

Game by Danila Gorunov and Sergei Machin

The Kingdoms of Crusaders

Es war im Sommer 1099 n. Chr.

Die Welt stand in Flammen, es blitzten die Schwerter.

Die Tore von Jerusalem öffneten sich vor den Kriegern des Westens, und ein neues Königreich wurde geboren. Gottfried von Bouillon, der zum König gewählt wurde, wollte keine goldene Krone tragen in der Stadt, wo Jesus Christus die Dornenkrone tragen musste. Er hat sich zum Beschützer des Heiligen Grabes ernannt und seinen Wappen mit goldenen Kreuzen auf unschuldig-weißem Hintergrund geschmückt.

Aus der Übersee strömten viele Ritter in den Osten – heißblutig und furchtlos, kampflustig und gierig. Auf dem Boden von Jerusalem, Edessas, Antiochia und Tripolis kämpften Sie, bauten Festungen, gründeten Bruderschaften und pflanzten neue Kampagnen. Freund oder Feind, jeder konnte ihnen zu Opfer fallen, wenn sein Tod Macht und ewigen Ruhm versprach.

Diesen historischen Ereignissen ist das Spiel "Ordonanz" gewidmet. Sie sammeln aus Ihren Kreuzfahrern eine mächtige Heerschar und versuchen mehr Gebiete als Ihr Gegner zu kontrollieren.

Kampfeinheiten:

Jede Kampfeinheit wird durch eine separate Karte repräsentiert. Die Zusammensetzung wird mit bestimmten Zeichen wiedergegeben. Es gibt fünf Zeichen, die eine Rangordnung bilden:

- Die "Lanze" bedeutet einfache Fußkämpfer und die Miliz;
- Der "Bogen" symbolisiert Schützen, die mit Bögen oder Armbrüsten bewaffnet sind;
- Die "Schwerter" stehen für trainierte Krieger;
- Die "Helme" bedeuten Kavallerie und Ritter.
- Die "Banner" stehen für Anführer und Inspiratoren des Kreuzzuges.

Die Reihe der Symbole auf der Karte ist aufsteigend. Von links nach rechts: Lanzen (die Schwächsten) – Bögen – Schwerter – Helme – Banner (die Stärksten).

Spielvorbereitungen:

Vor jedem Spiel wird das Deck gründlich gemischt. Spielen drei oder vier Spieler, werden zwei Decks genommen. Jeder Spieler bekommt 6 Karten und legt dann sein "Gebiet" vor sich auf den Tisch.

Das Gebiet:

Diese Karten haben fünf Sektoren, die die Spieler zu erobern versuchen. Die Gebiete sind benannt und



nummeriert (1 bis 5). Spielen zwei Spieler, werden die Gebiete so ausgelegt, dass das Gebiet Nr. 1 des einen Spielers gegenüber dem Gebiet Nr. 1 des anderen Spielers liegt. Spielen drei oder vier Spieler, müssen ihre Gebiete Nr. 1 nach links zeigen. Die Einzelgebiete sind die Zonen, wo die Spieler während des Spiels ihre Karten auslegen. Jede Karte muss so liegen, dass es klar ist, zu welchem Gebiet sie gehört.

Züge:

Das Spiel verläuft in Zügen. Wer als Erster einen Zug macht, wird durch Los bestimmt. Hat ein Spieler seinen Zug abgeschlossen, handelt derjenige als nächster, der links von ihm sitzt, und so weiter im Uhrzeigersinn.

Während seines Zuges muss ein Spieler folgende Handlungen abschließen:

- Eine Karte aus der Hand auf den Tisch legen;
- Eine Karte aus dem Talon in die Hand nehmen.

Der Spieler darf die Karte auf jedes Gebiet seiner

Wahl legen. Es sind maximal vier Karten auf einem Gebiet erlaubt. Spielt man also mit dem Basis-Set, können jedem Gebiet nicht mehr als vier Karten gehören.

Die Heerschar und die Kontrolle über die Gebiete:

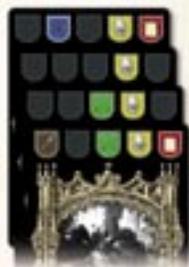
Die vier Karten, die auf einem Gebiet liegen, bilden eine Heerschar. Zeichen auf verschiedenen Karten der Heerschar können übereinstimmen – dadurch werden die Karten kombiniert. Die Kombinationen sind unterschiedlich stark, je nachdem, wie viele



Kompanie (Lanzen)



Abteilung (Banner)
Kompanie (Zugen)



Regiment (Hefelme)
Zwei Kompanien
(Schwerter und Banner)

Zeichen übereinstimmen. In einer Heerschar können folgende Kombinationen entstehen:

- Kompanie: Zwei gleiche Zeichen
- Abteilung: Drei gleiche Zeichen
- Regiment: Vier gleiche Zeichen

Um zu bestimmen, welcher Spieler ein Gebiet kontrolliert, vergleicht man die Heerscharen in den Gebieten mit der gleichen Nummer.

Das Gebiet gehört dem Spieler mit der stärkeren Heerschar, d.h. mit mehr Kombinationen aus Krieger höheren Ranges.

Zuerst überprüfen die Spieler, ob sie auf einem Gebiet ein Regiment stehen haben, und wenn ja, wer dort mehr Regimenter hat. Das Gebiet wird dann dem Spieler mit der höchsten Anzahl an Regimenter überlassen.

Haben die Spieler gleiche Anzahl an Regimenter, geht das Gebiet an den Spieler mit dem Regiment höheren Ranges.

Haben die Spieler gleiche Anzahl an Regimenter und gleiche Regimenter höheren Ranges, gehört das Gebiet dem Spieler mit dem nächsthöchsten Regiment.

Haben die Spieler gleiche Anzahl gleicher Regimenter in einem Gebiet, gehört das Gebiet dem Spieler mit der höchsten Anzahl an Abteilungen.

Wenn nötig, können die Spieler ihre Abteilungen und Kompanien nach dem gleichen Prinzip vergleichen.

Sind alle Kombinationen beider Spieler in einem



Zwei Regimenter sind stärker als ein
Ein Regiment der Banner ist stärker als ein Regiment der Bögen
Die Regimenter sind gleich, aber zwei Abteilungen sind stärker als eine



Ende des Spiels und Bestimmung des Siegers

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler je vier Karten auf jedem Gebiet liegen hat. Der Spieler, der ein Gebiet erobert hat, legt eine "Siegesmarke" mit der Nummer III auf seine Karten in diesem Gebiet. Der Spieler, der in einem Gebiet die zweitstärkste Heerschar hat, nimmt

die "Siegesmarke" mit der Zahl II und der Spieler mit der drittstärksten Heerschar die Marke mit der Zahl I. **Diese Zahlen bedeuten Punkte, die die Spieler für jedes Gebiet erhalten haben. Der Sieger hat die meisten Punkte.** Spielen nur zwei Spieler, hat derjenige gewonnen, der die meisten Gebiete unter Kontrolle hat.

Für die grafischen Darstellungen wurden Fragmente der Gravuren französischen Grafikers Gustave Dore (1832–1883) genutzt.

© S. Machin, D. Goryunov, 2007–2011
© RightGames LLC, 2007–2011
Alle Rechte vorbehalten

Besonderer Dank an: I. Gambashidze, A. Gorunova, L. Machina, A. Mironov, I. Tulovsky.