

RUNEWARS

KAMPF UM TERRINOTH

NEUAUFLAGE



SPIELREGEL

EINLEITUNG

3 JAHRE BEVOR DER VIERTE GROSSE STURM DIE WELT VON MENNARA ÜBERZOG, VERFASSTEN DIE SCHRIFTGELEHRTEN VON TAMALIR DIESE ABSCHRIFT DES BITTGESUCHES VON RITTER CAPTAIN ALCARAN AN DIE DAQAN-LORDS VON TERRINOTH.

Manche behaupten, die Drachen hätten sie gemacht, aber sie lügen.

Die Geschichte der sogenannten Drachenrunen ist wesentlich älter. Die Drachen, verflucht seien sie, haben die Runen eingeritzt, aber sie haben die Steine nicht erschaffen. Ihre Zeichen sind nur Schandflecke auf den Scherben sehr viel wertvollerer Artefakte.

Verehrte Lords, ich meine, wir sollten diese Objekte nicht als bloßen Tand der Drachen abtun, aber wir sollten ihre Macht auch nicht fürchten. Sie sind für das Reich der Menschen sehr viel bedeutsamer als ihr annehmt. Unsere Magier sollten sie studieren und ihre Macht beherrschen lernen, sodass wir ihre Stärke mit unserer verbinden können, bevor es zu spät ist.

Gerade jetzt warte ich auf Kunde hinsichtlich meiner angeforderten Verstärkungen im Norden. Tatsächlich habe ich bisher noch NIE überhaupt eine Reaktion auf meine zahlreichen Briefe an Euch erlebt. Deshalb komme ich persönlich hierher, um Euch anzusehen, endlich zu handeln. Um die Truppen von Terrinoth zusammenzutrommeln und ZUZUSCHLAGEN, solange wir es in der Hand haben. Ich komme persönlich hierher, obwohl ich viel lieber gegen das Übel kämpfen würde, das unser Land überzieht ... bevor es unserer Kontrolle entgleitet, wie im Laufe der Geschichte immer wieder geschehen.

Schon drei Mal haben große Kriege die Länder unserer Vorfäter rümiert. Haben Kontinente zertrümmert! Ganze Zivilisationen ausgelöscht! Wollt ihr eure hehre Pflicht verleugnen, die geschundene Menschheit vor solchen Ungeheuerlichkeiten zu bewahren, koste es was es wolle? Schandel! Schande über die, die ihre Pflicht verleugnen würden!

Meine Männer, meine Ritter in den Grenzgebieten, sie kämpfen zu dieser Stunde mit letzter Kraft. Sie haben Schrecken jenseits aller Vorstellungskraft gesehen und besiegt. Ihr Lords von Daqan, ich selbst habe Schrecken gesehen, die Euch das Blut in den Adern gefrieren ließen. Laßt mich hiermit Zeugnis vor euch ablegen. Hier und jetzt. Die Saat der Dunkelheit verbreitet sich immer schneller, ihre Wurzeln finden Halt.

Falls wir unseren Verstand zusammennehmen, falls wir unsere Kräfte sammeln, falls wir die Drachenrunen benutzen, können wir das Unheil vielleicht noch abwenden.

Folgendes solltet Ihr wissen. Die großen Scherben, die wir „Drachenrunen“ nennen, waren nicht immer unter diesem Namen bekannt. Vor tausend Jahren, noch rein und unbefleckt, wurden sie „Sterne von Timmorran“ genannt. Das mag in Euren Ohren nicht vertraut klingen, aber „Timmorran“ war ein Name, den damals alle kannten. Diese Wahrheit wurde mir offenbart.

Timmorran Lokander! Ein Name, der nicht hätte in Vergessenheit geraten sollen.

Er war der größte Zaubervirker, den die Welt je gekannt hat. Ein Abkömmling purer Macht, der Menschen, Elfen und Zwerge erfolgreich gegen die Erste Dunkelheit vereint hat. Gegen Llovar von den furchtbaren Heuschrecken selbst.

Nach diesem Ersten Krieg, diesem ersten Sturm, waltete Timmorran über eine große Gemeinschaft des Friedens. Eine Gemeinschaft, die für mehr als ein Jahrhundert auch Mennara umschloss, von den Wüsten Isheims bis zu den Dschungeln Zanagas. Frieden nicht nur in Terrinoth, sondern auch in Torue Albes. Frieden überall. Nach und nach vergaßen die Leute das Böse und den Krieg. Hielten es für Legende, für einen Mythos. Sie dachten, das Böse sei für immer überwunden.

Das war es aber natürlich nicht.

Obwohl stärker und älter als jeglicher Mann, war Timmorran nicht unsterblich. Als er in die Jahre kam und merkte, dass sein Lebenslicht zu verlöschen drohte, beging er einen schwerverhängenden Fehler. Es war sein Traum, das müsst ihr verstehen, dass seine Schüler seine Kräfte bewahren sollten, um den Frieden zu erhalten.

Um dies zu gewährleisten, bündelte er alle seine Kräfte in einem kristallinen Artefakt - in einer Kugel, die er den Orb des Himmels nannte. Es war sein Plan, dass der Orb nach seinem Tode in seinem Turm bleiben und von einer Konklave loyaler Zauberer bewacht werden sollte. Er sollte bis zum Ende der Welt ein leuchtender Turm allmächtigen Friedens sein. Einige ältere Schüler von Timmorran fürchteten die Verantwortung, Hüter eines so mächtigen Objektes zu sein. Sie schauderten bei dem bloßen Gedanken daran, was passieren würde, wenn der Orb in die falschen Hände fiel.

Timmorran aber wies ihre Furcht zurück; Fleisch ist vergänglich, sagte er, nur ein Objekt - wie der Orb - könne für die Ewigkeit geschaffen werden.

In der Nacht des Verrats wurde Timmorran schließlich die Torheit seines Schaffens benüßt.

Jene schicksalhafte Nacht, Waiqar, der Verräter ... ja, Ihr kennt ihn als Waiqar, den Verdammten, Waiqar den Totenbeschwörer, Waiqar aus den Nebeln; er hat viele Namen. Nun, in jener Nacht überraschte der große General die Welt durch seine wahre Gestalt: Er war der Erbe von Llovar Rutonu.

Ohne zu zögern, überrannte Waiqar das Tal des Zauberers mit einer riesigen Armee, um Timmorrans Orb habhaft zu werden.

In die Enge getrieben, verraten und mit gebrochenem Herzen blieb Timmorran keine andere Wahl, als seine Schöpfung zu zerstören. Er schleuderte den Orb auf den Stablboden, wo er in Tausende Stücke zerbarst, jeder Splitter einen Teil des magischen Geistes des großen Zauberers beinhaltend.

Als Waiqars Schergen die Tore des Turms aufbrachen, sammelte Timmorran die Scherben mit Hilfe seiner Schüler in einen Sackbeutel ein. Er vertraute den Beutel seinem fähigsten Studenten, Lumü Tamar, an, und trug dem verschüchterten Jungen auf, die Scherben über das ganze Land verstreut zu verbergen und jeden Splitter nur den Weisen und Edlen anzuvertrauen.

Da die Scherben auf diese Weise in alle Winde verstreut waren, hoffte Timmorran, dass ihre Kräfte dem Zugriff des Bösen entzogen blieben.

Als die große Eichentür zu seinen oberen Gemächern Waiqars Angriff schließlich nachgab, schritt Timmorran zu einem großen Fenster auf der Rückseite seines Raumes. Mit schrillum Pfeifton holte er Hilfe herbei. Schon bald strömte eine riesige Wolke von Bergkrähen in das Tal, die sich meilenweit ausdehnte. Das Land um den Turm herum pulsierte mit einer flirrenden Masse schwarzer Federn und das Dröhnen ihrer Flügelschläge war wie das Donnern eines Gewitters.

Timmorran nahm eine einzige Scherbe aus Lumüs Beutel und benutzte sie, um den Schüler so zu verwandeln, dass er ungesehen entkommen konnte. Mit einem letzten Segen seines Meisters breitete Lumü Tamar, jetzt in der Gestalt einer Bergkrähe, seine neu entdeckten Flügel aus und glitt aus dem Turmfenster, dem nun folgenden Massaker entgehend.

Inmitten der Kakophonie seiner schwarz gefiederten Brüder entschwand Lumü den Augen und Pfeilen von Waiqars Truppen. Er flog über endlose

Ebenen und Gebirge, um Timmorrans letzten Auftrag zu erfüllen, was ihm auch gelang. Das ist aber eine andere interessante Geschichte, die hier und heute fehl am Platz ist.

Als er den oberen Raum betrat und Timmorrans letzten Schachzuges gewahr wurde, war Waigars Wutgebuhl meilenweit zu vernehmen.

Später dann gelang es dem Verräter, dem gefolterten und schon verwesenden Körper Timmorrans eine einzige kleine Kristallscherbe zu entwenden. Er griff sie und schwor einen finsternen Schwur: Er würde nicht eher ruhen, als bis er jede Scherbe entdeckt hätte, er würde seinen brennenden Hass lodern lassen, bis er auch den letzten noch so winzigen Splitter gefunden hätte, und sollte es bis ans Ende aller Zeiten dauern.

Und so kam es, dass Waigar Sumarion den Tod einfach verweigerte. Er regiert nun in einem untoten Zustand über das Land des Nebels und wartet, bis die Zeit reif ist. Er wird keine Ruhe geben, er KANN keine Ruhe geben, bis Timmorrans Sterne ihm gehören.

In der Nacht des Verrats kehrte das Böse mit Macht in die Welt zurück. Getrieben von Waigars Wut verdunkelte der Zweite Große Krieg die Lande, der Krieg um die Sterne von Timmorran.

Zu unserem Glück gewannen diejenigen den Krieg, die wir als die Alten Könige kennen. Einmal mehr wurde das Böse verdrängt durch die Stärke von Menschen, Elfen, Zwergen und dank der Hilfe von Lumii Tamar und dem Rat der Magier. Aber der Sieg wurde unter schrecklichen Kosten errungen. Unzählige Leben wurden ausgelöscht, viele von Timmorrans Sternen gingen verloren und ein halber Kontinent wurde vom Meer verschlungen. Viele der noch übrigen Sterne von Timmorran wurden unter die Obhut der Alten Könige gestellt, die schworen, sie sicher zu bewahren.

Aber die Alten Könige wurden von den Drachen vernichtet, wie wir alle wissen.

Margath, Levirax, Baalaesh, Zir, Gebennor ... die Drachenlords entfesselten den Krieg ohne Vorwarnung. Sie verbrannten die Erde, machten ganze Städte dem Erdboden gleich, immer auf der Suche nach Timmorrans Sternen. Wenn sie einen Stern fanden, gravierten die Drachen ihre Runen in die Kristallsplüßer. Drachenrunen. Zeichen der Macht, die dem Zauber Timmorrans ihre feurige Energie hinzufügten und so ihre Stärke vervielfachten.

Im Laufe jener Jahre zerkleinerten die Drachen sogar viele Sterne in Tausende noch kleinere Stücke. Sie gravierten diese mit Runen geringerer Stärke und gaben sie ihren menschlichen Verbündeten, wie der Schwarzen Legion, den Barbaren der Wüsten und den wenigen noch lebenden Hauptmännern Waigars. Das waren die kleinen Runensteine, die noch bis heute von unseren Zauberkundigen sehnlichst gesucht werden.

Die Schwarze Zir erfuhr als erste von den Scherben. Sie sah in ihnen ihre Chance, die gesamte Drachenmasse zu beherrschen. Zir dachte vielleicht, sie sei sehr klug in ihren Plänen, aber in Wahrheit waren es Waigars Machenschaften, die dahinter steckten. Der Verräter war der Schatten, der zu ihr in ihren Träumen sprach, der sie zum Krieg nicht nur gegen Terrinoth, sondern gegen ihre eigene Art anstachelte und verlockte.

Zwei wichtige Geschehnisse wendeten das Kriegsgeschehlich gegen die Drachenlords. Zuerst verbündeten sich die Völker der Orks mit denen der Zwerge, Elfen und Menschen, alle alten Hassgefühle beiseite lassend. Als zweite große Schicksalswende tötete Shaarina, der König der Drachen, Zir im Kampf. Ohne Zir büßte Waigar seine Fähigkeit ein, jemanden auf suggestive Art zu lenken, und schon bald machten sich Feindseligkeiten unter den Kräften des Bösen ungezügelt breit. Anstatt einen weiteren Krieg zu verlieren, zog sich der untote Waigar lieber in die Festung Zorgas zurück, hinter seinen Truppen einen unheiligen Nebel über dem ganzen Land zurücklassend. Dort wartet er noch immer, tief in seinem Land der Nebel.

Und so ist die Lage jetzt! Ich will nicht behaupten, dass ich verstehe, welch neues Unheil sich in den Eingeweiden der Steppen von Ru zusammenbraut. Dämonen, Ungebeuer und widerwärtige Dinger überschreiten unsere Grenzen in immer größerer Zahl. Der Nebel aus Waigars Landen dehnt sich aus; er hat schon unsere älteste Bastion eingeschlossen, aus der wir uns jetzt zurückgezogen haben. Ich habe persönlich einen Ausfall in dieses Land des Nebels unternommen und dort die Anzeichen der Wiedererweckung von Toten und von Kriegsvorbereitungen vorgefunden.

Verehrte Lords, wir stehen hier in der Halle unserer Väter. Wollt Ihr nicht auf meine Warnungen hören? Wollt Ihr nicht die Kriegsbörner erklingen lassen? Ich dränge Euch, zu den Waffen zu rufen, Reiter zu den Latari und den Dumvarr zu schicken. Auch wenn sie noch arroganter als früher sind, könnten wir ihre Pfeile und Äxte in den kommenden Jahren gut gebrauchen.

Dies ... dies ist unsere Chance. Es ist an der Zeit. Laßt uns handeln, bevor wir zerschmettert werden, laßt uns ausräubern, bevor wir versencht werden, schlagen, bevor wir geschlagen werden.

Wendet Ihr auf mich hören, verehrte Lords? Ich flehe Euch an ...

ALS CAPTAIN DER NÖRDLICHEN BASTIONEN WAR ALCARAN ALS „DER WEISE RITTER“ ODER AUCH ALS „ALCARAN DER FINSTERE“ BEKANNT, JE NACHDEM, WEN MAN FRAGTE. MAN MUNKELTE, DASS ER IN SEINER JUGEND DAS LEGENDÄRE ORAKEL DER HÜGEL FAND UND DASS IHN DAS, WAS ER VON DEM ORAKEL LERNT, GRUNDLEGEND VERÄNDERTE. SICHER IST AUF JEDEN FALL, DASS ALCARAN DIE MEISTE ZEIT SEINES LEBENS OPFERT, UM DIE FEINDE VON TERRINOTH ZU BEKÄMPFEN. SEIN EHRGEIZ BRACHT E IHM DAS MILITÄRISCHE OBERKOMMANDO IN DEN GRENZREGIONEN IM NORDEN UND NORDWESTEN DES LANDES. DORT KÄMPFTE ER GEGEN DIE UNTOTEN UND DIE ANDEREN ABSCHUEULICHKEITEN, DIE SICH VON RU AUSBREITETEN, DEN ZWEITEN STURM DER UTHUK Y'LLAN ANKÜNDIGEND. BIS ZU SEINEM TOD VERSUCHTE ALCARAN, SEINE MITMENSCHEN VOR DER DROHENDEN GEFAHR ZU WARNEN UND DIE DAQAN-LORDS ZU ÜBERZEUGEN, DEM FEIND MIT ALLER GEWALT ENTGEGEN ZU TRETEN. SEINE BEMÜHUNGEN WAREN ERFOLGLOS.

CAPTAIN ALCARAN STARB IM KAMPF GEGEN EINEN RIESIGEN MOLLUSKENWURM, DER SICH IM NORDWESTLICH GELEGENEN ROUGHWARRI VON VIEH UND MENSCHEN GLEICHERMASSEN ERNÄHRTE.

ER SPRACH KEIN LETZTES WORT. SEINE TATEN SPRACHEN FÜR IHN.

SPIELÜBERBLICK

In *Runewars: Kampf um Terrinoth* agieren 2 bis 4 Spieler als Anführer von Fantasy-Armeen im Lande Terrinoth. Jeder Spieler hat zunächst nur die Kontrolle über sein Heimatreich und muss seinen aufstrebenden Herrschaftsbereich im Lande ausdehnen, Gebiete erobern, Helden anwerben und schließlich genügend Drachenrunen ansammeln, um ganz Terrinoth zu beherrschen und so das Spiel zu gewinnen.

SPIELMATERIAL

- 40 neutrale beigefarbene Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Tiermenschen
 - 4 Drachen
 - 4 Riesen
 - 8 Höllenhunde
 - 8 Rasierklingenflügler
 - 8 Hexenmeister
- 36 blaue Daqan-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Bogenschützen
 - 16 Infanteristen
 - 8 Ritter
 - 4 Belagerungsmaschinen
- 36 grüne Einheiten der Latari aus Kunststoff:
 - 16 Bogenschützen
 - 4 Pegasusreiter
 - 8 Zauberweberinnen
 - 8 Krieger
- 36 lilafarbene Waiqar-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Skelett-Bogenschützen
 - 8 Totenbeschwörer
 - 16 Zombies
 - 4 Dunkle Ritter
- 36 rote Einheiten der Uthuk aus Kunststoff:
 - 8 Fleischfetzer
 - 16 Berserker
 - 8 Zauberer
 - 4 Chaoslords
- 12 graue Helden aus Kunststoff
- 5 Stanzbögen mit:
 - 16 Aktivierungsmarkern (4 pro Fraktion)
 - 1 Kampfmarkern
 - 7 Stadtmarker
 - 26 Schadensmarkern
 - 8 Marker für besiegte Helden
 - 20 Entwicklungsmarker (5 pro Fraktion)
 - 35 Erkundungsmarkern
 - 4 Aufbauhilfen für die Heimatreiche
 - 40 Einflussmarkern
 - 13 Spielplanteilen (darunter 3 zum Zusammenstecken)
 - 12 Rohstoffzeigern (3 pro Fraktion)
 - 12 Rohstoffunterlegscheiben (3 pro Fraktion)
 - 38 Runenmarkern (21 Drachenrunen, 17 falsche Runen)
 - 16 Festungsmarker (4 pro Fraktion)
 - 24 Trainingsmarkern
- 4 Fraktionstafeln
- 4 Übersichtstafeln
- 56 Karten in üblicher Spielkartengröße:
 - 32 Befehlskarten (8 pro Fraktion)
 - 24 Questkarten
- 172 kleine Karten:
 - 30 Schicksalskarten

- 12 Heldenkarten
- 8 böse Zielkarten
- 8 gute Zielkarten
- 25 Belohnungskarten
- 50 Taktikkarten
- 3 Titelkarten
- 4 Siegkarten (1 pro Fraktion)

- 32 Jahreszeitenkarten
 - 8 Frühlingskarten
 - 8 Sommerkarten
 - 8 Herbstkarten
 - 8 Winterkarten
- 12 Befestigungen für Zeiger aus Kunststoff

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

KUNSTSTOFFFEINHEITEN

Diese Kunststofffiguren stellen Militäreinheiten dar, die gebraucht werden, um Gebiete zu erobern und gegen feindliche Einheiten zu kämpfen. Die Figuren gibt es in 5 Farben: Je eine Farbe für jede Fraktion und eine fünfte Farbe für neutrale Einheiten.



KUNSTSTOFFHELDEN

Die grauen Figuren sind Helden, welche die Spieler unter ihr Kommando stellen können. Helden können gegen gegnerische Helden kämpfen, Quests erfüllen und im Kampf unterstützen.



AKTIVIERUNGSMARKER

Diese Marker dienen zur Kennzeichnung von Spielplangebieten, in welche im Laufe des Spieljahres Einheiten der Spieler eingedrungen sind. Normalerweise können Einheiten ein Gebiet mit eigenem Aktivierungsmarker nicht verlassen.



KAMPFMARKER

Dieser Marker wird in ein Gebiet gelegt, in dem ein Kampf stattfindet. Er markiert den Schauplatz des Kampfes und wohin überlebende Einheiten gestellt werden müssen.



STADTMARKER

Diese Stadtmarker stellen neutrale Siedlungen dar, die während des Spielaufbaus in bestimmte Gebiete gelegt werden. Durch Kontrolle solcher Gebiete erhalten die Spieler verschiedene Vorteile, wie auf dem jeweiligen Stadtmarker angegeben.



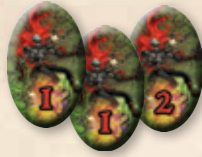
SCHADENSMARKER

Diese Marker werden auf Heldenkarten gelegt oder neben Einheiten, um den Schaden anzuzeigen, den ein Held oder eine Einheit erlitten hat.



MARKER FÜR BESIEGTE HELDEN

Diese Marker werden in Gebiete gelegt, in denen ein Held besiegt wurde und dort seine Belohnungskarten hinterlassen hat. Jeder Held, der ein solches Gebiet betritt, kann die Belohnungskarten aufnehmen, die dem besiegten Helden gehört haben.



ENTWICKLUNGSMARKER

Diese Marker bedeuten Verbesserungen in Gebieten mit eigenen Festungen. Jede Entwicklung verschafft einen bestimmten Vorteil.



ERKUNDUNGSMARKER

Diese Marker werden nur mit der optionalen Regel „Erkundungsmarker“ benutzt und bringen zufällige Effekte ins Spiel. Außerdem stehen sie für Hintergrundgeschichten der Helden, während diese das Land Terrinoth erkunden.



AUFBAUHILFEN FÜR DAS HEIMATREICH

Diese Hilfen werden während des Spelaufbaus benutzt, um kennlich zu machen, wo die Spieler ihre Heimatreiche anlegen dürfen. Der Startspieler entscheidet, wohin er diese Hilfstile legt und beginnend mit dem Spieler links von ihm nehmen alle Spieler eine dieser Aufbauhilfen und ersetzen sie durch ihr Heimatreich (s. Aufbau des Spielplans, Seiten 8 - 9).



EINFLUSSMARKER

Diese Marker können auf unterschiedlichste Weise erworben werden und helfen den Spielern bei diplomatischen Verhandlungen mit neutralen Einheiten, beim Erwerb von Titelkarten und beim Bieten auf bestimmte Spieleffekte.



SPIELPLANTEILE

Mit diesen großen Pappteilen wird beim Aufbau der Spielplan zusammengesetzt. Jedes Teil besteht aus 2 bis 4 sechseckigen Feldern, Hexfelder genannt. Für jede Fraktion gibt es ein Spielplanteil für ihr Heimatreich (mit Farbe und Symbol der Fraktion), auf dem ihre Starteinheiten und anfängliche Festung das Spiel beginnen.



ROHSTOFFZEIGER UND ROHSTOFFUNTERLEGSCHLEIBEN

3 dieser Zeiger werden an jeder Fraktionstafel angebracht, um den jeweils aktuellen Bestand an Nahrung, Holz und Erz anzuzeigen, den 3 grundlegenden Rohstoffen in **Runewars**. Die Unterlegscheiben dienen dem besseren Halten der Rohstoffzeiger auf den Fraktionstafeln (siehe „Vorbereitungen vor dem ersten Spiel“ auf Seite 7).



RUNENMARKER

Diese Marker haben alle die gleiche Rückseite und auf ihrer Vorderseite entweder eine Drachenrune (blauer Edelstein) oder eine falsche Rune (leere Seite). Ein Spieler kann das Spiel gewinnen, wenn er 6 Gebiete mit Drachenrunen kontrolliert und seine Siegkarte einsetzt.



FESTUNGSMARKER

Diese Marker sind Festungen, welche die Spieler in ihren eigenen Gebieten errichten können. Sie erlauben dem Spieler Einheiten zu rekrutieren und eine Entwicklung in dem Gebiet vorzunehmen, außerdem gewähren sie noch einen Verteidigungsbonus im Kampf.



TRAININGSMARKER

Mit diesen Markern werden Verbesserungen der Stärke, Gewandtheit und Weisheit eines Helden angezeigt.



FRAKTIONSTAFELN

Auf diesen Tafeln sind wichtige Informationen über die 4 Fraktionen abzulesen. Mit den Zeigern auf diesen Bögen wird ihr jeweils aktueller Rohstoffbestand markiert (Nahrung, Holz und Erz).



ÜBERSICHTSTAFELN

Diese Tafeln führen die wichtigsten Informationen über die neutralen Einheiten auf und verschaffen einen Überblick über diplomatische Verhandlungen. Auf der Rückseite jeder Tafel ist eine Übersicht der Bedeutungen aller Erkundungsmarker zu finden.



SCHICKSALKARTEN

Mit diesen Karten werden Kämpfe, Diplomatie und Quests entschieden.



HELDENKARTEN

Diese Karten nennen Eigenschaften, Gesinnung und besondere Fähigkeiten jedes Helden.



ZIELKARTEN

Die Karten passen zur Gesinnung der Fraktionen (gut oder böse). Zu Spielbeginn wird jedem Spieler eine dieser Karten ausgeteilt. Durch Erfüllung eines Ziels erhalten die Spieler Drachenrunen.



BEFEHLSKARTEN

Mit diesen Karten wählen die Spieler geheim welche Aktion sie während der aktuellen Jahreszeit ausführen wollen. Jede Fraktion hat einen identischen Satz aus acht Befehlskarten, von denen pro Jahreszeit eine benutzt wird.



QUESTKARTEN

Diese Karten nennen die verschiedenen Aufgaben, denen sich die Helden stellen können, um Belohnungskarten zu erhalten. Oft wird von den Helden verlangt, zu bestimmten Gebieten zu reisen und dort eine ihrer Eigenschaften auf die Probe zu stellen.



BELOHNUNGSKARTEN

Wenn Helden eine Quest erfüllen, erhalten sie normalerweise eine solche Karte. Dadurch gewinnen sie Drachenrunen oder andere besondere Boni.



JAHRESZEITENKARTEN

Diese Karten stellen besondere Ereignisse dar, die in jeder Spielrunde im Land Terrinoth passieren. Es gibt 4 Stapel: Frühling, Sommer, Herbst und Winter.



TAKTIKKARTEN

Taktikkarten bieten mächtige und unerwartete Fähigkeiten.



SIEGKARTEN

Mit Hilfe dieser Karten können die Spieler versuchen, das Spiel zu gewinnen, wenn sie vor Ablauf von sieben Spieljahren sechs Drachenrunen kontrollieren.



TITELKARTEN

Mit Hilfe dieser Karten können die Spieler noch mehr Drachenrunen gewinnen. Sie werden nie gemischt und können von den Spielern mit Hilfe ihrer Befehlskarte „Machtgewinn“ erworben werden.



BEFESTIGUNGEN FÜR ZEIGER

Mit Hilfe dieser Befestigungen werden die Rohstoffzeiger und Unterlegscheiben mit den Fraktionstafeln verbunden.



SPIELZIEL

Der Spieler, der nach Ablauf von sieben Spieljahren die meisten Drachenrunen kontrolliert, gewinnt das Spiel. Alternativ kann ein Spieler, der sechs Drachenrunen kontrolliert, mit Hilfe seiner Siegkarte versuchen, das Spiel vorzeitig zu gewinnen (siehe „Siegkarte“ auf Seite 30).

Spieler erhalten Drachenrunen durch das Erobern von Gebieten mit Drachenrunen, dem Erhalten von Belohnungskarten, dem Erfüllen von Aufgaben und dem Lösen von speziellen Jahreszeiten- und Titelkarten.

VORBEREITUNGEN VOR DEM ERSTEN SPIEL

Vor dem ersten Spiel **Runewars: Kampf um Terrinoth** müssen ein paar Dinge zusammengesetzt werden.



Für jede Fraktion gibt es 3 Rohstoffanzeigen, die noch montiert werden müssen. Jede Fraktion hat ihre eigenen Zeiger in Pfeilform, die folgendermaßen an ihren Fraktionstafeln befestigt werden:

1. Zuerst wird eine Hälfte einer Kunststoffbefestigung (die mit dem dünneren Zapfen) von hinten durch eines der Löcher der Fraktionstafel gesteckt.
2. Dann wird einer der Rohstoffzeiger der Fraktion von vorne darauf gesteckt.
3. Anschließend wird die entsprechende Unterlegscheibe über den Rohstoffzeiger von vorne darauf gesteckt.
4. Schließlich wird der andere Teil der Befestigung (mit dem dickeren Zapfen) auch von vorne aufgesteckt, um den Zeiger und die Unterlegscheibe so zu fixieren.
5. Dieser Vorgang wird für jede der 3 Anzeigen jeder Fraktionstafel wiederholt.



Uthuk *Waiger* *Daqan* *Latari*
Zeiger und *Zeiger und* *Zeiger und* *Zeiger und*
Unterlegscheibe *Unterlegscheibe* *Unterlegscheibe* *Unterlegscheibe*

SPIELVORBEREITUNG

Vor jedem Spiel müssen die folgenden Schritte genau in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Wahl des Startspielers:** Die Schicksalskarten werden gemischt und an jeden Spieler wird eine ausgeteilt. Der Spieler mit der höchsten Zahl (Mitte des unteren Randes) auf der Karte ist **STARTSPIELER**. Er wählt als erster seine Fraktion und legt als erster seine Spielplanteile.
2. **Fraktionswahl:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Fraktion und nimmt alles Material dieser Fraktion: Die Fraktionstafel, Kunststofffiguren, das Heimatreich-Spielplanteil, Aktivierungsmarker, Festungsmarker, Entwicklungsmarker, Siegkarte und Befehlskarten. Alle diese Komponenten tragen Farbe und/oder Symbol der Fraktion (s. „Übersicht Fraktionstafel“ auf Seite 20).
3. **Spielplanaufbau:** Die Spieler bauen den Spielplan mit den Spielplanteilen auf, wie auf Seite 8 unter „Spielplanaufbau“ beschrieben.
4. **Questkarten:** Alle Questkarten für Gebiete, die nicht Teil des Spielplans sind, werden aussortiert. Die Aufbau-Questkarten werden mit den übrigen gemischt. Alle aussortierten Questkarten werden in die Schachtel zurück gelegt.
5. **Anfängliche Rohstoffe:** Alle Spieler stellen die Rohstoffzeiger ihrer Fraktionstafeln auf die rot markierten Anfangswerte.
6. **Festungen und Starteinheiten:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler einen seiner Festungsmarker auf ein beliebiges Gebiet seines Heimatreiches. Dann rekrutiert er mit allen seiner anfänglichen Rohstoffe Einheiten und platziert sie in beliebige Gebiete seines Heimatreiches (s. „Rekrutierungsbeispiel“ auf Seite 35).
7. **Startheld:** Die Heldenkarten werden nach „gut“ und „böse“ getrennt gemischt und dann entsprechend der Gesinnung der Fraktionen verteilt. Jeder Spieler erhält eine zufällige Heldenkarte, passend zur Gesinnung seiner Fraktion, und platziert die entsprechende Figur in ein beliebiges Gebiet seines Heimatreiches. Alle übrigen Heldenkarten werden anschließend zusammengemischt.
8. **Kartenstapel:** Die Schicksalskarten, Questkarten, Belohnungskarten, Taktikkarten, Heldenkarten, 2 Sorten Zielkarten und 4 verschiedene Arten Jahreszeitenkarten werden jeweils gemischt und dann als verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt. Die 3 Titelkarten werden offen neben diese Kartenstapel gelegt.
9. **Marker:** Der Kampfmarker, alle Schadensmarker, Marker für besiegte Helden, Einflussmarker und Trainingsmarker werden getrennt und für alle Spieler erreichbar bereit gelegt. Alle Runenmarker werden offen in 2 Stapeln nebeneinander gelegt (einer für Drachenrunen und einer für falsche Runen).
10. **Taktikkarten und Einflussmarker:** Jeder Spieler erhält eine Anzahl Taktikkarten und Einflussmarker, wie auf seiner Fraktionstafel unten angegeben ist.
11. **Quests:** Jeder Spieler erhält 2 Questkarten und nimmt sie in seine Hand.
12. **Zielkarten:** Jeder Spieler erhält eine zufällige Zielkarte, passend zur Gesinnung seiner Fraktion, sieht sie sich an und legt sie dann verdeckt vor sich ab. Nun kann das Spiel mit der ersten Jahreszeit (Spielrunde) beginnen.

SPIELPLANAUFBAU

Der Spielplanaufbau in Schritt 3 der Spielvorbereitung geschieht in folgenden Schritten:

1. **Aufbau-Questkarten:** Die Aufbau-Questkarten werden herausgesucht und gut gemischt. 2 davon werden offen an jeden Spieler ausgeteilt.
2. **Spielplanteile erhalten:** Jeder Spieler erhält die Spielplanteile, die seinen 2 Questkarten entsprechen. Einige Spielplanteile müssen vorher eventuell noch zusammengesteckt werden (siehe „Spielplanteile zusammenstecken“ auf Seite 39).
3. **Spielplanteile auslegen:** Der Startspieler wählt eines seiner Spielplanteile und legt es in die Mitte der Spielfläche. Ebenso legen anschließend der nächste Spieler links von ihm und die anderen weiter reihum im Uhrzeigersinn jeweils eins ihrer Spielplanteile aus, bis alle ihre 2 Spielplanteile gelegt haben. Die Spielplanteile müssen so angelegt werden, dass 2 Gebiete (Hexfelder) des Teils mindestens 2 verschiedene Gebiete bereits ausgelegter Teile berühren (s. „Beispiel Spielplanaufbau“ Seite 9). Beim Anlegen müssen die Spieler darauf achten, dass keine rote Gebirgs- oder blaue Wassergrenze **parallel** zu einer anderen Gebirgs- oder Wassergrenze anliegt (s. Abb. unten).



4. **Aufbauhilfen für Heimatreiche:** Nachdem alle Spieler ihre 2 Spielplanteile ausgelegt haben, nimmt der Startspieler so viele Aufbauhilfen für Heimatreiche wie Spieler teilnehmen und legt diese dann einzeln nacheinander an den Rand des Spielplans. Jede dieser Hilfen muss mindestens 3 nichtfarbige (weder rot noch blau) Gebietsgrenzen berühren und es müssen immer mindestens 3 Gebiete zwischen den Aufbauhilfen liegen (s. „Beispiel Heimatreichaufbau“ Seite 9). In dem unwahrscheinlichen Fall, dass das nicht möglich ist, nehmen die Spieler ihre Spielplanteile zurück und wiederholen Schritt 3 des Spielplanaufbaus.
5. **Runenmarker:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler einen Drachenrunenmarker und einen falschen Runenmarker. Die Spieler dürfen sich die eigenen Runenmarker ansehen und anschließend verdeckt in beliebige Gebiete legen. **Runenmarker dürfen nie in Gebiete gelegt werden, die bereits eine Drachenrune enthalten oder an eine Heimatreich-Aufbauhilfe angrenzen.**
6. **Heimatreiche:** Beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler nun das Spielplanteil seines Heimatreiches an. Der Spieler entfernt eine Aufbauhilfe für

ZUSAMMENSTECKBARE SPIELPLANTEILE

Einige Spielplanteile müssen vor ihrer Benutzung zusammengesteckt werden. Diese Teile haben dieselbe Gebietsidentifikation und müssen vor der Platzierung beim Spielplanaufbau zu einem Spielplanteil zusammengesetzt werden (siehe „Spielplanteile zusammensetzen“ auf Seite 39). Nach dem Spiel, müssen diese Teile wieder auseinander genommen werden, damit sie in der Spielschachtel verstaut werden können.

- Heimatreiche seiner Wahl und ersetzt sie durch sein Heimatreich. Das Heimatreich muss so angelegt werden, dass 2 Gebiete davon den vorherigen Platz der Aufbauhilfe einnehmen. Ein Heimatreich kann in beliebiger Orientierung angelegt werden, solange die oben genannten Legeregeln eingehalten werden. Heimatreiche dürfen niemals an andere Heimatreiche angrenzen. Falls das jemals vorkommen sollte, müssen alle Aufbauhilfen für Heimatreiche, Runenmarker und Heimatreiche entfernt und die Schritte 4, 5 und 6 des Spielplanaufbaus wiederholt werden.
7. **Neutrale Einheiten:** Die Spieler platzieren neutrale Einheiten auf den Gebieten, deren Symbole dies anzeigen.
 8. **Stadtmarker:** Die Stadtmarker werden zufällig und offen auf die Stadtfelder des Spielplans verteilt. Jedes Stadtfeld zeigt die Rückseite der Stadtmarker. Alle nicht benutzten Stadtmarker werden in die Spielschachtel zurück gelegt.

BESCHREIBUNG EINES GEBIETES



1. **Gebiet:** Ein einzelnes Hexfeld des Spielplans.
2. **Gebietsidentifikation:** Diese Buchstaben-Zahlenkombination dient zur Identifizierung der Gebiete auf den Questkarten.
3. **Rohstoffe:** Diese Symbole zeigen die Bestände an Nahrung, Holz und Erz des Gebietes an.
4. **Neutrale Einheiten:** Typ und Anzahl neutraler Einheiten, die zu Spielbeginn in diesem Gebiet platziert werden.
5. **Wassergrenze:** Diese blaue Grenzlinie bedeutet, dass diese Grenze normalerweise unpassierbar ist.

BEISPIEL SPIELPLANAUFBAU



1. Jeder Spieler erhält offen 2 Aufbau-Questkarten.
2. Jeder Spieler erhält die auf diesen Karten genannten Spielplanteile. Einige der Spielplanteile müssen eventuell noch zusammengesteckt werden (siehe „Spielplanteile zusammenstecken“ auf Seite 39).
3. Der Startspieler wählt eines seiner Spielplanteile und legt es in die Mitte der Spielfläche.

4. Der Spieler links von ihm legt dann eines seiner Spielplanteile so an, dass mindestens 2 seiner Gebiete 2 bereits ausliegende Gebiete berühren.
5. Dieser Vorgang wird reihum so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre beiden Nicht-Heimatreich-Spielplanteile einzeln nacheinander ausgelegt haben.

BEISPIEL HEIMATREICHAUFBAU



1. Der Startspieler legt so viele Aufbauhilfen für Heimatreiche aus wie Spieler teilnehmen. Jede Aufbauhilfe muss mindestens 3 Gebiete Abstand zwischen sich und einer anderen Aufbauhilfe haben.
2. Nachdem er die Aufbauhilfen platziert hat, legt der Startspieler eine Drachenrune und eine falsche Rune auf den Spielplan. Gegen den Uhrzeigersinn macht dies jeder Spieler.

3. Nachdem jeder Spieler seine Runenmarker platziert hat, wählt der Spieler links vom Startspieler eine der Aufbauhilfen und ersetzt sie durch das Spielplanteil seines Heimatreiches (in beliebiger Orientierung).
4. Der nächste Spieler links von ihm wählt nun eine der noch übrigen Aufbauhilfen und ersetzt sie ebenfalls durch das Spielplanteil seines Heimatreiches.
5. Als Letzter ersetzt der Startspieler die letzte Aufbauhilfe durch das Spielplanteil seines Heimatreiches.

AUFBAUSCHEMA



1. Questkarten
2. Belohnungskarten
3. Heldenkarten
4. Schicksalskarten
5. Zielkarten
6. Taktikkarten
7. Jahreszeitenkarten
8. Titelkarten (offen)
9. Ein Heimatreich (am Spielplan)
10. Der Spielplan
11. Trainingsmarker
12. Drachenrunen
13. Falsche Runen
14. Ein Stadtmaker (auf dem Spielplan)

15. Einflussmarker
16. Schadensmarker
17. Eine Festung (im Heimatreich)
18. Ein Runenmarker (verdeckt auf dem Spielplan)
19. Starteinheiten und Held (im Heimatreich)
20. Spielbereich eines Spielers
21. Festungs- und Entwicklungsmarker eines Spielers
22. Siegkarte und Zielkarte eines Spielers
23. Taktikkarten und Einflussmarker eines Spielers
24. Befehlskarte und Aktivierungsmarker eines Spielers
25. Fraktionstafel eines Spielers
26. Heldenkarte und Questkarten eines Spielers

DER SPIELABLAUF

Jede Partie **Runewars: Kampf um Terrinoth** besteht aus mehreren Spielrunden, die **JAHRESZEITEN** genannt werden. Jede Jahreszeit besteht aus den folgenden 3 Schritten:

1. Jahreszeitenkarte ausführen
2. Befehlskarten wählen
3. Befehlskarten ausführen

Nach dem Schritt „Befehlskarten ausführen“ ist die Jahreszeit zu Ende und die nächste Jahreszeit beginnt mit dem ersten Schritt. Die Spieler führen Jahreszeitenkarten aus, bis ein Spieler gewinnt, indem er sechs Gebiete mit Drachenrunen kontrolliert **und** seine Sieggarte ausführt. Wenn kein Spieler bis zum Ende des siebten Winters durch die Ausführung seiner Sieggarte gewinnt, gewinnt der Spieler mit den meisten Drachenrunen (s. Seite 30).

EIN SPIELJAHR

Runewars: Kampf um Terrinoth wird über den Zeitraum von sieben Spieljahren gespielt. Jedes Jahr besteht aus vier Runden, die folgenden Ablauf haben: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Während jeder Runde zieht der Startspieler eine Karte vom entsprechenden Jahreszeitenkartenstapel und führt diese aus. Das Deck mit der grünen Blume steht für den Frühling, die gelbe Sonne für den Sommer, das orange Blatt für den Herbst und die blaue Schneeflocke für den Winter (siehe „Beispiel einer Jahreszeit“ auf Seite 13). Diese Karten enthalten nicht nur spezielle Ereignisse, denen sich die Spieler stellen müssen, sondern jede Karte löst auch eine besondere zweite Funktion aus.

1) JAHRESZEITENKARTE AUSFÜHREN

In diesem Spielschritt zieht der Startspieler die oberste Karte des aktuellen Jahreszeitenkartenstapels und führt sie aus.

1. Die Spieler führen die erste Funktion der Jahreszeitenkarte aus, indem sie den Anweisungen auf der Karte folgen.
2. Die Spieler führen die zweite Funktion der Karte aus, dargestellt durch die Symbole im unteren Teil der Karte (siehe „Die zweite Funktion der Jahreszeitenkarten“ in der nächsten Spalte).

ÜBERSICHT JAHRESZEITENKARTE



1. **Name:** Der Kartenname dient dazu, die einzelnen Karten voneinander zu unterscheiden.
2. **Erste Funktion:** Der Effekt wird zuerst angewandt, indem die Anweisungen auf der Karte befolgt werden.
3. **Zweite Funktion:** Die Symbole werden nach der ersten Funktion angewandt. Je nach Jahreszeit gibt es unterschiedliche Symbole.

DIE ZWEITE FUNKTION DER JAHRESZEITENKARTEN

Jede Jahreszeitenkarte hat eine von der Jahreszeit abhängige Zweite Funktion am unteren Rand der Karte. Diese Funktion wird immer in der aktuellen Jahreszeit angewandt, direkt nach der Ersten Funktion.

Die Zweiten Funktionen werden immer in normaler Spielerreihenfolge angewandt. Das heißt, dass der Spieler mit der aktuell niedrigsten Befehlsnummer (der vorherigen Jahreszeit) zuerst betroffen ist, dann der Spieler mit der zweitniedrigsten Befehlsnummer usw. (s. „Spielerreihenfolge“ auf Seite 37).

- **Frühling:** Die Spieler nehmen alle ihre Aktivierungsmarker vom Spielplan und stellen alle flüchtenden Figuren wieder auf (einschließlich neutraler Einheiten und Helden). Außerdem nehmen die Spieler ihre Befehlskarten wieder auf die Hand. 
- **Sommer:** Jeder Held beginnt eine Questphase, in der er geheilt werden, trainieren oder sich bewegen kann. Nach seiner Bewegung kann ein Held ein Duell austragen oder versuchen eine Quest zu erfüllen. Siehe „Questphase“ auf Seite 26. 
- **Herbst:** Der Ablagestapel der Schicksalskarten wird wieder in den Kartenstapel eingemischt. Dann kann jeder Spieler entweder 2 Einflussmarker nehmen oder 1 Taktikkarte ziehen. 
- **Winter:** Die Anzahl der Einheiten, die jeder Spieler in jedem einzelnen Gebiet haben darf, ist im Winter eingeschränkt. Normalerweise dürfen bis zu 8 Einheiten eines Spielers in jedem Gebiet sein, aber durch diese Funktion wird die Anzahl der Einheiten jedes Spielers in **jedem Gebiet** auf die Menge reduziert, die seinem aktuellen Nahrungsbestand entspricht (s. „Rohstoffanzeigen“ auf Seite 14). Alle überschüssigen Einheiten werden eliminiert, nach Wahl des Spielers. Verbündete neutrale Einheiten zählen auch gegen dieses Limit, Helden aber nicht (da sie nicht als Einheiten gelten). Nach dem Abhandeln der Karte beträgt das Einheitenmaximum in jedem Gebiet wieder 8. 

Beispiel: Der *Uthuk*-Spieler hat 7 Einheiten in einem Gebiet, sein Nahrungszeiger steht auf „5“. Wenn die Zweite Funktion der nächsten Winterkarte ausgeführt wird, muss er 2 dieser Einheiten eliminieren, wonach er dann nur noch 5 Einheiten in diesem Gebiet hat. Ebenso muss er in anderen Gebieten unter seiner Kontrolle verfahren, in denen sich mehr als 5 Einheiten befinden. Er hätte diesen Verlust vermeiden können, indem er die 2 Einheiten vor Beginn des Winters aus dem Gebiet herausgezogen oder indem er für mehr Nahrung gesorgt hätte.

Die 2. Winterfunktion ermöglicht es den Spielern auch, die Einschränkung der Bewegung durch Wassergrenzen (blau) bis zum Ende des Winters zu ignorieren, (s. „Einschränkungen der Bewegung“ auf Seite 18).

BESTIMMUNG DER AKTUELLEN JAHRESZEIT

Alle 4 Jahreszeitenkarten werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel gelegt. Nachdem eine Jahreszeitenkarte gezogen und ausgeführt wurde, wird sie offen auf den Ablagestapel gelegt. Die **AKTUELLE JAHRESZEIT** ist immer die oberste Karte dieses Ablagestapels.

ÜBERSICHT BEFEHLSKARTE



BEFEHLSKARTEN WÄHLEN

In diesem Spielschritt wählt jeder Spieler eine Befehlskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Das ist seine **AKTIVE** Befehlskarte.

Die Befehlskarten stellen die Hauptaktionen der Spieler in **Runewars: Kampf um Terrinoth** dar. Mit Hilfe dieser Karten können die Spieler Einheiten und Helden bewegen, neue Einheiten rekrutieren, neue Festungen bauen und vieles mehr (s. „Übersicht Befehlskarten“ auf Seite 14).

Jeder Spieler verfügt über 8 Befehlskarten, von denen jede eine andere Aktion ermöglicht. Alle ausgespielten Befehlskarten bleiben offen im Spielbereich der Spieler liegen und können erst wieder benutzt werden, nachdem sie wieder auf die Hand genommen wurden.

Durch die Zweite Funktion aller Frühlingkarten nehmen die Spieler ihre benutzten Befehlskarten zurück auf die Hand, sodass ihnen in dem kommenden Jahr wieder alle Befehle zur Verfügung stehen. Pro Jahr kann jeder Spieler also immer genau 4 seiner Befehlskarten einsetzen.

- 1. Name:** Der Titel dient zur Identifikation der Karte auf anderen Spielkomponenten und in diesem Regelbuch.
- 2. Hauptfunktion:** Unabhängig von der Befehlsnummer der Karte wird diese Funktion immer zuerst angewandt.
- 3. Bonusfunktion:** Dieser Bonus wird immer nach der Hauptfunktion angewandt und auch nur dann, wenn die Karte die bisher höchste Befehlsnummer des Spielers in seinem Spielbereich aufweist.
- 4. Befehlsnummer:** Die Befehlsnummer bestimmt die Spielreihenfolge der Befehlskarten (niedrigere Befehlsnummer zuerst) und ob der Spieler die Bonusfunktion nutzen kann.

2) BEFEHLSKARTEN AUSFÜHREN

Nachdem alle Spieler eine Befehlskarte gewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Dann führen die Spieler ihre aktiven Befehle aus, beginnend mit dem Spieler mit der niedrigsten aktiven Befehlsnummer. Bei Gleichstand hat derjenige der daran beteiligten Spieler Vorrang, der mehr Einflussmarker besitzt (s. „Spielerreihenfolge“ auf Seite 37).

Jede Befehlskarte hat eine Hauptfunktion (oben auf der Karte) und einen Bonusfunktion (unten auf der Karte). Die Hauptfunktion wird immer zuerst ausgeführt (s. Liste der Befehlskartenfunktionen auf Seite 14).

BONUSFUNKTION

Besitzt die gerade gespielte Befehlskarte des Spielers, die bisher höchste Befehlsnummer aller seiner bisher gespielten Befehlskarten seines Spielbereichs, kann er **zusätzlich** zur Hauptfunktion die Bonusfunktion der Karte benutzen. Dieser Bonus soll die Spieler dazu anhalten, ihre Karten mit niedrigeren Befehlsnummern zu benutzen, bevor sie diejenigen mit höheren Befehlsnummern einsetzen.

Andererseits heißt das aber auch, dass im Frühjahr jeder Spieler die Bonusfunktion seiner gewählten Karte nutzen kann, da sie keine andere Befehlskarte ausliegen haben.

Beispiel: Es ist Sommer und der Uthuk-Spieler führt seine Befehlskarte „Rekrutierung“ (Nr. 5) aus. In der vorhergehenden Jahreszeit (Frühling) hatte er seinen Befehl „Befestigung“ (Nr. 8) gespielt. Da „Rekrutierung“ nicht die höchste Befehlsnummer seiner im Spielbereich ausgespielten Karten hat, kann er auch nicht ihre Bonusfunktion nutzen.



BEISPIEL EINER JAHRESZEIT



- Wir befinden uns am Beginn der dritten Jahreszeit (Herbst) in einem Spiel mit 3 Spielern. Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Stapel der Herbstkarten. Die Ersten Funktion der Karte wird vorgelesen und ausgeführt. Jeder Spieler stellt seine Rohstoffzeiger so, wie es den Vorkommen in eigenen Gebieten entspricht (plus eine Nahrung durch diese Jahreszeitenkarte). Siehe „Beispiel Ernte“ auf Seite 34.
- Dann kommt die zweite Funktion der Karte zum Tragen. Sie besagt, dass alle abgeworfenen Schicksalskarten wieder in den Stapel eingemischt werden. Dann nimmt jeder Spieler entweder 2 Einflussmarker oder eine Taktikkarte, beginnend mit dem Spieler mit der niedrigsten Befehlsnummer der vorherigen Jahreszeit.
- Nachdem die Jahreszeitenkarte komplett abgewickelt worden ist, wählt jeder Spieler eine Befehlskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich.
- Haben alle Spieler ihre Befehlskarte gewählt, werden die verdeckten Karten gleichzeitig aufgedeckt.
- Der Spieler mit der niedrigsten aktiven Befehlsnummer führt seine Karte als Erster aus. Die Karte „Strategie“ des Latarispieters (mit Nr. 1) ist die niedrigste, also führt

er die Hauptfunktion aus (s. „Befehlsbeispiel Strategie“ auf Seite 16). Er kann die Bonusfunktion dieser Karte nicht nutzen, da sie nicht die höchste Befehlsnummer seiner bisher gespielten Karten in seinem Spielbereich vorweist (die Karten Nr. 3 und Nr. 5 befinden sich bereits in seinem Spielbereich).

- Die beiden anderen Spieler haben beide ihre Befehlskarte „Eroberung“ (Nr. 3) gewählt. Da bei Gleichstand der Spieler mit mehr Einflussmarkern Vorrang hat, führt der Uthuk-Spieler die Hauptfunktion seiner Karte zuerst aus (s. „Befehlsbeispiel Mobilisierung/Eroberung“ auf Seite 17). Auch er darf die Bonusfunktion nicht nutzen, da er schon eine Karte mit höherer Befehlsnummer in seinem Spielbereich gespielt hat.
- Schließlich führt der Daqan-Spieler seine Befehlskarte „Eroberung“ aus. Nach der Hauptfunktion kann er auch die Bonusfunktion nutzen, weil dieser Befehl die höchste Befehlsnummer in seinem Spielbereich aufweist.
- Nachdem alle Spieler ihre aktive Befehlskarte ausgeführt haben, ist die Jahreszeit beendet und die nächste beginnt mit der obersten Winterkarte.

ÜBERSICHT BEFEHLSKARTEN

Befehlskarten stellen die wichtige Aktionsmöglichkeit der Spieler in **Runewars: Kampf um Terrinoth** dar.

Die Wahl der Befehlskarte ist meist die wichtigste Entscheidung, die ein Spieler in jeder Jahreszeit trifft. Es folgt eine Beschreibung der 8 Befehlskarten, weitere Einzelheiten dazu sind auf Seite 33 zu finden.

1. **Strategie:** Der Hauptzweck dieses Befehls besteht darin, Einheiten und Helden in benachbarte eigene oder leere Gebiete zu ziehen, welche taktisch sinnvoll erscheinen. Die Bonusfunktion ermöglicht es dem Spieler, so viele Taktikkarten zu ziehen, wie seine Rohstoffanzeigen erlauben.
2. **Mobilisierung:** Dieser Befehl (zusammen mit Eroberung) erlaubt es Einheiten zu bewegen, Kämpfe zu beginnen und diplomatische Verhandlungen mit neutralen Einheiten zu führen. Die Bonusfunktion ermöglicht es dem Spieler, diese Karte ein zweites Mal auszuführen und dadurch Einheiten in 2 verschiedene Gebiete zu schicken.
3. **Eroberung:** Dieser Befehl hat dieselbe Hauptfunktion wie Mobilisierung. Die Bonusfunktion macht es leichter ein Gebiet mit einer Festung zu erobern.
4. **Ernte:** Rohstoffe werden nicht automatisch durch die Kontrolle von Gebieten gewonnen. Dieser Befehl erlaubt, durch eroberte Gebiete, neue Rohstoffe zu erhalten, und muss daher oft eingesetzt werden. Die Bonusfunktion ermöglicht es, eigene Entwicklungen zu nutzen und dann neue Entwicklungen zu bauen. Entwicklungen gewähren Vorteile für zukünftige Ernten oder geben Verteidigungsboni im Kampf (s. „Entwicklungen“ auf Seite 33).
5. **Rekrutierung:** Mit diesem Befehl werden neue Einheiten auf den Spielplan gebracht. Der Spieler wählt eine seiner Rohstoffarten (Nahrung, Holz, Erz) und platziert alle Einheiten, die durch den **aktuellen Zeigerstand dieser Sorte und darunter** angezeigt werden, in eigenen Festungen. Mit der Bonusfunktion kann der Spieler noch zusätzliche Einheiten mit einer 2. Rohstoffsorte ins Spiel bringen (s. „Beispiel Rekrutierung“ auf Seite 35).



6. **Unterstützung:** Mit diesem Befehl erhalten die Spieler Unterstützung durch Städte (neutrale Einheiten, Einflussmarker, Taktik- oder Questkarten - s. Seite 36). Die Bonusfunktion ermöglicht es, durch Abgabe von Einflussmarkern einen neuen Helden anzuwerben (s. Seite 25).
7. **Machtgewinn:** Mit diesem Befehl können die Spieler Einflussmarker erwerben. Die Bonusfunktion dient dazu eine der Titelkarten zu erhalten, die sehr hilfreich sein können, um Drachenrunen zu erhalten.
8. **Festung:** Mit diesem Befehl können die Spieler neue Festungen bauen, bestehende Festungen reparieren und Runenmarker auf besser zu verteidigende Gebiete bewegen. Diese Karte hat keine Bonusfunktion, da sie immer die höchste Befehlsnummer hat.

ROHSTOFFANZEIGEN



Runewars besitzt ein innovatives Rohstoffsystem. Anstatt große Mengen Marker anzuhäufen, hat jeder Spieler auf seiner Fraktionstafel 3 Anzeigebereiche, auf denen er seine aktuellen Bestände an Nahrung, Holz und Erz verwaltet.

Zu Spielbeginn wird jeder Zeiger auf den Rohstoffbestand eingestellt, die auf den Fraktionstafeln angegeben sind (die rötliche Zahl auf den Anzeigen).

Die Zeigerstände werden **nur dann geändert**, wenn es dem Spieler durch Karten oder Funktionen ausdrücklich erlaubt wird (wie z. B. durch die Befehlskarte „Ernte“ - s. Seite 33). Da der Zeigerstand auf vielfache Weise beeinflusst wird, werden oft andere Werte angezeigt, als der Rohstoffbestand der aktuellen eigenen Gebiete beträgt.

Die meisten Felder der Anzeigeskala liefern entweder Einheiten, Taktikkarten oder Einflussmarker. Diese Einheiten, Taktikkarten oder Einflussmarker **erhält** ein Spieler aber **nur**, wenn dies durch Karten oder Funktionen ausdrücklich erlaubt wird (wie z. B. durch die Befehlskarte „Rekrutierung“ - s. Seite 35). Wenn ein Spieler Einheiten, Taktikkarten oder Einflussmarker durch seine Rohstoffanzeigen erhält, **verliert er dadurch weder Rohstoffe** noch muss er den Zeigerstand ändern.

HÄUFIG VORKOMMENDE BEGRIFFE

- **Aktiver Spieler:** Der Spieler, der gerade seine Befehlskarte ausführt. Einen aktiven Spieler gibt es nur im Schritt „Befehlskarten ausführen“ jeder Jahreszeit. Falls niemand eine Befehlskarte ausführt (z. B. in der Questphase) gibt es auch keinen aktiven Spieler.
- **Aktiviertes Gebiet:** Jedes Gebiet mit einem Aktivierungsmarker. Einheiten können nicht aus einem aktivierten Gebiet heraus ziehen (außer beim Rückzug - s. Seite 22).
- **Stehend:** Jede nicht flüchtende Figur ist stehend. Alle flüchtenden Figuren werden durch die zweite Funktion jeder Frühlingskarte wieder aufgestellt.
- **Eigenes Gebiet:** Jedes Gebiet unter eigener Kontrolle eines Spielers (mit eigenen Einheiten, eigener Festung oder Teil seines Heimatreiches).
- **Einheiten:** Diese Kunststofffiguren stellen die Armeen der Fraktionen und die neutralen Armeen dar. Funktionen, die Einheiten betreffen, gelten nicht für Helden, außer dies wird ausdrücklich erwähnt (weil Helden keine Einheiten sind).
- **Feindliche Einheiten:** Alle Einheiten eines anderen Spielers (einschließlich von anderen Spielern geführte neutrale Einheiten).
- **Feindliches Gebiet:** Jedes von einem anderen Spieler kontrollierte Gebiet.
- **Figuren:** Dieser Begriff umfasst sowohl die Kunststoffeinheiten als auch die Kunststoffhelden.
- **Fliegen:** Figuren mit dieser Bewegungsfähigkeit können bei ihrer Bewegung Berg- und Wassergrenzen ignorieren. Normalerweise sind diese Grenzen unpassierbar (s. Seite 18).
- **Flüchten (flüchtend):** Jede Figur, die umgekippt wurde, flüchtet. Figuren flüchten oft im Kampf. Eine flüchtende Figur kann sich weder bewegen noch ein Duell austragen oder in einem Kampf angreifen.
- **Gebiet:** Ein einzelnes Hexfeld des Spielplans.
- **Heimatreich:** Die 3 Startgebiete jeder Fraktion. Die Spieler kontrollieren immer ihre Heimatreichgebiete (auch falls dort keine Einheiten oder Festungen sind), außer dort befinden sich feindliche Einheiten oder eine feindliche Festung. Heimatreichgebiete gelten nie als leer.
- **Helden:** Diese Kunststofffiguren stellen tapfere Individuen dar, die sich jeder Fraktion anschließen können und die versuchen, durch die Erfüllung von Quests Drachenrunen zu erhalten. Ein Spieler kontrolliert einen Helden, wenn er dessen Karte vor sich liegen hat (s. „Helden“ auf Seite 25). **WICHTIG** - Helden sind keine Einheiten.
- **Kontrolliertes Gebiet:** Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, wenn er dort mindestens eine eigene Einheit aus Kunststoff (inkl. flüchtender Einheiten) und/oder eine eigene Festung hat. Heimatreichgebiete sind immer kontrollierte Gebiete, außer es befinden sich dort **feindliche Einheiten** oder eine **feindliche Festung**.
- **Leeres Gebiet:** Jedes Gebiet außerhalb eines Heimatreiches, in dem sich weder Einheiten noch Festungen befinden. Ein Gebiet mit Einheiten (auch mit neutralen) ist nie leer, aber ein leeres Gebiet kann durchaus einen Stadtmarker enthalten.
- **Neutrales Gebiet:** Jedes Gebiet mit neutralen Einheiten, das nicht von einem Spieler kontrolliert wird.
- **Schnell:** Einheiten oder Helden mit dieser Bewegungsfähigkeit können sich mit einem Befehl „Mobilisierung“ oder „Eroberung“ bis zu 3 Gebiete weit bewegen (anstatt 2).
- **Spielzug:** Jeder Moment, in dem ein Spieler eine seiner Befehlskarten ausführt. Wenn beispielsweise eine Taktikkarte sagt, dass sie „während des eigenen Spielzuges“ benutzt werden kann, kann der Spieler sie direkt vor, direkt nach oder während der Ausführung seiner aktiven Befehlskarte benutzen. Jeder Spieler hat einen Spielzug pro Jahreszeit, und zwar während des Spielschrittes „Befehlskarten ausführen“. Das Benutzen von Helden in der Questphase ist nie Bestandteil eines Spielzugs irgendeines Spielers.
- **Umkämpftes Gebiet:** Ein Gebiet, in dem ein Kampf oder Duell stattfindet.
- **Unkontrolliertes Gebiet:** Jedes Gebiet, das nicht von einem Spieler kontrolliert wird (dort können sich aber neutrale Einheiten und/oder Städte befinden).



BEWEGUNG

Einheiten können mit verschiedenen Befehlskarten bewegt werden, nämlich „Strategie“, „Mobilisierung“ und „Eroberung“. Dieser Abschnitt erklärt alle Bewegungsregeln und ihre Anwendung auf Einheiten und Helden.

Immer wenn ein Spieler Einheiten in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten zieht, **muss** er einen Kampf beginnen (s. Seite 21). Immer wenn ein Spieler Einheiten in ein Gebiet mit neutralen Einheiten zieht, muss er entweder einen Kampf beginnen oder diplomatische Verhandlungen führen (s. Seite 18).

BEWEGUNG VON EINHEITEN MIT DEM BEFEHL STRATEGIE

Mit dieser Befehlskarte kann ein Spieler seine Einheiten und/oder Helden beliebig in benachbarte leere oder eigene Gebiete ziehen (Gebiete, die weder neutrale noch feindliche Einheiten enthalten).

Ein Spieler kann seine Figuren aus oder in **beliebig viele** Gebiete bewegen, solange jede Figur ihre Bewegung in einem benachbarten Gebiet beendet.

Figuren in einem aktivierten Gebiet können nicht dort herausbewegt werden (s. „Aktivierungsmarker“ auf Seite 17).

Mit diesem Befehl bewegte Figuren aktivieren keine Gebiete, d. h. diese Figuren können sich später im Jahr erneut bewegen (außer sie wurden in ein zuvor aktiviertes Gebiet gezogen).

Auch Helden können mit dem Befehl „Strategie“ bewegt werden, aber nur während der Questphase können sie Quests unternehmen oder Duelle austragen.

HELDENBEWEGUNG

Helden können während der Questphase bis zu 2 Gebiete weit bewegt werden (s. Seite 26). Sie können auch mit dem Befehl „Strategie“ in benachbarte eigene oder leere Gebiete gezogen werden.

Im Gegensatz zu Einheiten können Helden feindliche und neutrale Gebiete durchqueren. Helden beginnen keine Kämpfe, wenn sie in ein feindliches oder neutrales Gebiet ziehen (aber sie können Duelle austragen - s. Seite 28).

Helden können sich außerdem problemlos aus eigenen aktivierten Gebieten heraus bewegen. Flüchtende Helden können sich nicht bewegen (ebenso wenig wie Einheiten).

BEWEGEN VON EINHEITEN MIT



BEFEHLSBEISPIEL STRATEGIE



1. Der Daqan-Spieler führt seine Befehlskarte „Strategie“ im Frühling aus. Mit der Hauptfunktion der Karte bewegt er zunächst 2 seiner Infanteristen in ein benachbartes eigenes Gebiet.
2. Dann zieht er seinen Ritter in ein benachbartes Gebiet. Der Ritter kann nur in ein einziges Gebiet gezogen werden, da in dem Gebiet „7A“ neutrale Einheiten stehen und der Ritter nicht über die Gebirgsgrenze in das Gebiet „6A“ oder „6B“ gelangen kann.
3. Da dies die erste Befehlskarte des Spielers in diesem Jahr ist, hat sie auch automatisch die höchste Befehlsnummer im Spielbereich. Er kann deshalb die Bonusfunktion nutzen und eine Taktikkarte ziehen (die er in einem späteren Spielzug einsetzen kann).

DEN BEFEHLEN MOBILISIERUNG UND EROBERUNG

Die Befehlskarten „Mobilisierung“ und „Eroberung“ erlauben einem Spieler, ein Gebiet zu **AKTIVIEREN** und beliebige seiner Einheiten in **dieses Gebiet** zu ziehen, falls diese Einheiten nicht weiter als 2 Gebiete entfernt sind. Die Einheiten können dabei aus unterschiedlichen Gebieten kommen. Falls sich in dem aktivierten Gebiet neutrale oder feindliche Einheiten befinden, muss der Spieler einen Kampf beginnen oder in diplomatische Verhandlungen treten.

Obwohl sich alle Einheiten mit den Befehlen „Mobilisierung“ und „Eroberung“ bis zu 2 Gebiete weit bewegen können, können sie nur eigene oder leere Gebiete durchqueren, um in das aktivierte Gebiet zu gelangen (s. u. „Befehlsbeispiel Mobilisierung/Eroberung“). Einheiten können sich **durch** bereits aktivierte Gebiete bewegen. Helden können sich ungehindert durch feindliche Gebiete bewegen.

SCHNELLE EINHEITEN

Bei manchen Einheiten und Helden ist unter dem Namen auf der Fraktionstafel oder dem Übersichtsblatt die Bewegungsfähigkeit **SCHNELL** aufgeführt. Einheiten mit dieser Bewegungsfähigkeit können mit den Befehlen „Mobilisierung“ und „Eroberung“ bis zu **3 Gebiete** weit bewegt werden, um in ein aktiviertes Gebiet zu gelangen. Bei anderweitigen Bewegungen, z. B. mit der Befehlskarte „Strategie“, spielt diese Bewegungsfähigkeit keine Rolle.



Eine schnelle Einheit (wie auf der Fraktionstafel aufgeführt)

AKTIVIERUNGSMARKER



Daqan Latari Waiqar Uthuk

Wenn ein Spieler eine Befehlskarte „Mobilisierung“ oder „Eroberung“ benutzt, muss er zuerst einen Aktivierungsmarker in das Gebiet legen, in welches seine Einheiten ziehen.

Kein Spieler darf seine Einheiten **aus einem Gebiet heraus** ziehen, in dem ein eigener Aktivierungsmarker liegt (außer beim Rückzug, s. Seite 22). Die Aktivierungsmarker werden im nächsten Frühling automatisch entfernt (Zweite Funktion der Frühlingskarte).

Wenn Einheiten anderweitig bewegt werden, (z. B. durch Rückzug, Quests oder den Befehl „Strategie“) wird **kein** Aktivierungsmarker gelegt.

Helden sind durch Aktivierungsmarker nicht betroffen.

Ein Spieler **kann** Einheiten **in eigenen** aktivierten Gebieten rekrutieren oder dort hinein ziehen (z. B. mit dem Befehl „Strategie“). Ein Gebiet mit eigenem Aktivierungsmarker kann der Spieler **nicht** erneut aktivieren.

BEFEHLSBEISPIEL MOBILISIERUNG/EROBERUNG



1. Der Daqan-Spieler führt im Frühling einen Mobilisierungsbefehl aus. Zunächst wählt er das Gebiet, das er aktivieren will.
2. Dann zieht er 2 seiner Infanteristen aus einem benachbarten Gebiet dort hinein.
3. Als Nächstes bringt er einen Ritter in das Gebiet. Ritter sind schnell, also kann er aus einem 3 Gebiete weit entfernten Gebiet kommen.
4. Er würde auch gerne seine Belagerungsmaschine dorthin bewegen, was aber nicht geht, da sie bereits geflüchtet ist.
5. Auch seine Bogenschützen kann er nicht hinzuziehen, da sie nicht durch ein Gebiet mit feindlichen oder neutralen Einheiten ziehen dürfen.
6. Nachdem er seine Einheiten in das Gebiet gebracht hat, muss er entweder gegen den neutralen Drachen kämpfen oder diplomatische Verhandlungen mit ihm aufnehmen.

BEWEGUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Manche Gebietsgrenzen sind rot oder blau markiert. Diese Grenzen sind für alle Figuren normalerweise unpassierbar mit folgenden Ausnahmen:

- **Fliegende Figuren:** Jede Figur mit der Bewegungsfähigkeit **FLIEGEN** ignoriert Wasser- (blau) und Gebirgsgrenzen (rot). Sie darf aber **nicht** über feindliche oder neutrale Gebiete fliegen. Fliegende Helden können solche Gebiete ungehindert passieren.
- **Winter:** Im Winter sind alle Wassergrenzen (blau) zugefroren und können von Einheiten und Helden problemlos überquert werden.
- **Bestimmte Karten:** Manche Karte, beispielsweise die Taktikkarte „Versteckter Pass“, erlauben es, bestimmte Beschränkungen zu ignorieren, wie auf der Karte angegeben.



Wassergrenze



Gebirgsgrenze

Alle anderen Gebietsgrenzen können immer überquert werden, auch wenn die Grafik es vielleicht manchmal anders vermuten lässt.

Es kann beim Spielaufbau passieren, dass ein Spielplan mit fehlenden Gebieten (d. h. mit „Löchern“) entsteht. Figuren dürfen nie über diese nicht vorhandenen Gebiete ziehen (auch nicht, wenn sie fliegen können).


Es dürfen nie mehr als 8 Einheiten eines Spielers in einem Gebiet sein (einschließlich verbündeter, neutraler Einheiten). Falls ein Spieler mehr als acht eigene Einheiten in ein Gebiet zieht, muss er sofort so viele davon eliminieren, bis er dort nur noch acht oder weniger hat.


Die einzige Ausnahme dieser Mengenbeschränkung besteht dann, wenn ein Spieler einen Kampf in einem feindlichen oder neutralen Gebiet beginnt. In dem Falle darf er beliebig viele Einheiten dorthin ziehen. Falls er den Kampf gewinnt, müssen sich anschließend überzählige Einheiten zusammen in ein einziges benachbartes Gebiet zurückziehen (s. „Rückzug“ auf Seite 22). Ein Spieler, der diese Menge in einem neutralen Gebiet überschreitet, muss kämpfen und kann keine Diplomatie anwenden.

DIPLOMATIE

Nachdem ein Spieler seine Einheiten in ein Gebiet mit nicht verbündeten neutralen Einheiten gezogen hat, muss er entweder diplomatische Verhandlungen mit ihnen aufnehmen oder gegen sie kämpfen. Diplomatische Verhandlungen werden in 3 Schritten geführt:


1. **Einflussmarker abgeben:** Der Spieler muss 1 bis 6 Einflussmarker abgeben. Wer keine Einflussmarker besitzt, kann auch keine diplomatischen Verhandlungen führen.
2. **Schicksalskarten ziehen:** Der Spieler zieht so viele Schicksalskarten, wie er Einflussmarker abgegeben hat.
3. **Eine Schicksalskarte anwenden:** Der Spieler wählt eine der gerade gezogenen Schicksalskarten aus und wendet sie gemäß dem Symbol der gewählten Karte an.

 – Alle neutralen Einheiten in dem Gebiet verbünden sich mit dem Spieler. Das bedeutet, dass die Einheiten des Spielers und die neutralen Einheiten in dem Gebiet bleiben und dass der Spieler die neutralen Einheiten nun wie seine eigenen führt (s. „Verbündete Einheiten“ auf Seite 19).

 – Alle neutralen Einheiten in dem Gebiet ziehen sich sofort auf ein benachbartes Gebiet zurück (d. h. sie flüchten - s. „Rückzug“ auf Seite 22). Falls es mehrere mögliche Rückzugsgebiete gibt, entscheidet der Spieler links vom aktiven Spieler, wohin sie sich zurückziehen. Falls es kein mögliches Rückzugsgebiet gibt, werden die neutralen Einheiten eliminiert.

DIPLOMATIE UND SCHICKSALKARTEN



1. Der Latarispieler führt einen Befehl „Eroberung“ aus. Er zieht 2 seiner Einheiten in ein Gebiet mit nicht verbündeten neutralen Einheiten.
2. Er muss nun entweder gegen die neutralen Einheiten kämpfen oder mit ihnen diplomatische Verhandlungen führen. Er gibt 3 Einflussmarker ab, um sein diplomatisches Geschick zu beweisen.
3. Er zieht 3 Schicksalskarten.
4. Er wählt eine der 3 gezogenen Karten aus, das Verhandlungsergebnis entspricht dem Symbol der gewählten Karte.
5. Da die gewählte Karte das  Symbol trägt, verbünden sich die neutralen Einheiten mit ihm. Er belässt seine eigenen Einheiten in dem Gebiet um anzuzeigen, dass die neutralen Einheiten nun unter seiner Kontrolle stehen. Solange sich mindestens 1 eigene Einheit bei den neutralen Einheiten befindet, bleiben diese mit ihm verbündet.



– Der aktive Spieler muss entweder einen Kampf in dem Gebiet beginnen oder seine eigenen Einheiten in ein benachbartes Gebiet zurückziehen (entsprechend den üblichen Rückzugsregeln auf Seite 22).

NEUTRALE EINHEITEN

Während des Spieldaufbaus werden die neutralen Einheiten dort auf dem Spielplan platziert, wo die Symbole der Gebiete angegeben, dass neutrale Einheiten vorkommen.



Zwei neutrale Einheiten „Rasierklingsflügler“ in einem Gebiet

Neutrale Einheiten gelten immer als feindliche Einheiten, es sei denn, der Spieler ist mit ihnen verbündet (durch „Diplomatie“ s. Seite 18).

VERBÜNDETE EINHEITEN

Wenn Einheiten eines Spielers zusammen mit neutralen Einheiten in einem Gebiet sind (und nicht gerade diplomatische Verhandlungen mit ihnen führen oder gegen sie kämpfen), gelten die neutralen Einheiten als **VERBÜNDET**. Verbündete neutrale Einheiten werden wie Einheiten der eigenen Fraktion behandelt, d. h. sie bewegen sich und kämpfen wie eigene Einheiten.

Sobald sich diese Einheiten ohne Begleitung von Armeeeinheiten des Spielers in einem Gebiet befinden, das nicht von dem Spieler kontrolliert wird, sind sie nicht mehr mit ihm verbündet (außer während eines Kampfes). Sie sind dann wieder normale neutrale Einheiten, die sich jeder Fraktion anschließen können und gegen die jeder Spieler kämpfen kann.

Falls die letzte eigene Einheit eines Spielers in einem Kampf getötet wird und auch verbündete neutrale Einheiten in den Kampf verwickelt sind, bleiben diese bis zum Ende des Kampfes verbündet. Sie können sich sogar in ein von dem verbündeten Spieler kontrolliertes Gebiet zurückziehen, falls der Spieler den Kampf verliert.

Verbündete neutrale Einheiten können sich bewegen, ohne von Einheiten des verbündeten Spielers begleitet zu werden, solange sie ihre Bewegung in einem von dem Spieler kontrollierten Gebiet beenden.

Jede Entscheidung der verbündeten neutralen Einheiten (zum Beispiel wohin sie sich zurückziehen) trifft immer der verbündete Spieler. Entscheidungen für nicht verbündete neutrale Einheiten trifft immer der Spieler links vom aktiven Spieler.

Für verbündete Einheiten gelten dieselben Limits wie für die farbigen Einheiten eines Spielers. D. h. auch für sie gilt das Mengenlimit von 8 Einheiten pro Gebiet und sie zählen gegen das Nahrungslimit der Zweiten Funktion der Winterkarten.



BEWEGEN UND EINSETZEN NEUTRALER EINHEITEN MITTELS TAKTIKKARTEN

Manche Taktikkarten erlauben das Einsetzen und/oder das Bewegen neutraler Einheiten. Falls neutrale Einheiten in einem Gebiet platziert oder in ein Gebiet hinein gezogen werden, das von einem Spieler kontrolliert wird, gelten sie als mit diesem Spieler verbündet. Wenn neutrale Einheiten in ein leeres oder neutrales Gebiet bewegt werden, sind sie nicht länger mit einem Spieler verbündet.

KAMPF GEGEN UNVERBÜNDETE NEUTRALE EINHEITEN

Wenn ein Spieler neutrale Einheiten angreift, die mit keinem Spieler verbündet sind, führt der Spieler links des aktiven Spielers diese Einheiten für die Dauer des Kampfes.

Der verteidigende Spieler stellt die neutralen Einheiten rechts von seiner Fraktionstafel auf (der Kampfreihe entsprechend) und trifft alle Entscheidungen für sie. Er darf während des Kampfes keine Taktikkarten spielen.

Wenn ein Spieler gegen neutrale Einheiten kämpft oder diplomatische Verhandlungen mit ihnen führt, sind immer **alle neutralen Einheiten des Gebietes** betroffen und nicht nur ein bestimmter Einheitentyp. Wenn ein Spieler z. B. diplomatische Verhandlungen in einem Gebiet mit 2 Tierschlingen und einem Drachen führt, tut er das nur **1 x** und danach sind entweder alle diese Einheiten mit ihm verbündet oder keine.

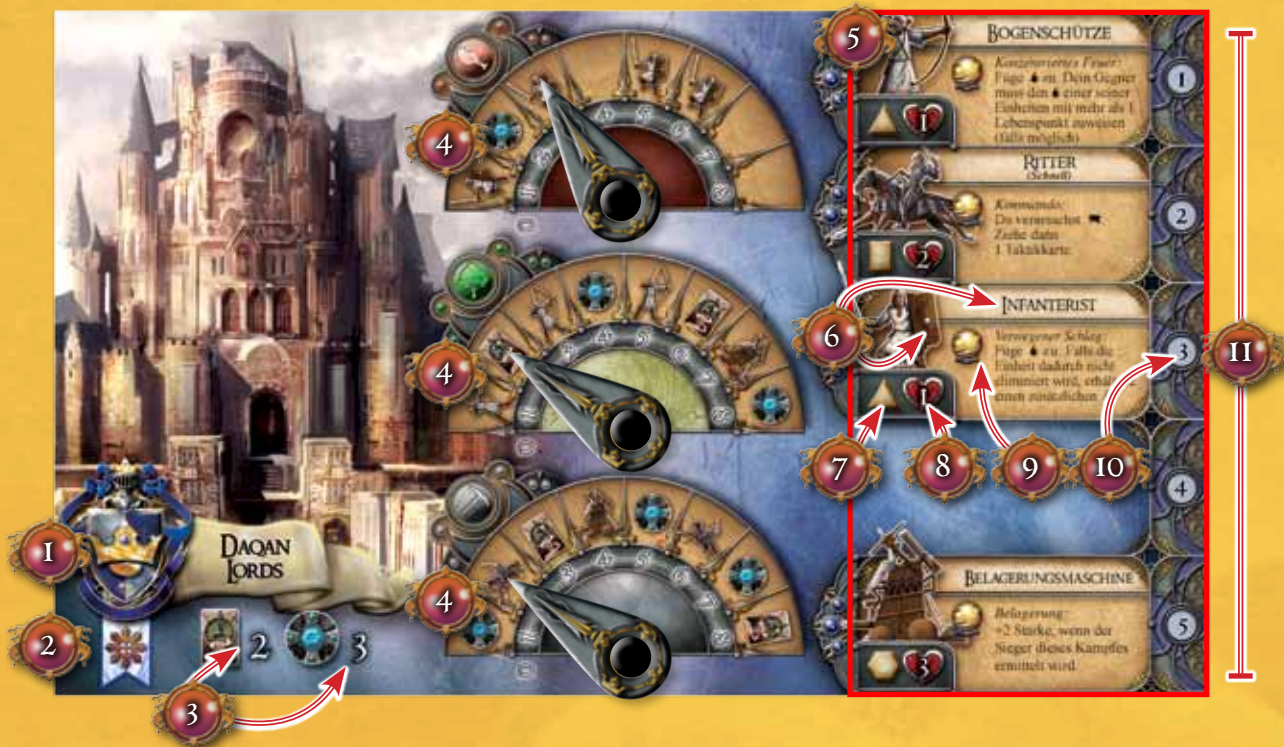
EINHEITENKLASSEN

Es gibt grundsätzlich 4 Klassen von Einheiten, die durch die Form des Sockels unterschieden werden. Außer der Einheitenklasse haben die Einheiten noch einen Einheitentypen, der die Einheit durch ihren Namen und ihre speziellen Fähigkeiten weiter unterscheidet, wie auf den Fraktionstafeln und Übersichtstafeln angegeben.

- **Dreieck:** Dreieckige Einheiten gibt es am Häufigsten. Im Kampf schlagen durch Schicksalskarten 40 % ihrer Angriffe fehl und sie verursachen höchstens 1 Schaden. Dreieckige Einheiten sind oft das Opfer besonderer Fähigkeiten anderer Einheiten (wie z. B. der Fähigkeit des Drachen, 3 dreieckige Einheiten zu töten).
- **Kreis:** Kreisförmige Einheiten sind so schwach wie dreieckige, aber ihre besonderen Fähigkeiten werden doppelt so oft angewandt. Helden gelten während Duellen als kreisförmige Einheiten (wegen ihres runden Sockels).
- **Rechteck:** Rechteckige Einheiten sind normalerweise Kavallerieeinheiten und haben oft mehr als einen Lebenspunkt. Rechteckige Einheiten greifen öfter erfolgreich an als dreieckige Einheiten und verursachen meist bis zu 2 Schaden.
- **Sechseck:** Sechseckige Einheiten sind große und äußerst starke Einheiten. Zusätzlich zu ihren hohen Lebenspunkten und mächtigen Angriffen, **zählt ihre Stärke auch, wenn sie flüchten.**



ÜBERSICHT FRAKTIONSTAFEL



Jeder Spieler hat eine Fraktionstafel mit Informationen über seine Gesinnung, seine Rohstoffe und seine Einheiten.

- Fraktionssymbol und Name:** Der Name und das Symbol jeder Fraktion dienen zur Unterscheidung von den anderen Fraktionen.
- Gesinnung:** Jede Fraktion hat eine Gesinnung, entweder gut (weiß) oder böse (schwarz), durch ihr Banner erkenntlich. Die Gesinnung bestimmt, von welchem Zielkartenstapel der Spieler Karten zieht und welche Helden ihm eher UNTREU werden und welche nicht (s. Seite 28).
- Anfängliche Taktikkarten und Einfluss:** Jeder Spieler erhält zu Beginn die aufgeführte Anzahl Taktikkarten und Einflussmarker.
- Rohstoffanzeigen:** Mit diesen Anzeigen werden die aktuellen Bestände von Nahrung, Holz und Erz des Spielers verwaltet, wie auf Seite 14 unter „Rohstoffanzeigen“ erklärt.
- Einheiteninformationen:** In diesem Bereich sind alle wichtigen Informationen der Fraktionseinheiten aufgeführt einschließlich ihrer Lebenspunkte und besonderen Fähigkeiten.
- Einheitenname und Bild:** Name und Bild jeder Einheit zur Unterscheidung von den anderen Einheiten.
- Einheitenklasse der Einheit:** Dieses Symbol zeigt die Sockelform der Einheit und spielt eine wichtige Rolle, wenn im Kampf Schicksalskarten gezogen werden.
- Lebenspunkte:** Diese Zahl nennt den erforderlichen Schaden, um diese Einheit zu eliminieren.
- Besondere Fähigkeit:** Diese Fähigkeit wird angewandt, wenn die Einheit das entsprechende Symbol für besondere Fähigkeiten während des Kampfes zieht.
- Kampfreihe Nummer:** Die Nummer der Reihe, in welcher die Information der Einheit steht, ist ihre **KAMPFREIHENNUMMER**. Diese Nummer bestimmt, in welcher Kampfreihe die Einheit während eines Kampfes gestellt wird und in welcher Kampfrunde sie angreifen kann.
- Kampfbereich:** Dieser Bereich der Fraktionstafel dient zur Aufstellung der Figuren während eines Kampfes. Er besteht aus 5 Reihen, welche die Reihenfolge ausmachen, in der Einheiten während des Kampfes Schicksalskarten ziehen.

KÄMPFE

Wenn ein Spieler seine Einheiten in ein feindliches Gebiet zieht, muss er einen Kampf beginnen. Der Begriff **KAMPF** wird immer dann verwendet, wenn **Einheiten** gegeneinander kämpfen. An jedem Kampf sind 2 Gruppen von Einheiten beteiligt, die sich gegenseitig angreifen, um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen.

Jeder Kampf läuft folgendermaßen ab:

1. **Kampfmarker legen:** Der aktive Spieler nimmt den Kampfmarker und legt ihn in das umkämpfte Gebiet. Der Marker zeigt an, wo der Kampf stattfindet.
2. **Einheiten neben der Fraktionstafel aufstellen:** Beide Spieler nehmen alle ihre Einheiten aus dem umkämpften Gebiet und stellen sie in den entsprechenden Reihen rechts neben ihrer Fraktionstafel auf (gemäß der Kampfreihe der Einheiten, wie auf der Fraktionstafel und den Übersichtstafeln angegeben). Helden und flüchtende Einheiten verbleiben im umkämpften Gebiet. Flüchtende Einheiten können nicht kämpfen und werden eliminiert, wenn sie zum Rückzug gezwungen werden. Falls die verteidigenden Einheiten neutral sind, werden sie in diesem Kampf von dem Spieler **links** des aktiven Spielers geführt (er darf aber keine Taktikkarten spielen).
3. **Helden benennen:** Beginnend mit dem Angreifer können beide Spieler verbündete, stehende Helden aus dem Gebiet in den Kampf eingreifen lassen (siehe „Heldenunterstützung im Kampf“ auf Seite 25).
4. **Fähigkeiten zu Beginn eines Kampfes:** Falls der Angreifer Taktikkarten oder sonstige Fähigkeiten hat, die „zu Beginn eines Kampfes“ oder während seines Zuges benutzt werden können, muss er sie jetzt benutzen, falls er das möchte. Anschließend hat der Verteidiger Gelegenheit, seine Fähigkeiten und Karten „zu Beginn eines Kampfes“ zu benutzen.
5. **Kampfrunden:** Es werden 5 Kampfrunden durchgeführt, zuerst mit allen Einheiten der Kampfreihe „1“, dann mit allen Einheiten der Kampfreihe „2“ usw. In jeder Runde greift jede Einheit der entsprechenden Reihe einmal an (s. „Kampfrunden“ auf Seite 22).
6. **Stärke ermitteln:** Nachdem alle Einheiten einmal angegriffen haben, ermitteln beide Spieler ihre Stärke wie folgt:
 - a. **Verteidigungsbonus:** Falls der Verteidiger eine Verteidigungsentwicklung in dem Gebiet hat, kann er sie jetzt benutzen (s. „Entwicklungen“ auf Seite 33).
 - b. **Einheiten zählen:** Beide Spieler zählen ihre noch **stehenden Einheiten (und flüchtenden Sechseck-Einheiten)**, die an dem Kampf beteiligt sind. Diese Zahl ist ihre jeweilige **STÄRKE**.
 - c. **Festungsstärke addieren:** Falls der Verteidiger eine Festung in dem Gebiet hat, zählt er ihre Stärke (am unteren Rand angegeben) zur Stärke seiner Einheiten hinzu.
7. **Ergebnis:** Der Spieler mit der größten Stärke ist der Sieger des Kampfes. Bei Gleichstand siegt der Verteidiger. Anschließend müssen die Spieler folgende Schritte durchführen:
 - a. **Festung beschädigen/erobern:** Wenn der Angreifer den Kampf gegen eine Festung gewonnen hat, wird der Festungsmarker entfernt und darf durch einen eigenen Festungsmarker ersetzt werden. Diese Festung kommt beschädigt ins Spiel. Falls bereits alle Festungen dieses Spielers im Spiel sind, darf er vorher eine andere eigene Festung zerstören.
Wenn der Verteidiger den Kampf gewonnen hat und noch stehende Einheiten des Angreifers vorhanden sind, wird die Festung beschädigt und der Festungsmarker umgedreht. War die Festung bereits beschädigt, so bleibt der Festungsmarker auf der beschädigten Seite liegen.
 - b. **Heilen:** Beide Spieler entfernen alle Schadensmarker ihrer am Kampf beteiligten Einheiten.

- c. **Rückzug:** Der unterlegene Spieler muss sofort alle seine beteiligten Einheiten aus dem Gebiet zurückziehen und sie hinlegen, sie flüchten (s. „Rückzug“ auf Seite 22).
Einheiten, die bereits zu Beginn des Kampfes flüchtend waren, können sich nicht zurückziehen und werden stattdessen eliminiert. Einheiten, die erst während dieses Kampfes flüchten, ziehen sich ganz normal zurück (das ist eine Ausnahme zu der Regel, dass sich flüchtende Einheiten nicht bewegen können).
- d. **Einheiten zurückstellen:** Der Sieger des Kampfes stellt alle seine überlebenden Einheiten in das zuvor umkämpfte Gebiet zurück. Während des Kampfes geflüchtete Einheiten bleiben flüchtend (liegend). Anschließend entfernt er den Kampfmarker vom Spielplan.

ÜBERSICHT SCHICKSALSKARTE



1. **Schicksalssymbol:** Dieses Symbol wird für Diplomatie benutzt (Seite 18) und bei Eigenschaftsprüfungen (Seite 26).
2. **Dreieck-Bereich:** Dieser Teil der Karte wird im Kampf von Einheiten mit dreieckigem Sockel benutzt. Die hier abgebildete Karte hat ein Symbol für besondere Fähigkeiten was bedeutet, dass die Einheit ihre besondere Fähigkeit benutzt (wie auf der Fraktionstafel und den Übersichtstafeln genannt).
3. **Rechteck-Bereich:** Dieser Teil der Karte wird im Kampf von Einheiten mit rechteckigem Sockel benutzt. Die hier abgebildete Karte hat ein Fluchtsymbol mit 1 Fluchtpunkt was bedeutet, dass 1 feindliche Einheit flüchtet (s. „Flüchtende Einheiten und Helden“ auf Seite 22).
4. **Sechseck-Bereich:** Dieser Teil der Karte wird im Kampf von Einheiten mit sechseckigem Sockel benutzt. Die hier abgebildete Karte hat ein Schadenssymbol „2“ was bedeutet, dass die gegnerischen Einheiten 2 Schaden erleiden (s. „Den Einheiten Schaden zuweisen“ auf Seite 22).
5. **Kreis-Bereich:** Dieser Teil der Karte wird im Kampf von Einheiten mit kreisförmigem Sockel benutzt. Die hier abgebildete Karte hat kein Symbol was bedeutet, dass sie keinerlei Einfluss auf den Kampf oder das Duell ausübt (allgemein als **FEHLSCHLAG** bezeichnet).
6. **Individuelle Nummer:** Jede Schicksalskarte hat eine eigene Nummer, mit der zu Spielbeginn der Startspieler bestimmt wird.

KAMPFRUNDEN

Jeder Kampf besteht aus bis zu 5 Kampfrunden. In der ersten Runde greifen alle Einheiten der Kampfreihe „1“ an, dann alle Einheiten der Kampfreihe „2“ usw.

Jeder Spieler wählt einen Einheitentyp der entsprechenden Reihe und kämpft folgendermaßen:

1. **Angreifer zieht Karten:** Der Angreifer wählt einen Einheitentyp der entsprechenden Reihe, für den er in diesem Kampf noch keine Karten gezogen hat, falls möglich. Er zieht dann Schicksalskarten entsprechend der Anzahl kämpfender Einheiten des gewählten Typs und schaut sich den Bereich der Karten an, welcher der Sockelform der gewählten Einheiten entspricht.
2. **Verteidiger zieht Karten:** Der Verteidiger wählt einen Einheitentyp der entsprechenden Reihe, für den er in diesem Kampf noch keine Karten gezogen hat, falls möglich. Er zieht dann Schicksalskarten entsprechend der Anzahl kämpfender Einheiten des gewählten Typs und schaut sich den Bereich der Karten an, welcher der Sockelform der gewählten Einheiten entspricht.
3. **Besondere Fähigkeiten anwenden:** Beide Spieler zeigen alle gezogenen Schicksalskarten vor, die in dem entsprechenden Bereich ein Symbol für besondere Fähigkeiten aufweisen. Beginnend mit dem Angreifer wenden nun beide Spieler die besonderen Fähigkeiten dieser Einheiten an (wie auf der Fraktionstafel beschrieben) und zwar so oft, wie dieses Symbol auf ihren jeweils gezogenen Karten erscheint.
4. **Flüchten:** Beide Spieler zeigen alle gezogenen Schicksalskarten vor, die in dem entsprechenden Bereich ein Fluchtsymbol aufweisen. Beginnend mit dem Angreifer müssen nun so viele Einheiten jedes Spielers flüchten, wie es der auf den Karten **des Gegners** angegebenen Anzahl an Fluchtsymbolen entspricht (s. u. „Flüchtende Einheiten und Helden“).
5. **Schaden zuweisen:** Beide Spieler zeigen alle gezogenen Schicksalskarten vor, die in dem entsprechenden Bereich ein Schadenssymbol aufweisen. Beginnend mit dem Angreifer muss jeder Spieler seinen Einheiten nun so viel Schaden zuweisen, wie es der auf den Karten **des Gegners** angegebenen Anzahl an Schadenssymbolen entspricht (s. u. „Den Einheiten Schaden zuweisen“).

Alle gezogenen Schicksalskarten werden anschließend abgelegt. Falls es noch stehende Einheiten in dieser Kampfreihe gibt, für die noch keine Schicksalskarten gezogen wurden, werden diese Schritte wiederholt.

Nachdem für alle Einheiten in dieser Kampfreihe Karten gezogen wurden, folgt die Kampfrunde für die Einheiten der nächsten Kampfreihe (s. komplettes Beispiel auf den Seiten 23 - 24).

GLEICHZEITIGE ANGRIFFSREGEL

Es kommt vor, dass Einheiten eliminiert werden oder flüchten, bevor sie Schicksalskarten ziehen können. Wurden aber für einen Einheitentyp bereits Karten gezogen, werden alle diese Karten angewandt ohne Rücksicht darauf, ob die entsprechenden Einheiten später eliminiert werden oder flüchten.

Wenn ein Spieler mehrere Einheitentypen in der gleichen Kampfreihe hat, ist es für ihn wichtig zu entscheiden, welche er in dieser Runde zuerst kämpfen lässt und welche erst später. Denn je nachdem, wie viele Schadenspunkte und Fluchtpunkte ihm zugefügt werden, erhalten andere Einheiten möglicherweise nicht mehr die Gelegenheit, Karten zu ziehen.

FLÜCHTENDE EINHEITEN UND HELDEN

Einheiten und Helden können aus vielerlei Anlass **FLÜCHTEN**. Das geschieht überwiegend durch Kämpfe und Rückzüge oder durch bestimmte Karten und Fähigkeiten. Wenn eine Figur flüchtet, wird sie umgekippt, um dies kenntlich zu machen. Flüchtende Einheiten und Helden können sich nicht bewegen oder im Kampf bzw. Duell Karten ziehen. Alle Figuren werden im Frühling wieder hingestellt (durch die Zweite Funktion der Frühlingskarte).



Die zweite Funktion der Frühlingskarte

Im Kampf kann ein Spieler **FLUCHTPUNKTE** erhalten. Für jeden erhaltenen Fluchtpunkt muss eine seiner noch **unverletzten, stehenden Einheiten** (unabhängig von deren Gesamtlebenspunkten) flüchten. Falls alle seine noch im Kampf verblieben, stehenden Einheiten bereits Schaden erlitten haben, muss er eine verletzte Einheit flüchten lassen.

DEN EINHEITEN SCHADEN ZUWEISEN

Für jeden erhaltenen Schadenspunkt muss ein Spieler einen Schadensmarker nehmen und ihn einer seiner am Kampf beteiligten Einheiten zuweisen, d. h. neben die Einheit legen. Schadensmarker werden einzeln und nacheinander zugewiesen.

Wenn eine Einheit Schadensmarker in Höhe ihrer Lebenspunkte (in der Mitte der Fraktionstafel abzulesen) angesammelt hat, ist sie eliminiert. Der Spieler nimmt die Figur sofort zurück in seinen Vorrat unbenutzter Figuren und entfernt alle ihre Schadensmarker. Wenn ein Spieler **im Kampf** durch einen Effekt gezwungen wird eine Einheit zu vernichten, muss er eine stehende Einheit wählen, falls möglich.

Wenn in einem Kampf Schadensmarker zugewiesen werden, **müssen sie immer einer bereits verletzten Einheit zugewiesen werden**, falls möglich. Falls er keine verletzten Einheiten hat, muss der Spieler die Schadenspunkte einer beliebigen seiner stehenden Einheiten zuweisen. Wenn er in diesem Kampf keine stehenden Einheiten mehr hat, muss der Spieler die Schadenspunkte einer beliebigen seiner flüchtenden Einheiten zuweisen.

Nach dem Ende des Kampfes werden alle Schadensmarker entfernt.

Beispiel: Der Latarispieler hat in einer Kampfrunde 2 Schadenspunkte erhalten. Da er einen verletzten Krieger in diesem Kampf hat, muss er ihm zuerst einen Schadenspunkt zuweisen, wodurch dieser eliminiert wird (da er nun so viele Schadenspunkte hat wie Lebenspunkte). Der Latarispieler hat keine weiteren verletzten Einheiten mehr, also weist er den zweiten Schadenspunkt einer anderen stehenden Einheit seiner Wahl zu.

RÜCKZUG

Wenn Figuren zum Rückzug aus einem Gebiet gezwungen werden, muss der diese Einheiten kontrollierende Spieler **alle** sich zurückziehenden Einheiten in **ein** benachbartes Gebiet bringen. Das erforderliche Rückzugsgebiet hängt vom Typ der Figuren ab:

- **Von einem Spieler kontrollierte Einheiten:** Solche Einheiten müssen sich immer auf ein benachbartes eigenes Gebiet zurückziehen. Falls es keine benachbarten eigenen Rückzugsgebiete gibt, können sie sich in ein benachbartes leeres Gebiet zurückziehen. Falls auch das nicht möglich ist, werden die Einheiten eliminiert.
- **Unverbündete neutrale Einheiten:** Der Spieler links vom aktiven Spieler wählt für diese Einheiten ein benachbartes unkontrolliertes Rückzugsgebiet. Falls es das nicht gibt, werden die Einheiten eliminiert.
- **Helden:** Helden können sich in jedes benachbarte Gebiet zurückziehen. Wenn ein Held an einem Kampf teilgenommen hat, muss er ins gleiche Gebiet flüchten wie die anderen verbündeten Einheiten, falls möglich.

Eine sich zurückziehende Figur gilt **immer als flüchtend**.

Falls die Anzahl Einheiten in einem Gebiet nach einem Rückzug mehr als 8 beträgt, muss der Spieler so viele davon eliminieren, bis sich dort nur noch 8 oder weniger Einheiten befinden. Sowohl flüchtende als auch stehende Einheiten zählen gegen dieses Limit. Beim Rückzug müssen alle Bewegungsbeschränkungen beachtet werden, auch ein Rückzug über rote oder blaue Grenzen ist nicht möglich (außer im Winter über blaue Grenzen, und falls die Einheiten fliegen können, s. „Bewegungsbeschränkungen“ auf Seite 18).

BEISPIEL KAMPFRUNDE I



1. Der Latarispieler führt einen Befehl „Eroberung“ aus. Er zieht 5 seiner Einheiten in ein Gebiet mit Uthuk-Einheiten.
2. Der Latarispieler muss nun einen Kampf beginnen. Er legt zunächst den Kampfmarker in das umkämpfte Gebiet. Beginnend mit dem Angreifer haben beide Spieler nun Gelegenheit, Taktikkarten zu spielen (was sie beide nicht tun).
3. Der Latarispieler nimmt alle seine Einheiten aus dem umkämpften Gebiet und stellt sie in den entsprechenden Reihen neben seiner Fraktionstafel auf.
4. In der ersten Kampfunde greifen alle Einheiten der Kampfreihe 1 an. Der Latarispieler hat 3 Bogenschützen, zieht also 3 Schicksalskarten und sieht sich den Dreiecksbereich der Karten an (entsprechend der Sockelform seiner Bogenschützen). Der Uthuk-Spieler hat 2 Fleischfetzter und zieht 2 Schicksalskarten und sieht sich den Rechteckbereich der Karten an.
5. Beide Spieler zeigen die Karten vor, die in dem entsprechenden Bereich das Symbol für besondere Fähigkeiten haben. Der Latarispieler zeigt eine solche Karte vor, wodurch die besondere Fähigkeit eines Bogenschützen angewandt wird. Diese Fähigkeit ermöglicht ihm, einer Einheit seiner Wahl 1 Schaden zuzufügen. Er wählt dafür einen gegnerischen Berserker, der dadurch eliminiert wird.
6. Dann zeigen beide Spieler alle Karten vor, die in dem entsprechenden Bereich ein Fluchtsymbol aufweisen. Der Uthuk-Spieler kann 1 Fluchtpunkt vorweisen, was 1 Latarieinheit zur Flucht zwingt. Der Latarispieler lässt einen seiner Bogenschützen flüchten und kippt die Figur um.
7. Beide Spieler zeigen nun alle Karten mit einem Schadenssymbol in dem entsprechenden Bereich vor. Der Latarispieler kann 1 Schadenssymbol vorweisen, das 1 Schaden verursacht. Der Uthuk-Spieler weist den Schaden einem seiner Fleischfetzter zu. Dieser hat nur einen Lebenspunkt und wird durch den Schaden sofort eliminiert, der Schadensmarker wird wieder entfernt.
8. Auch der Uthuk-Spieler verursacht 1 Schaden. Der Latarispieler weist diesen Schaden einem seiner Pegasusreiter zu. Da die Pegasusreiter 3 Lebenspunkte haben, wird er dadurch nicht eliminiert.

BEISPIEL KAMPFRUNDE 2



1. In der 2. Kampfrunde verfügt der Latarispieler über 2 Pegasusreiter in der 2. Kampfreihe, zieht also 2 Schicksalskarten. Der Uthuk-Spieler hat in seiner 2. Kampfreihe 2 verschiedene Einheitentypen. Er beschließt, zuerst mit den Berserkern anzugreifen und zieht eine Schicksalskarte für jeden Berserker.
2. Keiner der beiden Spieler hat eine Karte mit einem Symbol für besondere Fähigkeiten oder einem Fluchtsymbol in den entsprechenden Kartenbereichen gezogen, also werden keine besonderen Fähigkeiten angewandt und es flüchten auch keine Einheiten. Der Latarispieler hat Karten mit insgesamt 3 gültigen Schadenspunkten gezogen, wovon der Uthuk-Spieler 2 seinen beiden Berserkern zuweist, die dadurch beide eliminiert werden (da sie nur 1 Lebenspunkt haben). Den dritten weist er einem seiner Tiermenschen zu, der dadurch ebenfalls eliminiert wird.
3. Der Uthuk-Spieler hatte Karten mit nur einem gültigen Schadenspunkt gezogen. Der Latarispieler muss diesen Schaden seinem bereits verletzten Pegasusreiter zuweisen (der dadurch nicht eliminiert wird).

4. Da die Tiermenschen des Uthuk-Spielers noch nicht angegriffen haben, zieht dieser nun 2 Schicksalskarten, da nur noch 2 Tiermenschen stehen.
5. Der Uthuk-Spieler hat keine Karten mit einem Symbol für besondere Fähigkeiten in dem entsprechenden Bereich gezogen, also werden die Karten mit Fluchtsymbol angewandt. Eine unverletzte Einheit des Latarispielers muss flüchten (er wählt den Pegasusreiter).
6. Nun werden die Schadenssymbole angewandt. Der Latarispieler muss seinem bereits verletzten Pegasusreiter einen weiteren Schaden zuweisen, wodurch dieser eliminiert wird, da er nun gleich viele Schadenspunkte hat wie Lebenspunkte.
7. Alle Einheiten haben angegriffen und die Spieler ermitteln nun ihre Stärke. Es stehen noch 2 Bogenschützen des Latarispielers, was eine Stärke von 2 ergibt. Der Uthuk-Spieler hat 3 noch stehende Einheiten, einen Fleischfresser und 2 Tiermenschen, was eine Stärke von 3 ergibt.
8. Der Uthuk-Spieler ist stärker und gewinnt den Kampf. Die Latarieinheiten müssen sich auf ein benachbartes Gebiet zurückziehen, was bedeutet, dass sie flüchten.

HELDEN

Außer Militäreinheiten zu rekrutieren, kann jede Fraktion auch Helden anwerben, die in drei Bereichen eingesetzt werden können. Sie können durch die **Erfüllung von Quests** versuchen, Drachenrunen zu erhalten, sich **mit anderen Helden duellieren** (siehe „Duellbeispiel“ auf Seite 28) oder verbündete Einheiten **im Kampf unterstützen**.

Helden können außerdem gegnerische Runenmarker auskundschaften, um falsche Runen aufzuspüren (siehe „Runenmarker“ auf Seite 30).

Für jeden Helden gibt es eine Karte mit seinem Namen, seinen Eigenschaften und seiner besonderen Fähigkeit. Jeder Held wird durch eine Kunststofffigur dargestellt, die auf dem Spielplan seinen aktuellen Aufenthaltsort angibt.

ÜBERSICHT HELDENKARTE



1. **Name:** Der Name hilft, die Helden voneinander zu unterscheiden.
2. **Gesinnung:** Die Farbe des Banners nennt die Gesinnung des Helden. Sie ist entweder weiß (gut), grün (neutral) oder schwarz (böse). Helden werden einem Spieler eher untreu, wenn ihre Gesinnung nicht gleich der Fraktionsgesinnung ist.
3. **Fähigkeit:** Dieser Text nennt die einzigartigen Fähigkeit dieses Helden.
4. **Eigenschaften:** Diese Zahlen sind ein Maß für die Stärke ♣ des Helden, seine Gewandtheit ♠ und seine Weisheit ♣. Diese Eigenschaften spielen vor allem bei Quests eine Rolle (s. „Eigenschaftsprüfungen“ auf Seite 26).
5. **Sockelform:** Der Kreis erinnert daran, dass für Helden bei Duellen der Kreisbereich der Schicksalskarten gilt.
6. **Lebenspunkte:** Die Lebenspunkte sind gleich der Anzahl Schadenpunkte, die erforderlich sind, um den Helden zu besiegen.
7. **Besondere Fähigkeit im Duell:** Hinweis darauf, dass Helden im Duell 1 Schadenspunkt verursachen können (anstatt eine Belohnungskarte zu benutzen), wenn sie das Symbol für besondere Fähigkeiten benutzen.

HELDEN ANWERBEN

Wenn ein Spieler einen Helden anwirbt, legt er die Heldenkarte offen in seinen Spielbereich und platziert die Heldenfigur auf eine seiner Festungen.

Ein Spieler darf **nie mehr als 3 Helden** gleichzeitig in seinen Diensten haben. Wenn er einen vierten Helden anwirbt, muss er dafür einen anderen wählen, der ihm **UNTREU** wird (s. „Untreue Helden“ auf Seite 28). Das ist auch dann nötig, wenn der Held ihm normalerweise nicht untreu werden kann (z. B. wenn der Spieler die Titelkarte „Kapitän der Heldenliga“ besitzt).

HELDENUNTERSTÜTZUNG IM KAMPF

Während Schritt 3 eines Kampfes können Helden verbündete Einheiten unterstützen.

Beginnend mit dem Angreifer kann jeder Spieler eigene Helden aus dem umkämpften Gebiet nehmen und zu einem seiner verbündeten Einheitentypen stellen. Wenn der Spieler Schicksalskarten zieht, zieht er für diese Einheiten eine Karte mehr und legt anschließend eine Karte ungenutzt ab.

Wenn der Spieler einen Kampf verliert, in denen einer oder mehrere Helden beteiligt waren, flüchten diese und ziehen sich zusammen mit den restlichen Einheiten zurück, falls vorhanden. Sind keine zurückziehenden Einheiten mehr vorhanden, ziehen sich die flüchtenden Helden trotzdem zurück (alle in dasselbe Gebiet).

Beispiel: Der Latarispieler bestreitet einen Kampf mit drei Bogenschützen und zwei Pegasusreitern. Er hat außerdem zwei Helden im umkämpften Gebiet. Er entscheidet sich, einen der Helden die Bogenschützen im Kampf unterstützen zu lassen und platziert den Helden neben den Bogenschützen. Der zweite Held unterstützt die Pegasusreiter im Kampf nicht und bleibt im umkämpften Gebiet stehen. Während des Kampfes zieht der Latarispieler 4 Schicksalskarten für seine Bogenschützen, legt eine seiner Wajhl ungenutzt ab, und führt die verbliebenen 3 aus. Der Latarispieler verliert den Kampf und seine verbliebenen 2 Bogenschützen und ein Pegasusreiter flüchten und ziehen sich zurück. Der Held, der die Bogenschützen unterstützt hat, flüchtet auch und zieht sich mit den Bogenschützen zurück. Der zweite Held des Latarispieler, der nicht am Kampf teilgenommen hat, flüchtet nicht und muss sich auch nicht zurückziehen.

SCHICKSALKARTEN

Schicksalskarten dienen vielen Zwecken, sie werden für Diplomatie, Kämpfe und Eigenschaftsprüfungen benutzt. Ein paar Dinge sind zu beachten, wenn Schicksalskarten gezogen und angewandt werden:

- Immer wenn ein Spieler Schicksalskarten ziehen muss, muss er die komplette genannte Anzahl ziehen. Wenn ein Spieler beispielsweise diplomatische Verhandlungen führt und mit seiner ersten Karte ein ♣ Symbol zieht, muss er trotzdem auch noch die übrigen Karten ziehen, falls und wie angeben.
- Der Ablagestapel für Schicksalskarten kann jederzeit von jedem Spieler durchsucht werden. So kann man abwägen, welche Symbole bereits gezogen wurden und ob es ratsam ist, diplomatische Verhandlungen zu führen oder eine Quest zu beginnen.
- Wenn der Schicksalskartenstapel beim Ziehen der Karten aufgebraucht wird, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Ziehstapel weiter benutzt.

QUESTKARTEN

Durch die Erfüllung von Quests können Helden Belohnungskarten erhalten, die besondere Fähigkeiten verleihen oder sogar Drachenrunen einbringen!

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Questkarten, an denen sich jeder seiner Helden versuchen kann. Die Helden versuchen Quests in der Questphase zu erfüllen (siehe unten).

Jeder Spieler darf maximal 3 Questkarten gleichzeitig auf seiner Hand haben. Falls ein Spieler jemals mehr als 3 Questkarten haben sollte, muss er so viele ablegen, bis er nur noch 3 hat.

ÜBERSICHT QUESTKARTE



1. **Name:** Der Titel der Questkarte.
2. **Aufbau-Questkarte:** Als „Aufbau-Questkarte“ bezeichnete Questkarten werden benutzt, um zu ermitteln, welche Teile jeder Spieler für den Spielplanaufbau benutzt. Diese Karten werden anschließend wieder mit den übrigen Questkarten gemischt.
3. **Storytext:** Dieser Text liefert den Hintergrund für die Quest und nennt u. U. den besonderen Namen des Gebietes.
4. **Bedingungen:** Nachdem der Held in das entsprechende Gebiet gereist ist, muss er diese Bedingungen erfüllen, um die Quest erfolgreich zu beenden. In diesem Bereich kursiv gedruckter Text dient nur zur Ausschmückung und hat keine weitere Bedeutung für das Spiel.
5. **Gebiet:** Das bestimmte Gebiet (falls angegeben), das der Held aufsuchen muss, um sich der Quest zu stellen.

QUESTPHASE

Die zweite Funktion jeder Sommerkarte löst eine Questphase aus:

Beginnend mit dem Spieler mit der aktuell niedrigsten Befehlsnummer auf seiner Karte (der vorhergehenden Jahreszeit) kann jeder Spieler mit **jedem seiner Helden** eine der folgenden Aktionen ausführen. Wer mehrere Helden führt, kann mit jedem Helden eine andere Aktion ausführen (s. Beispiel Questphase).

- **Bewegen:** Der Held kann sich bis zu 2 Gebiete weit bewegen und dann, falls möglich, ein Duell oder eine Quest beginnen. Dadurch wird das Zielgebiet nicht aktiviert. Die Spieler sollten daran denken, dass Helden in und durch feindliche oder neutrale Gebiete ziehen dürfen. Flüchtende Helden können diese Aktion nicht ausführen.
- **Heilen:** Alle Schadensmarker werden von dem Helden entfernt. Ein Held kann nur in einem eigenen Gebiet des Spielers geheilt werden.

- **Trainieren:** 2 Eigenschaften des Helden werden um einen Punkt verbessert oder eine Eigenschaft um 2 Punkte. Es werden Trainingsmarker auf die Heldenkarte gelegt, um anzuzeigen, welche Eigenschaft(en) verbessert wurden. Diese Marker sind doppelseitig und können so markieren, ob die Eigenschaft um +1 oder +2 verbessert wurde. Jede Eigenschaft kann nur einen Trainingsmarker haben.
Hinweis: Wenn eine Questkarte einen Helden anweist, eine Eigenschaft zu trainieren, wird diese Eigenschaft um 1 erhöht (anstatt dem normalen Trainieren).

Obwohl jeder Spieler alle seine Helden während der Questphase benutzen kann, gilt das nicht als Teil seines Spielzuges.

QUESTS BEGINNEN UND ERFÜLLEN

Die meisten Questkarten verlangen, dass sich ein Held in einem bestimmten Gebiet befindet (durch Nummer und Buchstaben angeben, z. B. 3A). Wenn ein Held in der Questphase in das Gebiet kommt (durch die Aktion „Bewegen“), kann der Spieler die entsprechende Questkarte aufdecken und dann ihren Anweisungen folgen.

Falls das Ergebnis der Anweisungen lautet, „nimm eine Belohnung“, ist die Quest damit erfüllt und der Spieler nimmt eine Belohnungskarte (s. Seite 27). Anschließend wirft der Spieler die erfüllte Questkarte ab **und zieht eine neue Questkarte**. Wenn ein Held eine Quest nicht abschließt, wird die Questkarte nur abgelegt, wenn es so auf der Karte vermerkt ist.

Jeder Held kann in jeder Questphase nur versuchen, eine Quest zu erfüllen. Flüchtende Helden können keine Quest beginnen.

EIGENSCHAFTSPRÜFUNGEN

Viele Questkarten verlangen von einem Helden, ein bestimmtes Gebiet aufzusuchen und sich dann der **PRÜFUNG** einer seiner Eigenschaften zu unterziehen (Stärke, Gewandtheit oder Weisheit).

Wenn die Eigenschaft eines Helden geprüft wird, zieht der den Helden führende Spieler so viele Schicksalskarten, wie der Punktwert der fraglichen Eigenschaft des Helden ist. Dann wählt der Spieler eine dieser Schicksalskarten und führt die Questkarte unter Anwendung des Symbols oben auf der gewählten Schicksalskarte aus.

Beispiel: Eine Questkarte verlangt von dem Helden, in das Gebiet 3A zu reisen und dort seine Gewandtheit zu prüfen. In der Questphase zieht der Spieler den Helden in das Gebiet und zeigt die Questkarte vor. Wie auf der Questkarte angegeben, zieht er dann 2 Schicksalskarten, weil der Held eine Gewandtheit von 2 hat. Der Spieler wählt eine der beiden Karten aus und wirft die andere ab. Dann vergleicht er das Schicksalsymbol der gewählten Karte (👑) mit dem Symbol in den Anweisungen der Questkarte.

Die Questkarte sagt „👑“: „Nimm eine Belohnung“. Der Spieler zieht eine Belohnungskarte, wirft die Questkarte ab und zieht eine neue Questkarte.

BELOHNUNGSKARTEN

Helden erhalten oft Belohnungskarten (von denen manche sogar Drachenrunen einbringen), wenn sie Quests erfüllen. Wenn ein Held eine Belohnungskarte erhält, nimmt der Spieler die oberste Karte des Stapels, sieht sie sich an und legt sie verdeckt unter die Heldenkarte.

Belohnungskarten werden erst aufgedeckt, wenn der Spieler beschließt ihre Fähigkeit zu nutzen. Danach bleibt die Karte offen liegen.

Ein Spieler kann die Belohnungskarten seiner Helden beliebig untereinander austauschen, wenn die jeweiligen Helden während seines Spielzuges oder während ihrer Bewegung in der Questphase in demselben Gebiet sind. Sie müssen nach einem Tausch nicht in demselben Gebiet bleiben und können einfach tauschen, wenn sie durch ein Gebiet mit einem verbündeten Helden ziehen.

BEISPIEL QUESTPHASE



Nach Abwicklung der Ersten Funktion einer Sommerkarte folgt als Zweite Funktion eine Questphase:

1. Der Latarispieler hat die niedrigste Befehlsnummer aus dem Frühling, ist also erster Spieler der Questphase. Er hat eine Heldin und beschließt, sie von ihren Verletzungen zu heilen.
2. Der Uthuk-Spieler hat die zweitniedrigste Befehlsnummer. Er möchte seinen ersten Helden trainieren und verbessert dessen Gewandtheit um 2 Punkte.
3. Der Uthuk-Spieler bewegt nun seinen zweiten Helden in ein feindliches Gebiet, wobei er auf dem Weg dorthin auch ein feindliches Gebiet durchquert.
4. Er kann nun ein Duell mit dem gegnerischen Helden ausfechten oder versuchen, eine seiner Questkarten zu erfüllen (oder nichts von beidem unternehmen).

Die Spieler der Daqan und Waiqar haben keine Helden und können daher in der Questphase nichts tun.

ÜBERSICHT BELOHNUNGSKARTE



1. **Titel:** Der Titel dient dazu, die Belohnungskarten voneinander zu unterscheiden.
2. **Fähigkeit:** Dies ist die Fähigkeit oder Wirkung der Karte. Einige dieser Fähigkeiten fordern, dass der Held während eines Duells eine Karte mit dem Symbol (🎴) für besondere Fähigkeiten zieht.
3. **Merkmal:** Manche Belohnungskarten haben ein besonderes Merkmal: *Waffe* oder *Rüstung*. Während eines Duells kann ein Held maximal eine Waffe und eine Rüstung tragen.

BELOHNUNGSKARTEN BEI DUELLEN

Viele Fähigkeiten der Belohnungskarten bringen den Helden Vorteile bei Duellen (beispielsweise solche, die ein Symbol für besondere Fähigkeiten erfordern). Während eines Duells kann ein Held beliebig viele seiner Belohnungskarten benutzen, aber maximal eine „Waffe“ und eine „Rüstung“. Er darf **dieselbe** Waffe oder Rüstung während eines Duells mehrmals benutzen, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

Sobald eine Belohnungskarte benutzt wird, muss der Spieler sie aufdecken und ihren Anweisungen folgen. Viele Karten können erst genutzt werden, wenn der Held eine Karte mit Symbol für besondere Fähigkeiten zieht. Wenn ein Held während eines Duells eine Karte mit Symbol für besondere Fähigkeiten zieht, kann er entweder die besondere Fähigkeit einer seiner Belohnungskarten nutzen **oder** dem Gegner einen Schaden zufügen (wie auf der Heldenkarte angegeben).

GEHEIMHALTUNG VON BELOHNUNGSKARTEN

Belohnungskarten werden verdeckt unter die Karte des Helden gelegt, der sie erhalten hat. Der Spieler des Helden kann sich die verdeckten Karten jederzeit ansehen, **darf sie aber nie anderen Spielern zeigen**.

Sobald eine Belohnungskarte aufgedeckt wird, ist ihre Information jedermann zugänglich und sie bleibt für den Rest des Spiels offen liegen.

DUELLE

Wenn ein Spieler in der Questphase seinen Helden in ein Gebiet mit einem gegnerischen Helden zieht, kann er ein Duell mit dem anderen Helden mit dem Ziel austragen, ihn zu besiegen und ihm seine Belohnungskarten zu nehmen.

1. **Verteidiger bestimmen:** Der Spieler, der das Duell beginnt, bestimmt einen einzelnen gegnerischen Helden in dem Gebiet als Duellgegner.
2. **Fähigkeiten zu Duellbeginn:** Falls der Angreifer Taktikkarten oder sonstige Fähigkeiten hat, die „zu Beginn eines Duells“ benutzt werden können, muss er sie jetzt benutzen, falls er das möchte. Anschließend hat der Verteidiger Gelegenheit, seine Fähigkeiten und Karten „zu Beginn eines Duells“ zu benutzen.
3. **Duellrunden:** Die Spieler kämpfen **4 Duellrunden** lang. Jede Runde besteht aus folgenden Schritten in genau in dieser Reihenfolge:
 - a. *Schicksalskarten ziehen:* Beginnend mit dem Angreifer zieht jeder Spieler 1 Schicksalskarte und zeigt sie vor.
 - b. *Schicksalskarten anwenden:* Beginnend mit dem Angreifer befolgt jeder Spieler das Symbol im Kreisbereich seiner Schicksalskarte.

Falls es ein Symbol für besondere Fähigkeiten ist, kann der Held dem Gegner entweder einen Schaden zufügen (s. Heldenkarte) oder die Fähigkeit einer seiner Belohnungskarten nutzen.

Falls es ein Fluchtsymbol ist, kann der Held in dieser Runde so viel Schaden vermeiden, wie die Zahl an Fluchtpunkten beträgt. Wenn ein Held beispielsweise 2 Schaden erhält, kann er 1 Schaden vermeiden, wenn der Kreisbereich seiner Schicksalskarte 1 Fluchtpunkt zeigt. In einem Duell bedeuten die Fluchtsymbole **nicht**, dass der gegnerische Held flüchten muss.

Falls es ein Schadenssymbol ist, wird dem gegnerischen Helden entsprechend viel Schaden zugefügt (die Anzahl Schadensmarker wird auf dessen Heldenkarte gelegt).

Falls der Kreisbereich der Schicksalskarte leer ist, passiert nichts (der Held kann keine besondere Fähigkeit nutzen, Schaden zufügen oder Schaden vermeiden).

Aller Schaden wird gleichzeitig zugefügt, was dazu führen kann, dass beide Helden gleichzeitig besiegt sind (s. rechts „Helden besiegen und ihnen Schaden zufügen“).

4. Ergebnis: Nach 4 Duellrunden oder sobald ein Held besiegt ist, endet das Duell.

Erlittener Schaden bleibt auf der Heldenkarte liegen (außer wenn der Held besiegt wurde). Nicht besiegte Helden bleiben in dem Gebiet (sie müssen sich nicht zurückziehen).

Ein Held, der ein Duell beginnt, kann in dieser Questphase keine Quest beginnen.

Falls ein Held während eines Duells besiegt wird, endet das Duell nach dem Ende der aktuellen Duellrunde. Der siegreiche Held nimmt dann alle Belohnungskarten des besiegten Helden (s. rechts „Helden besiegen und ihnen Schaden zufügen“).

Flüchtende Helden können zu einem Duell gezwungen werden, dürfen aber nie ein Duell beginnen. Für das Duell spielt es keine Rolle, ob der Verteidiger flüchtet oder nicht.

„DUELLQUESTS“

Einige Questkarten verlangen von dem Helden, zu einem bestimmten Gebiet zu reisen und sich dort mit einem bestimmten Typ einer neutralen Einheit zu duellieren. Diese Einheit wird nicht auf dem

Spielplan platziert (sondern daneben) und existiert nur für die Dauer dieses Duells.

Sobald der Held in der Questphase in dem Gebiet ankommt, folgt er lediglich den üblichen Schritten eines Duells (falls nötig über 4 Runden). Der Spieler links von ihm führt während des Duells die neutrale Einheit. Falls für die neutrale Einheit eine Karte mit dem Symbol für besondere Fähigkeiten in dem Bereich ihrer Sockelform gezogen wird, wird dadurch ihre besondere Fähigkeit angewandt (sie hat nicht wie der Held die Option, stattdessen einen Schaden zuzufügen).

Falls der Held die Einheit besiegt, hat er damit die Quest erfüllt und erhält die Belohnung wie angegeben. Egal, wie das Duell ausgeht, wird die neutrale Einheit anschließend wieder zum Vorrat zurückgelegt.

HELDEN BESIEGEN UND IHNEN SCHADEN ZUFÜGEN

Sobald ein Held mindestens so viele Schadensmarker erhalten hat wie er Lebenspunkte besitzt, ist er besiegt. Der den Helden führende Spieler entfernt die Figur vom Spielplan und legt sie zusammen mit der Heldenkarte in die Spielschachtel zurück.

Falls ein Held im Duell besiegt wird, kann der Spieler des siegreichen Helden alle Belohnungskarten des Unterlegenen beliebig auf seine in diesem Gebiet anwesenden Helden verteilen. Alle noch nicht offenen Belohnungskarten bleiben verdeckt und der neue Besitzer kann sie sich jederzeit anschauen.



Marker für besiegte Helden

Wenn ein Held anderweitig besiegt wird, werden seine Belohnungskarten neben den Spielplan gelegt (offen oder verdeckt, so wie sie sind). Ein Marker für besiegte Helden wird in das Gebiet gelegt, in dem der Held besiegt wurde und ein entsprechender Marker für besiegte Helden (mit gleicher Zahl) wird auf die Belohnungskarten des besiegten Helden gelegt.

Jeder Held, der während des Spielzuges des ihn führenden Spielers in einem Gebiet mit einem Marker für besiegte Helden ist, kann alle unter dem entsprechenden Marker neben dem Spielplan liegenden Belohnungskarten nehmen und unter bzw. neben seine Heldenkarte legen. Anschließend entfernt der Spieler den Marker für besiegte Helden vom Spielplan.

UNTREUE HELDEN

Helden werden einem Spieler gelegentlich **UNTREU**. Diese Untreue tritt ein, falls ein Held nicht die gleiche Gesinnung hat wie die Fraktion seines Spielers und eine bestimmte Jahreszeiten- oder Taktikkarte ausgeführt wird.

Die Figur eines untreu gewordenen Helden wird vom Spielplan genommen und seine Heldenkarte wird wieder mit den anderen Heldenkarten gemischt. Alle seine Belohnungskarten werden als offener Ablagestapel neben den Belohnungskartenstapel gelegt (und nicht für andere Helden zurück gelassen wie bei einem besiegten Helden).

DUELLBEISPIEL



1. Während der Questphase zieht ein Held des Uthuk-Spielers (Carthos der Verrückte) in ein Gebiet, in dem sich eine Heldin des Latarispieler befindet (Silhouette). Der Uthuk-Spieler beschließt, ein Duell gegen die Heldin des Latarispieler auszutragen.
2. Der Uthuk-Spieler benutzt zuerst die Fähigkeiten, die er „zu Beginn eines Duells“ benutzen kann bzw. will. Er benutzt die Fähigkeit von Carthos dem Verrückten, dem verteidigenden Helden 1 Schaden zuzufügen. Der Latarispieler benutzt keine Fähigkeiten „zu Beginn eines Duells“.
3. Beide Spieler ziehen für die erste Duellrunde eine Schicksalskarte. Der Uthuk-Spieler zieht eine Karte mit Symbol für besondere Fähigkeiten (im Kreisbereich) und der Latarispieler eine Karte mit Fluchtsymbol.
4. Der Uthuk-Spieler kann aufgrund des Symbols für besondere Fähigkeiten eine seiner Belohnungskarten benutzen oder dem Gegner 1 Schaden zufügen (wie auf seiner Heldenkarte vermerkt). Er beschließt, die Fähigkeit

einer seiner Belohnungskarten zu nutzen (Klinge der Wut) um dem Gegner Schaden in Höhe der Stärke seines Helden (in diesem Fall 2) zuzufügen.

5. Der Latarispieler pariert 1 Schaden davon durch sein zuvor gezogenes Fluchtsymbol und nimmt den übrigen Schaden. Seine Heldin erleidet also nur 1 Schaden statt 2.
6. In der zweiten Duellrunde ziehen beide Spieler wieder eine Karte, beide ziehen eine Karte mit gültigem Schadenssymbol.
7. Silhouette erleidet einen Schaden.
8. Auch Carthos der Verrückte würde einen Schaden erhalten, aber er zeigt eine Belohnungskarte „Rüstung“ vor (Runenpanzer) wodurch dieser Schaden abgewehrt wird. Silhouette hat nun so viel Schadenspunkte wie Lebenspunkte und ist damit besiegt und auch das Duell ist beendet. Der Angreifer nimmt alle Belohnungskarten der unterlegenen Heldin und legt sie unter die Karte von Carthos dem Verrückten.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet nach sieben Spieljahren nach dem Winter. Alle Runenmarker auf dem Spielplan werden umgedreht und der Spieler, der die meisten Drachenrunen kontrolliert, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand siegt der Spieler mit den meisten Einflussmarkern. Falls auch das nicht zu einer Entscheidung führt, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Anfangseinfluss das Spiel.

Sobald ein Spieler 6 Drachenrunen kontrolliert kann er versuchen, das Spiel vorzeitig zu gewinnen (siehe „Siegkarte“ weiter unten).

SIEGKARTEN

Wenn ein Spieler 6 Drachenrunen kontrolliert kann er versuchen, das Spiel zu gewinnen. Kontrolliert er im darauf folgenden Jahr zur gleichen Jahreszeit immer noch 6 Drachenrunen, gewinnt er das Spiel sofort, wie unten beschrieben.

Ein Spieler kann jederzeit während seines Zugs seine Drachenrunen aufdecken, um zu beweisen, dass er das Spiel gewinnen kann. Die Runen bleiben aufgedeckt (siehe „Drachenrunen anschauen“ in der Textbox). Anschließend legt er seine Siegkarte verdeckt auf den aktiven Jahreszeitenstapel. (Im Sommer wird die Siegkarte also auf die nächste verdeckte Sommerkarte gelegt.) Diese Siegkarte wird im folgenden Sommer ausgeführt.

Liegt in der aktuellen Jahreszeit eine Siegkarte auf dem Jahreszeitenstapel, wird diese vom jeweiligen Spieler aufgedeckt **bevor** die Jahreszeitenkarte gezogen wird. Hat der Spieler genügend Drachenrunen, um das Spiel zu gewinnen, führt er seine Siegkarte aus und liest deren Text laut vor. Hat er nicht mindestens 6 Drachenrunen, nimmt er seine Siegkarte zurück und die jeweilige Jahreszeitenkarte wird normal ausgeführt.

Es kann nie mehr als eine Siegkarte auf einem Jahreszeitenstapel liegen. Liegt bereits eine Siegkarte auf dem aktuellen Jahreszeitenstapel, muss der nächste Spieler mit genügend Drachenrunen bis zu seinem nächsten Zug in der nächsten Jahreszeit warten, um seine Drachenrunen aufzudecken und seine eigene Siegkarte zu platzieren.

Da Siegkarten erst im Folgejahr ausgeführt werden, können Siegkarten nicht im siebten Jahr platziert werden.

Zum Beispiel deckt Tom 6 Drachenrunen im sechsten Spieljahr auf und platziert seine Siegkarte auf dem aktuellen Jahreszeitenstapel (Sommer). Während des nächsten Frühlings verliert er die Kontrolle über eins seiner Gebiete mit einer Drachenrunne. Wenn er seine Siegkarte in der nächsten Jahreszeit aufdeckt, hat er nicht mehr genügend Drachenrunen, um das Spiel zu gewinnen. Er legt seine Siegkarte zurück in seinen Spielbereich. Kein Spieler hat eine weitere Karte auf einem der restlichen Jahreszeitenstapel liegen und da sich das Spiel nun bereits im siebten und damit letzten Jahr befindet, kann keiner der Spieler eine weitere Siegkarte auf einem Jahreszeitenstapel platzieren. Der Sieger des Spiels wird also zum Ende des Winters bestimmt.

Hinweis: Diese Karten lagen der Erweiterung „Banners of War“ als Variante bei. Dieser Abschnitt hat Vorrang vor allen Regeln in dieser Erweiterung. Das Spielen mit Siegkarten ist Pflicht und nicht optional.

DRACHENRUNEN ERHALTEN

Drachenrunen können auf vielfältige Weise erhalten werden, und zwar durch Zielkarten, Belohnungskarten, Titelkarten und Jahreszeitenkarten.

Immer wenn ein Spieler die Anweisung erhält, „eine Drachenrunne zu nehmen“ führt er die folgenden Schritte aus:

1. **Falsche Runen ablegen:** Der Spieler kann bis zu 2 falsche Runen aus von ihm selbst kontrollierten Gebieten ablegen.
2. **Runenmarker nehmen:** Der Spieler nimmt einen Drachenrunenmarker und einen falschen Runenmarker und vertauscht sie so, dass niemand mehr weiß, welcher Marker welcher ist.
3. **Runenmarker auslegen:** Der Spieler sieht sich die beiden Marker an und legt je einen verdeckt in eigene oder unkontrollierte Gebiete, in denen noch kein Runenmarker liegt. Falls es für einen oder beide Marker keine solchen Gebiete gibt, legt er den oder die nicht zu platzierenden Marker auf den Haufen unbenutzter Runenmarker. Einige Jahreszeiten- oder Taktikkarten schreiben den Spielern vor, Runenmarker in bestimmte Gebiete zu legen oder dorthin umzulegen. Auf diesen ist nicht „nimm eine Drachenrunne“ zu lesen und sie geben nur vor, bestimmte Marker einzusetzen. Durch diese Karten kommen keine falschen Runen ins Spiel, außer dies ist ausdrücklich angegeben.

In ein Gebiet, in dem bereits ein Runenmarker liegt, kann nie ein weiterer Runenmarker gelegt werden.

RUNENMARKER ANSCHAUEN

Jeder Spieler kann sich jederzeit Runen in Gebieten anschauen, die er selbst kontrolliert oder in denen er einen Helden hat. Das gilt ausdrücklich auch für feindlich kontrollierte Gebiete, in denen sich ein eigener Held befindet. Die Spieler dürfen den anderen Spielern nie Runenmarker zeigen, können ihnen aber sagen (und dabei auch lügen), welche ein Marker in einem Gebiet liegt.

Außer zum Spielende und dem Aufdecken für den vorzeitigen Sieg mit einer Siegkarte (s. „Spielende und Sieg“) werden Runenmarker nie für alle sichtbar aufgedeckt.

AUFDECKEN VON RUNENMARKERN

Wenn ein Spieler durch eine Karte angewiesen wird, einen Runenmarker in einem von ihm kontrollierten Gebiet aufzudecken, dreht er einen Runenmarker seiner Wahl um und gibt zu erkennen, ob es sich um eine Drachenrunne oder eine falsche Rune handelt. Weist ihn die Karte an, eine Drachenrunne aufzudecken, darf er keine falsche Rune aufdecken.

Auf diese Weise aufgedeckte Runenmarker bleiben aufgedeckt. Ein Runenmarker kann nur umgedreht werden, wenn der Spieler die Befehlskarte „Festung“ spielt (siehe „Festungsbefehl“ auf Seite 36). Beim Ausführen der Befehlskarte werden nur die Runenmarker in den beiden betroffenen Gebieten verdeckt. Alle anderen aufgedeckten Runenmarker auf dem Spielplan sind davon nicht betroffen.

WEITERE REGELN

Im folgenden Abschnitt werden die Regeln für alle Komponenten erklärt, die im Hauptabschnitt der Spielregel noch nicht eingehend berücksichtigt wurden.

ZIELKARTEN

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Zielkarte. Jede Zielkarte nennt Bedingungen, die ein Spieler erfüllen kann, um eine Drachenrune zu erhalten. Zielkarten werden so lange geheim gehalten, bis ein Spieler seine Karte aufdeckt, um eine Drachenrune zu erhalten (siehe „Drachenrunen erhalten“ auf Seite 30).

Die Zielkarten sind in 2 Stapel aufgeteilt, nämlich in einen Stapel für die „guten“ Fraktionen und einen für die „bösen“ Fraktionen. Gute Zielkarten verlangen normalerweise von den Spielern, sich mit bestimmten Einheiten zu verbünden und Einfluss zu gewinnen, während böse Zielkarten meist verlangen, Gebiete zu erobern und Einheiten zu vernichten.

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt seines Spielzuges die Bedingungen seiner Zielkarte erfüllt, **kann** er sie ablegen, um eine Drachenrune zu erhalten. Dann befolgt er die Schritte für das Erhalten von Drachenrunen (einschließlich des Erhalts einer falschen Rune und der Platzierung in eigenen oder leeren Gebieten). Der Spieler erhält keine neue Zielkarte, um die alte Karte zu ersetzen.



EINFLUSSGEBOTE

Manche Jahreszeitenkarten weisen die Spieler an, **EINFLUSSGEBOTE** zu machen. Diese Gebote sind politische Auseinandersetzungen, bei denen das diplomatische Geschick der Fraktionen auf den Prüfstand gestellt wird, ebenso wie ihr Ansehen im „Rat der Magier“ (s. u.). Einflussgebote werden in folgenden Schritten abgewickelt:

1. **Einfluss bekannt geben:** Jeder Spieler muss bekannt geben, wie viele Einflussmarker er besitzt. In diesem Schritt können die Spieler auch über die Gebote diskutieren und versprechen oder lügen, wie viel sie tatsächlich bieten werden.
2. **Einflussmarker heimlich wählen:** Jeder Spieler nimmt alle seine Einflussmarker in eine Hand und nimmt so viele Marker, wie er bieten möchte, in die andere Hand, ohne dass die anderen Spieler dies sehen können. Die geschlossene Faust mit seinem Gebot hält dann jeder Spieler über die Tischmitte.
3. **Sieger ermitteln:** Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Fäuste und zeigen nun ihr Gebot. Jede Jahreszeitenkarte gibt genau an, wie der Ausgang festgelegt wird (normalerweise gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebot).
4. **Einflussmarker ablegen:** Alle Spieler (d. h. nicht nur der Sieger) müssen nun ihre gebotenen Einflussmarker auf den Haufen der unbenutzten Einflussmarker ablegen.

GLEICHSTÄNDE BEI EINFLUSSGEBOTEN

Falls mehrere Spieler gleich viele Einflussmarker geboten haben, entscheidet der Spieler, der die Titelkarte „Primarch des Rates der Magier“ besitzt, welcher der am Gleichstand beteiligten Spieler das Gebot gewinnt. Falls niemand diese Titelkarte besitzt, entscheidet derjenige der **am Gleichstand beteiligten Spieler**, der über die meisten unverbrauchten Einflussmarker verfügt, welcher Spieler das Gebot gewinnt. Falls der Gleichstand immer noch nicht gelöst ist, entscheidet schließlich derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der zu Spielbeginn die meisten anfänglichen Einflussmarker hatte.

RAT DER MAGIER

Der Begriff „Rat der Magier“ wird für den Einfluss des mysteriösen und mächtigen Rates der Magier benutzt. Er hat tatsächlich keine Bedeutung für das Spiel, wird aber auf anderen Karten erwähnt.

TAKTIKKARTEN

Taktikkarten bieten eine reiche Auswahl starker Fähigkeiten. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler so viele Taktikkarten, wie unten links auf seiner Fraktionstafel angegeben. Die Spieler können durch die Befehlskarten „Strategie“ und „Unterstützung“ und durch manche Jahreszeitenkarten neue Taktikkarten erhalten.



Jede Taktikkarte nennt genau den Zeitpunkt, zu dem sie gespielt werden kann. Auf den meisten ist zu lesen „Zu spielen während deines Spielzuges“. Diese Karten können gespielt werden, wenn der Spieler eine Befehlskarte ausführt, also unmittelbar vor, während und nach der Ausführung der Befehlskarte.

Eine Taktikkarte darf **nicht** sofort in der Jahreszeit gespielt werden, in der sie gezogen wird (aber schon in der nächsten). Wenn ein Spieler z. B. durch seine Befehlskarte „Strategie“ 2 Taktikkarten im Frühjahr zieht, kann er diese Karten frühestens im darauf folgenden Sommer benutzen (und jederzeit später).

Einige Taktikkarten können bei Kämpfen und Duellen gespielt werden. Das ist aber nur dann erlaubt, wenn der Spieler, der die Taktikkarte benutzt, mit eigenen Einheiten bzw. einem eigenen Helden am Kampf bzw. Duell beteiligt ist.

Kein Spieler darf jemals mehr als **10 Taktikkarten** auf seiner Hand haben. Falls ein Spieler mehr als 10 haben sollte, muss er sofort so viele davon ablegen, bis er nur noch 10 Taktikkarten hat.

ELIMINIEREN VON SPIELERN

In dem seltenen Fall, dass ein Spieler kein Gebiet mehr kontrolliert, wird dieser Spieler eliminiert. Er entfernt alle seine Helden vom Spielplan und kann nicht länger mitspielen.

Alle seine Taktik-, Quest-, Belohnungs- und Heldenkarten werden wieder in die entsprechenden Stapel eingemischt. Falls er Titelkarten hatte, werden diese wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Eventuell darauf liegende Einflussmarker bleiben darauf liegen, bis ein anderer Spieler die Karte durch eine Befehlskarte „Machtgewinn“ erhält.

SPIELMATERIALBESCHRÄNKUNG

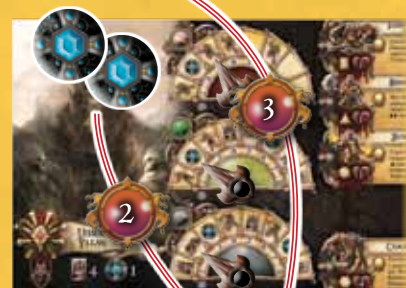
Falls die Spieler mal nicht genügend Aktivierungsmarker oder Schadensmarker, Marker für besiegte Helden, Einflussmarker oder Trainingsmarker zur Verfügung haben sollten, können sie geeigneten Ersatz nehmen wie beispielsweise Münzen, Glassteine usw. Alle anderen Karten, Marker und Figuren sind strikt auf die mitgelieferte Menge beschränkt.

Immer wenn ein Kartenstapel leer ist, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel benutzt.

Falls ein Spieler eine Einheit rekrutieren möchte und seine Figuren bereits alle im Spiel sind, kann er eine seiner Einheiten aus einem eigenen Gebiet heraus nehmen, um sie dann zu rekrutieren. Falls ein Spieler eine Festung oder Entwicklung bauen möchte und keine mehr hat, kann er eine Festung bzw. Entwicklung aus einem seiner Gebiete entfernen und sie woanders wieder einsetzen. Falls eine Entwicklung in einem Gebiet ohne Festung zurückbleibt, wird sie sofort vernichtet.

Dies sind die **einzigen Ausnahmen**, mit denen ein Spieler eigene Einheiten, Festungen oder Entwicklungen freiwillig vernichten darf. Das betrifft nicht den Fall, wenn ein Spieler aufgrund von Einheitenbeschränkungen eigene Einheiten vernichten muss.

BEISPIEL EINFLUSSGEBOT

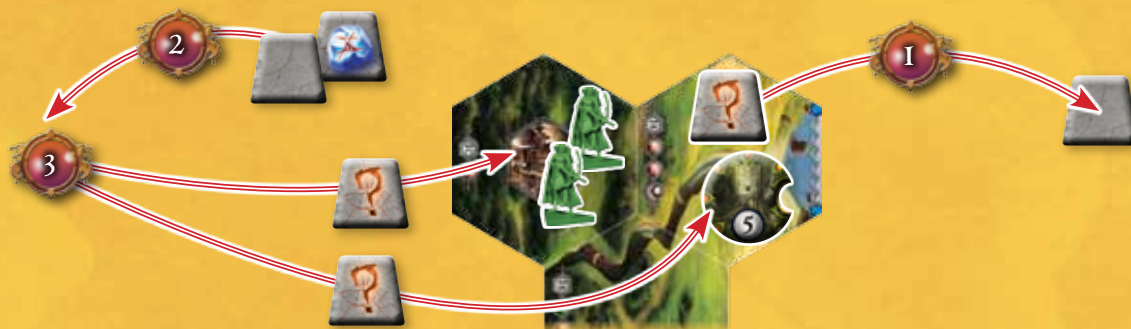


1. Die Spieler führen eine Jahreszeitenkarte zu Beginn des Winters aus. Die Karte weist die Spieler an, ein Einflussgebot abzugeben. Der Gewinner des Gebots erhält eine Drachenrune.
2. Alle Spieler geben die Menge ihrer Einflussmarker bekannt und verbergen sie anschließend.
3. Jeder Spieler nimmt heimlich so viele seiner Einflussmarker in die Hand, wie er bieten möchte. Alle Spieler halten ihre Gebote in der geschlossenen Faust über den Tisch. Gleichzeitig zeigen dann alle Spieler ihre Gebote vor.

4. Der Latari- und der Uthuk-Spieler haben Gleichstand für das höchste Gebot (2).
5. Da kein Spieler die Titelkarte „Primarch des Rates der Magier“ besitzt, entscheidet der Latarispieler, wer gewinnt (weil er noch 2 unbenutzte Einflussmarker hat, während der Uthuk-Spieler alle seine Einflussmarker benutzt hat). Natürlich wählt er sich selber und erhält eine Drachenrune (siehe „Gleichstand bei Einflussgebotes“ auf der vorherigen Seite).

Alle Spieler geben ihre gebotenen Einflussmarker ab.

BEISPIEL DRACHENRUNEN ERHALTEN



1. Durch die aktuelle Jahreszeitenkarte erhält der Latarispieler als Gewinner des Einflussgebotes eine Drachenrune. Vorher darf er bis zu 2 falsche Runen aus eigenen Gebieten ablegen. Er wirft eine falsche Rune aus einem von ihm kontrollierten Gebiet ab.

2. Er erhält dann eine Drachenrune und eine falsche Rune. Er vertauscht die beide Marker so, dass niemand mehr weiß, welcher Marker welcher ist.
3. Schließlich sieht er sich die beiden Marker an und legt dann jeweils einen verdeckt in 2 beliebige eigene Gebiete, in denen noch kein Runenmarker liegt.

BEFEHLSKARTEN IM DETAIL

Der folgende Abschnitt erklärt die Befehlskarten und damit verbundene Komponenten im Detail.

STRATEGIE (NR 1)

Mit diesem Befehl kann der Spieler beliebig viele seiner Einheiten und/oder Helden auf benachbarte eigene oder leere Gebiete ziehen, wie auf Seite 16 beschrieben.

Die Bonusfunktion gewährt dem Spieler Taktikkarten, basierend auf seinen Rohstoffen. Er schaut auf seine Rohstoffanzeigen und zieht je eine Taktikkarte für jede Taktikkartenabbildung auf dem Feld der aktuellen Zeigerstände und darunter.

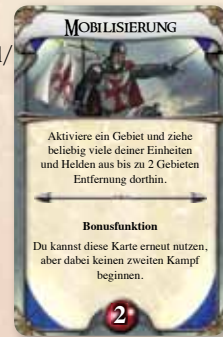


MOBILISIERUNG (NR 2)

Mit diesem Befehl kann der Spieler ein Gebiet aktivieren und beliebig viele seiner Einheiten und/oder Helden aus bis zu 2 Gebieten Entfernung dorthin ziehen, wie auf Seite 17 beschrieben.

Die Bonusfunktion ermöglicht es dem Spieler, diese Karte sofort ein zweites Mal auszuführen, nachdem er den Befehl 1 x ausgeführt hat.

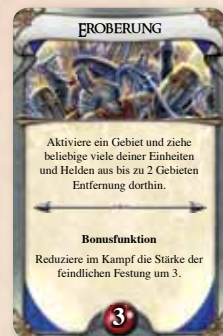
Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler mit einer einzigen Mobilisierungskarte mehr als einen Kampf beginnt. Er kann diplomatische Verhandlungen führen und einen Kampf beginnen, aber seine Einheiten nicht in ein Gebiet ziehen, wenn dadurch ein zweiter Kampf stattfinden würde. Wenn ein Spieler z. B. mit diesem Befehl einen Kampf initiiert hätte und dann mit der Bonusfunktion diplomatische Verhandlungen führt, müsste er sich zurückziehen, wenn er eine Karte ziehen würde.



ERBERUNG (NR 3)

Mit diesem Befehl kann der Spieler ein Gebiet aktivieren und beliebig viele seiner Einheiten und/oder Helden aus bis zu 2 Gebieten Entfernung dorthin ziehen, wie auf Seite 17 beschrieben.

Durch die Bonusfunktion dieser Karte kann der Spieler während eines Kampfes die Stärke gegnerischer Festungen um 3 reduzieren. Das ist eine gute Möglichkeit, gegnerische Festungen einzunehmen (da Festungen normalerweise eine Stärke von 5 beitragen).



ERNTE (NR 4)

Bei Ausführung dieses Befehls muss der Spieler ermitteln, welchen Bestand an Nahrung, Holz und Erz die von ihm kontrollierten Gebiete liefern. Entsprechend der Ergebnisse muss er die Zeigerstände auf seiner Fraktionstafel aktualisieren. Dabei können die Zeigerstände erhöht oder verringert werden.

Die Bonusfunktion dieser Karte liefert dem Spieler Rohstoffe, Einflussmarker oder Taktikkarten **aller** seiner Entwicklungen auf dem Spielplan (s. u.). Anschließend kann er seine Rohstoffanzeige für Holz um 1 verringern, um 1



Entwicklung in ein eigenes Gebiet zu legen, in dem sich auch mindestens 1 Festung befindet. Wenn sein Rohstoffbestand für Holz „0“ beträgt, kann ein Spieler keine Entwicklung bauen.

ENTWICKLUNGEN

Entwicklungsmarker werden normalerweise mit der Befehlskarte „Ernte“ gebaut. Sie gewähren folgende Vorteile:

- **Rohstoffe:** Dieser Marker erlaubt seinem Besitzer, die Anzeige eines Rohstoffes, den es in diesem Gebiet gibt, um 1 zu erhöhen. Das ist immer dann möglich, wenn der Spieler in seinen zukünftigen Spielzügen die Bonusfunktion seines Erntebefehls nutzt.
- **Diplomatie:** Dieser Marker bringt seinem Besitzer immer dann 2 Einflussmarker, wenn er in seinen zukünftigen Spielzügen die Bonusfunktion seines Erntebefehls nutzt.
- **Trainingsplatz:** Dieser Marker erlaubt seinem Besitzer, jedes Mal 1 Taktikkarte zu ziehen, wenn er in seinen zukünftigen Spielzügen die Bonusfunktion seines Erntebefehls nutzt.
- **Verteidigungsbonus:** Dieser Marker bringt dem Verteidiger einen Spezialbonus während des Ergebnisschrittes eines Kampfes, der in diesem Gebiet stattfindet. Jede Fraktion hat ihren eigenen Verteidigungsbonus, der jeweils wie folgt funktioniert:



- Verfluchte Grabstätte (Waiqar):

Unmittelbar bevor die endgültige Stärke der kämpfenden Parteien bestimmt wird, **kann** der Verteidiger diesen Marker ablegen, um 3 Einheiten seines Gegners zur Flucht zu zwingen. Auch wenn der Marker abgelegt werden muss, kann es später erneut gebaut werden.



- Gieriger Ableger (Uthuk):

Unmittelbar bevor die endgültige Stärke der kämpfenden Parteien bestimmt wird, **kann** der Verteidiger diesen Marker ablegen, um seinem Gegner 4 Schaden zuzufügen. Der Gegner muss seinen Einheiten diesen Schaden wie üblich zuweisen. Auch wenn der Marker abgelegt werden muss, kann es später erneut gebaut werden.



- Schutzgebiet (Latari):

Diese Entwicklung zwingt den Gegner, 1 seiner am Kampf beteiligten stehenden Einheiten zurückzuziehen, unmittelbar bevor die endgültige Stärke der kämpfenden Parteien bestimmt wird.



- Verstärkungswall (Daqan):

Dieser Marker verleiht seinem Besitzer +2 Stärke, wenn der Sieger des Kampfes ermittelt wird.



Jeder Spieler kann in **jedem** seiner Gebiete **maximal 1 Entwicklung** haben. Wenn eine Festung zerstört oder von einem Gegner erobert wird, wird eine in dem Gebiet vorhandene Entwicklung auch zerstört.

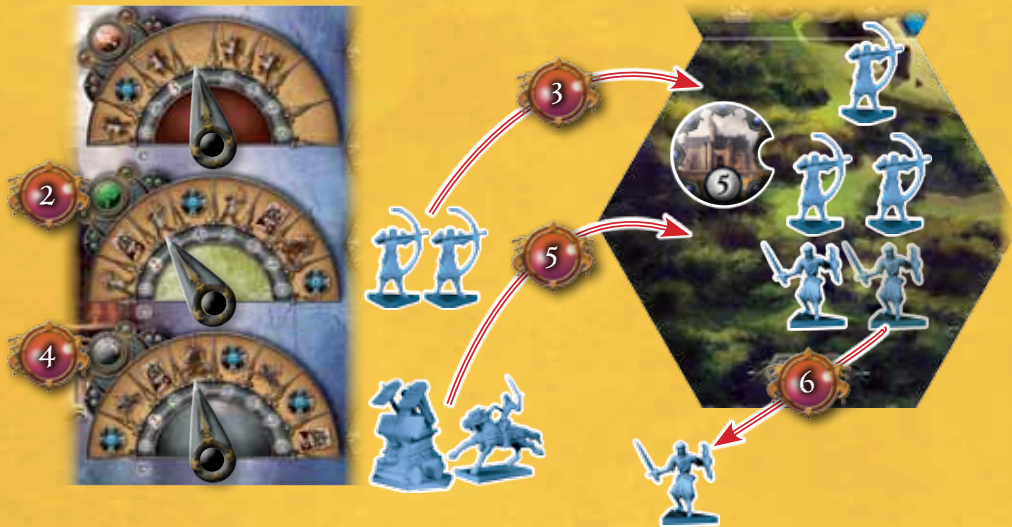
BEISPIEL ERNTE



1. Der Daqan-Spieler führt im Frühling seine Befehlskarte „Ernte“ aus. Er kontrolliert 4 Gebiete, 3 davon gehören zu seinem Heimatreich und in Gebiet 1B hat er eine Festung und einen Ritter.
2. Er ermittelt die Nahrungsproduktion in seinen Gebieten und stellt seinen Rohstoffanzeiger entsprechend ein. Er erhöht den Zeigerstand von „2“ auf „4“.
3. Dann ermittelt er die Holzproduktion in seinen Gebieten und stellt seinen Rohstoffanzeiger entsprechend ein. Er muss den Zeigerstand von „4“ auf „3“ verringern.
4. Schließlich ermittelt er die Erzproduktion in seinen Gebieten und stellt seinen Rohstoffanzeiger entsprechend ein. Der Zeigerstand von „2“ bleibt unverändert.
5. Da dies die höchste Befehlsnummer ist, die er bisher in seinen Spielbereich gespielt hat, kann er ihre Bonusfunktion nutzen und nimmt zunächst 2 Einflussmarker.
6. Dann beschließt er, seinen Holzbestand um 1 zu verringern, sodass der Zeiger nun auf „2“ steht.
7. Anschließend legt er eine Entwicklung seiner Wahl in ein eigenes Gebiet mit einer Festung, in dem sich noch keine Entwicklung befindet.



BEISPIEL REKRUTIERUNG



1. Im Sommer führt der Daqan-Spieler seine Befehlskarte „Rekrutierung“ aus.
2. Er beschließt, Einheiten mittels seiner Holzrohstoffe zu rekrutieren und erhält 2 Bogenschützen (1 durch das Anzeigefeld „1“ und den anderen durch „3“). Alle anderen Anzeigefelder zählen nicht, da sie entweder keine Einheiten liefern oder höher sind als der aktuelle Rohstoffbestand.
3. Er platziert diese Einheiten in das Gebiet mit seiner einzigen Festung. In diesem Gebiet hat er bereits 3 Bogenschützen und 2 Infanteristen.
4. Da dies die höchste Befehlsnummer, die er bisher in seinen Spielbereich gespielt hat, kann er ihre Bonusfunktion nutzen. Er wählt Erz als zweiten Rohstoff und erhält 1 Ritter (durch das Feld „2“) und 1 Belagerungsmaschine (durch das Feld „4“).
5. Auch diese beiden Einheiten setzt er in das Gebiet mit seiner Festung.
6. Da er nun 9 Einheiten in diesem Gebiet hat, muss er 1 davon eliminieren. Er eliminiert einen seiner Infanteristen und hat somit dort 8 Einheiten (das erlaubte Maximum in einem Gebiet).

REKRUTIERUNG (NR 5)

Mit diesem Befehl erhält der Spieler neue Einheiten basierend auf der Menge eines seiner Rohstoffe (Nahrung, Holz oder Erz). Er wählt einen Rohstoff und erhält die Einheiten des Feldes, auf dem der Zeiger steht und aller Felder darunter.

Anschließend platziert er diese Einheiten in beliebige eigene Gebiete mit einer Festung. Dabei können die Einheiten auf mehrere Gebiete mit eigener Festung aufgeteilt werden.

Die Beschränkung von 8 Einheiten pro Gebiet muss dabei beachtet werden (ausgeschlossen Helden, die ja nicht als Einheiten gelten). Falls er bei der Rekrutierung dieses Limit überschreitet, muss er sofort so viele Einheiten eliminieren, bis er das Limit wieder erreicht oder unterschreitet.

Mit der Bonusfunktion wählt der Spieler einen anderen seiner Rohstoffe und erhält dafür weitere Einheiten nach gleichem Muster.

Durch die Rekrutierung verringert sich der Rohstoffbestand nicht.



UNTERSTÜTZUNG (NR 6)

Dieser Befehl verschafft dem Spieler einen Vorteil für jedes Gebiet unter seiner Kontrolle, das **eine Stadt enthält**.



Für jede von ihm kontrollierte Stadt wählt der Spieler **einen** der folgenden Vorteile:

1. **Neutrale Einheiten:** Der Spieler platziert neutrale Einheiten der entsprechenden Klasse und der entsprechenden Anzahl in das Gebiet. Weil der Spieler das Gebiet kontrolliert, sind diese Einheiten automatisch mit ihm verbündet. Wenn es keine Einheiten des entsprechenden Typs mehr gibt, kann der Spieler auch keine einsetzen.
2. **Taktikkarten:** Der Spieler zieht so viele Taktikkarten, wie auf dem Stadtmarker angegeben.
3. **Einflussmarker:** Der Spieler erhält so viele Einflussmarker, wie auf dem Stadtmarker angegeben.
4. **Questkarten:** Der Spieler zieht so viele Questkarten, wie auf dem Stadtmarker angegeben. Anschließend muss er Questkarten ablegen, bis er nur noch 3 auf der Hand hat.

Die Bonusfunktion dieser Karte erlaubt dem Spieler, bis zu 3 Einflussmarker abzugeben, um entsprechend viele Heldenkarten zu ziehen. Von diesen Karten muss der Spieler 1 behalten und die übrigen wieder unter die anderen Heldenkarten mischen. Er legt die Karte, die er behält, in seinen Spielbereich und platziert die Heldenfigur in ein eigenes Gebiet mit Festung.

MACHTGEWINN (NR 7)

Durch diesen Befehl erhält der Spieler so viele Einflussmarker, wie durch seine Rohstoffanzeigen angegeben. Der Spieler sieht sich seine aktuellen Rohstoffanzeigen an und erhält einen Einflussmarker für jedes Einflussymbol, auf dem ein Zeiger steht und darunter.

Mit der Bonusfunktion kann der Spieler eine beliebige Anzahl Einflussmarker ausgeben, um dafür eine Titelkarte zu bekommen, auf der weniger Einflussmarker liegen. Er legt alle Einflussmarker von der Karte zurück in den Vorrat, legt die Karte in seinen Spielbereich und seine dafür ausgegebenen Einflussmarker darauf.

Auf diese Weise wird es umso teurer, einem Spieler eine Karte wegzunehmen, je mehr Einflussmarker er dafür ausgibt. Alle auf einer Titelkarte liegenden Einflussmarker gelten als „ausgegeben“ und können nicht für andere Zwecke wie beispielsweise Einflussgebote benutzt werden.

Beispiel: Wir sind in der ersten Jahreszeit eines Spiels und der Latarispieler führt seine Befehlskarte „Machtgewinn“ aus. Nach der Ausführung des Hauptbefehls nutzt er die Bonusfunktion, um die Titelkarte „Oberhaupt der Kriegergilde“ zu nehmen. Da bisher noch keine Einflussmarker darauf liegen, muss er mindestens 1 Einflussmarker ausgeben, um sie zu erhalten. Er gibt 3 Einflussmarker dafür aus (statt nur 1), um andere Spieler etwas abzuschrecken, sie zu übernehmen, nimmt die Karte und legt den Marker darauf.



TITELKARTEN

Diese Karten ermöglichen ihrem aktuellen Besitzer, leichter an Drachenrunen zu kommen. Jede Karte nennt genau ihre Vorteile.

Titelkarten werden nie gemischt und jede einzelne kann immer nur von einem Spieler gleichzeitig gehalten werden. Falls ein Spieler die Kontrolle einer Titelkarte übernimmt, die zuvor ein anderer Spieler hatte, nimmt er sich diese und legt sie in seinen Spielbereich.



FESTUNG (NR 8)

Mit diesem Befehl kann der Spieler alle oder einige der folgenden Handlungen in beliebiger Reihenfolge vornehmen. Er kann aber jede Handlung nur 1 x ausführen (d. h. er könnte nie mit einem einzigen Befehl „Festung“ 2 Festungen bauen).

EINE FESTUNG BAUEN

Der Spieler reduziert seine Holz- und Erzanzeigen jeweils um 1, um eine seiner Festungen in ein Gebiet unter seiner Kontrolle zu legen, in dem weder eine Festung noch eine Stadt ist. Der Festungsmarker wird mit seiner unbeschädigten Seite nach oben gelegt (z. B. die Seite mit „5“). Ein Spieler kann keine Festung bauen, falls seine Holz- und/oder Erzanzeige auf „0“ steht.



EINE FESTUNG REPARIEREN

Der Spieler reduziert seine Erzanzeige um 1, um eine seiner beschädigten Festungen wieder auf die unbeschädigte Seite zu drehen. Ein Spieler kann keine Festung reparieren, falls seine Erzanzeige auf „0“ steht.

RUNENMARKER BEWEGEN

Der Spieler wählt 2 von ihm kontrollierte Gebiete und nimmt alle Runenmarker aus den Gebieten. Er nimmt die Runenmarker und mischt sie verdeckt. Dann sieht er sie sich heimlich an und legt in jedes der beiden Gebiete je einen Runenmarker zurück (Limit 1 Runenmarker pro Gebiet). Diese Befehlskarte hat keinen Effekt auf aufgedeckte Runenmarker in anderen Gebieten. Der Spieler kann auch ein Gebiet mit und ein Gebiet ohne Runenmarker wählen, um diesen zu verschieben. Mit dieser Aktion können Runenmarker auch ins Heimatreich bewegt werden.



SPIELERREIHENFOLGE

Die Spielerreihenfolge bei der Ausführung von Befehlskarten oder Anwendung von Fähigkeiten richtet sich nach folgender Hierarchie. Diese Reihenfolge wird auch immer dann befolgt, wenn die Spieler unentschieden sind, wer an der Reihe ist, einschließlich der Ausführung von Befehlskarten (aber nicht darauf beschränkt) und der Anwendung von Jahreszeitenkarten.

1. **Niedrigste Befehlskartennummer:** Der Spieler, dessen aktuelle Befehlskarte die niedrigste Befehlsnummer hat, ist zuerst an der Reihe, dann der Spieler mit der zweitniedrigsten Befehlsnummer seiner Befehlskarte usw.
2. **Größter Einfluss:** Falls mehrere Spieler Befehlskarten mit gleicher Befehlsnummer gespielt haben (oder gerade keine Befehlskarte aufgedeckt haben) ist derjenige Spieler eher an der Reihe, der mehr Einflussmarker besitzt, dann der mit der zweitgrößten Menge Einflussmarker usw.
3. **Größter anfänglicher Einfluss:** Falls dann immer noch Gleichstand besteht, ist derjenige Spieler eher an der Reihe, der zu Spielbeginn mehr Einflussmarker erhalten hatte, dann der mit den zweitmeisten Einflussmarkern zu Spielbeginn usw.

VARIANTE: ERKUNDUNGSMARKER

Diese Variante ist für Spieler gedacht, die mehr Story-Hintergrund für die Erkundungen ihrer Helden möchten. Die Spieler müssen sich vor jedem Spiel entscheiden, ob sie mit dieser Variante spielen wollen.

Während des Spielaufbaus wird in jedes Gebiet (außer in Heimatreichen) ein zufällig gewählter Erkundungsmarker verdeckt gelegt. Dabei werden Marker mit „1“ auf der Rückseite in die Gebiete gelegt, die benachbart zu Heimatreichen sind, in alle anderen Nicht-Heimatreich-Gebiete werden Marker mit „2“ auf ihrer Rückseite gelegt.

Wenn sich ein Held in der Questphase nach dem Ende seiner Bewegung in einem Gebiet mit Erkundungsmarker befindet, wird dieser aufgedeckt und ausgeführt. Das geschieht, bevor der Held sich duelliert oder eine Quest beginnt. Falls der Held sich in ein Gebiet zurückziehen muss, in welchem ein Erkundungsmarker liegt, deckt er einen dort liegenden Erkundungsmarker **nicht** auf.

Es gibt 3 Arten Erkundungsmarker: **EREIGNISSE, ORTE** und **ZERSTÖRBARE ORTE**. **EREIGNIS**-Erkundungsmarker werden nach ihrer Ausführung abgeworfen und sind durch einen gelben Pfeil zu erkennen. **ORT**-Erkundungsmarker bleiben im Gebiet liegen und haben dauerhafte Auswirkung. **ZERSTÖRBARE ORT**-Erkundungsmarker bleiben auch liegen, können aber von dem Spieler, der das Gebiet kontrolliert, durch mindestens 6 Einheiten in dem Gebiet zerstört werden.

- **Drachenthron (Zerstörbarer Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wer auch immer das Gebiet kontrolliert, hat dadurch eine zusätzliche Drachenrune. Wer das Gebiet kontrolliert und dort mindestens 6 Einheiten hat, kann in seinem Spielzug den Marker entfernen.



- **Dorf (Zerstörbarer Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Das Gebiet produziert +1 Rohstoff der auf dem Marker angegebenen Sorte. Wer das Gebiet kontrolliert und dort mindestens 6 Einheiten hat, kann in seinem Spielzug den Marker entfernen.



- **Magisches Portal (Zerstörbarer Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Jeder Spieler, der seine Einheiten oder Helden bewegt, kann 1 Einflussmarker ausgeben, um dieses Gebiet so zu behandeln, als sei es direkt benachbart zu allen anderen Gebieten mit einem offenen Magischen Portal. Wer das Gebiet kontrolliert und dort mindestens 6 Einheiten hat, kann in seinem Spielzug den Marker entfernen.



- **Verließ (Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wenn ein Held dieses Gebiet in der Questphase betritt, kann er in dieser Questphase nicht mehr weiterziehen. Er kann sich aber immer noch duellieren oder eine Quest beginnen.



- **Tempel (Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wenn ein Held seine Questphasen-Aktion in diesem Gebiet beendet, erhält sein Spieler 2 Einflussmarker.



- **Halle des Kellos (Ort):**

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wenn ein Held seine Questphasen-Aktion in diesem Gebiet beendet, zieht sein Spieler eine Taktikkarte.



- **Fahrender Händler (Ereignis):**

Der Spieler des Helden kann 3 Einflussmarker ausgeben, wofür sein Held eine Belohnungskarte erhält. Der Marker wird entfernt, egal, ob die Belohnungskarte gekauft wird oder nicht.



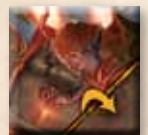
- **Räuberbande (Ereignis):**

Der Held erleidet 1 Schaden. Falls neutrale oder feindliche Einheiten in dem Gebiet sind, muss der Held 1 Belohnungskarte ablegen oder 1 weiteren Schaden hinnehmen. Der Marker wird entfernt.



- **Rolle der Erkenntnis (Ereignis):**

Der Spieler des Helden schaut sich alle verdeckten Runenmarker und Erkundungsmarker in einem Gebiet an. Dann wird dieser Marker entfernt.



- **Training (Ereignis):**

Der Held kann eine seiner Eigenschaften um 1 verbessern (siehe „Questphase“ auf Seite 26). Dieser Marker wird anschließend entfernt. Ein Held darf nur 1 Trainingsmarker pro Attribut haben (maximaler Bonus +2 durch Trainieren).



INDEX

- Aktivierungsmarker: 17
- Aufbauschema: 10
- Befehlskarte Übersicht: 12
- Befehlskarten ausführen: 12
- Befehlskarten im Detail: 33–36
- Befehlskarten Übersicht: 14
- Befehlskarten wählen: 12
- Beispiel Drachenrunen erhalten: 32
- Beispiel Einflussgebot: 32
- Beispiel einer Jahreszeit: 13
- Beispiel Heimatreichaufbau: 9
- Beispiel Kampfrunde 1: 23
- Beispiel Kampfrunde 2: 24
- Beispiel Spielplanaufbau: 9
- Beispiel Strategie: 16
- Belohnungskarte Übersicht: 27
- Belohnungskarten bei Duellen: 27
- Belohnungskarten: 27
- Beschreibung eines Gebietes: 8
- Bestimmung der aktuellen Jahreszeit: 12
- Bewegung und Einsatz neutraler Einheiten mit Taktikkarten: 19
- Bewegung von Einheiten mit dem Befehl Strategie: 16
- Bewegung von Einheiten mit den Befehlen Mobilisierung und Eroberung: 17
- Bewegung: 16
- Bewegungsbeschränkungen: 18
- Bonusfunktion: 12
- Diplomatie und Schicksalskarten: 18
- Diplomatie: 18
- Duellbeispiel: 29
- Duelle: 28
- „Duellquests“: 28
- Eigenschaftsprüfungen: 26
- Einflussgebote: 31
- Einheiten Schaden zuweisen: 22
- Einheitenklassen: 19
- Einleitung: 2–3
- Eliminierung von Spielern: 31
- Entwicklungen: 33
- Erkundungsmarker: 17
- Ernte (Befehl): 33
- Ernte (Beispiel): 34
- Eroberung (Befehl): 33
- Festung (Befehl): 36
- Festung bauen: 36
- Festung reparieren: 36
- Flüchtende Einheiten und Helden: 22
- Fraktionstafel Übersicht: 20
- Geheimhaltung von Belohnungskarten: 27
- Gewinn von Drachenrunen: 30
- Gleichstände bei Einflussgeboten: 31
- Gleichzeitige Angriffsregel: 22
- Häufig vorkommende Begriffe: 15
- Helden: 25
- Helden anwerben: 25
- Helden besiegen und ihnen Schaden zufügen: 28
- Heldenbewegung: 16
- Heldenkarte Übersicht: 25
- Heldenunterstützung im Kampf: 25
- Jahreszeitenkarte ausführen: 11
- Jahreszeitenkarte Übersicht: 11
- Kampf gegen unverbündete, neutrale Einheiten: 19
- Kämpfe: 21
- Kampfrunden: 22
- Kurzübersicht: 40
- Machtgewinn (Befehl): 36
- Mobilisierung (Befehl): 33
- Mobilisierung/Eroberung (Beispiel): 17
- Neutrale Einheiten: 19
- Questkarte Übersicht: 25
- Questkarten: 25
- Questphase Beispiel: 26
- Questphase: 26
- Quests beginnen und erfüllen: 26
- Rat der Magier: 31
- Rekrutierung (Befehl): 35
- Rekrutierung (Beispiel): 35
- Rohstoffanzeigen: 14
- Rückzug: 22
- Runenmarker anschauen: 30
- Runenmarker bewegen: 36
- Schicksalskarte Übersicht: 21
- Schicksalskarten: 25
- Schnelle Einheiten und Helden: 17
- Siege: 30
- Spielablauf: 11
- Spielende und Sieg: 30
- Spieljahr: 11
- Spielerreihenfolge: 37
- Spielmaterial Liste: 4
- Spielmaterial Übersicht: 4–6
- Spielplanaufbau: 8
- Spielüberblick: 4
- Spielvorbereitung: 7
- Spielziel: 7
- Strategie (Befehl): 33
- Taktikkarten: 31
- Titelkarten: 36
- Unterstützung (Befehl): 36
- Untreue Helden: 28
- Verbündete Einheiten: 19
- Vorbereitungen vor dem ersten Spiel: 7
- Weitere Regeln: 31
- Zielkarten: 31
- Zweite Funktionen der Jahreszeitenkarten: 11

CREDITS

Spielidee und Entwicklung: Corey Konieczka

Ausführende Entwicklung: Christian T. Petersen

Bearbeitung und Kontrollleser: Adam Baker, Michael Hurley, Scott Lewis, Mark O'Connor, Brian Mola, and Sam Stewart

Grafische Gestaltung: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby and WiL Springer

Managing Art Director: Andrew Navaro

Schachtelgrafik: Jesper Eising

Spielplangrafik: Moy Shin Hung

Festungsgrafik: Mio del Rosario

Helden- und Monstergrafik: Jesper Eising

Künstlerische Gestaltung der Einheiten: Felicia Cano

Künstlerische Gestaltung der Einheitenfarben: Polina Hristova

3D Gestaltung der Gebirge: Jason Beaudoin

Figurenfotografie: Keith Hurley

Künstlerische Koordination: Zoë Robinson

Herausgeber: Christian T. Petersen

Produktionsmanager: Gabe Laulunen und Eric Knight

Koordination der Testspieler: Rob Kouba

Testspieler: Bryan Bornmueller, Eugene Earnshaw, Daniel Lovat Clark, Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Jude Hornborg, Stephen Horvath, Kyle J. Hough, Michael Hurley, Evan Kinne, Kien Peng Lim, Rob Kouba, Richard Nauertz, Jake Overbo, Mark Pollard, Thaadd "The Destroyer" Powell, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Wayne Zalken und Jamie Zephyr

„Lurkers in the Valley“ Testspielgruppe: Ed Browne, Kerri England, Meric England, Loren Overby, Romona Overby, Jeff Poff und Lisa Poff

DEUTSCHE AUSGABE:

Produktions- und Projektmanagement: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller und Marina Fahrenbach

Layout: Selami Ileman

Übersetzung: Ferdinand Köther

Redaktion: Jan Fehrenberg

Lektorat: Jan Fehrenberg, Linus Janßen und Kerstin Soth

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Runewars, Runewars Revised Edition, Runebound, the Runewars logo, the Runebound logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown.

Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

BESUCHT UNS IM WEB:

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:



**Heidelberger
Spieleverlag**



SPIELPLANTEILE ZUSAMMENSETZEN



Vor jedem Spiel müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden:

1. Setze die zwei Spielplanteile mit der Gebietsidentifikation 5 zusammen, wie oben dargestellt.
2. Setze die zwei Spielplanteile mit der Gebietsidentifikation 6 zusammen, wie oben dargestellt.
3. Setze die zwei Spielplanteile mit der Gebietsidentifikation 8 zusammen, wie oben dargestellt.

KURZÜBERSICHT

SCHRITTE EINER JAHRESZEIT

1. Jahreszeitenkarte ausführen
2. Befehlskarten wählen
3. Befehlskarten ausführen

ABLAUF EINES KAMPFES

1. **Kampfmarker legen**
2. **Einheiten neben der Fraktionstafel aufstellen**
3. **Helden benennen**
4. **Fähigkeiten zu Beginn des Kampfes**
5. **Kampfrunden**
6. **Stärke ermitteln**
 - a. *Verteidigungsbonus*
 - b. *Einheiten zählen*
 - c. *Festungsstärke addieren*
7. **Ergebnis**
 - a. *Festung beschädigen/erobern*
 - b. *Heilen*
 - c. *Rückzug, Einheiten, die sich nicht zurückziehen können, werden eliminiert.*
 - d. *Einheiten zurückstellen*

KAMPFRUNDEN

Jeder Kampf hat 5 Runden.

In jeder Runde wählt jeder Spieler einen seiner Einheitentypen der entsprechenden Kampfreihe, um folgendermaßen zu kämpfen:

1. **Angreifer zieht Karten**
2. **Verteidiger zieht Karten**
3. **Besondere Fähigkeiten anwenden**
4. **Flüchten**
5. **Schaden zuweisen**

ABLAUF EINES DUELLS

1. **Verteidiger bestimmen:** Der angreifende Spieler bestimmt einen einzelnen gegnerischen Helden in dem Gebiet als Duellgegner.
2. **Fähigkeiten zu Duellbeginn:** Erst der Angreifer und dann der Verteidiger können Fähigkeiten „zu Beginn eines Duells“ nutzen.
3. **Duellrunden:** Die Spieler fechten 4 Duellrunden aus. Jede Runde besteht aus folgenden Schritten genau in dieser Reihenfolge:
 - a. *Schicksalskarten ziehen*
 - b. *Schicksalskarten anwenden*
4. **Ergebnis:** Nach 4 Duellrunden oder sobald ein Held besiegt ist, endet das Duell.

ZWEITE FUNKTION DER JAHRESZEITENKARTEN (S. SEITE 11)

- **Frühling:** Diese Zweite Funktion lässt alle Spieler ihre Aktivierungsmarker vom Spielplan nehmen und alle flüchtenden Figuren wieder aufstellen (einschließlich neutraler Einheiten und Helden). Außerdem nehmen alle Spieler ihre Befehlskarten wieder auf die Hand. 
- **Sommer:** Mit dieser Zweite Funktion beginnt eine Questphase, in der jeder Held geheilt werden oder trainieren oder sich bewegen kann. Nach seiner Bewegung kann ein Held ein Duell austragen oder versuchen, eine Quest zu erfüllen. Siehe „Questphase“ auf Seite 26. 
- **Herbst:** Diese Zweite Funktion weist die Spieler an, den Ablagestapel der Schicksalskarten wieder in den Kartenstapel einzumischen. Dann kann jeder Spieler entweder 2 Einflussmarker nehmen oder 1 Taktikkarte ziehen. 
- **Winter:** Mit dieser Zweite Funktion wird die Anzahl der Einheiten limitiert, die jeder Spieler in jedem Gebiet haben darf. Normalerweise dürfen bis zu 8 Einheiten eines Spielers in einem Gebiet sein, aber durch diese Funktion wird die Anzahl der Einheiten jedes Spielers in jedem Gebiet auf die Menge reduziert, die seinem aktuellen Nahrungsbestand entspricht (s. „Rohstoffanzeigen“ auf Seite 14). Alle überschüssigen Einheiten werden eliminiert, nach Wahl des Spielers. Verbündete neutrale Einheiten zählen auch gegen dieses Limit, Helden aber nicht (da sie nicht als Einheiten gelten). 

Die 2. Winterfunktion ermöglicht es den Spielern auch, die Einschränkung der Bewegung durch Wassergrenzen (blau) bis zum Ende des Winters zu ignorieren, (s. „Einschränkungen der Bewegung“ auf Seite 18).

OFT ÜBERSEHENE REGELN

- Die Rohstoffanzeigen werden nur dann verändert, wenn dies ausdrücklich durch eine Karte oder anderweitig vorgeschrieben wird. Die Rohstoffanzeigen spiegeln oft nicht die tatsächlichen Bestände der von dem Spieler kontrollierten Gebiete wieder.
- Nach Erhalten einer Belohnungskarte durch eine Quest wird die Questkarte abgeworfen und eine neue gezogen.
- Jeder Spieler kann gleichzeitig maximal 1 Zielkarte, 3 Heldenkarten, 3 Questkarten und 10 Taktikkarten besitzen.
- Helden können nur während der Questphase des Sommers Quests beginnen, sich duellieren und Erkundungsmarker aufdecken, und nie als Folge einer Befehlskarte.
- Die Spielerreihenfolge wird durch die Befehlsnummer ihrer jeweils aktiven Befehlskarte bestimmt. Die Befehlskarten werden in aufsteigender Reihenfolge ausgeführt.

HÄUFIG ERWÄHNT BEGRIFFE

Aufbau: 8-10

Duelle: 28-29

Questphase: 26

Befehlskartendetails: 33-36

Kämpfe: 21

Vollständiger Index auf Seite 38.