



A Battle Through History – Das Sabaton Brettspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

In A Battle Through History schlüpft ihr in die Rolle zeitreisender Geschichtenerzähler, der sogenannten Sabatons. Ihr springt zwischen vier Epochen hin und her, tretet gegen legendäre Truppen und Helden an oder fordert euch gegenseitig heraus. Wer am Ende die wertvollsten Einheiten, Helden und Relikte gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt über 6 (oder 8) Runden möglichst viele Siegpunkte durch eroberte Eliteeinheiten, Helden, Reliktkarten, Tapferkeitsmedaillen und Waffenehremarker.

Vorbereitung

Steckt Spielbrett und die Scheibe Getriebe der Geschichte zusammen und legt die Stapel für Zeitreiseplättchen, Kriegsmarker und Relikte bereit. Zu jeder der 4 Epochen liegen 3 offene Eliteeinheiten aus. Jeder nimmt eine Sabaton-Miniatur, das passende Angreifertableau, 8 Grundeinheiten, 4 Tapferkeitsmedaillen und 1 Reliktkarte. Mischt euer Deck und zieht 4 Handkarten.

So spielt ihr

- 1 Schiebt 1 bis 3 Zeitreiseplättchen ins Getriebe der Geschichte, bis euch das Plättchen in Aktiver Position passt.
- 2 Nehmt den angezeigten Kriegsmarker und führt die beiden über Pfeile angezeigten Aktionen aus, wenn ihr wollt.
- 3 Springt in eine der beiden Epochen des aktiven Plättchens. In der alten Epoche zu bleiben ist verboten.
- 4 Kämpft entweder gegen 1 oder mehrere Eliteeinheiten des Spielbretts oder fordert einen Mitspieler heraus, der in derselben Epoche steht.
- 5 Der Kampf läuft in drei Linien ab: Fernkampf, Normaler Kampf, Nahkampf. Wer mehr Einheiten überlebend behält, gewinnt.
- 6 In der Erholung wandern alle eingesetzten Karten auf den Abwurfstapel, das Spielbrett wird aufgefüllt und ihr zieht auf 4 Handkarten nach.

So gewinnt ihr

Nach der letzten Runde zählt ihr Punkte für Eliteeinheiten, Helden, Relikte, erbeutete Tapferkeitsmedaillen und Waffenehremarker. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr reist als Sabaton durch vier historische Epochen und versucht, möglichst viele starke Einheiten und Helden für eure Armee zu erobern. Gleichzeitig sammelt ihr Reliktkarten, denn mehrere Relikte derselben Epoche bringen überproportional viele Siegpunkte. Zusätzlich lohnt es sich, andere Spieler anzugreifen: Dabei erbeutet ihr Tapferkeitsmedaillen und könnt ihnen Relikte wegnehmen. Am Ende gewinnt, wer die höchste Punktzahl auf der Siegpunktleiste erreicht.

Spielmaterial

4 Quadranten für das Spielbrett

1 Scheibe Getriebe der Geschichte

1 Rundenleiste mit Rundenmarker

1 Hauptquartiermarker

108 Einheitenkarten

32 Reliktkarten

1 Verteidigertableau

5 Angreifertableaus

5 Sabaton-Miniaturen

2 Spezialwürfel

12 Zeitreiseplättchen

20 Kriegsmarker

20 Verbindungsmarker

8 Schadensmarker

8 Waffenehremarker

20 Tapferkeitsmedaillen

Spielaufbau

- Setzt die Scheibe Getriebe der Geschichte zusammen und steckt die 4 Quadranten zum Spielbrett zusammen.
- Mischt die Zeitreiseplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben das Brett.
- Mischt die Kriegsmarker zu einem verdeckten Stapel.
- Mischt die Reliktkarten und legt sie verdeckt bereit; lässt Platz für einen Abwurfstapel.
- Sortiert die Einheitenkarten: Grundeinheiten in 5 Stapel nach Sabaton, Eliteeinheiten in 4 Epochenstapel nach Farbe und Nummer.
- Legt Schadensmarker, Verbindungsmarker, Waffenehremarker und die beiden Spezialwürfel für alle erreichbar bereit.
- Legt die Rundenleiste ans Spielbrett und stellt den Rundenmarker auf Feld 1.
- Legt das Verteidigertableau zunächst beiseite. Eine Seite ist die Kampfseite, die andere zeigt eine Übersicht zu den Siegpunkten.
- Deckt 2 Zeitreiseplättchen auf und schiebt sie nacheinander ins Getriebe, bis die Aktive Position erreicht ist.
- Legt 3 Kriegsmarker auf die vorgesehenen Felder des Getriebes.
- Bereitet jede Epoche vor: Helden aus dem Epochenstapel nehmen, Rest mischen, 3 Karten offen auf die Epochenplätze legen, dann die Helden zurückmischen und den Stapel verdeckt neben die Epoche legen.
- Jeder wählt eine Sabaton-Miniatur und nimmt das zugehörige Angreifertableau (Kampfseite oben), die 8 Grundeinheiten und 4 Tapferkeitsmedaillen.
- Mischt eure Tapferkeitsmedaillen und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Zieht 1 Reliktkarte und legt sie offen neben euer Tableau, nicht darauf.
- Mischt eure 8 Grundeinheiten zu einem verdeckten Deck, lässt Platz für den Abwurfstapel und zieht 4 Handkarten.
- Bei weniger als 5 Spielern kommt das Material der nicht genutzten Sabatons zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Wer zuletzt irgendeine Heldentat vollbracht hat, beginnt und nimmt den Hauptquartiermarker. Dieser Spieler rückt am Ende jeder Runde auch den Rundenmarker weiter. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Grundlagen

Das Spiel läuft über 6 Runden, wer länger spielen möchte, nimmt 8 Runden. In jeder Runde führt jeder genau einen Spielzug aus, und zwar mit allen drei Phasen: Zeitreise, Kampf und Erholung. Keine Phase darf ausgelassen werden.

Der aktive Spieler ist immer der Angreifer. Verteidiger ist entweder eine Einheit vom Spielbrett oder ein Mitspieler. Das Kampfgebiet besteht aus eurem Angreifertableau und dem rechts angelegten Verteidigertableau, das von Hand zu Hand wandert. Als Armee gelten alle Karten, die ihr besitzt: Hand, Deck und Abwurfstapel.

Phase 1: Zeitreise

- 1 Schiebt mindestens 1, höchstens 3 Zeitreiseplättchen ins Getriebe der Geschichte. Ein neues Plättchen wird angelegt (Warteposition) und schiebt damit das vorherige heraus, das auf den Abwurfstapel kommt. Immer nur 2 Plättchen liegen gleichzeitig am Getriebe.
- 2 Nehmt den Kriegsmarker, auf den das Plättchen in Aktiver Position zeigt, und legt ihn in euren Spielbereich. Mehr als 3 Kriegsmarker dürft ihr dort nicht haben.
- 3 Führt die beiden Aktiven Aktionen aus, die die Pfeile auf dem Spielbrett anzeigen. Reihenfolge frei, ihr dürft auch darauf verzichten. Zur Auswahl stehen insgesamt 4 Aktionen: 2 Karten vom Deck ziehen; 1 Karte aus dem eigenen Abwurfstapel auf die Hand nehmen; 1 Handkarte dauerhaft entlassen und 1 Karte nachziehen; Abwurfstapel ins Deck mischen und 1 Karte ziehen.
- 4 Führt den Zeitsprung aus: Jedes Plättchen zeigt 2 Epochen. Wählt eine davon und stellt eure Miniatur dorthin. In derselben Epoche zu bleiben ist nie erlaubt.

Wichtig: Habt ihr eine Aktion vergessen, könnt ihr sie nicht mehr nachholen, sobald ihr Einheiten auf dem Angreifertableau einsetzt.

Phase 2a: Einheiten auf dem Spielbrett erobern

- 1 Wählt aus den 3 offenen Eliteeinheiten eurer Epoche eine aus. Hat sie eine Verbindung zu weiteren Karten, dürft ihr entscheiden, ob ihr auch gegen die verbundenen Einheiten antretet.
- 2 Legt das Verteidigertableau rechts an euer Angreifertableau (Frontlinie) und platziert die gewählten Elitekarten darauf. Das Tableau hat 3 Plätze, belegt von links nach rechts ab der Frontlinie, dazu einen virtuellen Platz rechts außen.
- 3 Setzt 1 bis 4 Einheiten aus eurer Hand ein, von rechts nach links beginnend an der Frontlinie. Links außen liegt euer virtueller Kartenplatz.
- 4 Handelt vor dem Kampf in dieser Reihenfolge ab: Verstärkungen, Verbindungen, Überfall, Kriegsmarker, Würfelzuweisung.
- 5 Verstärkungen: Für jedes Verstärkungssymbol wird hinten an die Aufstellung eine Karte ergänzt, also auf den ersten freien Platz von der Frontlinie aus. Ihr zieht vom eigenen Deck, der Verteidiger vom Epochenstapel. Ist der jeweilige Stapel leer, gibt es keine Verstärkung; der Abwurfstapel wird dafür nicht gemischt. Auch Verstärkungskarten können weitere Verstärkungen auslösen, maximal bis der virtuelle Platz belegt ist.

- 6 Verbindungen: Liegen verbundene Karten gemeinsam in einer Aufstellung, legt ihr einen Verbindungsmarker so, dass er auf einem vollständigen Schild liegt.
- 7 Überfall: Jedes Überfallsymbol entfernt 1 Verbindungsmarker der Gegenseite, beginnend an der Frontlinie.
- 8 Kriegsmarker: Ihr dürft euren eingesetzten Einheiten Kriegsmarker zuweisen, höchstens 1 pro Einheit.
- 9 Würfel: Habt ihr höchstens 3 Einheiten auf dem Angreifertableau, bekommt ihr den Starken Würfel und der Verteidiger den Riskanten. Bei mehr als 3 Einheiten ist es umgekehrt. Es wird nur einmal gewürfelt, das Ergebnis gilt für den ganzen Kampf.

Der Kampf

Nach dem Würfelwurf könnt ihr die eingesetzten Einheiten nicht mehr ändern. Der Kampf läuft in drei Linien ab, immer in dieser Reihenfolge:

- 1 Fernkampf
- 2 Normaler Kampf
- 3 Nahkampf

Für jede Linie addiert ihr die Kampfwerte aller eigenen Einheiten, dazu Boni durch Kriegsmarker und den zugewiesenen Würfel. Der Verteidiger rechnet genauso. Ein negatives Ergebnis zählt als 0. Die Differenz beider Werte ist der Schaden, den die unterlegene Seite erleidet.

Schaden wird sofort zugeteilt, bevor die nächste Linie beginnt, und immer ab der Frontlinie. Eine Einheit ist besiegt, sobald so viele Schadensmarker auf ihr liegen, wie sie Schadenssymbole zeigt. Besiegte Einheiten werden sofort verdeckt und nehmen nicht mehr teil.

Am Ende des Nahkampfs gewinnt die Seite mit mehr überlebenden Karten. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Überlebt auf keiner Seite eine Einheit, gibt es keinen Sieger.

Belohnungen gegen das Spielbrett

Unabhängig vom Ausgang dürft ihr alle besiegten Einheiten vom Verteidigertableau rekrutieren und auf euren Abwurfstapel legen. Überlebende Eliteeinheiten kommen auf den Abwurfstapel ihrer Epoche.

Habt ihr gewonnen, gibt es zusätzlich Relikte, abhängig von der Zahl eurer eingesetzten Einheiten (besiegte und überlebende zählen):

- Virtueller Platz belegt: kein Relikt
- 4 Einheiten: 1 Karte ziehen und behalten
- 3 Einheiten: 2 ziehen, 1 behalten
- 2 Einheiten: 3 ziehen, 1 behalten
- 1 Einheit: 4 ziehen, 1 behalten

Die übrigen gezogenen Relikte kommen auf den Reliktabwurfstapel.

Phase 2b: Einen Mitspieler herausfordern

Ihr dürft einen Mitspieler angreifen, dessen Sabaton in derselben Epoche steht, in die ihr gesprungen seid. Der Angegriffene nimmt das Verteidigertableau an sein eigenes Angreifertableau und setzt seine Einheiten ausschließlich dort ein.

- 1 Der Verteidiger legt zuerst aus: bis zu 3 Einheiten und bis zu 3 Kriegsmarker, höchstens 1 pro Einheit.
- 2 Danach setzt ihr als Angreifer eure Einheiten und Kriegsmarker wie in Phase 2a ein.
- 3 Grundlegende Kampfvorbereitung, Würfelzuweisung und Kampf laufen identisch zu Phase 2a ab.
- 4 Belohnungen: Der unterlegene Verteidiger erhält für je 2 besiegte Angreifereinheiten 1 Waffenehremarker aus dem Vorrat.
- 5 Der Sieger zieht 2 Tapferkeitsmedaillen des Verlierers, sieht sie heimlich an, behält 1 und gibt die andere zurück. Es dürfen nur Medaillen mit dem Abbild des besiegten Sabatons gezogen werden.
- 6 Gewinnt der Angreifer, darf er außerdem Relikte des Verteidigers ziehen. Der Verteidiger mischt seine Relikte und legt sie verdeckt aus. Es gelten dieselben Ziehzahlen wie in Phase 2a. Ihr behaltet 1 Karte, alle anderen legt der Verteidiger offen zurück. Bei belegtem virtuellen Kartenplatz gibt es kein Relikt.

Phase 3: Erholung

- 1 Legt alle Einheitenkarten von eurem Angreifertableau auf euren Abwurfstapel, besiegte wie überlebende. Nach einem Spielerkampf tut der Verteidiger dasselbe mit seinem Tableau.
- 2 Alle benutzten Kriegsmarker kommen auf den gemeinsamen Abwurfstapel.
- 3 Verbindungsmarker und Würfel gehen zurück in den Vorrat.
- 4 Füllt leere Plätze auf dem Spielbrett offen mit neuen Elitekarten der jeweiligen Epoche auf. Ist ein Epochenstapel leer, mischt ihr dessen Abwurfstapel zu einem neuen Stapel. Mit den Kriegsmarkern verfährt ihr bei Bedarf ebenso.
- 5 Alle am Kampf beteiligten Spieler ziehen auf 4 Handkarten nach. Reicht das Deck nicht, zieht ihr es leer, mischt den Abwurfstapel als neues Deck und zieht weiter.

Danach ist der linke Nachbar am Zug.

Der Spielzug

- 1 Phase 1: 1 bis 3 Zeitreiseplättchen ins Getriebe der Geschichte schieben.
- 2 Angezeigten Kriegsmarker nehmen und die beiden Aktiven Aktionen ausführen (freiwillig).
- 3 Zeitsprung: Miniatur in eine der beiden Epochen des aktiven Plättchens setzen.
- 4 Phase 2: Gegner wählen – Eliteeinheiten auf dem Spielbrett oder ein Mitspieler in derselben Epoche.
- 5 Karten einsetzen, dann Verstärkungen, Verbindungen, Überfall, Kriegsmarker und Würfel abhandeln.
- 6 Kampf in drei Linien: Fernkampf, Normaler Kampf, Nahkampf. Sieger ermitteln und Belohnungen nehmen.
- 7 Phase 3: Karten abwerfen, Marker zurücklegen, Spielbrett auffüllen, auf 4 Handkarten nachziehen.

Sonderregeln

- Ihr dürft niemals in der Epoche bleiben, in der eure Miniatur bereits steht.
- Vergessene Aktive Aktionen könnt ihr nicht nachholen, sobald ihr Einheiten einsetzt.
- Der virtuelle Kartenplatz ist immer der letzte belegbare Platz. Ist er belegt, bekommt der siegreiche Angreifer keine Relikte.
- Einheitenkarten im Besitz eines Spielers können nicht gestohlen werden. Loswerden könnt ihr sie nur über die Aktion Entlassen.
- Reliktkarten liegen immer offen und für alle sichtbar im eigenen Spielbereich.
- Ein Kriegsmarker gehört fest zu der Einheit, der er zugewiesen wurde, verschwindet mit ihr und kann im Kampf nicht verschoben werden.
- Helden: Jeder Held darf im gesamten Spiel nur in einem einzigen Kampf mitwirken. Danach legt ihr ihn beiseite, er zählt am Ende 3 Punkte. Alle Helden haben ein Verstärkungssymbol und 2 Verbindungen.
- Heldentod: Wird eine Einheit mit dieser Fähigkeit besiegt, fügt sie der Gegenseite je Symbol 1 Schaden zu, beginnend an der Frontlinie.
- Zielgenauigkeit: Jedes Symbol verhindert 1 Schaden durch Heldentod in der Kampflinie, die den Schaden verursacht hat.
- Umlenkung: Eine Einheit mit dieser Fähigkeit oder dem passenden Kriegsmarker zieht den ersten gegnerischen Schaden auf sich.
- Wurfwiederholung: Erlaubt so viele erneute Würfe des zugewiesenen Würfels, wie die Aufstellung Symbole davon zeigt. Haben im Spielerkampf beide Seiten die Fähigkeit, würfelt der Verteidiger zuerst. Gegen Einheiten vom Spielbrett wirft der Angreifer den Würfel für den Verteidiger nur, wenn das Ergebnis für den Verteidiger negativ ist.
- Kriegsmarker Nachrücken: Darf im eigenen Zug oder bei einer Herausforderung eingesetzt werden und wirkt wie das gleiche Symbol auf dem Getriebe der Geschichte.
- Kriegsmarker Jagd: Zu Beginn von Phase 2 einsetzbar. Ihr sucht euch eine Karte aus dem Abwurfstapel eurer Epoche aus und kämpft gegen diese statt gegen eine der 3 offenen Karten.
- Gewinnt der Verteidiger einen Spielerkampf, erhält er weder Relikte noch Waffenehremarker, sondern nur eine Tapferkeitsmedaille.
- Ist der Reliktstapel leer, mischt ihr den Abwurfstapel zu einem neuen Stapel. Das gilt auch für Kriegsmarker und Epochenstapel.

Spielende und Gewinn

Nach der letzten Spielrunde (6 oder 8) endet das Spiel. Ihr dreht eure Angreifertableaus auf die Siegpunktseite und stellt eure Miniatur auf Feld 0. Gezählt wird: 1 Punkt je Eliteeinheit in eurer Armee, 3 Punkte je Held, Punkte für Relikte pro Epoche (1 Karte = 1, 2 Karten = 2, 3 Karten = 4, 4 Karten = 6, 5 oder mehr = 9), der aufgedruckte Wert jeder von einem Gegner erbeuteten Tapferkeitsmedaille sowie 1 Punkt je Waffenehremarker. Grundeinheiten bringen nichts, ebenso die eigenen, nie erbeuteten Tapferkeitsmedaillen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Reliktkarten, danach die Anzahl der Helden. Bleibt es dabei gleich, spielt ihr noch eine Partie.

Varianten

- Langes Spiel: Statt 6 Runden spielt ihr 8 Runden.

Tipps

- Die Anzahl eurer eingesetzten Einheiten entscheidet doppelt: Bei höchstens 3 Karten bekommt ihr den Starken Würfel, und je weniger Einheiten ihr einsetzt, desto mehr Relikte dürft ihr im Siegesfall ziehen und auswählen.
- Achtet auf Verstärkungssymbole. Sie können eure Aufstellung ungewollt über 3 Karten anwachsen lassen und euch so den Riskanten Würfel einbringen.
- Stellt Einheiten ohne Fernkampfwert nicht an die Frontlinie, sonst sind sie besiegt, bevor ihre starken Werte für Normalen Kampf und Nahkampf zum Tragen kommen.
- Sammelt Relikte gezielt aus derselben Epoche. 4 Karten einer Epoche bringen 6 Punkte, 4 Karten aus verschiedenen Epochen nur 4.
- Verbindungsmarker fangen den ersten Schaden ab. Prüft vorher, ob der Gegner ein Überfallsymbol hat, das euch diesen Schutz wieder nimmt.
- Angriffe auf Mitspieler schwächen den Gegner und stärken euch zugleich, weil ihr eine Tapferkeitsmedaille und als Sieger auch ein Relikt abgreifen könnt.

Häufige Fragen

Darf ich in der Epoche bleiben, in der meine Miniatur schon steht?

Nein. Der Zeitsprung führt euch immer in eine andere Epoche. Zeigt das aktive Plättchen eure aktuelle Epoche, müsst ihr die zweite Epoche des Plättchens wählen oder ein weiteres Plättchen einschieben.

Wie viele Zeitreiseplättchen darf ich pro Zug einschieben?

Mindestens 1 und höchstens 3. Passt euch das Plättchen in Aktiver Position bereits, hört ihr einfach auf.

Wer bekommt welchen Würfel?

Setzt der Angreifer höchstens 3 Einheiten ein, erhält er den Starken Würfel und der Verteidiger den Riskanten. Bei mehr als 3 Einheiten ist es genau andersherum.

Wer gewinnt einen Kampf bei Gleichstand?

Gewinnt die Seite mit mehr überlebenden, offen liegenden Einheiten. Bei gleicher Anzahl gewinnt der Angreifer. Überlebt auf keiner Seite eine Einheit, gibt es keinen Sieger.

Kann ich einem Mitspieler Einheitenkarten wegnehmen?

Nein. Karten in Deck, Hand oder Abwurfstapel eines Spielers sind persönliches Eigentum und können nicht gestohlen werden. Ihr könnt nur Reliktkarten und Tapferkeitsmedaillen erbeuten.

Was passiert, wenn mein Deck bei einer Verstärkung leer ist?

Dann erhaltet ihr keine Verstärkung. Der Abwurfstapel wird zu diesem Zeitpunkt nicht gemischt, um als neues Deck zu dienen. Für den Verteidiger gilt dasselbe mit dem Epochenstapel.

Bekommt der Verteidiger Relikte, wenn er einen Spielerkampf gewinnt?

Nein. Der siegreiche Verteidiger erhält nur eine Tapferkeitsmedaille. Relikte darf ausschließlich ein siegreicher Angreifer ziehen.

Wie oft darf ich einen Helden einsetzen?

Nur ein einziges Mal im gesamten Spiel. Nach dem Kampf legt ihr die Heldenkarte beiseite statt auf den Abwurfstapel. Am Spielende zählt sie trotzdem 3 Punkte.

Kann ich eine vergessene Aktion des Getriebes nachträglich ausführen?

Nein. Sobald ihr eure Einheiten auf dem Angreifertableau einsetzt, sind die Aktiven Aktionen verfallen.

Wie viele Kriegsmarker darf eine Einheit tragen?

Höchstens einen. Der Marker bleibt bei dieser Einheit, verschwindet mit ihr, wenn sie besiegt wird, und darf im Kampf nicht auf eine andere Karte gelegt werden.

Informationen zum Spiel

Verlag	Scribabs
Autoren	Erik Burigo, Marco Valtriani, Pär Sundstrom
Erscheinungsjahr	2021
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Scribabs, zuletzt geprüft am 12.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/a-battle-through-history-das-sabaton-brettspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/a-battle-through-history-das-sabaton-brettspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026