

SCHATTEN DER MACHT



SCHATTEN DER MACHT

Aventurien – Kontinent der Kaiser, Kalifen und Königinnen. Fernab der offiziellen Diplomatie ringen Geheimbünde und verschworene Kulte um Macht und Einfluss bei den Potentaten dieser Welt. In schummrigen Tavernen werden Abenteurer angeworben, um sich im Intrigenspiel einen Vorteil zu sichern. Es gilt, die Richtigen zu bestechen und um die Gunst der großen Köpfe Aventuriens zu buhlen.

Wem wird es gelingen, mit seinem Netz aus Abenteurern den Sieg zu erringen?

In *Schatten der Macht* ringen die Spieler für ihre Fraktionen um Einfluss und Macht auf dem aventurischen Kontinent. Im Untergrund heuern sie Abenteurer an und erwerben Schiffe für schnelle Überfahrten, um ihren Einfluss in den einzelnen Regionen zu sichern. Wer eine Region unterwandert hat, kann deren Ressourcen nutzen. Wer seinen Einfluss auf Kirchen, magische Zirkel und große Adelshäuser geschickt ausbaut, sichert sich eine gute Ausgangslage, um seinen Abenteurern im Kampf gegen Konkurrenten und Ungeheuer beizustehen und bei den strahlendsten Helden des Zeitalters Eindruck zu schinden.

Und nicht zuletzt verfolgt jeder Geheimbund seine ganz eigene Agenda aus Intrigen im Schatten der Macht.

Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich bei allen Teilnehmern des Schatten der Macht Crowdfundings bedanken. Durch eure Unterstützung hat das Spiel einige Erweiterungen erhalten, auf die sich einige der Spielmaterialien in dieser Box beziehen.

Spielziel

Jeder Spieler kontrolliert eine aventurische **Fraktion** (z.B. einen Agentenzirkel oder Geheimbund) und konkurriert mit den Fraktionen der anderen Spieler um Einfluss. Belohnt wird am Ende die Kontrolle über **Regionen** und **Organisationen**, erbeutete **Trophäen** sowie erfüllte **Heldenquesten** und **Geheimpläne**. Der Spieler, der in diesen Bereichen am Ende die Nase vorn hat, gewinnt das Spiel.

Siegbedingungen

Regionen
Organisationen
Trophäen
Heldenquesten
Geheimpläne

Spielmaterial

Bei *Schatten der Macht* kommen die folgenden Spielmaterialien zum Einsatz:

Spielplan

Der Spielplan stellt den Kontinent Aventurien und die umgebenden Meere dar. Die Landfläche ist in 35 **Regionen** unterteilt und die Wasserfläche in 4 **Meere**. Um diese Gebiete ringen die Spieler während des Spiels. Links unten auf dem Plan werden Organisationsmarken und andere besondere Marken untergebracht.

4 Fraktionstableaus

Jeder Spieler erhält ein eigenes Fraktionstableau, auf dem Informationen und Sonderregeln seiner Fraktion aufgeführt sind, und auf der er seinen Vorrat aus Schiffen und Abenteurern aufbewahrt.



Fraktionstableau KGIA (Vorderseite mit Vorrat für Kaiserliche Loyale und Kaiserliche Agenten)



Fraktionstableau KGIA (Rückseite mit Startvorteil der Fraktion)

59 Ressourcenkarten

Mit den Ressourcenkarten werden während des Spiels Aktionen durchgeführt und bezahlt. Die 35 **Regionen** gehören zum Besitzer ihrer Region auf dem Spielplan. Von den insgesamt 12 **Graue-Eminenz-Karten** verfügt jeder Spieler über 3, die sich bei Spielbeginn in seinem Zugstapel befinden. Die 12 **verbesserten Graue-Eminenz-Karten** können während einer laufenden Partie erworben werden.



Graue Eminenz (Ressourcenkarte)



Region (Ressourcenkarte)

30 Organisationskarten

Auf jeder dieser Karten ist eine aventurische Organisation abgebildet. Organisationen können während des Spiels von Spielern erworben werden und stellen dann zusätzliche Ressourcen und Sonderregeln zur Verfügung.

62 Organisationsmarken

Zu jeder Organisation gehört eine eigene Marke, die auf dem Spielplan in der Region platziert wird, in dem sich die Organisation befindet.

Achtung! Auf dem Stanzbogen der Grundbox befinden sich außerdem die 32 Organisationsmarken der Organisationen aus der Ergänzungsbox „Verborgene Mächte“. Sie kommen beim Grundspiel noch nicht zum Einsatz, sondern nur beim Spiel mit der Ergänzungsbox „Verborgene Mächte“.



Organisationskarte



Organisationsmarken

24 Heldenquesten

Diese großformatigen Tarotkarten enthalten berühmte Helden aus Aventurien, die während des Spiels in Erscheinung treten und von den Spielern umworben werden können, um besondere Vorteile einzuheimsen.

8 Einsteiger-Heldenquesten

Diese Heldenquesten kommen beim Einsteiger-Spiel zum Einsatz. Siehe hierzu das Beiblatt „Einsteiger-Spiel“.



Heldenqueste



Einsteiger-Heldenqueste

21 Geheimpläne

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen Geheimplan, auf dem besondere Siegpunkte-Bedingungen aufgeführt sind, die nur für diesen Spieler gelten, und die er vor den anderen Spielern geheimhält.



Geheimplan



20 Konflikt-/Missionsmarken

Die **Konfliktmarken** können genutzt werden, um Konflikte zu veranschaulichen – siehe hierzu den Kasten auf Seite 12. In späteren Erweiterungen von *Schatten der Macht* kommen diese Marken als **Missionsmarken** zum Einsatz und sind hierfür auf ihrer Rückseite durchnummeriert.



Konfliktmarke



Missionsmarke

Startspieler-Marke

Der Spieler mit dieser Marke ist in der Aktionsphase als erster an der Reihe. Wer in dieser Phase als erster passt (Seite 11), darf die Startspieler-Marke an sich nehmen.



Spielfiguren

Insgesamt stehen für dieses Spiel je **18 Abenteurer** und **6 Schiffe** in vier verschiedenen Farben zur Verfügung, sowie **15 schwarze (neutrale) Abenteurer**, **1 Dschinn** und **1 Zauberschiff**.

Trophäen und Besondere Einheiten

Diese Spielmarken stellen Trophäen (Schwarze Augen, Magische Artefakte) und Besondere Einheiten (Drachen, Dämonenarchen) dar. Diese werden auf Seite 14 beschrieben.



Trophäen

Besondere Einheiten
Rückseite: Trophäe

Name der Organisation
Name der Ressourcenkarte
Fraktion

Kirche des Kor

Al'Anfa

Dexter Demrod

Bereitgestellte Ressourcen

Lage der Region

Anzahl Schlüssel = Maximale Anzahl Organisationen in der Region

Art der Grauen Eminenz (Schachfigur)

Name des Geheimplans

5 Bedingungen, deren Erfüllung Siegpunkte bringen

Name der Heldenqueste

Heldenaktion: oberhalb des Trennstriches

Bedingung: unterhalb des Trennstriches

Anzahl Punkte = Stufe der Heldenqueste

Vorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, müssen die folgenden Vorbereitungen durchgeführt werden:

Die Heldenquesten

Die **Heldenquesten** werden nach Stufe sortiert. Es gibt die Stufen 1 bis 3, angezeigt durch 1, 2 oder 3 Punkte unten links auf der Karte.

Die **Stufe-2-Heldenquesten** werden zu einem Stapel gemischt und anschließend entweder 4 oder 6 Karten verdeckt davon gezogen. Bei 4 Karten handelt es sich um ein **kurzes Spiel**, bei 6 Karten um ein **langes Spiel**.

Auch die 4 **Stufe-1-Heldenquesten** und 4 **Stufe-3-Heldenquesten** werden nun zu jeweils einem Stapel gemischt. Anschließend wird ein großer, verdeckter **Heldenquesten-Stapel** gebildet, bei dem die Stufe-3-Karten unten liegen, die Stufe-2-Karten darüber und obenauf die Stufe-1-Karten. Der Stapel müsste nun aus 12 Karten für ein kurzes bzw. 14 Karten für ein langes Spiel bestehen.

Die Fraktionen

Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** (außer Schwarz) und nimmt die Abenteuer und Schiffe seiner gewählten Farbe an sich. 6 Abenteuer und 2 Schiffe legt er in seinen **Vorrat**. Die restlichen Abenteuer und Schiffe aller Spieler zählen als **Reserve** und werden in einem **gemeinsamen** Haufen gesammelt.

Nun darf sich jeder Spieler für eine **Fraktion** entscheiden. Er legt das entsprechende Tableau vor sich ab.

Jeder Spieler erhält die zu seiner Fraktion gehörenden 3 **Graue-Eminenz-Karten**.

Die Startregionen wählen

Die **Regionskarten** werden zu einem Stapel gemischt. Anschließend werden je nach Spieleranzahl 6 Regionskarten (bei 4 Spielern), 8 Regionskarten (bei 3 Spielern) oder 11 Regionskarten (bei 2 Spielern) an die Spieler ausgeteilt.

Anzahl Spieler	Regionskarten	Startregionen
4	6	5
3	8	7
2	11	10

Nun wählt jeder Spieler eine der Regionskarten auf seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten schiebt er verdeckt an den Spieler zu seiner Linken weiter. Aus den von seinem rechten Nachbarn erhaltenen Karten wählt der Spieler wieder eine aus und gibt den Rest nach links weiter.

Dies wird wiederholt, bis jeder Spieler je nach Spieleranzahl 5 Regionskarten (bei 4 oder 5 Spielern), 7 Regionskarten (bei 3 Spielern) oder 10 Regionskarten (bei 2 Spielern) verdeckt vor sich abgelegt hat. Dies sind seine **Startregionen**. Die übrigbleibenden Regionskarten werden in den Regionskartenstapel zurück gemischt.

Jeder Spieler setzt nun je einen Abenteuer aus der **Reserve** in jede seiner Startregionen. Er verfügt nun also über die 6 Abenteuer und 2 Schiffe in seinem Vorrat **plus** die sich in seinen Startregionen auf dem Spielplan befindlichen Abenteuer. Anschließend mischt er seine Regionskarten mit seinen 3 Graue-Eminenz-Karten und bildet damit seinen eigenen, verdeckten **Zugstapel**.

In jeder Region, die keine Startregion eines Spielers ist, wird **1 neutraler Abenteuer** (schwarz) platziert.

Alrike erhält zufällig Al'Anfa, Andergast, Khunchom, Nostria, Brabak und Paavi. Sie entscheidet sich für Al'Anfa, legt die Karte verdeckt vor sich ab und gibt die restlichen 5 Karten an Bedrik zu ihrer Linken weiter. Alle anderen Spieler verfahren gleichzeitig genau so und geben ihre Karten weiter. In der nächsten Auswahlrunde erhält Alrike nur noch 5 Karten von ihrem rechten Nachbarn, wählt eine davon etc. In der letzten Auswahlrunde erhält sie nur noch 2 Karten. Die nicht gewählte wandert zurück in den Regionskartenstapel und ist deshalb zu Beginn des Spiels neutral. Bei allen anderen Spielern ist dies ebenso.

Startvorteile ausführen

Nun führen die Spieler die Startvorteile ihrer Fraktionen aus, die auf ihren Fraktionstableaus angegeben sind.

Bei einigen Fraktionen (KGIA, Kult des Namenlosen) geschieht dies dagegen zu einem anderen Zeitpunkt. Dies ist bei der Beschreibung des Startvorteils genau angegeben.

Restlichen Spielbereich aufbauen

Die **Organisationskarten** werden zu einem Stapel gemischt. Anschließend werden 3 Karten von diesem Stapel gezogen und offen in einer Reihe daneben gelegt. Alle Spielmarken für Organisationen werden auf den für sie reservierten Feldern des Spielplans platziert.

Die **Verbesserten Graue-Eminenz-Karten** werden in 3 Stapeln, sortiert nach dem Symbol links unten, neben dem Spielplan platziert.

Die **Geheimpläne** werden zu einem Stapel gemischt. Jeder Spieler zieht **zwei** Karten von diesem Stapel. Eine davon wählt er für sich aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die andere wird zusammen mit allen nicht gezogenen Geheimplänen verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

Die **Trophäen** werden auf den für sie reservierten Feldern des Spielplans platziert. Der **Dschinn** und das **Zauberschiff** werden ebenfalls bereitgelegt.

Startspieler ermitteln

Der von allen als "Zwielichtigster" denunzierte Spieler erhält den **Startspieler-Marker** und beginnt das Spiel.

Im Spiel verwendete Symbole



Abenteurer



Schiffe



Unwegsame Region (siehe Seite 9)



Insel-Region (wirkt sich auf Geheimpläne aus)



Schlüssel (Anzahl ist Obergrenze der Organisationen einer Region)



Schwert-und-Stab-Ressource (Anheuern von Abenteurern)



Anker-Ressource (Schiffsbau)



Stiefel-Ressource (Bewegung von Abenteurern und Schiffen)



Gold-Ressource (Erwerb und Stärkung von Organisationen)

Beispiel-Spielfeld-Aufbau einer 3-Spieler-Partie (nicht maßstabsgetreu!)



Heldenquesten



Regionskartenstapel



Organisationen



Verbesserte
Graue Eminenzen



Spieler 1: Borbaradioner



Reserve



Spieler 2: Bund der Schatten



Spieler 3: KGIA



Die Spielrunde

Rundenablauf

Das Spiel ist in eine variable Anzahl an Runden aufgeteilt, die jeweils aus 3 Phasen bestehen:

- **Nachschubphase:** Die Spieler erhalten neue Karten auf die Hand, vergrößern ihren Vorrat an Abenteurern und Schiffen oder werten ihre Grauen Eminenzen auf. Außerdem werden neue Heldenquesten aufgedeckt, die die Spieler ab jetzt erfüllen können.
- **Aktionsphase:** Der Hauptteil des Spiels. Spieler führen hier, beginnend mit dem Startspieler, im Uhrzeigersinn immer jeweils eine Aktion durch, bis die Phase endet.
- **Entscheidungsphase:** Auf dem Spielplan entstandene Konflikte zwischen Abenteurern oder Schiffen werden hier abgehandelt (es wird gekämpft). Anschließend wird überprüft, welche Heldenquesten erfüllt wurden.



Phase 1: Nachschubphase

Neue Heldenquesten aufdecken

Zieht eine neue Karte vom Heldenquestenstapel und legt sie aufgedeckt neben den Stapel. Alle aus vorherigen Runden ausliegenden Heldenquesten bleiben liegen.

Sollte zu Beginn der Nachschubphase keine Heldenqueste ausliegen (z.B. am Anfang der ersten Runde oder falls in der vorherigen Runde alle Questen erfüllt wurden), so werden **zwei** neue Karten vom Stapel gezogen und aufgedeckt.

Handkarten nachziehen

Zunächst darf jeder Spieler von den Karten, die er noch auf der Hand hat, eine beliebige Anzahl auf seinen Ablagestapel abwerfen. (In der 1. Runde entfällt dieser Schritt.)

Anschließend zieht jeder Spieler Karten von seinem Zugstapel, bis er sein **Handkartenmaximum** (normalerweise **6 Karten**) auf der Hand hat. Falls er mehr Karten ziehen muss, als sich in seinem Zugstapel befinden, so zieht er zunächst die restlichen Karten seines Zugstapels, mischt anschließend seinen Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Zugstapel, von dem er die restlichen Karten zieht.

Hat ein Spieler zu Beginn der Nachschubphase mehr Karten als sein aktuelles Handkartenmaximum auf der Hand, so darf er keine zusätzlichen Karten ziehen, er muss die Zahl seiner Karten aber auch nicht auf das aktuelle Handkartenmaximum reduzieren.

In seltenen Fällen kann es passieren, dass ein Spieler insgesamt (Zugstapel, Ablagestapel und Hand zusammengenommen) 6 oder weniger Karten besitzt. In diesem Fall beginnt er die Runde mit all seinen Karten auf der Hand.

Graue Eminenzen aufwerten oder Einheiten erhalten

Achtung! In der 1. Runde entfällt dieser Schritt!

Reihum, beginnend beim Startspieler, darf jeder Spieler nun **1 Schiff** oder **1 Abenteurer** seiner Farbe aus der Reserve in seinen Vorrat legen **oder 1 seiner Graue-Eminenz-Karten aufwerten**. Er darf sich in jeder Runde neu entscheiden.

Um eine Graue-Eminenz-Karte aufzuwerten, muss der Spieler sie aktuell auf der Hand haben. Er darf keine Graue-Eminenz-Karte aufwerten, die sich in seinem Zugstapel oder Ablagestapel befindet. Die aufgewertete Karte wird aus dem Spiel entfernt, und dafür darf der Spieler aus dem Stapel der Verbesserten Graue-Eminenz-Karten, **die das gleiche Symbol unten links zeigt**, eine Karte auf die Hand nehmen. Die neu erhaltene Karte ersetzt somit die alte. Jede Graue-Eminenz-Karte kann nur einmal aufgewertet werden.



Falls im späteren Spielverlauf keine neuen Abenteurer, Schiffe oder Karten mehr vorhanden sind, können diese nicht mehr ausgewählt werden.

Alrike hat aus der letzten Runde noch 2 Karten auf der Hand. Eine davon gefällt ihr nicht, daher wirft sie sie ab. Nun darf sie auf 6 Handkarten ziehen. Sie nimmt sich außerdem 1 Abenteurer ihrer Farbe aus der Reserve.


Bedrik hat nur noch 1 Karte auf der Hand. Um die nächste Runde mit 6 Karten zu beginnen, müsste er nun 5 Karten ziehen. Es sind aber nur noch 3 Karten in seinem Zugstapel. Er zieht die verbliebenen, mischt daraufhin den Ablagestapel und zieht vom neuen Zugstapel weitere 2 Karten, sodass er nun mit 6 Karten beginnt. Er nimmt sich außerdem 1 Schiff seiner Farbe aus der Reserve.


Cedrike hat nach dem Auffüllen der Kartenhand „Zadig von Volterach“ auf der Hand (Springer) und möchte diesen gegen „Cordovan Galotta“ austauschen, der mehr Ressourcen zur Verfügung stellt. Sie entfernt „Zadig von Volterach“ aus dem Spiel und nimmt „Cordovan Galotta“ auf die Hand. Sie erhält in dieser Runde keinen neuen Abenteurer und kein neues Schiff.

Phase 2: Aktionsphase


Übersicht


Beginnend beim Startspieler führen die Spieler, im Uhrzeigersinn und nacheinander, eine Aktion durch. Die folgenden Aktionen stehen zur Auswahl:

Abenteurer anheuern (mit )

Schiffe kaufen (mit )

Abenteurer / Schiffe bewegen (mit )





Organisationen erwerben (mit )

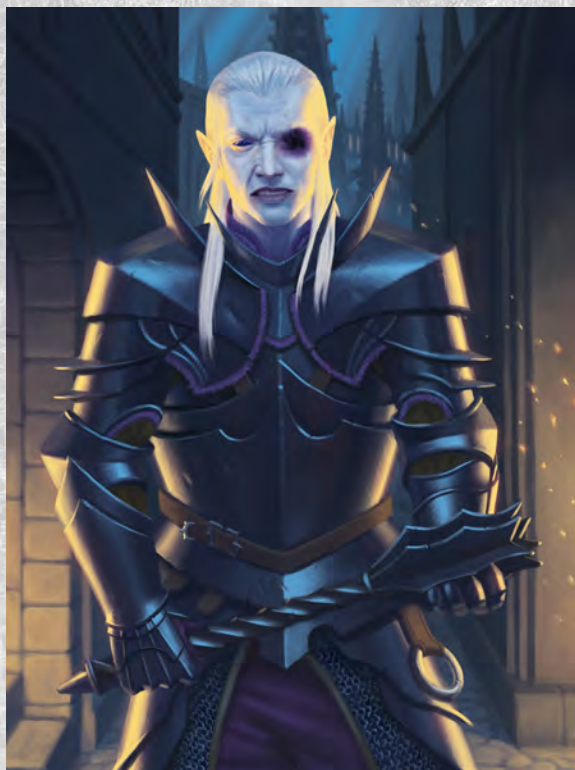
Organisationen stärken (mit )

Helden nutzen (mit Abenteurern)

Passen (kostenlos)

Bezahlen von Aktionen

Die Aktionen „Abenteurer anheuern“, „Schiffe kaufen“, „Abenteurer / Schiffe bewegen“, „Organisationen erwerben“ und „Organisationen stärken“ kosten jeweils eine der vier verschiedenen Ressourcen: Schwert & Stab (), Anker (), Stiefel () oder Gold ().



Gesamtzahl der bezahlten Ressourcen ( ,  ,  , )	Umfang der Aktion (Abenteurer, Schiffe, Bewegungen, Organisationen)
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

Ressourcen werden bezahlt, indem der Spieler **Ressourcenkarten** aus seiner Hand spielt und auf seinen Ablagestapel legt. Jede Aktion kostet immer nur eine Art von Ressource, es gibt keine gemischten Kosten. Einige Karten stellen verschiedene Ressourcen zur Verfügung – die nicht genutzten Ressourcen verfallen dann jeweils.

Je mehr Ressourcen ein Spieler für eine Aktion bezahlt, desto umfangreicher fällt die Aktion aus: Er darf mehr Abenteurer und Schiffe anheuern, mehrere Bewegungen durchführen oder mehrere Organisationen erwerben, usw.

Die günstigste Durchführung einer Aktion kostet 1 **Ressource**. Damit kann der Spieler einen Abenteurer oder ein Schiff platzieren, eine Bewegung durchführen oder eine Organisation erwerben bzw. stärken. Möchte er auf einen Schlag 2 Abenteurer oder Schiffe platzieren, 2 Bewegungen durchführen oder 2 Organisationen erwerben bzw. stärken, so kostet ihn dies **2 zusätzliche Ressourcen**. Möchte er sogar 3 Abenteurer oder Schiffe platzieren, 3 Bewegungen durchführen oder 3 Organisationen erwerben bzw. stärken, so kostet ihn dies weitere **3 zusätzliche Ressourcen**. Die Kosten steigen also exponential an (siehe auch die oben abgebildete Tabelle).

Wenn ein Spieler mehr Ressourcen bezahlt als nötig, aber noch nicht genug für den nächsthöheren Schritt, so verfallen die überzähligen Ressourcen.




Bei der Beschreibung der verschiedenen Aktionen ab der nächsten Seite wird dies mit vielen Beispielen erklärt.



Bezahlen mithilfe von Ressourcenorganisationen

Wenn ein Spieler Abenteurer auf seinen Ressourcenorganisationen (dazu später mehr bei „Aktion: Organisationen erwerben“) hat, kann er sie ergänzend zu Ressourcenkarten nutzen, um seine Aktionen zu bezahlen. Für jeden Abenteurer, den er von der Organisationskarte nimmt und zurück in seinen Vorrat legt, kann er die auf der Organisationskarte abgebildete Anzahl an Ressourcen einmal nutzen. Die so zurück erhaltenen Abenteurer können (falls notwendig) auch gleich für die Aktion genutzt werden.



Alrike hat 2 Abenteurer auf der Organisationskarte „Kirche des Praios“. Sie nimmt für eine Aktion beide Abenteurer herunter und erhält dafür die angegebenen Ressourcen (, ) zweimal, insgesamt also 4 .

Aktionen

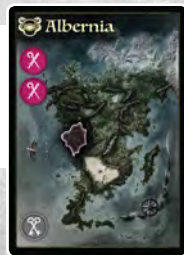
Abenteurer anheuern

Mit dieser Aktion kannst du neue Abenteurer auf dem Spielplan platzieren.

1) Spiele eine oder mehrere **Regionskarten** von deiner Hand aus. Die Regionskarten geben an, wo du deine Abenteurer platzieren darfst.

2) Bezahle eine beliebige Menge an **X**-Ressourcen, indem du dafür **Ressourcenkarten** von deiner Hand ausspielst und/oder **Ressourcenorganisationen** entlädst. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Bezahlen von Aktionen“ auf Seite 7 sowie die nebenstehende Tabelle.

Achtung! Eine Regionskarte, die **X** zur Verfügung stellt, dient **gleichzeitig** als Regionskarte und als Ressourcenkarte!



3) Nimm die entsprechende Menge an Abenteurern aus deinem **Vorrat** oder von **Organisationskarten** in deinem Besitz und platziere sie in den Regionen, deren Regionskarten du gespielt hast. Die Abenteurer dürfen beliebig auf die zur Verfügung stehenden Regionen verteilt werden.

Achtung! Abenteurer, die sich bereits auf dem Spielplan, auf Heldenquestenkarten oder noch in der Reserve befinden, können für diese Aktion nicht genutzt werden!

Aktion: Abenteurer anheuern

- 1) Eine oder mehrere Regionskarten spielen
- 2) **X** bezahlen
- 3) Abenteurer aus dem Vorrat oder von Organisationskarten nehmen und auf dem Spielplan platzieren

Alrike möchte 2 Abenteurer in Garetien anheuern. Sie muss daher die Karte „Garetien“ als Region und noch 3 **X** spielen. Sie spielt zusätzlich die Karte „Aranien“ (2 **X**) und „Salpikon Savertin“ (1 **X**).

Bedrik möchte 1 Abenteurer in Paavi anheuern. Er spielt die Karte „Paavi“ die er, weil sie **X** zur Verfügung stellt, gleichzeitig für zweierlei nutzen kann: Als Region **und** als 1 **X**. Das Anheuern kostet ihn also nur eine einzige Karte.

Anzahl bezahlter X -Ressourcen	Zu platzierende Abenteurer
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

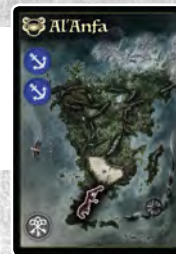
Schiffe bauen

Mit dieser Aktion kannst du neue Schiffe auf dem Spielplan platzieren.

1) Spiele eine oder mehrere **Regionskarten** von deiner Hand aus. Die Regionskarten geben an, in welchen Meeren du deine Schiffe platzieren darfst. Aus den vier zur Verfügung stehenden Meeren dürfen diejenigen gewählt werden, an welche die Küstenlinien der gespielten Regionskarten angrenzen. Falls eine Regionskarte an zwei Meere angrenzt, stehen beide Meere zur Verfügung.

2) Bezahle eine beliebige Menge an **Y**-Ressourcen, indem du dafür **Ressourcenkarten** von deiner Hand ausspielst und/oder **Ressourcenorganisationen** entlädst. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Bezahlen von Aktionen“ auf Seite 5 sowie die obenstehende Tabelle.

Achtung! Eine Regionskarte, die **Y** zur Verfügung stellt, dient **gleichzeitig** als Regionskarte und als Ressourcenkarte!



3) Nimm die entsprechende Menge an Schiffen aus deinem **Vorrat** und platziere sie in den Meeren, die an die gespielten Regionskarten angrenzen.

Achtung! Schiffe, die sich bereits auf dem Spielplan oder noch in der Reserve befinden, können für diese Aktion nicht genutzt werden.

Aktion: Schiffe bauen

- 1) Eine oder mehrere Regionskarten spielen
- 2) **Y** bezahlen
- 3) Schiffe aus dem Vorrat nehmen und auf dem Spielplan platzieren

Anzahl bezahlter Y -Ressourcen	Zu platzierende Schiffe
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

Alrike möchte 1 Schiff im Südmeer kaufen. Sie spielt als Küstenregion „Trahelien“ und „Bernsteinbucht“ als 1 **Y**.

Bedrik möchte 2 Schiffe im Perlenmeer kaufen. Das wird ihn 3 **Y** kosten. Er spielt Darpatien, das ans Perlenmeer angrenzt und 2 **Y** gewährt. Außerdem entlädt er 1 Abenteurer aus der Efferd-Kirche in seinem Besitz (2 **Y**), sodass er keine weiteren Karten spielen muss. Er hat nun insgesamt 4 **Y**, wovon einer verfällt.

Cedrik möchte gleich 3 Schiffe (erfordert 6 **Y**) in verschiedenen Meeren kaufen und spielt Thorwal (als Region **und** 2 **Y**), die Bernsteinbucht (1 **Y**), Al'Anfa (2 **Y**) und Salpikon Savertin (1 **Y**). Er setzt 2 Schiffe ins Meer der Sieben Winde und 1 in Ifirns Ozean.



Anzahl bezahlter 🟢-Ressourcen	Zur Verfügung stehende Bewegungen
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

Abenteurer/Schiffe bewegen

Mit dieser Aktion kannst du Abenteurer und Schiffe auf dem Spielplan umherbewegen.

1) Bezahle eine beliebige Menge an 🟢-Ressourcen, indem du dafür mindestens 1 **Ressourcenkarte** von deiner Hand ausspielst. Du darfst außerdem **Ressourcenorganisationen** entladen. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Bezahlen von Aktionen“ auf Seite 5 sowie die Tabelle auf der nächsten Seite.

Achtung! Bei der Aktion „Abenteurer/Schiffe bewegen“ musst du keine Regionskarten spielen. Die Bewegungen dürfen an beliebigen Stellen des Spielplans erfolgen.

2) Führe die entsprechende Anzahl an **Bewegungen** durch.

Jede einzelne **Bewegung** erlaubt es dir, eine beliebige Menge deiner Abenteurer **aus einer Region in eine angrenzende Region** zu bewegen. Stehen dir mehrere Bewegungen zur Verfügung, so darfst du diese miteinander kombinieren, um dieselben Abenteurer mehrmals zu bewegen.

Bei einer Bewegung spielt die Anzahl der bewegten Abenteurer keine Rolle, sondern nur die Anzahl der betretenen Regionen. Dabei kann die Gruppe nach Belieben aufgespalten werden oder weitere Mitglieder aufnehmen.

Bewegen sich Abenteurer in eine Region hinein, in der Einheiten einer anderen Farbe stehen, so kommt es nicht zu einem sofortigen Konflikt – diese werden erst in der **Entscheidungsphase** (siehe Seite 12) abgehandelt.

Bewegst du alle Abenteurer aus einer Region, so hat dies keine Auswirkungen auf die Kontrolle der Region. Die dazugehörige Regionskarte bleibt bei ihrem Besitzer.

Gebirge (weiße Streifen zwischen Regionen) können nicht überquert werden. Regionen, die von Gebirgen getrennt werden, gelten nicht als angrenzend.

Unwegsame Regionen (mit Bergsymbol (▲) und schraffiert): Wenn sich eine Gruppe aus Abenteurern in eine solche Region **hineinbewegt**, so wird 1 Abenteurer von ihnen umgehend in den Vorrat zurückgelegt. Das heißt auch, dass sich ein einzelner Abenteurer nicht in unwegsame Regionen bewegen kann, da er auf sich allein gestellt in der gefährlichen Umgebung zugrunde gehen würde.

Rückzug von Abenteurern: Wenn eine Gruppe aus Abenteurern aus einer Region **heraus** bewegt wird, in der sich auch Abenteurer einer anderen Farbe befinden, so wird 1 Abenteurer von ihnen umgehend in den Vorrat gelegt.



Gebirgsgrenzen


Alrike möchte 2 Abenteurer aus der Khom nach Almada bewegen. Sie muss für diese eine Bewegung 1 🟢 bezahlen. Sie spielt das „Svellttal“ (2 🟢, einer davon verfällt) und bewegt ihre Abenteurer.

Bedrik möchte vom Horasreich in die Khom. Er nimmt den Landweg und muss für 2 Bewegungen 3 🟢 spielen. Er spielt das „Horasreich“ (2 🟢) und „Trahelien“ (1 🟢). Er bewegt seine 3 Abenteurer vom Horasreich über das Kalifat in die Khom. Weil sich gegnerische Abenteurer im Kalifat befinden, verliert er 1 Abenteurer beim Verlassen der Region. Die Khom ist unwegsam, wodurch er 1 weiteren Abenteurer verliert, so dass er am Ende mit 1 Abenteurer die Khom erreicht.

Cedrik teilt seine bisherige Gruppe auf und läuft aus dem Kalifat mit 2 Abenteurern nach Selem und mit 1 nach Khunchom. Dies kostet ihn 2 Bewegungen und somit mindestens 3 🟢.



Bewegung von Schiffen


Schiffe verwenden die gleichen Regeln wie Abenteurer in Bezug auf Meere, d.h. für je **eine Bewegung** darf der Spieler beliebig viele seiner Schiffe aus **einem Meer in ein angrenzendes Meer** bewegen. Auch hierfür werden  bezahlt. Du darfst mit der selben Aktion sowohl Schiffe und als auch Abenteurer bewegen (vorausgesetzt du hast mindestens 2 Bewegungen erworben).


Achtung! Die Regel zum Rückzug von Abenteurern gilt nicht bei Schiffen. Sie dürfen sich aus Meeren mit gegnerischen Schiffen herausbewegen, ohne Verluste zu erleiden.

Bewegung über Schiffe


Abenteurer können mithilfe von Schiffen über Meere hinweg bewegt werden, dürfen jedoch nie auf einem Meer zum stehen kommen.

Zwei Regionen, die über ein Meer miteinander verbunden sind, in dem sich mindestens eins deiner Schiffe befindet, zählen für deine Abenteurer als aneinander angrenzend. Es dürfen auch mehrere Bewegungen über Schiffe kombiniert werden, wenn sich in allen beteiligten Meeren mindestens eins deiner Schiffe aufhält. So kann eine Gruppe aus Abenteurern mit 2 Bewegungen über 2 Meere hinweg, mit 3 Bewegungen über 3 Meere hinweg, usw. bewegt werden.

Dedrik möchte von Al'Anfa mit 4 Abenteurern nach Tuzak. Er hat ein Schiff im Südmeer und spielt Tobrien (2 , 1 davon verfällt). Er darf nun seine Abenteurer mit einer Bewegung über das Schiff transportieren.

Edrik plant eine großangelegte Invasion und bezahlt hierfür 10 , sodass ihm 4 Bewegungen zur Verfügung stehen. Mit seiner ersten Bewegung zieht er 1 Abenteurer aus Mhanadistan nach Aranien. Mit seiner zweiten Bewegung zieht er 1 Schiff aus dem Perlenmeer ins Südmeer. Mit seiner dritten und vierten Bewegung zieht er seine 3 Abenteurer aus Aranien über das Perlenmeer und das Südmeer zu den Waldinseln.


Aktion: Abenteurer / Schiffe bewegen


- 1) Eine oder mehrere Ressourcenkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Bewegungen auf dem Spielplan nacheinander durchführen

Organisationen erwerben

Mit dieser Aktion kannst du neue Organisationen erwerben und auf dem Spielplan platzieren.

1) Spiele eine oder mehrere **Regionskarten** von deiner Hand aus. Die Regionskarten geben an, **wo** du die erworbenen Organisationen platzieren darfst.

2) Bezahle eine beliebige Menge an -Ressourcen, indem du dafür **Ressourcenkarten** von deiner Hand ausspielst und/oder **Ressourcenorganisationen** entlädst. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Bezahlen von Aktionen“ auf Seite 5 sowie die nebenstehende Tabelle.

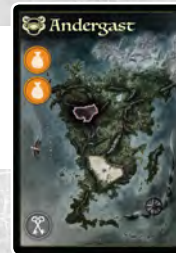
Achtung! Eine Regionskarte, die  zur Verfügung stellt, dient **gleichzeitig** als Regionskarte und als Ressourcenkarte!


3) Du erhältst die entsprechende Anzahl an Organisationskarten, indem du eine oder mehrere der drei offen am Spielplanrand ausliegenden Karten wählst und/oder verdeckte Karten vom Organisationskartenstapel ziehst. Die erworbenen Karten legst du offen vor dir aus – sie zählen nicht als Ressourcenkarten!


4) Nimm dir für jede erworbene Organisation den dazugehörigen Marker vom Spielfeldrand und platziere sie in den Regionen, deren Regionskarten du gespielt hast. Die Organisationen dürfen beliebig auf die zur Verfügung stehenden Regionen verteilt werden.

Achtung! Jede Region kann nur eine begrenzte Anzahl an Organisationen aufnehmen, angezeigt durch die **Schlüsselsymbole** auf den Regionskarten und in den Regionen selbst. Eine Region mit einem Schlüssel kann nur maximal eine Organisation aufnehmen, eine Region mit zwei Schlüsseln zwei Organisationen und eine Region mit drei Schlüsseln nur drei Organisationen. Ist dieses Maximum erreicht, so können für den Rest des Spiels keine weiteren Organisationen in der betroffenen Region platziert werden.

Wenn du die Aktion „Organisation erwerben“ durchführst, musst du genügend verschiedene Regionskarten ausspielen, um alle von dir neu erworbenen Organisationen unterbringen zu können.






Anzahl bezahlter  -Ressourcen	Erworbenene Organisationen
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5


5) Als nächstes darfst du jede neu erworbene Organisation **stärken**, indem du jeweils 1 Abenteurer aus deinem **Vorrat** oder von anderen **Organisationskarten** nimmst und ihn auf den neu erworbenen Organisationskarten platzierst (dies kostet keine zusätzlichen -Ressourcen).

6) Zum Abschluss füllst du die Anzahl der am Spielplanrand offen ausliegenden Organisationskarten wieder auf **3 Karten** auf, falls erforderlich, indem du sie vom Organisationskartenstapel ziehst.

Aktion: Organisationen erwerben

- 1) Eine oder mehrere Regionskarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Organisationskarten nehmen oder zufällig ziehen
- 4) Marker der Organisationen in Regionen platzieren
- 5) Neuerworbene Organisationen mit Abenteurern stärken, wenn gewünscht
- 6) Am Spielplanrand offen ausliegende Organisationen auf 3 nachfüllen

Alrike will den Glauben an Praios in Jergan verbreiten. Sie spielt „Jergan“ als Region sowie „Tuzak“ (2 , 1 davon verfällt) und nimmt sich die am Spielplanrand offen ausliegende Karte „Kirche des Praios“ und legt sie vor sich ab. Den Marker mit dem Göttersymbol legt sie auf dem Spielplan in die Region Jergan. Zum Abschluss legt sie einen Abenteurer aus ihrem Vorrat auf die Karte „Kirche des Praios“. Dieser kann im weiteren Verlauf des Spiels genutzt werden, um die -Reserven der Praios-Kirche in Alrikes Dienst zu stellen.

Cedrik prahlt mit seinem Reichtum und zahlt 6  (Bornland, Andergast und Nivesenlande) für 3 neue Organisationen auf einen Streich. Er würde sie gerne alle im Bornland platzieren, aber da er dort bereits über eine Organisation verfügt, platziert er nur 2 neue dort. Die Nivesenlande sind schon voll (1 Organisation befindet sich bereits dort) und in Andergast möchte er keine Organisation erwerben, also spielt er als vierte Karte das Ehre Schwert, um seine dritte neue Organisation dort unterzubringen.

Anzahl bezahlter 🔥-Ressourcen	Stärkungen
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

Organisationen stärken

Mit dieser Aktion kannst du Organisationen, die sich bereits in deinem Besitz befinden, mit zusätzlichen Abenteurern stärken.

1) Bezahle eine beliebige Menge an 🔥-Ressourcen, indem du dafür mindestens 1 **Ressourcenkarte** von deiner Hand ausspielst. Du darfst außerdem **Ressourcenorganisationen** entladen. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Bezahlen von Aktionen“ auf Seite 5 sowie die nebenstehende Tabelle.

Achtung! Bei der Aktion „Organisationen stärken“ musst du keine Regionskarten spielen. Die Stärkungen dürfen bei beliebigen deiner eigenen Organisationen vorgenommen werden.

2) Du erhältst die entsprechende Anzahl an **Stärkungen**. Für jede Stärkung darfst du einen Abenteurer aus deinem **Vorrat** oder von einer **Organisationskarte** in deinem Besitz nehmen und diese beliebig auf eigene Organisations-Karten deiner Wahl verteilen. Es darf auch mehr als 1 Abenteurer auf dieselbe Organisation gesetzt werden.

Achtung! Abenteurer, die sich bereits auf dem Spielplan, auf Heldenquestenkarten oder noch in der Reserve befinden, können für diese Aktion nicht genutzt werden!

Aktion: Organisationen stärken

- 1) Eine oder mehrere Ressourcenkarten spielen
- 2) 🔥 bezahlen
- 3) Abenteurer aus Vorrat oder von anderen Organisationen nehmen und auf den zu stärkenden Organisationen verteilen

Bedrik zahlt 4 🔥, um mit der Aktion „Organisation stärken“ 2 Abenteurer auf seine Aves-Kirche zu legen. Da er nur noch 1 Abenteurer im Vorrat hat, nimmt er den anderen von der Organisation „Bund des Weißen Pentagramms“, deren Dienste er im Moment nicht benötigt.

Typen von Organisationen

Es gibt zwei Typen von Organisationen:

Ressourcenorganisationen: Diese stellen bei Bedarf die abgebildeten Ressourcen zur Verfügung. Wenn für eine Aktion die entsprechende Ressourcenart benötigt wird, kannst du 1 oder mehrere Abenteurer von der Karte nehmen und für jeden auf diese Weise „entladene“ Abenteurer die auf der Karte abgebildete Anzahl dieser Ressource bezahlen. Dies kann mit dem Einsatz von Ressourcenkarten kombiniert werden oder sogar anstelle solcher Karten, sodass beispielsweise Bewegungsaktionen möglich sind, die allein mit den 🟢-Symbolen von Ressourcenorganisationen bezahlt wurden.

Vorteilsorganisationen: Diese stellen, **solange** sich mindestens 1 Abenteurer auf ihnen befindet, den auf ihnen beschriebenen Vorteil zur Verfügung. Weitere Abenteurer auf der Karte haben keinen zusätzlichen Effekt. Die Verwendung des Vorteils verbraucht den Abenteurer nicht. Wird der letzte Abenteurer von einer solchen Karte genommen, so erlischt ihr Effekt am Ende der aktuellen Aktion, bis die Organisation wieder gestärkt wird.

Helden nutzen

Mit dieser Aktion kannst du die Heldenaktion auf einer am Spielplanrand ausliegenden Heldenquesten-Karte nutzen und gleichzeitig einen Anspruch auf diese Karte erheben.

Achtung! Im Gegensatz zu allen bisher beschriebenen Aktionen kommen bei der Aktion „Helden nutzen“ keine Ressourcenkarten zum Einsatz! Mit jeder Aktion „Helden nutzen“ darf nur eine ausliegende Heldenquesten-Karte genutzt werden!

1) Wähle eine am Spielplanrand ausliegende Heldenquesten-Karte und lege aus deinem **Vorrat** und/oder von eigenen **Organisationen** eine Anzahl Abenteurer auf die Karte, die der aktuell dort befindlichen Anzahl an Abenteurern **plus 1** entspricht. Liegt noch kein Abenteurer dort, so platzierst du demnach 1 einzelnen Abenteurer. Liegen dagegen bereits Abenteurer auf der Karte (selbst wenn es Abenteurer deiner eigenen Farbe sind), so musst du deren Anzahl plus 1 an neuen Abenteurern darauf platzieren.

2) Die Abenteurer, die zuvor auf der Heldenquesten-Karte lagen, wandern in den **Vorrat** ihres Besitzers zurück. Sie wurden **überboten**.

3) Führe die auf der Heldenquesten-Karte abgebildete **Heldenaktion** (der Bereich oberhalb des Trennstriches) einmalig aus. Du darfst auch darauf verzichten, die Heldenaktion durchzuführen.

Die von dir platzierten Abenteurer verbleiben bis zur **Entscheidungsphase** auf der Heldenquesten-Karte, es sei denn, sie werden in der Zwischenzeit überboten.

Aktion: Helden nutzen

- 1) Heldenquesten-Karte wählen und erforderliche Anzahl an Abenteurern darauf platzieren
- 2) Abenteurer, die zuvor auf der Karte lagen, wandern in den Vorrat ihres Besitzers zurück
- 3) Auf Wunsch Heldenaktion der Heldenquesten-Karte ausführen

Alrike möchte die offen ausliegende Heldenquesten-Karte „Asleif Phileasson“ nutzen. Auf dieser liegt noch kein Abenteurer, also platziert sie 1 ihrer Abenteurer darauf und führt die dazugehörige Heldenaktion aus.

Bedrik möchte die Karte „Asleif Phileasson“ in seinen Besitz bringen, also platziert er 2 seiner Abenteurer darauf, nutzt aber nicht die dazugehörige Heldenaktion. Alrikes Abenteurer wandert in ihren Vorrat zurück.

Cedrik hat Gefallen an der Heldenaktion der Karte „Vrak“ gefunden, sodass im Moment 2 seiner Abenteurer auf ihr liegen. Er ist an der Reihe und nutzt die Karte als Aktion ein weiteres Mal, indem er mit 3 frischen Abenteurern aus seinem Vorrat sich selbst überbietet. Die 2 alten Abenteurer wandern anschließend in seinen Vorrat zurück und er darf die Heldenaktion durchführen.

Passen

Mit dieser Aktion kannst du das Ende der laufenden Aktionsphase einläuten.

Der **erste** Spieler, der in einer laufenden Aktionsphase passt, nimmt sich den **Startspieler-Marker**.

Alle anderen Spieler sind nun noch genau einmal an der Reihe, bevor die laufende Aktionsphase beendet ist. Der Spieler, der gepasst hat, ist selbst nicht mehr an der Reihe.

Achtung! Nachdem der erste Spieler gepasst hat, dürfen auch andere Spieler als Aktion passen, sie erhalten dafür aber nicht den Startspieler-Marker! Dieser verbleibt beim Spieler, der zuerst gepasst hat.

Sobald die anderen Spieler ihre jeweils letzte Aktion durchgeführt haben, ist die Aktionsphase beendet und es beginnt die **Entscheidungsphase**.

Aktion: Passen

- 1) Der erste Spieler, der in dieser Runde passt, nimmt sich den Startspieler-Marker.
- 2) Alle anderen Spieler sind in dieser Phase noch genau einmal an der Reihe und dann endet die Aktionsphase.



Phase 3: Entscheidungsphase

In der Entscheidungsphase werden **Konflikte** abgehandelt und **Heldenquesten** ausgewertet.

Konflikte

Konflikte entstehen überall dort, wo sich in einer **Region** oder einem **Meer** Einheiten **unterschiedlicher Farben** gegenüberstehen. An einem Konflikt können auch mehr als 2 Konfliktparteien beteiligt sein.

Beginnend mit dem **Startspieler** (der sich seit dem Passen geändert haben kann) wählt jeder Spieler eine **Region** oder ein **Meer** mit einem Konflikt aus und löst diesen auf.

Reihum in Spielerreihenfolge werden so alle Konflikte abgehandelt. Jeder Konflikt kann nur **einmal** pro Entscheidungsphase gewählt werden!

Schiffsunterstützung?

Wenn es sich bei dem ausgewählten Konflikt um einen Konflikt in einer **Region** handelt, an die ein oder zwei Meere angrenzen, in denen sich **nicht auf die Seite gekippte** (siehe unten) Schiffe einer oder mehrerer Konfliktparteien befinden, muss als erstes die **Schiffsunterstützung** ermittelt werden.

Hierzu muss beginnend mit dem Spieler der den Konflikt gewählt hat, jeder Spieler, für den das oben genannte der Fall ist, entscheiden, ob und wie viele seiner Schiffe er als Unterstützung zum Konflikt hinzuziehen möchte. Nachdem dies abgehandelt wurde, beginnt der eigentliche Konflikt.

Die aktuelle Spielerreihenfolge ist Alrike (Startspielerin), Bedrik, Cedrik und Dedrik. Alrike ist an der Reihe, einen Konflikt zu wählen und entscheidet sich für Brabak. Dort stehen sich 3 Abenteurer von Alrike, 4 Abenteurer von Bedrik und 2 Abenteurer von Dedrik gegenüber.

Im Südmeer haben Cedrik und Dedrik jeweils 3 Schiffe, während Alrike im Meer der Sieben Winde 1 Schiff hat. Es ist also Schiffsunterstützung möglich.

Alrike muss sich als erste äußern und entschließt sich, ihr Schiff aus dem Meer der Sieben Winde nach Brabak zu ziehen. Als nächstes ist Bedrik an der Reihe, der jedoch keine Schiffe in Reichweite hat und übersprungen wird. Cedrik wird ebenfalls übersprungen, da er zwar Schiffe in Reichweite hat, aber nicht am Konflikt beteiligt ist. Als letzter muss sich Dedrik entscheiden, da er sowohl beteiligt ist als auch Schiffe in Reichweite hat. Er entscheidet sich, keine Schiffe zur Unterstützung zu entsenden.

Konflikt abhandeln

Nun wird für jede beteiligte Fraktion deren **Gesamtstärke** errechnet. **Abenteurer** und **Schiffe** haben jeweils eine **Stärke von 1**. Besondere Einheiten (Drache, Dämonenarche, Dschinn, Zauberschiff) haben jeweils eine **Stärke von 2**.

Für jeden Konflikt kann eine der folgenden Situationen eintreten:

a) Es gibt eine stärkste Konfliktpartei:

Ein Spieler (auch der neutrale schwarze Spieler) hat die höchste Gesamtstärke. In diesem Fall werden **alle Einheiten aller unterlegenen Parteien des Konflikts komplett aus der Region entfernt** und kommen zurück in die Vorräte ihrer Besitzer (Abenteurer, Schiffe) bzw. in die allgemeine Reserve (Besondere Einheiten).

Anschließend wird die **Hälfte (immer aufgerundet) aller Einheiten der siegreichen Fraktion entfernt** und wandert ebenfalls zurück in den Vorrat ihres Spielers bzw. in die allgemeine Reserve. Bestand die Armee des Siegers aus verschiedenen Einheiten, so müssen diese in der folgenden Reihenfolge entfernt werden: 1) Besondere Einheiten, 2) Schiffe, 3) Abenteurer. Trotz ihrer Stärke von 2 zählen auch besondere Einheiten als eine einzelne Einheit.

Wurde eine **neutrale besondere Einheit** (z.B. ein Drache) besiegt, so wird ihr Marker umgedreht. Sie ist nun eine **Trophäe** (z.B. Karfunkel).

Im Anschluss erhält der Sieger die **Regionskarte** der entsprechenden Region vom aktuellen Besitzer (sofern er nicht selbst der Besitzer ist) und legt sie auf seinen Ablagestapel. Sollte sich die Karte im Zugstapel des unterlegenen Spielers befinden, so wird sie aus diesem herausgesucht und der Zugstapel wird danach gemischt.

Sollten sich **Organisationsmarker** in einer eroberten Region befinden, so wechseln die dazugehörigen Organisationskarten ebenfalls ihren Besitzer. Abenteurer auf solchen Organisationskarten kommen zurück in den Vorrat ihres Spielers.

Achtung! Die letzte Regionskarte im Besitz eines Spielers kann nicht erobert werden, selbst wenn er dort in einem Konflikt unterliegt. Organisationen in einer solchen Region sind ebenfalls sicher vor Eroberungen.

b) Es gibt keine stärkste Konfliktpartei:

Bei einem **Gleichstand** der Gesamtstärke zwischen den stärksten Konfliktparteien wird der Konflikt in der laufenden Runde nicht gelöst sondern stattdessen in die nächste Runde weitergetragen. Der Konflikt zählt als **ungelöst**. Einheiten unterlegener Dritt-Fraktionen erleiden ebenfalls keine Verluste und verbleiben in der Region.

Konfliktmarken (📌)

Zur Veranschaulichung von Konflikten und kampflosen Eroberungen könnt ihr Konfliktmarken verwenden. Diese Marken werden in der Aktionsphase nach Bewegungsaktionen in Regionen platziert, in denen sich verfeindete Abenteurer gegenüberstehen oder wenn sich ein Abenteurer in eine Region bewegt hat, die einem anderen Spieler gehört.

Beispiel 1) Bedrik ist der bisherige Besitzer der Region Selem und hat dort die Organisation "Kirche des Kor" mit 1 Abenteurer darauf. Alrike bewegt ihre 2 Abenteurer in die Region und gewinnt den daran anschließenden Konflikt. Bedrik legt seinen Abenteurer zurück in seinen Vorrat und Alrike einen ihrer Abenteurer in ihren Vorrat. Bedrik muss seine Regionskarte "Selem" heraussuchen (sie befindet sich in seinem Zugstapel, deshalb mischt er diesen anschließend gründlich) und an Alrike übergeben. Sie legt die Karte in ihren Ablagestapel. Als nächstes nimmt Bedrik seinen Abenteurer von der Organisationskarte "Kirche des Kor" und legt ihn in seinen Vorrat. Danach übergibt er die Karte an Alrike, die sie vor sich ablegt.

Beispiel 2) Alrike hat 2 Abenteurer und den Dschinn (Stärke 2) in Al'Anfa, Bedrik 3 Abenteurer. Alrike hat drei Einheiten, die Hälfte davon (aufgerundet) ist 2. Alrike ist die Siegerin des Konflikts. Bedrik muss deshalb seine Abenteurer vom Spielplan nehmen und in seinen Vorrat legen. Alrike halbiert ihre 3 Einheiten und verliert (aufgerundet) 2 davon. Sie muss deshalb zuerst den Dschinn und dann einen Abenteurer vom Spielplan nehmen. Der Dschinn kommt in die allgemeine Reserve zurück. Der Konflikt wurde vollständig abgewickelt und es ist 1 Abenteurer von Alrike in Al'Anfa übrig.

Überlebende Schiffe: Wenn an einem Konflikt Schiffe beteiligt waren und diese den Konflikt überlebt haben, so werden die betroffenen Schiffe **auf die Seite gekippt**. Dies zeigt an, dass sie bereits aktiv waren und an der laufenden Entscheidungsphase nicht mehr teilnehmen. Sie kämpfen nicht in Konflikten auf Meeren und können nicht zur Unterstützung anderer Konflikte herangezogen werden. Aus demselben Grund können sie in der laufenden Entscheidungsphase auch nicht mehr zerstört werden.

Kampflose Eroberung

Nachdem alle Konflikte abgehandelt wurden, wird nachgeschaut, ob in dieser Runde Regionen **kampflos erobert** werden. Dies ist der Fall, wenn sich die Einheiten eines Spielers in einer Region aufhalten, der **nicht** der Besitzer der Region ist. Die Regionskarte und evtl. vorhandene Organisationen gehen in den Besitz des Eroberers über, aber dieser verliert **nicht** die Hälfte seiner Einheiten, da kein Kampf stattgefunden hat.

Konflikte auf Meeren

Sollten sich in einem Meer Schiffe unterschiedlicher Fraktionen gegenüberstehen, so stehen diese ebenfalls automatisch in einem Konflikt. Er wird genauso abgehandelt wie ein Konflikt auf dem Land (siehe oben), abgesehen davon, dass in seinem Verlauf keine Regions- oder Organisationskarten den Besitzer wechseln. Landeinheiten können nicht zur Unterstützung von Schiffskonflikten hinzugezogen werden.

Bitte denkt daran, dass auch in diesem Fall überlebende Schiffe **auf die Seite gekippt** werden (siehe oben).

Heldenquesten auswerten

Befinden sich auf den offen ausliegenden Heldenquesten-Karten Abenteuer eines Spielers, so wird für jede Karte überprüft, ob deren **Bedingung** (der Text unterhalb des Trennstrichs) vom dazugehörigen Spieler in dieser Runde erfüllt wurde. Ist dies der Fall, so geht die Karte in den Besitz des Spielers über und er legt sie verdeckt vor sich ab – seine Abenteuer wandern zurück in seinen Vorrat. Hat er die

Bedingung dagegen nicht erfüllt, so bleibt die Heldenqueste an Ort und Stelle liegen – auch in diesem Fall wandern die Abenteuer des Spielers zurück in dessen Vorrat.

Sollte in der laufenden Entscheidungsphase eine oder mehrere **Stufe-3-Questen** (Hinweis „Spielende“ unten links auf der Karte) erfüllt worden sein, so endet das Spiel nach dieser Phase.

Ende des Spiels & Wertung

Wenn nach einer Entscheidungsphase eine oder mehrere Stufe-3-Heldenquesten (Anmerkung „Spielende“ unten links auf der Karte) erfüllt wurden, endet das Spiel und es kommt zur **Wertung**.

Bei der Wertung erhalten die Spieler Siegpunkte entsprechend der **Mehrheiten** in den folgenden Kategorien:

Kontrollierte Regionen

Hierfür werden die Regionskarten gezählt, die ein Spieler insgesamt besitzt (Zugstapel, Ablagestapel und auf der Hand).

Kontrollierte Organisationen

Hierfür werden die Organisationen gezählt, die ein Spieler vor sich ausliegen hat. Es ist egal, ob die Organisationen Abenteuer auf sich liegen haben oder nicht.

Kontrollierte Trophäen

Hierfür zählt jeder Spieler die Trophäen (**Schwarze Augen, Magische Artefakte, Karfunkel, Splitter**), die sich in den Regionen und Meeren befinden, in denen er als einziger Abenteuerer oder Schiffe hat. Im Falle eines Gleichstandes (ungelöster Konflikt) zählen alle stärksten beteiligten Fraktionen als Besitzer der Trophäe.

Gewonnene Heldenquesten

Hierfür werden die Heldenquesten-Karten gezählt, die ein Spieler im Laufe des Spiels errungen hat, unabhängig von ihrer Stufe.

Der Spieler, der in einer jeweiligen Kategorie die größte Anzahl aufweist, erhält **Punkte in Höhe der Spielerzahl**. Der Spieler mit der zweitgrößten Anzahl einer Kategorie erhält **Punkte in Höhe der Spielerzahl, minus 1**, der Spieler mit der drittgrößten minus 2 und so weiter. Bei einem Gleichstand in einer Kategorie teilen sich alle Beteiligten die Siegpunkte des jeweils niedrigeren Platzes. Spieler, die in einer Kategorie kein einziges der geforderten Ziele (Organisationen, Trophäen, Heldenquesten) aufweisen, erhalten in der entsprechenden Kategorie **0 Punkte**.

Geheimplan

Zusätzlich zu den oben genannten Mehrheiten erhält jeder Spieler **1 Punkt** für jede erfüllte Bedingung seines **Geheimplans**. (**Wichtig:** Bitte beachtet hierbei, dass von Gebirgen getrennte Regionen nicht als aneinander angrenzend zählen!)

Gesamt

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Bedingungen seines Geheimplans erfüllt hat. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, so teilen sich die Spieler den Sieg.

Beispielwertung

Spieler	Alrike	Bedrik	Cedrik	Dedrik
Regionen	8 Regionen = Platz 2 = 3 Punkte	9 Regionen = Platz 1 = 4 Punkte	4 Regionen = Platz 3 = 2 Punkte	3 Regionen = Platz 4 = 1 Punkt
Organisationen	6 Organisationen = Platz 1 = 4 Punkte	2 Organisationen = Platz 4 = 1 Punkt	2 Organisationen = Platz 4 = 1 Punkt	4 Organisationen = Platz 2 = 3 Punkte
Trophäen	2 Trophäen = Platz 2 = 3 Punkte	0 Trophäen = 0 Punkte	1 Trophäe = Platz 3 = 2 Punkte	4 Trophäen = Platz 1 = 4 Punkte
Heldenquesten	1 Heldenqueste = Platz 4 = 1 Punkt	4 Heldenquesten = Platz 2 = 3 Punkte	4 Heldenquesten = Platz 2 = 3 Punkte	2 Heldenquesten = Platz 3 = 2 Punkte
Geheimpläne	2 Bedingungen = 2 Punkte	3 Bedingungen = 3 Punkte	5 Bedingungen = 5 Punkte	0 Bedingungen = 0 Punkte
Gesamt	13 Punkte	11 Punkte	13 Punkte (Gewinner)	10 Punkte

Sonderregeln

Trophäen

Trophäen werden mithilfe von speziellen Marken dargestellt. Sie kommen im Rahmen bestimmter Heldenquesten zum Einsatz.

Schwarze Augen

Es gibt insgesamt **fünf** Schwarze Augen (👁️). Sie kommen ins Spiel, sobald die Heldenqueste „Ephraim O. Ilmenblick“ aufgedeckt wird. Ziehe 5 zufällige Karten vom Regionskartenstapel, um die neutralen Regionen zu ermitteln, in denen jeweils 1 **Schwarzes-Auge-Märke** platziert wird. Die Regionskarten werden anschließend in den Stapel zurückgemischt. Befinden sich zu dem Zeitpunkt, zu dem „Ephraim O. Ilmenblick“ aufgedeckt wird, weniger als 5 Karten im Regionskartenstapel, dann werden nur so viele Schwarze Augen verteilt wie es neutrale Regionen gibt.

Jedes Schwarze Auge zählt als 1 **Trophäe** und bleibt bis zum Spielende in der Region, in der es erschienen ist. Bei Spielende zählt der Besitzer der Region als Besitzer des dort befindlichen Schwarzen Auges.

Magische Artefakte

Es gibt insgesamt **drei** magische Artefakte (🔮). Sie kommen mit der Heldenqueste „Khadil Okharim“ ins Spiel und verwenden ansonsten die selben Regeln wie Schwarze Augen (siehe oben).

Besondere Einheiten

Besondere Einheiten werden mithilfe von speziellen Markern und Spielfiguren dargestellt. Sie kommen im Rahmen bestimmter Heldenquesten zum Einsatz.

Dämonenarchen

Dämonenarchen (👹) kommen mit der Heldenqueste „Vrak“ ins Spiel und verwenden dieselben Regeln wie Drachen (siehe unten), werden jedoch in Meeren platziert. Hierzu zieht ihr Karten vom Regionskartenstapel, bis ihr entweder eine Küstenregion mit zwei daran angrenzenden Meeren oder zwei Küstenregionen mit je einem unterschiedlichen daran angrenzendem Meer gezogen habt. Die beiden Dämonenarchen müssen in zwei verschiedenen Meeren platziert werden. Durch ein unglückliches Ziehen kann es passieren, dass plötzlich 3 Meere zur Auswahl stehen – in diesem Fall entscheidet sich der Startspieler für 2 davon.

Wie Drachen zählen Dämonenarchen als neutrale besondere Einheiten mit einer Stärke von 2. Ist sie Teil der stärksten Konfliktpartei erleidet ihre Fraktion keine Verluste (im Gegensatz zu einer normalen siegreichen Fraktion, die die Hälfte ihrer Einheiten verliert).

Nachdem eine **Dämonenarche** besiegt wurde, wird ihre Marke zu einem **Splitter** (👉) umgedreht und bleibt bis zum Spielende in ihrem Meer liegen. Der Splitter zählt wie Schwarze Augen (siehe oben) als **Trophäe**. Bei Spielende zählt der Spieler mit den meisten Schiffen im dazugehörigen Meer als Besitzer des Splitters. Bei Gleichstand gelten alle beteiligten Spieler als Besitzer.

Drachen

Es gibt insgesamt **zwei** Drachen (🐉). Sie kommen ins Spiel, sobald die Heldenqueste „Rakorium Muntagonus“ aufgedeckt wird. Sie werden wie Schwarze Augen in zwei zufälligen neutralen Regionen platziert (siehe oben) und zählen als **neutrale besondere Einheiten** mit einer Stärke von 2. In einem Konflikt kann er mit anderen schwarzen Einheiten eine Fraktion bilden. Die Gesamtstärke eines Drachen plus eines neutralen Abenteurers beträgt 3.



Ein Drache lässt sich nur besiegen, indem er bei einem Konflikt zu einer **schwächeren** beteiligten Fraktion gehört. Ist er dagegen Teil der **stärksten** Konfliktpartei, so erleidet seine Fraktion keine Verluste (im Gegensatz zu einer normalen siegreichen Fraktion, die die Hälfte ihrer Einheiten verliert). Ein besiegter Drache wird umgedreht und zählt anschließend als **Karfunkel** (👹), für den dieselben Regeln wie für Schwarze Augen (siehe oben) zur Anwendung kommen.

Dschinn

Der Dschinn ist eine **besondere Einheit**, die auf der Seite eines Spielers ins Spiel kommt, wenn dieser die Heldenaktion der Heldenquesten-Karte „Ruban ibn Dhachmani“ nutzt. Er besitzt eine **Stärke von 2** und darf von seinem Besitzer als Teil einer Gruppe bewegt werden, die zusätzlich aus mindestens 1 Abenteurer bestehen muss.

Wenn ein Spieler die Heldenaktion von „Ruban ibn Dhachmani“ nutzt, während der Dschinn bereits im Spiel ist, so geht der Dschinn sofort in seinen Besitz über (und wird gegebenenfalls auf dem Spielplan versetzt).

Zauberschiff

Das Zauberschiff ist eine besondere Einheit, die auf der Seite eines Spielers ins Spiel kommt, wenn dieser die Heldenaktion der Heldenquesten-Karte „Khadil Okharim“ nutzt. Es besitzt eine **Stärke von 2** und darf von seinem Besitzer als Teil einer Gruppe bewegt werden, die zusätzlich aus mindestens 1 Schiff bestehen muss. Das Zauberschiff darf wie normale Schiffe für die **Bewegung über Schiffe** und in Konflikten zur **Schiffsunterstützung** genutzt werden.

Wenn ein Spieler die Heldenaktion von „Khadil Okharim“ nutzt, während das Zauberschiff bereits im Spiel ist, so geht das Zauberschiff sofort in seinen Besitz über (und wird gegebenenfalls auf dem Spielplan versetzt).

Erläuterung von Kartentexten

Vorteilsorganisationen

Bund des Weissen Pentagramms: Der Gewinner, so er nicht der Karteninhaber ist, darf höchstens 1 Einheit behalten.

Grosse graue Gilde des Geistes: Alle anderen Bewegungsregeln (z.B. für ▲) kommen normal zur Anwendung.

Qabalya: Schiffe des Spielers könnten sich mithilfe dieses Vorteils also z.B. mit einer Bewegung von Ifirns Ozean in das Perlenmeer bewegen, und umkehrt.

Rohalswächter: Dieser Vorteil gilt bei allen Konflikten, an denen mindestens eine neutrale Einheit (neutraler Abenteurer, Dämonenarche, Drache) beteiligt ist und bei dem der Spieler den Konflikt gewinnt.

Heldenquesten

Aldare Firdayon: Der Spieler darf eine Organisationsmarke einer Organisation in seinem Besitz auf dem Spielplan in eine andere eigene Region umversetzen, in der noch mindestens 1 Organisation platziert werden darf.

Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, muss der Spieler für jeden der 4 Ressourcentypen eine dazugehörige Region besitzen und darin eine Organisation aufweisen.

Asleif Phileasson: Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, genügt jeweils 1 Schiff in 2 verschiedenen Meeren. Beachtet, dass Konflikte vor der Auswertung der Heldenquesten stattfinden.

Avesius Marcian: Hierfür wählt der Spieler eine Gruppe aus 1 oder mehr eigenen ★ in einer Region und bewegt diese beliebig oft (die Bewegungsregeln gelten hierbei normal), auf Wunsch auch als „Bewegung über Schiffe“. Er darf die Bewegung beenden, wann immer er will, aber dies gilt für die gesamte Gruppe aus ★. Spätestens wenn sie eine Region mit ★ einer anderen Farbe betritt, endet die Bewegung der Gruppe.

Beorn der Blender: Um die Bedingung zu erfüllen, darf der Spieler ein Meer benennen. Hat er in mindestens 4 an dieses Meer angrenzenden Regionen ★, so ist die Bedingung erfüllt.

Brin von Gareth: Alle ★ (gegnerische und eigene) werden aus der Region entfernt. Ein evtl. anwesender Dschinn wird vom Spielplan genommen, ein Drache aber nicht.

Ephraim O. Ilmenblick: Diese Aktion gilt für einen ★ auf dem Spielplan, nicht im Vorrat oder an anderen Stellen außerhalb davon. Der ★ wird versetzt, ohne dass Bewegungsregeln (z.B. für ▲) gelten.

Finnian ui Bennain: Wenn ein Spieler diese Aktion durchführt, zählt dies zusätzlich automatisch als Passen. Er zieht sofort, in der laufenden Aktionsphase, seine Hand auf 8 Ressourcenkarten auf. Weitere Spieler können ebenfalls diese Aktion durchführen, um 8 Ressourcenkarten zu erhalten. Sie passen hierdurch ebenfalls, erhalten aber nicht die Startspieler-Marke.

Gwynna die Hex': Der Spieler darf sofort eine Organisation erwerben, als hätte er die Aktion „Organisation erwerben“ durchgeführt, aber ohne dafür eine Regionkarte oder 🔥-Ressource spielen zu müssen.

Hagrobald vom Großen Fluss: Hiermit dürfen auch eigene ★ von einer anderen Heldenqueste entfernt werden. Als Inland-Region gelten alle Regionen, die nicht an mindestens ein Meer angrenzen.

Khadil Okharim: Immer wenn ein Spieler diesen Helden nutzt, wird das Zauberschiff sofort in das von ihm gewünschte Meer umversetzt und zu einem Mitglied seiner Fraktion, selbst wenn es sich zuvor im Besitz eines anderen Spielers befand.

Khydaka Eisblüte: Beim Versetzen gelten keine Bewegungsregeln (z.B. für ▲). Der eigene ★ muss sich nicht in einer eigenen Region aufhalten.

Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, muss der Spieler mindestens 1 ★ in je einer Region haben, die an eins der 4 Meere angrenzt. Regionen, die an zwei Meere angrenzen, können diese Aufgabe doppelt erfüllen.

Linara Fuxfell: Gemeint sind die 3 Organisationskarten, die neben dem Organisationskartenstapel offen ausliegen. Für die neuerworbene Organisation muss in der gewählten Region genügend Platz zur Verfügung stehen.

Phanta: Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, muss der Spieler mindestens 1 ★ in zwei Regionen haben, die jeweils entweder eine 🐉- und/oder ▲-Region sind.

Ruban ibn Dhachmani: Für den Dschinn gilt dasselbe wie für das Zauberschiff (siehe Khadil Okharim).

Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, muss der Spieler in 5 aneinander angrenzenden Regionen mindestens jeweils 1 ★ haben (🐉 zählen nicht als angrenzend).



Scanlail ni Uinin: Hierzu darf der Spieler seinen Ablagestapel durchsuchen. Anschließend wird dieser Stapel gemischt.

Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, darf er Spieler zwar beliebig viele ★ auf dem Spielplan haben, aber nur in maximal 4 verschiedenen Regionen.

Skar Shr Shzinth: Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, müssen alle ★ des Spielers, die sich in verschiedenen Regionen aufhalten, mindestens eine Region ohne eigene ★ zwischen sich aufweisen. 🐉-Regionen zählen hierbei nicht als angrenzend (außer Tuzak und Jergan).

Tar Honak: Beim Versetzen gelten keine Bewegungsregeln (z.B. für ▲).

Um die Bedingung für den Erwerb der Heldenqueste zu erfüllen, muss der Spieler mindestens 1 ★ in einer Region haben, die an 2 Meere angrenzt.

Vrak: Der Spieler muss für die Durchführung dieser Aktion mindestens 1 🐉 im Vorrat haben.

Impressum

Schatten der Macht

Grundregeln Version 1.0

Entwicklung

Anton Katzer und Andreas Meinlschmidt

Redaktion

Christian Lonsing

Lektorat

Christian Lonsing, Markus Plötz

Coverbild

Annika Maar

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing und Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Verena Biskup, Regina Kallasch,
Julia Metzger, Michael Witmann

Wir bedanken uns bei den Strategen, die das Spiel getestet haben:

Jannis Kiesewalter, Kristina Meyer, Johannes Klinger, Max Seidler, Mariano Ianelli, Veronica Casa, Stephan Steinmetz, Friedrich Jakobs, Martin Merklein, Hella Baumeister, Robert Friedrich, Radek Mohrhardt, Judith Hosemann, Wiebke Scholz, Svatja Illgener, Hans-Christoph Grohmann, Konrad vom Berg, Simone, Sebastian, Familie Schwentker, Sebastian Schmidt, Markus Plötz, Chris Roth

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.





DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant Gbr.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.


Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

EAN 4260091157564


Artikelnummer US25433

Gesamtzahl der bezahlten Ressourcen ( ,  ,  , )	Umfang der Aktion (Abenteurer, Schiffe, Bewegungen, Organisationen)
1	1
3	2
6	3
10	4
15	5


Aktion: Abenteurer anheuern

- 1) Eine oder mehrere Regionalkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Abenteurer aus dem Vorrat oder von Organisationskarten nehmen und auf dem Spielplan platzieren


Aktion: Schiffe bauen

- 1) Eine oder mehrere Regionalkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Schiffe aus dem Vorrat nehmen und auf dem Spielplan platzieren


Aktion: Abenteurer / Schiffe bewegen

- 1) Eine oder mehrere Ressourcenkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Bewegungen auf dem Spielplan nacheinander durchführen

Aktion: Organisationen erwerben

- 1) Eine oder mehrere Regionalkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Organisationskarten nehmen oder zufällig ziehen
- 4) Marker der Organisationen in Regionen platzieren
- 5) Neuerworbene Organisationen mit Abenteurern stärken, wenn gewünscht
- 6) Am Spielplanrand offen ausliegende Organisationen auf 3 nachfüllen

Aktion: Organisationen stärken

- 1) Eine oder mehrere Ressourcenkarten spielen
- 2)  bezahlen
- 3) Abenteurer aus Vorrat oder von anderen Organisationen nehmen und auf den zu stärkenden Organisationen verteilen

Aktion: Helden nutzen

- 1) Heldenquesten-Karte wählen und erforderliche Anzahl an Abenteurern darauf platzieren
- 2) Abenteurer, die zuvor auf der Karte lagen, wandern in den Vorrat ihres Besitzers zurück
- 3) Auf Wunsch Heldenaktion der Heldenquesten-Karte ausführen

Aktion: Passen

- 1) Der erste Spieler, der in dieser Runde passt, nimmt sich den Startspieler-Marker.
- 2) Alle anderen Spieler sind in dieser Phase noch genau einmal an der Reihe und dann endet die Zugphase



Wertungsblock

Spieler						
Regionen						
Organisationen						
Trophäen						
Heldenquesten						
Geheimpläne						
Gesamt						

Dieser Wertungsblock steht als kostenloser Download auf www.ulisses-spiele.de zur Verfügung!

