

# Warhammer 40.000: Conquest – The Living Card Game

**Setup:** Die 10 Planetenkarten werden gemischt, dann legt man 7 davon verdeckt in eine Reihe zwischen die Spieler. Die 3 übrigen Planeten werden unbesehen aus dem Spiel entfernt. Auslosen, welcher Spieler den Initiative-Marker bekommt. Dieser deckt die ersten 5 Planeten von links außen auf und lässt die letzten beiden Planeten verdeckt. Der „Erster-Planet-Marker“ kommt auf die Planetenkarte ganz links außen. Jeder Spieler zieht so viele Karten von seinem Deck und bekommt so viele Startressourcen, wie ganz unten in der Mitte der Kriegsherr-Karte angegeben. Es darf einmalig ein Mulligan genommen werden.

## Rundenablauf

### **1. Mobilisierungs-Phase (Initiativmarker-Spieler beginnt, dann abwechselnd) eine der 3 Aktionen wählen:**

- Mobilisieren einer Handkarte (ins Spiel legen) im spielbereiten Zustand.
- Aktionsfähigkeit einer Karte, eingeleitet durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ nutzen.
- Passen.

**Armee-Einheitenkarten** legt man auf seine Seite des Tisches zu einem der aufgedeckten Planeten, um anzuzeigen, wo die Einheit mobilisiert wurde.

**Verstärkungen** legt man je nach Anweisungen im Kartentext an eine andere Karte, ein Spielelement oder einen Spielbereich an (d.h. leicht überlappend darunter oder daneben), um anzuzeigen, was die Karte verstärkt.

**Unterstützungen** legt man ins eigene Hauptquartier.

**Ereigniskarten** können zu einem auf der Karte genannten Zeitpunkt ausgespielt werden. Dazu bezahlt man die Kosten, führt die Fähigkeit der Karte aus und legt sie anschließend auf den eigenen Ablagestapel.

### **2. Kommando-Phase**

#### **a) Einsatz des Kriegsherrn (beide gleichzeitig).**

Jeder Spieler stellt auf seiner Kommandoscheibe **geheim** einen der aufgedeckten Planeten ein, wo der Kriegsherr eingesetzt werden soll. Die 1 entspricht dem 1. Planeten. Die Scheiben werden gleichzeitig aufgedeckt. Beide setzen ihren Kriegsherrn und alle anderen Einheiten aus ihren Hauptquartieren gleichzeitig auf dem gewählten Planeten ein.

**Kriegsherr-Einheiten** kommen in ihrem momentanen Zustand (spielbereit oder erschöpft) an.

**Andere Einheiten**, die zusammen mit dem Kriegsherrn aus dem HQ eingesetzt wurden, kommen **immer erschöpft** an.

#### **b) Kommandokonflikt (Beginnend mit dem ersten Planeten)**

- Ist nur **ein spielbereiter Kriegsherr** auf dem Planeten, **gewinnt** er den Kommandokonflikt **automatisch**.
- Sind **beide Kriegsherrn spielbereit** auf dem Planeten **oder** ist überhaupt **keiner** da, **gewinnt** derjenige den Kommandokonflikt, der mehr **spielbereite Einheiten** auf dem Planeten mit **mehr Kommandosymbolen** (Hammer) hat.
- Bei **Gleichstand** gewinnt **niemand**.

Der **Gewinner** des Kommandokonflikts **darf die Ressourcen- und Kartenvorteile** des Planeten **ausschöpfen** (Zahlenwerte links und rechts auf den Planeten).

Hat niemand den Kommandokonflikt gewonnen, werden die Planetenvorteile ignoriert.

### **3. Kampf-Phase – (immer auf dem ersten Planeten und auf jedem anderen Planeten, wo sich ein Kriegsherr aufhält)**

**Initiativ-Spieler** ist dessen Kriegsherr zu Beginn des Gefechts auf dem Planeten ist. Trifft dies auf beide oder keinen der Spieler zu, hat der Spieler mit dem Initiativmarker auch im Gefecht die Initiative. (Wichtig: Der Initiativmarker wechselt dabei nicht den Besitzer).

**Die 1. Kampfrunde** beginnt mit **Eröffnungssalve**. (Initiativ-Spieler beginnt), abwechselnd muß **eine spielbereite Einheit** mit dem Schlüsselwort **Fernkampf** angreifen (erschöpfen) oder gepasst werden, falls man nicht mehr mit einer Fernkampf-Einheit angreifen kann.

Hat ein Spieler gepasst, führt sein Gegner so viele weitere **Fernkampfangriffe** durch, bis auch er passen muß. Sobald beide Spieler gepasst haben, ist die Eröffnungssalve zu Ende und die Kampfrunde geht normal weiter.

Für den **Rest der Kampfrunde** und in allen **folgenden Kampfunden** des Gefechts (Initiativ-Spieler beginnt), abwechselnd entweder **eine spielbereite Einheit** angreifen lassen (erschöpfen) oder passen, falls man nicht mehr mit einer Einheit angreifen kann.

Hat ein Spieler gepasst, führt sein Gegner so viele weitere Angriffe durch, bis auch er gezwungen ist zu passen. Sobald beide Spieler gepasst haben, ist die Kampfrunde zu Ende.

- Falls **ein Spieler keine Einheiten** mehr auf dem Planeten hat, **ist das Gefecht zu Ende** und der **Spieler, der noch Einheiten hat, gewinnt das Gefecht**.
- Haben **beide Spieler keine Einheiten** mehr auf dem Planeten, endet das Gefecht in einem **Patt**.
- Sollten **auf beiden Seiten** noch **Einheiten** vorhanden sein, **werden nun alle Einheiten gleichzeitig wieder spielbereit gemacht**.
- **Jeder Spieler** (Initiativ-Spieler beginnt) **hat nun genau ein Mal die Gelegenheit**, beliebig viele **Einheiten** aus dem Gefecht **zurückzuziehen** und **erschöpft in sein Hauptquartier zu verschieben**.

Ein **Kriegsherr** kann sich auch **anstelle eines Angriffs zurückziehen**, sofern er erschöpfbar ist. Nimmt ein Spieler diese Gelegenheit wahr, erschöpft er seinen Kriegsherrn und kündigt an, dass er nicht angreift, sondern sich zurückzieht. Dann legt er ihn – in erschöpftem Zustand – in sein Hauptquartier. Sein Kampf-Spielzug ist danach zu Ende und der Gegner kommt an die Reihe.

Nachdem die Gelegenheit verstrichen ist, beginnt eine **neue Kampfrunde** (diesmal **ohne Eröffnungssalve**).

**Angriff:** Der angreifende Spieler wählt eine von ihm kontrollierte, spielbereite Einheit auf dem Planeten und erschöpft sie, um anzugreifen.

Dann wählt er eine gegnerische Einheit auf dem Planeten und deklariert den Angriff auf sie.

Der Angreifer fügt dem Verteidiger **Schaden in Höhe seines Angriffswerts** (AW) zu.

Es werden Schadensmarker in Höhe des zugefügten Schadens erst **neben jede betroffene Einheit** gelegt.

Der **Verteidiger** kann **1 Schildkarte** (Karte mit einem oder mehr aufgedruckten Schildsymbolen) **pro Einheit aus der Hand abzuwerfen, um den Schaden ganz oder teilweise zu vermeiden**.

Jeder zugewiesene Schaden, der nicht vermieden oder umgelenkt wurde, **kommt nun auf die betroffene Einheit**, maximal bis zu ihren verbleibenden Trefferpunkten. Überschüssiger Schaden verfällt. Nimmt die Einheit in diesem Schritt keinen Schaden, wurde ihr auch formell kein Schaden zugefügt.

Wer das **Gefecht** um einen Planeten **gewinnt**, darf er als Erstes dessen **Gefechtsfähigkeit ausführen** (falls er will).

Handelt es sich um den **ersten Planeten**, hat er ihn zusätzlich **erobert und legt ihn auf seinen Siegstapel**.

Die überlebenden Einheiten auf dem Planeten werden dann in dem Zustand (spielbereit oder erschöpft), in dem sie am Ende des Gefechts waren, ins Hauptquartier des Spielers gelegt. Der Erster-Planet-Marker kommt in den freien Bereich, den die Planetenkarte hinterlassen hat, und wird nicht direkt auf den nächsten Planeten gerückt

Sobald ein Spieler ein **Gefecht um einen anderen Planeten als den ersten gewinnt**, kehrt sein Kriegsherr (falls er dort eingesetzt war) in dem Zustand, in dem er am Ende des Gefechts war (spielbereit oder erschöpft) ins Hauptquartier zurück. Der Planet bleibt im Spiel und **alle anderen überlebenden Einheiten bleiben**, ebenfalls in ihrem momentanen Zustand, **dort**.

**Endet das Gefecht um den ersten Planeten in einem Patt, wird er aus dem Spiel entfernt.**

#### 4. Hauptquartier-Phase

- Der **Erster-Planet-Marker** wird auf den Planeten ganz links außen (aus Sicht des Spielers, der **zu Spielbeginn den Initiativemarker** hatte) gelegt. Dieser Planet ist ab jetzt der erste Planet..
- Falls es noch **verdeckte** Planeten gibt, wird der am nächsten zum Ersten-Planet-Marker liegende aufgedeckt.
- Jeder Spieler **muss 2 Karten ziehen**.
- Jeder Spieler **muss 4 Ressourcen** aus der Markerbank **nehmen**.
- Jeder Spieler macht **alle erschöpften Karten** unter seiner Kontrolle **wieder spielbereit**.
- Der **Initiativemarker** geht an den anderen Spieler über.

Jetzt beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Mobilisierungsphase.

**Hat ein angeschlagener Kriegsherr gleich viel oder mehr Schaden als Trefferpunkte, wird er besiegt und sein Besitzer verliert sofort das Spiel!**

**Wer keine Karten mehr in seinem Deck hat, verliert das Spiel sofort!**

<b>Das Spiel endet, sobald 1 Spieler 3 Planeten mit einer gemeinsamen Kategorie erobert hat!</b>
--