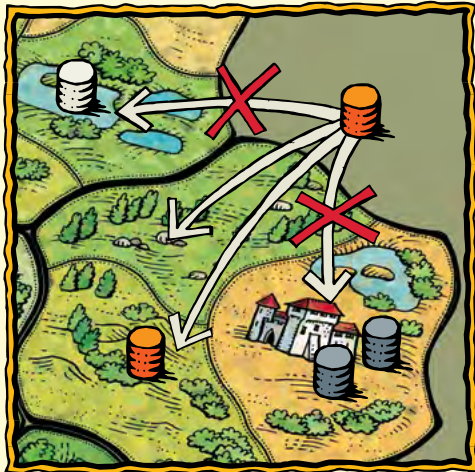
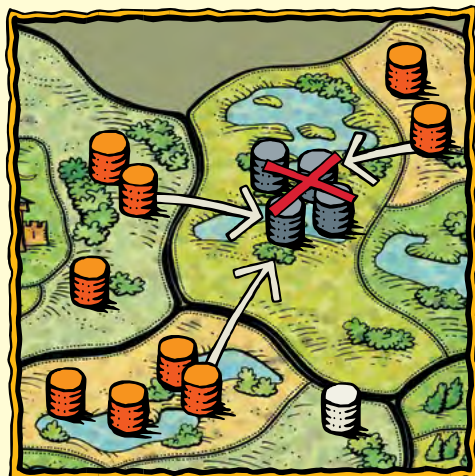


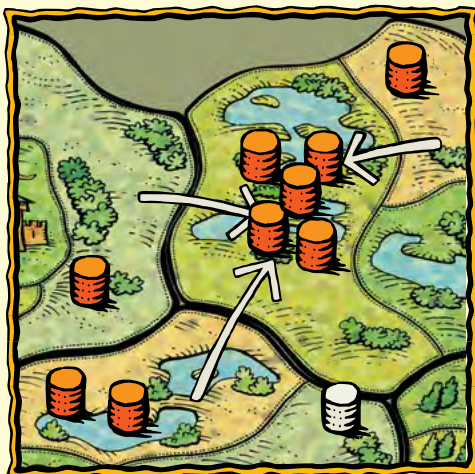
# Farlander



Zeichnung I



Zeichnung II



Zeichnung III

## Spielziel

Ein Strategiespiel, bei dem Länder erobert werden müssen.  
Der Spieler, der am Spielschluss die meisten Länder erobert hat, ist Sieger.

## Spielaufbau

### 1) Aufbau des Spielbretts

Spielteile mischen und zufällig auf dem Spielbrett verteilen (siehe Schachtel-Rückseite)

### 2) Spielteile verteilen

- Bei 2 Spielern: Jeder erhält 36 Ritter
- Bei 3 Spielern: Jeder erhält 24 Ritter
- Bei 4 Spielern: Jeder erhält 18 Ritter

## Das Spiel

Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt: Besetzen und Erobern.

### 1) Besetzen

- Wer den ersten Zug macht wird nach Zufallsprinzip bestimmt
- Pro Zug setzt jeder Spieler einen Ritter (Spielstein) in 1 Geländefeld
- Ritter können nur folgendermassen gesetzt werden (siehe Zeichnung I):
  - a) in ein unbewohntes Land (Spielfeld)
  - b) in ein Land, in dem sich bereits eigene Ritter befinden
- In ein Land können maximal 5 Ritter gesetzt werden
- Im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler zum Zug, solange bis alle Ritter auf dem Spielbrett platziert sind

### 2) Erobern

- Wiederum entscheidet der Zufall, wer den ersten Zug macht
- Erobern:
  - a) Ein Land kann erobert werden wenn sich dort weniger Ritter befinden als in den Nachbarländern (siehe Zeichnung II)
  - b) Der Eroberer kann alle gegnerischen Ritter von dem Geländefeld entfernen und 1 bis 5 seiner eigenen Ritter von beliebigen Nachbarländern darauf platzieren (siehe Zeichnung III)
  - c) Kein Land darf leer gelassen werden oder von mehr als 5 Rittern besetzt sein
  - d) Wenn ein Spieler nicht erobern kann, wird er ausgelassen und der nächste ist am Zug
- Pro Zug darf nur ein Land erobert werden
- Wenn eine Eroberung möglich ist muss erobert werden

## Spielende

Das Spiel endet wenn kein Spieler mehr irgend ein Land erobern kann.  
Jeder Spieler zählt, wie viele Länder ihm gehören.  
Der Spieler, der die meisten Länder erobert hat, ist Sieger.

## Zusätzliche Schlossregel

- (nur für Spielrunden mit 3 oder 4 Spielern)
- Schlösser geben dem Verteidiger eines Geländefeldes einen Verteidigungsbonus von einem Ritter
  - Schlösser geben dem Angreifer keine zusätzliche Angriffskraft
  - Am Spielende zählen Länder mit Schlössern 2 Punkte, alle anderen 1 Punkt

## Tipps

- In der Besetzungsphase den Gegner gut im Auge behalten und die hinteren Streitkräfte verstärken
- Verhindere dass deine Ritter in die Ecke gedrängt werden
- Sei nicht zu gierig - je mehr Länder du besetzt hältst, desto schwächer wird deren Verteidigung