

Tutorial

Neues Spiel:

Im Hauptmenü wählen wir unter Feld "**episch - Korridor**" mit Linksklick aus. Der gleichnamige Satz wird automatisch mit ausgewählt. Nun klicken wir unten rechts auf "**Neue Partie**".

Nun erscheinen alle in diesem Spiel verwendeten Steine. Mit Links-/Rechtsklick können Steinen Verstärkungen/ Beschädigungen zugewiesen werden, was uns aber nicht stören soll. Mit **Enter** bestätigen wir nun die Kreiswahl und kommen zum Spielfeld.

Wir sehen an den Rändern zwei farbige Felder, die Basisfelder. Hier kann Weiß nun seinen ersten Stein **setzen**.

Wir öffnen das Inventar mit **Rechtsklick** und wählen mit **Linksklick** den ersten Stein aus und setzen ihn mit **Linksklick** auf das von uns kontrollierte Feld. Nun sehen wir neue Felder für unsere künftige Expansion.

Um nun unseren Zug zu beenden, **klicken** wir oben links auf die Zugnummer oder **Enter**.

amakta

Feld	Satz	Partie
episch - Korridor	episch - Korridor	Demo 2
episch - Kugel	episch - Kugel	Demo
heroisch - Kugel	heroisch - Kugel	
legendär - Korridor	legendär - Korridor	
legendär - Oval	legendär - Oval	
mystisch - Oval	mystisch - Oval	
ominös - Graben		
ominös - Schneeflocke		

[Feld ansehen](#)[Satz bearbeiten](#)[Neue Partie](#)



1

Spiel



0:00:40

0:00:00

Jetzt ist Schwarz an der Reihe. Wir **öffnen das Inventar** erneut. Dieses Mal sind die Steine von Schwarz oben. Wir wählen den zweiten Stein von links aus, drehen ihn mit dem **Mausrad** so, dass alle Pfeile aufs Feld zeigen, und **setzen** ihn.

(Achtung!: Mit dem Mausrad können auch andere Züge des Spielverlaufs geladen werden, wenn gerade kein Stein ausgewählt ist.)

Wir **beenden** den Zug.

Weiß **nimmt** den Stein mit dem großen grünen Pfeil, spiegelt ihn mit dem **Mausradklick** einmal und dreht ihn so, dass er das Feld 11 kontrolliert, wenn er ihn auf Feld 9 setzt, da er zwei Pfeile (ein großer besteht aus zwei kleinen) besitzt, die auf Feld 11 zeigen, Schwarz jedoch nur einen Pfeil.

Wir **beenden** den Zug.

Auf Feld 12 **setzt** Schwarz seinen Stein mit blauem Doppelpfeil, so dass der Doppelpfeil auf das Feld 11 zeigt. Dieses ist nun ein Pattfeld, da beide Spieler gleich viele Pfeile haben, die auf das Feld zeigen. Denn der grüne Pfeil auf dem schwarzen Basisfeld wird durch den Stein auf Feld 12 blockiert.

Weiß **setzt** den doppelroten Stein auf Feld 3 und bekommt Feld 6.



Schwarz **setzt** den ersten Stein im Inventar auf Feld 18.

Weiß **setzt** den Stein mit blauem Doppelpfeil auf Feld 6 und bedroht damit die Basis von Schwarz, nächste Runde könnte Weiß den Stein auf der schwarzen Basis enteignen und somit die Basis besetzen und das Spiel gewinnen. Basisfelder haben von Natur aus einen virtuellen Pfeil, der auf das Feld zeigt, d.h. Schwarz braucht einen weiteren Pfeil, der auf seine Basis zeigt, um das Basisfeld zu neutralisieren und das Besetzen zu verhindern.

Schwarz **setzt** den Stein mit grünem Doppelpfeil auf Feld 19 und verteidigt so seine Basis.

Weiß **setzt** den Stein mit grünrotem Pfeil auf Feld 14



Schwarz setzt den Stein auf Feld 12 um.
Er nimmt den Stein mit **Linksklick** in die Hand und **setzt** ihn wieder auf Feld 5.

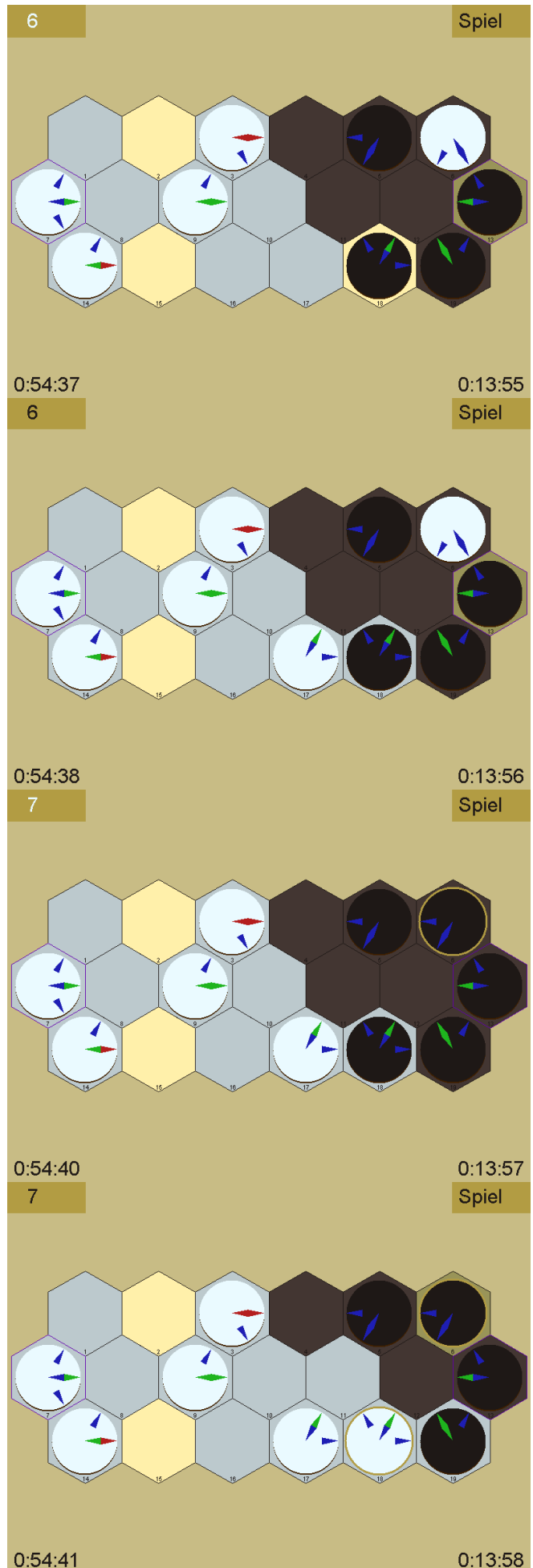
Dieser Zug ist möglich, da nach dem Nehmen der doppelgrüne Pfeil von Feld 19 nicht mehr blockiert wird und somit der Stein auf dem neu gewonnen Feld wieder gesetzt werden kann.

Weiß **setzt** den letzten Stein auf Feld 17, mit einem Pfeil, der auf Feld 18 zeigt.

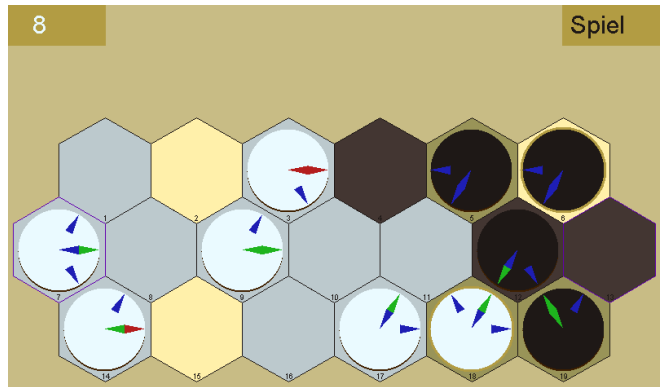
Sowohl der Stein auf Feld 6 als auch der Stein auf Feld 18 stehen auf einem fremden Feld und können somit bei nächster Gelegenheit enteignet werden.

Schwarz enteignet den Stein auf Feld 6 mit **Linksklick** und **dreht** ihn anschließend.

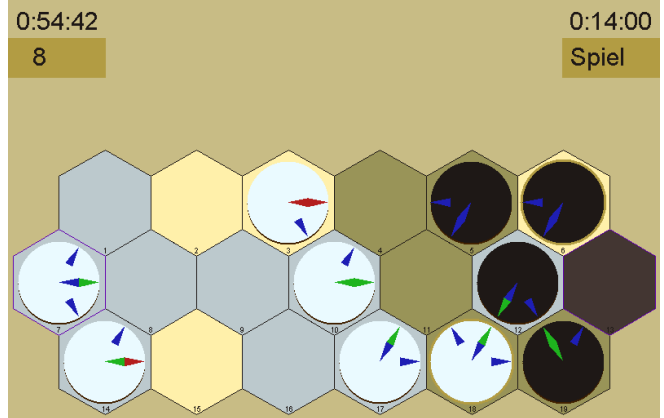
Weiß **enteignet** den Stein auf Feld 18.



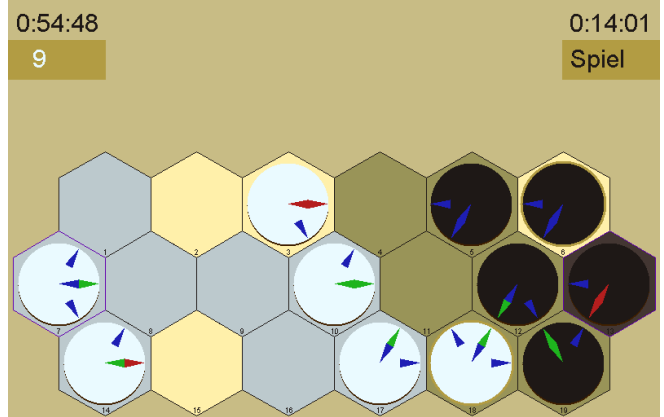
Schwarz **setzt** den Stein von Feld 13 auf Feld 12 **um**.



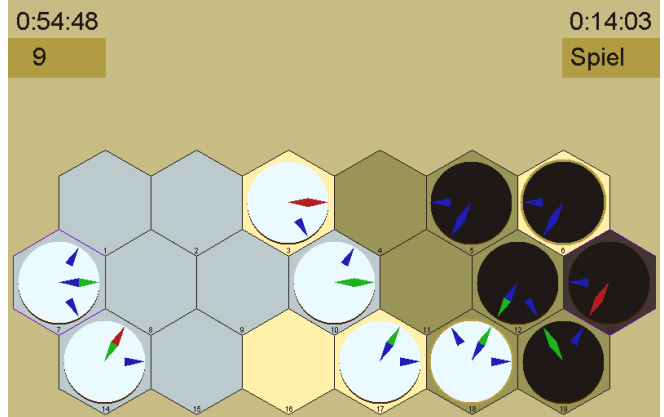
Weiß **setzt** den Stein von Feld 9 auf Feld 10 **um**.



Schwarz **setzt** einen Stein auf seine Basis und verteidigt so Feld 12.



Weiß **dreht** (und spiegelt) den Stein auf Feld 14.



0:14:03

Schwarz ist optionslos. Das Spiel ist so gut wie verloren. Schwarz bleibt nichts übrig, außer mit **Enter** seinen Zug zu beenden und so zu Passen.

Weiß setzt den Stein von Feld 3 auf Feld 2 und bedroht Feld 5.

Schlußendlich sieht Schwarz seine Niederlage ein und gibt mit der Taste **L** auf. Das war ein möglicher Spielverlauf.



Mit Esc kann nun das Spiel beendet werden und man kehrt ins Hauptmenü zurück. In dem Popup kann dann das Spiel gespeichert werden (z.B. unter dem Namen "Tutorial").

In diesem Tutorial wurden noch nicht alle möglichen Aktionen behandelt. Für mehr Informationen siehe "Regelwerk": Abschnitt "Spielzug".