

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.

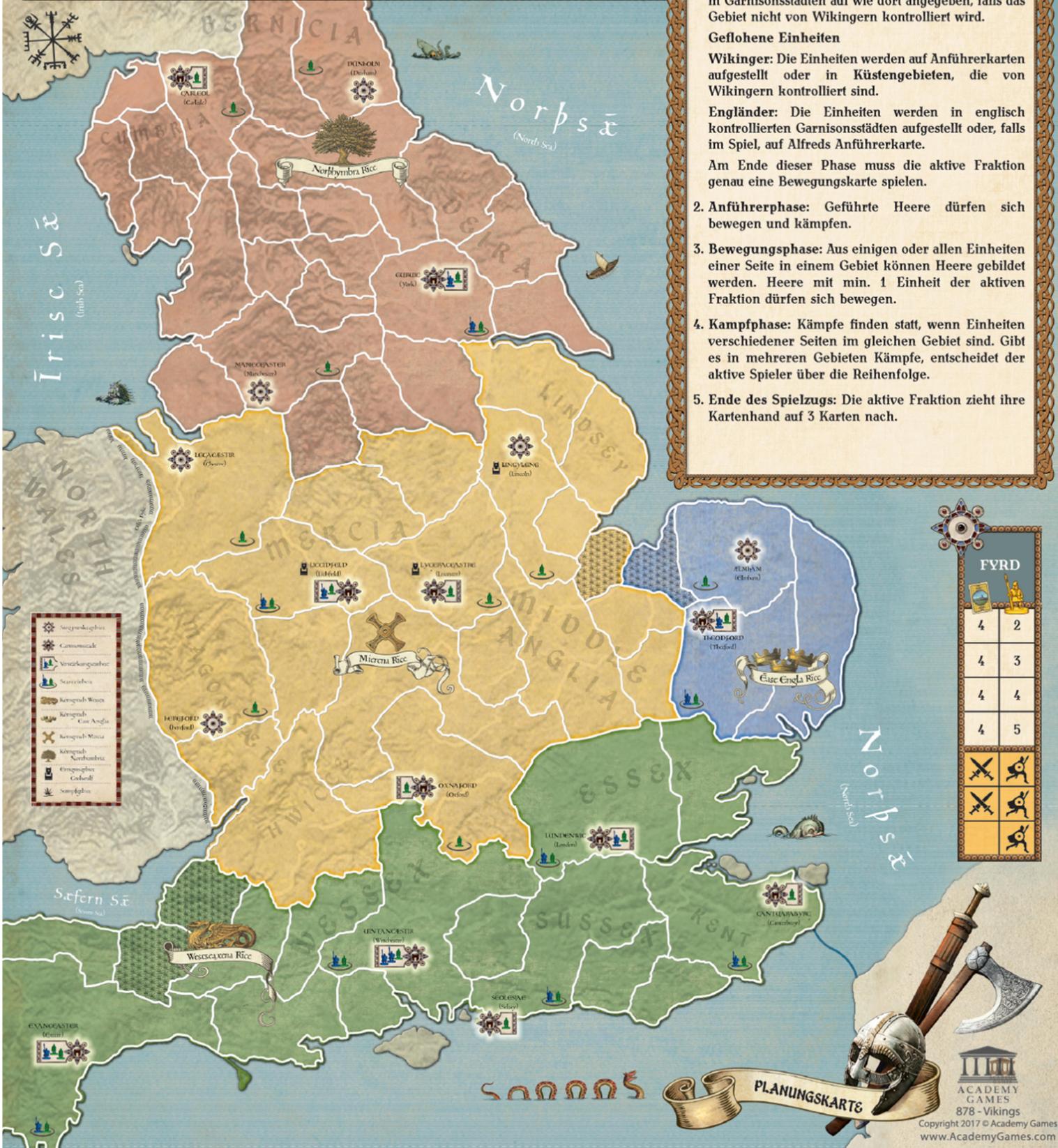
Am Ende dieser Phase muss die aktive Fraktion genau eine Bewegungskarte spielen.

#### 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.



FYRD	
4	2
4	3
4	4
4	5
	
	
	

