

# A SPIELÜBERSICHT

Damit euch der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das mehrteilige *Catan*-Regelsystem.

Ist *Catan* neu für euch? Dann lest bitte zuerst diese **Spielübersicht** (Seite 1). Danach lest die **Spielanleitung für das Basisspiel** (Seiten 2–4) und beginnt mit dem *A Game of Thrones Catan*-Basisspiel.

Seid ihr mit dem *Catan*-Basisspiel bereits vertraut? Dann lest die auf Seite 5 beginnende Spielanleitung für **Die Bruderschaft der Nachtwache** und spielt direkt das gesamte Spiel!

Tauchen während des Spiels Fragen auf, so schlagt unter dem jeweiligen Stichwort (mit  markiert) im getrennt beigelegten **Almanach** nach.

**1** Die Königreiche gestatten euch, aus ihren Armenvierteln und Gefängnissen Rekruten anzuwerben – ansonsten haben sie euch aber so gut wie vergessen. Immer noch überwacht ihr das alte, als „Schenkung“ bezeichnete Herrschaftsgebiet. Im Süden wird die Schenkung vom Königreich der Starks begrenzt, im Osten und Westen vom Meer.

Im Norden erhebt sich die Mauer – jenes hochaufragende Bollwerk, das die Wildlinge und andere Schrecken der nördlichen Wüsten zurückhält. Eure Aufgabe ist es, die Schenkung zu besiedeln, damit dort ausreichend Nachschub für die Besatzung der Mauer produziert wird!

**2** Es gibt 6 verschiedene Landschaften. 5 dieser Landschaften erzeugen jeweils eine andere Art von Rohstoff. Jeder Rohstoff, den ihr erhaltet, wird durch eine Karte symbolisiert. Die Landschaften werfen folgende Erträge ab:



**3** Ihr beginnt das Spiel mit je 2 Siedlungen und 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzt jeder bereits 2 Siegpunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Wer in seinem Zug zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

**4** Um zu mehr Siegpunkten zu kommen, müsst ihr neue Straßen und Siedlungen bauen. Ihr könnt auch Siedlungen zu Befestigungen ausbauen. Eine Befestigung ist 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.

**5** Wie kommt ihr zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Landschaftsfelder Rohstoffträge abwerfen. Das geschieht mit den beiden 6-seitigen Würfeln. Auf jedem Landschaftsfeld liegt ein runder Zahlenschip. Wird zum Beispiel eine „10“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenschip „10“ Rohstoffträge ab – in der Abbildung auf dieser Seite also Gebirge (Erz) und Weideland (Wolle).

**6** Rohstoffträge erhaltet ihr nur dann, wenn ihr mit einer Siedlung oder Befestigung an ein Landschaftsfeld angrenzt, das einen Rohstoff erzeugt. In der Abbildung grenzt rote Siedlung [A] an das Gebirge mit der „10“. Die blaue und die schwarze Siedlung [B] grenzen an das Weideland mit der „10“. Bei einer gewürfelten „10“ erhält deshalb der Spieler Rot 1 Karte „Erz“ und die Spieler Blau bzw. Schwarz je 1 Karte „Wolle“.

**7** Die meisten Siedlungen und Befestigungen grenzen an mehrere Landschaftsfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – bis zu 3 verschiedene Rohstoffe. In der Abbildung grenzt die gelbe Siedlung [C] an 3 Felder: Wald, Gebirge und Weideland.

**8** Da ihr nicht an allen Landschaftsfeldern und Zahlenschips Siedlungen haben könnt, erhaltet ihr manche Rohstoffe möglicherweise nur selten oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke braucht ihr aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

**9** Aus diesem Grund dürft ihr mit dem Vorrat tauschen oder untereinander handeln. Macht euch Tauschangebote oder lasst euch welche machen! Ist der Handel erfolgreich, habt ihr vielleicht den Rohstoff, der zum Bauen fehlte.

**10** Eine neue Siedlung dürft ihr nur auf einer freien Kreuzung bauen – vorausgesetzt, eine eigene Straße führt dorthin und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

**11** Überlegt genau, wohin ihr eure Siedlungen baut! Die Zahlenschips sind mit Ziffern unterschiedlicher Größe sowie mit Punkten versehen. Je größer die Ziffer dargestellt ist und je mehr Punkte abgebildet sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zahl gewürfelt wird. Die roten Zahlen „6“ und „8“ sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt.

Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erzeugen die mit solchen Zahlen versehenen Landschaftsfelder Rohstoffe.

## STARTAUFBAU FÜR EINSTEIGER



## Handelsstation



Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die ihr für das Spiel braucht. Benötigt ihr während des Spiels weitere Informationen, so schlagt unter dem jeweiligen Stichwort „🐉“ im Almanach ① nach.

### AUFBAU DES SPIELFELDS

Baut das Spielfeld gemäß der Abbildung auf Seite 1 auf:

- Legt zuerst die Rahmenteile auf der „Eisfeld“-Seite (mit den weißen Rändern) aus. Die Zahlen an den Rändern der Verbindungsstücke müssen aufeinanderfolgend (1-1, 2-2, etc.) angelegt werden.
- Füllt den Rahmen wie abgebildet mit den sechseckigen Landschaftsfeldern. Die „Eisfelder“ befinden sich auf den Rückseiten der überzähligen Landschaftsfelder.
- Platziert auf jedem Landschaftsfeld 1 Zahlenchip wie in der Abbildung dargestellt.

**Anmerkung:** Nach den ersten Spielen könnt ihr das Spielfeld des Basisspiels variabel aufbauen. Alle Infos dazu findet ihr im Almanach unter „Aufbau, Variabler“ 🐉.

### VORBEREITUNG

- Sortiert die Rohstoffkarten 🐉 in 5 Stapel und legt sie als Vorrat offen in den Kartenhaltern neben dem Spielfeld bereit. 
- Sortiert aus dem Stapel der Entwicklungskarten 🐉 die 2 Karten „Neue Rekruten“ aus und legt sie zurück in die Spielschachtel.
- Mischt die Entwicklungskarten und legt sie verdeckt in dem Kartenhalter neben dem Spielfeld bereit. 
- Legt die Sonderkarten „Längste Straße“ 🐉 und „Stärkste Grenzpatrouille“ 🐉 mit der Seite „2 Siegpunkte“ nach oben neben dem Spielfeld bereit, ebenso die beiden 6-seitigen Würfel. 
- Jeder von euch erhält 5 Siedlungen 🐉, 4 Befestigungen 🐉 und 15 Straßen 🐉 einer Farbe sowie 1 Baukostenkarte 🐉. Seid ihr zu dritt, nehmt alle roten Spielfiguren aus dem Spiel.
- Der 12-seitige Würfel, die 11 Heldenkarten, die grauen Spielfiguren, die Mauer und die Wächter-Figuren bleiben in der Spielschachtel; sie werden im Basisspiel nicht benötigt.
- Platziert 2 Siedlungen und 2 Straßen in eurer Farbe wie in der Abbildung auf Seite 1 dargestellt.
- Stellt Tormund 🐉 (weiße Spielfigur) in sein Lager auf dem Eisfeld im Westen der Schenkung.
- Für jedes Landschaftsfeld, das an eine Siedlung mit weißem Stern (siehe Seite 1) angrenzt, erhält der Spieler der jeweiligen Farbe 1 Rohstoff. Nehmt euch die entsprechenden Rohstoffkarten von den Vorratsstapeln.

**Beispiel:** Eine blaue Siedlung rechts in der Abbildung auf Seite 1 ist mit einem Stern markiert. Blau erhält für diese Siedlung 1 Lehm, 1 Holz und 1 Erz.

- Haltet eure Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand.

**Anmerkung:** Nach den ersten Spielen könnt ihr die Siedlungen abweichend von der Abbildung auf Seite 1 platzieren. Lest im Almanach dazu den Abschnitt „Gründungsphase“ 🐉.

### DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Bist du an der Reihe, hast du in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktionsmöglichkeiten:

- 1) Du musst mit den 6-seitigen Würfeln die Rohstoffträge 🐉 dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- 2) Du kannst handeln 🐉: Rohstoffe mit anderen Spielern und/oder mit dem Vorrat tauschen.
- 3) Du kannst Straßen 🐉, Siedlungen 🐉 und/oder Befestigungen 🐉 bauen und/oder Entwicklungskarten 🐉 kaufen.

Zusätzlich kannst du auch zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges (auch vor dem Ertragswurf) 1 deiner Entwicklungskarten ausspielen.

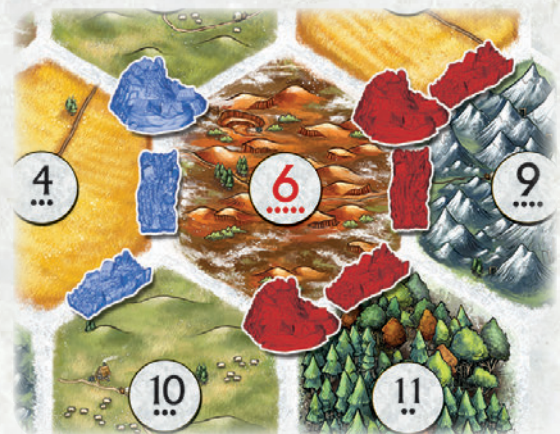
Nach Abschluss deiner Aktionen gibst du die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun an der Reihe und setzt das Spiel mit Aktion 1) fort.

### DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

#### 1. ROHSTOFFERTRÄGE 🐉 (= ERTRAGSPHASE)

Bist du am Zug, wirfst du beide 6-seitige Würfel. Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landschaftsfelder, die Erträge erbringen.

Jeder Spieler, der eine Siedlung 🐉 auf einer Kreuzung 🐉 an einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl hat, nimmt sich 1 Rohstoffkarte 🐉 der Sorte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landschaftsfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine oder mehrere Befestigungen 🐉 an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für jede Befestigung 2 Rohstoffkarten.



**Beispiele:** Wird eine „6“ gewürfelt, erhält Rot 2 Lehm für seine beiden Siedlungen. Blau erhält 1 Lehm für seine Siedlung.

Beim Wurf einer „4“ erhält Blau 1 Getreide. Wäre die Siedlung von Blau eine Befestigung, würde Blau 2 Getreide erhalten.



## 2. HANDEL ♣ (= HANDELSPHASE)

Nachdem das Würfelergebnis ausgeführt ist, darfst du Handel treiben, um Rohstoffkarten ♣ zu tauschen. Du darfst so lange und so oft tauschen, wie es deine Rohstoffkarten zulassen, und dabei die 2 nachstehend beschriebenen Arten von Handel in beliebiger Reihenfolge durchführen:

### A) HANDEL MIT MITSPIELERN ♣

Du kannst mit allen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen. Teile mit, welche Rohstoffe du benötigst und was du bereit bist, dafür abzugeben. Oder höre dir die Vorschläge deiner Mitspieler an und mache Gegenangebote.

**Wichtig:** Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

### B) HANDEL MIT DEM VORRAT ♣

Du kannst auch ohne deine Mitspieler Handel treiben!

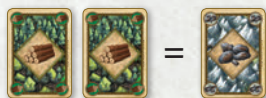
- Du darfst immer 4:1 tauschen, indem du 4 gleiche Rohstoffkarten in den Vorrat zurücklegst und dir dafür 1 Rohstoffkarte deiner Wahl nimmst.
- Besitzt du eine Siedlung/Befestigung an einer Handelsstation ♣, kannst du günstiger mit dem Vorrat tauschen: An einer 3:1-Handelsstation tauschst du 3 gleiche Rohstoffkarten gegen 1 Rohstoffkarte deiner Wahl, an einer Spezial-Handelsstation tauschst du 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs gegen 1 Rohstoffkarte deiner Wahl.



Tausch mit dem Vorrat ohne Handelsstation: 4:1



Tausch mit dem Vorrat über eine 3:1-Handelsstation



Tausch mit dem Vorrat über eine 2:1-Handelsstation für Holz

## 3. BAUEN ♣ (= BAUPHASE)

Nun kannst du bauen, um deine Rohstoffträge ♣ zu verbessern und um die Anzahl deiner Siegpunkte ♣ zu erhöhen. Zudem kannst du nützliche Entwicklungskarten kaufen. Du darfst so viel bauen, wie es deine Rohstoffkarten zulassen und du Figuren in deinem Vorrat hast.

Um zu bauen, musst du bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe „Baukostenkarte“ ♣) zurück in den Vorrat geben. Du nimmst entsprechend Straßen, Siedlungen oder Befestigungen aus deinem Vorrat und setzt sie auf das Spielfeld.

### A) STRASSE ♣ ERFORDERT: 1 LEHM + 1 HOLZ



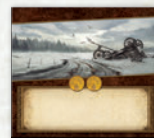
- Straßen darfst du nur auf Wegen bauen. Auf jedem Weg ♣ darf nur 1 Straße gebaut werden.
- Eine neue Straße darfst du nur an eine Kreuzung anlegen, an die eine eigene Straße, Siedlung oder Befestigung ♣ grenzt.

### Beispiel „Straßenbau“:

Blau darf eine Straße auf den grün markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg, denn die Siedlung von Gelb versperrt den Weg.



- Wer zuerst einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, der nicht von einer fremden Siedlung oder Befestigung unterbrochen wird, erhält die Sonderkarte „Längste Straße“ ♣, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine längere Straße baut als der aktuelle Besitzer der Sonderkarte „Längste Straße“, erhält dieser sofort die Sonderkarte.



Längste Straße

### Beispiel „Längste Straße“:

Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die „Längste Straße“. Die 7 Straßen von Blau werden durch die Siedlung von Rot unterbrochen, daher ist der Straßenzug von Blau nur 5 Straßen lang.



### B) SIEDLUNG ♣ ERFORDERT:

1 LEHM + 1 WOLLE + 1 GETREIDE + 1 HOLZ



- Siedlungen darfst du nur auf Kreuzungen ♣ bauen. Auf einer Kreuzung darf nur 1 Siedlung gebaut werden.
- Eine neue Siedlung darfst du nur auf eine Kreuzung bauen, zu der mindestens eine eigene Straße führt.

Dabei muss die Abstandsregel ♣ beachtet werden: Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gebaut werden, wenn die 3 angrenzenden Kreuzungen **nicht** von Siedlungen oder Befestigungen besetzt sind – egal wem sie gehören.

**Beispiel:** Rot darf eine Siedlung auf der grün markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.




- Auch für jede neue Siedlung erhältst du 1 Rohstoffkarte ♣ des Rohstoffes angrenzender Landschaftsfelder, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt ♣.






**C) BEFESTIGUNG  ERFORDERT:  
3 ERZ + 2 GETREIDE**



- Befestigungen können nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Befestigung gebaut werden.
- Baust du eine Siedlung zur Befestigung aus, so wird deine Siedlung zurück in deinen Vorrat gelegt und durch eine deiner Befestigungen ersetzt.
- Für eine Befestigung erhältst du 2 Rohstoffkarten des Rohstoffes angrenzender Landschaftsfelder, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Befestigung zählt **2 Siegpunkte**.


**D) ENTWICKLUNGSKARTE  ERFORDERT:  
1 ERZ + 1 WOLLE + 1 GETREIDE**




- Kaufst du eine Entwicklungskarte, ziehst du die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt 3 verschiedene Arten von Entwicklungskarten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Grenzpatrouille  (violett), Fortschritt  (grün) und Siegpunkt  (orange).



- Ist der Entwicklungskartenstapel aufgebraucht, können keine Karten mehr gekauft werden.
- Gekaufte Karten hältst du bis zur Verwendung geheim.

**Anmerkung:** Erfahrene Spieler können die Trennung zwischen Handels- und Bauphase aufheben. Lest im Almanach dazu den Abschnitt „Handel und Bauen - Trennung aufgehoben“ .

**4. SONDERFÄLLE**

**A) SIEBEN GEWÜRFELT: TORMUND  WIRD AKTIV**



- Würfelst du eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in den Vorrat. Bei ungeraden Zahlen wird zugunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben)
- Danach musst du Tormund versetzen:
  - 1) Du versetzt Tormund sofort auf ein anderes Landschaftsfeld.
  - 2) Dann raubst du einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Befestigung an dem Landschaftsfeld besitzt, auf welches du Tormund gestellt hast, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand. Besitzen 2 oder mehr Spieler eine Siedlung oder Befestigung an diesem Landschaftsfeld, suchst du dir aus, welchen Spieler du berauben willst.

3) Danach setzt du deinen Zug mit der Handelsphase fort.

**Wichtig:** Wird die Ertragszahl des Landschaftsfelds gewürfelt, auf dem Tormund steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Befestigungen **KEINE** Rohstoffe.

**B) ENTWICKLUNGSKARTEN  SPIELEN**


Bist du an der Reihe, darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – **auch vor dem Würfeln**. Lege die Karte offen auf den Tisch. Das darf aber **nicht** eine Karte sein, die du in diesem Zug gekauft hast (es sei denn, es handelt sich um eine Siegpunktkarte, siehe unten)!

**GRENZPATROUILLE **



- Spielst du eine Karte „Grenzpatrouille“, kannst du im Basisspiel nur die obere der beiden auf der Karte angegebenen Alternativen nutzen: *Versetze Tormund und ziehe 1 Rohstoffkarte von 1 betroffenen Spieler.*

Du musst Tormund sofort versetzen (und auch 1 Karte rauben), als hättest du eine „7“ gewürfelt.

- Ausgespielte Grenzpatrouille-Karten bleiben offen vor dir liegen.
- Wer zuerst 3 Grenzpatrouille-Karten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „**Stärkste Grenzpatrouille**“ .

- Sobald ein anderer Spieler mehr Grenzpatrouille-Karten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Sonderkarte „Stärkste Grenzpatrouille“, erhält dieser sofort die Sonderkarte.



Stärkste Grenzpatrouille

**FORTSCHRITT **

- Spielst du eine Fortschrittskarte, führst du sofort die Anweisungen des Kartentextes aus. Danach legst du die Karte auf einen Ablagestapel und entfernst sie damit aus dem Spiel.




**SIEGPUNKT **

- Siegpunktkarten werden grundsätzlich geheim gehalten.
- Du darfst sie erst aufdecken, wenn du in deinem Zug insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hast und damit das Spiel gewinnst. Sollte ein anderer Spieler gewinnen, kannst du deine Siegpunkte natürlich auch nach Spielende aufdecken. Während deines Zuges, in dem du das Spiel gewinnst, darfst du beliebig viele Siegpunktkarten ausspielen, auch wenn du sie im selben Zug gekauft hast.



**SPIELEND **

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte  erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/besitzen.



# © DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE - SPIELANLEITUNG -

*Ihr seid der Schutzschild gegen die Dunkelheit. Ihr seid die Rückendeckung für die Königreiche des Südens. Ihr seid die Nachtwache! Ihr spielt nicht das Spiel der Throne – ihr seid die Einzigen, die die Wildlinge zurückhalten, die versuchen, in die wärmeren südlichen Lande zu gelangen. Denn der Winter naht ... Eure Mitbrüder der Nachtwache sehen in jedem von euch einen geborenen Anführer. Eure Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass die Mauer ausreichend mit Wächtern bemannt ist. Um dies zu erreichen, müsst ihr die ständige Versorgung mit Rohstoffen sicherstellen. Entscheidend für die Produktion der Rohstoffe ist der Ausbau eurer Siedlungen und Befestigungen in der Schenkung. Wer diese Aufgaben am besten meistert, wird der neue Lord Kommandant.*

**Wichtig:** Für Die Bruderschaft der Nachtwache gelten alle Regeln des Basisspiels, mit folgenden Ergänzungen:

## EINLEITUNG

Das Spielfeld zeigt die Region von Nord-Westeros, in der sich die Mauer und die Schenkung befinden. Die Mauer schützt die südlich gelegenen Königreiche und die Schenkung, welche die Wächter auf der Mauer versorgt. Das Spielfeld besteht aus den Landschaftsfeldern der Schenkung sowie den Rahmenteilen, die diese Landschaften zusammenhalten. Auf dem Rahmen sind die nördlich der Mauer gelegenen Stammesgebiete, Lager, Pfade und Lichtungen abgebildet.

Die Wildlinge beginnen das Spiel in einem „Frostfänge“ genannten Gebiet. Während des Spiels lösen bestimmte Aktionen die Bewegung der Wildlinge aus. Die Wildlinge ziehen von den Frostfängen zu den Stammesgebieten, wo sie sich in Lagern vorbereiten. Später folgen die Wildlinge einem Pfad, der von den Lagern zu einer Lichtung am Fuß der Mauer führt. Sobald sich auf einer Lichtung mehr Wildlinge befinden als Wächter auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt, durchbrechen die Wildlinge die Mauer und dringen in das Gebiet der Schenkung ein.

In der Abbildung unten seht ihr alle für die Bewegung der Wildlinge wichtigen Gebiete des Spielfelds. Die blauen, geschwungenen Pfeile geben beispielhaft den allgemeinen Verlauf der Bewegung der Wildlinge an.

## AUFBAU DES SPIELFELDS

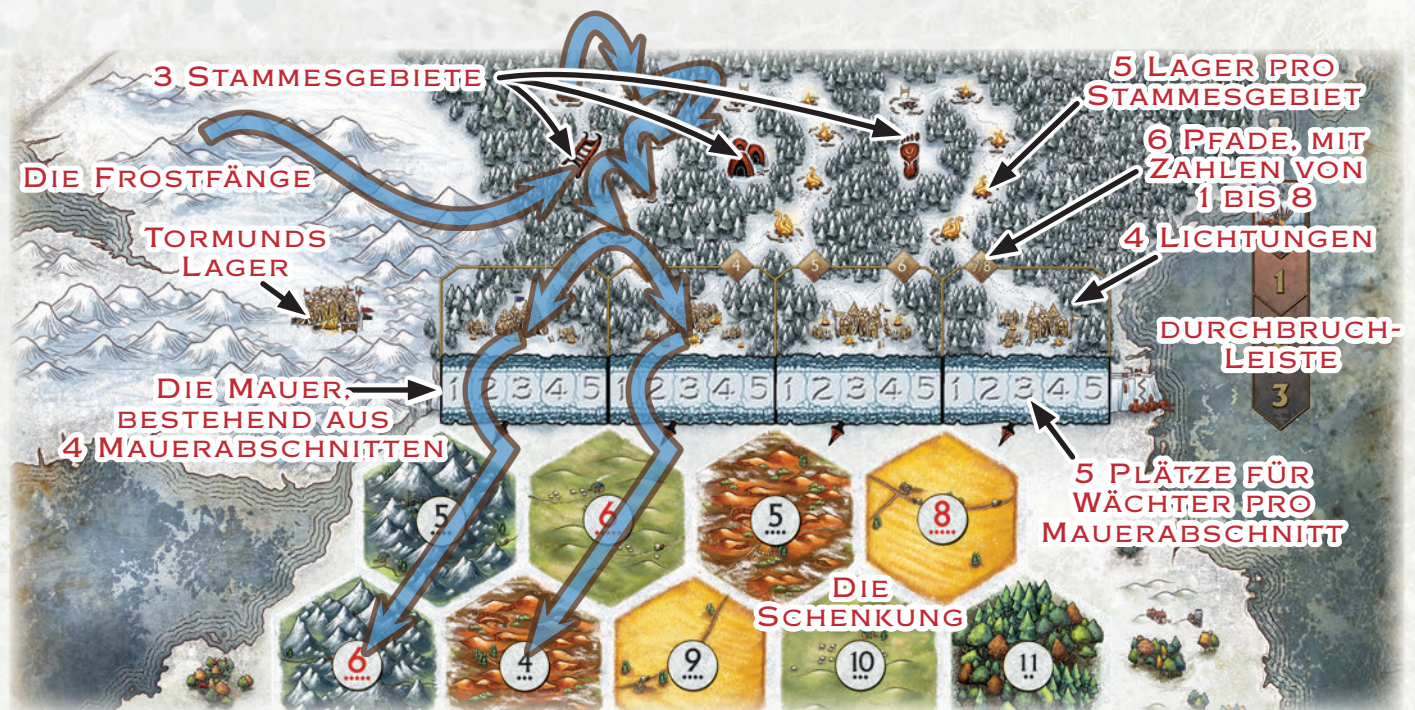
### 1. AUFBAU FÜR EINSTEIGER

Spielt ihr *Die Bruderschaft der Nachtwache* zum ersten Mal, empfehlen wir euch, den auf Seite 8 dieser Spielanleitung abgebildeten Standardaufbau zu nutzen.

Setzt zunächst den Rahmen zusammen und legt danach die Schenkung aus, indem ihr die Landschaftsfelder wie abgebildet im Rahmen platziert. Im Spiel zu viert benutzt ihr dazu alle 21 Landschaftsfelder, im Spiel zu dritt 16 Landschaftsfelder offen und die restlichen 5 auf der Rückseite als „Eisfelder“. Zum Abschluss platziert ihr die Zahlenchips auf den ausgelegten Landschaften.

### 2. AUFBAU FÜR ERFAHRENE SPIELER

Für noch mehr Abwechslung (und ein noch anspruchsvolleres Spiel) könnt ihr den variablen Spielaufbau ausprobieren und die Landschaften zufällig auslegen. Auf diese Weise ist das Spielfeld bei jedem Spiel anders, und ihr könnt immer neue Strategien erkunden. Die Regeln für den variablen Spielaufbau findet ihr im Almanach unter „Aufbau, Variabler“ 🦅.







## VORBEREITUNG



### 1. ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Befolgt die Anweisungen zur Vorbereitung des Basisspiels auf Seite 2, mit den folgenden Ergänzungen:

- Legt den 12-seitigen Wildling-Würfel neben die beiden 6-seitigen Ertragswürfel.
- Platziert die 4 Mauerabschnitte , wie in der Abbildung auf Seite 5 gezeigt, auf dem Spielfeld.
- Mischt alle Entwicklungskarten und bildet damit einen Stapel.
- Legt die Karten „Längste Straße“ und „Stärkste Grenzpatrouille“ mit der Seite „1 Siegpunkt“ **nach oben** aus.
- Legt jeweils 1 Baukostenkarte mit der Seite offen vor euch aus, auf der die Wildling-Plättchen  zu sehen sind.
- Setzt den Durchbruch-Marker auf das Feld „0“ der entsprechenden Leiste.
- Legt die 8 Siegpunktchips neben dem Spielfeld bereit.
- Jeder Spieler wirft die beiden 6-seitigen Würfel. Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat.




### 2. WILDLINGE PLATZIEREN

- Stellt die Wildling-Figuren auf die Frostfänge . Legt alle Wildling-Plättchen  verdeckt neben das Spielfeld und mischt sie, indem ihr sie durcheinanderschiebt.
- Legt auf jedes Siedlungs-Feld eurer Baukostenkarte verdeckt 1 Wildling-Plättchen. Dann stellt auf jedes dieser Felder 1 eurer Siedlungen.
- Legt auf jedes Befestigungs-Feld eurer Baukostenkarte 2 Wildling-Plättchen. Dann stellt auf jedes dieser Felder 1 eurer Befestigungen.
- Die restlichen Wildling-Plättchen bleiben als Vorrat verdeckt neben dem Spielfeld liegen.



### 3. HELDENKARTEN VORBEREITEN


Legt alle Heldenkarten mit der A-Seite nach oben neben dem Spielfeld aus. Dies ist die Heldenkarten-Auslage . Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, nimmt sich jeder Spieler wie folgt 1 Heldenkarte:

- **Im Spiel zu viert:** Spieler 1 (= Startspieler) nimmt „A4“ Yarwyck, Spieler 2 nimmt „A3“ Tarley, Spieler 3 nimmt „A2“ Marsch und Spieler 4 nimmt „A1“ Mormont.
- **Im Spiel zu dritt:** Spieler 1 (= Startspieler) nimmt „A3“ Tarley, Spieler 2 nimmt „A2“ Marsch und Spieler 3 nimmt „A1“ Mormont.



### 4. GRÜNDUNGSPHASE









Die Gründungsphase führt ihr genauso durch wie im Basisspiel, mit den folgenden beiden Ergänzungen:


- Nehmt euch jeder die 7 Wächter  in eurer Spielerfarbe.
- Es gibt eine 3. Runde. Die ersten beiden Runden verlaufen genauso wie im Basisspiel (es wird jeweils 1 Siedlung und 1 Straße gebaut). In der dritten Runde wird dann 1 Wächter auf der niedrigsten freien Platznummer eines beliebigen Mauerabschnitts platziert. Spieler 1 (= Startspieler) beginnt, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

## DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Ein Zug in *Die Bruderschaft der Nachtwache* verläuft grundsätzlich genauso wie im Basisspiel.

Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat. Bist du an der Reihe, hast du die folgenden Aktionsmöglichkeiten:


- 1) Du musst mit allen 3 Würfeln würfeln. Führe zunächst das Ergebnis der beiden 6-seitigen Ertragswürfel aus (das Ergebnis gilt für alle Spieler). Danach wertest du den 12-seitigen Würfel aus und lässt gegebenenfalls Wildlinge vorrücken.
- 2) Du darfst mit anderen Spielern und/oder mit dem Vorrat Rohstoffkarten  handeln  bzw. tauschen.
- 3) Du darfst Straßen , Siedlungen  und/oder Befestigungen  bauen , Wächter  rekrutieren und/oder Entwicklungskarten  kaufen.

Zusätzlich kannst du auch 1 deiner Entwicklungskarten ausspielen und den Vorteil deiner Heldenkarte  nutzen.

Nach Abschluss deiner Aktionen gibst du die Würfel an den Spieler zu deiner Linken weiter, welcher dann das Spiel fortsetzt.

## DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

### 1. DER WÜRFELWURF (= ERTRAGSPHASE)





Zu Beginn deines Zuges würfelst du mit allen 3 Würfeln. Rohstoffträge  erhältst du auf dieselbe Weise wie im Basisspiel: Die Summe der mit den beiden 6-seitigen Ertragswürfeln geworfenen Augenzahlen bestimmt, welche(s) Landschaftsfeld(er) Rohstoffe produziert/produzieren.

**Anmerkung:** Ein von einem Wildling blockiertes Landschaftsfeld produziert keine Rohstoffe!

Das mit dem Wildling-Würfel geworfene Ergebnis bestimmt, welcher/welche Wildling(e) gegebenenfalls vorrücken.

**Hinweis:** Die Bewegung der Wildlinge in die Stammesgebiete wird unter „3. Bauen, B) Wildlinge einsetzen“ erklärt.

### VORRÜCKEN DER WILDLINGE

Die Verbindung zwischen den Lagern  in den Stammesgebieten  und den angrenzenden Lichtungen  vor der Mauer ist jeweils ein nummerierter Pfad . Stimmt der Würfelwurf (1 bis 12) des Wildling-Würfels mit der Nummer eines Pfades überein und in dem angrenzenden Lager befindet sich ein Wildling, rückt dieser Wildling auf die verbundene Lichtung vor.

**Beispiel:** Im Stammesgebiet der Höhlenmenschen befinden sich 2 Wildlinge. Dieses Stammesgebiet ist über 2 Pfade mit 2 Lichtungen vor der Mauer verbunden (Pfad „4“ und Pfad „5“). Würfelst du mit dem Wildling-Würfel eine „4“ musst du den Wildling, der sich in dem Lager, das am nächsten zur Mauer liegt, vorrücken. Er bewegt sich über Pfad „4“ auf die angrenzende Lichtung. Auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt, steht kein Wächter. Somit findet dort ein Mauerdurchbruch statt. Würfelst du mit dem Wildling-Würfel eine „5“, zieht der Wildling über Pfad „5“ auf die Lichtung vor. Dieser Mauerabschnitt wird aber durch 1 Wächter verteidigt und deshalb findet dort kein Mauerdurchbruch statt.



Gibt es in einem Stammesgebiet mehrere Wildlinge, rückt der Wildling vor, der sich in dem Lager befindet, das am nächsten zur Mauer liegt. Die anderen Wildlinge in diesem Stammesgebiet rücken jeweils um 1 Lager näher an die Pfade heran und füllen damit eventuell leere Lager wieder auf.



## DIE WILDLINGE ♀

Rückt ein Wildling auf eine Lichtung ♀ vor, geschieht je nach Art des Wildlings Folgendes:

- Ein **Kletterer** ♀ springt sofort über die Mauer und blockiert das erste, nicht von einem Wildling besetzte Landschaftsfeld unmittelbar südlich des Mauerabschnitts (angezeigt durch den roten Pfeil an dem entsprechenden Mauerabschnitt). Diese Aktion ist unabhängig von der Anzahl der Wächter auf dem Mauerabschnitt, zählt aber nicht als Mauerdurchbruch ♀.
- Ein **Riese** ♀ vertreibt den Wächter ♀ auf dem mit „1“ markierten Feld des Mauerabschnitts. Der Wächter kommt zurück in den Vorrat des betroffenen Spielers. Der Riese zieht sich danach zurück. Setze die Spielfigur des Riesen in die Frostfänge ♀. Verbleiben auf diesem Mauerabschnitt noch Wächter, rücken sie jeweils auf den Platz des Mauerabschnitts, der die nächstniedrigere Nummer trägt. Steht kein Wächter auf dem Mauerabschnitt, wenn der Riese vorrückt, durchbricht er die Mauer.
- Ein **normaler Wildling** ♀ bleibt auf einer Lichtung, wenn sich auf dieser Lichtung gleich viel oder weniger Wildlinge befinden als Wächter auf dem dazugehörigen Mauerabschnitt. Belagern mehr Wildlinge den Mauerabschnitt als Wächter darauf stehen, durchbrechen diese Wildlinge die Mauer.



## MAUERDURCHBRUCH ♀

Kommt es zu einem Mauerdurchbruch, wird der auf Platz „1“ stehende Wächter des betroffenen Mauerabschnitts vertrieben und geht zurück in den Vorrat des betroffenen Spielers. Sollten sich auf diesem Mauerabschnitt noch weitere Wächter befinden, rücken sie – beginnend mit dem Wächter auf dem Platz mit der niedrigsten Nummer – auf den jeweils nächstniedrigen unbesetzten Platz.

Die durchbrechenden Wildlinge bewegen sich auf das Landschaftsfeld unmittelbar südlich des Mauerabschnitts (angezeigt durch den roten Pfeil an dem entsprechenden Mauerabschnitt), das nicht schon von einem Wildling besetzt ist.

**Wichtig:** Eine so blockierte Landschaft gibt keine Rohstoffträge!

**Beispiel:** Auf der Lichtung „5, 6“ stehen 2 normale Wildlinge und auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt, 2 Wächter. Du würfelst eine „5“ mit dem Wildling-Würfel. Im Lager über Pfad „5“ befindet sich ein normaler Wildling, der nun über den Pfad auf die Lichtung vorrückt. Auf der Lichtung stehen jetzt 3 Wildlinge, während nur 2 Wächter den dazugehörigen Mauerabschnitt verteidigen. Die Wildlinge durchbrechen die Mauer! Gib den Wächter auf Platz „1“ des Mauerabschnitts seinem Besitzer zurück und versetze den auf der Mauer verbleibenden Wächter von Platz „2“ auf Platz „1“. Dann ziehe die 3 Wildlinge über die Mauer und blockiere mit ihnen die ersten 3 südlich in einer Linie gelegenen Landschaftsfelder.



Nach einem Mauerdurchbruch ziehe den Durchbruch-Marker auf der Leiste um 1 Feld vor. Nach 3 Mauerdurchbrüchen ist das Spiel beendet (siehe Spielende ♀).

## STURM DER WILDLINGE ♀

Zieht ein fünfter Wildling in ein Stammesgebiet, in dem bereits 4 Wildlinge stehen, und sind damit alle Lager besetzt, wird sofort ein Sturm der Wildlinge ausgelöst! Die Wildlinge in den beiden den Pfaden am nächsten gelegenen Lagern ♀ rücken sofort auf Lichtungen an der Mauer vor. Der Wildling im südlichsten Lager zieht über den Pfad mit der niedrigeren Zahl (roter Pfeil im Beispiel) und der Wildling im nächstliegenden Lager zieht über den Pfad mit der höheren Zahl (blauer Pfeil).



Danach rücken die 3 im Stammesgebiet verbliebenen Wildlinge in Richtung der Mauer auf: Ziehe den Wildling im dritten Lager zum ersten Lager, den im vierten Lager zum zweiten Lager und den im fünften Lager zum dritten Lager (schwarze Pfeile).

## 2. HANDEL ♀ (= HANDELSPHASE)

Der Handel erfolgt grundsätzlich in der gleichen Weise wie im Basisspiel, mit folgender Ausnahme: Der Handel mit dem Vorrat erfolgt im Verhältnis 3:1 (statt 4:1). Es genügen also 3 gleiche Rohstoffkarten, die du in den Vorrat legst, um dir dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte aus dem Vorrat nehmen zu dürfen.

## 3. BAUEN ♀ (= BAUPHASE)

Das Bauen erfolgt grundsätzlich in der gleichen Weise wie im Basisspiel, mit den folgenden Ergänzungen:

**A) WÄCHTER ♀ ERFORDERT:**  
1 LEHM + 1 WOLLE + 1 HOLZ



Hast du die Kosten für die Rekrutierung 1 Wächters gezahlt, setze ihn auf den unbesetzten Platz mit der niedrigsten Zahl eines Mauerabschnitts deiner Wahl.

Verteidigst du die Mauer mit mindestens 3 Wächtern an beliebigen Plätzen auf der Mauer, erhältst du **1 Siegpunktchip**. Verteidigst du die Mauer sogar mit 5 oder mehr Wächtern, erhältst du **1 zusätzlichen Siegpunktchip** (2 Siegpunkte insgesamt). Sinkt die Zahl deiner Wächter auf der Mauer unter den für die Siegpunkte nötigen Wert, musst du den entsprechenden Siegpunktchip in den Vorrat zurückgeben.

## B) WILDLINGE EINSETZEN ♀

Zu Spielbeginn liegt unter jeder deiner Siedlungen auf deiner Baukostenkarte 1 Wildling-Plättchen. Unter jeder deiner Befestigungen liegen 2 Wildling-Plättchen.

- Baust du eine Siedlung, musst du das Plättchen unter der eingesetzten Siedlung aufdecken und 1 Wildling von den Frostfängen in die Stammesgebiete einsetzen. Das Wildling-





Plättchen zeigt durch das blaue Symbol die Art des Wildlings an, der eingesetzt werden muss: Kletterer, Riese oder normaler Wildling. Außerdem zeigt das rote Symbol an, in welches Stammesgebiet du den Wildling setzen musst. Die Wildlinge werden immer auf dem der Mauer am nächsten gelegenen, noch unbesetzten Lager eingesetzt.



- Baust du eine Befestigung, setzt du entsprechend der obigen Angaben 2 Wildlinge ein. Nachdem du die Befestigung gebaut hast, legst du auf den freigewordenen Platz der Baukostenkarte 1 neues Wildling-Plättchen aus dem Vorrat. Platziere die Siedlung, die du vom Spielbrett genommen hast, darauf.
- Jedes Mal, wenn du die Sondersiegpunktkarte „Längste Straße“ 🏹 oder „Stärkste Grenzpatrouille“ 🏹 erhältst, musst du ein beliebiges Wildling-Plättchen vom neben dem Spielfeld ausliegenden Vorrat ziehen und einen Wildling entsprechend der obigen Angaben einsetzen.

Lege jedes genutzte Wildling-Plättchen offen neben dem Spielfeld ab. Sollte der Vorrat an verdeckt ausliegenden Wildling-Plättchen einmal erschöpft sein, mische die Plättchen verdeckt und bilde mit ihnen einen neuen Vorrat.

<b>WILDLING-ARTEN</b>			
	Kletterer	Riese	Normaler Wildling
<b>STAMMESGEBIETE</b>			
	Stamm vom Eisfluss	Stamm der Höhlenmenschen	Stamm der Hornfüße

## 4. SONDERFÄLLE

### A) SONDERSIEGPUNKTKARTEN

Die Sondersiegpunktkarten „Längste Straße“ und „Stärkste Grenzpatrouille“ zählen **jeweils nur 1 Siegpunkt**.

### B) HELDENKARTEN 🏹

Deine Heldenkarte gibt dir einen besonderen, auf der Karte beschriebenen Vorteil. Du kannst die Heldenkarte einmal in deinem Spielzug nutzen



(vor oder nach dem Würfelwurf), falls es nicht eine andere Regelung auf der Karte gibt. Nutzt du den Vorteil deiner Heldenkarte zum ersten Mal, hast du 2 Möglichkeiten:

- Lege den Helden/die Heldin zur Heldenkarten-Auslage zurück und nimm aus der Auslage 1 andere Heldenkarte deiner Wahl. Lege diese neue Heldenkarte mit ihrer A-Seite nach oben vor dir ab.  
ODER
- Drehe deine Heldenkarte auf ihre B-Seite. Dies ermöglicht dir, die Fähigkeit des Helden/der Heldin in einem nachfolgenden Zug erneut zu nutzen.

Hast du deine Heldenkarte ein zweites Mal genutzt, **musst** du sie mit der A-Seite nach oben zur Heldenkarten-Auslage zurücklegen. Nimm aus der Auslage 1 andere Heldenkarte deiner Wahl. Eine Übersicht aller Heldenkarten befindet sich auf der Rückseite des Almanachs.

**Wichtig:** Du darfst eine Heldenkarte nicht in dem Zug nutzen, in dem du sie genommen hast. Du darfst Heldenkarten nicht weggeben, anderen Spielern wegnehmen oder mit anderen Spielern tauschen.

## SPIELENDE 🏹

Die Bruderschaft der Nachtwache kann auf 3 Arten enden:

- Hast du am **Ende** deines Zuges **10 Siegpunkte** 🏹, gewinnst du. Wichtig: Du musst den Würfelwurf und alle daraus folgenden Aktionen ausführen und danach über mindestens 10 Siegpunkte verfügen! Es könnte sein, dass die Wildlinge vorrücken 🏹 und das Spiel auf andere Art endet (siehe die beiden folgenden Punkte).
- Wurde die **Mauer 3 Mal durchbrochen**, endet das Spiel sofort. Hast du zu diesem Zeitpunkt die meisten Wächter auf der Mauer, gewinnst du. Bei Gleichstand: Siehe unten.
- Befinden sich **8 oder mehr** Wildlinge in der Schenkung, endet das Spiel sofort. Hast du zu diesem Zeitpunkt die meisten Wächter auf der Mauer, gewinnst du. Bei einem Gleichstand gilt für die daran beteiligten Spieler:
  - Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.
  - Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Wächter auf der Mauer am weitesten westlich platziert ist, d. h. am nächsten zu Tormunds Lager steht.

## STANDARDAUFBAU FÜR DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE

