



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

UPRISING: CURSE OF THE LAST EMPEROR (1–4 SP.)

ZIEL DES SPIELS

Uprising ist kooperativ. Nach dem letzten gespielten Kapitel gewinnen alle Spieler nur, wenn **jede einzelne Spielerfraktion** mehr SP hat als **Imperium** und **Chaos**.

- **Sieg:** Jede Spielerfraktion > Imperium und > Chaos.
- **Niederlage:** Mindestens 1 Spielerfraktion hat ≤ Imperium oder ≤ Chaos.
- **SP-Quellen Spieler:** Kämpfe, Zufluchten/Hexfelder, Quests, Ressourcentausch.
- **SP-Quellen Imperium/Chaos:** Nemesis-Wertung, besiegte Einheiten, nicht platzierbare Komponenten, überschüssige Bedrohung, zerstörte gegnerische Nemesis-Einheiten.

SPIELAUFBAU

Siehe Regelheft S. 5–9.

- **Spieldauer:** 2, 3 oder 4 Kapitel.
- **Standard-Schwierigkeit:** Veteran.
- **Fortgeschrittene Komponenten:** Karten/Hexfelder mit rotem Totenkopf können je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad entfernt oder hinzugefügt werden.
- **Startressourcen / Startfläche / Garnisonen / Kartenpools:** Können durch den gewählten Schwierigkeitsgrad abweichen.
- **Komponentenlimit:** Alle Komponenten sind durch die beiliegende Anzahl begrenzt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **AP:** Aktionspunkte. Jeder Held hat 8 AP. Aktionen kosten grundsätzlich 1 AP; Bewegung und Handel beenden den Zug nicht. Eingesetzte AP kommen in der Auffrischungsphase zurück.
- **Bedrohung:** Stärke und Trefferpunkte einer Legion/Horde. Der aktuelle Wert bestimmt Würfel und Schaden, den sie nehmen kann. Wird Bedrohung über das Maximum erhöht, erhält die jeweilige Nemesis 1 SP je nicht vergebbarer Bedrohung.
- **Einheit:** Spielereinheiten, Garnisonen, Skelette, Legionen und Horden. **Helden** sind keine Einheiten.
- **Held:** Führt Aktionen aus, steuert keine Kampfwürfel bei, kann nicht zerstört werden, löst allein keinen Kampf aus, ignoriert unpassierbares Gelände und darf unerkundete Hexfelder betreten.

Held allein verteidigt keine Zuflucht und verhindert deren Entfernung nicht.

- **Heldenwürfel:** Werden für Quests und Würfe außerhalb des Kampfes genutzt.
- **Macht:** 1 roter Würfel je Punkt.
- **Magie:** 1 violetter Würfel je Punkt.
- **Charisma:** 1 blauer Würfel je Punkt.
- **List:** Je Punkt 1 weißer oder 1 gelber Würfel.
- **Leeres Hexfeld:** Enthält keine Einheit, keine Zuflucht und keinen Fluch. Ein Held allein verhindert „leer“ nicht.
- **Reserve:** Alles Material, das nicht auf dem Spielfeld liegt

- und nicht aus dem Spiel entfernt wurde. Material auf Fraktionsübersichten zählt zur **Reserve**.
- **Entfernt:** Komponente wird in die Schachtel gelegt und zählt nicht mehr zur **Reserve**.
- **Friedhof:** Temporärer Ablageort für durch Imperium/Chaos zerstörte Einheiten bis zur Auswertungsphase.
- **Zuflucht:** Wird auf einem erlaubten erkundeten Hexfeld gebaut. Schaltet Produktion frei, erlaubt Einheiten-/Verteidigungsbau, bringt SP und kann Ziel von Legionen/Horden sein.
- **Fluch:** Chaos-Marker. Zerstört beim Platzieren Garnisonen und Zufluchten, ersetzt Gelände, verhindert Zufluchten, zählt als erkundet und sperrt auf diesem Hex im Kampf Blitze für Spieler und Imperium.
- **Seeturn:** Sobald erkundet, gilt er für Bewegung/Kommando als mit jedem anderen Hexfeld verbunden, soweit die jeweilige Regel dies erlaubt.
- **JEDERZEIT:** Karte darf in jeder Phase genutzt werden, auch außerhalb des eigenen Zuges.

JEDERZEIT überschreibt niemals ein ausdrückliches NIEMALS/NICHT.

- **Kartenregel:** Wenn eine Karte dem Regelwerk widerspricht, gilt die Karte.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 2–4 Kapiteln. Jedes Kapitel hat exakt 7 Phasen.

[01] AUFRISCHUNGSPHASE

01. Alle umgedrehten Fähigkeiten und Items der Spieler wieder aufdecken.
02. Alle eingesetzten **AP** von den Fraktionsübersichten zurück auf die **Helden**karten legen.
03. Alle ausliegenden Items offen auf die Marktablage legen.
04. Marktablage mit 3 neuen Items vom Itemdeck füllen.
05. Alle noch ausliegenden Quests offen abwerfen.
06. Quest-Auslage mit 3 neuen Quests füllen.
07. Soforteffekte neu gezogener Quests sofort abhandeln.
08. Startspielermarker an den linken Spieler weitergeben.

Zu Spielbeginn kann dieser Schritt ignoriert werden.

[02] EREIGNISPHASE

01. **Bedrohung** aller Legionen und Horden auf dem Spielfeld um 2 erhöhen.
02. Startspieler deckt die Ereigniskarte dieses Kapitels auf und liest sie laut vor.
03. Ereigniskarte von oben nach unten vollständig abhandeln.

Bei gemeinsamen Entscheidungen hat der Startspieler die finale Entscheidungsgewalt.

04. Wenn eine Legion/Horde platziert wird: siehe [02.1].
05. Danach Aktivierungsmarker legen: siehe [02.2].

[02.1] LEGION ODER HORDE PLATZIEREN

- Oberste Karte des passenden Decks ziehen.
- Passende Figur auf das angegebene Hexfeld stellen.
- **Bedrohungsmarker** auf den angegebenen Wert setzen.

*Gibt ein Effekt keinen Wert an, gilt der **Bedrohungswert** der zuletzt aufgedeckten Ereigniskarte.*

- Soforteffekt der Karte vollständig abhandeln.

Der Soforteffekt einer Legion/Horde trumpft die laufende Ereignisanweisung.

- Karte entsprechend ihrer Initiative einordnen.

[02.2] AKTIVIERUNGSMARKER

- **Normales Kapitel:** 1 Aktivierungsmarker auf jede Legions- und Hordenkarte.
- **Letztes Kapitel:** 2 Aktivierungsmarker auf jede Legions- und Hordenkarte.
- **Spätere Marker:** Immer auf die Karte mit den wenigsten Aktivierungsmarkern.
- **Gleichstand:** Startspieler entscheidet.

[03] BAUPHASE

Alle Spieler handeln diese Phase gleichzeitig ab.

01. Jeder Spieler zieht die obersten 2 Karten seines Fähigkeitendecks.
02. 1 davon offen neben die Fraktionsübersicht legen.
03. Die andere verdeckt unter das Fähigkeitendeck legen.
04. **Einheiten** auf Hexfeldern mit eigenen **Zufluchten** bauen.
05. Türme und Wälle an eigenen **Zufluchten** bauen.

[03.1] EINHEITEN BAUEN

- Nur auf Hexfeldern mit eigener **Zuflucht**.
- **Einheiten** aus der **Reserve** nehmen.
- Kosten laut Fraktionsübersicht bezahlen.
- Maximal 5 eigene **Spieler**einheiten pro Hexfeld.
- **Spieler**einheiten dürfen nicht auf unerkundete Hexfelder platziert werden.

[03.2] TÜRME UND WÄLLE BAUEN

- Nur an eigener **Zuflucht**.
- Maximal 1 Turm und 1 Wall pro **Zuflucht**.
- Kosten grundsätzlich je 1 Beute, sofern Fraktion/Karte nichts anderes sagt.
- Wird die **Zuflucht entfernt**, gehen Turm und Wall mit ihr zurück in die **Reserve**.
- Türme und Wälle sind keine **Einheiten** und können keinen Schaden erleiden.

[04] AKTIONSPHASE

Spieler führen in Spielerreihenfolge Züge aus, bis alle keine **AP** mehr haben oder gepasst haben.

[04.0] ALLGEMEINER AKTIONSZUG

- In deinem Zug musst du mindestens 1 **AP** ausgeben, solange du **AP** hast.
- Lege den ausgegebenen **AP** zuerst auf das entsprechende Aktionsfeld deiner Fraktionsübersicht.
- Bewegung und Handel dürfen beliebig oft genutzt werden und beenden den Zug nicht.
- Dann darfst du genau 1 zugbeendende Aktion ausführen.
- Zugbeendende Aktionen: Kommando, Erkunden, **Zuflucht**, Markt, Quest.
- Karten mit passendem Timing dürfen zusätzlich genutzt werden und beenden den Zug nicht, sofern die Karte nichts anderes sagt.
- Hast du keine **AP** mehr, kannst du passen oder nur noch zulässige Fähigkeiten/Items nutzen.
- Erhält ein gepasster Spieler wieder **AP**, nimmt er wieder regulär an der Aktionsphase teil.

[04.1] BEWEGUNG

Kosten: 1 **AP** pro Hexfeld.

- Beendet den Zug nicht.
- Nur der **Held** wird bewegt.
- **Held** bewegt sich auf ein angrenzendes Hexfeld.
- **Held** darf unerkundete Hexfelder betreten.
- **Held** darf Hexfelder mit gegnerischen **Einheiten** betreten.
- **Held** ignoriert unpassierbares Gelände.
- **Held** allein löst keinen Kampf aus.
- **Aufgedeckter Seeturn:** **Held** darf von dort zu jedem anderen Hexfeld bewegt werden.

[04.2] HANDEL

Kosten: 1 **AP**.

- Beendet den Zug nicht.
- Darf mehrfach, außerhalb des eigenen Zuges und auch in anderen Phasen genutzt werden, solange du **AP** hast.
- 1 **AP** darf in 1 Salz umgewandelt werden.
- **Helden** auf demselben Hexfeld dürfen beliebig Ressourcen tauschen.
- **Helden** auf demselben Hexfeld dürfen Items weitergeben.

Der Empfänger muss Attributvoraussetzungen des Items erfüllen.

- **Jederzeit:** 3 Ressourcen einer Art in 1 Ressource einer anderen Art umwandeln.

[04.3] KOMMANDO

Kosten: 1 **AP** + 1 Nahrung.

- Beendet den Zug.
- Wähle 1 Ziel-Hexfeld.
- Bewege beliebig viele eigene **Einheiten** von angrenzenden Hexfeldern auf das Ziel-Hexfeld.
- Dein **Held** darf ebenfalls auf das Ziel-Hexfeld bewegt werden.
- Aufgedeckte Seetürme gelten für Kommando als angrenzend.

- Maximal 5 eigene **Einheiten** pro Hexfeld.
- Spielereinheiten dürfen unpassierbare Hexseiten nicht überqueren.
- **Helden** dürfen unpassierbare Hexseiten überqueren.
- Spielereinheiten dürfen nicht auf unerkundete Hexfelder kommandiert werden.

Eiswüsten am Spielfeldrand gelten als erkundet.

- Spielereinheiten dürfen sich nicht auf Hexes mit **Einheiten** oder **Zufluchten** anderer Spielerfraktionen bewegen.
- Treffen deine **Einheiten** auf Imperium oder Chaos, beginnt sofort Kampf.

MEHRERE GEGNER AUF EINEM HEXFELD

- Garnisonen werden vor Legionen bekämpft.
- Skelette werden vor Horden bekämpft.
- Mehrere Legionen/Horden: niedrigste Initiative zuerst.
- Jeder dieser Kämpfe ist ein eigener Kampf.
- Vor-/Nach-dem-Kampf-Effekte können bei mehreren Einzelkämpfen mehrfach auslösen.

[04.4] ERKUNDEN

Kosten: 1 AP.

- Beendet den Zug.
- Dein **Held** muss auf einem unerkundeten verdeckten Hexfeld stehen.
- Drehe das Hexfeld auf.
- Lies Namen und Effekt laut vor.
- Handle den Hexfeldeffekt sofort ab.
- Entscheidungen trifft der erkundende Spieler.
- Hat das Hexfeld unpassierbares Gelände, darf der erkundende Spieler es beliebig ausrichten.
- Einmalige Ressourcen durch Erkunden erhält nur der Spieler, der den Erkunden-Effekt ausführt.
- Aktivierungsmarker durch Hexfeldeffekte werden auf die Karte mit den wenigsten Aktivierungsmarkern gelegt; bei Gleichstand entscheidet der Startspieler.

„WENN LEER, PLATZIERE ...“

- Nur wenn das Hexfeld außer **Helden** keine **Einheiten**, keine **Zuflucht** und keinen **Fluch** enthält.
- Genannte **Einheiten** auf diesem Hex platzieren.

„VERSTÄRKEN“

- Befindet sich Imperium auf dem Hex: 1 Garnison platzieren.
- Befindet sich Chaos auf dem Hex: 1 Skelett platzieren.
- Spielereinheiten werden niemals durch Hexeffekte verstärkt.

FLUCH-SONDERFALL

- Ein Hexfeld mit **Fluch** gilt als erkundet.
- Ein verdecktes Hexfeld mit **Fluch** kann nicht erkundet werden.
- Wird der **Fluch** später **entfernt**, kann das Hexfeld wieder erkundet werden.

[04.5] ZUFLUCHT

Kosten: 1 AP + 2 Beute. Krowh zahlen 3 Beute.

- Beendet den Zug.
- Platziere 1 **Zuflucht** auf dem Hexfeld deines **Helden**.
- Das Hexfeld muss erkundet sein.
- Das Hexfeld darf kein **Zufluchts**verbot zeigen.
- Das Hexfeld darf keine gegnerischen **Einheiten** enthalten.
- Das Hexfeld darf keine andere **Zuflucht** enthalten.
- Das Hexfeld darf keinen **Fluch** enthalten.
- Nimm die **Zuflucht** von deiner Fraktionsübersicht; dadurch wird spätere Produktion freigeschaltet.

[04.6] MARKT

Kosten: 1 AP + Salzkosten des Items.

- Beendet den Zug.
- Kaufe 1 ausliegendes Item.
- Dein **Held** muss das geforderte Attribut in mindestens der geforderten Höhe besitzen.
- Lege das Item in deine Fähigkeiten-/Item-Auslage.
- Fülle die Marktauslage sofort nach, solange Items im Itemdeck sind.
- Maximal 10 Fähigkeiten und Items gleichzeitig.
- Auf erkundetem **Seeturm**: Salzkosten -1, aber nie unter 0.
- Karteneffekte können Attributvoraussetzungen aufheben.

[04.7] QUEST

Kosten: 1 AP.

- Beendet den Zug.
- Wähle 1 ausliegende Quest.
- Bilde deine **Heldenwürfel** aus **Macht**, **Magie**, **Charisma** und **List**.
- Prüfe Bonuswürfel durch Questbedingungen, Fähigkeiten und Items.
- Wirf alle verfügbaren Questwürfel.
- Questziele verlangen bestimmte Mengen an Schädeln, Schilden oder Blitzen.
- Ein Questziel ist erfüllt, wenn mindestens die geforderte Symbolzahl gewürfelt wurde.
- Manche Quests verlangen mehrere erfüllte Questziele; jede Kombination ist erlaubt.

ERFOLG

- Erfolgseffekt sofort ausführen.
- Boni aller erfüllten Questziele erhalten.
- Manche bestandenen Quests werden in den Spielerbereich gelegt.
- Questkarten zählen nicht gegen das 10er-Limit und können normalerweise nicht abgeworfen werden.

MISSERFOLG

- Misserfolgeffekt sofort ausführen.
- Keine Questziel-Boni erhalten.

QUEST-AUSLAGE

- Wird eine Quest abgeworfen, wird sie nicht sofort ersetzt, außer die Karte sagt es.
- Karten, die auf einer Quest liegen, werden mit ihr abgeworfen.
- Quests mit Soforteffekt lösen diesen sofort nach dem Ziehen aus.

[05] NEMESISPHASE

[05.0] AKTIVIERUNGSGRUNDREGELN

- Jede Legion/Horde wird einmal pro Aktivierungsmarker auf ihrer Karte aktiviert.
- Für jede Aktivierung wird 1 Aktivierungsmarker abgeworfen.
- Karten werden in aufsteigender Initiative abgehandelt.
- Mehrere Aktivierungsmarker derselben Karte werden vollständig abgehandelt, bevor die nächste Karte aktiviert wird.
- Direkte Aktivierungen durch Effekte benötigen und verbrauchen keinen Aktivierungsmarker.
- Effekte, die nur eine Legion/Horde bewegen, sind keine Aktivierung.

*Bewegung ohne Aktivierung platziert keine Garnison und keinen **Fluch**.*

[05.1] LEGION AKTIVIEREN

- Auf dem aktuellen Hex der Legion 1 Garnison platzieren.

Falls unmöglich: Imperium +1 SP.

- Legion 1 Hex näher zu ihrem Ziel bewegen.

- Kürzeste Route zum Ziel bilden.
- Unpassierbares Gelände beachten.
- Ist die Legion bereits auf ihrem Ziel-Hex, bewegt sie sich nicht.

- Bei mehreren Bewegungsoptionen priorisieren:

- Hex mit **Zuflucht**.
- Bei mehreren **Zufluchten**: **Zuflucht** mit den wenigsten/keinen verteidigenden **Einheiten**.
- Danach Hex mit gegnerischen **Einheiten**.
- Bei mehreren Gegner-Hexen: wenigste **Einheiten** bzw. geringste **Bedrohung**.
- Danach **leeres Hex**.
- Danach beliebiges angrenzendes Hex, das näher zum Ziel führt.

- Nach der Bewegung Kämpfe gegen Spielereinheiten oder Chaos auslösen.

- Steht die Legion nach dem Kampf auf einem Hex mit **Zuflucht** und ohne Spielereinheiten dieser Fraktion, wird die **Zuflucht** samt Turm/Wall **entfernt**.

- Falls die Legion ihr Ziel erreicht hat: Ziel neu vergeben.

siehe [05.2]

[05.2] LEGIONSZIELE

- Jede Legion erhält einen eigenen Zielmarker mit Initiative/Bild.
- Beim Platzieren bestimmt der Soforteffekt das Ziel.
- Ziel kann eine Spielerfraktion sein, die **Zufluchten** besitzt und noch kein Legionsziel hat.
- Jede Spielerfraktion kann nur 1 Legionsziel haben.
- Zielmarker kommt auf die **Zuflucht** dieser Fraktion mit den wenigsten verteidigenden **Einheiten**.

*Türme und Wälle zählen nicht als **Einheiten**.*

- Haben alle Spielerfraktionen bereits ein Ziel oder gibt es keine **Zufluchten**, kommt das Ziel auf die Hauptstadt.
- Ziel auf Hauptstadt bleibt dort bis zur Zerstörung der Legion.
- Legion mit Ziel Hauptstadt bewegt sich nach Erreichen der Hauptstadt nicht mehr.
- Wird die Ziel-**Zuflucht entfernt**, kommt das Ziel auf eine andere **Zuflucht** derselben Fraktion mit den wenigsten **Einheiten**.
- Hat diese Fraktion keine **Zuflucht** mehr, kommt das Ziel auf die Hauptstadt.

[05.3] HORDE AKTIVIEREN

- Auf dem aktuellen Hex der Horde 1 **Fluch** platzieren.

*Liegt dort bereits ein **Fluch**: Chaos +1 SP.*

- Horde 1 Hex bewegen, ohne die Distanz zur Hauptstadt zu erhöhen.

- Distanz wird in Hexfeldern gezählt.
- Für die Distanzprüfung werden unpassierbares Gelände und **Seeturm**-Effekt ignoriert.
- Horde darf denselben Abstand zur Hauptstadt behalten.
- Horde darf unpassierbares Gelände nicht überqueren.
- Horde hat kein Ziel wie eine Legion.
- Für Hordenbewegung zählen nur direkt angrenzende Hexfelder.

- Bei mehreren Bewegungsoptionen priorisieren:

- Hex mit **Zuflucht**.
- Bei mehreren **Zufluchten**: **Zuflucht** mit den wenigsten/keinen verteidigenden **Einheiten**.
- Danach Hex mit gegnerischen **Einheiten**.
- Bei mehreren Gegner-Hexen: wenigste **Einheiten** bzw. geringste **Bedrohung**.
- Danach **leeres Hex**.
- Danach beliebiges angrenzendes Hex, das den Abstand zur Hauptstadt nicht vergrößert.

- Nach der Bewegung Kämpfe gegen Spielereinheiten oder Imperium auslösen.

- Steht die Horde nach dem Kampf auf einem Hex mit **Zuflucht** und ohne Spielereinheiten dieser Fraktion, wird die **Zuflucht** samt Turm/Wall **entfernt**.

[05.4] SKELETTE AKTIVIEREN

- Nur wenn ein Effekt ausdrücklich „Skelette aktivieren“ sagt.
- Skelette folgen den Bewegungsregeln der Horden.
- Skelette hinterlassen keinen **Fluch**.
- Spieler wählen ein Skelett-Hex, bewegen/kämpfen damit, dann das nächste.
- Reihenfolge der Skelett-Hexfelder ist frei.

[06] PRODUKTIONSPHASE

- Jeder Spieler erhält Ressourcen gemäß dem zuletzt freigeschalteten Kreis auf seiner Fraktionsübersicht.
- Nur die Ressourcen im zuletzt freigeschalteten Kreis werden erhalten.
- Auch ohne **Zuflucht** erhält ein Spieler die Ressourcen im Grundbereich.
- Zusätzlich erhält jede eigene **Zuflucht** die Bonusressourcen ihres Hexfeldes.
- **Wald/Hochland**: Normalerweise 2 Beute.
- **Sumpf/Ödland**: Normalerweise 2 Nahrung.
- **Eiswüste**: Normalerweise 2 Salz.
- Ressourcenbesitz hat kein Spielerlimit.
- Ressourcen sind nur durch die Gesamtanzahl in der Schachtel begrenzt.

[07] AUSWERTUNGSPHASE

01. Imperium werten.
02. Imperialen **Friedhof** leeren.
03. Chaos werten.
04. Chaos-**Friedhof** leeren.
05. Spielerfraktionen werten.
06. Ressourcen gegen SP tauschen.

[07.1] IMPERIUM WERTET

- 1 SP für jedes Hexfeld mit mindestens 1 Garnison.

Mehrere Garnisonen auf demselben Hex bringen trotzdem nur 1 SP.

- 1 SP für jede imperiale Legion auf dem Spielfeld.
- 2 SP für jede Fraktion im imperialen **Friedhof**.

*Mehrere **Einheiten** derselben Fraktion zählen nur als 1 Fraktion.*

- Imperium erhält keine SP durch Hexfeld-SP-Symbole.
- Danach kehren **Einheiten** aus dem imperialen **Friedhof** in die **Reserve** ihrer Besitzer zurück.

[07.2] CHAOS WERTET

- 1 SP für jeden **Fluch** auf dem Spielfeld.
- 1 SP für jede Horde auf dem Spielfeld.
- 2 SP für jede Fraktion im Chaos-**Friedhof**.

*Mehrere **Einheiten** derselben Fraktion zählen nur als 1 Fraktion.*

- Chaos erhält keine SP durch Hexfeld-SP-Symbole.

- Danach kehren **Einheiten** aus dem Chaos-**Friedhof** in die **Reserve** ihrer Besitzer zurück.

[07.3] SPIELER WERTEN

- Jede Spielerfraktion erhält 2 SP je eigene **Zuflucht** im Spiel.
- Zusätzlich erhält sie SP-Symbole von Hexfeldern mit eigener **Zuflucht**.
- Spieler dürfen beliebig oft 5 Ressourcen in beliebiger Kombination abgeben, um 1 SP zu erhalten.
- Dieser SP darf einer beliebigen teilnehmenden Spielerfraktion gegeben werden.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

HEXFELDER, REGIONEN UND STACKING

- Die meisten Hexfelder beginnen verdeckt und unerkundet.
- Hauptstadt und Heimat-Hexfelder teilnehmender Fraktionen sind zu Beginn erkundet.
- **SpielerEinheiten** dürfen nicht auf unerkundete Hexfelder bewegt oder platziert werden.
- Legionen, Horden, Garnisonen und Skelette dürfen auf unerkundete Hexfelder bewegt oder platziert werden.
- **Maximal pro Hexfeld**:
 - 5 **SpielerEinheiten** je Spielerfraktion.
 - 1 **Zuflucht**.
 - 1 Turm und 1 Wall an dieser **Zuflucht**.
 - 3 Garnisonen.
 - 2 Skelette; 3 Skelette werden sofort zu 1 Horde.
 - 1 **Fluch**.
- **Unpassierbares Gelände**: Blockiert Bewegung aller **Einheiten** über diese Hexseite.
- **Helden**: Ignorieren unpassierbares Gelände.
- **Angrenzend**: Hexfelder mit unpassierbarem Gelände zwischen sich gelten für **Einheiten** als nicht angrenzend.
- **Ressourcen-Vorkommen**: Gibt Ressourcen in der Produktionsphase, wenn dort eine eigene **Zuflucht** steht.
- **SP-Symbole**: Geben SP in der Auswertungsphase, wenn dort eine eigene **Zuflucht** steht.
- **Andauernde Hexeffekte**: Aktiv, sobald das Hex erkundet ist.
- **Hexfeld-Gesinnung**: Bestimmt, ob Imperium oder Chaos auf leerem Hex platziert wird.

REGIONEN

- Regionen sind Felder ohne reguläres Hex zu Spielbeginn: Heulende Weite, Nebelgrab, Kreischende See.
- Regionsfelder gelten zu Spielbeginn als erkundet.
- Auf Regionsfeldern mit **Zuflucht**sverbot kann keine **Zuflucht** gebaut werden.
- Effekte, die eine Region nennen, können jedes Hexfeld mit sichtbarem Namen dieser Region betreffen.
- Überdeckte oder nicht sichtbare Regionsnamen zählen nicht zur Region.

SEETÜRME

- Seetürme beginnen verdeckt, wenn der Aufbau dies vorgibt.

- Sobald ein **Seeturm** erkundet ist, gilt er als angrenzend an jedes andere Hexfeld.
- **Helden** und **SpielerEinheiten** auf erkundeten Seetürmen können von dort zu jedem anderen erlaubten Hexfeld bewegt/kommandiert werden.
- Alle normalen Einschränkungen bleiben gültig.

FÄHIGKEITEN UND ITEMS

- Jeder **Held** hat ein eigenes Fähigkeitsdeck.
- START-Fähigkeiten liegen von Beginn an aus.
- Fähigkeiten werden typischerweise in der Bauphase erworben.
- Ein **Held** darf gleichzeitig maximal 10 Fähigkeiten und Items besitzen.
- Wird das Limit überschritten, muss anschließend 1 beliebige der 11 Karten abgeworfen werden.
- **Item abwerfen**: Offen auf die Marktablage legen.
- **Fähigkeit abwerfen**: Unter das eigene Fähigkeitsdeck legen.
- **Karte umdrehen**: Für den Rest des Kapitels nicht verfügbar; in der Auffrischungsphase wieder aufdecken.
- **Ziehe eine Fähigkeit**: Oberste Karte des Fähigkeitsdecks ziehen und ins Spiel legen.
- **Erhalte eine Fähigkeit**: Fähigkeitsdeck durchsuchen und gewählte Fähigkeit ins Spiel bringen.
- **Hexfeld des Helden**: Effekt nur auf dem aktuellen Hexfeld des **Helden** nutzbar.
- **JEDERZEIT**: In jeder Phase nutzbar, auch außerhalb des eigenen Zuges.
- **Phasen-/Aktionssymbol**: Nur in der angegebenen Phase im eigenen Zug nutzbar.
- **Mehrere Karten**: Mehrere Fähigkeiten/Items dürfen gleichzeitig eingesetzt werden.
- **Karten einsetzen**: Zählt nicht als zugbeendende Aktion.
- **Kampfkarten**: Grundsätzlich nur für Kämpfe eigener **Einheiten** nutzbar, sofern Karte nichts anderes sagt.

PLATZIERUNG UND VERSTÄRKUNG DER NEMESIS

GARNISON PLATZIEREN

- Wenn ein Effekt „Garnison platzieren“ sagt, wähle ein gültiges **leeres Hexfeld**, sofern kein Ort angegeben ist.
- Gibt es kein **leeres Hex** oder keine Ebene-1-Garnison, verstärke ein Hex mit Garnison oder Legion auf Ebene 2/3.
- Kann keine Garnison platziert oder verstärkt werden, erhält Imperium 1 SP.
- Maximal 3 Garnisonen pro Hexfeld.

HAUPTSTADT-SONDERFALL

- Die Hauptstadt kann maximal 3 Garnisonen enthalten.
- Eine 4. Garnison auf der Hauptstadt gibt nicht sofort SP.
- Stattdessen wird diese Garnison auf ein **leeres Hexfeld** ohne **Zuflucht**sverbot platziert.
- Gibt es kein passendes **leeres Hex**, wird ein Hex mit Garnisonen verstärke.
- Erst wenn auch das unmöglich ist, erhält Imperium SP.

LEGION PLATZIEREN

- Oberste Legionskarte ziehen.

- Figur grundsätzlich auf die Hauptstadt stellen, sofern der Effekt nichts anderes sagt.
- **Bedrohung** einstellen.
- Soforteffekt ausführen.
- Legionskarte nach Initiative einordnen.
- Kann keine Legion platziert werden, erhält Imperium 1 SP.

HAUPTSTADT-VERTEIDIGUNG

- Befinden sich **SpielerEinheiten** oder Chaos-**Einheiten** auf der Hauptstadt ohne Garnison/Legion, wird sofort 1 Legion zur Verteidigung platziert.
- Diese Legion löst sofort Kampf aus.
- Bleiben danach Feinde auf der Hauptstadt, wird der Effekt wiederholt, bis das Legionsdeck leer ist oder keine Feinde mehr dort sind.

SKELETT PLATZIEREN

- „Platziere 1 Skelett mit anderen Skeletten“: Skelett auf ein Hex mit 1–2 Skeletten setzen.
- Entstehen dadurch 3 Skelette, werden sie sofort durch 1 neue Horde ersetzt.
- Die 3 ersetzten Skelette gehen zurück in die **Reserve**.
- Gibt es keine Skelette auf dem Spielfeld, zu denen platziert werden kann, wird das Skelett auf ein beliebiges **leeres Hex** gesetzt.
- Gibt es kein Skelett in der **Reserve**, wähle ein Hex mit 1–2 Skeletten; diese Skelette gehen in die **Reserve** und werden durch 1 neue Horde ersetzt.
- Kann aus anderem Grund kein Skelett platziert werden, erhält Chaos 1 SP.

HORDE PLATZIEREN

- Oberste Hordenkarte ziehen.
- Figur auf das angegebene Hex stellen.
- Ist kein Ort angegeben: Horde auf ein **leeres Hex** stellen.
- Hex mit **Fluch** ist nicht leer.
- Bei Regionsangabe: passendes Hex dieser Region wählen.
- Gibt es kein **leeres Hex**, Horde auf ein Hex mit Skelett oder **Fluch** stellen.
- **Bedrohung** einstellen.
- Soforteffekt ausführen.
- Muss durch einen Soforteffekt eine weitere Horde platziert werden, wird zuerst der Soforteffekt der aktuellen Horde vollständig abgehandelt.
- Hordenkarte nach Initiative einordnen.
- Kann keine Horde platziert werden, erhält Chaos 1 SP.

FLÜCHE

- Flüche werden meistens durch Horden platziert, bevor diese weiterziehen.
- Wird ein **Fluch** platziert, werden alle Garnisonen auf diesem Hex sofort zerstört.
- Durch **Fluch** zerstörte Garnisonen kommen in den Chaos-**Friedhof**.
- **Zufluchten** auf diesem Hex werden samt Turm/Wall sofort vernichtet.
- Vernichtete **Zufluchten**/Türme/Wälle gehen in die **Reserve** des Spielers.
- Ein Hex mit **Fluch** ist nicht leer.

- Auf einem Hex mit **Fluch** kann keine **Zuflucht** gebaut werden.
- Spielereinheiten dürfen auf ein Hexfeld mit **Fluch** kommandiert werden.
- Ein Hex mit **Fluch** gilt als erkundet.
- Ein verdecktes Hex mit **Fluch** kann nicht erkundet werden.
- **Fluch** ersetzt automatisch die Geländart.
- Unpassierbares Gelände bleibt trotz **Fluch** bestehen.
- Erkannte **Seeturm**-Vorteile bleiben trotz **Fluch** bestehen.
- Auf **Fluch**-Hexen kann nur Chaos Blitze im Kampf nutzen.
- Spieler und Imperium können dort mit Blitzen keine Gotteskräfte, Items/Fähigkeiten oder Schildnegierung nutzen.
- Wird ein **Fluch entfernt**, erhält das Hex seine früheren Eigenschaften zurück.
- War das Hex verdeckt, kann es danach wieder erkundet werden.
- Danach kann dort wieder eine **Zuflucht** gebaut werden, sofern sonst erlaubt.

Spielereinheiten auf verdecktem **Fluch**-Hex:

- Wird der **Fluch entfernt**, bleiben Spielereinheiten dort.
- Sie können normal kommandiert werden.
- Wird das Hex später erkundet, gilt es nicht als leer.
- Spielereinheiten werden dort trotzdem niemals durch Hexfeldeffekte verstärkt.

KAMPF

KAMPF AUSLÖSEN

- Kampf beginnt sofort, wenn Spielereinheiten mit Imperium oder Chaos auf einem Hexfeld sind.
- Kampf beginnt sofort, wenn Imperium und Chaos auf demselben Hexfeld sind.
- Spielerfraktionen bekämpfen sich nie gegenseitig.
- Spielereinheiten verschiedener Spielerfraktionen dürfen nicht auf dasselbe Hexfeld bewegt werden.
- **Held** allein löst keinen Kampf aus.
- Nach Kampfbeginn ist kein Rückzug möglich.
- Kampf dauert, bis eine oder beide beteiligten Fraktionen keine **Einheiten** mehr haben.

KAMPFABLAUF

- Vor dem Kampf:** Geländeeffekte und Sonderregeln beteiligter Legionen/Horden prüfen.
- Fernkampfrunde:** Genau einmal pro Kampf. Fernkampfwürfel werfen, Schaden abhandeln.
- Nahkampfrunden:** Solange wiederholen, bis der Kampf endet.
- Nach dem Kampf:** Nach-dem-Kampf-Effekte, **Zuflucht**-Zerstörung, Legion/Horde-Zerstörung abhandeln.

WÜRFEL

- Spielereinheiten nutzen Würfel von Figur/Fraktionsübersicht.
- Jede Spielereinheit trägt normalerweise 1 Würfel bei.
- Legionen/Horden nutzen Würfel ihrer Karte entsprechend aktueller **Bedrohung**.
- Garnisonen und Skelette nutzen die Übersicht auf dem Spielfeld.

- Beide Seiten würfeln gleichzeitig.
- Gewürfelte Symbole müssen soweit möglich verwendet werden.
- **Schädel:** Verursacht 1 Schaden.
- **Schild:** Negiert 1 gegnerischen Schädel.
- **Blitz:** Negiert 1 gegnerischen Schild oder aktiviert 1 Gotteskraft.

Ein Blitz kann nicht für beides genutzt werden.

FERNKAMPFRUNDE

- Nur **Einheiten** mit Fernkampfwürfeln werfen.
- Garnisonen, Horden und Legionen nutzen Fernkampfwürfel gemäß Stufe/**Bedrohung**.
- Skelette haben keinen Fernkampf.
- Schaden wird nach dem Fernkampf abgehandelt.
- Haben danach beide Seiten noch **Einheiten**, folgt Nahkampf.

NAHKAMPFRUNDEN

- Alle verbliebenen **Einheiten** werfen gleichzeitig ihre Nahkampfwürfel.
- Spielereinheiten, die im Fernkampf geworfen haben, addieren ihre Würfel auch im Nahkampf.
- Gegnerische **Einheiten** addieren Fernkampfwürfel nicht zum Nahkampf; sie nutzen ihre Vorgaben.
- Fernkampf- und Nahkampfwürfel werden sonst nie addiert, außer ausdrücklich erlaubt.

SCHADEN UND ZERSTÖRUNG

- 1 Schaden zerstört 1 Spielereinheit, 1 Garnison oder 1 Skelett.
- Spieler wählen frei, welche eigenen beteiligten **Einheiten** Schaden erleiden.
- Legionen/Horden verlieren pro nicht geblocktem Schädel 1 **Bedrohung**.
- Bei **Bedrohung** 0 wird die Legion/Horde zerstört.
- Zerstörte Legionen/Horden lösen den unteren Karteneffekt aus und werden aus dem Spiel **entfernt**.
- Wird eine Legion/Horde außerhalb eines Kampfes zerstört, werden angegebene SP trotzdem vergeben.
- Zerstört Imperium eine Horde oder Chaos eine Legion, erhält die siegreiche Nemesis die Kartensiegpunkte.
- Sind nach dem Kampf nur noch gegnerische **Einheiten** auf einem Hex mit **Zuflucht**, wird die **Zuflucht** samt Turm/Wall **entfernt**.

BLITZE DER NEMESIS

- Imperium und Chaos nutzen den ersten Blitz immer zuerst für ihre eigene Gotteskraft.
- Weitere Blitze versuchen weitere Gotteskräfte zu aktivieren.
- Können keine weiteren Gotteskräfte aktiviert werden, werden Blitze zum Negieren von Schilden genutzt.
- Auf **Fluch**-Hexen kann nur Chaos Blitze nutzen.

NEUWÜRFEL

- Effekte zum Neuwürfeln betreffen nur eigene Würfel.

- „Bis zu 2 Würfeln“ erlaubt auch nur 1 Würfel.
- „Beliebig viele Würfel“ erlaubt freie Auswahl; andere Ergebnisse bleiben.
- „Alle Würfel“ zwingt zum vollständigen Neuwurf.
- Neu geworfene Würfel verlieren frühere Symbole.
- Imperium/Chaos würfeln bei Neuwurfmöglichkeiten nur Leerseiten neu.

KARTENZEITPUNKTE IM KAMPF

- **Vor dem Kampf:** Vor der Fernkampfrunde; Geländeeffekte/Sonderregeln prüfen.
- **Vor dem Wurf:** Vor beiden Würfelwürfen. Nach dem Wurf ist es zu spät.
- **Vor dem Schaden:** Nach Würfelresultaten inkl. Neuwürfeln, aber vor Schaden/Zerstörung. Hier werden Schilde, Gotteskräfte, Schildbrechung und Zusatzsymbole abgehandelt.
- **Nach dem Schaden:** Nach Zerstörung/**Bedrohung**sreduktion. Zusätzliche Würfel verursachen direkten Schaden ohne neue Kampfrunde.
- **Nach dem Kampf:** Nachdem der Kampf vollständig beendet ist.
- **Einmal pro Runde:** Einmal pro Kampfrunde.
- **Einmal pro Kampf:** Genau einmal in diesem Kampf; in einem neuen Kampf wieder verfügbar.
- **Hexfeld des Helden:** Der **Held** muss auf dem Kampffeld stehen.

GELÄNDE UND VERTEIDIGUNG

- Geländeeffekte gelten für die komplette Dauer eines Kampfes.
- **Ödland:** Reiter-**Einheiten** steuern ihre Würfel auch in der Fernkampfrunde bei.
- **Hochland:** Fernkampfwürfel beider Seiten werden auf 1 Würfel reduziert. Spieler wählen frei. Imperium/Chaos priorisieren Schwarz, Violett, Rot, Blau, Gelb, Weiß.
- **Turm:** Alle roten Würfel aller beteiligten Seiten werden in Fernkampf und Nahkampf durch weiße Würfel ersetzt.
- **Wald:** Beide Seiten können im Fernkampf bis zu 2 Würfel neu werfen. Neuwürfe geschehen gleichzeitig. Ein Würfel kann dadurch nicht zweimal neu geworfen werden. Imperium/Chaos nutzen Wald nur für Leerseiten.
- **Eiswüste:** Kein Kampfeffekt.
- **Hauptstadt:** Kein Gelände und kein Geländeeffekt, ähnlich Eiswüste.
- **Fluch:** Ersetzt Gelände; siehe Flüche.
- **Turm:** Gibt in Fernkampf und Nahkampf 1 weißen Würfel. Nur wenn eigene Spielereinheiten auf demselben Hex sind.
- **Wall:** Gibt im Nahkampf 1 blauen Würfel. Nur wenn eigene Spielereinheiten auf demselben Hex sind.
- **Türme/Wälle:** Sind keine **Einheiten**, können keinen Schaden nehmen.

DRUIDEN UND GOTTESKRÄFTE

- Zu Spielbeginn liegen 4 zufällige Druidenkarten offen aus.
- Spieler können im Kampf gewürfelte Blitze nutzen, um Druiden-Gotteskräfte zu aktivieren.
- Mehrere Blitze können verschiedene Gotteskräfte aktivieren.

- Gotteskräfte sind in der Regel einmal pro Runde nutzbar.
- Manche Gotteskräfte sind nur einmal pro Kampf nutzbar.
- Druiden-Gotteskräfte können nicht außerhalb des Kampfes aktiviert werden.
- Legionen, Horden und Skelette haben eigene Gotteskräfte.
- Imperium und Chaos nutzen niemals Druiden-Gotteskräfte.
- Legionen/Horden/Skelette aktivieren bei Blitz zuerst ihre eigene Gotteskraft.

EINHEITEN, BEDROHUNG UND FRIEDHÖFE

SPIELEREINHEITEN

Klassen: Krieger, Bogenschütze, Reiter.

- Klassen haben keinen eigenen Effekt, werden aber von Karten/Effekten referenziert.
- Spielereinheiten sind Basis- oder Eliteeinheiten.
- „**Einheiten**“ kann Basis- und Eliteeinheiten betreffen.
- „Platziere 1 Basis**einheit**“ erlaubt eine Basis**einheit** beliebiger Klasse.

GARNISONEN

- Garnisonen sind **Einheiten** des Imperiums.
- Jede Garnisonsebene zählt als 1 **Einheit**.
- Garnisonen werden zur Übersicht zusammengesteckt.
- Maximal 3 Garnisonen pro Hexfeld.
- Jede Garnisonsebene erhöht Kampfkraft und benötigt 1 Schädel zur Zerstörung.
- Garnisons-Fernkampfwürfel werden nur in der Fernkampfrunde genutzt und nicht zum Nahkampf addiert.
- Spieler erhalten sofort 1 SP pro zerstörter Garnisonsebene.
- Voll ausgebaute Garnison: 3 SP, wenn komplett zerstört.
- Von Spielern zerstörte Garnisonen gehen in die **Reserve**.
- Vom Chaos zerstörte Garnisonen kommen in den **Chaos-Friedhof**.
- Kann eine Garnison nicht platziert werden, erhält Imperium 1 SP pro nicht platzierter Garnison.

SKELETTE

- Skelette sind **Einheiten** des Chaos.
- Treffen Spielereinheiten oder Imperiumseinheiten auf Skelette, beginnt Kampf.
- Skelette haben keine Fernkampfwürfel.
- Jedes Skelett steuert im Nahkampf 1 roten Würfel bei.
- Würfelt ein Skelett einen Blitz, entsteht nach Schadensverteilung 1 neues Skelett auf demselben Hex.
- Dadurch kann der Kampf länger dauern und eine Horde entstehen.
- Der aktuelle Kampf wird dadurch nicht abgebrochen.
- Bei 3 Skeletten auf einem Hex werden sie sofort durch 1 Horde ersetzt.
- Spieler erhalten sofort 1 SP pro zerstörtem Skelett.
- Von Spielern zerstörte Skelette gehen zurück in die **Reserve**.
- Vom Imperium zerstörte Skelette kommen in den imperialen **Friedhof**.

LEGIONEN UND HORDEN

- **Bedrohung** zeigt Stärke und Trefferpunkte.
- **Bedrohung** reicht in der Regel von 1 bis 7.
- **Bedrohungsmarker** zeigt aktuellen Wert.
- Letzte aufgedeckte Ereigniskarte legt Standard-**Bedrohungswert** fest, wenn kein anderer Wert angegeben ist.
- **Bedrohung** über Maximum gibt stattdessen 1 SP je überschüssigem Punkt an die jeweilige Nemesis.
- Wird eine Legion/Horde zerstört, unteren Karteneffekt ausführen.
- Danach Karte und Figur aus dem Spiel entfernen.
- Legionen und Horden kommen nie in Friedhöfe.

FRIEDHÖFE, RESERVE, ENTFERNEN

- Vom Imperium zerstörte Spielereinheiten kommen in den imperialen **Friedhof**.
- Vom Chaos zerstörte Spielereinheiten kommen in den Chaos-**Friedhof**.
- Vom Imperium zerstörte Skelette kommen in den imperialen **Friedhof**.
- Vom Chaos zerstörte Garnisonen kommen in den Chaos-**Friedhof**.
- **Einheiten** im **Friedhof** sind bis Ende der Auswertungsphase nicht verfügbar.
- Nur Effekte/Fähigkeiten mit **Friedhofsbezug** interagieren mit **Friedhofseinheiten**.
- Entfernen ist keine Zerstörung.
- **Entfernte Einheiten** gehen sofort in die **Reserve**, sofern der Effekt sie nicht aus dem Spiel **entfernt**.

SPIELLENDE & SIEG / NIEDERLAGE

Nach der Auswertungsphase des letzten gespielten Kapitels endet die Partie.

- **Gemeinsamer Sieg:** Jede Spielerfraktion hat mehr SP als Imperium und mehr SP als Chaos.
- **Gemeinsame Niederlage:** Mindestens 1 Spielerfraktion hat gleich viele oder weniger SP als Imperium oder Chaos.

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- Bewegung und Handel beenden den Zug nicht.
- Handel kann auch außerhalb des eigenen Zuges und in anderen Phasen genutzt werden, solange **AP** vorhanden sind.
- **Jederzeit** 3 Ressourcen einer Art in 1 Ressource anderer Art tauschen.
- **Helden** sind keine **Einheiten** und lösen allein keinen Kampf aus.
- **Helden** allein verteidigen keine **Zuflucht**.
- Spielereinheiten verschiedener Spielerfraktionen dürfen nicht gemeinsam auf einem Hexfeld stehen.
- Spielereinheiten dürfen nicht auf unerkundete Hexfelder bewegt oder pläziert werden.
- Legionen, Horden, Garnisonen und Skelette dürfen auf unerkundete Hexfelder.
- 3 Skelette werden sofort zu 1 Horde.
- Auf **Fluch**-Hexen kann nur Chaos Blitze nutzen.
- Seetürme gelten erst nach dem Erkunden als global angrenzend.

- **JEDERZEIT** überschreibt nicht NIEMALS/NICHT.
- Imperium und Chaos sind ebenfalls verfeindet und kämpfen gegeneinander.