

Kampf um Morgua

Ein Fantasy-Brettspiel für 1-6 Spieler

Einleitung

Es ist eine düstere Zeit für die Bewohner von Morgua. Das Reich der Menschen, Elfen und Zwerge steht vor einer Invasion durch die finsternen Mächte aus einer fremden Welt. Die Eindringlinge, die sich selber die Schicksalspriester von Mor-Durag nennen, unterwerfen die Bewohner Morguas im Namen ihrer grausamen Götter, die täglich neue und immer mehr Opfer fordern. Überall im Land errichten die Schicksalspriester ihre dunklen Tempel und üben immer mehr Macht über die Bewohner von Morgua aus.

Nun ist es die Aufgabe der Spieler, Morgua von den Invasoren zu befreien. Die Spieler müssen wertvolle Rohstoffe abbauen und diese über ein Handelsnetz in die Städte, Dörfer und Burgen Morguas bringen, um diese im Kampf gegen die Schicksalspriester zu rüsten.

Spielziel

Aufgabe der Spieler ist es, mit ihren Armeen aus Rittern und Zauberern sowie ihren Verteidigungsanlagen alle schwarzen Figuren (die Schicksalspriester) auf dem Spielbrett zu vernichten. Dieses Ziel müssen sie innerhalb von 30 Runden erreichen, anderenfalls erscheint der dunkle Herrscher Durag persönlich und unterwirft die überlebenden Einwohner Morguas, womit Morgua und damit das Spiel verloren sind.

Im Kampf um Morgua kämpfen die Spieler gemeinsam gegen das Schicksal. Jedoch stehen sie im Wettbewerb um Ruhm und Ehre in Konkurrenz zueinander. Wer am Ende die meisten Schicksalspriester vernichtet hat, ist der Sieger des Spiels.

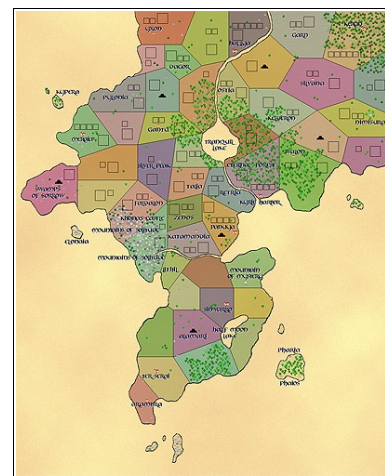
Spiel Aufbau

Das Spielbrett stellt die Karte von Morgua dar und besteht aus 48 Gebieten mit unterschiedlichen Funktionen. In einigen Gebieten können Rohstoffe abgebaut werden, auf anderen befinden sich Städte, Dörfer und Burgen. Die Verteilung der Gebiete ist in jedem Spiel identisch. Nur die Verteilung der



Rohstoffe auf die rohstoffproduzierenden Gebiete wird in jedem Spiel neu ausgewürfelt.

Jedes Gebiet besteht aus einem Bevölkerungsfeld und bis zu 5 Positionen. Manche Gebiete haben auch gar keine Positionen. Die Positionen sind die wichtigen Ämter eines Gebietes, wie Bürgermeister oder Priester. Nur die



Figuren, die sich auf den Positionen eines Gebietes befinden, können während des Spiels verwendet










werden. Die Figuren auf dem Bevölkerungsfeld haben keine Funktion, können aber im Laufe des Spiels auf freigewordene Positionsfelder nachrücken.

Jedes Gebiet hat unterschiedliche Positionen. Städte haben die größte Vielfalt an Ämtern und gleichzeitig die mächtigsten. Die Ämter in den Dörfern hingegen sind unerlässlich, um ein gutes Handelsnetz aufzubauen. Burgen sind eine wichtige Goldeinnahmequelle und stellen mit ihrem Hofmagier einen effektiven Schutz gegen Schicksalspriester. Landgebiete sind die einzigen Gebiete, die Rohstoffe produzieren. Ohne können keine Einheiten und Stadtausbauten produziert werden.



Welche Position welches Amt inne hat, wird durch das Bild im Hintergrund der Position angegeben. Bei rohstoffproduzierenden Positionen wird die Art des Rohstoffs oberhalb der Position angegeben. Die Zahl über dem Bevölkerungsfeld gibt die Bevölkerungsgrenze (ohne die Positionen) an.

Positionen

-  **Landbesitzer:** Kann einen der 5 Rohstoffe produzieren.
-  **Graf:** Nimmt 2 Gold pro Figur auf dem Bevölkerungsfeld ein.
-  **Hofmagier:** Vernichtet 1 Schicksalspriester auf einem angrenzenden Feld.
-  **Bürgermeister:** Nimmt 3 Gold ein.
-  **Statthalter:** Nimmt 1 Gold pro Figur auf dem Gebiet ein (ohne Statthalter und Priester).
-  **Priester:** Vernichtet 1 Schicksalspriester in der Stadt. Kann Tempel bauen.
-  **Gildenmeister:** Kann Zauberer ausbilden.
-  **Hauptmann:** Kann Ritter ausbilden.
-  **Händler:** Kann Rohstoffe über 2 (oder mehr) Gebiete hinweg an- und verkaufen.

Die Spieler platzieren nun reihum ihre Figuren auf den einzelnen Gebieten. Die erste Figur darf auf einem beliebigen Gebiet platziert werden, solange kein anderer Spieler bereits auf diesem oder einem benachbarten Gebiet eine Figur platziert hat. Alle weiteren Figuren darf ein Spieler nur noch auf Gebieten platzieren, auf denen er bereits mindestens eine Figur hat, oder aber das an ein solches Gebiet angrenzt. Jetzt spielt es allerdings keine Rolle mehr, ob andere Spieler bereits in diesem oder nahegelegenen Gebieten Figuren platziert haben.

In Abhängigkeit von der Spieleranzahl haben die Spieler unterschiedliche viele Figuren zur Verfügung:

- **1 Spieler:** 25 Figuren
- **2 Spieler:** 18 Figuren
- **3 Spieler:** 16 Figuren
- **4 Spieler:** 15 Figuren
- **5 Spieler:** 14 Figuren
- **6 Spieler:** 14 Figuren

Anschließend werden die 6 Schicksalstempel gemischt und auf die vorgesehenen Felder verteilt. Der Schicksalstempel mit der Nummer 1 wird aufgedeckt und mit 2 schwarzen Figuren

(Schicksalspriestern) besetzt.

Spielphasen

Jede Spielrunde besteht aus 8 Phasen, die alle Spieler gleichzeitig durchlaufen. In den einzelnen Phasen arbeiten die Spieler die Phase reihum komplett ab, beginnend mit dem Startspieler der Runde. Am Ende der Runde wechselt der Startspieler.

1. **Wachstum:** Jeder Spieler bringt eine weitere Figur ins Spiel
2. **Wanderung:** Für je 1 Gold können die Spieler Figuren auf angrenzende Gebiete verschieben
3. **Aufmarsch:** Auf alle Schicksalstempel und Gebiete mit schwarzen Figuren kommen weitere schwarze Figuren
4. **Schicksal:** Auf allen Gebieten, auf denen sich mindestens so viele schwarze Figuren wie Spielerfiguren befinden, wird die Spielerfigur auf der höchsten Position vernichtet
5. **Aktionen kaufen:** Die Spieler erhalten ihre Aktions-Chips und können gegen Gold zusätzliche Aktionen kaufen
6. **Aktionen ausführen:** Die Spieler können pro Aktions-Chip eine ihrer Figuren auf den Positionen verwenden
7. **Widerstand:** Jeder Spieler kann nun seine Ritter und Zauberer bewegen und angreifen lassen
8. **Anziehung durch Reichtum:** Haben die Spieler zusammen zu viel Gold, so wird der nächste Schicksalstempel aufgedeckt

Phase 1: Wachstum

Jeder Spieler kann 1 weitere Figur ins Spiel bringen und zwar auf einem Gebiet, auf dem er mindestens 1 eigene Figur besitzt. Die neue Figur nimmt die höchste freie Position ein. Sind alle Positionen besetzt, so wird sie auf das Bevölkerungsfeld gesetzt. Besitzt ein Spieler den Tempel der Liebesgöttin, so kann er in dieser Phase bis zu 3 neue Figuren platzieren. In der ersten Spielrunde entfällt diese Phase.

Phase 2: Wanderung

Zum Preis von je 1 Gold pro Figur kann jeder Spieler seine Figuren auf ein benachbartes Gebiet verschieben. Hat ein Spieler mehrere Figuren im selben Gebiet, so wandert zuerst eine seiner Figuren aus dem Bevölkerungsfeld, anschließend die Figur auf der niedrigsten Position. Im Zielgebiet nimmt die gewanderte Figur die höchste freie Position ein. Jeder Figur kann nur einmal pro Runde wandern. In der ersten Spielrunde entfällt diese Phase.

Phase 3: Aufmarsch

Nun werden auf jedes Feld, auf dem sich schwarze Figuren aber keine Spielerfiguren befinden, 2 weitere schwarze Figuren gestellt. Befinden sich sowohl schwarze als auch Spielerfiguren auf einem Feld, so wird 1 weitere schwarze Figur aufgestellt, es sei denn, auf dem Feld befindet sich ein aufgedeckter Schicksalstempel. In diesem Fall werden grundsätzlich 2 schwarze Figuren auf das Feld gestellt. Auf eine Stadt mit einem Göttertempel werden keine weiteren schwarzen Figuren gestellt.

Befinden sich jetzt auf einem Gebiet mehr schwarze Figuren als das Bevölkerungslimit des Gebiets erlaubt, so wird versucht die überschüssigen schwarzen Figuren auf benachbarte Gebiete zu

verteilen, die noch schwarze Figuren aufnehmen können. Dabei werden die Gebiete bevorzugt, die noch am meisten schwarze Figuren aufnehmen können. Figuren, die nicht verteilt werden können, verbleiben auf diesem Gebiet, bis ihre Anzahl die Summe aus Positionen und Bevölkerungslimit übersteigt. Dann werden die schwarzen Figuren, die darüber hinausgehen, entfernt. Für das Limit der schwarzen Figuren ist es irrelevant, wie viele Spielerfiguren sich auf den Positionen und dem Bevölkerungsfeld befinden.

In der ersten Spielrunde entfällt diese Phase.

Phase 4: Schicksal

Auf allen Gebieten, auf denen sich mindestens genauso viele schwarze Figuren wie Spielerfiguren befinden, wird die Spielerfigur auf der höchsten Position vernichtet. Besitzt kein Spieler Figuren auf den Positionen so wird von dem Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, eine Figur vom Bevölkerungsfeld vernichtet. Haben mehrere Spieler gleichzeitig die meisten Siegpunkte, so verlieren sie alle eine Figur in diesem Gebiet. Die dadurch freigewordene Position wird durch eine schwarze Figur des Gebietes eingenommen. Um die Position wieder mit eigenen Figuren besetzen zu können, müssen die Spieler zuerst diese schwarze Figur vernichten.

Jeder Spieler, der eine Figur auf diese Weise verloren hat, verliert auch einen Siegpunkt, es sei denn, er besitzt den Tempel des Totengottes. Ein Spieler kann aber niemals weniger als 0 Siegpunkte haben. Wurden in dieser Phase alle Spielerfiguren vernichtet, so endet das Spiel mit einer Niederlage für alle Spieler.

Phase 5: Aktionen kaufen

In Abhängigkeit der Spieleranzahl erhält jeder Spieler 5 (1 Spieler), 4 (2 Spieler), 3 (3-4 Spieler) oder 2 Aktions-Chips. Zum Preis von je 2 Gold können die Spieler noch bis zu 3 weitere Aktions-Chips dazukaufen.

Phase 6: Aktionen ausführen

Reihum führen die Spieler nun alle ihre Aktionen aus. Hat der erste Spieler alle seine Aktionen ausgeführt, so führt anschließend der zweite Spieler alle seine Aktionen aus, und so weiter. Pro Aktions-Chip kann ein Spieler eine seiner Figuren auf den Positionen verwenden. Jede Figur kann nur einmal pro Zug verwendet werden. Ausnahme hierbei sind die Händler des Spielers, der den Tempel des Handelsgottes besitzt. Dieser Spieler kann in jedem Zug beliebig häufig Waren an- und verkaufen (solange er genügend Aktions-Chips besitzt).

Die Reihenfolge, in der ein Spieler seine Figuren verwendet, ist ihm freigestellt. So kann er z.B. zuerst einen Rohstoff mit seinem Landbesitzer produzieren, dann diesen mit einem Händler in Reichweite ankaufen und anschließend mit einem zweiten Händler den Rohstoff nochmals auf ein entfernteres Gebiet verschieben.

Phase 7: Widerstand

Die Spieler können nun reihum alle ihre Ritter und Zauberer bewegen und angreifen lassen. Wie in Phase 6 führt auch hier der erste Spieler die Phase komplett aus und anschließend der nächste Spieler sie komplett aus. Ritter können sich auf ein benachbartes Gebiet bewegen und dort 1 schwarze Figur vernichten. Besitzt ein Spieler den Tempel der Jagdgöttin, so können sich seine

Ritter bis zu 2 Gebiete weit bewegen. Besitzt ein Spieler den Tempel des Kriegsgottes, so können seine Ritter bis zu 2 schwarze Figuren im Zielgebiet vernichten. Zauberer können sich auf ein benachbartes Gebiet bewegen und dort bis zu 2 schwarze Figuren vernichten. Besitzt ein Spieler den Tempel des Feuergottes, so können seine Zauberer sogar bis zu 3 schwarze Figuren im Zielgebiet vernichten.

Für jede schwarze Figur, die ein Spieler vernichtet hat, erhält er 1 Siegpunkt. Befinden sich mehrere schwarze Figuren auf einem Gebiet, so werden zuerst die Figuren von den höchsten Positionen entfernt und anschließend vom Bevölkerungsfeld. Die Spieler können die freigewordene Positionen in der nächsten Runde durch Wachstum oder Wanderung wieder mit eigenen Figuren besetzen.

Befinden sich am Ende dieser Phase keine schwarzen Figuren mehr auf dem Spielbrett, so endet das Spiel mit einem Sieg für alle Spieler, wobei der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Gewinner wird.

Phase 8: Anziehung durch Reichtum

Zu Beginn der Phase wird von allen Spielern Steuern erhoben, die mehr als 20 Gold haben. Der Goldvorrat dieser Spieler wird pauschal auf 20 reduziert.

Haben die Spieler nun zusammen mehr als zehnmal soviel Gold, wie Tempel aufgedeckt sind, so wird der Schicksalstempel mit der nächsthöheren Nummer aufgedeckt. Haben die Spieler also zusammen 11 oder mehr Gold, so wird der Schicksalstempel mit der Nummer 2 aufgedeckt. Haben die Spieler zusammen mehr als 20 Gold und die Schicksalstempel 1 und 2 sind bereits aufgedeckt, so wird die Nummer 3 aufgedeckt, und so weiter. Ist hingegen der Schicksalstempel Nummer 2 noch nicht aufgedeckt, so wird bei mehr als 20 Gold nur der Schicksalstempel Nummer 2 aufgedeckt, nicht jedoch die Nummer 3. Schaffen die Spieler es, in der nächsten Runde auf 20 Gold oder weniger zu kommen, so haben sie den Schicksalstempel Nummer 3 vorerst abgewendet.

Startspielerwechsel

Am Ende der Runde wechselt der Startspieler zu dem Spieler, der links neben dem jetzigen Startspieler sitzt.

Positionsausbauten



Ziegelbrennerei: 🏠🏠🏠

Der Landbesitzer in diesem Gebiet produziert 🏠🏠 statt 🏠.



Sägewerk: 🪚🪚🪚

Der Landbesitzer in diesem Gebiet produziert 🪚🪚 statt 🪚.



Kristallschleiferei: 🏠🪚🧊

Der Landbesitzer in diesem Gebiet produziert 🧊🧊 statt 🧊.



Schmiede: 🏠🏠🪚

Der Landbesitzer in diesem Gebiet produziert 🪚🪚 statt 🪚.



Stallungen: 🪚🪚

Der Landbesitzer in diesem Gebiet produziert 🐎🐎 statt 🐎.

**Handelsstation:** 🍷 🏹 🐎 🐎

Der Händler in diesem Gebiet kann pro Transaktion alle statt nur 2 Rohstoffe des An- bzw. Verkäufers verschieben. Außerdem wird die Handelsreichweite von 2 auf 3 Felder erhöht. Im Mehrspielermodus erhöht sich die Reichweite von 3 auf 4 Felder.

**Handelskontor:** 🍷 🍷 🏹 🏹

Der Händler in diesem Gebiet kann 10 statt nur 6 Rohstoffe zwischenlagern.

**Magierturm:** 🍷 🍷 🏹 ❄️ ❄️

Die Angriffsreichweite des Hofmagiers in diesem Gebiet wird von 1 auf 2 erhöht. Außerdem kann er im Zielgebiet 2 statt nur 1 Schicksalspriester vernichten.

Göttertempel

Eine Stadt mit einem Göttertempel kann von weiteren Schicksalspriestern nicht mehr betreten werden. Schicksalspriester, die sich vor dem Tempelbau bereits in der Stadt befanden, verbleiben allerdings dort und müssen von den Spielern normal bekämpft werden. Ein Priester in einem Göttertempel kann nun auch einen Schicksalspriester in einem an die Stadt angrenzenden Gebiet vernichten. Jeder Göttertempel kann nur einmal gebaut werden!

**Tempel von Sileila der Liebesgöttin:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

In der Wachstumsphase kann der Spieler, der den Tempel von Sileila besitzt, 3 statt nur 1 neue Figur ins Spiel bringen.

**Tempel von Nimru dem Kriegsgott:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Alle Ritter des Spielers, der den Tempel von Nimru besitzt, können 2 statt nur 1 schwarze Figur vernichten.

**Tempel von Merian dem Gott des Lichts:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Figuren des Spielers, der den Tempel von Merian besitzt, können auf allen an den Tempel angrenzenden Gebieten nicht mehr vernichtet werden. Stattdessen wird die nächste Figur in der Reihenfolge vernichtet.

**Tempel von Grismor dem Donnergott:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Der Priester in diesem Tempel kann bis zu 2 schwarze Figuren auf einem beliebigen Gebiet des gesamten Spielbretts vernichten (außer in einem Schicksalstempel).

**Tempel von Tritonus dem Gott des Handels:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Der Spieler, der den Tempel von Tritonus besitzt, kann mit allen seinen Händler beliebig häufig pro Runde Waren an- und verkaufen (solange er Aktions-Chips besitzt).

**Tempel von Kalimdor dem Feuergott:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Alle Zauberer des Spielers, der den Tempel von Kalimdor besitzt, können 3 statt nur 2 schwarze Figuren vernichten.

**Tempel von Nitius dem Totengott:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Verlorene Figuren kosten den Spieler, der den Tempel von Nitius besitzt, keine Siegpunkte mehr.

**Tempel von Ramina der Göttin der Jagd:** 🍷 🍷 🍷 🏹 🏹 ❄️ ❄️

Alle Ritter des Spielers, der den Tempel von Ramina besitzt, können sich 2 statt nur 1 Gebiet weit bewegen.

Handel und Rohstofflager

Händler sind die einzigen Figuren, die Rohstoffe zwischen den einzelnen Gebieten bewegen können. Händler ohne Positionsausbaun können pro Zug entweder bis zu 2 Waren von einem Gebiet in bis zu 2 Feldern Entfernung ankaufen oder verkaufen. Im Mehrspielermodus beträgt die Entfernung 3 Felder. Waren können grundsätzlich nur von Landbesitzern oder anderen Händlern angekauft werden. Verkauft werden können waren nur an Positionen mit Bedarf an diesen Waren oder an andere Händler. So können z.B. an einen Priester keine Pferde verkauft werden, da ein Priester ausschließlich Rohstoffe zum Bau seines Tempels benötigt. Wurde der Tempel bereits gebaut, so hat der Priester keinen Bedarf mehr und es können ihm keine weiteren Rohstoffe verkauft werden.

Die Händler Morguas haben ein unglaubliches Talent jedem alles anzudrehen, was man auch nur entfernt mal gebrauchen könnte. Daher muss ein anderer Spieler grundsätzlich die im angebotenen Waren kaufen, solange er Bedarf hat und diese bezahlen kann. Auch muss ein Spieler grundsätzlich seine Waren verkaufen, wenn ein Händler diese ankaufen will. Beim Ankauf von Waren zahlt der Händler einem Landbesitzer 1 Gold pro Rohstoff, einem fremden Händler 2 Gold. Beim Verkauf an Endabnehmer zahlen diese dem Händler 2 Gold pro Rohstoff, beim Verkauf an Zwischenhändler zahlt dieser hingegen nur 1 Gold. Handelt ein Spieler zwischen eigenen Figuren, ist es nicht nötig, dass er die normalerweise erforderliche Goldmenge besitzt.

Jede Position kann maximal so viele Rohstoffe lagern, wie sie für ihren teuersten Ausbau benötigt. Händler ohne Handelskontor können bis zu 6 Waren lagern, Landbesitzer können bis zu 4 Rohstoffe ihrer Sorte lagern.

Besonderheiten im Mehrspielermodus

Um den Nachteil einer schlechteren Startposition auszugleichen, erhalten in Spiel mit 3 oder 4 Spielern, der dritte und vierte Spieler je einen Rohstoff zu Spielbeginn, auf jede ihrer Positionen mit einem Graf, Hofmagier, Priester, Gildenmeister oder Hauptmann. Der Rohstoff ist ein Rohstoff, der nicht im Umkreis von 2 Feldern produziert werden kann. Können alle benötigten Rohstoffe im Umkreis produziert werden, so entfällt der Startrohstoff. Im Spiel mit 5 oder 6 Spielern erhalten alle Spieler nach diesem Prinzip Startrohstoffe. Spieler 1 und 2 jeweils einen, Spieler 3 und 4 jeweils zwei und Spieler 5 und 6 jeweils drei.

Des weiteren können keine Rohstoffe von Spielern gekauft werden, die noch nicht über Ritter oder Zauberer verfügen. Wohl aber können diesen Spielern Rohstoffe zu den normalen Konditionen verkauft werden.