

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

Sardes, 7. Jahrhundert v. Chr.

*Die erste Münze wurde soeben geprägt —
und Reiche geraten darüber aneinander.*



GEGEN



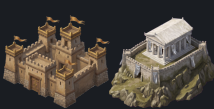
REGELBUCH



DIE KARTE

Ein symmetrisches Hexbrett aus **91 Feldern**. Ein **Fluss** teilt es in zwei Hälften, überquerbar nur an seinen zwei **Furten**. Jede Seite startet von ihrer **Hauptstadt** mit zwei **Minen** in Marschreichweite. Alles ist deterministisch : keine Würfel, kein Zufall — nur deine Entscheidungen.



	GELÄNDE	BEW.	WIRKUNG
	Ebene	1	—
	Hügel	2	+1 Verteidigung · +1 Reichweite für Fernkämpfer · blockt Sturmangriffe
	Fluss / Furt	2	–1 Verteidigung · Karawanen außerhalb der Furten blockiert · blockt Sturmangriffe
	Mine	1	+2 EL /Zug, wenn am Ende deines Zuges besetzt · 5 Punkte bei der Endwertung
	Hauptstadt lydisch · griechisch	1	+1 Verteidigung · Ort für Rekrutierung & Beförderung · +1 EL /Zug, solange feindfrei

DER ZUG

Die Züge sind **strikt abwechselnd**, wie im Schach. Wettkampfpartien laufen mit **Uhr** : 5 Minuten + 5 Sekunden pro Zug — läuft deine Zeit ab, verlierst du. In deinem Zug hast du :

- **2 Aktionspunkte (AP)** — eine Einheit zu aktivieren kostet 1 AP ; sie darf dann *ziehen und angreifen*. Zu einer bereits aktivierten Einheit zurückzukehren ist gratis, solange sie noch Bewegung übrig hat.
- **1 Rekrutierung** — eine neue Einheit auf deiner Hauptstadt oder einem Nachbarfeld, in diesem Zug inaktiv.
- **1 Beförderung** — **4 EL**, um eine Einheit im Umkreis von einem Feld deiner Hauptstadt zum **Veteranen** zu machen : +1 Angriff, +2 max. LP. Der General kann nicht befördert werden.
- **Versorgung** — jede Karawane darf einmal pro Zug und für **1 EL** eine benachbarte Einheit um 2 LP heilen. Eine Einheit erhält nur eine Heilung pro Zug.

Warum 2 AP ? Eine einzige Aktivierung machte die Wirtschaft unverteidigbar ; alles zu aktivieren machte den ersten Spieler übermächtig. Zwei AP schaffen das ewige Dilemma — *Wirtschaft, Heer oder General* ? Das ist das Herz des Spiels.

DER KAMPF

Schaden = Angriff – Verteidigung (mindestens 1).

Der Angriff zählt die Boni — Veteran, Aura des Generals, Sturmangriff, Speere gegen Kavallerie. Die Verteidigung zählt Gelände und Formationen.

- **Gegenschlag** : Überlebt das Ziel und ist der Angreifer in seiner Reichweite, schlägt es sofort zurück. Ein Bogenschütze, der einen Speerträger aus 2 Feldern beschießt, riskiert nichts.
- Eine Einheit greift **einmal pro Zug** an ; nach dem Angriff endet ihre Bewegung — außer beim **berittenen Bogenschützen**, der noch davonreiten darf.
- Durch Verbündete ziehst du frei hindurch, durch Feinde nie ; auf einem besetzten Feld hältst du nie an.
- **Gewaltmarsch** : ein zu teures Gelände als ersten Schritt zu betreten ist erlaubt, verbraucht aber die gesamte Bewegung und verbietet den Angriff.
- Frisch rekrutierte Einheiten können nicht angreifen — lydische Söldner ebenso wenig, obwohl sie schon marschieren dürfen.

DIE EINHEITEN

	EINHEIT	KOSTEN	LP	ANG	VER	RW	BEW	MERKMAL
	Speerträger	3	10	3	1	1	2	+2 Ang gegen Kavallerie und berittene Bogenschützen · +1 Ver neben einem verbündeten Speerträger
	Bogenschütze	4	8	3	0	2	2	schießt aus der Distanz ohne Nahkampf-Gegenschlag
	Karawane	5	6	—	0	—	2	+1 EL /Zug · heilt · im Nahkampf erbeutbar (wechselt bei 3 LP die Seite)
	Kavallerie	6	12	4	1	1	4	Sturmangriff : +2 Ang nach 2+ Feldern in gerader Linie (nicht gegen Ziele auf Hügeln oder Flüssen)
	Berittener Bogenschütze	6	8	2	0	2	4	die einzige Einheit, die schießen und davonreiten kann
	Hoplit	8	16	5	2	1	1	Phalanx : +1 Ver je benachbartem verbündetem Hopliten (max. +2)
	General	—	12	2	2	1	2	Aura : +1 Ang für benachbarte Verbündete · sein Tod verliert das Spiel

Das **Waffendreieck** : Speere schlagen Pferde, Pferde umgehen Bogenschützen, Bogenschützen zermürben Speere. Keine Einheit gewinnt allein — Schlachten gewinnt man mit Kombinationen.

VETERAN

+1 Angriff, +2 max. LP. Befördert an der Hauptstadt für **4 EL** — eine Investition, die der Einheit das ganze Spiel folgt und bei der Endwertung +2 zählt.

SÖLDNER (LYDIEN)

Rekrutiert neben einer beliebigen verbündeten Einheit, sofort aktiv (kein Angriff im ersten Zug). Je weiter von der Hauptstadt, desto teurer.

DIE WIRTSCHAFT

Zu Beginn jedes deiner Züge wächst deine Schatzkammer um : **2 EL** Basis · **+1**, wenn deine Hauptstadt feindfrei ist · **+2** je kontrollierter Mine · **+1** je Karawane. Der zweite Spieler startet mit **+2 EL**. *Die Minen sind der wahre Motor : sie zu halten verdoppelt dein Einkommen — sie zu verlieren verschenkt es.*

DIE SECHS ZIVILISATIONEN

LYDIEN

Elektron & Söldner

- **Paktoles** : **+2 EL**/Zug
- **Söldner** direkt an der Front abgesetzt (**+1 EL**, **+1** je 4 Felder Entfernung)
- Unterhalt : **1 EL**/Zug je Einheit ab der 5.
- Zerbrechlicher General (10 LP)

GRIECHISCHE POLEIS

Silber & Hopliten

- **Elite-Hopliten** : 18 LP, Phalanx bis +3
- **Silberminen** : **3 EL** je Mine
- Alle Einheiten kosten **+2 EL**
- Begrenzte Kavallerie (Bew. 3)

PERSIEN

Kavallerie & Tribut

- Tribut : **+1 EL**, wann immer eine Einheit die feindliche Hauptstadt bedroht
- Geschwächte Speerträger (8 LP) · keine Hopliten

BABYLON

Gewogenes Silber & Kredit

- Schulden bis **-12 EL** mit Zinsen — 5 Züge verschuldet und die Revolte bricht aus
- Gepanzerte Karawanen (10 LP) · rekrutiert nur auf der Hauptstadt

ÄGYPTEN

Korn & gemietete Speere

- Kornspeicher ab Zug 5 : heilt 3 Einheiten nahe Karawanen oder der Hauptstadt
- Vergünstigte Hopliten ab Zug 5 · keine Kavallerie

SKYTHEN

Berittene Bogenschützen & Beute

- Plünderung : **+5 EL** je Abschuss — aber Unruhen nach 5 Zügen ohne Blut
- Überlegene berittene Bogenschützen (4 EL, 11 LP, Bew. 5) · keine Hopliten, keine Karawanen

Die aktuelle Demo enthält Lydien und die griechischen Poleis ; die anderen vier kommen mit ihren Sprites.

DREI WEGE ZUM SIEG

KÖNIGSMORD

Töte den feindlichen General. Das Spiel endet auf der Stelle.

WIRTSCHAFT

Häufe **120 EL** in der Schatzkammer an. Reichtum ist eine Waffe.

ENDWERTUNG

In Zug 40 : Schatz + Heereswert + 2 je Veteran + 5 je Mine.

Aufgabe und eine abgelaufene Uhr beenden das Spiel ebenfalls — und ein perfekter Gleichstand bei der Wertung ist ein Remis.

Drei Uhren ticken zugleich : den General schützen, um die Minen rennen und genug Heer für die Wertung behalten. Vernachlässige eine der drei und du gibst das Spiel her.

ERSTE RATSCHLÄGE

- **Die Furten sind die einzigen Übergänge** — ein Hoplit auf einer Furt versiegelt die halbe Karte.
- **Ein Bogenschütze auf einem Hügel** schießt 3 Felder weit : er deckt eine Furt, ohne sich je zu exponieren.
- Spiele das **Waffendreieck** — keine Einheit gewinnt allein.
- Eine **eskortierte Karawane** bezahlt ihre eigene Eskorte ; eine einsame Karawane endet erbeutet — im Dienst des Feindes.
- Die **Aura des Generals** ist ein Gratis-Veteran — aber jeder Schritt zur Front ist ein Schritt zum Königsmord.



*Halte die Augen offen : irgendwo auf jeder Karte, nie im Zentrum, aber immer anwesend, wacht eine Eulenstatue. Sie ist **der Wächter**. Niemand weiß, wohin sie blickt.*