

Den Thronräubern an den Kragen

Knights and Merchants

Viele Ritter, wenig Händler – Knights and Merchants setzt trotz Aufbau-Flair voll auf Kampf. Wir haben alle Missionen für Sie gelöst.

Vor allem in den letzten Levels wird Topwares Taktik-Siedelei sehr schwer. Mit unseren Hinweisen schaffen Sie jedoch sogar die knifflige zwanzigste Mission, die selbst unseren Redaktions-Strategen graue Haare wachsen ließ.

Kampftips

ABSTAND
zwischen
Türmen

TIP 1: Wachtürme können eine gegnerische Streitmacht erheblich dezimieren, wenn man sie entlang des üblichen Angriffsweges der gegnerischen Trup-



TIP 1: Stellen Sie die Türme nicht zu eng nebeneinander.

pen errichtet. Halten Sie jedoch einen genügend großen Abstand zwischen den Türmen ein. Errichtet man sie zu nah beieinander, beschießen sie das gleiche Ziel und verschwenden wertvolle Munition.

LAGER
vernichten

TIP 2: Sind alle gegnerischen Lager vernichtet, hat Ihr Widersacher keine Chance mehr. Daher hat die Vernichtung dieses Gebäudetyps Priorität. Zerstören Sie zusätzlich den Gasthof, verhungern nach einiger Zeit sämtliche Bewohner. So werden Sie problemlos störende Wachturmbesetzungen los.

Truppe richtig **MIXEN**

TIP 3: Eine erfolgreiche Streitmacht beinhaltet alle Truppentypen. Die wichtigsten sind Fernkämpfer, welche von Infanterie geschützt werden. Außerdem sollten immer einige Einheiten Kavallerie bereitstehen,



TIP 3: So sollte die Aufstellung vor Kampfbeginn aussehen.

um einer gegnerischen Fernkampfeinheit schnell den Garaus machen zu können. Gegen feindliche Reiter setzen Sie Lanzenträger oder Pikenierte ein.

Von **HINTEN**
angreifen

TIP 4: Entappen Sie irgendwo eine Einheit feindlicher Schützen, so attackieren Sie diese von hinten. Dort hin können die Fernkämpfer nicht schießen, daher gehen solche Gefechte meist verlustfrei aus.

Die Kampagne

Mission 1



Mission 1: Nach den blauen sind die gelben Gegner dran.

Brücke
BESETZEN

TIP 5: Setzen Sie sämtliche Kompanien in Bewegung, und heizen Sie dem Feind ein. Sobald dieser geschlagen ist, sammeln sich Ihre überlebenden Truppen bei der Brücke (1). Reparieren Sie die noch stehenden Häuser. Nun wird der zerstörte Teil des Städtchens plus zwei Bauernhöfe, Holzfällerhütte nebst Sägewerk und Waffenschmiede wieder aufgebaut. Bilden Sie mindestens 20 Milizen und 10 Bogenschützen aus.

BLAU zuerst

TIP 6: Die neue Streitmacht führen Sie in eine Schlacht gegen den blauen Gegner bei (2). Danach

schalten Sie das Lager bei (3) aus. Zwei Ihrer Milizionäre fallen den Bogenschützen bei (4) in den Rücken. Zuletzt attackieren Ihre Krieger das feindliche Dorf bei (5) im Norden.

Mission 2

**Feind
LOCKEN**

TIP 6: Zunächst errichten Sie in aller Ruhe das Dorf. Derweil erkunden Ihre Streitkräfte das Gelände bis zur Brücke (1). Anschließend werden sie auf der Ebene bei (2) postiert und schlagen dort den ersten Angriff des Feindes ab. Sobald die Kaserne errichtet wurde, werden zwölf Bogenschützen und zwölf Lanzenräger trainiert.



Mission 2: Die Brücke ist ein hervorragender Platz zur Verteidigung.

**BRÜCKE
besetzen**

TIP 7: Stehen weitere zwölf Schützen bereit, so rücken Ihre Kämpfer zur Brücke vor und formieren sich dort. Ein einzelner Bogenschütze lockt die gegnerischen Soldaten zum südlichen Flußufer in die Falle. Wenn der gegnerische Ansturm nachläßt, attackieren Axtkämpfer die restlichen Bogenschützen bei (3) und danach die Stadt (4).

Mission 3

RÜCKZUG

TIP 8: Schicken Sie sofort alle Kämpfer in die linke obere Ecke zurück. Dort nehmen Ihre Schützen Aufstellung, gedeckt durch Nahkampfeinheiten. Der Feind rückt nach kurzer Zeit an und stürzt sich auf die gut organisierte Truppe. Die zuletzt anrückenden Schützen werden im Sturm attackiert.

Mission 4

**BRÜCKE
sichern**

TIP 9: Bauen Sie früh beide Minenarten und die Goldschmelze. Stellen Sie Ihre gesamten Truppen kurz hinter der Brücke (1) auf. Ein Bogenschütze geht als Lockvogel vorraus.



Mission 4: Eine Offensive zu Beginn löscht den Gegner fast aus.

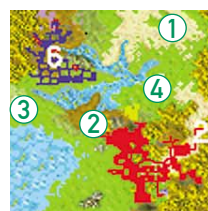
Nach SÜDEN

TIP 10: Behalten Sie drei Axtkämpfer in Reserve, damit diese die zuletzt attackierenden Schützen erledigen. Ist die Brücke erobert, zerstören Ihre restlichen Recken das gegnerische Dorf bei (2). Bilden Sie nun 18 Schützen und 18 Späher aus, die sich die feindliche Streitmacht bei (3) vorknöpfen. Achten Sie auf die Wachtürme, und vergessen Sie die Lagerhalle im Süden nicht.

Mission 5

**Truppen
TEILEN**

TIP 11: Die Mission beginnt mit einer Attacke der lila Armeen aus dem Norden (1) und Osten (2) sowie der blauen Truppen aus dem Westen (3). Während die Angreifer aus dem Norden vom gelben Verbündeten abgefangen



Mission 5: Der Gegner attackiert meist aus dem Westen.

**DORF
schützen**

werden, kümmern sich Ihre Lanzenräger um die östlichen Aggressoren. Die restlichen Nahkampfeinheiten nehmen sich den blauen Feind vor. Die Bogenschützen teilen Sie zwischen Osten und Westen auf. Überlebende Truppen beziehen bei (4) Position. Nun können Sie in Ruhe aufbauen.

TIP 12: Sobald das Dorf errichtet ist, stellen Sie westlich (5) davon eine Schutztruppe (20 Schützen und 15 Axtmänner) auf. Diese wehren den Angriff aus dem Westen ab. Sobald Ihre Eisenproduktion läuft, bilden Sie 20 Armbrustschützen und 20 Ritter aus. Gemeinsam mit den restlichen Kämpfern ziehen die gegen das feindliche Dorf bei (6).

Mission 6

**ZURÜCK-
ZIEHEN**

TIP 13: Während die gelben Lanzenräger den Vormarsch stoppen, ziehen sich alle Einheiten nach (1) zurück, wo sie eine Verteidigungslinie errichten. Wenn sich die Lage beruhigt hat, fällt Ihre Reiterei den Bogenschützen bei (2) in den Rücken und zieht sich wieder zurück.



Mission 6: Nur gezielte Attacken helfen gegen die Übermacht.

**LILA
zuerst**

TIP 14: Ein einzelner Bogenschütze lockt die lila Einheiten, (3) zu den eigenen Kriegern. Jetzt attackiert Ihre Reiterei die blauen Schützen. Den Rest der blauen Streitmacht lockt ein Schütze zu Ihrer Haupttruppe. Nun zieht Ihre ganze Armee los und erledigt die feindlichen Axtkämpfer bei (4) und (5). Achtung – wenn die Schlacht länger als 15 Minuten dauert, wird die Nahrung knapp.

Mission 7

**Gegner
ABLENKEN**

TIP 15: Ihre Truppen warten in der Schlucht bei (1) auf die ersten Gegner. Während Sie das Städtchen aufbauen und das westliche Lager (2) an Ihr Straßennetz anbinden, läuft ein einzelner Bogenschütze nach (3). Dort beschießt er einen Turm, und lockt die auftauchenden Gegner in das alliierte Dorf (4). Nun bilden Sie 15 Schützen und zwölf Nahkämpfer aus. Anschließend überfallen Ihre Männer das Dorf bei (5). Die im Norden versteckten Truppen (6) locken Sie wie gewohnt in die Reichweite Ihrer Schützen.

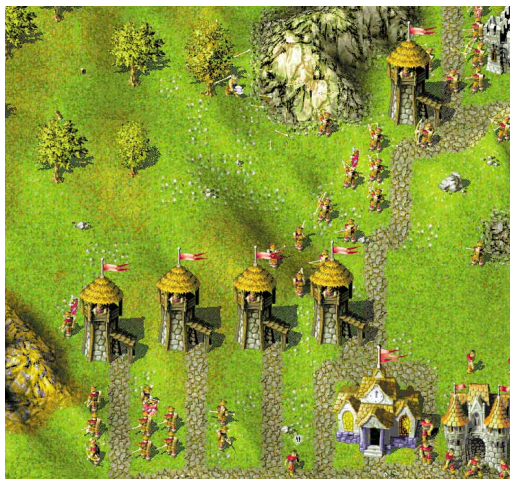


Mission 7: Ablenkung des Feindes verschafft Ihnen wichtige Bauzeit.

Mission 8

**TÜRME
bauen**

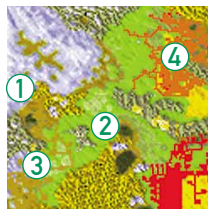
TIP 16: Befehlen Sie Ihren Bauarbeitern sofort den Bau von einigen Wachtürmen nördlich des Lagers. Davor wird die Verteidigungslinie gegen die Barbaren aufgebaut. Ihr nächstes Ziel sind 20 Armbrustschützen und 20 Lanzenräger oder Axtkämpfer. Lassen Sie Ihre Kämpfer Essen fassen, und schicken Sie die Jungs nach (1). Dort locken Sie durch einen Schuß auf den ersten Turm die Feinde zu Ihnen.



Mission 8: Mit nur wenigen Wachtürmen halten Sie die anstürmenden Barbarenhorden zurück.

REITER
schicken

TIP 17: Schicken Sie aus dem Osten (2) einen Trupp Reiter nach (3) und zerlegen Sie Lager und Gasthof. Jetzt zieht sich Ihre Armee ins eigene Dorf zurück, wird verpflegt und mit 20 Schwertkämpfern verstärkt. Danach attackieren Sie die Türme des zweiten Barbarendorfs bei (4). Ziehen Sie sich zurück, und machen Sie der auftauchenden Truppe den Gar aus. Zuletzt ist das Dorf selbst an der Reihe.



Mission 8: Barbaren haben zwar exzellente Waffen, aber keine Rüstung.

Mission 9

In die **FALLE**
locken

TIP 18: Lassen Sie Ihre Truppen in der Schlucht bei (1) Stellung beziehen, und locken Sie einzeln alle Gegner zu Ihnen. Schicken Sie die Hälfte Ihrer Barbaren zu der frisch erbauten Stadt (2), ehe diese zu groß wird. Danach räumen Ihre Schützen mit den Türmen bei (3) auf. Die Stadt dahinter ist dann unbewacht. Die Wachtürme bei den Eisenminen im Osten sollten Sie vorerst ignorieren. Rüsten Sie 20 Armbrustschützen aus, und ersetzen Sie die Verluste Ihrer Nahkämpfer mit Rittern.



Mission 9: Die feindlichen Kompanien lassen sich einzeln auslösen.

ENGPAß
verteidigen

TIP 19: Ihre aufgestockte Armee kehrt nach (3) zurück und bezieht südlich der Eisenminen (4) Stellung. Ein Fernkämpfer lockt die Feinde in den Engpaß. Danach geht's mit den Türmen weiter. Als letztes zerstören Sie das nahe Dorf (5).

Mission 10

SOFORT
angreifen

TIP 20: Vertrauen Sie nicht der Missionsbeschreibung! Dort heißt es, geplantes Vorgehen sei einem Sturm vorzuziehen. In Wirklichkeit bleibt nur sehr wenig Zeit, bis die eigene Lagerhalle den feindlichen

Angreifern zum Opfer fällt. Lassen Sie alle Fußtruppen (von Schützen gedeckt) angreifen. Die Ritter bewegen sich zum Südviertel der Stadt und erledigen die dort stationierten Fernkämpfer.

Mission 11

SÜDLICHES
Dorf zuerst

TIP 21: Das lila Dorf im Süden ist Ihr erstes Ziel. Schicken Sie einen Schützen zum Berg bei (1), um die Feinde zu provozieren. Fangen Sie die folgenden Attacken mit Ihren Nahkämpfern bei (2) ab. Verstärkt mit neuen Axtkämpfern, zieht Ihre Truppe dann nach (3). Dort sollten Ihre Mannen zuerst alle Gegner und Türme erledigen. Dann sind die Schule und die Kaserne dran.



Mission 11: Der Berg im Süden sollte nach dem Süd-Dorf angegriffen werden.

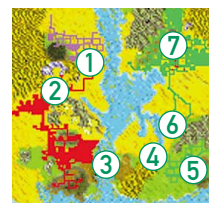
TURMKETTE
errichten

TIP 22: Ihre Bauarbeiter ziehen nun acht Wachtürme entlang der Bergkette (4) hoch. Stellen Sie 20 Schützen nebst fünf Nahkämpfern bei (5) auf und locken Sie den Feind dorthin. Nach dem Ende der gegnerischen Armeen nehmen Sie sich die vier Türme vor. Im Norden gehen Sie auf die gleiche Art vor.

Mission 12

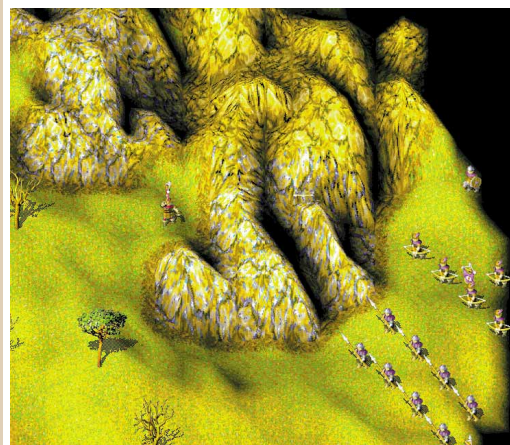
LILA
zerstören

TIP 23: Reste der lila Streitkräfte (1) besetzen die Berge im Norden – attackieren Sie diese zuerst. Bauen Sie bei (2) eine Verteidigungslinie auf. Ein Bogenschütze lockt gegnerische Nahkämpfer und Schützen aus der Schlucht an. Nachdem Sie die Feindtruppen erledigt haben, ziehen Ihre Schützen zum lila Dorf weiter und zerstören dort die Wachtürme. Dann stürmt Ihre Reiterei den Ort, während die restlichen Einheiten die Brücke bei (3) sichern. Zusätzlich werden dort einige Wachtürme errichtet. Trainieren Sie nun 20 Armbrustschützen und 20 Ritter. Diese schicken Sie nach (4), wo Ihre



Mission 12: Ist Lila besiegt, gehören die Eisenberge Ihnen.

Zum **DORF**



Mission 12: Von hier aus lockt man den Gegner an.

**Über BUCHT
schießen**

Fernkämpfer den Turm angreifen. Da die Verteidiger Bogenschützen in der ersten Reihe stehen haben, rücken diesmal direkt die eigenen Schützen vor. Sobald der grüne Gegner reagiert und heranstürmt, ziehen Sie die Fernkämpfer zurück und umgeben sie mit Rittern. Nachdem das Gefecht gewonnen ist, schalten Sie die Türme und anschließend das Dorf im Süden (5) aus.

TIP 24: Teile der Truppen aus dem Norden kommen von selbst herunter und können gut per Armbrust über die Bucht bei (4) beschossen werden. Nun werden die Türme bei (6) attackiert. Dahinter verbirgt sich eine weitere Armee, welche mit einem Schützen in den Pfeilhagel Ihrer Truppen gelockt wird. Dem Angriff auf des Gegners letzte Stadt (7) steht nun nichts mehr im Wege.

Mission 13**Nicht
ANGREIFEN**

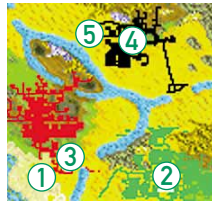
TIP 25: Die aus dem Osten anrückenden Truppen sind mit den Starttruppen leicht zu schlagen. Dafür darf man jedoch nicht in den Pfeilhagel der zu beiden Seiten der Schlucht stationierten Armbrustschützen geraten. Um das zu verhindern, ziehen Sie Ihre Truppen in die linke obere Ecke zurück, wo ganz hinten die Armbrustschützen und davor die Infanterie aufgestellt werden. Ihre Reiter halten Sie zurück, um sie anschließend dem angreifenden Gegner in den

**Verbündete
SCHÜTZEN**

Rücken zu schicken. So in die Zange genommen, überlebt keine der einzeln anrückenden Kompanien lange.

Mission 14

TIP 26: In diesem Szenario ist gutes Timing von höchster Wichtigkeit – nach einer Stunde beginnen das verbündete gelbe Dorf (1) im Süden und der grüne Widersacher (2) ihren Krieg. Da Ihr Alliierte hoffnungslos unterlegen ist, müssen Sie bis dahin eine wirkungs-



Mission 14: Wachtürme halten starke grüne Kräfte im Zaum.



Mission 14: Gegen diese Türme ist der Gegner machtlos.

ZWEI
Steinbrüche

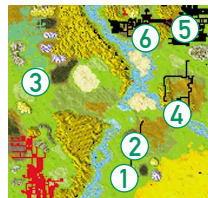
volle Abwehr aufgebaut haben. Zunächst werden alle nötigen Gebäude bis hin zur Nahrungsversorgung aufgebaut (es sind mindestens zwei Steinbrüche notwendig). Anschließend verbinden Sie das eigene Straßennetz mit dem des anderen Dorfes und errichten östlich davon bei (3) etwa acht Wachtürme. Sind diese besetzt und geladen, brauchen Sie sich um den grünen Gegner keine Sorgen mehr zu machen, da er praktischerweise nur das gelbe Städtchen attackiert und unterwegs von Ihren mächtigen Türmen erledigt wird.

WACH-TÜRME
bauen

TIP 27: Eine akute Gefahr stellt jedoch der graue Gegner dar, der sein Dorf bei (4) errichtet hat und knapp 40 Minuten nach der grünen Attacke Ihre Stadt angreift. Damit er keinen Erfolg hat, errichten Sie nun von der Lagerhalle bis zu den Bergen im Norden sechs Wachtürme. Anschließend werden die Goldberge ausgebeutet und die Rüstungsindustrie – vorläufig nur die mit Holz und Leder – angekurbelt. Sobald 15 Bogenschützen und 15 Axtkämpfer auf Ihr Kommando hören, können Sie auch die Erzberge ausbeuten. Diese Truppe sichert Ihr Dorf gegen Angriffe aus dem Süden. Sobald Sie mit dem neugeonnenen Eisen 20 Armbrustschützen und 20 Schwertkämpfer ausgebildet haben, rücken Sie gegen die grauen Türme bei (5) vor. Haben Sie alle dahinter befindlichen Armeen herausgelockt, nehmen Ihre Fernkämpfer die Türme und Ihre Nahkämpfer danach die Stadt auseinander. Wenn die zerstört ist, geht's weiter nach Süden, wo Sie den Grünen in den Rücken fallen und ihre Stadt vernichten.

GOLD und EISEN
abbauen

Mission 15



Mission 15: Die Starttruppen reichen gegen Grün und Grau fast aus.

TIP 28: Während Sie eine Stadt aufbauen, können Ihre Anfangstruppen bereits gegen die grauen und grünen Gegenspieler antreten. Die Ritter machen sich auf den Weg nach (1), wo sie das graue Heer umgehen und sich auf das neu gebaute Dorf stürzen. Dadurch fehlt den bei (2) stationierten Kriegen die Nahrung und sie verhungern nach einiger Zeit. Ihre Jungs hingegen essen sich in der Stadt satt und rücken dann nach (3) vor. Die Verteidiger attackieren Sie von rechts mit Axtkämpfern und Ihrer Kompanie Fernkämpfer, während sich die Reiterei zur Unterstützung bereithält. Sobald Sie die wenigen Verteidiger des grünen Stützpunktes besiegt haben, überrennen Sie das Dorf mit allen Männern. Nächste Station auf dem Weg zum Sieg sind die vier Wachtürme bei (4), die den Eingang zur grauen Stadt (5) beschützen. Während die Reiter im Westen auf ihren Einsatz warten, greifen Fernkämpfer nacheinander alle Türme an.

TIP 29: Sobald die gegnerischen Schützen zur Verteidigung ausrücken, attackieren Sie mit der Kavallerie.

Zuerst das **GRAUE** Dorf zerstören

Gegen **GRÜN**

Schützen **ANGREIFEN**

Pikeniere
gegen **RITTER**

Durch die
SCHLUCHT

Gegner **AUS-WEICHEN**

ESSEN fassen

Hinter den Türmen befinden sich weitere Kompanien Fernkämpfer – greifen Sie diese von der Seite mit Ihren Schützen an. Für die letzte Offensive gegen das verbleibende feindliche Aufgebot an Rittern und Schwertkämpfern stocken Sie Ihre Armee mit je zwölf Pikenieren, Rittern und Armbrustschützen auf. Diese Streitmacht wird südlich des gegnerischen Dorfes aufgestellt und die feindliche Truppe herangelockt. Bei (6) lauern noch einige Armbrustschützen: Schalten Sie diese mit den Rittern aus.

Mission 16

TIP 30: Während Sie im Süden in Ruhe Ihre Stadt errichten, können Sie den schwer befestigten gegnerischen Stützpunkt im Norden in ein ungefährliches Dorf verwandeln. Dazu schicken Sie Ihre Ritter durch die unbewachte Schlucht bei (1). Weichen Sie der Infanterietruppe auf dem Weg aus, indem Sie die Feinde mit einem Ritter nach Südosten locken. Gleich hinter der Schlucht befinden sich mit Schule, Schloß und Gasthof (2) die ersten Angriffsziele. Sobald diese zerbröselt sind, geht's weiter nach (3), wo die gleichen Ziele ausgeschaltet werden. Achtung – beim Angriff rückt die feindliche Kavallerie an.

TIP 31: Ihre Leute versorgen sich in der Heimat mit frischem Proviant und ziehen dann nach (4), wo ihnen die feindliche Schule und der Gasthof zum Opfer fallen. Vermeiden Sie auf jeden Fall die weiter südlich wartenden Schwertkämpfer. Nun rücken sämtliche Ihrer Krieger nach (5) vor und starten eine Großoffensive gegen auf die dort stationierten Ritter und deren Kampfgenossen. Nach deren Ende schleifen Sie das nahe Dorf. Überlebende Krieger ziehen



Mission 16: Kappen Sie dem Feind die Nahrungsversorgung.



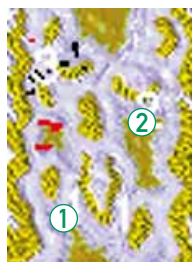
Mission 16: Diese Schlucht führt in die gegnerische Basis.

sich zurück und warten zu Hause, bis im Norden alle Verteidiger verhungert sind und die dortige Stadt angegriffen werden kann.

Mission 17

Richtige AUFSTELLUNG

TIP 32: Diesmal ist die Aufstellung von höchster Bedeutung. Jeweils eine Kavallerieeinheit wird zu einer Seite vom Schauplatz des Gefechts geschickt. Armbrustschützen gehen wie immer in die zweite Reihe. Ihre Schwertkämpfer stellen sich gegenüber der Pikeniere und Ihre Pikeniere gegenüber der Reiterei auf. Den Feind bei (1)



Mission 17: Die Kavallerie greift erst zuletzt ein.

locken Sie mit einem Schützen in die Schlacht. Sobald gegnerische Fernkämpfer auftauchen, jagen Sie ihnen Ihre Kavallerie entgegen.

Seitlich ANGREIFEN

TIP 33: Nachdem die erste Angriffswelle abgeschlagen ist, greifen Ihre verbliebenen Reiter von der Seite die grauen Bogenschützen bei (2) an. Falls diese Unterstützung durch Reiterei bekommen, greift Ihre vorsorglich in der Nähe stationierte Einheit Pikeniere ein. Diese zieht danach weiter nach (3), wo weitere Reiter warten. Gleichzeitig greifen Sie mit Fernkämpfern von Süden her an. Die Reste Ihrer Infanterie und Kavallerie eskortieren die Schützen.

Mission 18

SOFORT los-schlagen

TIP 34: Das abgelegene Lagerhaus bei (1) beinhaltet sowohl genug Materialien, um daraus Rüstungen für eine ganze Armee zu schmieden, als auch das Gold zur Ausbildung der Truppen. Die erste feindliche Offensive startet schon nach einer Stunde; eine Stunde später folgt eine zweite. Lassen Sie es soweit erst gar nicht kommen: Befehlen Sie Ihren Truppen den Marsch nach (2). Die dortigen Einheiten müssen komplett ausgeschaltet werden.



Mission 18: Ihre Reiter ignorieren die ungefährlichen Türme.

TIP 35: Zu Beginn der Mission sind die feindlichen Wachtürme nur spärlich mit Steinen ausgerüstet – Ihre Ritter galoppieren einfach daran vorbei nach (3), wo sie Lager und Gasthof ausschalten. Die verbliebenen Truppen starten einen Angriff gegen die Fernkämpfer auf dem Verteidigungswall (4), damit der Rest der Reiterei nach (5) vordringen kann, wo er Lager, Schule und beide Gasthöfe dem Erdboden gleichmacht. Damit sind die gegnerischen Truppen zum Hungertod verurteilt. Errichten Sie eine Straße zum Lager bei (1) und danach Eisenschmelze und Schmieden. Mit fünf neuen Krieger zerstören Sie zuletzt die übrigen Gebäude der Geisterstadt.

Türme IGNORIEREN

Truppen ZUSAMMEN-ZIEHEN

Mission 19

TIP 36: Wie in Mission 17 weicht die Kavallerie zu den Seiten aus und wartet ab. Die restliche Streitmacht gruppiert sich um die Armbrustschützen, während ein einzelner Kämpfer die Gegner bei (1) heranzieht. Sobald deren Schützen sichtbar werden, attackieren Ihre Reiter. Die Truppen bei (2) und (3) besiegen Sie auf die gleiche Art. Danach dringen Ihre Armbrustschützen in die feindliche Festung ein und erledigen die feindlichen Fernkämpfer (4) auf der Mauer von hinten.



Mission 19: Die richtige Formation ist immens wichtig.

RÜCKZUG

Mission 20

TIP 37: Vor Beginn des Gefechts ziehen Sie die Kavallerie sowie je eine Einheit Pikeniere und Schwertkämpfer aus dem Kampf zurück. Die Stadt wird schnell bis zu den Schmieden aufgebaut; verzichten Sie vorerst auf Goldbergbau. Rekrutieren Sie sobald wie möglich 20 Armbrustschützen, die Sie mit den restlichen Truppen nach (1) beordern. Dort schlägt Ihre Armee die von (2) eintreffenden Gegner, deren unbewachtes Dorf das nächste Ziel ist. Kurz darauf rückt Verstärkung aus dem anderen Ort (3) an. Nachdem diese bei (4) geschlagen wurde, marschieren Ihre Jungs nach (3). Bei (5) lauern weitere Feinde. Locken Sie die Gegner dort auf die Brücke, wo Ihre Schützen sie ausschalten können. Nun zurück nach Hause, um die Reste Ihrer Streitmacht um 20 Pikeniere und 20 Schwertkämpfer aufzustocken.

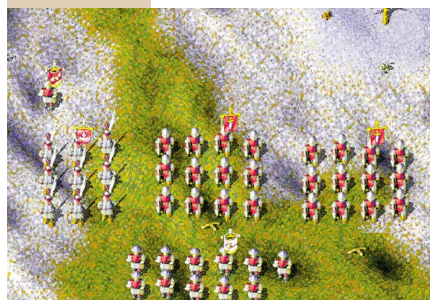


Mission 20: Erst die Dörfer, dann das Schloß.

WEST-DÖRFER angreifen

TIP 38: Die noch im Süden verstreuten Feindtruppen werden Sie los, indem Ihre Kavallerie bei (6) die Nachschubkolonnen ausschaltet. Ist das erledigt, geht Ihre Streitmacht von (3) aus gegen das mittlere Dorf (7) vor und zerlegt es. Das Schloß kann nur mit einem schnellen Vorstoß unschädlich gemacht werden, da dort massenhaft Truppen produziert werden. Daher rückt Ihre Armee (20 Schützen, 12 Pikeniere und 12 Schwertkämpfer) frontal in den Schloßhof ein und bereitet dem Treiben ein Ende. Achtung – auf den seitlichen Burgmauern lauern Schützen. Die linke Seite können Sie jedoch bequem von (8) aus angreifen.

NACHSCHUB unterbinden



Mission 20: In dieser Aufstellung erwarten Sie den anfänglichen Ansturm der Gegner.

und 12 Schwertkämpfer) frontal in den Schloßhof ein und bereitet dem Treiben ein Ende. Achtung – auf den seitlichen Burgmauern lauern Schützen. Die linke Seite können Sie jedoch bequem von (8) aus angreifen.

GUN