



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

TYRANNEN DES UNTERREICHS (2-4 SPIELER)

Du bist **Anführer eines Adelshauses** der Drow (Dunkelelfen). Dein Ziel ist es, zu größter Macht aufzusteigen und das Unterreich zu kontrollieren.

SPIELZIEL

Sammele **Siegpunkte (SP)**, indem Du mächtige Schergen rekrutierst und beförderst und wichtige Orte des Unterreichs kontrollierst. Am Ende gewinnt derjenige Spieler mit den meisten **SP**.

STRUKTUR EINER KARTE

- **Kosten (oben rechts):** Zahle die Kosten in **Einfluss** (☉) um die Karte zu **rekrutieren**.
- **Aspekt (unter dem Namen):** Ein Scherge gehört einem dieser Aspekte an: **Ehrgeiz** (rekrutieren), **Eroberung, Bosheit** (Meuchler), **Tücke** (Spione) oder **Gehorsam** (Schwach).
- **Deck-Siegpunkte (unten rechts, Karte): SP** am Spielende, wenn sich die Karte in deinem Deck befindet.
- **Innerer Zirkel-Siegpunkte (unten rechts, Kreis): SP** am Spielende, wenn Du die Karte **befördert** hast.
- **Seltenheit (unten, Mitte):** Anzahl der Exemplare der Karte.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Befördern:** Lege die Karte auf deinen **Innerer Zirkel-Marker**. Sie nimmt nicht mehr am Spiel teil.
- **Fokussieren:** Du **fokussierst** einen **Aspekt**, wenn Du in deinem aktuellen Zug bereits eine **Karte des angegebenen Aspekts ausgespielt** hast oder sie auf deiner Karte **vorzeigen** kannst.
- **Rekrutieren:** Eine Karte für **Einfluss** (☉) aus der Auslage kaufen.
- **Ressourcen:** Die Ressourcen sind **Macht** (♣) und **Einfluss** (☉). Beides wird nicht in Markern dargestellt, sondern durch ausgespielte Karten erzeugt. Ressourcen werden entweder sofort verbraucht oder verfallen am Ende des Zuges.
- **Siegpunkte (SP):** Wenn Du SP erhältst, nimm sie vom Markt und lege sie in deine Trophäenhalle.
- **Sonderfähigkeiten mit Kosten (▶):** Der Pfeil deutet auf eine Bedingung hin, die erfüllt werden muss, um den Effekt zu erzielen. Das Bezahlen von Fähigkeiten ist immer **optional**.

Kosten ▶ Effekt.

Nur 1x pro ausgespielter Karte!

- **Präsenz:**
 - Orte mit deinen **Einheiten/Spionen** und **benachbart** dazu.
 - Auf einem Wegfeld, wenn **benachbart** zu einer weiteren deiner Einheiten (Ort/Feld).

„An beliebiger Stelle des Spielplans“ erfordert keine **Präsenz**.

DER SPIELPLAN

FELDER FÜR EINHEITEN

Felder sind Ringe, auf denen sich je 1 Einheit aufhalten kann.

FELDER FÜR WEISSE EINHEITEN

Felder für **weiße Einheiten** (unabhängige Feinde) sind auf dem Spielplan weiß markiert. Weiße Einheiten führen keine Aktionen aus, müssen aber bekämpft werden und gelten als **gegnerisch**.

ORTE

Einheitenfelder mit Namen. Wer den Ort bei Spielende kontrolliert, erhält die angegebenen Punkte. Kontrollierst Du einen Ort, erhältst Du auch den **Orts-Kontrollmarker**.

KONTROLLE & VOLLSTÄNDIGE KONTROLLE

Du **erlangst** die Kontrolle, wenn sich **mehr Einheiten** deiner Farbe als Einheiten jeder anderen Farbe einzeln dort befinden. Erhalte den **Orts-Kontrollmarker**.

Du **verlierst** die Kontrolle, wenn die Anzahl gleich oder geringer ist. Bei **Gleichstand** kommt der **Orts-Kontrollmarker** zurück.

VOLLSTÄNDIGE KONTROLLE

Wenn **alle Felder** eines Ortes von deinen Einheiten besetzt sind und sich **keine gegnerischen Spione** dort aufhalten.

ORTS-KONTROLLMARKER

Kontrollierst Du einen Ort, erhältst Du auch seinen **Orts-Kontrollmarker**. Du kannst ihn **1x pro Zug einsetzen**. Wähle die passende Seite des Markers, je nachdem ob Du den Ort kontrollierst oder vollständig kontrollierst.

WEGE

Ein Weg ist eine **Verbindung** zwischen zwei Orten, die Einheitenfelder aufweist.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, bis das **Spielende** eintritt:

- Ein Spieler setzt seine **letzte verbliebene Einheit** ein.
- Der **Marktstapel** ist leer.

EIN SPIELZUG

Führe in deinem Zug folgende Aktionen beliebig oft aus:

01. Spiele 1 Karte von deiner Hand.
02. Gib **Ressourcen** aus, um **Grundaktionen** auszuführen:

AKTIONEN

01. **Eine Einheit meucheln** (♣♣♣):
Nimm eine **feindliche Einheit** von einem Feld auf dem Du **Präsenz** besitzt und lege sie in deine **Trophäenhalle**.
02. **Einheit einsetzen** (♣):
Nimm eine Einheit aus deinem Vorrat und setze sie auf ein leeres Einheitenfeld in dem Du **Präsenz** besitzt.
 - **Hast Du keine Einheiten mehr auf dem Spielplan?** Platziere die neue Einheit auf einem **beliebigen leeren Feld**.

Jedes Mal wenn Du diese Aktion ausführst und **keine Einheiten** mehr in der Kaserne hast, erhältst Du stattdessen **1 SP**.

03. **Karte verschlingen:**
Lege die Karte auf das Verschlungene Karten-Feld auf dem Markt. Sie ist nun nicht mehr Teil des Spiels. Wenn Du eine Karte auf dem Markt verschlingst, ersetze sie durch die oberste Karte vom Marktstapel.
04. **Einheit bewegen:**
Bewege eine Einheit von einem Feld in dem Du **präsent** bist auf ein freies Feld an **beliebiger Stelle des Spielplans**.
05. **Karte ziehen:**
Ziehe die oberste Karte deines Nachziehstapels und nimm sie auf die Hand.
06. **Spion platzieren:**
Platziere einen Spion an einem Ort (kein Einheitenfeld!) an beliebiger Stelle des Spielplans, an dem noch kein Spion von dir steht.
 - **Hast Du keine Spione mehr im Vorrat?** Schicke zuerst einen deiner Spione zurück und setze ihn dann ein.

Spione besetzen **keine Einheitenfelder**. Du benötigst **keine Präsenz** an diesem Ort.

07. **Karte befördern:**
Lege die Karte offen auf deinen **Innerer Zirkel-Marker**. Diese Karten sind nicht mehr Teil deines Decks oder Ablagestapels, aber Du bekommst ihre **Innerer Zirkel-SP** bei Spielende.
08. **Karte rekrutieren** (♣):
Nimm die Karte vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel. Wenn Du die Karte aus den offenen Markt-Karten genommen hast, fülle das leere Feld nun mit der obersten Karte des Marktstapels auf.

Wenn mehrere Spieler gleichzeitig **Wahnsinnige Ausgestoßene** rekrutieren (müssen), **rekrutiert** im Uhrzeigersinn.

09. **Zurückschicken von Einheiten & Spionen** (♣♣♣):
Schicke eine Einheit oder einen Spion (auch generische) von einem Feld auf dem Du **Präsenz** hast zurück in den Vorrat des Besitzers.

Weiße Einheiten können nicht zurückgeschickt werden.

10. **Einheit ersetzen:**
Meuchle eine gegnerische Einheit wo Du **Präsenz** besitzt und setze eine eigene Figur auf das frei gewordene Feld.

ENDE DEINES ZUGES

01. **Befördere** Karten in deinen **Inneren Zirkel** (benötigt entsprechende Fähigkeit auf ausgespielter Karte).
02. Erhalte **SP** für **Ort-Kontrollmarker**.
03. Lege die **ausgespielten Karten** und die **Karten auf deiner Hand** auf deinen **Ablagestapel**.
04. Ziehe **5 neue Karten** von deinem Nachziehstapel.

Ist dein Nachziehstapel leer? Mische deinen **Ablagestapel** zu einem neuen Nachziehstapel.

SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG

Wenn das Spielende eingeläutet wird (siehe Spielablauf), spielt die aktuelle Runde noch zu Ende und wertet dann eure **SP** aus:

- **SP** für jeden Ort, den Du kontrollierst;
- **2 SP** für jeden Ort, den Du **vollständig**;
- **1 SP** für jede Einheit in deiner **Trophäenhalle**;
- **Deck-SP** jeder Karte in deinem Deck.
- **Innerer Zirkel-SP** für jede Karte dort.
- **SP-Marker**, die Du während des Spiels erhalten hast.

Bei Gleichstand: Alle beteiligten Spieler gewinnen.

SPIELAUFBAU

01. Legt den Spielplan in die Mitte. Verwendet je nach Spieleranzahl unterschiedliche Bereiche:
 - **2 Spieler:** Nur der zentrale Bereich.
 - **3 Spieler:** Der zentrale und 1 äußerer Bereich.
 - **4 Spieler:** Alle 3 Bereiche.
02. Wählt 2 der 4 **bzw. 6 Marktdecks** und mischt sie zusammen, um den Marktstapel zu bilden.

Erstes Spiel: Drow- und Drachendeck empfohlen.

03. Legt die **Priesterinnen von Loth-** und die **Hausgardien-ten-Decks** offen auf ihre Marktfelder.
 - **Nur mit Dämonen-Deck:** Legt ebenfalls die Wahnsinnigen Ausgestoßenen offen auf ihr Feld.
04. Legt die obersten **6 Karten** des Marktstapels in die Auslage.
05. Stellt die **weißen Einheiten** auf alle markierten Felder.
06. Legt die **Ort-Kontrollmarker** auf die Orte, die sich im Spiel befinden (siehe Spieleranzahl).
07. Legt die **SP-Marker** auf ihr Feld im Markt.
08. Wählt einen zufälligen Startspieler.
09. Jeder Spieler:
 - Wählt ein **Adelshaus** und erhält **Hauskarte, Spielmarke** (Innerer Zirkel) und **alle Figuren** dieser Farbe.
 - Erhält **7 Adelige** und **3 Kämpfer**, mischt sie und bildet daraus sein Startdeck für seine Hauskarte.
 - Nimmt die obersten **5 Karten** vom Deck auf die Hand.
 - **Beginnend mit dem Startspieler:** Setzt 1 Einheit auf einen beliebigen der markierten **Start-Orte** (schwarze Felder), der noch nicht beansprucht wurde.