



Malte Meinecke

VILNIUS

Ein kooperatives Kartenspiel für 2 bis 3 Spieler ab 12 Jahren,
Spieldauer 90 Minuten

Spielidee

Wir schreiben das Jahr 1365 n. Chr. Der Deutschritterorden greift immer wieder das Großherzogtum Litauen an. Als Mitglied des Hochadels seid ihr aufgerufen, die Stadt Vilnius gemeinsam wieder zu errichten und gegen Angriffe des Ordens zu verteidigen. Der Großfürst Algirdas und die Bevölkerung zählen auf euch!

Spielmaterial

180 Spielkarten, bestehend aus:

- 47 Gebäudekarten (26 allgemeine und je 7 Gebäude pro Spielerwappen)
- 42 Einheitenkarten
- 36 Provinzkarten (davon je 8 pro Spielerwappen)
- 36 Ordenskarten („Deutschritterorden“)
- 8 Zielkarten (5 mit dem Wappen von Vilnius, 3 mit den Spielerwappen)
- 4 Karten „Vilnius“ (blauer Rand)
- 4 Karten „Eroberung“ (roter Rand)
- 3 Karten „Ordensstärke“

Spielvorbereitung

- ① Jeder Spieler wählt eines der drei Wappen als sein Spielerwappen und nimmt sich einen Satz Karten, bestehend aus:
 - 7 Gebäudekarten mit diesem Wappen
 - 8 Provinzkarten der jeweiligen Heimatprovinz mit diesem Wappen
 - 3 Einheitenkarten (je 1× Bauern, Stadtwache, Slawische Axtkämpfer)
 - 1 Karte „Ordensstärke“
 - 1 Zielkarte mit dem Wappen von Vilnius

Hinweis: Im Spiel zu zweit kommen die 7 Gebäude und 8 Provinzen mit dem Spielerwappen, das keinem Spieler zugeordnet sind, zurück in die Schachtel.

Sucht aus euren Gebäudekarten das Domizil und die Baracken heraus und legt diese nebeneinander (links das Domizil, rechts die Baracken) offen vor euch in die Auslage, sie sind damit gebaut. Lasst drumherum Platz für weitere Gebäudekarten. Die restlichen Gebäude bilden euren privaten Vorratsstapel.

Mischt eure Provinzkarten und eure Einheitenkarten getrennt voneinander und legt sie als zwei verdeckte Nachschubstapel in eurer Auslage bereit.

Legt die Karte „Ordensstärke“ so in eure Auslage, dass daneben Platz für weitere Karten ist. Legt die Zielkarte „Vilnius“ so auf eure Karte „Ordensstärke“, dass die Zahlen 3 bis 9 sichtbar sind und alles unterhalb der Zahl 3 verdeckt wird.

② Legt die allgemeinen Gebäude nach Sorten getrennt als allgemeinen Vorrat offen in die Tischmitte.

Die Elemente von Gebäudekarten:



- A** So viel Gold müsst ihr aufwenden, um dieses Gebäude zu bauen.
- B** So viel Werkzeug müsst ihr aufwenden, um dieses Gebäude zu bauen.
- C** Späterer Beitrag zur Ordensstärke.
- D** Gebäudetyp. Dieses Gebäude kann nur an eine Kante eines anderen, bereits ausliegenden Gebäudes angelegt werden, die ebenfalls diesen Typ zeigt.
- E** An diese Kante darf ein Gebäude des gezeigten Typs angelegt werden. Wird kein Typ angezeigt, darf dort gar kein Gebäude angelegt werden.
- F** Das Gebäude bietet euch die hier angezeigte, dauerhafte Fähigkeit.

Gebädefähigkeiten:



Maximale Gebäudeanzahl




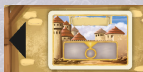
Karteneinkommen



Gebäudetypen



Du darfst kein Gebäude des Typs  besitzen oder bauen.



Du kannst links neben dem Gebäude eine Provinz lagern.



Dieses Gold bzw. Werkzeug steht dir einmal pro Runde zur Verfügung.



Du kannst links neben dem Gebäude eine Einheit lagern.



Tausche einmal pro Runde zwei Werkzeuge in ein Gold oder umgekehrt.



Dieses Gebäude ist ein Handelsort für die zwei gezeigten Waren (siehe **B** und **C** bei Provinzen, Seite 3).



Lege eine Provinz an die Gebäudedekante mit deinem Wappen. Ein Mitspieler darf diese später verbrauchen, sie kommt dann auf deinen Ablagestapel.

- ③ Legt die verbliebenen Einheitenkarten nach Sorten getrennt als allgemeinen Vorrat offen in die Mitte des Tisches.

Die Elemente von Einheitenkarten:



- A So oft ist diese Karte insgesamt in Spiel.
- B Ihr müsst Gebäude aller hier gezeigten Typen besitzen, um diese Einheit rekrutieren zu dürfen.
- C So viel Gold müsst ihr aufwenden, um diese Einheit zu rekrutieren.
- D So viel Werkzeug müsst ihr aufwenden, um diese Einheit zu rekrutieren.
- E Diese Waffen stellt euch diese Einheit für den Kampf zur Verfügung.
- F Besondere Fähigkeiten der Einheit.

Einheitenfähigkeiten:



Die Waffen dieser Einheit dürfen ausnahmsweise auf mehrere Gegner aufgeteilt werden.



Diese Einheit gilt beim Besiegen von Gegnern mit roten Totenköpfen automatisch als die wertvollste Einheit und wird damit zuerst vernichtet.



Diese Einheit macht einen roten Totenkopf eines von ihr besiegten Gegners wirkungslos.

- ④ Mischt die Provinzkarten verdeckt und teilt sie in vier Provinzstapel zu je drei Karten auf. Zu jedem der vier Provinzstapel legt ihr von links nach rechts aufsteigend die vier Eroberungskarten.

Die Elemente von Provinzkarten:

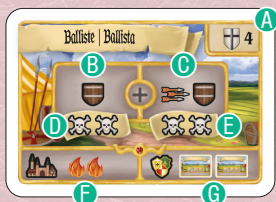


- A Die Provinz bringt euch grundsätzlich diesen Gold- oder Werkzeugwert.
- B Wenn ihr die hier angezeigte Ware handeln könnt (auf einem Markt oder in einem Hafen), erhaltet ihr zusätzlich den Wert bei ①.
- C Wenn ihr den bei ② geforderten Handelsort besitzt, bringt die Provinz zusätzlich diesen Gold- oder Werkzeugwert.

- ⑤ Sortiert aus den Ordenskarten die drei Karten „**Falsche Fährte**“, „**Scheinmanöver**“ und „**Keine Spur von Feinden**“ (alle ohne Waffen), drei Karten „**Verstärkung**“, sowie die Karte „**Finaler Ansturm**“ heraus.

Bildet nun einen verdeckten Nachschubstapel, in dem die Karte „Finaler Ansturm“ unten abgelegt wird. Darauf wird zufällig eine der drei Karten „Verstärkung“ gelegt (die beiden anderen Karten werden als Marker benutzt, siehe weiter unten). Anschließend werden die restlichen Karten des Deutschritterordens gemischt und auf die beiden Karten gelegt. Die drei herausgesuchten Karten ohne Waffen werden gemischt und ganz obenauf gelegt.

Die Elemente von Ordenskarten:



- A Eine Karte mit einer Ziffer von 0 bis 5 ist eine gegnerische Einheit mit der entsprechenden Ordensstärke.

Eine Karte mit einem ∞ ist ein Gebäude.

Eine Karte mit einem X ist eine Sonderkarte (Verstärkung oder Finaler Ansturm).

- B Diese Waffen müsst ihr im Kampf *immer* abwehren.

- C Diese Waffen müsst ihr im Kampf *zusätzlich* abwehren, nachdem die Karte „Verstärkung“

aufgedeckt wurde und somit der zweite Teil des Spiels begonnen hat.

- D Diese Totenköpfe zeigen Verluste an, die ihr im Kampf gegen diese Einheit *immer* erleidet.

- E Diese Totenköpfe zeigen *zusätzliche* Verluste im zweiten Teil an.

- F Hier wird der Schaden angezeigt, der entsteht, wenn diese Einheit bei einem Angriff auf Vilnius nicht abgewehrt wird (siehe Seite 9).

- G Hier wird der Schaden angezeigt, der entsteht, wenn diese Einheit bei einem Angriff auf einen Spieler nicht abgewehrt wird.

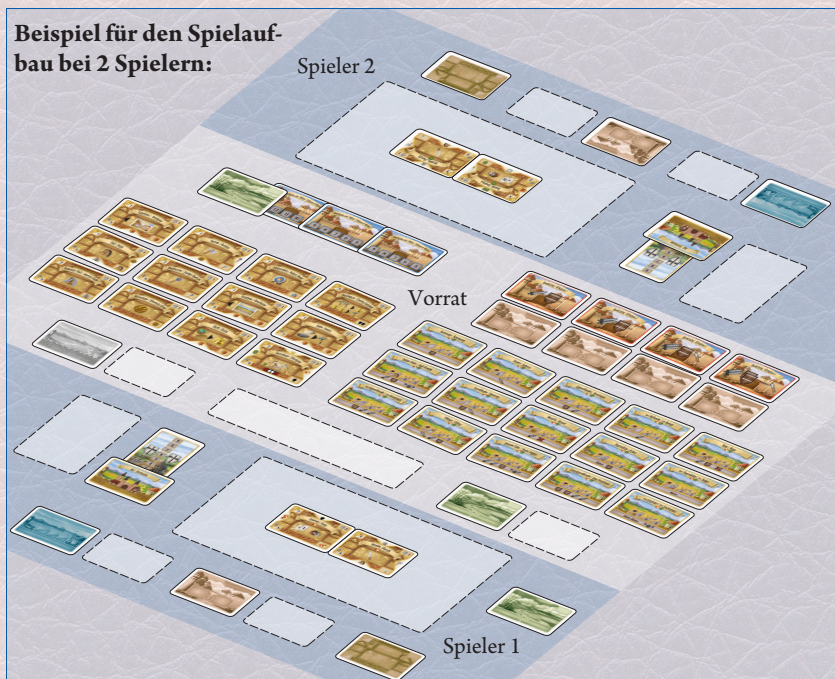
- ⑥ Platziert daneben die Zielkarten, bestehend aus allen Karten mit den Spielerwappen und 2 Karten mit dem Wappen von Vilnius, gemischt als verdeckten Stapel. Nicht benötigte Zielkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

- ⑦ Legt die Karten „Vilnius“ absteigend in einer Reihe aus. Für ein einfaches Spiel werden alle vier Karten (14 bis 0 Punkte) ausgelegt. Bei einem mittelschweren Spiel werden nur drei Karten (12 bis 0) und bei einem schweren Spiel nur zwei Karten (9 bis 0) ausgelegt.

Legt die erste der beiden ungenutzten Verstärkungskarten aus ⑤ verdeckt so darauf ab, dass direkt rechts davon der höchste Wert der Reihe als aktueller Erhaltungszustand von Vilnius zu sehen ist.

- ⑧ Der Spieler, der zuletzt in Litauen war (oder am dichtesten dran), wird Startspieler und erhält die zweite der ungenutzten Verstärkungskarten aus ⑤ als Startspielermarker.

Beispiel für den Spielaufbau bei 2 Spielern:



Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden, die jeweils aus 4 Phasen bestehen. Die einzelnen Phasen werden von allen Spielern durchgeführt, bevor die nächste Phase ausgeführt wird.

Folgende Phasen werden durchlaufen:

1. Einkommensphase (gleichzeitig)
2. Vorbereitungsphase (reihum)
3. Stadtphase (reihum)
4. Militärphase (gemeinsam)

Am Ende jeder Runde wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler der neue Startspieler. Das Spielende wird durch Aufdecken der Karte „Finaler Ansturm“ in der Vorbereitungsphase eingeläutet.

Nur miteinander schafft ihr es!

Ihr verteidigt die Stadt Vilnius gemeinsam und dürft euch jederzeit untereinander darüber absprechen, wer wann was machen soll. Alle Spieler dürfen die Handkarten der anderen Spieler sehen. Letztlich entscheidet aber jeder selbst.

1) Einkommensphase

Wichtig: In der ersten Runde des Spiels wird diese Phase übersprungen, stattdessen nehmt ihr alle eure 8 Provinzkarten auf die Hand.

Alle Spieler ziehen gleichzeitig Karten in Höhe ihres jeweiligen Einkommens. Das Grundeinkommen beträgt 5 Karten. Mit den Gebäuden Anwesen, Palast und Manufaktur erhöht sich das Einkommen jeweils um eine Karte.

Ihr habt dabei die Wahl, ob ihr Karten von eurem Einheitenstapel, von eurem Provinzstapel oder eine beliebige Mischung von beiden nachzieht.

Nachdem ihr eure Kombination aus Karten gezogen habt, nehmt ihr zusätzlich alle Karten aus euren Lagerhäusern, Wachposten und die Beutekarten der letzten Runde auf die Hand.

2) Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase zieht jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, reihum eine Ordenskarte vom Nachziehstapel. Die Ordenskarte wird je nach Art anders abgelegt:

- Ein **feindliches Gebäude** (Ordensstärke ∞) wird offen in die Mitte gelegt. Es hat eine Auswirkung auf alle Spieler, die sofort wirksam wird, bis es zerstört wurde. Liegen bereits drei Gebäude aus, wird das neue Gebäude abgeworfen.

Die Auswirkungen von feindlichen Gebäuden:



Das Karteneinkommen für alle Spieler reduziert sich um jeweils eine Karte.

»Vor einem Angriff: Ziehe einen weiteren Gegner«

Vor *jedem* Angriff wird eine Ordenskarte vom Nachziehstapel aufgedeckt. Ist es eine gegnerische Einheit, wird sie der entsprechenden Angriffsreihe hinzugefügt. Ein feindliches Gebäude wird abgeworfen. Verstärkung und Finaler Ansturm werden behandelt wie auf Seite 7 beschrieben.

- Eine **gegnerische Einheit** (Ordensstärke 0 bis 5) wird in einer Angriffsreihe neben deiner Karte „Ordensstärke“ offen ausgelegt. Ist die Summe der Ordenswerte der dort liegenden Karten größer oder gleich deinem angezeigten Ordenswert, wird in Phase 4 ein Angriff stattfinden.

- Die **Verstärkung** führt dazu, dass der Ablagestapel des Ordens gemischt und oben auf den Rest des bisherigen Stapels gelegt wird. Die Verstärkungskarte bewirkt Schäden für alle Spieler, die sofort ausgeführt werden (siehe Schäden auf Seite 9). Anschließend kommt die Verstärkungskarte in die Spielschachtel.

Wichtig: Ab sofort gelten bei Ordenskarten *beide* Waffen- und Verlustseiten!

- Der **Finale Ansturm** läutet das Spielende ein. Die laufende Runde wird *sofort* abgebrochen und der finale Ansturm beginnt (siehe Seite 11).

3) Stadtphase

In dieser Phase stehen den Spielern einige Aktionen zur Verfügung, die sie in beliebiger Reihenfolge beliebig häufig durchführen können. Hierbei führt jeder Spieler reihum jeweils eine Aktion aus, bevor der nächste Spieler am Zug ist.

A Gebäude bauen

Der Spieler am Zug wählt ein Gebäude aus (aus dem privaten oder allgemeinen Vorrat) und zahlt den abgedruckten Preis in Gold und Werkzeug mit seinen Provinzkarten. Die genutzten Provinzkarten werden auf den eigenen Ablagestapel für Provinzkarten gelegt.

Das neu erbaute Gebäude muss passend an eine Kante eines bereits in der Auslage vorhandenen Gebäudes gelegt werden.

Beispiel: Eine Kaserne kann nur rechts neben die Baracke gebaut werden.

Ihr dürft *nach* dem Bau eure maximale Anzahl an Gebäuden (anfangs 5) nicht überschreiten. Anwesen und Palast können immer gebaut werden, da diese die maximale Anzahl sofort erhöhen.

Neu gebaute Häfen und Märkte wirken sich in dieser Phase noch nicht auf Provinzen aus, sondern erst ab der nächsten Runde.

Der Bau eines Gebäudes verändert euren aktuellen Angriffswert nicht sofort! Dies geschieht erst nach einem Angriff in Phase 4.

B Einheiten rekrutieren

Der Spieler wählt eine Einheit aus, für die er die Voraussetzung erfüllt (z.B. Kaserne, Schützenplatz, Stall) und bezahlt den Preis in Gold und Werkzeug.

Die dafür genutzten Provinzkarten werden auf den eigenen Provinzablagestapel gelegt. Neu gebaute Einheiten werden auf den eigenen Einheitenablagestapel gelegt.

C Passen

Hiermit beendet ein Spieler seine Stadtphase. Er kann nun nicht verwendete Provinzkarten in seinen Lagerhäusern unterbringen (eine pro Lagerhaus). Alle übrigen, ungenutzten Provinzkarten kommen auf den eigenen Ablagestapel. Für den Rest der Phase wird er übersprungen, bis alle Spieler gepasst haben.

Haben alle Spieler gepasst, beginnt die Militärphase.

4) Militärphase

Die Militärphase wird gemeinsam in den Schritten **A** bis **E** durchgespielt. Erst wenn alle Spieler in einem Schritt nichts mehr unternehmen wollen, wird der nächste Schritt ausgeführt. Schritte, die in der laufenden Runde nicht zum Tragen kommen, werden übersprungen.

A Angriff abwehren

Jeder Spieler überprüft, ob die Ordensstärke der Einheiten in seiner Angriffsreihe seine angezeigte Ordensstärke erreicht oder überschreitet. Wenn ja, nehmen die Einheiten dieser Angriffsreihe(n) jetzt als Gegner an einem Angriff teil. Ansonsten werden dieser Schritt **A** und der folgende Schritt **B** übersprungen.

Angriff!

Die Zielkarte des jeweiligen Spielers zeigt, welchen Teil von Vilnius die Gegner aus seiner Angriffsreihe angreifen. Bei den drei Spielerwappen wird das Viertel dieses Spielers angegriffen, bei einem Stadtsymbol hingegen wird Vilnius als Ganzes. Das Ziel des Angriffs ist für die Auswertung des Kampfes wichtig.

Die angreifenden Gegner werden auf dem Tisch getrennt nach Ziel ausgebreitet, sodass alle sie gut sehen können. Dabei werden Gegner aller Angriffsreihen, die Vilnius als Ganzes angreifen, zusammengefasst.

Nun können *alle* Spieler ihre eigenen Einheiten einsetzen, um gemeinsam so viele der Gegner abzuwehren wie möglich (egal, welches Angriffsziel diese haben). Ein Gegner gilt als abgewehrt, wenn alle Waffen, die dieser zeigt, durch Einheiten der Spieler aufgebracht werden.

Fordert ein Gegner beispielsweise 2× Schild und 1× Speer, kann dieser Gegner mit zwei Stadtwachen und einem Bauern besiegt werden. Ein Gegner kann auch von Einheiten verschiedener Spieler besiegt werden.

Es können jederzeit zwei gleiche Waffen (beispielsweise 2× Pfeil, auch von zwei Spielern) anstelle einer anderen Waffe (beispielsweise 1× Schild) genutzt werden.

Eine normale Einheit kann nur gegen einen einzelnen Gegner eingesetzt werden, auch wenn dabei nicht alle Waffen verbraucht werden. Nur eine Einheit mit der entsprechenden Fähigkeit (siehe Seite 3) darf ihre Waffen auf mehrere Gegner verteilen.

Rote Totenköpfe

Ein besiegter Gegner tötet pro rotem Totenkopf je eine Einheit der Spieler. Dies betrifft nur Einheiten, die direkt gegen diesen Gegner gekämpft haben, und zwar zuerst die wertvollsten Einheiten (Summe aus Gold und Werkzeug).

Getötete Einheiten der Spieler kommen in den allgemeinen Vorrat zurück und können erneut rekrutiert werden.

Die übrigen, überlebenden Einheiten der Spieler werden nach Besitzer getrennt beiseitegelegt (*nicht* auf den Ablagestapel). Sie können in diesem Kampf nicht erneut eingesetzt werden.

Wurde ein Gegner besiegt, wird dieser ebenfalls beiseitegelegt. Seine Ordensstärke ist für den nächsten Schritt (☐ Beute machen) wichtig. Gegner, die eine Ordensstärke von „0“ haben, können direkt auf den Ablagestapel gelegt werden.

Schaden

Sobald die Spieler keine weiteren Einheiten zur Verteidigung mehr einsetzen können oder wollen, wird der Kampf ausgewertet. Nicht vernichtete Gegner verursachen nun Schäden. Je nach Zielkarte kommt dabei der linke (Vilnius) oder rechte (Spieler) Schaden zum Tragen.

Schäden durch nicht abgewehrte Gegner:



Für jedes Feuersymbol verliert Vilnius einen Punkt. Verschiebt dazu die Karte, die die Vilniuskarten abdeckt, um ein Feld nach rechts. Sind keine Punkte mehr übrig, habt ihr das Spiel *sofort verloren*.



Verliere entweder eine eingelagerte Provinzkarte – oder Vilnius verliert einen Punkt. Du darfst entscheiden. Hast du keine eingelagerte Provinz, verliert automatisch Vilnius den Punkt (siehe oben).



Lege eine Gebäudekarte aus deiner Auslage zurück in den privaten oder allgemeinen Vorrat (je nach Gebäude). Es muss ein am Rand liegendes Gebäude sein und darf weder Domizil noch Baracken sein.



Gib eine Einheitenkarte zurück in den allgemeinen Vorrat.



Gib eine Provinzkarte ab. Sie kommt unter den vierten Provinzstapel und kann später zurückerobert werden (siehe ☐ Provinz erobern). Dadurch kann ein Spieler in Besitz einer Provinz eines Mitspielers kommen.

Silberne und goldene Totenköpfe

Anschließend werden jeweils die silbernen und goldenen Totenköpfe auf allen vernichteten und unbesiegten Karten des Gegners aufaddiert.

Die Spieler müssen nun gemeinsam zuerst Einheiten abgeben, deren Werkzeugwert zusammen mindestens die Anzahl an silbernen Totenköpfen ergibt, und anschließend weitere Einheiten, deren Goldwert zusammen mindestens die Anzahl an goldenen Totenköpfen ergibt.

Alle abgegebenen Einheiten kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Aufräumen

Schließlich werden die unbesiegten Gegner auf den Gegnerablagestapel und die eigenen Einheiten auf die Ablagestapel der jeweiligen Spieler gelegt. Besiegte Gegnerkarten bleiben vorerst liegen.

B Beute machen

Bevor die besiegten Gegnerkarten nun ebenfalls auf den Gegnerablagestapel gelegt werden, können die Spieler Beute machen.

Für jeweils volle 5 ausliegende Punkte Ordensstärke der besiegten Karten darf sich ein beliebiger Spieler eine Provinzkarte von seinem Nachschubstapel nehmen und als Beutekarte verdeckt neben seinen Gebäuden ablegen.

Ein Spieler darf erst dann eine zweite Provinzkarte als Beute nehmen, wenn jeder andere Spieler bereits eine Provinzkarte als Beute erhalten hat.

C Feindliche Gebäude angreifen

Solange noch Einheiten aus der Verteidigung übrig sind (vielleicht hat in dieser Runde ja niemand angegriffen), können diese jetzt zur Zerstörung von einem oder mehreren feindlichen Gebäuden eingesetzt werden.

Die Spieler entscheiden dabei gemeinsam, welches Gebäude jeweils angegriffen werden soll und wer dafür welche Einheiten einsetzt. (Ausnahme: Der Wachturm muss zerstört werden, bevor ein anderes Gebäude angegriffen werden darf.)

Alle feindlichen Gebäude zeigen zentral eine Menge von Waffensymbolen, die benötigt werden, um das Gebäude zu zerstören. Spielt ihr zu zweit, müsst ihr davon sechs Waffen eurer Wahl aufbringen. Spielt ihr zu dritt, müsst ihr alle gezeigten Waffen aufbringen.

Haben alle Spieler ihre Einheiten gewählt und konnten alle geforderten Waffen aufgebracht werden, wird das zerstörte Gebäude auf den Ablagestapel gelegt. Die Spieler legen ihrerseits ihre genutzten Einheiten auf ihren jeweiligen Ablagestapel.

Die zerstörte Gebäudekarte geht auf den gegnerischen Ablagestapel.

Bonus

Alle feindlichen Gebäude außer dem Wachturm bieten einen einmaligen Bonus, sobald sie zerstört werden: Jeder Spieler darf sich eine Provinzkarte als Beute nehmen (siehe [B] Beute machen).

[D] Provinz erobern

Haben nach Schritt [C] noch Spieler Einheiten übrig, kann jeder von ihnen (reihum beginnend beim Startspieler) seine verbliebenen Einheiten zur Eroberung von einer oder mehreren Provinzen verwenden. Um eine Provinz zu erobern, muss der Spieler bestimmte Waffen in Form von Einheiten aufbringen.

Der Spieler wählt, aus welchem Stapel er eine Provinz erobern möchte. Die Eroberungskarte bei diesem Stapel zeigt an, welche Waffen dazu erforderlich sind (beim ersten Stapel beispielsweise ein Schwert und ein Schild). Er gibt Einheiten mit den geforderten Waffen ab und legt diese auf den eigenen Ablagestapel.

Dann nimmt er vom gewählten Stapel die obersten maximal drei Karten, sucht sich eine davon aus und legt diese auf den eigenen Ablagestapel. Nicht gewählte Karten legt er in einer Reihenfolge seiner Wahl unter den Provinzstapel zurück.

[E] Neue Ziele

Jeder Spieler, der in dieser Runde vom Orden angegriffen worden ist, wirft nun seine aktuelle Zielkarte ab und zieht eine neue (ggf. Ablagestapel mischen).

Anschließend addiert er die Ordensstärke seiner ausliegenden Gebäude und legt die neue Zielkarte so auf die Karte „Ordensstärke“, dass der errechnete Wert sichtbar ist, maximal jedoch 16 (die Karte bei Bedarf wenden).

Sollte es jetzt noch ungenutzte Einheiten geben, können diese in Wachhäuser eingelagert werden (eine pro Wachhaus). Alle übrigen ungenutzten Einheiten werden auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Finaler Ansturm

Wurde die Karte „Finaler Ansturm“ gezogen, überprüfen alle Spieler ihre Angriffsreihen. Reihen, die weniger als die Hälfte der erforderlichen Ordensstärke aufweisen, werden auf den Ablagestapel gelegt.

Alle übrigen Reihen greifen nun gemeinsam Vilnius an. Die Zielkarte der Reihe wird für den finalen Ansturm ignoriert.

Die Spieler legen alle ihre auf der Hand befindlichen Einheiten aus, um möglichst viel von diesem Angriff abzuwehren. Der Ablauf des Kampfes ist unter Phase 4 beschrieben.

Historische Information: Der Deutschritterorden verwüstete 1375 Vilnius und das Umland erneut. Der finale Ansturm stellt den Kampf in diesem Jahr dar.

Spielende

Sofern der „Finale Ansturm“ ausgewertet worden ist und Vilnius noch über mindestens einen Punkt verfügt, haben die Spieler gemeinsam gewonnen.

Wer jetzt genau wissen möchte, welche Familie in der Gunst des Großfürsten am höchsten steht, kann seinen Ruhm ermitteln, denn im Laufe der Kämpfe habt ihr glorreiche und weniger ruhmreiche Aktionen durchgeführt...

Jeder Spieler erhält so viele Ruhmpunkte wie die Gesamtordensstärke seiner Gebäude entspricht. Zusätzlich erhält er für jede seiner Einheiten (Nachschub- und Ablagestapel) Ruhmpunkte in Höhe der Werkzeugkosten der Einheit. Der Spieler mit den meistem Ruhm darf sich der persönlichen Gunst von Großfürst Algirdas erfreuen!

Besitzt Vilnius hingegen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels oder des finalen Ansturms keinen Punkt mehr, haben die Spieler umgehend verloren und Vilnius wird bis auf die Grundmauern niedergebrannt!

Platz für Schmiede

Impressum

Autor: Malte Meinecke

Grafik: Fiore GmbH

Spielregellayout: Stefan Malz

Art.-Nr.: OST-VL-01

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern!

Copyright © 2019 OSTIA-Spiele GbR

Heike Risthaus und Malte Meinecke

Hauptstraße 29, 38268 Lengede

www.ostia-spiele.de

