



MAGE KNIGHT

VLAADA ČERVÁK

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 beizubringen. 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, und 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 Übersichten 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, mache Folgendes:

- Beim Spiel lässt du die Übersichtskarten aller Orte griffbereit liegen. Jede Ortsübersicht fasst die Regeln des jeweiligen Orts griffig zusammen. Manches ist stark verknappt – schlage dann im Regelheft nach.
- Beim Spiel lässt du die letzte Seite dieses Heftes immer sichtbar liegen. Sie enthält eine nützliche Übersicht der Spielphasen und eine Liste der Kampfeigenschaften.
- Szenariospezifische Dinge (Aufbau, Spezialregeln, Endbedingungen, Wertung) liest du im Szenarioheft nach.

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 irgendeine allgemeine Regel nachlesen willst (also nichts, was mit einem speziellen Ort oder einem Szenario zu tun hat), nimm dieses Regelheft. Es ist streng systematisch geordnet, und sobald du seinen Aufbau verstanden hast, wirst du problemlos alles Gesuchte finden: Wenn du eine bestimmte Regel oder Situation nachschlagen willst, schau zuerst hier im Inhaltsverzeichnis nach, zu welcher Phase des Spiels sie gehört. Wenn das Gesuchte keiner Phase zuzuordnen ist, dürfte es im Abschnitt des grundsätzlichen Spielkonzepts zu finden sein.
- Dasselbe gilt, wenn du nach weiteren Details zu einer Ortsregel suchst (wenn du z. B. wissen willst, wie ein *Magierturm* die Bewegung beeinflusst, siehst du im Bewegungsabschnitt nach). Das Regelheft bezieht sich auf Orte, wenn sein Text *so wie hier* aussieht. Beachte, dass Orte einige gemeinsame Regeln haben (*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
Grundsätzliches Spielkonzept.....	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 Variantenregeln mit den anderen Spielern vereinbaren.
2. **Spieleserienfolge/Heldenwahl** – Legt eine Reihenfolge fest, in der die Spieler ihren Helden aussuchen und sich dessen zugehörige Spielmaterialien nehmen.

- Wenn ein Spieler einen Helden nimmt, legt er dessen Zugfolgeplättchen auf den Tisch. Zugfolgeplättchen werden untereinander in einer Spalte abgelegt, sodass das Plättchen des ersten Spielers ganz oben liegt, das des letzten Spielers ganz unten.

3. **Spielaufbau** – Folgt der Anleitung im Abschnitt „Spielaufbau“ der nächsten Seite, um die Spielfläche vorzubereiten. Bitte überprüft, ob in dem gewählten Szenario Ausnahmen oder Spezialregeln stehen, die vom Standardaufbau abweichen.
4. **Spielt das Spiel** – Spielt die Runden des Spiels so lange durch, bis die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind oder ihr die maximal erlaubte Rundenzahl erreicht habt.
5. **Spielauswertung** – Wenn das Spiel vorbei ist, befolgt die Wertungsregeln des Szenarios.



Stadtkarten und -figuren



Deck der Fortgeschrittenen Aktionen



Stapel der Feind- und Ruinenplättchen



Zauberdeck



Verletzungsdeck



Artefaktdeck



Plätze für das Angebot der allgemeinen Fähigkeiten



Plätze für das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen



Plätze für das Angebot der Eliteeinheiten



Deck der Eliteeinheiten



Deck der Normalen Einheiten



Zugfolge

Quelle

Bewegungskosten

Tag-/Nachttafel



Unbenutzte Nacht-Taktiken



Platz für das Zauberangebot



Stapel der Spielplanteile



Ortsübersicht und Wertungskarte



Plätze für das Einheitenangebot



Späterer Platz für Fortgeschrittene Aktionen (für Kloster)

Manawürfel



Vorrat



Manamarker

Spielplan

Zu Spielbeginn aufgedeckte Teile



Spielplanform, wenn Startteil B genutzt wird



Offene Tag-Taktikkarten

~ Spielaufbau für das vollständige Spiel ~

- **Ruhm- und Ansehenstafel.** Die Spieler legen eins ihrer Schildplättchen auf Feld 0 der Ruhmanzeige und eins auf das mittlere Feld (0) der Ansehensanzeige.
- **Feind- und Ruinenplättchen-Stapel.** Sortiere die Feind(rund) und die Ruinenplättchen (sechseckig) nach Rückseiten, mische sie und lege sie in 7 Stapeln bereit. Daneben jeweils Platz für abgelegte Plättchen lassen. Ist ein Stapel aufgebraucht, Ablagestapel zu neuem verdeckten Stapel mischen.
- **Artefaktdeck.** Mische die Artefakte und lege sie verdeckt ab. Artefakte werden nie als Angebot ausgelegt.
- **Verletzungsdeck.** Alle Verletzungskarten sehen gleich aus. Lege sie offen hin.
- **Zauberdeck und Zauberangebot.** Mische die Zauberkarten und lege sie verdeckt hin. Decke die ersten drei als Angebot auf.
- **Deck und Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen.** Wie die Zauber vorbereiten.
- **Allgemeines Angebot der Fähigkeiten.** Ein leerer Bereich, in den Fähigkeitsplättchen kommen, die beim Aufleveln abgelehnt werden.
- **Deck der Normalen Einheiten und Deck der Eliteeinheiten.** Mische die Karten mit goldener und silberner Rückseite getrennt und bilde daraus zwei Decks.
- **Einheitenangebot.** Decke so viele Einheiten vom Normalen Deck (Silber) auf, wie echte Spieler (plus 2) teilnehmen. Später können beim Einheitenangebot zusätzlich Fortgeschrittene Aktionskarten ausliegen (1 pro Kloster auf dem Spielplan).
- **Zugfolgeplättchen.** Jeder Spieler legt sein Zugfolgeplättchen hier hin, derjenige, der als erster einen Helden gewählt hat, 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 stehen die **Bewegungskosten** für die Geländetypen.
 - Rechts ist die **Quelle.** Würfle mit so vielen Manawürfeln, wie echte Spieler (plus 2) teilnehmen und lege die Würfel hier ab. Mindestens die Hälfte muss eine Grundfarbe zeigen (rot, blau, weiß, grün). Falls nicht, würfle alle goldenen und schwarzen Würfel so oft neu, bis dies zutrifft.
- **Offene Tag-Taktikkarten.** Breite diese an einem einfach erreichbaren Platz aus.
- **Unbenutzte Taktiken.** Lege die Nacht-Taktikkarten hier zu nächst hin. Du brauchst sie nicht zu mischen.
- **Spielplan-Stapel.** Die Szenariobeschreibung sagt, wie viele Spielplanteile jedes Typs du nehmen musst, um diesen Stapel zu bilden.
 - die benötigten **Landschaftsteile** (grüne Rückseiten) werden zufällig gezogen.
 - **Zentralteile** (braune Rückseiten) werden erst in Teile mit Stadt und in solche ohne Stadt sortiert (= ob sie ein Stadtsymbol in der Mitte haben oder nicht). Aus diesen beiden Stapeln werden die benötigten Teile zufällig gezogen.
 - Um den Stapel zu bilden, mische die gezogenen braunen Teile alle miteinander und lege danach die gemischten grünen Teile oben drauf.
- **Spielplan.** Gemäß der Szenariobeschreibung lege das Startteil entweder mit der A- oder der B-Seite nach oben hin.
 - Decke 2 (bei Startteil A) oder 3 (Startteil B) Teile vom Spielplan-Stapel auf und lege sie wie gezeigt an. Die Teile müssen die gleiche Ausrichtung wie das Startteil haben.
 - Bei aufgedeckten Orten lies die Ortsübersichtskarte, damit du weißt, was beim Aufdecken passieren muss.
- **Ortsübersichten und Wertungskarte.** Sie sollten griffbereit liegen, damit die Spieler sie jederzeit ansehen können.
- **Stadtkarten und Stadtfiguren.** Diese müssen zu Spielbeginn noch nicht griffbereit liegen.
- **Vorrat.** Lege die **Manamarker** für alle erreichbar hin. Lege auch die unbenötigten **Manawürfel** dazu, denn manchmal wird im Spiel ein Würfelwurf gefordert.

SPIELERBEREICH

- **Heldenkarte.** Sie stellt die von dir gespielte Person dar. Unten ist dein **Vorrat**, in dem du die im Spiel errungenen Kristalle lagerst.
- **Stapel der Levelplättchen.** Lege fünf achteckige Levelplättchen in einem offenen Stapel hin, sortiert nach Zahlen, sodass die 1-2 ganz oben ist, die 9-10 ganz unten. Das aktuelle Plättchen zeigt für die Level 1 und 2 deine Rüstung an (2) und dein Hand(karten)limit (5). 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 braucht ein eigenes Befehlsplättchen. Zur Zeit hast du nur eins davon, also darfst du nur eine Einheit besitzen. Wenn du auf einen ungeraden Level aufsteigst, bekommst du ein weiteres Befehlsplättchen, und die mögliche Anzahl deiner Einheiten erhöht sich.
- **Handlungsdeck.** Jeder Spieler mischt die 16 Basis-Aktionskarten seines Helden (achtet auf dessen Symbol in der oberen rechten Ecke) und bildet daraus das Handlungsdeck
- **Spieler-(Karten)Hand.** Zu Spielbeginn zieht jeder 5 Karten aus seinem Handlungsdeck (gemäß seinem Handlimit, was auf seinem obersten Levelplättchen angegeben ist).
- **Ablage.** Hier legst du ausgespielte Karten am Ende deines Zuges ab (manchmal auch Karten während deines Zuges).
- **Figur.** Stelle deine Figur erst einmal hier hin. Sie kommt in deinem ersten Zug auf den Spielplan.
- **Schildplättchen.** Eins kommt auf die Ruhmes-, eins auf die Ansehensanzeige. Die anderen werden benötigt, um deine Erfolge auf dem Spielplan zu markieren. Sie gelten als unbegrenzt (nimmt einen Ersatz, falls sie euch jemals ausgehen sollten).
- **Fähigkeitsstapel.** Jeder Spieler hat 10 Fähigkeitsplättchen in seiner Farbe: Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel hingelegt.
- **Erworbene Fähigkeiten.** Ein Bereich, in den du Fähigkeitsplättchen legst, die du beim Aufleveln erhältst.
- **Fähigkeitsübersicht.** Alle Fähigkeitsplättchen, die zu deinem Helden gehören, sind hier beschrieben.
- **Spielbereich.** Lasse eine gewisse Tischfläche vor dir frei, auf der du die Karten während deines Zuges auslegst.



~ Eine Spielrunde (Tag oder Nacht) ~

- Runden** sind entweder Tag oder Nacht. Die Spieler führen innerhalb einer Runde ihre **Züge** aus.
- Bereite die Runde vor** (für die erste Spielrunde kannst du diesen Schritt überspringen, da er bereits im Spielaufbau erledigt wurde):
 - Drehe die Tag-/Nachttafel** um: war die letzte Runde Tag, deckst du Nacht auf, war sie Nacht, deckst du Tag auf.
 - Passe die Quelle an** – Würfle mit allen Manawürfeln der Quelle, so wie beim Abschnitt *Spielvorbereitung* angegeben.
 - Bilde ein neues Einheitenangebot**.
 - Nimm alle Einheiten, die gerade im Angebot liegen, und lege diese unter die entsprechenden Decks.
 - Wenn es Fortgeschrittene Aktionen bei den Karten des Einheitenangebots geben sollte, lege diese unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen.
 - Lege so viele neue Einheiten in das Einheitenangebot, wie es echte Mitspieler gibt plus 2.
 - Wenn noch kein Zentral-Spielplateil aufgedeckt wurde, nimm nur Normale Einheiten (silberne Rückseite).
 - Wenn mindestens ein Zentral-Spielplateil aufgedeckt wurde, lege abwechselnd Elite- (gold) und Normale Einheiten aus (Elite, Normal, Elite, usw.).
 - Wenn irgendwelche **Kloster** auf dem Spielplan sind, lege pro nicht niedergebranntem Kloster je eine Fortgeschrittene Aktion zu den Karten des Einheitenangebots.
 - Fülle das Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen auf** – nimm die Karte auf der untersten Position weg und lege diese unter das Deck der Fortgeschrittenen Aktionen. Verschiebe jede andere Karte des Angebots um eine Position nach unten, dann ziehe eine neue und lege diese an die oberste Position.
 - Fülle das Zauberangebot auf** – folge den Anweisungen für das Erneuern der Fortgeschrittenen Aktionen.
 - Taktikkarten einsammeln** – Sammle alle Taktikkarten der vorigen Runde ein und breite die jetzt aktuellen Taktikkarten in der Tischmitte offen aus.
 - Jeder Spieler**:
 - deckt alle seine Banner-Artefakte und Fähigkeitsplättchen in seinem Spielbereich auf. Er darf (muss aber nicht) jetzt alle gewünschten Banner-Artefakte bei seinen Einheiten auf seine Ablage legen;
 - macht alle Einheiten in seinem Einheitenbereich *bereit*, auch die *verletzten* (*verletzte* Einheiten werden dadurch allerdings nicht *geheilt*);
 - mischt alle seine Handlungskarten, um ein neues Handlungsdeck zu bilden;
 - zieht Karten nach, bis er sein Handlimit erreicht (es kann erhöht sein, wenn er gerade nahe einer **Burg** oder **Stadt** steht – mehr in den Übersichten zu diesen Orten. Ist er nahe zu beiden, nutzt er nur die stärkere Wirkung).
- Taktikkarten werden gewählt**.
 - Jeder Spieler wählt eine der offen liegenden Taktikkarten für diese Runde.
 - Der Spieler mit dem niedrigsten Ruhm wählt zuerst, dann der mit dem zweitniedrigsten usw. Bei Gleichstand ist der zuerst an der Reihe, dessen Zugfolgeplättchen weiter unten liegt.
Hinweis: In der ersten Runde bedeutet das, dass der Spieler, der seinen Helden zuletzt gewählt hat, als erster seine Taktik wählt.
 - Befolgt die Anweisungen auf den Taktikkarten, die mit „Wenn du diese Taktik wählst“ beginnen.
 - Sortiert die Zugfolgeplättchen gemäß der Taktiknummer jedes Spielers um; der mit der niedrigsten Taktiknummer ist oben (erster), der mit der höchsten ganz unten (letzter).
 - Nicht gebrauchte Taktikkarten legt ihr beiseite.
 - Die Spieler **spielen ihre 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 Zug, dann ist die Runde vorbei.
- Prüft in der Szenariobeschreibung**, ob das Spiel vorbei ist.
 - Wenn die Szenariobedingungen erfüllt sind oder das Rundenlimit erreicht wurde, ist das Spiel vorbei und ihr solltet gemäß der Szenariobeschreibung feststellen, wie es ausgegangen ist.
 - Wenn nicht, geht das Spiel mit der nächsten Runde weiter.

~ Grundsätzliches Spielkonzept ~

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 zu spielen, 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 gespielt werden, um ihre **Einfache Wirkung** zu nutzen oder sie kann mit Mana der angegebenen Farbe verstärkt werden, um ihre **Starke Wirkung** zu nutzen.
 - Die Einfache Wirkung eines **Zaubers** kann mit 1 Mana der angegebenen Farbe ausgelöst werden. Bei Nacht kann die Starke Wirkung eines Zaubers mit 1 Mana der angegebenen Farbe plus 1 schwarzes Mana ausgelöst werden.
 - Ein **Artefakt** kann gespielt 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 gespielt werden.
 - Jede Karte (außer Verletzungen)** kann man quer spielen, um Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 zu erhalten.
 - Sie kann so aber keinen Fernangriff, Belagerungsangriff oder irgendeine Art Elementangriff (Feuer, Eis oder Kaltes Feuer) oder Elementblock erzeugen.
- Karten mit ähnlichen Wirkungen (sogar solche unterschiedlicher Typen) können zusammen gespielt werden, damit die Wirkungen zusammengerechnet werden. Schichtet die Karten ein wenig übereinander und addiert deren Wirkungen.
- Bei Zugende kommen alle **gespielten Handlungskarten** auf eure Ablage. Ungespielte Karten könnt ihr auf der Hand behalten oder eine oder mehrere davon ablegen (keine Verletzungen).
- Einige Kartenwirkungen erfordern die **Bezahlung von Mana** oder, dass man eine andere Karte **ablegt** (auf die Ablage) oder **entfernt** (aus dem Spiel nehmen). Solche Wirkungen darf man nicht spielen, wenn man diese Voraussetzungen nicht erfüllen kann.
 - 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, aber keine Verletzungskarte.

EINHEITEN BENUTZEN

- Es gibt zwei Einheitsdecks. Normale (silberne Rückseiten) und Eliteeinheiten (goldenen). 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 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**.
 - Einheiten mit Befehlsplättchen **auf** der Karte gelten als **verausgabt**.
 - Einheiten mit quer darüber liegender Verletzungskarte gelten als **verletzt**.
- Neu rekrutierte Einheiten** sind immer *bereit* und nie *verletzt*.
 - Wenn du eine neue Einheit erhalten willst, aber alle deine Befehlsplättchen sind benutzt, musst du eine deiner Einheiten **ausmustern**. Eine ausgemusterte Einheit kommt aus dem Spiel. 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 stehen und wendest deren Wirkung an. Du kannst sie mit den Wirkungen von weiteren Einheiten, Handlungskarten und Fähigkeiten kombinieren.
 - Um eine Eigenschaft mit einem Manasymbol davor wählen zu können, 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 der Einheit wieder oberhalb der 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 die Karte zuordnest. So lange das Banner zu der Einheit gehört, profitiert die Einheit von dessen Einfacher Wirkung, die Starke Wirkung ist jedoch nicht nutzbar.

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

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 einen geradzahigen Ruhmlevel erreicht, 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 genutzt werden, wie die eigenen – sobald eine Fähigkeit im Spiel ist, spielt es keine Rolle, zu welchem Helden sie gehört.
- Benutzung und Wirkung jeder Fähigkeit ist an den Symbolen auf dem Plättchen zu erkennen. Ausführlich sind sie auf der **Fähigkeitsübersicht** des zugehörigen Helden beschrieben.
- Fähigkeiten gibt es in drei Grundtypen:
 - Fähigkeitsplättchen mit diesem Symbol können nur **1x pro Runde** benutzt werden, in deinem Zug (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 **einmal pro Runde benutzt werden, allerdings bleibt deren Wirkung bis zum Beginn deines nächsten Zugs bestehen**. Solche Fähigkeiten betreffen, während sie aktiv sind, andere Spieler in deren Zügen. Wenn du so eine Fähigkeit einsetzen willst, sagst du das laut an und legst deren 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 besondere Symbole können **einmal pro Zug** benutzt werden.

MANA BENUTZEN

- Es gibt 4 Mana-Grundfarben (**rot, blau, weiß, grün**). Das Mana kommt in zwei 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 aufbrauchen, sonst verschwindet es.
 - 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 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 **Tagrunden** 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 **Nachtrunden** kann **schwarzes Mana** benutzt werden, um diverse Wirkungen auszulösen. Goldenes Mana kann nachts nie benutzt werden.
- Die **Quelle** stellt das reine Mana der Welt dar. In jedem Zug darf ein Spieler einen Manawürfel aus der Quelle nehmen und als Mana der Würfel Farbe benutzen.
 - Würfel, die auf diese Weise genommen wurden, 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 wollen. Es ist verboten, 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 Heilen X (Du erhältst X Heilungspunkte). Diese Kürzel sind in den Regeln erklärt.
 - Andere Wirkungen erlauben, die Regeln im Zug abzuändern oder etwas zu erhalten, was man normalerweise nicht bekommt. Bei solchen Wirkungen befolgt man den Kartentext.
 - Wenn eine Wirkung einige Werte oder Regeln ändert, hält diese Veränderung immer bis zum Ende des laufenden Zugs an (wenn nichts anderes gesagt wird).
- Wenn euch eine Wirkung oder das Zusammenspiel mehrerer Wirkungen Rätsel aufgibt, **konsultiert das FAQ auf der Internetseite des Spiels**.

„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 vom Zauberangebot oder dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen erhältst, füllst du das Angebot auf (Karten nach unten, 1 neue oben hinlegen).

- 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 oder Belohnungen, die im Kampf gewonnen wurden, erhältst du am Ende deines Zugs. Mehr im 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;
 - andererseits entferne die Karte aus dem Spiel (zurück in die Schachtel).

RÜCKNAHME

- Falls du nichts anderes vereinbarst (was nicht empfehlenswert ist), darf jeder während seines Zugs Aktionen und Entscheidungen zurücknehmen. Das Spiel läuft flottes, wenn man seinen Zug einfach durchführt und eventuell ändert, als wenn man alles im Voraus durchdenkt.
- Du darfst allerdings nie zu etwas zurückkehren, was vor dem Aufdecken einer neuen Information lag (Spielplanteil, Feindplättchen oder Karte) oder vor dem Würfeln oder vor einer Reaktion eines anderen Spielers auf deine Aktionen (normalerweise im Kampf Spieler-gegen-Spieler).
 - Sobald dies passiert, bleiben alle Entscheidungen, Bewegungen, gespielten Karten, eingesetzten Fähigkeiten und Einheiteneigenschaften, bezahltes Mana usw. exakt, wie sie waren.

~ Ein Spielerzug ~

- Einige Taktikkarten, Fähigkeitsplättchen und die **Dorf**übersicht 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 spielen, während andere Spieler am Zug sind oder direkt vor deinem Zug.

Hinweis: Du darfst Wirkungen, die sich auf „während des Zugs eines anderen Spielers“ beziehen, auch vor deinem ersten Zug nutzen, wenn du der erste Spieler einer Runde bist.
 - Diese Wirkungen erlauben dir meistens, Karten von deinem Handlungsdeck zu ziehen. Die Bedingungen unter Punkt 2 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**. Wenn du das tust, hat jeder andere Spieler noch einen Zug und die Runde ist beendet.
 - 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 ausspielst.
 - Wenn du keine Karten mehr auf der Hand und im 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 (**Bergwerk** oder **Magische Lichtung**).
- Wenn dein Zug nicht verfällt, hat du **zwei Möglichkeiten**: einen **normalen Zug** spielen oder **rasten**.
 - In beiden Fällen musst du mindestens 1 Karte während oder am Ende deines Zugs spielen oder ablegen (außer, deine Hand ist leer, aber in deinem Handlungsdeck sind zu Beginn deines Zugs noch Karten).

- Einen **normalen Zug** zu spielen hat zwei freiwillige Teile: **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** betrittst (also: **Burg, Magierturm** oder **Stadt überfallen**), 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 eine der folgenden **freiwilligen Aktionen** ausführen:
 - Bei bewohnten Orten (**Dorf, Kloster, Burg, Magierturm, Stadt**) kannst du **mit den Einwohnern interagieren**. Dazu später mehr unter *Interaktion mit den Bewohnern*.
 - Bei einem Abenteuerort (**Ruine, Dungeon, Grabmal, Monsterbehausung, Brutstätte**) kannst du entscheiden, ob du **ihn erkunden** willst. Das führt normalerweise zum Kampf.
 - Sollte es dort in einem oder mehr angrenzenden Feldern **umherziehende Feinde** geben (**Ork-Marodeure, Drakonier**), kannst du entscheiden, **einen oder mehr davon zum Kampf herauszufordern**.
 - In einem **Kloster** kannst du dich entscheiden, dieses **niederzubrennen**. Das führt zum Kampf.
 - Wenn keine der obigen Aktionen verfügbar ist, oder du keine davon ausführen möchtest, kannst du auch **nichts tun**.
 - Du kannst nur eine Aktion pro Zug ausführen (erzwungen oder freiwillig). Wenn du dich bewegen und/oder neue

- Spielplanteile entdecken willst, musst du das vor deiner Aktion tun. Du kannst dich nach einer Aktion nicht bewegen oder entdecken.
- Du darfst eine beliebige Anzahl **Spezialwirkungen** während deines Zugs spielen. Das gilt ebenso für **Heilungswirkungen**, nur dass letztere nicht im Kampf gespielt werden dürfen.
- Wenn du **rastest**, kannst du dich nicht bewegen, Kämpfe einleiten oder mit Bewohnern interagieren.
 - Abhängig von deiner Kartenhand kannst du entweder eine normale Rast ausführen (wenn du mindestens eine Karte außer einer Verletzung auf der Hand hast) oder eine langsame Erholung (wenn du ausschließlich Verletzungen auf der Hand hast).
 - Normale Rast:** Lege eine 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 haben. Dann lege eine davon auf deine Ablage.
 - Vor oder nach deiner Rast in diesem Zug kannst 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 lege **jegliche Manawürfel zurück** in die Quelle. Davon würfle mit diesen. Das **musst du als erstes machen**, damit der nächste Spieler aufgrund dieser Würfelresultate seinen Zug 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 Folgespieler seinen beginnt. Siehe *Ende des Zugs*.

~ Bewegung ~

1. Du darfst dich bei einem **normalen Zug** bewegen (nicht beim Rasten). Bei der Bewegung darfst du Spielplanteile aufdecken. Die gesamte Bewegung muss abgeschlossen sein, **bevor du eine Aktion ausführst** (Kampf oder Interaktion).
 2. Bei der Bewegung kannst du beliebig viele **Bewegungswirkungen** spielen. Die meisten davon erzeugen **Bewegungspunkte**.
 - a. Du darfst beliebig viele Bewegungskarten aus deiner Hand spielen (und diese mit dem Ihnen 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** in eine Bewegungsspalte gespielt werden, um Bewegung 1 zu erzeugen.
 - d. Ein Spieler darf während der Bewegung außerdem beliebig viele Spezial- und Heilungswirkungen spielen.
 3. Rechne die **Bewegungspunkte** aller deiner Karten und Wirkungen zusammen. Du bewegst dann deine Figur, Feld für Feld, gibst dabei 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 oder Wald sind bei Tag und Nacht unterschiedlich.
Hinweis: Die Kosten zur Bewegung in eine **Stadt** sind immer 2, egal, auf welchem Gelände die Stadt steht.
 4. **Einschränkungen:**
 - a. Das Betreten eines Felds mit einem uneroberten Ort (**Burg, Magierturm, Stadt**) oder mit 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 (Ork-Marodeur oder Drakonier)** nicht betreten, bis dieser besiegt ist.
 - c. Wenn du einen **umherziehenden Feind** provoziert (also von einem an sein Plättchen angrenzenden Feld zu einem anderen ebenfalls daran angrenzenden Feld ziehst), wirst du von diesem Feind angegriffen und deine Bewegung endet sofort.
 - d. Das Betreten eines Felds mit einem **Abenteuerort (Ruine, Monsterbehausung, Brutstätte, Dungeon oder Grabstätte)** beendet deine Bewegung nicht zwingend, du kannst ihn 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 müssen an durch deren Ecksymbole festgelegte Positionen gelegt werden.
 - Kein Spielenteil darf hinter der Meeresküste angelegt werden (siehe Abschnitt *Spiel Aufbau* und Definition der Spielplanform in der Szenariobeschreibung).
 - b. Um ein Spielplanteil aufzudecken, muss der Spieler **2 Bewegungspunkte ausgeben**.
 - c. Das neue Spielplanteil wird oben vom Spielplanteil-Stapel gezogen. Falls der Spieler auf einem Feld steht, von dem aus zwei erlaubte Positionen zum Anfügen eines Spielplanteils möglich sind, muss er vor dem Ziehen des Teils sagen, wo er es anlegen will.
 - d. Spielplanteile haben immer eine **festgelegte Ausrichtung** (die Nummer in einer ihrer Ecken ist genauso ausgerichtet wie auf dem Startteil). Der Spieler hat also keine Wahl beim Ausrichten des Teils.
 - e. Abhängig von der Rückseite des zu legenden Spielplanteils gibt es **zusätzliche Einschränkungen:**
 - Landschaftsteile (grüne Rückseite) können nur an mindestens zwei bereits ausliegende Teile oder an ein Teil gelegt werden, das seinerseits an mindestens zwei Teilen anliegt.
 - Zentralteile (braune Rückseite) können nur so angelegt werden, dass sie an mindestens zwei bereits ausliegenden Teilen anliegen.
 - Falls keine Teile mehr im Spielplanteil-Stapel vorhanden sind, wenn ein Spieler erkunden möchte, kann er ein zufälliges Landschaftsteil ziehen, das beim Spiel Aufbau aussortiert wurde. Wenn alle Landschaftsteile bereits ausgelegt sein sollten, kann er stattdessen aussortierte Zentralteile benutzen. Auf diese Weise erkundete Spielplanteile können aber nur so angelegt werden, dass sie an mindestens drei anderen Teilen anliegen (um Lücken zu füllen). Sind keine Teile mehr vorhanden, können auch keine mehr erkundet werden.
 - f. Wenn **Orte auf einem neu aufgedeckten Spielplanteil** sind, lest den Abschnitt „sobald aufgedeckt“ auf der zugehörigen Ortsübersicht und befolgt ihn. Besonders:
 - Wenn ein **Kloster** aufgedeckt wird, zieht 1 Karte Fortgeschrittene Aktion und legt sie ins Einheitenangebot (nicht ins Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen).
 - g. Wenn ein Spielplanteil mit **Stadt** aufgedeckt wird:
 - Nehmt die zugehörige Stadtkarte und legt diese nahe zum Spielplan.
 - Prüft die Szenariobeschreibung, um zu erfahren, welchen Level die **Stadt** hat. Nehmt die zugehörige Stadtfigur und dreht deren Basis so, dass der Level der **Stadt** im Fenster auftaucht. Stellt die Figur auf das Stadtfeld.
 - Die Basis zeigt Kreise in verschiedenen Farben. Pro Kreis zieht 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 Spielplanteile erkunden, wie du Bewegungspunkte bezahlt.
 - 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 spielen, nachdem du ein neues Spielplanteil aufgedeckt hast.
 - Bewegungspunkte der neu gespielten Wirkungen werden zu eventuell von vorher übrig gebliebenen Bewegungspunkten hinzugezählt.
 - Es ist nicht möglich, bereits gespielte 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 des Zuges.
 - a. Einige Wirkungen verringern die Bewegungskosten auf bestimmtem Gelände. Wenn ein Spieler mehr als einen Typ dieser Wirkungen spielt, kann er sie in beliebiger Reihenfolge anwenden. Fallen die Bewegungskosten für ein Gelände auf 0, kann der Spieler dieses Gelände ohne Bewegungspunkte betreten. Die Bewegungskosten eines Geländes können nie unter 0 fallen.
- b. Einige Karten erlauben es dem Spieler, unpassierbares Gelände für bestimmte Kosten zu betreten – die Spieler sollten aber ihren Zug auf einem **sicheren Platz** beenden (unten erklärt), ansonsten kommt der **erzwungene Rückzug** zum Einsatz (siehe Abschnitt *Ende des Zuges*, Seite 9).
- c. Einige Wirkungen erlauben dir, dich um ein oder mehr Felder zu bewegen. Bei solchen bezahlt du nur die bei der Wirkung angegebenen Kosten und du darfst sogar über unpassierbare Felder ziehen (auch solche, die von **umherziehenden Feinden** besetzt sind oder mit **Befestigten Orten**), wenn nicht anders angegeben.
 - Einige dieser Wirkungen weisen dich an, den Zug auf einem sicheren Platz zu beenden (siehe unten).
- d. Ein Feld gilt als **sicherer Platz:**
 - wenn es unter normalen Bedingungen erreichbar ist (d. h., keine Spezialwirkungen sind nötig).
 - wenn es kein unerobertes **befestigter Ort** ist oder eine **Burg** eines anderen Spielers.
 - wenn es keinen anderen Helden enthält, außer bei Orten, an denen mehrere Helden erlaubt sind (Portal, eroberte **Stadt**).
8. **Andere Spieler:**
 - a. Du **darfst durch Felder ziehen**, die von den Figuren anderer Spielern besetzt sind, es sei denn, dort ist die **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 deine Bewegung fortzusetzen.
 - b. Wenn du ein Feld mit einem anderen Spieler betrittst und deine Bewegung nicht fortsetzen kannst oder willst, gilt dies automatisch als **Angriff auf diesen Spieler**. Mehr dazu im Abschnitt *Kampf Spieler-gegen-Spieler*.
 - Das Betreten einer **Burg** eines anderen Spielers, während dieser dort anwesend ist, beendet deine Bewegung sofort und gilt daher 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 sind mehrere Figuren erlaubt. Auf solchen 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 die Figur wieder auf das Portal, wenn du deinen nächsten Zug beginnst.
 - Wenn du eine eroberte **Stadt** betrittst, stellst du deine Figur außerhalb des Spielplans auf die zugehörige Stadtkarte. Stelle die Figur wieder auf den Spielplan, wenn sie sich aus der **Stadt** herausbewegt.
 - e. In bestimmten Situationen ist der Kampf Spieler-gegen-Spieler **verboten**. 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 **erzwungenen Rückzug** gelten für dich am Ende deines Zuges (siehe Abschnitt *Ende des Zuges*). Diese Situationen sind:
 - Das Ende der Runde 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 für diese Runde.
 - 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 Teamkollege.

~ Interaktion mit Bewohnern ~

- Du kannst mit den Bewohnern an verschiedenen Orten auf den Spielplan interagieren (**Dörfer, Kloster, Burgen** in deinem Besitz und **Magiertürme** sowie **Städte**, die von irgend jemand erobert wurden). **Interaktion** ist dann deine **Aktion** des Zugs.
- Bei der Interaktion darfst du jede Anzahl **Einflusswirkungen** spielen, um **Einflusspunkte** zu erzeugen.
 - Du kannst Einflusskarten aus deiner Hand spielen (und diese mit deinem verfügbaren Mana verstärken). Einflussfähigkeiten einsetzen oder Einheiten mit Einflusseigenschaften aktivieren.
 - Die Wirkung **Einfluss X** bedeutet, „du erhältst X Einflusspunkte“.
 - Jede Karte (außer Verletzungen) kann **quer** in eine Spalte gespielt werden, um **Einfluss 1** zu erzeugen.
 - Der Spieler darf auch eine beliebige Anzahl Spezial- und Heilungswirkungen während der Interaktion spielen.
- Zähle die **Einflusspunkte** aus allen deinen Karten und Wirkungen zusammen. Die Gesamtzahl 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 ggf. entsprechend.
 - Falls dein Plättchen **auf dem X-Feld** der Ansehensanzeige liegt, darfst du **überhaupt nicht interagieren!**
 - Wenn du in einer eroberten **Stadt** interagierst, zähle 1 zu deinem Einfluss **pro eigenem Schildplättchen** dort.
Hinweis: Sind deine Bonusse hoch genug, kannst du interagieren, ohne überhaupt Einflusswirkungen zu spielen.
- Sobald du deinen **Gesamteinfluss** berechnet hast, kannst du ihn dafür **ausgeben**, was der Ort bietet. Auf der **Ortsübersicht** oder der **Stadtkarte** steht, was möglich ist.
 - Du kannst aus dem Einheitenangebot **eine Einheit rekrutieren**, falls eines der Symbole des Einheitentyps (oben links auf der Einheitenkarte) zu dem Symbol des Ortes passt (Symbol oben rechts auf der Ortsübersicht). Die Einflusskosten stehen oben links auf der Einheitenkarte.
 - Rekrutieren wird im Abschnitt *Allgemeine Grundsätze – Einheiten benutzen* erklärt.
 - Du kannst eine neu rekrutierte Einheit sofort benutzen (allerdings kannst du keine etwaige Einflusswirkung der Einheit benutzen, damit diese Einheit sich selbst bezahlt).
 - Heilungspunkte** können in **Dörfern** für 3 Einfluss und in **Klostern** für 2 Einfluss gekauft werden (siehe Übersichten dieser Orte). Mehr im Abschnitt *Verletzungen und Heilung*.
 - Wie auf der **Klosterübersicht** beschrieben, kannst du dort für 6 Einfluss eine **neue Fortgeschrittene Aktion erlernen**. Die Fortgeschrittene Aktion muss aus dem Einheitenangebot stammen (nicht aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen) und wird oben auf dein Handlungsdeck gelegt. Das Angebot wird aber nicht vor dem Beginn der nächsten Runde aufgefüllt.
 - Du kannst in einem **Magierturm** aus dem Zauberangebot **neue Zauber lernen**. Um einen Zauber zu bekommen, musst du 7 Einfluss bezahlen **sowie 1 Mana der des zu erlernenden Zaubers** bezahlen. Ein neu erworbener Zauber wird oben auf dein Handlungsdeck gelegt und das Zauberangebot wird aufgefüllt.
 - Jede **Stadt hat eigene Interaktionsmöglichkeiten**, die unten auf 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 ob du diese im Kampf gewonnen hättest (unter *Ende des Zugs – Kampfbelohnungen*).
 - In der **Blauen Stadt** kannst du wie in einem **Magierturm Zauber kaufen**.
 - In der **Weißten Stadt** kannst du **Einheiten jeden Typs rekrutieren**. Außerdem kannst du für 2 Einfluss dem Einheitenangebot eine (goldene) Eliteeinheit-Karte **hinzufügen**.
 - In der **Grünen Stadt** kannst du Einflusspunkte zahlen, 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 gekaufte Karte oben auf dein Handlungsdeck.
- Du kannst **jede Anzahl von gleichen oder unterschiedlichen Dingen** innerhalb einer Interaktion erwerben, so lange du genug Einflusspunkte dafür zahlen kannst.
 - Du wendest **Bonus oder Abzug** (für Ansehen oder Schildplättchen in einer **Stadt**) **nur einmal pro Zug an**, egal wie viele Dinge du kaufst.

~ Kampf gegen Feinde ~

- Es gibt verschiedene Wege, den Kampf gegen einen Feind einzuleiten:
 - Das Betreten eines Felds mit einem uneroberten **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 einleitest, **erhältst du Ansehen -1**, unabhängig vom Ausgang des Kampfes.
 - Außerdem 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 **Monsterbehausung** oder **Brutstätte**, oder **Ruine** mit Feinden), kannst du ansagen, dass du diesen Ort als deine Aktion betriffst. Das löst einen Kampf mit allen Feinden auf 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**, dann ziehst du ein violettes Feindplättchen als Verteidiger.
 - Wenn du benachbart zu einem **umherziehenden Feindplättchen** stehst (**Ork-Marodeur** oder **Drakonier**), kannst du es **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 ein **umherziehendes Feindplättchen** angrenzenden Feld zu einem anderen Feld bewegst, das ebenfalls an diesen Feind angrenzt, provoziert das diesen **umherziehenden Feind** dazu, dich anzugreifen.
- Nur ein Kampf pro Zug ist erlaubt. Manchmal können jedoch mehrere Feinde auf unterschiedlichen Feldern bekämpft werden:
 - Es kann vorkommen, dass eine einzige Bewegung 2 **umherziehende Feinde** provoziert. Du musst beide bekämpfen.
 - Ein Überfall ist eine Bewegung, daher kann er einen oder mehr **umherziehende Feinde** provozieren. Du musst gleichzeitig die Verteidiger bekämpfen als auch die umherziehenden Feinde. 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 betriffst.
 - Du kannst keine Feindplättchen und gleichzeitig einen anderen Spieler bekämpfen. In deinem Zug hast du nur 1 Aktion, und Kampf gegen Feinde und Spieler-gegen-Spieler zählen als 2 verschiedenen Aktionen.
- Der Kampf beginnt beim Ziehen und/oder Aufdecken der zu bekämpfenden Feinde. Danach läuft er in 4 Phasen ab:
 - Fern- und Belagerungsangriffphase** – Fern- und/oder Belagerungsangriffe können benutzt werden, um einige Feinde zu eliminieren, bevor sie dir schaden können.
 - Blockphase** – Feinde, die in der Fern- und Belagerungsangriffphase nicht eliminiert wurden, greifen nun an. Du kannst Blockwirkungen spielen, um diese Angriffe zu blocken.
 - Schadenphase** – Die ungeblockten Feinde erzeugen Schaden. Schadenspunkte müssen deinem Helden und/oder deinen Einheiten zugewiesen werden.
 - Angriffphase** – 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, Feinde zu eliminieren.
- In jeder Phase kann der Spieler entsprechende Karten spielen, Fähigkeiten einsetzen und Einheiten aktivieren. Lege alle Wirkungen jeder Phase in einzelnen Spalten aus.
- Falls dies durch keine Wirkung eingeschränkt ist, darfst du in jeder dieser Phasen **weitere Kampfwirkungen** spielen (die deine Einheiten, Feinde oder Kampfregeln betreffen). Wenn nicht anders angegeben, bestehen diese Wirkungen bis zum Ende des Zugs.
 - Jede Nicht-Angriffs-/Blockwirkung von einer **roten** Karte, oder einer Einzeiteigenschaft, für die mit rotem Mana bezahlt wird, hat keine Auswirkung auf Feinde mit **Feuer-Widerstand**.
 - Jede Nicht-Angriffs-/Blockwirkung von einer **blauen** Karte, oder einer Einzeiteigenschaft, für die mit blauem Mana bezahlt wird, hat keine Auswirkung auf Feinde mit **Eis-Widerstand**.
- Spieler dürfen beliebig viele Spezialwirkungen in der Kampfphase spielen. Allerdings dürfen sie während des Kampfs nicht **heilen**.

FERN- UND BELAGERUNGS- ANGRIFFPHASE

- In dieser Phase führst du einen oder mehrere Angriffe aus oder du passt und machst nichts.
- Um einen Angriff auszuführen, wählst du **ein oder mehr Feindplättchen** als Ziel des Angriffs.
- Spiele eine beliebige Zahl **Fern- und Belagerungsangriffe** – mit den Elementen Feuer, Eis, Kaltes Feuer oder physisch (physische Angriffe haben keine spezielle Elementbezeichnung).
 - Du darfst Karten aus deiner Hand spielen, die Fern- oder Belagerungsangriffe bieten (und diese mit deinem verfügbaren Mana verstärken), Fern- oder Belagerungsangriffsfähigkeiten einsetzen oder Einheiten mit Fern- oder Belagerungsangriffseigenschaften aktivieren. Schichte diese Wirkungen in einer Spalte übereinander, 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** gespielt werden. Du kannst Fernangriffe nur spielen, wenn keiner der betroffenen Feinde **befestigt** ist.

• Wenn kein gewählter Feind **befestigt** ist, kannst du Fern- und Belagerungsangriffe beliebig kombinieren.

- Feinde, die **doppelt befestigt** sind (weil sie die **befestigt**-Eigenschaft besitzen und einen **befestigten Ort** verteidigen), können in dieser Phase kein Ziel von Angriffen werden, nicht einmal durch **Belagerungsangriffe**.

- Karten können nicht quer gespielt werden**, um als Fern- und Belagerungsangriffe zu zählen.

4. Jetzt rechne den **Gesamt-Angriffswert** aller gespielten Wirkungen aus:

- 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 (alle betroffenen Angriffe zusammenzählen, das Ergebnis durch 2 teilen, abrunden).

- 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 der Gesamt-Angriffswert **mindestens so hoch sein wie der Gesamt-Rüstungswert** aller betroffener Feinde. Wenn das zutrifft, sind die Feinde besiegt.

- Besiegte Feindplättchen werden sofort **abgelegt** (auf einen Stapel neben dem zugehörigen Feindstapel; sie nehmen am weiteren Kampf nicht mehr teil).

- Der angreifende Spieler **erhält Ruhm** in Höhe der Zahlen, die unten auf den Feindplättchen stehen. Bewege dein Schildplättchen auf der Ruhmanzeige entsprechend weiter.

- Wenn es das Ende einer Reihe überschreitet, **levelt du nicht sofort auf**. Aufleveln geschieht erst am Ende des Zugs.

6. Ein **Angriff mit niedrigerem Gesamtwert** als der Gesamtrüstung der Feinde ist wirkungslos und jeglicher ausgeteilte Schaden bleibt nicht für kommende Phasen oder Züge erhalten.

- Wenn du feststellst, dass deine Angriffe nicht genügen, um die gewählten Feinde zu besiegen, musst du entweder zusätzliche Angriffe spielen oder 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 die Karten und Wirkungen, die du spielst, in separaten Spalten.

- Wenn einige der Feinde **befestigt** sind und einige nicht, solltest du die unbefestigten separat angreifen (um deine Fernangriffe nutzen zu können).

- Wenn einige Feinde bestimmte Widerstände besitzen und einige nicht, solltest du diese separat angreifen, weil die Teilnahme eines Feinds mit Widerstand den Wert aller Angriffe halbiert, gegen die er Widerstand hat.

BLOCKPHASE

1. Nachdem du etwaige Fern- und Belagerungsangriffe ausgeführt hast, beginnt die Blockphase. Nun greifen dich alle Feinde an, die noch nicht eliminiert wurden, jedoch kannst du mit Blocks den Angriff eines oder mehrerer Feinde **aktiv kontern**. Ein geblockter Feind erzeugt in der Schadenphase keinen Schaden.

2. Pro Feind mit dem Symbol **herbeirufen** ziehst du ein braunes Feindplättchen und legst es jetzt zur Gruppe der Feinde.

- Sowohl in der Block- und Schadenphase ersetzt dieses beschworenen Monster den beschwörenden Feind.

- So lange 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.

3. **Wähle einen einzelnen Feind**, den du blocken willst.

4. Spiele beliebig viele **Blocks** beliebiger Typen – die Elemente Feuer, Eis, Kaltes Feuer oder physisch.

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

- Jede Karte (außer Verletzungen) kann quer in diese Spalte als Block 1 gespielt werden. Quer gespielte Karten sind immer physischer Block 1, niemals ein Block eines Element-Typs.

5. Ermittle den gesamten Blockwert aller gespielten Wirkungen.

- 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

- Teilwirksame Blocks werden halbiert**. Beim Berechnen des Gesamt-Blocks zähle alle teilwirksamen Blocks zusammen, teile durch 2 (abrunden) und zähle dann den Wert aller voll wirksamen Blocks dazu.

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

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

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

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

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

- Manchmal hat eine Blockkarte Wirkungen, die nichts mit dem Gesamtwert deines Blocks zu tun haben. Wenn nicht anders angegeben, gelten diese Wirkungen, egal, ob der Block erfolgreich war oder nicht.

9. Du darfst **jede Anzahl** von angreifenden Feinden in dieser Phase blocken. Jeder Feind muss aber einzeln geblockt werden; du darfst nicht mehrere Feinde zusammenfassen.

SCHADENPHASE

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

- Gibt es keine solche Feinde, überspringst du diese Phase.

- Anderenfalls handelst du einen ungeblockten Feind nach dem anderen ab.

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

- 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 mehreren deiner unverletzten Einheiten zuweisen. Der Rest wird deinem Helden zugewiesen.

4. Du kannst **einer Einheit so lange Schaden zuweisen**, wie diese **unverletzt** ist. Unverletzten **verausgabten** Einheiten kann Schaden zugewiesen werden.

- Immer, wenn eine Einheit Schaden erhält, lege eine **Verletzungskarte** auf diese Einheit. Eine **Einheit wird verletzt**, egal wie viel Schaden ihr zugewiesen wurde. Danach reduziere den Gesamtschaden um den Rüstungswert dieser Einheit.

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

- Ausnahme**: Wenn die Einheit **Widerstand** gegen die An-

griffstypen hat (physischer Widerstand gegen normale (also 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 war als ihre Rüstung.

- Wenn einer Einheit Schaden zugewiesen wird, sie aber durch ihren Widerstand keine Verletzung erhält, kann ihr im selben Kampf kein anderer Schaden zugewiesen werden.

5. Wenn du keiner Einheit Schaden zuweisen willst oder kannst, 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.

- Um deinem Helden Schaden zuzuweisen, nimm eine **Verletzungskarte** auf deine Hand und reduziere 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 deinem Rüstungswert liegt, erhält dein Held trotzdem eine Verletzung.

- Wiederhole diesen Vorgang**, bis aller Schaden zugewiesen ist. Du erhältst also 1 Verletzung pro X Punkte Schaden (X ist deine Rüstung), aufgerundet.

- Bewusstlosigkeit: Wenn die Anzahl der Verletzungen, die du während eines Kampfs auf die Hand bekommen hast, größer ist als dein unmodifiziertes Handlimit / die rechte Zahl auf deinem Levelplättchen wirst du bewusstlos – **lege sofort alle Nicht-Verletzungskarten aus deiner Hand ab**.

- Verletzungen, die du aus anderen Gründen erhältst (z. B. Wirkungen bestimmter Karten, die du im Kampf gespielt hast), zählen ebenfalls zur Bewusstlosigkeitsregel.

- 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. 1. **Spezielle Feindeigenschaften** für den Schaden:

- Wenn ein Feind die **Eigenschaft Gift** hat:

- Wenn einer Einheit Schaden durch einen giftigen Feind zugewiesen wird, und sie 1 Verletzung erhalten würde, erhält sie 2 Verletzungen. Man muss sie zwei Mal heilen, um beide Verletzungen zu entfernen.

- Wenn einem Helden Schaden durch einen giftigen Feind zugewiesen wird, muss er zusätzlich zu jeder Verletzungskarte, die er dadurch erhält, 1 weitere Verletzung auf seine Ablage legen.

- Wenn ein Feind die **Eigenschaft Versteinern** hat:

- Wenn einer Einheit Schaden durch einen versteinernen Feind zugewiesen wird, und sie 1 Verletzung erhalten würde, ist sie sofort zerstört (sie kommt aus dem Spiel).

- Wenn einem Helden Schaden durch einen versteinernen Feind zugewiesen wird, muss er sofort sämtliche Nicht-Verletzungskarten, die er auf der Hand hat, ablegen.

- Wenn ein Feind die **Eigenschaft herbeirufen** hat, weise den Schaden des herbeigerufenen Feindes zu (berücksichtige sämtliche Eigenschaften, die dieser Feind möglicherweise hat). Nach dem Angriff lege das beschworene Feindplättchen auf dessen Ablagestapel.

7. 1. Die Phase endet, sobald du **sämtlichen Schaden aller ungeblockten Feinde zugewiesen** hast.

ANGRIFFPHASE

1. 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 Angriffspalte als physischer Angriff **1 quer gespielt** werden.
 - Du kannst Wirkungen einsetzen, die als „nur in der Angriffsphase“ gekennzeichnet sind.
2. Wie bei der Fern- und Belagerungsangriffsphase kannst du mehrere Feinde in einem Angriff eliminieren 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 ein 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 auf diesem Feld besiegt** hast, hängt das Weitere vom Feld ab:
 - Hast du einen oder mehr **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 deinem Schild, erhältst aber Ansehen (+1 pro **Ork-Marodeur**, +2 pro **Drakonier**).
 - Wenn du alle Feinde auf einem **Abenteuerort** besiegt hast, markiere das Feld mit einem Schild. Am Ende deines Zugs kannst du die auf der Ortsübersicht angegebene Belohnung

nehmen. **Nimm die Belohnung nie vor deinem Zugende**; lasse dir Zeit damit, während der nächste Spieler an der Reihe ist.

- Wenn du alle Verteidiger eines **befestigten Ortes** besiegst, 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 Schildplättchen.
 - Wenn es ein **Magierturm** ist, bekommst du am Ende deines Zugs einen Zauber als Belohnung.
 - War es eine **Stadt**, mehr unter **Stadtüberfall** (rechts).
- Wenn du die Verteidiger eines **Klosters** besiegt hast, markierst du das **Kloster** mit einem Schildplättchen. Das **Kloster** ist nun **niedergebrannt** und wird für den Rest des Spiels als leeres Feld behandelt. Du bekommst am Ende deines Zugs ein Artefakt als Belohnung.

- Wenn du **nicht alle Feinde auf dem Feld besiegt** hast:

- Wenn du einen **umherziehende Feind** nicht besiegt hast, bleibt er auf seinem Feld.
- Wenn du Feinde in einem **Dungeon, Grabmal** oder **Kloster** nicht besiegt hast, lege sie ab. Wer hier später wieder kämpfen will, zieht neue Feinde des entsprechenden Typs.
- Wenn du den Feind in einer **Monsterbehausung** oder ein bzw. beide Monster in einer **Bruststätte** oder **Ruinen** nicht besiegt hast, lasse die übrig gebliebenen Monster offen auf dem Feld. Wer hier später wieder kämpfen will, bekämpft dieselben Feinde.

Hinweis: Du kannst die Feinde verdeckt hinlegen, damit sie nicht mit **umherziehende Feinden** verwechselt werden, aber jeder darf sich zuvor offene Plättchen jederzeit ansehen.

- Wenn du nicht alle **Verteidiger eines Befestigten Ortes besiegen** konntest, 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 andere **Befestigte Orte**, doch eine **Stadt** verleiht ihren Verteidigern **einen Bonus**, ablesbar auf dem oberen Teil der Stadtkarte:

-  Die **Weiß**e 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 **Gift**.

- Wird eine **Stadt** erobert, **bestimmt man ihren Anführer**.

- Der Spieler mit den meisten Schildplättchen auf der Stadtkarte (bei Gleichstand derjenige, dessen erstes Plättchen früher gelegt wurde) wird **Stadtanführer**.
- Der Anführer legt die Stadtkarte mit allen Schildplättchen vor sich hin. 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.

~ Ende des Zugs ~

- Du kannst deinen Zug abschließen, während der nächste Spieler seinen Zug beginnt. Das erste, was du machen musst, ist das **Neuwürfeln und Zurücklegen jeglicher deiner benutzten Manawürfel** in die Quelle.

- 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, benutzte und unbenutzte, aus deinem Spielbereich zurück in den Vorrat.
- Lege alle Karten, die du in diesem Zug gespielt hast, auf deine Ablage (außer solchen, die entfernt wurden – solche kommen aus dem Spiel, im Fall von Verletzungen allerdings zurück auf das Verletzungsdeck).

- Nutze die Vorteile deines Feldes**:

- Wenn du deinen Zug auf einer **Magischen Lichtung** beendet hast, darfst du 1 Verletzungskarte aus deiner Hand oder deiner Ablage entfernen. Einheiten können so jedoch nicht geheilt werden.
- Wenn du deinen Zug auf einem **Bergwerk** beendet hast, erhältst du 1 Kristall in der Farbe des Bergwerks für deinen Vorrat (es sei denn, du hast bereits 3 Kristalle dieser Farbe – in dem Fall bekommst du nichts).

- Kampfbelohnungen**: Wenn du dir irgendwelche Belohnungen im Kampf verdient hast, nimmst du dir diese jetzt. Die Reihenfolge liegt bei dir. Wenn du:

- Kristalle erhältst** – 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: freie Wahl der Farbe.
- Artefakte erhältst** – ziehe entsprechend viele plus 1 aus dem Artefaktdeck. Lege 1 davon unter das Artefaktdeck zurück, den Rest lege in beliebiger Reihenfolge auf dein Handlungsdeck.

- Zauber** oder **Fortgeschrittene Aktionen erhältst** – wähle diese aus den entsprechenden Angeboten und lege sie auf dein Handlungsdeck, dann fülle die Angebote wieder auf (Karten nach unten verschieben, neue Karte nach oben). Du darfst dir dabei keine Fortgeschrittene Aktion aus dem Einheitenangebot nehmen.

- Einheiten erhältst** – nimm dir irgendeine Einheit aus dem Angebot, unabhängig von Typ oder Kosten. Wenn du kein freies Befehlsplättchen hast, musst du eine deiner bisherigen Einheiten ausmustern oder auf die Belohnung verzichten.

- Ausnahme**: Wenn du in diesem Zug ebenfalls auflevelst und dadurch ein neues Befehlsplättchen erhältst, kannst du das Erhalten einer neuen Einheit bis nach dem Aufleveln verschieben, um keine Einheit ausmustern zu müssen.

- Aufleveln**: Wenn dein Schildplättchen eine oder mehrere Reihen der Ruhmanzeige in diesem Zug überquert hat, erhältst du für jede Überquerung einen Level.

-  Wenn du zu einem so markierten Level aufsteigst:

- Nimm dein oberstes Levelplättchen weg, wodurch dein neuer Rüstungswert und dein neues Handkartenlimit sichtbar werden.
- Drehe das weggenommene Levelplättchen um, sodass dessen Schild zu sehen ist und lege es in deinen Einheitenbereich. Es ist jetzt ein Befehlsplättchen, dein Befehls-limit erhöht sich um 1.

-  Wenn du zu einem Level mit diesen Symbolen aufsteigst, erhältst du ein neues Fähigkeitsplättchen sowie eine neue Fortgeschrittene Aktion aus dem Angebot. Decke die beiden obersten Fähigkeitsplättchen deines Stapels auf. Du hast zwei Möglichkeiten:

- Nimm **eines der Plättchen** und lege das andere in den Bereich der Allgemeinen Fähigkeiten. Außerdem nimm **eine beliebige Fortgeschrittene Aktion** aus dem Angebot der Fortgeschrittenen Aktionen.
- Oder nimm **ein Plättchen eines anderen Spielers** aus dem Bereich der Allgemeinen Fähigkeiten (wenn dort welche sein sollten), dann lege beide deiner aufgedeckten Fähigkeitsplättchen in diesen Bereich. Außerdem

nimm die **unterste Karte des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen**.

- In beiden Fällen lege die neu erworbene Fähigkeit offen vor dich hin und die neue Aktion oben auf dein Handlungsdeck. Dann fülle 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 willst.

- Wenn du keine Karten in deinem Zug gespielt oder abgelegt hast, musst du jetzt mindestens 1 Karte ablegen.

- Ziehe Karten von deinem Handlungsdeck nach, bis dein Handlimit erreicht ist (die Zahl rechts auf deinem Levelplättchen).

- Wenn du auf oder neben einer **Burg** in deinem Besitz stehst (mit deinem Schild markiert), ist dein Handlimit um so viele Karten erhöht, wie du **Burgen** besitzt.

- Wenn du auf oder neben einer eroberten **Stadt** stehst, auf der mindestens 1 deiner Schilde liegt, ist dein Handlimit um 1 Karte erhöht (2, wenn du der **Stadtanführer** bist).

- Wenn sowohl **Burg**- als auch **Stadt**bonus möglich sind, gilt nur ein Bonus (der höhere).

- Dein Handlimit kann sich auch durch die Tag-Taktikkarte „Planung“ erhöhen (mehr auf der Karte).

- Wenn du mehr Karten auf der Hand hast, als deinem derzeitigen Handlimit entspricht, musst du nicht unbedingt welche 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 Verletzungen vom Verletzungsdeck auf deine Hand.
 - Verletzungen **können nie abgelegt werden**, es sei denn, eine Wirkung besagt ausdrücklich etwas anderes. Verletzungen können **nicht** quer gespielt werden (als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1) und können nicht am Ende deines Zugs abgelegt werden.
 - Wenn du für den Rest deines Zuges *rasten* willst, oder wenn 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 (ob sie *bereit* oder *verausgabt* ist). Eine *verletzte* Einheit, die *verausgabt* ist, wird weiterhin zu Beginn einer neuen Runde *bereit* (kann aber nicht aktiviert werden, bevor sie *geheilt* ist).
 - Spieler können während ihres Zuges **heilen**, selbst beim Rasten.
 - Du kannst Wirkungen spielen, die Heilungspunkte erzeugen (Heilung X).
 - Du darfst auch einen oder mehr Heilungspunkte in einem *Dorf* oder *Kloster* kaufen (Abschnitt *Interaktion mit Bewohnern*).
 - Zähle alle gespielten und gekauften Heilungspunkte zusammen; sie können für folgende Heilungswirkungen benutzt werden:
 - Benutze **einen Heilungspunkt**, um aus deiner Hand **eine Verletzung wegzuworfen** (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 Verletzung 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 2mal geheilt werden, um vollständig geheilt zu sein.
 - Spieler können jederzeit in ihrem Zug heilen, außer im Kampf.
 - Schaden aus einem Kampf kann im selben Zug geheilt werden, sobald der Kampf vorbei ist.
 - Jegliche nicht benutzten Heilungspunkte verfallen, wenn man in einen Kampf eintritt.
- Hinweis: Der Ort *Magische Lichtung* liefert keine Heilung. Seine Wirkung darf nicht auf Einheiten angewendet werden und kann nicht mit Heilungswirkungen kombiniert werden.

~ Kampf Spieler-gegen-Spieler ~

- Ein Spieler kann als seine Aktion in diesem 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 angekündigt und die Endbedingungen des Spiels 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.
- Wenn ein Kampf Spieler-gegen-Spieler vorkommt, wird der angreifende Spieler als **Aggressor** bezeichnet, der verteidigende Spieler als **Verteidiger**. Der Verteidiger hat die Möglichkeit, seinen Zug entweder komplett oder teilweise im Zug des Aggressors zu spielen. Der Verteidiger darf sich bei diesem Kampf nicht bewegen oder eine Aktion ausführen (Interaktion oder Beginnen eines anderen Kampfs).
- Wenn er angegriffen wird, kann der Verteidiger 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 zu spielen. Wenn er das will,
 - dreht er sein Zugfolgeplättchen auf die Rückseite. Solange es verdeckt liegt, kann er **nicht wieder angegriffen werden**. Wenn der Verteidiger später regulär am Zug wäre, 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 spielen, wenn er möchte.
 - Dann befolgt er die üblichen Schritte beim Ende des Zugs (Benutzung von *Bergwerk* oder *Magischer Lichtung*, Aufleveln, Karten nachziehen, usw.).
 - Er kann sich dem Kampf teilweise widmen**. Er überspringt seinen Zug dann nicht. In diesem Fall:
 - dreht er sein Zugfolgeplättchen nicht um und könnte auch von anderen Spielern noch angegriffen werden. Seinen nächsten Zug wird er normal ausführen.
 - Er kann **keinen Manawürfel** aus der Quelle **nutzen** (es sei denn, eine Wirkung besagt etwas anderes).
 - Er kann **seine Fähigkeitsplättchen nicht nutzen** (nur solche, die er im Zug anderer Spieler nutzen darf).
- Wenn der Kampf vorbei ist, **endet sein Teil dieses Zugs ebenfalls sofort**. Er kann nach dem Kampf nicht *heilen* oder andere Spezialwirkungen einsetzen.
 - Er führt nicht die übliche Prozedur am Ende des Zuges aus. Insbesondere zieht er keine neuen Karten. Jegliche ungenutzten Manamarker verbleiben ihm bis zum Ende seines Normalen Zugs.

Hinweis: Der Verteidiger kann 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.
- Der Kampf Spieler-gegen-Spieler hat zwei Phasen: **Fern- und Belagerungsangriffe** und **Nahkampfangriffe**. Der Kampf endet, wenn einer der Spieler zum Rückzug gezwungen wird oder wenn kein Spieler mehr weiter angreifen will. Wenn letzteres der Fall ist, muss sich der Aggressor zurückziehen.
 - Der Gesamtwert des Angriff wird **um 1 pro 2 Punkte** des Werts der gespielten Blocks reduziert.
 - Das liegt daran, dass die Fern- und Belagerungsangriffe hier so wirken, wie die *flink*-Eigenschaft eines Feindes. Sollte der Blocker eine Wirkung nutzen, die sagt „geblockter Feind verliert flink“, dann funktioniert der Block vollständig; der Angriff wird um 1 pro Block reduziert.
 - Beispiel: Wenn der Angreifer einen Feuer-Fernangriff 4 benutzt, und du spielst Eis-Block 4, wird der Angriff auf 2 reduziert. Spielst du Block 7, wird der Angriff auf 3 reduziert (Gesamtwert ihres teilwirksamen Blocks ist 3, was den Angriff lediglich um 1 reduziert).
 - Wenn der Angriff nicht auf null 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 ja bereits 1 Schaden, um einen Helden oder eine Einheit zu verletzen).
 - Der Angreifer kann eine beliebige unverletzte Einheit des Blockers verletzen, indem er diesen Schaden in Höhe ihres Rüstungswerts zuweist.
 - Wenn die Einheit einen Widerstand gegen irgend ein Element aus dem Angriff hat, wird ihre Rüstung verdoppelt, dann muss der Angreifer doppelt so viel Schaden zuweisen, um die Einheit zu verletzen.
 - Der Angreifer kann den Helden des Blockers verletzen, indem er diesem Schaden in Höhe von dessen Rüstungswert 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 dann tun, wenn es kein Ziel mehr gibt, dessen Rüstung gleich hoch wie seine verbleibenden Schadenspunkte ist (oder niedriger).
- Nach der Durchführung des Angriffs hat der andere Spieler die Gelegenheit, selber zum Angreifer zu werden. Die Fern- und Belagerungsangriffphase geht so weiter – beide Spieler wechseln sich in den Rollen als Angreifer und Blocker ab. Sobald beide Spieler in dieser Phase nacheinander passen, endet die Phase.

FERN- UND BELAGERUNGSANGRIFFE

- In dieser Phase sind beide Spieler abwechselnd am Zug und spielen Fern- und Belagerungsangriffe, **beginnend beim Verteidiger**. Der Spieler, der einen Angriff ausführt, wird **Angreifer** genannt, der andere Spieler ist der **Blocker**, unabhängig davon, wer der Aggressor ist oder der Verteidiger.
- 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 (einer *Burg* oder einem *Magierturm*), kann der Angreifer/Aggressor lediglich Belagerungsangriffe einsetzen.
 - Quer gespielte Karten sind bei diesem Angriff nicht zulässig.
- Danach kann der Blocker beliebige viele **Blocks** (und Spezialwirkungen) spielen, wie in einem normalen Kampf.
 - Die Regeln für voll wirksames und teilwirksames 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.

NAHKAMPFANGRIFFE

- Die Nahkampfangriffsphase funktioniert ähnlich wie die Fern- und Belagerungsangriffsphase, mit wenigen Unterschieden:
 - Der **Aggressor** beginnt als Angreifer statt dem Verteidiger.
 - Jede Kombination aus Angriffswirkungen kann gespielt werden, inklusive Fern- und Belagerungsangriffe. Befestigungen werden in dieser Phase ignoriert.
 - Es ist erlaubt, beliebige Karten quer zu spielen, um Angriff 1 zu erhalten. Beachtet, dass eine so gespielte Karte den gesamten Angriff zu einem physischen Angriff macht (wenn er das nicht ohnehin schon war), was jeden beliebigen Block gegen ihn wirksam werden lässt und die Rüstung von Einheiten mit physischem Widerstand verdoppelt.
 - Die Blocks wirken vollständig, d. h. der Angriff wird **um 1 pro Punkt des Gesamt-Blockwerts** gesenkt.
- Schaden kann wie in der Fern- und Belagerungskampfphase 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 eigene Ablage zu legen:
 - Artefakte können gestohlen werden, wenn sie in der Ablage des Spielers liegen, in dessen Spielbereich oder sie einer *verletzten* Einheit zugeordnet wurden (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 kann in Bewegungspunkte umgewandelt werden, die dazu ausgegeben werden, **den Blocker zum Rückzug zu zwingen**. Das funktioniert so:
 - 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 *umherziehende Feinde* niemals.
- 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 auf weitere Angriffe verzichten.

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 niedrigeren 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 verschiedene Wirkungen außer Angriffen und Blocks spielen. 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 am Kampf beteiligte Einheit abzielen, falls solche vorhanden sind. Wenn diese Wirkung durch einen erfolgreichen Block ausgelöst wird, funktioniert sie hier nur, nachdem der Blocker den Angriff auf null reduziert hat.
 - Die Stärke oder Kosten einiger Wirkungen können von der Zahl der Feinde abhängen. Beim Kampf Spieler-gegen-Spieler ist dies die Zahl der *bereiten* unverletzten Einheiten des Gegners und der Einheiten, die beim aktuellen Kampf 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 spielen, wenn du blockst. Wähle eine Einheit, die am Angriff beteiligt ist und zieh deren Beteiligung am Gesamt-Angriffswert ab. Die Einheit bleibt *verausgabt*. Du kannst aber nicht auf diese Weise gegnerische Spezialwirkungen und Blocks annullieren.
 - Wirkungen, die es dir erlauben, die Block- und die Schadenphase des Kampfs zu überspringen, kannst du nur nutzen, um einen einzelnen Angriff zu annullieren (Fern-/Belagerungs- oder Nahkampf). Bei diesen Angriff wird kein Schaden verursacht (doch die Karten bleiben gespielt, die Einheiten bleiben *verausgabt*). Der Kampf geht natürlich weiter.

~ Gemeinsamer Stadtüberfall ~

- In kooperativen Szenarien (und ebenso in wettbewerbsorientierten, 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 worden ist 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 Spieler-gegen-Spieler-Kampfs).
- Der Spieler sagt an, dass er einen gemeinsamen Überfall durchführen möchte:
 - Er **lädt einen oder mehr geeignete Helden ein**. Er darf Helden auch ausschließen, selbst wenn sie geeignet sind.
 - Er schlägt vor, wie **die Menge der Feinde in der Stadt zuteilt** wird, bzw., wie vielen Feinden sich die jeweiligen Spieler widmen sollen. Jedem 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 automatisch klar ist, welche Verteidiger diesen Teil bewachen).
- Die Beteiligten** sind beim **Stadtüberfall** in Zugfolge **abwechselnd am Zug**, beginnend beim Spieler, der den gemeinsamen Überfall angesagt hatte:
 - Jeder Spieler führt alle Phasen seines Kampfs durch, dann ist der nächste Spieler an der Reihe
 - Jeder Spieler kann einen Würfel aus der Quelle benutzen (diese werden aber erst zurückgelegt, wenn der Überfall vorbei ist), sowie sämtliche Wirkungen, die er vor oder während seiner Züge benutzen dürfte.
 - Jeder Spieler muss damit beginnen, dass er sich direkt in die **Stadt** bewegt.
 - Keine andere Bewegung oder Aktion** ist erlaubt.
 - Falls diese Bewegung *umherziehende Feinde* provoziert, werden diese zu den Feinden gelegt, denen sich der Spieler widmen soll.
 - Die Spieler können freiwillig jegliche *umherziehenden Feinde* herausfordern, die angrenzend zur überfallenen Stadt sind und zu ihren Feinden hinzufügen.
- Wickelt den Überfall wie üblich ab (inklusive dem Ansehensverlust und dem Markieren der besiegten Feinde durch Ablage von Schilden in Spielerreihenfolge auf der Stadtkarte).
 - Jeder Spieler stellt sich **nur den Feinden, die ihm zugewiesen wurden** und ignoriert die anderen.
 - Wirkungen, die sich auf „alle Feinde“ beziehen, betreffen nur die Feinde, die diesem Spieler zugewiesen wurden.
- Die **Stadt** ist erobert, wenn alle Verteidiger besiegt wurden (unabhängig davon, ob eventuell herausgeforderte *umherziehende Feinde* besiegt wurden).
 - Wenn die **Stadt** noch nicht erobert ist, 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 spielen, genau wie bei einem normalen Überfall.



SZENARIOHEFT

Das Szenarioheft ist dreiteilig. Zuerst kommen ein paar grundsätzliche Prinzipien, die bei allen oder bei bestimmten Gruppen von Szenarien gelten (wie bei kooperativen Szenarien). Im zweiten Teil werden einige Varianten geschildert, die ihr benutzen könnt. Im dritten Teil sind die Szenarien aufgeführt

I. ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

SPIELPLANFORM

Bei jeder Szenariobeschreibung gibt es eine empfohlene Spielplanform gemäß der erlaubten Spieleranzahlen.

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 bald sehr breit sein. 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 höher und kaum zu vermeiden.



Vollständig freier Spielplan

Ein vollständig freier Spielplan benötigt Startteil B und ihr legt sofort drei weitere Teile daran. 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 zu viert.

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 wollt.

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



KOOPERATIVE UND SOLOSZENARIEN

In Mage Knight - Das Brettspiel legen die Spieler selber das Spieltempo fest. Wenn jemand auf die Tube drückt und die meisten seiner Karten in jedem Zug 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 – der Aspekt des erzwungenen Tempoanpassens ginge verloren. Um das zu vermeiden, gibt es für jede kooperative oder Solomission einen Dummsspieler.

Dummsspieler

Bei Spielbeginn:

- Nachdem die Helden gewählt wurden, sucht aus den übrigen Helden einen aus, der zum Dummsspieler-Helden wird. Ihr benötigt bloß dessen Heldenkarte, sein Zugfolgeplättchen und sein Startdeck mit 16 Karten.
- Seht euch seine Heldenkarte an. Unten sind drei farbige Punkte (Goldyx z. B. hat grün, grün und blau). Legt 3 Kristalle in diesen Farben (1 pro Farbe) auf seinen Vorrat. Hinweis: Das gilt nur für den Dummsspieler, die richtigen Spieler beginnen ohne Kristalle.

- Mischt das Handlungsdeck dieses Helden – und der Dummsspieler ist bereit!

Beim Wählen der Taktiken:

- Lest in der Szenariobeschreibung nach, wie der Dummsspieler 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 den Taktiknummern an.

Wenn der Dummsspieler am Zug ist:

- Wenn sein Handlungsdeck leer ist, sagt er das Rundenende an. Jeder andere Spieler hat noch einen Zug, dann ist die Runde vorbei.
- Wenn sein Handlungsdeck nicht leer ist, deckt ihr drei Karten davon auf und legt sie auf seine Ablage. Seht nach, welche Farbe die letzte aufgedeckte Karte hatte (oberste Karte der Ablage):
 - Wenn der Dummsspieler keine Kristalle dieser Farbe im Vorrat hat, ist sein Zug vorbei.
 - Wenn er Kristalle dieser Farbe hat, deckt so viele 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 viel auf wie möglich. In seinem nächsten Zug sagt der Dummsspieler das Rundenende an.

Wenn eine neue Runde vorbereitet wird:

- Wenn ihr die unterste Karte des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen wegnehmt, kommt sie ins Deck des Dummsspielers. Sein Deck wird gemischt.
- Wenn ihr die unterste Karte des Zaubersangebots wegnehmt, kommt sie wie üblich unter das Zauberdeck. Außerdem erhält der Dummsspieler einen 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 Dummsspieler 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 Dummsspielers, 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 für den Dummyspieler ist der Hauptgrund dafür, dass kooperative Szenarien immer nur für bis zu drei Spieler angeboten werden. Wenn ihr tatsächlich auch mit vier Spielern ein kooperatives Szenario spielen möchtet, nehmt ihr irgendwelche Ersatzspielkarten (vielleicht: Pik ist grün, Herz ist rot, Karo ist weiß

und Kreuz ist blau, o. ä.), oder einfach farbig markierte Papierchen als Handlungsdeckkarten des Dummyspielers und seine während des Spiels hinzukommenden Karten.

Fähigkeiten im Solospiel

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

Immer, wenn dein Held ein Fähigkeitsplättchen erhält, deckst du ebenfalls eine Fähigkeit des Dummyspielers auf und legst sie in das Angebot der allgemeinen Fähigkeiten – wenn du das nächste Mal eine Fähigkeit erhalten solltest, kannst du auch ein solches Plättchen wählen. Wenn du ein solches Plättchen aus dem allgemeinen Angebot nimmst, gilt wie bei den üblichen Auflevel-Regeln, dass du die unterste Karte des Angebots der Fortgeschrittenen Aktionen nehmen musst.

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 (sie sind auf der Übersicht dunkel unterlegt) gelten nicht für deinen Teamkollegen.
- Allerdings machen interaktive Zauber (solche, die andere Spieler betreffen) nicht Halt vor deinem Teamkollegen. Magie kann eben Freund nicht von Feind 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 Stadtrüberfall 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. Immer jedoch dürfen verbündete Spieler sich nicht ge-

genseitig sagen, welche Karten sie auf der Hand haben, und sich auch nicht gegenseitig beim Ausspielen ihres Zuges helfen (wie man die Karten am besten spielt, seine Einheiten benutzt, wann Mana bezahlt werden sollte, usw.). Jeder Spieler ist selber für seine Spielweise verantwortlich.

- Verbündete Spieler dürfen am Ende ihres Zuges nicht auf demselben Feld stehen (außer auf Städten und dem Portal). Wenn das doch passieren sollte, gelten die Regeln für den erzwungenen Rückzug bei dem Spieler, der als letzter auf das Feld kam.
- Verbündete Spieler dürfen sich nicht gegenseitig in einen Kampf Spieler-gegen-Spieler verwickeln
- Ein Spieler kann ein leere Burg betreten, die seinem Teamkollegen gehört und er kann dort Einheiten rekrutieren. Wenn er bei oder in einer Burg seines Verbündeten steht, ist sein Handlimit erhöht, allerdings nur für die Burgen, die sich in seinem eigenen Besitz befinden. Das heißt also: ist er bei einer Burg seines Teamkollegen, besitzt aber keine eigene, wird sein Handlimit nicht modifiziert.

- 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 wird nicht gezählt.
- Für Erfolge und ähnliche Wertungen wird immer nur die höhere Wertung der beiden Spieler in diesem Bereich genommen. Die niedrigere Wertung des anderen Spielers zählt nicht. Beim *größten Prügelnaben* 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. VARIANTENREGELN

Damit ihr noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen könnt und um es euren Erwartungen anzupassen, folgen ein paar Varianten. Beim Auswählen von Varianten gelten diese Regeln:

- Die ersten paar Spiele solltet ihr ausschließlich nach den Standardregeln spielen, um das Spiel besser zu verstehen.
- Eine Variantenregel darf nur angewendet werden, wenn ihr alle Spieler zustimmen.

- Ihr solltet euch auf ein Szenario einigen und klären, welche Variantenregeln zur Anwendung kommen sollen, BEVOR ihr mit dem Spiel beginnt, d. h. auch vor der Wahl der Helden.

- Sucht euch nicht zu viele Variantenregeln auf einmal aus. Ihr werdet sonst durcheinander kommen, welche Regel gültig ist und welche nicht.

- Wenn ihr eine Variantenregel derart mögt, dass ihr nie mehr ohne sie spielen wollt, könnt ihr vereinbaren, diese als Standardregel anzusehen; die Hinweise hier sind dann ungültig.

- Selbst wenn eure Gruppe einige Variantenregeln grundsätzlich benutzt, solltet ihr darauf verzichten, sobald ihr das Spiel Neulingen beibringt. Spielt das Szenario *Die ersten Erkundungen* ohne Zusatzregeln. Die Neuen 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 Regeln einsetzen:

- Legt die Reihenfolge für die Heldenwahl 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 anbieten, 1 oder mehr Ruhm zu opfern, um sich selber 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 größer ausfallen als das vorige. So geht das rundenweise immer weiter, wie bei einer normalen Auktion, außer, dass Spieler, die früher in der Wahlreihenfolge stehen, im Gebot nur gleichziehen müssen, sie müssen nicht unbedingt erhöhen.

- Sobald keiner mehr erhöhen will, erhält der meistbietende (bei gleichen Geboten derjenige, der früher wählen durfte) den Helden und verliert den gebotenen Ruhm. Die anderen verlieren

nichts und machen auf diese Weise weiter, mit dem nächsten Spieler (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 Ruhmreihe 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, levelt er nicht 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), was Spieler bevorzugt, die bei den Auktionen später an der Reihe waren.

SPIELPLAN VARIIEREN

Spielplanform und Zahl der Teile

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

Spielplanteile zufällig ausrichten

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

Sobald ihr einen Haufen Spiele 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 Teils (zu Beginn oder während des Spiels) wird das Teil zufällig ausgerichtet. Legt es verdeckt an den Spielplan an und wendet es dann um eine vorher bestimmte Achse (die Achse muss natürlich vor dem Umdrehen bestimmt werden).

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

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 Spiel-

story, welche die Städte individuell macht, nicht nur durch deren Besetzungen und Bonusse. Wenn ihr dabei aber mehr Vielfalt haben wollt, 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 dieses hat.

Hinweis: Ihr könnt zufällige Städte auch in Szenarien benutzen, in denen eine bestimmte Stadt vorgegeben ist (z. B. die Grüne Stadt im Szenario *Druidennächte*), weil es eigentlich auf das Spielplan- teil ankommt, nicht so sehr auf die Stadtfarbe. In diesen Fällen nehmt ihr also das angegebene Stadt-Zentralteil, setzt aber eine nach Zufall 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 schwieriger ist: Es ist viel schwerer, 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 wollt, empfiehlt es sich, zu Beginn die Manawürfel so lange zu würfeln, bis kein Gold und Schwarz mehr erscheint.

Die Dunkelheit naht!

Ihr beginnt mit einer Tagrunde. Am Ende der Runde würfelt mit 2 Manawürfeln. Wenn einer davon Schwarz zeigt, bricht die Nacht herein und sie hört bis zum Ende des Spiels nicht auf. Wenn nicht, geht es mit einer weiteren Tagrunde weiter, an deren Ende du erneut würfelst.

STADTLEVEL

Die Stadtlevel jedes Szenarios sind in der Beschreibung vorgegeben. Sobald ihr an Erfahrung gewonnen habt, könnt ihr diese 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 die Grenzen gehen wollt, 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. Jeder zwischen 2 und 24 ist möglich; es muss nicht zwingend mehr als 11 sein.
- Die Megalopolis sollte immer die letzte aufgedeckte Stadt des Spiels sein.
- Wenn eine Megalopolis aufgedeckt wird, stellt ihr wie üblich deren Figur auf und nehmt deren Stadtkarte. Dann zieht ihr eine der verbleibenden Stadtkarten und legt sie rechts zur ersten Stadtkarte. Nehmt ebenfalls die Stadtfigur dieser Farbe und stellt diese 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, für die Stadt rechts ab (der Level der Megalopolis ist also die Summe beider Stadtlevel). Zieht Besatzungsplättchen für beide Städte und legt diese 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 irgendwo 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 Kampfbonussen 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 eliminiert sind. Legt den Stadtanführer wie üblich fest.
- Sobald sie erobert ist, wird die Megalopolis wie eine große Stadt auf zwei Feldern behandelt. Du stellst deine Figur auf die zugehörige Karte, um anzuzeigen, in welchem Teil der Stadt du gerade stehst. Du kannst dich in 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 dem zu diesem Feind angrenzenden Feld stehen.

- Egal, in welchem Teil der Stadt dein Held steht, kannst du während deiner Interaktion die Einkaufsmöglichkeiten beider Städte benutzen.
- Bei der Wertung zählt eine Megalopolis nur als 1 Stadt. Hinweis: Die Wertung nimmt auf den Level der Stadt keine Rücksicht.
- Wenn ihr ein Szenario mit zwei Megalopolis spielen wollt, stellt eine zufällige Stadt zum ersten aufgedeckten Stadt-Zentralteil. Die anderen beiden Städte werden auf das zweite Stadt-Zentralteil kommen, auch dann, wenn es der Farbe der zufällig gezogenen Stadt der ersten Megalopolis entspricht.

UMHERZIEHENDES ÜBEL!

Eine Art Nebenaufgabe – ihr könnt damit jedes Szenario aufpeppen.

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

- Eure Helden beginnen mit Ansehen -2 (was bedeutet, dass sie bei 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 golden), wird ein neuer Feind für dieses Feld gezogen.

- Wenn sie golden ist, kommt außerdem noch ein brauner Feind zu dem üblichen grünen oder roten Plättchen. 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 kalte Farben (weiß, blau oder schwarz), und der zusätzliche braune Feind kommt bei schwarz dazu.

Mehr umherziehendes Übel!

Für eine noch extremere Version dieser Variante:

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

Keine interaktiven Zauber

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

Keine interaktiven Fähigkeiten

Ihr entfernt alle Fähigkeiten, die andere Spieler betreffen – sie haben dieses Symbol (außerdem ist ihre Beschreibung auf der Übersicht in anderer Farbe hinterlegt).

Kein Kampf Spieler-gegen-Spieler

Ihr könnt verbieten, dass sich Spieler gegenseitig angreifen. Wenn ein Spieler seine Bewegung auf dem 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, darfst du keinen goldenen Würfel benutzen, um eine rote Karte zu verstärken, du bist gezwungen, den roten Würfel zu nehmen. Auch darf ein goldener Würfel bei Tag nicht neu gewürfelt oder geändert werden, so lange 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 gelegentlich zu einem Verstandesduell ausarten.

- Diese Variantenregel trifft immer dann zu, wenn ein Spieler den Kampf mit einem einzelnen Feind beginnt (egal ob es ein *umherziehender* ist, ein Monster in einem Dungeon, oder der einzige Verteidiger, der noch in einer Stadt nach diversen Überfällen übrig geblieben ist, usw.).
- Wenn das eintritt, nimmt sich der Spieler, der vor dem aktuellen Spieler am Zug war, einen unbenutzten Manawürfel und sucht sich geheim eine Farbe darauf aus. Er verbirgt sie mit seiner Hand, sodass der kämpfende Spieler sie nicht sehen kann.

MEHR DECKBAU

Wenn ihr meint, dass ihr mehr Möglichkeiten zum Finetuning eures Decks während des Spiels braucht, könnt ihr eine der folgenden Varianten benutzen. In den ersten paar Spielen 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 benutzt, kann es insbesondere bei 4 Spielern passieren, dass euch die Fortgeschrittenen Aktionskarten ausgehen, wenn früh Karten ins Spiel kommen, die euch mehr Fortgeschrittene Aktionen liefern. In diesem Fall gilt: Das Angebot der Kloster ist als erstes 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 es geht. Sind keine Karten mehr da, bekommt ein Spieler, der eine nehmen müsste, eben keine.

Aktionsverbesserungen

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

- Am Ende jeder Nacht außer der letzten (also 2mal während einem normalen 6-Runden-Szenario) deckt so viele Fortgeschrittene Aktionen auf wie es Spieler gibt plus 1.
- Danach sollten die Spieler ihre Decks durchgehen und ihre Stärke bewerten. Benutzt die ersten drei Zeilen der Erfolgswertung:

- Wenn er weiß ist, hat der Feind Rüstung +1 in der Fern- und Belagerungsangriffsphase.
- Wenn er rot ist, hat der Feind einen Angriff +1.
- Wenn er blau ist, hat der Feind Rüstung +1 in der Angriffsphase.
- In allen obigen Fällen bringt ein besiegter Feind 1 Ruhm mehr als üblich ein.
- Wenn die Farbe Schwarz ist (oder auch Grün oder Gold, falls der Spieler einen Fehler gemacht hat), hat der Feind keinen Bonus, aber es gibt auch keinen Extraruhm dafür.
- 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 die Rüstung +1, die er bekommt, überlebt (besonders bei Widerstand). Andererseits könnte der Spieler einfach genug Angriff oder Block spielen, und die Erhöhung um 1 würde den Ausgang nicht verändern. Man würde seinem Mitspieler bloß mehr Ruhm zuschanzen.

- 2 Punkte pro Artefakt oder 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).
- Zu dieser Punktzahl zählst du 3 Punkte für jeden Level, den du weiter bist als der Spieler mit dem niedrigsten Level und sagst 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 im Spiel 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 vereinba-

ren, dass es erlaubt ist, sich die Decks der anderen anzusehen. Im Spiel selbst wird dazu kaum Zeit sein.

Zu Beginn Karten auswählen

Diese Variante erfordert Langzeitplanung. Ihr plant einige Verbesserungen für eure Helden im Voraus und müsst eure Entscheidungen dann gegebenenfalls während des Spiels 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 vier zufällige Karten aus dem Deck der Fortgeschrittenen Aktionen verdeckt an jeden Spieler aus.
- Jeder Spieler wählt eine dieser Karten und legt sie beiseite, und gibt die übrigen Karten an den nächsten Spieler.
- Macht so weiter, bis jeder Spieler drei 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 eine seiner gewählten Karten aus und mischt sie in sein Deck ein.
- Hinweis: Ihr könnt diese Regel selbstverständlich auch in Szenarien mit weniger als 6 Runden benutzen. Ihr werdet in solchen Fällen eben nicht alle eurer gewählte 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 Neulingen beizubringen, da die Spielregeln beim Spiel erlernt und verinnerlicht werden.

Bei eurer ersten Mission werdet ihr in einen unbekanntem Bereich des Atlantischen Königreichs entsandt, um dessen Hauptstadt zu finden. Das wär's schon. 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:

Aufbau (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 ihn ausdrücklich).
- Goldene Einheiten 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 Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist das Spiel sofort vorbei.

Wertung

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

Solovariante

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

Benutze einen Dummyspieler (siehe Seite 12) und die besonderen Regeln zur Auswahl der Taktik von der Soloeroberungsmision (siehe Seite 17). Bei der Wertung gibt es keine Ehrentitel.

Wenn du jedoch nur mit den Spielabläufen vertraut werden willst, kannst du auf den Dummyspieler 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 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 an sich raffen, wie möglich. Was für ein Glück, dass die Eroberung von Städten herrlich geeignet zum Ansammeln von Ruhm ist.

Aufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

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

BLITZEROBERUNG

- 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 aber 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.

Aufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei – beschränkt auf 4 Spalten (4 Spieler)
- Landschaftsteile: 6, 7 oder 9
- Stadt-Zentralteile: 2, 3 oder 4 (entsprechend Spieleranzahl)
- 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.

Aufbau (für 2 oder 3 Spieler)

- Spielplanform: komplett 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, die aufgedeckt wird, sie hat Level 8 (2 Spieler) oder Level 11 (3 Spieler)
- Dummyspieler: ein Standard-Dummyspieler (siehe Abschnitt *Allgemeine Prinzipien*).
- Karten und Fähigkeiten: Entfernt die vier wettbewerbsorientierten Zauber aus dem Zauberdeck (mit 17 bis 20 nummeriert) sowie eine interaktive Fähigkeit (die mit dem dunkleren Hintergrund auf der Fähigkeitsübersicht aus dem Fähigkeitsstapel jedes Spielers).

Szenarioende

Wenn alle Städte erobert sind, haben alle Spieler (auch derjenige, welcher die letzte Stadt aufgedeckt hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist das Spiel 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 zusätzliche 5 Ruhm als größter Städteroberer (Ruhm +2 bei Gleichstand).

Wenn ihr alle Städte erobert habt, war eure Mission erfolgreich. Egal, ob euch das gelungen ist oder nicht, 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 nach Teamregeln spielen (siehe Abschnitt *Varianten*).

In diesem Fall kann man entweder die vier Städte im Spiel lassen, oder Anreiz zu gemeinsamen Stadtüberfällen schaffen, indem man nur zwei Stadt-Zentralteile benutzt und den Level der Städte auf 10 stellt, oder höher. Ihr könnt auch zwei Megalopolis benutzen (siehe unter *Varianten*).

Spezialregeln

- Ihr beginnt mit 1 Ruhm. Jedes Mal, wenn ihr eine Zeile auf der Ruhmanzeige überschreitet, erhaltet ihr 1 Ruhm zusätzlich.
- Jeder beginnt auf dem zweiten positiven Feld der Ansehensanzeige (d. h., er hat direkt zu Beginn einen Bonus von +1 beim Ansehen).
- 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, welcher die letzte Stadt aufgedeckt hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist das Spiel sofort vorbei.

Wertung

Normale Wertung für Erfolge und Städte (auf beiden Seiten der Wertungskarte), wie beim Standard-Eroberungsszenario.

Varianten

Ihr könnt den 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 von Tag oder Nacht wählt ihr gemeinsam eine der von den echten Spielern (nicht dem Dummy) genutzten Taktiken und entfernt sie aus dem Spiel (am Ende des letzten Tages oder der letzten Nacht ist das nicht nötig).
- Es gelten 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, waren alle siegreich. Wenn nicht, haben alle verloren. In beiden Fällen könnt ihr eine Wertung durchführen, um vergleichen zu können, wie gut ihr gespielt habt.

Ihr habt als Team einen gemeinsamen Punktestand. Als Basis nehmt ihr den niedrigsten Ruhm, den einer der Spieler erzielt hat. Dann wendet ihr die normale Wertung für Erfolge an, aber:

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

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 zusätzliche 10 Punkte, falls jeder Spieler Anführer von mindestens einer Stadt ist.
- Ihr erhaltet zusätzliche 15 Punkte, wenn ihr alle Städte erobert habt.
- Wenn ihr das Spiel eine oder mehr 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 in eurer letzten Runde nicht angekündigt wurde, bekommt ihr noch zusätzliche 5 Punkte.

Varianten

Passt die Stadtlevel so an, dass sie für eure Spielstärke die passende Herausforderung sind. Zu zweit darf die letzte Stadt auch eine Megalopolis sein – siehe Abschnitt *Varianten*.

Ihr könnt eine Wertungsvariante vereinbaren: bei den Erfolgen werden nur die niedrigsten Punktzahlen gewertet. Das wird zu ausgeglichener Entwicklung der Helden führen, statt Spezialisierung (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 aber 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.

Alle Regeln und Aufbauanweisungen der Vollständigen Kooperation sind gültig, mit folgenden Ausnahmen:

SOLOEROBERUNG

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

Ja, du hast richtig gelesen: du bist allein. Den Rat stört das nicht, er will trotzdem, dass diese Städte erobert werden. Viel Glück!!

Aufbau

- 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.
- ein Standard-Dummspieler (siehe Abschnitt *Allgemeine Prinzipien*).
- Karten und Fähigkeiten: Entferne die vier wettbewerbsorientierten Zauber aus dem Zauberdeck (mit 17 bis 20 nummeriert) sowie die interaktive Fähigkeit (die mit dem dunkleren Hintergrund auf der Fähigkeitsübersicht aus deinem Fähigkeitsstapel).

Aufbau (für 2 oder 3 Spieler)

- Landschaftsteile: 7 oder 8
- Stadt-Zentralteile: 2 oder 3 (entsprechend Spieleranzahl)
- Zentralteile ohne Stadt: 1 oder 2 (eins weniger als Spieleranzahl)
- 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

- Jeder beginnt mit 1 Ruhm. Jedes Mal, wenn man eine Zeile auf der Ruhmanzeige überschreitet, erhält man 1 Ruhm zusätzlich.
- Ihr beginnt auf dem zweiten positiven Feld der Ansehensanzeige (d. h., ihr haben direkt zu Beginn einen Bonus von +1 beim Ansehen).
- Es gibt einen zusätzlichen Manawürfel in der Quelle und eine Einheit mehr im Angebot als üblich.

Spezialregeln

- Wenn Taktiken gewählt werden, bist du immer zuerst an der Reihe. Der Dummspieler zieht dann zufällig eine der verbleibenden Karten.
- Am Ende jedes Tages und jeder 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 Dummspieler 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 vergleichen zu können, 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.

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

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

- Wenn du das Spiel eine oder mehr 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 Dummspielers (die in dieser Runde nicht umgedreht wurde).
- Wenn das Rundenende in deiner letzten Runde nicht angekündigt wurde, bekommst du noch zusätzliche 5 Punkte.

Varianten

Passen die Stadtlevel so an, dass sie für deine Spielstärke die passende Herausforderung sind. Du darfst 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 hier.

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 Kristallnachschub können die Magier dem Land nicht dienen. Geht hin und holt euch alles zurück.

Spielplan (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei – beschränkt auf 4 Spalten (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 bei 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) oder 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 man sie von *umherziehenden Feinden* unterscheiden kann.
- 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 beide Feinde nicht besiegen kannst, bleibt/bleiben der/die übrige/n Plättchen auf dem Feld. Du kannst sie später wieder angreifen.
- 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 gelang).
- Zu Beginn von Tag oder Nacht bekommt jeder Spieler einen Kristall aus jedem Bergwerk, das er bereits befreit hat, egal wie weit er davon auf dem Spielplan ist. Es ist ein Geschenk der überaus dankbaren Bergleute.

- Hinweis: Wenn es nicht ausreichend braune Plättchen 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 sind und alle Bergwerke befreit, haben alle Spieler (auch derjenige, der das letzte Bergwerk befreit hat) noch einen letzten Zug. Wenn die Runde währenddessen endet, ist das Spiel sofort vorbei.

Wertung

Wenn ihr alle Bergwerke befreit habt, war die Mission erfolgreich. In jedem Fall gilt die Standardwertung für Erfolge. Außerdem:

- Ein 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 zusätzliche 5 Ruhm.

DRUIDENNÄCHTE

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Geringer Wettbewerb, ein bisschen kooperativ
- 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 auf den Magischen Lichtungen schon einmal die geheimnisvollen Obelisken mit den eingemeißelten Symbolen bemerkt? Untersucht diese!

Spielplan (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei – beschränkt auf 4 Spalten (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 Spielerzahl).
- 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 diese aktivieren – markiere sie mit einem deiner Schildplättchen. Es können mehrere Plättchen auf jeder Lichtung liegen, allerdings höchstens eins 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 diese.
 - Die Plättchen, die von dir besiegt werden, bringen dir doppelt so viel Ruhm.
 - Die Plättchen, bei denen dir das nicht gelingt, verschwinden nach dem Kampf (die Verletzungen, die du erhalten hast, dummerweise nicht).
 - Egal, wie viele davon du besiegt hast, am Ende deines Zuges erhältst du einen zufälligen Kristall pro beschworenes Monster (würfle für jedes, wie bei einer Monsterbehausung).
- Am Ende der ersten Nacht nimmst du alle Schildplättchen von den Lichtungen weg. Die Spieler müssen sie erneut markieren, wenn sie auch in der zweiten Nacht Beschwörungsgesänge anstimmen wollen.
- 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, aber diesmal sogar zwei 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 beim Ende der zweiten Nacht.

Wertung

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

Varianten

Ihr könnt wettbewerbsorientierter vorgehen: nur 1 Schildplättchen (bei 2 Spielern) oder 2 Plättchen (bei 3 oder 4 Spielern) ist pro Lichtung erlaubt. Wenn eine Lichtung bereits dieses Limit erreicht hat, nimm ein Plättchen eines anderen Spielers weg (deine Wahl).

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!

Spielplan (für 2, 3 oder 4 Spieler)

- Spielplanform: Keil (für 2 oder 3 Spieler) oder frei – beschränkt auf 4 Spalten (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 Spielplattteil 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 Spielplattteil liegen. Das Feld darf aber weder Sumpf sein, noch einen Ort enthalten. Ab jetzt ist auf diesem Feld ein geheimer Dungeoneingang. Er legt ein verdecktes braunes Feindplättchen darauf, um es zu markieren.
- Ein geheimer Dungeoneingang funktioniert wie ein normaler Dungeon (siehe dessen Übersicht). Wenn du ihn eroberst, markiere das Feld und nimm dir deine Belohnung. Wenn du versagst, lege das Monsterplättchen ab und lege einen anderen braunen Feind auf das Spielplattteil.
- Dasselbe gilt für Kloster – nur, dass du dort ein rotes Feindplättchen auf ein angrenzendes leeres Feld legst, um damit den Eingang zu einer geheimen Grabstätte anzuzeigen.
- Diese geheime Grabstätte funktioniert wie normale Grabstätten.
- Eroberte Dungeons und Grabstätten (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.
 - Beide 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 du 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 Spielplattteile 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 das Spiel sofort vorbei.

Wertung

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

In jedem Fall nehmt ihr eine normale Wertung vor, außer:

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

EROBERN UND HALTEN

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

In diese krisengeschüttelte Region hat euch der Rat des Nichts entsandt ... ähm ... also der rechtmäßige Teil des Rats ... 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: vorgegeben. Siehe Abb. Nehmt die B-Seite des Startteils, drei aufgedeckte Landschaftsteile und vorgegebene Positionen, an denen weitere 2 Landschaftsteile und 4 Zentralteile aufgedeckt werden können (ihr solltet sie bereits beim Spielaufbau verdeckt an diese Positionen legen).
- 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. Du darfst sie nicht betreten.
- Einheiten: Entferne die Einheiten Level IV (man kann sie nur in Städten rekrutieren) aus dem Deck der Eliteeinheiten.



Spezialregeln

- Lege ausschließlich Normale (silberne) Einheiten in der ersten Hälfte des Spiels aus. Lege Normale sowie Eliteeinheiten in der zweiten Hälfte des Spiels aus (ab Runde 3 bei vier Spielern, ab Runde 4 bei zwei Spielern).
- Einheiten, die man in Klöstern rekrutieren kann, dürfen auch in Magiertürmen rekrutiert werden. Einheiten, die man in Dörfern rekrutieren kann, dürfen auch in Burgen rekrutiert werden.
- Man verliert in diesem Szenario kein Ansehen, wenn man Burgen und Magiertürme überfällt.
- Die Magiertürme funktionieren hier anders als sonst, sie ähneln in diesem Szenario den Burgen.
 - Wenn du einen Magierturm eroberst, erhältst du keinen Zauber. Du kannst wie gehabt dort später Zauber kaufen.
 - Wenn du einen Magierturm eroberst, gehört er dir, wie eine Burg. Andere Spieler dürfen ihn überfallen, wie eine Burg: Du kämpfst 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) oder violette (bei Magiertürmen) Feindplättchen, wenn du eine Burg oder einen Magierturm eines anderen Spielers überfällt. Der gesamte Ruhm für das Besiegen dieser Feinde wird zusammengerechnet und dann halbiert (aufgerundet).
- Für den dritten Tag und die dritte Nacht (bei 2 Spielern) gilt dasselbe, allerdings werden je drei Plättchen 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 Teamkollegen 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 gehören (falls vorhanden).
- Dasselbe gilt für Magiertürme und Extramana.

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 das Spiel. Bei Gleichstand (wenn also einige Orte unerobert geblieben sind, da es genau 25 Punkte zu erringen gibt), hat keiner gewonnen.

Varianten

- Das Spiel wird strategischer, wenn ihr den Spielplan von Anfang an auslegt (der Reiz des Erkundens geht dann verloren).
- Ihr könnt dieses Szenario auch zu dritt spielen, aber es wird unter dem „wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte“-Syndrom leiden. Wenn euch das nicht abschreckt, empfiehlt es sich, nur vier Runden zu spielen, wie zu viert.

EINER KAM ZURÜCK

- Spieler: 2 bis 4
- Typ: Starker Wettbewerb
- Dauer: vier Runden (2 Tage und 2 Nächte)
- Zweck: Ein wettbewerbsorientiertes Szenario für Spieler, deren 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

Spielplan (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 Spieleranzahl)
- Zentralteile ohne Stadt: 1, 2 oder 3 (eins weniger als Spieleranzahl)
- Städte: Jede aufgedeckte Stadt hat Level 3.

Spezialregeln

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

Der Gewinner

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

Hinweis: Nachdem das Ende der Nacht angekündigt wird, ist kein Kampf Spieler-gegen-Spieler 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 eine 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 Teamkollege muss ihm dabei helfen, vor allem, indem er das andere Team aufhält.

Das jeweilige andere Team sollte nicht erfahren, welcher Spieler gewählt wurde. Beide Schildplättchen (eins von jedem Team) müsst ihr an einem sicheren 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 niemand.

MAGE KNIGHT - DAS BRETTSPIEL EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Cover und Kartenillustrationen: J. Lonnee

Zusätzliche Illustrationen: Milan Vavroň

Künstl. Leitung/Grafik-Design: Chris Raimo

Schachteldesign der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Satz und Layout: Filip Murmak, Michael Kröhnert

Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Henning Kröpke

Spieltester: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vítek, 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 kennen lernte, 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 wertvolle Hinweise. WizKids und Czech Games Edition für ihre Unterstützung durch ausuferndes Spieltesten. Christian Pacher für wertvolle Hinweise zur Terminologie für die deutsche Ausgabe.

WIZKIDS
NECA
www.wizkids.com



Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, unter Lizenz von WizKids/
Neca, LLC. © 2012 WizKids/Neca, LLC.
Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de

~ Kurzübersicht ~

SPIEL

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

EINE RUNDE

- Runde vorbereiten (nicht für die erste Runde):
 - Tag-/Nachttafel umdrehen und Quelle erneuern.
 - Neues Einheitenangebot bilden.
 - Auffüllen der Zauber- und Fortgeschr.-Aktionen-Angebote.
 - Spieler: Einheiten bereit machen, Fähigkeitsplättchen umdrehen.
 - Spieler: Decks mischen und neue Karten ziehen.
- Spieler wählen Taktiken
 - Niedrigster Ruhm (falls gleich: später in Zugfolge) zuerst.
 - Zugfolgeplättchen neu anordnen.
- Spieler spielen in Zugfolge ihre Züge, 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 und/oder Entdecken (= Aufdecken von Spielplanteilen, was nicht als Aktion gilt), danach 1 optionale (manchmal zwingende) Aktion:
 - Kampf mit Feinden (Überfall auf *befestigten* Ort, Provokieren oder Herausfordern von *umherziehenden Feinden*, einen Abenteuerort betreten und dort ggf. kämpfen).
 - Interaktion mit Bewohnern (rekrutieren und/oder *heilen* und/oder Kauf von Karten gegen Einfluss).
 - Kampf Spieler-gegen-Spieler (wenn auf demselben Feld wie Gegner).
- Rast: keine Bewegung und keine Aktion erlaubt.
 - Normale Rast: 1 Nicht-Verletzungskarte und beliebig viele Verletzungskarten ablegen.
 - Langsame Erholung (wenn du ausschließlich Verletzungskarten hast): 1 Verletzungskarte ablegen.
- Bei jedem Zug (gilt nicht als Aktion):
 - Spiele beliebige Spezial- und (wenn nicht im Kampf) Heilungswirkungen.
 - Benutze bis zu 1 Würfel aus der Quelle.

- Ende des Zuges:
 - Falls zutreffend: neu gewürfelte Manawürfel in die Quelle zurück legen. Nächster kann jetzt Zug machen.
 - Erzwungener Rückzug, wenn nicht an sicherem Platz.
 - Gespielte Karten ablegen, Mana zurück (nicht Kristalle).
 - Kampfbelohnungen nehmen, Aufleveln, falls zutreffend.
 - 0 bis X Handkarten ablegen (min. 1, wenn keine gespielt).
 - Karten nachziehen bis zum (modifizierten) Handlimit.

KAMPF MIT FEINDEN

- Fern- und Belagerungsangriffphase.
 - 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 besiegt Feind (du levelst aber noch nicht auf) und legst dessen Plättchen ab.
- Blockphase.
 - Keinen, einen oder mehrere Blocks ausführen. Du darfst mit jedem Block genau einen Feind aufhalten.
 - Spiele Blocks im Gesamtwert (oder höher) des Angriffs des gewählten Feinds, um ihn zu blocken.
- Schadenphase.
 - Für jeden nicht besiegt oder nicht geblockten Feind musst du Schaden in Höhe des 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 des Helden.
- Angriffphase.
 - 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 gespielte Karten) in Höhe der Rüstung der gewählten Feinde (oder höher), um sie zu besiegen.
 - Du erhältst Ruhm für jeden besiegt Feind (du levelst 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 Abläufen 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 Belagerungsangriffphase
 - Die Spieler sind abwechselnd am Zug, beginnend beim Verteidiger, und spielen so lange Fern- und Belagerungsangriffe, bis beide damit aufhören möchten.
 - Der jeweils angreifende Spieler spielt beliebig viele Fern- und Belagerungsangriffe (nur Belagerungsangriffe, wenn der Verteidiger *befestigt* ist).
 - Der andere Spieler kann Blocks ausspielen, um den Angriff zu verringern. Er wird pro 2 Blocks um 1 reduziert.
 - Der verbleibende Angriff wird von Angreifer dem Helden und/oder dessen Einheiten als Schaden zugewiesen. Es muss Schaden in Höhe des Rüstungswerts zugewiesen werden, um einen Held oder eine unverletzte Einheit zu *verletzen*.
- Nahkampfangriff-Phase
 - Die Spieler sind abwechselnd am Zug, beginnend beim Aggressor, und spielen so lange Angriffe, bis sich einer zurückziehen muss oder beide damit aufhören möchten.
 - Der jeweils angreifende Spieler spielt beliebig viele Angriffe (auch Fern- und Belagerungsangriffe und quer gespielte Karten).
 - Der andere Spieler kann Blocks ausspielen, um den Angriff zu verringern. Er wird pro 1 Block um 1 reduziert.
 - Der verbleibende Angriff wird von Angreifer (wie oben) als Schaden zugewiesen 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: Du erhältst 1 Ruhm, falls er mehr Ruhm als du hat, plus 2 pro Level, den dein Gegner höher ist als du.

Feindplättchen-Eigenschaften

Verteidigung

	Befestigt – Nur Belagerungsangriffe sind in der Fern- und Belagerungsangriffphase gegen diesen Feind einsetzbar (überhaupt keine, wenn er außerdem an <i>befestigtem</i> Ort ist).
	Physischer Widerstand – Alle physischen Angriffe (inkl. quer gespielte Karten) sind ineffizient (halbieren).
	Feuer-Widerstand – Alle Feuerangriffe sind ineffizient (halbieren). – Der Feind ignoriert alle Nicht-Angriffswirkungen roter Karten oder mit rotem Mana ausgelöste Einzeiteigenschaften.
	Eis-Widerstand – Alle Eis-Angriffe sind ineffizient (halbieren). – Der Feind ignoriert alle Nicht-Angriffswirkungen blauer Karten oder mit blauem Mana ausgelöste Einzeiteigenschaften.
	Feuer- sowie Eis-Widerstand – Alle Kaltes-Feuer-Angriffe sind ineffizient (halbieren).

Angriff

	Feuer-Angriff – Nur Eis- und Kaltes-Feuer-Blocks sind hier beim Blocken wirkungsvoll (andere werden halbiert).
	Eis-Angriff – Nur Feuer- und Kaltes-Feuer-Blocks sind hier beim Blocken wirkungsvoll (andere werden halbiert).
	Kaltes-Feuer-Angriff – Nur Kaltes-Feuer-Blocks sind hier beim Blocken wirkungsvoll (andere werden halbiert).
	Angriff herbeirufen – zu Beginn der Blockphase ziehe 1 braunes Plättchen für diesen Feind. Dieser gezogene Feind ersetzt den Feind in der Block- und Schadenphase, dann wird er abgelegt.
	Flink – Um diesen Feind zu blocken, benötigst du Block in doppelter Höhe von dessen Angriffswert.
	Brutal – Wenn er nicht geblockt wird, teilt dieser Feind Schaden in doppelter Höhe seines Angriffswerts aus.
	Gift – Wenn eine Einheit durch den Angriff eines Feinds mit <i>Gift</i> verletzt wird, erhält sie 2 Verletzungen statt 1. Für jede Verletzung, die ein Held auf die Hand nimmt, wenn er von einem <i>Gift</i> angriff betroffen ist, kommt eine weitere auf seine Ablage.
	Versteinern – Wird eine Einheit <i>verletzt</i> durch den Angriff eines Feinds mit <i>Versteinern</i> , ist sie sofort zerstört (aus dem Spiel). Erhält ein Held eine oder mehr Verletzungen aus einem <i>Versteinern</i> angriff, muss er sofort jegliche Nicht-Verletzungen aus seiner Hand ablegen.

Widerstände von Einheiten

	Physischer Widerstand – Die Einheit ist weniger anfällig gegen physische Angriffe von Feinden/Gegnern.	Kampf mit Feinden: Wenn der Einheit Schaden aus einem Angriff zugewiesen wird, gegen den sie Widerstand hat, wird der Schaden zuerst um ihren Rüstungswert reduziert (ohne Verletzung). Bleibt dann noch Schaden übrig, fahre wie üblich fort (Einheit Verletzen und Schaden um deren Rüstungswert reduzieren).
	Feuer-Widerstand – Die Einheit ist weniger anfällig gegen Feuer-Angriffe von Feinden/Gegnern. Sie ignoriert außerdem alle Wirkungen roter Karten des Gegners bzw. von Einzeiteigenschaften, die rotes Mana benutzen.	
	Eis-Widerstand – Die Einheit ist weniger anfällig gegen Eis-Angriffe von Feinden/Gegnern. Sie ignoriert außerdem alle Wirkungen blauer Karten des Gegners bzw. von Einzeiteigenschaften, die blaues Mana benutzen.	Spieler-gegen-Spieler: Wenn die Einheit Widerstand gegen mindestens ein Element im Angriff des Gegners hat, muss der Gegner doppelt so viel Schaden aufwenden, um die Einheit zu <i>verletzen</i> .
	Feuer- sowie Eis-Widerstand – Zählt außerdem als Widerstand gegen Kaltes-Feuer-Angriffe von Feinden/Gegnern.	