

WARHAMMER
40,000

CONQUEST

DAS KARTENSPIEL



SPIELREGELN

WILLKOMMEN IM 41. JAHRTAUSEND...

In der grimmen Finsternis des 41. Jahrtausends existiert nur Krieg. Tief im Segmentum Ultima wurde kürzlich der Traxis-Sektor entdeckt, eine Region reich an natürlichen Ressourcen und uralten Artefakten, verloren seit dem Dunklen Zeitalter der Technologie. Um diese Schätze zu bergen, zieht das Imperium der Menschheit zu Felde und führt einen verzweifelten Krieg gegen dämonische Horden und Armeen der Xenos. Indessen säen die finsternen Mächte des Chaos auf ihrem ganz eigenen Eroberungsfeldzug Wahnsinn und Verderbnis. Außerirdische Völker festigen ihre Macht und vertreiben jeden, der ihre Herrschaftsansprüche anzufechten wagt.

Gewiss ist in diesen Tagen nur eines: Blut wird fließen, Helden werden sich erheben und am Ende kann es nur einen Sieger geben.

Überblick

Bei **Warhammer 40.000: Conquest** kämpfen zwei Spieler um einen Sektor des Weltraums. Jeder Spieler hat die Kontrolle über einen Kriegsherrn und dessen Streitkräfte und bekämpft den Feind auf mehreren, wichtigen Planeten. Wer siegen will, braucht sowohl strategisches als auch taktisches Geschick, um den laufenden Feldzug zu meistern und gleichzeitig den nächsten Schritt seines Feldzugs zu planen.

Gebrauch der Spielregeln

Die Spielregeln sollen neuen Spielern dabei helfen, die Regeln von **Warhammer 40.000: Conquest** kennenzulernen und eine erste Partie zu spielen. Am Ende der Spielregeln finden sich außerdem Regeln für die individuelle Zusammenstellung eines Decks.

Komplexere Regeln werden im Referenz-Handbuch ausführlich erläutert. Dort wird auch auf weiterführende Themen wie die Interpretation von Kartentexten, das Vorgehen bei Timing-Konflikten und die genaue Abfolge der Spielphasen eingegangen. Einsteigern empfehlen wir, zunächst nur die Spielregeln zu lesen und im Referenz-Handbuch nachzuschlagen, falls während des Spiels Fragen auftauchen.

Die erste Partie

Für die erste Partie verwendet man am besten die vorgefertigten Starterdecks:

Das **Space Marine-Starterdeck** enthält den Kriegsherr Captain Cato Sicarius (rechts), alle Space Marine-Karten mit den Nummern 8-30 und ein Exemplar jeder neutralen Karten mit den Nummern 169-174.



Kriegsherr der Space Marines

Das **Ork-Starterdeck** enthält den Kriegsherr Nazdreg (rechts), alle Ork-Karten mit den Nummern 54-76 und ein Exemplar jeder neutralen Karten mit den Nummern 169-174.



Kriegsherr der Orks

Nach diesem Vorbild können auch Starterdecks für die anderen Fraktionen zusammengestellt werden. Man nimmt einfach alle Karten einer Fraktion sowie ein Exemplar jeder neutralen Karten.

Das Living Card Game

Warhammer 40.000: Conquest ist ein eigenständiges Kartenspiel für 2 Spieler.

Außerdem ist **Warhammer 40.000: Conquest** ein Living Card Game® (LCG), das durch regelmäßig erscheinende 60-Karten-Erweiterungen, sogenannte Kriegs-Packs, und größere Deluxe-Erweiterungen immer weiter verfeinert und individuell angepasst werden kann. Die Erweiterungen bieten eine große Auswahl an neuen Karten und Möglichkeiten, in die Welt von Warhammer 40.000 einzutauchen.

Im Gegensatz zu Sammelkartenspielen gibt es bei LCGs nur Erweiterungen mit feststehendem Inhalt. Man weiß also immer genau, was man kauft.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Übersicht über das enthaltene Spielmaterial



222 Spielerkarten,
2 Übersichtskarten



10 Planetenkarten



40 Markerkarten



30 Ressourcen-
marker



Erster-Planet-
Marker



30 Schadens-
marker



Initiativemarker



2 Kommandoscheiben

Fraktionen

Das Grundspiel enthält Starterdecks für sieben Fraktionen sowie eine Auswahl an neutralen Karten, die von allen Fraktionen genutzt werden können. Die Grundspiel-Fraktionen sind:

- | | |
|-----------------|------------|
| Space Marines | Dark Eldar |
| Astra Militarum | Eldar |
| Orks | Tau |
| Chaos | |

Mit den kommenden Deluxe-Erweiterungen wird es noch zwei weitere Fraktionen geben: die gefürchteten Necrons, die es auf die Seelen ihrer Feinde abgesehen haben, und die gefräßigen Tyraniden, die alles verschlingen, was sich ihnen in den Weg stellt.

- | | |
|---------|-----------|
| Necrons | Tyraniden |
|---------|-----------|

Zusammenbau der Kommandoscheiben

Die Abdeckscheibe wird mithilfe der Plastikverbindungen auf dem Ziffernblatt befestigt (siehe Abbildung).



I: GRUNDLAGEN

Es folgt eine Erklärung der wichtigsten Grundlagen des Spiels.

Die Goldene Regel

Widerspricht ein Kartentext den Regeln (aus den Spielregeln oder dem Referenz-Handbuch), hat der Kartentext stets Vorrang.

Sieg und Niederlage

Warhammer 40.000: Conquest handelt vom Kampf um den Traxis-Sektor. Durch die Eroberung strategisch wichtiger Planeten erlangt man die Vorherrschaft über den Sektor und gewinnt damit das Spiel.

Jeder Planet verfügt über ein, zwei oder drei Kategoriensymbole. Diese stehen für Material, Stützpunkt und Technologie. Man findet sie auf den Planetenkarten oben links in der Namenszeile.

Die Symbole an sich haben keine Auswirkungen und werden nur benutzt, um Planeten in Kategorien einzuteilen. Diese braucht man für die Siegbedingung „3 Planeten mit einer gemeinsamer Kategorie im Siegstapel“.

In jeder Runde findet auf dem ersten Planeten (gekennzeichnet durch den gleichnamigen Marker) ein Gefecht statt, das darüber entscheidet, welcher Spieler den Planeten in seinem Siegstapel aufnimmt. Der Siegstapel ist ein Bereich vor dem Spieler, der nicht „im Spiel“ ist und alle Planeten enthält, die der Spieler erobert hat. Man gewinnt sofort, falls man drei Planeten mit einer gemeinsamen Kategorie in seinem Siegstapel hat.



Sofortige Niederlage: Tod des Kriegsherrn

Falls ein unversehrter Kriegsherr besiegt wird (d.h. sein Schaden erreicht oder überschreitet seine Trefferpunkte), dreht man die Karte um, sodass die „Angeschlagen“-Seite oben liegt. Wird ein angeschlagener Kriegsherr besiegt, stirbt er und der Spieler verliert augenblicklich das Spiel.



unversehrter
Kriegsherr



angeschlagener
Kriegsherr

Sofortige Niederlage: Kartentod

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



Tipp für Anfänger

Das Spiel funktioniert auch ohne Kartenfähigkeiten. Neue Spieler, die wenig Erfahrung mit LCGs haben, können in ihrer ersten Partie (oder auch nur in den ersten paar Spielrunden) ganz auf Kartenfähigkeiten verzichten und sie erst dann hinzunehmen, wenn sie sich an die grundlegende Rundenstruktur und Spielmechanik gewöhnt haben.



II: AUFBAU

Warhammer 40.000: Conquest wird folgendermaßen aufgebaut:

1) Kriegsherren und Decks auswählen. Jeder Spieler entscheidet sich für ein Deck. Dann legt jeder Spieler seinen Kriegsherren (mit der unversehrten Seite nach oben) vor sich auf den Tisch. Dieser Bereich ist sein Hauptquartier (oder HQ).

2) Decks mischen. Jeder Spieler mischt sein Deck gründlich und zur Zufriedenheit des Gegners. Dann legt er es in sein HQ, direkt neben den Kriegsherr.

3) Planeten auslegen.

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.



So sieht eine Planetenkarten aus

4) Initiative bestimmen. Es wird ausgelost, welcher Spieler den Initiative-Marker bekommt und vor sich legt.

5) Planeten aufdecken. Der Spieler mit dem Initiativemarker deckt die ersten 5 Planeten auf. Er beginnt links außen und lässt die letzten beiden Planeten

verdeckt. Dann legt er den Erster-Planet-Marker auf die Planetenkarte ganz links außen.

6) Kommandoscheiben nehmen. Jeder Spieler nimmt eine Kommandoscheibe und legt sie vor sich.

7) Markerbank vorbereiten. Alle Markerkarten, Ressourcenmarker und Schadensmarker werden für beide Spieler griffbereit platziert. Sie bilden die Markerbank.

8) Starthand ziehen. Jeder Spieler zieht so viele Karten von seinem Deck, wie der Starthandwert seines Kriegsherren angibt (siehe unten). Ist man mit seiner Starthand unzufrieden, darf man einen sogenannten Mulligan nehmen (siehe Referenz-Handbuch S. 11).

9) Startressourcen nehmen. Jeder Spieler nimmt so viele Ressourcen aus der Markerbank, wie der Startressourcenwert seines Kriegsherren angibt, und legt sie in seinen Ressourcenvorrat. Starthand- und Startressourcenwert stehen ganz unten in der Mitte der Kriegsherr-Karte.



linker Wert:
7 Startkarten

rechter Wert:
7 Startressourcen

Exemplarischer Spielaufbau



Tina



Markerbank



Chris



III: RUNDENABLAUF

Warhammer 40.000: Conquest wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen. In manchen handeln beide Spieler gleichzeitig, in anderen kommen sie nacheinander zum Zug. Dies ist die genaue Abfolge der Phasen:

1. Mobilisierung
2. Kommando
3. Kampf
4. Hauptquartier

Es folgt eine ausführliche Beschreibung.

Phase 1: Mobilisierung

Die Mobilisierungsphase stellt das Ausheben und Sammeln von Truppen vor dem Kampfeinsatz dar. In dieser Phase können beide Spieler Karten von der Hand mobilisieren, um sich auf den bevorstehenden Konflikt vorzubereiten.

Beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, führen die Spieler abwechselnd Mobilisierungs-Spielzüge durch. Wer am Zug ist, entscheidet sich für eine der folgenden Möglichkeiten:

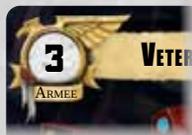
- ☠ Er mobilisiert eine Handkarte.
- ☠ Er benutzt die Aktionsfähigkeit einer Karte, eingeleitet durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ (siehe Referenz-Handbuch, S. 3).
- ☠ Er passt.

Sobald ein Spieler gepasst hat, kann er in dieser Phase keine Mobilisierungs-Spielzüge mehr durchführen. Sein Gegner kann beliebig viele weitere Mobilisierungs-Spielzüge durchführen, bis er ebenfalls beschließt zu passen. Haben beide Spieler gepasst, ist die Mobilisierungsphase zu Ende.

Karten mobilisieren

Um eine Karte zu mobilisieren, muss man ihre Ressourcenkosten bezahlen. Dazu legt man entsprechend viele Ressourcenmarker aus dem eigenen Ressourcenvorrat in die Markerbank zurück.

Die Kosten einer Karte stehen am linken oberen Kartenrand, direkt über dem Kartentyp.



Kosten und Typ

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



Mobilisierte **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.



mobilisierte Einheit auf einem Planeten

Mobilisierte **Unterstützungen** legt man ins eigene Hauptquartier (ganz nach hinten, neben das Deck).

Ereigniskarten werden nicht mobilisiert, sondern 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.

Spielbereit und erschöpft

Wenn eine Karte ins Spiel kommt, liegt sie senkrecht, d.h. sie ist **spielbereit**. Um angreifen oder bestimmte Kartenfähigkeiten nutzen zu können, müssen Karten **erschöpft**, d.h. um 90° zur Seite gedreht werden. Dadurch wird angezeigt, dass die Karte benutzt wurde und erst wieder erschöpft werden kann, nachdem sie durch eine Spielphase oder eine Kartenfähigkeit spielbereit gemacht wurde.



spielbereit



erschöpft

Phase 2: Kommando

Die Kommandophase stellt die genaue Planung des Feldzugs im Traxis-Sektor dar. In dieser Phase entscheiden die Spieler, auf welchen Planeten sie ihre Kriegsherren einsetzen, um einen strategischen Vorteil zu gewinnen. Dann wird für jeden Planeten ermittelt, welcher Spieler die besseren Strategen vor Ort hat und die Vorteile des Planeten in dieser Runde ausschöpfen kann.

Die Kommandophase ist in zwei Schritte untergliedert: Einsatz und Kommandokonflikt. Es folgt eine ausführliche Erklärung.

Schritt 1: Einsatz

In diesem Schritt muss jeder Spieler im Geheimen wählen, auf welchen aufgedeckten Planeten sein Kriegsherr eingesetzt werden soll. Der Kriegsherr hilft beim Gewinnen des Kommandokonflikts auf seinem Planeten und garantiert, dass dort in dieser Runde ein Gefecht stattfinden wird.

Jeder Spieler stellt auf seiner Kommandoscheibe einen der aufgedeckten Planeten ein. Die 1 auf der Scheibe entspricht dem ersten Planeten, die 2 dem Planeten neben dem ersten usw.

Die Scheiben werden gleichzeitig eingestellt und zwar so, dass der Gegner es nicht sieht. Jeder Spieler entscheidet, auf welchem Planeten er seinen Kriegsherr einsetzen will (am Anfang ist es eine Zahl zwischen 1 und 5, später sinkt die Anzahl der verfügbaren Planeten).

Nachdem jeder Spieler seine geheime Wahl getroffen hat, werden die Scheiben gleichzeitig aufgedeckt. Beide Spieler setzen ihren Kriegsherren und alle anderen Einheiten aus ihren Hauptquartieren gleichzeitig auf dem gewählten Planeten ein (durch bestimmte Spielregeln oder Karteneffekte können auch andere Einheiten als der Kriegsherr im Hauptquartier landen). Sie schieben die Karten in Richtung des Planeten und beachten dabei Folgendes:

- ☛ Kriegsherr-Einheiten kommen in ihrem momentanen Zustand (spielbereit oder erschöpft) an.
- ☛ Andere Einheiten, die zusammen mit dem Kriegsherrn eingesetzt wurden, kommen immer erschöpft an (auch wenn sie vorher schon erschöpft waren).

Schritt 2: Kommandokonflikt

In diesem Schritt wetteifern die Strategen beider Spieler auf jedem aufgedeckten Planeten um Einfluss und Ressourcen.

Beginnend mit dem ersten Planeten und dann weiter der Reihe nach, wird auf jedem aufgedeckten Planeten ein Kommandokonflikt ausgetragen.

- ☛ Hat nur ein Spieler einen **spielbereiten Kriegsherrn** auf dem Planeten, gewinnt er den Kommandokonflikt automatisch.
- ☛ Haben beide Spieler oder hat keiner von beiden einen spielbereiten Kriegsherrn auf dem Planeten, gewinnt derjenige den Kommandokonflikt, dessen **spielbereite Einheiten** auf dem Planeten mehr Kommandosymbole aufweisen. Bei Gleichstand gewinnt niemand.



Der Gewinner des Kommandokonflikts darf die Ressourcen- und Kartenvorteile des Planeten ausschöpfen (beide, einen oder auch keinen davon). Hat niemand den Kommandokonflikt gewonnen, werden die Planetenvorteile ignoriert.



Kartenvorteil: Ziehe so viele Karten.

Ressurvorteil: Lege so viele Ressourcen in deinen Vorrat.



Beispiele: Kommandokonflikt

Beispiel 1 (unten links): Ist kein Kriegsherr auf dem Planeten, werden nur die Kommandosymbole der anwesenden, spielbereiten Einheiten verglichen. Tina gewinnt diesen Kommandokonflikt, da ihr Land Raider mehr Kommandosymbole aufweist (3) als Chris' Goff-Boss (0) und Nazdregs Posaz (1) zusammen. Man beachte, dass die Kommandosymbole von Tinas Scout der 10. Kompanie nicht mitzählen, da die Einheit erschöpft ist.

Beispiel 2 (unten rechts): Ist nur ein spielbereiter Kriegsherr auf dem Planeten, gewinnt er den Kommandokonflikt automatisch. Tina gewinnt diesen Kommandokonflikt, da sie Captain Cato Sicarius, den einzigen anwesenden und spielbereiten Kriegsherrn, kontrolliert.

Wären beide Kriegsherren spielbereit und auf dem Planeten, würden sie sich gegenseitig neutralisieren und der Kommandokonflikt würde durch einen Vergleich der Kommandosymbole aller spielbereiten Einheiten auf dem Planeten entschieden.

Tina



Tina



Chris

Chris

Phase 3: Kampf

Die Kampfphase stellt das Zusammentreffen der Armeen auf dem Schlachtfeld dar und ist die taktische Seite des Spiels. In dieser Phase bekämpfen sich die Streitkräfte der Spieler und ringen um die Vorherrschaft über die Planeten.

Auf folgenden Planeten finden in der Kampfphase Gefechte statt:

- ☠ auf dem ersten Planeten
- ☠ und auf jedem anderen Planeten, auf dem sich ein Kriegsherr aufhält.

Zuerst wird das Gefecht auf dem ersten Planeten ausgetragen, dann folgen die anderen der Reihe nach. Auf Planeten, die keine der oben genannten Kriterien erfüllen, finden keine Gefechte statt.

Im Gefecht nutzen die Spieler ihre Einheiten auf dem Planeten, um gegnerische Einheiten auf demselben Planeten anzugreifen. Das Ziel eines Spielers im Gefecht ist es, am Ende als einziger noch Einheiten auf dem Planeten zu haben.

Gefechte austragen

Im Gefecht erhält der Spieler die Initiative, dessen Kriegsherr zu Beginn des Gefechts auf dem Planeten ist. Trifft dies auf beide oder keinen der Spieler zu, hat der Spieler mit dem Initiativemarker auch im Gefecht die Initiative. (Wichtig: Der *Initiativemarker* wechselt nicht den Besitzer, falls ein Spieler durch die Anwesenheit eines Kriegsherrn die Initiative erhält.)

Ein Gefecht geht über mehrere Kampfunden.

Zu Beginn der ersten Kampfunde (aber nicht in den folgenden Kampfunden desselben Gefechts) gibt es eine Eröffnungssalve. Beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, müssen die Spieler abwechselnd entweder

- ☠ eine spielbereite Einheit mit dem Schlüsselwort Fernkampf angreifen lassen (siehe „Angreifen“ auf S. 10)
- ☠ oder passen, falls sie nicht mit einer Fernkampf-Einheit angreifen können.

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

Für den Rest der Kampfunde und in allen folgenden Kampfunden des Gefechts müssen die Spieler abwechselnd (beginnend mit demjenigen, der die Initiative hat)

- ☠ eine spielbereite Einheit angreifen lassen
- ☠ oder passen, falls sie nicht angreifen können.

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

Nach dem Ende einer Kampfunde (normalerweise sobald alle Einheiten auf dem Planeten erschöpft sind), werden alle Einheiten gleichzeitig spielbereit gemacht. Dann hat jeder Spieler (beginnend mit demjenigen, der die Initiative hat) genau ein Mal die Gelegenheit, beliebig viele Einheiten aus dem Gefecht zurückzuziehen und erschöpft in sein Hauptquartier zu verschieben. Nachdem die Gelegenheit verstrichen ist, beginnt eine neue Kampfunde.

Immer wenn man im Gefecht die Möglichkeit hat anzugreifen oder zu passen, nennt man das einen **Kampf-Spielzug**.

Falls ein Spieler beim Durchführen seines Kampf-Spielzugs feststellt, dass der Gegner keine Einheiten mehr auf dem Planeten hat, ist das Gefecht zu Ende und der Spieler, der noch Einheiten hat, gewinnt (siehe S. 11). Haben beide Spieler keine Einheiten mehr auf dem Planeten, endet das Gefecht in einem Patt.



Angreifen

Um anzugreifen, führt man folgende Schritte aus:

- 1) Angreifer deklarieren.** Der angreifende Spieler wählt eine von ihm kontrollierte, spielbereite Einheit auf dem Planeten und erschöpft sie, um anzugreifen. Dadurch wird die Einheit zum „Angreifer“ deklariert.
- 2) Verteidiger deklarieren.** Der angreifende Spieler wählt eine gegnerische Einheit auf dem Planeten und deklariert den Angriff auf sie. Dadurch wird die Einheit zum „Verteidiger“ deklariert.
- 3) Angriff durchführen.** Der Angreifer fügt dem Verteidiger Schaden in Höhe seines Angriffswerts (AW) zu.



AW und TP einer Einheit stehen links unten auf der Karte. Der AW wird durch eine weiße Zahl auf schwarzem Hintergrund dargestellt, die TP durch eine schwarze Zahl auf weißem Hintergrund.

Schaden zufügen

Das Zufügen von Schaden (durch Angriffe oder Kartenfähigkeiten) erfolgt in 3 Schritten:

- 1) Schaden zuweisen.** Es werden Schadensmarker in Höhe des zugefügten Schadens neben jede betroffene Einheit gelegt.
- 2) Schilde.** Der kontrollierende Spieler jeder Einheit, der Schaden zugewiesen wurde, hat die Möglichkeit, 1 Schildkarte pro Einheit (siehe rechts) zu benutzen, um den Schaden ganz oder teilweise zu vermeiden.
- 3) Schaden nehmen.** Jeder zugewiesene Schaden, der nicht vermieden oder umgelenkt wurde, kommt nun auf die betroffene Einheit, maximal bis zu ihren verbleibenden Treffern. Überschüssiger Schaden verfällt. Nimmt die Einheit in diesem Schritt keinen Schaden, wurde ihr auch formell kein Schaden zugefügt.

Schilde

Wird einer Einheit durch einen Angriff oder Effekt Schaden zugefügt, darf der kontrollierende Spieler eine Karte mit einem oder mehr aufgedruckten Schildsymbolen von der Hand abwerfen, um bis zu 1 Schaden pro Schildsymbol der abgeworfenen Karte zu vermeiden. Karten, die zu diesem Zweck abgeworfen werden, nennt man Schildkarten. Immer wenn einer Einheit Schaden zugefügt wird, kann maximal 1 Schildkarte benutzt werden. Schildsymbole befinden sich links oben auf der Karte:



Beschädigte Einheiten

Hat eine Armee-Einheit gleich viel oder mehr Schaden als Treffern, wird sie zerstört und kommt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Hat eine Marker-Einheit gleich viel oder mehr Schaden als Treffern, wird sie zerstört und kommt zurück in die Markerbank.

Hat ein unversehrter Kriegsherr gleich viel oder mehr Schaden als Treffern, wird er besiegt und kommt erschöpft und mit der „Angeschlagen“-Seite nach oben ins Hauptquartier seines Besitzers.

Sobald das passiert, entfernt man alle Schadensmarker von der unversehrten Seite. Zuvor angelegte Verstärkungen bleiben nach wie vor angelegt.

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



Gefechte gewinnen

Sobald ein Spieler 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.

Am besten bewahrt man seinen Siegstapel etwas abseits vom normalen Spielbereich, z.B. hinter dem Ablagestapel auf, damit nichts durcheinander gerät.

Nicht vergessen: Sobald ein Spieler 3 verschiedene Planeten mit einer gemeinsamen Kategorie in seinem Siegstapel hat, gewinnt er sofort das Spiel.

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

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.

Strategietipp: Du kannst und musst nicht jedes Gefecht gewinnen. Für den Spielsieg brauchst du nur drei Planeten mit einer gemeinsamen Kategorie. Anstatt deine Streitkräfte auf zu viele Fronten zu verteilen, solltest du dir früh überlegen, welche Planeten du erobern willst, und dich auf diese konzentrieren. Aber denke daran, dass auch dein Gegner eine Siegesstrategie verfolgt und du ihn an der Eroberung wichtiger Planeten hindern solltest. Wenn sich das Glück gegen dich wendet und der Feldzug verloren

scheint, kannst du immer noch versuchen, den gegnerischen Kriegsherrn zu besiegen und dadurch das Spiel zu gewinnen.

Rückzug des Kriegsherrn

Immer wenn der Kriegsherr zum Angreifen erschöpft werden kann, darf er auch erschöpft werden, um sich aus dem Gefecht zurückzuziehen. 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. Nur Kriegsherrn können sich auf diese Weise zurückziehen.

Strategietipp: Wird dein Kriegsherr angeschlagen, büßt er einen Großteil seines Nutzens ein; wird dein angeschlagener Kriegsherr besiegt, verlierst du sogar das Spiel. Daher ist es in brenzligen Situationen oft besser ihn zurückzuziehen, damit er später, hoffentlich unter günstigeren Bedingungen, weiterkämpfen kann.





Beispiel: Gefecht



Tina

Chris

Kampfrunde 1

1) Tina (die Space Marines-Spielerin) hat die Initiative in diesem Gefecht. Da keine Fernkampf-Einheiten vorhanden sind, erschöpft sie ihren Eifrigen Rekruten, um den Goff-Boss anzugreifen, und fügt ihm 2 Schaden zu.

2) Jetzt kommt Chris (der Ork-Spieler) an die Reihe und kann angreifen. Er erschöpft den Goff-Boss, um den Techmarine der Iron Hands anzugreifen, und fügt ihm 6 Schaden zu. Dies genügt, um die Einheit zu zerstören.

Jetzt sind alle am Gefecht teilnehmenden Einheiten erschöpft und die Kampfrunde ist zu Ende. Alle Einheiten auf dem Planeten werden spielbereit gemacht und die Spieler haben nacheinander die Gelegenheit, Einheiten zurückzuziehen. Beide passen und eine neue Kampfrunde beginnt.

Kampfrunde 2

3) Da Tina die Initiative hat, steht ihr der erste Angriff zu. Sie erschöpft den Eifrigen Rekruten, um den Goff-Boss anzugreifen, und fügt ihm 2 Schaden zu. Chris wirft die Karte Snotling-Angriff als Schildkarte von der Hand ab, um 1 Schaden davon zu vermeiden (die Karte hat 1 Schildsymbol).

4) Jetzt ist Chris wieder am Zug. Er erschöpft den Goff-Boss, um den Eifrigen Rekruten anzugreifen, und fügt ihm 6 Schaden zu. Dies genügt, um die Einheit zu zerstören.

Alle am Gefecht teilnehmenden Einheiten sind erschöpft und die Kampfrunde ist zu Ende. Alle Einheiten auf dem Planeten werden spielbereit gemacht und die Spieler haben nacheinander die Gelegenheit, Einheiten zurückzuziehen. Beide passen und eine neue Kampfrunde beginnt. Tina kann nicht angreifen, da sie keine Einheiten mehr hat. Als Chris an die Reihe kommt, stellt er fest, dass seine Gegnerin keine Einheiten mehr hat, und gewinnt das Gefecht. Er hat jetzt die Möglichkeit, die Gefechtsfähigkeit des Planeten auszuführen. Falls es der erste Planeten war, legt er ihn in seinen Siegstapel.



Tina

Chris

Phase 4: Hauptquartier

Die Hauptquartierphase stellt eine Ruhepause dar, in der die Kriegsherren ihre Truppen neu formieren, Vorräte auffrischen und die strategische Lage neu beurteilen. Für die müden Soldaten ist es nur ein kurzes Atemholen vor dem nächsten Kampfeinsatz.

In der Hauptquartierphase werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt:

- 1) 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.
- 2) Falls es noch verdeckte Planeten gibt, wird der am nächsten zum Ersten-Planet-Marker liegende aufgedeckt.
- 3) Jeder Spieler muss 2 Karten ziehen.
- 4) Jeder Spieler muss 4 Ressourcen aus der Markerbank nehmen.
- 5) Jeder Spieler macht alle erschöpften Karten unter seiner Kontrolle wieder spielbereit.
- 6) Der Initiativemarker geht an den anderen Spieler über.

Jetzt beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Mobilisierungsphase.

Wie geht es weiter?

Nun solltet ihr die Grundlagen von **Warhammer 40.000: Conquest** beherrschen. Vor der ersten Partie könnt ihr noch das Rundenbeispiel auf der nächsten Seite lesen. Nach ein paar Übungsspielen empfiehlt es sich, auch die anderen Fraktionen auszuprobieren. Zur Erinnerung: Ein Starterdeck besteht aus allen Karten einer Fraktion sowie einem Exemplar aller neutralen Karten (Nr. 169-174) aus dem Grundspiel.

Sobald ihr ein Gefühl für das Spiel und die Starterdecks entwickelt habt, ist es an der Zeit, eigenene Decks zu entwerfen, die perfekt auf eure Lieblingsstrategie abgestimmt sind. Die vollständigen Regeln dafür findet ihr am Ende der Spielregeln.

Zudem bietet das *Referenz-Handbuch* viele weitere Informationen über die Feinheiten des Spiels. Wer noch tiefer in die Materie einsteigen will sollte es komplett durchlesen.

Beispiel: Spielrunde



Dieses Beispiel beschreibt die erste Spielrunde einer Partie. Tina (die Space Marines-Spielerin) gewinnt die Initiative und deckt den (von ihr aus gesehen) links außen liegenden Planeten auf. Er wird zum ersten Planeten. Dann deckt Tina die 4 daneben liegenden Planeten ebenfalls auf; die letzten beiden bleiben verdeckt.

In der Mobilisierungsphase beschließt Tina, einen Techmarine der Iron Hands auf Planet 1 zu mobilisieren. Chris (der Ork-Spieler) mobilisiert einen Goff-Boss auf Planet 1. Dann passen beide und die Mobilisierungsphase ist zu Ende.

A) In der Kommandophase setzt Chris seinen Kriegsherren auf Planet 3 ein, Tina wählt Planet 5 als Einsatzort für ihren Kriegsherren. Dann wird auf jedem Planeten der Reihe nach ein Kommandokonflikt ausgetragen, beginnend mit Planet 1. Dort gewinnt Tina und bekommt 1 Ressource und zieht 1 Karte; Chris gewinnt auf Planet 3 und zieht 2 Karten; Tina gewinnt auf Planet 5 und bekommt 1 Ressource und zieht 1 Karte.

B) In der Kampfphase finden auf den Planeten 1, 3 und 5 Gefechte statt (Planet 1 ist der erste Planet, auf den Planeten 3 und 5 halten sich Kriegsherren auf). Das Gefecht auf Planet 1 verläuft wie im Beispiel auf S. 12 beschrieben. Chris gewinnt das Gefecht. Normalerweise würden seine überlebenden

Einheiten in sein HQ zurückkehren, doch Chris führt die Gefechtsfähigkeit des Planeten aus und verschiebt seinen Goff-Boss auf Planet 2. Dann legt er den Planeten in seinen Siegstapel. Der Erster-Planet-Marker wird noch nicht auf eine andere Planetenkarte gelegt, da es derzeit es keinen ersten Planeten gibt.

Dann wird das Gefecht auf Planet 3 ausgetragen. Chris gewinnt, weil Tina dort keine Einheiten hat. Er führt die Gefechtsfähigkeit von Planet 3 aus und wirft eine zufällig gewählte Handkarte von Tina ab.

Es folgt das Gefecht auf Planet 5. Tina gewinnt, weil Chris dort keine Einheiten hat. Sie nutzt die Gefechtsfähigkeit von Planet 5, welche ihr erlaubt, die Gefechtsfähigkeit eines beliebigen anderen Planeten auszuführen. Sie entscheidet sich für Planet 3 und wirft 1 zufällig gewählte Handkarte von Chris ab.

C) In der Hauptquartierphase kommt der Erster-Planet-Marker auf die Planetenkarte, die oben als „Planet 2“ bezeichnet wird. Der verdeckte Planet neben Planet 5 wird aufgedeckt. Chris und Tina ziehen je 2 Karten und nehmen sich je 4 Ressourcen. Alle erschöpften Karten werden spielbereit gemacht und der Initiativemarker geht an Chris über. Eine neue Spielrunde kann beginnen.

IV: EIGENE DECKS

Das Grundspiel von **Warhammer 40.000: Conquest** ist ein eigenständiges 2-Personen-Spiel mit hohem Wiederspielwert. Allein die vorgefertigten Starterdecks bieten viele Stunden Spielspaß.

Sobald man etwas Erfahrung mit den Starterdecks gesammelt hat, kann man noch weiter gehen und sein eigenes, ganz persönliches Deck entwerfen. Dies macht das Spiel noch komplexer und interessanter.

Warum ein eigenes Deck?

Mit einem eigenen Deck kann man strategische Ideen umsetzen und den Gegner vor immer neue Herausforderungen stellen. Anstatt sich dem Spiel anzupassen, passt man das Spiel lieber an sich an und erstellt ein Deck, das ganz den eigenen Vorstellungen und Wünschen entspricht. Eigene Decks bieten unzählige Möglichkeiten und machen das Spielerlebnis zu etwas ganz Persönlichem. Wer sein eigenes Deck entwirft, ist nicht mehr stiller Teilnehmer des Spiels, sondern gestaltet es aktiv mit.

Regeln für eigene Decks

Der erste Schritt zum Entwurf eines eigenen Decks für **Warhammer 40.000: Conquest** ist die Wahl eines Kriegsherren. Danach nimmt man die 8 charakteristischen Karten, die den charakteristischen Trupp des Kriegsherren bilden und automatisch ins Deck kommen. Man erkennt sie an der Identifikationsnummer (unten rechts auf der Karte), die sie mit dem Kriegsherr gemeinsam haben.

Nach der Wahl des Kriegsherren darf man beliebige, nicht charakteristische Unterstützungs-, Ereignis-, Verstärkungs- und Armee-Einheitenkarten, die der Fraktion des Kriegsherren angehören und/oder neutral sind, hinzufügen.

Außerdem kann man beliebige Einheiten-, Unterstützungs-, Ereignis- und/oder Verstärkungskarten von einer (und nur einer) der beiden benachbarten Fraktion auf dem Alliiertenkreis (S. 16) dazugeben, solange diese Karten nicht loyal oder charakteristisch sind. (Loyale Karten dürfen nur verwendet werden, falls sie der Fraktion des Kriegsherren angehören.) Nimmt man Karten einer benachbarten Fraktion, verzichtet man

gleichzeitig auf die Karten der anderen benachbarten Fraktion. Wähle deine Alliierten mit Bedacht!

Ob eine Karte loyal oder charakteristisch ist, erkennt man an dem Symbol rechts oberhalb des Textfelds.

charakteristische Karte:



loyale Karte:



Generell darf man beim Zusammenstellen eines Decks jede nicht-charakteristische Karte (unterschieden nach Namen) in bis zu dreifacher Ausführung verwenden. Andere Kriegsherren dürfen nicht hinzugefügt werden. Ebenso unzulässig sind charakteristische Karten, die nicht zu den 8 Karten des gewählten Kriegsherren gehören. Um ein zuverlässiges Deck zu schaffen, empfiehlt es sich, wichtige Karten mehrfach mitzunehmen. Die meisten Karten sind nur ein oder zwei Mal im Grundspiel enthalten, es ist aber möglich, mehrere Grundspiele und Erweiterungen zu kombinieren.

Ein Deck muss aus mindestens 50 Karten bestehen. Der Kriegsherr zählt dabei nicht mit, die 8 Karten seines charakteristischen Trupps aber schon. Eine Obergrenze für die Kartenanzahl gibt es nicht. Allerdings sind kleinere Decks meist zuverlässiger als große und daher für Turniere besser geeignet.

Checkliste für eigene Decks

Beim Zusammenstellen eines Turnierdecks wählt man zuerst den Kriegsherren. Der Rest des Decks besteht aus Folgendem:

- ☠ Die 8 Karten, die zum charakteristischen Trupp des gewählten Kriegsherren gehören (verpflichtend).
- ☠ Beliebige nicht charakteristische Karten aus der Fraktion des Kriegsherren in bis zu dreifacher Ausführung.
- ☠ Beliebige nicht charakteristische, nicht loyale Karten einer (und nur einer) der benachbarten Fraktionen auf dem Alliiertenkreis in bis zu dreifacher Ausführung.
- ☠ Beliebige neutrale Karten in bis zu dreifacher Ausführung.
- ☠ Mindestens 50 Karten insgesamt (der Kriegsherr zählt dabei nicht mit).



ALLIERTENKREIS

Der Alliiertenkreis zeigt an, welche Fraktionen von *Warhammer 40.000: Conquest* mögliche Bündnispartner darstellen. Beim Zusammenstellen eines Decks darf man Karten von einer benachbarten (d.h. über eine einzige Linie mit der eigenen Fraktion verbundenen) Fraktion verwenden, solange es sich nicht um loyale oder charakteristische Karten handelt.

Necrons und Tyraniden werden erst mit den kommenden Deluxe-Erweiterungen eingeführt. Aufgrund ihrer finsternen Gedankenkontrolle können die Necrons nicht loyale, nicht charakteristische Karten aller sieben Grundspiel-Fraktionen verwenden. Die Tyraniden verbünden sich mit niemandem und verschlingen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

ASTRA MILITARUM

SPACE MARINES

ORKS

TAU

NECRONS

CHAOS

ELDAR

DARK ELDAR

TYRANIDEN

