



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

VINDICATION (2-5 BZW. 1-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Du hast bis jetzt ein erbärmliches Leben geführt. Ziel ist es, vor dem Auslösen der Endspielbedingungen, so viel Ehre wie möglich zu sammeln. Der Spieler, der am Ende des Spiels am ehrenhaftesten gehandelt hat und somit die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt.

Siehe Seite 2 für Informationen zum Spielende.

SPIELAUFBAU

Siehe Seiten 4-5 in der Anleitung. Wähle falls vorhanden **optional** die **Erweiterungswürfel** statt der Grundspiel-Würfel.

Siehe **Erweiterungs-Regionen integrieren**

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Attribute:**

Attribute sind deine **Ressourcen**. Es gibt **gewöhnliche** und **heroische** Attribute: **Inspiration**, **Wissen** und **Stärke** bzw. **Mut**, **Weitblick** und **Weisheit**.

→ **Attribute erschaffen/gewinnen:**

Lege **Einflusswürfel** von deinem **Spielertableau** in die jeweilige **Schale des Spielbretts**.

→ **Heroische Attribute erschaffen:**

Die Umwandlung von **gewöhnlichen** in **heroische** Attribute kann **jederzeit** und **unbegrenzt** durchgeführt werden.

Siehe [2.1] **Attributumwandlung**

→ **Befestigte Regionen (nur mit Erweiterung!):**

Regionen haben 2 Seiten: **nicht befestigt** (1 Schale) und **befestigt** (3 Schalen).

Siehe **Guilds & Monuments-Erweiterung (S. 3)**

→ **Ehre auf Karten:**

Erhältst oder verlierst Du Karten, auf denen Ehre angegeben ist, passt Du deine Ehre sofort an.

Gibst Du eine Karte mit **positivem Ehre-Wert** ab, **verlierst Du diese Ehre!** Gibst Du eine Karte mit **negativem Ehre-Wert** ab, **erhältst Du diese Ehre nicht zurück!**

→ **Einfluss (Influence) und Einflusswürfel:**

Energiewürfel aus der Einflusssschale auf deinem Spielertableau.

→ **Energie:**

Die Würfel auf einem Spielertableau und dem Spielplan.

→ **Energie zurückgewinnen:**

Würfel, die wieder auf dein Spielertableau gelegt werden, gehen immer in die (mittlere) **Einflusssschale**.

→ **Energie steigern:**

Bewege Energie um eine Schale **nach rechts**.

Siehe [1.3] **Eine Region besuchen oder sich erholen**

→ **Energie verringern:**

Bewege Energie um eine Schale **nach links**.

→ **Erster Spielzug:**

Ziehe Plättchen für alle an Startpositionen der Spieler angrenzenden Regionen aus dem Beutel und decke sie auf. Der Spieler mit der niedrigsten Nummer beginnt.

→ **Läutern / „Vindicate yourself“:**

Sobald Du geläutert bist, erhältst Du einmalig eine Menge Ehre und verdoppelst die Fähigkeit deines Charakters Attribute zu generieren.

Siehe [2.5] **Die Läuterung**

SPIELABLAUF

Du kannst jede dieser **Hauptaktionen** während deines Zuges **genau 1x ausführen**, und zwar in beliebiger Reihenfolge:

→ [1.1] **Aktivieren**

→ [1.2] **Bewegen**

→ [1.3] **Eine Region besuchen oder sich erholen**

→ [1.4] **Eine Gildenmarke aktivieren (nur mit Erweiterung!)**

Zusätzlich kannst Du während deines Zuges jederzeit und beliebig oft **Bonusaktionen** durchführen:

→ [2.1] **Attributumwandlung**

→ [2.2] **Fertigkeitsplättchen erwerben**

→ [2.3] **Eine Region kontrollieren**

→ [2.4] **Einfluss wiederherstellen**

→ [2.5] **Die Läuterung** (jeder Spieler nur 1x pro Partie)

[1] HAUPTAKTIONEN

[1.1] AKTIVIEREN

01. Aktiviere **Deinen Charakter** kostenlos (**kein** Einfluss erforderlich) –**ODER**– platziere **1 Einflusswürfel** auf einem **Gefährten**, um diesen zu aktivieren.

→ **Optional:** Nutze nach seiner Aktivierung die besonderen Fähigkeiten des Gefährten.

02. Erhalte **Attribute**, die dein Charakter/Gefährte generiert.

[1.2] BEWEGEN

Du darfst Dich **über andere Spieler hinweg bewegen**, aber **nicht** auf von ihnen belegten Feldern stehen bleiben.

01. Du **musst mindestens 1 Feld** pro Zug laufen.

→ Du bewegst Dich auf den **Dreiecken zwischen den Hexfeldern**.

02. Du kannst Dich um maximal so viele Felder bewegen, wie Deine **Geschwindigkeit** angibt.

Deine **normale Geschwindigkeit ist 2**, bis Du Dein Reittier am **Command Post** aufgerüstet hast.

In die Enge getrieben: Bist Du so von Mitspielern umgeben, dass alle legalen Bewegungen blockiert sind? Füge **bis zu 2 Schritte** zu Deiner Bewegung hinzu. **Verringere 1 Energie!**

REGIONEN ENTDECKEN

Ziehe Regionenplättchen für jedes freie Hexfeld, das Du **passiert** hast. Dazu musst Du jedoch erst deine **Bewegung beenden**.

Du kannst also **Regionen entdecken**, zu denen Du **nicht mehr benachbart** bist, **nachdem** Du deine **Bewegung beendest**.

[1.3] EINE REGION BESUCHEN ODER SICH ERHOLEN

→ Besuche **1 benachbartes Hex-Plättchen**, um die zugehörige Aktion auszuführen, –**ODER**–

→ Besuche **keine Region** und **steigere 1 Energie**.

KARTEN ERWERBEN

Du erwirbst Karten durch den **Besuch bestimmter Regionen**. Wähle eine Karte:

→ Nimm die **oberste aufgedeckte** Karte.

→ Ziehe die oberste Karte ungesehen **vom Stapel**.

→ **Schicksal beeinflussen:**

Verbrauche **1 Überzeugung** (Conviction). Nimm **die obersten 3 Karten** vom Nachziehstapel und **alle offen ausliegenden Karten** und wähle davon 1 aus. Mische die restlichen Karten in den Nachziehstapel und decke anschließend wieder 1 Karte auf.

Siehe **Energie verringern (Schlüsselbegriff)**

[2] BONUSAKTIONEN

[2.1] ATTRIBUTUMWANDLUNG

Kombiniere **jederzeit** und **beliebig oft 2 gewöhnliche benachbarte** zu **1 heroischen Attribut** in deren **Mitte**. Der überschüssige Würfel kommt zurück in deine Einflusssschale.

Die Umwandlung kann **nicht rückgängig** gemacht werden!

Siehe **Energie zurückgewinnen (Schlüsselbegriff)**

[2.2] FERTIGKEITSPLÄTTCHEN ERWERBEN

Diese Bonusaktion kann **nur 1x pro Zug** durchgeführt werden!

Fertigkeitsplättchen sind in der **Endwertung** so viel wert wie **2 Karten der entsprechenden Farbe**.

→ Gib jederzeit **3 Attributswürfel** der entsprechenden Farbe aus um ein Fertigkeitsplättchen zu erhalten (solange vorhanden).

→ Du kannst **beliebig viele** Fertigkeitsplättchen besitzen.

→ Du kannst Fertigkeitsplättchen **ausgeben**, um je 2 Würfel des entsprechenden Attributs wiederherzustellen.

Siehe **Meisterschaftswertung (Spielende)**

[2.3] EINE REGION KONTROLLIEREN

Wenn Du eine Region besuchst, kannst Du **2 Überzeugung** bezahlen, um die **Kontrolle** über die Region zu erlangen.

Kontrollierst Du eine Region, erhältst Du **jedes Mal 2 Ehre**, wenn ein **anderer Spieler** diese besucht (wie angegeben).

→ Du musst **benachbart** zu der Region sein.

→ **Region frei?** Du darfst **1 Überzeugung** (Conviction) in die Schale der Region legen.

→ **Region bereits kontrolliert?** Du darfst **2 Überzeugung** (Conviction) ausgeben. 1 um die gegnerische Kontrolle zu entfernen, 1 um sie in die Schale der Region zu legen.

Da **eine Region kontrollieren** eine Bonusaktion ist, kannst Du die Region anschließend **sofort besuchen**.

Verlierst Du die Kontrolle über eine Region, legst Du **deinen Würfel zurück in deine Einflusssschale!**

[2.4] EINFLUSS WIEDERHERSTELLEN

→ **Jederzeit**, wenn Du an der Reihe bist, kannst Du bereits auf dem Spielplan oder deinem Spielertableau platzierte Energie **zurückgewinnen**.

Selbst aus **Überzeugung** kann wieder **Einfluss** werden, aber (über diese Bonusaktion) **nicht** aus **Potenzial!**

→ **Gefährten entlassen:**

Wenn Du **über diese Bonusaktion** Einfluss von einem Gefährten zurückgewinnst, legst Du **den kompletten Einfluss** von diesem Gefährten zurück in deine Einflusssschale.

Der Gefährte wird **sofort aus dem Spiel entfernt**.

Siehe **Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)**

[2.5] DIE LÄUTERUNG

Sobald Du die Kriterien erfüllt hast, kannst Du Deinen Charakter **von erbärmlich zu geläutert umdrehen**. So erhöhst Du Deine Attributsgewinne und schaltest einen einmaligen Ehrenbonus frei. Die Läuterung ist dir **nur 1x im Spiel** möglich.

01. Du musst dein **gesamtes Potenzial gesteigert** haben.

02. Du musst **mindestens 25 Ehre** haben.

Siehe **Energie steigern (Schlüsselbegriff)**

KARTENTYPEN

Es gibt **kein Limit** für Karten jeder Art.

Siehe [1.3] Karten erwerben

GEFÄHRTEN

Gefährten erhältst Du im **Inn**. Nutze einen Gefährten:

01. Gefährten **aktivieren**
 02. Lege einen **Einflusswürfel** in die Schale des Gefährten.
 03. Gewinne die oben links angezeigten **Attribute**.
- **Optional:** Nutze nach seiner Aktivierung die besonderen Fähigkeiten des Gefährten.

Siehe Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)
Siehe [1.3] Karten erwerben
Siehe [2.4] Einfluss wiederherstellen
Siehe Meisterschaftswertung (Spielende)
Siehe Inn (Basis-Regionen im Detail)
Siehe Shrine (Basis-Regionen im Detail)

MERKMALE

Merkmale erhältst Du im **Ancient Tomb**. Merkmale verleihen dir passive oder auslösbare Fähigkeiten.

- Merkmale können **sofort genutzt** werden.
- **Auslösbare** Fähigkeiten können **mehrmals pro Zug** genutzt werden.
- **Passive** Fähigkeiten können **nur 1x pro Zug** genutzt werden.

Siehe Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)
Siehe [1.3] Karten erwerben
Siehe Meisterschaftswertung (Spielende)
Siehe Ancient Tomb (Basis-Regionen im Detail)

RELIQUIEN

Reliquien erhältst Du im **Arcane Tower**. Dort kannst Du sie auch wieder aufladen, indem Du **Einfluss** auf sie verschiebst.

- **Reliquien** können **nur 1x pro Zug** genutzt werden. Bei Verwendung legst Du 1 Würfel **zurück in deine Einflusschale**.
- Du kannst beim Besuch eines **Arcane Towers sowohl** eine **Reliquie erwerben** als auch **beliebig viele Reliquien aufladen**.

Siehe Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)
Siehe Einflusswürfel (Schlüsselbegriff)
Siehe [1.3] Karten erwerben
Siehe Meisterschaftswertung (Spielende)
Siehe Arcane Tower (Basis-Regionen im Detail)

MONSTER

Monster findest Du in **The Gaping Maw**. Monster bekämpfst Du **nicht selbst**, sondern dein **Champion**. Du gewinnst **immer**, jedoch möglicher Weise mit Verlusten. Monster gewähren dir bei **Spielende** einen Bonus.

→ Dein Champion ist der **Gefährte** mit der **niedrigsten Initiative** (Unterhalb seines Namens).

Wenn Du keine Gefährten hast, kannst Du keine Monster bekämpfen!

01. Erhalte die **Ehre der Monsterkarte** sofort.
02. Bekämpfe entweder das **aufgedeckte** Monster oder eines vom **Nachziehstapel**.
03. Wirf den **schwarzen Würfel** (=Verluste):
 - **Müdigkeit:** Füge deinem **Champion 2 Einfluss** hinzu.
 - **Tod:** Dein **Champion** und **seine Ehre** sind verloren.
 - **Fehlschlag:** Dein Champion **entgeht** dem Angriff.
 - **Funkensymbol: „betäuben“**, **negiert** das Ergebnis des **weißen Würfels**. (Erweiterungs-Würfel)
04. Wirf den **weißen Würfel** (=Belohnung):
 - Erhalte sofort das **gewürfelte Attribut**.

Siehe Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)
Siehe Einflusswürfel (Schlüsselbegriff)
Siehe [1.3] Karten erwerben
Siehe Meisterschaftswertung (Spielende)
Siehe The Gaping Maw (Basis-Regionen im Detail)

GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN

Ein neues Reittier erhältst Du im **Command Post**. Du kannst dein Reittier **nur 1x pro Zug** verbessern.

Siehe [1.3] Karten erwerben
Siehe Meisterschaftswertung (Spielende)
Siehe Command Post (Basis-Regionen im Detail)

GEHEIME QUESTS

→ Du erhältst bei Spielbeginn **1 geheime Questkarte** (Basis-spiel). Es gibt 2 Quests auf der Karte, von denen jede **optional** ist. Du kannst eine oder beide Quests abschließen.

Du verlierst keine Ehre für unvollständige Quests.

SPIELLENDE

DAS SPIEL BEENDEN

Zu Beginn des Spiels werden **2 Auslöserkarten** aufgedeckt. Wenn ein Spieler die Anforderungen einer dieser Karten erfüllt, wird die nächste Runde zur **Finalrunde**.

Wenn ein Spieler einen **Auslöserstein auf der Siegpunkteleiste** erreicht (auf den Feldern mit 30, 45, 60 und 75 Punkten), nimmt er den Auslöserstein an sich und eine **weitere Auslöserkarte** wird gezogen.

MEISTERSCHAFTSWERTUNG

Am Ende des Spiels werden für jedes der 6 Attribute **Meisterschaftsplättchen** vergeben. Der Spieler, der **die meisten Karten und Fertigkeitplättchen** für ein bestimmtes Attribut gesammelt hat, gewinnt das Meisterschaftsplättchen.

Bei Gleichstand bekommt es keiner!

Du erhältst ein Meisterschaftsplättchen für die höchste Zahl aus:

- Karten dieser **Farbe des Plättchens** (je 1 Punkt).
- Werte der **Fertigkeitplättchen** dieser Farbe (je 2 Punkte).
- **Meisterschaftsboni** von anderen Karten.

Siehe [2.2] Fertigkeitplättchen erwerben

ENDWERTUNG

- Auszeichnung für **Meisterschaftsplättchen**.
- Auszeichnung für **Endspiel-Boni**.
- Auszeichnung für **geheime Quests**.
- **2 Ehre** für jede **kontrollierte Region**.

GLEICHSTANDBRECHER

- Der Spieler mit der **größten Überzeugung (Conviction)**.
- Der Spieler mit dem **geringsten Rest-Potenzial**.
- Der Spieler mit der geringsten Anzahl an **Auslösersteinen**.

ÜBERSICHT DER REGIONEN

REGELN ZUR AUSWAHL DER REGIONEN

42. Verwende immer den **Arcane Tower**, die **Ancient Tomb** und **The Gaping Maw**.
43. Verwende immer eine gleiche Anzahl **Holy Spires**, **Forts** und **Libraries**.
44. Verwende immer eine gleiche Anzahl von **Command Posts**, **Shrines** und **Monasteries**.
45. Verwende immer **mindestens 2 Inns**.

BASIS-REGIONEN IM DETAIL

- **Academy (1x):**
Würfle den **Attributswürfel**, und steigere dieses Attribut. Ist dieses Attribut neu für dich (leere Schale)? Würfle erneut und erhalte noch ein Attribut.
- **Ancient Tomb (1x):**
Tausche **2 Weisheit** gegen **1 Merkmal**.
- **Arcane Tower (1x):**
Tausche **2 Weitblick** gegen **1 Reliquie**.

Du kannst zusätzlich beliebig viele Reliquien aufladen.

- **Command Post (2x):**
Verwende **3 Stärke**, um Dein **Reittier** zu verbessern.

Nur 1x pro Zug möglich!

- **Fort (2x):**
Erhalte **2 Stärke**.
- **The Gaping Maw (1x):**
Gib **2 Mut** aus, um das **offene/verdeckte Monster** zu jagen.
- **Holy Spire (2x):**
Erhalte **2 Inspiration**.
- **Inn (3x):**
Zahle **2 Inspiration/2 Wissen/2 Stärke** für einen entsprechenden **Gefährten**.
- **Library (2x):**
Erhalte **2 Wissen**.
- **Monastery (2x):**
Zahle **1 Wissen** und **steigere 1 Energie** (beliebig oft).

Du kannst auch den Würfel steigern, mit dem Du gezahlt hast.

- **Shrine (2x):**
Zahle **1 Inspiration** um **2 Energie von Gefährten** zurückzugewinnen.

Siehe Energie steigern (Schlüsselbegriff)
Siehe Energie zurückgewinnen (Schlüsselbegriff)

MODULE & ERWEITERUNGEN

ERWEITERUNGS-REGIONEN INTEGRIEREN

→ **1 Erweiterungs-Regionen:**
Ersetze die **Academy** oder **1 Inn**.

→ **2 Erweiterungs-Regionen:**
Ersetze die **Academy** und **1 Inn**.

→ **3 Erweiterungs-Regionen:**

01. Variante: Ersetze **1 Holy Spire**, **1 Fort** und **1 Library**.

02. Variante: Ersetze **1 Command Post**, **1 Monastery** und **1 Shrine**.

01. Variante: Fokus auf Gefährten, um Attribute zu erhalten.
02. Variante: Schwieriger Energie aufzuwerten, Reittiere aufzurüsten und Einfluss von Gefährten zurückzugewinnen.

→ **4-5 Erweiterungs-Regionen:**
Kombiniere Regel 1-3.

→ **6 Erweiterungs-Regionen:**
Ersetze **1 Holy Spire**, **1 Fort**, **1 Library**, **1 Command Post**, **1 Monastery** und **1 Shrine**.

KARTENTYPEN

Es gibt **kein Limit** für Karten jeder Art.

Siehe [1.3] **Karten erwerben**

TREACHERY ERWEITERUNG (VERRAT)

Mit den **Verrats-Karten** wird das Spiel etwas **gemeiner**.

→ Mischt die **Verrats-Karten** in die entsprechenden Stapel.

→ **Verrats-Karten** zählen **nicht** zur Meisterschaft bei Spielende.

Siehe **Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)**

JEWELCRAFTER ERWEITERUNG

Besuchst Du eine Kristallmine, so erhältst Du **1 Kristall** und zusätzlich **1 Kristall pro Kristallmine** unter deiner **Kontrolle**.

→ Zahle **1 Kristall** im **2 Einfluss** von einem **Gefährten** zurückzugewinnen.

→ Zahle **3 Kristalle** beim **Jewelcrafter** um **2 Ehre** zu erhalten.

→ Zahle **3 Attribute** eines Typs und **3 Kristalle** beim **Jewelcrafter** um einen **Infused Crystal** (Karte) zu erschaffen.

Infused Crystals zählen als **permanente Attribute**.

MANAGERIE ERWEITERUNG (TIERGEFÄHRTEN)

Aufbau: Platziere den **Tiergefährten**-Stapel neben dem Spielplan und decke die 3 obersten Tiergefährten daneben auf.

→ **Tiergefährten** werden an **Gefährten** gebunden - diese werden zu **Meistern**. Ein Meister kann einen zweiten Tiergefährten bekommen, sobald jeder andere Gefährte auch einen Tiergefährten hat.

→ Du kannst einen Tiergefährten an einen neuen Meister binden, indem Du dem Meister **1 Einfluss** zahlst.

→ Solltest Du den Meister **verlieren**, kannst Du den Tiergefährten **kostenlos** an einen neuen Meister binden. Gibt es keinen neuen Meister, bindest Du den Tiergefährten **vorübergehend** an dich selbst - er bleibt dann aber **inaktiv**.

→ **Entlässt** Du den Meister, verlierst Du auch den Tiergefährten.

Siehe **Ehre auf Karten (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.3] **Karten erwerben**
Siehe [2.4] **Einfluss wiederherstellen**

SACRED STONES ERWEITERUNG (TELEPORTATION)

Besuchst Du eine **Sacred Stones-Region**, kannst Du dich an eine **beliebige Kreuzung** teleportieren, die an eine der Sacred Stones-Regionen angrenzt.

→ **Ohne Kontrolle:** Dies ersetzt deine normale Bewegung.

→ **Du kontrollierst 1:** Führe deine normale Bewegung aus.

→ **Du kontrollierst 2:** Teleportiere dich auf eine beliebige Kreuzung auf der Karte. Führe deine normale Bewegung aus.

TEMPLE RUINS ERWEITERUNG

Wenn Du die **Temple Ruins** besuchst, kannst Du **2 geheime Quests** ziehen und 1 behalten. Mische die andere zurück in den Stapel. Die Erfüllung dieser Quests sind **optional**.

WELL OF WISHES ERWEITERUNG

Aufbau: Platziere die **15 Wunschmarker** verdeckt neben dem Spielplan. Decke dann die obersten 3 auf und lege sie auf die Region, sobald diese entdeckt wird.

→ Bei Besuch wählst Du 1 der 3 Marker und erhältst den Bonus (Ehre oder Attribute) sofort. Ersetze den Marker anschließend mit einem neuen Marker vom Stapel.

BUILDING SITE ERWEITERUNG

Building Sites erlauben die Auswahl der **Erweiterungsplättchen** während des Spiel.

Aufbau: Wähle **maximal 6 Erweiterungs-Regionen** und platziert diese neben dem Spielfeld. Legt entsprechend viele **Building Sites** in den Beutel.

→ **Gezogene Building Sites** werden normal platziert.

→ **Zahle 1 Überzeugung:** Wähle **1 Erweiterungsregion** und platziere sie auf der Building Site. Erhalte sofort die **Kontrolle** über diese Region.

*Verzichtetest Du, kann ein anderer Spieler in seinem Zug seine **Bewegungsaktion** nutzen, um dort zu bauen.*

GUILDS & MONUMENTS ERWEITERUNG

AUFBAU

→ Jeder Spieler erhält das **Gildentabla** seiner **Farbe**.

→ Du erhältst eine **4. Hauptaktion** pro Runde:

[1.4] DIE GUNST DER GILDEN

→ Lege deine **Gildenmarke** auf dafür **vorgesehene** Bereiche.

→ Du **musst** deine **Gildenmarke** jede Runde **verschieben**.

→ Die Marke bleibt **dort aktiv**, wo sie platziert wurde, bis sie bewegt wird - auch während der Züge anderer Spieler.

→ Du darfst Deine Gildengunstmarke **nicht** dort platzieren, wo bereits **eine andere** liegt.

GILDENMARKE AUF KONTROLLIERTE REGION

01. Platziere deine **Gildenmarke** auf einer Region, die Du **kontrollierst**.

02. Drehe das **Regionenplättchen** von der Standard-Seite (1 Schale) auf die befestigte Seite (3 Schalen).

03. **Befestigte Regionen** können für den Rest des Spiels **nicht** unter die Kontrolle anderer Spieler fallen.

GILDENMARKE AUF GEGNERISCHE REGION

Wenn Du oder ein anderer Spieler diese Region besucht, **teilst Du dir die Ehre** mit dem Spieler, der diese Region kontrolliert - also 1 Ehre für jeden von euch.

GILDENMARKE AUF KREUZUNG

Erhalte **2 Ehre**, wenn ein Gegner auf dieser Kreuzung landet oder sie überquert.

GILDENMARKE AUF DEM SPIELERTABLEAU

Steigere 1 Energie entsprechend der Position der Gildenmarke.

***Schutz der Gilde:** Effekte anderer Spieler können **nicht** dazu führen, dass sich deine Energie in dem Bereich verringert, in dem sich Deine Gildenmarke befindet.*

Siehe **Energie steigern (Schlüsselbegriff)**

GILDENMARKE AUF KARTEN

→ **Gefährten:** Erhalte 1 Einfluss vom Gefährten bei Aktivierung

→ **Reliquie:** Füge der Reliquie 1 Energie bei Aktivierung hinzu.

→ **Merkmale:** Erhalte 1 Ehre bei Aktivierung.

→ **Besiegtes Monster:** Würfle **2x** im Kampf und **wähle 1 Ergebnis**.

GILDENMARKE AUF DENKMAL-KONSTRUKTION

In diesem Zug kannst Du eine beliebige Anzahl von Fertigkeiten und Attributen zum Wiederaufbau dieses Denkmals beitragen.

→ Beide **Fertigkeitsplättchen** müssen **unterschiedlich** sein.

→ Du darfst **keine** Fertigkeitsplättchen oder Attribute von **unvollständigen Denkmälern** entfernen.

→ Das Denkmal ist fertiggestellt, sobald **alle Plätze belegt** sind.

→ Anschließend kommen alle **Ressourcen** an ihre jeweilige Quelle zurück.

→ Du erhältst **15 Ehre** und die Miniatur des Denkmals.

MYTHS & WONDERS ERWEITERUNG

AUFBAU

→ Myths & Wonders-Spielplan bereitlegen und Seite gemäß Spieleranzahl wählen (2-3 Spieler = rote Flagge, 4-5 Spieler = blaue Flagge).

→ Entferne entweder die Academy oder 1 Inn aus dem Beutel.

→ Lege das Ronak-Plättchen in die Mitte des Spielplans.

→ Platziere auf angrenzende Kreuzungen 6 schwarze Würfel.

DAS ZIEL

Ronak provozieren und überleben, bis Tuuk-Tuuk euch rettet.

RONAK PROVOZIEREN

Beendest Du deine Bewegung auf einem Feld mit schwarzem Würfel, verschiebe es auf das Ronak-Plättchen. Liegen alle 6 schwarzen Würfel auf dem Ronak-Plättchen, erwacht er.

Aktivierst Du den 6. Würfel, darfst Du deinen Zug beenden.

VORBEREITUNGEN

Sobald Ronak erwacht bleiben alle Spieler **auf ihrer aktuellen Position**, bis das Event um Ronak abgeschlossen ist. Sobald Ronak besiegt ist, wird das Spiel ganz normal fortgesetzt.

→ Der nächste Spieler nimmt sich die **Sestra-Miniatur** (=Startspieler nach Abschluss des Events).

→ **Optional:** Wandelt je **3 Einfluss** in **Überzeugung** um.

→ Platziert je **1 schwarzen Würfel** auf eurem Gefährten mit der **niedrigsten Initiative**. Dies ist euer **Champion**.

→ Der **Champion** mit der **niedrigsten Initiative** beginnt, dann wird im **Uhrzeigersinn** gespielt.

RONAK BEKÄMPFEN

Du kannst dich weder bewegen noch Regionen besuchen. Bist Du am Zug, führst Du diese 3 Aktionen aus:

01. Attribute generieren
02. Attribute beitragen
03. Würfeln

[01] ATTRIBUTE GENERIEREN

Generiere Attribute, indem Du **dich selbst** oder **Gefährten** aktivierst. Du kannst Attribute wie **gewohnt jederzeit umwandeln**.

Beigetragene Attribute können nicht in Einfluss umgewandelt werden!

[02] ATTRIBUTE BEITRAGEN (OPTIONAL)

Optional! Lege einen Würfel vom **Spielplan** oder aus deiner **Überzeugung** (Conviction) in eine leere Schale auf dem Myths & Wonders Spielbrett.

Die Farbe muss der Quelle des Attributs entsprechen. Genaue Erklärung der Symbole findest Du auf Seite 41.

[03] WÜRFELN

→ Würfle beide Würfel

*Siehe **Monster** (Kartentypen)*

*Stirbt dein Champion, wird dein Gefährte mit der nun **niedrigsten Initiative** dein neuer Champion. Sind all deine Gefährten besiegt **musst Du passen** bis Ronak besiegt ist.*

*Sind die **Gefährten aller Spieler besiegt**, wird die Erweiterung **zurückgesetzt** und das Spiel geht normal weiter!*

TUUK-TUUK ERWACHT

Sind alle Schalen gefüllt erwacht Tuuk-Tuuk. Drehe das Ronak-Plättchen um. **Ronak ist besiegt**.

TUUK-TUUK BESUCHEN

Du kannst als Aktion Tuuk-Tuuk besuchen, um 1 von jedem Attribut zu erhalten, das Du nicht besitzt.

*Tuuk-Tuuk kann von **nicht kontrolliert** werde!*

BEUTE WÄHLEN

→ Deckt **2 Loot-Karten** mehr auf als Spieler mitspielen.

→ **2-3 Spieler:** Wählt je 1 Loot-Karte in **absteigender** Reihen-

folge der **Initiative eurer Champions**.

→ **4-5 Spieler:** Zuerst wählt der Spieler, der die Beuteschale belegt hat. Dann weiter in **absteigender** Reihenfolge der **Initiative eurer Champions**.

Übrige Loot-Karten werden aus dem Spiel entfernt. Fahrt anschließend normal fort.

LEADERS & ALLIANCES ERWEITERUNG

***Alternative Würfel:** Das gelbe **Funkensymbol** bedeutet „**betäuben**“ und **negiert** das Ergebnis des **weißen Würfels**.*

AUFBAU

- Legt die **Anführer-Tableaus** in Reihe aus.
- Jeder Spieler erhält die **3 Kontakt-Marker** seiner Farbe.
- Platziert den **weißen Kontakt-Marker** auf **Feld 20** der Siegpunkteskala.

Sobald Du den weißen Kontakt-Marker **erreichst oder überschreitest**, schaltest Du die **Anführer-Kontakt-Aktionen** frei. Platziere deinen Kontakt-Marker auf einem Anführer deiner Wahl (angefangen mit dem Leader deiner Farbe) auf dem **höchsten unnummerierten Feld** dessen Leiste.

*In jedem Zug darfst Du von nun an **1 der Anführer-Kontakt-Aktionen** nutzen.*

LEADER-KONTAKT-AKTIONEN

[1] KONTAKTE KNÜPFEN

Zahle beliebig viele Attribute an beliebig viele Leader.

- **Gewöhnliche Attribute:** Erhalte 1 Kontaktpunkte.
- **Heroische Attribute:** Erhalte 2 Kontaktpunkte.

[2] GILDENVORTEILE NUTZEN

Jeder Vorteil ist nur **1x pro Zug** nutzbar, du darfst jedoch beliebig viele verschiedene Vorteile nutzen.

- Zahle Kontaktpunkte (Schritte sind auf Leader angegeben).
- Erhalte den Effekt.

[3] ALLIANZ BILDEN

*Nur **1x pro Partie** möglich!*

Hilf den Anführern eine Allianz miteinander zu bilden.

*Um eine Allianz zu bilden, müssen **2 deiner Kontakt-Marker** auf **nummerierten Feldern zweier Anführer** liegen.*

- Erhalte die Ehre gemäß der Positionen deiner 2 Kontakt-Marker.
- Bewege beide Kontakt-Marker auf freie Allianz-Felder dieser Anführer.

1 Allianzfeld muss auf dem jeweiligen Anführer noch frei sein!

NEUE REGIONEN

→ **Chronogate:** Verringere **3 Überzeugung** zu **Potenzial**. Nimm einen Extra-Zug direkt nach deinem Zug.

*Nach der Benutzung des Chronogates kannst Du deinen **1. Zug erst noch beenden** bevor Du deinen 2. Zug nimmst.*

*Siehe **Energie verringern** (Schlüsselbegriff)*

→ **White Raven:** Entlasse beliebig viele Gefährten und erhalte je 3 Ehre.

*So entlassene Gefährten **kosten keine Ehre**. Diese Gefährten verlassen das Spiel.*

GUILDS & MONUMENTS-ÄNDERUNGEN

Sobald Du ein Denkmal konstruiert hast, kannst Du es auf eine beliebige Region unter deiner Kontrolle stellen. Das ermöglicht dir einen besondere Status bei dieser Gilde.

Kontrolle über eine Region mit Denkmal** kannst Du **nicht verlieren!

Die **Region mit Denkmal** und **alle benachbarten Regionen unter deiner Kontrolle** gewähren dir für den Rest des Spiels **doppelte Ehre**. Sowohl bei **Besuchen anderer Spieler** als auch in der **Endwertung**.

*Siehe **Guilds & Monuments Erweiterung***