



# 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](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## MAGE KNIGHT + DIE VERSCHOLLENE LEGION

### ZIEL DES SPIELS

Mage Knight wird über ein gewähltes **Szenario** gespielt. Endbedingung, Rundenlimit, Spielplanform, Stadtlevel, **Volkare**-Level und Wertung richten sich nach diesem Szenario.

Mit **Die Verschollene Legion** können zusätzlich **Volkare**, **Wolfhawk**, neue Orte, neue Feindplättchen, neue Einheiten, kooperative Fähigkeiten und Varianten genutzt werden.

Diese Spielhilfe deckt die allgemeinen Regeln ab. **Ortsübersichten**, **Szenarioregeln**, **Kartentexte**, **Fähigkeitenübersichten**, **Stadtkarten**, **Volkare-Szenarioübersichten** und **Szenariotabellen** bleiben verbindliche Zusatzquellen.

*Die Schritt-für-Schritt-Anleitung ist keine Nachschlagequelle für laufende Partien.*

### SPIELAUFBAU

- Siehe Grundspiel-Regelheft, Erweiterungsregelheft und gewähltes Szenario.
- **Szenario**: Legt Spielplanform, Spielplanteilstapel, Städte, Stadtlevel, **Volkare**-Level, Rundenlimit, Endbedingung und Wertung fest.
- **Erweiterungsmaterial**: Wenn die Erweiterung genutzt wird, mische neue Handlungskarten, Einheiten, Feindplättchen, Ruinenplättchen und Spielplanteile in die passenden Stapel.
- **Erweiterungszeichen**: Neue Karten tragen ein Erweiterungszeichen neben ihrer Nummer. Neu ausbalancierte Karten behalten ihre alte Nummer. Korrigierte Erstauflagenkarten und Verletzungskarten tragen kein Erweiterungszeichen.
- **Neue Feindplättchen**: Sind nicht mit Erweiterungszeichen markiert. Nutze bei Bedarf die Übersicht neuer Feindplättchen im Erweiterungsheft.
- **Zusätzliches Material**: Zusätzliche Verletzungskarten, Schildplättchen, Manamarker und Manawürfel erhöhen nur die Verfügbarkeit; sie ändern keine Regeln, außer Szenario/Variante verlangt mehr Material.
- **Errata / Ersatzmaterial**: Neu ausbalancierte Karten und Plättchen ersetzen die gleichnamigen alten Fassungen dauerhaft. Entfernte alte Fassungen kommen nicht ins Spiel.
- **Neu ausbalancierte Karten/Plättchen**: Ersetze alte Fassungen durch die neuen Fassungen von Banner der Furcht, Horn des Zorns, Windschwingen/Nachtschwingen, Eiskalte Zähigkeit, Wendigkeit, Spaziergang, Blutrival, Hilfsbedürftig, Magietalent, Utem-Wachen, Altem-Wächter, Altem-Magier und Altem-Wachleute.
- **Deutsche Erstaufgabe**: Nur falls du die deutsche Erstaufgabe besitzt, ersetze die fehlerhaften Karten/Übersichten durch die korrigierten Fassungen der Erweiterung. Bei späteren Auflagen ignorieren.
- **Neue einzigartige Basisaktionen**: Jeder Grundspielheld ersetzt die Basis-**Aktionskarte** gleicher Nummer durch seine neue einzigartige Karte. Das Startdeck bleibt bei 16 Karten. Die neuen Karten erkennst du am Heldensymbol oben rechts.
- **Wolfhawk**: Wird wie ein normaler Held behandelt.

- **Kooperative Fähigkeiten**: In Solo- und kooperativen Szenarien ersetzen kooperative Fähigkeiten die bisherigen Wettbewerbsfähigkeiten. Danach hat jeder Held wieder 10 Fähigkeiten.
- **Startwerte**: Jeder Spieler startet mit Rüstung 2, Handkartenlimit 5, 1 Befehlsplättchen, 16 Basis-**Aktionskarten** im Handlungsdeck und Handkarten bis zum Limit.
- **Ruhm / Ansehen**: Jeder Spieler startet mit 1 Schildplättchen auf Ruhm 0 und 1 Schildplättchen auf Ansehen 0.
- **Quelle**: Reale Spieler + 2 Manawürfel. Mindestens die Hälfte muss Grundfarben zeigen; sonst goldene/schwarze Würfel neu würfeln.
- **Einheitenangebot**: Reale Spieler + 2 normale Einheiten. Dummyspieler zählen nicht als reale Spieler.
- **Volkare**: **Volkare**-Material, **Volkare**-Deck, **Volkares** Lager, **furchtsame Einheiten** und **Volkare**-Level nur gemäß Szenario oder Variante vorbereiten.
- **Volkare-Szenarioübersichten**: Fassen Spezialregeln und Verhalten **Volkares** für das jeweilige Szenario zusammen.
- **Feind-/Ruinenstapel**: Nach Rückseiten getrennt als verdeckte Stapel. Ist ein Stapel leer, Ablage neu mischen.
- **Ortsübersichten**: Für jeden aufgedeckten Ort sofort die Ortsübersicht prüfen.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktion**: Interaktion, Kampf gegen Feinde, Kampf gegen **Volkare**, PvP, Rasten oder eine Wirkung als **Aktion**.
- **Arkane Immunität**: Ignoriert Nicht-Angriffs- und Nicht-Block-Wirkungen gegen den Feind bzw. **Volkare**.
- **Ausweichend**: Feind nutzt hohen oder niedrigen Rüstungswert abhängig davon, ob alle seine Angriffe geblockt wurden.
- **Attentäter**: Ungeblockter Schaden muss vollständig dem Helden zugewiesen werden.
- **Bereit**: Einheit mit Befehlsplättchen oberhalb der Karte.
- **Befestigt**: In Fern-/Belagerungsangriffsphase nur mit Belagerungsangriff angreifbar.
- **Doppelt befestigt**: Verteidiger ist zusätzlich befestigt, z. B. bei Überfall auf befestigten Ort über einen **Wall**.
- **Furchtsame Einheit**: In **Volkares** Queste markierte Einheit im Angebot, die bei passendem **Volkare**-Würfel fliehen kann.
- **Interaktive Fähigkeit**: Wettbewerbs- oder kooperative Fähigkeit mit Zweitwirkung und Verfall nach Zugfolge.
- **Kristall**: Mana im Vorrat auf der Heldenkarte; max. 3 je Grundfarbe.
- **Lästig**: Angriff kann in der Blockphase mit Bewegungspunkten reduziert werden.
- **Reines Mana**: Mana im Spielbereich; verfällt am Zugende.
- **Sicherer Platz**: Feld, auf dem kein Feind, keine Ortsregel und keine Szenarioregel den Aufenthalt verbietet.
- **Unbefestigt**: Feind ignoriert Befestigungen und Wälle.
- **Volkare**: Sondergegner mit eigener Armee; nicht direkt angreifbar, sondern nur durch Besiegen aller Truppen.
- **Wall**: Grenze zwischen zwei Feldern; verändert Bewegung, Provozieren und Befestigung.

## SPIELABLAUF

### [ 01 ] RUNDENBEGINN

*Entfällt in der ersten Runde, da der Aufbau diese Schritte erledigt.*

- 01. Tag-/Nachttafel umdrehen**: Tag wird Nacht, Nacht wird Tag.
- 02. Quelle erneuern**: Alle Manawürfel neu würfeln. Mindestens die Hälfte muss Grundfarben zeigen.
- 03. Einheitenangebot erneuern**: → Alte Einheiten unter passende Decks legen. → Alte Fortgeschrittene **Aktionen** aus dem Einheitenangebot unter ihr Deck legen. → Reale Spieler + 2 neue Einheiten auslegen. → Noch kein Zentralteil: nur normale Einheiten. → Mind. 1 Zentralteil: abwechselnd Elite, normal, Elite, normal usw. → Pro nicht niedergebranntem Kloster: 1 Fortgeschrittene **Aktion** ins Einheitenangebot.

*Volkares Lager zählt nur dann als Zentralteil für das Einheitenangebot, wenn das Szenario dies ausdrücklich zulässt. In Volkares Queste zählt es nicht als Zentralteil.*

- 04. Furchtsame Einheiten in Volkares Queste**: Neue Einheiten zuerst auf markierte Angebotsplätze legen; spätere Einheiten der Runde werden nicht furchtsam.
- 05. Fortgeschrittene Aktionen erneuern**: Unterste Karte unter Deck, übrige nach unten, neue Karte oben.
- 06. Zaubrerangebot erneuern**: Wie bei Fortgeschrittenen **Aktionen**.
- 07. Taktikkarten auslegen**: Vorige Taktiken einsammeln; passende Tag-/Nacht-Taktiken offen auslegen.
- 08. Spielerbereiche zurücksetzen**: → Banner-Artefakte und Fähigkeitsplättchen aufdecken. → Banner-Artefakte von Einheiten dürfen auf die Ablage gelegt werden. → Alle Einheiten bereitmachen, auch verletzte. → Verletzte Einheiten werden nicht geheilt. → Handlungskarten zu neuem Handlungsdeck mischen. → Karten bis Handkartenlimit ziehen.
- 09. Magische Vertraute prüfen**: Zu Beginn der nächsten Runde 1 **Kristall** beliebiger Grundfarbe bezahlen oder den Vertrauten aus dem Spiel nehmen.

*Burg- und Stadtboni können das Handkartenlimit erhöhen. Treffen beide zu, gilt nur der höhere Bonus.*

### [ 02 ] TAKTIKKARTEN WÄHLEN

- 01.** Spieler mit niedrigstem Ruhm wählt zuerst.
- 02.** Gleichstand: Spieler, dessen Zugfolgeplättchen weiter unten liegt, wählt zuerst.
- 03.** „Wenn du diese Taktik wählst“-Effekte sofort ausführen.
- 04.** Zugfolgeplättchen nach Taktiknummer sortieren: niedrigste oben.
- 05.** Nicht gewählte Taktikkarten beiseitelegen.

- **Volkares Queste – Solo**: Spieler wählt zuerst, danach zieht **Volkare** zufällig aus den übrigen Taktiken.
- **Volkares Queste – Koop**: Alle Spieler wählen zuerst, danach zieht **Volkare** zufällig. Es werden keine Taktikkarten aus dem Spiel entfernt.
- **Interaktive Fähigkeiten**: Verfallen anhand der normalen

Zugfolge, auch wenn das Zugfolgeplättchen verdeckt liegt.

### [ 03 ] SPIELERZÜGE EINER RUNDE

- Spieler sind in Zugfolge von oben nach unten am Zug. Nach dem letzten Spieler ist wieder der erste am Zug.
- Ist dein Handlungsdeck zu Beginn deines Zugs leer, darfst du statt deines Zugs das **Rundenende ansagen**. Markiere/verdecke dein Zugfolgeplättchen.
- Nach angesagtem Rundenende hat jeder andere Spieler noch 1 letzten Zug.
- **Volkare**: Kündigt nie Rundenende an. Wenn ein Spieler Rundenende ansagt, hat **Volkare** keinen weiteren Zug.
- **Volkares Deck**: Wird nicht neu gemischt. In der nächsten Runde wird weiter pro **Volkare**-Zug 1 Karte aufgedeckt.
- Am Ende jedes Spielerzugs wird die Szenario-Endbedingung geprüft.
- Nach deinem letzten Zug darfst du keine Wirkungen mehr ausspielen, auch keine Wirkungen „im Zug eines anderen Spielers“.

## SPIELERZUG & TIMING

### [ 04 ] NORMALER ZUG

- 01. Zugbeginn**: Zugfolgeplättchen prüfen; Effekte „zu Beginn deines Zugs“ abhandeln.
- 02. Vor Aktionswahl**: Spezial-, Heilungs-, Bewegungs- und Einflusswirkungen dürfen gespielt werden.
- 03. Bewegung**: Optional; siehe [ 07 ].
- 04. Aktion**: Wähle genau 1: → Interaktion. → Kampf gegen Feinde. → Kampf gegen **Volkare**. → Kampf Spieler-gegen-Spieler. → Rasten. → Wirkung als **Aktion**.
- 05. Zugende**: Siehe [ 15 ].

### [ 04.1 ] WIRKUNGEN VOR / WÄHREND / NACH AKTIONEN

- Spezial-, Heilungs-, Bewegungs- und Einflusswirkungen dürfen gespielt werden, nachdem dein Zug begonnen hat und bevor du dein Zugende ankündigst.
- Du darfst solche Wirkungen spielen, bevor du entscheidest, ob du rastest oder normal ziehst.
- Du darfst sie nicht im Schritt **Ende des Zugs** spielen.
- Heilungswirkungen dürfen nicht im Kampf gespielt werden.
- Bewegungs- oder Einflusswirkungen dürfen außerhalb ihrer normalen Phase Punkte erzeugen.
- Außerhalb der Bewegungsphase erlauben Bewegungswirkungen normalerweise keine Bewegung und kein Erkunden, außer die Wirkung sagt es ausdrücklich.
- Unbenutzte Bewegungspunkte und Einflusspunkte aus früheren Phasen verfallen, sobald die **Aktionsphase** beginnt.
- Alle unbenutzten Bewegungs-, Einfluss- und Heilungspunkte verfallen am Ende des Zugs.
- Heilungspunkte verfallen außerdem sofort, wenn ein Kampf beginnt.

### [ 04.2 ] WIRKUNG ALS AKTION

- Manche Karten haben eine Wirkung, die als **Aktion** genutzt werden kann oder muss.
- Diese Karten sind mit einem Symbol oben links markiert.

- Du darfst höchstens 1 solche Wirkung pro Zug spielen.
- Du darfst keine andere **Aktion** in diesem Zug ausführen.
- Du darfst diese Wirkung nicht spielen, wenn du rastest.

#### [ 04.3 ] WIRKUNGEN AUSSERHALB DES EIGENEN ZUGS

- Wirkungen „vor deinem Zug“ oder „im Zug anderer Spieler“ dürfen zwischen zwei eigenen Zügen gespielt werden.
- Sie dürfen auch vor dem ersten Zug nach der Taktikwahl gespielt werden.
- Sie dürfen nicht vor Abschluss der Taktikwahl, nicht im Schritt Ende des eigenen Zugs und nicht nach dem letzten eigenen Zug der Runde gespielt werden.
- Reaktionswirkungen auf **Aktionen** anderer Spieler werden vor dieser **Aktion** abgehandelt.
- Sie dürfen nicht mitten in der Auswertung einer anderen Wirkung gespielt werden.
- Außerhalb deines eigenen Zugs darfst du keine **Kristalle** in **reines Mana** umwandeln, sofern keine Wirkung es ausdrücklich erlaubt.

#### [ 04.4 ] RASTEN

- Beim Rasten darfst du dich nicht bewegen, keine Spielplanteile aufdecken, keine Kämpfe einleiten und nicht interagieren.
- **Normale Rast**: Hast du mind. 1 Nicht-Verletzung auf der Hand, lege 1 Nicht-Verletzung und beliebig viele Verletzungen aus deiner Hand auf die Ablage.
- **Langsame Erholung**: Hast du nur Verletzungen, zeige deine Hand und lege 1 Verletzung auf die Ablage.

*Rasten ist keine Heilung.*

### HANDLUNGSKARTEN & WIRKUNGEN

#### [ 05 ] HANDLUNGSKARTEN

- **Ausspielen**: Lege ausgespielte Handlungskarten in deinen Spielbereich und führe die Wirkung aus.
- **Aktionskarte**: Einfache Wirkung oder mit 1 Mana der angegebenen Farbe starke Wirkung.
- **Zauber**: Mit 1 Mana der angegebenen Farbe einfache Wirkung; bei Nacht zusätzlich 1 schwarzes Mana für starke Wirkung.
- **Artefakt**: Einfache Wirkung oder entfernen für starke Wirkung.
- **Verletzung**: Kann niemals ausgespielt werden.
- **Quer spielen**: Jede Nicht-Verletzungskarte darf quer als Bewegung 1, Einfluss 1, Angriff 1 oder Block 1 gespielt werden.

*Quer gespielte Karten erzeugen keinen Fernangriff, keinen Belagerungsangriff und keinen Elementangriff/-block.*

- **Errata**: Neu ausbalancierte Karten/Plättchen ersetzen alte Fassungen. „Block- und Schadenphase überspringen“ entfällt auf betroffenen neuen Fassungen.
- **Nachtschwingen / Wendigkeit**: Nutze die neuen Fassungen; sie können gemäß Kartentext auch defensiv gegen andere Spieler bzw. **Volkare** eingesetzt werden.
- **Spaziergang**: Nutze die neue Fassung; sie kann gemäß Kartentext auch nach dem Kampf genutzt werden.

- **Eiskalte Zähigkeit**: Nutze die neue Fassung. Sie erhöht den Block nicht gegen General **Volkare** und nimmt Feinde mit **Arkaner Immunität** aus.
- **Widerstände**: Widerstände zählen weiterhin als Verteidigungs-Eigenschaften.
- **Utem-Wachen / Altem-Wächter**: Nutze die neuen Fassungen; ihre Blockeigenschaften sind wegen Feinden mit mehreren Angriffen angepasst.
- **Altem-Magier / Altem-Wachleute**: Nutze die neuen Plättchen; Altem-Magier sind nicht länger befestigt, der Angriff der Altem-Wachleute ist verringert.

*Die konkreten Kartentexte der neuen Fassungen bleiben verbindlich.*

#### [ 05.1 ] WIRKUNGEN

- **Kartentext**: Wenn eine Wirkung normale Regeln verändert, befolge den Kartentext.
- **Dauer**: Regel- oder Wertänderungen gelten bis Ende des laufenden Zugs, falls nichts anderes angegeben ist.
- **Ablegen**: Auf Ablage legen.
- **Entfernen**: Aus dem Spiel nehmen.
- **Bewegung X**: Erhalte X Bewegungspunkte.
- **Einfluss X**: Erhalte X Einflusspunkte.
- **Heilung X**: Erhalte X Heilungspunkte.
- **Manamarker erhalten**: Lege Marker in deinen Spielbereich.
- **Kristall erhalten**: Lege Marker in deinen Vorrat. Ist dort bereits 3x diese Farbe, erhalte stattdessen **reines Mana** dieser Farbe.
- **„Beim nächsten Kartenziehen“**: Bezieht sich auf Nachziehen am Zugende; im letzten Zug einer Runde auf das Ziehen zu Beginn der nächsten Runde.
- **Rückgängig machen**: Nur, solange keine neuen/zufälligen Informationen aufgedeckt wurden und der Spielzustand vollständig wiederherstellbar ist.

#### [ 05.2 ] KOMBINIERTER WIRKUNGEN

- Manche Karten erlauben, die Wirkung einer anderen Karte oder eines Plättchens als Teil ihrer eigenen Wirkung auszuspielen.
- Das gilt als 1 ausgespielte Wirkung.
- Alle Einschränkungen der ausgespielten Wirkung bleiben gültig.
- Bei Widerständen behält jede Wirkung ihre Farbe, auch wenn Mana nicht wirklich bezahlt wurde.
- **Zeitkrümmung**: Muss nach dem Ausspielen beiseitegelegt werden. Wird Zeitkrümmung über eine andere Karte ausgespielt, wird stattdessen diese andere Karte beiseitegelegt.

### MANA

- **Grundfarben**: Rot, Blau, Weiß, Grün.
- **Gold**: Am Tag als beliebige Grundfarbe nutzbar; nachts nicht nutzbar.
- **Schwarz**: Nachts zur Verstärkung bestimmter Wirkungen nutzbar; tags nicht nutzbar.
- **Gold/Schwarz**: Nur **reines Mana**; keine **Kristalle**.
- **Quelle**: Pro Zug darfst du 1 Manawürfel aus der Quelle nehmen und als Mana der Würfel Farbe nutzen.

- **Timing**: Nimm den Würfel erst in dem Moment, in dem du ihn nutzt.
- **Rückgabe**: Am Zugende genutzten Quellenwürfel neu würfeln und zurücklegen.
- **Kooperativer Volkare-Kampf**: Quellenwürfel werden erst am Ende des jeweiligen Zugs zurückgelegt; Spieler dürfen sich über Nutzung der Quelle absprechen.
- **Volkares Queste: Volkare** kann durch Karten Würfel in der Quelle neu würfeln.

### EINHEITEN

#### [ 06 ] EINHEITENSTATUS

- **Bereit**: Befehlsplättchen oberhalb der Einheit.
- **Verausgabt**: Befehlsplättchen auf der Einheit.
- **Verletzt**: Verletzungskarte auf der Einheit.
- Einheiten liegen immer im Einheitenbereich; nie auf Hand, im Handlungsdeck oder auf Ablage.
- Du darfst nie mehr Einheiten besitzen als Befehlsplättchen, außer durch Banner des Befehls.
- Neue Einheiten kommen bereit und unverletzt in deinen Einheitenbereich.
- Bei vollem Limit musst du vor Rekrutierung 1 Einheit ausmustern; sie kommt aus dem Spiel.
- Verausgabte Einheiten werden am Zugende nicht bereitgemacht.
- Rundenbeginn: alle Einheiten bereitmachen, auch verletzt; verletzte bleiben verletzt.

#### [ 06.1 ] EINHEITEN AKTIVIEREN

- Nur bereite, unverletzte Einheiten können aktiviert werden.
- Lege das Befehlsplättchen auf die Einheit.
- Wähle genau 1 Eigenschaft und wende sie an.
- Eigenschaften mit Manasymbol erfordern Mana der angegebenen Farbe.
- Einheits-eigenschaften dürfen mit Karten, Fähigkeiten und anderen Einheiten kombiniert werden.
- „Einheit bereit machen“ macht die Einheit erneut aktivierbar.
- Wirkungen können nur Fähigkeiten verändern, die eine Einheit tatsächlich besitzt.

#### [ 06.2 ] NEUE EINHEITEN

- **Strauchdiebe rekrutieren**: Wenn du mind. 1 Strauchdieb-Einheit per Interaktion rekrutierst, zählt dein positives oder negatives Ansehen für die gesamte Interaktion umgekehrt.
- **Heroen rekrutieren**: Wenn du mind. 1 Heroen-Einheit per Interaktion rekrutierst, wird dein positives oder negatives Ansehen für die gesamte Interaktion verdoppelt.
- **Mehrere gleiche Symbole**: Mehrere Strauchdiebe bzw. mehrere Heroen in derselben Interaktion lösen ihren Effekt nur 1x aus.
- **Verbotene Kombination**: Du darfst in derselben Interaktion nicht Heroen und Strauchdiebe rekrutieren.
- **Nur Interaktion**: Diese Sonderregeln gelten nicht, wenn solche Einheiten anders als durch Interaktion rekrutiert werden, z. B. durch Banner des Befehls, Auf zum Ruhm oder Kampfbelohnungen bestimmter Ruinen.

- **Strauchdiebe im Kampf**: Nehmen nur Schaden für dich auf sich, wenn du im Kampf 2 Einfluss zahlst.
- **Heroen im befestigten Überfall**: Bei Überfall auf Festung, Magierturm oder Stadt musst du im Kampf 2 Einfluss zahlen, um Heroen-Fähigkeiten zu nutzen. Schaden zuweisen darfst du ihnen trotzdem.
- **Delphana-Meister**: Nur per Interaktion in Stadt oder Flüchtlingslager. Nicht durch Auf zum Ruhm, Banner des Befehls, Kampfbelohnung oder Zu den Waffen.
- **Delphana-Meister aktivieren**: Beim Nutzen der ersten Eigenschaft verausgaben; danach darfst du weiterhin Mana auf die Karte legen, um andere Eigenschaften zu nutzen, solange sie nicht verletzt ist. Jede Eigenschaft max. 1x.
- **Magische Vertraute**: Rekrutierbar in Kloster, Magierturm und Magischer Lichtung.
- **Magische Lichtung**: Rekrutierung eines Vertrauten dort ist eine **Aktion**, keine Interaktion. Ansehen zählt nicht; „während Interaktion“-Wirkungen lösen nicht aus.
- **Vertrauten erhalten**: Beim Rekrutieren 1 Mana einer Grundfarbe zahlen. Zu Beginn der nächsten Runde 1 **Kristall** einer Grundfarbe zahlen oder Vertrauten aus dem Spiel nehmen.
- **Furchtsame Einheiten**: Nur in **Volkares** Queste. Markierte Einheiten im Angebot können durch **Volkares Lager-Aktion** fliehen und werden aus dem Spiel genommen.

#### [ 06.3 ] BANNER

- Banner-Artefakte dürfen jederzeit in deinem Zug einer Einheit zugeordnet werden.
- Zugeordnetes Banner nutzt nur seine einfache Wirkung; starke Wirkung ist nicht nutzbar.
- Wird Einheit zerstört, ausgemustert oder erhält neues Banner, kommt altes Banner auf deine Ablage.
- Rundenende: Banner zugeordnet lassen oder ins Handlungsdeck zurückmischen.
- **Banner des Befehls**: Kann einer Einheit statt eines Befehlsplättchens zugewiesen werden; du darfst dadurch 1 Einheit mehr besitzen.
- **Banner des Befehls verlieren**: Einheit kommt aus dem Spiel. Du darfst ihr in diesem Moment kein freies Befehlsplättchen zuweisen.
- **Banner der Tapferkeit**: Ignoriert eine Situation, in der diese Einheit verletzt würde, inkl. Spezialwirkung wie Gift oder Versteinern.
- **Banner der Tapferkeit bei Schaden**: Einheit bleibt unangestastet, aber ihre Rüstung reduziert den Angriff nicht auf 0. Restschaden muss einer anderen Einheit oder dem Helden zugewiesen werden. Dieser Einheit darf in diesem Kampf kein weiterer Schaden zugewiesen werden.

### FÄHIGKEITEN

- Zu Spielbeginn besitzt kein Spieler Fähigkeitsplättchen.
- Bei jedem geraden Level erhältst du 1 Fähigkeitsplättchen.
- Nicht gewählte Fähigkeiten kommen ins allgemeine Fähigkeitsangebot.
- Du darfst Fähigkeiten anderer Helden besitzen; ursprüngliche Heldenzugehörigkeit spielt dann keine Rolle.
- **1x pro Runde im eigenen Zug**: Nach Nutzung umdrehen; nächste Runde aufdecken.
- **Andauernde Fähigkeit**: Hält bis Beginn deines nächsten Zugs oder Rundenende.

- **1x pro Zug:** Fähigkeiten ohne besonderes Symbol.
- **Kooperative Fähigkeiten:** Ersetzen in Solo-/Koop-Spielen die Wettbewerbsfähigkeiten. Beide Arten heißen **interaktive Fähigkeiten**.
- **Interaktive Fähigkeit – Erstwirkung:** Besitzer löst sie aus und erhält ggf. Vorteil in seinem Zug.
- **Koop-Zweitwirkung:** Ein anderer Spieler darf die Zweitwirkung nutzen, nicht der Besitzer.
- **Solo-Zweitwirkung:** Besitzer darf die Zweitwirkung ausschließlich in seinem nächsten Zug nutzen.
- **Verfall:** Nicht genutzte Zweitwirkung verfällt vor dem nächsten regulären Zug des Besitzers oder bei Rundenende.
- **Zugfolge:** Verfall richtet sich nach regulärer Zugfolge, auch bei verdecktem Zugfolgeplättchen.
- **Direkte Folgezüge:** Führst du direkt zwei Züge aus, verfallen im zweiten Zug **interaktive Fähigkeiten** aus dem ersten Zug.

## BEWEGUNG & ORTE

### [07] BEWEGUNG

- Bewegung ist nur im normalen Zug möglich, nicht beim Rasten.
- Bewege Feld für Feld über angrenzende aufgedeckte Felder.
- Bewegungskosten hängen von Gelände (Tag/Nacht) ab.
- Seen sind unpassierbar, sofern keine Wirkung anderes erlaubt.
- Kartenränder, fehlende angrenzende Felder und unpassierbare Grenzen blockieren Bewegung.
- Mehrere Spielerfiguren dürfen grundsätzlich auf demselben Feld stehen, außer Orts-/Szenarioregeln verbieten es.
- Bewegung muss abgeschlossen sein, bevor du eine **Aktion** ausführst.

### [07.1] WÄLLE

- Wälle liegen zwischen zwei Feldern.
- Bewegung über einen **Wall** kostet +1 Bewegung.
- Kostenreduzierungen für Gelände reduzieren diese **Wall-Zusatzkosten** nicht.
- Direkte Bewegung durch Wirkungen ignoriert **Wall-Zusatzkosten**.
- Raumkrümmung ignoriert **Wall-Zusatzkosten**.
- Umherziehende Feinde provozieren nicht über einen **Wall**.
- Betrittst du ein Feld, das durch einen **Wall** vom Feind getrennt ist, provozierst du diesen Feind nicht.
- Endet deine Bewegung auf einem Feld ohne trennenden **Wall** zum Feind, provozierst du wie üblich.
- Herausforderung über **Wall** macht den umherziehenden Feind befestigt.
- Angriff auf Spieler oder **Volkare** über **Wall** macht das Ziel befestigt.
- Überfall auf befestigten Ort über **Wall** macht die Besatzung **doppelt befestigt**.
- Besitzt der Verteidiger zusätzlich **Befestigt**, kann dreifache Befestigung entstehen.
- Wenn **Volkare** dich über einen **Wall** angreift, erhältst du keinen Vorteil; **Volkare** ignoriert diesen Schutz.

### [07.2] ERKUNDEN

- Während der Bewegung darfst du Spielplanteile aufdecken, wenn du die Erkundungsbedingungen erfüllst.
- Erkunden ist nur von passender Kante/Position erlaubt.
- Bezahle Erkundungskosten mit Bewegungspunkten.
- Lege neues Spielplanteil korrekt ausgerichtet an.
- Prüfe sofort Ortsübersicht für alle aufgedeckten Orte.

### [07.3] IRRGARTEN / LABYRINTH

- Abenteuerort; du darfst ihn ignorieren.
- Als **Aktion** darfst du den Ort betreten.
- Du darfst max. 1 bereite, unverletzte Einheit als Begleiter wählen.
- Während der gesamten **Aktion** darfst du keine andere Einheit benutzen, weder für Eigenschaften noch als Schadensziel.
- Zahle für den gewählten Weg 2, 4 oder 6 Bewegung.
- Bewegung aus der Bewegungsphase darf dafür nicht genutzt werden; spiele separate Bewegungswirkungen.
- Bewegung durch Einheiten darf nur von der begleitenden Einheit stammen.
- Unter 2 Bewegung: Ort nicht betreten, nichts passiert.
- **Irrgarten:** Ziehe & bekämpfe 1 braunes Monster-Plättchen.
- **Labyrinth:** Ziehe & bekämpfe 1 rotes Drakonier-Plättchen. Feind wird nach dem Kampf abgelegt, egal ob besiegt.
- Nicht besiegt: **Aktion** endet ohne Belohnung.
- Besiegt: Belohnung gemäß bezahlter Bewegung / Ortsübersicht; z. B. 2 beliebige **Kristalle**, 1 Zauber oder 1 Artefakt.
- Markiere den gewählten Weg mit Schild.
- Du darfst denselben Ort nicht erneut erfolgreich betreten.
- Andere Spieler dürfen denselben Ort betreten, aber nur über andere Wege.
- Sind alle 3 Wege markiert, kann der Ort nicht mehr betreten werden.
- Schlusswertung: Jeder Schild in Irrgarten/Labyrinth zählt 2 Ruhm für Größter Abenteuerer.

### [07.4] UNTERTAGEBERGWERK

- Funktioniert wie normales Bergwerk, aber **Kristallfarbe** ist wählbar.
- Wenn du deinen Zug dort beendest, wähle 1 abgebildete Grundfarbe.
- Erhalte 1 **Kristall** dieser Farbe.
- Im Sumpf kann aus allen 4 Grundfarben gewählt werden.
- Die **Kristallwahl** erfolgt beim Zugende vor Kampfbelohnungen und Levelaufstieg.

### [07.5] FLÜCHTLINGSLAGER

- Bei Interaktion darfst du jede Einheit aus dem Einheitenangebot rekrutieren.
- Dorf-Einheiten kosten normal.
- Einheiten aus Festung, Magierturm oder Kloster kosten +1 Einfluss, falls nicht auch im Dorf rekrutierbar.
- Einheiten nur aus Städten kosten +3 Einfluss.
- Bei mehreren Rekrutierungsorten gilt die niedrigere Modifikation.
- Normale Interaktionsregeln gelten; Ansehen zählt.

## INTERAKTION

### [08] INTERAKTION MIT BEWOHNERN

- Interaktion ist deine **Aktion**.
- Erzeuge Einfluss durch Einfluss-Wirkungen, Einheiten, Fähigkeiten oder quer gespielte Karten.
- Ansehen modifiziert deinen Einfluss gemäß Ansehensanzeige.
- Feinde oder Ortszustände können Interaktion verhindern.
- Mögliche Interaktionen hängen vom Ort ab:
- Einheiten rekrutieren.
- Heilung kaufen.
- Ortsaktionen ausführen.
- Weitere Effekte gemäß Ortsübersicht.
- Rekrutierbare Einheiten müssen zum Ort passen, außer Flüchtlingslager-Regel erlaubt sie.
- Gekaufte Heilungspunkte dürfen mit ausgespielten Heilungspunkten kombiniert werden.
- Plündern eines Dorfs ist eine besondere Möglichkeit mit Ansehensverlust und Belohnung/Kostenfolge gemäß Ortsregel.
- **Strauchdiebe / Heroen:** Können Ansehen für die gesamte Interaktion umkehren bzw. verdoppeln; nicht gemeinsam in derselben Interaktion rekrutieren.

## KAMPF GEGEN FEINDE

### [09] KAMPF AUSLÖSEN

- Kampf gegen Feinde ist deine **Aktion**.
- Kampf kann durch Ort, Bewegung, provozierte Feinde oder Herausforderung ausgelöst werden.
- Mehrere Feinde können beteiligt sein.
- Besiegte Feinde geben sofort Ruhm; Levelaufstieg später.
- Feinde, die befestigte Orte verteidigen, können zusätzlichen Einschränkungen unterliegen.
- Herausforderung über **Wall** macht Feind befestigt.

### [10] KAMPFABLAUF GEGEN FEINDE

- 01. Feinde bestimmen:** Beteiligte Feinde festlegen/aufdecken.
- 02. Fern- und Belagerungsangriffsphase:** Feinde vor ihrem Angriff besiegen.
- 03. Blockphase:** Einzelne Angriffe blocken.
- 04. Schadensphase:** Schaden nicht geblockter Angriffe zuweisen.
- 05. Angriffsphase:** Verbleibende Feinde besiegen.
- 06. Ergebnis:** Feinde ablegen, Ruhm/Belohnungen vormerken, Levelaufstieg später.

### [10.1] FERN- UND BELAGERUNGSANGRIFFSPHASE

- Du darfst keinen, einen oder mehrere Fern-/Belagerungsangriffe ausführen.
- Jeder Angriff darf einen oder mehrere Feinde als Ziel haben.
- Angriffswert muss mindestens Summe der Rüstungen der gewählten Feinde erreichen.
- Gegen befestigte Feinde sind hier nur Belagerungsangriffe erlaubt.
- **Doppelt/dreifach befestigt:** Zusätzliche Befestigung er-

höht die Anforderungen gemäß Befestigungsregeln.

- **Unbefestigt:** Ignoriert Befestigungen.
- **Ausweichend:** Nutzt in dieser Phase immer den höheren Rüstungswert.
- **Arkane Immunität:** Verhindert nicht Angriffe oder Blocks, aber ignoriert Nicht-Angriffs-/Nicht-Block-Effekte.
- Besiegte Feinde werden sofort abgelegt; Ruhm erhalten, aber noch nicht aufsteigen.

### [10.2] BLOCKPHASE

- 01. Herbeirufen:** Herbeirufende Feinde ziehen braune Plättchen; diese ersetzen sie in Block- und Schadensphase.
- 02. Angriff wählen:** Wähle genau einen angreifenden Feindangriff.
- 03. Block spielen:** Karten, Einheiten, Fähigkeiten, quer gespielte Karten.
- 04. Element prüfen:** → Physischer Angriff: jeder Block voll wirksam. → Feuer-Angriff: Eis- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Eis-Angriff: Feuer- und Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Kaltes-Feuer-Angriff: nur Kaltes-Feuer-Block voll wirksam. → Nicht voll wirksamer Block wird halbiert, abgerundet.
- 05. Blockwert vergleichen:** Blockwert muss Angriffswert erreichen.

- **Flink:** Zum Blocken doppelter Angriffswert nötig.
- **Lästig:** Du darfst in der Blockphase Bewegungspunkte ausspielen. Pro Bewegung -1 Angriff. Auf 0 reduzierter Angriff gilt als erfolgreich geblockt.
- **Mehrere Angriffe:** Jeder Angriff wird einzeln geblockt. Ein einzelner Block kann nicht mehrere Angriffe desselben Feinds blocken.
- **Erfolgreich geblockter Feind:** Ein Feind mit mehreren Angriffen gilt nur als geblockt, wenn alle seine Angriffe geblockt wurden.
- Wirkungen, die einen Feind vom Angriff abhalten, beenden alle seine Angriffe.
- Wirkungen, die einen Feindangriff betreffen, betreffen nur 1 Angriff deiner Wahl.
- **Stadtboni bei mehreren Angriffen:** Angriffsboni oder Eigenschaften, die Städte ihren Besatzungen verleihen, werden für jeden Angriff separat geprüft.
- **Beispiel Blaue Stadt:** Hat ein Feind Feuer-Angriff und physischen Angriff, erhöht die Blaue Stadt nur den Feuer-Angriff.
- **Beispiel Rote Stadt:** Verleiht die Rote Stadt Brutal, gilt Brutal nur für den betroffenen Angriff.

### [10.3] SCHADENSPHASE

- Jeder nicht besiegte und nicht geblockte Angriff verursacht Schaden in Höhe seines Angriffswerts.
- Reihenfolge mehrerer Angriffe ist beliebig.
- Du darfst Schaden zuerst unverletzten Einheiten zuweisen.
- Einheit erhält 1 Verletzung; reduziere Schaden um ihre Rüstung; Rest weiter zuweisen.
- Held erhält Verletzungen auf die Hand; pro Verletzung reduziere Schaden um Heldenrüstung.
- **Widerstand einer Einheit:** Reduziere Schaden zuerst um Rüstung, ohne zu verletzen. Bleibt Schaden, verletze normal und reduziere erneut um Rüstung.

- **Brutal:** Ungeblockt doppelter Schaden.
- **Giftig:** Einheit erhält 2 Verletzungen. Held erhält pro Verletzung zusätzlich 1 Verletzung auf Ablage.
- **Versteinern:** Verletzte Einheit wird zerstört. Erhält der Held mindestens 1 Verletzung, legt er alle Nicht-Verletzungen von der Hand ab.
- **Attentäter:** Schaden darf keiner Einheit zugewiesen werden; er muss vollständig dem Helden zugewiesen werden.
- **Banner der Tapferkeit:** Siehe [ 06.3 ].

#### [ 10.4 ] ANGRIFFSPHASE

- Du darfst keinen, einen oder mehrere Angriffe ausführen.
- Beliebige Angriffe erlaubt: normal, Fern, Belagerung, quer gespielte Karten.
- Angriffswert muss mindestens Summe der Rüstungen der gewählten Feinde erreichen.
- **Ausweichend:** Nutze niedrigen Rüstungswert nur, wenn alle Angriffe dieses Feinds erfolgreich geblockt wurden. Sonst hoher Wert.
- **Unbefestigt:** Ignoriert Befestigungen.
- Besiegte Feinde ablegen; Ruhm erhalten, aber noch nicht aufsteigen.

#### [ 10.5 ] FEIND-EIGENSCHAFTEN – KURZREFERENZ

- **Befestigt:** In Fern-/Belagerungsphase nur durch Belagerungsangriffe angreifbar.
- **Brutal:** Ungeblockt doppelter Schaden.
- **Flink:** Doppelter Blockwert nötig.
- **Giftig:** Zusätzliche Verletzungen.
- **Herbeirufen:** Braunes Plättchen in Block-/Schadensphase.
- **Versteinern:** Einheit zerstört bzw. Held wirft Nicht-Verletzungen ab.
- **Feuer-/Eis-/Kalt-Feuer-Angriff:** Bestimmt volle Blockwirksamkeit.
- **Widerstände:** Angriffe entsprechender Art sind gemäß Widerstandsregeln ineffizient; jede kombinierte Wirkung behält ihre Farbe.
- **Verteidigend:** Schützt sich oder andere Feinde gemäß Feindregel.
- **Vampirismus:** Rüstung steigt durch verwundete Einheiten und Held-Verletzungen aus diesem Angriff gemäß Feindregel.
- **Mehrere Angriffe:** Einzelne Angriffe separat blocken und Schaden zuweisen.
- **Ausweichend:** Hohe/niedrige Rüstung abhängig vom Blocken aller Angriffe.
- **Attentäter:** Schaden nur auf Held.
- **Lästig:** Angriff mit Bewegung in Blockphase reduzierbar.
- **Unbefestigt:** Ignoriert Befestigungen.
- **Arkane Immunität:** Ignoriert Nicht-Angriffs-/Nicht-Block-Wirkungen gegen den Feind; Angriffe und Blocks funktionieren.
- **Angriffsarten ≠ Angriffsenschaften:** Eis-Angriff, Feuer-Angriff, Kaltes-Feuer-Angriff, Angriff herbeirufen und mehrere Angriffe sind Angriffsarten, keine Angriffsenschaften.
- **Arkane Immunität + gemischte Wirkungen:** Hat eine Wirkung einen Angriffs-/Blockteil und einen sonstigen Teil, gilt gegen **Arkane Immunität** nur der Angriffs-/Blockteil.
- **Arkane Immunität schützt nicht Angriffe:** Wirkungen, die einen feindlichen Angriff verändern, verringern oder blo-

- cken, dürfen auch gegen Angriffe arkan immuner Feinde genutzt werden.
- **Schildbrecher:** Kann den Angriff eines Feinds mit **Arkane Immunität** blocken und ggf. den Angriff beeinflussen, senkt aber nicht die Rüstung des Feinds.

### VERLETZUNGEN & HEILUNG

#### [ 11 ] VERLETZUNGEN

- Held-Verletzungen kommen auf die Hand.
- Verletzungen können nicht ausgespielt, nicht quer gespielt und am Zugende nicht freiwillig abgelegt werden.
- Verletzte Einheiten können nicht aktiviert werden und können im Kampf keinen Schaden erhalten.
- Verletzte Einheiten behalten ihren **Bereitschafts-/Verausgabungsstatus**.
- Verletzte, verausgabte Einheit wird zu Rundenbeginn bereit, bleibt aber verletzt.

#### [ 11.1 ] HEILUNG

- Du darfst während deines Zugs heilen, auch beim Rasten.
- Du darfst nicht im Kampf heilen.
- Heilungspunkte aus verschiedenen Quellen werden addiert.
- **Handverletzung:** 1 Heilung entfernt 1 Verletzung aus deiner Hand.
- **Einheit:** Heilungspunkte in Höhe des Einheitenlevels entfernen 1 Verletzung.
- Einheit mit 2 Verletzungen muss zweimal geheilt werden.
- Nicht genutzte Heilung verfällt bei Kampfbeginn oder am Zugende.
- **Magische Lichtung:** Liefert keine Heilung, darf nicht auf Einheiten angewendet und nicht mit Heilungswirkungen kombiniert werden.

### KAMPF SPIELER-GENEN-SPIELER

#### [ 12 ] PVP AUSLÖSEN

Ein Spieler darf PvP einleiten, wenn alle Bedingungen erfüllt sind:

- Er hat ein Feld mit anderem Spieler betreten und kann oder will nicht weiterziehen.
- Feld ist kein Portal- und kein Stadtfeld.
- Rundenende wurde noch nicht angesagt.
- Szenario-Endbedingung ist noch nicht eingetreten.
- Zielspieler hat kein verdecktes Zugfolgeplättchen.
- Bewegung auf das Feld hat keinen umherziehenden Feind provoziert.
- Angriff über **Wall** macht den Verteidiger befestigt.

#### [ 12.1 ] VERTEIDIGER WIDMET SICH

- **Vollständig:** Zugfolgeplättchen verdecken; späterer Zug entfällt; Quellenwürfel, 1x/Zug-Fähigkeiten und Zugende erlaubt; keine Bewegung, keine andere **Aktion**.
- **Teilweise:** Zug bleibt später erhalten; kein Quellenwürfel, keine normalen 1x/Zug-Fähigkeiten, kein Zugende.

#### [ 12.2 ] PVP-KAMPF

- **Fern-/Belagerungsphase:** Abwechselnd, beginnend beim Verteidiger. Phase endet, wenn beide nacheinander passen. Fern-/Belagerungsangriff wird pro 2 Block um 1 reduziert.
- **Nahkampfphase:** Abwechselnd, beginnend beim Aggressor. Phase endet bei Rückzug oder wenn beide passen. Nahkampfangriff wird pro 1 Block um 1 reduziert.
- Verbleibender Angriff kann Schaden zufügen, Rückzug erzwingen oder Artefakte/Banner auf verletzten Einheiten stehlen.
- Einheiten-Widerstand verdoppelt nötigen Schaden, wenn Einheit gegen mindestens 1 Element Widerstand hat.
- „Feind zerstören“ verletzt im PvP stattdessen eine Einheit.
- Rüstungswert einer Einheit kann nie unter 1 fallen.

### GENERAL VOLKARE

#### [ 13 ] VOLKARE – MATERIAL & ARMEE

- **Volkare** wird durch Figur mit Clix-Basis dargestellt.
- Szenario bestimmt, ob **Volkare** statisch bleibt oder sich bewegt.
- **Volkares** Level wird nach Szenario und Schwierigkeit eingestellt.
- Clix-Fenster zeigt Anzahl und Typ von Feindplättchen in **Volkares** Armee.
- **Volkares** Level ist nie unter 4.
- Für Level über 15: Clix auf Hälfte des Levels stellen und angezeigte Einheiten verdoppeln oder vergleichbar skalieren.
- **Volkares** Truppen liegen normalerweise verdeckt, wenn Szenario nichts anderes sagt.
- **Volkares** Plättchen liegt neben dem Spielplan; Truppen liegen darum.
- **Volkares** Truppen beschützen ihn: Um **Volkare** zu besiegen, müssen alle Truppen besiegt werden.
- Manche Szenarien geben **Volkare** ein eigenes Handlungsdeck und einen Manawürfel.

#### [ 13.1 ] VOLKARES BEWEGUNG

- Wenn **Volkare** sich bewegt, ignoriert er normalerweise Gelände, Wälle und Orte.
- **Volkare** bezahlt keine Bewegungskosten.
- **Volkare** provoziert keine umherziehenden Feinde.
- **Volkare** darf jedes Gelände betreten.
- Wenn ein Szenario sagt, **Volkare** bewegt sich 1 Feld in eine Richtung, tut er das einfach.
- In **Volkares** Queste kann **Volkare** über nicht erkundete Spielplanteile ziehen, ohne sie aufzudecken.
- **Volkares** Feld gilt in **Volkares** Queste nicht als **sicherer Platz**.

#### [ 13.2 ] KAMPF GEGEN VOLKARE

- Kampf auslösen:** Durch **Volkare**-Angriff, Überfall auf **Volkare** oder kooperativen Kampf.
- Volkares Angriff bestimmen:** Vor dem Kampf mit **Volkares** Manawürfel würfeln und neben passendes Symbol auf seinem Plättchen legen.
- Fern-/Belagerungsangriffsphase:** Angriffe richten sich

gegen **Volkares** Truppen, nie gegen **Volkare**.

- Sofortsieg prüfen:** Sind alle Truppen bereits jetzt besiegt, ist **Volkare** sofort besiegt und sein Angriff entfällt.
  - Blockphase:** **Volkares** verbliebene Truppen und **Volkare** greifen an. Angriffe einzeln blocken.
  - Schadensphase:** Nicht geblockte Angriffe abhandeln. **Volkares** Angriff ist immer **Brutal** und **Attentäter**.
  - Angriffsphase:** Angriffe richten sich gegen Truppen, nie gegen **Volkare**.
  - Sieg prüfen:** Sind alle Truppen besiegt, ist **Volkare** besiegt.
  - Folgen:** Szenario entscheidet, was Sieg/Niederlage bewirken.
- **Volkares** Truppen sind nicht automatisch befestigt wie Stadtverteidiger.
- Sie können befestigt sein, wenn **Volkare** an befestigtem Ort oder über **Wall** angegriffen wird.
- **Volkare** besitzt **Arkane Immunität:** Spezialwirkungen können ihn nicht vernichten, am Angriff hindern oder direkt beeinflussen.

#### [ 13.3 ] VOLKARE GREIFT SPIELER AN

- Szenario legt Auslöser und Reichweite fest.
- **Volkare** ignoriert beim Angriff Gelände, Orte, Wälle und provoziert keine Feinde.
- Ortsbefestigungen des angegriffenen Spielers schützen nicht vor **Volkare**.
- Szenario erlaubt meist **Flucht** oder **Kampf**.
- **Flucht:** Kein Kampf; Folgen/Verletzungen gemäß Szenario.
- **Kampf:** Spieler stellt sich **Volkares** Armee und **Volkares** Angriff.
- Angegriffener Spieler darf sich vollständig widmen, wenn erlaubt:
- Zugfolgeplättchen verdecken.
- Vollständigen Zug vorziehen.
- Quelle und 1x/Zug-Fähigkeiten nutzen.
- Danach Zugende ausführen.
- Späteren regulären Zug überspringen.
- Teilweise Verteidigung:
- Keine Quelle.
- Keine normalen 1x/Zug-Fähigkeiten.
- Kein Zugende.
- **Volkare** darf auch Spieler mit verdecktem Zugfolgeplättchen angreifen; dann kann dieser keinen vollständigen Zug vorziehen.

#### [ 13.4 ] ÜBERFALL AUF VOLKARE

- Spieler kann **Volkare** als **Aktion** angreifen.
- Bewege dich zu **Volkares** Feld bzw. greife gemäß Szenario/Untergrundangriff an.
- Angriff auf **Volkare** gilt als Überfall.
- Nach Überfall kehrst du auf das Feld zurück, von dem aus du angegriffen hast, sofern Szenario nichts anderes sagt.
- Angriff über **Wall** oder befestigten Ort kann **Volkares** Truppen befestigen.

#### [ 13.5 ] KOOPERATIVER VOLKARE-KAMPF

- Vor Kampf werden **Volkares** Feinde den teilnehmenden Spielern zugewiesen.

- Danach **Volkares** Angriff würfeln.
- Spieler decken ihre zugewiesenen Feindplättchen auf.
- Spieler dürfen gleichzeitig planen und sich über Quelle, Karten und Reihenfolge absprechen.
- Quellenwürfel werden erst am Ende des jeweiligen Zugs zurückgelegt.
- Der gesamte Kampf darf im Voraus geplant werden, solange keine zufälligen Informationen oder neue Würfelergebnisse aufgedeckt wurden.
- Sobald zufällige Informationen aufgedeckt oder Manawürfel neu gewürfelt wurden, sind vorherige Entscheidungen nicht mehr rückgängig.
- Herbeirufungen werden erst zu Beginn der Blockphase aufgedeckt. Fernangriffe davor müssen präzise angesagt werden.

## ZUGENDE

### [ 15 ] ENDE DES ZUGS

- 1. Quellenwürfel zurücklegen:** Genutzte Manawürfel neu würfeln und zurücklegen.
- 2. Erzwingener Rückzug:** Falls dein Held nicht an **sicherem Platz** steht.
- 3. Untertagebergwerk:** Falls Zug dort endet, **Kristall** wählen, bevor Kampfbelohnungen/Levelaufstieg abgehandelt werden.
- 4. Karten ablegen:** Ausgespielte Handlungskarten aus Spielbereich auf Ablage.
- 5. Punkte/Mana entfernen:** **Reines Mana**, Bewegung, Einfluss und Heilung verfallen.
- 6. Kampfbelohnungen nehmen:** Belohnungen besiegtter Feinde/Orte gemäß Regel.
- 7. Levelaufstieg:** Falls Ruhm-Schwellen erreicht.
- 8. Handkarten ablegen:** Beliebige viele; wenn keine Karte gespielt wurde, mind. 1 Nicht-Verletzung, falls möglich.
- 9. Nachziehen:** Bis aktuelles Handkartenlimit.
- 10. Effekte beenden:** Alle „bis Ende des Zugs“-Effekte enden.
- 11. Szenario-Endbedingung prüfen.**

*Im Schritt Ende des Zugs dürfen keine Wirkungen mehr gespielt werden.*

## LEVEL, RUHM & ANSEHEN

- Ruhm wird meist durch besiegte Feinde und Szenario-/Ortseffekte erhalten.
- Levelaufstieg wird nicht mitten im Kampf abgehandelt.
- Gerader Level: Fähigkeitsplättchen.
- Ungerader Level: Befehlsplättchen.
- Levelplättchen bestimmen Rüstung und Handkartenlimit.
- Ansehen beeinflusst Interaktion.
- Ansehen als Feindbelohnung wird zusätzlich zum Ruhm erhalten/verloren.
- **Reihenfolge:** Ansehensänderungen durch besiegte Feinde werden nach allen Ansehensänderungen aus Grundregeln abgehandelt.
- **X-Feld:** Bleibt ein Ansehensverlust am X-Feld wirkungslos hängen, kann ein danach abgehandelter Ansehensgewinn trotzdem noch wirken.
- **Beispiel Festung:** Überfällt du eine Festung und besiegst Heroen mit Ansehen -1, wird zuerst der Ansehensverlust für den Überfall abgehandelt, danach der Verlust durch die

- Heroen.
- Strauchdiebe/Heroen verändern Ansehen nur für die jeweilige Rekrutierungsinteraktion.

## GEMEINSAMER STADTÜBERFALL

- Gemeinsamer Stadtüberfall ist Sonderfall für Angriffe auf Städte.
- Mehrere Spieler können beteiligt sein.
- Stadtverteidiger werden gemeinsam bekämpft; Beiträge werden einzelnen Spielern zugeordnet.
- Beteiligungsbedingungen, Reihenfolge, Stadtkontrolle, Belohnungen und Zugfolgeplättchen-Effekte richten sich nach Stadtüberfall-Regeln und Stadtkarte.
- Wirkungen, die Block- oder Schadensphase überspringen, können nur einzelne Angriffe annullieren.

*Stadtkarten, Stadtlevel und Stadtüberfall-Regeln bleiben verbindliche Zusatzquellen.*

## SPIELLENDE & WERTUNG

### [ 16 ] SPIELLENDE

- Am Ende jedes Spielerzugs Szenario-Endbedingung prüfen.
- Häufig erhalten danach alle Spieler noch 1 letzten Zug, gemäß Szenario.
- Wenn Rundenende und Szenarioende beide eintreten, bestimmt das zuerst eingetretene Ereignis, wer noch einen Zug hat.
- Nach dem eigenen letzten Zug dürfen keine Wirkungen mehr gespielt werden.

### [ 16.1 ] WERTUNG

- Befolge die Wertungsregeln des Szenarios.
- Standard-Erfolge gelten nur, wenn das Szenario sie nutzt.
- **Irrgarten/Labyrinth:** Jeder Schild dort zählt 2 Ruhm für Größter Abenteurer.
- **Volkares Lager-Variante:** Lager-Anführer zählt als Stadt-Anführer; Schild auf **Volkares** Plättchen wie Schild auf Stadtkarte; Schilde auf Lager/angrenzend zählen für Größter Eroberer gemäß Variante.

## VARIANTEN DER ERWEITERUNG

### [ V1 ] VOLKARES LAGER ANSTELLE EINER STADT

- Kann in beliebigen Szenarien anstelle einer Stadt genutzt werden.
- **Volkares** Lager wird wie ein Stadt-Spielplättchen behandelt, wenn die Variante dies vorgibt.
- **Volkares** Lagerkarte wird wie eine Stadtkarte behandelt.
- **Stadtlevel ersetzen:** Wird **Volkares** Lager anstelle einer Stadt mit hohem Stadtlevel genutzt, sollte auch **Volkares** Level entsprechend hoch gewählt werden.
- **Zufallsstädte:** **Volkares** Lager kann mit zufällig gezogenen Städten kombiniert werden, sofern die Variante dies zulässt.
- **Ohne Wälle:** **Volkares** Lager ohne Wälle ist leichter zu besiegen.
- **Doppelt befestigte Städte:** Manche Städte können durch

**Wall-/Befestigungsregeln** schwerer werden, wenn ihre Verteidiger **doppelt befestigt** sind.

- **Volkare** ist nie Teil einer Megalopolis, außer Spieler vereinbaren eigene Regeln.
- Bei Interaktion auf oder angrenzend zum Lager erhältst du zusätzlichen Einfluss in Höhe deiner Schilde auf **Volkares** Plättchen.
- Auf dem Lager oder angrenzend darfst du **Verfolgung** einleiten:
- Ziehe grünes Feindplättchen, rotes Feindplättchen oder beide.
- Bekämpfe die gezogenen Feinde.
- Erhalte nur Ruhm.
- Besiegt du mindestens 1, markiere das Feld mit Schild.
- Auf markiertem Feld kann nicht erneut verfolgt werden.
- Wertung: Lager-Anführer zählt als Stadt-Anführer; Schild auf **Volkare** wie Schild auf Stadtkarte; Schilde auf Lager/angrenzend zählen für Größter Eroberer.

### [ V2 ] VOLKARES LEVEL ANPASSEN

- **Volkares** Level kann in Solo-/Koop-Szenarien angepasst werden.
- Höheres Level erhöht Schwierigkeitsgrad.
- Für Level über 15 Clix-Skalierungsregeln nutzen.
- Tabellenwerte sind Empfehlungen; Zwischenwerte sind erlaubt.

### [ V3 ] ZUSÄTZLICHER SPIELER

- Mit Erweiterungsmaterial möglich: 5 Spieler Wettbewerb oder 4 Spieler kooperativ.
- Zusätzlicher Spieler verlängert die Partie deutlich.
- +1 Quellenwürfel.
- +1 Einheit im Einheitenangebot.
- **Spielplättchen bei zusätzlichem Spieler:** Wenn die Anzahl der Spielplättchen von der Spielerzahl abhängt, nutze die höchste bisherige Spielerzahl als Basis und füge zusätzlich hinzu:
- +2 Landschaftsteile.
- +1 Zentralteil ohne Stadt.
- +1 Stadt-Spielplättchen, falls die Städtezahl spielerzahlabhängig ist.
- **Fünfte Stadt:** Werden dadurch 5 Stadt-Spielplättchen benötigt, nutze **Volkares** Lager anstelle einer Stadt.
- In kooperativen Viererszenarien keine Taktikkarten aus dem Spiel entfernen, selbst wenn Szenario dies sonst verlangt.

### [ V4 ] KARTENANGEBOT STEuern – SOLO

- Am Ende jeder Runde immer unterste Karte von Zauberangebot und Angebot der Fortgeschrittenen **Aktionen** entfernen.
- Zusätzlich darf der Spieler die mittlere Karte eines oder beider Angebote entfernen.
- Entscheidung über mittlere Karten vor dem Aufdecken neuer Karten treffen.
- Vergessen: Nur unterste Karten entfernen.

### [ V5 ] DEN FÜHRENDEn BREMSEN

- **Neid und Mitleid:** Am Ende jeder Tagrunde legt der Spieler

- mit dem meisten Ruhm 1 Verletzung in sein Deck.
- Gleichstand um meisten Ruhm: niemand erhält Verletzung.
- Am Ende jeder Nachrunde darf der Spieler mit dem wenigsten Ruhm 1 Verletzung aus seinem Deck entfernen.
- Gleichstand um wenigsten Ruhm: alle Gleichstandsspieler dürfen 1 Verletzung entfernen.
- Intensive Variante: Beide Effekte am Ende jeder Runde.

### [ V6 ] GEISTERANGRIFFE

- Zu Spielbeginn 1 braunes und 1 rotes Feindplättchen verdeckt auf Ruhmanzeig legen.
- Bei jedem Levelaufstieg prüfst du den Levelabstand des aufsteigenden Spielers.
- **Kein Geisterangriff:** Wenn er höchstens 1 Level höher ist als jeder andere Spieler und höchstens 2 Level höher als der letzte Spieler.
- **Brauner Geisterangriff:** Wenn er 2 Level höher ist als irgendein anderer Spieler oder 3 Level höher als der letzte Spieler.
- **Roter Geisterangriff:** Wenn er 3 Level höher ist als irgendein anderer Spieler oder 4 Level höher als der letzte Spieler.
- Geisterangriffe geben keine Vorteile; sie sollen Ressourcen kosten oder Verletzungen verursachen.

## VOLKARE-SZENARIEN

### [ S1 ] VOLKARES RÜCKKEHR – EPISCHE VERSION

- 1–4 Spieler, Solo/Koop, 6 Runden: 3 Tage und 3 Nächte.
- Ziel: Stadt finden/erobern und **Volkare** aufhalten.
- **Volkare** ersetzt den Dummsspieler.
- **Volkare** verhält sich nach Szenarioübersicht und eigenem Deck.
- **Volkare** kündigt nie Rundenende an.
- **Volkares** Deck wird nie neu gemischt.
- Wird ein Spieler von **Volkare** angegriffen, wählt er Flucht oder Kampf.
- Flucht: Kein Kampf, kein vorgezogener Zug; Verletzungen nach Tag-/Nachtfortschritt gemäß Szenario.
- Kampf: Gegen **Volkares** gesamte Armee und **Volkares** Plättchen.
- Spieler dürfen **Volkare** alleine oder gemeinsam angreifen.
- Kooperativer Überfall nur für Spieler angrenzend zu **Volkare**.
- Wenn **Volkare** seinen Zug auf dem Feld eines Spielers beendet, muss dieser kostenlos auf sicheren angrenzenden Platz zurückziehen, aber nicht auf das Feld, von dem **Volkare** kam.
- Szenarioende und Wertung gemäß Szenariobeschreibung.

### [ S2 ] VOLKARES RÜCKKEHR – BLITZVERSION

- Wie epische Version, aber 2 Tage und 2 Nächte.
- Blitz-Eroberungsregeln gelten.
- +1 Quellenwürfel und +1 Einheit im Angebot.
- Spieler starten mit 2 Ansehen und 1 Ruhm.
- Spieler erhalten jedes Mal 1 Ruhm, wenn sie einen Level aufsteigen.
- Stadt-Zentralteil liegt unten im Stapel.
- **Volkares** Deck wird nie neu gemischt.

- Angriff auf **Volkare** bewegt oder verlangsamt **Volkare** nicht.
- Erster Kampf gegen **Volkare** läuft oft als kooperative Stadtverteidigung.

### [ S3 ] VOLKARES QUESTE

- 1–4 Spieler, Solo/Koop, 6 Runden: 3 Tage und 3 Nächte.
- Ziel: **Volkare** ausweichen, Stärke sammeln und ihn stoppen, bevor er das Portal erreicht.
- Schwierigkeit besteht aus **Kampfelevel** und **Wettlauflevel**.
- **Volkare** ersetzt den Dummyspieler und zählt als Spieler für Quelle und Einheitenangebot.
- Quelle = echte Spieler + 3.
- Einheitenangebot = echte Spieler + 3.
- Entferne die 4 wettbewerbsorientierten Zauber Nr. 17–20 aus dem Zauberdeck; sie kommen in **Volkares** Deck.
- **Volkares** Deck: 16 Basis-**Aktionskarten** eines nicht mit-spielenden Helden + 4 interaktive Zauber + Verletzungen gemäß Szenario.
- **Volkares** Figur startet auf **Volkares** Lager.
- **Volkares** Feld ist kein **sicherer Platz**.
- Betritt ein Spieler **Volkares** Feld, endet Bewegung sofort und gilt als Angriff auf **Volkare**.
- Entsprechend viele Feindplättchen werden verdeckt neben **Volkares** Plättchen gelegt.
- **Sehr hoher Volkare-Level**: Falls wegen sehr hohem **Volkare-Level** nicht alle benötigten Plättchen sofort ausgelegt werden sollen, damit genug Plättchen im Spiel verbleiben, lege die fehlenden Plättchen erst bei der ersten Begegnung mit **Volkare** aus.
- Sobald **Volkare** in Entfernung 3 vom Portal ist, schließt der Rat des Nichts das Portal.
- Spieler auf dem Portal scheiden dann aus.
- Danach ist das Portal ein normales Feld; max. 1 Spieler darf dort stehen; **Volkare** darf dort angegriffen werden.

#### [ S3.1 ] VOLKARES ZUG IN QUESTE

- Wenn **Volkare** am Zug ist, decke oberste Karte seines Decks auf.
- **Verletzung**: **Volkare** schlägt Lager auf / Armee ruht. Würfel **Volkares** Manawürfel. Befindet sich auf einem furchtsamen Angebotsplatz mit passendem **Kristall** eine Einheit, wird sie aus dem Spiel genommen. Kein Plättchen kommt zu **Volkares** Armee.
- **Aktions-/Zauberkarte**: Prüfe Quelle. Liegt ein Würfel passender Farbe in der Quelle, würfle 1 davon neu. Am Tag kann stattdessen ein goldener Würfel neu gewürfelt werden, wenn kein passender Würfel liegt.
- **Grün/Weiß/Blau**: **Volkare** bewegt sich 1 Feld in angegebene Richtung. Er ignoriert Gelände und Spielplanmerkmale und erkundet nicht.
- **Aus Spielplan hinaus**: **Volkare** bewegt sich stattdessen 1 Feld näher zum Portal.
- **Rote Aktionskarte**: **Volkare** bewegt sich nicht; greift angrenzenden Mage Knight an.
- **Mehrere angrenzende Spieler**: Ziel ist Spieler mit meistem Ruhm.
- **Gleichstand**: Spieler früher in Zugfolge.
- **Rote Zauberkarte**: Wie rote **Aktionskarte**; falls kein angrenzender Spieler, prüft **Volkare** Entfernung 2. Nach solchem Kampf kehrt er auf Ausgangsfeld zurück.

- Bei roter **Aktionskarte** bewegt sich **Volkare** nicht auf das Feld des Angegriffenen; dieser muss sich danach nicht zurückziehen.

#### [ S3.2 ] VOLKARES QUESTE – RUNDENENDE / KAMPF

- **Volkare** kündigt nie Rundenende an.
- Wenn ein Spieler Rundenende ansagt, haben andere Spieler noch einen Zug; **Volkare** nicht.
- **Volkares** Deck wird nie neu gemischt.
- Spieler können vor **Volkare** fliehen oder kämpfen, wenn Szenario dies erlaubt.
- Flucht verursacht Verletzungen gemäß Tages-/Nachtfortschritt.
- Angriff auf **Volkare** folgt den allgemeinen **Volkare**-Kampfregeln.
- Nach Überfall kehrt der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurück.

### SYMBOLE & KURZREFERENZ

- **Manafarben**: Rot, Blau, Weiß, Grün, Gold, Schwarz.
- **Manafarben**: **Reines Mana**, **Kristalle**.
- **Angriffsarten**: Angriff, Fernangriff, Belagerungsangriff.
- **Elemente**: Physisch, Feuer, Eis, Kaltes Feuer.
- **Status**: **Bereit**, verausgabt, verletzt.
- **Neue Feind-Eigenschaften**: **Ausweichend**, **Attentäter**, **Lästig**, **Unbefestigt**, **Arkane Immunität**, Mehrere Angriffe.
- **Volkare**: Figur, Plättchen, Clix-Level, Truppen, **Volkare**-Deck, **Volkare**-Manawürfel.
- **Orte/Spielplan**: **Wall**, Irrgarten, Labyrinth, Untertagebergwerk, Flüchtlingslager, **Volkares** Lager.
- **Erweiterungsübersichten griffbereit halten**: Regelindex, Zugablaufübersicht, Eigenschaften-Übersicht und Übersicht neuer Feindplättchen im Erweiterungsheft sind verbindliche Nachschlagehilfen.
- **Externe Quellen**: Kartentexte, Fähigkeitenübersichten, Ortsübersichten, Stadtkarten, **Volkare**-Szenarioübersichten und Szenario-Tabellenwerte bleiben verbindlich.