

ESSENTIA

Fernando Lafuente Clavero

Ein Strategiespiel in magischer Landschaft für 2 Spieler

Weit entfernt in einem Land das Essentia genannt wird, haben zwei Zaubergilden lange Jahre um die Vorherrschaft gekämpft. Die eingeschworenen Feinde, die Zauberer der Morgendämmerung und die Hexer der Abenddämmerung, versuchen in jedem Kampf das Ende des Gegners herbeizuführen. Aber die Zahl der Zauberer ist klein und ihr Leben ist viel zu kostbar und so kämpfen sie nicht selbst, sondern mit Hilfe von Golems, die sie befehligen.

Die Kämpfe werden in einem fremdartigen Land ausgetragen, wo ein besonderer Zauber, „Essenz“ genannt, die Golems immer wieder mit neuer Kraft versorgt. Dieser Ort, das das „sich wandelnde Land“ genannt wird, besteht aus verschiedenen Landschaften: Flachland, Hochebene, Fels, Wald und Gebirge, die alle eine quadratische Form haben. Es gibt noch weitere seltsame Orte, wie zum Beispiel die Quellen und Essenzkreise. Jeder Ort gibt dem Golem, der sich dort aufhält, eine bestimmte magische Kraft, die die Zug- und Angriffsmöglichkeiten auf verschiedene Weise beeinflusst.

Heute ist ein Tag, an dem ein erneuter Kampf ansteht. Ein erfahrener Zauberer der Morgendämmerung und ein raffinierter Hexer der Abenddämmerung wurden erwählt, ihre Golems gegeneinander einzusetzen ...

... und diese Magier sind niemand anderes als die beiden Spieler!

SPIELMATERIAL

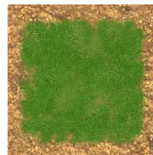
- ein 8 x 9-Spielbrett, „das sich wandelnde Land“
- 16 dunkle und 16 helle **Golems**
- 28 Landschaftsplättchen (8 x Hochebene, 8 x Wald, 8 x Gebirge, 4 x Flachland)

„DAS SICH WANDELNDE LAND“

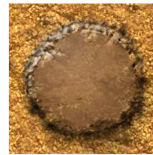
Zu Beginn verfügt jeder Spieler über 16 Golems in einer Farbe, die er über die Felder oder die darauf gelegten Landschaften bewegt. Es gibt insgesamt 28 bewegliche Plättchen, die auf ebenso vielen Felder liegen. Diese Plättchen, zusammen mit den unbesetzten Feldern des Spielbretts, bestimmen die Beschaffenheit des Landes, das aus 72 Feldern besteht.

Das wesentliche Merkmal des sich wandelnden Landes ist die anarchische Eigenschaft der „Essenz“. An jedem Tag verändert sich die Landschaft mit Ausnahme der Quellen, deren Position immer fest bleibt. Das bedeutet, dass jeder Zweikampf unterschiedliche Bedingungen hat und nur die Fähigkeit der Spieler über den Ausgang der Auseinandersetzung entscheidet.

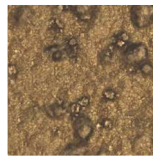
LANDSCHAFTEN UND MAGISCHE KRÄFTE



Flachland: eine große Prarie, die die Golems mit der Kraft ausstatten in alle Richtungen (orthogonal und diagonal) beliebig viele Felder, aber nicht über andere Figuren hinweg, zu ziehen oder anzugreifen.



Hochebene: eindrucksvolle Plateaus, die die Golems mit der Kraft ausstatten in orthogonaler Richtung beliebig weit, aber nicht über besetzte Felder zu ziehen oder anzugreifen.



Fels: die vorherrschende Landschaft des sich wandelnden Landes. Ein steiniger Boden, hart und schwer zu begehen. Man kann nur ein Feld weit ziehen und auch nur orthogonal. Die unvorhersehbare Beschaffenheit der Felsen lässt die Golems nur in diagonaler Richtung ein Feld weit angreifen.



Gebirge: hohe Gipfel, die nur mit einer Zickzack-Bewegung erreicht werden können. Sie geben den Golems die Kraft, diagonal beliebig weit, jedoch nicht über andere Figuren, hinweg zu ziehen und anzugreifen.



Wald: altes Gehölz, in dem man sich verstecken und überraschend angreifen kann. Sie verleihen die Kraft Hindernisse zu überwinden. Golems dürfen sich bewegen und angreifen in einer Art von Sprung, in Form eines „L“ (2 Felder weit und 1 Feld breit) in eine beliebige Richtung. Der Golem beginnt die Bewegung an einem Ende des „L“ und beendet sie am anderen.



Essenzkreise: zwei besondere Orte, die zu Beginn aktiviert oder deaktiviert werden. Dieser Zustand muss dann das ganze Spiel über beibehalten werden.

Aktiviert: Ort der reinen Essenz, die, je nach Wahl des Spielers, die Kraft der Wälder, der Hochebenen oder der Felsen verleiht. Die Wahl muss der Spieler beim Betreten des Ortes aussprechen. Sie kann nicht verändert werden, bevor der Ort nicht ein weiteres Mal betreten wird.

Deaktiviert: eine tote Zone, die von keinem Golem betreten, aber mit Hilfe der anderen Kräfte überquert werden kann.



Quellen der Essenz: die wichtigsten Orte und die Quelle der Magie der beiden Zaubergilden. Wenn ein Golem einen solchen Ort betritt, kann er nur auf angrenzende Felder in einer beliebigen Richtung weiterziehen, jedoch bedeutet der Verlust einer solchen Quelle unter bestimmten Voraussetzungen den Verlust des ganzen Spiels.

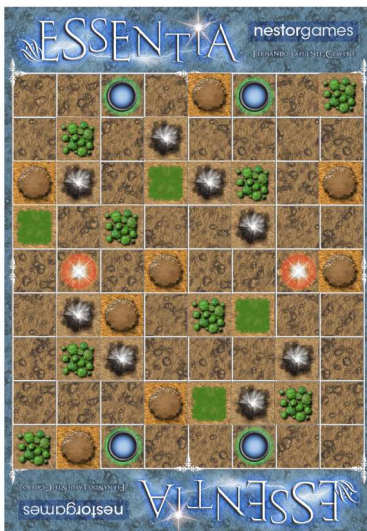
AUFSTELLUNG

Jeder Spieler sucht sich eine Zauberergilde aus (helle Spielsteine für die Morgendämmerung und dunkle für die Abenddämmerung). Nachdem entschieden wurde, ob die Essenzkreise aktiviert oder deaktiviert werden sollen, muss das Spielbrett so gedreht werden, dass die Quellen der Essenz vor den jeweiligen Spielern liegen.

Zwei verschiedene Aufstellung sind möglich.

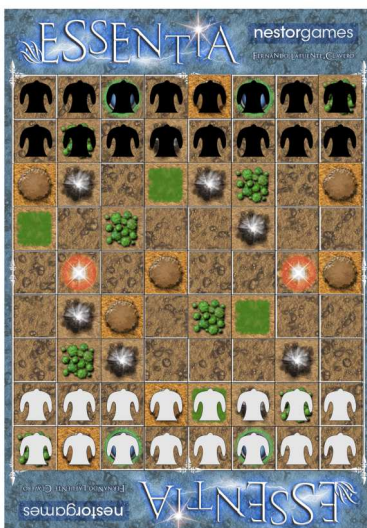
Zufällige Aufstellung: die Landschaftsplättchen werden verdeckt gemischt und abwechselnd legt jeder Spieler eines der Plättchen zunächst verdeckt auf dem Spielbrett ab (alle Felder mit Ausnahme der Essenzkreise und der Quellen sind erlaubt), bis alle verteilt sind. Danach werden sie auf ihrem jeweiligen Feld umgedreht.

Strategische Aufstellung: jeder Spieler wählt abwechselnd eines der offen liegenden Landschaftsplättchen und legt es auf dem Spielbrett ab. Immer eines muss er zunächst auf der eigenen Seite und dann auf der gegnerischen Seite ablegen. Die mittlere Reihe kann zu jeder Zeit von beiden Spielern besetzt werden.



Beispiel eines Spielaufbaus

Wenn die 28 Plättchen ausgelegt sind, stellt jeder Spieler seine 16 Golems auf die von ihm aus gesehen ersten beiden Reihen. Das Spiel kann dann beginnen.



Beispiel eines fertigen Spielaufbaus.

SPIELABLAUF

Welche Zauberergilde beginnt, wird per Zufall bestimmt. Danach ziehen die Spieler ihre Golems, immer einen pro Runde, entsprechend der Kraft, die von ihrem jeweiligen Standort ausgeht. Passen ist nicht erlaubt. Wenn ein Golem den Ort eines gegnerischen erreicht, wird dieser Golem dort aus dem Spiel genommen. Jedes Feld kann immer nur von einem Golem besetzt sein.

Ein Golem verfügt über die Kraft, die von seinem Ort ausgeht, solange er nicht zu einen anderen zieht, der eben dann wirksam wird.

ZIEL DES SPIELS

Eine Zauberergilde schlägt die andere in einem der folgenden Fälle:

- Ein Golem übernimmt eine Quelle der Essenz während sie noch von einem Gegner besetzt ist.

- Eine Zauberergilde erreicht, dass der Gegner seine Quellen verliert (d. h. der Gegner hat keine Golems mehr auf seinen Quellen stehen).

VARIANTEN

Um Spiele zu beschleunigen oder auch, um sie anspruchsvoller zu machen, werden zwei Varianten hinsichtlich der Essenzkreise vorgeschlagen: wenn die Kreise aktiviert sind, verleihen sie die Kräfte eines beliebigen anderen Ortes (und nicht nur die der Felsen, der Hochebenen und der Wälder); wenn sie deaktiviert sind, ist nicht nur das Betreten der Kreise verboten, sondern auch jegliches Überschreiten (mit Ausnahme der Bewegung aus einem Wald, weil hier gesprungen wird).

Häufig gestellte Fragen

Kann das Spiel unentschieden enden? Das ist sehr unwahrscheinlich, aber sollte keiner der Spieler seinen Gegner bezwingen können, kann ein Waffenstillstand ausgerufen und ein neues Spiel begonnen werden.

Wenn ein Golem einen anderen auf einer Quelle bedroht ... muss das angekündigt werden? Keinesfalls! Die Spieler müssen wachsam sein. Mangelnde Konzentration wird im sich wandelnden Land hart bestraft.

Kann ein Golem eine gegnerische Quelle übernehmen ohne damit das Spiel zu gewinnen? Ja, sofern der Gegner weiterhin eine andere Quelle mit einem seiner Golems hält. Abgesehen davon aber geht der angreifende Golem ein hohes Risiko ein, denn wenn er nun selbst geschlagen wird, ist das Spiel verloren, auch wenn es ursprünglich nicht seine „eigene“ Quelle war.