

Spielanleitung »Patrick Braun´s Silent Army«

- Spiel für **2 - 4 Spieler, ab 8 Jahren**

- Spieldauer: ca. 15 - 40 Minuten

- Inhalt: 1 Spielbrett
(bestehend aus 4 Spielbrett-Bereichen mit jeweils 3x3 Feldern und einer Festung = die Spielbrett-Bereiche der Spieler und einem weiteren Spielbrett-Bereich (ebenfalls 3x3 Felder) **ohne** Festung = der „Neutrale Bereich“)
32 Spielkarten
20 Spielsteine
(5 in schwarz, 5 in pink, 5 in weiß, 5 in gelb)
1 Anleitung

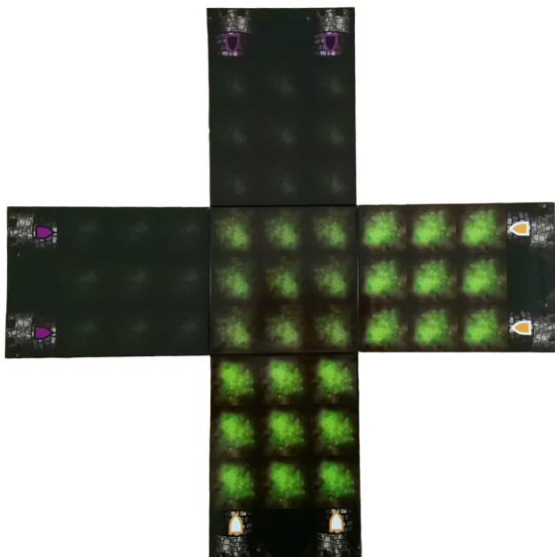
1. Ziel des Spiels

Gewöhnlich spielt man Silent Army zu viert. In diesem Fall bilden immer 2 Spieler ein Team und spielen gegen das gegnerische Team, das aus den anderen beiden Spielern besteht. Diese Version nennt man auch „Doppel“, da ähnlich wie beim Tennis- oder Tischtennis-Doppel 2 gegen 2 spielen.

Das Ziel des Spiels ist es, mit seinem Team-Partner zusammenarbeitend, eine der beiden gegnerischen Festungen zu erobern. Dieses Ziel ist erreicht, wenn mit einem Charakter aus der eigenen Armee (oder aus der Armee des Team-Partners) der Eingang einer gegnerischen Festung erreicht wurde. Zugleich muss verhindert werden, dass dasselbe Vorhaben den Spielern des gegnerischen Teams gelingt, das ebenfalls versucht, mit seinen beiden Armeen eine der beiden Festungen seiner Gegenspieler zu erobern. Beim Vorhaben, eine Festung der Gegenspieler zu erreichen und die eigenen Festungen zu verteidigen, sind Duelle in Form von Kämpfen unvermeidbar.

2. Vorbereitung

- das Spielbrett wird aufgebaut, indem alle Spielbrett-Bereiche zusammengelegt werden. Dabei liegen sich die schwarze und die weiße Festung gegenüber. Die pinke Festung liegt gegenüber der gelben. Der Neutrale Bereich verbindet in der Mitte alle Spielbrett-Bereiche (siehe Foto!). Es wird empfohlen, das Spiel auf einer **rutschfesten** Unterlage aufzubauen.



- ein Team spielt das **helle Team** und ein Team spielt das **dunkle Team**. Beim hellen Team spielt einer der Spieler die Farbe Weiß und der andere Spieler die Farbe Gelb. Beim dunklen Team spielt einer der Spieler die Farbe Schwarz und der andere Spieler die Farbe Pink.

Der Spieler, der Weiß spielt, bekommt alle 5 weißen Spielsteine, der Spieler, der Gelb spielt, bekommt alle 5 gelben, der Spieler, der Schwarz spielt, bekommt alle 5 schwarzen und der Spieler, der Pink spielt, bekommt alle 5 pinken.

- der **dunkelgrüne Spielbrett-Bereich** mit der Festung, neben deren Eingang **schwarze Wappen mit pinker Umrandung** sind, ist das Reich des Spielers mit den **schwarzen Spielsteinen**. Seinem Team-Partner (**dem pinken Spieler**) gehört **der dunkelgrüne Spielbrett-Bereich** mit der Festung, neben deren Eingang **pinke Wappen mit schwarzer Umrandung** sind.

Entsprechend ist der **hellgrüne Spielbrett-Bereich** mit der Festung, neben deren Eingang **weiße Wappen mit gelber Umrandung** sind, das Reich des Spielers mit den **weißen Spielsteinen** und der **hellgrüne Spielbrett-Bereich** mit der Festung, neben deren Eingang **gelbe Wappen mit weißer Umrandung** sind, das Reich des **gelben Spielers**.

Der **Spielbrett-Bereich**, der sich in der Mitte des Spielbretts befindet und die Spielbrett-Bereiche aller Spieler miteinander verbindet, ist der sog. **Neutrale Bereich**.

- dann werden die 32 Spielkarten (= die Karten, auf denen die Figuren abgebildet sind) gründlich gemischt und anschließend werden jedem Spieler jeweils 5 Karten ausgeteilt. Dabei sollen die **Kartenrückseiten** nach oben zeigen. Diese 5 Karten bilden für die Spieler ihre jeweilige Armee.

- die übrig gebliebenen Karten werden mit der Rückseite nach oben zu einem Stapel neben das Spielbrett gelegt, sodass sie für alle Spieler greifbar sind, aber nicht erkennbar ist, welche Figuren auf den Karten abgebildet sind. Sie sind die Auswechsellkarten (siehe Kapitel 4.4 Auswechsellkarten).

- die Spieler dürfen ihre eigenen Karten jetzt angucken und belegen jede ihrer Spielkarten mit je einem Spielstein ihrer Farbe. Allerdings werden die Karten **verdeckt** (mit der Rückseite der Karten nach oben) aufs Spielbrett gelegt, damit die Gegenspieler nicht sehen können, welche Karten/Figuren man hat.

- die Spieler, die in einem Team sind, dürfen voneinander die Karten sehen!

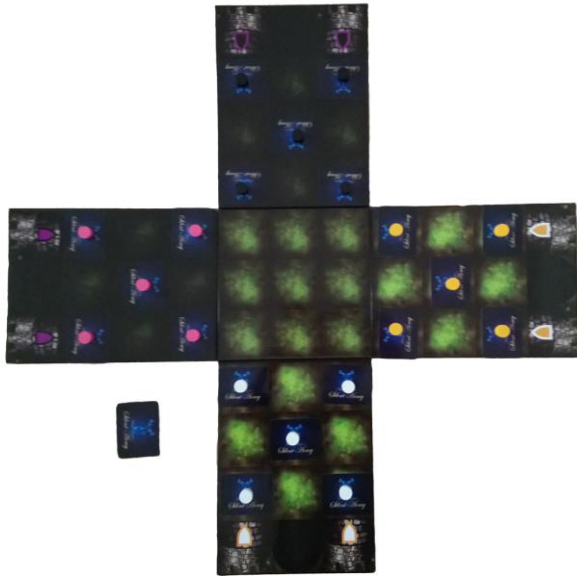
- die Karten bleiben während des ganzen Spiels mit den Spielsteinen belegt

3. Aufstellung

Alle Spieler platzieren ihre 5 Karten zu einer Start-Formation. Das bedeutet, dass alle Spieler ihre Karten mit der Rückseite nach oben zeigend in ihrem **eigenen** Spielbrett-Bereich positionieren (siehe Foto „Start-Formation“).

Die Karten werden wie die Augenzahl 5 eines Würfels angeordnet. Auf diese Weise ist festgelegt, auf welchen Feldern die Karten zu Beginn des Spiels liegen müssen (siehe Foto „Start-Formation“). Auf welches dieser vorgegebenen Felder die Spieler welchen ihrer Charaktere legen, ist ihnen jedoch selbst überlassen.

Foto „Start-Formation“



4. Spiel-Ablauf / Verlauf

Der jüngste Spieler fängt an. Anschließend erfolgt die Reihenfolge nach dem Uhrzeigersinn.

Ein Spielzug besteht immer darin, ein Feld mit einer beliebigen Karte zu laufen oder eine Karte eines Gegenspielers anzugreifen (=Duell). (Ausnahme ist eine Auswechselprozedur, siehe Kapitel 4.4)

Es herrscht Zugzwang: Immer wenn man dran ist, **muss** man ein Feld gehen oder einen Angriff tätigen oder eine Auswechselprozedur durchlaufen (man darf nicht auf einen Spielzug verzichten. Ebenso darf man nie mehrmals hintereinander einen Zug machen)

4.1 Fortbewegung

Gegangen wird immer **ein** Feld. Man darf nach vorne, nach links und nach rechts laufen. Aber **nicht** rückwärts oder diagonal.

Mit Rückwärts-Gehen ist gemeint, dass man **nicht** zurück Richtung eigene Festung („nach hinten“) laufen darf, wenn man sich im eigenen Spielbrett-Bereich, dem neutralen Bereich oder dem gegnerischen Bereich, der dem eigenen Spielbrett-Bereich direkt gegenüberliegt, befindet.

Es gibt jedoch Ausnahmefälle, in denen man rückwärts oder diagonal laufen darf (siehe 4.6 Sonderregeln).

Man darf mit einer Karte **nicht** auf das Feld zurückgehen, auf dem dieselbe Karte unmittelbar zuvor gelegen hatte. Um auf das Feld zurückkehren zu dürfen, muss die Karte vorher ein anderes Feld belegt haben.

4.2 Duelle

Ein Angriff kann stattfinden, wenn zwei befeindete Karten auf unmittelbar benachbarten Feldern liegen - also so aneinander liegen, dass kein freies Feld mehr zwischen ihnen ist.

Angriffe können in alle Richtungen geschehen (nach vorne, hinten, links und rechts).

Man darf auch eine Karte mit einem Charakter angreifen, die auf dem Feld liegt, auf dem man mit seinem Charakter unmittelbar zuvor gelegen hatte.

Es darf **nicht** diagonal angegriffen werden (außer man hat nur noch eine Karte – siehe 4.6 Sonderregeln).

4.2.1 Der normale Ablauf bei Duellen

Der Angreifer sagt, mit welcher Kampfvariante er angreift („Ich greife an mit Magie“ oder „Ich greife an mit Waffe“ oder „Ich greife an mit Körper.“). Das Duell wird dann mit dieser vom Angreifer gewählten Variante ausgetragen. Die duellierenden Karten werden nun umgedreht (= **offen gelegt**), sodass für beide am Duell beteiligten Spieler (und die Team-Kameraden) zu sehen ist, um welche Figur es sich beim anderen handelt. Es gewinnt diejenige Karte, die bei der vom Angreifer gewählten Kampfvariante mehr Punkte hat. Die Karte, die weniger Punkte hat, verliert das Duell und scheidet samt dazugehörigem Spielstein aus dem Spiel aus.

Gewinnt die angreifende Karte das Duell, rückt sie auf das Feld der besiegten Karte.

Gewinnt die Karte, die angegriffen wurde, bleibt sie auf ihrem Feld liegen (der Angriff ist sozusagen an ihr abgeprallt).

4.2.2 Die beiden Sonderfälle bei Duellen

Haben die beiden Karten, die gegeneinander kämpfen, in der vom Angreifer ausgewählten Kampfvariante (Magie, Waffe oder Körper) gleich viele Punkte, so wird geschaut, welche Karte **insgesamt** mehr Punkte hat – diese Karte gewinnt das Duell.

Haben die beiden Karten, die gegeneinander kämpfen, in der vom Angreifer ausgewählten Kampfvariante (Magie, Waffe oder Körper) gleich viele Punkte und haben auch **insgesamt** die gleiche Anzahl an Punkten, dann scheiden **beide** Karten aus dem Spiel aus (sie sterben beide im Duell).

4.3 Allgemeines

- Die Karten, die ein Duell gewonnen haben, bleiben ab diesem Zeitpunkt (bis zu ihrem Ausscheiden) **offen** liegen.

- Offen liegende Karten können nach wie vor gegnerische Karten angreifen bzw. nach wie vor angegriffen werden. Bei ihnen ist ab jetzt nur sofort erkennbar, um welchen Charakter es sich handelt und wo seine Stärken und Schwächen liegen.

- Als Spielzug kann man ein Feld laufen **oder** einen Angriff unternehmen – **nicht** beides! Also **nicht** ein Feld auf eine gegnerische Karte zulaufen und im gleichen Atemzug sagen: „Ich greife an...“.

- Man kann nicht weiterlaufen, wenn einem eine Karte im Weg liegt. Denn es können nicht mehrere Karten auf einem Feld liegen.

- Aus dem Spiel ausgeschiedene Karten werden samt ihres Spielsteins neben das Spielbrett gelegt und dürfen immer angeschaut werden. Dadurch steigt die Möglichkeit, per Ausschlusskriterium zu spekulieren, welche Karten das gegnerische Team noch in seinen Armeen hat und welche Auswechselkarten sich noch im Auswechsel-Stapel befinden könnten.

- Auf dem Feld, das den Eingang in die **eigene** Festung (oder in die Festung des Team-Partners) darstellt, darf man **nicht** stehen.

- Die Felder, die die Mauern der Festungen abbilden, kann man nicht betreten.

- Man darf sich seine eigenen, verdeckt liegenden Karten **jederzeit** ansehen und sich die Karten des eigenen Team-Partners **jederzeit** zeigen lassen!

4.4 Auswechselkarten

Befindet man sich in einem gegnerischen Spielbrett-Bereich auf einem Feld, das ganz außen am Rand liegt, sodass man durch einen weiteren Schritt das Spielbrett verlässt, kann man diesen Schritt gehen, wenn man an der Reihe ist. Indem man mit einer Karte an einer solchen Stelle ins Aus läuft, kann man diese Karte gegen eine neue auswechseln. Dazu zieht der Spieler die oberste Karte des Auswechselstapels. Diese Karte und die ins Aus gelaufene schaut sich der Spieler „unter dem Tisch“ an, sodass die Gegenspieler es nicht sehen können. Hier entscheidet der Spieler, ob er seine ins Aus gelaufene Karte behalten möchte oder sie gegen die neue, gezogene Karte austauscht. Die **abgelehnte** Karte wird verdeckt als unterste Karte in den Auswechselstapel gelegt. Die **gewählte** Karte wird **verdeckt** aufs Spielbrett gelegt und der dazugehörige Spielstein wird daraufgelegt – und zwar auf das Feld, auf dem die ins Aus gelaufene Karte vor der Auswechslung zuletzt lag.

Ist man wieder an der Reihe, kann man mit der im vorigen Spielzug eingewechselten (oder behaltenen) Karte auch sofort wieder ins Aus laufen, um die Karte gegen eine neue auszuwechseln. Die Karte muss kein Feld auf dem Spielbrett gegangen sein und muss kein Duell bestritten haben, um sofort wieder eine Auswechsel-Prozedur durchlaufen zu dürfen.

Ins Aus laufen und somit Auswechseln (oder eine Auswechslung vortäuschen) darf jeder Spieler pro Spiel **3 Mal**.

Eine Auswechsel-Prozedur zählt als ein Spielzug.

Der Sinn des Auswechselns besteht darin, dass man bestimmte Karten mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen an Ort und Stelle nicht gebrauchen kann bzw. manche Karten als schlecht einstuft und hofft, durch eine Auswechslung eine gewinnbringendere Karte zu erhalten. Darüber hinaus erhält man die Möglichkeit, an der Stelle, an der zuvor eine **offene** (also von den Gegnern erkannte) Karte lag, nun wieder eine **verdeckte** Karte im Spiel zu haben.

Foto „Normal ins Aus laufen“

Da sich der schwarze Spieler im Spielbrett-Bereich seines gelben Gegenspielers auf einem Feld ganz am Rand befindet, darf er seitlich ins Aus laufen und auswechseln – der ganz reguläre Verlauf.



4.5 Spiel-Ende

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einer der Spieler geschafft hat, mit einem Charakter (=einer Karte) auf ein Feld zu gelangen, das den Eingang in eine der beiden gegnerischen Festungen abbildet. Der Spieler, der das geschafft hat, hat gemeinsam mit seinem Team-Kameraden gewonnen. Das andere Team hat verloren. Man gewinnt und verliert also stets gemeinsam mit seinem Team-Kameraden (siehe Foto „Spiel-Ende“).

Ist ein Team-Kamerad bereits ausgeschieden, weil er keine Karten mehr hat, ist für ihn das Spiel noch nicht verloren, solange sein Team-Kamerad noch im Spiel ist und noch keine Festung erobert wurde. Er kann ab jetzt allerdings keine Spielzüge mehr machen.

Foto „Spiel-Ende“

Der weiße und der gelbe Spieler haben als Team gewonnen.



4.6 Sonderregeln

Bis zum **ersten Duell** dürfen alle Spieler mit ihren Charakteren **ausschließlich geradeaus** (also nach vorne bzw. ab der Mitte (=dem Neutralen Bereich) auch zur Seite der gegnerischen Festung) laufen. Nach dem ersten Duell gibt es keine Vorgaben mehr und die Spieler können ihre Charaktere gemäß den normalen Regeln bewegen. **Das erste Duell** ist somit meistens ein Angriff **nach vorne**. Bietet es sich an (da eine gegnerische Karte **neben** oder unmittelbar **hinter** einer eigenen Karte liegt), darf aber auch zur Seite bzw. nach hinten angegriffen werden.

Befindet sich im Spielverlauf ein gegnerischer Charakter so **hinter** einem eigenen Charakter, dass er nicht angegriffen werden kann, weil noch ein Feld oder mehrere zwischen diesem gegnerischen und dem eigenen Charakter liegen, so darf man mit diesem eigenen Charakter auch **rückwärts** (nach hinten Richtung eigene Festung bzw. Richtung Neutralem Bereich) ziehen. Dasselbe gilt, wenn sich ein gegnerischer Charakter **diagonal hinter** einem eigenen Charakter befindet. Egal, wie viele Felder die Charaktere voneinander trennen. Mit dem eigenen Charakter nach hinten ziehen, darf man aber nur so lange, bis man mit dem gegnerischen Charakter wieder auf einer Höhe ist.

(siehe Fotos „Aktives Überholt-Werden“ und „Passives Überholt-Werden“)

Foto „Aktives Überholt-Werden“

Aus der Perspektive des gelben Spielers gesprochen, hat der schwarze Spieler mit seinem Magier den Drachen des gelben Spielers und die gelbe Karte unterhalb des Drachens überholt, indem er in Richtung der gelben Festung an ihnen vorbeigezogen ist. Nun darf der gelbe Spieler mit seinem Drachen und der gelben Karte unterhalb des Drachens auch rückwärts Richtung eigene Festung ziehen, bis er mit dem Magier wieder auf einer Höhe ist. Allerdings kann er das natürlich nur, wenn er mit dem Drachen und der anderen gelben Karte dabei nicht auf das jeweilige Feld zurückzieht, auf dem er mit diesen beiden Karten unmittelbar zuvor gelegen hatte.



Foto „Passives Überholt-Werden“

Aus der Perspektive des gelben Spielers gesprochen, hat der schwarze Spieler mit seinen beiden am weitesten rechts liegenden Karten den Drachen des gelben Spielers überholt, auch wenn der schwarze Spieler keine der beiden Karten aktiv in Richtung der gelben Festung bewegt hat. Es reicht aus, dass der gelbe Spieler seinen Drachen auf das abgebildete Feld bewegt hat. Somit ist der gelbe Spieler vom schwarzen Spieler passiv überholt worden und darf mit seinem Drachen rückwärts Richtung eigene Festung ziehen. Allerdings darf er das natürlich nur, wenn er auf diesem Feld nicht unmittelbar zuvor gelegen hatte.



Sollten durch die Duelle alle Karten von allen Spielern aus dem Spiel ausgeschieden sein, so endet das Spiel unentschieden.

Hat ein Spieler nur noch **eine** Karte, so darf der Spieler mit dieser Karte **in alle Richtungen** laufen oder angreifen – das bedeutet, er darf **nach vorne, nach links, nach rechts** und nun auch nach Belieben **nach hinten ziehen oder angreifen**. Er darf ab jetzt sogar in alle Richtungen **diagonal** ziehen oder angreifen.

Das diagonale Laufen ist auch möglich, um in eine gegnerische Festung einzuziehen, wenn man mit seinem Charakter diagonal vor dem Eingang steht. Ebenfalls ermöglicht das diagonale Laufen, wenn man mit seinem Charakter ganz vorne außen auf einem Feld in einem Spielbrett-Bereich eines Spielers (oder im eigenen Spielbrettbereich) liegt, dass man diagonal in einen anderen Spielbrett-Bereich einziehen kann, ohne vorher ein Feld im neutralen Bereich belegt zu haben.

Auch wenn man nur noch eine Karte hat, gilt allerdings weiterhin: Die Karte darf nicht auf das Feld ziehen, auf dem sie unmittelbar zuvor gelegen hatte. Liegt nun eine gegnerische Karte auf dem Feld, auf dem der Spieler unmittelbar zuvor mit seiner Karte gelegen hatte, so darf er diese aber angreifen und im Falle des Sieges auf dieses Feld zurückziehen.

Hat man nur noch eine Karte, ist es außerdem möglich, ab dem **Neutralen Bereich** ins Aus zu laufen und **auszuwechseln**. Das geht dann, wenn man **zwischen den beiden gegnerischen Spielbrett-Bereichen** steht und diagonal ins Aus läuft oder **zwischen einem zum eigenen Team gehörenden Spielbrett-Bereich und einem gegnerischen**. Es geht hingegen **nicht** zwischen den beiden zum eigenen Team gehörenden Spielbrett-Bereichen.

(siehe Foto „Diagonal ins Aus laufen“)

Foto „Diagonal ins Aus laufen“

Der schwarze Spieler kann vom neutralen Bereich aus diagonal ins Aus laufen, da er nur noch eine Karte hat und sich zwischen dem eigenen Spielbrett-Bereich und dem des gelben Spielers befindet.



5. Die Karten/Figuren/Charaktere

Die Spielkarten sind die verschiedenen Charaktere des Spiels, die in den Armeen kämpfen können. Alle von ihnen haben Punkte in den Kampfvarianten Magie, Waffe und Körper. Mit der Kampfvariante „Magie“ zu kämpfen, bedeutet, die Charaktere des Duells bekämpfen sich mit Zauberkraft. „Waffe“ bedeutet, es wird mit Waffen gekämpft und „Körper“ bedeutet, die Charaktere des Duells kämpfen mit ihrer Körperkraft bzw. ihren körperlichen Kampf-Fähigkeiten. Es gibt stärkere und schwächere Charaktere. Die Punkte sagen aus, wie stark der jeweilige Charakter in der jeweiligen Kampfvariante ist. Je höher die Punktzahl ist, desto stärker ist der Charakter in dieser Kampfvariante. 1 Punkt ist die niedrigste Punktzahl, die es in einer Kampfvariante gibt, 5 Punkte ist die höchste. Zählt man bei einem Charakter die Punkte seiner 3 Kampfvarianten zusammen, ergibt sich eine Gesamtpunktzahl. 11 Punkte ist die höchste Gesamtpunktzahl, die es gibt, 7 Punkte ist die niedrigste. Welche Gesamtpunktzahl ein Charakter hat, ist an dem Rahmen erkennbar, den er um sein Bild herum hat. Charaktere mit rotem Rahmen haben insgesamt 11 Punkte und gelten als sehr gut. Charaktere mit grünem Rahmen haben insgesamt 10 Punkte und gelten als gut. Charaktere mit blauem Rahmen haben insgesamt 9 Punkte und gelten als mittel. Charaktere mit orangenem Rahmen haben insgesamt 8 Punkte und gelten als schwach. Charaktere mit gelbem Rahmen haben insgesamt 7 Punkte und gelten als schlecht. Durch die farbigen Rahmen ist für die Spieler auf einen Blick erkennbar, wie viele Punkte die jeweiligen Karten bzw. Charaktere insgesamt haben und wie stark sie demnach sind. Dadurch ist im Übrigen auch bei Duellen sofort sichtbar, welche Karte das Duell gewinnt oder ob beide Karten sterben, falls es in der vom angreifenden Spieler gewählten Kampfvariante zu einem Punkte-Gleichstand (=einem Stechen) kommt.

Bei manchen Karten ist die Gesamtpunktzahl recht ausgeglichen auf die einzelnen Kampfvarianten aufgeteilt, bei anderen ist die Gesamtpunktzahl eher unausgeglichen aufgeteilt (z.B. Kobold ist mittelmäßig, hat 9 Gesamtpunkte, die auf die Kampfvarianten mit jeweils 3 Punkten gleichmäßig aufgeteilt sind; Monster-Baum ist auch mittelmäßig, hat demnach ebenfalls 9 Gesamtpunkte, hat aber bei „Körper“ 5 Punkte und bei „Magie“ und „Waffe“ nur jeweils 2).

Generell ist kein Charakter unbesiegbar! Auch schwache Charaktere können gegen stärkere gewinnen (z.B. Untoter (orange) greift Sensenmann (rot) mit „Körper“ an)! Nur in seltenen Fällen geht ein Charakter durch eine ungünstige Punkte-Konstellation (meist unwissender Weise) komplett chancenlos ins Duell (z.B. Monster-Baum greift gegnerische Karte an, die sich als Riesen-Zyklop offenbart. Der Monster-Baum unterliegt in jeder Kampfvariante, egal für welche er sich entschieden hat).

Um zu sehen, welche Charaktere es gibt und wie stark sie insgesamt und in den einzelnen Kampfvarianten sind, gibt es in Kapitel 7 eine Charakter-Übersicht. Diese Charakter-Übersicht darf auch während des Spiels jederzeit als Hilfsmittel benutzt werden, um nachzuschauen, welche Charaktere wie stark sind, wie ihre Punkte verteilt sind und wer überhaupt noch im Spiel ist.

6. Unterschiedliche Spiel-Formen

Je nach Spieleranzahl wird Silent Army auf unterschiedliche Weise gespielt:

4er-Version (Doppel): Die Anleitung ist aus Sicht der 4er-Version geschrieben. Dies ist die übliche Spiel-Variante. Sie gleicht einem Doppel beim Tennis oder Tischtennis – es spielen 2 Spieler in einem Team gegen 2 Spieler eines anderen Teams.

3er-Version (Challenge-Modus): Die 3er-Version wird auch **Challenge-Modus** genannt. Hier spielen insgesamt 3 Spieler mit. Dabei spielen 2 Spieler wie gewohnt in einem Team zusammen, während der dritte Spieler **alleine** die **beiden** gegnerischen Armeen spielt. Die Regeln entsprechen exakt denen der 4-Spieler-Version. Es ist lediglich darauf zu achten, dass der Spieler, der 2 Armeen spielt, immer die korrekte Reihenfolge einhält – also gemäß dem Uhrzeigersinn zuerst den Spielzug für die eine Armee macht und dann für die andere. Er darf insgesamt 6 mal eine Auswechselprozedur durchführen (3 Mal pro Armee).

2er-Version (Einzel):

Eine andere Spiel-Variante ist die 2er-Version. Sie gleicht einem Einzel beim Tennis oder Tischtennis – es wird 1 gegen 1 gespielt.

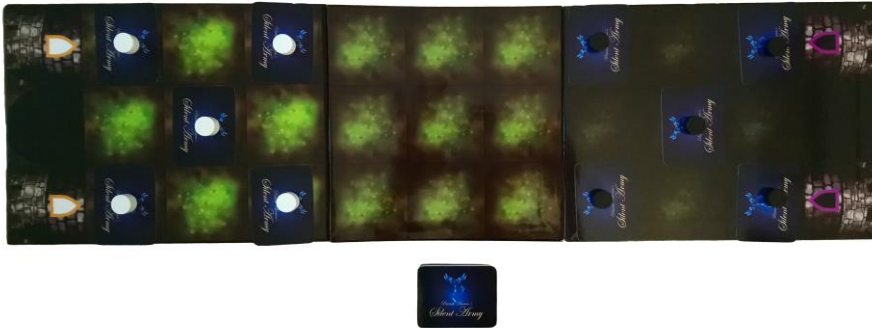
Hierbei ist zu beachten, dass das Spielfeld kleiner ist und 2 Armeen, die in den anderen Spielvarianten

mitspielen, hier **nicht** mitspielen. Ein Spieler spielt die weiße Armee, der andere Spieler die schwarze Armee. Da die gelbe und die pinke Armee nicht mitspielen, werden ihre Spielbrett-Bereiche in dieser Variante nicht benötigt.

Die Regeln sind nahezu identisch zu den anderen Varianten – diesmal gibt es für jeden Spieler jedoch nur **eine** gegnerische Armee und somit nur **eine** gegnerische Festung, die es zu erobern gilt.

Ausgewechselt werden darf bei der 2er-Version bereits ab dem **neutralen Bereich** – allerdings erst, nachdem das erste Duell stattgefunden hat. Denn bis dahin dürfen die Spieler auch in dieser Spiel-Variante mit ihren Charakteren ausschließlich geradeaus laufen.

Foto „2er-Version“



7. Charakter-Übersicht

Charakter	Rahmen	Gesamtpunkte	Magie	Waffe	Körper
Sensenmann	rot (sehr gut)	11	•••••	••••	••
Drache	rot (sehr gut)	11	••••	•••	••••
Dunkler Krieger	rot (sehr gut)	11	•••	••••	••••
Vampir	grün (gut)	10	••••	•••	•••
Alien	grün (gut)	10	••••	•••	•••
Fee	grün (gut)	10	•••••	•••	••
Ritter	grün (gut)	10	•••	••••	•••
Hexe	grün (gut)	10	••••	••••	••
Riesen-Zyklop	grün (gut)	10	••	•••	•••••
Ninja	grün (gut)	10	••	••••	••••
Troll	grün (gut)	10	•••	•••	••••
Geist	grün (gut)	10	••••	••	••••
Bogenschütze	grün (gut)	10	••	•••••	•••
Kobold	blau (mittel)	9	•••	•••	•••
Magier	blau (mittel)	9	••••	••	•••
Zwerg	blau (mittel)	9	••	••••	•••
Spinnenfrau	blau (mittel)	9	•••	••••	••
Affe	blau (mittel)	9	••	•••••	••
Krake	blau (mittel)	9	••	•••	••••
Mumie	blau (mittel)	9	•••	••	••••
Monster-Baum	blau (mittel)	9	••	••	•••••
Römer	blau (mittel)	9	•	••••	••••
Indianer	blau (mittel)	9	••	••••	•••
Löwe	blau (mittel)	9	•••	••	••••

Einhorn	orange (schwach)	8
Untoter	orange (schwach)	8
Werwolf	orange (schwach)	8
Gnom	orange (schwach)	8
Pirat	orange (schwach)	8
Schlange	gelb (schlecht)	7
Gefallener Engel	gelb (schlecht)	7
Dämon	gelb (schlecht)	7

Impressum

Copyright © Patrick Braun

Taunusstraße 21, 64289 Darmstadt

Alle Rechte vorbehalten

Webseite: www.silent-army.com

E-Mail: info@silent-army.com

Facebook: Silent Army

Instagram: [silent_army_the_game](https://www.instagram.com/silent_army_the_game)