

Ignacy Trzewiczek

STRONGHOLD

2nd edition

THE COURSE OF THE GAME - OVERVIEW

Stronghold is divided into 7 Turns. Each Turn consists of a series of actions by both players and at the end of the turn, there is an Assault. If the Invader manages to break the defenses on at least one Wall section, the Invader has breached the Stronghold, the game ends immediately, the Invader wins. If by the end of the 7th Turn the Stronghold remains unconquered, the Defender wins.

Players take actions alternately in each Turn: after every Invader Action, the Defender has a chance to take Actions.

Each Invader Action represents a stage of preparation for the Assault. The Invader uses resources gained to perform each Action provided by a set of Action cards. During the last Phase the Invader Units Maneuver from their camps and ramparts to Assault the Stronghold's Walls.

Each Invader Action takes a certain amount of time. The passage of time in the game is represented by Hourglasses. After each Action the Invader gives the Defender a specific number of Hourglasses. The Defender spends these Hourglasses on various Buildings and movements inside the Stronghold. After each Invader Action, the Defender must spend all the Hourglasses received.

After the last Invader Phase, the Defender spends all his Hourglasses and the Assault commences. Ranged Combat takes place first followed by Melee Combat - both sides trying to outsmart or overwhelm each other.

**Skip the text
Watch the tutorial!**

You can skip over the rules and learn the game with our video tutorial!
Scan the QR Code or visit our website: <http://portalgames.pl>



CONTENTS

The box contains the following pieces:



1 game board and 1 turn token

Invader's components



200 Invader units (60 Goblins, 100 Orcs, 40 Trolls)



20 Wood counters



23 Action cards



36 Invader Machine cards (10 Hit, 26 Miss)



10 Invader Objective cards



1 Beutel



3 ballista, 3 catapult, 2 trebuchet tiles



3 mantelet, 3 siege tower tiles



3 banner, 3 bridge, 3 ladders, 3 poison, 3 sap tiles



3 quartermaster, 3 saboteur, 3 trench master tiles



3 blood stones, 3 demon, 3 gale, 3 possession, 3 specters tiles



5 Invader orders tiles

Defender's components



20 Hourglasses



41 Defender units (17 Marksmen, 20 Soldiers, 4 Veterans)



23 Wall section components



6 Defender Hit cards



10 Defense Plan cards



2 Heroes tokens and 3 Heroic Order tiles



8 board tiles



9 Cauldron markers (3 each against Goblins, Orcs and Trolls)



9 Traps tokens (3 Goblin, 3 Troll, 3 Siege Tower),



Defender Machines tokens (3 Cannon, 3 Pole, 3 Bay Window),



1 Marksmen Blessing, 1 Unearthly Glare, 3 Ladders



1 Malfunction and 3 Spies tokens

Note: Mit Ausnahme der Hourglasses, limitiert die Anzahl der vorhandenen Components ihre Verfügbarkeit. Befinden sich alle verfügbaren Pieces eines bestimmten Typs schon auf dem Board, ist dieser Typ nicht mehr verfügbar bis ein Pieces das Board wieder verlässt. Example: Habe ich 3 Troll Cauldrons bereits gebaut, kann ich keine vierte Troll Cauldron bauen.



SPACES AUF DEM BOARD

Es gibt Spaces auf dem Board, auf denen Counters, Cards, Units, Tiles und Tokens platziert werden. Wenn nicht anders angegeben, darf immer nur ein Piece auf einem Space liegen.

FOREGROUNDS & RAMPARTS

Die Foregrounds & Ramparts sind Sammelräume für die Invader, die sich zu den Walls bewegen. Bevor die Invader die Walls angreifen können, müssen sie sich im Foreground sammeln, sich dann zu den Ramparts bewegen, um schließlich zu den Walls vorzudringen. In den Ramparts werden die Invader Machines und Fortifications gebaut und Trainings-Counter platziert.

Jeder Foreground kann bis zu 10 Invader Units aufnehmen.

Jeder Rampart kann bis zu 7 Invader Units aufnehmen.



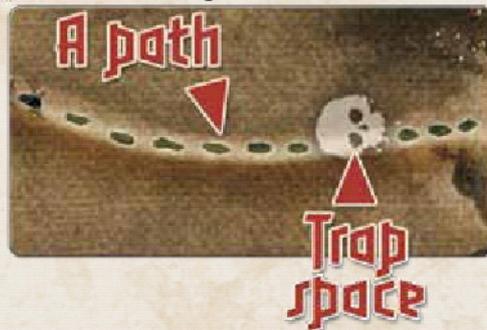
Units dürfen nicht in einen Foreground oder Rampart der bereits voll ist. Beim Bewegen von Units aus dem Foreground oder Rampart, achte darauf das genügend Platz für kommende Units vorhanden ist.

PATHS

Die Foregrounds, Ramparts und Walls Bereiche sind durch Paths verbunden, die von den Invader Units zum vorrücken genutzt werden. Beachte dass Invader Units sich nicht rückwärts bewegen können - sie können nur zu den Walls vorrücken. Die Defending Scouts können Traps auf den Paths platzieren, aber die Invader können dies durch den Bau von Bridges verhindern.

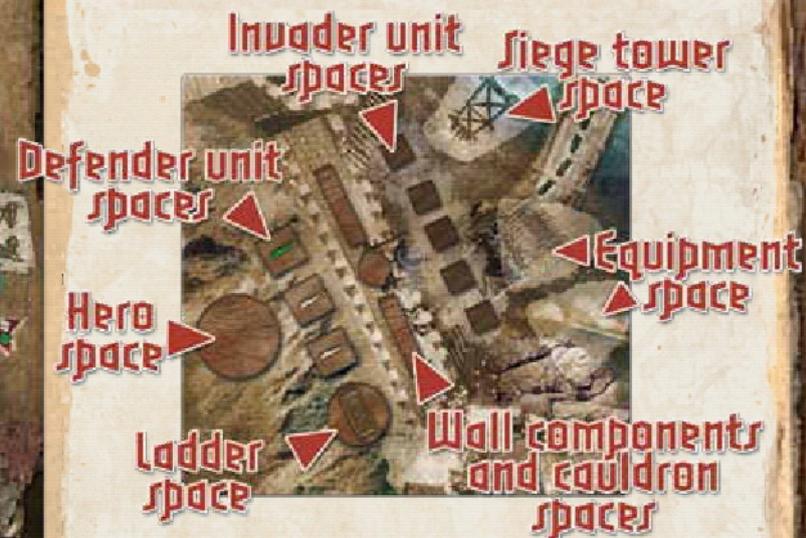
TRAP SPACES

An den Totenkopf-Stellen kann der Defender Traps für Golins, Trolls oder Siege Towers platzieren und der Invader kann dort Bridges bauen.



ABSCHNITTE DER WÄLLE

Die Stronghold Walls sind in **Sections** unterteilt. In diesen Sections findet der Kampf zwischen Invader und Defender Units statt.



TOWERS

Der Defender kann jeden Tower mit einer Cannon, eine Pole oder ein Bay Window ausstatten. Jeder Tower darf nur einen Machine Counter erhalten. Zusätzlich können auf jeden Tower auch 2 Marksmen stehen. Marksmen können vom Defender zu jedem Tower hinzugefügt oder aus ihm entfernt werden.



BUILDINGS INNERHALB DER STRONGHOLD

Die Stronghold enthält mehrere Building Tiles: die Forge, den Workshop, die Scouts' Quarters, die Cathedral, das Hospital, den Courtyard, die Barracks und das Guard House. Ausführliche Beschreibungen dieser Buildings stehen auf Seite 10+.



GAME VORBEREITUNG

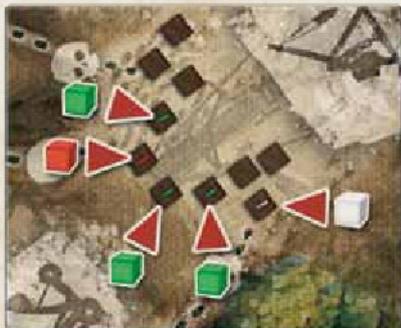
Die Spieler entscheiden wer den Defender und wer den Invader spielt. Lege das Board so auf den Tisch, das der Defender hinter der Stronghold sitzt.

INVADER VORBEREITUNG

1. Lege alle deine Units in den Beutel.
2. Lege sowohl die Phase 1 Cards als auch die Phase 6 Card aus dem Action Deck, offen auf den Tisch. Der Invader mischt separat die Cards der Phase 2, 3, 4 und 5 Sets. Dann zieht er 3 Cards von jedem Set. Diese Cards geben dem Invader die verfügbaren Strategien während des Games vor. Die 6 Cards der Phasen 2 und 3 Sets, werden sofort nebeneinander, zwischen den Phase 1 Cards und der Phase 6 Card, gelegt. Action Cards müssen immer in aufsteigender Reihenfolge gelegt werden, mit den Phase 1 Cards ganz links und der Phase 6 Card ganz rechts. Hat der Invader mehrere Action Cards mit der selben Phase Nummer, kann er die Reihenfolge dieser Cards frei bestimmen.

Note: Lege die gezogenen Phase 4 und 5 Cards als Action Supply Pile beiseite.
Lege alle ungenutzten Cards zurück in die Box.

3. Lege 1 weißen, 3 grüne and 1 roten Units auf jedes Foreground Space.
4. Lege 1 weißes und 1 grünes Unit auf das Marauders Space.
5. Mische die Objective Cards, ziehe 3 und behalte 2 davon. Lege sie face up aus. Lege die restlichen Cards zurück in die Box.
6. Sammle anhand der verwendeten Action Cards alle Tokens zusammen die gebraucht werden.
7. Lege 5 Wood Tokens in deinen Supply und lege die restlichen beiseite als Wood Supply.
8. Lege die Machine Hit und Miss Cards neben das Board.



Note: Die zufällige Auswahl von Phasen Cards erhöht die Vielseitigkeit des Games und erfordert einige Spielerfahrung des Invaders. Für die ersten Games wird empfohlen die vorgegebenen Cards zu verwenden. Die vorgegebenen Cards sind mit einer roten Linie markiert:



DEFENDER VORBEREITUNG

9. Stelle die entsprechenden Units auf jede Wall Section. Jedes Space mit farbiger Markierung erhält ein Unit des entsprechenden Typs. Lege zusätzlich 2 Stone Wall Components auf jede Wall Section.



10. Lege die Building Tiles in der Stronghold aus, wo welches Tiles liegt bleibt dir überlassen. Achte aber darauf, keine wichtigen Spaces der Wall Sections zu bedecken!
11. Stelle einen Marksman in das Guard House.
12. Stelle 3 Marksman, 1 Soldier und ein Veteran in die Barracks. Die restlichen Units werden neben das Board gelegt.
13. Lege die Heroes auf die entsprechenden Wall Sections. Lege die Heroic Order Tiles neben das Board.
14. Mische die Defense Plan Cards, ziehe 3, wähle 2 aus die du behältst. Lege die gewählten Cards face-down neben das Board. Lege die unbenutzten Cards zurück in die Box.
15. Lege die Defender Hit Cards gestapelt neben das Board.
16. Der Defender erhält 4 Hourglasses um sie nach der ersten Invader Action des ersten Turns zu benutzen.
17. Lege die restlichen Hourglass Token neben das Board, sie bilden den Supply.
18. Lege die restlichen Marker und Token neben das Board.
19. Lege den Turn Token auf das erste Space des Turn Tracks.

Ihr seit alle vorbereitet und fertig zum spielen !

Note: Beim Start jeder Runde erhält der Defender 2 Hourglasses, die er nach der ersten Action des Invaders ausgeben muss. Das bedeutet das der Defender mit 6 Hourglasses in der ersten Runde beginnt, plus alle zusätzlichen durch Invader Actions.



2

5



1



8



4

14

15



5



6



17

13



16



18



INVADER GOAL

Das Ziel des Invaders ist es es, mindestens 1 Wall Section zu durchbrechen, bevor der 7te Turn beendet ist.

INVADER UNITS

Der Invader hat die folgenden Unit Typen zur Verfügung:

 Goblin - Stärke 1  Ork - Stärke 2  Troll - Stärke 3

ACTIONS

Die Action Cards definieren die Fähigkeiten die dem Invader während des Games verfügbar sind. Die Action Cards müssen von links nach rechts und in aufsteigender Reihenfolge ihrer Phase Nummern, abgehandelt werden :

PHASE 1 - SUPPLIES
PHASE 2 - MACHINES
PHASE 3 - EQUIPMENT
PHASE 4 - TRAINING
PHASE 5 - RITUALS
PHASE 6 - MANEUVER

Jede Action Card bietet dem Invader eine einzigartige Action und die dazugehörige Regeln. Ausführliche Informationen zu jeder Action findest du unter Invader Actions Explained im Supplement.

Der Invader kann jede dieser Actions ausführen - alle, nur einige oder auch keine. Der Invader muss die benötigte Menge an Units und Wood in seinem Supply haben, um damit für jede Action die er benutzt, zu bezahlen. Lege diese Resources auf die Action Card, um anzuzeigen das sie benutzt wurde. Jede Action kann nur einmal pro Turn und nur von links nach rechts ausgeführt werden. Wenn eine Action genutzt oder ausgelassen wurde, kann der Invader dies Action in diesem Turn nicht mehr nutzen.

Der Defender erhält 1 Hourglass für jede Unit die der Invader ausgibt. Die meisten Actions können schneller abgeschlossen werden, wenn man stärkere Units ausgibt, oder langsamer wenn man schwächere ausgibt.

Example: Der Invader kann ein Catapult bauen und ihm einen Troll zuweisen (stark, schneller beim bauen), oder 2 Goblins (schwächer, langsamer beim bauen). Der Defender bekommt dann entsprechend 1 Hourglass (Troll) oder 2 Hourlasses (Goblins).

Einige Actions zeigen ein Hourglass bei den Kosten. Dies zeigt an, das dem Defender eine bestimmte Menge Hourlasses zusätzlich zu den benötigten Hourlasses für Units, aus dem Supply bekommt.

Nachdem der Invader eine Action gemacht hat, muss der Defender alle Hourlasses in seinem Supply ausgeben (wenn dort welche sind). Nachdem alle Hourlasses ausgegeben wurden, macht der Invader mit seiner nächsten Action weiter.

Das Game läuft auf diese Weise durch alle 9 Action Cards, daran anschließend beginnt der Assault. Nach dem 7 Turn endet das Game.

Note: Actions müssen mit Units und Wood aus dem Invader Supply bezahlt werden. Hat der Invader nicht genügend Resources in seinem Supply vorrätig um eine Action zu bezahlen, kann diese Action nicht stattfinden. Units die auf dem Board sind, können nicht zum bezahlen von Actions benutzt werden.



OBJECTIVES

Zu Beginn des Games zieht der Invader 2 Objectives, die ihm im Game kleine Vorteile bringen können. Jedes Objective hat ein Goal und eine Belohnung. Wenn das Goal erreicht wird, muss der Invader die Vorteil Section der Card abhandeln. Die meisten Objectives werden abgeworfen, nachdem sie abgehandelt wurden, aber einige bleiben im Spiel für den Rest des Games.

NOTE: Blood Magic, Not A Single Stone und Devoted Warlocks bleiben im Spiel wenn sie erfüllt wurden. Alle anderen Objectives werden discarded.



INVADER ACTIONS

Das Folgende ist eine Zusammenfassung aller Actions, die dem Invader während jeder Phase zur Verfügung stehen. Ausführliche Information zu jeder Action findest du unter Invader Actions Explained im Supplement.

PHASE 1: SUPPLIES

Der Invader erhält Units und Wood. Die bilden des Invaders Supply.

BRIEFING

Zuerst erhält der Invader neue Resources:

NEW UNITS - Der Invader zieht zufällig 14 Units aus dem Beutel.

Note: Diese Units werden in den Supply des Invaders gelegt und für zukünftige Actions verwendet. Nicht verbrauchte Units können während der Phase 6 - Maneuvers bewegt werden.

WOOD - Der Invader erhält 5 Wood. Es kostet dem Invader nichts, diese Resources zu erhalten.

Note: Im ersten Turn hat der Invader zusätzliche 5 Wood, wie in Section "Invader Vorbereitungen" erklärt.

Dann sind die folgenden Actions verfügbar:

EXCHANGE PHASE CARDS

Kosten: 1 Hourglass (für den Defender)

Effekt : Der Invader kann eine beliebige Anzahl an Action Cards gegen die in seinem Supply verfügbaren austauschen. Die Cards der Phasen 1 und 6 dürfen niemals ausgetauscht werden.

Note: Phase Cards mit der gleichen Phase-Nummer können durch diese Action neu angeordnet werden.

Note: Während des ersten Turns darf der Invader die Action Cards der Phasen 2 und 3, nur gegen die gezogenen und beiseite gelegten Cards der Phasen 4 und 5 austauschen. Diese Cards bilden den Supply an Action Cards des Invaders. Ausgetauschte Action kommen in diesen Supply, für zukünftige Turns.

RESOURCES

Effekt: Invader kann: discard 1  um zusätzlich 1  zu erhalten, oder er discard 1  um zusätzlich 2  zu erhalten, oder er discard 1  um zusätzlich 3  zu erhalten.

Note: Der Invader kann bis zu 8 Wood pro Turn erhalten (5+3, wenn der Troll für die Resources Action verwendet wird). Also nur ein Unit pro Turn gegen Wood eintauschen.



PHASE 2: MACHINES

Der Invader kann Units und Wood zuweisen, um Siege Machines zu bauen. Platziere nach dem Bau den entsprechenden Siege Machine Token, auf einen geeigneten Spot auf dem Board. Es gibt 5 Typen von Siege Machines im Game.

Ballista, Catapult und Trebuchet sind Barrage Weapons, welche die Stronghold angreifen. Wenn gebaut, stellt der Invader ein Machine Card Deck aus 2 Hit und 4 Miss Cards zusammen, mischt diese Cards und legt sie face-down auf das Machine Tile.

Note: Während des Games dürfen sich maximal 4 Barrage Weapons (Ballista, Catapult, Trebuchet) auf dem Board befinden.

BALLISTA

Standort: Rampart

Effekt: Kann auf jede Wall Section feuern die mit diesem Rampart verbunden ist. Tötet 1 Defender und 1 Invader Unit an der anvisierten Wall Section.

CATAPULT

Standort: Rampart

Effekt: Kann auf jede Wall Section feuern die mit diesem Rampart verbunden ist. Zerstört 1 Wall Component in der anvisierten Wall Section. Wenn es keine Components gibt, zerstöre statt dessen einen Cauldron. Wenn es keine Cauldrons gibt, ziele auf den Tower (entferne 1 Cannon / Pole / Bay Window das dort platziert ist).

TREBUCHET

Standort: Foreground

Effekt: Kann auf jede Wall Section feuern die sich auf ihrer Seite der Stronghold befindet. Zerstört 1 Wall Component der anvisierten Wall Section. Ist dort kein Component, zerstöre stattdessen ein Cauldron. Sind dort keine Cauldrons, ziele auf den Tower (entferne 1 Cannon / Pole / Bay Window das dort platziert ist).

MANTELET

Standort: Rampart

Effekt: Marksman Attacks haben keinen Effekt an diesen Rampart.

SIEGE TOWER

Standort: Foreground

Effekt: Der Siege Tower bewegt sich in der Maneuvers Phase wie jede andere Unit. An dieser Wall Section werden Wall Components im Meele Assault nicht gewertet und Cauldrons können nicht aktiviert werden.

Note: Siege Machines können von Scouts sabotiert und von Traps gestoppt werden.



PHASE 3: EQUIPMENT

Zusätzlich zur Konstruktion von Siege Machines, versorgt der Invader seinen Units mit kampfstarken Equipment. Jede Wall Section darf maximal 2 verschiedene Equipment Token enthalten, 1 auf jedem dafür vorgesehenen Space. Es sind 5 Equipment Typen verfügbar:

BANNER

Standort: Wall Section

Effekt: +1 Melee an dieser Wall Section.



LADDER

Standort: Wall Section

Effekt: +1 Unit Space an dieser Wall Section.



SAP

Standort: Wall Section

Effekt: Der Invader kann 1 oder 1 während der Maneuvers, aus seinem Supply an diese Wall Section bewegen.



BRIDGE

Standort: Path ohne vorhandene Traps.

Effekt: Der Defender kann keine Traps auf dem Path platzieren.



POISON

Standort: Wall Section

Effekt: 1 Marksman stirbt an dieser Wall Section vor dem Melee Combat, wenn der Invader mindestens 1 Unit an dieser Wall Section hat.



PHASE 4: TRAINING

Wenn die Units ausgerüstet sind, kann der Invader mit deren Training fortfahren. Bis zu 2 verschiedene Training Counters können an jedem Rampart an den entsprechenden Spots vorhanden sein (diese Rule gilt nicht für die Artilleryman, Trainer und Saboteur Trainings - siehe ihre Beschreibungen). Es sind 5 Training Typen verfügbar:

ARTILLERYMAN

Effekt: Entferne 1 Miss Card von einer Machine und mische dann den Machine Card Pile.

QUARTERMASTER

Standort: Rampart

Effekt: Während der Maneuvers kann ein Unit diesen Rampart ignorieren und direkt zu den Walls gehen.



TRENCH MASTER

Standort: Rampart

Effekt: Cannon Attacks haben keine Effekt an diesen Rampart.



SABOTEUR

Effekt: Actions in diesen Defender Building kosten +1 .



TRAINER

Effekt: Ziehe 2 . Lege sie auf einen Foreground.

PHASE 5: RITUALS

Der Invader kann auch die Macht der Shaman Rituals nutzen, um die Stronghold zu erobern. Ritual Effekte sind nur temporär. Wenn der Turn endet, werden alle Ritual Tokens vom Board entfernt und zum Invader's Supply zurückgelegt. Das Ritual kann in zukünftigen Turns erneut durchgeführt werden, indem die entsprechenden Kosten bezahlt werden.

Es gibt 3 Tokens für jedes Ritual: 1 Target und 2 Bluff. Jedes Mal, wenn ein Ritual ausgewählt wird, legt der Invader bis zu drei entsprechende Tokens auf bis zu drei verschiedene Spaces face-down, wie vom Ritual vorgegeben. Der Defender weiß nicht, welches Space das wahre Target ist.

Rituale werden ausgelöst wenn die Action (oder das Space) verwendet wird. Drehe den Token um und überprüfe das Ergebnis: Bluff oder Target. Bei einem Bluff passiert nichts und wird in den Invaders Supply discarded. Ein Target bedeutet, dass das Ritual ausgelöst wird und der Token verbleibt bis zum Ende des Turns auf dem Board.

Es sind 5 Rituals verfügbar:

BLOODSTONES

Standort: Siege Machine

Effekt: Wenn die Target Siege Machine eine Wall trifft, kill +1 Defender Unit.

POSSESSION

Standort: Hero Order token

Effekt: Wenn das Target Hero Order aktiviert wird, entferne die Order aus dem Game, ohne es auszulösen.

DEMON

Standort: Buildings

Effekt: Wenn der Defender im Target Building eine Action ausführt, töte 1 Unit im Courtyard.

SPECTER

Standort: Wall Sections

Effekt: Werden an der Target Wall Section Defender Units getötet, werden diese auf den Foreground als Invader Units gleicher Stärke platziert.

GALE

Standort: Wall Sections

Effekt: Bewegen von Defender Units zur oder weg von der Target Wall Section kostet +1 .



PHASE 6: MANEUVER and ORDERS

Alle verbleibenden Units, die der Invader in vorherigen Actions nicht benutzt hat, können zur Attack auf die Stronghold geschickt werden. Alle Invader Units die sich an den Walls befinden, können Orders erhalten. Unbenutzte Units bleiben im Supply.

MOVEMENT OF UNITS

Der Invader hat 2 Maneuver Actions zur Verfügung: Minor und Major. Beide Actions senden eine Anzahl von Units aus dem Supply zu den Foregrounds und bewegen Units die bereits auf dem Board sind. Die Units können sich nur entlang der Paths bewegen, die auf dem Board angezeigt werden. Units dürfen sich nur an einen Ort bewegen wenn dort ein Space zur Verfügung steht.

Ausnahme 1: Der Defender erhält Hourglasses für Phase 6 Actions, nachdem ALLE Maneuvers durchgeführt wurden und die Orders gegeben wurden (nicht getrennt nach Minor und dann Major Maneuver Actions).

Ausnahme 2: Mindestens eines der Maneuver muss in jedem Turn durchgeführt werden.

MINOR MANEUVER

Effekt: Der Invader kann bis zu 5 Units von jedem Rampart zu dazugehörigen Wall Sections bewegen, und 5 Units von jedem Foreground zu verbundenen Ramparts bewegen. Zusätzlich können bis zu 5 Units aus dem Supply in jeden Foreground verschoben werden, was insgesamt 10 neue Units auf dem Board ergeben kann.

MAJOR MANEUVER

Effekt: Der Invader kann bis zu 7 Units von jedem Rampart zu dazugehörigen Wall Sections bewegen, und 7 Units von jedem Foreground zu verbundenen Ramparts bewegen. Zusätzlich können bis zu 7 Units aus dem Supply in jeden Foreground verschoben werden, was insgesamt 14 neue Units auf dem Board ergeben kann.

Der Invader kann entweder eins der Maneuver oder beide durchführen, darf jedoch nur einmal jede Maneuver Action ausführen. Das Major und Minor Maneuver müssen einzeln durchgeführt werden, zum Beispiel zuerst ein komplettes Major Maneuver und dann ein komplettes Minor Maneuver. Sich bewegende Units werden in der folgenden Reihenfolge bewegt:

1. Sap Units zu den Walls
2. Ramparts zu den Walls
3. Foreground zu den Ramparts
4. Supply zu den Foregrounds

Note: Die Board Paths auf der unteren rechten Seite der Stronghold (Defender's Sicht) erfordern das Units sich durch einen Rampart bewegen, bevor sie den äußersten Rampart erreichen. Invader Units bewegen sich in der folgenden Reihenfolge:
 1. vom äußersten Rampart zu einer verbundenen Wall Section,
 2. Units vom vorherigen Rampart können dorthin kommen.

Check die Maneuvers Beispiele auf der nächsten Seite und die Examples Section auf Seite 14.

MARAUDERS

Auf der rechten Seite der Stronghold (Defender's Sicht) befinden sich Marauders zwischen den letzten beiden Ramparts. Wenn der Invader, während des Minor und des Major Maneuvers, eine Unit zum letzten Rampart bewegt, schließen sich zwei Marauders der Attack an. Der Invader zieht 1 grünen und 1 weißen Cube aus dem Beutel und fügt sie dem letzten Rampart hinzu.



Note: Die Maneuver Action erlaubt es dem Invader jeden Mix an Units von beiden Foregrounds, allen Ramparts, als auch von seinem Supply zu bewegen.

Note: Der Invader KANN NICHT Units von den Walls zurückziehen.

Note: Diese Rules können durch Action Cards modifiziert werden.





Example of a Minor Maneuver

Der Invader spielt die Minor Maneuver Action: Defender nimmt sich 3 Hourglasses.

Der Invader bewegt 5 Units von dem Rampart 1: 1 Unit zur Wall Section A und 4 Units zur Wall Section B.

Der Invader bewegt auch 5 Units von dem Rampart 2: 4 gehen auf die Wall Section C und 1 zur Wall Section D.

Zwei weitere Units kommen vom Rampart 3 nach Section D. Es können keine Units mehr in Section D bewegt werden, da es dort nur 3 Spaces für Units gibt.

Zusätzlich werden 2 Units vom Rampart 3 auf die Wall Section E bewegt, somit bewegt der Invader 4 Units total von Rampart 3.

Nun bewegt der Invader weitere 5 Units – ist das Maximum für das Minor Maneuver – vom Foreground 4 zu folgenden Spaces: 4 Units zum Rampart 1, und 1 Unit zum Rampart 5.

Ebenso bewegt er 5 Units vom Foreground 6: 2 zum Rampart 2 und 3 zum Rampart 3.

Zum Schluß bewegt der Invader die maximale Anzahl an Units (während eines Minor Maneuvers) zu den Foregrounds 4 und 6 (Step 7): 5 für jeden Foreground.

ORDERS

Der Invader darf nun Units die sich im Combat befinden, Orders erteilen. Wenn möglich, muss mindestens eine Invader Unit die vorgegebene Order ausführen. Wenn alle Units, an einer Wall Section mit einer vorhandenen Order sterben, entferne die Order aus dem Game, ohne den Effekt auszulösen.

Note: Das Board hat keine speziellen Spaces für Orders; Die Order Token sollten so am gewählten Wall Section platziert werden, dass keine Zweifel daran bestehen, welche Wall Section sie betreffen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie der Invader Orders erteilen kann. In jeden Turn darf nur eine dieser Methoden verwendet werden:

OPEN ORDER

Kosten: keine

Effect: Der Invader platziert einen Order Token face up an die gewählte Wall Section.

CLASSIFIED ORDERS

Kosten: 1 Hourglass (an den Defender)

Effect: Der Invader legt eine beliebige Anzahl an Order Tokens face down. Er dreht sie nur face up während des Assault. An jeder Wall Section darf nur ein Order Counter platziert werden.

Es sind 4 Orders verfügbar:

GOBLIN FURY

Effect: Die Goblins werden zu Berserker. Die Stärke jedes Goblins in dieser Wall Section ist 3. Nach dem Assault werden hier alle Goblins getötet. Du findest ein Goblin Fury Spielbeispiel in der Assault Section auf Seite 12. Die Anzahl der Goblin Symbole auf dem Token ist irrelevant, es sind immer alle Goblins an dieser Wall Section betroffen.



Note: Wenn die Stärke der Goblins ausreicht den Combat zu gewinnen und in die Stronghold einzubrechen, werden sie dies tun, auch wenn es keine anderen Invader Units an dieser Wall Section gibt.

Note: Wenn der Defender im Combat an der Wall den Vorteil hat, werden die betroffenen Goblins vom Board entfernt, bevor die Invader Verluste entfernt werden. (Englischen Regeln sind zweideutig, keine offizielle Klarstellung)

ORC DETONATION

Effect: Mindestens einer der Orcs explodiert. Der Invader entfernt eine beliebige Anzahl von Orcs von dieser Wall Section. Jeder entfernte Orc zerstört eine Wall Component an dieser Wall Section. Explodierte Orcs werden vom Board entfernt, bevor der Assault beendet wird. (Avantage ohne diese Orcs berechnen)



CALL OF THE TROLL

Effect: Wenn der Invader einen Troll an dieser Wall Section hat, kann Call of the Trolls benutzt werden, um einen anderen Troll auf dieser Seite der Stronghold ein Maneuver zu befehlen. Der angerufene Troll muss sofort einen Schritt in Richtung der Wall Section gehen, von der die Order gegeben worden ist.



Note: Die Troll Trap beeinflusst den gerufenen Troll ganz normal.

BLUFF COUNTER

Effect: Der Bluff Counter wird verwendet, um den Defender irrezuführen und ändert keine Attribute oder Aktionen der Units.



END OF MANEUVERS

Wenn der Invader seine Maneuvers und Orders beendet hat und der Defender alle verbliebenen Hourglasses ausgegeben hat, beginnt der Assault (siehe Assault Section auf Seite 12).

Defender Goal

Des Defender Goal ist es den Invader 7 Turns lang am Durchbrechen zur Stronghold zu hindern.

DEFENDER UNITS

Der Defender hat folgende Units verfügbar:



Marksman - Stärke 1



Soldier - Stärke 2



Veteran - Stärke 3

HOURLASSES AND ACTIONS

Erinnerung: Zu Beginn jedes Turns erhält der Defender 2 Hourglasses, die er nach der ersten Invader Action benutzen muss.

Die Actions des Invader brauchen Zeit und als solche versorgen sie den Defender mit einer bestimmte Anzahl an Hourglasses. Jede Defender Actionen benötigt ebenfalls Zeit und hat ebenfalls bestimmte Kosten an Hourglasses.

Der Defender benutzt die Hourglasses um seine Units zu bewegen und um defensive Actions auszuführen.

Nach jeder Invader Action muss der Defender alle Hourglasses in seinem Supply ausgeben. Lege die verbrauchten Hourglasses in die Spaces neben der Action. Wird ein Hourglass auf den letzten freien Space gesetzt, wird diese Action aktiviert. Wenn alle Hourglasses verbraucht sind, führt der Invader seine nächste Action aus. Wenn der Defender keine Hourglasses erhält, startet der Invader sofort die nächste Action.

MOVING AROUND THE STRONGHOLD

MOVING UNITS AND HEROES

Kosten: 1 Hourglass pro Bewegung

Effekt: Jede Unit oder Hero kann zu jedem freien Spot bewegt werden, auf folgender Weise:

- von einer Wall Section oderr Tower zu einer verbundenen Wall Section oder Tower
- von einer Wall Section oder Tower zu jedem Building oder zum Courtyard
- von einem Building oder dem Courtyard zu jeden Spot auf dem Board

Nur Marksman dürfen in die Towers bewegt werden. Der Defender kann Units nicht zur Forge, Workshop, Scouts, Hospital oder Cathedral bewegen.

Note: Game Components können diese Einschränkungen außer Kraft setzen.

Die Heroes dürfen sich nur auf Wall Sections und zum / vom Courtyard bewegen.

Note: Der Defender kann in jedem Turn beliebig viele Units bewegen. Einzelne Units können sich mehrfach bewegen. Discard die Hourglasses die für Bewegung Actions verwendet wurden.

SWAP SPACES

Kosten: 1 Hourglass pro Swap

Effekt: Anstatt auf ein freies Space zu gehen, kann eine Unit auch den Platz mit einen anderen Unit in einem angrenzenden Space tauschen. Helden können auch auf diese Weise tauschen.

Note: Der Defender kann in jedem Turn beliebig viele Units bewegen. Discard die Hourglasses die für Bewegung Actions verwendet wurden.

Note: Im Courtyard können beliebig viele Units stehen.

DEFENSE PLANS

Zu jeder Zeit während des Games kann der Defender entscheiden, die zu Beginn des Games gewählten Defense Plans zu verwenden. Einmal verwendet, haben alle Defense Plans einen negativen Abschnitt, der den Defender auf verschiedene Arten betrifft. Die meisten Defense Plans werden für den Rest des Games beibehalten und wirken sich weiterhin auf den Defender aus.



DEFENDER ACTIONS

Der Defender gibt Hourglasses aus, um Actions in den Buildings auszuführen. Der Defender muss nicht alle Hourglasses gleichzeitig haben, die benötigt werden um eine bestimmte Action auszuführen - sie können über eine Reihe von Defender Phases oder Turns aufgefüllt werden. Jede Action, die in der Stronghold verfügbar ist, darf nur einmal pro Turn durchgeführt werden, sofern nicht anders angegeben.

Wenn der Turn zuende ist, entferne alle Hourglasses, die für abgeschlossene Actions verwendet wurden. Hourglasses die auf Actions platziert wurden, die nicht erfüllt wurden, verbleiben für spätere Runden auf ihren Spaces.

Saboteurs in a Building

Wenn sich ein Saboteur Token in einem Building befindet, werden die Kosten für die Actions in diesem Building um 1 Hourglass erhöht. Das zusätzliche Hourglass sollte auf dem roten Hourglass Space auf dem Building Tile platziert werden.



Es gibt eine kurze Zusammenfassung jeder Action die unten verfügbar ist. Weitere Informationen zu den einzelnen Actions findet ihr unter Defender Actions Explained auf einem Zusatzblatt.

THE FORGE

In der Forge stellt der Defender die Waffen her die zur Verteidigung der Stronghold nötig sind.

CANNON

Standort: Tower

Effekt: Während des Ranged Combat, wähle den Foreground auf dieser Seite oder einen beliebigen Rampart gegenüber oder neben dem Tower. Decke die oberste Card des Defender Hit Deck auf. Töte eine der angegebenen Units. Wenn mehr Cannons schießen, handle die entsprechende Anzahl an Cards ab und mische das Deck neu.



Note: Jeder Tower kann nur 1 Cannon, Pole oder Bay Window haben.

CAULDRON

Standort: Wall Section

Effekt: Während eines Melee Combat, kill 1 Unit des entsprechenden Typs. Goblin Cauldron kills alle Goblins.

THE WORKSHOP

Im Workshop bauen die Handwerker des Defenders die hölzernen Fortifications und Werkzeuge der Defense, die in den Towers benötigt werden.

POLE

Standort: Tower

Effekt: Während eines Melee Combat, wähle 1 Wall Section angrenzend zu diesem Tower. Decke die oberste Card des Defender Hit Deck für jede Pole auf. Kill die schwächste der angezeigten Invader Units an der Wall Section. Wenn mehrere Poles attack, handle die entsprechende Anzahl an Cards ab und mische das Deck neu. Der rote Pfeil auf der Hit Card zeigt nur an das die Auswahl von links nach rechts geschehen muss.



BAY WINDOW

Standort: Tower

Effekt: Im Melee Combat +1 Stärke an beiden Wall Sections angrenzend an diesen Tower, wenn mindestens ein Marksman anwesend ist.

LADDER

Standort: Wall Section

Effect: Du kannst eine zusätzliche Defender Unit an dieser Wall Section. haben.

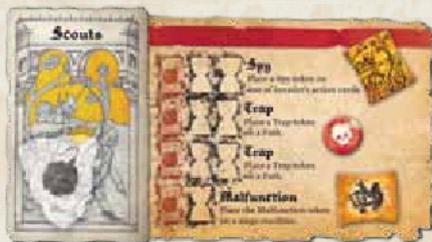
WALL

Standort: Wall Section

Effekt: Platziere 1 Wall Component auf eine Wall Section.

THE SCOUTS

Das Training der Scouts ist der Schlüssel zum Schutz der Stronghold. Nutze deine fortgeschrittenen Units, um die sorgfältigen Pläne des Invaders zu sabotieren.



TRAP

Standort: Path (face down platziert)

Effekt: Bewegt der Invader Units über eine Trap, decke die Trap auf. Folgende Units sind betroffen:

- Troll – Kill 1 Troll
- Goblin – Kill alle Goblins
- Siege Tower – Der Siege Tower bewegt sich nicht während diesem Maneuver (er kann in nachfolgenden Maneuvers wieder bewegt werden)

MALFUNCTION

Standort: Ballista, Catapult oder Trebuchet

Effekt: Diese Weapon kann während des nächsten Assault nicht feuern. Dann discard diesen Token.

SPY

Standort: Invader Action Card

Effekt: Lege den Spy Token auf eine verfügbare Invader Action Card. Der Invader muss beim aktivieren dieser Card +1 Unit zahlen.

Note: Spy darf nicht auf Phase 1 oder 6 Cards gelegt werden.

THE CATHEDRAL

Die Turmspitzen der Cathedral sind nicht nur gut für Gottesdienste und Gebete. Sie ragen hoch über die Walls und sind ein idealer Ort für Marksmen und Lookouts.



MARKSMEN BLESSING

Standort: Eine Seite der Stronghold

Effekt: Während des Ranged Combat, feuern alle Marksmen auf dieser Seite der Stronghold zusammen, auf einen beliebigen Rampart auf dieser Seite der Stronghold.

UNEARTHLY GLARE

Standort: Wall Section

Effekt: Assault wird an dieser Wall Section nicht abgewickelt.

SHARPSHOOTERS

Standort: None

Effekt: Kill 1 Invader Unit irgendwo auf dem Board.

ORDERS MIX-UP

Standort: None

Effekt: Discard 1 Invader Order.

THE BARRACKS

Während sie in der Stronghold festsitzen, haben die verteidigenden Units genügend Zeit, um für den unvermeidlichen Battle zu trainieren.

Note: Training Actions können während eines Turns mehrmals verwendet werden. Entferne verbrauchte Hourglasses nach jedem Gebrauch.



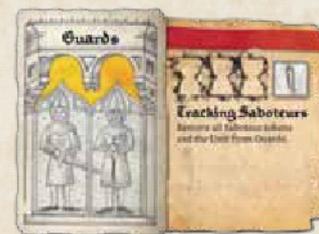
TRAIN TROOPS

Effekt: Ersetze ein Unit in den Barracks:

- Ersetze 1 Marksman durch 1 Soldier
- Ersetze 1 Soldier durch 1 Veteran

THE GUARDS

Die Guards erlauben dem Defender, Invader Saboteurs aus der Stronghold zu entfernen.



TRACKING SABOTEURS

Effekt: Wirf 1 Marksman von den Guards ab, um alle Saboteur Tokens aus der Stronghold zu entfernen.

THE HOSPITAL

Alle Defender Units die in diese Turn sterben, werden im Hospital platziert. Am Ende jedes Turns erholen sich zwei dieser Units (Defender's Wahl) und werden in den Courtyard gestellt. Der Rest der Units im Hospital geht zurück in den Supply.



THE COURTYARD

Im Courtyard können eine unbegrenzte Anzahl an Units und Heroes stehen. Es gibt keine besonderen Actions auf dem Courtyard, es ist einfach ein Sammelstelle für nicht zugewiesene Units.



HEROES

Zwei Heroes helfen bei der Defense der Stronghold: der Officer und der Warrior. Jeder von ihnen beeinflusst ihre Wall Sections unterschiedlich. Zusätzlich kann jeder Spieler pro Turn eine Heroic Order ausführen, um die Defense zu unterstützen. Diese Orders kosten keine Hourglasses und können in jeder Defender Phase verwendet werden.

• Warrior = Stärke 2 • Officer = Stärke 3

Action: Jeder Hero darf pro Turn eine Heroic Order, aus der folgenden Auswahl, ausführen. Jede Heroic Order darf nur einmal pro Turn verwendet werden.

Heroic Orders:

- Bewege 1 Unit vom Courtyard zu einer Wall Section an der ein Hero anwesend ist.
- Bewege eine beliebige Unit in ein beliebiges Building (mit Ausnahme der Guards und der Barracks) und erhalte 1 Hourglass, um es im gewählten Building zu benutzen.
- Bewege eine Unit, von einer Wall Section auf der gleichen Seite der Stronghold wie der Hero, zum Courtyard.

THE ASSAULT

Die Phase 6 endet wenn der Defender alle seine Hourglasses ausgibt, und dann der Assault beginnt. Der Assault besteht aus den den folgenden aufeinanderfolgenden Stages:

Ranged Combat

Stage 1 - Cannons

Stage 2 - Siege Machines

Stage 3 - Marksmen

Melee Combat

Stage 1 - Cauldrons

Stage 2 - Poles

Stage 3 - Orders

Stage 4 - Resolving Strength

Stage 5 - The Hospital

RANGED COMBAT

DEFENDER CANNON BARRAGE

Der Defender wählt aus, auf welchen Foreground oder Rampart jede Cannon schießen wird. Drehe eine Hit Card pro Cannon um. Konsultiere den Cannon Teil der Card. Entferne eine Unit des auf der Card angegebenen Typs. Nachdem alle Cannons gefeuert haben, mische die Cards neu und lege sie neben das Board.

SIEGE MACHINE BARRAGE

Der Invader wählt eine Wall Section auf die jede Siege Machine schießen wird. Decke die oberste Card jedes Siege Machine Deck auf und erledige alle Hits. Lege alle Miss Cards ab und lege alle Hit Cards verdeckt auf ihr Deck zurück. Mische alle Machine Card Decks neu.

MARKSMEN VOLLEY

Marksmen an den Walls, die derzeit nicht in Melee Combat verwickelt sind und Marksmen in Towers, dürfen auf die Invader Units schießen.

Marksmen an Walls können auf Ramparts schießen, die durch Paths mit ihrer Wall Section verbunden sind.

Marksmen in einen Tower können nur auf den gegenüberliegenden Rampart schießen.

Jeder auf diesen Rampart feuernde Marksman bringt +1 zur Volley Strength. Die gesamte Stärke der Salve, die auf den gegebenen Rampart trifft, bestimmt die Gesamtstärke der getöteten Invader Units. Der Defender wählt, welche Units getötet werden sollen (z. B. wenn 2 Stärkepunkte entfernt werden müssen, kann der Defender 1 Ork oder 2 Goblins entfernen).

Note: Die Defender Volley Strength muss gleich oder höher als die Stärke der anvisierten Invader Units sein.

Note: Wenn sich an einer Wall Section Invader Units befinden, sind die Marksmen an dieser Section in Melee Combat verwickelt und können nicht schießen.

Note: Marksmen in Towers sind niemals in Melee Combat verwickelt.

Golden Rule:

Immer wenn deine Units getötet werden, durch einen Combat oder einer Action, wählt dein Gegenspieler welche deiner Units sterben.

MELEE COMBAT

CAULDRONS

Die Defenders gießen den tödlichen Inhalt der Cauldrons auf die Invader Units. Der Invader entfernt Units die von jedem Cauldron getötet wurden.

POLES

Eine Pole kann verwendet werden um eine Wall Section anzugreifen, die an den Tower angrenzt, der mit dieser Pole ausgestattet ist. Der Defender erklärt, welche Wall Section von welcher Pole angegriffen wird und dreht die oberste Card des Hit Decks für jede Pole um. Konsultiere die Pole Section der Card. Wenn ein Hit angezeigt wird, discard die Invader Unit mit der niedrigsten Stärke, die diese Wall Section angreift. Mische das Hit Deck nach der Abwicklung aller Pole Attacks neu.

ORDERS

Der Invader deckt alle Order Tokens auf (wenn sie face down waren) und wickelt den Effekt jeder Order ab.

RESOLVING STRENGTH

Die Strength der verbleibenden Streitkräfte wird an jeder Wall Sections verglichen. Beide Spieler errechnen die Gesamtstärke ihrer jeweiligen Units an jeder Wall Section.

INVADER STRENGTH:

1 Goblin ()	1 Strength Point (oder 3 Points wenn die Goblin Fury Order aktiv ist)
1 Ork ()	2 Strength Points
1 Troll ()	3 Strength Points
1 Banner	1 Strength points

DEFENDER STRENGTH:

1 Marksmen ()	1 Strength Point
1 Soldier ()	2 Strength Points
1 Veteran ()	3 Strength Points
1 Wall Component	1 Strength Point
1 Bay Window mit minimum 1 darauf	1 Strength Point
Der Officer ()	3 Strength Points
Der Warrior ()	2 Strength Points

STRENGTH ADVANTAGE

Melee Combat an jeder Wall Section wird von dem Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewonnen. Ziehe die Stärke des verlierenden Spielers von dem Gesamtwert des Gewinners ab. Das Ergebnis wird als Advantage bezeichnet.

Der Spieler der den Combat verloren hat, muss Units (in Strength Points) entfernen, die dem Advantage entsprechen. Diese Units werden getötet und aus dem Game entfernt (im Falle des Invaders) oder ins Hospital gebracht (im Falle des Defenders).

BREACHING THE STRONGHOLD

Kann der Defender nicht den vollständigen Advantage durch Units Verluste ausgleichen (er hat keine Units mehr an dieser Wall Section), brechen die Invader Units in die Stronghold ein. Der Invader hat sofort das Game gewonnen.

EXAMPLE

Der Defender hat 2 Soldiers und 1 Marksman auf der Wall. Die Wall hat 2 Wall Components. Der Invader hat 2 Trolls und 1 Orc auf der Wall:

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist wie folgt :
Defender : $2 + 2 + 1 + 1 + 1 = 7$, Invader : $3 + 3 + 2 = 8$

Der Invader hat den Advantage von 1 Point. Der Defender verliert Units entsprechend 1 Point Stärke. Ein Marksman wird ins Hospital gestellt.



EXAMPLE

Der Defender hat 2 Soldiers und 1 Marksman auf der Wall. Die Wall hat 2 Wall Components. Der Invader hat 3 Orcs.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist wie folgt :
Defender : $2 + 2 + 1 + 1 + 1 = 7$, Invader : $2 + 2 + 2 = 6$

Der Defender hat den Advantage von 1 Point. Der Invader muss eine Anzahl an Units verlieren, die 1 Point Stärke entsprechen. Weil Orcs 2 Points Stärke haben, verliert der Invader keine Units.



BREAKING INTO THE STRONGHOLD

Ist der Advantage des Invader höher als die Stärke der Defending Units an einer Wall Section, dringt der Invader in die Stronghold ein und erobert sie, er gewinnt sofort das Game.

EXAMPLE: Der Defender hat 2 Soldiers und die Wall hat 2 Wall Components. Der Invader hat 3 Trolls und 2 Orcs.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist wie folgt :
Defender : $2 + 2 + 1 + 1 = 6$, Invader : $3 + 3 + 3 + 2 + 2 = 13$

Der Invader Advantage ist 7. Die Defender Units haben eine Gesamtstärke von 4 und werden alle entfernt. Ohne Defender Units an der Wall Section, dringt der Invader in die Stronghold ein! Das Game ist vorbei, der Invader gewinnt!



Wenn der Versuch scheitert in die Stronghold einzudringen, endet der Turn und der nächste beginnt.

END OF THE TURN

Bevor der nächste Turn beginnt :

- ☛ Entferne alle Tokens die mit dem Ende des Turns ablaufen.
- ☛ Der Invader entfernt alle Units und Wood von den Action Cards. Die Units werden aus dem Game entfernt, während Wood zurück in den Wood Supply kommt.
- ☛ Der Defender entfernt alle Hourglasses von den abgeschlossenen Actions.

Note: Hourglasses auf unvollständigen Actions bleiben auf dem Board.

Bewege den Round Token um 1 Space. Nun erhält der Defender 2 Hourglasses um sie nach der ersten Invader Action zu benutzen. Der Invader beginnt einen neuen Turn mit Phase 1 – Supplies.

EXAMPLES

Examples of Ranged Combat

EXAMPLE

2 Marksmen an der Wall Section B können auf Units 3 und 4 am Rampart feuern.

Ihre kombinierte Volley Strength ist 2, was nicht reicht um den Troll 4 zu töten (sie würden 3 Points brauchen).

Sie töten den Goblin 3, allerdings würde 1 Point Strength schon reichen.

Sie können nicht auf den Orc 2 schießen, weil diese Rampart ist nicht mit ihrer Wall Section durch einen Path verbunden.

Der Marksmen auf der Wall Section A kann nicht feuern, da er in einen Melee Combat mit dem Orc 1 verwickelt ist.

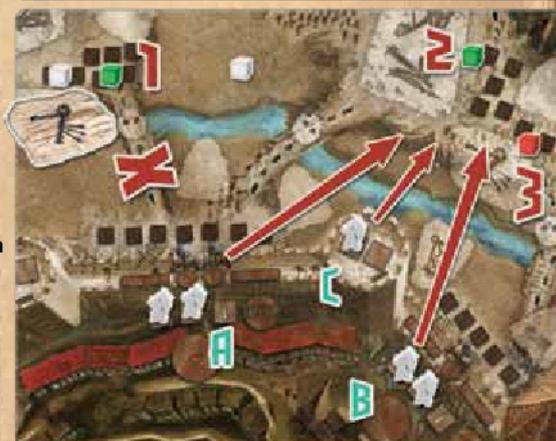


EXAMPLE

Je 2 Marksmen auf den Wall Sections.

A kann nicht auf die Units am Rampart 1 feuern, weil der Mantelet Token sie beschützt. Sie schießen auf den anderen Rampart gemeinsam mit den 2 Marksmen an der Wall Section B und dem Marksmen im Tower C.

Die kombinierte Strength aller Marksmen die auf diesen Rampart feuern ist 5, was bedeutet sie töten 1 Orc 2 und 1 Troll 3.



Examples of Assault

EXAMPLE

Der Invader stürmt die Wall Section mit 1 Orc und 3 Trolls. Die Section wird defended durch 2 Marksmen, unterstützt durch ein Officer. Sie sind zusätzlich geschützt durch 3 Wall Components.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist wie folgt :

Invader : $2 + 3 + 3 + 3 = 11$, Defender : $1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 = 8$

Berechnung des Advantage: Ziehe die Defender Strength von der Invader Strength ab ($11 - 8 = 3$).

Des Invaders Advantage beträgt 3.

Der Defender muss die Wall Section halten und verliert Units mit einer Gesamtstärke von 3.

In diesen Example sind nur die 2 Marksmen verfügbar; ihre Gesamtstärke beträgt 2.

Die Wall Components dürfen nicht dazu verwendet werden, Verluste zu absorbieren. Der Officer ist ein Hero - er darf weder getötet noch kann seine Stärke genutzt werden um den Advantage zu reduzieren. Der Defender kann den Advantage nicht auf 0 reduzieren. Dies bedeutet, dass der Invader die Defense durchbricht und die Stronghold betritt. Der Invader gewinnt!



EXAMPLE

Der Invader greift die Wall Section mit den selben Units wie im vorherigen Example an, aber nun wird die Wall Section defended durch 2 Marksmen, 1 Veteran und 3 Stone Wall Components.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist folgende:

Invader: $2 + 3 + 3 + 3 = 11$, Defender: $1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 = 8$

Zuerst scheint die Situation die selbe wie im vorherigen Example zu sein, aber laßt uns das Ergebnis betrachten. Laßt uns den Advantage kalkulieren:

Ziehe die Defender Strength von der Invader Strength ($11 - 8 = 3$) ab. Der Invader Advantage ist 3.

Der Defender muss Units mit einer Gesamtstärke von 3 verlieren. Der Invader entscheidet sich, den Veteran zu entfernen (Stärke 3), wodurch der Invader Advantage auf 0 reduziert wird. Der Invader darf nicht entscheiden, stattdessen die 2 Marksmen zu entfernen, da dies 1 Point Advantage offenlassen würde. Der Verlierer muss den Advantage immer auf 0 reduzieren, wenn möglich. Der Defender hat Verluste erlitten, hält aber die Mauer mit beiden Marksmen. Der Invader durchbricht die Stronghold in diesen Turn nicht.

EXAMPLE

Der Invader hat 2 Orcs und 2 Trolls. Diesmal ist die Wall defended durch 2 Soldiers und 3 Stone Wall Components.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist folgende:

Invader: $2 + 2 + 3 + 3 = 10$, Defender: $2 + 2 + 1 + 1 + 1 = 7$

Laßt uns den Advantage errechnen: Ziehe die Defender Strength von der Invader Strength ($10 - 7 = 3$) ab. Der Invader Advantage ist 3.

Der Defender muss wenn möglich Units, die einer Stärke von insgesamt 3 entsprechen, verlieren. Ein Soldat hat 2 Points Strength und der verbleibende 1 Point Advantage tötet den zweiten Soldat nicht. Die Wall wird vom Defender gehalten, aber für einen hohen Preis.

Assault on an undefended Wall section

Der Invader attacks eine unbemannte Wall Section mit 2 Goblins. Der Defender hat die Wall Section mit 4 Stone Wall Components verstärkt.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist folgende:

Invader: $1 + 1 = 2$, Defender: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$

Ziehe die Defender Strength von der Invader Strength ab. $2 - 4 = -2$. Der Defender hat den Advantage von 2 Points. Beide Goblins werden getötet. Der Wall Section wird defended vor der Attack.

Goblin Fury Order in action

EXAMPLE

Da sind 2 Orcs, 1 Goblin und der Banner Counter auf der Invader Seite der Wall Section. Da sind 2 Soldiers, 1 Veteran und 2 Wall Components auf der Defender Seite.

Der Invader benutzt die Goblin Fury Order, welche die Goblin's Strength vom 1 auf 3 erhöht.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist folgende:

Invader: $2 + 2 + 3 + 1 = 8$, Defender: $2 + 2 + 3 + 1 + 1 = 9$

Der Defender gewinnt den Combat mit 1 Point Advantage.

Da der Invader diesen Combat verliert, werden die Goblins vom Board entfernt BEVOR die Verluste abgerechnet werden.



EXAMPLE

Diesmal sind nur 2 Soldiers und 2 Wall Components auf der Defender Seite.

Die Stärke auf beiden Seiten der Wall Section ist folgende:

Invader: $2 + 2 + 3 + 1 = 8$, Defender: $2 + 2 + 1 + 1 = 6$

Der Invader gewinnt den Combat mit 2 Points Advantage. Der Goblin werden vom Board entfernt NACHDEM die Defender Verluste abgewickelt wurden.



Using both Maneuver Actions in one Turn

Der Invader hat gerade ein Major Maneuver gewählt, welches die Bewegung von 7 Units auf jedes Feld auf dem Board erlaubt.

Der Invader bewegt 5 Units vom Rampart 3 zu Rampart 1. Ebenso nimmt er die 2 Units vom Marauders Space, somit hat er schließlich 7 Units zum Rampart 1 bewegt.

Nun bewegt der Invader 7 Units vom Foreground 5. Zum Rampart 3 stellt er 6 Units und zu Rampart 4 stellt er 1 Unit.

Am Rampart 3 steht noch ein Unit vom vorherige Turn und der Invader möchte ihn nicht bewegen. Am Rampart 3 steht nun das Maximum von 7 Units.

Am Rampart 4 stehen 2 Units B von einer vorherigen Runde und der Invader will sie nicht bewegen. Somit stehen dort nun insgesamt 3 Units.

Der Invader beendet das Major Maneuver in dem er 7 neue Units von seinem Supply zum Foreground 5 stellt.

Als Teil der gleichen Action, wählt der Invader auch ein Minor Maneuver (siehe nächste Seite).



Der Invader plant das Maneuver wie folgt :

Der Invader bewegt 5 Units vom Rampart 2 zur Wall Section 1. Er läßt 2 Units (schwarz gerahmt) an Rampart 2 zurück.

Der Invader bewegt auch 5 der 7 Units vom Rampart 5. Er bewegt 3 von ihnen zum Rampart 2, und 2 andere (die Orcs) zur Wall Section 4.

Beim bewegen von Rampart 5 zum Rampart 2, bekommt er auch die 2 Units vom Marauders Space, somit hat er nun 7 Units insgesamt an Rampart 2.

Der Invader bewegt 3 Units (Goblins) von Rampart 6 zur Wall Section 4. Auf dieser Weise hat er diesen Wall Section voll mit seinen Units.

Als nächstes bewegt der Invader 5 Units vom Foreground 7. Zum Rampart 5 gehen 3 von ihnen und die anderen 2 zum Rampart 6.

Zum Schluß bewegt er 5 Units von seinem Supply zum Foreground 7. Der Invader beendet das Minor Maneuver.

Note: Nur die rechte Seite des Board (Defender's Sicht) gestattet es Units von Rampart zu Rampart zu bewegen, aufgrund der asymmetrischen Verteilung von Spaces.

Nun erhält der Defender 8 Hourglasses für die Invader Maneuvers.

Note: Dies zeigt nur die Hälfte der Bewegungen, die durch Maneuvers Action Card möglich sind.



GAME DESIGNER: Ignacy Trzewiczek

GAME DEVELOPEMENT: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

GAME MANUAL: Chevee Dodd

ILLUSTRATIONS: Tomasz Jędruszek, Mariusz Gandzel, Barbara Trela-Szyma, Roman Kucharski, Rafał Szyma

GRAPHIC DESIGN: Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma



© 2015 PORTAL GAMES
All Rights Reserved.
www.portalgames.pl



© 2015 STRONGHOLD GAMES LLC.
All Rights Reserved.
www.StrongholdGames.com

ACKNOWLEDGEMENTS:

Beta testers: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius with the extra help from: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widlak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik and many, many others. Stronghold has been tested by 44 players. I give you my most sincere thanks for bringing this enormous project to a happy end.

SECOND EDITION BETATESTERS:

Jacek Bugajny, Michał Walczak, Marcin Chałubiec, Andy, Michał Oracz.

Special thanks to Kathrin (Kitarja) from the BGG community.

15

LISTEN TO OUR PODCAST

IGNACY
TRZEWICZEK



&



STEPHEN
BUONOCORE

IN A NEW EPISODE OF
BOARDGAMES INSIDER
WHERE TOO MANY CONSONANTS MEETS TOO MANY VOWELS

STRONGHOLD FAQ - INVADER

Invader Units

Discarded Invader Units, die für Actions bezahlen oder während eines Assault sterben, werden aus dem Game entfernt und gehen nicht zurück in den Beutel !

SIEGE MACHINES

Catapult/Trebuchet

Trifft ein Catapult oder Trebuchet einen Tower, zerstört es Cannon, Pole oder Bay Window, wenn vorhanden. Marksman sind im Tower immer geschützt vor Catapult und Trebuchet, auch wenn keine Defense Machines vorhanden sind.

EQUIPMENT

Der Invader kann an einer Wall Section Invader Equipment bauen, auch wenn dort keine Invader Units stehen.

RITUALS

Man muss nicht alle 3 Ritual Tokens platzieren wenn man eine Ritual Action ausführt.

Bloodstone Ritual

Die Catapults und Trebuchets töten keine Defender Units. Mit dem Bloodstone Ritual töten sie auch Defender Units.

Blood Magic

Die Verwendung von "Opfer" (Sacrifice) bedeutet, dass du insgesamt 5 Goblins ausgeben must wenn du für Rituale bezahlst.

GALE

Wenn der Defender sich zu einer Wall Section bewegt, und dort ein Gale enthüllt wird, muss er die Bewegung fortsetzen und das extra Hourglass bezahlen, er darf die Bewegung nicht abbrechen.

Hat er das benötigte extra Hourglass nicht um zu bezahlen, wird die Bewegung abgebrochen und 1 Hourglass abgegeben.

MANEUVERS

Man kann das Minor und Major Maneuvers in beliebiger Reihenfolge ausführen.

ORDERS

Order Tokens dürfen nur an Wall Sections platziert werden, an denen Invader Units stehen.

STRONGHOLD FAQ - INVADER

TRAPS

Troll Trap

Liegt eine Troll Trap auf den Weg zur Wall die ein Limit von 3 Units hat, kann der Invader 4 Units, einschließlich eines Trolls, zu dieser Wall bewegen, da nur drei Units es bis zur Wall schaffen (da der Troll in der Trap hängen bleibt).

MARAUDERS

Marauder Units zählen nicht zum Limit an Units die man bewegen darf während einer Maneuver Action. Somit ist es möglich das 7 Units die Wall Section erreichen, wenn 5 Units vorher das Marauder Space passiert haben.

OBJECTIVES

Not a Single Stone and Experienced Gunners

“Destroy 2 Wall sections. “

Um eine Wall Section zu zerstören, muss man alle Wall Pieces aus dieser Section entfernen. Cauldrons werden nicht berücksichtigt.

Wenn der Defender auf einer zuvor zerstörten Section ein Wall Piece baut, zählt diese Section immer noch für dieses Objective.

STRONGHOLD FAQ - DEFENDER

DEFENSE PLANS

This is Agaria!

“Choose 1 Wall section: Kill a number of Invader Units equal to 3x the total Strength of your Units killed there.”

Zähle die Strength deiner getöteten Units zusammen und töte eine Anzahl an Invader Units mit derselben Gesamtstärke.

Example: Der Invader hat 2 Trolls, 1 Orc und 1 Goblin und du hast 2 Soldiers und 1 Marksman. Der Advantage beträgt 2 für den Invader und du musst 1 Soldier verlieren. Wenn du "This is Agaria!" spielst, kannst du in dieser Wall Section Invader Units mit insgesamt 6 Stärke töten. In diesem Example kannst du die 2 Trolls töten. Alle in diesem Zug getöteten Defender Units werden aus dem Game entfernt und nicht im Hospital platziert. Discard "This is Agaria!" nach diesen Turn.

Farlon's Hope

“Kill any number of your Units in the Courtyard to kill enemy Units of equal Strength at 1 Foreground.”

Du kannst eine beliebige Anzahl deiner Units im Courtyard discard. Errechne die Gesamtstärke der discarded Units. Wähle einen Foreground und wirf eine Anzahl von Invader Units mit derselben Gesamtstärke ab.

STRONGHOLD FAQ - DEFENDER

BARRACKS

Wird in den Barracks ein Unit durch eine andere Unit ersetzt (z.B. Soldier für Marksmen) kommt die ersetzte Unit (Marksmen) zurück in den Defender Supply (vom Board).

CATHEDRAL

Wenn Marksmen's Blessing verwendet wird, müssen alle Marksmen auf einer Seite auf den gleichen Rampart zielen. Der targeted Rampart von Marksman's Blessing muss auf der gleichen Seite wie der Blessings Token sein.

GUARDS

Der "geopferte" Marksmen für die Guards Action wird aus dem Game entfernt (anstatt ihn ins Hospital zu stellen).

HERO ORDERS

Nutzt man die Hero Order um ein Unit zu einem Building (ausser die Guards oder Barracks) zu stellen um ein Hourglass zu erhalten, darf man die dafür benutzte Unit direkt wieder nach den Grundregeln bewegen.

STRONGHOLD FAQ - GENERAL

GENERAL RULES

Action Cards die beim Setup face down gelegt werden, werden als offene Information betrachtet.

Nutzt der Invader die Briefing Card, aber nicht die Exchange Action, ist der Defender trotzdem anschließend am Zug um seine Hourglass auszugeben.

Hero Scheiben werden nicht als Units betrachtet.

Die Anzahl an Units auf Invader Order Tokens ist spieltechnisch irrelevant, nur die Farbe ist wichtig.

Das Limit an Wall Components an einer Wall Section ist das Limit an Wall Pieces im Vorrat.

Auf einem einzelnen Path kann maximal eine Trap liegen.

Wenn man einen Combat gewinnt, kann der Advantage nur zum töten von Units verwendet werden. Wall Pieces, Heroes, Cauldrons, Ladders, etc können mit dem Advantage nicht entfernt werden.

BREACHING THE WALL

Um durchzubrechen, muss der Invader den Melee Combat an einer Wall gewinnen und der Advantage hoch genug sein um alle Units an dieser Wall zu besiegen, und DANN muss er immer noch mindestens 1 Advantage übrig haben. Ist dies so, (auch wenn Wall Piece dort sind, oder ein Hero), durchbricht der Invader die Wall.

Wenn der Eindringling einen Advantage hat, der größer ist als die Stärke aller Verteidiger an der Wand, durchbricht er die Mauer und gewinnt das Game.

CANNONS SHOOTING



STRONGHOLD FAQ - GENERAL

MOVEMENT AROUND THE STRONGHOLD

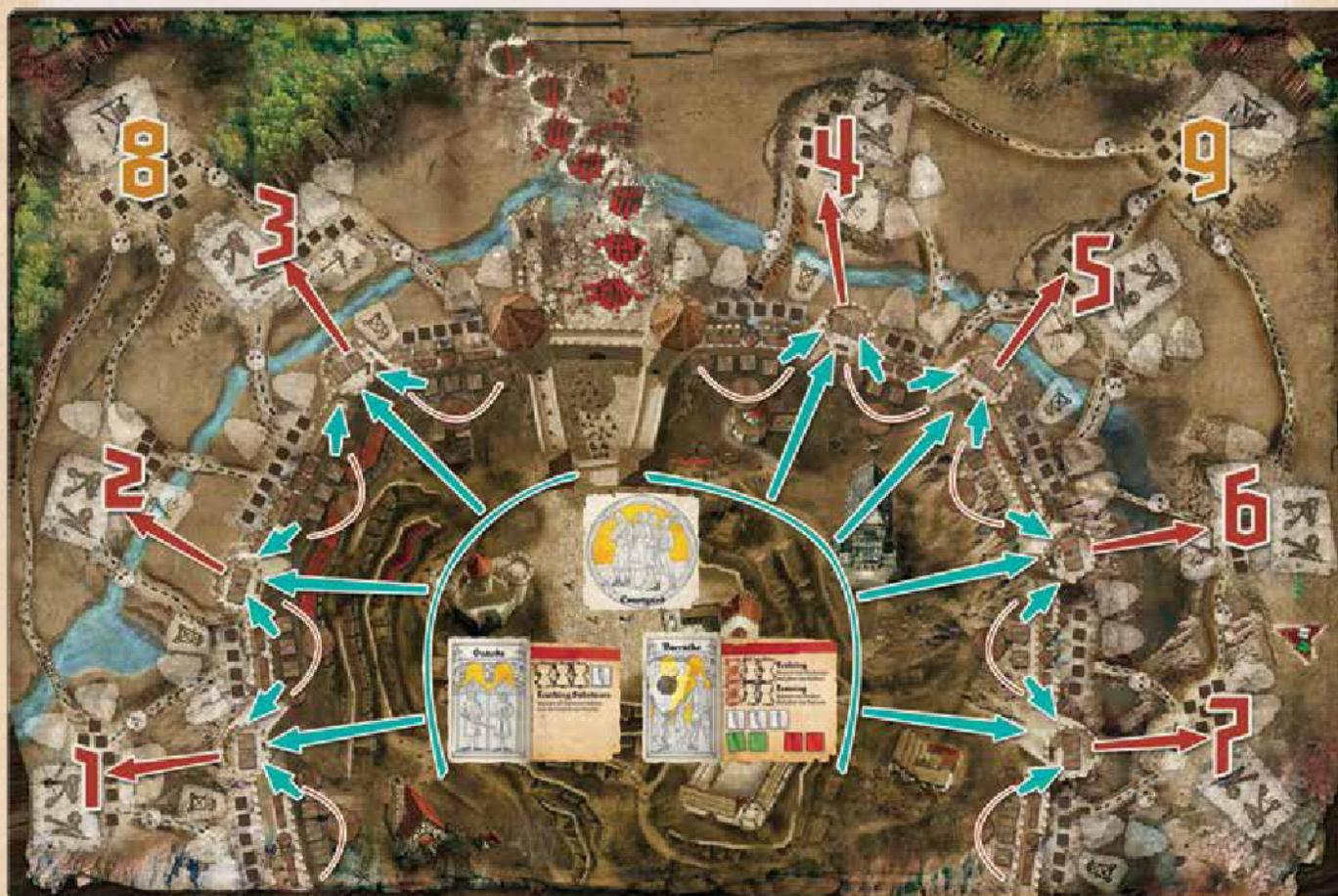
Die beiden Wall Sections, links und rechts neben dem Front Gate sind nicht adjacent (benachbart).

ADJACENCY

Wie unten gezeigt, werden Wall Sections auf beiden Seiten eines Towers als benachbart betrachtet. Darüber hinaus werden Barracks, Guards und Courtyard als benachbart zu allen Spaces auf dem Board betrachtet.

EXAMPLE: Sie möchten einen Hero von der rechten Seite der Stronghold zur Linken bewegen. Dies würde 2 Hourglasses kosten. Eine Hourglass um zuerst den Hero zum Courtyard zu bewegen, und das zweite Hourglass um vom Courtyard zur gewünschten Wall Section zu gelangen.

TOWERS: MOVEMENT AND SHOOTING



 Bewegungen (beide Wege)  Schießen von Marksmen in Towers

Fehler auf Cards

INVADER CARDS

Gale

"Sending a Unit or Hero to **or from** a Wall Section where Gale is present costs 1 Hourglass more."

DEFENDER CARDS

Marble from our Altar

"Choose 1 Wall Section.....but.....You cannot use the **Cathedral** after this turn."

Use the Furnishings!

"Gain 3.....but.....You may not use the **Workshop** after this turn."

A B C D E F

Advantage	Vorteil
Amount	Menge, Betrag
Assault	Angriff, Überfall
Attack	Angriff
Barracks	Kaserne
Barrage	Sperrfeuer, Sperre
Battle	Kampf, Schlacht, Gefecht
Bay Window	Erkerfenster
Berserk	rasend, wütend
Blessing	Segen
Board	Spielfeld
Breaching	brechen
Bridge	Brücke
Building	Gebäude
Card	Karte
Cathedral	Kathedrale
Cauldron	Kessel
Combat	Gefecht
Component	Teil
Counter	Zähler
Courtyard	Hof
Cube	Würfel
Defender	Verteidiger
Defense	Verteidigung
Discard	abwerfen
Equipment	Ausrüstung
Example	Beispiel
Face down	verdeckt
Foreground	Vorbereitungsfeld
Forge	Schmiede
Fortificatio	Verstärkung

G H I K L M

Gain	gewinnen
Gale	Sturm
Goal	Ziel
Guard House	Wachhaus
Hit	Treffer
Hourglass	Sanduhr
Invader	Angreifer
Kill	töten
Ladder	Leiter
Lookouts	Beobachtungsposten
Machine	Maschine
Major	Haupt-, Groß-
Mantelet	Schutzwand / Schutzpanzer
Marauder	Marodeur
Marksmen	Schützen
Melee	Nahkampf
Minor	Neben-, Neben-
Miss	verfehlt

N O P Q R S

Note	beachte
Objective	Ziel, Objekt, Pläne
Officer	Offizier
Orders	Aufträge
Path	Weg
Piece	Teil, Objekt
Pile	Stapel
Plans	Pläne, Vorhabe
Point	Punkt
Poison	Gift
Pole	Pfahl, Stange
Quarters	Quatiere
Rampart	Wall
Range	Reichweite
Ranged	Fern-
Resolving	abwickeln, abhandeln
Resources	Ressourcen
Ritual	Ritual
Round	Runde
Rule	Regel
Sap	untergraben
Scout	Späher
Section	Abschnitt
Shaman	Schamane
Sharpshooter	Scharfschütze
Siege Tower	Belagerungsturm
Spot	Ort, Punkt, Platz
Space	Felder
Specter	Geist, Gespenst
Stages	Stationen
Stone	Stein
Strength	Stärke
Supplement	Anhang
Supply	Versorgung, Nachschub
Swap	tauschen

T U V W Z

Target	Angriffziel, anvisieren
Tile	Spielplanteile
Token	Marker
Tower	Turm
Tracking	verfolgen
Trap	Falle
Turn	Zug
Unearthly Glare	unirdisch grelles Licht
Unit	Einheit
Volley	Salve
Wall	Befestigungsanlage, Mauer
Warrior	Krieger
Weapon	Waffe
Wood	Holz
Workshop	Werkstatt