

SEITE	FRAKTION	EINHEITEN	WÜRFEL	WÜRFELBELEGUNG
	Engländer: Huscarls	20	2	     
	Engländer: Thane	40	3	     
	Wikinger: Berserker	20	2	     
	Wikinger: Nordmänner	40	3	     

WIKINGER • 878 A.D.

Angriff auf England

SPIELABLAUF:

1. Verstärkungsphase

Wikinger: die erste Wikingerfraktion, die in der Runde aktiv ist, zieht 1 Karte vom Invasionsstapel. Die angegebenen Einheiten und ggf. der Anführer werden aufgestellt.

Engländer: Die aktive Fraktion stellt eigene Einheiten in Garnisonsstädten auf wie dort angegeben, falls das Gebiet nicht von Wikingern kontrolliert wird.

Geflohene Einheiten

Wikinger: Die Einheiten werden auf Anführerkarten aufgestellt oder in Küstengebieten, die von Wikingern kontrolliert sind.

Engländer: Die Einheiten werden in englisch kontrollierten Garnisonsstädten aufgestellt oder, falls im Spiel, auf Alfreds Anführerkarte.

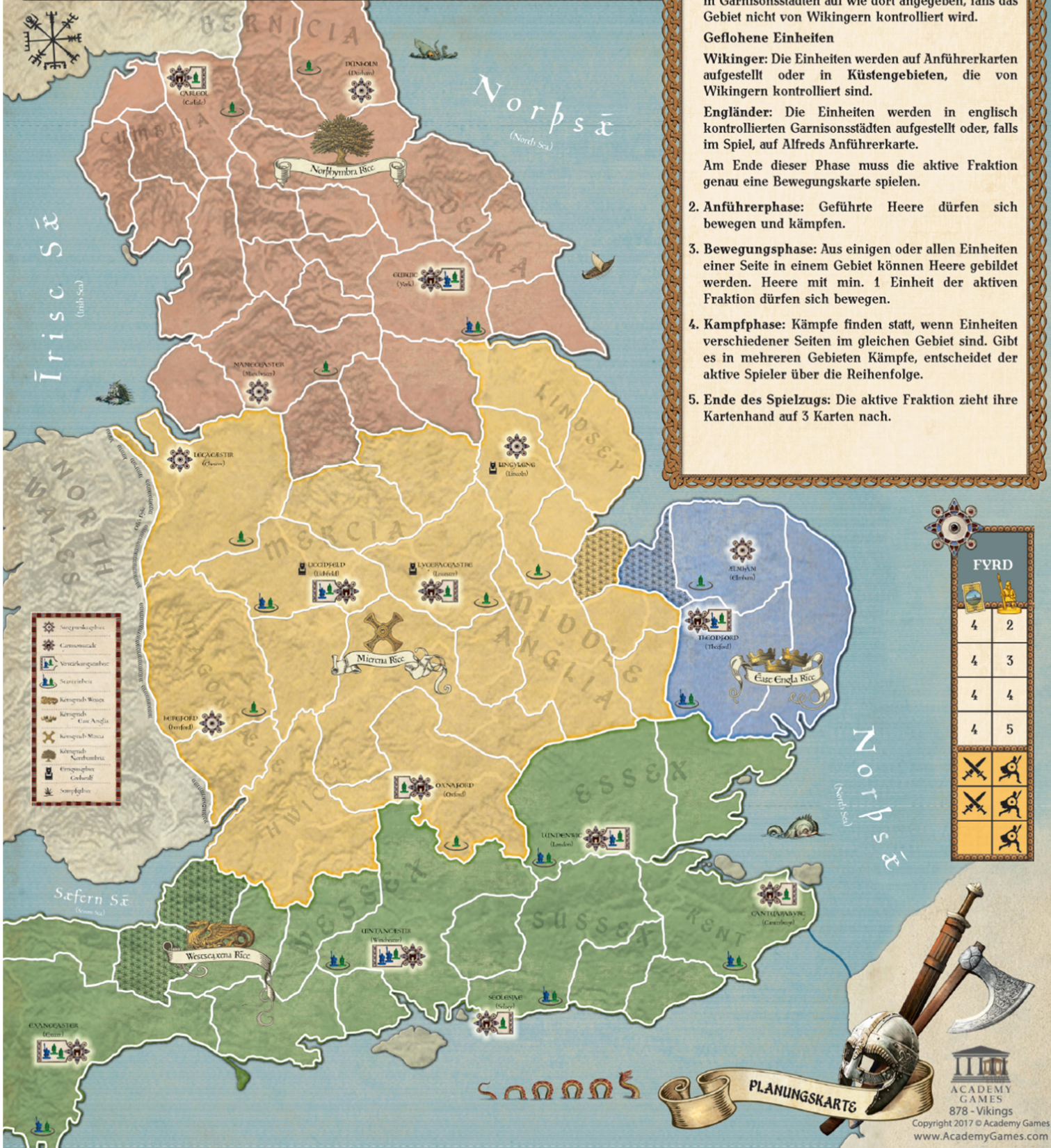
Am Ende dieser Phase muss die aktive Fraktion genau eine Bewegungskarte spielen.

2. Anführerphase: Geführte Heere dürfen sich bewegen und kämpfen.

3. Bewegungsphase: Aus einigen oder allen Einheiten einer Seite in einem Gebiet können Heere gebildet werden. Heere mit min. 1 Einheit der aktiven Fraktion dürfen sich bewegen.

4. Kampfphase: Kämpfe finden statt, wenn Einheiten verschiedener Seiten im gleichen Gebiet sind. Gibt es in mehreren Gebieten Kämpfe, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge.

5. Ende des Spielzugs: Die aktive Fraktion zieht ihre Kartenhand auf 3 Karten nach.



	Königreichsgebiet
	Garnisonstadt
	Verstärkungsbasis
	Waldgebiet
	Königreich Wessex
	Königreich East Angles
	Königreich Mercia
	Königreich Northumbria
	Engländer: Huscarls
	Engländer: Thane
	Wikinger: Berserker
	Wikinger: Nordmänner

FYRD	
	
4	2
4	3
4	4
4	5
	
	
	

