

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT

DAS BRETTSPIEL

REGELHEFT

Dieses Heft besteht aus zwei Teilen, dem Regelheft und dem Szenarioheft. Im Regelheft stehen die kompletten Spielregeln des „Mage Knight“-Brettspiels. Es eignet sich nicht zum Erlernen des Spiels und erst recht nicht dazu, das Spiel anderen zu erklären. Es ist äußerst ratsam, zuerst mit der Schritt-für-Schritt-Anleitung zu beginnen, in der die Regeln so angeordnet sind, wie man ihnen im Spiel begegnet, mit vielen Beispielen und Abbildungen.

Wenn du die Schritt-für-Schritt-Anleitung gelesen und das erste Szenario gespielt hast, so dass du mit dem Material und den Grundideen vertraut bist, liefert dir dieses Regelheft die kompletten Regeln des Spiels (ausgenommen sind Spezialregeln bestimmter Szenarien, die man im Szenarioheft findet und Regeln für bestimmte Orte, die man auf den Ortsübersichten findet).

Das Spiel ist komplex und selbst nach einer Reihe von Partien wirst du immer wieder einmal im Regelheft nachschlagen müssen. Damit das Spielerlebnis so flüssig wie möglich ist, empfiehlt sich folgender Ansatz:

- Lass die Ortsübersichten während einer Partie stets griffbereit liegen. Jede Ortsübersicht umfasst die Regeln des jeweiligen Orts. Schlüsselwörter kannst du dann im Regelheft nachschlagen.
- Das Gleiche gilt für die letzte Seite dieses Hefts. Sie enthält eine nützliche Übersicht der Spielphasen und eine Liste der Kampfeigenschaften.
- Szenariospezifische Dinge (Aufbau, Spezialregeln, Endbedingungen, Wertung) findest du im Szenarioheft beim

entsprechenden Szenario. Es kann sein, dass sich das Szenario auf allgemeine Szenarioregeln bezieht (wie den Dummyspieler oder die Wertung), solche Regeln stehen am Anfang des Szenariohefts.

- Wenn du eine allgemeine Regel nachlesen möchtest (also nichts, was mit einem bestimmten Ort oder Szenario zu tun hat), nimm dieses Regelheft. Es ist systematisch aufgebaut und sobald du seine Struktur verstanden hast, wirst du es problemlos nutzen können. Wenn du nach einer bestimmten Regel oder Situation suchst, schau im Inhaltsverzeichnis auf dieser Seite nach, zu welcher Phase des Spiels sie gehört. Sollte das Gesuchte keiner Phase zugeordnet sein, findest du es wahrscheinlich im Abschnitt *Grundsätzliche Spielkonzepte*.
- Dasselbe gilt, wenn du nach weiteren Details zu einer Ortsregel suchst (möchtest du z. B. wissen, wie ein *Magierturm* die Bewegung beeinflusst, siehst du im Bewegungsabschnitt nach). Das Regelheft bezieht sich auf Orte, wenn der Text *so wie hier* aussieht. Beachte, dass einige Orte gemeinsame Regeln haben können (*befestigte Orte, Abenteuerorte und umherziehende Feinde*).
- Versuche nie, Regeln in der Schritt-für-Schritt-Anleitung nachzuschlagen. Du wirst jede Regel entweder in diesem Regelheft oder auf einer Ortsübersicht finden. Erst wenn du die Regel hier zwar gefunden hast, aber über die korrekte Auslegung unsicher bist, solltest du dir weitere Erklärungen aus der Schritt-für-Schritt-Anleitung holen.

Inhaltsverzeichnis

REGELHEFT

| | |
|---|----|
| Spielablauf..... | 1 |
| Spielaufbau für das vollständige Spiel..... | 3 |
| Eine Spielrunde (Tag oder Nacht)..... | 4 |
| Grundsätzliche Spielkonzepte..... | 4 |
| Ein Spielerzug..... | 5 |
| Bewegung..... | 6 |
| Interaktion mit Bewohnern..... | 7 |
| Kampf gegen Feinde..... | 7 |
| Ende des Zugs..... | 9 |
| Verletzungen und Heilung..... | 10 |
| Kampf Spieler-gegen-Spieler..... | 10 |
| Gemeinsamer Stadtüberfall..... | 11 |

SZENARIOHEFT

| | |
|----------------------------|----|
| Allgemeine Grundsätze..... | 12 |
| Varianten..... | 13 |
| Szenarien..... | 15 |

~ Spielablauf ~

1. **Ein Szenario wählen** – Sucht euch ein Szenario aus dem Szenarioheft aus. Ihr könnt außerdem eine oder mehrere Varianten nutzen, so lange alle Spieler damit einverstanden sind.
2. **Spielerreihenfolge/Heldenwahl** – Legt eine Reihenfolge fest, in der die Spieler ihren Helden aussuchen und sich dessen zugehörige Spielmaterialien nehmen. Nachdem ein Spieler einen Helden gewählt hat, legt er dessen Zugfolgeplättchen auf den

Tisch. Zugfolgeplättchen werden untereinander in einer Spalte angeordnet, so dass das Plättchen des ersten Spielers ganz oben liegt und das des letzten Spielers ganz unten.

3. **Spielaufbau** – Folgt der Anleitung im Abschnitt *Spielaufbau* auf der nächsten Seite, um die Spielfläche vorzubereiten. Prüft auch, ob die Szenariobeschreibung Ausnahmen oder Spezialregeln vorsieht, die vom Standardaufbau abweichen.

4. **Spielt das Spiel** – Spielt die Runden der Partie so lange durch, bis die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind oder ihr das vorgegebene Rundenlimit erreicht habt.

5. **Spielwertung** – Wenn das Spiel vorbei ist, befolgt die Wertungsregeln des Szenarios.

Hinweise zu dieser Ausgabe: Diese Ausgabe von Mage Knight enthält Anpassungen auf 14 Karten und 4 Feindplättchen, die ursprünglich mit der Erweiterung *Lost Legion* eingeführt wurden. Es handelt sich um neue Formulierungen und ausbalancierte Werte, die von Spielerseite und erfahrenen Testspielern gemeldet wurden.

Um dir und deiner Gruppe das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten, haben wir die Anpassungen in das Grundspiel eingearbeitet. Eine detaillierte Übersicht mit allen Anpassungen findest du auf www.asmodee.com oder direkt hier: <http://www.asmodee.com/resources/bonus/MageKnight-Hinweise.pdf>.

Ein Letztes: Die Karte *Eiskalte Zähigkeit* im Deck von Tovak weist auf die Feindeigenschaft *Arkane Immunität*, die erst mit der Erweiterung hinzukommt. Das hat auf das Grundspiel keinerlei Auswirkung, so dass ihr diesen Zusatz auf der Karte einfach ignorieren könnt.



Stadtkarten und Stadtfiguren



Plätze für das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen



Stapel der Feind- und Ruinenplättchen



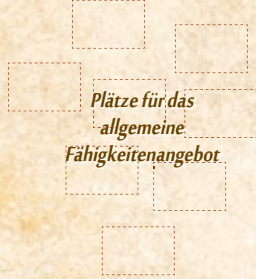
Plätze für das Zauberangebot



Plätze für das Zauberangebot



Stapel der Spielplanteile



Plätze für das allgemeine Fähigkeitenangebot



Ruhmes- und Ansehenszettel



Tag-/Nachttafel



Plätze, um später Fortgeschrittene Aktionen dazuzulegen (für Klöster)



Ortsübersichten und Wertungskarte für Erfolge



Plätze für das Einheitenangebot



Unbenutzte Nacht-Taktikkarten

Manawürfel



Allgemeiner Vorrat



Manamarker

Spielplan

Bei Spielbeginn aufgedeckte Spielplanteile



Spielplanform, wenn Startteil B genutzt wird.



Auslage der Tag-Taktikkarten

~ Spielaufbau für das vollständige Spiel ~

- **Ruhmes- und Ansehenstafel** – Die Spieler legen eines ihrer Schildplättchen auf Feld 0 der Ruhmesanzeige und eines auf das Feld 0 in der Mitte der Ansehensanzeige.
- **Feind- und Ruinenplättchen-Stapel** – Sortiert die Feind- (rund) und die Ruinenplättchen (sechseckig) nach Rückseiten, mischt sie und legt sie in 7 verdeckten Stapeln bereit. Lasst daneben jeweils Platz für abgelegte Plättchen. Ist ein Stapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel.
- **Artefaktdeck** – Mischt die Artefakte und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Artefakte werden nie als Angebot ausgelegt.
- **Verletzungsdeck** – Alle Verletzungskarten sehen gleich aus. Legt sie als offenen Stapel bereit.
- **Zauberdeck und Zauberangebot** – Mischt die Zauberarten und legt sie als Stapel bereit. Deckt die ersten 3 als Angebot auf.
- **Deck und Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen** – Genauso vorbereiten wie die Zauber.
- **Allgemeines Fähigkeitenangebot** – Ein leerer Bereich für Fähigkeitsplättchen, die beim Levelaufstieg nicht gewählt wurden.
- **Deck der normalen Einheiten und Deck der Eliteeinheiten** – Mischt die Karten mit silberner und goldener Rückseite getrennt und legt sie als verdeckte Stapel bereit.
- **Einheitenangebot** – Deckt so viele Einheiten vom Deck der Normalen Einheiten (silber) auf, wie echte Spieler plus 2 teilnehmen. Später können auch Fortgeschrittene Aktionen im Einheitenangebot ausliegen (1 pro Kloster auf dem Spielplan).
- **Zugfolgeplättchen** – Jeder Spieler legt sein Zugfolgeplättchen hier hin. Wer zuerst einen Helden gewählt hat, legt seines ganz nach oben.
- **Tag-/Nachttafel** – Zu Spielbeginn ist die Tagseite sichtbar. Zu Beginn einer neuen Runde wird sie umgedreht. Tag und Nacht wechseln sich also ab.
 - Auf der linken Seite dieser Tafel sind die **Bewegungskosten** für die verschiedenen Geländetypen angegeben.
 - Rechts ist die **Quelle**. Würfelt mit so vielen Manawürfeln, wie echte Spieler plus 2 teilnehmen und legt die Würfel hier ab. Mindestens die Hälfte muss eine Grundfarbe zeigen (Rot, Blau, Weiß, Grün). Falls nicht, würfelt alle goldenen und schwarzen Würfel so oft neu, bis dies zutrifft.
- **Auslage der Tag-Taktikkarten** – Legt die Tag-Taktikkarten gut zugänglich und ausgebreitet aus.
- **Unbenutzte Taktikkarten** – Legt die Nacht-Taktikkarten zunächst hier ab. Ihr müsst sie nicht mischen.
- **Stapel der Spielplanteile** – Das Szenario gibt vor, wie viele Spielplanteile jedes Typs für diesen Stapel benötigt werden.
 - Zieht die benötigten **Landschaftsteile** (grün) zufällig.
 - Die **Zentralteile** (braun) müsst ihr zuerst in Teile mit Stadt und in solche ohne Stadt sortieren (ob sie ein Stadtsymbol in der Mitte haben oder nicht). Zieht die benötigten Teile zufällig von diesen beiden Stapeln.
 - Um den Stapel zu bilden, mischt die gezogenen braunen Teile zusammen und legt sie auf die gemischten grünen Teile.
- **Spielplan** – Legt das Startteil gemäß der Szenariobeschreibung entweder mit der A- oder der B-Seite nach oben aus.
 - Deckt 2 (bei Startteil A) oder 3 (Startteil B) Teile vom Stapel der Spielplanteile auf und legt sie wie links abgebildet an das Startteil an. Diese Teile müssen die gleiche Ausrichtung wie das Startteil haben.
 - Prüft für alle aufgedeckten Orte deren Ortsübersicht, um zu sehen, was beim Aufdecken dieser Orte passiert.
- **Ortsübersichten und Wertungskarte** – Sie sollten griffbereit liegen, damit sie sich alle Spieler jederzeit ansehen können.
- **Stadtkarten und Stadtfiguren** – Diese müssen zu Spielbeginn noch nicht griffbereit liegen.
- **Allgemeiner Vorrat** – Legt die **Manamarker** für alle erreichbar bereit. Legt auch die nicht benötigten **Manawürfel** dazu, da sie manchmal für einen Würfelwurf benötigt werden.

SPIELERBEREICH

- **Heldenkarte** – Sie stellt den von dir verkörperten Charakter dar. Unten ist dein **Vorrat**, in dem du die im Spiel erhaltenen Kristalle lagerst.
- **Stapel der Levelplättchen** – Lege die 5 achteckigen Levelplättchen in einem offenen Stapel nach Zahlen sortiert bereit, so dass die 1-2 ganz oben liegt und die 9-10 ganz unten. Das oberste Plättchen zeigt deine Rüstung von 2 und dein Handkartenlimit von 5 für die Level 1 und 2 an. Das sechste, leere Plättchen kommt mit dem Schild nach oben in deinen Einheitenbereich. Es ist dein erstes **Befehlsplättchen**.
- **Einheitenbereich** – Hier kommen deine rekrutierten Einheiten hin. Jede Einheit benötigt ein eigenes Befehlsplättchen. Zur Zeit hast du nur eines davon, also darfst du nur eine Einheit besitzen. Wenn du auf einen ungeraden Level aufsteigst, bekommst du ein weiteres Befehlsplättchen, so dass sich die mögliche Anzahl deiner Einheiten erhöht.
- **Handlungsdeck** – Jeder Spieler mischt die 16 Basis-Aktionskarten seines Helden (achtet auf dessen Symbol in der oberen rechten Ecke) und bildet daraus sein Handlungsdeck.
- **Handkarten** – Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Handlungsdeck (gemäß seines Handkartenlimits, was auf seinem obersten Levelplättchen angegeben ist).
- **Ablage** – Hier legst du ausgespielte Karten am Ende deines Zuges ab (manchmal auch Karten während deines Zuges).
- **Heldenfigur** – Stelle deine Figur erst einmal hier hin. Sie kommt in deinem ersten Zug auf den Spielplan.
- **Schildplättchen** – Eines kommt auf die Ruhmes- und eines auf die Ansehensanzeige. Die anderen werden benötigt, um Erfolge auf dem Spielplan zu markieren. Sie gelten als unbegrenzt (nehmt Ersatz, falls sie euch jemals ausgehen sollten).
- **Stapel der Fähigkeitsplättchen** – Jeder Spieler hat 10 Fähigkeitsplättchen in seiner Farbe. Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- **Erworbene Fähigkeiten** – Ein Bereich, in den du Fähigkeitsplättchen legst, die du beim Levelaufstieg erhalten hast.
- **Fähigkeitenübersicht** – Alle Fähigkeitsplättchen, die zu deinem Helden gehören, sind hier beschrieben.
- **Spielbereich** – Lasse eine gewisse Tischfläche vor dir frei, wo du deine Karten während deines Zuges ausspielen kannst.



~ Eine Spielrunde (Tag oder Nacht) ~

- Runden** sind entweder Tag oder Nacht. Die Spieler führen innerhalb einer Runde ihre **Züge** aus.
- Bereite die Runde vor** (das entfällt in der ersten Runde, da ihr das bereits beim Spieldaufbau erledigt habt):
 - Dreht die Tag-/Nachttafel** um – War es in der letzten Runde Tag, dreht ihr auf Nacht. War es zuvor Nacht, dreht ihr jetzt auf Tag.
 - Erfrischt die Quelle** – Würfelt alle Manawürfel in der Quelle neu, wie unter *Spieldaufbau* beschrieben.
 - Bildet ein neues Einheitenangebot:**
 - Nehmt alle Einheiten, die gerade im Angebot liegen, und legt sie unter die entsprechenden Decks.
 - Falls Fortgeschrittene Aktionen im Einheitenangebot liegen sollten, legt ihr sie unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen.
 - Legt so viele neue Einheiten in das Einheitenangebot, wie echte Spieler plus 2 mitspielen.
 - Wurde noch kein Zentral-Spielplanteil aufgedeckt, legt ihr nur normale Einheiten (Silber) aus.
 - Wurde mindestens ein Zentral-Spielplanteil aufgedeckt, legt ihr abwechselnd Elite- (Gold) und normale Einheiten aus, also Elite, normal, Elite usw.
 - Wenn irgendwelche **Klöster** auf dem Spielplan sind, legt ihr 1 Fortgeschrittene Aktion in das Einheitenangebot pro nicht niedergebranntem Kloster auf dem Spielplan.

- Erneuert das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen** – Nehmt die unterste Karte des Angebots und legt sie unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen. Verschiebt die übrigen Karten im Angebot um eine Position nach unten, dann zieht eine neue Karte und legt sie an die oberste Position.
 - Erneuert das Zauberangebot** – Geht genauso wie beim Erneuern des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen vor.
 - Taktikkarten einsammeln** – Sammelt alle Taktikkarten der vorigen Runde ein und legt die passenden Taktikkarten offen in der Tischmitte aus.
 - Jeder Spieler**
 - deckt alle Banner-Artefakte und Fähigkeitsplättchen in seinem Spielbereich auf. Er darf (muss aber nicht) Banner-Artefakte, die seinen Einheiten zugewiesen sind, nach Belieben auf seine Ablage legen;
 - macht alle Einheiten in seinem Einheitenbereich *bereit*, auch die *verletzten* (die allerdings nicht geheilt werden);
 - mischt alle seine Handlungskarten, um ein neues Handlungsdeck zu bilden;
 - zieht Karten bis zu seinen Handkartenlimit nach (das erhöht sein kann, wenn er auf oder neben einer **Burg** oder **Stadt** steht – siehe Ortsübersichten. Trifft beides zu, gilt nur der höhere Bonus).
- Wählt eure Taktikkarten** für diese Runde:
 - Jeder Spieler wählt eine der offen ausliegenden Taktikkarten.

- Der Spieler mit dem niedrigsten Ruhm wählt zuerst, dann der mit dem zweitniedrigsten usw. Bei Gleichstand ist derjenige zuerst an der Reihe, dessen Zugfolgeplättchen weiter unten liegt.
 - Hinweis:** In der ersten Runde wählt demnach zuerst der Spieler, der als letztes seinen Helden gewählt hat.
 - Befolgt die Anweisungen auf den Taktikkarten, die mit „Wenn du diese Taktik wählst“ beginnen.
 - Sortiert die Zugfolgeplättchen gemäß der Taktiknummer jedes Spielers, die niedrigste Taktiknummer kommt nach oben (erster) und die höchste nach ganz unten (letzter).
 - Legt die nicht gewählten Taktikkarten zur Seite.
- Spielt eure Züge:**
 - Die Spieler sind in der Reihenfolge der Zugfolgeplättchen am Zug (von oben nach unten). Nach dem letzten Spieler ist der erste wieder am Zug.
 - Wenn das Handlungsdeck eines Spielers zu Beginn seines Zugs leer ist, *kann* dieser das Rundenende ansagen, *statt* seinen Zug auszuführen. Wenn er das macht, hat jeder *andere* Spieler noch einen letzten Zug, bevor die Runde endet.
 - Prüft in der Szenariobeschreibung**, ob die Partie vorbei ist.
 - Ist die im Szenario angegebene Bedingung oder das Rundenlimit erreicht, ist die Partie vorbei. Folgt der Szenariobeschreibung, um zu sehen, wie es ausgegangen ist.
 - Wenn nicht, geht die Partie mit der nächsten Runde weiter.

~ Grundsätzliche Spielkonzepte ~

HANDLUNGSKARTEN



- Alle Karten mit dieser Rückseite sind **Handlungskarten**: Aktionskarten (Basis und Fortgeschritten), Zauber, Artefakte und Verletzungen. Zu Beginn habt ihr nur Basis-Aktionskarten im Handlungsdeck.
- In jedem Zug spielt ihr Handlungskarten aus eurer Hand aus. Um eine Karte auszuspielen, legt ihr sie in euren Spielbereich und führt die beschriebene Wirkung aus.
- Verschiedene Handlungskarten können in unterschiedlicher Weise ausgespielt werden:
 - Eine **Aktionskarte** (Basis oder Fortgeschritten) kann ausgespielt werden, um ihre *Einfache Wirkung* zu nutzen oder sie kann mit Mana der angegebenen Farbe verstärkt werden, um ihre *Starke Wirkung* zu nutzen.
 - Ein **Zauber** kann mit 1 Mana der angegebenen Farbe für seine *Einfache Wirkung* ausgespielt werden. Bei Nacht kann für 1 Mana der angegebenen Farbe sowie 1 schwarzes Mana seine *Starke Wirkung* genutzt werden.
 - Ein **Artefakt** kann ausgespielt werden, um dessen *Einfache Wirkung* zu nutzen oder es kann **entfernt** (= aus dem Spiel genommen) werden, um seine *Starke Wirkung* zu nutzen.
 - Verletzungskarten** können niemals ausgespielt werden.
 - Jede Karte (außer Verletzungen)** kann für Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 quer ausgespielt werden.
 - Auf diese Weise kann kein Fernangriff, Belagerungsangriff oder irgendeine Art Elementangriff/-block (Feuer, Eis oder Kaltes Feuer) erzeugt werden.
- Karten mit ähnlichen Wirkungen (sogar solche unterschiedlicher Typen) können zusammen ausgespielt werden, um ihre Wirkungen zu verbinden. Lege die Karten überlappend als Spalte aus und addiere deren Wirkungen.
- Lege bei Zugende alle **ausgespielten Handlungskarten** auf deine Ablage. Ungespielte Karten kannst du auf der Hand behalten oder eine oder mehrere davon ablegen (keine Verletzungen).
- Einige Kartenwirkungen erfordern das **Bezahlen von Mana** oder dass eine andere Karte **abgelegt** (auf die Ablage) oder **entfernt** (aus dem Spiel) wird. Solche Wirkungen darfst du nicht ausspielen, wenn du diese Bedingungen nicht erfüllen kannst.
 - Verletzungen können niemals auf diese Weise abgelegt oder entfernt werden, es sei denn, eine Wirkung lässt dies ausdrücklich zu. Also bezieht sich *eine beliebige Karte* auf beliebige Karten deiner Hand, außer auf Verletzungskarten.

EINHEITEN BENUTZEN

- Es gibt zwei Einheitsdecks. Normale (silberne Rückseiten) und Eliteeinheiten (goldene). Sobald die Einheiten im Spiel sind, haben deren Kartenrückseiten keine Bedeutung mehr.
- Zu Spielbeginn hat kein Spieler Einheiten. Einheiten, die im Spiel erworben (rekrutiert) werden, kommen immer vor den Spielern in dessen Einheitenbereich (sie sind nie auf der Hand, im Handlungsdeck oder auf der Ablage).
- Jeder Einheit in deinem Einheitenbereich ist ein **Befehlsplättchen** zugeordnet. Du darfst niemals mehr Einheiten als Befehlsplättchen in deinem Einheitenbereich haben. Einheiten mit ...
 - ... Befehlsplättchen **oberhalb** der Karte gelten als **bereit**.
 - ... Befehlsplättchen **auf** der Karte gelten als **verausgabt**.
 - ... darüber liegender Verletzungskarte gelten als **verletzt**.
- Neu rekrutierte Einheiten** sind immer *bereit* und nie *verletzt*.
 - Wenn du eine neue Einheit rekrutieren möchtest, aber alle deine Befehlsplättchen zugeordnet sind, musst du eine deiner Einheiten **ausmustern**, die dadurch aus dem Spiel kommt. Die neu rekrutierte Einheit ist *bereit* und nicht *verletzt*, egal welchen Zustand die ausgemusterte Einheit hatte.
- Eine Einheit, die *bereit* und nicht *verletzt* ist, kann zur Nutzung einer ihrer Eigenschaften **aktiviert** werden.
 - Um eine Einheit zu aktivieren, legst du deren Befehlsplättchen auf die Karte – die Einheit ist nicht mehr *bereit*, sondern bis zum Ende der Runde **verausgabt**.
 - Dann wählst du eine der Eigenschaften, die auf der Einheitenkarte steht und wendest deren Wirkung an. Du darfst sie mit den Wirkungen von weiteren Einheiten, Handlungskarten und Fähigkeiten kombinieren.
 - Um eine Eigenschaft zu wählen, vor der ein Manasymbol abgebildet ist, musst du zuerst Mana in der geforderten Farbe bezahlen.
- Immer wenn eine Wirkung dir erlaubt, eine „**Einheit bereit zu machen**“, darfst du das Befehlsplättchen auf einer Einheit wieder oberhalb ihrer Karte hinlegen. Die Einheit ist nun *bereit* und kann erneut aktiviert werden.
- Banner-Artefakte** können einer Einheit jederzeit in deinem Zug zugeordnet werden. Schiebe die Bannerkarte teilweise unter die Einheit, der du das Banner zuordnest. Solange ihr das Banner zugeordnet ist, profitiert die Einheit von dessen *Einfacher Wirkung*; die *Starke Wirkung* ist dann nicht nutzbar.

- Wird eine Einheit zerstört, ausgemustert oder weist du ihr ein neues Banner zu, kommt das (alte) Banner auf deine Ablage.
- Am Rundenende kannst du wählen, ob du das Banner der Einheit zugeordnet lassen möchtest oder ob du es in dein Handlungsdeck zurückerückst.
- Am Ende deines Zugs legst du **verausgabte** Einheiten weder ab noch machst du sie *bereit*. **Einheiten werden am Ende jeder Runde automatisch bereit gemacht.**

FÄHIGKEITEN BENUTZEN

- Fähigkeiten werden durch Fähigkeitsplättchen dargestellt. Jeder Held hat seinen eigenen Satz Fähigkeitsplättchen.
- Zu Spielbeginn besitzen die Spieler keine Fähigkeitsplättchen. Jedes Mal, wenn ein Held auf einen geraden Level aufsteigt, erhält er ein Fähigkeitsplättchen.
 - Spieler legen die Fähigkeitsplättchen, die sie im Spielverlauf erhalten, offen vor sich hin.
 - Spieler können Fähigkeitsplättchen ihres eigenen Helden haben, aber auch solche von anderen Helden im Spiel. Wenn das der Fall ist, können diese Plättchen genauso wie die eigenen genutzt werden – sobald eine Fähigkeit im Spiel ist, ist es unerheblich, zu welchem Helden sie gehört.
- Die Benutzung und Wirkung jeder Fähigkeit ist an dem Symbol auf dem Plättchen zu erkennen. Sie sind ausführlich auf der **Fähigkeitenübersicht** des zugehörigen Helden beschrieben.
- Fähigkeiten gibt es in drei Grundtypen:
 - Fähigkeitsplättchen mit diesem Symbol können nur **1-mal pro Runde** in deinem Zug benutzt werden (außer „Motivation“, die auch in Zügen anderer Spieler eingesetzt werden darf). Wenn du eine solche Fähigkeit nutzt, drehst du das Plättchen bis zum Beginn einer neuen Runde um.
 - Fähigkeitsplättchen mit diesem Symbol können **1-mal pro Runde mit andauernder Wirkung** (bis zum Beginn deines nächsten Zugs) benutzt werden. Während solche Fähigkeiten aktiv sind, betreffen sie andere Spieler in deren Zügen. Wenn du so eine Fähigkeit einsetzen möchtest, sagst du das laut an und legst das Plättchen in die Tischmitte. Zu Beginn deines nächsten Zugs (oder wenn die Runde endet, falls das zuerst eintritt) nimmst du es wieder an dich und legst es verdeckt hin. Zu Beginn der nächsten Runde deckst du es wieder auf.
 - Fähigkeitsplättchen ohne besonderes Symbol können **1-mal pro Zug** benutzt werden.

MANA BENUTZEN

- Es gibt Mana in 4 Grundfarben (Rot, Blau, Weiß, Grün) und es kommt in zwei verschiedenen Formen vor:
 - Reines Mana** – Es wird durch einen Manawürfel oder Manamarker im Spielbereich des Spielers dargestellt. Wenn man es erhält, muss man es bis zum Ende seines Zuges benutzen, da es danach verschwindet.
 - Kristalle** – Sie werden durch einen Manamarker im Vorrat des Spielers dargestellt (auf seiner Heldenkarte). Bis zu 3 Marker jeder Farbe dürfen hier gelagert werden.
 - Ein Kristall kann jederzeit im Zug des Spielers in reines Mana umgewandelt werden. Reines Mana kann jedoch nur in einen Kristall umgewandelt werden, wenn eine Wirkung dies ausdrücklich zulässt.
- Es gibt zwei besondere Farben (Gold und Schwarz), die nur in reiner Form vorkommen (es gibt nie goldene oder schwarze Kristalle für die Vorräte der Spieler).
 - In Tag-Runden kann **goldenes Mana** als Mana beliebiger Grundfarbe benutzt werden (es gilt dann in jeder Hinsicht als Mana der gewählten Farbe). Schwarzes Mana kann tagsüber nie benutzt werden.
 - In Nacht-Runden kann **schwarzes Mana** benutzt werden, um einige Wirkungen zu verstärken. Goldenes Mana kann nachts nie benutzt werden.
- Die **Quelle** stellt das reine Mana der Welt dar. In jedem Zug darf ein Spieler 1 Manawürfel aus der Quelle nehmen und als Mana der Würfel Farbe benutzen.
 - Auf diese Weise genommene Würfel werden am Ende des Spielerzugs neu gewürfelt und in die Quelle zurückgelegt.
 - Spieler nehmen den Würfel in dem Moment, in dem sie das Mana nutzen möchten. Es ist nicht erlaubt, einen Würfel zu nehmen und dann nicht zu nutzen.

WIRKUNGEN

- Handlungskarten, Einheiten, Fähigkeitsplättchen und einige Taktikkarten bieten eine Vielzahl von Wirkungen, die innerhalb eines Zugs genutzt werden können.
 - Viele Wirkungen werden mit Kürzeln beschrieben, wie Bewegung X (du erhältst X Bewegungspunkte) oder Heilung X (du erhältst X Heilungspunkte), die in den Regeln erklärt sind.
 - Einige Wirkungen erlauben, die normalen Regeln abzuändern oder etwas zu erhalten, was man normalerweise nicht bekommt. Bei solchen Wirkungen befolgt man den Kartentext.
 - Falls eine Wirkung einige Werte oder Regeln ändert, hält diese Veränderung immer bis zum Ende des laufenden Zugs an (wenn nicht anderes angegeben).
- Sollte eine Wirkung oder das Zusammenspiel mehrerer Wirkungen unklar sein, **konsultiert die FAQ auf der Internetseite des Spiels (wizkidsgames.com oder asmodee.com)**.

„ERHALTEN“-WIRKUNGEN

- Wenn eine Wirkung besagt, dass du einen Manamarker erhältst, nimmst du einen Manamarker der angegebenen Farbe und legst ihn in deinen Spielbereich.
- Wenn eine Wirkung besagt, dass du einen Kristall erhältst, nimmst du einen Manamarker der angegebenen Farbe und legst ihn in deinen Vorrat. Wenn dort bereits 3 Kristalle dieser Farbe liegen, erhältst du stattdessen einen Manamarker für deinen Spielbereich.
- Wenn eine Wirkung besagt, dass du in oder nach deinem Zug eine neue Handlungskarte erhältst (Fortgeschrittene Aktion, Zauber oder Artefakt), kommt die neue Karte oben auf dein Handlungsdeck, wenn nicht anders beschrieben.
 - Immer wenn du eine Karte aus dem Zauberangebot oder dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen erhältst, füllst du das Angebot auf (Karten nach unten, 1 neue nach oben).

~ Ein Spielerzug ~

- Einige Taktikkarten, Fähigkeitsplättchen und die Ortsübersicht **Dorf** bieten dir Möglichkeiten, die als „**vor deinem Zug**“ oder „**während des Zugs eines anderen Spielers**“ bezeichnet sind.
 - Aus spieltechnischer Sicht sind beide identisch. Du kannst sie ausspielen, während andere Spieler am Zug sind oder direkt vor deinem Zug.

Hinweis: Selbst wenn du der erste Spieler einer Runde bist, darfst du vor deinem Zug Wirkungen ausspielen, die „während des Zugs eines anderen Spielers“ spielbar sind.
 - Diese Wirkungen erlauben dir meistens, Karten von deinem Handlungsdeck zu ziehen. Die nachfolgenden Bedingungen werden geprüft, nachdem diese Wirkungen erledigt sind.
- Wenn dein Handlungsdeck zu Beginn deines Zugs leer ist und das Rundenende noch nicht angesagt wurde, kannst du **auf deinen Zug verzichten** und das **Rundenende ansagen**. Dann hat jeder andere Spieler noch einen Zug, bevor die Runde endet.
 - Du **darfst** das Rundenende nur ansagen, wenn dein Handlungsdeck zu Beginn deines Zugs leer ist.
 - Du **musst** das Rundenende ansagen, wenn dein Handlungsdeck leer ist und **du zu Beginn deines Zugs keine Handkarten mehr hast**.
 - Wenn du noch Handkarten hast, aber dein Handlungsdeck leer ist, liegt es bei dir, ob du das Rundenende ansagst oder deinen Zug ausführt.
 - Wenn du weder Karten auf der Hand noch in deinem Handlungsdeck hast, aber das Rundenende bereits von einem anderen Spieler angesagt wurde, verfällt dein Zug.
- Wenn dein Zug verfällt, endet dein Zug sofort; du kannst nicht einmal die Vorteile deines gerade besetzten Felds nutzen (**Kristallbergwerk** oder **Magische Lichtung**).
- Wenn dein Zug nicht verfällt, hast du **zwei Möglichkeiten**: einen **normalen Zug** ausführen oder **rasten**.
 - In beiden Fällen musst du mindestens 1 Karte während oder am Ende deines Zugs ausspielen bzw. ablegen (außer deine Hand ist leer, aber in deinem Handlungsdeck sind zu Beginn deines Zugs noch Karten).

- Ein **normaler Zug** besteht aus zwei freiwilligen Teilen: **Bewegung** und **Aktion**.
 - Zuerst darfst du (mußt aber nicht) dich **bewegen**. Du kannst bei der Bewegung neue Spielplanteile **aufdecken**. Dazu später mehr im Abschnitt *Bewegung*.
 - Deine Bewegung kann eine **erzwungene Aktion** auslösen:
 - Wenn du deine Bewegung auf einem Feld beendest, auf dem ein anderer Spieler ist, musst du einen **Kampf Spieler-gegen-Spieler** einleiten.
 - Wenn du einen **befestigten Ort (Burg, Magierturm, Stadt)** betrittst und damit überfällst, musst du **alle dort stationierten Feinde bekämpfen**.
 - Wenn deine Bewegung endet, weil du von **umherziehenden Feinden** angegriffen wirst, musst du **diese Feinde bekämpfen**.
 - Wenn du keine erzwungene Aktion ausführen musst, darfst du exakt 1 der folgenden **freiwilligen Aktionen** ausführen:
 - An bewohnten Orten (**Dorf, Kloster, Burg, Magierturm, Stadt**) kannst du **mit den Bewohnern interagieren**. Dazu später mehr unter *Interaktion mit Bewohnern*.
 - An einem Abenteuerort (**Ruine, Dungeon, Grabstätte, Monsterröhre, Brutstätte**) kannst du entscheiden, ob du **ihn betreten** möchtest. Das führt normalerweise zum Kampf.
 - Sollte es in einem oder mehreren zu dir angrenzenden Feldern **umherziehende Feinde** geben (**Marodierende Orks, Drakonier**), kannst du entscheiden, **einen oder mehrere davon zum Kampf herauszufordern**.
 - In einem **Kloster** kannst du dich entscheiden, dieses **niederzubrennen**. Das führt zum Kampf.
 - Wenn keine dieser Aktionen verfügbar ist oder du keine davon ausführen möchtest, kannst du auch **nichts tun**.
 - Du darfst nur 1 Aktion pro Zug ausführen (erzwungen oder freiwillig). Wenn du dich bewegen und/oder neue Spielplanteile aufdecken möchtest, musst du das vor deiner Ak-

- Wenn du eine Karte aus dem Einheitenangebot nimmst (eine Einheit oder eine Fortgeschrittene Aktion, die von einem **Kloster** stammt), füllst du das Angebot nicht auf. Es wird erst in der nächsten Runde erneuert.
- Jegliche Artefakte und Belohnungen, die du im Kampf gewonnen hast, erhältst du am Ende deines Zugs. Siehe Abschnitt *Ende des Zugs*.

ABLEGEN UND ENTFERNEN

- Wenn eine Wirkung besagt, dass du eine Karte **ablegen** sollst, kommt die abzulegende Karte auf deine Ablage. Du darfst nie eine Verletzungskarte ablegen, es sei denn, die Wirkung erlaubt dies ausdrücklich.
- Wenn dir eine Wirkung erlaubt, eine Karte **zu entfernen**,
 - lege sie zurück auf das Verletzungsdeck, wenn es eine Verletzung ist;
 - nimm die Karte aus dem Spiel (zurück in die Schachtel).

RÜCKGÄNGIG MACHEN

- Jeder Spieler darf während seines Zugs Aktionen und Entscheidungen rückgängig machen, es sei denn, ihr vereinbart etwas anderes (was nicht empfehlenswert ist). Das Spiel läuft flottes, wenn man seinen Zug einfach durchführt und eventuell verändert, als würde man alles im Voraus durchdenken müssen.
- Du darfst allerdings nie etwas rückgängig machen, was vor dem Aufdecken einer neuen Information (Spielplanteil, Feindplättchen oder Karte) oder vor dem Würfeln oder vor einer Reaktion eines anderen Spielers auf deine Aktionen (normalerweise im Kampf Spieler-gegen-Spieler) passiert ist.
 - Sobald so etwas eintritt, bleiben alle Entscheidungen, Bewegungen, ausgespielten Karten, benutzte Fähigkeiten und Einheitenigenschaften, bezahltes Mana usw. exakt wie sie waren.


tion tun. Nach einer Aktion darfst du dich weder bewegen noch erkunden.

- Du darfst eine beliebige Anzahl **Spezialwirkungen** während deines Zugs spielen. Das gilt ebenso für **Heilungswirkungen**, nur dass diese nicht im Kampf gespielt werden dürfen.
- Wenn du **rastest**, kannst du dich nicht bewegen, Kämpfe einleiten oder mit Bewohnern interagieren.
 - Abhängig von deinen Handkarten kannst du entweder eine normale Rast einlegen (wenn du mindestens eine Nicht-Verletzungskarte auf der Hand hast) oder eine langsame Erholung ausführen (wenn du ausschließlich Verletzungen auf der Hand hast).
 - Normale Rast**: Lege 1 Nicht-Verletzungskarte und beliebig viele Verletzungskarten ab.

Hinweis: Das ist nicht dasselbe wie *heilen*, denn die Verletzungskarten kommen auf deine Ablage.
 - Langsame Erholung**: Zeige deine Handkarten, um zu beweisen, dass du nur Verletzungen auf der Hand hast. Dann lege 1 davon auf deine Ablage.
 - Vor und nach deiner Rast in diesem Zug darfst du beliebig viele Heilungs- und Spezialwirkungen spielen.
 - Sobald du alles erledigt hast, was du in deinem Zug machen wolltest (normal oder rasten), sage das **Ende deines Zugs** an.
 - Zuerst legst du **jegliche Manawürfel zurück** in die Quelle. Würfle alle von dir benutzten Würfel zuvor neu. Das ist **der erste Schritt am Zugende**, damit der nächste Spieler bereits seinen Zug auf Basis der neuen Quelle planen kann.
 - Sage dem nächsten Spieler (gemäß Zugfolge), dass er jetzt mit seinem Zug beginnen kann**.
 - Das beschleunigt das Spiel. Wenn der nächste Spieler aber darauf besteht, kann er abwarten, bis du deinen Zug vollständig abgeschlossen hast, bevor er beginnt.
 - Beende deinen Zug, während der nächste Spieler seinen beginnt. Siehe Abschnitt *Ende des Zugs*.

~ Bewegung ~



1. In einem **normalen Zug** darfst du dich bewegen (beim Rasten nicht). Während der Bewegung kannst du Spielplanteile aufdecken. Die gesamte Bewegung muss abgeschlossen sein, **bevor du eine Aktion ausführst** (Kampf oder Interaktion).

2. Für die Bewegung kannst du beliebig viele **Bewegungswirkungen**  ausspielen. Die meisten davon erzeugen **Bewegungspunkte**.

a. Du darfst beliebig viele Bewegungskarten von deiner Hand ausspielen (und diese mit deinem verfügbaren Mana verstärken), Bewegungsfähigkeiten benutzen oder Einheiten mit Bewegungseigenschaften aktivieren.

b. Die Wirkung **Bewegung X** bedeutet: „Du erhältst **X Bewegungspunkte**“.

c. Jede Karte (außer Verletzungen) kann **quer** als Bewegung 1 in eine Bewegungsspalte ausgespielt werden.

d. Ein Spieler darf während der Bewegung außerdem beliebig viele Spezial- und Heilungswirkungen  ausspielen.

3. Zähle die **Bewegungspunkte** aller deiner Karten und Wirkungen zusammen. Dann bewegst du deine Figur Feld für Feld und gibst dabei jeweils Bewegungspunkte in Höhe der Kosten des Geländes aus, in das du dich bewegst (wie auf der Tag-/Nachttafel angegeben). Du darfst dich nur auf **passierbare angrenzende Felder** bewegen.

a. Die Felder mit dem X auf der Tag-/Nachttafel sind unpassierbar.

Hinweis: Die Kosten für die Bewegung in Wüste und Wald sind bei Tag und Nacht unterschiedlich.

Hinweis: Die Kosten für die Bewegung in eine **Stadt** sind immer 2, egal auf welchem Gelände die Stadt steht.

4. **Einschränkungen:**

a. Das Betreten eines Felds mit einem nicht eroberten Ort (**Burg, Magierturm, Stadt**) oder einer **Burg**, die einem anderen Spieler gehört, beendet deine Bewegung sofort und gilt als Überfall auf diesen Ort.

b. Du darfst ein Feld mit einem **umherziehenden Feind** (**Marodierende Orks** oder **Drakonier**) nicht betreten, bis dieser besiegt ist.

c. Wenn du einen **umherziehenden Feind** provoziert (also von einem an ihn angrenzenden Feld zu einem anderen ebenfalls an ihn angrenzenden Feld ziehst), greift dich dieser Feind an und deine Bewegung endet sofort.

d. Das Betreten eines Felds mit einem **Abenteurerort** (**Ruine, Monsterröhre, Brutstätte, Dungeon** oder **Grabstätte**) beendet deine Bewegung nicht zwingend. Du kannst den Ort ignorieren und das Feld als leer behandeln, selbst wenn dort Feindplättchen liegen.

5. Während der Bewegung kannst du **Spielplanteile aufdecken:**

a. Du kannst nur dann Spielplanteile aufdecken, wenn du **angrenzend** zu einer Position stehst, an der ein neues Teil angelegt werden darf.

- Spielplanteile werden an festgelegte Positionen angelegt, die durch deren Ecksymbole angegeben sind.

- Kein Spielenteil darf hinter der Meeresküste angelegt werden (siehe Abschnitt **Spielaufbau** und die Angabe der Spielplanform in der Szenariobeschreibung).

b. Um ein Spielenteil aufzudecken, musst du **2 Bewegungspunkte ausgeben**.

c. Das neue Spielenteil wird oben vom Stapel der Spielplanteile gezogen. Falls du auf einem Feld stehst, von dem aus zwei erlaubte Positionen zum Anlegen eines Spielanteils möglich sind, musst du vor dem Ziehen des Teils sagen, wo du es anlegen möchtest.

d. Spielplanteile haben immer eine **festgelegte Ausrichtung** (die Nummer in einer der Ecken muss genauso wie auf dem Startteil ausgerichtet werden). Du hast also keine Wahl beim Ausrichten des neuen Spielanteils.

e. Abhängig von der Rückseite des anzulegenden Spielanteils gibt es **zusätzliche Einschränkungen:**

- Landschaftsteile (grüne Rückseite) dürfen nur derart angelegt werden, dass sie entweder an mindestens zwei bereits ausliegenden Teilen anliegen oder an ein Teil, das seinerseits an mindestens zwei Teilen anliegt.

- Zentralteile (braune Rückseite) dürfen nur derart angelegt werden, dass sie an mindestens zwei bereits ausliegenden Teilen anliegen.

- Falls der Stapel der Spielplanteile leer ist, wenn ein Spieler erkunden möchte, kann er ein zufälliges Landschaftsteil ziehen, das beim Spielaufbau aussortiert wurde. Sollten bereits alle Landschaftsteile ausliegen, kann er stattdessen ein aussortiertes Zentralteil ohne Stadt ziehen. Auf diese Weise erkundete Spielplanteile dürfen jedoch nur so angelegt werden, dass sie an mindestens drei anderen Teilen anliegen (um Lücken zu füllen).

- Sind keine Teile mehr vorhanden, kann nicht weiter erkundet werden.

f. Wenn **Orte auf einem neu aufgedeckten Spielenteil** sind, lies den Abschnitt „Sobald aufgedeckt“ auf der zugehörigen Ortsübersicht und befolgt ihn. Besonders:

- Wenn ein **Kloster** aufgedeckt wird, zieht 1 Fortgeschrittene Aktionskarte und legt sie ins Einheitenangebot (nicht ins Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen).

g. Wenn ein Spielenteil mit **Stadt** aufgedeckt wird:

- Nehmt die zugehörige Stadtkarte und legt diese neben den Spielplan.

- Prüft die Szenariobeschreibung, um zu erfahren, welches Level die **Stadt** hat. Nehmt die zugehörige Stadtfigur und dreht deren Basis, so dass der richtige Level im Fenster zu sehen ist. Stellt die Figur auf das Stadtfeld.

- Die Basis zeigt Kreise in verschiedenen Farben. Zieht pro Kreis 1 Feindplättchen der angegebenen Farbe und legt es verdeckt auf die Stadtkarte.



6. Während der Bewegung darfst du so viele Felder gehen und so viele Teile erkunden, wie du Bewegungspunkte bezahlst.

a. Du darfst **zwischen Bewegen und Erkunden wechseln**.

b. Du darfst jederzeit während der Bewegung zusätzliche Wirkungen spielen, um deiner Gesamtsumme Bewegungspunkte hinzuzufügen.

- Du darfst zusätzliche Karten ausspielen, nachdem du ein neues Spielenteil aufgedeckt hast.

- Bewegungspunkte der neu ausgespielten Wirkungen werden zu eventuell noch vorhandenen Bewegungspunkten vorheriger Wirkungen hinzugezählt.

- Es ist nicht möglich, bereits ausgespielte Karten nachträglich mit Mana zu verstärken, um deren **Starke Wirkung** auszulösen – dies muss beim Ausspielen der Karte geschehen oder gar nicht.

7. Einige Wirkungen verändern die Bewegungsregeln. Sie gelten für alle Bewegungen, die nach dem Ausspielen dieser Wirkung ausgeführt werden, bis zum Ende deines Zugs.

a. Einige Wirkungen verringern die Bewegungskosten bestimmter Geländetypen. Wenn du mehr als eine solcher Wirkungen spielt, kannst du sie in beliebiger Reihenfolge anwenden. Sinken die Bewegungskosten für ein Gelände auf 0, kannst du dieses Gelände betreten, ohne Bewegungspunkte zu bezahlen. Die Bewegungskosten eines Geländes können nie unter 0 sinken.

b. Einige Karten erlauben dir, unpassierbares Gelände für bestimmte Kosten zu betreten – die Spieler sollten aber ihren Zug auf einem **sicheren Platz** beenden (siehe rechts), da ansonsten der **erzwungene Rückzug** gilt (siehe Abschnitt **Ende des Zuges** auf Seite 9).

c. Einige Wirkungen erlauben dir, dich um ein oder mehrere Felder zu bewegen. Dann bezahlst du nur die bei der Wirkung angegebenen Kosten und darfst sogar über unpassierbare Felder ziehen (auch solche, die von **umherziehenden Feinden** besetzt sind oder einen **befestigten Ort** haben), wenn nicht anders angegeben.

Hinweis: Einige dieser Wirkungen weisen dich an, den Zug auf einem sicheren Platz zu beenden.

d. Ein Feld gilt als **sicherer Platz:**

- wenn es unter normalen Bedingungen erreichbar ist (d. h. keine Spezialwirkungen nötig sind);

- wenn es kein nicht erobertes **befestigtes Ort** oder eine **Burg** eines anderen Spielers ist;

- wenn sich dort kein anderer Held aufhält, außer bei Orten, an denen sich mehrere Helden aufhalten dürfen (Portal, eroberte **Stadt**).

8. **Andere Spieler:**

a. Du **darfst durch Felder ziehen**, die von Heldenfiguren anderer Spielern besetzt sind, es sei denn, dort befindet sich eine **Burg** eines anderen Spielers.

- Es ist außerdem erlaubt, ein Feld mit einem anderen Spieler zu betreten, von dort aus ein oder mehrere Spielplanteile aufzudecken und dann die Bewegung fortzusetzen.

b. Wenn du ein Feld mit einem anderen Spieler betrittst und deine Bewegung nicht fortsetzen kannst oder möchtest, gilt dies automatisch als **Angriff auf diesen Spieler**. Mehr dazu im Abschnitt **Kampf Spieler-gegen-Spieler**.

- Insbesondere das Betreten einer **Burg** eines anderen Spielers, während dieser dort anwesend ist, beendet deine Bewegung sofort und gilt automatisch als Angriff auf diesen Spieler.

c. Ein Angriff auf einen anderen Spieler gilt als deine **Aktion** für diesen Zug. Es ist niemals erlaubt, eine andere Aktion auf dem Feld eines anderen Spielers auszuführen.

d. Auf einigen Feldern dürfen sich mehrere Figuren aufhalten. Dort kommt es nie zum Kampf:

- Wenn du deinen Zug auf einem Portalfeld beendest, nimmst du deine Figur vom Spielplan und stellst sie vor dich. Stelle deine Figur wieder auf das Portal, wenn du deinen nächsten Zug beginnst.

- Wenn du eine eroberte **Stadt** betrittst, stellst du deine Figur auf die zugehörige Stadtkarte außerhalb des Spielplans. Stelle die Figur wieder auf den Spielplan, wenn sie sich aus der **Stadt** herausbewegt.

e. In bestimmten Situationen ist der Kampf Spieler-gegen-Spieler **nicht gestattet**. Wenn du in solchen Situationen deine Bewegung auf dem Feld eines anderen Spielers beendest, **kannst du in deinem Zug keine Aktion ausführen**. Die Regeln für den **erzwungenen Rückzug** werden am Ende deines Zugs angewendet (siehe Abschnitt **Ende des Zugs**). Diese Situationen sind:

- Das Rundenende wurde angesagt und jeder Spieler hat seinen letzten Zug für diese Runde.

- Die Bedingungen für das Szenario wurden erfüllt und jeder Spieler hat seinen letzten Zug in dieser Partie.


- Ihr spielt ein kooperatives Szenario oder ihr habt euch geeinigt, Kämpfe Spieler-gegen-Spieler nicht zu erlauben.

- Ihr spielt ein Teamszenario und der andere Spieler ist dein Verbündeter.

~ Interaktion mit Bewohnern ~

- Du kannst an verschiedenen Orten auf dem Spielplan mit den Bewohnern interagieren (*Dörfer, Klöster, Burgen* in deinem Besitz sowie *Magiertürme* und *Städte*, die bereits erobert wurden). *Interaktion* ist dann deine *Aktion* des Zugs.
- Bei einer Interaktion kannst du beliebig viele **Einflusswirkungen**  ausspielen, um **Einflusspunkte** zu erzeugen.
 - Du kannst Einflusskarten von deiner Hand ausspielen (und diese mit deinem verfügbaren Mana verstärken), Einflussfähigkeiten einsetzen oder Einheiten mit Einflussseigenschaften aktivieren.
 - Die Wirkung **Einfluss X** bedeutet: „Du erhältst X Einflusspunkte“.
 - Jede Karte (außer Verletzungen) kann **quer** als Einfluss 1 in eine Einflussspalte ausgespielt werden.
 - Ein Spieler darf während der Interaktion außerdem beliebig viele Spezial- und Heilungswirkungen  ausspielen.
- Zähle die **Einflusspunkte** aller deiner Karten und Wirkungen zusammen. Die Gesamtsumme wird dann durch dein Ansehen **modifiziert**:
 - Schau nach, wo dein Schildplättchen auf der **Ansehensanzeige** liegt. Es kann einen **positiven oder negativen Modifikator** zeigen. Verändere deinen Einfluss entsprechend um diesen Modifikator.
 - Falls dein Plättchen **auf dem Feld „X“** der Ansehensanzeige liegt, darfst du **überhaupt nicht interagieren!**
 - Wenn du in einer eroberten **Stadt** interagierst, zähle **pro eigenem Schildplättchen** dort 1 Einfluss hinzu.
Hinweis: Sind deine Boni hoch genug, kannst du interagieren, ohne überhaupt Einflusswirkungen auszuspielen.
- Sobald du deinen **Gesamteinfluss** berechnet hast, kannst du ihn für das **ausgeben**, was der Ort bietet. Auf den **Ortsübersichten** und **Stadtkarten** sind die Möglichkeiten aufgeführt.
 - Du kannst aus dem Einheitenangebot **eine Einheit rekrutieren**, falls einer der Einheitentypen (Symbole oben links auf der Einheitenkarte) zu dem Symbol des Ortes passt (oben rechts auf der Ortsübersicht). Die Einflusskosten stehen oben links auf der Einheitenkarte.
 - Rekrutieren wird im Abschnitt *Grundsätzliche Spielkonzepte – Einheiten benutzen* erklärt.
 - Du kannst eine neu rekrutierte Einheit sofort benutzen (allerdings darfst du keine Einflusseigenschaft der Einheit benutzen, damit diese Einheit sich selbst bezahlt).
 - Heilungspunkte** können in *Dörfern* für 3 Einfluss und in *Klöstern* für 2 Einfluss gekauft werden (siehe Ortsübersichten). Mehr im Abschnitt *Verletzungen und Heilung*.
 - Wie auf der Ortsübersicht des *Klosters* beschrieben, kann dort für 6 Einfluss eine **neue Fortgeschrittene Aktion erlernt werden**. Die Fortgeschrittene Aktion muss aus dem Einheitenangebot stammen (nicht aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen) und wird oben auf das Handlungsdeck des Spielers gelegt. Das Angebot wird aber nicht vor dem Beginn der nächsten Runde aufgefüllt.
 - In einem *Magierturm* kann ein Spieler aus dem Zauberangebot **neue Zauber lernen**. Für einen Zauber muss er 7 Einfluss **sowie 1 Mana in der Farbe des zu erlernenden Zaubers** bezahlen. Ein neu erworbener Zauber wird oben auf das Handlungsdeck des Spielers gelegt und das Zauberangebot danach aufgefüllt.
- Jede **Stadt** hat **eigene Interaktionsmöglichkeiten**, die auf der unteren Hälfte der Stadtkarte beschrieben sind:
 -   In der **Roten Stadt** kannst du für je 12 Einfluss **Artefakte kaufen**. Artefakte werden am Ende deines Zugs gezogen, so als hättest du diese im Kampf gewonnen (siehe *Ende des Zugs – Kampfbelohnungen*).
 -   In der **Blauen Stadt** kannst du **Zauber kaufen**, wie in einem *Magierturm*.
 -   In der **Weißen Stadt** kannst du **Einheiten jedes Typs rekrutieren**. Außerdem kannst du für 2 Einfluss dem Einheitenangebot eine Eliteeinheit (goldene) **hinzufügen**.
 -   In der **Grünen Stadt** kannst du Einflusspunkte ausgeben, um eine Karte aus dem **Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen** zu erhalten (fülle das Angebot anschließend auf) oder die oberste Karte vom **Deck der Fortgeschrittenen Aktionen** zu ziehen. Lege die so erworbene Karte oben auf dein Handlungsdeck.
- Innerhalb einer Interaktion darfst du **beliebig viele gleiche oder unterschiedliche Dinge** erwerben, solange du ausreichend Einflusspunkte bezahlen kannst.
 - Den **Bonus oder Abzug** (wegen deines Ansehens oder Schildplättchen in einer *Stadt*) wendest du **nur einmal pro Zug an**, egal wie viele Dinge du kaufst.

~ Kampf gegen Feinde ~

- Es gibt mehrere Wege, den Kampf gegen einen Feind einzuleiten:
 - Das Betreten eines Felds mit einem nicht eroberten **befestigten Ort** (*Burg, Magierturm, Stadt*). Dies gilt als **Überfall** und du musst die Verteidiger an diesem Ort bekämpfen. Sie sind immer **befestigt** (wird später erklärt). Jedes Mal, wenn du einen Überfall startest, **erhältst du Ansehen -1**, unabhängig vom Ausgang des Kampfes.
 - Ebenso zählt das Betreten eines Felds mit *Burg*, die einem anderen Spieler gehört, als Überfall und du erhältst Ansehen -1. Wenn sich der andere Spieler in der *Burg* aufhält, beginnst du einen Kampf Spieler-gegen-Spieler. Wenn nicht, wird ein graues Feindplättchen als Besatzung der *Burg* gezogen (bringt nur den halben Ruhm).
 - Wenn du auf einem **Abenteuerort** mit Feinden stehst (*Dungeon* oder *Grabstätte*, uneroberte *Monsterhöhle* oder *Brutstätte, Ruine* mit Feinden), kannst du ansagen, dass du diesen Ort als deine Aktion betrittst. Das löst einen Kampf mit allen Feinden an diesem Ort aus.
 - Wenn du auf einem *Kloster* stehst, kannst du ansagen, dass du es **niederbrennen** willst. Wenn du das tust, **erhältst du Ansehen -3** und ziehst einen violetten Feind als Verteidiger.
 - Wenn du benachbart zu einem **umherziehenden Feind** stehst (*Marodierende Orks, Drakonier*), kannst du ihn **zum Kampf herausfordern**. Gibt es mehrere *umherziehende Feinde* auf mehreren angrenzenden Feldern, kannst du einen oder mehrere davon herausfordern.
 - Wenn du dich von einem an einen *umherziehenden Feind* angrenzenden Feld zu einem anderen Feld bewegst, das ebenfalls an diesen Feind grenzt, provoziert das diesen *umherziehenden Feind* dazu, dich anzugreifen.
- Es ist nur ein Kampf pro Zug erlaubt. Manchmal können jedoch mehrere Feinde auf mehreren Feldern bekämpft werden:
 - Es kann vorkommen, dass eine einzige Bewegung zwei *umherziehende Feinde* provoziert. Du musst beide bekämpfen.
 - Ein Überfall ist eine Bewegung, daher kann er einen oder mehrere *umherziehende Feinde* provozieren. Du musst gleichzeitig die Verteidiger als auch die *umherziehenden Feinde* bekämpfen. Die *umherziehenden Feinde* sind allerdings nicht **befestigt** und du musst sie auch nicht zwingend besiegen, um den Überfall erfolgreich auszuführen.
 - Wenn deine Bewegung einen Kampf ausgelöst hat und es einen oder mehrere *umherziehende Feinde* angrenzend zu dem Feld gibt, in das du gezogen bist, kannst du diese herausfordern, ebenfalls zu kämpfen. Das heißt:
 - Du kannst einen *umherziehenden Feind* durch deine Bewegung provozieren, dann einen oder mehrere *umherziehende Feinde* herausfordern, die an das Feld angrenzen, in das du gezogen bist, und dann alle bekämpfen.
 - Beim Überfall auf einen **befestigten Ort** kannst du *umherziehende Feinde*, die an diesen Ort angrenzen, herausfordern. Diese schließen sich den Verteidigern im Kampf an, sind aber nicht **befestigt** und du musst sie nicht besiegen, um den Ort erfolgreich zu überfallen.
 - Du kannst keine zusätzlichen Feinde herausfordern, wenn du einen Abenteuerort betrittst.
 - Du kannst keine Feindplättchen und gleichzeitig einen anderen Spieler bekämpfen. In deinem Zug hast du nur 1 Aktion, aber ein Kampf gegen Feinde und ein Kampf Spieler-gegen-Spieler zählen als 2 verschiedene Aktionen.
- Der Kampf beginnt beim Ziehen und/oder Aufdecken der zu bekämpfenden Feinde. Danach läuft er in 4 Phasen ab:
 - Fern- und Belagerungsangriffsphase** – Fern- und/oder Belagerungsangriffe können benutzt werden, um einige Feinde zu besiegen, bevor sie dir schaden können.
 - Blockphase** – Feinde, die in der Fern- und Belagerungsangriffsphase nicht besiegt wurden, greifen nun an. Du kannst Blockwirkungen spielen, um diese Angriffe zu blocken.
 - Schadensphase** – Die nicht geblockten Feinde fügen Schaden zu. Schadenspunkte müssen deinem Helden und/oder deinen Einheiten zugewiesen werden.
 - Angriffsphase** – Greife Feinde an, indem du alle möglichen Angriffe auf deiner Hand einsetzt (auch Fern- und Belagerungsangriffe, die du in der ersten Phase nicht gespielt hast), um zu versuchen, die Feinde zu besiegen.
- Du kannst in jeder dieser Phasen entsprechende Karten ausspielen, Fähigkeiten benutzen und Einheiten aktivieren. Lege alle Wirkungen einer Phase in einer separaten Spalte aus.
- Du darfst in jeder dieser Phasen **weitere Kampfwirkungen** spielen (die deine Einheiten, Feinde oder Kampfregeln betreffen), falls keine Wirkung etwas anderes besagt. Diese Wirkungen bestehen (falls nicht anders angegeben) bis zum Zugende.
 - Nicht-Angriffs-/Blockwirkungen von **roten** Karten und von Einheiteneigenschaften, die rotes Mana kosten, haben keine Auswirkungen auf Feinde mit **Feuer-Widerstand** .
 - Nicht-Angriffs-/Blockwirkungen von **blauen** Karten und von Einheiteneigenschaften, die blaues Mana kosten, haben keine Auswirkung auf Feinde mit **Eis-Widerstand** .
- Spieler dürfen beliebig viele Spezialwirkungen  in der Kampfphase ausspielen. Allerdings dürfen während eines Kampfes keine Heilungswirkungen  ausgespielt werden.

FERN- UND BELAGERUNGS-ANGRIFFSPHASE

- In dieser Phase führst du einen oder mehrere Angriffe aus, oder du passt und machst nichts.
- Um einen Angriff auszuführen, wählst du **ein oder mehrere Feindplättchen** als Ziel des Angriffs.
- Spieler eine beliebige Zahl **Fernangriffe** und **Belagerungsangriffe** beliebiger Elemente aus: Feuer, Eis, Kaltes Feuer oder physisch (alle Angriffe ohne Elementbezeichnung sind physische Angriffe).
 - Du darfst Karten aus deiner Hand ausspielen, die Fern- oder Belagerungsangriffe bieten (und diese mit deinem verfügbaren Mana verstärken), Fern- oder Belagerungsangriffsfähigkeiten einsetzen oder Einheiten mit Fern- oder Belagerungsangriffseigenschaften aktivieren. Verbinde diese Wirkungen in einer Spalte, um den Überblick zu behalten.

- Wenn einige der gewählten Feinde **befestigt** sind (entweder weil sie einen **befestigten Ort** verteidigen oder weil sie die **Eigenschaft Befestigt** auf ihrem Plättchen haben), können nur **Belagerungsangriffe** ausgespielt werden. Du kannst Fernangriffe nur ausspielen, wenn keiner der gewählten Feinde **befestigt** ist.
- Wenn kein gewählter Feind **befestigt** ist, kannst du Fern- und Belagerungsangriffe beliebig kombinieren.
- Feinde, die **doppelt befestigt** sind (weil sie die Eigenschaft **Befestigt** besitzen und einen **befestigten Ort** verteidigen), können in dieser Phase kein Ziel von Angriffen werden, **nicht einmal durch Belagerungsangriffe**.

b. **Karten können nicht quer ausgespielt werden**, um als Fern- oder Belagerungsangriffe zu zählen.

4. Zähle die Angriffswerte aller deiner Karten und Wirkungen zu deinem **Gesamt-Angriffswert** zusammen:

- a. Wenn mindestens einer der betroffenen Feinde ein oder mehrere Widerstandssymbole hat, dann sind alle Angriffe eines Typs, der zu diesem Symbol passt, ineffizient – ihre Stärke wird halbiert (zähle alle betroffenen Angriffe zusammen, teile das Ergebnis durch 2 und runde ab).
- Kaltes-Feuer-Angriffe werden nur dann halbiert, wenn mindestens einer der Feinde sowohl über Eis- als auch Feuer-Widerstand verfügt.

5. Für einen erfolgreichen Angriff muss dein Gesamt-Angriffswert **mindestens so hoch wie der Gesamt-Rüstungswert** aller gewählten Feinde sein. Wenn das zutrifft, sind diese Feinde besiegt.

- a. Besiegte Feindplättchen werden sofort **abgelegt** (auf den Ablagestapel neben dem zugehörigen Feindstapel; sie nehmen am weiteren Kampf nicht mehr teil).
- b. Der angreifende Spieler **erhält Ruhm** in Höhe der Werte, die unten auf den Feindplättchen stehen. Bewege dein Schildplättchen auf der Ruhmesanzeige entsprechend weiter.
- Überschreitet es das Ende einer Reihe, **findet der Levelaufstieg nicht sofort**, sondern am Ende des Zugs statt.

6. Ein **Angriff mit geringerem Gesamtwert** als der Gesamtrüstung der Feinde ist wirkungslos und jeglicher ausgeteilte Schaden wird nicht in kommende Phasen oder Züge übernommen.

- a. Wenn du feststellst, dass deine Angriffe nicht ausreichen, um die gewählten Feinde zu besiegen, musst du weitere Angriffe ausspielen, deine Feindauswahl ändern oder deine Karten, und damit deinen Angriff, zurücknehmen.

7. Du kannst in dieser Phase keinen, einen oder mehrere Angriffe ankündigen. Bei jedem Angriff kannst du einen oder mehrere Feinde gleichzeitig besiegen. Gruppier deine ausgespielten Karten und Wirkungen dafür in separaten Spalten.

- a. Wenn einige der Feinde **befestigt** sind und andere nicht, könntest du die nicht befestigten separat angreifen, so dass du deine Fernangriffe nutzen kannst.
- b. Wenn einige Feinde bestimmte Widerstände besitzen und andere nicht, könntest du diese separat angreifen, weil ein Feind mit Widerstand ausreicht, um alle deine Angriffe dieses Typs zu halbieren.

BLOCKPHASE

- Nachdem du etwaige Fern- und Belagerungsangriffe ausgeführt hast, beginnt die Blockphase. Nun greifen dich alle Feinde an, die noch nicht besiegt wurden, jedoch kannst du mit Blocks den Angriff eines oder mehrerer Feinde **aktiv kontern**. Ein geblockter Feind erzeugt in der Schadensphase keinen Schaden.
- Pro Feind mit dem Symbol **Herbeirufen** ziehst du ein braunes Feindplättchen und legst es zu der Gruppe der Feinde.
 - Sowohl in der Block- als auch in der Schadensphase ersetzt dieses beschworene Monster den beschwörenden Feind.
 - Solange das beschworene Monster anwesend ist, kann keine Wirkung etwas gegen den Feind ausrichten, der es beschworen hat. Das beschworene Monster wird aber ganz normal behandelt.
- Wähle einen einzelnen Feind**, den du blocken möchtest.
- Spiele beliebig viele **Blocks** beliebiger Elemente aus: Feuer, Eis, Kaltes Feuer oder physisch.

a. Spiele Karten mit Block-Wirkungen aus deiner Hand aus (die du mit deinem verfügbaren Mana verstärken kannst), benutze Blockfähigkeiten oder aktiviere Einheiten mit Blockeigenschaften. Verbinde diese Wirkungen in einer Spalte, um den Überblick zu behalten.

b. Jede Karte (außer Verletzungen) kann quer in diese Spalte als Block 1 ausgespielt werden. Quer ausgespielte Karten sind immer physischer Block, niemals ein Elementblock.

5. Ermittle den **Gesamt-Blockwert** aller Karten und Wirkungen.

a. Gegen Elementangriffe **sind nur bestimmte Blocks voll wirksam**:

- Jede Art Block ist voll wirksam gegen physische Angriffe
- Nur Eis- und Kaltes-Feuer-Blocks sind voll wirksam gegen Feuer-Angriffe
- Nur Feuer- und Kaltes-Feuer-Blocks sind voll wirksam gegen Eis-Angriffe
- Nur Kaltes-Feuer-Blocks sind voll wirksam gegen Kaltes-Feuer-Angriffe

b. **Nicht voll wirksame Blocks werden halbiert**. Zähle für deinen Gesamt-Blockwert alle nicht voll wirksamen Blocks zusammen, teile durch 2 (abgerundet) und zähle diesen Wert zu deinen voll wirksamen Blocks hinzu.

6. Der Block ist erfolgreich, wenn sein Gesamtwert mindestens so hoch wie der Angriffswert des gewählten Feindes ist.

a. Wenn der Feind die **Eigenschaft Flink** hat, wird sein Angriffswert für den Zweck des Blockens verdoppelt.

7. Lege ein erfolgreich **geblocktes Feindplättchen beiseite**. Sein Angriff wurde aufgehalten und es wird in der nächsten Kampfphase keinen Schaden verursachen. Es ist allerdings noch nicht besiegt. Dazu hast du in der Angriffsphase Gelegenheit.

a. Wenn ein beschworenes Monster erfolgreich geblockt wurde, kommt es auf den entsprechenden Ablagestapel. (Dafür erhältst keinen Ruhm.)

8. Wenn dein Gesamt-Blockwert niedriger als der Angriffswert des Feindes ist, den du blocken möchtest, hat der Block **keine Wirkung**. Du kannst den Angriffswert eines Feindes nicht durch Blocks verringern – entweder blockst du ihn vollständig oder der Angriff **kommt mit voller Stärke durch**.

a. Manchmal hat eine Karte mit Blockwirkung noch zusätzliche Wirkungen (die nichts mit Blocken zu tun haben). Wenn nicht anders angegeben, gelten diese Wirkungen unabhängig davon, ob der Block erfolgreich war oder nicht.

9. Du darfst **beliebig viele** angreifende Feinde in dieser Phase blocken. Allerdings musst du jeden Feind einzeln blocken; du kannst nicht mehrere Feinde gleichzeitig blocken.

SCHADENSPHASE

1. Alle Feinde, die noch leben und nicht geblockt wurden, **fügen dir jetzt den Schaden ihrer Angriffe zu**.

- Gibt es keine solchen Feinde, überspringst du diese Phase.
- Andernfalls handelst du alle nicht geblockten Feinde einzeln nacheinander ab (in beliebiger Reihenfolge).

2. Jeder Feind fügt dir **Schaden** in Höhe seines Angriffswerts zu.

a. Hat der Feind die **Eigenschaft Brutal**, fügt er dir Schaden in doppelter Höhe seines Angriffswerts zu.

3. Du musst **sämtlichen Schaden zuweisen**. Du kannst Schaden einer oder mehrerer deiner **unverletzten** Einheiten zuweisen. Der Rest wird deinem Helden zugewiesen.

4. Du kannst **einer Einheit Schaden zuweisen**, wenn sie **unverletzt** ist. Du kannst auch unverletzten Einheiten, die **verausgabt** sind, Schaden zuweisen.

a. Immer wenn eine Einheit Schaden erleidet, legst du eine **Verletzungskarte** auf diese Einheit. Eine **Einheit wird verletzt**, egal wie viel Schaden ihr zugewiesen wurde. Reduziere danach den Gesamtschaden um den Rüstungswert dieser Einheit.

- Einer Einheit mit hohem Rüstungswert nur 1 Schaden zuzuweisen, verletzt diese Einheit. Der Rüstungswert bestimmt lediglich, wie viel Schaden übrig bleibt (falls überhaupt), nachdem die Einheit verletzt wurde.

b. **Ausnahme**: Wenn die Einheit **Widerstand** gegen die Angriffstypen hat (physischer Widerstand gegen normale physische Angriffe, Feuer-Widerstand gegen Feuer-Angriffe, Eis-Widerstand gegen Eis-Angriffe und Kaltes-Feuer-Widerstand gegen Kaltes-Feuer-Angriffe):

- Zuerst **verringere den Schaden um den Rüstungswert der Einheit** (ohne die Einheit zu verletzen).

- Wenn das sämtlichen Schaden aufnimmt, passiert weiter nichts.

- Bleibt jedoch Schaden übrig, weise diesen wie üblich zu, indem du die Einheit **verletzt** und den Schaden erneut um deren Rüstungswert verringerst.

- Einheiten mit Widerstand gegen bestimmte Angriffstypen können also Schaden in doppelter Höhe ihrer Rüstung aufnehmen. Sie werden nur **verletzt**, wenn der Schaden größer als ihre Rüstung ist.

- Wenn einer Einheit Schaden zugewiesen wird, sie aber durch ihren Widerstand keine Verletzung erleidet, kann ihr im selben Kampf nicht noch mal Schaden zugewiesen werden.

5. Wenn du keiner Einheit Schaden zuweisen möchtest oder noch Schaden übrig ist, nachdem du einen Teil deinen Einheiten zugewiesen hast, **musst du den gesamten Rest deinem Helden zuweisen**. Das wird mehrfach gemacht, bis aller Schaden zugewiesen wurde.

a. Um deinem Helden Schaden zuzuweisen, nimmst du eine **Verletzungskarte** auf deine Hand und reduzierst den Gesamtschaden um den Rüstungswert deines Helden (die linke Zahl auf dem Levelplättchen deines Helden).

- Wie bei Einheiten gilt: Selbst wenn der zugewiesene Schaden unter seinem Rüstungswert liegt, erleidet dein Held trotzdem eine Verletzung.

b. **Wiederhole diesen Vorgang**, bis aller Schaden zugewiesen ist. Du erhältst also 1 Verletzung pro X Punkte Schaden (wobei X deiner Rüstung entspricht), aufgerundet.

c. **Bewusstlosigkeit**: Wenn die Anzahl der Verletzungen, die du während eines Kampfs auf die Hand bekommen hast, gleich oder größer ist als dein unmodifiziertes Handkartenlimit (die rechte Zahl auf deinem Levelplättchen), wirst du bewusstlos – **lege sofort alle Nicht-Verletzungskarten von deiner Hand ab**.

- Verletzungen, die du aus anderen Gründen erleidest (z. B. Wirkungen bestimmter Karten, die du im Kampf ausgespielt hast), zählen ebenfalls hinzu.

- Während du bewusstlos bist, können deine Einheiten weiterkämpfen, du kannst beliebige deiner Fähigkeiten einsetzen und auch weiter Verletzungen nehmen, wenn du deinem Helden weiteren Schaden zuweisen musst.

6. **Spezielle Feindeigenschaften** für den Schaden:

a. Wenn ein Feind die **Eigenschaft Giftig** hat:

- Wenn einer Einheit Schaden eines giftigen Feindes zugewiesen wird und sie 1 Verletzung erleiden würde, erleidet sie stattdessen 2 Verletzungen. Sie muss zweimal geheilt werden, um beide Verletzungen loszuwerden.

- Wenn einem Held Schaden eines giftigen Feindes zugewiesen wird, muss er pro Verletzung, die er dadurch auf die Hand bekommt, 1 weitere Verletzungskarte auf seine Ablage legen.

b. Wenn ein Feind die **Eigenschaft Versteinern** hat:

- Wenn einer Einheit Schaden eines versteinernenden Feindes zugewiesen wird und sie 1 Verletzung erhalten würde, wird sie sofort zerstört (und kommt aus dem Spiel).

- Wenn einem Held Schaden eines versteinernenden Feindes zugewiesen wird, muss er sofort sämtliche Nicht-Verletzungskarten von seiner Hand ablegen.

c. Wenn ein Feind die **Eigenschaft Angriff herbeirufen** hat, weist du den Schaden des herbeigerufenen Feindes zu (berücksichtige sämtliche Eigenschaften, die dieser Feind möglicherweise hat). Lege das herbeigerufene Feindplättchen nach dem Angriff auf dessen Ablagestapel.

7. Die Phase endet, sobald du **sämtlichen Schaden aller nicht geblockten Feinde zugewiesen** hast.

ANGRIFFSPHASE

- Die Angriffsphase **funktioniert genau wie** die Fern- und Belagerungsangriffsphase, außer:
 - Du kannst **alle Angriffe kombinieren**: Fern-, Belagerungs- und normale Angriffe. Diese Phase macht keinen Unterschied zwischen normalen, Fern- und Belagerungsangriffen. **Befestigungen spielen keine Rolle**. Du kannst jeden Feind mit einem beliebigen Angriff oder einer Angriffs-kombination aufs Korn nehmen.
 - Jede Nicht-Verletzungskarte kann in eine Angriffsspalte als physischer Angriff **1 quer ausgespielt** werden.
 - Du kannst Wirkungen einsetzen, die als „nur in der Angriffsphase“ gekennzeichnet sind.
- Wie bei der Fern- und Belagerungsangriffsphase kannst du mehrere Feinde mit einem einzelnen Angriff besiegen oder mehrere einzelne Angriffe ansagen. Die Regeln für Widerstände bei Feinden bleiben gleich.

KAMPFERGEBNIS

- Der **Kampf endet** nach der Angriffsphase. Du kannst keinen, einen oder mehrere Feinde im Kampf besiegt haben.
 - Wenn du eine **Stadt** überfallen hast, lege **pro besiegtm Feind 1 Schildplättchen** auf die Stadtkarte. Lege die Plättchen der Reihe nach so hin, dass man erkennt, in welcher zeitlichen Reihenfolge sie dort abgelegt wurden.
- Wenn du **alle Feinde an diesem Ort besiegt** hast, hängt das weitere Vorgehen vom Ort ab:
 - Hast du einen oder mehrere **umherziehende Feinde** besiegt, nimm deren Plättchen vom Spielplan: das Symbol auf dem Feld ist nun bedeutungslos, behandle es als leer. Du markierst das Feld nicht mit einem Schild, erhältst aber Ansehen (+1 pro **Marodierendem Ork**, +2 pro **Drakonier**).

- Wenn du alle Feinde auf einem **Abenteuerort** besiegt hast, markiere das Feld mit einem deiner Schildplättchen. Am Ende deines Zugs kannst du die auf der Ortsübersicht angegebene Belohnung nehmen. **Nimm die Belohnung nicht vor deinem Zugende**; das kannst du machen, während der nächste Spieler an der Reihe ist.

- Wenn du alle Verteidiger eines **befestigten Ortes** besiegt hast, beendest du deinen Zug auf dem eroberten Feld.

Hinweis: Wenn bei dem Überfall **umherziehende Feinde** beteiligt waren, hat dies keinerlei Einfluss darauf, ob du den **befestigten Ort** erobert.

- Wenn der Ort eine **Burg** oder ein **Magierturm** ist, markiere ihn mit einem deiner Schildplättchen.
- Wenn es ein **Magierturm** ist, bekommst du am Ende deines Zugs einen Zauber als Belohnung.
- War es eine **Stadt**, siehe **Stadtüberfall** (rechts).

- Wenn du die Verteidiger eines **Klosters** besiegt hast, markiere das **Kloster** mit einem deiner Schildplättchen. Das **Kloster** ist nun **niedergebrannt** und wird für den Rest der Partie als leeres Feld behandelt. Du bekommst am Ende deines Zugs ein Artefakt als Belohnung.

- Wenn du **nicht alle Feinde an dem Ort besiegt** hast:

- Wenn du einen **umherziehenden Feind** nicht besiegt hast, bleibt er auf seinem Feld.
- Wenn du Feinde in einem **Dungeon**, **Kloster** oder einer **Grabstätte** nicht besiegt hast, lege sie ab. Wer hier später wieder kämpfen möchte, zieht entsprechend neue Feinde.
- Wenn du den Feind in einer **Monsterhöhle** oder ein bzw. beide Monster in einer **Brutstätte** oder in **Ruinen** nicht besiegt hast, lasse die übriggebliebenen Monster offen auf dem Feld liegen. Wer hier später wieder kämpfen möchte, bekämpft dieselben Feinde.

~ Ende des Zugs ~





- Du kannst deinen Zug abschließen, während der nächste Spieler seinen Zug beginnt. Zuerst solltest du **die benutzten Manawürfel neu würfeln und in die Quelle zurücklegen**.
- Erzwungener Rückzug**: Du musst deinen Zug auf einem **sicheren Platz** beenden (Seite 7, Abschnitt *Bewegung*, 7d).
 - Wenn du dich nicht auf einem sicheren Feld befindest, musst du deine Bewegung zurücknehmen, bis du auf einem sicheren Feld stehst.
 - Pro Feld, das du beim Zurückgehen betrittst, erhältst du 1 Verletzung auf deine Hand.
- Räume deinen Spielbereich auf**:
 - Lege alle Manamarker, benutze und unbenutzte, aus deinem Spielbereich zurück in den allgemeinen Vorrat.
 - Lege alle Karten, die du in diesem Zug ausgespielt hast, auf deine Ablage (außer solchen, die entfernt wurden – sie kommen aus dem Spiel oder zurück auf das Verletzungsdeck, im Falle von Verletzungen).
- Nutze die Vorteile deines Feldes**:
 - Wenn du deinen Zug auf einer **Magischen Lichtung** beendest, darfst du 1 Verletzungskarte aus deiner Hand oder deiner Ablage entfernen. Einheiten können so jedoch nicht geheilt werden.
 - Wenn du deinen Zug auf einem **Kristallbergwerk** beendest, erhältst du 1 Kristall der Farbe des Bergwerks für deinen Vorrat (es sei denn, du hast bereits 3 Kristalle dieser Farbe – in diesem Fall bekommst du nichts).
- Kampfbelohnungen**: Wenn du dir irgendwelche Belohnungen im Kampf verdient hast, nimmst du dir diese jetzt. Die Reihenfolge liegt bei dir.
 - Kristalle**: Lege diese in deinen Vorrat (es sei denn, du hast bereits 3 Kristalle dieser Farbe – dann passiert nichts). Wenn du irgendwelche zufälligen Kristalle bekommst, würfle deren Farben aus. Schwarz: Du erhältst stattdessen 1 Ruhm. Gold: Du kannst die Farbe frei wählen.
 - Artefakte**: Ziehe entsprechend viele Karten plus 1 vom Artefaktdeck. Lege 1 davon unter das Artefaktdeck zurück und die übrigen in beliebiger Reihenfolge auf dein Handlungsdeck.

Hinweis: Du kannst die Feinde auch verdeckt hinlegen, damit ihr sie nicht mit **umherziehenden Feinden** verwechselt, aber jeder Spieler darf sich diese zuvor offenen Plättchen jederzeit ansehen.

- Wenn du nicht alle **Verteidiger eines befestigten Ortes** besiegt hast, musst du dich auf das Feld zurückziehen, von dem aus du angegriffen hast. Falls dies kein sicherer Platz ist, wende **Erzwungener Rückzug** an (siehe *Ende des Zugs*).

STADTÜBERFALL

- Stadtüberfälle funktionieren genau wie Überfälle** auf eroberte **befestigte Orte**, allerdings gibt eine **Stadt** ihren Verteidigern **einen Bonus** (zusätzlich zu **befestigt**), der im oberen Teil der Stadtkarte abgebildet ist:

-  Die **Weißer Stadt** gibt allen Verteidigern Rüstung +1.
-  Die **Blaue Stadt** gibt allen Verteidigern Angriff +2, wenn sie Eis-Angriff oder Feuer-Angriff haben, und Angriff +1, wenn sie Kaltes-Feuer-Angriff haben.
-  Die **Rote Stadt** gibt allen Verteidigern mit physischem Angriff die Eigenschaft **Brutal**.
-  Die **Grüne Stadt** gibt allen Verteidigern mit physischem Angriff die Eigenschaft **Giftig**.

- Wenn eine **Stadt** erobert wird, **bestimmt man ihren Anführer**:

- Der Spieler mit den meisten Schildplättchen auf der Stadtkarte wird Stadtanführer. (Bei Gleichstand derjenige, dessen Schildplättchen zuerst gelegt wurde.)
- Der Anführer legt die Stadtkarte mit allen Schildplättchen vor sich ab. Wenn irgendein Spieler diese **Stadt** betritt, setzt er seine Figur auf die Stadtkarte vor diesem Spieler, um zu unterstreichen, dass er dort einen Besuch abstattet.

unterste Karte aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen.

- Lege in beiden Fällen das neu erworbene Fähigkeitsplättchen offen vor dich hin und die neue Aktionskarte oben auf dein Handlungsdeck. Fülle dann das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen wieder auf (Karten nach unten verschieben, neue Karte nach oben).

- Neue Karten ziehen**:

- Vor dem Ziehen kannst du beliebig viele Nicht-Verletzungskarten aus deiner Hand ablegen, wenn du möchtest.
- Wenn du in deinem Zug keine Karten ausgespielt oder abgelegt hast, musst du jetzt mindestens 1 Karte ablegen.
- Ziehe so viele Karten von deinem Handlungsdeck nach, bis dein Handkartenlimit erreicht ist (die Zahl rechts auf deinem Leveplättchen).
 - Wenn du auf oder neben einer **Burg** in deinem Besitz stehst (mit deinem Schild markiert), ist dein Handkartenlimit um so viele Karten erhöht, wie du **Burgen** besitzt.
 - Wenn du auf oder neben einer eroberten **Stadt** stehst, auf der mindestens 1 deiner Schildplättchen liegt, ist dein Handkartenlimit um 1 erhöht (sogar um 2, wenn du der Anführer der **Stadt** bist).
 - Wenn sowohl der **Burg**- als auch der **Stadtbonus** möglich ist, gilt nur der höhere Bonus.
 - Dein Handkartenlimit kann sich auch durch die Tag-Taktikkarte „Planung“ erhöhen (mehr auf der Karte).
- Wenn du mehr Karten auf der Hand hast, als dein derzeitiges Handkartenlimit erlaubt, musst du überzählige Karten nicht abwerfen (aber du darfst auch keine nachziehen).
- Wenn du beim Nachziehen plötzlich keine Karten mehr im Handlungsdeck hast, höre auf, nachzuziehen. Mische deine Ablage nicht, es sei denn, du hast die Nacht-Taktikkarte „Lange Nacht“ (mehr auf dieser Karte).

Hinweis: Die Taktikkarte „Lange Nacht“ kann auch beim Kartenziehen genutzt werden: Sobald dein Handlungsdeck leer ist, befolge deren Anweisungen und fahre mit dem Nachziehen fort.

~ Verletzungen und Heilung ~

- Wenn dein **Held verletzt wird**, nimmst du eine oder mehrere Verletzungskarten vom Verletzungsdeck auf deine Hand.
 - Verletzungen **können nie abgelegt werden**, es sei denn, eine Wirkung besagt ausdrücklich etwas anderes. Verletzungen können **nicht quer** ausgespielt werden (als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1) und dürfen nicht am Ende deines Zuges abgelegt werden.
 - Wenn du in deinem Zug *rasten* möchtest oder dir eine Wirkung erlaubt, Verletzungen abzulegen, **kommen sie auf deine Ablage**. In der nächsten Runde können diese also wieder auf deiner Hand landen.
 - Wenn die Runde endet, werden Verletzungen in deiner Hand zusammen mit allen anderen deiner Handlungskarten in dein Handlungsdeck eingemischt.
- Bei **verletzten Einheiten** werden Verletzungskarten quer über die Einheitenkarte gelegt.
 - Verletzte Einheiten können nicht aktiviert werden und es kann ihnen kein Schaden im Kampf zugewiesen werden.

- Eine *verletzte* Einheit behält ihren Einsatzstatus bei (*bereit* oder *verausgabt*). Eine *verletzte* Einheit, die *verausgabt* ist, wird weiterhin zu Beginn einer neuen Runde *bereit* (kann aber nicht aktiviert werden, bevor sie geheilt wird).
- Spieler können während ihres Zuges **heilen**, selbst beim Rasten.
 - Du kannst Wirkungen ausspielen, die Heilungspunkte erzeugen (Heilung X).
 - Du kannst auch einen oder mehrere Heilungspunkte in einem *Dorf* oder *Kloster* kaufen (siehe Abschnitt *Interaktion mit Bewohnern*).
 - Zähle alle ausgespielten und gekauften Heilungspunkte zusammen; sie können für folgende Heilungswirkungen benutzt werden:
 - Benutze **1 Heilungspunkt**, um aus deiner Hand **1 Verletzungskarte zu entfernen** (sie kommt auf das Verletzungsdeck zurück).

- Um eine *verletzte* Einheit zu heilen, musst du **Heilungspunkte in Höhe des Levels der Einheit bezahlen** (die Zahl oben rechts auf der Karte). Wenn du das tust, **entferne die Verletzungskarte von der Einheit** und lege sie auf das Verletzungsdeck zurück.
- Falls die Einheit 2 Verletzungskarten haben sollte (weil sie Ziel eines Gift-Angriffs war), muss sie zweimal geheilt werden, um vollständig geheilt zu sein.
- Spieler können in ihrem Zug jederzeit heilen, außer im Kampf.
 - Schaden aus einem Kampf kann im selben Zug geheilt werden, allerdings erst wenn der Kampf vorbei ist.
 - Jegliche nicht benutzten Heilungspunkte verfallen, sobald ein Kampf beginnt.

Hinweis: Eine *Magische Lichtung* liefert keine Heilung. Ihre Wirkung darf nicht auf Einheiten angewendet werden und kann nicht mit Heilungswirkungen kombiniert werden.

~ Kampf Spieler-gegen-Spieler ~

- Ein Spieler kann als die Aktion in seinem Zug einen **Kampf Spieler-gegen-Spieler einleiten**, falls die folgenden Bedingungen erfüllt sind:
 - Er hat ein Feld betreten, auf dem ein anderer Spieler steht und kann oder möchte nicht weiterziehen.
 - Das Feld ist kein Portal- oder *Stadt*feld (Kämpfe zwischen Spielern sind dort nicht erlaubt).
 - Das Rundenende wurde noch nicht angesagt und die Endbedingungen des Szenarios sind noch nicht eingetreten.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, ein Feld mit einem anderen Spieler zu betreten, wenn diese Bewegung einen *umherziehenden Feind* zum Angriff provoziert.

- Bei einem Kampf Spieler-gegen-Spieler wird der angreifende Spieler als **Aggressor** bezeichnet und der verteidigende Spieler als **Verteidiger**. Der Verteidiger hat die Möglichkeit, seinen Zug entweder komplett oder teilweise im Zug des Aggressors auszuführen. Der Verteidiger darf sich während dieses Kampfs weder bewegen noch eine Aktion ausführen (interagieren oder einen anderen Kampf beginnen).
- Wenn der Verteidiger angegriffen wird, kann er beliebige Wirkungen benutzen, die ihm normalerweise vor seinem Zug oder während des Zugs anderer Spieler erlaubt sind (wie Plündern eines *Dorfs*). Danach hat er **zwei Möglichkeiten**:
 - Er kann sich dem Kampf komplett widmen.** Ein Spieler kann sich entscheiden, seinen gesamten Zug im Voraus auszuführen. Wenn er das möchte:
 - Er dreht sein Zugfolgeplättchen auf die Rückseite. Solange es verdeckt liegt, kann er **nicht erneut angegriffen werden**. Wenn der Verteidiger später regulär am Zug ist, wird sein Plättchen einfach wieder aufgedeckt und **sein Zug wird übersprungen** (er darf nicht einmal das Rundenende ansagen).
 - Er kann **1 Manawürfel** aus der Quelle **nutzen**.
 - Er kann **Fähigkeiten einsetzen**, die ihm normalerweise nur in seinem Zug erlaubt sind.
 - Nach dem Kampf kann er Spezial- und Heilungskarten und -wirkungen ausspielen, wenn er möchte.
 - Dann befolgt er die üblichen Schritte beim Ende des Zugs (Vorteile von *Kristallbergwerk* oder *Magischer Lichtung*, Levelaufstieg, Karten nachziehen usw.).
 - Er kann sich dem Kampf teilweise widmen.** Er überspringt seinen nächsten Zug dann nicht. In diesem Fall:
 - Er dreht sein Zugfolgeplättchen nicht um und könnte von anderen Spielern noch angegriffen werden. Seinen nächsten Zug wird er normal ausführen.
 - Er darf **keinen Manawürfel** aus der Quelle **nutzen** (es sei denn, eine Wirkung besagt etwas anderes).

- Er darf **seine Fähigkeitsplättchen nicht nutzen** (nur solche, die er im Zug anderer Spieler nutzen darf).
 - Wenn der Kampf vorbei ist, **endet sein Teil dieses Zugs sofort**. Er darf nach dem Kampf weder heilen noch andere Spezialwirkungen einsetzen.
 - Er führt nicht die üblichen Schritte am Ende des Zugs aus. Insbesondere zieht er keine neuen Karten. Jegliche ungenutzten Manamarker verbleiben ihm bis zum Ende seines normalen Zugs.
- Hinweis: Der Verteidiger darf immer noch die Angriffe des Gegners blocken und seine eigene Angriffe ausführen. Der Unterschied liegt nur darin, was er einsetzen darf und was nach dem Kampf passiert.

FERN- UND BELAGERUNGSANGRIFFE

- In dieser Phase sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe und spielen Fern- und Belagerungsangriffe aus, **beginnend beim Verteidiger**. Der Spieler, der einen Angriff ausführt, wird **Angreifer** genannt, der andere Spieler ist der **Blocker**, unabhängig davon, wer der Aggressor oder der Verteidiger ist.
- Wenn ein Spieler an der Reihe ist, einen Angriff auszuführen, hat er die Wahl, den Angriff auszuführen oder zu passen.
- Um einen Angriff auszuführen, spielt der Angreifer beliebige viele **Fern- und Belagerungsangriffe** (und Spezialwirkungen), wie in einem normalen Kampf.
 - Wenn der Blocker auch der Verteidiger ist und der Kampf an einem *befestigten Ort* stattfindet (*Burg* oder *Magierturm*), kann der Angreifer/Aggressor lediglich Belagerungsangriffe ausspielen.
 - Bei diesem Angriff können Karten nicht quer ausgespielt werden.
- Danach kann der Blocker beliebige viele **Blocks** (und Spezialwirkungen) ausspielen, wie in einem normalen Kampf.
 - Die Regeln für vollständig wirksames und teilweise wirksames Blocken gelten wie beim normalen Kampf gegen Feinde.
 - Wenn der Angriff aus Angriffswirkungen verschiedener Elemente besteht, ist der Block wirksam, wenn er gegen mindestens ein Element des Angriffs wirksam ist.
 - Anders als im normalen Kampf ist es **nicht nötig, den gesamten Angriff zu blocken**. Angriffe dürfen hier zum Teil

- geblockt werden – daher kann es sinnvoll sein, dies auch zu tun.
- Der Gesamtwert des Angriff wird **um 1 pro 2 Punkte des Gesamt-Blockwerts reduziert**.
 - Das liegt daran, dass die Fern- und Belagerungsangriffe hier so wirken, wie die Eigenschaft *Flink* eines Feindes. Sollte der Blocker eine Wirkung nutzen, die sagt „geblockter Feind verliert flink“, wirkt der Block vollständig: der Angriff wird um 1 pro Blockpunkt reduziert.
 - Beispiel: Wenn der Angreifer einen Feuer-Fernangriff 4 benutzt und du Eis-Block 4 ausspielt, wird der Angriff auf 2 reduziert. Spielst du Block 7 aus, wird der Angriff auf 3 reduziert (Gesamtwert deines teilwirksamen Blocks ist 3, was den Angriff lediglich um 1 reduziert).
 - Wenn der Angriff nicht auf 0 reduziert wird, wandelt sich der Rest in Schaden, der dem Blocker zugewiesen werden muss (entweder dem Helden oder dessen Einheiten).
 - Anders als beim Zuweisen des Schadens im normalen Kampf, **wählt der Angreifer, wie der Schaden zugewiesen wird**. Im Gegensatz zum normalen Kampf muss der Angreifer **so viel Schaden verursachen, wie die Rüstung** des gewählten Ziels beträgt, um es zu *verletzen* (im Kampf gegen Feinde genügt bereits 1 Schaden, um einen Helden oder eine Einheit zu *verletzen*).
 - Der Angreifer kann eine beliebige unverletzte Einheit des Blockers *verletzen*, indem er ihr Schaden in Höhe ihres Rüstungswerts zuweist.
 - Wenn die Einheit einen Widerstand gegen eines der Elemente aus dem Angriff hat, wird ihre Rüstung verdoppelt, so dass der Angreifer doppelt so viel Schaden zuweisen muss, um die Einheit zu *verletzen*.
 - Der Angreifer kann den Helden des Blockers *verletzen*, indem er diesem Schaden in Höhe seines Rüstungswerts zuweist. Das kann bei entsprechender Schadenshöhe mehrfach wiederholt werden und der Blocker muss jedes Mal eine Verletzungskarte auf seine Hand nehmen.
 - Der Blocker kann bewusstlos werden, wenn er zu viele Verletzungskarten auf die Hand bekommt – siehe *Kampf gegen Feinde*.
 - Der Angreifer darf Angriffspunkte verfallen lassen. Er muss das auf jeden Fall tun, wenn es kein Ziel mehr gibt, dessen Rüstung gleich hoch (oder niedriger) wie seine verbleibenden Schadenspunkte ist.
 - Nach der Durchführung des Angriffs hat der andere Spieler die Gelegenheit, selbst zum Angreifer zu werden. Die Fern- und Belagerungsangriffsphase geht so weiter – beide Spieler wechseln sich als Angreifer und Blocker ab. Sobald beide Spieler in dieser Phase nacheinander passen, endet die Phase.

NAHKAMPFANGRIFFE

- Die Nahkampfangriffsphase funktioniert ähnlich wie die Fern- und Belagerungsangriffsphase, mit wenigen Unterschieden:
 - Der **Aggressor** beginnt als Angreifer statt des Verteidigers.
 - Jede Kombination aus Angriffswirkungen kann ausgespielt werden, inklusive Fern- und Belagerungsangriffen. Befestigungen werden in dieser Phase ignoriert.
 - Es ist erlaubt, beliebige Karten quer auszuspielen, um Angriff 1 zu erhalten. Beachte, dass eine so ausgespielte Karte den gesamten Angriff zu einem physischen Angriff macht (wenn er das nicht ohnehin schon war) und jede Art von Block gegen ihn voll wirksam wird, was die Rüstung von Einheiten mit physischem Widerstand verdoppelt.
 - Die Blocks wirken vollständig, d. h. der Angriff wird **um 1 pro Punkt des Gesamt-Blockwerts** reduziert.
- Schaden kann wie in der Fern- und Belagerungsangriffsphase genutzt werden, um **Einheiten und/oder den gegnerischen Helden zu verletzen**. Außerdem gibt es zwei weitere Verwendungen für Schaden:
 - Der Angreifer kann 5 Schaden ausgeben, um **1 Artefakt vom Blocker zu stehlen** und es auf seine Ablage zu legen:
 - Artefakte können gestohlen werden, wenn sie in der Ablage oder im Spielbereich des Spielers liegen, oder sie einer *verletzten* Einheit zugeordnet sind (gilt auch bei Einheiten, die in diesem Kampf verletzt wurden).
 - Artefakte auf der Hand des Blockers, in seinem Handlungsdeck oder solche, die einer seiner unverletzten Einheiten zugeordnet sind, können nicht gestohlen werden.
 - Schaden in Bewegungspunkte umgewandelt und ausgegeben werden, um **den Blocker zum Rückzug zu zwingen**. Das funktioniert wie folgt:
 - Der Angreifer muss einen erreichbaren sicheren Platz angrenzend zum Feld des Kampfs wählen (d. h., der Platz darf den Blocker nicht dazu zwingen, eine Befestigung anzugreifen oder einen Kampf gegen einen anderen Spieler zu beginnen).

- Der Angreifer muss Schaden in Höhe der unmodifizierten Bewegungskosten dieses Felds ausgeben.
 - Der Blocker wird auf dieses Feld bewegt und der Kampf ist vorbei. Diese Bewegung provoziert niemals *umherziehende Feinde*.
- Die Spieler wechseln sich so lange in den Rollen als Angreifer und Blocker ab, bis einer der Spieler zum Rückzug gezwungen wird oder bis beide Spieler nacheinander passen.

KAMPFERGEBNIS

- Wenn ein Spieler **zum Rückzug gezwungen** wird, ist der Kampf vorbei. Der andere Spieler gilt als siegreich und **erhält ein bisschen Ruhm**.
 - Wenn der siegreiche Spieler einen niedrigeren Level als derjenige hat, der zum Rückzug gezwungen wurde, erhält er 1 Ruhm plus 2 Ruhm pro Level, den er niedriger ist.
 - Wenn er auf dem gleichen Level ist, aber weniger Ruhm hat, erhält er 1 Ruhm.
 - Wenn er mehr Ruhm besitzt und auf dem gleichen oder einem höheren Level ist, erhält er nichts.
- Wenn der Kampf endet, weil keiner der beiden Spieler weiter angreifen wollte, **gilt der Kampf als unentschieden** und niemand erhält Ruhm.
 - Der **Aggressor muss sich auf das Feld zurückziehen**, von dem aus er angegriffen hat. Wenn das kein sicherer Platz ist, gelten die Regeln für Erzwingenen Rückzug (siehe Abschnitt *Ende des Zugs*).

SPEZIELLE KAMPFWIRKUNGEN

- Im normalen Kampf kannst du weitere Wirkungen neben Angriffen und Blocks ausspielen. Die meisten davon kannst du ebenfalls beim Kampf gegen einen anderen Spieler einsetzen.
- Wirkungen, die auf Feinde abzielen, können **auf die unverletzten Einheiten des Gegners gespielt werden**. Du darfst sie niemals auf den Helden des Gegners spielen.

- Stammt die Wirkung von einer roten Karte, oder ist es eine Einheiteneigenschaft, die mit rotem Mana ausgelöst wurde, hat sie **keine Wirkung gegen Einheiten mit Feuer-Widerstand**.
 - Stammt die Wirkung von einer blauen Karte, oder ist es eine Einheiteneigenschaft, die mit blauem Mana ausgelöst wurde, hat sie **keine Wirkung gegen Einheiten mit Eis-Widerstand**.
 - Besagt die Wirkung „einen Feind zerstören“, wird die Einheit stattdessen *verletzt*.
 - Der Rüstungswert einer Einheit kann nie unter 1 fallen.
 - Die Spezialwirkungen von Blocks, die geblockte Feinde betreffen, können auf jede an diesem Angriff beteiligte Einheit abzielen, falls solche vorhanden sind. Wenn diese Wirkung nur bei einem erfolgreichen Block ausgelöst wird, muss der Blocker den Angriff auf 0 reduzieren, um sie hier auszulösen.
 - Die Stärke oder Kosten einiger Wirkungen können von der Anzahl der Feinde abhängen. Beim Kampf Spieler-gegen-Spieler ist dies die Anzahl der *bereiten* unverletzten Einheiten des Gegners sowie der Einheiten, die an diesem Angriff oder Block beteiligt sind plus 1 für den gegnerischen Helden.
- Wirkungen, die Werte oder Regeln ändern (wie das Ignorieren von Befestigungen) bleiben für den gesamten Kampf bestehen.
 - Wirkungen, die einen Feind daran hindern anzugreifen, kannst du ausspielen, wenn du blockst. Wähle eine Einheit, die am Angriff beteiligt ist und ziehe deren Beitrag vom Gesamt-Angriffswert ab. Die Einheit bleibt *verausgabt*. Auf diese Weise kannst du jedoch nicht gegnerische Spezialwirkungen oder Blocks annullieren.
 - Wirkungen, die es dir erlauben, die Block- und die Schadensphase des Kampfs zu überspringen, kannst du nur nutzen, um einen einzelnen Angriff zu annullieren (Fern-/Belagerungsangriff oder Nahkampfangriff). In diesem Angriff wird kein Schaden verursacht (doch die Karten bleiben ausgespielt, die Einheiten *verausgabt*). Der Kampf geht danach ganz normal weiter.

~ Gemeinsamer Stadtüberfall ~

- In kooperativen Szenarien (und ebenso in Wettbewerb-Szenarien, wenn alle zustimmen), können Spieler gemeinsam eine *Stadt* erobern.
- Ein Spieler kann in seinem Zug **einen gemeinsamen Stadtüberfall einleiten**, wenn:
 - Das Rundenende noch nicht angesagt wurde und die Szenariobedingungen noch nicht erfüllt wurden;
 - er noch keine Aktion ausgeführt hat;
 - seine Figur auf einem zur *Stadt* angrenzenden Feld steht; (Hinweis: Er kann diesen Angriff auch einleiten, wenn er die *Stadt* mit dem Zauber *Untergrundangriff* erreichen kann);
 - einer oder mehr geeignete Helden anwesend sind. Ein Held ist geeignet, wenn er auf einem Feld angrenzend zur *Stadt* steht und wenn sein Zugfolgeplättchen nicht verdeckt liegt (entweder wegen eines anderen gemeinsamen Stadtüberfalls oder wegen eines Kampfs Spieler-gegen-Spieler).
- Der Spieler sagt an, dass er einen gemeinsamen Überfall durchführen möchte:
 - Er **lädt einen oder mehrere geeignete Helden ein**. Er darf Helden auch ausschließen, selbst wenn sie geeignet sind.
 - er schlägt vor, wie **die Anzahl der in der Stadt stationierten Feinde verteilt wird**, bzw. wie vielen Feinden sich die Spieler widmen sollen. Jedem Spieler muss mindestens ein Feind zugewiesen werden.
 - Wenn **alle eingeladenen Spieler zustimmen**, kann der gemeinsame Überfall beginnen. Wenn nicht, passiert nichts. Der Spieler kann einen neuen Vorschlag machen oder mit seinem Zug fortfahren, als ob kein Vorschlag gemacht worden wäre.
- Wenn die Spieler dem Vorschlag zustimmen, drehen alle **Beteiligten** ihre Zugfolgeplättchen um, was anzeigt, dass sie **auf ihren nächsten Zug verzichten**.
- Dann **mischt ihr die Feindplättchen** und verteilt sie (ohne die Vorderseiten anzusehen) **zufällig** an die Beteiligten, gemäß der vorher vereinbarten Anzahlen (stellt euch einfach vor, jedem Helden würde ein bestimmter Teil der Stadtmauer für den Überfall zugeteilt, womit aber nicht klar ist, welche Verteidiger diesen Teil bewachen).
- Die Beteiligten** sind beim *Stadtüberfall* in Zugfolge **abwechselnd am Zug**, beginnend beim Spieler, der den gemeinsamen Überfall eingeleitet hat:
 - Jeder Spieler führt alle Phasen seines Kampfs durch, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.
 - Jeder Spieler kann 1 Würfel aus der Quelle benutzen (diese werden aber erst zurückgelegt, wenn der Überfall vorbei ist) sowie sämtliche Wirkungen, die er vor oder während seines Zugs benutzen dürfte.
 - Jeder Spieler muss damit beginnen, dass er sich direkt in die *Stadt* bewegt.
 - Es ist **keine andere Bewegung oder Aktion erlaubt**.
 - Falls diese Bewegung *umherziehende Feinde* provoziert, werden diese zu den Feinden gelegt, die dem Spieler zugeordnet sind.
 - Jeder Spieler kann freiwillig jegliche *umherziehenden Feinde* herausfordern, die angrenzend zur überfallenen *Stadt* sind und zu seinen zugeordneten Feinden hinzufügen.
- Führt den Überfall wie üblich durch (inklusive dem Ansehensverlust und der Ablage von Schildplättchen auf der Stadtkarte für besiegte Feinde).
 - Jeder Spieler stellt sich **nur den Feinden, die ihm zugeordnet wurden** und ignoriert die anderen.
 - Wirkungen, die sich auf „alle Feinde“ beziehen, betreffen nur die Feinde, die diesem Spieler zugeordnet wurden.
- Die *Stadt* ist erobert, wenn alle Verteidiger besiegt wurden (unabhängig davon, ob eventuell herausgeforderte *umherziehende Feinde* besiegt wurden).
 - Wenn die *Stadt* nicht erobert wurde, müssen sich alle Spieler auf das Feld zurückziehen, von dem sie kamen.
- Danach **beenden die Beteiligten wie üblich ihre Züge** der Reihe nach in Zugfolge.
 - Die Spieler können sämtliche Spezial- und Heilungswirkungen vor dem Ende ihrer Züge ausspielen, genau wie bei einem normalen Überfall.



SZENARIOHEFT

Dieses Szenarioheft besteht aus drei Teilen. Zuerst kommen einige allgemeine Grundsätze, die bei allen oder bei bestimmten Gruppen von Szenarien gelten (wie kooperativen Szenarien). Im zweiten Teil werden einige Varianten vorgestellt, die ihr benutzen könnt. Der dritte Teil enthält die eigentlichen Szenarien.

I. ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

SPIELPLANFORM

Jedes Szenario gibt in seiner Beschreibung eine empfohlene Spielplanform für die verschiedenen Spieleranzahlen an.

Keil-Spielplan

Diese Form benötigt Startteil A. Sie ähnelt dem Spielplan aus dem Einführungsszenario, mit einer Zusatzregel:

- Zentralteile (braune Rückseite) dürfen nicht an die gedachte Meeresküste angelegt werden (also nicht in die ganz linke oder ganz rechte Reihe von Teilen).

Der Spielplan ist anfangs sehr eng, weitet sich aber recht schnell aus und kann sehr breit werden. Die Zusatzregel sorgt dafür, dass die Städte nicht allzuweit auseinander liegen können.

Diese Form eignet sich für 2 oder 3 Spieler. Durch ihren schmalen Beginn ist sie nicht ratsam für Spieler mit unterschiedlicher Erfahrung. Zu dritt kann ein unerfahrener Spieler bereits zu Beginn sehr ausgebremst werden. Bei 4 Spielern ist dieses Risiko sogar noch größer und kaum zu vermeiden.



Vollständig freier Spielplan

Ein vollständig freier Spielplan beginnt mit Startteil B und ihr legt sofort drei weitere Spielplanteile daran an. Die Küstenlinie öffnet sich hier viel weiter. Das geht aber nicht ewig so – mehr als 5 parallele Reihen von Spielplanteilen sind nicht erlaubt. Stellt euch einfach vor, dass die Küstenlinie abknickt, sobald ihr je 2 Spielplanteile seitlich an das Startteil angelegt habt, siehe die Abbildung unten.

Ein vollständig freier Spielplan bietet ein angenehmes Spiel für 4 Spieler.

Für weniger Spieler ist die Form zu weitläufig und es kann sein, dass darunter im späteren Spielverlauf die Interaktion zwischen den Spielern leidet.



Freier Spielplan

auf 4 oder 3 Reihen beschränkt

Dieselbe Form, aber beschränkt auf nur 3 oder 4 Reihen (bei 4 Reihen öffnet sich der Spielplan weiter nach rechts als nach links), siehe die Abbildung unten.

Der 4-reihige Spielplan ist für 3 Spieler geeignet, wenn es am Anfang nicht so eng zugehen soll, oder für 4, wenn ihr mehr Interaktion zwischen den Spielern möchtet.

Dementsprechend ist der 3-reihige Spielplan für 2 bis 3 Spieler gedacht, wenn ihr viel Interaktion erleben möchtet. Hinweis: Wenn ihr hier mit 3 oder 4 Spielern spielt, könnte einer vorpreschen und den anderen kaum noch etwas Interessantes übrig lassen.



KOOPERATIVE UND SOLOSZENARIEN

In Mage Knight legen die Spieler selbst das Spieltempo fest. Wenn jemand auf die Tube drückt und in jedem seiner Züge die meisten seiner Karten ausspielt, müssen sich die anderen anpassen oder bleiben beim Rundenende auf dem Großteil ihrer Karten sitzen. Wenn die Spieler kooperieren, wäre es vorteilhaft, ein behutsames Spiel zu vereinbaren, um aus jeder Karte das Maximum herauszuholen – dadurch ginge jedoch der Aspekt verloren gehen, dass ihr euer Tempo anpassen müsst. Um das zu vermeiden, gibt es für jede kooperative oder Solomission einen Dummyspieler.

Dummyspieler

Bei Spielbeginn:

- Nachdem ihr eure Helden gewählt habt, sucht ihr aus den übrigen Helden einen aus, der zum Helden des Dummyspielers wird. Ihr benötigt bloß seine Heldenkarte, sein Zugfolgeplättchen und sein Startdeck mit 16 Karten.
- Seht euch seine Heldenkarte an. Unten sind 3 farbige Punkte (Goldyx z. B. hat grün, grün und blau). Legt 3 Kristalle in diesen Farben (1 pro Farbe) in seinen Vorrat. Hinweis: Das gilt nur für den Dummyspieler, ihr beginnt wie üblich ohne Kristalle.

- Mischt das Handlungsdeck dieses Helden – der Dummyspieler ist bereit!

Beim Wählen der Taktiken:

- Lest in der Szenariobeschreibung nach, wie der Dummyspieler zu Beginn jeder Runde seine Taktikkarte wählt.
- Er profitiert nicht von der Taktik, sie legt bloß fest, wann er an der Reihe ist: Die Zugfolgeplättchen ordnet ihr also wie üblich gemäß der Taktiknummern an.

Wenn der Dummyspieler am Zug ist:

- Wenn sein Handlungsdeck leer ist, sagt er das Rundenende an. Jeder andere Spieler hat noch einen letzten Zug, bevor die Runde endet.
- Wenn sein Handlungsdeck nicht leer ist, deckt ihr 3 Karten davon auf und legt sie auf seine Ablage. Seht nach, welche Farbe die letzte aufgedeckte Karte hat (oberste Karte der Ablage):
 - Wenn der Dummyspieler keinen Kristall dieser Farbe in seinem Vorrat hat, ist sein Zug vorbei.
 - Wenn er mindestens einen Kristall dieser Farbe in seinem Vorrat hat, deckt ihr so viele weitere Karten auf, wie er

Kristalle dieser Farbe besitzt. Dann ist sein Zug vorbei (die Farbe der zusätzlich aufgedeckten Karte(n) hat keine Auswirkung).

- Hinweis: Wenn nicht genug Karten in seinem Handlungsdeck sind, deckt so viele auf wie möglich. In seinem nächsten Zug wird der Dummyspieler das Rundenende ansagen.

Wenn eine neue Runde vorbereitet wird:

- Wenn ihr die unterste Karte des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen wegnehmt, kommt sie ins Deck des Dummyspielers. Sein Deck wird gemischt.
- Wenn ihr die unterste Karte des Zauberangebots wegnehmt, kommt sie wie üblich unter das Zauberdeck. Zusätzlich erhält der Dummyspieler 1 Kristall der Farbe dieser Karte in seinen Vorrat. Im Gegensatz zu anderen Spielern darf er mehr als 3 Kristalle einer Farbe haben.

Hinweis 1: Der Dummyspieler spielt nicht allzu aggressiv, also werdet ihr genug Zeit haben, effizient zu spielen. Manchmal sorgen die zufällig aufgedeckten Karten jedoch dafür, dass er sein Deck sehr schnell abbaut. Beobachtet das Deck des Dummyspielers, um euer Spieltempo anzupassen!

Hinweis 2: Ihr habt eine gewisse Kontrolle über das Deck und die Kristalle des Dummyspielers. Es kann vorteilhaft sein, zu verhindern, dass er Kristalle und Karten derselben Farbe erhält.

Hinweis 3: Das Deck des Dummyspielers ist der Hauptgrund dafür, dass kooperative Szenarien immer nur für bis zu 3 Spieler angeboten werden. Wenn ihr tatsächlich auch mit 4 Spielern ein kooperatives Szenario spielen möchtet, nehmt ihr irgendwelche Ersatzspielkarten (vielleicht: Pik ist Grün, Herz ist Rot, Karo ist Weiß und

Kreuz ist Blau) oder einfach farbig markierte Papierschnippel als Kartenersatz für das Handlungsdeck des Dummyspielers und seine während der Partie hinzukommenden Karten.

Fähigkeiten im Solospiel

Im Solospiel kannst du den Satz der 10 Fähigkeitsplättchen, die zum Helden des Dummyspielers gehören, ebenfalls benutzen. Mische und lege sie verdeckt als Stapel neben seine Heldenkarte.

Immer wenn dein Held ein Fähigkeitsplättchen erhält, deckst du ebenfalls ein Fähigkeitsplättchen des Dummyspielers auf und legst es in das allgemeine Fähigkeitenangebot – wenn du das nächste Mal eine Fähigkeit erhältst, kannst du auch ein solches Plättchen wählen. Wenn du ein solches Plättchen aus dem allgemeinen Angebot nimmst, gilt wie üblich, dass du dann die unterste Karte des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen nehmen musst (statt wählen zu dürfen).

TEAMREGELN

Einige Szenarios für 4 Spieler werden in zwei Teams gespielt. Vor der Wahl der Helden könnt ihr die Aufteilung vereinbaren oder nach Zufall bestimmen.

- Die interaktiven Fähigkeiten (auf den Fähigkeitenübersichten dunkel unterlegt) gelten nicht für deinen Verbündeten.
- Allerdings machen kompetitive Zauber (solche die andere Spieler betreffen) nicht Halt vor deinem Verbündeten. Magie kann Freund von Feind eben nicht unterscheiden.
- Verbündete Spieler dürfen keine Kristalle, Artefakte, Einheiten usw. tauschen. Mage Knights sind extreme Eigenbrötler. Es ist ein Wunder, dass sie überhaupt kooperieren.
- Regeln für den gemeinsamen Stadtüberfall sind empfohlen, aber ihr könnt auch in anderer Hinsicht zusammenarbeiten: Ihr könnt euch absprechen, wer welchen Weg gehen soll, wer welche Taktik benötigt, wer welche Karten aus den Angeboten haben möchte, wer eine bestimmte Farbe in der Quelle braucht

usw. Allerdings sollten verbündete Spieler sich nicht gegenseitig sagen, welche Karten sie auf der Hand haben und sich auch nicht gegenseitig beim Ausführen ihrer Zugs helfen (wie man die Karten am besten spielt, seine Einheiten benutzt, wann Mana bezahlt werden sollte usw.). Jeder Spieler ist selbst für seine Spielweise verantwortlich.

- Verbündete Spieler dürfen am Ende ihres Zugs nicht auf demselben Feld stehen (außer auf Städten und dem Portal). Wenn das doch passieren sollte, gelten die Regeln für den erzwungenen Rückzug für den Spieler, der zuletzt auf das Feld kam.
- Verbündete Spieler dürfen sich nicht gegenseitig in einen Kampf Spieler-gegen-Spieler verwickeln.
- Ein Spieler darf eine leere Burg seines Verbündeten betreten und er kann dort Einheiten rekrutieren. Steht er neben oder in einer Burg seines Verbündeten, ist sein Handkartenlimit erhöht, allerdings nur für die Burgen, die er selbst besitzt. Das

heißt: Steht er neben einer Burg seines Verbündeten, besitzt aber keine eigene, wird sein Handkartenlimit nicht erhöht.

- Bei der Wertung hat jedes Team einen gemeinsamen Punktestand:
 - Die Basispunktzahl ist der Ruhm des Spielers, der weniger davon hat. Der Ruhm des anderen Spielers zählt nicht.
 - Für Erfolge und ähnliche Wertungen wird immer nur die höhere Wertung der beiden Spieler in dieser Kategorie genommen. Die niedrigere Wertung des anderen Spielers zählt nicht. Beim *Größten Prügelknaben* zählt nur der größte Punktabzug.
 - Verleiht die Ehrentitel wie üblich (vergleicht nur den jeweils höchsten Wert, der innerhalb jedes Teams erreicht wurde).

Hinweis: Deshalb ist es günstig, wenn sich jeder Spieler im Team auf eine andere Sache konzentriert, so lange keiner stark im Ruhm zurückfällt oder zu stark verletzt ist.

II. VARIANTEN

Um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen und es euren Erwartungen anzupassen, folgen ein paar Varianten. Es empfiehlt sich, folgende Regeln beim Auswählen der Varianten zu beachten:

- In den ersten Partien solltet ihr ausschließlich nach den Standardregeln spielen, um das Spiel besser zu verstehen.
- Eine Variante darf nur angewendet werden, wenn ihr alle Spieler zustimmen.

- Ihr solltet euch auf ein Szenario einigen und klären, welche Varianten zur Anwendung kommen sollen, BEVOR ihr mit der Partie beginnt, d. h. auch vor der Wahl der Helden.
- Wählt nicht zu viele Varianten auf einmal aus. Ihr könntet sonst durcheinander kommen, welche Regel gilt und welche nicht.
- Wenn ihr eine Variante derart mögt, dass ihr sie mehr ohne sie spielen möchtet, könnt ihr vereinbaren, sie als Standardregel

anzusehen; die Hinweise hier sind dann ungültig.

- Selbst wenn eure Gruppe einige Varianten grundsätzlich benutzt, solltet ihr darauf verzichten, sobald ihr das Spiel neuen Spielern erklärt. Spielt das Szenario *Die ersten Erkundungen* ohne Zusatzregeln. Die Neueinsteiger werden genug damit zu tun haben, die Standardregeln zu verinnerlichen.

HELDEN VERSTEIGERN

Vielleicht erscheint euch ein Held stärker als die anderen, vielleicht passt er auch nur besser zu eurem Spielstil. In einigen Szenarien oder Varianten kann es sein, dass bestimmte Helden tatsächlich ein bisschen stärker sind als andere. Nach den Standardregeln wird dieser mögliche Vorteil dadurch ausgeglichen, dass derjenige, der früher seinen Helden wählt, erst später eine Taktikkarte wählen darf. Wenn euch dieser Nachteil zu schwach vorkommt, könnt ihr diese Variante einsetzen:

- Legt die Reihenfolge für die Wahl der Helden zufällig fest, wie bei den Standardregeln.
- Wenn ein Spieler einen Helden aussucht, fragt er die anderen, ob diese einverstanden sind. Wenn alle zustimmen, nimmt er sich den Helden und seine Wahl ist vorbei.

- Wer aber noch keinen Helden hat, kann widersprechen, und anbietet, 1 oder mehr Ruhm zu opfern, um sich selbst diesen Helden zu nehmen. Der Spieler, der ursprünglich diesen Helden haben wollte, kann nun ebenfalls so viel Ruhm opfern oder er muss auf diesen Helden verzichten.
- Wenn noch mehr Spieler an diesem Helden interessiert sind, muss das jeweils nächste Gebot immer höher ausfallen als das vorige. So geht das rundenweise immer weiter, wie bei einer normalen Auktion, außer dass Spieler, die früher in der Reihenfolge stehen, im Gebot nur gleichziehen müssen, sie müssen nicht unbedingt erhöhen.
- Sobald keiner mehr erhöhen möchte, erhält der meistbietende (bei gleichen Geboten derjenige, der früher wählen durfte) den Helden und verliert den gebotenen Ruhm. Die anderen verlie-

ren nichts und machen auf diese Weise mit dem nächsten Spieler weiter (oder demselben, falls dieser keinen Helden erhalten hat), der einen der noch vorhandenen Helden aussucht.

- Der verlorene Ruhm wird mit einem Schildplättchen in der letzten Ruhmesreihe markiert (wenn du 2 Ruhm geboten hast, kommt das Plättchen auf Feld 118 der Tafel). Solch ein Held ist natürlich immer noch Level 1 und sobald das Plättchen die Reihe überschreitet, steigt er keinen Level auf, das Plättchen kommt dann bloß auf die oberste Reihe der Tafel.
- Die Taktikkarten der ersten Runde werden in umgekehrter Reihenfolge der Heldenwahl ausgesucht (unabhängig vom Ruhm), um den Nachteil auszugleichen, bei der Auktion später an der Reihe gewesen zu sein.

SPIELPLAN VARIIEREN

Spielplanform und Anzahl der Teile

Die Spielplanformen und Anzahl der Spielplanteile jedes Szenarios sind nur empfohlene Richtwerte. Wenn ihr merkt, dass euch bestimmte Spielplanformen besser gefallen, ihr zu Beginn oder im Verlauf einer Partie weniger Interaktion haben möchtet oder wenn ihr mehr oder weniger Spielplanteile entdecken möchtet, könnt ihr einfach andere Formen nehmen und auch andere Mengen.

Spielplanteile zufällig ausrichten

Die Ausrichtung der Spielplanteile ist eigentlich festgelegt, der anliegende Spieler kann das Teil also nicht beliebig drehen. Immerhin entdeckt ihr ein unbekanntes Königreich – ihr baut nicht etwa eine mittelalterliche Stadt im Süden Frankreichs!

Sobald ihr viele Partien hinter euch habt, könnte euch auffallen, dass die begrenzte Zahl an Spielplanteilen manchmal zu wiederkehrenden Mustern führt. Dann kann diese Variante helfen:

- Beim Aufdecken eines Spielplanteils (zu Beginn oder während der Partie) wird es zufällig ausgerichtet. Legt es verdeckt an den Spielplan an und dreht es dann um eine vorher bestimmte Achse (die natürlich vor dem Umdrehen bestimmt werden muss).

Hinweis: Die Symbole an den Rändern müssen weiterhin aneinander liegen, auch wenn jetzt Sterne an Kreisen anliegen dürfen, was zu unregelmäßigen Symbolformen führen kann.

Zufallsstädte

Die Städte liegen an festgelegten Plätzen. Die Weiße Stadt ist immer neben einem See und einer Burg, die Rote liegt in der Wüste

und ist von Drakoniern umgeben usw. Das ist nun mal die Story, welche die Städte individuell macht, nicht nur durch deren Besetzungen und Boni. Wenn ihr dabei aber mehr Vielfalt haben möchtet, könnt ihr anders vorgehen:

- Immer wenn eine Stadt aufgedeckt wird, zieht ihr eine zufällige Stadtkarte und stellt die Stadt dieser Farbe auf das Stadtfeld, egal welche Farbe es hat.

Hinweis: Ihr könnt *Zufallsstädte* auch in Szenarien benutzen, in denen eine bestimmte Stadt vorgegeben ist (z. B. die Grüne Stadt im Szenario *Druidennächte*), weil es eigentlich auf das Spielplanteil ankommt, nicht so sehr auf die Stadtfarbe. In diesen Fällen nehmt ihr also das angegebene Stadt-Zentralteil, setzt aber eine zufällig bestimmte Stadt darauf.

TAGESZEITEN VARIIEREN

Jedes Szenario ist Tag, Nacht, Tag, Nacht ... Das könntet ihr zur Abwechslung mal ändern.

Ankunft bei Nacht

Ihr beginnt mit einer Nachtrunde. Beachtet, dass das anspruchsvoller ist: Es ist viel schwieriger, Mana einzusetzen und durch

Wälder zu reisen, außerdem seht ihr nicht, wer Burgen und Türme verteidigt und welche Gefahren in Ruinen lauern.

Wenn ihr das wirklich ausprobieren möchtet, empfiehlt es sich, zu Beginn die Manawürfel so lange zu würfeln, bis kein Gold und Schwarz mehr in der Quelle liegt.

Die Dunkelheit naht!

Ihr beginnt mit einer Tagrunde. Am Ende der Runde würfelt ihr 2 Manawürfel. Wenn einer davon Schwarz zeigt, bricht die Nacht herein und bleibt bis zum Ende der Partie. Wenn nicht, geht es mit einer weiteren Tagrunde weiter, an deren Ende ihr erneut würfelt.

STADTLEVEL

Die Stadtlevel jedes Szenarios sind in der Beschreibung vorgegeben. Sobald ihr an Erfahrung gewonnen habt, könnt ihr sie anheben, insbesondere für den gemeinsamen Stadtüberfall. Bald werdet ihr merken, dass auch eine Stadt mit Level 11 durch einen einzelnen Spieler erobert werden kann, wenn er über starke Karten und eine zum Stadtüberfall geeignete Armee verfügt.

Megalopolis

Wenn ihr merkt, dass euch nicht einmal mehr der höchste Stadtlevel Schweißperlen auf die Stirn treibt oder ihr einfach mal an eure Grenzen gehen möchtet, könnt ihr eine der Städte zu einer Megalopolis machen.

Hinweis: Das geht nur in Szenarien mit höchstens drei Städten.

- Sobald ihr euch auf die Level der normalen Städte geeinigt habt, legt ihr den Level der Megalopolis fest. Alles zwischen 2 und 24 ist möglich; es muss nicht zwingend mehr als 11 sein.
- Die Megalopolis sollte immer die letzte aufgedeckte Stadt einer Partie sein.
- Wenn eine Megalopolis aufgedeckt wird, stellt ihr wie üblich deren Stadtfigur auf und nehmt deren Stadtkarte. Dann zieht ihr eine der verbliebenen Stadtkarten und legt sie rechts zur ersten Stadtkarte. Nehmt ebenfalls die Stadtfigur dieser Farbe und stellt sie neben die erste Stadt, auf das Feld rechts daneben. Das Gelände (im Fall der Grünen Stadt auch das Symbol) auf dem Feld mit dieser Stadtfigur wird ignoriert.
- Setzt den Level jeder Stadt auf die Hälfte des Megalopolis-Levels. Wenn das nicht glatt aufgeht, rundet für die Stadt links auf und für die Stadt rechts ab (der Level der Megalopolis ist also die Summe beider Stadtlevel). Zieht für beide Städte Feindplättchen und legt sie als Besetzung der Megalopolis zusammen (es ist egal, welche zu welcher Stadt gehören).



- Behandelt dieses Stadtpaar als eine große Stadt:
 - Du deckst die gesamte Besetzung der Megalopolis auf, wenn du angrenzend zu einem oder beiden ihrer Felder stehst.
 - Du kannst die Megalopolis überfallen, wenn du irgendwo angrenzend zu einem oder beiden ihrer Felder stehst.
 - Du musst dich der gesamten Besetzung der Megalopolis auf einmal stellen. Alle sind *befestigt* und profitieren von den Kampfboni beider Städte gleichzeitig.
 - Im Fall eines gemeinsamen Stadtüberfalls können Spieler dazu eingeladen werden, die irgendwo angrenzend zu einem oder beiden der Stadtfelder stehen. Mischt und verteilt die Feinde, egal welcher Spieler zu welchem Teil der Stadt angrenzend steht.
 - Die Megalopolis ist erobert, sobald alle Verteidiger besiegt sind. Legt den Stadtführer wie üblich fest.
 - Sobald die Megalopolis erobert ist, wird sie wie eine große Stadt auf zwei Feldern behandelt. Du stellst deine Figur auf die zugehörige Karte, um anzuzeigen, in welchem Stadtteil du gerade stehst. Du kannst dich während deiner Bewegung von einem Teil zum anderen begeben (was die üblichen Stadtbewegungskosten von 2 erfordert) oder du kannst sie verlassen, indem du ein zu deinem Stadtteil angrenzendes



Feld betrittst. Um einen *umherziehenden Feind* herausfordern zu können, musst du selbstverständlich wie üblich auf einem zu diesem Feind angrenzenden Feld stehen.

- Egal in welchem Teil der Stadt dein Held steht, du kannst während einer Interaktion die Einkaufsmöglichkeiten beider Städte nutzen.
- Bei der Wertung zählt eine Megalopolis nur als eine Stadt. Hinweis: Bei der Wertung hat der Level einer Stadt keine Bedeutung.
- Wenn ihr ein Szenario mit zwei Megalopolis spielen möchtet, stellt eine weitere (zufällige) Stadt auf das erste aufgedeckte Stadt-Zentralteil. Die anderen beiden Städte werden auf das zweite Stadt-Zentralteil kommen, auch wenn eine der Farben der zufällig gezogenen Stadt der ersten Megalopolis entspricht.

UMHERZIEHENDES ÜBEL!

Eine Art Nebenaufgabe – ihr könnt damit jedes Szenario aufpeppen.

Raubzüge erschüttern das Königreich. Die verängstigten Bewohner sind derart argwöhnisch, dass sie niemandem mehr trauen.

- Eure Helden beginnen mit Ansehen -2 (was bedeutet, dass sie bei einer Interaktion 1 Punkt Abzug haben).
- Am Ende jedes Tages würfelt ihr mit einem Manawürfel pro Feld, auf dem ein *umherziehender Feind* besiegt wurde. Ist die erwürfelte Farbe warm und lebendig (Rot, Grün oder Gold), wird ein neuer Feind für dieses Feld gezogen.

- Wenn es Gold war, kommt außerdem noch ein braunes Feindplättchen zu dem üblichen grünen oder roten Plättchen hinzu. Wenn man also diesen Feind bekämpft, muss man auch den anderen bekämpfen. Solange auf so einem Feld mindestens eines dieser Plättchen liegt, gilt es als Feld mit *umherziehendem Feind*. Du erhältst Ansehen +1 pro besiegttem Feindplättchen.
- Am Ende der Nacht macht ihr dasselbe, allerdings zählen hier kalte Farben (Weiß, Blau oder Schwarz) und das zusätzliche braune Feindplättchen kommt bei Schwarz hinzu.

Mehr umherziehendes Übel!

Für eine noch extremere Version dieser Variante:

- Eure Helden beginnen mit Ansehen -4 (was bedeutet, dass sie bei einer Interaktion 2 Punkte Abzug haben).
- Am Ende jedes Tages und jeder Nacht würfelt ihr für jeden *umherziehenden Feind* wie zuvor beschrieben. Allerdings wird das Plättchen des *umherziehenden Feindes* immer ausgelegt, bei einer warmen (bei Tag) bzw. kalten (bei Nacht) gewürfelten Farbe kommt auch das braune Feindplättchen hinzu.

SEID NETT ZUEINANDER

Wenn eure Gruppe nicht so sehr auf Konfrontation aus ist oder wenn erfahrene und neue Spieler gemeinsam spielen, könnt ihr eine oder mehrere dieser Regeln einsetzen.

Keine kompetitiven Zauber

Entfernt alle Zauberkarten, die andere Spieler behindern, also die mit den Nummern 17 bis 20.

Keine interaktiven Fähigkeiten

Entfernt alle Fähigkeiten, die andere Spieler betreffen – sie haben dieses Symbol (und außerdem ist ihre Beschreibung auf der Fähigkeitenübersicht dunkel hinterlegt).

Kein Kampf Spieler-gegen-Spieler

Ihr könnt festlegen, dass sich Spieler nicht gegenseitig angreifen dürfen. Wenn ein Spieler seine Bewegung auf einem Feld mit der Figur eines anderen Spielers beendet (außer auf Städten oder dem Portal), wendet ihr auf ihn die Regel *Erzwungener Rückzug* an.

Manafreundlich

Ihr könnt vereinbaren, dass bei Tag kein Spieler einen goldenen Manawürfel als Ersatz für eine Farbe benutzen darf, die noch unbenutzt in der Quelle liegt. Anders gesagt, wenn dort ein roter Würfel liegt, darf niemand einen goldenen Würfel benutzen, um eine rote Karte zu verstärken. Derjenige ist gezwungen, den roten Würfel zu nehmen. Auch darf ein goldener Würfel bei Tag nicht neu gewürfelt oder geändert werden, solange es einen weiteren nicht-goldenen Würfel in der Quelle gibt.

INTERAKTIVER KAMPF

Bei dieser Variante überwacht ein anderer Spieler nicht nur deinen Kampf, sondern er trifft auch gewisse Entscheidungen. Der Kampf ist weniger berechenbar und kann sich gelegentlich zu einem Verstandesduell entwickeln.

- Die Regeln dieser Variante werden immer dann angewendet, wenn ein Spieler den Kampf gegen einen einzelnen Feind beginnt (egal ob es ein *umherziehender Feind*, ein Monster in einem Dungeon oder der einzige verbliebene Verteidiger einer Stadt ist).
- In einem solchen Fall nimmt sich der Spieler, der vor dem aktuellen Spieler am Zug war, einen nicht benutzten Manawürfel und sucht sich geheim eine Farbe darauf aus. Er verbirgt ihn mit seiner Hand, so dass der kämpfende Spieler ihn nicht sehen kann.

- Ist er weiß, hat der Feind Rüstung +1 in der Fern- und Belagerungsangriffsphase.
- Ist er rot, hat der Feind Angriff +1.
- Ist er blau, hat der Feind Rüstung +1 in der Angriffsphase.
- In all diesen Fällen bringt ein besiegtter Feind 1 Ruhm mehr als üblich ein.
- Ist er schwarz (oder grün oder gold, falls der Spieler einen Fehler gemacht hat), hat der Feind keinen Bonus, aber es gibt auch keinen zusätzlichen Ruhm.
- Der Spieler, der die Farbe gewählt hat, deckt sie in der Phase des Kampfs auf, in der sie eine Auswirkung hat. Also würde er zu Beginn der Fern- und Belagerungsangriffsphase entweder den weißen Würfel zeigen oder sagen „er ist nicht weiß“. Zu Beginn der Blockphase würde er entweder den roten Würfel

aufdecken oder sagen „er ist nicht rot“. Hat er den Würfel bis zum Beginn der Angriffsphase noch nicht aufgedeckt, macht er das jetzt, egal welche Farbe er hat.

Hinweis: Diese Variante empfiehlt sich vor allem beim Spiel zu zweit. Wenn ihr sie einsetzt, zahlt es sich aus, den Spielstil des anderen genau zu beobachten. Manchmal kannst du den Gegner daran hindern, einen Feind abzuschießen, indem du den Würfel auf Weiß stellst, manchmal kannst du für ernsthafte Probleme sorgen, indem du einen bösen Spezialangriff verstärkst und manchmal kannst du den Feind retten, indem dieser durch Rüstung +1 überlebt (besonders bei Widerstand). Andererseits könnte der Spieler einfach genug Angriff oder Block ausspielen und die Erhöhung um 1 würde den Ausgang nicht verändern. Man würde seinem Mitspieler bloß mehr Ruhm zuschanzen.

MEHR DECKBAU

Wenn ihr gerne während einer Partie mehr Möglichkeiten zur Feinabstimmung eures Decks hättet, könnt ihr eine der folgenden Varianten benutzen. In den ersten paar Partien sind sie nicht empfehlenswert. Außerdem erhöht sich die Stärke eurer Helden schneller, also solltet ihr den Schwierigkeitsgrad ebenfalls anheben, indem ihr die Stadtlevel erhöht.

Hinweis: Wenn ihr eine dieser Varianten nutzt, kann es insbesondere bei 4 Spielern passieren, dass euch die Fortgeschrittenen Aktionskarten ausgehen, falls früh Karten ins Spiel kommen, die euch mehr Fortgeschrittene Aktionen liefern. In diesem Fall gilt: Das Angebot der Klöster ist zuerst betroffen (wenn keine Karten mehr da sind, legt ihr dort keine mehr aus). Wenn auch das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen nicht mehr aufgefüllt werden kann, nehmt ihr einfach so viele wie möglich. Sind keine Karten mehr da, bekommt ein Spieler, der eine nehmen müsste, eben keine.

Verbesserte Aktionen

Diese Variante lässt euch nicht nur euer Deck während einer Partie verbessern, sie gibt im Rückstand liegenden Spielern auch noch einen kleinen Vorteil.

- Am Ende jeder Nacht, außer der letzten (also zweimal während eines normalen 6-Runden-Szenarios), deckt ihr so viele Fortgeschrittene Aktionen auf, wie es Spieler gibt plus 1.
- Danach sollte jeder Spieler sein Deck durchgehen und dessen Stärke bewerten. Benutzt die ersten drei Kategorien der Wertungskarte für Erfolge:

- 2 Punkte pro Artefakt und Zauber.
- 1 Punkt pro Fortgeschrittene Aktionskarte.
- 1 Punkt pro 2 Kristalle.
- So viele Punkte pro Einheit, wie deren Level beträgt (*verletzte Einheiten zählen halb, abgerundet*).
- Jeder Spieler zählt zu dieser Punktzahl je 3 Punkte pro Level hinzu, den er weiter als der Spieler mit dem niedrigsten Level ist, und sagt das Ergebnis an.
- Danach, beginnend beim Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis (bei Gleichstand derjenige mit dem niedrigsten Ruhm, falls auch dabei Gleichstand, derjenige der in der letzten Runde später am Zug war), kann jeder Spieler eine der ausliegenden Fortgeschrittenen Aktionen auf seine Hand nehmen (er muss nicht). Dafür muss er dann aber eine seiner Aktionskarten entfernen. Die neue Karte muss entweder dieselbe Farbe wie die entfernte haben oder bei mindestens einem Typsymbol (oben links auf den Karten) mit dieser übereinstimmen.
- Dann wird/werden die Karte/n, die keiner gewählt hat, unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen gelegt.
- Die Spieler sollten ihre Decks vor der nächsten Runde gut mischen.

Hinweis: Diese Variante könnte euch gefallen, wenn ihr ein etwas gemächlicheres Spieltempo bevorzugt. Sie erlaubt es euch, ein- oder zweimal während der Partie eine Pause einzulegen (abhängig von der Rundenzahl), um euer Deck zu prüfen, damit ihr seht, was nötig sein könnte, um es zu verbessern. Außerdem könnt ihr

vereinbaren, dass es erlaubt ist, sich die Decks der anderen anzusehen. In der Partie selbst wird dazu kaum Zeit sein.

Drafting zu Spielbeginn

Diese Variante erfordert Langzeitplanung. Ihr plant einige Verbesserungen für eure Helden im Voraus und könnt eure Entscheidungen während der Partie anpassen, damit euer Plan aufgeht.

- Nachdem die Helden verteilt worden sind (aber bevor der Spielplan ausgelegt ist, gewürfelt wurde und die Angebote ausliegen), teilst du 4 zufällige Karten aus dem Deck der Fortgeschrittenen Aktionen verdeckt an jeden Spieler aus.
- Jeder Spieler wählt 1 dieser Karten, legt sie beiseite und gibt die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken.
- Macht so weiter, bis jeder Spieler 3 Karten beiseite gelegt hat. Mischt die nicht gewählten Karten zurück ins Deck der Fortgeschrittenen Aktionen.
- Die Spieler halten die Karten an einem sicheren Platz von ihren übrigen Karten getrennt (am besten nicht am Spieltisch, damit sie nicht versehentlich in ihre Decks gemischt werden).
- Am Ende jeder Tagrunde, wenn die Spieler ihre Decks mischen, sucht sich jeder 1 seiner zu Beginn gewählten Karten aus und mischt sie in sein Deck ein.
- Hinweis: Ihr könnt diese Variante selbstverständlich auch in Szenarien mit weniger als 6 Runden benutzen. Ihr werdet in solchen Fällen nur eben nicht alle von euch gewählten Karten benutzen können.

III. SZENARIEN

DIE ERSTEN ERKUNDUNGEN

- Spieler: 2 bis 4 (sowie als Solovariante)
- Typ: geringer Wettbewerb
- Dauer: drei Runden (2 Tage und 1 Nacht)
- Zweck: Übungsszenario. Wärmstens empfohlen, um das Spiel neuen Spielern zu erklären, da die Spielregeln während der Partie stückweise eingeführt werden.

Bei eurer ersten Mission werdet ihr in einen unbekanntem Bereich des Atlantischen Königreichs entsandt, um dessen Hauptstadt zu finden. Das ist alles. Was ihr bei dieser Mission erwerbt – Ruhm, Wissen und Schätze – gehört euch.

Eine detaillierte Beschreibung dieses Szenarios steht in der Schritt-für-Schritt-Anleitung. Hier folgt nur eine Zusammenfassung:

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil ohne Beschränkungen
- Landschaftsteile: 8, 9 oder 11 (nach Nummern sortiert).
- Stadt-Zentralteile: 1
- Zentralteile ohne Stadt: 2
- Städte können weder betreten noch erobert werden.

Spezialregeln

- Ein Spieler erhält 1 Ruhm, sobald er ein neues Spielplanteil aufdeckt (der Typ des Spielplanteils spielt keine Rolle).
- Der Kampf Spieler-gegen-Spieler ist nicht gestattet (es sei denn, ihr erlaubt das ausdrücklich).
- Eliteeinheiten (goldene Rückseiten) werden in diesem Szenario nicht benötigt.
- Ihr solltet Zauber- und Fortgeschrittene Aktionskarten erst auslegen, wenn sie das erste Mal im Spiel benötigt werden.

Szenarioende

Sobald ein Spieler eine Stadt aufdeckt, haben alle Spieler (der Entdecker eingeschlossen) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist die Partie sofort vorbei.

Wertung

Wendet die normale Wertung für Erfolge an. Wer den meisten Ruhm hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Solovariante

Wenn du deine erste Mission solo spielen möchtest, nimm 8 Landschaftsteile (wie beim Spiel zu zweit), spiele aber 4 Runden lang (2 Tage und 2 Nächte).

Benutze einen Dummmspieler (siehe Seite 12) und die Spezialregel zur Auswahl der Taktik aus dem Szenario *Solo-Eroberung* (siehe Seite 17). Bei der Wertung gibt es keine Ehrentitel.

Wenn du dich jedoch nur mit den Spielabläufen vertraut machen möchtest, kannst du auf den Dummmspieler in der ersten Partie verzichten und einfach das Spiel genießen, ohne dich unter Druck setzen zu lassen.

VOLLSTÄNDIGE EROBERUNG

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Wettbewerb
- Dauer: sechs Runden (3 Tage und 3 Nächte)
- Zweck: Standardszenario, in dem alle Spielelemente vorkommen. Kann sehr lange dauern, besonders wenn es zu viert oder mit noch unerfahrenen Spielern gespielt wird.

Eure Aufgabe ist es, innerhalb von drei Tagen und drei Nächten alle Städte zu finden und zu erobern. Jeder wird auf sich selbst gestellt sein und wie üblich wird jeder so viel Ruhm, Wissen und Beute anhäufen wollen wie möglich. Was für ein Glück, dass die Eroberung von Städten herrlich geeignet zum Ansammeln von Ruhm ist.

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler), vollständig frei (für 4)
- Landschaftsteile: 8, 9 oder 11
- Stadt-Zentralteile: 2, 3 oder 4 (so viele wie Spieler).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieler).
- Städte: Jede aufgedeckte Stadt hat Level 4.

BLITZ-EROBERUNG

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Kürzeres Szenario, in dem die meisten Spielelemente dem Standardspiel entsprechen. Es ist jedoch schneller.

Wieder sollt ihr alle Städte erobern: Diesmal habt ihr nur zwei Tage und zwei Nächte, daher hat man euch mit größerer Macht ausgestattet. Und wieder: Wer den meisten Ruhm erringt, gewinnt.

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei auf 4 Reihen beschränkt (4 Spieler).
- Landschaftsteile: 6, 7 oder 9
- Stadt-Zentralteile: 2, 3 oder 4 (so viele wie Spieler).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieler).
- Städte: Jede aufgedeckte Stadt hat Level 3.

VOLLSTÄNDIGE KOOPERATION

- Spieler: 2 oder 3
- Typ: kooperativ
- Dauer: sechs Runden (3 Tage und 3 Nächte)
- Zweck: Standard-Kooperationsszenario – die ultimative Herausforderung, wenn ihr das Spiel gemeinsam bestehen wollt.

Eure Aufgabe ist es, alle Städte zu erobern. Ihr müsst als Team arbeiten und ihr werdet als Team belohnt, abhängig von eurem schwächsten Mitstreiter und euren besten Erfolgen.

Spielaufbau (für 2 oder 3 Spieler)

- Spielplanform: vollständig frei
- Landschaftsteile: 8 oder 10
- Stadt-Zentralteile: 3 oder 4 (eins mehr als Spieler).
- Zentralteile ohne Stadt: 2 oder 3 (so viele wie Spieler).
- Städte: Die Städte haben Level 5, außer der letzten aufgedeckten, die Level 8 (2 Spieler) bzw. Level 11 (3 Spieler) hat.
- Dummyspieler: Ein Standard-Dummyspieler (siehe Abschnitt *Allgemeine Grundsätze*).
- Karten und Fähigkeiten: Entfernt die vier kompetitiven Zauber aus dem Zauberdeck (mit 17 bis 20 nummeriert) sowie die interaktive Fähigkeit aus dem Stapel der Fähigkeitsplättchen jedes Spielers (die mit dem dunkleren Hintergrund auf der Fähigkeitenübersicht).

Szenarioende

Wenn alle Städte erobert sind, haben alle Spieler (auch derjenige, der die letzte Stadt aufgedeckt hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist die Partie sofort vorbei.

Wertung

Wendet die normale Wertung für Erfolge an. Zusätzlich wertet ihr die Städte, wie auf der Rückseite der Wertungskarte beschrieben.

- Ein Spieler erhält 7 Ruhm pro Stadt, deren Anführer er ist.
- Ein Spieler erhält 4 Ruhm pro Stadt, in der er zwar nicht Anführer ist, wo aber mindestens eines seiner Schildplättchen auf der Stadtkarte liegt.
- Wer den meisten Ruhm für das oben genannte erhalten hat, erhält zusätzlich 5 Ruhm als *Größter Stadteroberer* (Ruhm +2 bei Gleichstand).

Wenn ihr alle Städte erobert habt, war eure Mission erfolgreich. Egal ob euch das gelungen ist oder nicht, es gewinnt derjenige mit dem meisten Ruhm.

Varianten

Mit Erfahrung könnt ihr die Stadtlevel erhöhen. Aber Vorsicht: Selbst mit den vorgeschlagenen Werten dauert dieses Szenario sehr lang.

Teamspiel

Wenn ihr zu viert spielt, könnt ihr mit Teamregeln spielen (siehe Abschnitt *Varianten*).

In diesem Fall könnt ihr entweder die vier Städte im Spiel lassen oder mehr Anreiz für gemeinsame Stadtüberfälle schaffen, indem ihr nur zwei Stadt-Zentralteile benutzt und den Level beider Städte auf 10 oder höher stellt. Alternativ könnt ihr auch zwei Megalopolis benutzen (siehe Abschnitt *Varianten*).

Spezialregeln

- Ihr beginnt mit je 1 Ruhm. Jedes Mal, wenn einer von euch eine Reihe auf der Ruhmesanzeige überschreitet, erhält dieser Spieler 1 Ruhm zusätzlich.
- Ihr beginnt auf dem zweiten positiven Feld der Ansehensanzeige (d. h. jeder hat von Beginn an bei Interaktionen einen Bonus von +1).
- Es gibt einen zusätzlichen Manawürfel in der Quelle und eine Einheit mehr im Angebot als üblich.

Szenarioende

Wenn alle Städte erobert sind, haben alle Spieler (auch derjenige, der die letzte Stadt aufgedeckt hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist die Partie sofort vorbei.

Wertung

Wendet die normale Wertung für Erfolge und Städte an (auf beiden Seiten der Wertungskarte), wie beim Szenario *Vollständige Eroberung*.

Varianten

Ihr könnt die Level der Städte nach euren Vorlieben anpassen.

Spezialregeln

- Bei der Wahl der Taktiken zieht zuerst der Dummyspieler zufällig eine Taktikkarte, dann wählen die anderen Spieler.
- Am Ende jeder Runde (Tag wie Nacht) wählt ihr gemeinsam eine der von den echten Spielern (nicht dem Dummy) genutzten Taktikkarten und entfernt sie aus dem Spiel (am Ende des letzten Tages oder der letzten Nacht ist das nicht nötig).
- Es gelten die Teamregeln, allerdings seid ihr alle in ein und demselben Team (siehe Abschnitt *Allgemeine Grundsätze*).

Szenarioende

Wenn alle Städte erobert sind, haben alle Spieler, außer dem Dummyspieler, noch einen letzten Zug.

Wertung

Wenn es euch gelingt, alle Städte zu besiegen, seid ihr alle siegreich. Wenn nicht, habt ihr alle verloren. In beiden Fällen könnt ihr eine Wertung durchführen, um zu sehen, wie gut ihr gespielt habt. Ihr habt als Team einen gemeinsamen Punktestand. Als Basis nehmt ihr den niedrigsten Ruhm aller Spieler. Dann wendet ihr die normale Wertung für Erfolge an, bis auf:

- In jeder Kategorie wertet ihr lediglich den Spieler, der dort die höchste Punktzahl erzielt hat (oder die meisten Minuspunkte bei *Größter Prügelknabe*).
- Es werden keine Ehrentitel vergeben.

Dann wertet ihr die Erreichung eures Ziels und die Zeit, die ihr dafür benötigt habt (Rückseite der Wertungskarte):

- Ihr erhaltet 10 Punkte für jede eroberte Stadt.
- Ihr erhaltet zusätzlich 10 Punkte, falls jeder Spieler Anführer mindestens einer Stadt ist.
- Ihr erhaltet zusätzlich 15 Punkte, wenn ihr alle Städte erobert habt.
- Wenn ihr die Partie eine oder mehrere Runden vor dem Ende des Rundenlimits beendet habt, erhaltet ihr 30 Punkte pro Runde, die ihr nicht benötigt habt.
- Ihr erhaltet 1 Punkt pro Karte im Handlungsdeck des Dummyspielers (die in dieser Runde nicht umgedreht wurde).
- Wenn das Rundenende nicht in eurer letzten Runde angesagt wurde, erhaltet ihr zusätzlich 5 Punkte.

Varianten

Ihr könnt die Stadtlevel so anpassen, dass sie für eure Spielstärke die passende Herausforderung sind. Zu zweit kann die letzte Stadt auch eine Megalopolis sein (siehe Abschnitt *Varianten*).

Ihr könnt außerdem eine Wertungsvariante vereinbaren: Bei den Erfolgen werden nur die niedrigsten Punktzahlen gewertet. Das belohnt eine ausgeglichene Entwicklung der Helden statt Spezialisierung zu fördern (bei *Größter Prügelknabe* wird natürlich die höchste Punktzahl genommen).

BLITZ-KOOPERATION

- Spieler: 2 oder 3
- Typ: kooperativ
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Kürzeres kooperatives Szenario, in dem die meisten Spielelemente dem Standardspiel entsprechen. Es ist jedoch schneller und einfacher.

Wieder sollt ihr alle Städte erobern: Diesmal habt ihr nur zwei Tage und zwei Nächte, daher hat man euch mit größerer Macht ausgestattet.

Es gelten alle Regeln und Aufbauanweisungen der *Vollständigen Kooperation* mit folgenden Ausnahmen:

Spielaufbau (für 2 oder 3 Spieler)

- Landschaftsteile: 7 oder 8
- Stadt-Zentralteile: 2 oder 3 (so viele wie Spieler)
- Zentralteile ohne Stadt: 1 oder 2 (eins weniger als Spieler)
- Städte: Abhängig von der Reihenfolge ihres Aufdeckens haben die Städte Level 5 und 8 (2 Spieler) oder 5, 8 und 11 (3 Spieler).

Zusätzliche Spezialregeln

- Ihr beginnt mit je 1 Ruhm. Jedes Mal, wenn einer von euch eine Reihe auf der Ruhmesanzeige überschreitet, erhält dieser Spieler 1 Ruhm zusätzlich.
- Ihr beginnt auf dem zweiten positiven Feld der Ansehensanzeige (d. h. jeder hat von Beginn an bei Interaktionen einen Bonus von +1).
- Es gibt einen zusätzlichen Manawürfel in der Quelle und eine Einheit mehr im Angebot als üblich.

SOLO-EROBERUNG

- Spieler: 1
- Typ: Solo
- Dauer: sechs Runden (3 Tage und 3 Nächte)
- Zweck: Solitärspiel. Auch geeignet, um sich alleine mit dem Spiel vertraut zu machen, bevor man es anderen erklärt.

Ja, du hast richtig gelesen: Du bist allein. Der Rat möchte dennoch, dass diese Städte erobert werden. Viel Glück!

Spielaufbau

- Spielplanform: Keil
- Landschaftsteile: 7
- Stadt-Zentralteile: 2
- Zentralteile ohne Stadt: 2
- Städte: Die erste aufgedeckte Stadt hat Level 5, die zweite aufgedeckte Stadt hat Level 8.
- Dummyspieler: Ein Standard-Dummyspieler (siehe Abschnitt *Allgemeine Grundsätze*).
- Karten und Fähigkeiten: Entferne die vier kompetitiven Zauber aus dem Zauberdeck (mit 17 bis 20 nummeriert) sowie die interaktive Fähigkeit aus deinem Stapel der Fähigkeitsplättchen (die mit dem dunkleren Hintergrund auf der Fähigkeitenübersicht).

Spezialregeln

- Wenn Taktiken gewählt werden, bist du immer zuerst an der Reihe. Der Dummyspieler zieht dann zufällig eine der verbleibenden Karten.
- Am Ende jeder Runde (Tag wie Nacht) entfernst du beide benutzten Taktikkarten aus dem Spiel. Das bedeutet also, dass jede Karte genau einmal während des Spiels gewählt wird.

Szenarioende

Wenn alle Städte erobert wurden, hast du noch einen letzten Zug (der Dummyspieler hat keinen mehr).

Wertung

Wenn du erfolgreich alle Städte besiegt hast, warst du siegreich. Wenn nicht, hast du versagt. In beiden Fällen kannst du eine Wertung durchführen, um zu sehen, wie gut du gespielt hast.

Als Basis nimmst du deinen Ruhm. Dann wendest du die normale Wertung für Erfolge an, allerdings gibt es keine Ehrentitel.

Danach wertest du die Erreichung deines Ziels und die Zeit, die du dafür benötigt hast (Rückseite der Wertungskarte):

- Du erhältst 10 Punkte für jede eroberte Stadt.
- Du erhältst zusätzlich 15 Punkte, wenn du alle Städte erobert hast.

- Wenn du das Spiel eine oder mehrere Runden vor dem Ende des Rundenlimits beendet hast, erhältst du 30 Punkte pro Runde, die du nicht benötigst hast.
- Du erhältst 1 Punkt pro Karte im Handlungsdeck des Dummyspielers (die in dieser Runde nicht umgedreht wurde).
- Wenn das Rundenende nicht in deiner letzten Runde angesagt wurde, erhältst du noch zusätzlich 5 Punkte.

Varianten

Du kannst die Stadtlevel so anpassen, dass sie für deine Spielstärke die passende Herausforderung sind. Du kannst auch eine Megalopolis benutzen.

Andere Szenarien als Solomission

Dies ist eine Standard-Solomission. Du kannst natürlich jede andere Mission auch solo spielen: benutze einfach ähnliche Änderungen beim Spielaufbau wie in dieser Mission.

FREIHEIT DEN BERGWERKEN!

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Ein kürzeres Szenario, ähnlich dem Standardszenario, allerdings mit anderen Zielen. Kämpft in den Tunneln!

Die Bergwerke in diesem befreundeten Königreich wurden von Feinden besetzt. Ohne Kristallnachschieb können die Magier dem Land nicht dienen. Geht hin und holt euch alles zurück!

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei auf 4 Reihen beschränkt (4 Spieler).
- Landschaftsteile: 8, 9 oder 11 (sortiert nur die aus, auf denen keine Bergwerke sind).
- Stadt-Zentralteile: 1 (immer die Rote Stadt).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (das eine ohne Bergwerk ist immer unter den aussortierten Teilen).
- Städte: Die Stadt ist freundlich gesinnt. Jeder Spieler legt ein Schildplättchen darauf, niemand ist Stadtführer.

Spezialregeln

- Wenn ein Bergwerk aufgedeckt wird, legt ein grünes (wenn auf einem Landschaftsteil) bzw. rotes (wenn auf einem Zentralteil) Feindplättchen offen darauf. Außerdem legt ihr ein braunes Feindplättchen verdeckt dazu. Das sind die Feinde, die dieses Bergwerk besetzt halten (einer versteckt sich im Dunkel der Tiefe). Legt beide so hin, dass die Rückseite des braunen Plättchen auch noch zu sehen ist, damit ihr sie von *umherziehenden Feinden* unterscheiden könnt.
- Um ein Bergwerk zu befreien, kannst du es von seinem Feld aus betreten (als Aktion). Bekämpfe beide Feinde. Nachtregeln gelten wie in einem Dungeon (allerdings darfst du deine Einheiten einsetzen). Wenn du nicht beide Feinde besiegt, verbleiben nicht besiegte Feindplättchen auf dem Feld. Diese können später erneut angegriffen werden.
- Wer den letzten Feind besiegt, befreit das Bergwerk. Er markiert es und erhält Ansehen +1 (+2, falls auf einem Zentralteil).
- Bis zu ihrer Befreiung liefern Bergwerke keine Kristalle. Sobald sie befreit sind, liefern sie wie üblich (die Produktion startet augenblicklich, also erhält der Befreier einen Kristall in dem Zug, in dem ihm die Befreiung gelingt).
- Zu Beginn jedes Tages und jeder Nacht erhält jeder Spieler 1 Kristall aus jedem Bergwerk, das er bereits befreit hat, egal wie weit er davon auf dem Spielplan entfernt ist. Es ist ein Geschenk der überaus dankbaren Bergleute.

- Hinweis: Wenn es nicht ausreichend braune Feindplättchen geben sollte, nehmt einen vorläufigen Ersatz für die Monster, die noch verdeckt auf dem Spielplan liegen. Zieht ein neues braunes Plättchen, sobald so ein Monster aufgedeckt wird.

Szenarioende

Wenn alle Spielplanteile aufgedeckt und alle Bergwerke befreit sind, haben alle Spieler (auch derjenige, der das letzte Bergwerk befreit hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist die Partie sofort vorbei.

Wertung

Wenn ihr alle Bergwerke befreit habt, war die Mission erfolgreich. In jedem Fall gilt die normale Wertung für Erfolge. Zusätzlich:

- Jeder Spieler erhält 4 Ruhm pro eigenem Bergwerk auf einem Landschaftsteil und 7 Ruhm pro eigenem Bergwerk auf einem Zentralteil.
- Wer für das oben genannte den meisten Ruhm erhalten hat, erhält als *Größter Befreier* zusätzlich 5 Ruhm.

DRUIDENNÄCHTE

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: geringer Wettbewerb oder Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Ein kürzeres Szenario, ähnlich dem Standardszenario, allerdings mit anderen Zielen. An welche Herausforderungen traut ihr euch heran?

Habt ihr schon einmal die geheimnisvollen Obelisken mit den eingemeißelten Symbolen auf den Magischen Lichtungen des Königreiches bemerkt? Geht und untersucht sie!

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei auf 4 Reihen beschränkt (4 Spieler).
- Landschaftsteile: 8, 9 oder 11 (sortiert nur die aus, auf denen keine Magischen Lichtungen sind).
- Stadt-Zentralteile: 1 (immer die Grüne Stadt).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieler).
- Städte: Die Stadt ist freundlich gesinnt. Jeder Spieler legt ein Schildplättchen darauf, niemand ist Stadtführer.

Spezialregeln

- Wenn du deine Bewegung auf einer Magischen Lichtung beendest, kannst du sie aktivieren – markiere sie mit einem deiner Schildplättchen. Es können mehrere Plättchen auf jeder Lichtung liegen, allerdings höchstens eines von jedem Spieler.
- Einmal in der ersten Nacht, in einem beliebigen deiner Züge, kannst du einen Beschwörungsgesang anstimmen. Du darfst dabei nicht auf einem bewohnten Feld stehen und es zählt als deine Aktion in diesem Zug. Der Gesang beschwört ein Monster pro Lichtung, auf der du ein Schildplättchen liegen hast – ziehe entsprechend viele braune Feinde und kämpfe gegen sie.
 - Die von dir besiegten Feinde, bringen dir doppelt so viel Ruhm.
 - Die Feinde, bei denen dir das nicht gelingt, verschwinden nach dem Kampf (die Verletzungen, die du ggf. erhalten hast, dummerweise nicht).
 - Egal wie viele Feinde du besiegt hast, am Ende deines Zugs erhältst du 1 zufälligen Kristall pro beschworenes Monster (würfle für jedes, wie bei einer Monsterhöhle).
- Am Ende der ersten Nacht nehmt ihr alle Schildplättchen von den Lichtungen weg. Ihr müsst sie erneut markieren, wenn ihr auch in der zweiten Nacht Beschwörungsgesänge anstimmen möchtet.
- In der zweiten Nacht könnt ihr wie in der ersten vorgehen, allerdings werden diesmal rote Feinde beschworen. Auch diesmal erhaltet ihr für besiegte Feinde doppelten Ruhm und sogar 2 zufällige Kristalle pro Feind.

Szenarioende

Sobald alle Spieler den Gesang in der zweiten Nacht angestimmt haben (in diesem Fall hat jeder Spieler noch einen weiteren Zug) oder nach dem Ende der zweiten Nacht.

Wertung

Wendet die normale Wertung für Erfolge an. Wer den meisten Ruhm hat, gewinnt.

Varianten

- Falls ihr mehr Wettbewerb möchtet, könnt ihr diese Variante nutzen: Es dürfen nur 1 (bei 2 Spielern) bzw. 2 (bei 3 oder 4 Spielern) Schildplättchen auf jeder Lichtung liegen. Wenn eine Lichtung bereits dieses Limit erreicht hat und du eine Lichtung aktivierst, ersetzt du ein Schildplättchen eines anderen Spielers (deine Wahl) durch eines deiner Schildplättchen.
- Mit weniger Spielern könnt ihr auch die epische Variante probieren: 3 Tage und 3 Nächte. Benutzt alle Landschaftsteile und Zentralteile ohne Stadt. Entfernt die Schildplättchen auch nach der zweiten Nacht. In der dritten Nacht beschwört ihr einen braunen und einen roten Feind pro Lichtung, die ihr markiert habt und erhaltet 3 Kristalle pro beschworenem Feindpaar.

DUNGEON LORDS

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Wettbewerb
- Dauer: fünf Runden (3 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Ein kürzeres Szenario, ähnlich dem Standardszenario, allerdings mit anderen Zielen. Ab in den Untergrund!

Wir glaubten das Land vollständig in unserem Besitz. Falsch! Es gibt ein weitverzweigtes Tunnelsystem unter dem Königreich. Wir wissen nicht, wer diese Tunnel gegraben hat und warum, aber was kümmert es uns: Geht und bringt sie unter eure Kontrolle!

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei auf 4 Reihen beschränkt (4 Spieler).
- Landschaftsteile: 8, 9 oder 11 (sortiert nur die aus, auf denen keine Dungeons sind).
- Stadt-Zentralteile: 1 (immer die Blaue Stadt).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (es muss immer das Wüstenteil mit Kloster und Grabstätte dabei sein).
- Stadt: Die Stadt ist freundlich gesinnt. Jeder Spieler legt ein Schildplättchen darauf, niemand ist Stadtführer.

Spezialregeln

- Immer wenn ein Spielerteil mit Dorf aufgedeckt wird, sucht sich der Spieler, der es aufgedeckt hat, ein passierbares, zum Dorf angrenzendes Feld aus. Das Feld darf auf einem benachbarten Spielerteil liegen, aber weder Sumpf sein noch einen Ort enthalten. Ab jetzt ist auf diesem Feld ein geheimer Dungeoneingang. Legt ein verdecktes braunes Feindplättchen darauf, um es entsprechend zu markieren.
- Ein geheimer Dungeoneingang funktioniert wie ein normaler Dungeon (siehe dessen Ortsübersicht). Wenn du ihn erobert, markiere das Feld und nimm dir deine Belohnung. Wenn du versagst, lege das Monsterplättchen ab und lege einen neuen zufälligen braunen Feindplättchen auf das Feld.
- Dasselbe gilt für Klöster – nur, dass du dort ein rotes Feindplättchen auf ein angrenzendes leeres Feld legst, um damit den Eingang zu einer geheimen Grabstätte anzuzeigen.
- Geheime Grabstätten funktionieren wie normale Grabstätten.
- Eroberte Grabstätten und Dungeons (sowohl normale als auch geheime) können in diesem Szenario kein zweites Mal betreten werden, um sich weiteren Ruhm zu erkämpfen.
- Alle eroberten Grabstätten und Dungeons (auch die geheimen) sind miteinander verbunden.
 - Wenn du auf einem eroberten Grabstätten- oder Dungeonfeld stehst, darfst du dich zu einem beliebigen anderen eroberten Grabstätten- oder Dungeonfeld bewegen.
 - Diese zwei Felder müssen nicht vom selben Typ sein (du kannst dich von einem normalen Dungeon zu einer geheimen Grabstätte bewegen usw.).
 - Dazu musst du 2 Bewegungspunkte bezahlen plus 1 Bewegungspunkt pro Feld, das du zurücklegst.
 - Beim Messen der Entfernung musst du aufgedeckte Felder benutzen und darfst dich nicht durch Seen oder Sümpfe bewegen. Wenn das nicht möglich sein sollte, darfst du dich nicht auf diese Weise bewegen.

Szenarioende

Sobald alle Spielerteile aufgedeckt und alle Grabstätten und Dungeons erobert sind, haben alle Spieler (auch derjenige, der die letzte Grabstätte bzw. den letzten Dungeon aufgedeckt hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist die Partie sofort vorbei.

Wertung

Wenn ihr alle Grabstätten und Dungeons erobert habt, war eure Mission erfolgreich.

Wendet in jedem Fall die normale Wertung für Erfolge an, außer:

- Beim Werten der Abenteuer wertet auch die geheimen Grabstätten und Dungeons. Alle Grabstätten und Dungeons bringen in diesem Szenario 4 statt 2 Punkte.
- Statt dem Ehrentitel *Größter Abenteurer* wird der der Titel *Größter Dungeon-Crawler* verliehen, der zusätzlich 5 Punkte bringt (2 bei Gleichstand).

EROBERN UND HALTEN

- Spieler: 2 oder 4 (in zwei Teams)
- Typ: starker Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (4 Spieler) bzw. sechs Runden (2 Spieler)
- Zweck: Ein Szenario mit starkem Wettbewerb, das den Helden massenhaft Gelegenheit bietet, sich gegenseitig anzugreifen. Siegpunkte für eroberte Orte statt Ruhm!

Der Rat des Nichts hat euch in diese krisengeschüttelte Region entsandt ... ähm ... also der rechtmäßige Teil des Rates ... um sie unter Kontrolle zu bringen. Doch Vorsicht, es gibt eine andere Fraktion verräterischer Ratsmitglieder, die genau dasselbe will. Lasst das keinesfalls zu!

Spielplan (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: fix. Siehe Abbildung. Nehmt die B-Seite des Startteils und drei aufgedeckte Landschaftsteile. Es gibt vorgegebene Positionen, an denen weitere 2 Landschaftsteile und 4 Zentralteile aufgedeckt werden können (legt sie bereits beim Spielaufbau verdeckt an diese Positionen).
- Landschaftsteile: 5 (alle mit Burgen oder Magiertürmen).
- Stadt-Zentralteile: 1 (immer die Weiße Stadt).
- Zentralteile ohne Stadt: 3 (alle mit Burgen oder Magiertürmen).
- Stadt: Die Stadt war freundlich gesinnt, hat aber ihre Tore geschlossen. Ihr dürft sie nicht betreten.
- Einheiten: Entfernt die Einheiten mit Level IV aus dem Deck der Eliteeinheiten (da sie nur in Städten rekrutiert werden können).



Spezialregeln

- Legt in der ersten Hälfte der Partie ausschließlich normale Einheiten (silber) aus. In der zweiten Hälfte (ab Runde 3 bei 4 Spielern, ab Runde 4 bei 2 Spielern) legt ihr normale und Eliteeinheiten aus.
- Einheiten, die in Klöstern rekrutiert werden können, dürfen auch in Magiertürmen rekrutiert werden. Einheiten, die in Dörfern rekrutiert werden können, dürfen auch in Burgen rekrutiert werden.
- Ihr verliert in diesem Szenario kein Ansehen bei einem Überfall auf eine Burg oder Magierturm.
- Die Magiertürme funktionieren hier anders als sonst, sie ähneln in diesem Szenario den Burgen.
 - Wenn du einen Magierturm eroberst, erhältst du keinen Zauber. Wie gehabt, kannst du dort später Zauber kaufen.
 - Wenn du einen Magierturm eroberst, gehört er dir wie eine Burg. Andere Spieler dürfen ihn wie eine Burg überfallen: Er kämpft gegen einen zufällig gezogenen *befestigten* violetten Feind (für den halben Ruhm, aufgerundet).
 - Wenn du deinen Zug in oder angrenzend zu deinem Magierturm beginnst, erhältst du 1 goldenes Mana (bei Tag) oder schwarzes Mana (bei Nacht) pro Magierturm in deinem Besitz.
- Wenn du bei deiner Burg und deinem Magierturm sein solltest, profitierst du von beiden!
- Am zweiten Tag und in der zweiten Nacht ziehst du zwei zufällige graue (bei Burgen) bzw. violette (bei Magiertürmen) Feindplättchen, wenn du eine Burg oder einen Magierturm eines anderen Spielers überfällt. Der gesamte Ruhm für das Besiegen dieser Feinde wird addiert und dann halbiert (aufgerundet).
- Für den dritten Tag und die dritte Nacht (bei 2 Spielern) gilt dasselbe, allerdings werden je drei Feindplättchen gezogen.

Teamregeln

- Wenn ihr zu viert spielt, gelten die Teamregeln (siehe Abschnitt *Varianten*).
- Beachtet insbesondere diese Regel (siehe Abschnitt *Varianten*): Ein Spieler darf eine Burg betreten, die seinem Verbündeten gehört und er kann dort Einheiten rekrutieren. Wenn er auf oder angrenzend zu so einer Burg steht, ist sein Handkartenlimit gleichfalls erhöht, aber nur für Burgen, die ihm selbst gehören (falls vorhanden).
- Dasselbe gilt für Magiertürme und zusätzliches Mana.

Der Gewinner

Das Szenario wird bis zum Ende des Rundenlimits gespielt oder bis eine Seite den Sieg der anderen anerkennt. Jeder Besitz einer Burg zählt 3 Siegpunkte, jeder Besitz eines Magierturms zählt 2 Siegpunkte. Der Spieler oder das Team mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand (wenn also einige Orte unerobert geblieben sind, da es genau 25 Punkte zu erringen gibt), hat keine Seite gewonnen.

Varianten

- Für eine strategischere Partie könnt ihr den Spielplan von Beginn an aufgedeckt auslegen (falls ihr den Reiz des Erkundens nicht vermissen werdet).
- Ihr könnt dieses Szenario auch zu dritt spielen, allerdings wird es unter dem „wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte“-Problem leiden. Wenn euch das nicht abschreckt, empfiehlt es sich, nur vier Runden zu spielen, wie im Spiel zu viert.

NUR EINER KOMMT ZURÜCK

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: starker Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Ein Szenario mit starkem Wettbewerb für Spieler, denen Spielereliminierung lieber ist als eine Schlusswertung.

Dies ist eure ultimative Prüfung: Ihr werdet in einen unbekanntem Teil des Königreichs entsandt und hinter euch wird das Portal geschlossen. Nach zwei Tagen und zwei Nächten wird sich das Portal kurz öffnen. Nur derjenige Held, der in diesem Augenblick beim Portal steht, kann in die Heimat zurückkehren.

Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Startteil: Keil (oder worauf ihr euch einigt).
- Landschaftsteile: 7, 8 oder 10
- Stadt-Zentralteile: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieler).
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieler).
- Städte: Jede aufgedeckte Stadt hat Level 3.

Spezialregeln

- Das Portal schließt sich am Ende von Tag 1 (wer zu diesem Zeitpunkt auf dem Portal stehen sollte, scheidet aus dem Spiel aus). Ab jetzt gilt das Portalfeld als leeres Ebenenfeld – nur 1 Spieler darf dort stehen und dort können Kämpfe eingeleitet werden (inklusive Regeln für Erzwungener Rückzug).

Der Gewinner

Das Szenario endet, sobald die zweite Nacht vorüber ist. Wer in diesem Moment auf dem Portalfeld steht, hat gewonnen. Steht niemand dort, gibt es keinen Gewinner.

Es gibt keine Wertung und Ruhm ist bedeutungslos.

Hinweis: Nachdem das Ende der Nacht angesagt wurde, sind Kämpfe Spieler-gegen-Spieler nicht mehr erlaubt. Daher hat ein Spieler, der im Moment der Ankündigung des Endes der zweiten Nacht dieses Feld besetzt haben sollte, bereits gewonnen.

Varianten

Ihr könnt die epische Version spielen, die 3 Tage und 3 Nächte dauert. Fügt ein Spielplanteil jeder Sorte hinzu und erhöht den Level der Städte auf 4.

Teamvariante

Wenn ihr zu viert seid, könnt ihr dieses Szenario in Teams spielen. Alle Teamregeln gelten (siehe Abschnitt *Allgemeine Grundsätze*).

Bei Spielbeginn wählt jedes der beiden Teams ein Schildplättchen eines seiner beiden Spieler aus (zufällig oder bewusst, wie ihr möchtet). Dieser Spieler ist der Auserwählte des Teams – derjenige, der zurückkehren muss. Sein Verbündeter muss ihm dabei helfen, vor allem indem er das andere Team aufhält.

Das jeweils andere Team sollte nicht erfahren, welcher Spieler auserwählt wurde. Beide Schildplättchen (eines von jedem Team) müsst ihr an einem sichern Ort aufbewahren.

Am Ende der zweiten Nacht deckt ihr diese Schildplättchen auf. Gehört eines davon zu dem Spieler, der jetzt gerade auf dem Portal steht, hat sein Team gewonnen. Steht kein Spieler auf dem Portal oder ein Spieler, dessen Plättchen nicht gewählt wurde, gewinnt keine Seite.

MAGE KNIGHT - DAS BRETTSPIEL EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Cover und Kartenillustrationen: J. Lonnee

Zusätzliche Illustrationen: Milan Vavroň

Künstl. Leitung/Grafik-Design: Chris Raimo

Satz und Layout: Filip Murmak

Redaktion dieser deutschen Ausgabe: Sebastian Wenzlaff und Sebastian Rapp. Die Übersetzung basiert auf der ursprünglichen deutschen Übersetzung von Michael Kröhnert.

Spieltester: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vitek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéňa, Bianco, Jirka Bauma und viele andere aus der Tschechischen Republik, den USA und dem Vereinigten Königreich.

Besonderer Dank an: Filip Murmak für seine Begeisterung und wertvolle Hilfe von dem Augenblick an, in dem er das Spiel kennenlernte, bis zum Druck. David Korejtko für viele Stunden des Spieltestens und Ausbalancierens. Paul Grogan und seine Freunde für endlose Tage (und Nächte) des Korrekturlesens und der Sprachkorrekturen. Bryan Kinsella und Wilson Price von WizKids für ihre Hilfe und wertvollen Hinweise. WizKids und Czech Games Edition für ihre Unterstützung durch ausuferndes Spieltesten. Christian Pacher für wertvolle Hinweise zur Terminologie für die deutsche Ausgabe.



Vertrieb dieser deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee – Friedrichstr. 47 – 45128 Essen
www.asmodee.com

© 2011, 2015 WIZKIDS/NECA, LLC.

Die Zeichen und Logos von Mage Knight und WizKids sind Marken oder eingetragene Marken von WizKids in den USA und/oder in anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

~ Kurzübersicht ~

SPIEL

- Szenario und Varianten aussuchen.
- Spieler wählen Helden.
- Spielaufbau.
- Runden spielen, bis Rundenlimit oder Endbedingungen.
- Spielergebnis ermitteln.

EINE RUNDE

- Runde vorbereiten (nicht in der ersten Runde):
 - Tag-/Nachttafel umdrehen und Quelle erneuern.
 - Neues Einheitenangebot bilden.
 - Zauber- und Fortgeschr.-Aktionen-Angebot erneuern.
 - Spieler: Einheiten bereit machen, Fähigkeitsplättchen umdrehen, Decks mischen und neue Karten ziehen.
- Spieler wählen Taktiken.
 - Niedrigster Ruhm zuerst (falls gleich: später in Zugfolge).
 - Zugfolgeplättchen neu anordnen.
- Spieler führen in Zugfolge ihre Züge aus, bis jemand das Rundenende ansagt.
 - Die anderen Spieler haben dann je einen letzten Zug.

EIN ZUG

- Wenn dein Handlungsdeck leer ist, kannst du deinen Zug verfallen lassen, um das Rundenende anzusagen.
 - Wenn deine Hand ebenfalls leer ist, musst du das tun.
- Normaler Zug: Optionale Bewegung (inkl. Entdecken), danach 1 optionale (manchmal zwingende) Aktion:
 - Kampf gegen Feinde (*befestigten Ort* überfallen, *umherziehende Feinde* provozieren oder herausfordern, *Abenteurerort* betreten und dort ggf. kämpfen).
 - Interaktion mit Bewohnern (rekrutieren, heilen und Karten kaufen; jeweils mit Einflusspunkten).
 - Kampf Spieler-gegen-Spieler (wenn auf demselben Feld wie ein Gegner).
- Rast (weder Bewegung noch Aktion erlaubt):
 - Normale Rast: 1 Nicht-Verletzungskarte und beliebig viele Verletzungskarten ablegen.
 - Langsame Erholung (wenn du ausschließlich Verletzungskarten hast): 1 Verletzungskarte ablegen.
- In jedem Zug (gilt nicht als Aktion):
 - Spiele beliebige Spezial- und Heilungswirkungen aus (letztere nicht im Kampf).
 - Benutze bis zu 1 Würfel aus der Quelle.

- Ende des Zugs:
 - Benutzte Manawürfel neu würfeln und in die Quelle zurücklegen. Nächster Spieler kann jetzt Zug beginnen.
 - Erzwungener Rückzug, wenn nicht an sicherem Platz.
 - Ausgespielte Karten ablegen, Mana zurück in Vorrat legen (außer Kristalle im eigenen Vorrat).
 - Kampfbelohnungen nehmen, ggf. Levelaufstieg.
 - 0 bis X Handkarten ablegen (min. 1, wenn keine gespielt).
 - Karten nachziehen bis zum (modifizierten) Handlimit.

KAMPF GEGEN FEINDE



- Fern- und Belagerungsangriffsphase:
 - Keinen, einen oder mehrere Angriffe ausführen. Du darfst einen oder mehrere Feinde mit jedem Angriff besiegen.
 - Spiele Fern- und Belagerungsangriffe im Gesamtwert (oder höher) der Rüstung der gewählten Feinde, um sie zu besiegen (sind einige dieser Feinde *befestigt*, sind nur Belagerungsangriffe erlaubt).
 - Du erhältst Ruhm für jeden besiegten Feind (steigt aber noch nicht auf) und legst dessen Plättchen ab.
- Blockphase:
 - Keinen, einen oder mehrere Blocks ausführen. Du darfst mit jedem Block genau einen Feind blocken.
 - Spiele Blocks im Gesamtwert (oder höher) des Angriffs des gewählten Feinds, um ihn zu blocken.
- Schadensphase:
 - Für jeden nicht besiegten und nicht geblockten Feind musst du Schaden in Höhe seines Angriffswerts zuweisen (Reihenfolge beliebig).
 - Zuerst kannst du deinen unverletzten Einheiten Schaden zuweisen. Lege eine Verletzung darauf und verringere den Schaden um den Rüstungswert der Einheit.
 - Den Restschaden weist du deinem Helden zu. Pro Verletzung, die du auf die Hand nimmst, verringere den Schaden um den Rüstungswert deines Helden.
- Angriffsphase:
 - Keinen, einen oder mehrere Angriffe ausführen. Du darfst einen oder mehrere Feinde mit jedem Angriff besiegen.
 - Spiele beliebige Angriffe (auch Fern- und Belagerungsangriffe oder quer ausgespielte Karten) in Höhe der Rüstung der gewählten Feinde (oder höher) aus, um sie zu besiegen.
 - Du erhältst Ruhm für jeden besiegten Feind (steigt aber noch nicht auf) und legst dessen Plättchen ab.

KAMPF SPIELER-GEGEN-SPIELER

- Verteidiger erklärt seine Absicht:
 - Wenn er sich dem Kampf vollständig widmet, kann er alles so machen wie sonst in seinem Zug, inklusive den Schritten am Zugende. Er ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges geschützt, verliert diesen nächsten Zug jedoch.
 - Widmet er sich dem Kampf nur teilweise, darf er weder Mana noch Fähigkeiten einsetzen und seine Reaktion endet sofort nach dem Ende des Kampfs.
- Fern- und Belagerungsangriffsphase
 - Die Spieler sind abwechselnd am Zug, beginnend beim Verteidiger, und spielen so lange Fern- und Belagerungsangriffe, bis beide darauf verzichten.
 - Der jeweils angreifende Spieler spielt beliebig viele Fern- und Belagerungsangriffe aus (nur Belagerungsangriffe, wenn der Verteidiger *befestigt* ist).
 - Der andere Spieler kann Blocks ausspielen, um den Angriff zu verringern. Er wird pro 2 Block um 1 reduziert.
 - Der verbleibende Angriff wird vom Angreifer dem Helden und/oder dessen Einheiten als Schaden zugewiesen. Es muss Schaden in Höhe des jeweiligen Rüstungswerts zugewiesen werden, um einen Helden oder eine unverletzte Einheit zu verletzen.
- Nahkampfangriffsphase
 - Die Spieler sind abwechselnd am Zug, beginnend beim Aggressor, und spielen so lange Angriffe, bis sich einer zurückziehen muss oder beide nacheinander passen.
 - Der jeweils angreifende Spieler spielt beliebig viele Angriffe aus (auch Fern- und Belagerungsangriffe und quer ausgespielte Karten).
 - Der andere Spieler kann Blocks ausspielen, um den Angriff zu verringern. Er wird pro 1 Block um 1 reduziert.
 - Der verbleibende Angriff wird vom Angreifer als Schaden zugewiesen (siehe oben) und/oder in Bewegungspunkte umgewandelt, um den Spieler zu zwingen, sich auf einen angrenzenden sicheren Platz zurückzuziehen und/oder um benutzte Artefakte oder Banner auf verletzten Einheiten zu stehlen (5 Schaden pro Artefakt).
- Wenn dein Gegner zum Rückzug gezwungen ist, erhältst du 1 Ruhm, falls er mehr Ruhm als du hat, plus 2 Ruhm pro Level, den dein Gegner höher ist als du.

Feindplättchen-Eigenschaften

Verteidigung

| | |
|---|--|
|  | Befestigt – Nur Belagerungsangriffe sind in der Fern- und Belagerungsangriffsphase gegen diesen Feind einsetzbar (überhaupt keine, wenn er außerdem einen <i>befestigten Ort</i> verteidigt). |
|  | Physischer Widerstand – Alle physischen Angriffe (inkl. quer ausgespielter Karten) sind ineffizient (halbieren). |
|  | Feuer-Widerstand – Alle Feuerangriffe sind ineffizient (halbieren). Dieser Feind ignoriert alle Nicht-Angriffswirkungen roter Karten und mit rotem Mana ausgelöste Einheiteneigenschaften. |
|  | Eis-Widerstand – Alle Eis-Angriffe sind ineffizient (halbieren). Dieser Feind ignoriert alle Nicht-Angriffswirkungen blauer Karten und mit blauem Mana ausgelöste Einheiteneigenschaften. |
|  | Feuer- und Eis-Widerstand – Zusätzlich sind Kaltes-Feuer-Angriffe ineffizient (halbieren). |

Angriff

| | |
|---|--|
|  | Feuer-Angriff – Nur Eis- und Kaltes-Feuer-Blocks sind beim Blocken eines solchen Angriffs voll wirksam (andere werden halbiert). |
|  | Eis-Angriff – Nur Feuer- und Kaltes-Feuer-Blocks sind beim Blocken eines solchen Angriffs voll wirksam (andere werden halbiert). |
|  | Kaltes-Feuer-Angriff – Nur Kaltes-Feuer-Blocks sind beim Blocken eines solchen Angriffs voll wirksam (andere werden halbiert). |
|  | Angriff herbeirufen – Zu Beginn der Blockphase ziehst du 1 braunes Plättchen für einen solchen Feind. Dieser gezogene Feind ersetzt den Feind in der Block- und in der Schadensphase, danach wird er abgelegt. |
|  | Flink – Um einen flinken Feind zu blocken, benötigst du Block in doppelter Höhe von dessen Angriffswert. |
|  | Brutal – Wenn ein brutaler Feind nicht geblockt wird, teilt er Schaden in doppelter Höhe seines Angriffswerts aus. |
|  | Giftig – Wenn eine Einheit durch den Angriff eines giftigen Feinds verletzt wird, erhält sie 2 Verletzungen statt 1. Für jede Verletzung, die ein Held wegen eines giftigen Angriffs auf die Hand nimmt, kommt eine weitere Verletzung auf seine Ablage. |
|  | Versteinern – Wird eine Einheit durch den Angriff eines Feinds mit Versteinern verletzt, wird sie sofort zerstört (aus dem Spiel). Erhält ein Held eine oder mehr Verletzungen durch einen Versteinern-Angriff, muss er sofort alle Nicht-Verletzungen aus seiner Hand ablegen. |

Widerstände von Einheiten

| | | |
|---|---|--|
|  | Physischer Widerstand – Diese Einheit ist weniger anfällig gegen physische Angriffe von Feinden und Gegnern. | Kampf gegen Feinde: Wenn einer Einheit Schaden eines Angriffs zugewiesen wird, gegen den sie Widerstand hat, wird der Schaden zuerst um ihren Rüstungswert reduziert (ohne Verletzung). Bleibt dann noch Schaden übrig, fährt wie üblich fort (Einheit verletzen und Schaden um deren Rüstungswert reduzieren). |
|  | Feuer-Widerstand – Diese Einheit ist weniger anfällig gegen Feuer-Angriffe von Feinden und Gegnern. Sie ignoriert außerdem alle Nicht-Angriffswirkungen roter Karten eines Gegners und mit rotem Mana ausgelöste Einheiteneigenschaften. | |
|  | Eis-Widerstand – Diese ist weniger anfällig gegen Eis-Angriffe von Feinden und Gegnern. Sie ignoriert außerdem alle Nicht-Angriffswirkungen blauer Karten eines Gegners und mit blauem Mana ausgelöste Einheiteneigenschaften. | Spieler-gegen-Spieler: Wenn eine Einheit Widerstand gegen mindestens ein Element im Angriff des Gegners hat, muss der Gegner doppelt so viel Schaden aufwenden, um die Einheit zu verletzen. |
|  | Feuer- und Eis-Widerstand – Zählt zusätzlich als Widerstand gegen Kaltes-Feuer-Angriffe von Feinden und Gegnern. | |