

MONSTER LÄNDE

REGELHEFT



EIN SPIEL VON



GORKA MATA - VICTOR FERNANDEZ - SERGI SOLE - DANIEL SCHLOESSER

SPIELÜBERSICHT	2
SPIELINHALT	3
SPIELAUFBAU	4
AUFBAU DES SPIELBEREICHS	6
GRUNDBEGRIFFE	6
RUHM UND ANSEHEN	6
CLAN-MITGLIEDER (SÖLDNER)	6
DIE WÜRFEL	7
SPIELABLAUF	7
WÜRFEL-VORRAT-PHASE	7
EINSETZPHASE	8
DIE FESTUNG UND IHRE GEBÄUDE	8
DAS UMLAND	12
EINSETZEN IN BESIEDELTEM LAND	15
ABENTEUERPHASE	15
MISSIONEN	16
GEFECHE	16
VERTEIDIGUNG DER FESTUNG	20
AUFRÄUMPHASE	20
PUNKTE UND SIEG	21
SCHWIERIGKEITSTUFEN	22
VARIANTEN	22
STRATEGISCHE TIPPS	23
ANHANG I - HINTERHALT-MODUL	23
ANHANG II - SOLO-MODUS	24
AUFBAU	24
SOLO-KAMPAGNE	24
SPIELABLAUF	25
SOLO SZENARIEN-BUCH	26
ANHANG III - BESCHREIBUNG DER SYMBOLE	27
FALLEN	27
HINTERHALTE	27
BEUTEPLÄTTCHEN	27
MONSTERKRÄFTE	28
SÖLDNERTALENTE	29
AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN	30
LANDFÄHIGKEITEN	31
KURZÜBERSICHT	32

KÖNIGIN GIMELDA IST VERZWEIFELT!

NACHDEM SIE IHR GANZES REICH AN PLÜNDERENDE MONSTER VERLOREN HAT, SITZT SIE NUN IN DER STEINERNE FESTUNG DER LÄNDER DER ZWIETRACHT FEST. SIE HERRSCHTE EINST ÜBER EIN STOLZES KÖNIGREICH MIT ÜPPIGEN LÄNDERN DES FEVERS, WASSERS, WINDES UND DSCHUNGELS. DOCH NUN LIEGT EIN TIEFER SCHATTEN ÜBER DEN LÄNDERN ...

NACHDEM DIE FESTUNG MODHELM FIEL UND KÖNIG BÖDAGARD VON DEN ANRÜCKENDEN MONSTERN ERSCHLAGEN WURDE, MUSSTE DIE KÖNIGIN ZU DRASTISCHEN MITTELN GREIFEN: SIE VERSPRACH DEMJENIGEN KRIEGER-CLAN DIE KRONE, DER ES SCHAFFEN WÜRDIE DIE MONSTER, DURCH EINFANGEN ODER BESIEGEN, IHRER GERECHTEN STRAFE ZUZUFÜHREN UND DAMIT DIE VERLORENEN LÄNDER WIEDER ZURÜCKEROBERT.

IHR HOFMEISTER ERSANN DAZU EINEN AUSGEKLÜGELTEN PLAN, UM DEN ERFOLG DER EIFRIGEN CLANS ZU MESSEN. NUR EINER DER CLANS KANN DEN ANSPRUCH AUF DIE KRONE ERHEBEN.

SPIELÜBERSICHT

Ihr übernehmt die Rolle des Anführers eines kleinen Clans von mutigen Kriegeren, der mit den anderen in der Festung beheimateten Clans um die Krone der Länder der Zwietracht wetteifert. Ihr werdet die Festung, das letzte Bollwerk gegen die Monster, die das Königreich überrannt haben, und ihre Gebäude aufsuchen. Außerdem begeben ihr euch ins Umland, das Gebiet rund um die Festung, wo ihr gegen Monster kämpfen und die Länder der Königin zurückerobert werdet.

Am Ende des Spiels wird die Krone an den Clan mit den meisten Siegpunkten übergeben. Die Siegpunkte werden durch Ruhm, Ansehen und einige andere Spielelemente gewonnen. Der wichtigste Aspekt ist Ruhm. Um ihn zu gewinnen, müsst ihr die Sicherheit der Festung verlassen, um Missionen zu erfüllen, Monster zu besiegen und Länder zurückzuerobert.

Ihr platziert eure Würfel, um Aktionen auszuführen. In der Festung ermöglichen euch die Würfel euren Clan zu verbessern, indem ihr Jagdwerkzeug, Schilde, Tränke, Gifte, Söldner und vieles mehr erwerbt. Wann und welche eurer Würfel ihr platziert, beeinflusst nicht nur euch, sondern auch eure Mitspieler.

Im Umland werden die Würfel zu eurem Kampfwerkzeug. Ihr werft eure Würfel, um Missionen zu erledigen, Monster zu besiegen und Länder zurückzuerobert. Dabei habt ihr eine große Auswahl an Möglichkeiten die Ergebnisse eurer Würfe zu manipulieren und eure Chancen auf Erfolg zu verbessern.

Ihr könnt euch allerdings nicht einfach nur auf euer Glück verlassen, um euch die Krone zu schnappen. Ihr müsst eure Ressourcen sorgfältig einteilen und ordentlich vorausplanen, um erfolgreich zu sein.

Habt ihr das Zeug dazu, nach der Krone zu greifen?



SPIELINHALT

DIESES REGELHEFT

1 SPIELBRETT



94 KARTEN

8 Start-Clanmitgliederkarten



28 Söldnerkarten



8 Anwärterkarten



Monsterstapel: 20 Monsterkarten
(8 Karten Stufe A, 12 Stufe B)



Ausrüstungsstapel: 18 Ausrüstungskarten



Länderstapel: 12 Länderkarten



4 CLAN-FORTSCHRITTSLEISTEN



259 PAPPPLÄTTCHEN UND -MARKER

4 Ansehen-Marker



4 Ruhm-Marker



36 Söldner-Auftragsplättchen



64 Fallenplättchen



20 Verteidigungsplättchen



55 Goldmünzen



16 Trankplättchen



16 Giftplättchen



16 Beuteplättchen



1 doppelseitiger Startspieler-Marker



1 Runden-Marker



6 doppelseitige Pfadübersichtsplättchen



1 doppelseitiger Rundenmodifikator



7 Panikplättchen



12 doppelseitige Missionsplättchen



1 MISSIONSBEUTEL



80 WÜRFEL

32 rote Stärke-Würfel



22 lila Magie-Würfel



18 gelbe Feilschen-Würfel



8 schwarze Monster-Würfel



SPIELAUFBAU



MONSTER LANDS kann in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und optional mit dem Hinterhalt-Modul gespielt werden. Im Folgenden wird erklärt, wie ein **Einführungsspiel ohne Hinterhalt-Modul** aufgebaut wird. Einzelheiten zu den anderen Schwierigkeitsstufen findet ihr auf Seite 22, das Spiel mit dem Hinterhalt-Modul wird im Anhang I (Seite 23) beschrieben und die Änderungen für den Solo-Modus im Anhang II (Seite 24).

Platziert die verschiedenen Komponenten wie in der Abbildung oben:

A Legt das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar aus.

Die Festung: In ihrem Inneren befinden sich sieben Gebäude: Die Jagdhütte, der Alchemist, die Schänke, die Waffenkammer, der Pfandleiher, der Basar und die Mine.

Das Umland ist in 3 Bereiche unterteilt: Den **Missionspfad** in der Mitte, die **Länder** (links und rechts des Missionspfades), und den **Zugang zur Festung**. Zusätzlich gibt es noch einen Bereich für die Beuteplättchen.

Karten-Anlegeflächen: An die farbigen Balken am Rand des Spielbretts werden im Laufe des Spiels Karten angelegt, lasst hierfür entsprechend Platz auf dem Tisch.

Bereitet nun die **Festung** vor:

B Nehmt als erstes die 8 Anwärterkarten mit dem Schleuder-Symbol und legt sie offen an die untere Anlegefläche der Schänke. Bis nicht alle angeheuert wurden, gibt es immer eifrige Anwärter, die eurem Clan beitreten möchten.



C Mischt den **Söldnerstapel** (28 Söldnerkarten) und legt ihn wie abgebildet verdeckt links neben das Spielbrett. Dann bildet eine Auswahl von zur Verfügung stehenden Söldnern, indem ihr die obersten 4 Karten offen an die Söldner-Anlegeflächen links der Schänke legt. Zu Beginn des Spiels muss sich **mindestens ein Söldner pro Spieler mit Ansehenswert 4 oder niedriger** in der Auswahl befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, legt den Söldner mit dem höchsten Ansehenswert zur Seite und zieht eine neue Karte bis diese Bedingung erfüllt ist. Dann mischt die beiseite gelegten Karten wieder in den Söldnerstapel.

D Legt die 24 **Auftragsplättchen** in die Nähe der Schänke. Diese werden verwendet, wenn ein Söldner angeheuert wird. Legt die Auftragsplättchen der 4 Söldner in der Schänke auf ihre jeweilige Söldnerkarte.

E Nehmt die 64 **Fallenplättchen**. Jedes Fallenplättchen hat ein Fallensymbol auf der Rückseite und einen Effekt auf der Vorderseite.



Es gibt 4 verschiedene Fallentypen:

Startfallen (mit Symbol), geschützte Fallen (mit Symbol), Hinterhalte (mit braunem Hintergrund), und verbesserte Fallen (alle anderen).

Sucht die 4 Startfallen heraus und legt sie beiseite. Legt die 18 Hinterhaltplättchen und die 6 geschützten Fallen zurück in die Spielschachtel. **Mischt die verbliebenen Fallenplättchen** und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. **Zieht 6 zufällige Plättchen** und legt sie offen auf die Felder der **Jagdhütte**, sodass ihr den Effekt und ihren Preis sehen könnt.

F Mischt den **Ausrüstungsstapel** (18 Karten) und legt diesen verdeckt an die untere Seite des Spielbretts. Zieht 3 Ausrüstungskarten und legt diese offen als Startangebot an die Anlegeflächen des Basars.

Bereitet nun das Umland vor:

G Sucht die **Monsterkarten** mit Stufe A heraus und mischt diese. Nun zieht 2 zufällige Karten und legt sie offen an die Monster-Anlegeflächen. Diese Monster sind die aktiven Monster der ersten Runde und verteidigen ihr jeweiliges besetztes Land.

H Bereitet dann den **Monsterstapel** vor, indem ihr die verbliebenen Monsterkarten beider Stufen (A und B) mischt und den Stapel verdeckt an die obere Seite des Spielbretts legt.

Mischt den **Länderstapel** (12 Länderkarten) und legt ihn verdeckt an die obere Seite des Spielbretts, neben den Monsterstapel. Zieht 2 Karten und legt sie offen an die grünen Land-Anlegeflächen. Dies sind die aktiven Länder der ersten Runde.

J Mischt die **Pfadübersichtsplättchen** (6 doppelseitige Plättchen) und legt 2 zufällige Plättchen auf die angezeigten Felder unter den Länderkarten. Wählt zufällig eine der beiden Seiten. Eine Pfadübersicht ist immer **mit dem jeweiligen Land verbunden**, es wird daher darunter platziert und ersetzt, sobald das Land wechselt.

Hinweis: In einem 2-Spieler- oder Solo-Spiel zieht nur 1 Monster- und 1 Länderkarte sowie 1 Pfadübersichtsplättchen. Platziert sie auf dem jeweiligen Feld im Land A.

K Mischt die 16 **Beuteplättchen** und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Legt 4 zufällige Beuteplättchen offen auf das angezeigte Feld zwischen den aktiven Ländern.

L Gebt die **12 doppelseitigen Missionsplättchen** in den **Missionsbeutel**. Zieht nun 2 Missionsplättchen. Legt das Erste mit der A-Seite nach oben auf Missionsfeld A und das Zweite mit der B-Seite nach oben auf das Missionsfeld B. Dies sind die aktiven Missionen der ersten Runde.



Bereitet den Vorrat vor und macht euch bereit loszulegen:

M Legt das **Rundenmodifikationsplättchen** mit der A-Seite nach oben auf die Rundenleiste des Spielbretts.

N Legt den Runden-Marker auf das erste Feld der Rundenleiste.

O Platziert die **roten, lila und gelben Würfel** neben dem Spielbrett. Sie bilden den Würfel-Vorrat. Legt auch die **schwarzen Monster-Würfel**, die für die Angriffe der Monster benutzt werden, dazu.



P Sortiert die **Goldmünzen, Verteidigungs-, Trank- und Giftplättchen** in eigene Stapel. Sie dienen ebenfalls als Vorrat.

Q Mischt die 7 **Panikplättchen** und bildet verdeckt den Panik-Stapel auf dem entsprechenden Feld am Zugang zur Festung.

R Der gierigste Spieler bekommt nun den **Startspieler-Marker** mit der A-Seite nach oben und beginnt als Erster mit der Einsatzphase.



ERSTER? WAS?! HER DAMIT!! MEINS!!! MEINS!!!!

AUFBAU DES SPIELBEREICHS

Jeder Spieler führt die folgenden Schritte durch:

A Nehmt eine **Clan-Fortschrittsleiste** und legt sie vor euch hin.

B Nehmt **2 Clanmitglieder-Startkarten** mit gleicher Affinität (Symbol in der rechten, oberen Ecke). Legt den Anführer an die linke Seite und den Start-Söldner an die rechte Seite der Fortschrittsleiste.

Legt die nicht verwendeten Clan-Fortschrittsleisten und Clanmitglieder-Startkarten zurück in die Spielschachtel.

C Jeder Anführer und Söldner kommt mit einem passenden **Auftragsplättchen**. Sucht die Plättchen aus dem Stapel und legt sie auf die entsprechende Karte.

Legt die Auftragsplättchen der nicht verwendeten Clanmitglieder-Startkarten zurück in die Spielschachtel.

D Euer Anführer gewährt euch sofort 5 Ruhmespunkte. Setzt den blauen **Ruhm-Marker** auf Feld 5 der Clan-Fortschrittsleiste.

E Er bringt euch außerdem 7 Goldmünzen und eine kostenlose Startfalle, die mit dem Anführer-Symbol markiert ist. Nehmt diese und legt sie in euren Spielbereich. Legt alle nicht verwendeten Startfallen zurück in die Spielschachtel.

F Euer Start-Söldner besitzt einen Ansehenspunkt. Setzt den roten **Ansehen-Marker** auf Feld 1.



GRUNDBEGRIFFE

AH, IHR SEID ALSO WILD DARAUFG MIT EUREM CLAN LOSZULEGEN UND EUCH IN DIE SCHLACHT ZU STÜRZEN? GUT! ABER IMMER LANGSAM MIT DEN JUNGEN PFERDEN, ALS ERSTES MÜSST IHR EIN PAAR GRUNDBEGRIFFE LERNEN.

RUHM UND ANSEHEN

Euer Ruhm und euer Ansehen werden auf der Fortschrittsleiste vermerkt.

Der Wert des Ruhms eures Clans ist ein Maß für seine Großartigkeit und seine Berühmtheit in den Weiten und Breiten des Landes der Zwietracht. Für das Fangen und Besiegen von Monstern, das Erobern von Ländern und für den Erfolg in euren Missionen werdet ihr Ruhmespunkte vom Hofmeister der Königin erlangen.

Ruhmespunkte werden mit dem blauen Ruhm-Marker auf der Fortschrittsleiste vermerkt. Macht eure Mitspieler darauf aufmerksam, sobald ihr am Ende der Runde mehr als 30 Ruhmespunkte habt, denn das leitet das Spielende ein.

Ansehenspunkte werden ebenfalls auf der Fortschrittsleiste vermerkt und zwar mit dem roten Ansehen-Marker. Euer Ansehen ist die Summe der Ansehenspunkte der einzelnen Söldner in eurem Clan.

Am Spielende addiert sich die Summe eurer Ruhmes- und Ansehenspunkte zu den Siegpunkten. Stellt also sicher, dass ihr genug von beiden bekommt.

CLAN-MITGLIEDER (SÖLDNER)

Eure Söldner sind der Schlüssel zum Erfolg. Durch sie könnt ihr Aktionen ausführen, indem ihr Würfel zu eurem Würfel-Vorrat hinzufügt. Außerdem könnt ihr die Talente der Söldner für zusätzliche Aktionen nutzen oder um die Chance auf ein positives Ergebnis eurer Aktionen zu erhöhen.

Euer Anführer zählt ebenfalls als Söldner, mit einer Ausnahme: Er hat kein Ansehen (Niemand kennt ihn wirklich).

SÖLDNERKARTEN



- A** Name.
- B** Affinitäts-Symbol.
- C** Anheuerungskosten.
- D** Ansehen.
- E** Bonuswürfel.
- F** Talent.
- G** Umland-Symbol.

DIE WÜRFEL

Der Würfel-Vorrat: Der Würfel-Vorrat besteht aus allen Würfeln, die ihr durch eure Söldner und den Ruhmbonus eures Clans erhaltet.

Je mehr Würfel ihr habt, umso mehr Aktionen könnt ihr in einer Runde durchführen, da ihr Würfel auf Würfelfeldern des Spielbretts einsetzt. Wenn ein Würfel auf einem Würfelfeld eingesetzt wurde, darf dort kein anderer Würfel während dieser Runde mehr eingesetzt werden.

Jeder neue Söldner, den ihr anheuert, wird euch zusätzliche Würfel verschaffen, die ihr **sofort** zu eurem Würfel-Vorrat hinzufügt. Es gibt drei verschiedene Arten von Würfeln, die sich durch ihre Farben unterscheiden:

Stärke-Würfel (rot): Diese Würfel haben keine besondere Eigenschaft, sind aber die häufigsten und können leichter manipuliert werden als andere.

Magie-Würfel (lila): Diese Würfel haben eine besondere Eigenschaft. Sie schwächen die Angriffe der Monster im Kampf. Mit ihrer Hilfe könnt ihr ebenfalls Tränke und Gifte beim Alchemisten herstellen.

Feilschen-Würfel (gelb): Mit Hilfe dieser Würfel könnt ihr in einigen Gebäuden der Festung einen Nachlass bekommen, indem ihr die Fähigkeit eures Söldners zum Feilschen nutzt.

Genauere Einzelheiten, wie ihr diese Würfel verwenden könnt, findet ihr auf Seite 9.

WÜRFEL-MANIPULATION

Würfel werden verwendet, um Aktionen in den Gebäuden der Festung auszuführen und im Umland bestimmte Abenteuerpfade zu besetzen. Im Umland werden sie später gewürfelt, ihr könnt euch aber dabei nicht nur auf euer Würfelglück verlassen. Nutzt stets einige der vielen Wege, um euer Würfelglück zu manipulieren. Söldnertalente, Fallen, Gifte, die Pfadübersicht sowie die richtige Ausrüstung sorgen dafür, dass ihr das Würfelergebnis verändern, neu würfeln oder sogar zusätzliche Würfel werfen könnt.



SPIELABLAUF

Eine Partie **MONSTER LANDS** läuft über maximal 6 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden:




1. **Würfel-Vorrat-Phase**
2. **Einsetzphase**
3. **Abenteuerphase**
4. **Aufräumphase**

Das Spiel endet am Ende der 6. Runde oder am Ende der Runde, in der ein Spieler 30 oder mehr Ruhmespunkte erreicht.


WÜRFEL-VORRAT-PHASE

Ihr bereitet euren Würfel-Vorrat vor, indem ihr kontrolliert, welche Würfel euch zur Verfügung stehen. Kontrolliert folgende Quellen:

- Zusätzliche Würfel von Anführern und Söldnern.
- Zusätzliche Würfel durch Ruhmbonus abhängig vom Stand eurer Ruhmespunkte

- 1-10 Ruhmespunkte: 
- 11-20 Ruhmespunkte: 
- 21-30 Ruhmespunkte: 

Nehmt alle relevanten Würfel und legt sie in euren Spielbereich. Abhängig von euren Start-Clanmitgliedern und der Position eures Ruhm-Markers, besteht euer Würfel-Vorrat zu Spielbeginn aus 2 Stärke-Würfeln, 1 Feilschen-Würfel und 1 Magie-Würfel.

Würfelt jetzt eure Feilschen-Würfel.  Die anderen Würfel werden in dieser Phase noch nicht gewürfelt.

EINSETZPHASE


Beginnend mit dem Spieler, der den Startspieler-Marker besitzt, und dann im Uhrzeigersinn, führt nun jeder eine einzelne Aktion aus. Wenn ihr alle eine Aktion ausgeführt habt, führt nacheinander eine zweite Aktion aus usw.

In eurem Zug, führt eine der 3 möglichen Aktionen aus:

- In der Festung einsetzen
- Im Umland einsetzen
- In einem besiedelten Land einsetzen

Habt ihr keine Würfel mehr in eurem Würfel-Vorrat, müsst ihr passen anstatt eine Aktion auszuführen. Es ist nicht erlaubt zu passen, bevor ihr alle Würfel eures Würfel-Vorrats eingesetzt habt. Dies wird so lange ausgeführt, bis ihr keine Würfel mehr übrig habt und alle gepasst haben.

Einige der Karten und Plättchen haben spezielle Fähigkeiten, die Würfel einer Farbe zu einem Würfel einer anderen Farbe umwandeln können, die ihr vielleicht besser gebrauchen könnt. Um einen Würfel umzuwandeln, legt ihn auf die entsprechende Karte und nehmt euch den/die Würfel der auf der Karte angegebenen Farbe(n) aus dem allgemeinen Vorrat.

Eine Aktion besteht also darin einen oder mehrere Würfel auf freie Felder auf dem Spielbrett oder besiedelte Länder in eurem Besitz einzusetzen. Würfelfelder, die mit  markiert sind, können in einem 2-Spieler-Spiel nicht genutzt werden.

Die Festung: Setzt Würfel auf den Gebäuden der Festung ein, um den Bonus der Gebäude zu erhalten. Ihr könnt zum Beispiel Münzen in der Mine bekommen, Tränke und Gifte beim Alchemisten brauen, neue Söldner in der Schänke anheuern usw. Die ausführlichen Regeln für das Einsetzen in der Festung findet ihr auf den Seiten 8 bis 12.

Das Umland: Schickt eure Söldner zu Ländern oder auf Missionen, indem ihr Würfel auf die Pfade setzt. Dort werden sie Monster bekämpfen, Länder erobern oder Missionen erfüllen.

Gibt es außerdem ein Monster am Zugang zur Festung, könnt ihr Würfel dort einsetzen, um die Festung zu beschützen. Die ausführlichen Regeln für das Einsetzen im Umland findet ihr auf den Seiten 12 bis 15.

Besiedelte Länder: Setzt Würfel auf eines der Länder, die ihr besiedelt habt, um die angegebene Belohnung zu erhalten. Ausführliche Regeln dazu siehe Seite 15.



TALENTE UND FÄHIGKEITEN

Alle Söldner haben spezielle Talente. Während des Spiels könnt ihr sie mit Ausrüstung vom Basar ausstatten, die ihnen zusätzliche Fähigkeiten verleihen, so als würdet ihr ihnen neue Talente hinzufügen.



Jedes Talent und jede Fähigkeit **kann einmal pro Runde** genutzt werden.

Talente und Fähigkeiten mit dem Umland-Symbol können **nur** während der Abenteuerphase genutzt werden und zwar in dem Moment, in dem ihr den Söldner auf dem Pfad aktiviert. Alle anderen Talente und Fähigkeiten können **auch** in der Einsetzphase genutzt werden.



DIE FESTUNG UND IHRE GEBÄUDE

Es gibt drei Arten von Würfelfeldern in der Festung:

- Einzelwürfelfelder, die genau einen Würfel benötigen.
- Doppelwürfelfelder (die Mine), die genau zwei Würfel benötigen, um eine Aktion zu nutzen.
- Unbegrenzte Würfelfelder (der Pfandleiher). Hier können unbegrenzt viele Würfel eingesetzt werden.

Ihr könnt Würfel nur auf freien Feldern von Gebäuden einsetzen, die diesen Würfel auch anzeigen. Sobald ihr Würfel eingesetzt habt, **bekommt ihr sofort die Belohnung oder die Ressource**, die das Gebäude gewährt.

Ihr könnt beispielsweise zwei Stärke-Würfel auf das erste Feld der Mine setzen, um 6 Goldmünzen zu erhalten.

Wenn alle freien Felder besetzt sind, kann das Gebäude nicht weiter genutzt werden. Die einzige Ausnahme ist der Pfandleiher. Er hat weder eine Begrenzung an Würfeln, die während einer einzelnen Aktion eingesetzt werden können, noch eine Begrenzung der ausführbaren Aktionen pro Runde.



Einige der Gebäude (Jagdhütte, Schänke, Waffenkammer und Basar) verlangen eine Bezahlung in Form von Goldmünzen in der angegebenen Höhe abhängig vom Söldner, den ihr anheuern oder der Ressource, die ihr kaufen möchtet. Wenn ihr die benötigten Goldmünzen nicht habt, könnt ihr keinen Würfel auf diesem Feld einsetzen. Ihr könnt allerdings mit Hilfe der Feilschen-Würfel einen Nachlass in diesen Gebäuden erhalten.

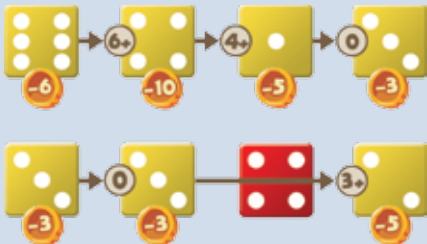
Wenn ihr Würfel in der Jagdhütte, der Schänke, der Waffenkammer oder dem Basar einsetzt, solltet ihr sie von links nach rechts einsetzen, damit ihr die Reihenfolge der Feilschen-Würfel nachvollziehen könnt.

FEILSCHEN-WÜRFEL

Feilschen-Würfel gewähren einen wertvollen Nachlass. Die Höhe des Nachlasses richtet sich nach der Zahl auf eurem Würfel und der Zahl des zuletzt gespielten Feilschen-Würfels im gleichen Gebäude.

Ist euer Feilschen-Würfel der **erste in diesem Gebäude**, dann **entspricht der Nachlass der Zahl eures Würfels**. Reduziert den Preis um diese Zahl.

Ist euer Feilschen-Würfel nicht der erste in diesem Gebäude, vergleicht die Zahl eures Würfels mit der auf dem zuletzt eingesetzten Feilschen-Würfel: **Ist die Zahl eures Würfels niedriger, dann addiert beide Zahlen** zu einem Gesamtnachlass, ist sie höher, dann bekommt ihr nur einen Nachlass in Höhe der Zahl auf eurem Würfel. Vergleicht nur mit der Zahl des zuletzt eingesetzten Würfels, nicht mit anderen davor. Ignoriert Würfel anderer Farben.



Der Gesamtpreis pro Kaufaktion beträgt immer **mindestens 1 Goldmünze** (Verkäufer können beeinflusst werden, aber sie verschenken trotzdem nichts).

Außerhalb der Festung können Feilschen-Würfel nur auf gewissen Missionen eingesetzt werden und werden **erneut gewürfelt**, wenn der Missionspfad aktiviert wird.

TIPP

Seht euch die Feilschen-Würfel anderer Mitspieler an, bevor ihr entscheidet ob ihr eure einsetzt, da eure Mitspieler vielleicht einen Vorteil daraus ziehen könnten. Ein hohes Würfelergebnis kann euch einen guten Nachlass verschaffen, aber dem nachfolgenden Spieler eventuell einen noch besseren. Seid auf der anderen Seite schnell genug um euch die beste Ausrüstung zu sichern.

BEISPIEL

Es ist die erste Runde, Natalie hat einen Feilschen-Würfel in ihrem Würfel-Vorrat. Am Anfang der ersten Runde würfelt sie eine 5. Während ihrer ersten Aktion entscheidet sie sich eine Falle zu kaufen, die 9 Goldmünzen kostet. Sie setzt ihren Feilschen-Würfel auf das linke Feld der Jagdhütte und nimmt sich die Falle, nach Abzug der 5 Münzen Nachlass durch ihren Würfel, für 4 Goldmünzen.

Stefan ist als nächstes dran und setzt einen Stärke-Würfel auf die Jagdhütte und kauft sich eine Falle für den vollen Preis.

Nun ist Tom an der Reihe. Er hat zu Beginn eine 3 mit seinem Feilschen-Würfel gewürfelt. Wenn er seinen Würfel in der Jagdhütte einsetzt, darf er seine 3 zu Natalies Nachlass von 5 addieren und erhält insgesamt einen Nachlass von 8 Münzen, eine stattliche Summe!

Stefans Stärke-Würfel hat keinen Einfluss hierauf. Tom beschließt das zu tun und nimmt sich 2 Fallen zu je 4 Goldmünzen. Da der Gesamtpreis aber mindestens 1 Goldmünze sein muss, muss er noch eine Münze bezahlen.

DIE JAGDHÜTTE (FALLEN)

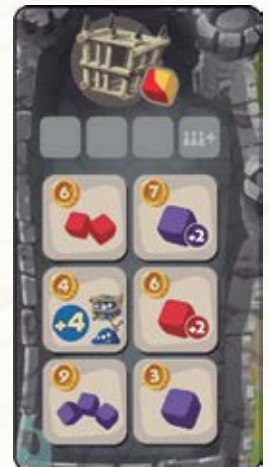
KOMMT HEREIN, MEINE FREUNDE, ICH HABE DIE NEUESTE MONSTERFALLEN-TECHNOLOGIE.

Mit einem Stärke- oder Feilschen-Würfel könnt ihr **so viele Fallenplättchen kaufen, wie ihr euch leisten könnt**. Jedes Fallenplättchen gibt die Anzahl der Goldmünzen an, die es kostet. Wenn ihr einen Feilschen-Würfel verwendet, könnt ihr den Nachlass auf die Gesamtkosten verschiedener Fallen anwenden, aber die Gesamtkosten können niemals unter 1 gesenkt werden.

Jeder Spieler kann **maximal 5 verfügbare Fallenplättchen auf seiner Clan-Fortschrittsleiste** haben (bestimmte Karten können diese Zahl ändern). Wenn ein Spieler mehr Fallenplättchen erhält als er behalten dürfte, so muss er die Fallen sofort zurücklegen bis er seine Höchstgrenze erreicht hat. Fallen, **die bereits einem Pfad zugewiesen sind, zählen nicht zu diesem Limit**.

Es müssen immer 6 Fallenplättchen verfügbar sein, wenn ein neuer Käufer die Jagdhütte besucht. Nachdem ein Spieler alle seine Fallen gekauft hat, füllt er die freien Felder mit neuen, aufgedeckten Fallenplättchen vom Stapel neben dem Spielbrett. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt keine Fallenplättchen mehr im Stapel sind, erstellt einen neuen Stapel mit den abgelegten Fallen. Wenn ihr ein Fallenplättchen kauft, legt es verdeckt in euren Spielbereich, um eure Gegner in die Irre zu führen, wenn ihr die Falle später einsetzt.

Seht euch den Abschnitt "Gefechte" (Seiten 17-19) an, um eine detaillierte Beschreibung zu erhalten, wie Fallen funktionieren und wie sie verwendet werden, um den Glücksfaktor zu verringern.



DER ALCHEMIST (TRÄNKE UND GIFTE)

WIR ÜBERNEHMEN KEINE VERANTWORTUNG, FÜR DAS WAS IHR IN UNSEREM LABOR ZUSAMMENBRAUT!

Ihr könnt einen Magie-Würfel einsetzen, um entweder 3 (oberes Feld) oder 2 (unteres Feld) Tränke und/oder Gifte zu erhalten. Dabei könnt ihr die Zusammenstellung an Trank- und Giftplättchen selber bestimmen.



Jeder Spieler darf **maximal 3 Trankplättchen** und **maximal 3 Giftplättchen** in seinem Spielbereich haben. Tränke und Gifte eines Söldners, der einem Pfad zugewiesen ist, zählen nicht zu diesem Limit.

TRÄNKE UND GIFTE

Ihr könnt einen Trank aus eurem Spielbereich ablegen, um einen nicht zugewiesenen, verwundeten Söldner zu heilen.

Außerdem könnt ihr 1 Trank **und/oder** 1 Gift auf das Auftragsplättchen legen, **sobald ihr diesen Söldner einem Pfad zuweist**. Tränke und Gifte gelten als Teil der Ausrüstung, die der Söldner mit sich nimmt, um Monstern gegenüberzutreten. Diese können während des Kampfes verwendet werden.



Tränke heilen Wunden, während Gifte auf eure Waffe angewendet werden können und euch in einem Kampf einen +2 Angriffs-Bonus geben.

Tränke und Gifte gehen nach einem Kampf nicht verloren, sofern sie nicht verwendet wurden.

DIE SCHÄNKE (SÖLDNER)

BEACHTET NICHT DEN BEISSENDEN GESTANK IN DER SCHÄNKE. DUSCHEN WAR NOCH NIE BELIEBT BEI UNSEREN GÄSTEN.

Ihr könnt in der Schänke einen Stärke- oder Feilschen-Würfel einsetzen, um genau **einen** der Söldner an einer Karten-Anlegefläche oder einen der Anwärter anzuwerben. Obwohl ihr das Spiel mit einem Paar Söldner passender Affinität beginnt, könnt ihr neue Söldner jeder Affinität anheuern. Bezahlt ihre Anheuerkosten.



Allerdings müsst ihr einen ausreichenden **Ruhmüberschuss** haben, um die Aufmerksamkeit des Söldners auf euren Clan zu ziehen und ihn anheuern zu können!

SÖLDNER SIND GIERIG UND STOLZ! SIE WERDEN EUREM CLAN NICHT BEITRETEN, WENN SIE IHREN GERECHTEN ANTEIL AM RUHM NICHT BEKOMMEN.

RUHMÜBERSCHUSS UND SÖLDNER ANHEuern



RUHMÜBERSCHUSS

Euer Ruhmüberschuss sind die Punkte zwischen eurem Ansehen- und eurem Ruhm-Marker. Ihr könnt einen Söldner nur anheuern, wenn sein Ansehen gleich groß oder niedriger als euer Ruhmüberschuss ist.

Wenn das Ansehen eines Söldners in der Schänke höher ist als euer Ruhmüberschuss, könnt ihr diesen Söldner nicht anheuern.

Ist euer Ansehen gleich oder höher als euer Ruhm, habt ihr keinen Ruhmüberschuss und könnt keine Söldner anheuern.

Wenn ihr einen Söldner anheuert, legt die Söldnerkarte rechts neben eure Fortschrittsleiste zu euren anderen angeheuerten Söldnern. **Verschiebt sofort euren Ansehen-Marker** auf eurer Fortschrittsleiste um den auf der Söldnerkarte angegebenen Wert und fügt die angegebenen Bonuswürfel zu eurem Würfel-Vorrat hinzu. **Sollte sich unter den Bonuswürfeln ein Feilschen-Würfel befinden, würfelt ihn sofort. Alle neuen Würfel müssen später in der Einsetzphase verwendet werden.**

BEISPIEL

Ihr habt 20 Ruhmespunkte und euer Ansehen-Marker steht auf 14 auf der Clan-Fortschrittsleiste, somit ist euer Ruhmüberschuss 6 (20-14). Ihr möchtet Vaidala anheuern, aber obwohl ihr genug Goldmünzen habt, ist ihr Ansehen mit 7 höher als euer Ruhmüberschuss. So lehnt Vaidala euer Angebot mit einem Achselzucken ab.

Fandor ist ebenfalls verfügbar. Ein Söldner mit einem Preis von 10 Goldmünzen und einem Ansehen von 5. Das liegt innerhalb der Grenzen eures Ruhmüberschusses. Ihr verwendet eine Aktion, setzt einen Feilschen-Würfel mit dem Wert 5 in der Schänke ein und bezahlt 5 Goldmünzen (10 Goldmünzen abzüglich eurem Feilschen-Nachlass von 5). Euer Ansehen steigt um 5 (auf 19) und ihr erhaltet sofort 2 Stärke-Würfel (Fandors Bonuswürfel). Ihr habt nun nur noch einen Punkt an Ruhmüberschuss (20 Ruhm - 19 Ansehen).

VERLUST VON RUHM

In einigen Fällen könnt ihr Ruhmespunkte verlieren. Wenn euer Ruhm-Marker jemals auf einen Wert unter den eures Ansehen-Markers verschoben werden sollte, so **bleibt euer Ansehen-Marker dort wo er liegt**.

Bis eure Ruhmespunkte steigen, habt ihr keinen Ruhmüberschuss und könnt keine neuen Söldner anheuern.

Glücklicherweise laufen die angeheuerten Söldner nicht weg, wenn ihr Ruhm verliert. Sie gehen nur, wenn ihr Sold nicht gezahlt wird (siehe Seite 21).

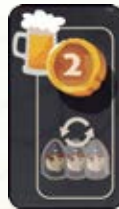
BEISPIEL

Carmen hat 18 Ruhmespunkte und ihr Ansehen-Marker liegt auf der 17. Nach einer gescheiterten Mission verliert sie 2 Ruhmespunkte. Deshalb bewegt sie ihren Ruhm-Marker von 18 auf 16. Ihr Ansehen-Marker verbleibt auf 17.

Es müssen immer 4 Söldner (3 im Solo-Modus) verfügbar sein, wenn ein neuer Käufer die Schänke besucht - Anwärter zählen nicht dazu. Legt einen neuen Söldner vom Söldnerstapel auf das freie Feld, nachdem ihr einen Söldner angeheuert habt. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt keine Söldner mehr im Nachziehstapel sind, bildet einen neuen Stapel aus den abgelegten Söldnern.

EINE RUNDE BIER

Nachdem ihr einen Würfel in der Schänke einsetzt, aber noch bevor ihr einen Söldner anheuert, könnt ihr 2 Goldmünzen bezahlen, um eine Runde Bier für die Söldner in der Schänke zu kaufen. Sie werden die Schänke glücklich verlassen und Platz für neue Söldner machen. Legt die Söldner aus der Schänke ab und ersetzt sie durch neue Söldner vom Nachziehstapel. Dann könnt ihr einen von ihnen anheuern. Diese Möglichkeit wird wichtig, wenn ihr nach einem Söldner mit einer bestimmten Affinität sucht. Ihr dürft nicht den Nachlass eures Feilschen-Würfels nutzen, um die 2 Goldmünzen zu bezahlen.



ANWÄRTER (NOVICIUS)

Anwärter sind günstig anzuheuern und haben ein geringes Ansehen, aber sie sind nützliche Helfer in eurem Clan. Anwärter steuern einen Stärke-Würfel bei und in der Einsatzphase können sie einen Würfel einer beliebigen Farbe in einen Würfel einer anderen Farbe umwandeln.



Um dieses Talent zu aktivieren, legt den Würfel, den ihr umwandeln möchtet, auf die Anwärterkarte und nehmt einen andersfarbigen Würfel aus dem Vorrat. Lasst den Würfel bis zur Aufräumphase auf dem Anwärter liegen, um euch daran zu erinnern, dass ihr das Talent bereits genutzt habt. Das Einsetzen des Talents ist keine Aktion. Der neue Würfel muss in der gleichen Einsatzphase verwendet werden, in der er genommen wurde.

Anwärter besitzen keine Auftragsplättchen und keine Affinität. Das bedeutet, sie können keinem Pfad zugewiesen werden, kein Land besiedeln und keine Affinitätssiegepunkte beisteuern. Ihnen wird aber der gleiche Sold gezahlt wie Söldnern.

DIE WAFFENKAMMER (SCHILDPLÄTTCHEN)

WENN IHR GETROFFEN WERDET, SAGT NICHT, ICH HÄTTE EUCH NICHT GEWARNT!

Ihr könnt einen Stärke- oder Feilschen-Würfel einsetzen, um bis zu 3 Schildplättchen für jeweils 2 Goldmünzen zu erhalten.

Ihr dürft maximal **5 Schildplättchen** auf eurer Fortschrittsleiste haben. Wenn ihr mehr Schildplättchen erhaltet, müsst ihr sofort so viele Schildplättchen ablegen, bis ihr die Höchstgrenze erreicht. Plättchen, die bereits einem Pfad zugewiesen sind, zählen nicht zu diesem Limit.



TALENT VS. SCHILDPLÄTTCHEN

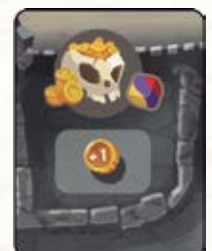
Das Verteidigungstalent, das auf einigen Karten zu finden ist, gilt nur bei Monsterangriffen. Das Talent selbst hat die gleiche Funktion wie ein Schildplättchen, ohne dafür einen Platz auf dem Pfad einzunehmen. Ein Verteidigungstalent kann einmal pro Runde genutzt werden, wohingegen ein Schildplättchen in der Aufräumphase oder nachdem es benutzt wurde, abgelegt wird. Schildplättchen werden während der Einsatzphase den Pfaden zugewiesen und können im Kampf abgelegt werden, um einen Treffer eines Monsters abzuwehren. Sie können auch zur Verteidigung gegen Hinterhalte eingesetzt werden, sofern mit dem Hinterhalt-Modul gespielt wird.



DER PFANDLEIHER (GOLDMÜNZEN)

WÜRFEL! WÜRFEL! WÜRFEL! ICH KAUFE SIE ALLE! DIE BESTEN PREISE IN DER FESTUNG!

Ihr könnt so viele Würfel aus eurem Vorrat einsetzen wie ihr wollt, um 1 Goldmünze pro Würfel zu erhalten. Wichtig! Anders als andere Gebäude gibt es beim Pfandleiher kein Würfellimit. Ihr könnt alle das Gebäude nutzen und einen oder mehrere Würfel in der gleichen Aktion einsetzen, um 1 Goldmünze pro Würfel zu erhalten.



DER BASAR (AUSRÜSTUNGSKARTEN)

DIE BESTEN VERKÄUFER DER FESTUNG! FINDET TRAUMHAFT UND EINZIGARTIGE AUSRÜSTUNG!

Ihr könnt einen Stärke- oder Feilschen-Würfel auf einem freien Feld einsetzen, um eine verfügbare Ausrüstungskarte zu kaufen, indem ihr die jeweiligen Kosten bezahlt. Vorausgesetzt natürlich, ihr könnt die Karte wie unten beschrieben anlegen.



Wenn eine Ausrüstungskarte gekauft wird, muss sie unter eine Söldnerkarte gelegt werden, die **noch keinem Pfad zugewiesen ist**.

Jeder Söldner kann nur eine Ausrüstung jeden Typs tragen.



Beachtet: Ihr könnt die Ausrüstungskarten nach Belieben zwischen euren **nicht zugewiesenen** Söldnern tauschen (solange ihr das Limit von 1 Karte jeden Typs beachtet). Ihr könnt Ausrüstungskarten abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen.

Füllt, wenn möglich, nach dem Kauf die freien Karten-Anlegeflächen mit einer neuen Ausrüstungskarte vom Ausrüstungsstapel.

DIE MINE (GOLDMÜNZEN)

WARNUNG! HARTE ARBEIT! JEDER EHRENWERTE HELD WIRD EUCH FÜR SOLCHE NIEDEREN AUFGABEN BELÄCHELN!

Um Gold in der Mine zu fördern, müsst ihr 1 Stärke-Würfel auf ein freies Feld auf der rechten Seite oder 2 Stärke-Würfel auf ein freies Feld auf der linken Seite einsetzen. Die Anzahl an Goldmünzen, die ihr erhaltet, ist neben dem Feld angezeigt.



BEISPIEL

Natalie hat 2 Stärke-Würfel in ihrem Würfel-Vorrat. Sie möchte sie in der Mine einsetzen, um Gold zu erhalten. Allerdings ist Stefan vor ihr dran und durchkreuzt ihren Plan, indem er 2 Würfel in der Mine einsetzt und 6 Gold erhält. Daher kann Natalie in ihrem Zug entweder ihre 2 Stärke-Würfel auf dem Feld für 4 Goldmünzen oder 1 Würfel auf einem Feld für 2 Goldmünzen einsetzen.

AUSRÜSTUNGSKARTEN



- A Name.**
- B Kosten in Gold:** Goldmünzen, die zum Kauf der Karte benötigt werden.
- C Fähigkeit:** Einzigartige Fähigkeit, die die Karte dem zugewiesenen Söldner gibt.
- D Umland-Symbol:** Die Fähigkeit einer Ausrüstungskarte mit diesem Symbol kann nur in der Abenteuerphase genutzt werden, wenn der mit dieser Ausrüstung ausgestattete Söldner dem aktiven Pfad zugewiesen ist.
- E Typ:** Waffe , Kleidung , Zauberspruch .

DAS UMLAND

Für das Einsetzen im Umland müsst ihr eine Aktion verwenden und einen nicht zugewiesenen Söldner einem unbesetzten Pfad zuweisen. Platziert das Söldner-Auftragsplättchen in das obere Feld des Pfades und setzt benötigte, sowie optionale Würfel, übereinstimmend mit der Pfadübersicht in die Felder unterhalb ein. Der Söldner wird nun für diesen Pfad als zugewiesen betrachtet. Ihr dürft mehrere Söldner (in unterschiedlichen Aktionen) auf verschiedenen Pfaden desselben Ortes einsetzen.

Im Vergleich zur Festung werden die eingesetzten Würfel im Umland nicht sofort, sondern erst während der Abenteuerphase abgehandelt (siehe Seite 15 - 20).

TIPP

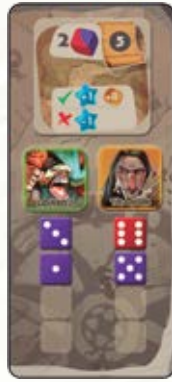
Bei der Wahl des eingesetzten Söldners solltet ihr dem Umlandtalent Aufmerksamkeit schenken, da dieses möglicherweise Vorteile in der Abenteuerphase verschafft.

DIE MISSIONSPFADE

Missionen sind Möglichkeiten Ressourcen und Ruhm zu gewinnen, die durch den Hofmeister der Königin vorgeschlagen werden. Pro Runde sind immer zwei Missionsplättchen je eines Typs verfügbar: Die risikoarmen Würfelmissionen und die risikofreien, vertragsbasierten Missionen.

Jede Mission hat zwei Pfade für den Einsatz von bis zu zwei Söldnern (desselben oder unterschiedlicher Clans). Bei den Würfelmissionen konkurrieren die Spieler miteinander und **nur einer kann sich die Belohnung schnappen**. Die vertragsbasierten Missionen dagegen bieten dem zugewiesenen Söldner für jeden Pfad eine konkrete Belohnung, solange er das Missionsziel erfüllt.

MISSIONSPFAD: Um einen Söldner einem Missionspfad zuzuweisen, muss die Anzahl an Würfeln unterhalb des Söldner-Auftragsplättchen **exakt** der Anzahl auf dem Missionsplättchen entsprechen. Sollte das Missionsplättchen eine Auswahl unterschiedlicher Würfeltypen anbieten, so kann jeder der angezeigten Typen eingesetzt werden.



WÜRFELMISSIONEN



- A Würfel:** Anzahl und Typ der einzusetzenden Würfel.
- B Missionsziel:** Erforderlicher Würfelwert für ein Gelingen der Mission.
- C Belohnung:** Ruhm und weitere Belohnungen für den erfolgreichen Söldner.
- D Strafe:** Verlust an Ruhm bei Misserfolg der Mission.
- E Überbleibsel:** Ein Spieler, der das Missionsziel erreicht hat, aber durch einen anderen Spieler geschlagen wurde, erhält 2 Goldmünzen.

VERTRAGSBASIERTE MISSIONEN

- A Würfel:** Anzahl und Typ der einzusetzenden Würfel.
- B Missionsziel:** Ressource, die für die Belohnung abgelegt werden muss.
- C Belohnung:** Ruhm und andere Belohnungen für den Söldner auf dem jeweiligen Pfad.



Weitere Informationen zur Erfüllung von Missionen findet ihr auf Seite 16 im Abschnitt Missionen.

DIE LÄNDER

Die Länder sind Eigentum der Krone, wurden jedoch von Monstern erobert. Das Besiegen der eingefallenen Monster und die Eroberung der Länder ist die höchste Priorität. Zu Beginn des Spiels wird jedes Land durch eine Länderkarte, eine Monsterkarte und eine Pfadübersicht mit vier möglichen Pfaden gebildet. Die diesen Pfaden zugewiesenen Söldner versuchen die Monster zu fangen, zu besiegen und das Land zu erobern.

In der Abenteuerphase werden Pfade von links nach rechts aktiviert und der zuerst aktivierte Pfad wird immer dem Monster begegnen. Söldner auf nachfolgenden Pfaden begegnen dem Monster nur, falls dieses noch nicht gefangen oder besiegt wurde. Ansonsten können sie nur versuchen das Land zu erobern.

PFADÜBERSICHT



- A Anforderungen:** Anzahl und Typ der Würfel, die eingesetzt werden müssen, um Söldner diesem Pfad zuzuweisen.
- B Verstärkung:** Typ und maximale Anzahl an zusätzlichen Würfeln, die eingesetzt werden können.
- C Vorteil:** Vorteil, der durch den Einsatz eines Söldners erhalten wird. Siehe Kasten "Pfadvorteil".

LANDPFAD: Für die Zuweisung eines Söldners zu einem Pfad, müsst ihr die durch die Pfadübersicht **vorgeschriebene Anzahl bestimmter Würfeltypen** einsetzen. Anschließend könnt ihr **zusätzliche Würfel**, wie in der Pfadübersicht angegeben, **hinzufügen**.

Außerdem könnt ihr **Fallen- und/oder Schildplättchen** auf dem Pfad einsetzen. Fallen werden verdeckt eingesetzt. Es gibt am unteren Ende des Pfades zwei spezielle Felder für diese Plättchen. Weitere Plättchen können oberhalb eingesetzt werden, nehmen aber immer den Platz zweier Würfel ein. Ihr könnt also bis zu 6 Würfel und 2 Plättchen oder 4 Würfel und 3 Plättchen oder 2 Würfel und 4 Plättchen einsetzen.

Das Einsetzen des Auftragsplättchens, der Würfel und jeglicher Fallen- oder Schildplättchen zählt als **eine Aktion**. Ihr dürft dem Pfad durch spätere Aktionen nichts mehr hinzufügen.

Eingesetzte Fallen- und/oder Schildplättchen gehen nach dem Kampf verloren, ob sie verwendet wurden, oder nicht. Entscheidet daher sorgfältig, welche Plättchen ihr einsetzt.

Falls ihr ein Monster fangen wollt, müsst ihr ein Fallenplättchen einsetzen.

Beachtet die Talente und die Ausrüstung eurer Söldner, da sie euch im bevorstehenden Kampf helfen könnten. Ebenfalls solltet ihr euch überlegen, ob ihr eure zugewiesenen Söldner mit jeweils **einem** verfügbaren Trank oder Gift ausrüsten möchtet, indem ihr das jeweilige Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat auf das Söldner-Auftragsplättchen legt.



PFADVORTEIL

Jeder Pfad verleiht dem zugewiesenen Söldner einen bestimmten Vorteil:



Erneutes Würfeln: Wenn der zugewiesene Söldner in der Abenteuerphase aktiviert wird, dürft ihr einen Würfel des angezeigten Typs erneut würfeln. Falls eine Zahl im Vorteil-Symbol steht, dürft ihr einen oder mehrere Würfel der angezeigten Typen so oft erneut würfeln, wie angegeben.



Verteidigungstalent: Dieses Talent verteidigt gegen Monsterangriffe (siehe Seite 17). Es kann nicht in Plättchen umgewandelt werden.



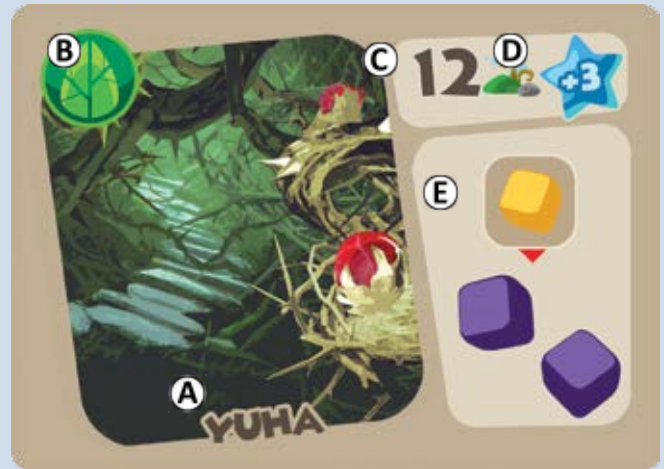
Goldmünzen: Platziert den angegebenen Betrag an Goldmünzen auf eurem Söldner-Auftragsplättchen. Ihr erhaltet sie, falls euer Söldner den Kampf überlebt.



Trank/Gift: Nehmt ein Trank- oder Giftplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und platziert es auf eurem Söldner-Auftragsplättchen. Dieses dürft ihr während des Kampfes benutzen. Falls euer Söldner den Kampf ohne Verwendung des Plättchens überlebt, geht es in euren persönlichen Vorrat über. Durch diesen Vorteil kann ein Söldner mehr als einen Trank oder ein Gift im Kampf verwenden.



LÄNDERKARTEN



- A Name.**
- B Affinität.**
- C Eroberungswert:** Erforderlicher Wert, den es zu erreichen oder übertreffen gilt, um das Land zu erobern, sobald das Monster gefangen oder besiegt wurde.
- D Belohnung.**
- E Vorteil:** Falls ihr das Land erobert und mit einem Söldner besiedelt habt, könnt ihr diese Fähigkeit während der Einsetzphase mit einer Aktion verwenden.

BEISPIEL



Während der Einsetzphase weist Carmen einen ihrer Söldner dem zweiten Pfad zu. Anschließend setzt Carmen die zwei erforderlichen Stärke-Würfel ein und als Verstärkung zwei Magie-Würfel. Unterhalb ist Platz für drei Fallen- und/oder Schildplättchen. Sie besitzt jedoch nur jeweils 1 und entscheidet sich, beide einzusetzen. Als Pfadvorteil erhält sie zusätzlich einen Trank, den sie auf dem Söldner-Auftragsplättchen platziert.

ZUGANG ZUR FESTUNG

Der Zugang zur Festung ist der Bereich im rechten, unteren Eck des Spielbretts. Er besitzt eine Anlegefläche für 1 Monsterkarte und 2 Pfade.

Ihr könnt Söldner am Zugang zur Festung nur einsetzen, wenn dort eine Monsterkarte ausliegt. Diese werden nur während der Aufräumphase angelegt, in der ersten Runde können hier also keine Söldner zugewiesen werden.

Um einen Söldner einem der Pfade zuzuweisen, wird das Söldner-Auftragsplättchen auf dem rechten Feld ausgelegt. Platziert anschließend jedwede Kombination an Stärke- und/oder Magie-Würfeln, Fallen- und/oder Schildplättchen auf dem Pfad. Bedenkt, dass Fallen- und Schildplättchen immer den Platz zweier Würfel einnehmen und Fallen verdeckt eingesetzt werden. Ihr müsst dem Pfad mindestens 1 Würfel oder 1 Falle oder 1 Schildplättchen zuweisen.



Beachtet, dass diese Pfade Unterstützung durch die Wachen erhalten. Entweder 2 Verteidigungstalente oder 1 Verteidigungstalent und 5 Goldmünzen. Platziert die Goldmünzen auf eurem Söldner-Auftragsplättchen. Ihr erhaltet sie, falls euer Söldner den Kampf überlebt.

BEISPIEL

In der vorigen Runde konnte der fürchterliche Snagnus (5 Angriffswürfel) alle Söldner besiegen und seine Karte wurde am Zugang zur Festung angelegt. Tom möchte nun versuchen das Monster zu fangen und die Belohnung einzukassieren. Während der Einsetzphase benutzt er eine Aktion und setzt Tranoks Auftragsplättchen auf den oberen Pfad der Festung. Um kein Risiko einzugehen setzt Tom 3 Stärke-, 2 Magie-Würfel und ein Fallenplättchen aus seinem Vorrat ein.

EINSETZEN IN BESIEDELTEM LAND

Während des Spiels habt ihr die Möglichkeit Länder zu erobern und diese anschließend zu besiedeln (siehe Seite 19). Sobald ihr ein Land besiedelt habt, könnt ihr eine Aktion benutzen, um die abgebildete Anzahl an Würfeln einzusetzen und sofort die Fähigkeit des Landes zu aktivieren.



BEISPIEL

In einer vorigen Runde hat Natalie das Land von Khyzul erobert und mit ihrem Söldner Lusara besiedelt. Während der Einsetzphase kann Natalie nun eine Aktion benutzen und die Fähigkeit des Landes aktivieren: 1 Stärke-Würfel einsetzen, um 2 zusätzliche Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten.



ABENTEUERPHASE

Die aufregendsten Aktionen jeder Runde finden meistens in der Abenteuerphase statt. Es ist diese Phase, in der die Söldner auf ihren zugewiesenen Pfaden an Missionen teilnehmen, gegen Monster kämpfen und Länder erobern.

Die Abenteuerphase ist in drei Schritte unterteilt, die nacheinander abgehandelt werden:

1. MISSIONEN
2. GEFECHTE
3. VERTEIDIGUNG DER FESTUNG

Wenn ihr keinen aktiven Söldner einem Pfad des entsprechenden Feldes auf dem Spielbrett zugewiesen habt, kann dieser Schritt übersprungen werden. Zum Beispiel: In Runde 1 wird Schritt 3 übersprungen, da keine Söldner der Verteidigung der Festung zugewiesen sind.

MISSIONEN

Falls Söldner zugewiesen sind, erfüllt zunächst die Würfelmission auf der linken Seite und dann die vertragsbasierte Mission auf der rechten Seite.

Folgt diesen Schritten bei Würfelmissionen:

- **Wenn ein Söldner dieser Mission zugewiesen ist:**
Der Spieler, dessen Söldner dieser Mission zugewiesen ist würfelt mit allen Würfeln, die diesem Pfad zugewiesen sind, einschließlich der Feilschen-Würfel. Es können alle verfügbaren Fähigkeiten, wie Ausrüstungskarten und/oder Söldnertalente, genutzt werden.
Wenn die Summe der Würfel gleich oder größer dem **Missionsziel** ist, erhält der Spieler die **Belohnung**, die auf der Missionskarte beschrieben ist und legt die Missionskarte ab. Falls der Spieler scheitert, erleidet er die **Strafe** und legt die Missionskarte ebenfalls ab.
- **Wenn zwei Söldner der gleichen Mission zugewiesen sind:**
Beide Söldner würfeln alle eingesetzten Würfel und wenden alle Talente und/oder Modifikatoren an, die ihnen zur Verfügung stehen.
 - Wenn nur ein Söldner erfolgreich ist, bekommt dieser die Belohnung und die Missionskarte wird abgelegt. Dem Söldner, der das Missionsziel nicht erreicht hat, widerfährt die Strafe.
 - Wenn beide Söldner erfolgreich sind, gewinnt der Söldner mit dem höchsten modifizierten Würfelergbnis und erhält die Belohnung, bei Gleichstand der Söldner auf dem linken Pfad. Die Missionskarte wird abgelegt. Der andere Söldner bekommt 2 Goldmünzen, wie auf dem Spielbrett dargestellt.
 - Wenn keiner von beiden Söldnern das Missionsziel erreicht, widerfährt beiden die Strafe.

Folgt diesen Schritten bei **vertragsbasierten Missionen**:

Wenn der Spieler, der den Söldner auf dem linken Pfad kontrolliert, sich entscheidet, die im Missionsziel abgebildete Ressource abzuwerfen, erhält er die auf der linken Seite des Missionsplättchen abgebildete Belohnung. Dann kann der Spieler, der den Söldner auf dem rechten Pfad kontrolliert, die im Missionsziel abgebildete Ressource abwerfen und erhält die Belohnung, die auf der rechten Seite des Missionsplättchen abgebildet ist. Es gibt keine Strafe, wenn vertragsbasierte Missionen nicht erfüllt werden.

GEFECHTE

Gefechte werden eines nach dem anderen durchgeführt, beginnend mit Land A auf der linken Seite, gefolgt von Land B auf der rechten Seite. Jedes Gefecht ist in die folgenden drei Teile unterteilt: (1) Fallen aufdecken, (2) Monsterkämpfe, (3) Landeroberungen und (4) Beuteplättchen.

1. FALLEN AUFDECKEN

Alle Fallenplättchen, die diesem Land zugewiesen sind, werden aufgedeckt, um ihre verbesserte Fallenseite anzuzeigen. Durch verbesserte Fallen können Modifikatoren oder zusätzliche Würfel genutzt werden. Eine detaillierte Erklärung der Fallen findet ihr in der Übersichtstabelle am Ende der Spielregeln.

Wenn die verbesserte Falle zusätzliche Würfel zur Verfügung stellt, legt diese aus dem Vorrat auf das Fallenplättchen, ohne Einschränkungen durch den Pfad zu beachten.

Wenn die verbesserte Falle eine Würfel-Modifikation erlaubt, wendet den Modifikator während des Söldnerangriffs an.

2. MONSTERKÄMPFE

Ein Kampf gegen ein Monster startet mit dem ersten Pfad von links, dem ein Söldner zugewiesen ist. Zuerst greift das Monster an, danach schlägt der Söldner zurück. Das heißt, wenn er dann noch am Leben ist!

MONSTERKARTEN



- A Name.**
- B Affinität.**
- C Angriffswert:** Die Anzahl der Würfel, die dem Monster bei einem Angriff zur Verfügung stehen.
- D Besondere Kräfte:** Die besonderen Kräfte des Monsters.
- E Fangwert:** Der benötigte Wert, um das Monster einzufangen.
- F Siegwert:** Der benötigte Wert, um es zu besiegen.
- G Belohnung:** Belohnung, die ihr bekommt, wenn ihr das Monster besiegt/einfangt.
- H Monsterstufe:** Wird für Schwierigkeitsstufen genutzt.

MONSTERANGRIFF

Um den Monsterangriff durchzuführen, nimmt der Spieler zu eurer Linken so viele schwarze Würfel, wie vom Angriffswert vorgegeben (für Caribdis sind es z. B. 5). Fügt einen zusätzlichen Würfel hinzu, wenn die Affinität des Monsters zu der des Landes passt. (Siehe "Affinitätseffekte" auf Seite 22). Fügt außerdem Würfel entsprechend den Symbolen der Rundenleiste, abhängig von der Runde in der ihr euch befindet, hinzu (gilt nicht im Einführungsspiel).

Der Spieler zu eurer Linken würfelt. Jedes Würfel-Ergebnis von 3, 4, 5 oder 6 zählt als Treffer. Jeder Treffer fügt dem Söldner eine Wunde zu. Bei der ersten Wunde wird das Söldner-Auftragsplättchen umgedreht, so, dass die verwundete Seite zu sehen ist. **Wenn der verwundete Söldner eine weitere Wunde erhält, wird er getötet.**



Jedes Monster hat außerdem eine besondere Kraft. Der Effekt ist auf der Monsterkarte dargestellt (eine Symbolübersicht ist in Anhang III zu finden). Aktiviert die besondere Kraft wie angegeben.

Um sich gegen einen Monsterangriff zu verteidigen, gibt es mehrere Optionen.

- Vor dem Angriffswurf könnt ihr **1 Magie-Würfel**, der auf dem Pfad eingesetzt wurde, ablegen, um **1 Monster-Würfel** vor dem Angriff zu entfernen. Dies kann mehrmals durchgeführt werden, entfernt 1 Monster-Würfel für jeden entfernten Magie-Würfel.
- Das Ablegen eines Schildplättchens, das auf eurem Pfad eingesetzt war, verhindert einen Treffer.
- Nutzt Spezialfähigkeiten (Ausrüstungskarten, Söldnertalente, Vorteile durch die Pfadübersicht, Verteidigung der Festung, usw.)
- Legt ein Trankplättchen von eurem Söldner-Auftragsplättchen ab, um eine Wunde zu verhindern, die der Söldner sonst erleiden würde (er trinkt den Trank direkt danach und wird mit seinem letzten Atemzug geheilt).

TOD EINES SÖLDNERS

Wenn ein Söldner stirbt, legt sofort seine Karte und alle darauf befindlichen Plättchen, zusammen mit allen Ausrüstungskarten, die er zu diesem Zeitpunkt bei sich hatte, beiseite. Entfernt das Söldner-Auftragsplättchen und alle nicht verwendeten Würfel und Plättchen von dem Pfad, dem der Söldner zugewiesen war. In dem seltenen Fall, dass ein Söldner stirbt, nachdem er das Monster angegriffen hat, bleiben seine gewürfelten Würfel und Fallenplättchen auf dem Pfad.

Königin Gimelda belohnt heldenhafte Märtyrer. Wenn euer Söldner während eines Gefechts stirbt, erhält euer Clan Ruhmespunkte wie sie auf dem Feld, auf dem das Auftragsplättchen lag, angegeben sind.



Schließlich müsst ihr noch euer Ansehen anpassen, indem ihr das Ansehen des toten Söldners von eurem auf der Fortschrittsleiste abzieht.

Wenn ihr zu irgendeinem Zeitpunkt des Spieles **alle eure Söldner** verliert, dürft ihr zu Beginn der nächsten Runde kostenlos einen Anwärter nehmen und ihn zu eurem neuen Anführer ernennen. Dies passiert vor der Würfel-Vorrat Vorbereitungsphase. Ihr behaltet alle Ruhmespunkte und Gegenstände in eurem Clan-Lager. Solltet ihr weniger als 5 Goldstücke haben, füllt sie auf 5 auf.

BEISPIEL

Während eines Monsterkampfes erhält Toms Söldner Frunks 2 Treffer von einem Monster. Er entschließt sich den Trank, den er auf der Söldnerkarte platziert hat, zu nutzen und heilt die Wunde sofort. Frunks wurde gerettet, ist aber verletzt (Auftragsplättchen wird umgedreht).

SÖLDNERANGRIFF

Nachdem das Monster angegriffen hat und euer Söldner noch am Leben ist, könnt ihr versuchen das Monster zu fangen oder zu besiegen.

Würfelt mit den Würfeln auf dem Pfad und vergleicht die gewürfelte Summe mit dem auf der Monsterkarte angegebenen Fangwert (FW) und dem Siegwert (SW).

Ihr **müsst** eure aufgedeckten Fallen, das Umlandtalent eures zugewiesenen Söldners und die Ausrüstung, die er bei sich führt, verwenden, um das Würfelergebnis zu modifizieren. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Würfel nochmals gewürfelt werden darf, dies ist optional. Falls verfügbar, **dürft** ihr Giftplättchen von eurer Söldnerkarte und/oder dem Auftragsplättchen entfernen, um +2 pro Plättchen zu eurem Angriffsergebnis hinzuzufügen.

Würfelmodifikationen von aufgedeckten Fallen, Talenten und Ausrüstungskarten gelten immer **für alle Würfel der angegebenen Farbe auf dem Pfad**.

- Um ein Monster zu fangen, **müsst ihr ein Fallenplättchen** auf dem Pfad ausgelegt haben (aufgedeckte Hinterhalte aus dem Hinterhalt-Modul zählen nicht). Eure Würfelsumme muss **gleich oder größer dem FW sein, ohne den SW zu erreichen**. Wenn ihr ein Monster gefangen habt, nehmt die Fangbelohnung (Ruhm und Gold) und legt die Monsterkarte ab.
- Wenn eure Würfelsumme größer oder gleich dem SW ist, erhaltet ihr die Siegbelohnung (Gold und Trophäen). Nehmt die Monsterkarte und platziert sie in eurem Spielbereich mit der Trophäenseite nach oben.

Wenn ihr besonders daran interessiert seid, das Monster zu fangen anstatt es zu besiegen, **könnt ihr die Würfel einen nach dem anderen würfeln und euren Angriff an jedem Punkt stoppen**, ohne alle Würfel zu verwenden. Denkt daran, dass der Einsatz von Gift optional ist, somit seid ihr in der Lage euch langsam zu der benötigten Würfelsumme hoch zu arbeiten.

BEISPIEL

Tom benutzt Frunks um Sckon zu fangen (FW: 11 und SW: 12). Frunks trägt ein Gift bei sich. Auf dem Pfad hat er insgesamt 2 Stärke- und 2 Magie-Würfel. Er hat außerdem eine verbesserte Falle, die +4 auf das Fangen oder Besiegen von Monstern gibt. Dies ist der Startwert für seine Würfelsumme. Frunks Talent fügt jedem Magie-Würfel 1 Punkt hinzu. Er entscheidet sich zuerst 1 Magie-Würfel zu würfeln und erhält eine 2, die durch das Talent von Frunks in eine 3 verwandelt wird. Dann würfelt er einen seiner Stärke-Würfel und würfelt eine 2, das summiert sich zu einer 9. Nun verwendet er sein Gift und addiert +2 und erhält als Würfelsumme 11. Genau den Wert, den er braucht um Sckon zu fangen. Er stoppt seinen Angriff und ignoriert die restlichen Würfel.

- Wenn ihr es nicht schafft, das Monster mit eurem Söldner zu fangen oder zu besiegen, **lasst alle Fallenplättchen und gewürfelten Würfel mit ihrem Ergebnis auf dem Pfad liegen**. Das gesamte, modifizierte Wurfresultat, inklusive Modifikatoren durch Talente und Fähigkeiten, gilt nun als Schaden, der dem Monster bereits zugefügt wurde und hilft dem nächsten, besetzten Pfad auf der rechten Seite.
- Der Spieler auf dem nächsten, besetzten Pfad, wiederholt dann die Schritte "Monsterangriff" und "Söldnerangriff" mit einem wichtigen Unterschied: die gesamten, modifizierten Wurfresultate der Pfade auf der linken Seite, werden zu seinem eigenen Ergebnis hinzugezählt!

Die verbesserten Fallen mit Würfelwert-Modifikatoren modifizieren nur Würfel des Pfades, auf dem sie platziert sind, nicht die Würfel auf anderen Pfaden.

Würfel-Modifikatoren aus Talenten und von Ausrüstungen modifizieren nur Würfel des Pfades, auf dem der entsprechende Söldner eingesetzt ist, aber keine Würfel auf anderen Pfaden.

ENDE DES MONSTERKAMPFES

Die Monsterkampfphase endet, wenn ein Spieler ein Monster fängt oder besiegt oder wenn alle eingesetzten Söldner im Land gekämpft haben und gescheitert sind.

- Nachdem ein Spieler ein aktives Monster einfängt oder besiegt, erhält er die Belohnung und entfernt Würfel, Fallen und Schildplättchen von den Söldnern, die am Kampf teilgenommen haben. Wenn einer oder mehrere aktive Söldner bisher noch nicht gekämpft haben, haben sie die Chance das aktive Land zu erobern.
- Wenn das aktive Monster weder gefangen noch besiegt wurde, entfällt die Landeroberung. Das Monster ist nun rasend vor Wut und wird die Festung in der nächsten Runde angreifen und Panik verbreiten. Die Monsterkarte wird in der Aufräumphase bewegt (Siehe "Panik verbreiten" Seite 20).

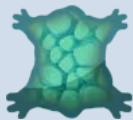
TIPP

Das Einfangen eines Monsters gewährt manchmal eine höhere Belohnung, als wenn es besiegt wird. Der Hofmeister der Königin wünscht sich Monster für seine "Tier-Experimente". Wenn ihr ein Monster angreift, vergesst nicht, dass ihr einen Würfel nach dem anderen Würfeln könnt.

TROPHÄEN

Trophäenpunkte (1-3) werden am Ende des Spiels in Siegpunkte umgewandelt.

Stattdessen können Trophäen jederzeit im Spiel für 5 Goldmünzen pro Trophäenpunkt verkauft werden. Dies ist keine Aktion. Um eine Trophäe zu verkaufen, legt die Monsterkarte ab und nehmt die Goldmünzen aus dem Vorrat. Da ihr die Karte nicht länger besitzt, ist sie am Ende des Spiels keine Siegpunkte mehr wert. Ihr könnt eine Trophäe nicht teilweise verkaufen.



BEISPIEL: MONSTERKAMPF

Carmen hat Shandee auf dem zweiten Pfad des aktiven Landes eingesetzt. Das aktive Monster ist ein Absur, ein Biest mit einem Fangwert von 17, Siegwert von 22, Angriff von 5 und Affinität Wasser. Weil die Affinität zu der des aktiven Landes passt, steigt der Angriffswert auf 6. Es ist die vierte Runde des Spiels und das Spiel wird auf der normalen Schwierigkeitsstufe gespielt. Das Monster bekommt einen zusätzlichen Würfel und hat somit 7 Monster-Würfel. Carmen möchte es nicht riskieren, Shandee zu verlieren, also nimmt sie einen der Magie-Würfel vom Pfad, um einen Monster-Würfel zu entfernen.

Ihr linker Nachbar würfelt die 6 Monster-Würfel und landet 4 Treffer! Carmen hat ein Schildplättchen auf dem Pfad und Shandee ein Verteidigungstalent gegen Monster mit der Affinität Wasser oder Feuer, daher werden 2 Treffer gestoppt und es verbleiben 2 Treffer. Wenn sie nicht mindestens einen stoppt, wird Shandee sterben. Zum Glück hat Carmen ein Trankplättchen platziert, als Shandee dem Pfad zugewiesen wurde. Carmen wirft das Trankplättchen ab und heilt damit eine Wunde. Shandees Auftragsplättchen wird umgedreht und zeigt nun die verwundete Seite. Zusätzlich kommt noch die besondere Kraft von Absur, einen Ruhmespunkt zu entfernen, wenn ein Söldner verletzt wird. Carmens Ruhm sinkt von 19 auf 18. Aber wenigstens lebt Shandee noch!

Nachdem der Angriff des Absur überlebt wurde, ist es nun Zeit für Shandee Rache zu üben. Carmen würfelt mit ihren 2 Stärke-Würfeln und dem Magie-Würfel und würfelt eine 1, 2 und 3, nicht gerade ein großartiger Wurf! Wie auch immer hat sie während der Fallen-Aufdecken-Phase eine verbesserte Falle platziert, die Magie-Würfeln +1 gibt, also wird aus der 3 eine 4. Trotzdem ist ein Wurf von 7 nicht genug um Absur einzufangen. Shandee bleibt mit ihren Würfeln und den Fallenplättchen auf dem Pfad.

Stefan, dessen Söldner auf dem rechten Pfad nebenan ist, überlebt den Angriff. Zu seinem eigenen Angriff auf das Monster kann er Shandees 7 Punkte hinzuzählen. Stefan würfelt mit den 2 Magie-Würfeln, die er auf dem Pfad eingesetzt hat und würfelt eine 4 und 2 (eine Summe von 6). Der Bonus des Pfades erlaubt Stefan einen Magie-Würfel nochmal zu würfeln: Er würfelt erneut mit der 2 und bekommt eine 3, was sein Ergebnis auf 7 erhöht. Mit den 7 Punkten von Carmen sind es nun 14. Stefan hat es auch nicht geschafft mit dem Monster fertig zu werden.

Als nächstes hat Carmen noch einen Söldner auf dem ganz rechten Pfad. Nun kann sie die 14 Punkte von den vorherigen Pfaden zu ihrem Angriff hinzuzählen. Der Söldner widersteht ebenfalls Abysurs Angriff und Carmen hat 3 Würfel eingesetzt: 2 Stärke-Würfel und einen Magie-Würfel. Sie würfelt mit allen Würfeln um das Monster zu besiegen und ist erfolgreich, indem sie 3+5+3 zu den 14 Schadenspunkten von vorher hinzufügt. Sie erhält die Belohnung: 7 Ruhmespunkte und 2 Trophäen. Nun dreht sie Abysurs Karte um (um die 2 Trophäen anzuzeigen) und legt sie an ihren Platz.

Nach dem Kampf darf zuerst Carmen (für Shandee) und dann Stefan ein Beuteplättchen nehmen. Siehe "Beuteplättchen" auf Seite 19.

3. LANDEROBERUNG

Nachdem das aktive Monster auf dem Land gefangen oder besiegt wurde, können alle Söldner, die noch nicht gekämpft haben, versuchen das Land für die Königin und ihren Clan zu erobern.

TIPP

Wenn ihr beabsichtigt, ein Land zu erobern, plant entsprechend und besetzt während der Einsatzphase einen der Pfade weiter rechts.

Von links nach rechts, kann jeder verbliebene Söldner versuchen den **Eroberungswert** des aktiven Landes zu erreichen oder zu übertreffen, indem er alle Würfel nutzt, die auf dem Pfad eingesetzt wurden und alle Modifikatoren anwendet. Genauso wie beim Monsterkampf werden das Würfelergebnis und alle Fallen eines Söldners, der es nicht schafft das aktive Land zu erobern, zum Wurf des nächsten Söldners hinzugezählt.

Denkt daran, das Fallen mit Würfel-Modifikator nur auf dem Pfad gelten, auf dem sie ausgelegt sind.

Wenn euer Söldner es schafft das Land zu erobern, erhaltet ihr sofort die Ruhmespunkte, wie von der Eroberungsbelohnung auf der Länderkarte angegeben. Schließlich könnt ihr die Länderkarte nehmen und sie unterhalb eurer Clan-Fortschrittsleiste legen.

BESIEDELTES LAND!

Da ihr jetzt Land für die Königin erobert habt, erlaubt sie euch es für sie zu verwalten. Ihr könnt nun einen eurer Söldner mit einer passenden Affinität auswählen und ihn das Land **besiedeln** lassen. Platziert ihn hierfür auf der linken Seite der Karte. Es muss nicht der Söldner sein, der das Land erobert hat.



Einen Söldner das Land besiedeln zu lassen erlaubt es euch die Fähigkeit des Landes während der Einsatzphase durch eine Aktion zu nutzen.

Zusätzlich benötigen **angesiedelte Söldner keinen Sold**. Sie sind mit ihrem neuen Heim zufrieden und werden euch nicht verlassen. Einmal angesiedelt, könnt ihr ihre Position nicht mehr ändern, es sei denn, sie sind die letzte, mögliche Option, der neue

Anführer zu werden. Sie sind aber immer noch aktiv und können sich ins Umland wagen.

Ein unbesiedeltes Land kann jederzeit besiedelt werden, wenn euch ein Söldner mit passender Affinität zur Verfügung steht; zum Beispiel wenn ihr einen neuen Söldner in der Einsatzphase anheuert oder nachdem euer zuvor angesiedelter Söldner im Kampf stirbt.

LASST MICH DIESES GOTTVERLASSENE LAND BESIEDELN, KÖNIGIN GIMELDA, UND ES FÜR EUCH IN EINEN BLÜHENDEN GARTEN VERWANDELN!

BEISPIEL

Natalie hat gerade ein Land erobert und siedelt nun ihre Söldnerin Nimra mit der Affinität Wasser darin an. Ab jetzt steht Natalie während der Einsatzphase die Fähigkeit des Landes zur Verfügung: Sie kann eine Aktion verwenden und einen Stärke-Würfel einsetzen, um dafür zwei Feilschen-Würfel zu erhalten.

4. BEUTEPLÄTTCHEN!

Jeder Söldner auf einem Landpfad, der ohne Belohnung zurückkehrt (ein Monster weder fängt noch besiegt und kein Land erobert), **plündert noch ein wenig, bevor er nach Hause kommt**.



Trifft dies auf euren Söldner zu, nehmt ein Beuteplättchen aus dem Beute-Angebot und legt es in euren Spielbereich. Ein Beuteplättchen kann jederzeit abgelegt werden, um den dargestellten Vorteil zu erhalten. Jedes Beuteplättchen kann nur einmal verwendet werden.

Beuteplättchen mit dem Umland-Symbol können nur während der Abenteuerphase genutzt werden. Sie können für einen folgenden Kampf in derselben Runde genutzt werden.

Füllt alle freien Felder des Beute-Angebots, wenn ein Land abgehandelt wurde.

BEISPIEL

Die vier Pfade des aktiven Landes sind besetzt. Carmen hat dem ersten und dritten Pfad je einen Söldner zugewiesen. Tom hat einen auf dem zweiten Pfad und Natalie auf dem vierten. Während des Monster-Kampfes gelang es Carmen nicht, das Monster zu fangen oder zu besiegen. Tom war schließlich in der Lage, das Monster zu fangen. Daher kann keiner der Söldner auf den beiden linken Pfaden an der Land-Eroberung teilnehmen. Sie entfernen ihre Würfel, Fallen und Schildplättchen. Carmens Söldner Nimra ist die nächste in der Reihe und schafft es, das Land zu erobern. Natalies Söldner hatte diese Runde keine Chance vom letzten Pfad aus zu zeigen, was in ihr steckt. Carmens erster Söldner und auch Natalies Söldner nehmen beide ein Beuteplättchen, der Reihenfolge der Pfade von links nach rechts folgend. Zum Schluss werden die Beuteplättchen wieder aufgefüllt.

VERTEIDIGUNG DER FESTUNG

Dieser Schritt wird nur ausgeführt, wenn ein Monster am Zugang zur Festung steht und wenigstens ein Söldner diesem Pfad zugewiesen wurde. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel geht mit der Aufräumphase weiter.

Die Verteidigung der Festung ist in zwei Teile unterteilt: (1) Fallen aufdecken und (2) Monsterkampf

1. FALLEN AUFDECKEN

Dieser Schritt ist identisch zum Schritt "Fallen aufdecken" im Teil Gefechte. Alle Fallenplättchen werden aufgedeckt.

2. MONSTERKAMPF

Dieser Schritt ist fast identisch zum Schritt "Monsterkämpfe" während der Gefechtsphase. Folgt den Anweisungen auf den Seiten 17-19 mit Ausnahme der Affinität des Monsters. Diese wird nicht in Betracht gezogen und es gibt kein Land zu erobern. Der obere Pfad wird zuerst abgehandelt, anschließend der untere.

Ein Spieler, dessen Söldner während der Verteidigung der Festung heroisch stirbt, erhält die Dankbarkeit der Königin und 3 Ruhmespunkte.



Wenn ein Monster gefangen oder besiegt wurde, entfernt alle Panikplättchen von den Gebäuden und mischt sie verdeckt zurück in den Panik-Stapel.

Wenn das Monster nicht gefangen oder besiegt wurde, verbleibt es an der Anlegefläche.

Wenn beide Pfade von Söldnern besetzt sind, kann nur einer von beiden das Monster besiegen. Erfolgreiche Söldner erhalten keine Beute, nachdem sie die Festung verteidigt haben.

AUFRÄUMPHASE

Die Aufräumphase besteht aus 7 Schritten. Diese sind nacheinander auszuführen:

1. SPIELBRETT AUFRÄUMEN

Jeder Spieler nimmt alle Auftragsplättchen seiner noch lebenden Söldner zurück auf seine Clan-Fortschrittsleiste. Auch alles Gold, Tränke und Gifte, die dem Söldner zugewiesen waren.

Denkt daran die verwundeten Söldner auf ihrer verwundeten Seite zu lassen. Ihr könnt Tränke aus eurem Spielbereich verwenden, um den Söldner zu heilen und ihn dann wieder auf die unversehrte Seite zu legen.

Alle Fallen- und Schildplättchen auf den Pfaden werden abgelegt, egal ob benutzt oder nicht.

2. PANIK VERBREITEN

Bewegt jedes Monster, das während der Abenteuerphase angegriffen, aber nicht gefangen oder besiegt wurde, zum Zugang zur Festung. Erfüllen mehrere Monster diese Voraussetzung bzw. gibt es schon ein Monster am Zugang zur Festung, bleibt das

Monster mit dem höchsten Angriffswert (bei Gleichstand bleibt das Monster mit höherem SW). Legt die übrigen Monsterkarten ab.

Wenn es ein Monster am Zugang zur Festung gibt, nehmt das oberste **Panikplättchen**, dreht es um und platziert es auf dem Gebäude, das dort angezeigt wird. **Spieler können keine Würfel in einem Gebäude einsetzen, solange ein Panikplättchen darauf liegt.**









3. TOTE ANFÜHRER ERSETZEN

Wenn euer Anführer in dieser Runde gestorben ist, **müsst ihr den verfügbaren Söldner eures Clans mit höchstem Ansehen zum Anführer befördern**. Sollten mehrere Söldner das gleiche Ansehen haben, nehmt den mit den höchsten Kosten. Wenn es immer noch mehrere Söldner gibt, nehmt den, der euch am besten gefällt. Angesiedelte Söldner zählen nicht als verfügbar, es sei denn, sie sind die letzte mögliche Option, der neue Anführer zu werden. Bewegt dazu die Söldnerkarte auf die linke Seite eurer Clan-Fortschrittsleiste. Denkt daran: Euer Anführer wird nicht bezahlt und wird nicht desertieren.

4. SOLD BEZAHLEN

Jedem Söldner, mit Ausnahme eures Anführers und jedes Söldners, der auf einem Land angesiedelt ist, müsst ihr einen Sold in Gold zahlen:

- 1  pro  wenn euer Ruhm unter 10 ist.
- 2  pro  wenn euer Ruhm zwischen 11 und 20 ist.
- 3  pro  wenn euer Ruhm größer als 20 ist.

Wenn ihr nicht genug Gold für alle Söldner habt, bezahlt zuerst all euer Gold. Danach wird **einer eurer Söldner (ausgenommen Anführer und angesiedelte Söldner) in Protest desertieren**. Nehmt den Söldner mit dem höchsten Ansehen. Sollten mehrere Söldner das gleiche Ansehen haben, nehmt den mit den höchsten Kosten. Wenn es immer noch mehrere Söldner gibt, nehmt den, der euch am wenigsten gefällt. Legt dazu die Söldnerkarte und das dazugehörige Söldnerauftragsplättchen ab. Wenn möglich, könnt ihr Gegenstände, die der Söldner hat, auf andere Söldner verteilen, ansonsten legt die Karten ab.

TIPP

Versucht eure Söldner mit hohem Ansehen zu "beschützen", indem ihr sie ansiedelt oder sie zum Anführer befördert.

5. RUHM ÜBERPRÜFEN

Wenn dies die 6. Runde ist oder ein Spieler mehr als 30 Ruhmespunkte hat, endet das Spiel. Die Spieler addieren ihre Punkte, um zu sehen, wer der Gewinner ist. Siehe "Punkte und Sieg" auf der rechten Seite.

6. SPIELBRETT ZURÜCKSETZEN

Entfernt alle Würfel in der Festung und im Umland und platziert sie wieder im Würfel-Vorrat (in der Praxis könnt ihr euch die Würfel direkt zurück in euren eigenen Würfel-Vorrat nehmen). Macht aber auf jeden Fall die Würfel-Vorrat-Phase am Anfang der nächsten Runde, da sich die Würfel-Quellen ständig ändern.

Legt die übriggebliebenen Missionsplättchen ab und ersetzt sie mit je einem neuen aus dem Missionsbeutel.

Wenn Monster-Anlegeflächen frei sind, füllt sie mit neuen Karten aus dem Monsterstapel auf.

Wenn Land-Anlegeflächen frei sind, füllt sie mit neuen Karten aus dem Länderstapel auf. Immer wenn ein neues Land platziert wird, ersetzt auch das Pfadübersichtsplättchen durch ein neues.

Fallen in der Jagdhütte, Söldner in der Schänke, Ausrüstung im Basar und Beuteplättchen bleiben liegen. Sie werden direkt nachdem ihr ein Plättchen oder eine Karte genommen habt ersetzt.

7. STARTSPIELER-MARKER WEITERGEBEN

Gebt den Startspieler-Marker, mit der A-Seite nach oben, an den Spieler mit dem **geringsten Ansehen**. Bei mehreren Spielern bekommt der Spieler, der näher zur Rechten des aktuellen Startspielers sitzt, den Marker. Siehe Seite 22, wie die "Zuschuss der Königin"-Variante mit der B-Seite des Startspieler-Markers benutzt wird.

8. RUNDEN-MARKER BEWEGEN

Bewegt den Runden-Marker ein Feld weiter vorwärts.

PUNKTE UND SIEG

Am Ende des Spiels berechnet ihr eure Siegpunkte (SP), um den Gewinner zu ermitteln. Jeder Clan bekommt:

- 1 SP für jeden Ruhmespunkt auf eurer Fortschrittsleiste
- 1 SP für jeden Ansehenspunkt auf eurer Fortschrittsleiste
- 1 - 3 SP für jedes erlegte Monster, entsprechend seines Trophäenwertes
- Zählt alle Symbole mit Affinität Feuer auf euren Söldnern (inklusive Start-Söldnern) und Ländern (besiedelt und unbesiedelt). Erhaltet Punkte für die Symbole entsprechend der folgenden Tabelle.

Anzahl Affinitäts-Symbole	0	1-2	3	4	5	6+
SP	0	1	3	5	7	10

Wiederholt diesen Schritt für jede Affinität im Spiel.

Bei einem Unentschieden entscheidet in folgender Reihenfolge:

- Anführer mit dem höchsten Ansehen.
- Höchste Anzahl Trophäen.
- Meiste Goldmünzen.

Wenn es immer noch unentschieden ist, macht eine Pause und wiederholt das Spiel mit allen Spielern.

BEISPIEL

Stefans Spielbereich sieht am Ende des Spiel wie unten angezeigt aus. Er bekommt:

30 SP für 30 Ruhmespunkte,

16 SP für 16 Ansehenspunkte,

4 SP für 4 Trophäen,

6 SP für seine Affinitäten.

(3 für Luft, je 1 für Feuer, Wasser, Dschungel)

Gesamt hat er also **56 SP**.



AFFINITÄTEN UND AFFINITÄTSEFFEKTE

Jedes Land hat eine Affinität. Sie beschreibt das vorwiegende Element des Landes. Diese kann Feuer, Wasser, Luft oder Dschungel sein. Söldner und Monster haben dieselben Affinitäten. Sie beschreiben das Element ihres Herkunftslandes. Jeder Clan startet mit Söldnern passender Affinitäten. Er kann aber Söldner mit **jeder beliebigen** Affinität anheuern.



Wenn das Symbol eines Monsters oder Söldners zu einem Land passt, nennt man das "passende Affinität" und diese hat verschiedene Effekte.

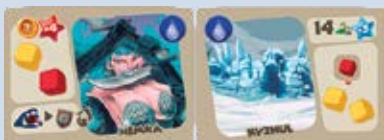
PASSENDE AFFINITÄT BEI MONSTERN (ABENTEUERPHASE)

Wenn ein Monster und das aktive Land die passende Affinität haben, bekommt das Monster einen weiteren Angriffs-Würfel für seine Angriffe. Siehe "Monsterangriff" auf Seite 16.



PASSENDE AFFINITÄT BEI SÖLDNERN (EINSETZPHASE)

Wenn ihr einen angesiedelten Söldner in einem eroberten Land habt (die passende Affinität ist Voraussetzung zum Besiedeln), könnt ihr die Fähigkeit des Landes nutzen. Siehe "Besiedeltes Land" auf Seite 19.



SIEGPUNKTE (ENDE DES SPIELS)

Ihr erhaltet Siegpunkte für jedes Affinitätssymbol auf euren Söldnern (inklusive Start-Söldnern) und Ländern, die ihr gesammelt habt. Siehe "Punkte und Sieg", Seite 21.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Der Spielaufbau, wie er auf den Seiten 4 und 5 beschrieben wird, ist für die Einführungs-Schwierigkeitsstufe. Es gibt noch 3 weitere Schwierigkeitsstufen. Wir empfehlen aber auch erfahrenen Spielern mit der Einführungs-Stufe anzufangen. So könnt ihr die Mechaniken von MONSTER LANDS kennenlernen und lernt wie ihr euren Erfolg in der wichtigen Abenteuerphase beeinflussen könnt.

Um das Spiel in anderen Schwierigkeitsstufen zu spielen, ändert den Spielaufbau wie folgt:

Normale Schwierigkeit: Spielt ohne den Rundenmodifikator.

Hohe Schwierigkeit: Mischt während Schritt F des Spielaufbaus alle Monsterkarten zusammen und zieht 2 zufällige Monster, anstatt Monster der Stufe A auszuwählen. Spielt ohne den Rundenmodifikator.

Mörderische Schwierigkeit: Benutzt die Monsterkarten wie in der hohen Schwierigkeitsstufe und platziert den Rundenmodifikator mit der B-Seite nach oben auf dem Spielbrett.

VARIANTEN

ZUSCHUSS DER KÖNIGIN

Der Zuschuss der Königin ist eine Hilfe für Spieler, die im Ansehen zurückfallen. Am Ende der ersten Runde dreht ihr den Startspieler-Marker auf die B-Seite und spielt so das Spiel weiter. Der Startspieler bekommt nun den Zuschuss der Königin. Es erlaubt ihm in der Würfel-Vorrat-Phase Folgendes zu nehmen:

- 1 Würfel (Stärke, Magie oder Feilschen) und
- eines der Folgenden:
- 1 Trank oder Gift, oder
- 1 Schildplättchen, oder
- 2 Goldmünzen.

MEHR MONSTER!

Wenn ihr findet, dass ihr mehr Monster haben möchtet (um mehr Spielern eine Chance zu geben, sie zu bekämpfen und Ruhm zu gewinnen), könnt ihr ihre Zahl erhöhen. Zieht während der Würfel-Vorrat-Phase von Runde 2, 4 und 6 ein Monster und platziert es am Zugang zur Festung. Wenn dort schon ein Monster ist, überspringt diesen Schritt.

Monster, die auf diesem Weg gezogen wurden, lösen nur eine Panik aus, wenn sie am Ende der Runde noch nicht besiegt wurden.

STRATEGISCHE TIPPS

Lest diesen Abschnitt vor eurem ersten Spiel allen Spielern vor.

ALLGEMEINE TIPPS

- Ruhmespunkte sind entscheidend für den Sieg und euren Fortschritt im Spiel. Um sie zu bekommen, **müsst ihr euch nach draußen wagen**.
- Missionen sind ein einfacher Weg, um ein paar Ressourcen und ein bisschen Ruhm zusammenzukratzen. Sie ersetzen jedoch nicht das Bekämpfen von Monstern. **Den meisten Ruhm könnt ihr einstreichen, wenn ihr Risiken eingeht**.
- Wenn ihr einen Söldner einem Pfad zuweist, achtet besonders auf seine Talente und seine Ausrüstung. Denkt daran, dass ihr Ausrüstung jederzeit zwischen **nicht zugewiesenen Söldnern** austauschen könnt, auch direkt bevor ihr sie einem Pfad zuweist. Das gilt auch für Tränke und Gifte.
- Verwendet **Söldner mit wenigen Bonuswürfeln** für Kämpfe mit **erheblichem Risiko** (nicht genügend Schildplättchen oder Verteidigungstalente, Magie-Würfel oder Tränke). Damit schränkt ihr die Auswirkungen ein, falls der Söldner stirbt.
- Wenn euer Söldner stirbt, ist nicht alles verloren; es ist Teil des Spiels. In der nächsten Runde könnt ihr neue Söldner anheuern und werdet einen höheren Ruhmüberschuss haben, da Ansehen **eures Clans** durch den getöteten Söldner sinkt und **ihr Ruhmespunkte für euer Heldentum erhaltet**.
- **Bringt euren Anführer nicht gleich in der ersten Runde in Gefahr**. Er hat kein Ansehen, ihn zu verlieren bringt euch nicht genügend Ruhmüberschuss, um einen vergleichbaren Söldner in der zweiten Runde anzuheuern. Wenn seine Bonuswürfel zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr so wichtig sind, könnt ihr erwägen, den Verlust im Kampf zu riskieren. Durch seinen Verlust verliert ihr keine Siegpunkte (zur Erinnerung: Am Ende des Spiels wird Ansehen in Siegpunkte umgerechnet) und möglicherweise sammelt ihr wichtige Siegpunkte, indem ihr ihn opfert.

TIPPS ZUR FESTUNG

- Behaltet die Feilschen-Würfel eurer Gegner im Auge und wählt den richtigen Zeitpunkt und Ort für den Einsatz eurer eigenen. **Wägt den Wert erster zu sein, gegen den potentiell höheren Vorteil für eure Gegner ab**.
- Maximiert euren Ertrag pro Würfeinsatz in der Jagdhütte und der Waffenkammer. Kauft **mehrere Fallen-/Schildplättchen auf einmal** (der Mindestpreis von 1 gilt pro Kauf, nicht pro Plättchen).
- Denkt daran, dass **ihr sofort Bonuswürfel erhaltet**, wenn ihr neue Söldner anheuert. Berücksichtigt dies für die Planung eurer Rundenstrategie.
- Wenn ihr in einer vorherigen Runde Land erobert habt, das ihr nicht besiedeln könnt, heuert einen Söldner mit passender Affinität an.
- Unterschätzt nicht den **Wert eines Anwärters**. Sein Talent, Würfel umzuwandeln, kann euch den Zugang zu wichtigen Aktionen eröffnen.
- Sucht **Ausrüstungen und Talente**, die sich kombinieren lassen.
- Vergesst nicht, dass ihr **euren Söldnern in der Aufräumphase Sold zahlen müsst**. Plant im Voraus. Denkt daran, dass Monster-Trophäen jederzeit gegen Goldmünzen eingetauscht werden können, falls ihr zu wenige habt.

TIPPS ZUM UMLAND

- Die größten Chancen Ruhm zu erlangen habt ihr, wenn ihr die vorderen Pfade auswählt und Monster besiegt. Wenn ihr weiter nach rechts geht, habt ihr die Möglichkeit Länder zu erobern, aber selbst wenn Monster und Land bereits besiegt wurden, könnt ihr immer noch Beute machen.
- Ihr könnt verschiedene Söldner in dasselbe Land oder dieselbe Mission schicken. **Das Zuweisen von Söldnern zu angrenzenden Pfaden kann von strategischem Vorteil sein**.
- Achtet auf die **Vorteile, die durch die Pfade gewährt werden (beschrieben in der Pfadübersicht)**. Ein Trank erlaubt euch beispielsweise, insgesamt zwei Tränke zu haben (einen des Söldners und einen des Pfades). Goldmünzen helfen euch euren Sold zu bezahlen... falls ihr überlebt.
- Wenn ihr die benötigten Würfel für Pfade nicht aufbringen könnt, denkt an die **Umwandlungsfähigkeit der Anwärter**.
- Zieht das **Abwerfen von Magie-Würfeln** in Betracht, um **Angriffe eines Monsters zu vermeiden**.
- Das Besetzen eines Pfades nur um Beute zu machen, ist eine gültige Option - wenn das Risiko zu sterben nicht zu hoch ist.
- Die Kämpfe am Zugang zur Festung haben keine Anforderungen und ihr bekommt Unterstützung von der Festung, sodass sie wesentlich einfacher sind und Priorität haben sollten. Es gibt jedoch keine Möglichkeit zu plündern, wenn das Monster vorher von einem anderen Söldner getötet wird.

ANHANG I - HINTERHALT-MODUL

Das optionale Hinterhalt-Modul ergänzt das Spiel um eine konfliktreiche Variante, die Interaktionen zwischen Söldnern auf angrenzenden Pfaden einführt. Falls eure Gruppe gerne Spiele spielt, in denen Spieler etwas gemein zueinander sein können, ist dies genau das Richtige für euch!



Fügt dem Fallen-Vorrat beim Spielaufbau die 18 Hinterhalt-Plättchen und 6 geschützten Fallen hinzu. Hinterhalte haben einen braunen Hintergrund auf ihrer Effekt-Seite. Hinterhalte und geschützte Fallen können zusammen mit verbesserten Fallen in der Jagdhütte erworben werden. Genau wie verbesserte Fallen sollten sie nach dem Kauf verdeckt im Spielbereich des Spielers ausgelegt werden, um ihre Effekte vor den Gegnern zu verbergen. Ein aufgedeckter Hinterhalt wird - im Gegensatz zu einer verbesserten oder geschützten Falle - nicht mehr wie eine Falle behandelt. Ihr benötigt jedoch eine Falle, um ein Monster zu fangen.

KONFLIKT ZWISCHEN SÖLDNERN

In allen Kämpfen mit Monstern wird der Schritt **„Fallen aufdecken“** durch den Schritt **„Konflikt zwischen Söldnern“** ersetzt.

Jeder Spieler entscheidet für seine Fallenplättchen, ob er sie aufdeckt oder verdeckt lässt. Beginnt mit dem ersten Pfad von links, dem ein Söldner zugewiesen ist. Macht dann mit dem nächsten Pfad rechts daneben weiter, solange bis ihr alle Pfade (mit zugewiesenem Söldner) abgehandelt habt. Auf einem Pfad wird die Entscheidung

ANHANG II - SOLO-MODUS

DU DENKST ALSO DU KANNST ES MIT ALL DEN MONSTERN GANZ ALLEIN AUFNEHMEN? SEI GEWARNT, DU NARR ...

für jede Falle von oben nach unten getroffen. Denkt daran, dass ein aufgedeckter Hinterhalt nicht mehr wie eine Falle wirkt (ihr braucht Fallen, um Monster zu fangen).

Entscheidet ihr euch, eure Falle aufzudecken, passiert eins von zwei Dingen:

- Handelt es sich um eine **verbesserte oder geschützte Falle**, erhaltet ihr gemäß den Regeln die entsprechenden Boni.
- Die Würfel geschützter Fallen können nicht durch einen Hinterhalt gestohlen werden.
- Handelt es sich um einen **Hinterhalt**, handelt ihr den beschriebenen Effekt sofort auf **1 angrenzenden Pfad eurer Wahl ab**. (Die Effekte aller Hinterhalte findet ihr im Abschnitt "Hinterhalte" im Anhang III.)

Der Spieler des angegriffenen Söldners kann den Effekt außer Kraft setzen, **indem er ein Schildplättchen abwirft, das dem eigenen Pfad zugewiesen ist**. In diesem Fall wird das abgewehrte Hinterhaltplättchen aus dem Spiel genommen. Verteidigungstalente können nicht gegen Hinterhalte angewendet werden.

Manche Hinterhalte lenken Angriffswürfel von Monstern um. Diese Effekte werden während dem "Monsterkampf" abgehandelt. **Bevor die Angriffswürfel eines Monsters bei einem Angriff gewürfelt werden**, könnt ihr ein oder zwei Angriffswürfel umlenken und sie gegen den Spieler, auf den ihr euren Hinterhalt anwendet, einsetzen. Die ausgewählten Würfel werden sofort gewürfelt und die Treffer angewendet (der betroffene Söldner kann diese abwehren, inklusive Magie-Würfel im Vorhinein abzuwerfen).

Andere Hinterhalte erlauben das Stehlen von Würfeln, die auf angrenzenden Pfaden eingesetzt sind. Entfernt dafür den betroffenen Würfel und legt ihn auf das Hinterhaltplättchen, das zum Stehlen benutzt wurde. Gestohlene Würfel zählen nicht gegen das Würfellimit des Pfades. Beachtet, dass Würfel geschützter Fallen nicht gestohlen werden können.

Sobald der Spieler des ersten besetzten Pfades mit der Abhandlung seines Hinterhaltplättchens fertig ist (oder kein weiteres Plättchen aufdecken möchte), ist der Spieler mit einem Söldner auf dem nächsten Pfad an der Reihe. Dies wird so lange fortgeführt, bis ihr alle die Möglichkeit hattet, eure Fallen am aktiven Ort aufzudecken.

ANGRENZENDE PFADE

Ein angrenzender Pfad ist der nächste Pfad nach rechts oder links, dem ein Söldner zugewiesen ist. Pfade zu unterschiedlichen Ländern können niemals angrenzend sein.



Stefan hat seinen Söldner am ersten Pfad von links. Natalies Söldner ist am Zweiten und Toms am Pfad ganz rechts. Stefan und Natalies Söldner befinden sich auf angrenzenden Pfaden, Natalie und Toms Söldner ebenso. Der dritte Pfad (von links) wird nicht beachtet, da ihm keine Söldner zugewiesen sind.

Der **Solo-Modus** erlaubt dir eine Vielzahl verschiedener Spielmöglichkeiten. Wähle aus, ob du lieber eine einzelne Partie oder eine Kampagne aus mehreren Partien starten möchtest. Jedes Mal wenn du dich für ein Szenario und eine Schwierigkeitsstufe entscheidest, wirst du mit einem völlig unterschiedlichen Spielerlebnis belohnt.

Benutze die Regeln für 2 bis 4 Spieler, um **MONSTER LANDS** im Solo-Modus zu spielen. **Spiele ohne das Hinterhalt-Modul**.

AUFBAU

Bereite die Partie so vor, **als wenn du eine 2-Spieler Partie starten möchtest** (folge den Anweisungen auf den Seiten 6-8), z. B. mit nur einem aktiven Land. Nimm eine Fortschrittsleiste und die Start-Clanmitglieder einer Affinität deiner Wahl. Platziere in der Schänke an der mit markierten Anlegefläche keinen Söldner. Lege die 6 Auftragsplättchen der Start-Clanmitglieder der nicht gewählten Affinität beiseite, sie werden vom Dummy-Spieler verwendet.

Wähle eine Schwierigkeitsstufe (siehe Seite 22), bereite den Monsterstapel und entsprechend (falls benötigt) das Rundenmodifikationsplättchen vor. Nimm den Startspieler-Marker.

Lege einen roten und gelben Würfel neben das Spielbrett. Diese werden nun deine **Solo-Modus-Würfel**.

SOLO-KAMPAGNE

Im normalen **Solo-Modus** wählst du einfach ein beliebiges Szenario aus dem **Szenarien-Buch** aus. Dein Ziel ist es, den Szenario-Zielen entsprechend, deinen Punktestand zu maximieren. Jedes Szenario hat eine **Wertungstabelle**, in der deine Taten bewertet werden; von Monster-Futter bis Held. Für deine erste Solo Partie empfehlen wir dir die Szenarien 1-3.

Im **Solo-Kampagnen-Modus** startest du mit Szenario 1 und spielst dich der Reihe nach durch die folgenden Szenarien. Abhängig von der Wertung am Ende des Szenarios, wiederholst du das aktuelle Szenario oder begibst dich zum Nächsten, siehe Wertungstabelle:

Rang	Monster-Futter	Lehrling	Veteran	Held
Nächste Partie	Szenario erneut spielen	Szenario erneut spielen	Nächstes Szenario	Nächstes Szenario
Nächste Schwierigkeitsstufe	Um 1 Stufe reduzieren oder verlieren	Keine Änderung	Normal	Schwer

Du gewinnst den Solo-Kampagnen-Modus bei **Erreichen des 10. Szenarios und einer Wertung "Veteran" oder "Held" auf Schwierigkeitsstufe Normal oder Schwer**. Möchtest du dich mit deinen vorherigen Kampagnen oder Kampagnen anderer Spieler messen, notiere dir die Anzahl benötigter Partien zum Vergleich.

Beendest du ein Szenario auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe mit dem Rang Monster-Futter, gilt die Kampagne als verloren.

Für den Fall, dass sich Szenarioregeln und Grundspielregeln widersprechen, haben die Szenarioregeln immer Vorrang.

Ein Szenario dauert 6 Runden (Die Partie wird nicht mit dem 30. Ruhmespunkt beendet, außer das Szenario gibt dies so an).

SPIELABLAUF

Im Solo-Modus führt ein Dummy-Spieler (wir nennen sie von nun an Madhala) die Aktionen eines anderen Spielers durch, um der Dynamik des Würfel-Einsetzens besser zu entsprechen. Dies bedeutet, dass es weiterhin einen Konkurrenzkampf um die besten, noch freien Einsetz-Plätze gibt. Madhala besitzt weder eine Fortschrittsleiste noch einen eigenen Würfel-Vorrat. Sie besitzt jedoch 6 Auftragsplättchen und ihre Aktionen folgen einem bestimmten, definierten Ablauf.

Führe Madhalas Aktionen wie folgt durch:

WÜRFEL-VORRAT-PHASE

Madhala agiert während dieser Phase nicht.

EINSETZPHASE

Wenn Madhala am Zug ist, wirf die 2 Solo-Modus-Würfel. Das rote Würfelergebnis zeigt an, in welchem Bereich eingesetzt wird, entweder in der Festung oder dem Umland. Der gelbe Würfel definiert, welcher Ort innerhalb des Bereiches besetzt wird.

Gibt es an dem Ort keinen freien Platz mehr, wirf **beide** Würfel solange neu, bis Madhala einsetzen kann. Madhala mangelt es nicht an Würfeln. Sie wird weiter Würfel einsetzen, bis **du** keine Würfel mehr in deinem Zug habst.

	Würfelgebnis		Ort
	Rot	Gelb	
Festung	1-4	1	Jagdhütte
		2	Alchemist
		3	Schänke
		4	Waffenkammer
		5	Basar
		6	Mine
Umland	5-6	1	Landpfad 1
		2	Landpfad 2
		3	Landpfad 3
		4	Landpfad 4
		5	Mission 1
		6	Mission 2

Madhala besetzt Felder an den Orten wie folgt:

Jagdhütte: Nimm einen Feilschen-Würfel aus dem Würfel-Vorrat, würfel und platziere ihn im ersten freien Feld von links. Entferne 2 Fallen aus der Reihe, abhängig von deinem roten Würfelergebnis: 1 oder 4 = erste Reihe, 2 = zweite Reihe, 3 = dritte Reihe.

Alchemist: Nimm einen Magie-Würfel aus dem Würfel-Vorrat und platziere ihn im obersten freien Feld.

Schänke: Nimm einen Feilschen-Würfel aus dem Würfel-Vorrat,

würfel und platziere ihn im ersten freien Feld von links. Entferne 1 Söldner, abhängig von deinem roten Würfelergebnis: 1 oder 4 = der oberste Söldner, 2 = der mittlere Söldner, 3 = der unterste Söldner. Anwärter sind ausgenommen.

Waffenkammer: Nimm einen Feilschen-Würfel aus dem Würfel-Vorrat, würfel und platziere ihn im ersten freien Feld von links.

Basar: Nimm einen Feilschen-Würfel aus dem Würfel-Vorrat, würfel und platziere ihn im ersten freien Feld von links. Entferne eine Ausrüstungskarte abhängig von deinem roten Würfelergebnis: 1 oder 4 = Ausrüstung links, 2 = Ausrüstung mitte, 3 = Ausrüstung rechts.

Mine: Nimm 1 oder 2 Stärke-Würfel aus dem Würfel-Vorrat und besetze das/die höchstmöglichen freie(n) Feld(er).

Landpfad: Nimm eines der 6 Auftragsplättchen, die für den Dummy-Spieler beiseite gelegt wurden, und platziere es auf dem obersten Feld des Pfades. Es zeigt an, dass dieser Pfad von Madhala blockiert ist.

Missionspfad: Nimm eines von Madhalas Auftragsplättchen und platziere es auf dem am weitesten links verfügbaren Pfad der angezeigten Mission. Es zeigt an, dass dieser Pfad von Madhala blockiert ist.

ABENTEUERPHASE

Immer wenn ein von Madhala besetzter Pfad aktiviert wird, gewinnt sie automatisch das entsprechende Abenteuer. Ja, **SO gewaltig sind ihre Kräfte**, also plant vorausschauend und lasst sie euch nicht die größten Schätze vor der Nase wegschnappen. Ausnahme: In Würfelmissionen gewinnt sie nur, wenn sie den **ersten** Pfad besetzt hat.

MISSIONSPFAD

Würfelmission: Madhala gewinnt nur auf dem ersten Pfad, entfernt das Missionsplättchen in diesem Fall.

Vertragsbasierte Mission: Madhala agiert nicht.

LANDPFAD

Wenn ein Monster vorhanden ist, wird es entfernt. Wenn kein Monster, aber ein Land vorhanden ist, wird das Land entfernt. Überspring Madhalas Zug, wenn weder Monster noch Land vorhanden sind.

AUFRÄUMPHASE

Madhala agiert während dieser Phase nicht.

STRATEGISCHE TIPPS

Da Madhala ihre Gefechte immer gewinnt, unterscheidet sich das Spielerlebnis im Vergleich zu einer Mehrspieler-Partie enorm. Du kannst sie die Monster für dich ausschalten lassen und dich dann um die Eroberung des Landes kümmern. Willst du die Monster wegen der Ruhm-Belohnung lieber selber besiegen, musst du sicherstellen, schnellstens den ersten Pfad auf der linken Seite zu besetzen. Doch verlass dich nicht zu sehr auf Madhala, denn sie wird nicht unbedingt den Pfad besetzen, der dir am besten passt.

SOLO SZENARIEN-BUCH

SZENARIO 1: ALLES WIE GEHABT

SPEZIELLE REGELN

- Keine

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	35+SP	45+SP	60+SP

SZENARIO 2: GELD REGIERT DIE WELT

SPEZIELLE REGELN

- Stell den Söldnerstapel nur aus Söldnern, mit min. 1 Feilschen-Würfel zusammen.
- Start-Affinität: Dschungel

ZIEL

- Maximales Gold

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	15 GOLD	35 GOLD	55 GOLD

SZENARIO 3: RUCK ZUCK

SPEZIELLE REGELN

- Das Spiel dauert nur 3 Runden
- Starte mit 3 Schildplättchen
- Starte mit 12 Goldmünzen

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	22+SP	30+SP	40+SP

SZENARIO 4: SCHUTZLOS

SPEZIELLE REGELN

- Die Waffenkammer ist zu.
- Ignoriere alle Talente, Pfadvorteile und Beute, die dir Verteidigung geben
- Du darfst Tränke verwenden
- Start-Söldneraffinität: Wasser

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	30+SP	42+SP	56+SP

SZENARIO 5: VOLL BIS OBEN HIN

SPEZIELLE REGELN

- Keine

ZIEL

- Am Ende der Partie müssen alle 4 Plättchen-Beutel eurer Fortschrittsleiste gefüllt sein (5 Schilde, 5 Fallen, 3 Tränke, 3 Gifte)
- Mindestens 1 Ausrüstungsgegenstand jeder Art
- Mind. 1 Söldner pro Affinität

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
NICHT ERREICHT	ERREICHT	ERREICHT	ERREICHT
		35+SP	50+SP

SZENARIO 6: UNTER BESCHUSS

SPEZIELLE REGELN

- Das Spiel startet mit einem Monster der Stufe A, das die Festung angreift
- Wenn der Zugang zur Festung am Anfang einer Runde frei ist, wird ein neues Monster der Stufe A gezogen und dort platziert

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	35+SP	50+SP	65+SP

SZENARIO 7: VIELFALT

SPEZIELLE REGELN

- „Eine Runde Bier“ kostet nur 1 Goldmünze statt 2

ZIEL

- Die Wertung hängt davon ab, mit wie vielen Söldnern unterschiedlicher Affinitäten ihr das Spiel beendet
- 2/2/1/1 bedeutet: mindestens 2 Söldner zweier Affinitäten und mindestens 1 Söldner der anderen Affinitäten

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

SZENARIO 8: HINTERHÄLTIG

SPEZIELLE REGELN

- Legt die Fallen des Hinterhalt-Moduls auf einen Stapel
- Wenn Madhala einen Landpfad besetzt, zieht 2 Fallen des Stapels und platziert sie dort verdeckt
- Verwendet die Regeln des Hinterhalt-Moduls

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	30+SP	42+SP	56+SP

SZENARIO 9: MISSIONAR

SPEZIELLE REGELN

- Wenn Madhala im Umland einsetzt und der gelbe Würfel eine 3-4 zeigt, setzt sie in Mission 1 ein, zeigt er eine 5-6, setzt sie in Mission 2 ein

ZIEL

- Bestimmte Anzahl Missionen und Mindestanzahl SP erreichen

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	4 MISSIONEN 30+SP	6 MISSIONEN 40+SP	8 MISSIONEN 55+SP

SZENARIO 10: VERDERBEN

SPEZIELLE REGELN

- Monster treffen bei 2-6 statt 3-6
- Einführungs-Schwierigkeitsstufe ist nicht erlaubt
- Startet mit einem Monster der Stufe A am Zugang zur Festung

ZIEL

- Höchstmögliche Anzahl SP

MONSTER FUTTER	LEHRLING	VETERAN	HELD
-	35+SP	45+SP	60+SP

HIER FINDEST
DU NEUE
SZENARIEN






www.SCONDGATEGAMES.com/monster-lands-scenarios/

ANHANG III - BESCHREIBUNG DER SYMBOLE

FALLEN



-  Platziert 1 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
-  Platziert 1 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.
-  Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +1.
-  Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +2.
-  Der Wert jedes Stärke-Würfels des Pfades erhöht sich um +3.
-  Platziert 2 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
-  Platziert 2 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.
-  Platziert 3 Stärke-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
-  Platziert 1 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
-  Platziert 1 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.
-  Der Wert jedes Magie-Würfels des Pfades erhöht sich um +1.
-  Der Wert jedes Magie-Würfels des Pfades erhöht sich um +2.
-  Platziert 2 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.
-  Platziert 2 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle. Gegen Hinterhalt-Effekte geschützt.
-  Platziert 3 Magie-Würfel aus dem Vorrat auf der Falle.

-  Erhöht euer Wurf Ergebnis um +4, wenn ihr ein Monster angreift.
-  Erhöht euer Wurf Ergebnis um +6, wenn ihr ein Monster angreift.
-  Erhöht euer Wurf Ergebnis um +8, wenn ihr ein Monster angreift.

HINTERHALTE

-  Steht 1 Magie-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.
-  Steht bis zu 2 Magie-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.
-  Steht 1 Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.
-  Steht bis zu 2 Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.
-  Steht 1 Magie- oder Stärke-Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad.
-  Steht bis zu 2 Würfel eines Söldners auf einem angrenzenden Pfad. Ihr könnt nur Stärke- oder Magie-Würfel nehmen.
-  1 der Monsterwürfel greift statt dir einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen.
-  2 der Monsterwürfel greifen statt dir einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen.

BEUTEPLÄTTCHEN

-  Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Land erobert.
-  Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Monster besiegt.

-  Abwerfen, um +4 Ruhmespunkte zu erhalten, wenn ihr ein Monster fangt.
-  Abwerfen, um Magie- oder Stärke-Würfel erneut zu würfeln (Bis zu 4 mal mit gleichen/untersch. Würfeln).
-  Abwerfen, um 2 Tränke und 2 Gifte zu erhalten.
-  Abwerfen, um +6 auf Wurf zu erhalten, beim Versuch ein Monster zu besiegen (gilt nicht beim Fangen).
-  Im Spielbereich behalten für 3 Trophäen. Kann für 15 Goldmünzen abgeworfen werden.
-  Abwerfen, um 6 Gold, 1 Schildplättchen und einen Trank zu erhalten.
-  Werft in der Einsatzphase 1 Feilschen-Würfel ab und nehmt 3 Magie-Würfel aus dem Vorrat (keine Aktion).
-  Werft in der Einsatzphase 1 Magie-Würfel ab und nehmt 3 Stärke-Würfel aus dem Vorrat (keine Aktion).
-  Abwerfen, um Wurf Ergebnis aller Magie-Würfel eines Pfades um +2 zu erhöhen.
-  Abwerfen, um 12 Goldmünzen zu erhalten.
-  Abwerfen, um 10 Goldmünzen zu erhalten.
-  Abwerfen, um Magie-Würfel erneut zu würfeln (Bis zu 3 mal mit gleichen/untersch. Würfeln).
-  Abwerfen, um einen Söldner in der Schänke kostenlos anzuheuern.
-  Abwerfen, um das Wurf Ergebnis aller Magie-Würfel eines Pfades um +2 zu erhöhen.

MONSTERKRÄFTE



SNAILER

Erhält gemeinsam mit einem Dschungel-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



SPORUS

Wirft mit jedem Monsterangriff einen zusätzlichen Würfel gegen alle Söldner im Land (inklusive dem aktiven Pfad).



KORCKO

Wird das Monster besiegt, verursacht es einen letzten Treffer bei allen Söldnern im Land (inklusive dem aktiven Pfad). Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



GATOR

Ihr könnt keine Tränke oder Gifte im Kampf gegen dieses Monster verwenden.



TURFUS

Erfordert 2 Fallen, um dieses Monster zu fangen.



WARKORS

Das Monster verursacht zusätzlich zu den Würfeln, 1 automatischen Treffer. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



KRINX

Ist dieses Monster am Zugang zur Festung, verursacht es doppelte Panik. Zieht in der Aufräumphase 2 Panikplättchen statt 1.



SURBOL

Erhält gemeinsam mit einem Feuer-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



DOGOR

Wird Dogor gezogen, setzt ihn direkt an den Zugang zur Festung und ersetzt ein bereits vorhandenes Monster. Zieht nun ein neues Monster für das Land.



SANDOR

Wird das Monster in einem Land gefangen, flüchtet es, nachdem ihr eure Belohnung bekommen habt und taucht am Zugang zur Festung auf. Wenn es am Zugang gefangen wird, legt es ab.



MOLDO

Zieht 1 von jedem Stärke-Würfel auf dem Pfad des Angreifers ab.



KRUNN

Wird das Monster besiegt, verursacht es einen letzten Treffer bei allen Söldnern im Land (inklusive dem aktiven Pfad). Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



TRONJ

Ist dieses Monster am Zugang zur Festung, erhält es 3 zusätzliche Angriffswürfel.



SCKON

Erhält gemeinsam mit einem Luft-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



SNAGUS

Das Monster verursacht, zusätzlich zu den Würfeln, 1 automatischen Treffer. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.



GORGOSH

Ihr könnt gegen dieses Monster keine Verteidigungstalente verwenden. Schildplättchen können trotzdem verwendet werden.



BLANDOR

Erhält gemeinsam mit einem Wasser-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.



KRUSHUS

Zieht -1 von jedem Magie-Würfel auf dem Pfad des Angreifers ab.



ABYSUR

Wird euer Söldner von diesem Monster verwundet, verliert ihr 1 Ruhmespunkt.



CARIBDIS

Ihr könnt gegen dieses Monster keine Ausrüstung vom Typ Waffe verwenden.

JÖLDNERTALENTE

Jedes Talent kann nur einmal pro Runde verwendet werden.



PURKAS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



KORGO

Kann 1 Feilschen-Würfel auf einem Pfad erneut würfeln (gilt nur für Missionen).



DALINA

Ihr könnt 3 zusätzliche Fallen auf eurer Clan-Fortschrittsleiste lagern.



DRAPIS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



TAROA

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.



PUARGH

Erhaltet einen zusätzlichen Ruhmespunkt, wenn er ein Monster fängt.



FANDOR

Zahlt 1 Gold, um 1 zusätzlichen Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Kann nicht aktiviert werden, wenn Fandor bereits einem Pfad zugewiesen wurde.



WONDOU

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



VAIDALA

Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr einen Söldner anheuert. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.



TORTOCK

+1 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu fangen (zählt nicht, um Monster zu besiegen).



TARON

Erhaltet einmal pro Runde 2 zusätzliche Goldmünzen, wenn ihr die Mine aktiviert.



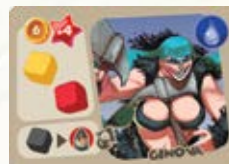
PARJAS

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit Wasser- oder Dschungelaffinität (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



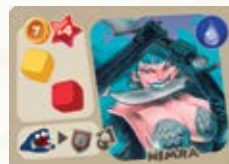
WISHOR

Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr Fallen kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.



GINOVA

Einer der Monster-Würfel greift einen Söldner auf einem angrenzenden Pfad an. Legt ihn beiseite und würfelt ihn vor den anderen Würfeln.



NIMRA

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



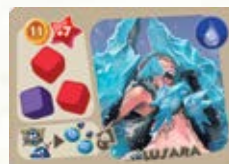
FROSTOR

Nehmt euch einmal pro Runde kostenlos einen Trank oder ein Gift aus dem Vorrat und legt ihn auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



DOLFUS

Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



LUSARA

Nachdem ihr ein Monster gefangen oder besiegt habt, bekommt ihr 2 Trankplättchen.



NUDURU

Nehmt euch einmal pro Runde kostenlos einen Trank aus dem Vorrat und legt ihn auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



FRUNKS

Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.



SHANDEE

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit Wasser- oder Feueraffinität (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



ZONDU

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



TRANOK

Erhältet einmal pro Runde 2 Goldmünzen.



NAIALA

+3 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).



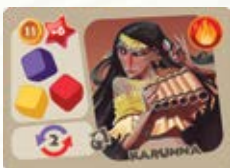
JCKRAT

Kann 2 Stärke-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln.



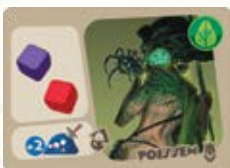
TORKO

+3 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu fangen (zählt nicht, um Monster zu besiegen).



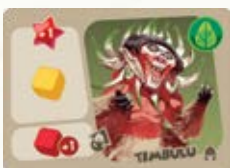
KARUNNA

Kann Stärke- oder Magie-Würfel auf ihrem Pfad erneut würfeln. Ihr könnt dies 2 mal mit den gleichen oder unterschiedlichen Würfeln tun.



POISSEN

+2 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).



TIMBULU

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem dem Söldner zugewiesenen Pfad um +1.



GUSTER

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe mit Dschungel- oder Luftaffinität (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



LORIOS

Nimmt euch einmal pro Runde kostenlos ein Gift aus dem Vorrat und legt es auf eure Clan-Fortschrittsleiste.



KAKRON

Kann 1 Stärke-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln.



WORMEE

Zahlt 2 Gold, um 1 zusätzlichen Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Kann nicht aktiviert werden, wenn Wormee einem Pfad zugewiesen wurde.



TRULINA

Gewährt 2 Verteidigungstaleute gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



GEAS

+3 auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.



JARUNA

Benötigt keine Fallen, um Monster zu fangen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN



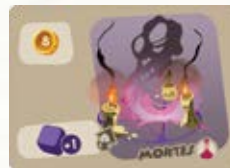
KRAKHEK

Ihr könnt 1 Magie-Würfel auf dem Pfad erneut würfeln.



RASHNEK

Erhältet einmal pro Runde 2 zusätzliche Goldmünzen, wenn ihr die Mine aktiviert.



MORTIS

Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem Pfad um +1.



KEDAVRA

Erhöht den Wert jedes Magie-Würfels auf dem Pfad um +2, wenn ihr versucht ein Land zu erobern.



PUGNOR

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem Pfad um +1.



JHAM

Ihr könnt in der Abenteuerphase 1 Feilschen-Würfel erneut würfeln.



NOXX

Gewährt 1 Verteidigungstalent gegen Monsterangriffe (funktioniert nicht bei Hinterhalten).



TURZOKJ

Bekommt einmal pro Runde einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr einen Fallen kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.



SLYZOR

Erhöht den Wert jedes Stärke-Würfels auf dem Pfad um +1, wenn ihr versucht ein Monster zu fangen oder zu besiegen.



TERGEO

Ihr könnt 1 Stärke-Würfel auf einem Pfad erneut würfeln.



SKYEHN

Setzt 1 Magie-Würfel ein, um 3 zusätzliche Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



GHADIK

Setzt 2 Feilschen-Würfel ein, um 9 Goldmünzen zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



KALE

Setzt 1 Magie-Würfel ein, um kostenlos 3 Trankplättchen zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



KYZHUL

Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 2 zusätzliche Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



RYNIA

Setzt 2 Stärke-Würfel ein, um kostenlos 1 Söldner aus der Schänke anzuheuern. Dies ist eine Aktion.



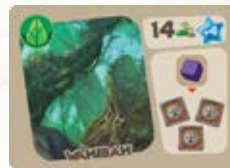
GURBAN

Setzt 2 Stärke- oder 2 Feilschen-Würfel oder 1 von jedem ein, um 3 zusätzliche Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



YUHA

Setzt 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 zusätzliche Magie-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



WAHIBAH

Setzt 1 Magie-Würfel ein, um kostenlos 3 Schildplättchen zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



UYUNIAH

Setzt 2 Stärke- oder 2 Feilschen-Würfel oder 1 von jedem ein, um kostenlos 1 Ausrüstung vom Basar zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

LANDFÄHIGKEITEN



NEGUERIA

Setzt 1 Stärke-, 1 Magie- und 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 Ruhmespunkte zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



THAKLAN

Setzt 2 Stärke- oder 2 Magie-Würfel oder 1 von jedem ein, um 3 zusätzliche Feilschen-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.



AL-DAHJ

Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 1 Beuteplättchen zu erhalten. Dies ist eine Aktion. Füllt das Beuteangebot wieder auf.

KURZÜBERSICHT

SPIELPHASEN

WÜRFEL-VORRAT-PHASE (SEITE 8)

Söldner + Ruhmbonus für Bonuswürfel überprüfen.

EINSETZPHASE (SEITEN 8-15)

Würfel in der Festung, dem Umland oder einem besiedelten Land einsetzen.

ABENTEUERPHASE (SEITEN 15-20)

Umlandpfade abhandeln: 1. Missionen 2. Gefechte 3. Zugang zur Festung

AUFRÄUMPHASE (SEITEN 20-21)

1. Spielbrett aufräumen 2. Panik verbreiten 3. Tote Anführer ersetzen 4. Sold zahlen
5. Ruhm überprüfen 6. Brett zurücksetzen 7. Startspieler 8. Runden-Marker

WÜRFEL (SEITEN 7, 9)



STÄRKE

Am häufigsten, können leichter manipuliert werden als andere.



MAGIE

Entfernen 1 Monsterwürfel für jeden abgeworfenen Würfel.



FEILSCHEN



Am Anfang jeder Runde oder sofort würfeln, wenn ihr ihn erhaltet. Gewähren einen Nachlass bei Einkäufen in der Festung.

- 1. Würfel am Ort oder \geq vorherigem Feilschen-Würfel: Nachlass = Wurfergebnis
 - Wenn $<$ als vorheriger Feilschen-Würfel: Nachlass = Summe beider Feilschen-Würfel
- Jeder Einkauf von 1 oder mehr Gegenständen hat Mindestwert von 1 Goldmünze.

KAMPFABLAUF (SEITEN 16-18)



- Fallen aufdecken (Hinterhalt-Modul: nacheinander, von oben nach unten aufdecken).
- Falle / Hinterhalteffekt anwenden (Ziel kann zum Schutz Schildplättchen abwerfen).

- Magie-Würfel verwenden (opt.), dann Monsterangriff (Rundenmod. anw., wenn notw.).
- Söldner verteidigt mit Schildplättchen, Verteidigungstalent oder verwendet Trank.
- Wenn Söldner stirbt, Ruhmespunkte wie auf dem Pfad angegeben erhalten.



- Wenn am Leben, Monster mit Würfeln und Modifikatoren angreifen.
- Wenn Monster besiegt oder gefangen, Belohnung erhalten.
- Wenn nicht, Ergebnis zum nächsten Pfad addieren, Monsterangriff wiederholen.



- Wenn Monster überwunden, vorherige Pfade aufräumen und versuchen Land zu erobern.
- Würfeln und Modifikatoren anwenden. Wenn Wert nicht den Eroberungswert erreicht, überschreitet, Ergebnis zum nächsten Pfad addieren, Landerobertung wiederholen.
- Wenn Land erobert wird, Belohnung und Länderkarte erhalten.



- Jeder Söldner der lebend ohne Belohnung aus den vorherigen Schritten zurückkehrt, bekommt ein Beuteplättchen.



CREDITS

SPIEL DESIGN

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

REGELREVISION

Paul Grogan

GAMING RULES!

ILLUSTRATIONEN

Enrique Fernández
Aitor Prieto

HERGESTELLT VON
LongPack

HERAUSGEBER

Second Gate Games

Second Gate Games möchte sich bei allen bedanken, die Monster Lands rezensiert haben: André Volkmann (spielpunkt.de), Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins und Firma (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), André Volkmann (spielpunkt.de), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) und Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple).

Besonderer Dank an alle, die in der Anfangszeit halfen, das Spiel zu entwickeln: Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo und Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Johan Koitka (boiteajeux.net), und Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) halfen uns, das Spiel zu vermarkten.

Wir sind allen unseren freiwilligen Mitarbeitern überaus dankbar, die halfen die Regeln zu übersetzen, Korrektur zu lesen und das Spiel ausgiebig zu testen.

Übersetzungs-Leitung: Marcus Racz
Mirjam Basse, Sebastian Böttger, Kim Eberle, Mathias Grunwald, Frederik Krämer, Sascha Link, Arno Saxena, Arn Schiffner, Nicole Wasch

Ohne die unglaublichen Unterstützer auf Kickstarter, wäre dies nicht möglich gewesen.

DANKE!

© 2017 Second Gate Games, alle Rechte vorbehalten. Monster Lands und Second Gate Games-Logo sind Markenzeichen von Dacma 3D, S.L.

Kein Element dieses Produkts darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden.

Tatsächliche Inhalte können vom Gezeigten abweichen. Hergestellt in China



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spanien

www.SECONDGATEGAMES.com