

DER HERR
DES
EISGARTENS

Nach dem Roman von JAROSŁAW GRZĘDOWICZ



KRZYSZTOF WOLICKI



THE LORD OF THE ICE GARDEN

“Willkommen Wanderer! Komm, gesell Dich zu mir an den Tisch und schüttle die Ermüdung der Straße ab. Mach es Dir bequem, bestell uns ein Bier und lausche den Worten des alten Mannes. Höre genau zu und ich erzähle Dir eine Geschichte von einem gewissen Garten.”

1. Die Welt

“Die erste menschenähnliche Zivilisation seit der Geschichtsschreibung wurde im erforschten Weltraum gefunden. Sie erscheint unbeirrt in dem Glauben, nicht die einzige im Universum zu sein. Die Möglichkeiten, die sich hieraus ergeben, sind unermesslich!”

Die Geschichte spielt sich auf einem entfernten Planeten ab, der von einer intelligenten Zivilisation bewohnt ist. Die Lebensbedingungen von Midgaard sind den irdischen sehr ähnlich, lediglich wie in den ewig eifersüchtigen Armen einer unheimlichen Epoche gefangen. Ähnlich unserem Mittelalter, ist dies ein Ort von Aberglaube und Magie – jedoch sind diese Kräfte hier real. Verborgene Kräfte sind am Werk und verwandeln Midgaard in eine Arena für diejenigen, die tapfer – und dumm – genug sind, sich die Kräfte der Götter anzueignen. Diese Welt steht am Rande des Untergangs, das Gleichgewicht gerät ins Wanken und einem Krieg der Gottgleichen steht nichts mehr im Weg...



2. Die Mission

“ICH EILTE IN DIE MIDGAARD II. STATION, DEN ÜBERLEBENEN ZUR HILFE, UND FRAGTE NACH ULF, DEM NACHTWANDERER.”

Mit dem Wissen, das sie aus der Umlaufbahn gewinnen konnten, wurde eine Gruppe von Wissenschaftlern der Erde heimlich auf die Oberfläche von Midgaard abgesetzt, um ihre Forschung weiterzuführen. Eine verborgene Annäherung wurde als beste Lösung angenommen, da man die Art der Begrüßung für die Neuankömmlinge nicht einschätzen konnte.

Kurz nachdem die ersten Berichte über eine „M-Faktor“ genannte ungewöhnliche Kraft (die Kraft, die von den Midgaardern Magie genannt wurde) eingingen, geschah eine Tragödie. Diejenigen vom Team, die nicht getötet wurden, flohen und die Verbindung war verloren...

Das Ziel der Mission von Vuko Drakkainen, der in der Erscheinung von Ulf, dem Nachtwanderer auf den Planeten kommt, scheint einfach: die Forscher finden, von denen seit zwei Jahren jede Spure fehlt, und sie wieder auf die Erde zu bringen. Wenn nicht anders möglich – auch mit Gewalt.

Die Aufgabe erweist sich schwerer als sie zu sein schien...

Auf der Erde waren sie bloß Forscher, nun sind sie besessen von ihrem Streben nach Macht und Wissen und gedenken nicht zurückzukehren. Die Macht über die Welt scheint viel interessanter zu sein.

“Höre genau zu Wanderer. Lerne die gefährlichsten Magier näher kennen.”

3. Die Forscher

“Nach den Ereignissen in der Station überlebten vier von uns. Jeder ging dann seinen eigenen Weg.”

“Man sagte, dass sie aus der Wüste kam. Direkt aus der wasserlosen Hölle von Nahel Zym, in der es nur Steine, Sand und eiserne Grasbüschel gibt.”



Ulrike Freihoff – Nahel Ifrija, Wüstenfeuer. Wie ein verheerender Flächenbrand breitet sich ihr Einfluss über das Land aus und erschuf das größte Reich, das Midgaard je gesehen hat. Dank ihrer Schönheit und Reize wurde sie die spirituelle Führerin des Kultes der Unterirdischen Mutter. Den einzigen Lebenssinn sieht sie nun in der Verehrung dieses alten Glaubens. Alles gehört der Unterirdischen Mutter. Ihren Einfluss nutzend ersehnt sie sich eine Gesellschaftsordnung, in der ihre fanatischen

Anhänger willens sind, alles für ihre Religion zu opfern.

Freihoff beabsichtigt ihre Forschung an allem, was ihr durch den Ehrenkodex der Erde verboten war, weiterzuführen. – vor allem in Bezug auf die Gesetzessammlung des Kultes um die Unterirdische Mutter. Sie sehnt sich danach, der Unterirdischen Mutter die Welt zurückzugeben, so dass alles wieder Eins werden kann - in dem Glauben, dass das Glück mit der erneuerten Ordnung zurückkehrt wird. Zumindest wird es so behauptet...

Sie hat den Bau der Roten Türme angeordnet, in denen der Kult der Unterirdischen Mutter gedeihen kann. Jeder weiß, dass sie über die Priester in den silbernen Masken herrscht, die bereit sind, Menschen zu versklaven und dunkle Rituale in ihrem Namen abzuhalten...

“Ich erschaffe, weil ich will. Weil diese Welt mir diese Macht gibt.”



Pier van Dyken, auch als Aaken bekannt; Herrscher der Schlangemenschen. Ein verdrehter Könnler und Umgestalter, der von ständig neuen Visionen besessen ist. In der Magie sieht er ein perfektes Werkzeug zur Schaffung einer Welt nach seiner grausamen Fantasie und seinen größten Wunsch zu erfüllen: seine eigenen verquerten „Kunstwerke“ zu erschaffen. Sich als ein Gott fühlend, lässt er seine treuen Schlangen neue magische Vorräte suchen, aus denen er die Kraft zum Schöpfungsakt

bezieht.

Er lebt im Süden der Segelküste, in abgelegenen Gebieten hinter dem Land der Feuermenschen. Eingesperrt im Dorn – einer gewirbelten beweglichen Festung, die ein Symbol von Veränderungen darstellt – experimentiert er ständig mit dem M-Faktor, auch an lebendigen Wesen. Er will sein Land an die Gemälde von Bosch angleichen, in denen er das vollkommenste Sinnbild der Macht sieht. Die Leute sagen, er versuche eine gewaltige Armee zu erschaffen, die nicht nur aus treuen gut bewaffneten Soldaten besteht, sondern auch aus Panzerkrabben, Drachen und Wyvern...



“Dort schlief sie im Schrecken ein und schrie in diesem Traum über das Unheil am Tal, und der Baum - vom Schrei geweckt - umschlang sie und bildete einen Turm.”

Passionaria Callo, unsere Schmerzensmutter. Wurde verrückt, nachdem sie den grausamen Kampf mit schier unaussprechlichen Gräueltaten zwischen Van Dyken und Freihoff beobachten musste. In Panik umgab sie sich mit einem Baum, welchen Sie in einen Turm formte. Darin schlief sie ein und in ihrem Traum erschuf sie ein vom Rest der Welt abgespaltenes Tal. Ein heiliger Platz für

alle, die in dessen Grenzen leben... ob diese nun wollten oder nicht. Der Frieden im Land hängt vom ruhigen Schlaf der Herrin ab. Sobald diese Albträume hat, kommt Unglück über das Tal. Die in ihrem Traum Eingeschlossenen singen ihrer Herrin dann zur Beruhigung Wiegenlieder und bringen wieder Ordnung in ihre Heimat. Callos Untertanen sind durch ihre Träume in diverse Märchengeschöpfe verwandelte Menschen. Sie strebt danach, alle Regionen Midgaards in ihren Traum einzubinden und dadurch einen Zufluchtsort frei von Bösem und Unglück zu erschaffen. Wie auch immer, sei vorsichtig, Wanderer. Man sagt, jeder der das Tal mit bösen Absichten betritt wird vernichtet...

"Ich war eine Eisscholle; träumte blind von einer Burg, die mich schützen würde. Monatlang blieb ich geistesabwesend in der Eisdunkelheit und träumte von Fußböden, Türmen und Kreuzgängen. Ich kannte jede Mauer des Außenhofs und Kammer. Es dauerte so lange, bis mir die Burg aus dem Kopf wuchs."

Olaf Fjollfinn, Herr des Eisgartens. Durch den Gesang verwandelt, wurde er geisteskrank und von den anderen zum Sterben in den vereisten Seen zurückgelassen. Er überlebte jedoch und ließ den Eisgarten in ihm erwachen – eine Festung im Herzen einer vulkanischen Insel. Seine Burg gestaltete er zu einem Asyl für jeden, der den Schrecken des Krieges auf dem Kontinent entkommen will. Daher sendet er stets Schiffe aus Eis auf der Suche nach Zuzüglern aus, die in seinem abgelegenen Burgfried wohnen wollen. Es gibt Gerüchte, wonach er Seefahrer von Wolfsschiffen entführt und die von ihm aus geschmolzenem Stein geformten Soldaten Küstendörfer plündern...



4. Die Spezialeinheiten

"Höre dem alten Mann zu, Wanderer. Folge seiner Weisheit. Du hörst jetzt eine Geschichte über die, die ihren Dienst und ihr Leben den Magiern überlassen haben."

Nahel Ifrija

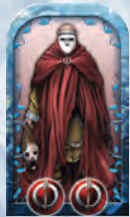
(Ulrike Freihoff)

"Seid wie die Mondbrüder. Wer schwach ist, wird für die anderen Nahrung sein."



Mondbruder. Laut dem Glauben des Kultes um die Unterirdische Mutter, gebar diese zwei Brüder, welche zu ihren Dienern zählten. Sie wurden als Männer geboren, deren einzige Bestimmung es ist, der Unterirdischen Mutter zu dienen. Standhaft und treu führt die wachsende Armee der Brüder ohne Wenn und Aber alle Befehle aus. Als Symbol gelten zwei Monde, die jeder treue Krieger auf dem Schild und Panzer trägt...

"Die Priester jedoch gehören den Kasten nicht an. Als Erleuchtete stehen sie über Allem."



Erleuchtetes Wesen. Eine von den am höchsten stehenden Anhängern in der Hierarchie des Kultes der Unterirdischen Mutter. Die Erleuchteten sind weder Frauen noch Männer, sondern perfekte Gestalten der Einheit. Diese Priester tragen silberne Masken und sind in rote Mäntel verhüllt. Zu deren Aufgaben zählen blutige Rituale und das Regieren im Namen der Unterirdischen Mutter. Sie wachen auch über die Einhaltung des Erden-Kodex...

"Dieser Krieg wurde in der Dunkelheit und Stille geführt, von Menschen, die niemals einer gesehen hat."

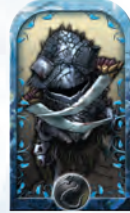


Harrasim. Die Stillen sind ein Orden des Kultes der Unterirdischen Mutter. Elitäre Einheiten von perfekt geschulten Spionen und Mördern. Sie gelten als fanatische und unbesiegbare Verehrer und besitzen die Fähigkeit der Erschaffer. Jeder von ihnen war von frühester Jugend einem mörderischen Training ausgesetzt, das voll von Schmerz und Demütigung war, um zum Schluss ein treuer und standhafter Diener zu werden, ein Tempelspion...

Aaken

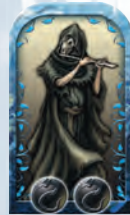
(Pier van Dyken)

"Das Monster war höllisch schnell. Abwechselnde Säbelhiebe fielen mit der Geschwindigkeit von Hubschrauberrotoren."



Krabbe. Innerhalb des dicken, schuppigen Panzers und hinter zwei höllisch scharfen Sensen, verbirgt sich ein krebssähnliches Gewebe. Aaken ließ kleine Kinder entführen, die er dann mit Hilfe von Mächten der Kultstätten in Krabben verwandelte. Sie sind klein, flink und intelligent. Der eigenen Kraft bewusst, verbreiten sie Schrecken beim Feind und zerhacken jeden, der zu nahe kommt...

"Das vor dem Tor stehende Geschöpf hob die Pfeife hoch und brachte ein Geräusch hervor, das wie ein Schrei einer Frau klang. Entsetzt, voller Leiden und Angst, nur länger als die menschlichen Lungen es je ausströmen könnten."



Musikant. Sieht wie ein Mönch mit einem Rattenschädel aus. Dieser Höllenmusikant ist das nächste Geschöpf von van Dyken. Bei Gefahr ist er in der Lage seinen Körper in hunderte fetter Nachtfalter zu verwandeln und sich in der Luft zu zerstreuen. Er schleicht sich in die Nähe der Siedlungen und lockt mit dem Klang seiner Pfeife die Kinder an, die dann, wie in Hypnose versetzt, ihm direkt zum König der Schlangen folgen...

"Es machte eine große Wende und kippte ab, überschlug sich, machte grazios drei Schleifen bevor es sich in unheimlichen Rauch auflöste - wie ein Fächer einer Tänzerin."

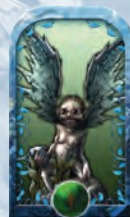


Wyvern. Die Krönung seiner Drachenforschung. Da Van Dyken es nicht schaffte die Grundgesetze der Physik zu bezwingen, änderte er die Taktik und schuf einen halb realen Wyvern, der leichter als die Luft war. In einer Sekunde einer Rauchwolke ähnlich und in der anderen eine gigantischen Bestie mit Riesenzähnen, die die ahnungslosen Feinde in Stücke reißt. Die brutale Kraft ist jedoch nicht alles. Dieses Ungeheuer kann auch gewaltige elektrische Entladungen erzeugen, die wie Blitze aus dem riesigen Maul emporschlagen...

Die Schmerzensmutter

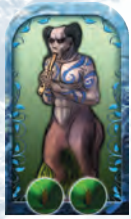
(Passionaria Callo)

"All diese Wesen stießen grässliche Schreie aus als sie uns umzingelten. Wir konnten nur unsere Schwerter um uns schwingen und den Krallen, Zähnen und Speerschlägen in diesem Wahnsinn ausweichen."



Wilde Kinder. Sie waren einst unschuldige Opfer des Götterkrieges und wurden durch den Traum der Schmerzensmutter während der Talentstehung verschluckt und als ihre Wächter wiedergeboren. Wenn die Herrin ruhig schläft, verschmelzen die Kinder mit der sie umgebenden Natur. Sollte jemand jedoch wagen die Ruhe des Tales zu stören, laufen diese Wesen Amok und sind bereit den ahnungslosen Angreifer zu töten...

“Und dann nahm das fantastische Geschöpf eine kurze, dicke Rohrflöte in die Hände und begann zu spielen. Eine merkwürdige Musik erklang, wie ich sie noch nie zuvor gehört habe.”



Faunus. Ein massiger, breitschultriger Männertorso, der in einen haarigen Pferdewiderrist übergeht und mit Pferdehinterbeinen endet. Sein Kopf ist mit Widderhörnern gekrönt. Er ist der Talführer und –wächter. Er besitzt eine Rohrflöte, auf der er eine traurige Melodie spielt. Nur diese Melodie kann den Zorn der wilden Kinder bändigen, damit der ruhige Schlaf der Schmerzensmutter wieder einkehrt...

“Manchmal hatte die Schmerzensmutter Albträume. Man musste ins Haus fliehen, die Tür verriegeln, eine Talgkerze anzünden und ihr besänftigende Lieder singen, bis sie sich beruhigte.”



Albdream. Wenn die Schmerzensmutter Böses ahnt, verwandelt sich ihr ruhiger Schlaf in einen Albdream, der in ihrem Tal zur Realität wird und ihre Angst auf die Menschen im Tal entfesselt. Undurchdringlich für Speer oder Schwert, ist der Gesang der Verehrer die einzige Möglichkeit, diese heulende, aus purem Grauen erwachsene Wildheit zu beseitigen. Die wilden Kinder wüten dann und nichts kann sie stoppen. Die einzige Rettung für ihre Untertanen sind gesungene Loblieder. Wehe dem, der den Zorn der Schmerzensmutter eigenen Leibe erfährt...

Fjollfinn

“Manchmal passierte es sogar, dass seltsame halb-menschliche Krieger nachts aus dem Meer kamen und die Küstensiedlungen plünderten. Es waren Missgeburten, Nebelgespenster, zum Leben erweckt, und intelligent.”



Vulkanmenschen. Aus den Liedern erschaffene Vulkankrieger, die zum Plündern der Küstendörfer sowie zur Entführung von Menschen entsendet werden. Klotzig und geheimnisvoll, entstanden aus Feuer, Eis oder Stein, sind sie bereit alle Befehle ihres Herrn auszuführen...

“Der Eisdrakkar glitt den Fluss entlang, brach eine dünne Eisschicht auseinander und verscheuchte Schwärme von Wasservögeln, die auf Stegpfählen saßen.”



Eisdrakkar. Eines der vollkommensten Werke von Fjollfinn, dem Eismeister. Ein riesiges, halbdurchsichtiges Schiff, viel moderner als die Schiffe der Küstenmenschen. Schnell und wendig, unabhängig von Windböen und Meeresströmen. Es kann nicht nur bei Kampfmissionen eingesetzt werden, sondern auch als ein Transportmittel von großen Flüchtlingsgruppen dienen...

“Die Baumbrüder sind die schrecklichsten Kämpfer, die die Welt je gesehen hat. Sie werden den Garten kämpfend beschützen und haben keine Angst für ihn zu sterben.”



Baumbrüder sind eine elitäre Einheit des Eisgartens und die Leibwache von Fjollfinn. Seitdem Drakkainen die Macht über sie übernommen hat, nehmen die Krieger an den öffentlichen Schlachten gewöhnlich nicht teil, sondern beschäftigen sich mit dem stillen Töten von Führern und Befehlshabern. Sie wurden zu Assasinen, Schatten der Finsternis, perfekt geschult und extrem gefährlich. Die Baumbrüder sind bereit für den Eisgarten und ihren Herrn ihr Leben zu opfern...

5. Zusätzliche Informationen

“Warte Wanderer, lass den alten Mann die Geschichte zu Ende erzählen. Höre dir noch ein paar wertvolle Bemerkungen an...”

“Geh zum Hafen, den sie Schlangenhals nennen. Dort, wo die Fjorde aufeinander treffen. Der Herbst kommt. Die Schiffe kehren aus den Südrouten in die Winterhöhle zurück. Ein großer Herbstjahrmarkt steht an.”



Schlangenhals ist eine kleine Stadt, die an drei Fjorde grenzt. Sie ist durch ihren großen Hafen bekannt, der auf beiden Seiten des Flusses liegt. Sie ist für die Menschen der Segelküste ein wichtiger Handelspunkt. Jedes Jahr wird hier ein großer und lauter Jahrmarkt organisiert, auf dem Ware aus der ganzen Welt ausgetauscht wird. Es findet auch eine Zusammenkunft statt, bei der alle Streitigkeiten und Konflikte beigelegt werden...

“Ich verkaufe magische Sachen. Möchtest du einen Dolch, der den Besitzer mit einem Bann belegt? Einen Stein, der nach einem Wurf zurückkehrt? Ich habe Wegsteine, mein Bester, Amulette des schwarzen Traums, Federn vom Donnervogel. Ich verkaufe alles...”



Rabenschatten ist ein geheimnisvoller Greis, der die Welt durchwandert und magische Ware verkauft. Er ist so weise, wie er nörgelig ist. Auf seinem Weg traf er oft den Nachtwanderer, dem er mehrmals seine Ratschläge verkauft hat. Durch sein breites Weltwissen ist er ein geschätzter Informant, der seinen Preis kennt...

“Das ist ein anderer Schnee. Er überdeckt die Welt wie im Winter, trägt jedoch etwas Unwirkliches. Er bedeutet Ende und Anfang. Die ganze Welt schläft unter seiner Berührung ein. Die Tiere und die Menschen. Der Tote Schnee löscht ihre Erinnerung aus.”

Toter Schnee erinnert eher an Asche als an Schnee, da er überhaupt nicht kalt ist. Mit ihm kommt Nebel und Finsternis. Alle schlafen ein und wenn sie aufwachen, können sie sich an nichts mehr erinnern. Der tote Schnee bedeutet das Ende der alten und den Anfang einer neuen Welt. Er wird von den Göttern geschickt, wenn die Welt am Rande des Untergangs steht...

“Die, die nicht singen können, können dennoch durch einen voreiligen Gedanken eine zerstörerische Macht freisetzen.”



Erschaffen bedeutet das Hervorbringen von Dingen unter Zuhilfenahme von Worten, Gesten oder sogar Gedanken. Menschen, welche diese schwierige Kunst beherrschen, nennt man magische Sänger und den Akt an sich – Gesang der Götter. Um eine Sache zu erschaffen muss man sich jedes – auch noch so kleine – Element und den Prozess ihrer Entstehung genau vorstellen. Erschaffer kann nur werden, der die Mächte der Kultstätten beherrscht. Dies ist jedoch ein riskantes Unterfangen. Ein Großteil der Interessierten ist nicht in der Lage diese Macht zu bändigen und wird verwandelt oder vernichtet. Jeder Versuch des Erschaffens verbraucht die gesammelte M-Faktor genannte Macht des Ausführenden...

“Ich werde verschluckt und stelle mich vor das Antlitz des Schlangenkönigs...”



Unersättlicher Berg ist kein üblicher Berg. In den Wänden bei der Spitze befinden sich monströse Kiefer, die jeden, der versehentlich zu nahe kommt, auffressen können. Die Fütterung öffnet jedoch einen Tunnel tief in die Erde, direkt zum geheimnisvollen Wesen, das in kurzer Zeit den Wanderer in verschiedene, tausende Kilometer entfernte Länder versetzen kann. Sowohl der Berg als auch der Durchgang werden von den Schattenflüsterern bewacht. Diese scheußlichen, uralten Kreaturen kümmern sich um den Berg und seine Fütterung...

“Was sagst du Wanderer? Fühlst du dich betrogen? Willst du nun die Geschichte kennenlernen?”

Glaub mir, diese wirst du selber gestalten, nach dem eigenen Ermessen.”

INHALT DES SPIELS

• Spielbrett • Spielanleitung • 4 Hilfskarten



4 Charaktertafeln



4 VUKO-STEINE



24 Bevölkerungs-
steine



22 Gold - steine



16 M-Faktorsteine



4
Kultstätten-steine



3 Leere
Kultstätten-steine



6 Roter
Turm-steine



10 Vuko
steine



4 Albtraumsteine



2 Spielsteine der
geschlossenen Region



5 Reihenfolgesteine



20 Steigerungs-
steine



6 Regionpunktsteine
für zwei Spieler



7 Regionpunktsteine
für drei Spieler



8 Regionpunktsteine
für vier Spieler



5 Aktions-
marker



5 Aktions-
marker



5 Aktions-
marker



5 Aktions-
marker



8 neutrale
Einflussmarker



3 runde
Marker



3 runde
Marker



3 runde
Marker



3 runde
Marker



1 Marker des
Toten Schnees



20
Einflussmarker



20
Einflussmarker



20
Einflussmarker



20
Einflussmarker



1
Albtraum



2
Faunen



3
Wilde
Kinder



1
Harrasim



2
Erleuchtete
Wesen



3
Mondbrüder



1
Baumbrüder



2
Eisdrakkare



3
Vulkanmen-
schen



1
Wyvern



2
Rattenschädel



3
Krabben

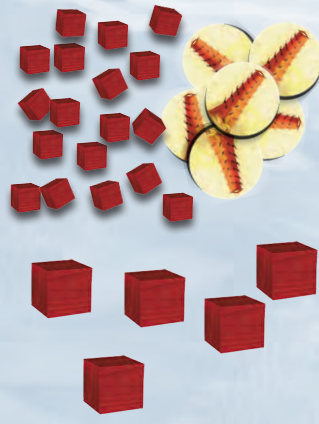
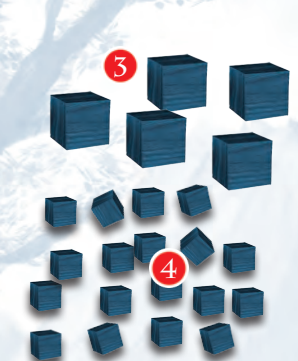


1
Dorn

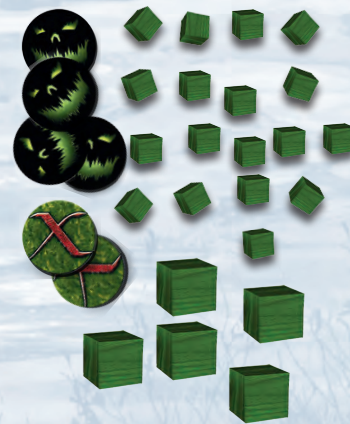


1
Vuko
Drakkainen

ACHTUNG! Vor dem ersten Spiel müssen die Elemente aus den Stanztafeln herausgelöst werden. Einige Spielelemente können scharfe Kanten haben.






The main board features a map with 20 numbered locations. Each location has associated resource counters (gold, wood, stone, food) and a card. A central tower is located at location 14. A circular calendar is at the bottom left, and a vertical track of 56 numbered circles is on the right.



SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird in der Tischmitte ausgebreitet. **1**

2. Jeder Spieler erhält nach eigener Wahl oder per Zufallsprinzip eine Charaktertafel **2** und bekommt einen Satz an Holzmarkern in der Farbe des Charakters:

-  5 Aktionsmarker (große Würfel), **3**
-  20 Einflussmarker (kleine Würfel), **4**
-  3 runde Marker **5**
(je einen für die Ansehens-, Initiativ- und Punkteleiste).

3. Jeder Spieler erhält einen Anfangsbestand:

-  • 4 Bevölkerungssteine **6**
 -  • 2 Gold - steine **7**
 -  • 1 M-Faktorstein **8**
- 

4. Die Spieler wählen eine Spielvariante aus:

BASISVARIANTE:

- die Reihenfolge der Aktionsfelder ist für das gesamte Spiel festgelegt
- die Vuko-Aktion bleibt unverändert

FORTGESCHRITTENENVARIANTE:

- Variable Reihenfolge der Aktionsfelder: Ab der zweiten Runde entscheiden die Spieler zu Beginn jeder Runde erneut darüber, in welcher Reihenfolge die Aktionen durchgeführt werden. Der Aufstellungsablauf für die steine ist in dem Teil INITIATIVPHASE beschrieben.



- Vuko-Steine: **9** Vor dem Spielstart können die Spieler verfügbare Vuko-Steine auf die Spielfortschrittsleiste legen. **10** Die Anzahl der Steine und in welche Spielertappe sie gelegt werden, hängt alleine von den Spielern ab.



5. Die Spieler legen die Spielerreihenfolge mittels einer zufälligen Stapelbildung der runden Marker im sicheren Bereich der Ansehensleiste fest. (Der sichere Bereich der Leiste ist durch das Yin-Yang Symbol oben auf der Ansehensleiste gekennzeichnet.) **11**



In derselben Reihenfolge wie auf der Ansehensleiste werden die runden Marker auf das erste Feld der Initiativleiste gesetzt. **11** Die Spielermarker müssen in derselben Reihenfolge wie auf der Ansehensleiste aufgestellt werden. Auf diese Weise wird die Reihenfolge der Spieler in der ersten Runde bestimmt. Der erste Spieler ist derjenige, dessen Marker oben auf dem Stapel liegt. Auf der Ansehensleiste ist die Situation umgekehrt. Der Spieler, dessen Marker sich ganz unten in dem Stapel befindet, hat das beste Ansehen.

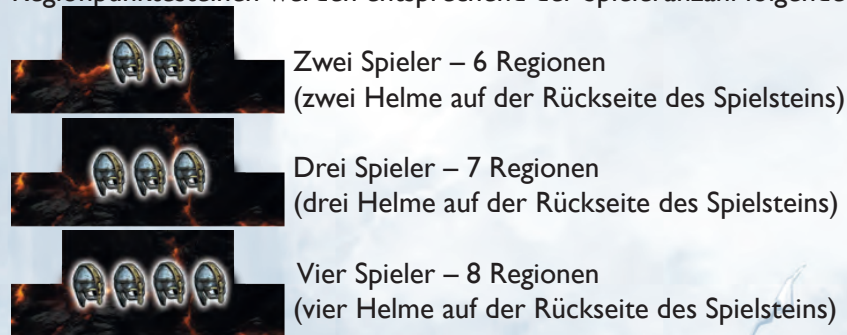


ACHTUNG! Wenn die Spieler einverstanden sind, darf die Person beginnen, die zuletzt Zeit einen Fantasy Roman gelesen hat.

6. Die restlichen runden Marker legen die Spieler auf die Punkteleiste. Die Reihung der Marker ist egal. **12**



7. Eine bestimmte Anzahl an Regionpunktesteinen **13** wird auf die Spielbrettregionen verteilt. Nur diese Regionen nehmen am Spiel teil. Von den 21 Regionpunktesteinen werden entsprechend der Spieleranzahl folgende verteilt:



Die Regionpunktesteine werden von den Spielern nacheinander in der Reihenfolge der Initiativleiste so genommen, dass die Spieler die Kopfseite des Steines nicht sehen können, und werden nacheinander mit der Rückseite nach oben in eine leere Region gelegt, bis alle Steine mit den Helmen nach oben zeigend platziert wurden.

8. Einsetzen der Dornenfigur **14** (ist nur im Spiel, wenn der Charakter Van Dykten teilnimmt): Der Spieler, der im Besitz der Van Dyken Charaktertafel ist, legt die Dornenfigur in eine beliebige teilnehmende Region.

9. Einsetzen der Kultstättensteine in die Regionen. Bei jedem Spiel werden immer, unabhängig von der Spieleranzahl, 4 Kultstättensteine eingesetzt. Deren Aufstellung wird mit Hilfe der doppelseitigen Spielsteine nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Die Spieler nehmen 4 Kultstättensteine **15**, legen die kopfseitig leeren Steine dazu (so dass jede Region durch einen Stein vertreten ist) **16** und mischen diese verdeckt, bevor in jede Region ein Stein platziert wird. Wenn Der Dorn im Spiel ist, wird ein Stein weniger genommen und in die Region, in der sich Der Dorn befindet, kein Stein gelegt. Dann werden die Steine aufgedeckt und die die leeren Steine entfernt. Nur die Kultstättensteine verbleiben auf dem Spielbrett.



10. Die Spieler decken die Regionpunktsteine auf und machen sich mit deren Darstellung vertraut.



11. Jeder Spieler muss am Anfang des Spiels zwei Regionen besitzen. Die Spieler platzieren die Einflussmarker entsprechend der Initiativleiste 17 in den Regionen. Wenn jeder Spieler den ersten Einflussmarker gelegt hat, wird nach dem gleichen Prinzip ein zweiter Marker platziert.

Wichtig: Die Spieler können die Einflussmarker in dieselben Regionen einsetzen, in die andere Spieler ebenfalls welche gesetzt haben. Dies bedeutet ein Wettstreit um die Region von Anfang an.

12. In jede teilnehmende Region wird ein neutraler Einflussmarker gelegt. 18

13. Der runde Marker der Leiste des Toten Schnees wird auf die Ziffer 0 19 gelegt.

14. Die Reihenfolgesteine werden mit aufsteigender Nummer von oben nach unten auf die Aktionsfelder gelegt. 20

ABLAUF DER RUNDE

I. ANFANG DER RUNDE

Am Anfang jeder Runde können Spieler, die weniger als 2 Einflüsse auf dem Spielbrett haben, weitere Einflussmarker setzen, bis sie zwei auf dem Spielbrett haben. Diese Spieler erhalten 2 zusätzliche Bevölkerungssteine.

2. INITIATIVPHASE

In der Initiativphase entscheiden die Spieler über die Anzahl der Aktionsmarker, über die sie in der aktuellen Runde verfügen werden können, sowie über die Reihenfolge, in der diese Marker in der Planungsphase auf die Aktionsfelder eingesetzt werden.

Die Initiativleiste ist in Bereiche aufgeteilt:

1) Spieletappen (große leere Felder) – Das das Spiel hat 4 Etappen, die in unterschiedliche Rundenzahlen aufgeteilt sind. Die ersten zwei Etappen haben je 3 Initiativfelder, die zwei weiteren – je zwei. (Nur in der fortgeschrittenen Variante werden die Vuko-Steine hier eingesetzt).

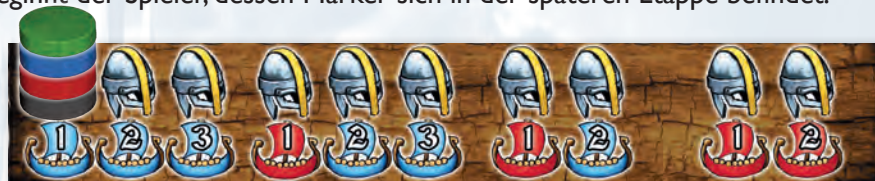


2) Die Leiste der Initiativfelder (Helme) – auf dieser werden die Runden Marker der Spieler gelegt.



3) Die Reihenfolgeleiste (die nummerierten Schiffe) – Die Werte auf den Schiffen geben die Reihenfolge der Spieler in der aktuellen Runde an. Der Wert zeigt an, welcher Stapel der Initiativmarker mit der Aktion beginnt. Der Spieler, dessen Marker sich über dem Schiff mit der Ziffer 1 befindet, startet immer als erster (Wenn die Marker auf einen Stapel liegen, dann beginnt der Spieler mit dem obersten Stein). Danach spielen die Spieler über der Ziffer 2 usw. Wenn aktuell keine Marker über einer Ziffer 1 liegen, beginnt der Stapel über einem Schiff mit der Ziffer 2.

ACHTUNG: Falls sich die Initiativmarker der Spieler in verschiedenen Etappen der Leiste befinden, jedoch auf denselben Werten der Reihenfolgeleiste, dann beginnt der Spieler, dessen Marker sich in der späteren Etappe befindet.



4) Die Leiste der Aktionsmarker (veränderliche Anzahl von Markern) In der aktuellen Runde kann der Spieler so viele Aktionsmarker einsetzen, wie auf der Initiativmarkerleiste angegeben.



[Erste Runde]

In der ersten Runde verfügt jeder Spieler über 3 Aktionsmarker und es werden keine Züge mit den Initiativmarkern getätigt.

[Die Initiativmarker bewegen]

In diesem Schritt rückt jeder Spieler (gemäß der Spielerreihenfolge) seine Initiativmarker um ein Feld auf der Initiativleiste vor. Einmal in den ersten drei Etappen kann der Spieler wahlweise den Marker auch um zwei Felder vorrücken. Befinden sich mehrere Spieler über Schiffen mit demselben Wert, aber in unterschiedlichen Etappen, werden die Initiativmarker der späteren Etappen vor denen der früheren Etappen gespielt. Im Falle mehrerer aufeinander liegender Marker, entscheidet die Position über die Reihenfolge – der Spieler mit dem obersten Marker ist als erster am Zug, dann der Spieler unter ihm usw. Nach allen Zügen der Spieler ist die Initiativphase beendet.

[Beispiel]

- 1) Grüner Spieler rückte um ein Feld vor
- 2) Roter Spieler rückte um zwei Felder vor
- 3) Blauer Spieler rückte um ein Feld vor
- 4) Schwarzer Spieler rückte um zwei Felder vor

Die Spielerreihenfolge in der aktuellen Runde sieht folgendermaßen aus:

- Rot (Schiff 1, Etappe 4)
- Blau (Schiff 1, Etappe 3)
- Schwarz (Schiff 2, Etappe 3, Marker oben)
- Grün (Schiff 2, Etappe 3, Marker unten)



(FÜR DIE FORTGESCHRITTENE VARIANTE):

Ab der zweiten Runde entscheiden die Spieler über die Reihenfolge der Aktionsfelder. Gemäß der Reihenfolge, die nach den Zügen der Initiativmarker festgelegt wurde, sucht der erste Spieler einen der fünf Reihenfolgesteine aus und weist ihn einem Aktionsfeld zu. Die nächsten Spieler suchen sich nacheinander je einen übrig gebliebenen Spielstein aus und legen diese auf ein freies Aktionsfeld. Nachdem jeder Spieler einen Spielstein zugewiesen hat, wiederholt man den Vorgang bis alle Steine gelegt wurden.



3. PLANUNGSPHASE

In dieser Phase legen die Spieler abwechselnd gemäß der Spielerreihenfolge ihre Aktionsmarker auf die Aktionsfelder der Aktionsleiste, bis jeder alle verfügbaren Marker (wie auf der Initiativleiste angegeben) platziert hat. Der Marker wird immer auf das niedrigste freie Nummernfeld eines Aktionsfeldes gelegt. Wenn keine freien Nummernfelder mehr vorhanden sind, können keine weiteren Marker auf diese Aktion gelegt werden.

ACHTUNG: Die Spieler können die Marker nur auf die Aktionsfelder von 0-5 legen. Die Felder 6 und 7 sind eigenständige Felder und werden immer zum Schluss der Aktionsphase ausgeführt.

Feld Nr. 0 – der Schlangenhals: Wenn der Spieler hier seinen Aktionsmarker platziert, muss er ebenso einen Einflussmarker hinzulegen, der hier bis zum Ende des Spiels liegen bleibt.



! Ausnahmeregel für zwei Spieler: Die Aktionsfelder BEWEGUNG, UNERSÄTTLICHER BERG, RABENSCHATTEN und ERSCHAFFEN können maximal mit drei Aktionsmarker pro Runde besetzt werden (markierte Ziffern im Aktionsfeld).



[Beispiel]

Die Spieler legen die Aktionsmarker in der gleichen Reihenfolge wie in der Initiativphase. (siehe voriges Beispiel)



4. AKTIONSPHASE

Die Aktionsfelder werden nach den Nummern der Reihenfolgesteine ausgeführt, von 0 an beginnend bis 7. Ausgenommen Feld 0 (in dem die Handlungen entsprechend der Reihenfolgeleiste getätigt werden) entfernen die Spieler ihre Marker beginnend mit der höchsten Nummer. Wenn alle Spielermarker in absteigender Reihenfolge vom aktuellen Aktionsfeld entfernt wurden, wird das nächste Feld ausgeführt.

[0 Schlangenhals]

Im Gegensatz zu den anderen Aktionen, wird dieses Aktionsfeld gemäß der Reihenfolgeleiste ausgeführt.

Du kannst eine oder beide Aktionen durchführen:

- erhalte einen ausgewählten Rohstoffstein (einmal pro Aktionsmarker),
- tausche 2 beliebige Rohstoffsteine gegen 1 anderen (beliebig oft für einen Aktionsmarker),



[1 Einfluss]

Nutze 1 oder 2 Bevölkerungssteine/e und setze die gleiche Anzahl an Einflussmarkern in eine oder mehrere Region/en, in der/denen du bereits Einfluss hast.



[Beispiel]

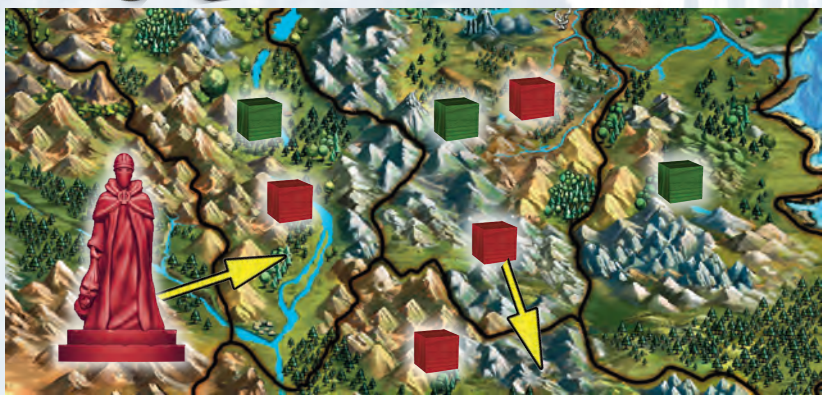


[2 Bewegung]

Nutze 1 oder 2 Goldstein/e, um die entsprechende Anzahl an Zügen mit den Einflussmarkern und/oder der Spezialeinheit in eine Nachbarregion zu tätigen. Die Einflussmarker oder die Spezialeinheiten können hierbei aus unterschiedlichen Regionen kommen.



[Beispiel]

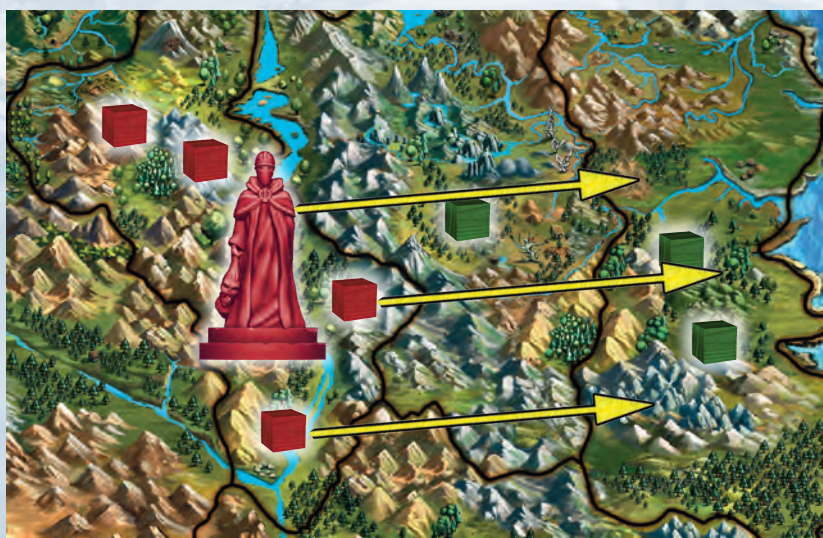


[3 Unersättlicher Berg]

Nutze 2 Bevölkerungssteine, um eine beliebige Anzahl an Einflussmarkern und/oder Spezialeinheiten von einer Region in eine beliebige zu verschieben.



[Beispiel]



[4 Rabenschatten]

Nutze einen M-Faktorstein des Level 0 von deiner Charaktertafel, um einen Vuko-Stein abzulegen **ODER** deinen Ansehensmarker um 2 Felder nach oben zu verschieben. **Der Ansehens-Marker, der den „sicheren Bereich der Leiste“ verlässt (Yin-Yang-Symbol), kann nicht mehr dorthin zurückkehren.**



! ACHTUNG: Bei dieser Aktion wird der Ansehensmarker, sofern er auf ein von einem anderen Spieler besetztes Feld gezogen wird, ganz unten in den Stapel gelegt. Der Marker kann nicht mehr zum Startfeld zurückgezogen werden (die Grenze ist die 0).



[5 Erschaffen]

Der Spieler kann 3 Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge ausführen, jede Aktion kann jedoch nur einmal angewandt werden.

! ACHTUNG: Bei diesen Aktionen wird sofern der Ansehensmarker auf ein von einem anderen Spieler besetztes Feld verschoben wird, der Marker auf den Stapel obendrauf gelegt.



1) Verschiebe den Marker des Toten Schnees um +1 und verschiebe deinen Ansehensmarker um -1, um eine beliebige Anzahl von M-Faktorsteinen auf deiner Charaktertafel zu bewegen. Du kannst bis zu fünf Bewegungen durchführen, um die M-Faktorsteine in beide Richtungen zu ziehen. Du kannst die Steine in diversen Kombinationen setzen die ungenutzten Bewegungen verfallen jedoch.



[Beispiel]:

Wenn du aktuell einen M-Faktorstein auf Rang 0 und einen M-Faktorstein auf Rang 3 stehen hast, dann kannst du den Stein von Rang 0 mit 2 Zügen auf Rang 2 verschieben sowie den Stein von Rang 3 mit einem Zug auf Rang 2. Du hast insgesamt 3 Züge gemacht und die 2 übrigen verfallen.



2) Verschiebe den Marker des Toten Schnees um +1 und verschiebe deinen Ansehensmarker um -1, um einen Steigerungsstein für deine Spezialeinheit gemäß der Preisliste zu kaufen.



!ACHTUNG: Die Einheiten des ersten und zweiten Ranges dürfen die gleiche Aufrüstung nicht zweimal haben. Die Einheiten des dritten Ranges betrifft diese Beschränkung nicht.

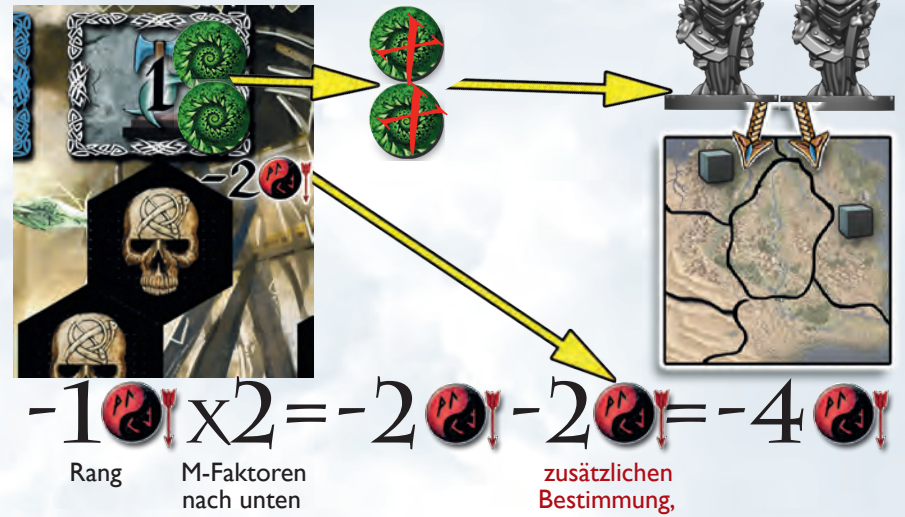


3) Verschiebe den Marker des Toten Schnees um +1, nutze eine beliebige Anzahl der M-Faktorsteine von irgendeinem Rang deiner Charaktertafel, um dieselbe Anzahl an Spezialeinheiten – sofern verfügbar – des gleichen Levels zu beschwören und in die bereits beeinflusste/n Region/en zu holen. Dann verschiebst du den Einflussmarker um die Anzahl der eingesetzten M-Faktorsteine, multipliziert mit dem Rang (1-3) der beschworenen Einheiten, nach unten (jede Einheit erfordert einen M-Faktorstein). Es müssen nicht alle vorhandenen M-Faktorsteine des gewählten Ranges genutzt werden..



!ACHTUNG: Van Dyken beschwört die Krabben mit einer zusätzlichen Ansehensänderung, die auf der Charaktertafel angegeben wird.

[Beispiel]:



[6 Aktivierung]

Die Spieler aktivieren die Fähigkeiten ihrer Einheiten. Spezialfähigkeiten werden in genau der Reihenfolge aktiviert, wie auf dem Aktionsfeld angegeben. (Die Fähigkeit des Erschafferspion wird immer zuerst ausgeführt, dann kommen die anderen Fähigkeiten). Die Schnelligkeit- und Angriffseigenschaften werden immer in der aktuellen Spielerreihenfolge durchgeführt (der erste Spieler wird alle seine Schnelligkeitsfähigkeiten ausspielen, bevor der nächste Spieler am Zug ist, usw.)



Spezialfähigkeiten der Einheiten:

1. Erschafferspion – Wenn Harrasim (Spezialeinheit des 3. Ranges) auf dem Spielbrett ist, wählt der Ulrike Freihoff Spieler zwei verschiedene Spezialfähigkeiten und weist sie dem Harrasim zu; er verdeckt damit die Erschafferspion Felder auf der Charaktertafel. Diese Fähigkeitensteine in werden in jeder folgenden Runde am Anfang der Aktivierung zugeteilt .



2. Eisdrakkar – Die Fähigkeit wird nur dann aktiviert, wenn sich auf dem Spielbrett 2 Eisdrakkar in verschiedenen Regionen befinden. Der Spieler kann zwischen diesen Regionen eine beliebige Anzahl seiner Einflussmarker und Spezialeinheiten verschieben. Die Eisdrakkar bleiben stehen.





3. Schnelligkeit – Der Spieler kann eine Spezialeinheit mit dieser Fähigkeit in eine beliebige angrenzende Region verschieben.



4. Angriff – Der den Angriff erklärende Spieler muss 2 Goldsteine bezahlen (dies muss nur einmal pro Runde von einem Spieler durchgeführt werden). Alle seine Spezialeinheiten, die die Angriffsfähigkeit besitzen, führen den Angriff durch. Der Spieler kann beliebige Einflussmarker sowie Spezialeinheiten angreifen, die sich in der selben Region wie die Angriffseinheit befinden.

- 1 Angriff zerstört 1 Einflussmarker oder eine Spezialeinheit des ersten Ranges
- 2 Angriffe zerstört 2 Einflussmarker oder eine Spezialeinheit des zweiten Ranges
- 3 Angriffe zerstört 3 Einflussmarker oder eine Spezialeinheit des dritten Ranges



Schild – Diese Fähigkeit verbessert die Verteidigung einer Spezialeinheit. Um diese Spezialeinheit zu besiegen, muss eine zusätzliche Angriffsfähigkeit angewendet genutzt werden.

! Wichtig: Der angreifende Spieler kann die Angriffe nach eigenem Ermessen auf die Einflussmarker und Spezialeinheiten aufteilen. Die Einflussmarker der Unabhängigen Nation können auch getötet werden und zählen als ein Einflussmarker.

Siegepunkte: Der Angreifer erhält je 1 Siegpunkt auf der Punkteleiste:

- für jeden getöteten Einflussmarker **UND**
- für jeden Rang der getöteten Spezialeinheit eines anderen Spielers.

Entfernen der Verluste: Die Einflussmarker aus der Region werden sofort nach der Zerstörung entfernt. Die Spezialeinheiten jedoch erst nach Beendigung der Angriffe durch alle Spieler. Die Spezialeinheiten können jederzeit angreifen, auch wenn sie durch den Angriff des vorigen Spielers getötet wurden. Die zerstörten Spezialeinheiten und Einflussmarker kehren zu ihren Besitzern zurück.



[7 Vuko Drakkainen]

Die Vuko-Aktion wird ausgelassen, wenn sich die Ansehensmarker aller Spieler im sicheren Bereich befinden (Yin-Yang-Symbol). Die Vuko-Figur muss in jeder Runde in eine andere Region verschoben werden und wird in die Region des Spielers mit dem aktuell geringsten Ansehen eingesetzt, in der dieser Spieler den höchsten Einfluss hat. Falls der Spieler in mehreren Regionen denselben Einfluss besitzt, wird Vuko in die Region mit der niedrigsten Nummer auf dem Regionpunktestein gelegt.



Ausnahme: Wenn der Spieler mit dem schlechtesten Ansehen seine Einheiten und Marker in nur einer Region besitzt und sich dort die Vuko-Figur bereits befindet, dann bleibt die Figur dort stehen.



Was tut VUKO DRAKKAINEN:

1. Der Spieler, den Vuko aufsucht, erhält einen Vuko-Stein.
 2. Vuko tötet eine Spezialeinheit des Spielers in der Region, die er aufsucht. Falls der Spieler dort mehrere Spezialeinheiten besitzt, wählt der Spieler die Spezialeinheit aus, die zerstört werden soll.
 3. In der fortgeschrittenen Variante besitzt Vuko zusätzliche Fähigkeiten, die durch Vuko-Tafeln bestimmt werden. Diese wurden von den Spielern vor dem Spielbeginn in die obersten Initiativfelder gelegt.
- Es gibt zwei Arten der Tafeln:**
- solche, die Vuko einen Zusatzeffekt von der Aktivierung der Tafel bis zum Spielende geben (mit einem Pfeil auf der Tafel markiert).
 - solche, die Vuko nur in der aktuellen Runde einen Zusatzeffekt geben. Vuko hat eine zusätzliche Fähigkeit von der Tafel, die sich ganz rechts auf dem Spielbrett über dem Initiativmarker befindet. (Er hat nicht mehrere einmalige Fähigkeiten gleichzeitig aktiv.)

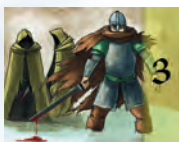
Beschreibung der Vuko-Tafeln:



FEUERMEENSCHEN: Beim Verlassen der Region nimmt Vuko einen braunen Marker der unabhängigen Nation mit. Auf diese Weise kann er sein Gefolge bilden. Das erforderliche Mindestmaß an Einfluss in der von Vuko aufgesuchten Region entspricht der Anzahl an Markern der unabhängigen Nation in dieser Region +1. In einer Region mit 3 Markern der unabhängigen Nation muss der Spieler beispielsweise mindestens 4 Einflussmarker besitzen, um Punkte oder Ressourcen zu erhalten.



SCHATTENFLÜSTERER: Die Anwendung des Aktionsfeldes Unersättlicher Berg kostet 3 statt 2 Bevölkerungssteine.



NACHTWANDERER: In der Region mit der Vuko-Figur entfernen die in dieser Region anwesenden Spieler jeweils einen Einflussmarker für jeden Vuko-Stein, der in ihrem Besitz ist. Für jeden auf diese Weise entfernten Einflussmarker legt der Spieler einen Vuko-Stein ab.



BEIDE BÄREN: Vuko verschiebt den Marker des Toten Schnees um +1.

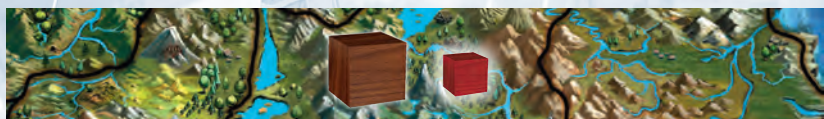
5. DOMINANZPHASE

In der Dominanzphase erhalten die Spieler die Ressourcen aus den Regionen sowie Siegpunkte für jede von ihnen dominierte Region und versuchen, die eigenen Ziele zu realisieren.

Die Regionen werden der Reihe nach entsprechend der **ROTEN** Nummer auf den Regionpunktsteinen gewertet



Die Unabhängige Nation wird von einem der großen braunen Marker repräsentiert: Sie leistet den Spielern, die die Region dominieren wollen, Widerstand. Der Spieler, der nur einen Einflussmarker in der Region besitzt, in der sich die Unabhängigen Nation befindet, erhält **KEINE** Ressourcen oder Siegpunkte.



Vuko-Figur: Die Spieler, die entweder Marker oder Einheiten in der Region mit der Vuko-Figur besitzen, verlieren für jeden Vuko-Stein vorübergehend die Kontrolle über einen Einflussmarker. Die Einflussmarker verlassen nicht die Region, werden aber so hinter der Vuko-Figur aufgestellt, dass deutlich erkennbar ist, dass diese in der aktuellen Dominanzphase nicht zählen. Wenn die Vuko-Figur die Region verlässt, kommen die Einflussmarker wieder ins Spiel.



Spezialeinheiten und deren Einfluss: Jede Spezialeinheit verleiht dem Spieler entsprechend ihres Rangs zusätzlichen Einfluss, solange sie sich in einer Region befindet. Dieser Einfluss kann durch die Spezialeigenschaft Dominanz dieser Einheit gesteigert werden.



Dominanz als Spezialfähigkeit: +1 Einfluss

Spezialeinheiten und Spezialfähigkeiten: Die folgenden Spezialfähigkeiten der Spezialeinheiten können in der Dominanzphase nur einmal pro Region aktiviert werden. Es können nicht mehrere Einheiten des gleichen Typs in einer Region aktiviert werden.

[Beispiel] *Zwei Eisdrakkar in einer Region stehen keine 2 Einflussmarker.*

Spezialfähigkeiten, die nur bei der Dominanz einer Region wirken:



ALBTRAUM: Setze einen Albtraumspielstein in die Region.



REKRUTIERUNG: Versetze den Einflussmarker eines anderen Spielers in den Eisgarten.



FAUNUS: Tausche den Einflussmarker eines Mitspielers gegen einen eigenen.

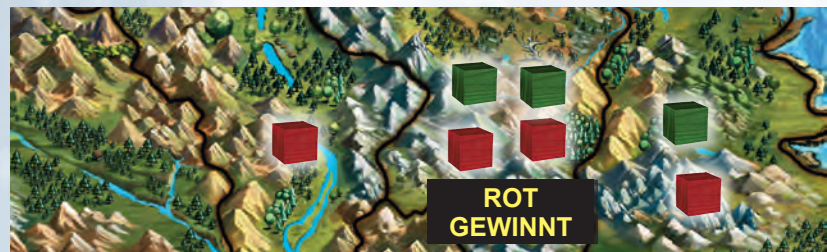


MUSIKANT: Du bekommst einen Bevölkerungsstein.



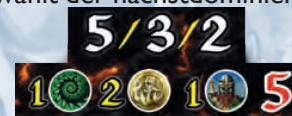
PLÜNDERUNG: Nimm einem Spieler aus derselben Region einen Ressourcenstein weg.

Gleichstand in der Dominanz: Wenn zwei oder mehrere Spieler den gleichen Einfluss in einer Region haben, addieren sie den Einfluss der Nachbarregionen. Der Spieler mit dem höher Wert gewinnt. Wenn weiterhin Gleichstand besteht, gewinnt der Spieler mit dem aktuell besten Wert auf der Ansehensleiste. (Wenn die Ansehensmarker gestapelt sind, gewinnt der Spieler, dessen Marker ganz unten liegt.)



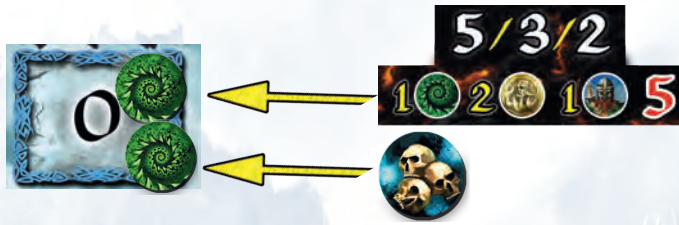
Die Feststellung der Dominanz in jeder Region sowie die anschließenden Handlungen erfolgen in einer bestimmten Reihenfolge:

- 1) Feststellung, welcher Spieler die Region dominiert sowie der weiteren Plätze der anderen Spieler.
- 2) Nur der Spieler, der die Region dominiert, kann in der Dominanzphase die Fähigkeiten seiner Spezialeinheiten nutzen und versuchen, sein individuelles Ziel zu erreichen.
- 3) Aufnahme der Ressourcen aus der Region – der dominierende Spieler wählt eine vorhandene Ressource und erhält davon die auf den Regionpunktsteinen aufgeführte Menge. Dann wählt der nächstdominierende Spieler aus den übrigen Ressourcen aus, usw.



- 4) Wenn sich in der Region ein Kultstättenstein befindet, erhält der dominierende Spieler einen M-Faktorstein. Die Kultstättensteine sind unerschöpflich und können von den Spielern nicht vom Spielbrett entfernt werden – mit der Ausnahme des Van Dyken-Spielers, wenn er die Kultstätte mit dem Dorn einverleibt.

Erhaltene M-Faktorsteine müssen sofort auf der Charaktertafel im Rang 0 gelegt werden. Der M-Faktor aus dem Rang 0 kann nur zum Kauf von Spezialfähigkeiten und während der Aktion Rabenschatten genutzt werden.



5) Die Punktevergabe in der Region [nur in bestimmten Runden, die auf der Initiativstrecke mit roten Schiffen markiert sind] – die Spieler erhalten Siegpunkte entsprechend der Dominanzreihenfolge. Siegpunkte sind durch die weißen Nummern der Regionenkarte dargestellt. Der dominierende Spieler erhält die höchste Punktezahl, die auf der Punktekarte steht, usw. Die Punktemarker der jeweiligen Spieler werden auf der Punkteleiste um die Punkte aus der Region verschoben.



Nach dem Ende der Dominanzphase beginnen die Spieler mit der nächsten Runde.

DIE AUF DEM SPIELBRETT LIEGENDEN KULTSTÄTTENSTEINE WERDEN MIT DER KOPFSEITE NACH OBEN GEDREHT.
(nur dann, wenn sie vom Spieler verschoben wurden).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

Toter Schnee:

Wenn der Marker des Toten Schnees das Limit auf der Leiste erreicht, ist das Spiel sofort beendet. Das Limit des Toten Schnees hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- Für zwei Spieler fällt der Tote Schnee, wenn der Marker das Feld 18 erreicht.
- Für drei Spieler fällt der Tote Schnee, wenn der Marker das Feld 24 erreicht.
- Für vier Spieler fällt der Tote Schnee, wenn der Marker das Feld 30 erreicht.



Wer gewinnt:

1. Der Spieler, der den Marker auf der Toten Schnee-Leiste auf das Feld mit dem Limit (je nach Spieleranzahl) gezogen hat, muss seinen Ansehensmarker um -2 auf der Ansehensleiste verschieben.
2. Alle Spieler verschieben ihren Ansehensmarker um -2 auf der Ansehensleiste für jeden Vuko-Stein. Dies geschieht nach der Spielerreihenfolge dieser Runde.
3. **Das Spiel gewinnt der Spieler mit dem höchsten Ansehen.**

Individuelles Ziel des Spielers:

Jeder Spieler hat ein eigenes Ziel, das er während des Spiels in der Dominanzphase verfolgt.

Wer gewinnt:

Wenn ein Spieler die Bedingungen seines Ziels erfüllt, endet das Spiel nach Beendigung der aktuellen Runde. Im Falle, dass mehrere Spieler ihre Ziele in derselben Runde erreichen, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Siegpunkte:

Die Spieler können während des Spiels Siegpunkte sammeln, indem sie die Regionen in bestimmten Runden werten oder die Einflussmarker und Spezialeinheiten von anderen Spielern zerstören. Es gibt nur 4 Gelegenheiten, Punkte aus den Regionen zu erhalten. Diese sind auf der Initiationsleiste durch 4 rote Schiffe gekennzeichnet.

Wann wird gepunktet:

Wenn irgendein Initiativmarker zum ersten Mal über oder hinter dem Symbol eines roten Schiffes steht, werden die Regionen am Ende der Runde in der Dominanzphase gewertet.

! Wichtig: Die Punktevergabe für die Regionen wird nur einmal für jedes rote Schiff gestartet.



Wer gewinnt:

Wenn ein Spieler **50 Siegpunkte** erreicht oder die letzte Punktwertung der Regionen gestartet wird, endet das Spiel nach dem Rundenabschluss und es gewinnt der Spieler mit der höchsten Siegpunktzahl.

! Zusatzpunkte für den Schlangenhals: In der Schlussrunde erhält der Spieler mit der höchsten Anzahl der Einflussmarker auf dem Schlangenhalsfeld zusätzlich **5 Punkte** auf der Siegesleiste.

ACHTUNG: Über den Gewinn entscheidet in erster Linie das Erreichen der individuellen Ziele. Der Gewinn durch Punkte ist nur dann möglich, wenn keiner der Spieler sein Ziel erreicht hat.

ERREICHEN DER INDIVIDUELLEN ZIELE

Jeder Spieler hat sein individuelles Ziel, durch das er das Spiel gewinnen kann. Das Ziel ist dann erreicht, wenn in der Dominanzphase seine Bedingungen erfüllt werden.

DIE VON DEN SPIELERN ERREICHTEN ZWISCHENZIELE DÜRFEN NICHT ZERSTÖRT WERDEN:

(Der rote Turm, der Albraum-stein usw. können nicht zerstört werden)

Olaf Fjollssinn

Gewinnt, wenn er 6 neue Bewohner zum Eisgarten bringt (6 Einflussmarker von anderen Spielern)

Mithilfe von Eisdrakkaren (Einheit des 2. Ranges) bringt Fjollssinn folgendermaßen die Einflussmarker anderer Spieler zum Eisgarten:

1) **EISDRAKKAR:** Wenn sich in einer von Fjollssinn's Regionen ein Eisdrakkar und Einflussmarker eines anderen Spielers befinden, nimmt Fjollssinn einen

Einflussmarker von einem anderen Spieler und setzt ihn in den Eisgarten. Die Marker der unabhängigen Nation dürfen nicht genommen werden. Eisdrakkare sind nicht an Regionen mit Wasserzugang gebunden.



Pier van Dyken

Gewinnt, wenn er 4 Kultstättensteine in die Region mit dem Dorn verschiebt und ihre Magie absorbiert.

Van Dyken verschiebt die Kultstättensteine mit Hilfe vom Rattenmusiker (Einheit des 2. Ranges) zum Dorn und kann dessen Magie folgendermaßen aufnehmen:

1) **RATTENMUSIKER:** Wenn sich in der von van Dyken dominierten Region der Rattenmusiker und ein Kultstättenstein befinden, dann verschiebt van Dyken den Stein in die Region mit dem Dorn. Der Kultstättenstein wird mit der Rückseite nach oben gelegt, damit der Zug in dieser Runde markiert ist.
2) **DORN:** Nimmt nur die in vorigen Runden bewegten Kultstättensteine auf. Wenn sich sowohl der Dorn als auch ein Kultstättenstein mit der Kopfseite nach oben (wurde nach dem Ende der vorigen Runde mit der Kopfseite nach oben gedreht) in einer von van Dyken dominierten Region befinden, dann wird dieser Marker vom Dorn eingezogen. Wenn ein anderer Spieler die Region mit dem Dorn und dem Kultstättenstein dominiert, dann bekommt er wie gewöhnlich einen M-Faktorstein und der Kultstättenstein bleibt weiter im Spiel.



Ulrike Freihoff

Gewinnt, wenn sie in verschiedenen Regionen 6 Rote Türme gebaut hat.

Freihoff baut mit Hilfe der Erleuchteten Wesen (Einheit des 2. Ranges) wie folgt Rote Türme:

1) **ERLEUCHTETES WESEN:** Wenn sich in der von Freihoff dominierten Region ein Erleuchtetes Wesen befindet, kann der Spieler einen Roten Turm in diese Region setzen.



Gewinnt, wenn sie zwei Regionen in Ihre Albträume eingeschlossen hat.

Callo schließt eine Region mit Hilfe des Faunus (Einheit des 2. Ranges) und DEM Albtraum (Einheit des 3. Ranges) folgendermaßen in ihren Traum ein:
1) **DER ALBTRAUM:** Wenn sich DER Albtraum in einer von Callo dominierten Region befindet, legt der Spieler einen Albtraumstein in diese Region.
2) **FAUNUS:** Wenn sich zwei Albtraumsteine und ein Faunus in einer von Callo dominierten Region befinden, ist diese Region verschlossen.

Einschluss einer Region ! (DIE REGION MIT DER DORNFIGUR KANN NICHT EINGESCHLOSSEN WERDEN)

1) Wenn eine Region eingeschlossen wird, sterben alle Spezialeinheiten aller Spieler - außer dem Faunus. (inklusive der Einheiten: Callos Albtraum, Wilde Kinder und ein zweiter Faun, sofern vorhanden)

2) Die Hälfte der Einflussmarker in der Region (aufgerundet) verbleibt in der Region. Die restlichen Marker werden gemäß den Wünschen des Callo Spielers in beliebige Nachbarregionen verschoben.

WICHTIG - Die in der Region liegen gelassenen Marker sowie der Faunus sind, eingesperrt und können bis zum Ende des Spiels nicht erneut verwendet werden.

3) Die Einflussmarker der anderen Spieler werden in der festgelegten Spielerreihenfolge aus der verschlossenen Region in die vom jeweiligen Spieler ausgewählten Nachbarregionen gezogen.

4) Die Albtraumsteine werden aus der Region entfernt und stattdessen ein Spielstein der geschlossenen Region hineingelegt.

5) Der Kultstättenstein wird aus der geschlossenen Region in die Nachbarregion mit der niedrigsten Regionnummer verschoben, in der sich weder ein Kultstättenstein noch der Dorn befindet.

6) Von der nächsten Runde an ist die eingeschlossene Region nicht mehr verfügbar:

- Es können dort keine Aktionen durchgeführt werden,
- Die Vuko-Figur kann dort nicht eingesetzt werden,
- Callo ist die einzige, die in der Dominanzphase Punkte für verschlossene Regionen erhält, so als ob sie diese dominiert.

Wenn sich in der geschlossenen Region ein Roter Turm befindet, zählt er weiterhin für die Bedingung des individuellen Ziels von Ulrike Freihoff.



ZUSAMMENFASSUNG

RUNDENABLAUF

1. INITIATIVPHASE
2. PLANUNGSPHASE
3. AKTIONSPHASE
4. DOMINANZPHASE

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf drei Weisen beendet werden:

Toter Schnee Limit **ODER** Individuelles Ziel des Spielers **ODER** Siegpunkte

Spezialfähigkeiten der in der Aktivierungsphase aktivierten Einheiten (in der folgenden Reihenfolge)



ERSCHAFFERSPION - Wenn Harrasim (Spezialeinheit des 3. Ranges) auf dem Spielbrett ist, wählt der Ulrike Freihoff Spieler zwei verschiedene Spezialfähigkeiten und weist sie dem Harrasim zu; er verdeckt damit die Erschafferspion Felder auf der Charaktertafel. Diese Fähigkeitssteine können in jeder folgenden Runde am Anfang der Aktivierung zugeteilt werden.



EISDRAKKAR - Die Fähigkeit wird nur dann aktiviert, wenn sich auf dem Spielbrett 2 Eisdrakkare in verschiedenen Regionen befinden. Der Spieler kann zwischen diesen Regionen eine beliebige Anzahl seiner Einflussmarker und Spezialeinheiten verschieben.



SCHNELLIGKEIT - Der Spieler kann eine Spezialeinheit mit dieser Fähigkeit in eine beliebige angrenzende Region verschieben.



ANGRIFF - (kostet 2 Gold) Alle Spezialeinheiten, die die Angriffsfähigkeit besitzen, führen einen Angriff durch. Der Spieler kann beliebige Einflussmarker sowie Spezialeinheiten angreifen, die sich in derselben Region wie die Angriffseinheit befinden.



SCHILD - Die Fähigkeit die Lebensdauer der Spezialeinheit zu erhöhen. Um diese Spezialeinheit zu töten muss der Spieler eine zusätzliche Angriffsfähigkeit anwenden.

Spezialfähigkeiten der Einheiten, die nur in der Dominanzphase durch den die Region dominierenden Spieler funktionieren:



ALBTRAUM - Setze einen Albtraumstein in die Region.



FAUNUS - Tausche den Einflussmarker eines anderen Spielers gegen einen der deinigen.



REKRUTIERUNG - Lege den Einflussmarker eines anderen Spielers in den Eisgarten.



PLÜNDERUNG - Nimm einem Spieler aus derselben Region einen Ressourcenstein weg.



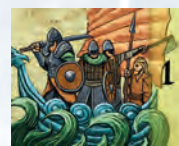
MUSIKANT - Du bekommst einen Bevölkerungsstein.

Spezialfähigkeiten der Spezialeinheiten während jeden Zugs:



DOMINANZ ALS SPEZIALFÄHIGKEIT: +1 EINFLUSS
(Dieser Einfluss wird auch betrachtet, wenn Vuko beim Aktionsfeld 7 eine Region aufsuchen will).

Beschreibung der Vuko-Steine:



FEUERMESENSCHEN: Beim Verlassen der Region nimmt Vuko einen braunen Marker der unabhängigen Nation mit. Auf diese Weise kann er sein Gefolge bilden. Das erforderliche Mindestmaß an Einfluss in der von Vuko aufgesuchten Region entspricht der Anzahl an Markern der unabhängigen Nation in dieser Region +1. In einer Region mit 3 Markern der unabhängigen Nation muss der Spieler beispielsweise mindestens 4 Einflussmarker besitzen, um Punkte oder Ressourcen zu erhalten.



SCHATTENFLÜSTERER: Die Anwendung des Aktionsfeldes Unersättlicher Berg kostet 3 statt 2 Bevölkerungssteine.



NACHTWANDERER: In der Region mit der Vuko-Figur entfernen die in dieser Region anwesenden Spieler jeweils einen Einflussmarker für jeden Vuko-Stein, der in ihrem Besitz ist. Für jeden auf diese Weise entfernten Einflussmarker legt der Spieler einen Vuko-Stein ab.



BEIDE BÄREN: Vuko verschiebt den Marker des Toten Schnees um +1.

*Das Spiel widme ich meinen wundervollen Kindern
Wiktoria und Kinga
und bedanke mich gleichzeitig für deren Verständnis
und Geduld, als mich die Spielentwicklung verschlungen hat.*



REDIMP
ul. Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

Spielentwickler: Krzysztof Wolicki
Grafikdesigner: Dominik Kasprzycki
Sprachliche Berichtigung:
Alexander Klätte

Weiters möchte ich mich bei Jarosław Grzedowicz für die Lizenzerteilung herzlich bedanken, sowie bei folgenden Personen für ihren Einsatz bei der Spielentwicklung:

Szymon Luszczak, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Jacek Drabek, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Patryk Pochopień, Anna Orwat, Damian Kaczmarski, Jakub Osoja, Maciej Dąbrowski, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Isaac Hayward und bei allen, die den Prototyp des Spiels bei den zahlreichen Konvents getestet haben.

Medienpartnerschaft:

