

EMPIRE PLATEAU



#Empire Plateau



@frances_games642



@plateauboardgame



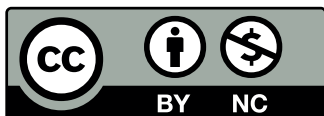
@Empire_board



Empire Plateau



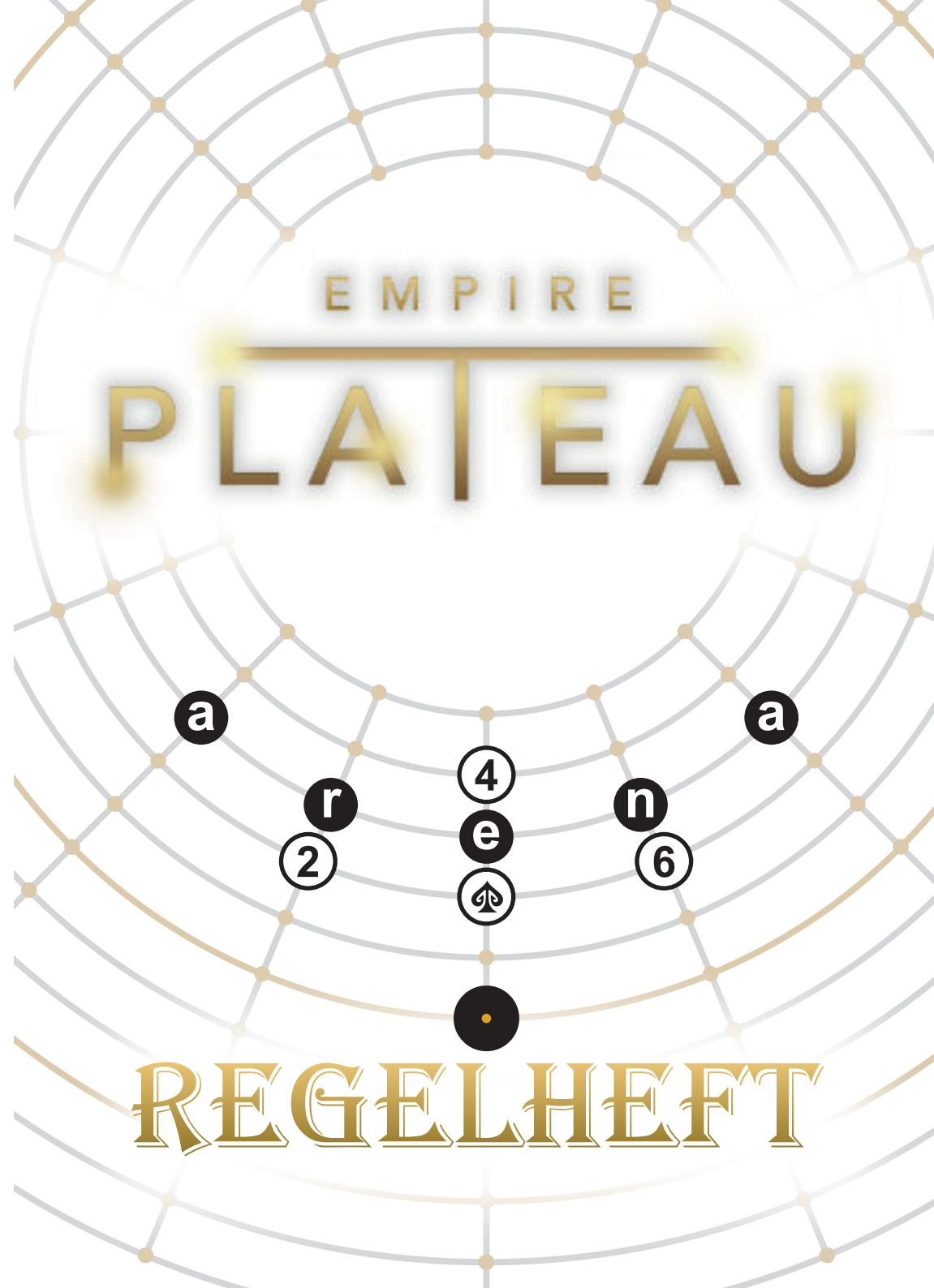
Empire Plateau Rules

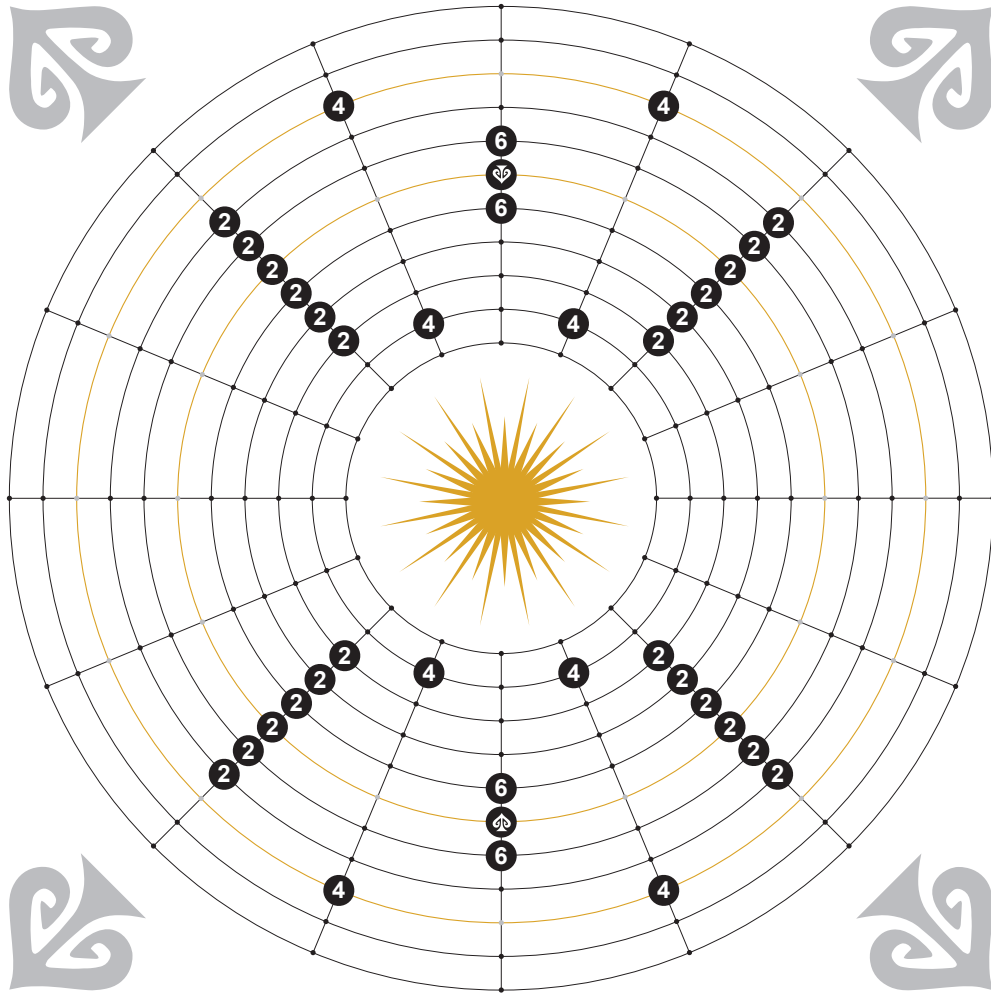
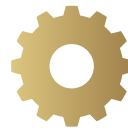


Ages
8+

Players
2-4

Time
15-60+ Mins





Bewegung der Ameen

- Du kontrollierst ein ganzes Reich, das aus 12x 2s, 4x 4s, 2x 6s (kleine Armeen) und einer Emblemarmee besteht. Die Nummer auf der Armee gibt die maximale Schrittzahl an. Zum Beispiel: 2 = 2 Schritte maximal. Die Emblemarmee kann bis zu 12 Schritte ziehen.
- Du mußt mindestens 6 Schritte pro Zug machen, und Du kannst so viele Armeen dazu benutzen, wie Du willst.
- Die kleineren Armeen können immer nur bis zu 6 Schritte pro Zug machen. Die Emblemarmee kann aber bis zu 12 Schritte machen.
- Alle Armeen gehen an den Breiten- und Längengraden auf dem Brett entlang.
- Knotenpunkte sind Schritte. Ein Schritt = eine Bewegung von einem Knotenpunkt zum nächsten.
- Armeen können sich in jede Richtung bewegen und auch ihre Richtung bei jedem Schritt ändern, dürfen aber jeden Knotenpunkt nur einmal benutzen.
- Jede Bewegung muß laut angesagt werden: "1, 2, 3 usw."
- Die Bewegung einer Armee ist vorbei, wenn Dein Finger die Armee losläßt.
- Wenn Du fertig bist, gib dies laut mit "Du bist dran" an.

Besondere Bewegungen

2s

- Um andere Armeen zu schlagen, müssen 2s in einer L-Form ziehen (siehe untere Abbildung). Im Gegensatz zu allen anderen Armeen können 2s nicht in gerader Linie schlagen. Gegnerische Basen müssen auch in L-Form erobert werden.

Erlaubt

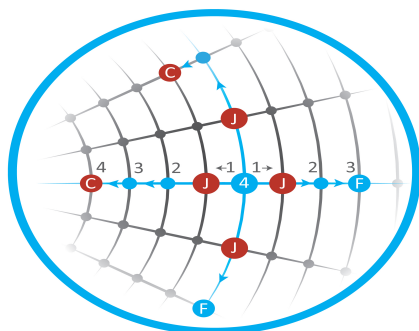


Nicht erlaubt



4s

- 4s können über alle andere Armeen springen, solange dies ihr erster und nicht der letzte Schritt ist.
- 4s können pro Zug nur über eine Armee springen und auch nur, wenn die Armee auf einem anliegenden Knotenpunkt ist.
- Während eines Sprungs kann die 4s ihre Richtung nicht in der Luft ändern. Der Sprung und die Landung zählen als 2 Schritte. J = Sprung, C = Schlagen und F = Ende der Bewegung.



Emblemarmee

- Kann sich bis zu 12 Schritte bewegen.
- Die Emblemarmee kann nur einmal pro Zug bewegt werden, nur alleine (alle 6 bis 12 Schritte) oder bevor oder nach den kleinen Armeen.
- Wurde die Emblemarmee nach einer kleinen Armee bewegt, kann danach keine weitere kleine Armee im gleichen Zug bewegt werden.

Armeen schlagen

- Geschlagene Armeen werden aus dem Spiel entfernt (siehe 4-SpielerInnen-Variante).
- Um eine gegnerische Armee zu schlagen, landet man auf deren Knotenpunkt und ersetzt diese dann mit der eigenen Armee.
- Sobald eine Armee eine andere schlägt oder sobald sich eine Armee bewegt, kann sie erst wieder beim nächsten Zug bewegt werden.
- Das "Schlagen" einer gegnerischen Basis heißt "erobern". Das ist das Ziel des Spiels.

Einschränkungen

- Armeen können nicht in den roten Bereich in der Mitte des Spielbretts ziehen.
- Kleine Armeen dürfen sich nicht durch die eigene Basis bewegen oder sie besetzen. Nur die Emblemarmee darf die eigene Basis benutzen.
- Armeen dürfen nicht diagonal oder durch einen besetzten Platz ziehen, außer 4s-Armeen, die über andere Armeen springen dürfen (siehe 4s unter Besondere Bewegungen).



F: Wenn man die kleinen Armeen bewegt, müssen sie mindestens 6 Schritte gehen?

A: Nein. Eine kleine Armee kann sich zum Beispiel nur einen Schritt bewegen und dann die Emblemarmee die restlichen 5 Schritte.

F: Wenn die kleine Armee nur einen Schritt zieht, kann dann die Emblemarmee 12 Schritte gehen?

A: Nein. Das wären 13 Schritte. Die Emblemarmee kann nur 11 Schritte ziehen, denn die kleine Armee hat schon einen Schritt getan.

F: Wenn die Emblemarmee zum Beispiel 7 Schritte zieht, können sich dann die kleinen Armeen die übrigbleibenden 5 Schritte bewegen?

A: Ja. Die kleinen Armeen können die übrigbleibenden 5 Schritte ziehen (laut als 8, 9, 10, 11 und 12 gezählt), nachdem die Emblemarmee 7 Schritte getan hat. Die kleinen und die Emblemarmee müssen aber nicht immer in demselben Zug bewegt werden, außer man will mehr als 6 Schritte ziehen. Dann muß die Emblemarmee bewegt werden.

F: Wie ist es, wenn die Emblemarmee nur 3 Schritte zieht? Können sich dann die kleinen Armeen die übrigbleibenden 9 Schritte bewegen?

A: Nein. Die kleinen Armeen können immer nur bis zu 6 Schritte ziehen. Also wenn die Emblemarmee zuerst nur 3 Schritte zog, können die kleinen Armeen nur noch bis zu 6 Schritte gehen ($3 + 6 = 9$). Außerdem kann dann die Emblemarmee nicht noch einmal ziehen, und die kleinen Armeen können sich auch nicht nochmal bewegen, wenn die Emblemarmee schon gezogen wurde.

F: Also wenn die Emblemarmee als erstes eingesetzt wird und weniger als 6 Schritte zieht, kann man für die kleinen Armeen einfach von 1-6 weiterzählen, anstatt vom letzten Schritt der Emblemarmee?

A: Genau. Wenn die Emblemarmee zuerst eingesetzt wird und 5 Schritte oder weniger zieht, kann man zwischen 1 und 6 weiterzählen, wenn man die kleinen Armeen anschließend einsetzt, sodaß man nicht aus Versehen 12 Schritte macht.