
Owen

Pikenträger
Brendan
Bryn
Mordred
Gareth

Armbrustschützen
Emlyn
Gawain

Bauern
David
Ivor
Jasper
Mathew
Morris
Roger
Will'm

Hellebardenträger
Bors
Evans
Fursa

Techniker
Dai

Ausrüstung: 3 Katapulte, 3 Schleudern, 2 Widder, 5 Sturmleitern, 4 Schutzschilde und 1 Belagerungsturm

Startpositionen

Es gelten die gleichen Bedingungen wie in Szenario 4 (Punkte 1 bis 5) außer:

- die Belagerer besitzen 10 Spielsteine "gefüllter Graben" anstelle von 8.
- vor einem Angriff müssen die Katapulte, die Schleudern und die Figuren des Angreifers außerhalb der Karte postiert werden, da nur die Burgkarte benutzt wird.

Hunger

1. Ab dem 15. Tag der Belagerung besitzen die Normannen nur noch halbe Nahrungsrationen. Um die daraus resultierende körperliche Schwäche der normannischen Kämpfer zu zeigen, werden vom 15. Tag alle Angriffe - mit Ausnahme der Schüsse von Armbrustschützen und Attacken mit Ölfäßchen der Normannen mit einer Spaltenverschiebung um 1 nach links erschwert (d.h. ein 3-1 wird zu einem 2-1 usw...).

2. Ab dem 22. Tag der Belagerung verfügen die Normannen nur noch über ein viertel ihrer Rationen und sind noch mehr geschwächt. Ab diesem Tag werden alle Angriffe der Gallier - mit Ausnahme der Armbrust- und Bogenschüsse - um eine Spalte nach rechts verbessert (d.h. ein 3-1 wird zu einem 4- usw...). Diese Regel wird mit der obigen Regel kombiniert.

3. Am Ende des 35. Tages der Belagerung ergeben sich die Normannen, da sie nichts mehr haben, was sie sich zwischen die Zähne schieben könnten...

Sonderfall: Es wird empfohlen, die Wahregeln "Panik und Flucht" in diesem Szenario anzuwenden.

Sonderregel: Identisch zu der Sonderregel in Szenario 4.

Siegbedingungen

1. Wenn der gallische Spieler die Burg innerhalb der ersten 7 Belagerungstage einnimmt, dann erringt er einen entscheidenden Sieg.

2. Wenn sich die Besetzung der Burg erst am 35. Belagerungstag aufgrund der Lebensmittelsituation ergibt, dann erringen die Normannen einen entscheidenden Sieg.

3. Wenn keiner der oben beschriebenen Fälle eintritt, dann ermitteln die Spieler mit Hilfe der Punkte, die der normannische Spieler erringt, wer die Part Belagererem standhält einen Punkt. Beispiel: Die Burg fällt am 15. Belagerungstag. Der Normanne erhält 14 Punkte.

Zu beachten: Der Normanne erhält keine Punkte für verwundete Figuren, die an dem Tag, an welchem die Burg fällt, wieder gesunden.

Skala: Wenn der Normanne

- 34 oder weniger Punkte erreicht, gewinnt der Gallier
- zwischen 34 und 46 Punkten erreicht, endet die Partie unentschieden
- 46 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt der Normanne

SZENARIO 6: BEVOR DAS NETZ SICH ZUZIEHT

Anordnung der Spielpläne: (Illustration)

das Spiel CRY HAVOC benötigt

Achtung! Für dieses Szenario wird auch

Hintergrund

Der Feind ist schon allzunah. Die Verteidiger der Burg füllen nach besten Kräften die Vorratsmagazine, bevor die Belagerung beginnt. Die angehende Belagerer um Sir Conrad wollen die Versorgungstransporte abfangen bevor sie die Burg erreichen... oder den Verteidigern zumindest empfindliche Verluste beibringen, um ihre Moral zu schwächen.

Die anwesenden Gruppen

Die Verteidiger der Burg

Gruppe 1

Ritter zu Pferd
Sir Gaston

Sergeant
Martin

Pikenträger
Bertin
Crispin
Hal
Mark

Kurzbogenschützen
Chretien
Engerrand
Mathias

Gruppe 2

Bauern
Baker
Carpenter
Cedric
Farmer
Gam
Giles
Gobin
Radutt
Salter
Smith
Wulf

Kurzbogenschützen
Fletcher
+
Ochse & Wagen

Gruppe 3

Ritter zu Pferd
Sir Alain
Sir Clugney
Sir Gunter
Sir Jaques
Sir Roger
Sir Roland

Sergeants
Arnim
A'Wood

Hellebardenträger
Hubert
Wynken

Pikenträger
Aki
Ben
Hayden
Mordred
Odo
Wat

+
6 Maultiere
Zugpferd & Wagen

Die Angreifer

Ritter zu Pferd
Sir Conrad
Sir Fitzwaren
Sir Gilbert
Sir James
Sir John
Sir Mortimer
Sir Peter
Sir Piers
Sir Richard
Sir Thomas
Sir William
Sir Wulfric

Sergeants
Llewellyn
Morgen
Pugh
Tyler

Armbrustschützen

Aldric
Edric
Emlyn
Gawain

Hellebardenträger

Ben
Bors
Evans
Fursa
Geoffrey
Frederick
Naymes
Otto
Tom
Watkin

Vougiertäger

Cliff
Godric
Guy
Jean
Rees
Robin
Shawn
Tybalt

Bauern
David
Geoffrey
Harry
Ivor
Jasper
Mathew
Morris
Roger
Will'm

Startpositionen und Spielablauf

1. Der Verteidiger stellt seine Figuren zuerst auf. Die Figuren der Gruppe 1 werden irgendwo in der Burg aufgestellt. Die Figuren der Gruppe 2 werden in den Häusern und den Innenhöfen des Dorfes aufgestellt. Der Ochse und der Wagen werden im Innenhof des Gebäudes Nr. 3 aufgestellt. Die Figuren der Gruppe 3 werden irgendwo auf der Karte "Die Wegkreuzung" (La Croisée des Chemins) aufgestellt. Die Zugbrücke ist herabgelassen.
2. Der Angreifer beginnt die Partie, wobei er seine Figuren über irgendein Feld der Kartenränder 7 oder 8 auf die Karte führt.
3. Die Partie dauert bis zu dem Zeitpunkt, wo sich alle Verteidiger im Inneren der Burg befinden.

Siegbedingungen

Der Verteidiger sammelt wie folgt Siegpunkte:

- 5 Punkte für jedes lebende Maultier in der Burg
- 10 Punkte für jeden Wagen, der in die Burg gebracht wurde
- 3 Punkte für jedes von den Angreifern erbeutete, lebendes Pferd, das in die Burg geführt wurde

Anschließend zieht er von dieser Summe die Anzahl der Verlustpunkte ab, die ihm der Angreifer zugefügt hat (für diese Berechnung siehe Seite 1 dieses Büchens).

Wenn das Ergebnis positiv ist, dann hat der Verteidiger gewonnen. Wenn es negativ ist, dann hat der Angreifer gewonnen. Wenn das Ergebnis "0" sein sollte, dann endet die Partie unentschieden.