



„Der Krieg ist zu wichtig, um ihn
den Generälen zu überlassen.“

Georges Clemenceau

„Warum überlassen wir den Krieg
nicht den Spielzeugen?“

Kwak, die Wiking-Ente

TOY BATTLE

EIN SPIEL VON PAOLO MORI UND ALESSANDRO ZUCCHINI

An Land, zu Wasser, in der Luft und sogar im Weltall treffen Spielzeuge
in epischen Schlachten aufeinander. Alle warten auf deinen Befehl!

Deine Mission: Erobere das gegnerische Hauptquartier oder sammle möglichst viele Orden,
indem du Gebiete einnimmst. Manövriere deine Truppen und setze ihre Effekte strategisch ein,
um dein Gegenüber zu besiegen. Mach dich bereit für eine Schlacht ohne Gnade!

Spielmaterial



48 Truppenplättchen



4 Spielpläne
(8 Schlachtfelder)



16 Orden-Marker



2 Plättchenhalter



2 Aufbewahrungsboxen



1 Spielhilfe



Um bei jeder Art von Farbsehschwäche zu unterstützen, haben die blauen und roten Truppenplättchen unterschiedliche Formen. Diese findet ihr auch auf dem Spielplan wieder. Zudem haben die Plättchen unterschiedliche Symbole auf den Rückseiten.



Blau





Rot




Spielaufbau

- 1** Sucht euch eines der 8 **Schlachtfelder** aus.

***Hinweis:** Für eure erste Partie empfehlen wir das **Burgland** (siehe Abbildung).*

Legt das Schlachtfeld so zwischen euch, dass ihr beide jeweils 1 dieser Symbole vor euch habt:  .
Das Symbol bestimmt deine Truppenfarbe und dein Ordensziel für diese Partie.

- 2** Legt einen **Orden-Marker** auf jedes -Feld des Spielplans. Alle übrigen Marker kommen zurück in die Schachtel.

- 3** Stelle einen **Plättchenhalter** vor dich.

- 4** Mische die **Truppen** in deiner Farbe und bilde eine verdeckte **Reserve**.

- 5** Ziehe **4 Truppen** aus deiner Reserve und lege sie unesehen in die Schachtel zurück. Sie kommen bei dieser Partie nicht zum Einsatz.

- 6** Bestimmt zufällig, wer anfängt. Die Startperson zieht **3 Truppen** aus ihrer Reserve und stellt sie auf ihren Halter. Die andere Person tut dasselbe mit **4 Truppen**.

- 7** Lasst neben dem Spielplan Platz für **abgelegte Plättchen**.

***Hinweis:** Wenn ihr mit den Regeln noch nicht so gut vertraut seid, legt die **Spielhilfe** aus. Sie enthält Beschreibungen aller Truppen und Schlachtfelder.*



BESCHREIBUNG DES SPIELPLANS:

- | | | |
|---|--|--|
|  H.Q. (Hauptquartier) |  Basis |  Pfad |
|  Ordensziel |  Spezialbasis | |

So wird gespielt

Die Startperson beginnt, dann seid ihr abwechselnd am Zug, bis eine Person das gegnerische H.Q. erobert, das Ordensziel erreicht oder keine Aktionen mehr durchführen kann.

Achtung: Wenn in dieser Anleitung und auf der Spielhilfe von „Basen“ die Rede ist, sind immer auch Spezialbasen gemeint. Das H.Q. ist keine Basis.

TRUPPE

Jede Truppe ist 3 Mal enthalten und hat eine Stärke von 1 bis 7 oder ist ein Joker 🃏.

Die meisten Truppen haben zudem einen Effekt.



Dein Spielzug

Wenn du am Zug bist, führst du **1 der folgenden 2 Aktionen** durch:

2 TRUPPEN ZIEHEN

Ziehe 2 Truppen aus deiner Reserve und stelle sie auf deinen Halter.

Auf deinem Halter ist Platz für **bis zu 8 Truppen**. Du kannst diese Aktion also nicht durchführen, wenn du bereits 8 Truppen auf deinem Halter hast.

Hinweis: Hast du nur 1 Truppe in deiner Reserve **oder** nur 1 freien Platz auf deinem Halter, kannst du die Aktion trotzdem durchführen und nur 1 Truppe ziehen.

1 TRUPPE AUF DEM SCHLACHTFELD EINSETZEN

Wähle 1 Truppe von deinem Halter und setze sie an einem Ort ein. Halte dich dabei an die **Einsatzregeln** (siehe nächste Seite). **Du besetzt jetzt diesen Ort.**

Wende nun den Effekt deiner Truppe an, falls sie einen hat, und **anschließend** den Effekt der Basis, falls es eine Spezialbasis ist (siehe Spielhilfe).

Hinweis: Für die ersten Partien empfehlen wir, ohne Spezialbasen zu spielen. Behandle alle Spezialbasen wie Basen ohne Effekte.

Einsatzregeln

Wenn du die Aktion **1 TRUPPE AUF DEM SCHLACHTFELD EINSETZEN** durchführst, musst du dich an 2 Regeln halten:

► EINSATZORTE

Du kannst deine Truppe an einem der folgenden Orte einsetzen:

- ◆ eine leere Basis
- ◆ eine Basis, die von **irgendeiner** deiner Truppen besetzt ist
- ◆ eine Basis, die von einer gegnerischen Truppe besetzt ist, die **weniger Stärke** als deine Truppe hat
- ◆ das gegnerische H.Q. (an deinem eigenen H.Q. kannst du keine Truppen einsetzen)

Wenn du eine Truppe an einer besetzten Basis einsetzt, lege sie oben auf alle anderen Truppen, die bereits dort sind. Es können unbegrenzt viele Truppen auf einer Basis gestapelt werden, aber **nur die sichtbare Truppe** (oben auf dem Stapel) **besetzt die Basis**. Du darfst den Stapel jederzeit durchsehen, aber die Reihenfolge nicht verändern.

***Hinweis:** Drehe deine Truppen immer so, dass sie zu dir zeigen.*

► VERBINDUNG ZU DEINEM H.Q.

Du musst deine Truppe an einem Ort einsetzen, der mit deinem **H.Q. verbunden ist**. Das heißt, es muss einen **durchgehenden Pfad** von deinem H.Q. (Startpunkt) zum Einsatzort der Truppe geben. Dieser Pfad darf nur durch **von dir besetzte Basen** führen.

***Achtung:** Leere Basen und von gegnerischen Truppen besetzte Basen unterbrechen die Verbindung zu deinem H.Q.*

Beispiel:

Dein H.Q. **1** ist mit der Basis **3** verbunden, da der Pfad **A** nur durch eine Basis führt, die du besetzt **2**. Du darfst also eine Truppe dort einsetzen.

Mit dieser Basis **5** ist dein H.Q. **1** **nicht verbunden**, da der Pfad **B** durch eine Basis unterbrochen wird, die von deinem Gegenüber besetzt ist **4**. Du kannst also keine Truppen dort einsetzen.



Gebiet kontrollieren

GEBIET



Ein Gebiet ist ein abgeschlossener Bereich, der durch Pfade und Basen begrenzt wird.

Wer die Kontrolle über ein Gebiet hat, erhält dafür Orden.

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt **alle Basen** rund um ein Gebiet **besetzt**, übernimmst du sofort die Kontrolle darüber.

Nimm dir **alle Orden** aus dem Gebiet und lege sie für alle sichtbar neben deinen Plättchenhalter. Du behältst sie bis zum Ende der Partie, auch wenn du die Kontrolle über das Gebiet wieder verlierst.

Hinweise:

- ◆ Du kannst innerhalb eines Spielzugs die Kontrolle über mehrere Gebiete übernehmen.
- ◆ Übernimmst du die Kontrolle über ein Gebiet, dessen Orden bereits vergeben wurden, gehst du leer aus.

Beispiel:

Du setzt diese Truppe ein **1**, verdeckst damit die gegnerische Truppe und besetzt nun alle Basen rund um das Gebiet.

Du erhältst die 3 Orden, die in der Mitte des Gebiets liegen **2**, und legst sie neben deinen Halter. Du bist dem Ordensziel und somit dem Sieg einen Schritt nähergekommen.



Ende des Spiels

Es gibt 2 verschiedene Siegbedingungen, die sofort das Spiel beenden, wenn jemand 1 von ihnen erreicht:

EROBERE DAS GEGNERISCHE H.Q.

Du gewinnst sofort, wenn du 1 deiner Truppen im gegnerischen H.Q. einsetzt.

***Hinweis:** Gibt es mehrere gegnerische H.Q.s auf dem Schlachtfeld, genügt es, 1 davon zu erobern.*

SCHLACHTFELDER UND IHRE H.Q.S:



Burgland



Swimmingpool



Wolkenstadt



Vulkan-
dschungel



Gruselfriedhof



Inselparadies



Raumstation
Metal-X



Sandstrand

ERREICHE DAS ORDENSZIEL



Du gewinnst sofort, wenn du **mindestens so viele Orden** hast, wie dein Ordensziel vorgibt.

Das Spiel endet auch, wenn du weder Truppen ziehen noch eine Truppe einsetzen kannst. In diesem Fall vergleicht ihr eure Orden. Wer mehr Orden hat, gewinnt.

Bei Gleichstand verliert, wer das Spiel auf diese Weise beendet hat. Die andere Person gewinnt.

Autoren: **Paolo Mori & Alessandro Zucchini**

Illustrator: **Paul Mafayon**

Impressum und Danksagung: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

