

Cogisa

Oft tobt in uns ein Kampf. Ein wilder Kampf unterschiedlicher Gefühle. Manchmal möchte sich die Trauer in wilde Schreie verwandeln, manchmal werden wir vom eigentlichen Weg weggelockt, manchmal tun wir etwas aus Zwang und schaden uns dadurch selbst.

Dieses Gefecht wird nun auf dem Spielfeld ausgetragen. Die vier Gedankenvölker Selbstverwirklichung, Seelenabwehr, Sinnlichkeit und Fremdbestimmung kämpfen um die Vormachtstellung der Seele.

Zufällige Ereignisse aus dem Leben des Protagonisten Oskars nehmen Einfluss auf den Verlauf. Meist bleibt es jedoch bis zum Schluss offen, wie die Geschichte enden wird.

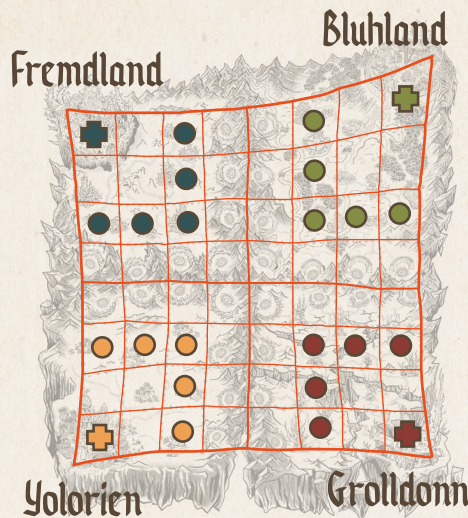
A: Spielziel

Es spielen zwei Teams gegeneinander. Das Team, das nach 10 Runden das größte Gebiet besitzt oder die gegnerischen Könige schlägt, gewinnt.

Hierfür sind die Einheiten zu stärken, um das eigene Gebiet auszuweiten und zu verteidigen. Die Kämpfe werden per Würfel entschieden.

B: Aufbau & Eigenschaften

Positioniere die Spielfiguren wie auf dem Bild. Es spielen jeweils die schräg gegenüberliegenden Parteien gemeinsam in einem Team.



Mische die Spielkarten und lege sie auf einen Haufen neben dem Spielfeld. Alle bekommen ein Ausweichkarte.

1. Eigenschaften Bauern

Jeder Bauer besitzt zu Beginn des Spiels folgende Eigenschaften:

🗡️ Angriff:	3 (max. 12)	↑
🛡️ Abwehr:	2 (max. 8)	← →
❤️ Leben:	1 (max. 1)	↓

Im Verlauf des Spiels können diese Eigenschaften mit den Spielpunkten dauerhaft verbessert werden. Der Bauer kann in vier Richtungen gerade gehen.

2. Eigenschaften König

Die Eigenschaften des Königs bleiben unverändert und können nur durch Spielkarten für den jeweiligen Zug verbessert werden.

🗡️ Angriff:	8	↖ ↗
🛡️ Abwehr:	6	← →
❤️ Leben:	2	↙ ↘

Der König kann sich gerade und diagonal über das Spielfeld bewegen.

Es sollte die App für den Punktestandanzeige geöffnet werden. Alternativ kannst du die Punkte auf einem Zettel aufschreiben.

C: Spielablauf

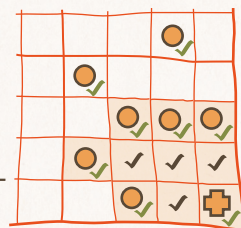
1. Spielpunkte

Die Spielpunkte ermittelst du durch die Gebietspunkte und eine Würfelzahl.

1.1 Gebietspunkte

Um die Gebietspunkte zu ermitteln, sind die Einheiten auf dem Spielfeld zu zählen. (grüne Haken) Wenn die Einheiten gemeinsam mit dem Spielfeldrand einen Bereich lückenlos umschließen, zählen die freien Felder innerhalb dieses Bereiches (braune Haken) auch dazu.

8 Einheiten +
4 eingeschlossene
Felder = 12 Gebiets-
punkte



1.2 Bestimmung Spielpunkte

Eine gewürfelte Zahl wird mit den Gebietspunkten addiert. Die Summe wird durch 3 geteilt. Aus dem abgerundeten Ergebnis ergeben sich dann die Spielpunkte.

Beispiel:
Gebietspunkte = 12
Würfelzahl = 2
 $(12+2)/3 = 4,66 = 4$ Spielpunkte

Es dürfen maximal 8 Spielpunkte gespielt werden.

2. Verwendung Spielpunkte

Die Spielpunkte können wie folgt verwendet werden:

- Verbesserung Angriff oder Abwehr der Bauern = 2 Spielpunkte
Erhöht den jeweiligen Wert dauerhaft.
- Erzeugen eines neuen Bauern = 2 Spielpunkte
Können nur um den König erzeugt werden.

- Bewegen oder Angriff auf ein benachbartes Feld = 1 Spielpunkt

Bauern werden waage- und senkrecht bewegt, Könige auch diagonal
Kein Feld kann doppelt besetzt werden

- Team-Pool: Ungenutzte Spielpunkte können im Laufe des Zuges in den Team-Pool am Kartenrand übertragen werden. Du oder Dein Mitspieler können sie in einem späteren Zug entnehmen und nutzen. (Limit: 6 Punkte)

3. Aufnahme Spielkarten

Wenn du am Ende des eigenen Zuges das Gebiet ausgeweitet hast oder einen Kampf gewonnen hast, darfst du am Ende der Runde eine Spielkarte ziehen.

Die Spielkarten kannst du sammeln und pro Zug beliebig viele ausspielen.

4. Lebensereignis:

Am Ende der Runde wird ebenfalls ein Lebensereignis generiert, das nur für eine Runde gültig ist.



D: Zusammenfassung Rundenablauf

Das Blühland beginnt das Spiel. Sobald du am Zug bist, gibt es folgende Aktionen:

- 1 Würfeln
- 2 Anhand der Würfelzahl und der Gebietspunkte ermittelst du deine Spielpunkte (siehe C1)
- 3 Du verwendest die Spielpunkte wie in C2 beschrieben
- 4 Nach dem Zug geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 5 Sobald alle an der Reihe waren, wird ein Lebensereignis für die nächste Runde generiert. Falls möglich, kann auch eine Spielkarte aufgenommen werden. (Siehe C3)

E: Angriff

Sobald du gleich viel Angriffspunkte besitzt, wie eine gegnerische Einheit über Abwehrepunkte verfügt, kannst du angreifen.

In diesem Fall kann der Angriff mit der Würfelzahl 4, 5 und 6 abgewehrt werden. Wenn du mehr Angriffspunkte als die gegnerische Einheit Abwehrepunkte hat, ist es nur möglich den Angriff mit der Würfelzahl 5 oder 6 abzuwehren.

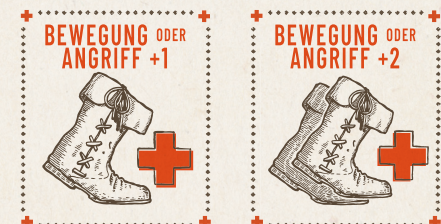
Ein König besitzt 2 Leben, sodass zwei erfolgreiche Angriffe durchgeführt werden müssen, um ihn zu besiegen. Pro Angriff ist ein Punkt zu investieren. Nach dem Zug, laden sich die Leben wieder auf.

F: Spielkarten

Regeln zur Aufnahme der Spielkarten finden sich unter Punkt B 4.

Angriffs-/ Bewegungskarte (Kartenanzahl: 6x1-fach, 6x2-fach):

Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du entweder 1 oder 2 zusätzliche Angriffs- oder Bewegungszüge ausspielen. Diese Karte musst du zu Beginn deines Zuges anwenden, bevor du andere Spielpunkte genutzt hast.



Verteidigungskarte (Kartenanzahl: 6x1-fach, 6x2-fach):

Ermöglicht 1-2 zusätzliche Verteidigungschancen. Bei erfolgreicher Verteidigung bleibt die Chance für die betroffene Einheit bis zum Ende des Zuges bestehen. Der Gegner muss bei einem geblockten Angriff einen weiteren Punkt investieren. Diese Karte

kannst du auch nach einer misslungenen Verteidigung ausspielen.



Stärkung König (Kartenanzahl: 6):
Mit dieser Karte kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt **Angriff und Abwehr** des Königs für die Dauer eines Zuges um +1 erhöhen.



Königsaura (Kartenanzahl: 6):
Alle Einheiten, die an das Feld des Königs angrenzen, werden um +1 **Angriff oder Abwehr** für die Dauer des Zuges verbessert.

Der Zauber hält an, wenn sich die Einheit wegbewegt. Im Verteidigungsfall kann ein Angriff ohne Würfeln geblockt werden, wenn dadurch die Abwehr höher ist, als der Angriff. Der investierte Angriffspunkt verfällt dann.



Ausweichkarte:
Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du im Falle eines Angriffs in der zulässigen Schritt- richtung um ein Feld ausweichen. Der Angreifer rückt auf das ursprüngliche Feld auf. Die Karte muss vor der Verteidigung des letzten Lebens

gespielt werden. Die Karte kann nur einmal ausgespielt werden.

Allgemeines:
Die ausgespielten Karten gelten nur für die Dauer des Zuges. Beim Königstod können die restlichen Königskarten an den Mitspieler vererbt werden. Weiteren Austausch von Spielkarten gibt es nicht.

G: Besonderheiten König

Der König kann nicht mit Spielpunkten verbessert werden.

Königsburg: Die Ecken des Spielfeldes stellen Königsburgen dar. Wenn eine Burg besetzt ist, musst du 2 Spielpunkte aufwenden, um die Mauern zu überwinden. Erst dann kann der Angriff erfolgen.

H: Spielende

Es gewinnt das Team, das zuerst beide Könige des gegnerischen Teams besiegt hat oder nach 10 Runden das mehr Gebietspunkte besitzt.

Anschließend erhält man in der App eine Schlussgeschichte wie sich der Zustand dieser Seelenwelt auf das Leben auswirken könnte.



Dir ist das Spiel nicht spannend genug?

Du bist bereit für neue Herausforderungen? Dann probiere unsere Erweiterungen aus, am besten in der vorgegebenen Reihenfolge. Heldinnen und Helden bringen noch mehr Strategie & Taktik, aber auch mehr Glück ins Spiel. Items sorgen für noch mehr Spieltiefe. Probiere es aus!

Erweiterung 1 - Helden

Zu Beginn des Spiels erhalten alle Spielenden einen zufälligen Helden, den sie auf das Feld schräg zum König platzieren. Sie besitzen zusätzliche Eigenschaften. Alle Helden können diagonal und gerade gehen.

Schütze: 🏹+2 ❤️+1

Kann einen geraden Distanzangriff ausführen. Reichweite 2 Felder. Wird nur beim Distanzangriff nicht nachgezogen. Wenn die generische Einheit ausweicht zieht dieser Held nicht hinterher. Benötigt keine 2 Spielpunkte, um Burgmauern zu überwinden.



Wiesel: 🏹+2 ❤️+1

Hat pro Runde einen zusätzlichen Angriffs- oder Bewegungspunkt. Kann als einzige Einheit auf besetzte Felder des gleichen Teams gesetzt werden. Wenn das Wiesel auf einem besetzten Feld steht, wird dieser Held immer zuerst angegriffen.



Magierin: 🏹+1 ❤️+1

Kann alle eigenen und verbündeten Einheiten im Umkreis von 1 Feld erhalten + 1 ANG und + 1 ABW. Die Stärkung hält für den Rest des Zuges an, auch wenn sich die Einheiten fortbewegen.



Teleport: 🏹+2 ❤️+1

Kann sich mit einem Spielpunkt an eine beliebige Stelle im eigenen Viertel teleportieren



Vizekönigin: 🏹+1 ❤️+1

Kann Bauern erzeugen



Speicher: 🏹+2 ❤️+2
Einfach nur stark!



Priesterin: 🏹+1 ❤️+1

Kann einmal im gesamten Spiel einen beliebigen Bauern auf dem Spielfeld kampfflos & umsonst töten. Ausweichkarten können bei diesem Angriff nicht gespielt werden. Zudem kann sie einmal im Spiel einen angrenzenden Bauern bei einem erfolgreichen Angriff bekehren.

Erweiterung 2 - Item-Shop

Mit 1 **Spielpunkt** kann ein **Item** gekauft werden. Das Item kann erst nach der Runde einer Einheit zugeordnet werden. Wiederholung zählt weiter. Außer Wiederbelebung. Jeder Einheit darf maximal ein Item zugewiesen werden. Wenn eine Einheit bereits ein Item besitzt, darf dieses ausgetauscht werden, allerdings verfällt dann das Bestehende. Diese Karten dürfen nicht innerhalb eines Teams getauscht werden. Beim Tod der Einheit verfällt das Item.

Erweiterung 3 - Volksspezifisch

Die Bauern der Völker haben folgende Fähigkeiten:

Selbstverwirklichung: Können beim Angriff stehen bleiben, wenn dies vorher so angesagt wird.

Seelenabwehr: Bauern können sich schräg bewegen und angreifen.

Sinnlichkeit: Bauern können gegnerische Bauern für einen Spielpunkt verführen, sodass dieser ein eigener Spieler wird. Der verführte Bauer kann erst nächste Runde bewegt werden.

Fremdbestimmung: Bauern haben jeden zweiten Angriff frei.

2-Spieler-Modus

Gleiche Regeln wie im 4-er-Modus, nur dass die Spielkarten für beide Völker gelten.

Du willst zu dritt spielen? Hole dir die Dreispieler-Karte mit der dazugehörigen Anleitung.