

# EPIX

Ein Spiel für 2-4 Spieler  
von Rikki Tahta,  
illustriert von Naiade

Nachdem der König ohne einen Erben gestorben war, endeten damit auch die Tage des Friedens und des Wohlstandes. Die mächtigsten Adligen griffen nun nach dem Thron und so kam es, dass das Reich alsbald von Krieg überzogen werden sollte. Söldner wurden angeworben und Kriegsgesetz wurde gebaut. Doch das Reich düstete nach Frieden und das Volk sehnte sich nach dem Tag, an dem ein neuer König den Frieden wiederherstellen würde. Mit welchen Mitteln auch immer ...

Wer erweist sich als würdiger Nachfolger im Kampf um den Thron?

Es gibt zwei Wege EPIX zu spielen:



1. Die Grundregeln werden für das erste Spiel empfohlen.

2. Die Regeln für Fortgeschrittene enthalten zusätzliche Regeln, diese sind blau unterlegt. (Für das erste Spiel können diese Regeln ignoriert werden.)

## ZIEL DES SPIELS

- Entweder der erste Spieler zu sein, der eine Burg eines anderen Spielers erobert.
- Oder am Ende der 4. Jahreszeit mehr Provinzen zu kontrollieren als jeder andere Spieler.

## INHALT

- 1 zweiseitiges Spielbrett: für 4 Spieler auf der einen Seite (4 Burgen) und für 2 oder 3 Spieler auf der anderen Seite (2/3 Burgen)
- 40 Einheiten in 4 Farben (10 Einheiten pro Spieler)
- 12 Aktionskarten (3 verschiedene Karten pro Spieler)
- 20 Spezialfähigkeitskarten
- 1 Startspielerkarte
- 1 Jahreszeitenkarte und 1 Jahreszeitenmarker
- 39 Goldmünzen: 10x  und 29x 

### Einheiten:



Ritter x2



Soldat x3



Lager x3



Katapult x2

### 4 Spieler



### 3 Spieler



### 2 Spieler

### Aktionskarten



Rekrutierung



Steuern



Bewegen & Angreifen

### Startspielerkarte



Jahreszeitenkarte



Spezialfähigkeitskarte

## AUFBAU

- 1 Das Spielbrett für die aktuelle Spieleranzahl wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 2 Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält
  - 10 Einheiten seiner Farbe
  - 3 verschiedene Aktionskarten
  - 15 Goldmünzen (Die Anzahl an Gold, die ein Spieler insgesamt besitzt, ist während des ganzen Spiels bekannt)
- 3 Die nicht benötigten Goldmünzen werden neben dem Spielplan als Schatzkammer platziert.
- 4 Der erste Spieler wird zufällig ausgewählt und bekommt die Startspielerkarte.
- 5 Die Jahreszeitenkarte wird neben dem Spielbrett platziert und der Jahreszeitenmarker auf den obersten Abschnitt (Frühling) gelegt.
- 6 Jeder Spieler platziert einen Soldaten auf seiner Burg.
- 7 Werden die Regeln für Fortgeschrittene benutzt, werden so viele Spezialfähigkeitenkarten wie Spieler plus eins aufgedeckt neben das Spielbrett gelegt (für zwei Spieler 3 Karten, für drei Spieler 4, für vier Spieler 5).



Die Ländereien eines Spielers bestehen aus seiner Burg und den beiden Provinzen, die an diese angrenzen.

- Ein Spieler kann immer Einheiten in seiner Burg rekrutieren
- Ein Spieler kann immer Einheiten in den zwei zu seiner Burg angrenzenden Provinzen rekrutieren (vorausgesetzt, diese sind frei von Einheiten des Feindes)



Eine Provinz ist ein Gebiet, das von gelben gepunkteten Linien begrenzt wird (15 Provinzen auf dem 4-Spieler-Brett)

**Wichtig:** Eine Burg wird wie eine Provinz behandelt. Die Burg hat eine dauerhafte Garnison (nicht sichtbar), die diese bei jedem Angriff verteidigt.

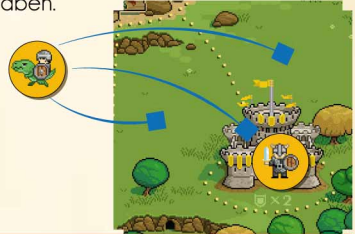


## VORGESCHOBENE BAU-/BIETPHASE

Vor der ersten Runde des Spiels (*der ersten Jahreszeit*) findet eine einleitende Bau-/Bietphase statt. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn führen die Spieler eine der folgenden drei Aktionen aus. Diese Phase endet, sobald alle Spieler gepasst haben.

1. Eine Einheit im eigenen Land rekrutieren (*die Kosten zahlen und die Einheit platzieren*):

Um eine Einheit (*Soldat, Ritter, Katapult oder Lager*) zu rekrutieren, muss ein Spieler deren Kosten (*wie auf der Rekrutierung-Aktionskarte angegeben*) bezahlen und diese dann in seinen Ländereien (*in seiner Burg oder einer der beiden daran angrenzenden Provinzen*) platzieren.



**Wichtig:** In einer Provinz dürfen sich nie zwei Einheiten des gleichen Typs befinden!

2. Auf eine Spezialfähigkeitskarte bieten

Ein Spieler kann auf eine ausliegende Spezialfähigkeitskarte bieten.

■ Ist der Spieler der erste Bieter, platziert er ein Gebot mit einem Minimum von 1 Gold auf der Karte sowie eine nicht benutzte Einheit seiner Farbe (*um zu zeigen, dass das Gebot von ihm kommt*).

■ Ist bereits ein Gebot auf die Karte abgegeben worden, muss der Spieler das aktuelle Gebot überbieten. Dazu muss er mindestens 1 Gold mehr, als bisher geboten wurde, auf die Karte legen. Der überbotene Spieler erhält sein Gold und seine Einheit zurück.

Ein Spieler kann auch ein eigenes Gebot überbieten.



3. Passen

Sobald ein Spieler passt, kann er sich nicht weiter an der vorgeschobenen Bau-/Bietphase beteiligen und die anderen Spieler machen ohne ihn weiter.

## Ende der vorgeschobenen Bau-/Bietphase

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die vorgeschobene Bau-/Bietphase und die Spezialfähigkeitskarten gehen an die Höchstbietenden. Nun beginnt die erste Runde des Spiels.

Spezialfähigkeitskarten sind während des ganzen Spiels für alle Spieler sichtbar. Sie können während des ganzen Spiels genutzt werden. Alle Spezialfähigkeiten, auf die niemand geboten hat, werden abgelegt.

## SPIELABLAUF

Ein Spiel hat vier Runden (*die vier Jahreszeiten*).

### Die ersten 3 Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Herbst)

Jede Jahreszeit hat fünf Phasen:

1. Auf die Startspielerkarte bieten
2. Wahl der Aktionskarten
3. Abhandeln der Aktionskarten
4. Einkommen
5. Wechsel der Jahreszeiten



## 1. Auf die Startspielerkarte bieten



Jeder Spieler sagt an, wieviel Gold er besitzt. Dann nehmen die Spieler ihre Goldmünzen in die eine Hand und davon geheim eine beliebige Anzahl in die andere Hand und ballen die Faust um diese. Nun halten alle ihre geschlossene Faust über die Tischmitte.

Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hände und zeigen, was sie geboten haben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt dieses in die Schatzkammer und nimmt sich die Startspielerkarte. Er kann die Startspielerkarte behalten oder einem anderen Spieler geben. Alle anderen Spieler behalten die Münzen, die sie geboten haben.

Gibt es beim höchsten Gebot einen Gleichstand, so gewinnt der bisherige Startspieler oder derjenige, der im Uhrzeigersinn gesehen am nächsten zu ihm sitzt.

## 2. Wahl der Aktionskarten



Die Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer 3 Aktionskarten (*Rekrutierung, Steuern oder Bewegungen & Angreifen*) und legen diese verdeckt vor sich ab.

## 3. Abwicklung der Aktionskarten

1. Der aktuelle Startspieler deckt seine Aktionskarte auf. Die Effekte der Karte werden sofort abgewickelt.

2. Dann deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Aktionskarte auf und führt seine Aktion aus. So wird fortgefahren, bis jeder Spieler seine Aktion ausgeführt hat.

### Die 3 Aktionskarten im Detail

#### 1. Rekrutierung



Wählt der Spieler diese Aktion, rekrutiert er neue Einheiten zu den Kosten, die auf der Rekrutierungs-Aktionskarte aufgelistet sind und platziert diese auf dem Spielplan.

- Soldat : 2 Gold
- Ritter : 6 Gold
- Lager : 2 Gold
- Katapult : 2 Gold

Manche Spezialfähigkeitenkarten können diese Kosten verändern.

### Regeln für die Platzierung der Einheiten

- In einer Provinz können nur Einheiten der gleichen Farbe sein.
- Zwei Einheiten desselben Typs können nicht in derselben Provinz oder derselben Burg sein (*Es können nicht 2 Soldaten oder 2 Ritter in einer Provinz sein etc.*)
- Eine Einheit kann immer in der Burg des Spielers und den beiden angrenzenden Provinzen rekrutiert werden, insofern sich in diesen Provinzen keine feindlichen Einheiten befinden.
- Einheiten dürfen außerdem in Provinzen rekrutiert werden, in denen sich bereits Einheiten der gleichen Farbe befinden.

Ausnahme: Lager können nie in einer Burg rekrutiert werden.  
Ausnahme: Ritter können nie im Kilimandjora rekrutiert werden.

## 2. Steuern



Wählt der Spieler diese Aktion, erhält er 3 Gold aus der Schatzkammer

## 3. Bewegen & Angreifen



Wählt der Spieler diese Aktion kann er mit seinen Einheiten Bewegungen und/oder Angriffe in frei wählbarer Reihenfolge durchführen:

- Einheiten werden in *eine leere* oder eine eigene angrenzende Provinz bewegt (*als eigene Provinz gelten alle Provinzen mit eigenen Einheiten*)
- Einheiten in feindlichen Provinzen angreifen (*als feindliche Provinzen gelten alle Provinzen mit feindlichen Einheiten*)
- Die Einheiten dort stehen lassen, wo sie sind.

### a. Bewegen



**Soldat:** kann sich nur in eine angrenzende Provinz bewegen (*das beinhaltet seine Burg*). Danach kann er sich in seinem Zug nicht weiter bewegen oder angreifen.



**Ritter:** kann sich beliebig in angrenzende Provinzen bewegen (*das beinhaltet auch seine Burg aber nicht den Kilimandjora*), vorausgesetzt diese sind leer oder eigene, und beliebig viele Angriffe ausführen.



**Lager:** kann sich nicht bewegen



**Katapult:** kann sich nicht bewegen

### b. Eine feindliche Provinz angreifen

Jede Einheit, mit Ausnahme des Lagers, kann eine feindliche Einheit in einer angrenzenden Provinz angreifen.

Falls es mehr als eine feindliche Einheit in einer Provinz gibt, müssen diese in der folgenden Reihenfolge angegriffen werden: Zuerst Soldaten, dann Ritter und dann Lager.



### Details eines Angriffs

1. Die angreifende Einheit wird an die Grenze der Provinz gestellt, die angegriffen werden soll. So ist einfach zu sehen und nachzuverfolgen, wo angegriffen wird.

2. Der angreifende Spieler sagt dem Verteidiger, wie viel Gold er insgesamt besitzt und bietet dann geheim, indem er eine beliebige Menge seines Goldes in der geschlossenen Faust in die Tischmitte hält.

Jetzt muss der Verteidiger das Gebot des Angreifers erraten.

- Rät er richtig, schlägt der Angriff fehl: Die angreifende Einheit wird vom Spielbrett entfernt und zurück in den Vorrat des Angreifers gelegt.
- Rät er falsch, gelingt der Angriff und die Einheit des Verteidigers wird vom Spielbrett entfernt und zurück in den Vorrat des Verteidigers gelegt.

Egal wie der Angriff ausgeht, das gebotene Gold muss immer bezahlt werden!

3. Nach dem Angriff

- Befinden sich weitere feindliche Einheiten in der angegriffenen Provinz, kann der Angreifer mit seinem verbliebenen Gold weiter eine nach der anderen angreifen. Er kann sich aber auch dazu entscheiden, den Angriff zu beenden und seine Einheit zurückziehen.



• b. Wurden alle feindlichen Einheiten in der angegriffenen Provinz besiegt, muss die angreifende Einheit sich in diese Provinz bewegen. Ein Soldat beendet damit seinen Zug, ein Ritter kann sich weiter bewegen und angreifen.

## Fähigkeiten der Einheiten beim Angriff



**Soldat:** Kann nur eine angrenzende Provinz angreifen

**Doppelte Verteidigung:** Manche Provinzen und Spezialfähigkeitenkarten geben einer Einheit Doppelte Verteidigung. Anstatt nur eines Rateversuchs hat ein Spieler für das Verteidigen einer Einheit mit Doppelter Verteidigung gleichzeitig zwei Rateversuche auf das Gebot des Angreifers (bspw. „Ich denke, du hast 2 oder 5 Gold geboten“). Ist eine der beiden genannten Zahlen richtig, schlägt der Angriff fehl.



**Ritter:** Kann unbegrenzt Angriffe durchführen. Nach einem erfolgreichen Angriff auf eine angrenzende Provinz kann er sich weiter bewegen oder angreifen bis entweder ein Angriff fehlschlägt oder der Spieler sich dazu entscheidet, aufzuhören.

**Bedenke:** Falls sich eine feindliche Einheit in einer Provinz befindet, kann ein Ritter sich nicht durch diese Provinz bewegen, ohne sie anzugreifen. Außerdem kann ein Ritter sich nicht in den Kilimandjora bewegen oder dort angreifen.



**Lager:** Kann niemals angreifen, nur verteidigen. Wird es bei einem Angriff besiegt, wurde es vom Angreifer erobert.

**Ein Lager erobern:** Wird ein Lager erobert, so wird es sofort durch ein Lager des Angreifers ersetzt. Falls der Angreifer kein Lager mehr in seinem Vorrat hat, wird das eroberte Lager einfach ersatzlos vom Spielbrett genommen.



**Katapult:** Kann niemals verteidigen, nur angreifen. Ein Katapult kann eine angrenzende Provinz angreifen (*jedoch niemals den Kilimandjora*).

- Befindet sich das Katapult selbst im Kilimandjora, kann es bis zu zwei Provinzen weit angreifen, also auch Burgen direkt angreifen.
- Ein Katapult zerstört alle Einheiten in einer feindlichen Provinz. (*Sie werden sofort in den Vorrat des Verteidigers zurück gelegt. Feindliche Lager und Katapulte können nicht erobert werden*).
- Greift ein Katapult eine Burg an, kann es nur Einheiten zerstören, die dauerhafte Garnison einer Burg kann es nie zerstören (*durch den Angriff eines Katapults allein kann also keine Burg eingenommen werden*).

**Wichtig:** Jedes Katapult kann nur ein Mal angreifen und wird danach zurück in den Vorrat des Spielers gelegt.

**Ein Katapult erobern:** Ein Katapult kann sich nicht verteidigen und gilt automatisch als erobert, sobald eine feindliche Einheit sich (*nach dem erfolgreichen Angriff auf alle anderen Einheiten in derselben Provinz*) in seine Provinz bewegt. Wird ein Katapult erobert, so wird es sofort durch ein Katapult des Angreifers ersetzt. Falls der Angreifer kein Katapult mehr in seinem Vorrat hat, wird das eroberte Katapult einfach ersatzlos vom Spielbrett genommen

**Wichtig:** Ein erobertes Katapult kann vom Angreifer nicht im selben Zug, in dem es erobert wurde, benutzt werden.



Der gelbe Soldat greift den blauen Ritter an...



... sein Angriff ist erfolgreich und die blaue Einheit wird entfernt. Dann greift er das Lager an...



... und sein Angriff ist erfolgreich. Der gelbe Soldat betritt die Provinz...



... und das Lager ist erobert und wird mit einem gelben Lager ersetzt...

**Dauerhafte Garnison einer Burg:** Jede Burg hat eine dauerhafte Garnison, die nicht von einer Einheit dargestellt wird, aber immer präsent ist. Jedes Mal wenn eine Burg angegriffen wird, wird sie zunächst von den Einheiten verteidigt, die auf ihr platziert wurden. Nachdem diese besiegt wurden, verteidigt die dauerhafte Garnison ein Mal die Burg.



**Burg:** Wird eine Burg angegriffen, haben alle Soldaten und Ritter in der Burg Doppelte Verteidigung und sobald sie besiegt wurden, hat die dauerhafte Garnison der Burg auch eine letzte Doppelte Verteidigung: (Katapute verteidigen nie und werden bei der Verteidigung der Burg ignoriert)

Vergesst die Veränderungen an den Regeln durch Spezialfähigkeitenkarten nicht!

#### 4. Einkommen



Sobald alle Aktionskarten gespielt wurden, geht es mit der Einkommensphase weiter.

Jeder Spieler erhält aus der Schatzkammer:

- 1 Gold für jedes eigene Lager auf dem Spielplan
- 1 Gold für jede Provinz auf dem Spielplan mit + 1 Gold, welche sie besitzen
- Gold entsprechend den eigenen Spezialfähigkeitenkarten

+1 Gold pro Lager



+1 Gold wenn du diese Provinz besetzt



#### 5. Wechsel der Jahreszeiten



Der Jahreszeitenmarker wird auf der Jahreszeitenkarte um ein Feld nach unten bewegt und die nächste Jahreszeit beginnt

**Winter**

Anders als in den vorherigen Jahreszeiten wählen die Spieler nun gleichzeitig zwei Aktionskarten (anstatt einer).

Der Startspieler deckt seine beiden Aktionskarten zeitgleich auf und handelt diese direkt nacheinander ab. Die Reihenfolge, in welcher die beiden Karten abgehandelt werden, entscheidet er dabei frei.

Alle Effekte der ersten Aktion müssten durchgeführt und beendet werden, bevor die zweite Karte abgehandelt wird. Es ist nicht erlaubt, die Effekte der beiden Karten zu mischen. Anschließend kommen nacheinander die anderen Spieler an die Reihe.



**Wichtig:** Falls keine Möglichkeit besteht, dass der letzte Spieler im Winter das Spiel selbst noch gewinnt, entfällt sein Zug. (So kann er nicht als Königsmacher den Sieger bestimmen.)

#### DAS SPIELENDE

Ein Spiel EPIX kann auf zwei Arten enden:

1. Wenn ein Spieler eine feindliche Burg erobert, gewinnt er sofort das Spiel.  
Um eine Burg zu erobern, muss er (nachdem er alle Einheiten auf der Burg besiegt hat) die dauerhafte Garnison der Burg besiegen.
2. Hat am Ende des Winters kein Spieler eine feindliche Burg erobert gewinnt der Spieler, der die meisten Provinzen hält.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.



## ÜBERSICHT

### SOLDAT



• Rekrutierungskosten



• Bewegt sich in 1 angrenzende Provinz



• Kann 1 angrenzende Provinz angreifen



• Verteidigt sich selbst (Doppelte Verteidigung im Kilimandjora)

### KATAPULT



• Rekrutierungskosten



• Bewegt sich nicht



• Zerstört alle Einheiten in einer Provinz (jedoch nicht die dauerhafte Garnison einer Burg)



• Vom Kilimandjora aus kann es 2 Provinzen weit angreifen (jede Burg)

• Kann die Dauerhafte Garnison einer Burg nicht angreifen

• Kann Einheiten im Kilimandjora nicht angreifen

• Wird nach dem Angriff entfernt



• Verteidigt sich nicht

• Kann von einem feindlichen Soldaten oder Ritter erobert werden (aber von diesem erst ab der darauffolgenden Runde genutzt werden)

### BURG



• Lager können hier nicht platziert werden

• Soldaten und Ritter haben Doppelte Verteidigung

• Die Dauerhafte Garnison ist immer präsent und hat Doppelte Verteidigung

• Hier platzierte Katapulte verteidigen nicht

• Um eine Burg zu erobern muss man jede Einheit der Burg und anschließend deren Dauerhafte Garnison besiegen.

### RITTER



• Rekrutierungskosten



• Kann sich in mehrere Provinzen bewegen



• Kann mehrere Provinzen angreifen



• Kann den Kilimandjora weder betreten noch angreifen



• Verteidigt sich selbst

### LAGER



• Rekrutierungskosten



• Kann nicht in einer Burg platziert werden



• Bewegt sich nicht



• Greift nicht an



• Verteidigt sich selbst (Doppelte Verteidigung in Kilimandjora)

• Kann von einem feindlichen Soldaten oder Ritter erobert werden



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold



### KILIMANDJORA



• Soldaten und Lager haben Doppelte Verteidigung

• Ritter können hier nicht platziert werden



• Katapulte die hier platziert sind, können Burgen angreifen

• Katapulte und Ritter können Einheiten, die hier platziert wurden, nicht angreifen

### LOCHMESS



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold



### BROCELAND



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold

