

Ein Spiel von Paolo Mori

MATCH OF THE CENTURY

SPASSKI GEGEN FISCHER

für 2 Personen, ab 10 Jahren

SPIELANLEITUNG



Thema und Ziel des Spiels

Im Sommer 1972 kam es beim Finalkampf der Schachweltmeisterschaft in Reykjavik zum ultimativen Showdown: Dabei schickte sich der US-Amerikaner **Bobby Fischer** an, den amtierenden Weltmeister **Boris Spasski** aus der Sowjetunion vom Thron zu stürzen und damit eine 24 Jahre währende Titeldominanz sowjetischer Spieler zu beenden. Von den Medien zum wichtigsten Sportereignis des Kalten Krieges hochstilisiert, entwickelte sich daraus ein unvergleichlicher Thriller, zu dem die politische Brisanz und das hohe sportliche Niveau genauso beitrugen wie die Befindlichkeiten der involvierten Akteure.

Haucht diesem einzigartigen Wettkampf neues Leben ein, indem ihr in die Rollen von Spasski und Fischer schlüpft. Durch das geschickte Ausspielen eurer individuellen Handkarten simuliert ihr dabei in kürzester Zeit mehrere spannungsgeladene Schachpartien. Wer zuerst 6 Punkte holen kann (wobei jeder Sieg und jedes Remis jeweils 1 Punkt einbringt), wird den Titel erringen und sich zur Schachlegende krönen können.

Spielmaterial

1 Kartendeck á 16 Karten für Boris Spasski

Rückseite



1 Kartendeck á 16 Karten für Bobby Fischer

Rückseite



2 Übersichtskarten

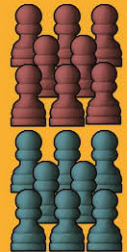
Rückseite



1 Spielplan



16 Bauern



1 Vorteils- marker



2 Zustands- marker



2 Könige



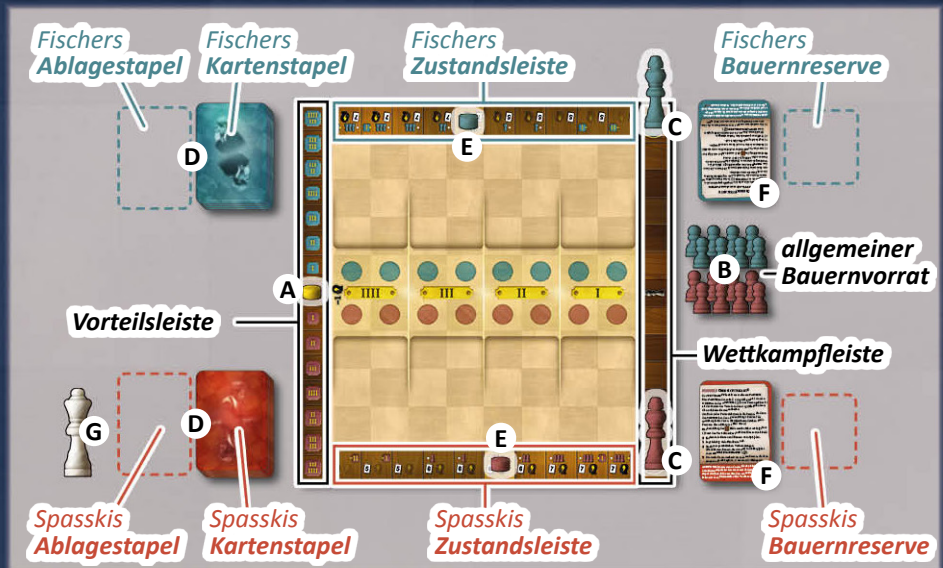
1 Dame



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

- 1 Entscheidet, wer von euch die Person Spasski (Personenfarbe rot) und wer die Person Fischer (Personenfarbe blau) verkörpert. Legt den **Spielplan** entsprechend so zwischen euch, dass die rote Seite zu Spasski und die blaue Seite zu Fischer weist.
- 2 Legt den **Vorteilsmarker A** auf das neutrale Feld in der Mitte der **Vorteilsleiste**. Stellt dann die 16 **Bauern** als **allgemeinen Bauernvorrat B** neben dem Spielplan bereit.
- 3 Jede Person nimmt das Material der eigenen Personenfarbe:
 1. Stelle deinen **König** auf das umrandete Feld deiner Personenfarbe auf der **Wettkampfleiste C**.
 2. Mische die 16 **Karten** deines Decks und lege sie als deinen verdeckten **Kartenstapel** vor dir ab. Lasse daneben Platz für deinen **Ablagestapel D**.
 3. Lege deinen **Zustandsmarker** auf das aufgehellte **Startfeld** deiner **Zustandsleiste E**.
 4. Nimm deine **Übersichtskarte** und lege sie vor dir ab **F**. Lasse daneben Platz für deine **Bauernreserve**, wo du später deine Bauern aufbewahren wirst.
- 4 Als amtierender Weltmeister erhält Spasski die weiße **Dame G**. Diese zeigt an, dass Spasski in der ersten Partie mit den weißen Figuren spielt.



5

Wie auf dem *Startfeld* der eigenen Zustandsleiste angezeigt, nimmt sich jede Person 2 **Bauern** ihrer Personenfarbe aus dem allgemeinen Bauernvorrat und fügt sie der eigenen *Bauernreserve* hinzu.

Außerdem zieht jede Person ihre Startkarten vom eigenen Kartenstapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand: Spasski zieht 6 Karten und Fischer zieht 7 Karten.



Fischers Startfeld



Spasskis Startfeld

Bevor ihr das Spiel beginnt, darf jede Person nun noch einmal Handkarten austauschen, indem sie **einmalig** beliebig viele ihrer Handkarten verdeckt auf ihren Ablagestapel legt und dann die gleiche Anzahl vom eigenen Kartenstapel nachzieht.

Spielablauf

In *Match of the Century* simuliert ihr das Finale der Schachweltmeisterschaft von 1972 zwischen dem Herausforderer Bobby Fischer und dem Titelverteidiger Boris Spasski.

Wie es bei einem echten Wettkampf im Schach üblich ist, verläuft euer Wettkampf dabei über mehrere Partien.

Partie und Wettkampf

In der Spielanleitung und den Kartentexten verweist der Begriff „**Partie**“ stets auf eine Schachpartie im Rahmen dieser Simulation (und entspricht damit eher dem Begriff „Runde“), während „**Wettkampf**“ auf die Gesamtheit der dabei zu spielenden Partien verweist (also das tatsächliche „Spiel“ meint).

Jede Partie entspricht dabei einer Runde, die aus maximal vier *Angriffen* besteht. Bei jedem Angriff spielt ihr beide jeweils genau eine Karte von der Hand und versucht damit, euch einen Vorteil gegenüber der anderen Person zu verschaffen. Dabei wird zu jedem Zeitpunkt mit dem *Vorteilsmarker* auf der *Vorteilsleiste* angezeigt, wer momentan den Vorteil hat und wie groß dieser gegenüber der anderen Person ist. Sobald eine Partie zu Ende ist, wird geschaut, auf wessen Seite sich der Vorteilsmarker befindet. Die entsprechende Person gewinnt die Partie und erhält 1 Punkt. Sollte sich der Marker dabei auf dem *neutralen Feld* in der Mitte der Leiste befinden, erhaltet ihr beide je 1 Punkt. Wer zuerst 6 Punkte hat, gewinnt den Wettkampf.



Die Karten

Jede Person hat ein eigenes Deck aus 16 einzigartigen Karten.

Jede dieser Karten stellt jeweils 2 der 32 Schachfiguren dar und ist hierzu in zwei Abschnitte unterteilt: einen Abschnitt, der eine **weiße Schachfigur** zeigt, und einen Abschnitt, der eine **schwarze Schachfigur** zeigt. Zudem enthält jeder Abschnitt die folgenden zwei wichtigen Informationen:

- Die **Stärke** der Schachfigur (ein Wert zwischen 0 und 5).
- Den **Effekt** der Schachfigur.

Die oberen zwei Drittel jeder Karte sind der spezielleren Schachfigur und ihrem einzigartigen, starken Effekt vorbehalten.

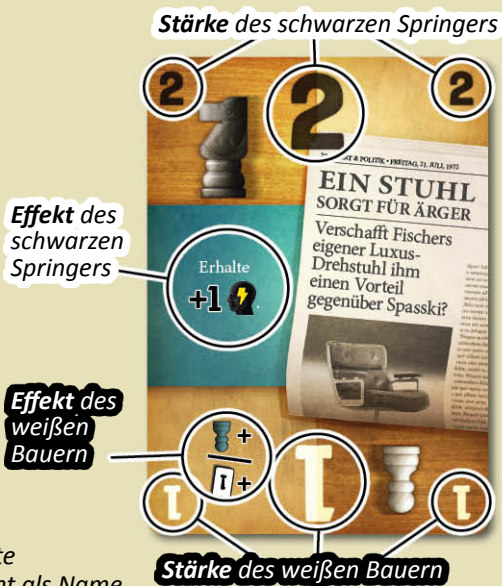
Im unteren Drittel ist immer ein auf dem Kopf stehender Bauer der jeweils anderen Farbe (weiß oder schwarz) abgebildet. Alle Bauern haben eine einheitliche Stärke von 1 sowie einen einheitlichen, schwächeren Effekt.

Sämtliche Effekte werden auf den Seiten 10 bis 12 erklärt.

Hinweis: Die Überschrift des auf der Karte abgebildeten fiktiven Zeitungsartikels dient als Name der Karte. Der Text darunter fügt zudem etwas historischen oder Schach bezogenen Kontext hinzu.

Was ist der Unterschied zwischen den weißen und den schwarzen Schachfiguren?

Im Laufe des Wettkampfs spielt ihr abwechselnd mit Weiß und Schwarz. In der ersten Partie spielt Spasski mit Weiß und Fischer mit Schwarz. In der nächsten Partie spielt dann Fischer mit Weiß und Spasski mit Schwarz und so weiter. Dabei müsst ihr Folgendes beachten: Ihr könnt Karten **immer** nur mit dem Abschnitt nach oben ausspielen, der die Schachfigur derjenigen Farbe zeigt, mit der ihr momentan spielt.



Beispiel: In der ersten Partie kann Fischer diese Karte nur als schwarzen Springer ausspielen. In der zweiten Partie kann Fischer sie nur als weißen Bauern ausspielen.

Eine Partie spielen

Jede Partie besteht aus maximal vier **Angriffen**. Bei jedem Angriff spielt ihr nacheinander jeweils eine Karte auf die sich gegenüberliegenden Felder eines **Angriffsabschnitts** des Spielplans aus. Wer dabei die niedrigere Gesamtstärke ausgespielt hat, verliert den Angriff, darf aber den Effekt der gespielten Schachfigur auf der eigenen Karte ausführen. Wer die höhere Gesamtstärke ausgespielt hat, gewinnt den Angriff und erhält dafür den Vorteil, der auf dem Spielplan zwischen den beiden Karten abgebildet ist.

Bei jedem **Angriff** müsst ihr die folgenden Schritte nacheinander abhandeln:

1. Bestimmt, wer die Initiative hat:

Beim ersten Angriff jeder Partie hat die Person die Initiative, die Weiß spielt (angezeigt durch die weiße Dame). In den darauffolgenden Angriffen derselben Partie hat jeweils die Person die Initiative, die den vorhergehenden Angriff gewonnen hat. Falls der vorhergehende Angriff unentschieden ausging, wechselt die Initiative zu der Person, die diese im vorhergehenden Angriff nicht hatte.

2. Wer die Initiative hat, wählt einen Angriffsabschnitt und spielt eine Karte aus:

Hast du die Initiative, wähle eine Karte von deiner Hand und spiele sie offen auf ein beliebiges freies **Angriffsfeld** auf deiner Seite des Spielplans aus. (Beachte, dass die Karte so gelegt werden muss, dass die Schachfigur deiner momentanen Farbe zur Spielplanmitte zeigt.) Jedes der vier Angriffsfelder auf deiner Seite bildet einen **Angriffsabschnitt** mit dem gegenüberliegenden Angriffsfeld. Dabei ist jedem Angriffsabschnitt ein Wert von 1 (I) bis 4 (IIII) zugeordnet. Dieser Wert gibt den **Vorteil** an, den die Person erhält, die den Angriff gewinnt.

Sofort nachdem du eine Karte gespielt hast, darfst du die darauf abgebildete Schachfigur noch verstärken, indem du bis zu 2 Bauern aus deiner Bauernreserve auf die 2 **Bauernfelder** über der Karte setzt. Da jedes Bauernfeld nur je einen Bauern aufnehmen kann, können pro Karte nie mehr als 2 Bauern zum Einsatz kommen.



3. Die andere Person spielt eine Karte in denselben Angriffsabschnitt:

Die andere Person wählt nun ihrerseits eine Karte von der eigenen Hand und legt sie offen auf das freie Angriffsfeld, das sich auf ihrer Seite **desselben** Angriffsabschnitts befindet. Anschließend darf sie ebenfalls noch bis zu 2 Bauern aus der eigenen Bauernreserve auf die Bauernfelder über der soeben gespielten Karte setzen.

4. Vergleich die Gesamtstärke eurer Schachfiguren:

Sobald ihr Schritt 3 abgeschlossen habt, vergleicht ihr eure Gesamtstärke. Deine Gesamtstärke entspricht dabei grundsätzlich der Stärke deiner ausgespielten Schachfigur (die auf deiner Karte zur Spielplanmitte zeigt). Dabei erhöht jeder deiner Bauern, der oberhalb der Karte steht, deine Gesamtstärke noch um jeweils 1.

Kommt ihr dabei auf unterschiedliche Gesamtstärken, fahrt ganz normal mit Schritt 5 fort.

Kommt ihr auf die gleiche Gesamtstärke, fahrt direkt mit Schritt 7 fort, da kein Effekt aktiviert und kein Vorteil vergeben wird.



5. Die Person mit der niedrigeren Gesamtstärke darf den Effekt ihrer Figur aktivieren:

Wenn sie möchte, darf die Person mit der niedrigeren Gesamtstärke nun den Effekt ihrer ausgespielten Schachfigur aktivieren. (Falls die Karte mit dem aufgedruckten Bauern zur Spielplanmitte hin ausgespielt wurde, müsst ihr darauf achten, dass sich dessen Effekt von demjenigen der größeren Schachfigur auf derselben Karte unterscheidet.) Die Effekte werden auf den Seiten 10 bis 12 genauer erklärt.

6. Die Person mit der höheren Gesamtstärke erhält den Vorteil:

Die Person mit der größeren Gesamtstärke gewinnt den Angriff. Das bedeutet, sofern der soeben aktivierte Effekt dem nicht widerspricht, dass sie nun den *Vorteil* erhält, der in der Mitte des Angriffsabschnitts angegeben ist. Dazu bewegt sie den Vorteilsmarker auf der Vorteilsleiste entsprechend viele Felder in Richtung ihres Spielplanrands.



Achtung: Wenn eine Person diesen abgebildeten Vorteil erhält (4 Felder auf der Vorteilsleiste), verliert sie auch 1 mentale Ausdauer. (Mentale Ausdauer wird auf den Seiten 8 und 9 erklärt).



7. Überprüft, ob die Partie zu Ende ist:

Sofern der soeben aktivierte Effekt dem nicht widerspricht, verbleiben die gespielten Karten und Bauern auf dem Spielplan, bis die Partie zu Ende ist. Um zu überprüfen, ob die Partie zu Ende ist, tut ihr Folgendes: Zählt die Vorteile derjenigen Angriffsabschnitte zusammen, die noch keine Karten enthalten (offene Angriffe).

Wenn die Summe dieser ausstehenden Vorteile **niedriger** ist, als der Vorteil den sich eine der Personen bereits auf der Vorteilsleiste erarbeitet hat, endet die Partie jetzt. Andernfalls fahrt ihr mit Schritt 1 des nächsten Angriffs fort.

Beispiel: Fischer hat einen Vorteil von 5 auf der Vorteilsleiste. Da die Summe der Vorteile bei den offenen Angriffen (II + I) nur 3 ist, endet die Partie.



Ist eine Partie beendet, so wird sie sofort von derjenigen Person **gewonnen**, auf deren Seite der Vorteilsleiste sich in diesem Moment der Vorteilsmarker befindet. Diese Person erhält nun 1 Punkt und markiert dies, indem sie den eigenen König auf der Wettkampfleiste 1 Feld in Richtung Mitte zieht.



Befindet sich der Vorteilsmarker nach 4 Angriffen auf dem *neutralen Feld* in der Mitte der Vorteilsleiste, so endet die Partie mit einem Gleichstand (Remis). Dafür erhalten beide Personen 1 Punkt und ziehen den eigenen König auf der Wettkampfleiste jeweils 1 Feld in Richtung Mitte.

Eine Partie aufgeben

Wenn eine Person mit dem Ausspielen einer Karte an der Reihe ist, dies jedoch nicht kann oder möchte, so muss sie stattdessen aufgeben. In diesem Fall gewinnt die andere Person die Partie und zieht den eigenen König auf der Wettkampfleiste 1 Feld in Richtung Mitte.


Überprüft nach der Punktvergabe, ob mindestens einer der Könige das Feld in der Mitte der Wettkampfleiste erreicht hat. Falls dem so ist, endet der Wettkampf sofort (*siehe Seite 10*). Andernfalls müsst ihr eine neue Partie beginnen.

Eine neue Partie beginnen


1. Setzt den Vorteilsmarker zurück auf das neutrale Feld in der Mitte der Vorteilsleiste.
2. Entfernt alle Karten und Bauern vom Spielplan. Die Karten werden offen auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt. Die Bauern werden zurück in den allgemeinen Bauernvorrat gestellt.
3. Wer möchte, darf jetzt beliebig viele Karten von der eigenen Hand offen auf den eigenen Ablagestapel legen.
4. Trefft im Anschluss eure persönlichen Vorbereitungen für die neue Partie. Diese hängen vom Zustand eurer jeweiligen mentalen Ausdauer ab (*siehe „Persönliche Vorbereitung“ auf der nächsten Seite*).
5. Wer die weiße Dame hat, reicht diese dann an die andere Person weiter. Diese stellt die weiße Dame vor sich ab und markiert damit, dass sie jetzt Weiß spielt. Dann beginnt sie den ersten Angriff der neuen Partie.

Mentale Ausdauer

Jede Person hat auf der eigenen Seite des Spielplans eine *Zustandsleiste*, auf der sie den Zustand ihrer mentalen Ausdauer festhält.

Immer wenn du **mentale Ausdauer erhältst** (+ ) , musst du deinen Zustandsmarker auf der Zustandsleiste die angegebene Anzahl Felder nach **rechts** bewegen. Dein Marker kann nicht über das am weitestenden rechts liegende Feld der Leiste hinaus gezogen werden (zusätzlich erhaltene mentale Ausdauer verfällt dann).



Immer wenn du **mentale Ausdauer verlierst** (⇒ ) , musst du deinen Zustandsmarker auf der Zustandsleiste die angegebene Anzahl Felder nach **links** bewegen. Dein Marker kann nicht über das am weitestenden links liegende Feld der Leiste hinaus gezogen werden (zusätzlicher Verlust an mentaler Ausdauer verfällt dann).



Die wichtigste Auswirkung deiner mentalen Ausdauer betrifft dein **Handkartenlimit**. Dieses ist immer so hoch, wie das Kartensymbol (**5** **6** **7**) anzeigt, auf dessen Feld sich dein Zustandsmarker befindet.

Dein Handkartenlimit

5 = 5 Karten **6** = 6 Karten **7** = 7 Karten

Immer wenn du dein Handkartenlimit **überschreitest** (weil du z.B. zusätzliche Karten vom Kartenstapel ziehst oder deinen Zustandsmarker auf ein Feld mit niedrigerem Handkartenlimit bewegst), führe zunächst den Schritt zu Ende, den du gerade ausführst. Wähle anschließend so lange Karten von deiner Hand und lege sie offen auf deinen Ablagestapel, bis die Anzahl deiner Handkarten dem Handkartenlimit entspricht.

Das Deck neu mischen

Immer wenn du eine Karte ziehen würdest, dein Kartenstapel aber leer ist, musst du deinen Ablagestapel neu mischen. Bilde daraus deinen neuen Kartenstapel und fahre dann mit dem Kartenziehen fort. Anschließend **verlierst du 1 mentale Ausdauer**. Falls dadurch dein Handkartenlimit verringert wird, lege wie üblich so lange Handkarten auf deinen Ablagestapel ab, bis du dein Handkartenlimit erreicht hast.

Persönliche Vorbereitung

Abgesehen vom Handkartenlimit sind die Symbole auf der Zustandsleiste nur im vierten Schritt von „Eine neue Partie beginnen“ relevant. Um in diesem Schritt deine persönliche Vorbereitung zu treffen, handle folgende Punkte ab:

1. Fülle deine Hand auf dein Handkartenlimit auf

Ziehe so lange Karten von deinem Kartenstapel, bis die Anzahl deiner Handkarten deinem Handkartenlimit entspricht. Du darfst auch weniger Karten ziehen.

2. Nimm dir neue Bauern

 +  +1 Bauer  +  +2 Bauern  +  +3 Bauern

Wenn sich dein Zustandsmarker auf einem Feld mit einem der obigen Symbole befindet, nimm dir die angezeigte Anzahl an Bauern aus dem allgemeinen Bauernvorrat und füge sie deiner Bauernreserve hinzu.

Du darfst dir nur Bauern deiner Personenfarbe nehmen. Befinden sich weniger Bauern deiner Personenfarbe im allgemeinen Bauernvorrat, als du nehmen dürftest, erhältst du nur so viele, wie dort noch vorhanden sind.

3. Prüfe, ob du einen Startvorteil erhältst



+1 Vorteil



+2 Vorteil



-1 Vorteil



-2 Vorteil

Wenn sich dein Zustandsmarker auf einem Feld mit einem der obigen Symbole befindet, passe die Position des Vorteilsmarkers auf der Vorteilsleiste entsprechend an: Erhältst du einen Vorteil in Höhe von 1 oder 2, bewege den Marker entsprechend 1 oder 2 Felder in deine Richtung. Verlierst du einen Vorteil in Höhe von 1 oder 2, bewege den Marker entsprechend 1 oder 2 Felder in die Richtung der anderen Person.

Die Startvorteile beider Personen werden miteinander verrechnet. Haben also z.B. beide Personen einen +2-Vorteil, startet der Vorteilsmarker auf dem neutralen Feld in der Mitte der Vorteilsleiste. Hat Spasski einen +2-Vorteil und Fischer einen -1-Vorteil, startet der Vorteilsmarker auf Feld 3 (III) auf Spasskis Seite der Vorteilsleiste.

Spielende

Sobald der König einer Person das Feld in der Mitte der Wettkampfleiste erreicht, gewinnt diese Person den Wettkampf sofort, da sie damit die notwendigen 6 Punkte erkämpfen konnte.

Falls die Könige beider Personen das Feld in der Mitte gleichzeitig erreichen, gewinnt Boris Spasski den Wettkampf und behält den Titel des Schachweltmeisters.

(Historischer Kontext: Dem amtierenden Weltmeister Spasski hätten 12 Punkte zur Titelverteidigung gereicht, während Herausforderer Fischer 12,5 Punkte für den Sieg benötigte.)

Übersicht der Effekte auf Karten

Die meisten Effekte sollten mithilfe folgender Symbole und Schlüsselbegriffe verständlich sein. Für Effekte, die zusätzliche Details benötigen, siehe die letzte Seite.



Ziehe die angegebene Anzahl Karten von deinem Kartenstapel und nimm sie auf die Hand. Du darfst auch weniger Karten ziehen. Beachte hierbei die Regeln für „Dein Handkartenlimit“ und „Das Deck neu mischen“ auf Seite 9.



Nimm die angegebene Anzahl Bauern deiner Personenfarbe aus dem allgemeinen Bauernvorrat und füge sie deiner Bauernreserve hinzu. Befinden sich weniger Bauern deiner Personenfarbe im allgemeinen Bauernvorrat, als du nehmen dürftest, erhältst du nur so viele, wie dort noch vorhanden sind.



Du darfst 1 Karte von deinem Kartenstapel ziehen und auf die Hand nehmen **ODER** 1 Bauern deiner Personenfarbe aus dem allgemeinen Bauernvorrat nehmen und deiner Bauernreserve hinzufügen.



Verliere bzw. erhalte mentale Ausdauer, indem du deinen Zustandmarker die angezeigte Anzahl Felder nach links bzw. rechts bewegst (siehe Seiten 8 und 9).



Ziehe den Vorteilsmarker auf der Vorteilsleiste 1 Feld in Richtung Spasski.



Ziehe den Vorteilsmarker auf der Vorteilsleiste 2 Felder in Richtung Spasski.



Ziehe den Vorteilsmarker auf der Vorteilsleiste 1 Feld in Richtung Fischer.



Ziehe den Vorteilsmarker auf der Vorteilsleiste 2 Felder in Richtung Fischer.

„**Der Vorteil des Angriffs wird nicht vergeben**“ bedeutet, dass die Person, die den aktuellen Angriff gewonnen hat, den Vorteil des Angriffsabschnitts nicht erhält. Da sie den Angriff dennoch gewonnen hat, hat sie beim nächsten Angriff innerhalb derselben Partie wie üblich die Initiative.

Ein „**noch offener Angriff**“ bezeichnet einen Angriffsabschnitt, der keine Karten enthält.

„**Karten ablegen**“ bedeutet, Karten von der Hand offen auf den eigenen Ablagestapel zu legen.

„**Gib die Partie auf**“ bedeutet, dass du die laufende Partie beendest und der anderen Person den Sieg der Partie überlässt. Dafür erhält sie wie üblich 1 Punkt, indem sie ihren König auf der Wettkampfleiste 1 Feld in Richtung Mitte zieht.

„**Karten ziehen**“ bedeutet, Karten vom eigenen Kartenstapel zu ziehen und auf die eigene Hand zu nehmen. Du darfst stets entscheiden keine oder weniger Karten zu ziehen als angegeben. Beachte wie üblich die Regeln für „Dein Handkartenlimit“ und „Das Deck neu mischen“ auf Seite 9.

„**Fülle deine Hand auf dein Handkartenlimit auf**“ bedeutet, dass du so lange Karten von deinem Kartenstapel ziehst und auf die Hand nimmst, bis dein Handkartenlimit erreicht ist. Du darfst auch weniger Karten ziehen.



Verliere=] ⚡
Entferne dann beide Karten und alle Bauern aus diesem Angriffsabschnitt. Der Vorteil des Angriffs wird nicht vergehen.

Hierbei entfernst du aus dem Angriffsabschnitt, in dem diese Karte liegt: die Karte selbst, Fischers Karte und alle eventuellen Bauern. Die Karten werden offen auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und die Bauern in den allgemeinen Bauernvorrat gestellt. Da dies geschieht, bevor ihr Schritt 6 des aktuellen Angriffs abhandelt, erhält Fischer den Vorteil dieses Angriffsabschnitts nicht. Da er aber dennoch den Angriff gewonnen hat, hat er beim nächsten Angriff dieser Partie die Initiative. Da dieser Angriffsabschnitt im Anschluss wieder leer ist, kann er für den nächsten oder jeden späteren Angriff innerhalb dieser Partie natürlich erneut gewählt werden.



Ziehe 1 Karte von Fischers verdeckter Hand. Entscheide, ob Fischer die Karte ablegen oder im nächsten Angriff dieser Partie spielen muss.

Falls dieser Effekt im letzten Angriff der der aktuellen Partie ausgeführt wird, muss Fischer die gezogene Karte in jedem Fall auf seinen Ablagestapel legen. Die zweite Wahlmöglichkeit greift nur innerhalb derselben Partie und kann nicht auf den ersten Angriff der nächsten Partie angewendet werden.



Bis zum Ende dieser Partie darf Fischer nach dem Spielen einer Karte keine Bauern einsetzen.

Der Effekt von Fischers Karte „Umwandlung“ ist hiervon nicht betroffen.



Für das Gewinnen dieses Angriffs erhält Spasski nur die aufgerundete Hälfte des üblichen Vorteils.

Beispiel: Befindet ihr euch gerade in Angriffsabschnitt 4 (VIII), wird der übliche Vorteil in Höhe von 4 auf 2 halbiert. Befindet ihr euch gerade in Angriffsabschnitt 1 (I), verbleibt der zu vergebene Vorteil aufgrund der Abrundung bei 1.



Lege eine deiner Handkarten ab und ziehe maximal so viele Karten, wie es der Stärke einer der Figuren der abgelegten Karte entspricht.

Wähle hierbei entweder die Stärke der weißen oder der schwarzen Figur, die auf der abgeworfenen Karte aufgedruckt ist (egal, welche Farbe du momentan spielst). Ziehe so viele Karten von deinem Kartenstapel, wie es dem Wert dieser Stärke entspricht, und nimm sie auf die Hand. Du darfst auch weniger Karten ziehen. Beachte wie üblich die Regeln für „Dein Handkartenlimit“ und „Das Deck neu mischen“ auf Seite 9.

Wir danken Francesco Sirocchi, Simone Berti, Andrea Bortolotti, Nicolò Merusi, Daniele Molinari und allen, die durch unermüdeliches Testen zu diesem Spiel beigetragen haben. Ein besonderer Dank geht an Ernst Strouhal.

Spieldesign: Paolo Mori | **Artwork:** atelier198
Entwicklung: Matthias Nagy, Moritz Bornkast, Viktor Kobilke, Peter Eggert
Spielanleitung: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.



Pegasus Spiele



© 2023 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.
www.deep-print-games.com

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)