

1. Verstärkungen

Es dürfen **zu keiner Zeit mehr als 5 Einheiten** in einem Gebiet aufgestellt sein. Aufstellung nur in eigenen **Stätten der Macht** (bzw. eigene **Festung**, wenn die ganze Region beherrscht wird ist)

- **Verstärkungen für beherrschte Regionen**
- Punkte, je nach Verstärkungen-Bonus auf dem Spielplan
- **plus Verstärkungen für Stätten der Macht**
- 1 Punkt pro beherrschte Stätte der Macht
- **plus Verstärkungen für getauschte Gebietskarten**
3 Infanteriesymbole **2 Punkte**
3 Kavalleriesymbole **4 Punkte**
3 Kreatursymbole **6 Punkte**
1 Symbol von jedem **8 Punkte**
- **2 Bonuspunkte** für die jeweiligen Herrscher der 3 eingetauschten Gebietskarten (müssen gesondert eingetauscht werden)

2. Kampf und Verteidigung

- Nur aus Gebieten mit **mindestens 2 Einheiten**
- Angreifereinheit und Verteidigereinheit ansagen
- **nur direkt angrenzende Gebiete** angreifen
- **beliebig viele Angriffe**
- **eine** Angreifereinheit **gegen eine** Verteidigereinheit
- Angriffswert der Einheit = **Angreiferwürfel**
Verteidigungswert = **Verteidigerwürfel**
- 5er und 6er sind "**Kampferfolge**"
- **Gleiche Anzahl Kampferfolge**: Verteidiger gewinnt
Überhaupt keine Kampferfolge: neu würfeln
- mit der siegreichen Einheit in das Gebiet ziehen
Weitere Einheiten erst in der Bewegungsphase

Sonderregeln für Kämpfe

- **Heerführer**: +1 Punkt auf Angriff + Verteidigung
- **Festung**: +2 Punkte auf Verteidigung
- Festung erobert => Abenteuerkarte ziehen
- **Hafen**: +1 Verteidigung gegen Wasserangriffe
- **"Legendäre Schlacht" -Regel**:
4 angreifende Einheiten direkt hintereinander besiegen und Gebiet halten =>
Karte für verteidigtes Gebiet + Abenteuerkarte
- **"Rückzugsregel"**: Der Verteidiger muss für jede Einheit, die er zurückziehen möchte würfeln:
2-6 => Einheit flieht in angrenzendes, eigenes Gebiet
1 => Einheit wird beim Rückzug aufgerieben

3. Truppenbewegung

- Beliebig viele Einheiten können bewegt werden
- So viele Felder weit, wie **Bewegungspunkte** der Einheit
- **zu keiner Zeit mehr als 5 Einheiten** pro Gebiet
- nur Einheiten, die **nicht gerade gekämpft** haben
- Bei **Bewegung über das Meer** hat jede Einheit nur noch einen Bewegungspunkt. Ist eine Seeroute durch ein Schiffsymbol unterbrochen, so müssen die transportierten Einheiten hier auf der Reise einen Zwischenstopp einlegen.
Einheiten, die über das Wasser transportiert werden sollen, dürfen nicht unmittelbar vor dem Transport in das Gebiet mit dem Hafen gezogen worden sein. Allerdings können Einheiten, die in der Verstärkungsphase in einem Hafengebiet mit Stätte der Macht aufgestellt wurden in der darauf folgenden Bewegungsphase bereits verschifft werden.

4. Karten ziehen

- **Gebietskarten**:
kein Gebiet erobert → **keine** Gebietskarte
ein Gebiet erobert → **eine** Gebietskarte
zwei oder mehr Gebiete erobert → **zwei** Gebietskarten
- **maximal 5** Gebietskarten
- **Abenteuerkarten**:
- ziehen, wenn ein Heerführer am Ende eines Zuges auf einer Stätte der Macht steht (nicht bei Durchziehen oder Rückzugsregel)
- **maximal 4** Abenteuerkarten (oder **vor dem Ziehen** eine Abenteuerkarte ablegen)
- Karten nach dem Ausspielen **sammeln!**

Missionskarten:

Stätte der Macht mit Heerführer erobern =>
- Einheiten im Gebiet verstärken
- zusätzliche Gebietskarte ziehen.

Ereigniskarten (Sternsymbol links oben):

- **sofort** nach Erhalt der Karte offen ausspielen

Machtkarten (Sternsymbol rechts unten):

- aufheben und in einer beliebigen Kampf- und Verteidigungsphase einsetzen

5. Der Weg der Gefährten

- Beginn des Spiels: Auenland
- Ring geht am Ende jedes Zugs um ein Feld weiter entlang des gelb-gestrichelten Weges
Bei Würfelsymbol: Besitzer des Landes würfelt =>
Kurzversion: 4er, 5er oder 6er → Ring darf weiter
Standardversion: 5er oder 6er → Ring darf weiter
Langversion: 6er → Ring darf weiter