Soweit wir wissen, hat niemand es je gewagt, die Insel zu betreten. Dennoch haben Geschichten über diesen sagenumwobenen Ort den Weg zu uns gefunden. Im Flüsterton erzählt man sich von den skrupellosen Wesen, die dort leben sollen. Sie führen auf der Insel einen grausamen, niemals endenden Krieg. Die Insel trägt den Namen… Chicken Island.

Chicken Island ist ein einsteigerfreundliches strategisches Kampfspiel für 1 – 4 Personen. Ihr spielt skrupellose Hühner, die ihre Position in der Hackordnung etablieren, indem sie ihre Feinde im Kampf demütigen. Zu diesem Zweck führt ihr Armeen ins Gefecht und baut Kriegsmaschinen. So zeigt ihr allen, wer das mächtigste Huhn auf der ganzen Insel ist!

DRACO STUDIOS

Gnomosapiens

detestable GAMES

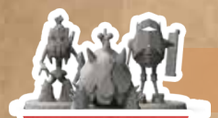
CREATURE KINGDOMS

Autor & Illustrationen: Iván Escalante
Miniaturen: Rodrigo Aldana
Grafikdesign: Guillermo Montero, Andy Pérez
Druckvorstufe: Heidi Badillo, Edgar Santa Ana
Regellektorat: Dylan Birtolo, William Burgos
Solo-Modus: Detestable Games
Produktion: William Burgos
Deutsche Übersetzung: Tabea Mayerhofer, unterstützt von Malte Kühle, für The Geeky Pen

Ein besonderer Dank geht an unsere 2.541 Unterstützer auf Kickstarter!

MATERIAL

9 Anführer-Miniaturen



9 Soldaten-Miniaturen

6 Golem-Miniaturen

6 Streitwagen-Miniaturen

5 Kanonen-Miniaturen

6 Turm-Miniaturen

9 Anführerkarten

39 Maschinenkarten

4 Übersichten

62 Schriftrollen

1 Solo-Karte

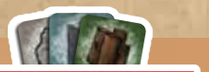
6 Gebietsplättchen

8 Lava- / Neutralplättchen

4 Basisplättchen

20 Würfel (in verschiedenen Farben)

24 Hühner- / Pilotenmarker



36 Ressourcenmarker (Holz, Stein, Metall)

12 Demütigungsmarker

8 Schildmarker

4 Banner

* Bei Farben und Formen kann es zu Abweichungen kommen.

ANATOMIE EINER KARTE

1. Name
2. Geschwindigkeit
3. Stärke
4. Rüstung
5. Fähigkeiten
6. Piloten
7. Ressourcen

VORBEREITUNG

1. **Sucht euch je eine Farbe** aus und nehmt euch das entsprechende Banner, 3 Demütigungsmarker, 5 Würfel und 6 Hühnermarker eurer Farbe.
2. **Zieht je 2 Anführerkarten.** Sucht euch davon je 1 Karte aus, die ihr offen vor euch hinlegt und nehmt die passende Miniatur. Legt die übrigen Anführerkarten und Miniaturen zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.
3. **Zieht je 3 Schriftrollen als Handkarten.** Wer eine Katastrophe zieht, legt sie zurück und zieht eine neue Schriftrolle. Mischt die Katastrophenkarten wieder unter die Schriftrollen und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch.
4. **Bildet den Maschinenvorrat,** indem ihr die Maschinenkarten mischt und die obersten 4 aufdeckt. Legt sie offen neben dem verdeckten Maschinenstapel aus.
5. **Werft alle eure 5 Würfel einmal** und setzt sie auf eure Banner.

In einem Versuch die Hühner zu beschwichtigen, könntet ihr festlegen, dass anfängt, wer am längsten kein Hühnchen gegessen hat. Oder ihr wählt den größten Feigling.

6. **Nehmt euch je 6 Ressourcen.** Mischt dazu alle Ressourcenmarker und nehmt euch je 6 zufällige. Deckt eure Ressourcen auf und legt sie auf euer Banner. Bildet mit den übrigen Ressourcen neben dem Maschinenstapel das Lager.
7. **Legt die Schildmarker und die übrigen Miniaturen auf den Tisch.**
8. **Baut die Insel** entsprechend eurer Personenzahl auf. Stellt für die ersten Spiele den rechts gezeigten Aufbau nach. Die restlichen Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Sobald ihr alle mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr wie auf S. 13 beschrieben eure eigene Insel bauen.
9. **Wählt eure Basen und Gebietsplättchen.** Bestimmt zufällig, wer die Partie beginnen wird. Die gegen den Uhrzeigersinn nächste Person darf als erstes ein Gebietsplättchen aussuchen und ihre 6 Hühnermarker sowie ihre Anführer-Miniatur auf das angrenzende Basisplättchen setzen. Als nächstes wählt die Person rechts davon ein unbesetztes Plättchen, und immer so weiter gegen den Uhrzeigersinn, bis alle Gebiets- und Basisplättchen besetzt sind.

Ablagestapel: Wann immer ihr eine Schriftrolle spielt, kommt die Karte auf den gemeinsamen Ablagestapel. Auch für besiegte Maschinen teilt ihr euch einen Ablagestapel. Ihr könnt beide Stapel jederzeit durchsuchen.

Lager: Legt Schildmarker und Maschinen-Miniaturen, die gerade niemand verwendet, sowie ausgegebene Ressourcen zurück ins Lager, wo sie allen zur Verfügung stehen.

Spielbereich: Bewahre deine verfügbaren Würfel, Ressourcen sowie von anderen erhaltene Demütigungsmarker auf deinem Banner auf. Wann immer du Würfel verbrauchst oder deine Hühner/Piloten besiegt werden, entferne sie vom Banner und lege sie zu deinen noch nicht verteilten Demütigungsmarkern. Deine Anführerkarte muss in der Nähe deines Banners liegen, ebenso alle Maschinen- oder Strategiekarten, die du im Lauf der Partie bekommst. Schildmarker, Magiekarten und Würfel, die dir einen Stärkebonus geben, kommen auf die entsprechende Anführer- oder Maschinenkarte.

SPIELABLAUF

ZIEL

Platziert eure Demütigungsmarker auf feindlichen Bannern, indem ihr gegen die feindlichen Anführer kämpft und sie bezwingt.

1 oder 2 Personen: 2 Demütigungsmarker auf dem feindlichen Banner.

3 oder 4 Personen: Je 1 Demütigungsmarker auf 2 verschiedenen feindlichen Bannern.

ÜBERBLICK

Ihr befehligt eure Armee von Hühnern, um die anderen Anführer zu bekämpfen und zu demütigen.

Zu diesem Zweck bewegt ihr euch in feindliches Gebiet. Benutzt dazu eure Anführer, Hühner oder Maschinen, die ihr zuvor gebaut habt. Behaltet stets im Hinterkopf, dass dieser ganze Krieg mit Konflikten um den begrenzten Platz auf der Insel angefangen hat. Eine riesige Armee aufzubauen, ist also weniger effektiv (und weniger wichtig), als euch möglichst schnell in Bewegung zu setzen und Kämpfe zu eröffnen, insbesondere gegen einen feindlichen Anführer!

Im Gegensatz zu vielen anderen Kampfspielen kann niemand vor Ende der Partie ausscheiden, und ihr würfelt, bevor ihr überhaupt den Kampf eröffnet.

Die Hauptquelle des Chaos sind Schriftrollen mit Magie und Strategien. Diese könnt ihr sogar spielen, falls ihr am aktuellen Kampf nicht selbst beteiligt seid, und so dem Angreifer oder Verteidiger zu Hilfe kommen.

Sowohl Hühner als auch Maschinen werden dauernd besiegt, zurückgeholt und neu gebaut, wobei sogar von der Insel selbst verursachte Katastrophen eine Rolle spielen. Also müsst ihr die feindlichen Anführer bezwingen und demütigen, um den Sieg davonzutragen und die Herrschaft über die Insel zu erlangen!

Einer der berühmtesten Anführer aller Zeiten war Chicken Caesar. Als er einen Demütigungsmarker erhielt, marschierte er zu dem angreifenden Hühneranführer zurück und überzeugte seinen Gegner davon, den Marker zurückzunehmen. Bis zum heutigen Tag hat kein anderes Huhn dieses Kunststück vollbracht, daher haben wir ihm zu Ehren einen Salat nach ihm benannt.

ABLAUF EINES ZUGES

Wer die Partie beginnt, habt ihr ja bereits festgelegt. Von dieser Person ausgehend seid ihr dem Uhrzeigersinn folgend immer reihum dran, bis jemand das Ziel erreicht und die Herrschaft über Chicken Island erlangt!

Jeder Zug besteht aus 3 optionalen Schritten. Dabei musst du die folgende Reihenfolge einhalten:

1. Würfeln

Nimm alle in deinem vorigen Zug verbrauchten Würfel in die Hand und füge von deinem Banner oder deinen Einheiten so viele Würfel hinzu, wie du möchtest. Wirf sie alle zusammen. Nach dem ersten Wurf darfst du 2 beliebige Ressourcenmarker ausgeben, um ein zweites Mal zu würfeln (aber kein drittes Mal!). Wähle dafür eine beliebige Anzahl der zuvor geworfenen Würfel, und würfle nochmals. Du musst die neuen Würfelergebnisse verwenden. Lege alle eben geworfenen Würfel auf dein Banner und gehe zum nächsten Schritt über.

2. Aktionen ausführen

In jedem Zug hast du 1 freie Aktion. Du darfst Würfel auf deinem Banner ausgeben, um weitere Aktionen durchführen zu dürfen. Die Anzahl, Reihenfolge und Kombination von Aktionen darfst du frei wählen, solange du die entsprechenden Würfel oder deine eine freie Aktion ausgibst.

3. Schriftrollen ziehen

Zieh am Ende deines Zuges 2 Karten vom Schriftrollen-Stapel.

Manchmal ist es klug, sich Würfelergebnisse für einen zukünftigen Zug aufzuheben. Allerdings gibst du dadurch wertvolle Aktionen oder Boni auf. Sei nicht so gerissen, dass du faul wirst!

AKTIONEN

Aktionen und Würfelergebnisse stellen die Befehle deines Anführers dar. Deine freie Aktion darfst du während deines Zuges für folgende Aktionen ausgeben.

Bauen

Werte deine Armee auf, indem du Hühnermarker als Piloten verwendest und Ressourcen ausgibst, um eine Maschine aus dem Vorrat zu bauen und auf dein Gebietsplättchen zu setzen.

Bewegen

Die meisten deiner Einheiten müssen sich über die Insel bewegen, um einen Kampf zu eröffnen oder einem aus dem Weg zu gehen.

Kämpfen

Sobald ein Ziel in Reichweite ist, kannst du einen Kampf eröffnen. Falls du einen Kampf gegen einen feindlichen Anführer gewinnst, darfst du 1 Demütigungsmarker auf das feindliche Banner legen und kommst somit dem Sieg einen Schritt näher!
Falls du einen Kampf gewinnst, dein Ziel aber kein Anführer war, besiegst du es und vergibst keinen Demütigungsmarker. Verlierst du den Kampf, passiert nichts.

2x Zurückholen

Pro Aktion darfst du entweder ein besiegtes Huhn auf deine Basis zurückholen, oder einen Ressourcenmarker deiner Wahl aus dem Lager auf dein Banner legen.

Man sollte meinen, dass all die Verwüstung irgendwann dazu führen würde, dass die Insel nicht mehr bewohnt wird. Dennoch gibt es die Hühner immer noch. Da muss irgendwo ein Nest sein!

WÜRFELAKTIONEN

In deinem Zug darfst du während des Schrittes *„Aktionen ausführen"* eine beliebige Anzahl Würfel ausgeben, indem du sie von deinem Banner entfernst.

Würfel, die außerhalb des Banners liegen, gelten als verbraucht und können nicht mehr benutzt werden, bis du in deinem nächsten Zug erneut würfelst.

Kämpfen / Bewegen

Nutze diesen Würfel, um entweder eine Bewegungsaktion oder eine Kampfaktion auszuführen. Nicht beides!

2x Zurückholen

Nutze diesen Würfel, um die Aktion *„Zurückholen"* zweimal auszuführen. Nimm 2 Ressourcen aus dem Lager oder hole 2 besiegte Hühner zurück, oder je 1 von beiden.

Sterne

Einige Karten haben Fähigkeiten, die mit Sternen gekennzeichnet sind. Um sie zu nutzen, musst du die angegebene Anzahl Sterne ausgeben. Solange in der Beschreibung der Fähigkeit nichts gegensätzliches steht, befolge diese Regeln:

- Du musst die Fähigkeit in deinem Zug während des Schrittes *„Aktionen ausführen"* aktivieren.
- Du darfst die Fähigkeit während deines Zuges mehrfach aktivieren, musst aber jedes Mal die entsprechenden Würfel ausgeben.
- Du darfst nur die Fähigkeiten auf deinen eigenen Karten aktivieren, nicht die der anderen.

Sterne dürfen ebenso für die folgenden Fähigkeiten genutzt werden, jedoch nur während des Schrittes *„Aktionen ausführen"* und nur außerhalb eines Kampfes:

★ Mische den aktuellen Maschinenvorrat in den Stapel und decke 4 neue Karten auf.

★ Ziehe 1 Schriftrolle, lege dann 1 Schriftrolle ab.

★★ Ziehe 1 Schriftrolle.

★★★ Ziehe 1 Schriftrolle, hole alle deine besiegten Hühner zurück und nimm so viele Ressourcen, bis du insgesamt 9 hast.

★★★★ Platziere 1 Schild auf einer beliebigen Einheit.

★★★★★ Entferne 1 feindlichen Demütigungsmarker von deinem Banner.

MASCHINEN BAUEN

Maschinen sind vielseitige Einheiten, die von Hühnern gesteuert werden. Um eine zu bauen, brauchst du deine freie Aktion, Ressourcen und Hühnermarker.

Folgendermaßen baust du eine Maschine aus dem Vorrat:

1. Wähle eine Maschine aus dem Vorrat. Bezahle die genauen auf der Karte angegebenen Kosten mit Ressourcen von deinem Banner.
2. 2. Nimm die benötigte Anzahl Hühnermarker und drehe sie auf die Pilotenseite. Die Hühner können von überall auf der Insel kommen.
3. 3. Nimm die entsprechende Maschinen-Miniatur aus dem Lager. Staple die Pilotenmarker auf ein freies Hexfeld deines Gebiets und stelle die Miniatur darauf.
4. 4. Nimm die Maschinenkarte aus dem Vorrat und lege sie neben dein Banner. Decke sofort eine neue Maschinenkarte auf, um den Vorrat wieder aufzufüllen.

Im Vorrat müssen jederzeit 4 Maschinen ausliegen. Ist der Maschinenstapel leer, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Maschinenstapel.

Wähle eine andere Maschine oder eine andere Aktion, falls du die Maschine aus einem der folgenden Gründe nicht bauen kannst:

- Nicht genug Ressourcen und Hühner, um die Kosten zu bezahlen.
- Kein freies Hexfeld in deinem Gebiet, auf das du die Maschine stellen kannst.
- Keine passende Miniatur im Lager. Versuche, eine Maschine mit dem gleichen Namen zu besiegen!
- Keine freie Aktion übrig.

Du darfst mehrere Maschinen mit dem gleichen Namen bauen. Achte nur darauf, den Überblick zu behalten, welche Miniatur mitsamt ihren Boni zu welcher Maschinenkarte in deinem Spielbereich gehört.

Du kannst ein paar Bewegungsaktionen sparen, indem du direkt auf dem Hexfeld deines Gebietes baust, von dem aus sich deine Maschine bewegen soll.

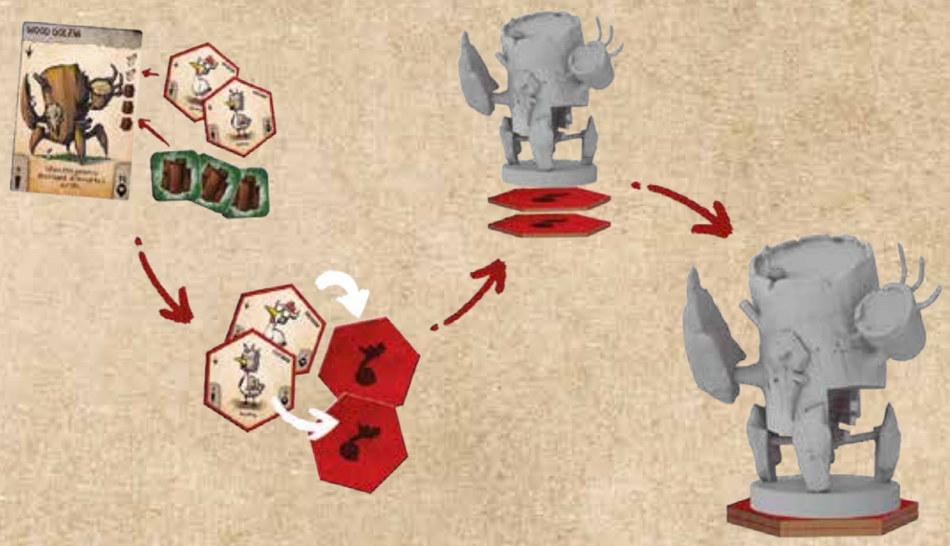
Hühner/Piloten

Diese Hühner steuern nun die Maschine und handeln nicht mehr unabhängig. Für alle Effekte gelten sie nun als Piloten, nicht als Hühner oder Einheiten.

Die Pilotenmarker liegen unter der Miniatur, damit immer offensichtlich ist, wer von euch die Maschine kontrolliert.

Wann immer sich eine Maschine bewegt, bewegen sich die Pilotenmarker mit ihr. Eine Maschine gilt als Einheit. Nutze im Kampf als Angreifer oder Verteidiger die Stärke und Rüstung der Maschine. Piloten können nicht selbst direkt einen Kampf eröffnen oder bekämpft werden.

Falls deine Maschine besiegt wird, so werden die Piloten ebenfalls besiegt und neben dein Banner gelegt. Besiegte Piloten zählen wieder als Hühner und du darfst sie mit einer entsprechenden Aktion zurückholen.



BEWEGEN

Wann immer eine Einheit eine Bewegungsaktion ausführt, darf sie sich maximal so viele Hexfelder weit bewegen, wie ihre Geschwindigkeit beträgt. Sie darf sich auch weniger weit bewegen.

Basisplättchen

Keine Maschine, weder deine eigene noch eine feindliche, kann sich auf dein Basisplättchen bewegen. Das können nur deine Hühnermarker und dein Anführer.

Durch eigene Einheiten bewegen

Deine Einheiten dürfen Hexfelder mit deinen eigenen Einheiten überqueren, solange ihre Geschwindigkeit dafür reicht oder du mehrere Bewegungsaktionen in Folge ausführst. Sie können allerdings nicht darauf stehen bleiben. Keine Einheit kann ein Hexfeld mit feindlichen Einheiten betreten, außer eine Karte oder Fähigkeit erlaubt dies.

Lavafelder

Manche Schriftrollen drehen Neutralplättchen auf ihre Lava-Seite. Andere erlauben dir, feindliche Einheiten zu bewegen. Es ist zwar unüblich, aber du darfst Einheiten auf angrenzende Lavafelder bewegen. Sobald sie auf einem Lavafeld stehen oder sich durch eines bewegen, verlieren die meisten Einheiten sofort ihre Schildmarker und werden besiegt. Anführer werden nicht besiegt, verlieren aber all ihre Schildmarker und müssen sofort auf ein angrenzendes Hexfeld ohne Lava bewegt werden. Ist kein solches Hexfeld verfügbar, stelle den Anführer auf sein Basisfeld. Es werden keine Demütigungsmarker vergeben. Nur falls eine Fähigkeit explizit angibt, dass eine Einheit sich auf Lavafelder bewegen kann, hat Lava keine Auswirkungen auf diese Einheit. (Die Ausbruch-Katastrophe betrifft sie trotzdem.)

Wasserfelder

Du kannst keine Einheiten von der Insel bewegen, es sei denn, eine deiner Fähigkeiten erlaubt es explizit. Einheiten, die sich auf Wasserfelder bewegen können, müssen am Ende ihrer Bewegung immer mindestens 1 angrenzendes Gebietsplättchen haben, von dem aus sie angegriffen werden könnten. Die meisten dieser Fähigkeiten vergeben einen Malus, falls die Einheit am Ende deines Zuges nicht auf der Insel steht.

VERBÄNDE

Du kannst all deine Einheiten mit einem Verbandsymbol auf dem gleichen Hexfeld stapeln.
Staple die Hühner einfach aufeinander.
Bei Maschinen ist es schwierig, Miniaturen zu stapeln. Staple deshalb stattdessen die Karten und stelle eine einzige Miniatur auf alle Piloten und/oder Hühner, um den Verband darzustellen. Stelle die restlichen Miniaturen auf den Kartenstapel.

Wann immer du eine Maschine mit dem Verbandsymbol **baust**, darfst du sie auf ein von einem Verband besetztes Hexfeld bauen.
Wann immer du **Piloten** brauchst, um eine Maschine zu bauen, darfst du die Hühnermarker aus deinen Verbänden nehmen.
Wann immer du einen Verband bewegst, darfst du eine beliebige Anzahl der verbundenen Einheiten gemeinsam bewegen. Nutze die Geschwindigkeit der schnellsten Einheit im Stapel.
Falls du deinen Verband mehrere Felder weit bewegst, darfst du auf jedem Feld, über das du dich bewegst, Einheiten zurücklassen oder welche aufnehmen. Falls du den Stapel durch **deine eigenen Einheiten** bewegst, darfst du auf einem Feld mit einer anderen Verbandseinheit oder einem anderen Stapel stehen bleiben.
Wann immer ein Verband einen Kampf eröffnet oder bekämpft wird, wählst du aus dem Stapel eine konkrete Einheit als Angreifer oder Verteidiger aus.
Ist dein Anführer den Auswirkungen eines **Lavaplättchens** ausgesetzt, gelten angrenzende Felder mit Verbänden als verfügbar.
Effekte wirken sich auf eine einzelne Einheit des Verbandes aus, solange nichts Gegenteiliges angegeben ist.
Piloten gelten für Effekte nicht als Teil eines Verbands. Alle Anführer, Hühnermarker und Maschinen des Typs Soldat sind verbandsfähig. Die Fähigkeit der Soldaten gibt ihnen einen Bonus für jede andere Soldatenmaschine in ihrem Verband.

Dadurch, dass die Insel so klein ist, müssen die Hühner und ihre Maschinen sich für gewöhnlich aufeinanderstapeln, um dorthin zu gehen, wohin ihr Anführer es befiehlt. Das Huhn ganz unten genießt nicht unbedingt die höchste Ehre oder den besten Ausblick… eine recht unangenehme Position.

KAMPF

Eröffnest du einen Kampf, führt die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Erkläre, welche Einheit der Angreifer ist und welche der Verteidiger. Alle Kämpfe finden zwischen einem einzelnen Angreifer und einem einzelnen Verteidiger statt. Außer im Fernkampf müsst ihr euch auf angrenzenden Hexfeldern befinden.
2. Nutze beliebig viele Würfel von deinem Banner als Stärkeboni. Lege diese auf die Karte oder den Marker der Einheit, die du als Angreifer gewählt hast.
3. Spiele eine beliebige Anzahl an Schriftrollen verdeckt auf den Tisch. Nun dürfen alle reihum im Uhrzeigersinn eine beliebige Anzahl Karten verdeckt auf den Tisch spielen, selbst diejenigen, die nicht direkt am Kampf beteiligt sind. Dies geht so lange, bis niemand mehr eine Karte spielen möchte.
4. Beginnend mit dem Verteidiger deckt ihr nun eure Karten auf und führt deren Effekte aus. Wer nicht direkt am Kampf beteiligt ist, darf sich aussuchen, eine beliebige Seite zu unterstützen, sofern die gespielte Karte dies zulässt.
5. Vergleiche deine Stärke mit der Rüstung des Verteidigers. Vergiss dabei nicht die Strategiekarten. Ist deine Stärke gleich groß oder größer als die Rüstung des Verteidigers, gewinnst du den Kampf. Andernfalls verlierst du ihn.
6. Behaltet eure Strategiekarten, aber legt alle im Kampf genutzten Magiekarten ab. Hast du den Kampf gewonnen und dein Ziel ist ein Anführer, lege 1 deiner Demütigungsmarker auf sein Banner. Handelt es sich nicht um einen Anführer, wird die Einheit stattdessen besiegt und vom Spielbrett entfernt. Entfernt dazu das Huhn oder die Miniatur mitsamt ihren Piloten vom Spielfeld und werft die zugehörigen Karten ab. Verlierst du den Kampf, passiert nichts, beide Einheiten bleiben auf dem Spielbrett.

Rüstungsbonus auf Basisplättchen

Stehen sie auf deinem Basisplättchen, bekommen dein Anführer und deine Hühner einen Rüstungsbonus von +2.

Reichweite

Einheiten mit „Reichweite X" in ihren Fähigkeiten sind zum Fernkampf fähig. Suche eine feindliche Einheit aus, die in einer beliebigen Richtung bis zu X Felder entfernt ist. Die Felder müssen keine gerade Linie bilden. Im Fernkampf spielen zwischen Angreifer und Verteidiger stehende Einheiten keine Rolle, genauso wenig Geländetypen wie Lava oder Wasser.

Schilde

Schilde schützen Anführer vor dem Erhalt eines Demütigungsmarkers und Einheiten davor, im Kampf oder durch eine Katastrophe besiegt zu werden. Entferne bei einem gewonnenen Kampf stattdessen 1 Schildmarker und lege ihn ins Lager zurück.
Eine Einheit darf mehrere Schildmarker haben. Du bekommst sie von Fähigkeiten, Effekten oder indem du 4 Sterne auf einmal ausgibst.

Permanenter +1 Stärkebonus

Lege diesen Würfel auf eine Einheit. Er verbleibt dort, bis die Einheit besiegt ist, und fügt ihrer Stärke 1 Punkt hinzu. Falls du möchtest, kannst du diesen Würfel während des Schrittes „Würfeln" entfernen.

Temporärer +2, +3 Stärkebonus

Nutze diesen Würfel, um in einem einzelnen Kampf einen Stärkebonus von +2 oder +3 für eine Einheit zu erhalten.

Hühner sind bekannt für ihre Rücksichtslosigkeit gegenüber ihren Feinden. Sie prägten den Ausdruck „Lieber ein Zwerghuhn gerupft als die Glucke im Topf". Deshalb ist es ratsam, sich vor Hühnern mit besonders großen Kissen in Acht zu nehmen.

Beispiel: Bewegen und Reichweite

Deniz möchte den Golem zwei Hexfelder bewegen, um einen Kampf gegen Michis Anführer zu eröffnen. Derzeit geht das nicht, da der rechte Pfad durch ein Lavaplättchen blockiert ist.

Den linken Pfad kann der Golem nicht wählen, da dieser durch Michis Huhn blockiert ist. Um Michis Anführer zu erreichen, muss Deniz zunächst das Huhn besiegen und dann den Golem 1 Feld bewegen.

Michis Anführer hat eine Reichweite von 2, könnte also gegen den Golem kämpfen, ohne sich zu bewegen, sobald Michi am Zug ist.

Es gibt Gerüchte, dass Hühner manchmal zusammenarbeiten, üblicherweise, um einen zu stark gewordenen Anführer zu stürzen. Glücklicherweise halten diese Allianzen selten lange, da die Anführer der Hühner unweigerlich innerhalb kürzester Zeit das Bedürfnis verspüren, die Hackordnung festzusetzen.

Beispiel: Kampf

Deniz entscheidet sich, gegen Michis Anführer zu kämpfen, um Michi einen Demütigungsmarker zu verpassen. Eine von Deniz' Maschinen steht angrenzend zu Michis Anführer, dieser hat keinen Schild.

Deniz eröffnet den Kampf und nutzt zwei +2 Würfel, um die Stärke der Maschine um 4 zu erhöhen. Für den Fall, dass das nicht reichen sollte, spielt Deniz noch eine Schriftrollenkarte verdeckt aus.

Nun ist Michi am Zug, spielt aber keine Karten.

Als nächstes ist Kim dran und spielt zwei verdeckte Karten. Deniz macht sich Sorgen um den Ausgang des Kampfes, da nicht klar ist, wem Kim helfen wird.

In der nächsten Runde spielt Deniz eine weitere Karte aus. Michi hat nochmals die Gelegenheit, Karten zu spielen...

...verzichtet aber erneut darauf. Kim passt ebenfalls. Damit haben nun alle ihre Karten gespielt und es ist Zeit, sie aufzudecken.

Michi ist zuerst dran, hat aber keine Karten aufzudecken. Nun ist Kim an der Reihe und deckt auf. Die zwei Karten fügen Michis Rüstung einen Bonus hinzu. Kim wollte nicht, dass Deniz einen Demütigungsmarker austeilt und dem Sieg einen Schritt näher kommt.

Schließlich deckt Deniz auf. Eine der Karten ist eine Strategiekarte, die auch nach dem Kampf liegen bleibt.

Alle Werte werden addiert. Deniz' Stärke beträgt 15 und Michis Rüstung 15. Der Kampf ist gewonnen! Deniz gibt Michi einen Demütigungsmarker und Michi legt ihn sich auf das Banner.

Alle Magiekarten, die während des Kampfes gespielt wurden, werden abgelegt und die Partie geht weiter.

KARTENTYPEN

Anführerkarten

Technisch gesehen sind auch Anführer Hühner. Dennoch sind sie von Effekten, die Hühner zum Ziel haben, nicht betroffen, solange die Beschreibung des Effekts nicht explizit Anführer als mögliches Ziel erwähnt. Anführer zählen als Einheiten, aber nicht als Maschinen, Hühner oder Piloten.

Dein Anführer kann nicht aus dem Spiel entfernt werden. Wann immer eine Fähigkeit oder ein Effekt deinen Anführer besiegen würde, entferne stattdessen all seine Schildmarker (falls er welche hat). Die Miniatur und Karte des Anführers werden unter keinen Umständen entfernt.

Alle Anführer sind verbandsfähig. Nur dein Anführer und deine eigenen Hühner können dein Basisplättchen betreten.

Maschinenkarten

Maschinen baust du mit der Aktion „Bauen" auf Gebietsplättchen, indem du Ressourcen ausgibst und Hühner zu Piloten machst. Alle Maschinen benötigen mindestens 1 Piloten.

Maschinen haben in der Regel eine höhere Stärke und Rüstung als deine Hühner, sowie verschiedene Fähigkeiten. Nicht alle Einheiten sind verbandsfähig.

Es gibt verschiedene Typen von Maschinen, die du an ihren Namen erkennst. Manche Strategiekarten wirken sich nur auf bestimmte Maschinentypen aus. Im Grundspiel gibt es Soldaten, Golems, Streitwagen, Kanonen und Türme, doch in Promos und Erweiterungen wie Mecha Chickens kann es noch andere Typen geben. Für Effekte gilt außer den Anführern jede Karte als Maschine und als Einheit, selbst falls sie nicht wie eine Maschine aussieht.

Warum überquerte das Huhn die Straße? Weil der Befehlshaber seines Trupps von vierzackigen, im Gleichschritt marschierenden Füßen es so vorgab. Es war furchteinflößend.

SCHRIFTROLLEN

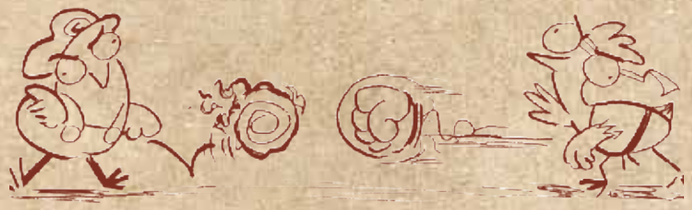
Schriftrollenkarten zieht ihr als Handkarten von einem gemeinsamen Stapel. Eure Handkarten haltet ihr voreinander geheim. Es gibt 3 verschiedene Typen von Schriftrollenkarten: Magie, Strategie und Katastrophen.
Sofern der Text darauf nichts anderes besagt, dürfen Magie- und Strategiekarten nur während eines Kampfes gespielt werden, allerdings von allen und immer verdeckt. Dies gilt auch, falls ihr Effekt nichts mit Kämpfen zu tun hat. Ziehst du eine Katastrophenkarte, musst du diese aufdecken und ihre Effekte sofort ausführen.

Magiekarten

Diese Karten haben in der Regel einmalige Effekte und werden nach dem Kampf direkt abgelegt, sofern nichts Gegenteiliges darauf steht. Magiekarten, die außerhalb eines Kampfes gespielt werden dürfen (oder müssen) werden offen auf den Tisch gelegt, abgehandelt und dann abgelegt.

Strategiekarten

Strategien beeinflussen, wie sich deine Armee während des Spiels verhält. Diese Karten haben einen fortdauernden Effekt, solange sie im Spiel sind, oder auch Effekte, die du aktivieren kannst, indem du Sterne ausgibst. Lege deine Strategien in deinen Spielbereich neben dein Banner.
Du kannst bis zu 3 aktive Strategien zugleich haben. Spielst du neue Strategien und kommst damit über diese Grenze, musst du dich entscheiden, welche du behältst, und den Rest ablegen.



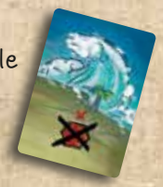
Dies könnte unsere Rettung sein. Auch wenn die Hühner rücksichtslos, strategisch kompetent und stark sind, so sind sie doch oft vergesslich. An manchen Tagen wandern sie einfach über die Felder und tun so, als hätten sie vergessen, wie man irgendetwas tut, außer vor sich hin zu existieren. Aber denkt immer daran, dass hinter diesem leeren Starren eine brutale Killermaschine steckt... sobald sie sich daran erinnert.

Katastrophenkarten

Ziehst du eine Katastrophenkarte, musst du diese aufdecken und ihre Effekte sofort ausführen. Solltest du mehr als eine Katastrophenkarte auf einmal ziehen, decke sie alle auf und wähle die Reihenfolge, in der die Karten abgehandelt werden.

Sobald ihr alle Katastrophen abgehandelt habt, müssen alle von euch mit mehr als 9 Handkarten solange Schriftrollen abwerfen, bis ihr nur noch je 9 habt. Anschließend werden die Katastrophen zusammen mit dem Ablagestapel der Schriftrollen zurück in den Schriftrollenstapel gemischt. Ziehe keine neue Schriftrollenkarte.

Wirbelsturm: Alle legen je 2 Ressourcenplättchen in das Lager zurück.



Tsunami: Drehe ein Lavaplättchen deiner Wahl auf die Neutralseite. Außer Anführern werden alle Einheiten auf angrenzenden Hexfeldern besiegt.

Erdbeben: Drehe alle Lava-/ Neutralplättchen auf ihre andere Seite. Falls nun eine Einheit auf einem Lavaplättchen steht, handelt den Effekt wie auf Seite 7 beschrieben ab.

Vulkanausbruch: Wähle ein Lavaplättchen (gibt es keine, wähle ein Neutralplättchen und drehe es um). Außer Anführern werden alle Einheiten ohne Schilde auf angrenzenden Hexfeldern besiegt. Entferne alle Schilde von allen anderen angrenzenden Einheiten, auch Anführern.

Nicht nur vor den Hühnern und ihren Apparaten sollte man auf dieser Insel Angst haben. Wenigstens kann der gewaltsame Umbau der Insel schön anzusehen sein. Normalerweise jedoch nur aus der Entfernung. Einer sehr großen Entfernung.

BESCHRÄNKUNGEN

Handkarten: Ihr dürft beliebig viele Karten auf der Hand haben. Sobald aber eine Katastrophe aufgedeckt und abgehandelt wird, müssen alle mit mehr als 9 Handkarten Schriftrollen abwerfen, bis ihr nur noch je 9 habt.

Ressourcen auf dem Banner: Du darfst bis zu 9 Ressourcenmarker in beliebiger Zusammensetzung auf deinem Banner aufbewahren. Falls du mehr als 9 bekommst, musst du dich entscheiden, welche du behalten möchtest, und den Rest ablegen.

Hühner: Ihr habt je eine eigene Farbe von Hühnern und jede Armee hat 6 davon. Der Anführer zählt nicht als Huhn.

Maschinen: Die Pilotenmarker begrenzen deine Maschinen. Jede Maschine braucht mindestens 1 Piloten, manche auch 2 oder noch mehr.

Strategiekarten: Ihr dürft je 3 Strategiekarten gleichzeitig im Spiel haben.

Schilde: Eine Einheit kann beliebig viele Schilde haben. Falls im Lager keine Schildmarker mehr übrig sind, könnt ihr keine weiteren Schilde bekommen, bis ein Marker abgeworfen wird.

Demütigungsmarker: Du hast 3 Demütigungsmarker zu vergeben. Es ist zwar unüblich, aber du darfst bis zu 2 Demütigungsmarker auf ein einziges feindliches Banner legen, für den Fall, dass dein Gegenüber 5 Sterne ausgibt, um einen zu entfernen.
Auf deinem Banner können sich bis zu 3 feindliche Marker befinden, und bis zu 2 gleiche.

VARIANTEN

TEAM-MODUS

(4 Personen)

Bildet 2 Teams aus je 2 Personen. Die Teammitglieder müssen sich gegenüber sitzen, sodass sich die Züge von einem Team zum nächsten abwechseln. Ihr könnt euch nicht innerhalb eines Teams eure Handkarten zeigen. Alle Informationen, die ihr teilt, müssen mit allen am Tisch geteilt werden. In keiner Situation gelten die Einheiten deines anderen Teammitglieds als deine eigenen.

Um zu gewinnen, muss ein Team beiden Mitgliedern des gegnerischen Teams Demütigungsmarker auf die Banner legen. Dabei ist unerheblich, von wem die Marker kommen.

FLAGGEN-MODUS

(2 – 4 Personen)

Dieser Modus wird ohne Anführer gespielt.

Folgt den normalen Regeln mit folgenden Anpassungen:

Ziel: Wer zuerst eine gegnerische Flagge zu seiner Basis bringt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung: Entfernt alle Anführer. Setzt je 1 eurer Demütigungsmarker als Flagge auf eure Hühner in der Basis.

Flaggenregeln: Einheiten können Flaggen tragen und beim Bewegen mitnehmen. Die Flagge muss immer beim jeweiligen Marker oder der Miniatur liegen. Du kannst einer gegnerischen Einheit auf einem angrenzenden Feld die Flagge abnehmen, indem du die Einheit oder eine im Verband mit ihr im Kampf besiegst.

Wird eine Einheit mit Flagge durch einen Umgebungseffekt oder einen Fernkampfangriff besiegt, wird die Flagge auf dem Hexfeld abgelegt, auf dem der Verteidiger stand. Betritt eine Einheit ein Hexfeld mit einer Flagge ohne Einheit, nimmt sie diese auf.

5 Sterne auf einmal auszugeben, hat keinen Effekt.

FORTGESCHRITTENER MODUS

In diesem Modus spielt ihr mit den meisten Regeln so, wie sie sich der Autor ursprünglich ausgedacht hat. Wir empfehlen den Modus, falls ihr schon einige Partien War for Chicken Island hinter euch habt, Erfahrungen mit strategischen Kampfspielen habt und euch der Sinn nach einer herausfordernden, längeren Partie steht. Ihr müsst in diesem Modus eure Würfelaktionen für den aktuellen und den nächsten Zug planen und klug mit euren Schriftrollen und Ressourcen wirtschaften.

Folgt den normalen Regeln mit folgenden Anpassungen:

Vorbereitung: Legt auf jeden Anführer einen Schild (Abigail bekommt 2).

Startressourcen: Ihr alle nehmt euch je 3 Ressourcenmarker pro Typ. Die übrigen Ressourcen kommen in die Schachtel zurück. Mischt die genommenen Ressourcen zusammen. Davon bekommt ihr je 9 zufällige. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Ressourcen ihr haben könnt.

Würfeln (Schritt 1): Du kannst kein zweites Mal würfeln, indem du Ressourcen ausgibst. Wirtschafte gut mit deinen Würfeln, du kannst pro Zug nur einmal würfeln.

Schriftrollen ziehen (Schritt 3): Ziehe nur 1 Schriftrolle.

Du darfst nur 1 Schriftrolle ausliegen haben (Keekmee darf 2 haben).

Du kannst mit jeder Einheit beliebige Basisfelder betreten, den Rüstungsbonus bekommen und dein Gegenüber davon abhalten, Hühner zurückzuholen.

Katastrophen zwingen euch nicht dazu, eure Schriftrollen auf 9 abzuwerfen oder den Ablagestapel unter den Schriftrollenstapel zu mischen.

Sobald nur noch 4 Schriftrollen im Stapel sind, also nur die Katastrophen, endet die Partie. Ihr verliert alle.

CREATURE KINGDOMS

War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos und Kiwi Chow Down sind Teil eines größeren Universums. Ihr könnt die Miniaturen mit denen anderer Spiele aus der Creature Kingdoms Reihe kombinieren, indem ihr Promokarten benutzt, die in anderen Spielen oder Crossover-Packs zu finden sind.

Einigen Anführern genügt einfacher Krieg nicht. Sie brauchten neue Wege, um ihre Überlegenheit zu zeigen und neue Möglichkeiten der Unterhaltung zu bieten. Ihr gerissener Verstand entwickelte Alternativen zu den bisherigen Schlachten.

HAHNENKAMPF

(2 – 4 Personen)

Benutzt nur Hühner und Anführer, keine Maschinen.

Anpassungen in der Vorbereitung

Entfernt die Ressourcenmarker, Maschinenkarten und die Schriftrollen *„Verwandeln“* und *„Lavafalle“* aus dem Spiel.

Legt eure Hühner verdeckt auf die Insel. Dreht alle Basisplättchen auf die Seite ohne Rüstungsbonus.

Zusätzliche Regeln

Du darfst deine eigenen Hühner jederzeit ansehen. Deinen Gegnern zeigst du sie erst, sobald du mit ihnen einen Kampf eröffnest oder sie bekämpft werden.

Sobald ein Huhn aufgedeckt ist, bleibt es so, bis es besiegt wird. Besiegte Hühner werden verdeckt abgelegt.

Nur der Anführer und das oberste Huhn eines Verbands können einen Kampf eröffnen oder bekämpft werden.

Wann immer du die Aktionen „Bewegen“ oder „Zurückholen“ ausführst, darfst du deine Verbände neu sortieren, sonst aber nie. Dies gilt auch, falls du beim Zurückholen kein besiegtes Huhn holst. Wann immer die Effekte deiner Schriftrollen „Ressourcen“, „Piloten“ oder irgendwelche Maschinen erwähnen, gelten sie stattdessen für „Hühner“.

HERAUSFORDERUNGEN

- ☐ Kämpfe mit einer Stärke von mindestens 20 und vergib in diesem Kampf einen Demütigungsmarker.
- ☐ Kämpfe mit einem Verband von Soldaten und vergib in diesem Kampf einen Demütigungsmarker.
- ☐ Gewinne eine Partie, indem du „Fliegender Felsen“ spielst und im Anschluss einen Fernkampf gewinnst.
- ☐ Gewinne eine regulären Partie mit mehreren Spielern, ohne jemals die Aktion „Bauen“ zu wählen.
- ☐ Gewinne eine Partie, indem du in einem einzigen Zug 2 Demütigungsmarker vergibst.
- ☐ Gewinne eine Partie mit mehreren Spielern in deinem dritten Zug.
- ☐ Gewinne 9 Mal im Solo-Modus, wobei du bei jeder Partie einen anderen
- ☐ Anführer verwendest.
- ☐ Spiele alle Spielmodi.
- ☐ Bemale all deine Miniaturen, lade ein Bild davon auf Social Media hoch und tagge Draco Studios!

EURE EIGENE INSEL BAUEN

Seid ihr alle schon mit War for Chicken Island vertraut, könnt ihr statt dem Standardaufbau eine neue Insel bauen.

1. Legt ein Lavaplättchen in die Tischmitte. Dies ist der Beginn eurer Insel.

2. Der Spielreihenfolge nach legt ihr nun je ein Gebietsplättchen, ein Basisplättchen und ein Neutral- / Lavaplättchen an.

a. Wer das Spiel beginnt, geht so vor: Nimm ein Gebiet und füge es dem Spielfeld hinzu. Mindestens 2 seiner Hexfelder müssen am Lavaplättchen in der Mitte anliegen. Lege dann ein Basisplättchen so, dass mindestens 2 seiner Hexfelder dein Gebiet berühren. Zuletzt legst du ein Lava- / Neutralplättchen. Legst du es mit der Lavaseite nach oben, muss es das Lavaplättchen in der Mitte berühren, ist die Neutralseite oben, muss es mindestens 2 verschiedene Plättchen berühren.

b. Wer als nächstes dran ist, geht so vor: Füge 1 weiteres Gebiet dem Spielfeld hinzu. Mindestens 1 seiner Hexfelder muss das Lavaplättchen und mindestens 2 andere Plättchen berühren. Lege dann 1 Basisplättchen so, dass mindestens 2 seiner Hexfelder dein Gebiet berühren. Zuletzt legst du 1 Lava- / Neutralplättchen. Legst du es mit der Lavaseite nach oben, muss es mindestens 1 anderes Lavaplättchen berühren, ist die Neutralseite oben, muss es mindestens 2 verschiedene Plättchen berühren.

c. So macht ihr weiter, bis ihr alle dran wart (im Spiel zu dritt noch einmal, im Spiel zu viert noch zweimal).

3. Falls am Ende Bereiche offen geblieben und komplett von anderen Plättchen umschlossen sind, legt dorthin Lavaplättchen.

Beachtet dabei zwei Dinge: Vermeidet Engstellen und versucht, mehrere Hexfelder zu verbinden. Neutralplättchen können noch mehr Verbindungen zu Gebiets- oder Basisplättchen schaffen.

1 SOLO-MODUS

In diesem Modus spielst du den Herrscher von Chicken Island und trittst gegen das Spiel selbst an. Es wird im Folgenden als der Herausforderer bezeichnet und seine Aktionen werden durch Würfel bestimmt.

Ziel: Platziere einen Demütigungsmarker auf dem Banner des Herausforderers, um zu gewinnen. Sobald der Herausforderer einen Demütigungsmarker auf dein Banner legt, verlierst du.

Folge in diesem Modus den normalen Regeln mit folgenden Anpassungen:

Der Maschinenvorrat hat eine strenge Reihenfolge, mit dem Maschinenstapel neben der letzten Karte (ganz rechts). Wann immer eine Maschine gebaut und ihre Karte aus dem Maschinenvorrat genommen wird, verschiebe alle Karten rechts davon eins nach links, sodass eine neue Karte vom Maschinenstapel ganz rechts in der Reihe aufgedeckt wird. Falls irgendwann alle Maschinenkarten im Vorrat eine Geschwindigkeit von 0 haben, mische sie in den Maschinenstapel und decke 4 neue Karten auf.

Die Handkarten des Herausforderers bilden einen verdeckten Stapel. Erhält oder spielt er eine Katastrophenkarte, passiert nichts.

Ziehe 1 Schriftrolle während des Schrittes „Schriftrollen ziehen" in deinem Zug.

Der Herausforderer braucht keine Ressourcenplättchen und keine Hühnermarker als Piloten für seine Maschinen.

Die Maschinen- und Anführerkarten des Herausforderers werden von links nach rechts aufgereiht. So wird eine Reihenfolge festgelegt, in der sie von links aus aktiviert werden. Der Anführer des Herausforderers aktiviert niemals seine Fähigkeit.

Lege die Hühner, Ressourcen und das Banner des Herausforderers zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benutzt.

Die Würfel des Herausforderers werden nicht auf seinem Banner platziert. Lege sie ihrem Ergebnis nach in die richtige Reihe der Solo-Karte und staple sie falls nötig übereinander.

Richte das Spielbrett am Prioritätsfeld der Solo-Karte aus. So bestimmst du die Richtung, in die der Herausforderer sich bewegt, falls er mehrere Hexfelder zur Auswahl hat.

1. Freie Aktion
2. Würfelaktionen des Herausforderers
  2a. 1.Reihe: Kraft
  2b. 2.Reihe: Befehl
  2c. 3. Reihe: Bauen
  2d. 4. Reihe: Verstärkung
3. Erneut würfeln
  4. 2 Schriftrollen ziehen
  5. Prioritätsfeld: „1" entspricht deiner Blickrichtung

VORBEREITUNG

Der Herausforderer ist zuerst dran.

Baue das Spiel wie für 2 Personen auf, mit folgenden Anpassungen:

Wähle deinen eigenen Anführer und den des Herausforderers. Lege 9 Ressourcenmarker (3 pro Typ) auf dein Banner. Wähle dein Gebiet und Basisplättchen, dann die des Herausforderers.

Suche aus dem Vorrat die Maschine mit der höchsten Stärke und einer Geschwindigkeit von mindestens 1 heraus. Im Falle eines Gleichstands wähle die am weitesten links liegende. Diese Maschine baut der Herausforderer auf seinem Gebiet, an seine Basis angrenzend. Lege die Maschinenkarte in der Aktivierungsreihenfolge links neben den Anführer.

AKTIONEN

Der Herausforderer hat in seinem Zug 1 freie Aktion, mit der er kämpfen oder sich bewegen darf. Diese muss zuerst abgehandelt werden. Dann verbraucht er Würfel und führt Aktionen aus. Diese wählt er entweder aus den oberen 2 Reihen oder den unteren 2 Reihen, abhängig davon, wo mehr Würfel liegen.

Mittig auf der Solo-Karte sind 4 Reihen. Lege alle Würfel des Herausforderers in die Reihe, die dem jeweiligen Würfelergebnis entspricht.

Die Reihen sind von oben nach unten: Kraft (+3), Befehl (+1, +2), Bauen (Huhn) und Verstärkung (Stern).

Kraft: In diesem Zug erhalten alle Einheiten des Herausforderers, auch sein Anführer, als Angreifer pro Würfel in dieser Reihe einen +3 Bonus auf ihre Stärke. Dieser Bonus gilt sogar für die freie Aktion.

Befehl: Der Aktivierungsreihenfolge nach greifen die Einheiten des Herausforderers für jeden Würfel eine deiner Einheiten in Reichweite an. Sind mehrere in Reichweite, priorisieren sie deinen Anführer, dann die Einheit mit der höchsten Stärke. Bei Gleichstand greift die Hexfeldpriorisierung. Ist die Einheit des Herausforderers nicht in Reichweite, bewegt sie sich auf deinen Anführer zu. Sollte nach der Bewegung eine deiner Einheiten oder dein Anführer in Reichweite sein, aktiviert der nächste Würfel der Reihe diesen Kampf. Nach dem Kampf aktiviert der nächste Würfel die nachfolgende Einheit des Herausforderers in der Aktivierungsreihenfolge.

Der Anführer des Herausforderers darf sich nur bewegen, falls in diesem Zug bereits zwei andere seiner Einheiten aktiviert wurden. Andernfalls wird die erste Einheit in der Aktivierungsreihenfolge erneut aktiviert.

Bauen: Der Herausforderer baut kostenlos genau eine Maschine aus dem Vorrat, egal, wie viele Würfel in dieser Reihe liegen. Sind keine Würfel in dieser Reihe, baut der Herausforderer die am weitesten links liegende Karte im Maschinenvorrat mit einer Geschwindigkeit von mindestens 1. Jeder Würfel in dieser Reihe macht 1 weitere, weiter rechts liegende Karte mit einer Geschwindigkeit von mindestens 1 verfügbar. Der Herausforderer erhält die Maschine mit dem höchsten Stärkewert und mit einer Geschwindigkeit von mindestens 1. Platziere die Karte als vorletzte in die Aktivierungsreihe (direkt links neben den Anführer) und ihre Miniatur nach der Hexfeldpriorisierung auf ein freies Hexfeld neben der Basis.

Verstärkung: Der Herausforderer nimmt Schriftrollenkarten und Schilde abhängig von der Anzahl Würfel in dieser Reihe.

1. Würfel: 1 Schriftrollenkarte; 2. Würfel: zusätzlich 1 Schild auf den Anführer; 3., 4. und 5. Würfel: zusätzlich je 1 weitere Schriftrollenkarte.

ZUG DES HERAUSFORDERERS

1. Der Herausforderer führt als seine freie Aktion einen Kampf gegen deinen Anführer, falls er in Reichweite ist. Andernfalls kämpft er gegen deine Einheit mit der höchsten Stärke in Reichweite. Liegt die Mehrheit der Würfel im oberen Bereich, berücksichtige dabei alle +3 Würfelergebnisse für den Stärkebonus. Ist keine Einheit in Reichweite, führt der Herausforderer eine Bewegungsaktion in Richtung deines Anführers durch. Diese wird von der ersten Maschine der Aktivierungsreihenfolge durchgeführt (ganz links). Hat der Herausforderer keine Maschinen, baut er stattdessen die am weitesten links gelegene Maschine des Vorrats mit einer Geschwindigkeit von mindestens 1.

2. Prüfe, ob auf der Solo-Karte die oberen 2 Reihen oder die unteren 2 Reihen die meisten Würfel haben. Der Herausforderer aktiviert diese 2 Aktionen (obere 2: Kraft und Befehl; untere 2: Bauen und Verstärkung), selbst falls in einer der beiden Reihen keine Würfel liegen.

Alle Würfel in den aktivierten Reihen werden verbraucht.

3. Würfle alle verbrauchten Würfel des Herausforderers und lege sie in die entsprechenden Reihen auf der Solo-Karte.

4. Der Herausforderer zieht 2 Schriftrollen.

Gleichstand auflösen: Hat der Herausforderer mehrere Hexfelder zur Verfügung, verwende die Hexfeldpriorisierung um zu entscheiden, wo er baut, sich bewegt oder kämpft. Wähle bei Gleichständen im Maschinenvorrat die am weitesten links gelegene Karte.

KAMPF

Egal ob der Herausforderer Angreifer oder Verteidiger ist, befolge im Kampf diese Schritte:

1. Der Herausforderer spielt verdeckt die oberste Karte des Schriftrollenstapels.

2. Du darfst so viele Schriftrollen spielen, wie du willst.

3. Der Herausforderer spielt verdeckt die Hälfte der Schriftrollen auf seiner Hand. Runde dabei ab, er spielt maximal 8 Karten. Falls er der Verteidiger ist, seine Rüstung die Stärke deines Angreifers übersteigt und du keine Schriftrollen gespielt hast, spielt er auch keine.

4. Decke alle gespielten Schriftrollen auf und vergleiche Stärke und Rüstung, um den Kampf auszuwerten.

Für den Herausforderer gilt: Alle Schriftrollen, die auf Stärke oder Rüstung einen Bonus von mehr als 1 geben, gewähren diesen auf den relevanten Wert, egal ob auf der Karte Rüstung oder Stärke steht. Als Verteidiger bekommt er also einen Rüstungsbonus, als Angreifer einen Stärkebonus.

5. Alle vom Herausforderer gespielten Schriftrollen werden abgelegt, sogar Strategiekarten.

SOLO-MODUS FÜR EXPERTEN

Statt 1 musst du nun 2 Demütigungsmarker vergeben, um die Partie zu gewinnen. Du verlierst immer noch, sobald der Herausforderer 1 vergibt. Außerdem kannst du nicht erneut würfeln und dafür 2 Ressourcen ausgeben.

Die kleine Fläche von Chicken Island birgt so viel Chaos und Aufruhr, dass sich die Insel selbst verändert! Ständige Vulkanausbrüche und andere Katastrophen auf diesem sich stetig verändernden, winzigen Stückchen Land sind der Grund dafür, dass zwischen den Hühnern solch ein fortwährender, enger und festgefahrener Krieg herrscht.

GLOSSAR

Rüstung: Verteidigungswert. Minimum an Stärke, die du als Angreifer benötigst, um einen Kampf zu gewinnen.

Kämpfen: Die Aktion, mit der ein Kampf beginnt, indem Angreifer und Verteidiger erklärt werden.

Angreifer: Die Einheit, die einen Kampf eröffnet. Verwendet ihre Stärke.

Basis: Dein zentrales Plättchen. Nur dein Anführer und deine Hühner dürfen dort stehen. Dadurch bekommen sie einen +2 Bonus auf ihre Rüstung.

Verband: Fähigkeit einer Einheit, mit anderen Einheiten mit Verbandsymbol einen Stapel zu bilden und sich als solcher zu bewegen.

Banner: Spieltableau mit dem Symbol, welches deine Armee repräsentiert. Hierhin legst du feindliche Demütigungsmarker sowie deine aktuell verfügbaren Würfel und Ressourcenmarker.

Streitwagen: Eine Maschine, die sich als freie Aktion einmal bewegen darf.

Bauen: Die Aktion, mit der du eine Maschine aus dem Vorrat in dein eigenes Gebiet stellst, indem du Ressourcen ausgibst und Piloten zur Verfügung stellst.

Kanone: Eine Maschine, die zum Fernkampf fähig ist, aber sich nicht bewegen kann.

Katastrophe: Ein Typ Schriftrolle, der sofort ausgespielt werden muss und das Spielfeld beeinflusst. Mische sie danach zusammen mit dem Ablagestapel für Schriftrollen wieder in den Schriftrollenstapel. Zuvor müssen alle mit mehr als 9 Handkarten auf 9 abwerfen.

Huhn: Eine Einheit, die immer ein Verbandsymbol hat und keine Maschine ist. Darf wie jede Einheit Kämpfe eröffnen und sich bewegen. Darf zum Pilot einer Maschine werden.

Kosten: Ressourcen, die zum Bau einer Maschine aus dem Vorrat benötigt werden.

Verteidiger: Die Einheit, welche vom Angreifer im Kampf ausgewählt wird. Nutzt den Rüstungswert.

Würfel: Repräsentieren die Befehle deines Anführers und können für Aktionen genutzt werden.

Golem: Eine starke Maschine, die 2 Piloten und 3 gleiche Ressourcen benötigt. Hat einen Spezialeffekt, der eintritt, sobald sie besiegt wird.

Hexfeld: Einzelnes sechseckiges Feld auf den Geländeplättchen. Gebiete haben 4 davon, Basen und Lava-/Neutralplättchen 1.

Demütigungsmarker: Marker, welcher auf das Banner des Verteidigers gelegt wird, sobald ein Anführer im Kampf bezwungen wird. Für Siegbedingung benötigt.

Lava: Ein gefährlicher Geländetyp, den Einheiten nicht betreten können.

Anführer: Die einzigartige Einheit, die deine Armee anführt. Gilt für Effekte nicht als Huhn und kann nicht besiegt werden.

Vorrat: Die 4 zum Bauen verfügbaren Maschinen. Füllt ihn auf, sobald jemand 1 Maschine genommen oder 1 Stern zum Mischen verwendet hat.

Maschine: Ein Einheitentyp, welchen du mit der Aktion *„Bauen"* deiner Armee hinzufügen kannst. Deckt sie im Vorrat auf, stelle sie in dein Gebiet.

Magie: Ein Typ Schriftrolle, welcher für gewöhnlich im Kampf für Boni oder Spezialeffekte ausgespielt wird. Wird in der Regel nach Gebrauch abgeworfen.

Bewegen: Die Aktion, mit der du deine Einheiten über die Insel bewegst, um in Reichweite für einen Kampf zu kommen oder einem zu entgehen.

Neutral: Ein Plättchen, das niemandem gehört. Einheiten können sich hierhin bewegen, aber du kannst hier keine Maschinen bauen.

Pilot: Die benötigte Anzahl Hühnermarker, um eine Maschine zu bauen, angegeben durch die Anzahl Hühnersymbole. Ein Pilot gilt nicht mehr als Huhn.

Reichweite 2: Gibt an, dass eine Einheit im Kampf ein Hexfeld bis zu zwei Felder entfernt erreichen kann, wobei sie Gelände und Einheiten zwischen sich und dem Ziel ignoriert.

Ressourcen: Holz-, Stein- oder Metallmarker, welche zum Bau von Maschinen benötigt werden. Bewahre sie auf deinem Banner auf und wirf sie ins Lager ab.

Zurückholen: Die Aktion, mit der du eine Ressource aus dem Lager auf dein Banner oder ein Huhn auf dein Basisplättchen holen darfst.

Wasser: Ein Geländetyp, der an alle Plättchen grenzt und den eure Einheiten nicht betreten können. Die Hexfelder müsst ihr euch vorstellen.

Schriftrollen: Karten, die ihr zieht und worauf ihr Magie, Strategien oder Katastrophen mit verschiedenen Effekten findet.

Schild: Eine schützende Eigenschaft. Wird eine Einheit mit einem Schild bezwungen oder besiegt, entfernt stattdessen den Schild. Sonst passiert nichts.

Soldat: Eine schwache, aber schnelle Maschine, die 1 Pilot und 2 gleiche Ressourcen benötigt. Mit je mehr Maschinen sie im Verband ist, desto höher ihr Bonus.

Geschwindigkeit: Anzahl der Hexfelder, über die sich eine Einheit oder ein Verband mit einer Bewegungsaktion bewegen darf.

Verbrauchte Würfel: Würfel, die du bereits benutzt und abgelegt hast. Bis zum nächsten Würfeln nutzlos.

Stern: Ein Würfelergebnis, das du allein oder mit anderen Sternen zusammen ausgeben darfst. Je mehr Sterne du auf einmal ausgibst, desto größer ist der Effekt.

Strategie: Ein Typ Schriftrolle, den du nicht abwerfen musst. Du darfst bis zu 3 gleichzeitig ausliegen haben. Darf nur im Kampf ausgespielt werden.

Stärke: Angriffswert. Falls mindestens gleich hoch wie die Rüstung des Verteidigers, gewinnst du den Kampf.

Lager: Der Ort, wohin ihr alle eure Ressourcen, Schilde und Miniaturen ablegt.

Gebiet: Das Plättchen, das mit deiner Basis verbunden ist. Auf diesen Hexfeldern darfst du Maschinen bauen.

Turm: Eine robuste Maschine mit einer Vielzahl an Effekten, die du im gleichen Zug verwenden darfst, in dem du den Turm gebaut hast.

Einheit: Ein Anführer, Huhn oder eine Maschine. Kann sich bewegen, Kämpfe eröffnen und bekämpft werden.

FAQ

Was passiert, falls der Effekt einer Karte den Regeln widerspricht?

Der Kartentext hat Vorrang.

Vergebe ich einen Demütigungsmarker, falls ich dafür sorge, dass ein gegnerischer Anführer auf einem Lavaplättchen steht oder von einer Katastrophe betroffen ist?

Nein, nur falls du ihn im Kampf bezwingst.

Gibt es eine Möglichkeit, einen gegnerischen Anführer zu besiegen?

Nein, Anführer bleiben immer im Spiel. Du kannst sie im Kampf bezwingen, aber sie werden nicht entfernt. Wann immer ein Effekt einen Anführer besiegen würde, entferne stattdessen all seine Schildmarker, falls er welche hat. Sonst passiert nichts.

Was passiert, falls eine Fähigkeit oder ein Effekt dazu führt, dass der Angreifer oder der Verteidiger mit einer anderen Einheit den Platz tauscht?

Der Standort der Einheit ändert sich, aber sie zählt immer noch als Angreifer oder Verteidiger, selbst falls sie jetzt außer Reichweite ist.

Ist es mit Effekten, die den Verteidiger ändern, möglich, jemanden dazu zu zwingen, die eigenen Einheiten anzugreifen?

Nein, du musst eine Einheit innerhalb der Reichweite wählen, die für den Angreifer als feindlich gilt.

Zählt mein Anführer als Huhn?

Für Effekte nicht. Anführer zählen als Einheiten, aber nicht als Hühner. Wann immer eine Fähigkeit nur „Hühner" erwähnt, betrifft sie ausschließlich Hühnermarker, nicht mal Piloten.

Gelten Einheiten in einem Verband als zu anderen Einheiten im gleichen Verband angrenzend?

Nein, angrenzend heißt in einem anderen, 1 Feld entfernten Hexfeld.

Falls ich eine Fähigkeit aktiviere, die bis zum Ende meines Zug anhält, und im Laufe des gleichen Zuges die Karte verliere, endet die Fähigkeit?

Nein, die Fähigkeit bleibt bis zum Ende deines Zuges aktiv.

Kann ich die Fähigkeit einer Maschine im gleichen Zug nutzen, in dem ich sie gebaut habe?

Ja.

Werden Soldaten mächtiger, je mehr Hühner in ihrem Verband sind?

Nein, sie bekommen nur für andere Maschinen im Verband einen Bonus.

Wieviel Rüstung bekommen Hühner im Hahnenkampf von Gräben?

Insgesamt einen Bonus von +3.

Schaut auf **https://www.dracostudios.com/warforchickenisland/** vorbei und lernt die Spielregeln mithilfe kurzer Videos.

Ein Spiel von Gnomosapiens, verlegt von Draco Studios und von 2541 fantastischen Unterstützern, der „Chicken Army", auf Kickstarter finanziert.

Egg-xecutive Produzenten: Bill Wang, Amelia Earhart & Brent Voigt, Debbie Moynihan, Nicholas Richards, Rimely E Matus, Josep Campins, Alejandro Reyes Varela Skoglund, Daniel Servitje Rivera Torres.

©2022 Draco Gaming Inc

War for Chicken Island and Creature Kingdoms sind geschützte Markenzeichen von Draco Gaming, Inc. Alle Rechte vorbehalten.