

# Inhaltsverzeichnis



<b>Einführung</b> .....	<b>02</b>
<b>Spielablauf</b> .....	<b>03</b>
<b>Spielmaterial</b> .....	<b>04</b>
<b>Spielaufbau</b> .....	<b>05</b>
<b>Die Karte</b> .....	<b>06</b>
<b>Bewegung &amp; Erkundung</b> .....	<b>07</b>
<b>Erkundung des Waldes</b> .....	<b>08</b>
<b>Kampf</b> .....	<b>09</b>
<b>Kampfkarten</b> .....	<b>10</b>
<b>Plünderer</b> .....	<b>11</b>
<b>Erfahrung &amp; Fortschritt</b> .....	<b>12</b>
<b>Burgausbau</b> .....	<b>13</b>
<b>Missionen &amp; Sieg</b> .....	<b>14</b>
<b>Aufbau des Spielplans</b> .....	<b>15</b>



# Einführung

Weasel Wars ist ein Spiel voller Abenteuer, Erkundung und Konflikte im lebendigen Wald von Evermoss. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über einen einzigartigen Clan, der um die Vorherrschaft über den Wald kämpft.

## Spielablauf

Jede Runde folgt derselben Struktur.

Zu Beginn deines Zuges erhältst du Truppen aus deiner Burg und ziehst eine Bonuskarte. Anschließend würfelst du mit dem Bewegungswürfel, um zu bestimmen, wie weit sich dein Held durch den Wald bewegen darf.

Während deiner Bewegung kannst du Siedlungen erkunden, Plünderer bekämpfen, Ressourcen sammeln, Missionen erfüllen und mit anderen Spielern interagieren.

Sobald du keine Bewegungspunkte mehr übrig hast, endet dein Zug und das Spiel geht an den Spieler zu deiner Rechten weiter.

Der Ablauf eines Zuges wird später in diesem Regelbuch ausführlicher erklärt.

## Victoire et gain d'Expérience

Um das Spiel zu gewinnen, musst du als erster Spieler Stufe 18 erreichen.

Helden erhöhen ihre Stufe, indem sie Erfahrungspunkte ausgeben, die sie im Laufe des Spiels verdienen. Da Erfahrung auf viele verschiedene Arten gesammelt werden kann, gibt es auch zahlreiche Strategien für den Fortschritt durch die Stufen.

Die wichtigsten Möglichkeiten, Erfahrung zu erhalten, sind:



Schätze



Plünderer



Siedlungen



Kampf



Ressourcen



Missionen

# Spielablauf

Im Verlauf des Spiels verändert sich das Kräftegleichgewicht in Evermoss ständig.

Die Spieler müssen ihre Strategien während der Partie anpassen und ihren Fokus zwischen Erkundung, Kampf, Ressourcenkontrolle und territorialer Expansion wechseln, um Stufe 18 vor ihren Rivalen zu erreichen.

## Frühes Spiel

Zu Beginn des Spiels konzentrieren sich die Spieler auf Erkundung, das Sammeln von Ressourcen und den Kampf gegen Plünderer, um Erfahrung und Ausrüstung zu erhalten.

In dieser Phase kann es ein großer Vorteil sein, tief in den Wald vorzudringen und seine verborgenen Schätze vor rivalisierenden Clans zu entdecken.

## Mittleres Spiel

Je stärker die Helden werden, desto mehr konkurrieren die Spieler um die Kontrolle über Siedlungen und strategische Orte im Wald.

Kämpfe zwischen rivalisierenden Clans werden häufiger, und die Kontrolle wertvoller Ressourcen sowie wichtiger Wege gewinnt zunehmend an Bedeutung.

## Spätes Spiel

In den letzten Phasen des Spiels dominieren mächtige Helden, ausgebaute Burgen und große Truppenverbände den Wald.

Die Spieler müssen sorgfältig entscheiden, wann sie kämpfen, verteidigen oder Erfahrung sammeln, um Stufe 18 vor ihren Rivalen zu erreichen.

# Zugstruktur

Obwohl die Spieler im Verlauf des Spiels unterschiedliche Strategien verfolgen können, folgt jeder Zug derselben grundlegenden Reihenfolge:

1<sup>st</sup>



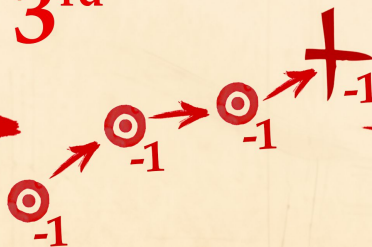
Erhalte Truppen und ziehe deine Bonuskarte.

2<sup>nd</sup>



Würfle den Bewegungswürfel.

3<sup>rd</sup>



Bewege dich durch den Wald und interagiere mit Orten, Plünderern und anderen Spielern.

4<sup>th</sup>



Verbessere deinen Helden oder deine Burg, falls möglich.

5<sup>th</sup>



Terminez votre tour une fois tous vos Points de Mouvement dépensés.

# Spielmaterial

## Truppen



Truppen repräsentieren die militärischen Streitkräfte jedes Spielers. Sie werden hauptsächlich während des Spiels in Burgen und Kasernen rekrutiert.

## Helden



Helden sind die Hauptcharaktere, die von jedem Spieler kontrolliert werden. Sie reisen durch den Wald, bekämpfen Plünderer, erfüllen Missionen und kämpfen gegen rivalisierende Clans.

## Spielwürfel



Würfel werden für zahlreiche Aktionen im Spiel verwendet - von Bewegung und Kampf bis hin zur Erkundung von Höhlen und dem Erhalten besonderer Boni.



## Helden-Tableaus



Sie repräsentieren die Burg, Attribute und den Fortschritt deines Helden während des Spiels. Sie werden verwendet, um Burgverbesserungen zu verwalten, Attribute zu steigern und die aktuell ausgerüstete Ausrüstungskarte deines Helden zu platzieren.

## Spielkarten



Karten liefern Ausrüstung, Ressourcen, Missionen, Kampfeffekte, Belohnungen und besondere Vorteile während des Spiels.

## Siedlungen



Strategische Orte, die über den Wald verteilt sind. Spieler können sie besuchen, kontrollieren und verteidigen, um Ressourcen, Vorteile und vieles mehr zu erhalten.

## Weitere Marker



Das Spiel enthält außerdem zusätzliche Marker, wie Boote, mit denen Helden zur Insel reisen können.

## Stufenmarker



Sie repräsentieren die Stärke und den Einfluss deines Clans in ganz Evermoss. Während Spieler XP erhalten, bewegt sich der Marker durch die 18 Stufen und verfolgt den Fortschritt jedes Helden auf dem Weg zum Sieg.

## Gold- & XP-Marker



Gold und Erfahrung, die jeder Spieler im Verlauf des Spiels erhält. Beides kann jederzeit während der Partie ausgegeben werden, um Verbesserungen, Vorteile und Fortschritt zu erhalten.

# Spielaufbau

1<sup>st</sup>

## Aufbau des Spielplans

Lege den Spielplan in die Mitte des Tisches. Platziere anschließend die 12 Dynamischen Siedlungsmarker, die 12 Plünderer und die 8 Schätze auf dem Spielplan.

Die Platzierung der Dynamischen Siedlungen wird Schritt für Schritt im Abschnitt Aufbau der Dynamischen Siedlungen erklärt.



Weasel Wars ist schnell und einfach aufgebaut.

Nach nur wenigen Schritten ist der Wald von Evermoss bereit für die Partie.

2<sup>nd</sup>

## Aufbau der Kartenstapel

Trenne Bonus-, Plünderer- und Missionskarten nach Typ. Mische jeden Stapel separat und lege die drei Stapel verdeckt auf die linke Seite des Spielplans.



3<sup>rd</sup>

## Aufbau der Ressourcenkarten

Trenne die Ressourcenkarten in ihre drei verschiedenen Typen und lege jeden Stapel offen auf die linke Seite des Spielplans.



4<sup>th</sup>

## Clanauswahl

Jeder Spieler wählt einen Clan. Nimm anschließend die entsprechende Heldenfigur, das Helden-Tableau und den Heldenmarker.

1<sup>st</sup> Platziere deine Heldenfigur in einer der Startburgen.

2<sup>nd</sup> Lege dein Helden-Tableau vor dich und setze die Start-Attributspunkte fest.

3<sup>rd</sup> Platziere deinen Heldenmarker auf dem Startfeld der Stufenleiste.

2<sup>nd</sup>



1<sup>st</sup>



3<sup>rd</sup>



5<sup>th</sup>

## Starttruppen & Karten

Gib jedem Spieler seine Startkarten, Truppen und Gold. Jeder Spieler erhält:

8 Truppen

8 Goldmünzen

3 zufällige Bonuskarten

4<sup>th</sup>

## Spielbeginn

Zu Beginn jedes Zuges erhält jeder Spieler mindestens 2 Truppen aus seiner Burg und 1 zufällige Bonuskarte.

5<sup>th</sup>

5

# Die Karte

①

## Wege

Wege werden von den Spielern genutzt, um durch den Wald zu reisen.

Sie sind in Knoten unterteilt, und jeder Knoten repräsentiert einen Bewegungsschritt.

②

## Knoten

Jeder repräsentiert 1 Bewegungspunkt. Orangefarbene Knoten ermöglichen den Zugang zu Siedlungen, während rote Knoten Hindernisse darstellen und doppelte Bewegungspunkte zum Überqueren kosten.



③

## Brücken

Brücken dienen als Abkürzungen, die es Helden ermöglichen, schneller durch den Wald zu reisen. Sie können nur genutzt werden, solange sie intakt sind.



Der Spielplan repräsentiert den Wald von Evermoss, in dem der Großteil der Spielhandlung stattfindet.



①

②

⑥

⑦

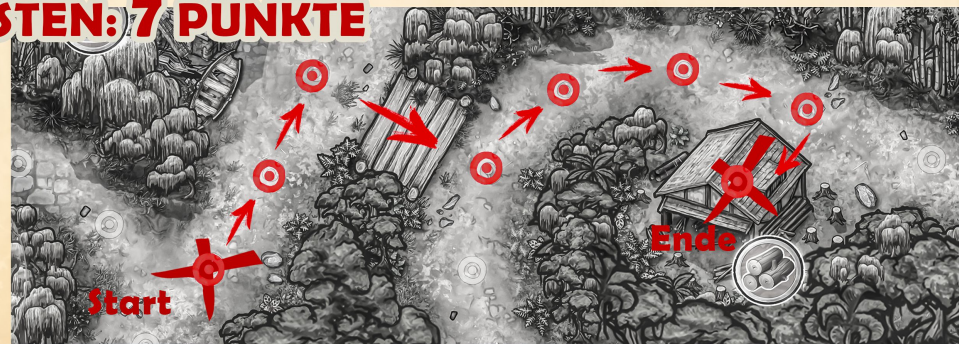
③

⑤

④

## Bewegungsbeispiel

**KOSTEN: 7 PUNKTE**



④

## Burgen

Burgen sind die Startposition jedes Spielers und die wichtigste Quelle für Truppen während des Spiels. Verliert ein Held einen Kampf, kehrt er sofort zu seiner Burg zurück.

⑤

## Feste Siedlungen

Feste Siedlungen sind permanente Orte auf dem Spielplan, die Spieler während der Partie besuchen können.

⑥

## Dynamische Siedlungen

Austauschbare Orte, die Spieler während des Spiels besuchen können. Sie bieten eine große Vielfalt an Möglichkeiten, darunter Truppen, Ressourcen, Handelsmöglichkeiten und besondere Vorteile. Sie werden während des Spielaufbaus platziert.

⑦

## Stufenleiste

Verfolgt den Fortschritt jedes Helden während des Spiels.

⑥

# Bewegung & Erkundung

Helden reisen durch Evermoss, indem sie Wege nutzen und Orte im gesamten Wald erkunden. Während der Bewegung können Spieler Schätze entdecken, Plünderer bekämpfen, Siedlungen besuchen und wertvolle Ressourcen erhalten. Eine gute Verwaltung von Bewegung und Erkundung ist entscheidend, um im Spiel voranzukommen.

1<sup>st</sup>

## Bewegungswurf

Zu Beginn jedes Zuges würfelt der Spieler mit dem Bewegungswürfel, um die Gesamtzahl der verfügbaren Bewegungspunkte für diesen Zug zu bestimmen.

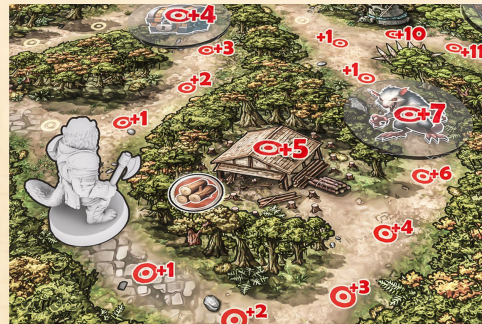
Im ersten Zug des Spiels werfen die Spieler zwei Bewegungswürfel statt nur eines



2<sup>nd</sup>

## Heldenbewegung

Spieler können sich frei durch den Wald bewegen, solange sie sich über verbundene Knoten fortbewegen. Helden können ihre Schritte auch zurückverfolgen und bereits überquerte Wege erneut nutzen.

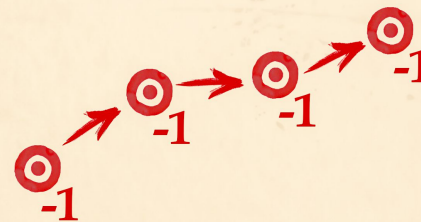


3<sup>rd</sup>

## Punkte Ausgeben

Bewegungspunkte werden nur verbraucht, wenn sich der Held durch den Wald bewegt.

Hat ein Held nach einer Aktion oder einem Halt an einem Ort noch Bewegungspunkte übrig, kann er sich im selben Zug normal weiterbewegen.



4<sup>th</sup>

## Ende der Bewegung

Sobald alle Bewegungspunkte verbraucht wurden, kann sich der Held in diesem Zug nicht weiter bewegen. Der Spieler kann jedoch weiterhin Gebäude errichten oder seinen Helden verbessern, da diese Aktionen keine Bewegungspunkte verbrauchen.



## Erkundungsbeispiel

20 Punkte



-7  
13



-6  
7



-3  
4



-4

# Erkundung des Waldes

Der Wald von Evermoss bietet eine große Vielfalt an Erkundungsmöglichkeiten, Belohnungen und strategischen Orten. Jeder davon kann im Verlauf des Spiels einen anderen Zweck erfüllen und den Spielern wertvolle Ressourcen, Vorteile oder neue Wege zum Fortschritt bieten.

Dies sind einige der bekanntesten Orte und Begegnungen in Evermoss:



## Ressourcenpunkte

Ressourcenpunkte liefern die Ressource, die sie darstellen, wenn sie von einem Helden besucht werden.

Werden sie mit mindestens 1 Truppe erobert, erzeugen sie diese Ressource zu Beginn jedes Zuges für den kontrollierenden Spieler.



## Märkte & Handelsposten

Märkte und Handelsposten ermöglichen es Spielern, Ressourcen auszutauschen sowie Karten und Gegenstände gegen Gold und Erfahrung zu verkaufen.

Sie werden besonders nützlich, wenn große Mengen an Karten oder Ressourcen angesammelt werden.



## Uralte Höhlen

Höhlen sind unberechenbare Orte, die im gesamten Wald verborgen liegen.

Ihre Erkundung kann mächtige Belohnungen gewähren oder gefährliche Feinde offenbaren, die darin lauern. Sobald eine Höhle erkundet wurde, endet der Zug des Helden sofort.



## Portale

Portale ermöglichen es Helden, sich zu einem anderen Portal auf der Karte zu teleportieren oder durch das Ausgeben eines Kristalls direkt zu ihrer Burg zurückzukehren.

Sie sind besonders nützlich, um schnell durch den Wald zu reisen.



## Schätze

Sie gewähren dem ersten Spieler, der sie beansprucht, Bonuskarten.

Eine einfache Möglichkeit, den Helden in den frühen Spielphasen zu stärken.



## Plünderer

Plünderer sind feindliche Gegner, die durch den Wald streifen.

Das Besiegen von ihnen gewährt Erfahrung, Beute und wertvolle Belohnungen.



## Burgen

Burgen sind die Startorte und Festungen jedes Clans.

Ihr Angriff gewährt große Mengen an Erfahrung und Beute, doch die eigene Burg unverteidigt zu lassen kann gefährlich sein.

# Kampf

Kampf ist eine der wichtigsten Möglichkeiten, Erfahrung zu erhalten, strategische Orte zu verteidigen und rivalisierende Clans im Verlauf des Spiels zu schwächen. Kämpfe können während Bewegung und Erkundung gegen Plünderer, feindliche Truppen oder gegnerische Helden stattfinden.



## Kampfbeginn

Ein Kampf beginnt, sobald ein Held einen Plünderer, einen anderen Helden oder die Burg eines Gegners angreift. Um einen Kampf zu beginnen, muss sich der angreifende Held auf einem Knoten direkt neben seinem Ziel befinden.

Während des Kampfes kämpfen beide Seiten mit den ihnen aktuell verfügbaren Truppen.

- 1 Sword**  
- Attack / Defense
- 2 Sword**  
- Attack / Defense
- Critical Hit**  
- Attack
- Block**  
- Defense
- Miss**  
- Attack / Defense



Während des Kampfes verwendet der Angreifer die roten Kampfwürfel, während der Verteidiger die grünen Kampfwürfel nutzt.

Beide funktionieren identisch und unterscheiden sich nur durch Farbe und Spezialsymbole.



## Kampfwürfel

Kämpfe werden mithilfe von Kampfwürfeln abgehandelt.

Jeder Würfel repräsentiert 1 Truppe, und jeder Spieler darf maximal 3 Würfel pro Kampf verwenden. Ihre Symbole können Schaden verursachen, Angriffe blockieren oder Spezialeffekte auslösen.

Die Kampfwürfel werden weiter unten ausführlich erklärt.

## Würfelkampf



**HIGHEST**

**LOWEST**

Angriffs- und Verteidigungswürfel werden miteinander verglichen, wobei die höchsten Ergebnisse jede Gegenüberstellung gewinnen. Spezialsymbole sind das höchstmögliche Ergebnis, schlagen alle anderen Symbole und können nur durch ein anderes Spezialsymbol gekontert werden.

Danach folgen Doppelschwerter, einzelne Schwerter und schließlich Fehlschläge als niedrigstes Ergebnis.

Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger den Vergleich.



## Schaden

Erfolgreiche Angriffe entfernen feindliche Truppen.

Truppen werden sofort entfernt, nachdem der Schaden abgehandelt wurde und bevor die nächste Kampfrunde beginnt.



## Sieg & Belohnungen

Der besiegte Held kehrt sofort zu seiner Burg zurück. Der siegreiche Held stiehlt dem besiegten Spieler 3 zufällige Karten und erhält 1 Erfahrungspunkt für jeweils 5 besiegte Truppen, mit einem Minimum von 2.

## Beispiel für Würfelkampf

Beide Spieler würfeln ihre Kampfwürfel...



Ein Spieler greift einen anderen an. Beide Seiten verfügen über 3 Truppen für den Kampf.

Gleichstand bei Spezialsymbolen. Keine Seite verliert eine Truppe.

Gleichstand. Der Angreifer verliert 1 Truppe.

Der Angreifer gewinnt. Der Verteidiger verliert 1 Truppe.

**Ergebnis: Beide Spieler verlieren 1 Truppe.**

# Plünderer

Plünderer versuchen den Wald von Evermoss und lauern entlang seiner verborgenen Wege und gefährlichen Gebiete. Obwohl Spieler niemals genau wissen, welche Bedrohungen sich in den Schatten verbergen, gehören Plünderer zu den effektivsten Möglichkeiten, Erfahrung und wertvolle Beute zu erhalten – besonders in den frühen Spielphasen.

1<sup>st</sup>



Um einen Plünderer herauszufordern und die hinter ihm verborgenen Feinde aufzudecken, muss dein Held exakt auf dem Feld des Plünderers auf dem Spielplan stehen bleiben. Bis er aufgedeckt wird, sind weder seine Stärke noch seine Belohnungen bekannt.

Einige Fähigkeiten und Gegenstände erlauben es Spielern, Plünderer aufzudecken.

3<sup>rd</sup>



Sobald die Anzahl der Truppen des Plünderers bestimmt wurde, platziere die entsprechenden Truppenmarker und beginne den Kampf.

Mindestens drei vollständige Kampfunden müssen abgeschlossen werden, bevor ein Rückzug möglich ist. Nach der dritten Runde kann sich der Spieler entscheiden, sich zurückzuziehen und zu seiner Burg zurückzukehren.

2<sup>nd</sup>



Sobald du einen Plünderer angreiffst, ziehe eine verdeckte Plündererkarte. Diese Karte zeigt den Typ des Plünderers sowie die Anzahl der Plündererwürfel, die geworfen werden müssen, um seine Stärke zu bestimmen.

Würfle die angegebene Anzahl an Plündererwürfeln. Das kombinierte Ergebnis repräsentiert die Gesamtzahl der Truppen dieses Plünderers.

4<sup>th</sup>



Biesigst du den Plünderer, erhältst du die auf seiner Karte angezeigten Belohnungen. Wird dein Held besiegt, kehrt er sofort zu seiner Burg zurück.

## Spieltipp

Einige Fähigkeiten und Gegenstände gewähren besondere Vorteile im Kampf gegen Plünderer, darunter Bonuseffekte sowie erhöhte oder sogar verdoppelte Belohnungen.

# Erfahrung & Fortschritt



Erfahrung ist eines der wichtigsten Elemente in Weasel Wars und ermöglicht es Helden, ihre Attribute zu verbessern und auf der Stufenleiste in Richtung Sieg voranzuschreiten.

Erfahrung kann auf viele verschiedene Arten gesammelt werden, darunter das Besiegen von Plünderern, das Gewinnen von Kämpfen, das Entdecken von Schätzen und das Abschließen von Missionen.

Die Spieler müssen ihre Strategien während des Spiels anpassen, um möglichst effizient Erfahrung zu sammeln.



## Erfahrung Verteilen



Jeder Held besitzt eine Reihe von Attributen, die mithilfe von Erfahrung verbessert werden können. **Alle 2 Erfahrungspunkte erhöhen ein Attribut deiner Wahl um 1 Punkt.**

Attribute ermöglichen es Helden, immer mächtigere Gegenstände auszurüsten sowie weitere Spielvorteile zu erhalten.



Erfahrung kann außerdem ausgegeben werden, um Stufen aufzusteigen. Erreicht dein Held höhere Stufen, werden neue Heldenfähigkeiten freigeschaltet.

Jede neue Stufe **kostet 3 Erfahrungspunkte.**



## Spieltipp

Erfahrung kann gespeichert werden, ohne sie sofort zuzuweisen, bis der günstigste Zeitpunkt gekommen ist.



# Burgausbau

Burgverbesserungen sind ein wichtiger Teil des Spiels, da Burgen während der gesamten Partie die Hauptquelle für Truppen darstellen. Durch das Ausgeben von Ressourcen und Gold können Spieler verschiedene Teile ihrer Burg verbessern, um neue Vorteile zu erhalten und ihren Clan im Laufe des Spiels zu stärken. Burgverbesserungen können jederzeit während des Spielerzugs durchgeführt werden und verbrauchen keine Bewegungspunkte.



## Wachturm

Fügt während Belagerungen **1** zusätzlichen Verteidigungswürfel hinzu.



## Goldhafen

Gewährt **3** zusätzliches Gold pro Zug.



## Schriftrollennest

Gewährt **1** zusätzliche Bonuskarte pro Zug.



## Kaserne

Gewährt **2** zusätzliche Truppen pro Zug.



## Erzmine

Gewährt **1** Erz pro Zug.



Die Burg enthält immer mindestens **5 permanente Truppen**.

Wird deine Burg belagert, stiehlt der Angreifer die Hälfte deiner Karten, doch die Burgtruppen regenerieren sich nach der Schlacht. Die Burg eines Spielers kann nicht erneut angegriffen werden, bis zuerst die Burg eines anderen Spielers angegriffen wurde.

## Spieltipp

Der Gewinn einer Belagerung gewährt wertvolle Beute und erhöht deinen Helden sofort um **2 vollständige Stufen**.

# Missionen



Missionskarten bieten spezielle Ziele, die Spieler nach Abschluss mit wertvollen Belohnungen und Erfahrung belohnen.

Missionen können in der Kathedrale angenommen werden, wo Spieler eine zufällige Missionskarte erhalten. Sobald das Ziel erfüllt wurde, kann die Belohnung in jedem Versteckten Hain innerhalb des Waldes eingesammelt werden.



# Niederlage im Kampf

Eine Niederlage im Kampf eliminiert einen Spieler nicht aus dem Spiel und bringt ihn auch nicht in einen großen Nachteil.

Besiegte Helden kehren einfach zu ihrer Burg zurück und beginnen ihren nächsten Zug dort mit 6 Truppen, die bereit sind, erneut in den Konflikt einzutreten.



# Sieg

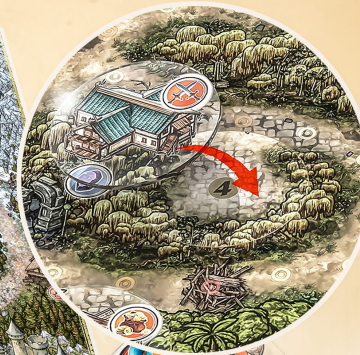
Trotz der vielen unterschiedlichen Strategien und Wege, die im Spiel zur Verfügung stehen, wird der Sieg dadurch errungen, als erster Spieler Stufe 18 zu erreichen.

Im Teammodus addieren beide Spieler desselben Teams ihre Stufen, um ihren Fortschritt in Richtung Sieg zu bestimmen.

Wie du den Sieg erreichst, hängt vollständig von deiner Strategie, deinen Allianzen und deinen Entscheidungen während des gesamten Abenteuers ab.

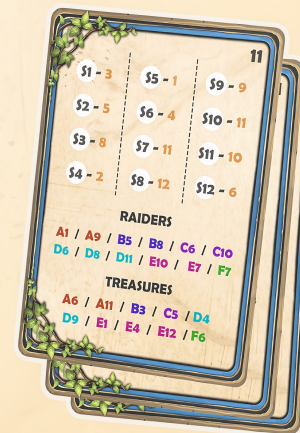
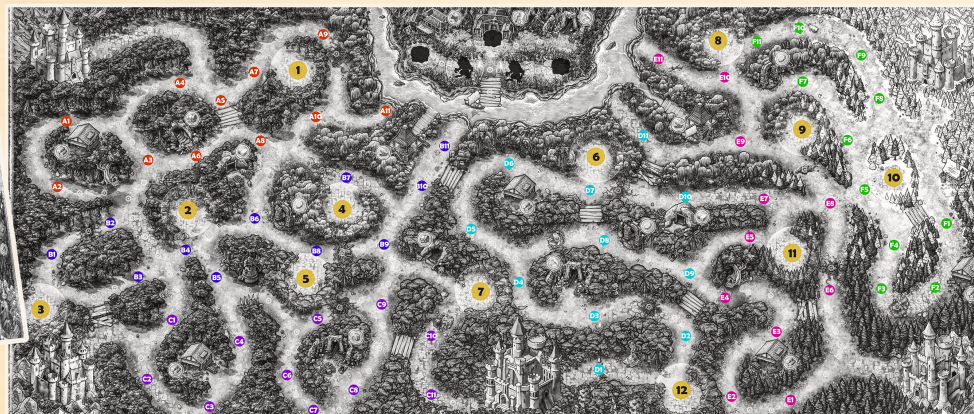
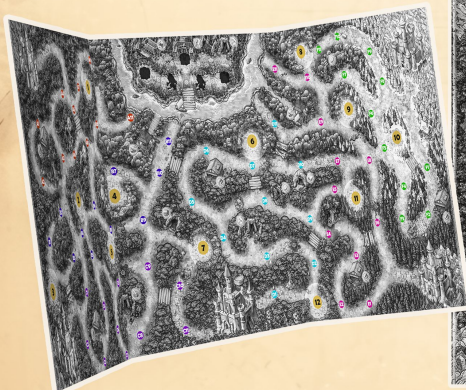


# Spielaufbau des Spielbretts



Zu Beginn jeder Partie wird der Wald von Evermoss mithilfe von Dynamischen Siedlungen, Plünderer-Markern, Schätzen und anderen austauschbaren Elementen aufgebaut.

Der Aufbauprozess ist einfach und äußerst variabel. Die Platzierung der Siedlungen wird mithilfe der Aufbaukarten und der im Spiel enthaltenen Platzierungsreferenz bestimmt, wodurch in jeder Partie unterschiedliche Waldlayouts, Wege und strategische Möglichkeiten entstehen.



Um die Siedlungen zu platzieren, zieht man einfach eine zufällige Aufbaukarte und verwendet die Platzierungsreferenz, um die auf der Karte angezeigten Zahlen und Farben den entsprechenden Feldern auf dem Spielbrett zuzuordnen.