



Weasel Wars

Deutsches Regelbuch



Inhaltsverzeichnis

Einführung	02
Spielablauf	03
Spielmaterial	04
Spielaufbau	05
Die Karte	06
Bewegung & Erkundung	07
Erkundung des Waldes	08
Kampf	09
Kampfkarten	10
Plünderer	11
Erfahrung & Fortschritt	12
Burgausbau	13
Missionen & Sieg	14
Aufbau des Spielplans	15
Glossar & Symbole	16

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

Jeder Zug folgt demselben Ablauf.

Zu Beginn deines Zuges erhältst du Truppen von deiner Burg und ziehst eine Bonuskarte. Würfle anschließend den Bewegungswürfel, um zu bestimmen, wie weit sich dein Held durch den Wald bewegen darf. In jedem Zug erhältst du außerdem Ressourcen aus den Siedlungen, die du erobert hast.

Während deiner Bewegung kannst du Siedlungen erkunden, dich Plünderern stellen, Ressourcen sammeln, Missionen erfüllen und mit anderen Spielern interagieren. Sobald du keine Bewegungspunkte mehr übrig hast, endet dein Zug und der Spieler zu deiner Rechten ist an der Reihe. Der genaue Ablauf eines Zuges wird später in diesem Regelheft ausführlich erklärt.

Sieg & Erfahrung Sammeln

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:

1st



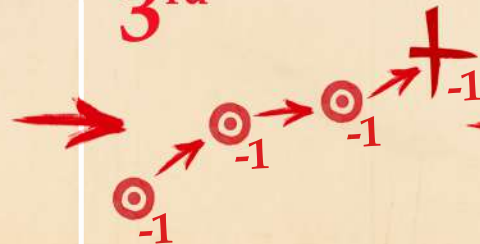
Erhalte Truppen und ziehe deine Bonuskarte.

2nd



Würfle den Bewegungswürfel.

3rd



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

4th



Verbessere deinen Helden oder deine Burg, falls möglich. Du musst zu deiner Burg zurückkehren, um sie zu verbessern.

5th



Beende deinen Zug, sobald du alle deine Bewegungspunkte ausgegeben hast.

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.

Spielmaterial



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

1st

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.

2nd

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.



3rd

Aufbau der Ressourcenkarten

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



4th

Clanauswahl

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

1st Platziere deine Heldenfigur in einer der Startburgen.

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

3rd Platziere deinen Heldenmarker auf dem Startfeld der Stufenleiste.

2nd



1st



3rd



5th

Starttruppen & Karten

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

8 Truppen

8 Goldmünzen

1 Karte jeder Ressource

4th



Spielbeginn

Ab deinem zweiten Zug erhältst du zu Beginn jedes Zuges mindestens 3 Truppen von deiner Burg und 1 zufällige Bonuskarte.

5th



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

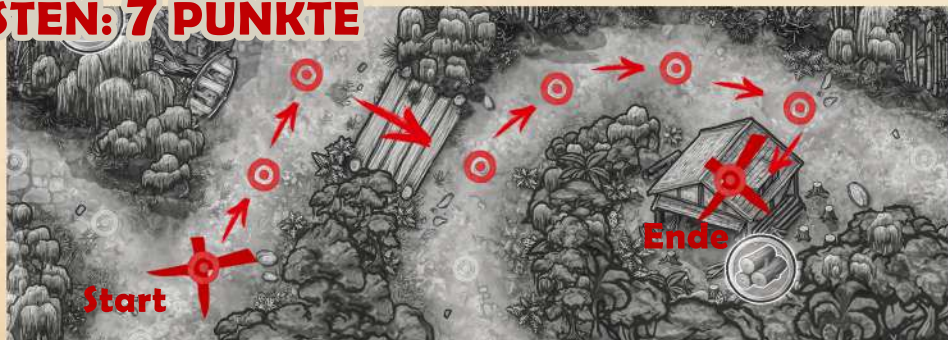
③

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.

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.

1st

Bewegungswurf

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



2nd

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.

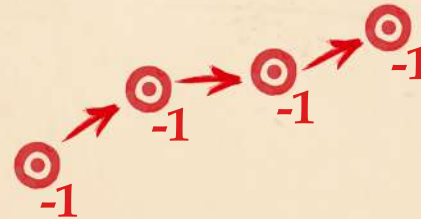


3rd

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.



4th

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.



20 punkte

Erkundungsbeispiel



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.



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.



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.



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.



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.



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. Dabei gewinnt jeweils das höhere Ergebnis.

Spezialsymbole stellen das höchstmögliche Ergebnis dar, schlagen alle anderen Symbole und können nur durch ein anderes Spezialsymbol gekontert werden. Danach folgen Doppelschwerter, einzelne Schwerter und schließlich Fehlschläge als niedrigstes Ergebnis.

Im PvP-Kampf gewinnt bei einem Gleichstand der Verteidiger. Im Kampf gegen Plünderer verliert bei einem Gleichstand keine der beiden Seiten Truppen.



Schaden

Erfolgreiche Angriffe entfernen feindliche Truppen.

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

Kampfkarten

Kampfkarten stellen taktische Aktionen, Spezialangriffe und unerwartete Vorteile dar, die während eines Kampfes eingesetzt werden können.

Sie ermöglichen es den Spielern, Kämpfe auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen und sorgen so im Laufe des Spiels für dynamischere und unvorhersehbarere Auseinandersetzungen.



Über Kampfkarten

Kampfkarten dürfen nur gegen andere Spieler eingesetzt werden.

Sie bieten vielfältige Effekte, von besseren Würfelergebnissen und stärkerem Angriff oder Verteidigung bis hin zu taktischen Optionen wie Flucht oder dem Kopieren gegnerischer Fähigkeiten.

Kampfkarten Ausspielen

1st



2nd



3rd



Erste Karte

Kampfkarten können ab dem Moment gespielt werden, in dem ein Spieler einen anderen angreift, noch vor dem ersten Kampfwurf.

Jeder Spieler darf pro Kampf nur 1 Karte spielen. Der Angreifer handelt immer zuerst, sofern Fähigkeiten oder Ausrüstung dies nicht ändern.

Karteneffekt

Nach dem Ausspielen wird der Effekt der Kampfkarte sofort angewendet. Er kann entweder dem Spieler einen Vorteil verschaffen oder den Gegner beeinflussen.

Reaktion

Sobald die erste Kampfkarte gespielt wurde, darf auch der Verteidiger eine Karte ausspielen.

Er kann den Zeitpunkt während des Kampfes frei wählen und so auf dessen Verlauf reagieren, bevor er seine Strategie festlegt.

Beispiel für eine Kampfkarte

1st



Der angreifende Spieler spielt eine Kampfkarte aus ...

2nd

Auf der Karte steht: Wenn du zwei Würfel wirfst, die jeweils zeigen, wirfle beide Würfel erneut.



NEUES ERGEBNIS

Dadurch kann der Spieler seinen Würfelwurf verbessern.

3rd

Nach mehreren Kampfzügen gerät der Verteidiger in Bedrängnis und entscheidet sich, seine Kampfkarte auszuspielen.



4th



Der Verteidiger zieht sich in seine Burg zurück und behält alle verbleibenden Truppen und Karten.

Plünderer

Plünderer verseuchen den Wald von Evermoss und lauern auf seinen verborgenen Pfaden und in gefährlichen Gebieten. Niemand weiß genau, welche Gefahren in den Schatten warten, doch besonders zu Beginn des Spiels sind Plünderer eine der effektivsten Möglichkeiten, Erfahrung und wertvolle Beute zu erhalten.

1st



Um einen Plünderer herauszufordern und die dahinter verborgenen Gegner aufzudecken, muss dein Held auf einem angrenzenden Feld anhalten. Bis dahin sind weder seine Stärke noch seine Belohnungen bekannt.

Einige Fähigkeiten und Gegenstände ermöglichen es, Plünderer aufzudecken.

3rd



Sobald die Truppenstärke des Plünderers bestimmt wurde, platziere die entsprechenden Truppenmarker und beginne den Kampf.

Bevor ein Rückzug möglich ist, müssen mindestens drei vollständige Kampfunden gespielt werden. Nach der dritten Runde kann sich der Spieler zurückziehen. Bei einem Gleichstand gegen Plünderer verliert keine Seite Truppen.

2nd



Wenn du einen Plünderer angreifst, ziehe eine Plündererkarte. Sie zeigt den Plünderertyp und die Anzahl der zu würfelnden Plündererwürfel. Würfle die angegebene Anzahl an Würfeln. Das Gesamtergebnis bestimmt die Gesamtzahl der Truppen des Plünderers.

4th



Wenn du gewinnst, erhältst du die auf der Karte angegebenen Belohnungen. Wird dein Held besiegt, kehrt er sofort zu deiner Burg zurück.

Wiederauftauchen der Gegner

Bis der erste Spieler Rang III erreicht, ziehst du jedes Mal, wenn der letzte Plünderer besiegt wird, eine Befallskarte und platzierst 6 neue Plünderer auf dem Spielplan.



Spieltipp

Einige Fähigkeiten und Gegenstände bieten 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 1 Erfahrungspunkte erhöhen ein Attribut deiner Wahl um 1 Punkt.**

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



Erfahrung kann auch ausgegeben werden, um Stufen aufzusteigen. Mit höheren Stufen schaltet dein Held neue Fähigkeiten frei.

In den Rängen I und II kostet jeder Stufenaufstieg 2 Erfahrung. In Rang III kostet jeder Stufenaufstieg 3 Erfahrung.



Spieltipp

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

Burгаusbau

Burgverbesserungen sind ein weiterer wichtiger Bestandteil des Spiels, da die Burg von Beginn an die wichtigste Truppenquelle des Clans ist. Mit Ressourcen und Gold können Spieler verschiedene Bereiche ihrer Burg verbessern und dadurch im Laufe des Spiels immer größere Vorteile für ihren Clan erhalten. Um deine Burg zu verbessern, muss sich dein Held dort befinden.



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 enthalten bestimmte Ziele, für deren Erfüllung die Spieler wertvolle Belohnungen und Erfahrung erhalten.

Missionen können in der Kathedrale oder in den Verborgenen Höhlen angenommen werden. Dort erhält der Spieler eine zufällige Missionskarte. Sobald das Ziel erfüllt wurde, kann die Belohnung in einer beliebigen Verborgenen Höhle im Wald abgeholt werden.

Ein Spieler darf immer nur eine aktive Mission haben. Nimmt er eine neue Mission an, muss er seine aktuelle Mission abwerfen. Legendäre Missionen erhältst du am Ort für Legendäre Missionen. Nach ihrer Erfüllung kannst du die Belohnung bei der Miniatur des Hundertjährigen Daches abholen.

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 verschiedenen Strategien und Wege im Spiel gewinnt der Spieler, der als Erster Stufe 18 erreicht.

Im Teammodus werden die Stufen beider Spieler eines Teams addiert, um ihren Fortschritt zum Sieg zu bestimmen.

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

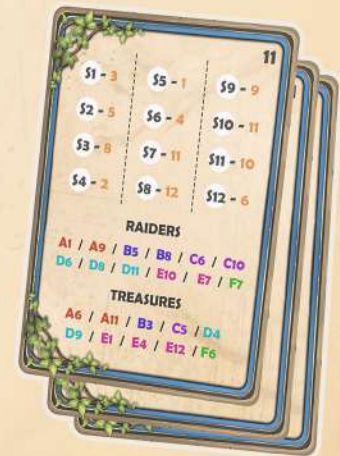
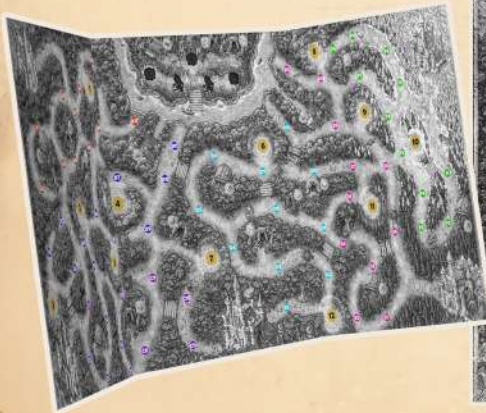


Spielaufbau des Spielbretts



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.

Glossar & Symbole

Action: Any activity performed by a Hero during their turn, such as moving, recruiting, trading, exploring, or interacting with a settlement.

Assault: A single combat roll during a battle. Several assaults may occur during the same battle.

Attacker: The player who initiates a battle.

Battle Card: A card used exclusively during PvP combat to gain special effects or strategic advantages.

Castle Assault: An attack against another player's Castle.

Conquered Settlement: A settlement currently controlled by a player with 1 troop minimum.

Defender: The player being attacked in a battle.

Equipment Card: An object card that grants permanent or ongoing effects until discarded or replaced.

Experience (XP): Points earned through various actions and used to level up Heroes.

Exploration Die: The die used when exploring Ancient Caves.

Hero Level: A Hero's current progression level.

Landmark: A unique location on the map with special rules or effects.

Levels: Any point on the map that a Hero can visit or interact with.

Loot Card: A card obtained through exploration, rewards, or other game effects.

Mission Card: A card that provides objectives.

Movement Value: The number of nodes a Hero may move during a turn.

Node: The movement points in the map.

Raider: A hostile enemy encountered on the map.

Raider Card: A card revealing a Raider's type, strength, and rewards.

Raider Dice: Special dice used to determine a Raider's troop strength.

Settlement: Any point on the map that a Hero can visit or interact with.



Steinressource



Holzressource



Goldressource



Kristallressource



Erfahrung (XP)



Bonuskarte



+5 Truppen für jeden Plünderer, sobald alle Spieler Stufe 2 erreicht haben.



Anzahl der Plündererwürfel



Fehlschlag



Spezial-Verteidigungstreffer



Spezial-Angriffstreffer



Heldenstärke



Geschicklichkeit des Helden



Magie des Helden

Noch Fragen? Frag Grimrick den Weisen!

Wenn du Fragen zu den Regeln, zum Spielablauf, zu den Helden oder zu anderen Aspekten von Weasel Wars hast, scanne einfach diesen QR-Code mit deinem Smartphone und frag nach.

Grimrick hat immer eine Antwort für alle, die nach Weisheit suchen.

