

Macht & Ohnmacht

The title 'Macht & Ohnmacht' is rendered in a stylized, gothic font. The 'M' is large and ornate, decorated with floral patterns. The 'O' is also large and contains a small illustration of a king in a crown and armor. To the right of the 'M' is a blue icon of a hand holding a sword, with a crown below it. The ampersand and 'hnmacht' are in a red, gothic script.

England im 5. Jahrhundert, die große Phase des Umbruchs, Beginn einer neuen Zeit. Das römische Reich hat England aufgegeben, Sachsen erobern die Insel. Das Christentum ist noch schwach und hat gegen die alte keltische Religion einen schweren Stand. In dieser Zeit der Unsicherheit spielt Macht und Ohnmacht.

Die Spieler versuchen, ihren Einfluss zu vergrößern, die Macht in den Provinzen zu erringen, um letztendlich die Herrschaft über England zu erlangen. Dabei greifen sie sowohl auf die Mittel des Kampfes wie auf Magie zurück. Ritter wie Magier stehen in ihrem Dienst und werden in die Provinzen geschickt, um dort ihre Gegner zu verdrängen.

Natürlich sind die Methoden der Magier und Ritter sehr unterschiedlich: Während die Ritter zum Schwert greifen, schwerfällig über Land von Provinz zu Provinz ziehen, unterliegen die Magier nicht den Gesetzen von Zeit und Raum. Sie nutzen ihre geheimen magischen Plätze und erscheinen mithin überraschend an einem Ort, von dem der Gegner dachte, er hätte ihn längst für sich gesichert. So wogt der Kampf hin und her, bis eine Seite die Macht erlangt.

Die Herausforderung bei „Macht und Ohnmacht“ liegt in dem Miteinander der beiden so verschiedenen Spielebenen- Magie und Schwert, jede mit Ihren eigenen Regeln und ihrer spezifischen Taktik.

Der Spieler muss entscheiden, ob er seinen Schwerpunkt in den militärischen oder den magischen Bereich setzt – oder versucht er, in beiden gleich gut zu sein, um die Macht zu erlangen und sich an der Ohnmacht des Gegners zu weiden?

ÜBERBLICK

'Macht und Ohnmacht' wird in sogenannten Zyklen gespielt. Es gibt einen Schwert-Zyklus und einen Magie-Zyklus. Für jeden Zyklus gelten leicht andere Regeln. Die Dauer eines Zyklus ist unterschiedlich. Während eines Zyklus sind die Spieler abwechselnd am Zug - bis zum Zyklusende, bei dem zumindest ein Spieler einen Siegpunkt erhalten kann. Nach Ende eines Zyklus wird festgestellt, ob ein Spieler die Siegbedingungen erfüllt. Hat kein Spieler gewonnen, beginnt der nächste Zyklus.

MATERIAL

Das **Spielbrett** zeigt England (inklusive Wales und Südschottlands) unterteilt in 15 Gebiete. An der Seite ist eine Siegpunkteleiste, eine Sanduhr (um die Dauer des Zyklus anzuzeigen) und zwei Felder um anzuzeigen, welcher Zyklus gerade gilt.



Magier



Ritter

Die 64 **Holzspielsteine in orange und weiss**. Für jeden Spieler eine Farbe. Es gibt zwei unterschiedliche Spielsteine, jeweils 16 für jeden Spieler: die Scheiben sind Magier, die Würfel sind Ritter.

Holzwürfel als Marker für die Sanduhr, um anzuzeigen wie lange ein Zyklus dauert. Ein **grauer Holzwürfel** wird gebraucht um den aktuellen Zyklus anzuzeigen (Magie oder Schwert).

Die **Aktionsmarker** (eckige Pappspielsteine) - die Aktionsmarker erlauben verschiedene Aktionen.



Aktionsmarker

Die **Gebietsmarker** (runde Pappspielsteine). In jedes Gebiet auf der Karte wird ein runder Marker gelegt. Er zeigt an, welcher besondere magische Platz in dieser Region ist. Es gibt: Burg (gelb), Rüstung (rot), Zelt (blau) und Schlüssel (grün).



Gebietsmarker

Siegpunktmarker: für jeden Spieler ein Siegpunktmarker - ein klassischer Pöppel.



Sanduhrmarker: um anzuzeigen, wie lange ein Zyklus dauert.

Sanduhrmarker

DEFINITIONEN

Zyklus

Es gibt zwei unterschiedliche Zyklen in 'Macht und Ohnmacht': einen **Magiezyklus** und einen **Schwertzyklus**. Dabei stellt ein Magiezyklus eine Phase der Auseinandersetzung da, in der Magier versuchen, die Kontrolle in den Gebieten zu erlangen. Ein Schwertzyklus ist die Phase, in der sich die Ritter bekämpfen. Die beiden Zyklen wechseln sich immer ab, nach einem Magiezyklus folgt ein Schwertzyklus, dann wieder ein Magiezyklus usw. Je nach Zyklus sind andere Spielsteine aktiv und es gelten andere **Nachbarschaftsregeln**.

Benachbart

Die Nachbarschaftsregeln sind der Kern von 'Macht und Ohnmacht'. Je nach Zyklus gelten andere Nachbarschaftsregeln. Während des **Schwertzyklus** gelten zwei Gebiete als benachbart, die eine **gemeinsame Grenze** haben - egal welcher Gebietsmarker in dem Gebiet liegt, denn die Soldaten ziehen zu Fuß von Land zu Land. Im **Magiezyklus** sind die Gebiete benachbart, in denen der **gleiche Gebietsmarker** liegt, denn die magischen Kräfte ziehen über alle Grenzen und Hindernisse hinweg.

Aktiver Spielstein

Je nach Zyklus sind andere Steine 'aktiv', während eines **Schwertzyklus** gelten alle **Ritter** (die eckigen) als aktiv, während eines **Magiezyklus** alle **Magier** (die runden).

Passiver Spielstein

Als passive Spielsteine gelten alle Spielsteine, die nicht aktiv sind - also Magier während eines Schwertzyklus und Ritter während eines Magiezyklus.

Aktives Gebiet

Als aktives Gebiet gilt ein Gebiet, in dem **mehr aktive als passive Spielsteine** stehen - sind von beiden gleichviel, gilt das Gebiet nicht als aktiv (wichtig für die Berechnung der Siegpunkte und wer den Zyklus beginnt).

Reserve

Die Spielsteine, die ein Spieler während seines Zuges benutzen kann, gelten als Reserve. Sie liegen vor ihm. Einnahmen und Nachschub kommen aus der Kasse in die Reserve.

Kasse

Alle Spielsteine, die nicht in der Reserve oder auf dem Spielbrett sind, gehören in die Kasse. Bekommen Spieler Nachschub oder Einnahmen, werden sie aus der Kasse genommen; müssen Spieler etwas bezahlen, werden die Steine in die Kasse gezahlt.

STARTAUFBAU

In jede Provinz wird ein **zufällig ausgewählter Gebietsmarker** (die runden Marker) gelegt, die übrigen werden beiseite gelegt. Jeder Spieler bekommt jeweils **drei Magier** (runde) und **drei**



Ritter (eckige Holz-Spielsteine) also insgesamt sechs in seine Reserve.



Alle Aktionsmarker kommen in eine Schale. Es werden **sieben Aktionsmarker** zufällig gezogen und offen neben das Spielbrett gelegt.



Das Spiel beginnt mit einem **Magiezyklus**. Ein **grauer Marker** wird auf das Magiefeld auf dem Spielplan gelegt. **Vier graue Marker** werden auf die **Sanduhr** gelegt.

Die Siegpunktemarker werden auf die Siegpunkteleiste (Spielbrett) auf den Wert Null gestellt.

ZUGREIHENFOLGE

Einnahmen

Beide Spieler bekommen **zwei aktive Spielsteine** aus der Kasse in ihre Reserve.

Zyklusdauer

Es wird ein **Sanduhrmarker** aufgedeckt und entsprechend der Zahl **graue Marker auf die Sanduhr** gelegt.

Es werden **Aktionsmarker** aufgedeckt entsprechend dem Sanduhrmarker **plus drei**.

Zug des ersten Spielers

Der Spieler, der weniger Siegpunkte hat, ist erster Spieler. Bei Gleichstand derjenige der weniger aktive Gebiete hat - sonst losen.

Zwei der **vier** möglichen **Aktionen** durchführen (eine Aktion bei Gleichstand an Siegpunkten):

AKTIONSMARKER NEHMEN

Einen der offenen Aktionsmarker nehmen. Ist es ein Marker mit einem Blitz,  wird dieser sofort ausgeführt und ein Marker von der Sanduhr entfernt.

EINSETZEN

Einen aktiven Spielstein aus der eigenen Reserve einsetzen in ein leeres Gebiet oder eigenes Gebiet

NACHSCHUB

Zwei (der erste **drei**) **passive** Spielsteine. *Ein Marker von der Sanduhr entfernen!*

AKTIONSMARKER SPIELEN

Einen oder mehrere Aktionsmarker spielen. *Für jeden gespielten Aktionsmarker wird ein Marker von der Sanduhr entfernt.*

Zug des zweiten Spielers

Zwei der vier möglichen Aktionen durchführen

Zug des ersten Spielers

Zwei der vier möglichen Aktionen durchführen
usw.

ZYKLUSENDE

Der Zyklus endet **sofort**, wenn der letzte graue Marker von der Sanduhr genommen wird - dies kann (und ist meistens) mitten im Zug eines Spielers. Die gerade angefangene Aktion wird noch zu Ende gespielt.

Der Spieler, der **mehr aktive Gebiete** kontrolliert, bekommt **einen Siegpunkt**, bei Gleichstand bekommen beide einen Siegpunkt.

Hat ein Spieler **zwölf Punkte (Siegpunkte plus Anzahl der kontrollierten aktiven Gebiete)** gewinnt er, ansonsten beginnt der nächste Zyklus.

EINNAHMEN

Zu Beginn eines Zyklus erhält jeder Spieler **zwei aktive Spielsteine** aus der Kasse in seine Reserve. Zur Erinnerung: in einem Magiezyklus sind die runden Spielsteine aktiv, in einem Schwertzyklus sind die Würfel die aktiven Spielsteine. Ein Spieler hat immer nur maximal 16 aktive



Spielsteine. Hat ein Spieler bereits alle Spielsteine auf dem Brett oder in seiner Reserve liegen, bekommt der Spieler entsprechend weniger oder gar keine Einnahmen. Es gibt nur zu **Beginn des Zyklus** die zwei aktiven Spielsteine Einnahmen, **nicht** vor jedem **Zug** der Spieler.

Da der erste Zyklus des Spieles ein Magiezyklus ist, bekommen die Spieler als erstes zwei runde Spielsteine, sie haben dann fünf runde (aktive) und drei eckige (passive) Spielsteine.

SANDUHRMARKER AUFDECKEN

Zu Beginn jedes Zyklus wird ein Sanduhrmarker aufgedeckt. Entsprechend der Zahl auf dem Sanduhrmarker werden graue Marker auf die Sanduhr gelegt (drei bis acht).

Achtung: Im ersten Zyklus liegen nur vier Marker auf der Sanduhr und es wird kein Sanduhrmarker aufgedeckt.

AUFDECKEN DER AKTIONSMARKER

Zu Beginn jedes Zyklus werden eine Anzahl Aktionsmarker gezogen, entsprechend dem aufgedeckten Sanduhrmarker **plus drei**. Wurde z.B. ein Sanduhrmarker mit einer sieben aufgedeckt, werden zehn Aktionsmarker aufgedeckt. Die Aktionsmarker werden offen neben das Brett gelegt.

Aktionsmarker aus dem vorigen Zyklus werden vorher abgelegt. Sind nicht mehr genügend Aktionsmarker im Vorrat, werden die abgelegten Aktionsmarker wieder gemischt.

Achtung: Im ersten Zyklus werden sieben Marker aufgedeckt (es wird kein Sanduhrmarker vor dem ersten Zyklus aufgedeckt).

SPIELERZUG

Während eines Zyklus ziehen die Spieler abwechselnd. Es beginnt der Spieler, der bisher weniger Siegpunkte gesammelt hat. Besitzen beide Spieler gleich viele Siegpunkte, beginnt der Spieler, der weniger aktive Gebiete kontrolliert. Kontrollieren beide Spieler gleich viele Gebiete, wird gelost (wie beim Spielstart).

Die Spieler haben während ihres Zuges normalerweise **zwei Aktionen**. Allerdings hat der Startspieler während seines ersten Zuges nur eine Aktion, wenn beide Spieler gleich viele Siegpunkte haben (wie zu Beginn der Spieles). Den Spielern stehen vier verschiedene Aktionen (**A** bis **D**) zur Auswahl, von denen sie ein oder zwei ausführen können, die Reihenfolge ist beliebig, eine Aktion kann auch zweimal durchgeführt werden.

Beispiel: Orange und Weiss haben je zwei Siegpunkte, aber weiss kontrolliert vier aktive Gebiete und Orange nur zwei aktive Gebiete. Orange beginnt den Zyklus, hat allerdings nur eine Aktion. In späteren Zügen während dieses Zyklus hat er dann aber auch zwei Aktionen.

A. Aktionsmarker auswählen

Als eine Aktion darf man einen Aktionsmarker aus den offen ausliegenden auswählen und in die eigene Reserve legen. Die meisten Aktionsmarker werden in der Reserve gesammelt und erst später (Aktion **D. Aktionsmarker spielen**) gespielt, aber einige Aktionsmarker wirken **sofort**. Sie sind durch einen Blitz ⚡ gekennzeichnet. Erlangt ein Spieler einen solchen Aktionsmarker, wird dieser zuerst ausgeführt und danach abgelegt. Anschließend darf der Spieler noch seine zweite Aktion durchführen, wenn ihm noch eine zweite Aktion zusteht. Wurde ein Marker mit einem Blitz gewählt, wird anschließend **immer** ein Marker von der Sanduhr entfernt. Ist dies der letzte Marker von der Sanduhr, ist der Zyklus beendet, die Aktion des Markers wird aber noch durchgeführt.

Es gibt drei unterschiedliche **Aktionsmarker mit einem Blitz**. ⚡

Diese Marker werden **versteigert**:

Beide Spieler wählen gleichzeitig und geheim **aktive** Spielsteine aus ihrer Reserve. Der Spieler, der mehr aktive Spielsteine gewählt hat, gibt die gewählten Spielsteine an die Kasse ab und bekommt den Aktionsmarker und wendet ihn sofort an. Der andere Spieler legt seine Spielsteine zurück in seine Reserve. Haben beide Spieler gleich viele aktive Spielsteine geboten, bekommt kein Spieler den Marker, der Aktionsmarker wird abgelegt; und es wird trotzdem ein Marker von der Sanduhr genommen. Die Aktion des Spielers ist verloren - die Spieler behalten ihre eingesetzten Spielsteine.



Siegpunkt: Es wird sofort ein Siegpunkt versteigert. Der Sieger bekommt einen Siegpunkt (sofort den entsprechenden Siegpunktemarker ein Feld vorrücken).



Aufstand: Dieser Marker wird versteigert. Der Gewinner darf sofort bis zu **zwei** gegnerische Spielsteine (aktive wie passive) in einem Gebiet entfernen (zurück in die Kasse).



Gebietsmarkerwechsel: Dieser Marker wird versteigert. Der Spieler darf einen Gebietsmarker von der Karte entfernen und einen anderen hinlegen - falls noch vorhanden. Der Spieler bestimmt den Typ. Der Spieler darf auch einen Gebietsmarker aus einem vom Gegner kontrollierten Gebiet entfernen.

B. Einsetzen

Wählt der Spieler Einsetzen, darf er **einen aktiven Spielstein** aus seiner Reserve in ein Gebiet einsetzen. Dabei hat er die Möglichkeit, den aktiven Spielstein in **ein leeres Gebiet oder ein eigenes Gebiet** einzusetzen, in dem noch **nicht mehr als drei eigene Spielsteine** (egal ob aktiv oder passiv) liegen. Ein eigenes Gebiet ist ein Gebiet, in dem mindestens ein eigener aktiver oder passiver Spielstein liegt. Es ist ohne Bedeutung, ob aktive oder passive Steine in dem Gebiet sind, aber es kann nur ein aktiver Stein aus der eigenen Reserve eingesetzt werden. In ein Gebiet, in dem schon mehr als drei eigene Spielsteine liegen, kann nicht eingesetzt werden.

C. Nachschub

Wählt ein Spieler Nachschub, erhält er **zwei oder drei passive Spielsteine** aus der Kasse in seine Reserve. Zusätzlich wird **ein grauer Marker** von der Sanduhr entfernt! War dies der letzte Marker auf der Sanduhr, ist der Zyklus beendet. Hat der Spieler keine passiven Steine mehr in der Kasse (*es gibt nur jeweils 16 aktive und passive Spielsteine!*) erhält er entsprechend weniger oder gar keine. Hat man keine passiven Steine mehr in der Kasse, kann man diese Aktion trotzdem wählen, nur um einen Stein von der Sanduhr zu nehmen (sozusagen wie passen). **Der erste Spieler**, der während eines Zyklus diese Option wählt, erhält **drei** passive Spielsteine, für den Rest des Zyklus erhält man nur noch zwei passive Steine jedesmal, wenn diese Aktion gewählt wird.

Achtung: Durch Nachschub erhalten die Spieler passive Spielsteine, also Spielsteine, die in dem aktuellen Zyklus weniger wichtig sind. Nachschub ist also eher eine Vorbereitung für den nächsten Zyklus.

D. Aktionsmarker spielen

Wählt der Spieler 'Aktionsmarker spielen', darf er beliebig viele seiner Aktionsmarker spielen. Auf diese Weise kann er natürlich mehrere unterschiedliche Aktionen durchführen. Jeder gespielte Aktionsmarker wird abgelegt und zusätzlich wird **für jeden gespielten Aktionsmarker ein grauer Marker von der Sanduhr** entfernt. Sollte dabei der letzte Marker von der Sanduhr entfernt werden, ist der Zyklus zu Ende, die angefangene Aktion darf aber noch zu Ende gespielt werden. Der Spieler wählt einen Aktionsmarker aus seiner Reserve, führt die Aktion aus und darf anschließend einen weiteren Aktionsmarker aus seiner Reserve wählen - solange, bis er nicht mehr will oder keine Marker mehr auf der Sanduhr liegen oder er keine Aktionsmarker mehr hat. Der Spieler kann also den Ausgang einer Aktion abwarten, bevor er entscheidet, ob und welchen Aktionsmarker er als nächsten spielt.

BESCHREIBUNG DER MARKER:

Einflussmarker: Aktionsmarker mit dem gleichen Symbol wie die Gebietsmarker.



Dies sind die wichtigsten und häufigsten Marker - sie erlauben dem Spieler **eine Aktion in einem Gebiet** durchzuführen, in dem ein Gebietsmarker mit dem **gleichen Symbol** liegt. Dementsprechend gibt es vier Einflussmarker: Burg (gelb), Rüstung (rot), Zelt (blau) und Schlüssel (grün). Dies gilt für beide Zyklen. Diese Einflussmarker können auf zwei verschiedene Weisen verwendet werden: **VERSTÄRKEN** oder **ÜBERNAHME**.



VERSTÄRKEN: Der Spieler darf einen aktiven Spielstein aus seiner Reserve (nicht der Kasse) einsetzen. Er darf diesen Stein in **leere oder eigene Gebiete** einsetzen (auch wenn dort passive Steine liegen), in dem ein Gebietsmarker **mit dem gleichen Symbol** liegt. Die Anzahl der Steine, die dort liegen, ist ohne Bedeutung.



Anmerkung zu Verstärken: Diese Aktion scheint so ähnlich wie die Aktion B: Einsetzen, aber der Spieler kann durch das Spielen mehrerer Marker mehrere aktive Spielsteine einsetzen - sofern er die passenden Marker hat und genügend graue Steine auf der Sanduhr und in seiner Reserve liegen. Und er kann in ein Gebiet einsetzen, in dem er mehr als drei Steine hat.



ÜBERNAHME: Der Spieler darf ein gegnerisches Gebiet übernehmen, in dem der **gleiche Gebietsmarker** liegt **und** in dem er eine **Mehrheit** erreicht. Eine Mehrheit hat ein Spieler dann, wenn er **mehr aktive Spielsteine in benachbarten Gebieten** besitzt als der Verteidiger Steine (aktive **und** passive) in dem Gebiet **plus aktive Spielsteine in benachbarten Gebieten**.

*Das klingt nach einer schwierigen Formel ist aber einfach. Zwei Dinge sind zu beachten: Es zählen **alle aktiven Steine in benachbarten Gebiete** hinzu – allerdings gelten je nach Zyklus andere Nachbarschaftsregeln. In einem Schwertzyklus sind nur Gebiete benachbart, die die gleiche Grenze haben, in einem Magiezyklus sind nur die Gebiete benachbart, in denen Gebietsmarker mit dem gleichen Symbol liegen. Auch sind die aktiven Steine je nach Zyklus anders. Im Schwertzyklus zählen nur die eckigen Steine (Ritter) als aktiv, in einem Magiezyklus nur die runden Spielsteine (Magier).*

Die Vorgehensweise: Der Angreifer bestimmt ein Gebiet, spielt den passenden Einflussmarker und zählt alle seine **aktiven** Spielsteine in **benachbarten** Gebieten. Davon zieht er alle Steine des Verteidigers in dem Gebiet ab (**aktive und passive**) sowie alle **aktiven** Steine des Verteidigers in **benachbarten** Gebieten. Ist der Wert positiv (**eins** oder größer) darf er eine Übernahme machen. Die Spielsteine der Verteidigers müssen aus dem Gebiet weg - **ein** Spielstein darf sich in **ein benachbartes** Gebiet zurückziehen, das entweder leer ist oder in dem eigene Spielsteine liegen. **Achtung:** es gelten natürlich wieder die Nachbarschaftsregeln je nach Zyklus.

Die anderen Spielsteine kommen zurück in die Kasse. Kann der eine Spielstein sich nicht zurückziehen, kommt er ebenfalls in die Kasse. In das nun leere Gebiet darf der Angreifer **einen** (und nur einen) aktiven Spielstein aus seiner Reserve (nicht der Kasse) einsetzen. Kann oder will der Spieler keinen aktiven Spielstein einsetzen, bleibt das Gebiet leer.



Beispiel: In einem Schwertzyklus könnte Orange Gebiet D übernehmen wenn er einen gelben 'Burg' Einflussmarker spielt. Der eine Spielstein von Weiss in Gebiet D kann sich nach Gebiet B oder C zurückziehen.

Orange könnte aber nicht Gebiet B übernehmen: Orange hat 4 benachbarte aktive Steine zu Gebiet B, der Verteidiger hat 2 Steine in dem Gebiet plus 1 aktiver in Gebiet D und 1 aktiver in Gebiet C, ist ebenfalls 4.

In einem Magiezyklus könnte Weiss Gebiet F übernehmen wenn er einen roten 'Rüstung' Einflussmarker spielt. Er hat in Gebiet C 2 aktive Steine, die in einem Magiezyklus benachbart sind zu Gebiet F (gleiche Gebietsmarker). Der rote Spielstein kann sich nicht mehr zurückziehen, da Orange kein benachbartes (d.h. Gebiet mit einer 'Rüstung') kontrolliert. Weiss könnte nicht Gebiet A oder G übernehmen.



Zahlenmarker: Durch das Spielen eines 'Zahlen' Aktionsmarkers bekommt der Spieler ab jetzt für den Rest des Zyklus **+1** bei der Berechnung des Wertes bei der Übernahme - sowohl im Angriff wie in der Verteidigung - in dem entsprechenden Gebiet.



Beispiel: entsprechend dem Bild auf der vorigen Seite. In einem Magiezyklus könnte Orange versuchen, das Gebiet **B** zu erobern. Er spielt einen blauen 'Zelt' Gebietsmarker und einen Zahlenmarker +1 'Zelt', und es werden zwei

Marker von der Sanduhr entfernt. Er hat nun zwei aktive (Magier) Steine in Gebiet **A** und **G** sowie +1 durch den Zahlenmarker ergibt drei.

Zahlenmarker können auch als **Nachschub** gespielt werden, siehe unten.



Bewegung: Der aktive Spieler kann diesen Aktionsmarker spielen, um die eigenen Spielsteine in zwei benachbarten Gebieten auszutauschen. Natürlich gelten wieder die üblichen Nachbarschaftsregeln, je nach Zyklus. Der Spieler kann nur eigene Spielsteine austauschen, aber sowohl aktive wie passive. Er kann alle oder einige

Steine aus den Gebieten austauschen. Es ist erlaubt, ein Gebiet leer zu räumen.

Beispiel: entsprechend dem Bild auf der vorigen Seite. In einem Schwertzyklus spielt Weiss einen Bewegungsmarker und bewegt seine zwei Magier von Feld **C** nach **D** und seinen Ritter von **D** nach **C**. Bewegungsmarker können auch als **Nachschub** gespielt werden, siehe unten.



Seebewegung: Der aktive Spieler kann diesen Aktionsmarker spielen, um einige oder alle eigenen Spielsteine von einer Küstenprovinz in eine andere (leere oder eigene) Küstenprovinz zu bewegen. Die Gebiete müssen nicht benachbart sein, es ist gleichgültig, welcher Gebietsmarker in den Gebieten liegt. Die Bewegung geht nur in eine Richtung (also im Gegensatz zu dem Marker 'Bewegung' der eine Bewegung in beide Richtungen erlaubt). Es ist erlaubt, ein Gebiet leer zu räumen.

Beispiel: Orange spielt eine Seebewegung und bewegt einen Ritter von Gebiet **A** nach Gebiet **F**. Seebewegungsmarker können auch als **Nachschub** gespielt werden, siehe unten.

Anmerkung: Die Marker 'Bewegung' und 'Seebewegung' sind die einzige Methode, Spielsteine während seines Zuges auf der Karte zu bewegen (ansonsten noch durch einen Rückzug nach einer Übernahme). Es gibt in 'Macht und Ohnmacht' keine Bewegung wie in vielen anderen Spielen.



Merlin: Der aktive Spieler kann diesen Aktionsmarker spielen, wie einen beliebigen Einflussmarker (Burg (gelb), Rüstung (rot), Zelt (blau) und Schlüssel (grün)) oder als **Nachschub**, siehe unten.



Schlange: Der passive Spieler kann diesen Aktionsmarker spielen, um einen beliebigen gegnerischen Aktionsmarker zu verhindern. Der gegnerische Marker wird ohne Wirkung abgelegt, es wird aber trotzdem ein Marker von der Sanduhr genommen. Eine 'Schlange' kann nur gespielt werden, wenn noch mindestens ein



grauer Marker auf der Sanduhr liegt, da natürlich auch für die 'Schlange' ein Marker von der Sanduhr genommen wird. Dies ist der einzige Marker, der von dem passiven Spieler gespielt werden kann.

Der aktive Spieler kann die 'Schlange' auch als **Nachschub** spielen.

Nachschub: Einige Aktionsmarker (Schlange, Merlin, Bewegung, Seebewegung und Zahlenmarker) können anstatt der oben angegebenen Aktion auch gespielt werden, um Nachschub zu bekommen. Auf den Marker ist ausgedruckt, was man an Nachschub bekommen kann, der Nachschub kommt aus der Kasse in die eigene Reserve. Es wird natürlich wie üblich ein grauer Marker von der Sanduhr entfernt. Bei den Markern 'Schlange' und 'Merlin' kann man sich aussuchen, ob man zwei Ritter **oder** zwei Magier bekommt.

Beispiel: Orange spielt eine Seebewegung als Nachschub und erhält aus der Kasse einen aktiven und einen passiven Spielstein.

ZYKLUSENDE UND SPIELENDE

Sobald alle grauen Marker von der Sanduhr entfernt wurden, ist der Zyklus beendet.

Nun werden die aktiven Gebiete gezählt, die die Spieler kontrollieren. Der Spieler, der **mehr aktive Gebiete** kontrolliert, erhält **einen Siegpunkt**. Kontrollieren beide gleichviele aktive Gebiete, bekommen beide einen Siegpunkt.

Ein **aktives Gebiet** ist ein Gebiet, in dem **mehr aktive als passive Spielsteine** liegen.

Nun wird geschaut, ob ein Spieler gewonnen hat:

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er **zwölf** (oder mehr) Punkte erreicht, dabei zählt **jeder gesammelte Siegpunkt** einen Punkt **und** jedes **aktive kontrollierte Gebiet** einen Punkt. Es kann durchaus sein, dass ein Spieler gewinnt, der weniger Siegpunkte gesammelt hat als sein gegenüber, wenn er nur genügend aktive Gebiete kontrolliert.

Hat kein Spieler gewonnen, beginnt der nächste Zyklus. Nach einem Magiezyklus folgt ein Schwertzyklus, danach wieder ein Magiezyklus usw. Der Zyklus beginnt mit den Einnahmen.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

Schwertzyklus: Es wird ein 4er Sanduhrmarker aufgedeckt, vier Steine kommen auf die Sanduhr, es werden sieben (4 plus 3) Aktionsmarker aufgedeckt. Beide Spieler bekommen zwei Ritter aus der Kasse in ihre Reserve.



Orange beginnt den Zyklus da er nur zwei Siegpunkte hat, im Gegensatz zu Weiss mit drei Siegpunkten. Orange hat zwei Aktionen.

1. er wählt einen der sieben offenen Aktionsmarker 2. er setzt einen Ritter aus seiner Reserve in Gebiet H.

Weiss wählt als erste Aktion C 'Nachschub' und bekommt drei passive (d.h. Magie-) Spielsteine, er bekommt drei, da er als erster im Zyklus diese Aktion gewählt hat. Es wird ein grauer Marker von der Sanduhr entfernt. 2. Aktion: weiss setzt einen Ritter in Gebiet B.

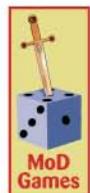
Orange ist wieder am Zug, er setzt einen Ritter nach Gebiet H und wählt dann Aktion D. Aktionsmarker spielen. Zuerst spielt er einen Einflussmarker 'Burg' (gelb), um das Gebiet D zu übernehmen - es wird ein Marker von der Sanduhr entfernt, Weiss zieht einen Stein nach Gebiet C zurück. Orange darf einen Ritter aus seiner Reserve in Gebiet D einsetzen. Dann spielt er einen Aktionsmarker 'Bewegung' und bewegt drei Steine aus Gebiet E nach D - wieder wird ein

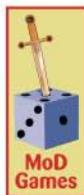
Marker, der vorletzte, von der Sanduhr entfernt - und als letzten Aktionsmarker spielt Orange einen roten Einflussmarker 'Rüstung', um Gebiet C zu übernehmen (6:5). Weiss darf einen Spielstein nach Gebiet B zurückziehen, die anderen kommen in die Kasse und Orange darf einen Ritter aus seiner Reserve in Gebiet C einsetzen. Der Zyklus ist zu Ende, der Spieler, der mehr aktive Gebiete kontrolliert (Orange), bekommt einen Siegpunkt.

Der nächste Zyklus ist ein Magiezyklus, den Weiss beginnt - beide haben gleichviele Siegpunkte, aber Weiss hat weniger aktive Gebiete - aber Weiss hat nur eine Aktion in seinem ersten Zug.

© 2007 MOD Games
steding@mod-games.de

Autor: Andreas Steding
Illustration & Design: Richard van Vugt





© 2007 MOD Games

Autor: Andreas Steding
Illustration & Design: Richard van Vugt