

CFICFHFRMXFFKRFNKIMHTIFIGMCHZEXRFIFHRIMKIMXMIIFRIFXRFFIKJMMXFRACKF

DER HERR DES EISGARTENS

ZWEITE EDITION

Nach dem Roman von JAROSŁAW GRZĘDOWICZ



KRZYSZTOF WOLICKI





Willkommen in Midgaard

Willkommen Wanderer! Komm, gesell' Dich zu mir an den Tisch und schüttle dir die Ermüdung aus den Knochen. Mach es Dir bequem, Freund, bestell uns ein Bier und lausche den Worten des alten Mannes. Hör' genau zu und ich erzähle Dir eine Geschichte von einem gewissen Garten.

Eine neue Welt

Die erste menschenähnliche Zivilisation seit Beginn der Geschichtsschreibung wurde inmitten des erforschten Weltraums gefunden. Sie scheinen ahnungslos darüber zu sein, dass sie nicht alleine sind in diesem Universum. Die Möglichkeiten, die sich hieraus ergeben, sind unermesslich!

Unsere Geschichte findet auf einem fernen Planeten statt, bevölkert von einer noch jungen Zivilisation. Die Welt Midgaards ist der Erde ähnlich, jedoch für immer in den Armen einer finsternen Ära gefangen. Ähnlich unserem Mittelalter, ist dies ein Ort voller Aberglaube und Magie – jedoch sind diese Kräfte hier real. Verborgene Kräfte sind am Werk und schon bald wird Midgaard zu einer Arena derjenigen werden, die tapfer – oder dumm – genug sind, sich die Kräfte der Götter aneignen zu wollen.

Diese Welt steht am Rande des Untergangs, das Gleichgewicht ist ins Wanken geraten und ein Krieg der Sängers zeichnet sich am Horizont ab...

Nachdem sie alles gelernt hatten, was sie von der Umlaufbahn aus lernen konnten, wurde eine Gruppe Wissenschaftler der Erde heimlich auf der Oberfläche von Midgaard abgesetzt, um dort ihre Forschung weiterzuführen. Eine verborgene Annäherung wurde als beste Lösung erachtet, da man die Reaktion der Einwohner auf die Neuankömmlinge nicht einschätzen konnte.

Kurz nachdem Berichte über die Entdeckung einer ungewöhnlichen Kraftquelle namens M-Faktor (die Kraft hinter allem, was von den Einwohnern Midgaards Magie genannt wurde) eingingen, geschah eine Tragödie. Diejenigen des Teams, die nicht getötet wurden, flohen und die Verbindung riss ab...

Die Mission

An die Überlebenden der Station Midgaard II: Ich bin hier, um euch zu helfen. Fragt nach Ulf, dem Nachtwanderer.

Das Ziel der Mission von Vuko Drakkainen, der in der Erscheinung von Ulf, dem Nachtwanderer auf den Planeten kommt, scheint einfach: die vermissten Wissenschaftler finden und sie wieder auf die Erde zurückbringen. Die Aufgabe erweist sich jedoch als schwieriger als sie zu sein schien. Das Forscherteam hat die Erde als Wissenschaftler verlassen, doch nun, besessen von ihrem Streben nach Macht und Wissen, erscheint die Herrschaft über diese Welt ein viel verlockenderes Ziel zu sein.

Rabenschatten

Ich verkaufe magische Gegenstände. Möchtest du einen Dolch, der den Besitzer mit einem Fluch belegt? Einen Stein, der nach dem Wurf zurückkehrt? Ich habe Edelsteine, mein Bester, Amulette des schwarzen Traums, Federn vom Donnervogel. Ich verkaufe alles...

Rabenschatten ist ein geheimnisvoller alter Mann, der die Welt durchstreift und magische Waren verkauft. Er ist so weise, wie er nörgelig ist. Oft trifft er den Nachtwanderer auf seinen Reisen. Er weiß über alles, was in Midgaard passiert, Bescheid und wird dieses Wissen immer für einen gewissen Preis weitergeben...

Schlagenhals

Geh' zum Hafen, den sie Schlagenhals nennen. Dort, wo die drei Fjorde aufeinander treffen. Der Herbst kommt, die Schiffe kehren von ihren südlichen Handelsrouten zurück und machen Halt am großen Herbstjahrmakkt, bevor sie in ihre Winterbetten zurückkehren.

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

Toter Schnee

Dieser Schnee ist anders. Er bedeckt die Welt wie im Winter, aber hat eine unwirkliche Aura. Er bedeutet das Ende und den Anfang. Die ganze Welt wird unter seiner Berührung in einen tiefen Schlaf fallen, Tiere und die Menschen gleichermaßen. Der Tote Schnee wird ihre Erinnerung von der Oberfläche der Welt tilgen.

Toter Schnee erinnert eher an Asche als an Schnee, da er überhaupt nicht kalt ist. Ihm folgen Dunkelheit und ein Nebel, der alle, die er berührt, in einen tiefen Schlaf versetzt. Nach dem Erwachen können die Schläfer sich an nichts aus ihrem vergangenen Leben erinnern. Toter Schnee bedeutet das Ende der alten und den Anfang einer neuen Welt. Die wahren Götter Midgaards schicken ihn wenn die Welt am Rande des Abgrunds steht...

Unersättlicher Berg

Ich werde verschluckt werden und mich dann dem Schlagenkönig stellen...

Der Unersättliche Berg ist kein gewöhnlicher Berg. In den Wänden bei der Spitze befinden sich monströse Kiefer, die jeden, der ihnen versehentlich zu nahe kommt, auffressen können.

Die Fütterung öffnet jedoch einen Tunnel tief in die Erde hinein, direkt zu einem geheimnisvollen Wesen. Die hier lebende, geflügelte Bestie kann in kurzer Zeit einen Wanderer in verschiedene, tausende Kilometer entfernte Länder versetzen. Der Berg selbst wird von Schattenflüsterern bewacht. Die Aufgabe dieser zwielichtigen Kreaturen ist sowohl der Schutz des Berges als auch das Stillen seines Hungers...

Erschaffen

Jene, die die Kräfte der Magischen Reserve besitzen, können ihren Gedanken Leben einhauchen.

Erschaffen bedeutet das Hervorbringen von Dingen unter Zuhilfenahme von Worten, Gesten oder sogar Gedanken. Menschen, welche diese schwierige Kunst beherrschen, nennt man Sängers und den Akt an sich Gesang der Götter. Um etwas zu erschaffen muss man sich jedes – auch noch so kleine – Detail und den Prozess seiner Entstehung genau vorstellen. Sängers kann nur der werden, der Magische Reserven besitzt. Dies ist jedoch ein riskantes Unterfangen. Ein Großteil der Menschen ist nicht in der Lage diese Macht zu bändigen und wird verwandelt oder vernichtet. Jeder Versuch des Erschaffens verbraucht die Magischen Reserven des Sängers...

Die Wissenschaftler

*Neige dein Ohr und höre die Worte des Weisen. Hör genau zu, Wanderer.
Lerne diejenigen kennen, die die gefährlichsten Sängler geworden sind...*



Ulrike Freihoff *Nabel Ifrija, das Wüstenfeuer*

Sie sagen sie kam aus der Wüste... geradewegs aus der wasserlosen Hölle von Nabel Zym, dort wo es nichts gibt außer Stein, Sand und Eisenkraut.

Wie ein verheerender Flächenbrand breitete sich ihr Einfluss über das Land aus und erschuf das größte Reich, das Midgaard je gesehen hat. Dank ihrer Schönheit und ihrer Reize wurde sie die spirituelle Führerin des Kultes der Unterirdischen Mutter. Den einzigen Lebenssinn sieht sie nun in der Verehrung dieses alten Glaubens, speziell dem fanatischen Glauben, dass alles der Unterirdischen Mutter gehört. Ihren Einfluss nutzend ersehnt sie sich eine Gesellschaftsordnung, in der ihre fanatischen Anhänger willens sind, alles für ihre Religion zu opfern. Freihoff beabsichtigt, ihre Forschung an allem, was ihr durch den Ehrenkodex der Erde verboten war, weiterzuführen – vor allem in Bezug auf die Gesetzessammlung des Kultes der Unterirdischen Mutter. Sie sehnt sich danach, der Unterirdischen Mutter die Welt zurückzugeben, so dass alles wieder Eins werden kann – in dem Glauben, dass das Glück mit der erneuerten Ordnung zurückkehren wird. Zumindest wird es so behauptet...

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



Pier van Dyken *auch bekannt als Aaken*

Ich erschaffe, weil ich erschaffen muss und diese Welt verleiht mir die Macht dazu, sie braucht meine führende Hand.

Herrscher der Schlangenmenschen. Ein verdrehter Könnler und Umgestalter, der von ständig neuen Visionen besessen ist. In der Magie sieht er ein perfektes Werkzeug zur Schaffung einer Welt nach seiner grausamen Fantasie und um seinen größten Wunsch zu erfüllen: seine eigenen verqueren „Kunstwerke“ zu erschaffen. Sich als ein Gott fühlend, lässt er seine treuen Schlangen neue Magische Reserven suchen, aus denen er die Kraft schöpft, die er benötigt um seinen Visionen Leben einzuhauchen.

Er lebt im Süden der Segelküste, weit entfernt vom Land der Feuermenschen. Eingeschlossen im Dorn – einer verzerrten, spiralförmigen, sich immer verändernden Festung, experimentiert er ständig mit dem M-Faktor. Er will das Land an die Gemälde von Bosch angleichen, in denen er das vollkommenste Sinnbild der Macht sieht.

Als ob das nicht schon genug Gräueltaten wären, verbreiten sich Gerüchte über seine dunklen Experimente über das ganze Land. Die Leute sagen, er versuche eine gewaltige Armee zu erschaffen, die nicht nur aus seinen treuen, gut bewaffneten Soldaten besteht, sondern auch aus Panzerkrabben und Wyvern.



Passionaria Callo *unsere Herrin der Trauer*

Angsterfüllt schlief sie hier ein und schrie in ihren Träumen über das Unheil, das ihrem Tal zugefügt wurde. Aus ihren Schreien erwuchs ein Baum, der sie umschloss und zu einem undurchdringlichen Turm wurde, um sie zu beschützen.

Callo wurde verrückt nachdem sie die unaussprechlichen Gräueltaten der Auseinandersetzung zwischen Van Dyken und Freihoff miterleben musste und umgab sich daraufhin mit einem Baum, den sie zu einem Turm formte. Dort fiel sie in einen tiefen Schlaf und erschuf in ihrem Traum ein vom Rest der Welt abgeschiedenes Tal. Ein Zufluchtsort für alle, die in dessen Grenzen leben... ob sie wollen oder nicht.

Der Frieden im Land hängt jedoch vom ruhigen Schlaf der Herrin ab. Wann immer sie einen Albtraum hat, kommt Unglück über das Tal. Die in ihrem Traum Eingeschlossenen singen ihrer Herrin dann zur Beruhigung ein Wiegenlied und bringen so wieder Frieden in ihre Heimat.

Callos Untertanen sind durch ihre Träume in diverse Märchengeschöpfe verwandelte Menschen. Sie strebt danach alle Regionen Midgaards in ihren Traum einzubinden und dadurch einen Zufluchtsort frei von Bösem und Unglück zu erschaffen. Wie dem auch sei, Wanderer, sei vorsichtig. Man sagt, jeder der das Tal mit bösen Absichten betritt wird von seinen Albträumen vernichtet...



Olaf Fjollfinn *Herr des Eisgartens*

Ich trieb auf dem Eis; blind und von einer Burg träumend, die mich beschützen würde. Monatlang war ich in der eisigen Dunkelheit gefangen und träumte von Fußböden, Türmen und Wällen. Ich kannte jeden Winkel des Burghofs und jede Kammer. Die gefrorenen Seen gebaren den Eisgarten auf meinem Kopf.

Durch den Gesang verwandelt, wurde er geisteskrank und von den anderen zum Sterben in den eisigen Seen zurückgelassen. Er überlebte jedoch und ließ den Eisgarten in ihm erwachen – eine Festung im Herzen einer vulkanischen Insel, die auf seinem Kopf existiert. Seine Burg gestaltete er zu einem Asyl für jeden, der den Schrecken des Krieges entkommen will. Daher entsendet er ständig Schiffe aus Eis, auf der Suche nach neuen Einwohnern für seinen einsamen Bergfried. Es gibt Gerüchte, wonach er Seefahrer von Wolfsschiffen entführt und die von ihm aus geschmolzenem Stein geformten Soldaten Küstendörfer plündern...

Einheiten

Höre auf die Worte eines alten Mannes, Wanderer, denn er spricht Weisheit. Höre die Geschichten derjenigen, die den Sängern Treue geschworen haben.



Mondscheinbruder

Dem Glauben des Kultes der Unterirdischen Mutter nach...

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



Die Erleuchteten

Aber die Priester gehören den Kasten nicht an, als Erleuchtete stehen sie über Allem.

Anhänger des Kultes der Unterirdischen Mutter, die in der Hierarchie des Kultes die höchsten Positionen innehaben. Die Erleuchteten sind weder Frauen noch Männer, sondern perfekte Gestalten der Einheit. Diese Priester, immer silberne Masken tragend und in rote Mäntel gehüllt, führen nicht nur blutige Rituale durch, sondern regieren auch im Namen der Unterirdischen Mutter. Sie wachen außerdem über die Einhaltung des Erden-Kodex...



Harrasim

Es war ein Krieg, der in Dunkelheit und Stille geführt wurde, von Menschen, die niemals jemand gesehen hat.

Die Hingabe des Ordens der Stille an den Kult der Unterirdischen Mutter ist absolut. Eine elitäre Einheit von perfekt geschulten Spionen und Assassinen. Sie sind fanatische Anhänger und werden von vielen als unbesiegbar erachtet. Außerdem besitzen sie die Fähigkeit der Erschaffer. Jeder von ihnen war von frühester Jugend an einem möderischen Training ausgesetzt, voller Schmerz und Demütigung, um sie zu treuen und standhaften Dienern zu machen...



Krabbe

Die Kreatur war höllisch schnell. Ein Ungetüm mit scharfen Sensen anstelle von Klauen.

Innerhalb des dicken, schuppigen Panzers und hinter zwei höllisch scharfen Sensen, verbirgt sich ein krebshähnliches Gewebe. Aaken ließ kleine Kinder entführen, die er dann mit Hilfe der Magischen Reserve in Krabben verwandelte. Sie sind klein, flink und intelligent. Der eigenen Kraft bewusst, verbreiten sie Schrecken unter ihren Feinden und töten jeden, der ihnen zu nahe kommt...



Rattenmusikant

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

Sieht wie ein Mönch mit einem Rattenschädel aus. Dieser Höllenmusikant ist ein weiteres Geschöpf von Van Dyken. Bei Gefahr ist es in der Lage seinen Körper in hunderte fette Nachtfalter zu verwandeln und sich in der Luft zu zerstreuen. Es taucht in der Nähe von Siedlungen auf und lockt mit dem Klang seiner Flöte die Kinder an, die dann, in Hypnose versetzt, ihm direkt zum König der Schlangen folgen...



Wyvern

Er flog eine Kurve und tauchte dann ab, überschlug sich und vollführte drei Schleifen bevor er sich in unheimlichen Rauch auflöste – Anmutig wie eine Harfe, die von der Hand einer Tänzerin gezupft wird.

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



Wilde Kinder

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

Einst waren sie unschuldige Opfer des Götterkrieges, durch den Traum der Herrin der Trauer verschlungen, um dann als ihre Wächter wiedergeboren zu werden. Wenn die Herrin ruhig schläft, verschmelzen die Kinder mit dem sie umgebenden Tal. Sollte jemand jedoch wagen, die Ruhe des Tales zu stören, laufen diese Wesen Amok und sind bereit jeden Angreifer zu töten...



Faun

Und dann nahm das fantastische Geschöpf eine kurze, dicke Flöte an den Mund und begann zu spielen. Eine merkwürdige Musik erklang, wie ich sie noch nie zuvor gehört habe.

Talführer und –wächter zugleich. Eine beeindruckende Gestalt mit den kräftigen Armen und dem Torso eines Menschen, den pelzigen Oberschenkeln und dicken Hufen eines Pferdes und Widderhörnern, die seine Stirn krönen. Er trägt immer eine Flöte bei sich, auf der er seine traurigen Melodien spielt. Nur seine feierlichen Lieder können den Zorn der wilden Kinder bändigen und die Herrin der Trauer zurück in einen ruhigen Schlaf wiegen...



Albtraum

Manchmal wurde die Herrin in ihrem Schlaf von Albträumen heimgesucht. In diesen Momenten rannten wir in unsere Häuser, verriegelten unsere Türen, verbrannten Weihrauch und entzündeten Kerzen und sangen besänftigende Lieder um ihre gequälte Seele zu beruhigen.

Wenn die Herrin von Bösem geplagt wird, verwandeln sich ihre Träume in Albträume, nehmen Formen an und entfesseln ihre Angst über den Menschen im Tal. Undurchdringlich für Speer oder Schwert, sind Gesang und Gebet der Verehrer die einzige Möglichkeit, diese heulende, aus purem Grauen erwachsene Wildheit zu vertreiben. Der Albtraum lässt die Wilden Kinder durchdrehen, erfüllt von Hass und Schrecken kann sie nichts aufhalten. Wehe denen, die von der Trauer der Herrin berührt werden...



Vulkanmenschen

Manchmal geschah es, dass seltsame halbmenschliche Krieger des Nachts aus dem Meer kamen um die Küstensiedlungen zu plündern. Monster ähnlich den Geistern aus dem Nebel, den Er wachten, doch dies waren fleischliche Kreaturen.

Durch ein Lied erschaffene Vulkankrieger, die zum Plündern der Küstendörfer sowie zur Entführung von Menschen entsendet werden. Schwerfällig und geheimnisvoll, entstanden aus Feuer, Eis und Stein, sind sie bereit alle Befehle ihres Herrn auszuführen...



Eisdrakkar

Der Eisdrakkar glitt den Fluss entlang, begleitet nur vom Geräusch des Splitters der dünnen Eisschicht, und scheuchte die Schwärme von Wasservögeln auf, die auf den Stegpfählen saßen.

Eines der vollkommensten Werke von Fjollsfinn, dem Herrn des Eises. Diese riesigen, halbdurchsichtigen Schiffe sind technologisch weit fortschrittlicher als alle Schiffe der Küstenbewohner zusammengekommen. Schnell und wendig, unabhängig von Windböen und Meeresströmen können diese geformten Eisberge nicht nur bei Kampfmissionen eingesetzt werden, sondern auch als Transportmittel für große Flüchtlingsgruppen dienen.



Baumbrüder

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

Die Baumbrüder sind eine Eliteeinheit des Eisgartens und die Leibgarde von Fjollsfinn. Seitdem Drakkain das Kommando über sie übernommen hat, nehmen sie nicht mehr an offenen Schlachten teil. Stattdessen sind sie nun für das leise Töten von gegnerischen Anführern und Befehlshabern verantwortlich. Sie wurden zu Assassinen, Schatten der Finsternis, perfekt geschult und extrem gefährlich. Die Baumbrüder sind bereit für den Eisgarten und ihren Herrn ihr Leben zu opfern...

Inhaltsverzeichnis

- 3 Willkommen in Midgaard**
- 4 Die Wissenschaftler**
- 5 Einheiten**
 - 6 Inhaltsverzeichnis
 - 6 Spielmaterial
 - 6 Spielmaterialübersicht
- 8 Spielaufbau**
- 10 Einleitung**
 - 10 Ziel des Spiels
 - 10 Spielübersicht
- 11 Eine Spielrunde**
 - 11 Initiativphase
 - 12 Planungsphase
 - 12 Aktionsphase
 - 14 Aktivierung
 - 16 Vuko Drakkainen
 - 16 Dominanzphase
 - 17 Beginn der nächsten Runde
- 18 Spielende**
 - 18 Individuelle Ziele
 - 20 Siegpunkte
 - 20 Toter Schnee
- 20 Variante für Fortgeschrittene**
- 21 Solo-Variante**
- 22 Tipps**
 - 22 Vorgeschlagene Eröffnungszüge
 - 22 Strategie-Tipps
- 23 Credits**
- 24 Rundenübersicht**
- 24 Symbolübersicht**

Spielmaterial

- * Diese Spielanleitung
- * 1 Spielbrett
- * 4 Spielerhilfen
- * 4 Charaktertafeln
- * 24 Kunstharz-Einheiten
 - **6 Callos Einheiten**
 - 3 Wilde Kinder
 - 2 Faun
 - 1 Albtraum
 - **6 Dykens Einheiten**
 - 3 Krabben
 - 2 Rattenmusikanten
 - 1 Wyvern
 - **6 Freihoffs Einheiten**
 - 3 Mondlicht Brüder
 - 2 Erleuchtete
 - 1 Harrasim
 - **6 Fjollfinns Einheiten**
 - 3 Vulkanmenschen
 - 2 Eisdrakkare
 - 1 Baumbrüder
- * 5 Aktionsmarker in jeder Farbe
- * 3 Runde Marker in jeder Farbe
- * 5 Reihenfolgemarken
- * 20 Einflussmarker in jeder Farbe
- * 20 Aufwertungsmarker
- * Regionspunktetafeln
 - 6 Zwei-Spieler Regionspunktetafeln
 - 7 Drei-Spieler Regionspunktetafeln
 - 8 Vier-Spieler Regionspunktetafeln
- * 1 Dorn
- * 1 Vuko Drakkainen
- * 24 Bevölkerungsmarker
- * 22 Goldmarker
- * 16 M-Faktor-Marker
- * 4 Albtraummarker
- * 2 Regions-Einschlussmarker
- * 6 Roter Turm-Marker
- * 10 Vuko-Marker
- * 4 Vuko-Tafeln
- * 4 Magische Reserve-Marker
- * 3 Leere Magische Reserve-Marker
- * 8 Neutrale Einflussmarker
- * 1 Toter Schnee-Marker

Spielmaterialübersicht



Charaktertafeln

Nachdem sich die Spieler für einen Charakter entschieden haben, erhalten sie die dazugehörige Charaktertafel. Diese enthält den Aufwertungspfad der jeweiligen Einheiten und wird zur Aufbewahrung der erhaltenen M-Faktor-Marker verwendet.



Einheiten

Jeder Charakter kommt mit seinem eigenen Miniaturen-Set, bestehend aus 6 Einheiten, die er im Verlauf des Spieles rekrutieren und befehlen kann.



Runde Marker

Die runden Marker werden verwendet, um die Spielerreihenfolge, das Ansehen eines Charakters und erhaltene Siegpunkte darzustellen.



Aktionsmarker

Jeder Spieler erhält 5 Aktionsmarker, die während des Spieles genutzt werden, um Aktionen auf dem Spielbrett auszuführen.



Einflussmarker

Jeder Spieler erhält 20 Einflussmarker, die genutzt werden, um den Einfluss eines Charakters in den einzelnen Regionen der Karte anzuzeigen.



Reihenfolgemarkers

Diese Marker werden in den dafür bestimmten Bereich der Aktionsfelder abgelegt. In der Variante für Fortgeschrittene, bieten sie die Möglichkeit die Reihenfolge, in der die Aktionen abgehandelt werden, zu ändern. Während einer normalen Partie des Spieles, bleibt die Reihenfolge dieser Marker und damit auch die Reihenfolge, in der die Aktionsfelder abgehandelt werden, gleich.



Aufwertungsmarker

Durch das Ausgeben von M-Faktor-Markern können die Spieler den Angriffswert, den Schildlevel, den Einfluss und die Geschwindigkeit ihrer Einheiten verbessern. Der Kauf einer Aufwertung wird durch das Platzieren eines Aufwertungsmarkers auf ein leeres Feld des entsprechenden Aufwertungspfades der Charaktertafeln repräsentiert.



Regionspunktetafeln

Abhängig von der Spieleranzahl werden die Regionspunktetafeln dazu verwendet, um die Spielregionen zu bestimmen und die Reihenfolge in der die Dominanz der einzelnen Regionen abgehandelt wird. Jede Regionspunktetafel repräsentiert die Ressourcen, die der Spieler mit der höchsten Dominanz erhält, sowie die Anzahl der Siegpunkte, die unter den Spielern mit dem höchsten Einfluss aufgeteilt werden.



Neutrale Einflussmarker

Jede Region im Spiel enthält Elemente des Widerstands, die nicht willens sind, einem der Wissenschaftler beizustehen. Dieser Widerstand wird durch Neutrale Einflussmarker repräsentiert und wird in die Berechnung des Einflusses für die entsprechenden Regionen mit einbezogen.



Toter Schnee-Marker

Während die Charaktere durch die Ausführung der Erschaffen-Aktion an Macht gewinnen, wandert der Toter Schnee-Marker auf der Toter Schnee-Leiste weiter, um ein sofortiges Ende des Spieles herbeizuführen.



Magische Reserve-Marker

Diese Marker werden verwendet, um die Regionen zu repräsentieren, die reich an M-Faktor sind. Diese Regionen produzieren während der Dominanzphase einen zusätzlichen M-Faktor-Marker.



Ressourcenmarker

Bevölkerung, Gold und M-Faktor sind die Hauptressourcen des Spieles. Spieler nutzen sie, um die Kosten von Aktionen während der Aktionsphase zu bezahlen und um Aufwertungen für Einheiten zu erwerben.



Vuko Drakkainen, Vuko-Marker und Vuko-Tafeln

Vuko-Marker repräsentieren Vukos zunehmende Anstrengungen den Charakter mit dem geringsten Ansehen zu disziplinieren. Falls ein Spieler sie erhält, werden sie auf der Charaktertafel platziert, um den gesunkenen Einfluss in der Region zu repräsentieren, in der Vuko gerade präsent ist.

Vuko-Tafeln werden nur in der Variante für Fortgeschrittene verwendet und repräsentieren Vukos zunehmende Anstrengungen die Wissenschaftler auf Midgaard zu disziplinieren. Das Verwenden dieser Tafeln fügt dem Spiel zufällige Ereignisse hinzu, die zu Beginn einer jeden Runde ausgelöst werden und die Mechaniken des Spieles beeinflussen. Sie sind entweder für eine Runde oder für den restlichen Verlauf des Spieles aktiv.



Charakterspezifisches Spielmaterial

Albtraummarker und Regions-Einschlussmarker für Passionaria Callo, Roter Turm-Marker für Ulrike Freihoff und Dorn für Pier van Dyken werden von den entsprechenden Charakteren verwendet, um den Fortschritt ihres persönlichen Zieles darzustellen.

Spielaufbau

❖ 1

Entfaltet das Spielbrett und wählt die Seite, auf der ihr spielen möchtet (beide Seiten sind bis auf die Farbwahl identisch). Platziert die zusammengehörenden Marker als separate Stapel neben dem Spielbrett.

❖ 2

Jeder Spieler erhält entweder per Zufall oder durch Auswahl eine Charaktertafel. ❶ Dann erhält jeder Spieler alle Aktionsmarker, runden Marker, Einflussmarker und Einheiten in der entsprechenden Farbe. Der rote Spieler erhält außerdem die Roter Turm-Marker und der grüne Spieler die Albtraum- und Regions-Einschlussmarker. ❷

❖ 3

Jeder Spieler erhält 4 Bevölkerungsmarker und 2 Gold-Marker aus dem Vorrat und platziert einen M-Faktor-Marker auf Stufe 0 der Charaktertafel. ❸

❖ 4

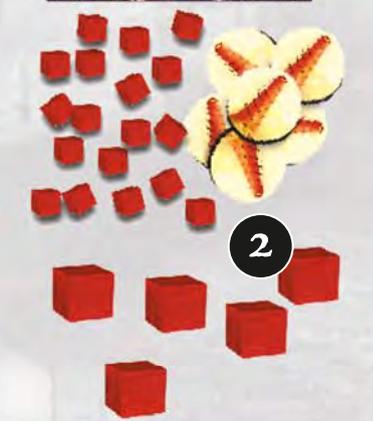
Die Spieler platzieren ihre Initiativ- und Ansehensmarker (runde Marker) in 2 identischen Stapeln auf dem Ying-Yang Symbol der Ansehensleiste und dem ganz links abgebildeten Helm der Initiativleiste. ❹ Den letzten runden Marker platzieren die Spieler auf der Punkteleiste. Die Reihenfolge der Marker innerhalb der Stapel (von oben nach unten) ist nur für die Initiativ- und die Ansehensleiste wichtig, nicht jedoch für die Punkteleiste. Der Spieler, dessen Initiativmarker sich ganz oben auf dem Stapel befindet, wird der Startspieler für die erste Runde.

Die Person, die zuletzt eine gute Fantasybuchserie gelesen hat, wird Startspieler. Andernfalls wird der Startspieler per Zufall bestimmt.

❖ 5

Die Spieler nehmen nun die Regionspunktetafeln, ❺ die der jeweiligen Spieleranzahl entsprechen (2 Helme in einer Zwei-Spieler-Partie, 3 Helme in einer Drei-Spieler-Partie und 4 Helme in einer Vier-Spieler-Partie) und mischen sie verdeckt. Als nächstes legen die Spieler abwechselnd, in Initiativreihenfolge, die bereits durch die Reihenfolge innerhalb des Stapels auf der Initiativleiste bestimmt wurde, verdeckt eine Regionspunktetafel in eine Region, bis alle Marker platziert wurden.

In einer Zwei- und Drei-Spieler-Partie werden in einige Regionen keine Regionspunktetafeln gelegt. Diese Regionen sind während der Partie nicht verfügbar, es kann sich niemand durch oder in diese Regionen bewegen.





*6

Wurde Van Dyken als Charakter ausgewählt, so wird die Figur Dorn nun in eine vom Van Dyken-Spieler bestimmte Region gesetzt. **6**

*7

Ein Spieler mischt die Magische Reserve-Marker mit einer Anzahl von Leere Magische Reserve-Markern (einen für jede in der Partie verwendete Region) und platziert jeweils einen der Marker verdeckt in jeder Region. **7** Die Region in der sich die Spielfigur Dorn befindet, beginnt niemals mit einer Magischen Reserve. Dementsprechend wird ein Leere Magische Reserve-Marker weniger benötigt wenn mit dem Dorn gespielt wird.



Als nächstes wird die Magische Reserve aufgedeckt und die Leere Magische Reserve-Marker entfernt. Deckt danach auch die Regionspunktetafeln auf.

*8

Nun setzen die Spieler, in Initiativreihenfolge, zwei Einflussmarker **8** in 2 unterschiedliche Regionen. Die Spieler dürfen ihre Start-Einflussmarker nicht in dieselbe Region setzen, aber dürfen sich Regionen mit anderen Spielern teilen.

*9

Ein Neutraler Einflussmarker **9** wird in jede Region gelegt und der Toter Schnee-Marker wird auf die 0 der Toter Schnee-Leiste gelegt. **10**

*IO

Die Reihenfolgemarkern werden in aufsteigender Reihenfolge auf die Aktionsfelder gelegt, beginnend unter dem Aktionsfeld mit der aufgedruckten 0. **II**

Variante für Fortgeschrittene

Wenn ihr bereit seid, eine Partie für Fortgeschrittene zu spielen, wählt entweder die Reihenfolge der Vuko-Tafeln oder verteilt sie zufällig auf die leeren Felder der Initiativleiste. Die offenliegende Seite der Vuko-Tafeln ist dabei wichtig. Zeigt diese in der oberen rechten Ecke einen Pfeil, so ist der Effekt die ganze Partie über aktiv, nicht nur in der aktuellen Phase.

Siehe Seite 20 für mehr Informationen zur Variante für Fortgeschrittene.

Einleitung

Willkommen, Wissenschaftler der Erde – Es scheint ihr habt die Sterne bereist, um mit Bestien und Stahl um die Fjorde Midgaards zu kämpfen; dem Hunger nach Magie und Macht erlegen.

Ziel des Spiels

Die Spieler werden ihren Einfluss und ihre Einheiten (Figuren) nutzen, um die Herrschaft über die Regionen Midgaards zu erlangen. Sie tun dies um Ressourcen zu erhalten, Punkte zu erzielen und um ihre eigenen asymmetrischen Siegbedingungen zu erfüllen. Da Magie jedoch nicht unerschöpflich ist, ist es nicht immer ratsam die direkte Konfrontation zu suchen. Der Rückzug in Schlüsselmomenten, Ressourcenmanagement, strategische Täuschung und taktische Zeitplanung sind wichtige Elemente des Spiels.

Spielübersicht

Es wird so lange gespielt, bis eine der drei Bedingungen eintritt, oder der letzte Helm auf der Initiativleiste abgehandelt wurde. Die drei Bedingungen, die das Spiel beenden, sind: ein sofortiges Ende durch eine Überbeanspruchung der Magie, ein Sieg durch das Erreichen der asymmetrischen Siegbedingung oder letztlich ein Sieg des Spielers, der die meisten Siegpunkte erreicht hat, nachdem der Wert 50 auf der Siegpunkteleiste erreicht wurde. Jede Runde besteht aus mehreren Phasen. Es folgt eine grobe Übersicht über jede Phase:

Initiativphase

Nachdem die erste Runde beendet wurde, müssen die Spieler ihre Initiativmarker bewegen. Nachdem die Marker bewegt wurden, nehmen sich die Spieler Aktionsmarker entsprechend ihrer Position auf der Initiativleiste. Die Aktionsmarker erlauben es den Spielern während der Planungsphase Aktionen zu planen.

Planungsphase

Die Spieler platzieren abwechselnd ihre Aktionsmarker (von links nach rechts) auf nummerierten Feldern in den Aktionsbereichen, rechts neben der Karte von Midgaard. Es stehen so viele Aktionen zur Verfügung, wie nummerierte Felder im jeweiligen Aktionsbereich abgebildet sind.

Aktionsphase

Nachdem alle Aktionsmarker platziert wurden, entfernen die Spieler sie in absteigender Reihenfolge (in der umgekehrten Reihenfolge in der sie in den Aktionsbereichen platziert wurden) und führen die entsprechende Aktion aus. Nachdem alle Aktionsmarker entfernt und die entsprechenden Aktionen ausgeführt wurden, werden zunächst die Kämpfe abgehandelt, bevor Vuko eine Region des Spielers mit dem niedrigsten Einfluss besucht und gegen diesen vorgeht.

Dominanzphase

Nach Vukos Besuch wird jede Region, in welcher der Einfluss eines Spielers (durch Einflussmarker und Einheiten) größer ist als der einer neutralen Nation (Neutraler Einflussmarker), abgehandelt. In Initiativreihenfolge erhalten die Spieler Ressourcen, erzielen gegebenenfalls Siegpunkte, aktivieren die Spezialfähigkeiten ihrer Einheiten und arbeiten ihrem Ziel entgegen.

Spielende

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt eine der drei Siegbedingungen erfüllt sein, wird das Spiel entweder sofort beendet (infolge der Überbeanspruchung der Magie) oder am Ende der aktuellen Runde (bei Erfüllen des individuellen Ziels oder Erreichen von 50 Siegpunkten), nachdem alle Regionen gewertet wurden.

Wir hoffen, dass ihr nach eurem ersten Kampf um die Herzen und Seelen der Einwohner Midgaards schon bald zurückkehren werdet, um die erweiterten Spielmöglichkeiten der Vuko-Tafeln auszuprobieren.



Eine Spielrunde

Was sagst du, Wanderer? Fühlst du dich betrogen? Willst du nun die Geschichte selbst kennenlernen? Glaube mir, du wirst sie nach eigenem Ermessen selbst gestalten...

✦ Initiative ✦ Planung ✦ Aktion ✦ Dominieren

Initiativphase

In der Initiativphase werden die Spieler ihren Initiativmarker um ein oder zwei Felder vorrücken. Nachdem alle Spieler ihren Marker vorgerückt haben, nimmt sich jeder Spieler eine Anzahl Aktionsmarker, die der Position auf der Initiativleiste zugeordnet sind. Jede Runde zu entscheiden was wichtiger ist, die zur Verfügung stehenden Aktionen oder die Reihenfolge in der man seine Aktionen ausführen darf, ist einer der entscheidenden Mechanismen des Spiels.

Spieletappe

Jede Partie ist in vier Etappen unterteilt. Jede Etappe hat ein eigenes leeres Feld, zwei oder drei Helme für die Initiativmarker, zwei oder drei Schiffe für die Spielerreihenfolge und drei bis fünf grüne Würfel, die die Anzahl der zur Verfügung stehenden Aktionsmarker angibt.

Leere Felder

In der Variante für Fortgeschrittene werden zufällig oder in gemeinsamer Abstimmung Vuko-Tafeln auf die leeren Felder der Initiativleiste gelegt. **1** Diese Marker zeigen jeweils ein einzigartiges Ereignis, das nur aktiv ist solange der am weitesten rechts befindliche Initiativmarker sich direkt darunter befindet.

Initiativmarkerleiste (Helme)

Während des Aufbaus werden die Initiativmarker auf dem Helm ganz links platziert. **2** Sie werden in absteigender Spielerreihenfolge aufeinander gestapelt.

In der ersten Runde werden die Initiativmarker NICHT bewegt. Jeder Spieler startet die erste Runde mit drei Aktionsmarkern. Außerdem ist die sich ganz links befindende Vuko-Tafel aktiv.

Initiativleiste (nummerierte Schiffe)

Es ist wichtig anzumerken, dass die Spielerreihenfolge in „Herr des Eisgartens“ einzigartig ist. Die Spieler führen ihre Aktionen nicht einfach in einer Reihenfolge von links nach rechts aus. Stattdessen wird die Spielerreihenfolge von den Nummern 1, 2 und 3 auf den nummerierten Schiffen bestimmt. **3** Spieler deren Initiativmarker sich auf einem Schiff mit der Nummer 2 befinden, werden ihren Zug immer vor Spielern mit Initiativmarker auf einem Schiff mit der Nummer 3 durchführen. Dies klingt zwar geradeheraus, aber wenn Spieler von einer Etappe in die nächste übergehen, werden die Züge oft in einer ungewöhnlichen Reihenfolge ausgeführt.

Sollte ein Marker auf einem Helm mit einem dazugehörigen roten Schiff landen oder einen solchen Helm überschreiten, so wird am Ende der Dominanzphase eine

Punktevergabe durchgeführt. Sollte es sich dabei um das letzte Schiff auf der Leiste handeln, so endet außerdem das Spiel am Ende der Runde.

Verfügbare Aktionsmarker

Nachdem die Initiativreihenfolge bestimmt wurde, erhält jeder Spieler eine Anzahl Aktionsmarker, die seiner Position auf der Initiativleiste zugeordnet sind. **4** Befindet sich ein Spieler über einem Symbol mit 4 Aktionsmarkern, stehen ihm in der Planungsphase dieser Runde 4 Aktionen zur Verfügung.

Initiativmarker bewegen

Nach der ersten Runde müssen die Spieler entscheiden wie weit sie ihren Initiativmarker vorrücken wollen. Die Spieler müssen ihren Marker immer um mindestens ein Feld vorrücken. **Einmal pro Etappe kann ein Spieler seinen Marker jedoch auch um zwei Felder vorrücken, anstatt des einen Feldes.** Der Startspieler aus der vorherigen Runde bewegt seinen Initiativmarker immer zuerst. Sollten die Initiativmarker einen Stapel bilden, so führen die Spieler ihre Züge in absteigender Reihenfolge durch; der Spieler dessen Initiativmarker oben auf dem Stapel liegt beginnt. Sollten sich Initiativmarker über Schiffen mit derselben Nummer befinden, so beginnt immer der Spieler, dessen Initiativmarker am weitesten rechts liegt.



Nach dem Übergang in eine neue Etappe kann es sein, dass die Initiativmarker sich über Schiffen mit den folgenden Nummern befinden (von links nach rechts): 3, 1, 2. In dem oben stehenden Beispiel führt der mittlere Spieler zuerst seinen Zug aus, danach folgt der sich am weitesten rechts befindliche Spieler und am Schluss der sich am weitesten links befindlichen Spieler. Die Schiffe werden daher in der folgenden Initiativreihenfolge abgehandelt: 1, 2, 3 (Grün, Rot, Blau).



Der blaue Spieler um ein Feld, der schwarze Spieler bewegt seinen Marker um zwei Felder, der grüne Spieler bewegt seinen Marker um ein Feld und der rote Spieler um zwei Felder. Nun ist der rote Spieler der Startspieler, gefolgt vom blauen Spieler, dann vom schwarzen Spieler und als letztes ist der grüne Spieler an der Reihe.

Planungsphase

Während der Planungsphase werden die Spieler ihre Aktionsmarker auf den Aktionsfeldern mit den Nummern von 0 bis 5 platzieren. In Initiativreihenfolge werden die Spieler abwechselnd jeweils immer einen Marker auf dem am weitesten links liegenden Nummernfeld eines Aktionsfeldes platzieren.

Beim Platzieren eines Aktionsmarkers muss dieser immer auf das am weitesten links liegende Nummernfeld eines Aktionsfeldes gelegt werden. Dies ist das Feld mit der niedrigsten Nummer. Sollte es kein freies Nummernfeld mehr geben, so können keine Aktionsmarker mehr in diesem Aktionsfeld platziert werden. Die einzige Ausnahme stellt Schlangenhals dar. Um einen Aktionsmarker auf Schlangenhals zu platzieren, benötigt es kein freies Nummernfeld. Die Spieler können Aktionsmarker nur in die Aktionsfelder mit den Nummern von 0 bis 5 platzieren. Die Aktionsfelder 6 und 7 werden immer erst abgehandelt nachdem alle Aktionsmarker vom Spielbrett entfernt wurden.

Schlangenhals

Wann immer ein Spieler einen Aktionsmarker auf Schlangenhals platziert, muss er auch immer einen Einflussmarker hier platzieren. Der Einflussmarker kann für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden und wird als „aus dem Vorrat des Spielers entfernt“ angesehen. Am Ende der Partie erhält der Spieler, der die meisten Einflussmarker auf Schlangenhals hat, 5 zusätzliche Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler, der das höchste Ansehen (auf der Ansehensleiste) genießt, die zusätzlichen Siegpunkte.



2-Spieler

Die Aktionsfelder Bewegung, Unersättlicher Berg, Rabenschatten und Erschaffen können maximal mit drei Aktionsmarkern pro Runde besetzt werden (angezeigt durch die schwarzen Nummern im jeweiligen Aktionsfeld).



Aktionsphase

Die Aktionsfelder werden in Reihenfolge der Reihenfolgemarkern, von 0 bis 7, abgehandelt. Mit Ausnahme von Aktionsfeld 0 (welches in Initiativreihenfolge abgehandelt wird), handeln die Spieler ihre Aktionen ab indem sie jeweils einen Aktionsmarker entfernen. Die Aktionen werden von rechts nach links abgehandelt, beginnend mit dem Aktionsmarker, der auf dem höchsten Nummernfeld liegt. Nachdem alle Aktionsmarker eines Aktionsfeldes entfernt wurden, wird das nächste Aktionsfeld abgehandelt.

Ein Spieler muss die Aktion eines Aktionsmarkers nicht nutzen. Die Spieler können die Aktionsmarker platzieren um Felder zu blockieren oder um die Gegner in die Irre zu führen und den Marker dann zu entfernen ohne die Aktion auszuführen.

Legende - Aktionsfelder

Aktionsfelder enthalten Symbole, die spezifische Aktionen, Ressourcen, Regionen des Spielbretts oder Eigenschaften von Einheiten repräsentieren. Bitte macht euch mit diesen vertraut oder nehmt diese Übersicht zur Hilfe, falls euch eines der Symbole unklar sein sollte.

-  Aktion
-  Ansehensleiste
-  Toter Schnee-Leiste
-  Goldmarker
-  Bevölkerungsmarker
-  M-Faktor-Marker
-  Irgendeine Ressource der drei Ressourcenarten
-  Siegpunkte
-  Vuko-Marker
-  Vuko Drakkainen
-  Einheit



Schlangenhals

Schlangenhals wird immer in Initiativreihenfolge abgehandelt. **Die Spieler können EINE oder BEIDE der folgenden Aktionen ausführen:**

- ✦ 1 Erhalte einen M-Faktor-, Bevölkerungs- oder Goldmarker. Diese Aktion kann einmal pro Aktionsmarker ausgeführt werden.
- ✦ 2 Tausche zwei beliebige Ressourcen gegen eine andere beliebige Ressource ein. Diese Aktion kann mehrmals pro Aktionsmarker ausgeführt werden.



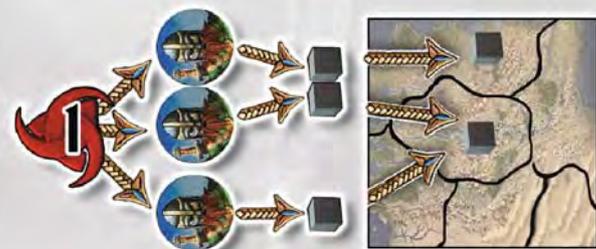
Zum Beispiel können ein Bevölkerungsmarker und ein Goldmarker gegen einen M-Faktor-Marker eingetauscht werden, der dann auf Stufe 0 der Charaktertafel gelegt wird.

- ✦ Wenn M-Faktor eingetauscht wird, muss der M-Faktor-Marker von Stufe 0 der Charaktertafel genommen werden.
- ✦ Vergesst nicht, dass der Einflussmarker auf Schlangenhals liegen bleibt sobald die Aktion abgehandelt wurde.



Einfluss

Gib einen oder zwei Bevölkerungsmarker aus um dieselbe Anzahl an Einflussmarkern in eine oder mehrere Regionen, in denen du bereits Einfluss hast, zu platzieren.



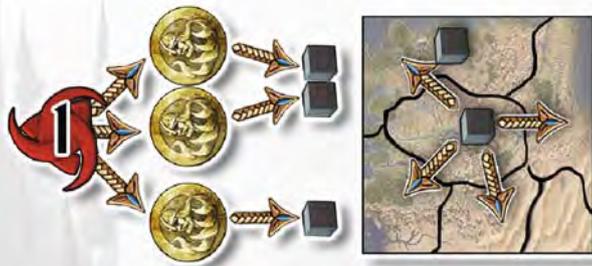
Sollte es zu einem Gleichstand um die Dominanz mit einem Neutralen Einflussmarker kommen, so verliert der Spieler automatisch und erhält keine Ressourcen oder Siegpunkte während der Dominanzphase.



Bewegung

Gib 1 oder 2 Goldmarker aus, um eine gleiche Anzahl Bewegungsaktionen auf eine/n oder mehrere Einflussmarker und/oder Einheiten zu verteilen. Bewege dann die entsprechenden Einflussmarker/Einheiten in angrenzende Region, so wie vorher zugewiesen.

Du kannst auch 2 Gold ausgeben, um denselben Einflussmarker oder dieselbe Einheit während einer Bewegungsaktion zwei mal zu bewegen.



2-Spieler und 3-Spieler

Einflussmarker und Einheiten können niemals durch oder in Regionen bewegt werden, die keine Regionspunktetafeln haben. Stattdessen müssen diese um die leeren Regionen herum bewegt werden.



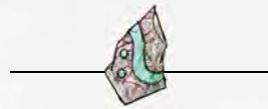
Unersättlicher Berg

Gib 2 Bevölkerungsmarker aus, um beliebig viele Einflussmarker und/oder Einheiten aus genau einer Region in genau eine beliebige andere Region zu bewegen.



✧ Der Spieler entscheidet, wie viele Einflussmarker und/oder Einheiten bei dieser Aktion bewegt werden. Es können beispielsweise alle Marker und Einheiten bewegt werden, oder – wenn gewünscht – auch nur ein einziger Einflussmarker.

✧ Einflussmarker, die vorübergehend unter Vukos Kontrolle stehen, können während jeder Aktion bewegt werden.



Rabenschatten

Die Spieler können EINE der folgenden Aktionen ausführen:

- ✧1 Nutze einen Stufe 0 M-Faktor-Marker von deiner Charaktertafel, um einen Vuko-Marker abzulegen.
- ✧2 Du kannst deinen Ansehensmarker um zwei Felder nach oben bewegen.



Erschaffen

Erschaffen ist eine der mächtigsten Aktionen im Midgaard-Universum. Sie erlaubt den Spielern M-Faktor-Marker zwischen einzelnen Stufen zu bewegen, um Einheiten zu beschwören oder ihre Fähigkeiten zu verbessern. Alle der folgenden drei Aktionen dürfen einmal in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

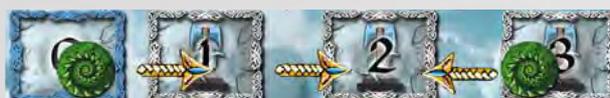
- ✧1 Bewege deine M-Faktor-Marker
- ✧2 Weise einer Einheit neue Fähigkeiten zu
- ✧3 Beschwöre 1, 2 oder 3 Einheiten eines Einheitentyps

✧1 Bewege deine M-Faktor-Marker

Bewege zunächst den Toter Schnee-Marker um ein Feld vor und deinen Ansehensmarker um ein Feld nach unten. Anschließend kannst du bis zu 5 Bewegungspunkte auf beliebige M-Faktor-Marker auf deiner Charaktertafel verteilen. Diese 5 Bewegungen können in beliebiger Reihenfolge und Richtung mit den Markern ausgeführt werden.



Im folgenden Beispiel verwendet der Spieler 3 der 5 verfügbaren Bewegungspunkte. Die 2 übrigen Punkte verfallen ungenutzt.



Bewegung auf der Ansehensleiste

Einige Aktionen in Herr des Eisgartens erfordern es, dass die Spieler ihr Ansehen erhöhen oder senken müssen. Bitte beachtet diese wenigen Regeln, wenn die Ansehensmarker auf der Ansehensleiste bewegt werden, da die Reihenfolge in der die Marker platziert werden, während der Vuko Phase immens wichtig ist.

- ✧ Wenn der Ansehensmarker nach oben bewegt wird, wird er immer ganz unten in einen Ansehensmarkerstapel gelegt.
- ✧ Ein Ansehensmarker, der den „sicheren Bereich“ (Yin-Yang-Symbol) der Ansehensleiste verlässt, kann nicht mehr dorthin zurückkehren. Das höchste Ansehen, welches du durch die Nutzung von Rabenschatten erreichen kannst, ist der Wert 0 auf der Ansehensleiste.
- ✧ **Spieler, deren Ansehensmarker sich ganz unten in einem Ansehensmarkerstapel befinden, haben das höhere Ansehen und werden nicht von Vuko besucht.**
- ✧ Wenn der Ansehensmarker während einer Erschaffen-Aktion nach unten verschoben wird, wird er immer ganz oben auf einen Ansehensmarkerstapel gelegt.
- ✧ Spieler, deren Ansehensmarker sich ganz oben auf einem Ansehensmarkerstapel befinden, haben das schlechteste Ansehen innerhalb des Stapels und werden von Vuko besucht werden, sofern der Stapel den niedrigsten Wert auf der Ansehensleiste hat.
- ✧ Du kannst auch dann Ansehen ausgeben, wenn sich dein Ansehensmarker auf dem Wert -9 der Ansehensleiste befindet. In diesem Fall bleibt er dort liegen. Falls sich auf dem gleichen Feld weitere Ansehensmarker befinden, musst du deinen Marker jedoch oben auf den Stapel legen.



✧2 Weise einer Einheit neue Fähigkeiten zu



Bewege zunächst den Toter Schnee-Marker um ein Feld vor und deinen Ansehensmarker um ein Feld nach unten. Anschließend kannst du einen Aufwertungsmarker für eine Einheit auf deiner Charaktertafel für den angegebenen Preis kaufen.



- ✧ Wird M-Faktor für einen Kauf verbraucht, muss dieser von Stufe 0 deiner Charaktertafel kommen
- ✧ Du kannst zuvor gekaufte Aufwertungsmarker ersetzen, jedoch keine auf die Charaktertafel aufgedruckten Fähigkeiten überdecken (mit Ausnahme von Erschafferspion)
- ✧ Wertest du eine Einheit mit der Fähigkeit Einfluss auf, erhält ein gegnerischer Spieler, der sie besiegt, keinen zusätzlichen Siegpunkt.
- ✧ Beim Aufwerten einer Einheit der Stufe 1 oder 2 darf die gleiche Fähigkeit nur genau einmal vorhanden sein. Van Dykens Krabben sind davon ausgenommen.
- ✧ Einheiten der Stufe 3 dürfen mehrmals mit der gleichen Fähigkeit aufgewertet werden.



✧3 Beschwöre 1, 2 oder 3 Einheiten eines Einheitentyps

Wähle den zu beschwörenden Einheitentyp. Bezahle jeweils 1 M-Faktor-Marker der jeweiligen Stufe pro zu beschwörender Einheit. Bewege den Toter Schnee-Marker um ein Feld vor und deinen Ansehensmarker um so viele Feld nach unten, wie es der Stufe des Einheitentyps multipliziert mit der Anzahl der zu beschwörenden Einheiten entspricht.

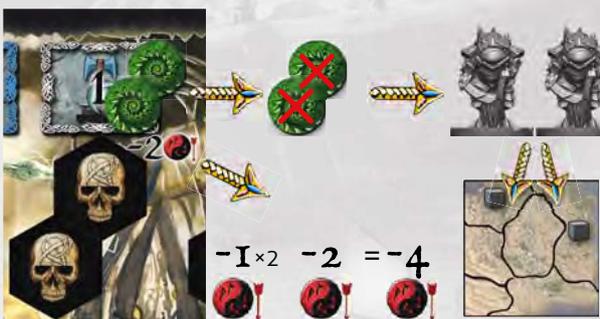


Beschwörst du 2 Einheiten der Stufe 2, kostet dich dies 4 Ansehen. $2 \text{ (Stufe der Einheit)} \times 2 \text{ (Anzahl der beschworenen Einheiten)} = 4$.

Zuletzt, platziere die beschworene(n) Einheit(en) in beliebigen Regionen in denen du Einfluss besitzt, sei es durch Einflussmarker oder andere Einheiten.

- ✧ Du darfst nur einen Einheitentyp pro Erschaffen-Aktion beschwören. Um 2 unterschiedliche Einheitentypen in einer Runde zu beschwören, musst du 2 Erschaffen-Aktionen ausführen. Du kannst jedoch beliebig viele Einheiten des gleichen Typs innerhalb einer Erschaffen-Aktion beschwören.
- ✧ Der Vorrat an Einheiten ist begrenzt. Sind keine Einheitenfiguren mehr verfügbar, können keine weiteren Einheiten dieses Typs beschworen werden.
- ✧ Du musst beim Beschwören nicht allen M-Faktor auf der gleichen Stufe ausgeben.
- ✧ Van Dykens Krabben zu beschwören kostet zusätzlich -2 Ansehenspunkte pro Erschaffen-Aktion, nicht pro Krabbe.

Im Beispiel unten gibt der Van Dyken-Spieler zwei Stufe 1 M-Faktor-Marker von seiner Charaktertafel aus, um zwei Krabben in Regionen zu beschwören, in denen er Einfluss besitzt. Die Ansehenskosten entsprechen der Stufe der Krabben (1), multipliziert mit der Anzahl der beschworenen Einheiten (2) sowie der Subtraktion des speziellen Krabbenmodifikators von 2. In Summe kostet diese Beschwörung also 4 Ansehen.



Aktivierung



Nachdem alle Aktionsmarker abgehandelt wurden, aktivieren die Spieler nun die verfügbaren Fähigkeiten ihrer Einheiten. Jede Fähigkeit wird nacheinander und in der Reihenfolge abgehandelt, wie sie auf dem Spielplan und auf dem Bild zur Rechten abgebildet sind. Schnelligkeits- und Angriffsfähigkeiten müssen in Initiativreihenfolge abgehandelt werden.

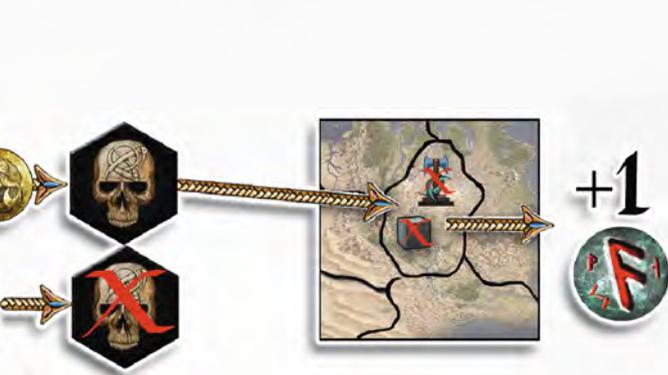
Die Reihenfolge ist wie folgt:

- ✧1 Erschafferspion
- ✧2 Eis-Drakkar
- ✧3 Schnelligkeit
- ✧4 Angriff
- ✧5 Entfernen besiegtter Einheiten

Wichtig: Besiegte Einheiten werden nicht sofort vom Spielbrett genommen!

Lege sie zunächst auf die Seite um anzuzeigen, dass sie besiegt wurde. Am Ende der Runde – wenn alle Spieler ihre Angriffe abgehandelt haben – werden besiegte Einheiten vom Spielbrett entfernt. Einflussmarker, die im Kampf besiegt werden, werden sofort entfernt

- ✧ Einheiten, die in der laufenden Runde bereits besiegt wurden, dürfen noch Angriffe durchführen, bevor sie am Ende der Aktivierungsphase vom Spielbrett entfernt werden.
- ✧ Ein besiegtter Spieler muss dennoch 2 Gold bezahlen, um Rache zu üben.
- ✧ Beim Angriff werden die Angriffswerte aller angreifenden Einheiten einer Region zusammengefasst und so verteilt, wie der Angreifer es wünscht.
- ✧ 2 Gold zu bezahlen genügt, um alle eigenen Einheiten in allen Regionen in dieser Runde angreifen zu lassen.
- ✧ Neutrale Einflussmarker dürfen angegriffen und besiegt werden.
- ✧ Nachdem die Aktivierungsaktion vollständig abgehandelt wurde, kehren besiegte Einheiten zu ihrem Besitzer zurück und können später erneut beschworen werden.
- ✧ Du kannst während einer Runde nicht zweimal bezahlen um zweimal anzugreifen.



- ✧ Spieler sind nicht verpflichtet, die Schnelligkeitsfähigkeit einer Einheit zu aktivieren.
- ✧ Wird eine Einheit besiegt, verliert sie ihre Aufwertungen nicht.
- ✧ Auch wenn ein Spieler 50 Punkte während der Aktivierungsphase erreicht, endet das Spiel erst, wenn die Runde beendet ist.
- ✧ Vergesst nicht, Punkte zu verteilen, wenn Einflussmarker und/oder Einheiten besiegt werden.

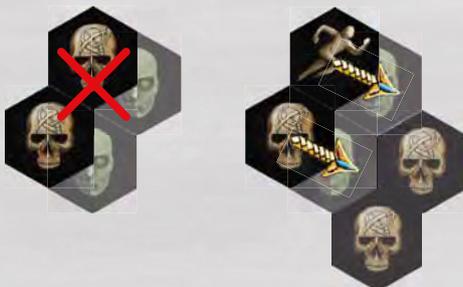


Erschafferspion

Wenn Ulrike Freihoffs Stufe 3-Einheit – der Harrasim – sich auf dem Spielbrett befindet, darf dessen Spieler den Erschafferspionfeldern auf seiner Charaktertafel zwei unterschiedliche Fähigkeiten zuweisen oder neu zuweisen. Fähigkeiten dürfen in jeder Runde zu Beginn jeder Aktivierungsaktion neu zugewiesen werden.

Achte darauf, dass die zugewiesenen Fähigkeiten unterschiedlich sind.

Zum Beispiel darfst du keine zwei Angriffsfähigkeitsmarker auf den Erschafferspionfeldern liegen haben. Jedoch darfst du auf den beiden leeren Feldern zwei Angriffsmarker platzieren um so die Erschafferspionfähigkeiten zu ergänzen, da Stufe 3-Einheiten die gleiche Aufwertung mehrmals erhalten dürfen.



Eisflussüberquerung

Diese Fähigkeit wird nur aktiviert, wenn der Spieler von Olaf Fjollfinn 2 Eisdrakkare auf dem Spielbrett in verschiedenen Regionen besitzt. Ist dies der Fall, erlaubt dies dem Spieler, eine beliebige Anzahl seiner Einflussmarker und/oder Einheiten zwischen diesen beiden Regionen zu verschieben.

- ✧ Die Eis-Drakkare selbst dürfen nicht mittels dieser Fähigkeit bewegt werden.
- ✧ 2 Eisdrakkare sind erforderlich, um Eisflussüberquerung zu nutzen, für die Fähigkeit Rekrutierung in der Dominanzphase gilt dies jedoch nicht.



Schnelligkeit

Einheiten mit dieser Fähigkeit dürfen in eine angrenzende Region mit einer Regionspunkttafel bewegt werden.



Angriff

Zunächst muss ein angreifender Spieler 2 Gold ausgeben (nur einmal pro Runde). Anschließend dürfen alle seine Einheiten, die die Fähigkeit Angriff besitzen, Angriffe durchführen. Der angreifende Spieler zählt die Angriffswerte seiner Einheiten pro Region zusammen und verteilt den Schaden so wie er es wünscht.

Spieler dürfen den Schaden beliebig auf gegnerische Einheiten, Einflussmarker und Neutrale Einflussmarker in der gleichen Region verteilen.

- ✧ Einfluss- und Neutrale Einflussmarker sind besiegt nachdem sie jeweils einen Schadenspunkt erhalten haben.

- ✧ Einheiten sind besiegt, wenn sie eine ihrer Stufe entsprechende Menge Schaden erhalten haben (z.B. 2 Schaden bei Stufe 2).
- ✧ Einflussmarker, die vorübergehend unter Vukos Kontrolle stehen dürfen angegriffen werden.
- ✧ Schaden wird nicht über Runden gesammelt. Wird eine Einheit nicht in der gleichen Runde besiegt, in der sie angegriffen wird, beginnt sie die nächste Runde wieder mit voller Gesundheit.

Im unten stehenden Beispiel hat der Spieler von Van Dyken zwei Möglichkeiten, Schaden zu verteilen.



Schild

Diese Fähigkeit erhöht die Verteidigung einer Einheit. Um eine Einheit mit dieser Fähigkeit zu besiegen, muss ein zusätzlicher Schaden pro Schild zugefügt werden. Beispiel: Eine Stufe 1-Einheit mit einem Schild benötigt zwei Schadenspunkte um besiegt zu werden.

Nachdem sämtlicher Schaden verteilt wurde, erhalten die Spieler nun wie folgt Siegpunkte: 1 Siegpunkt für jede(n) besiegte(n) Stufe 1-Einheit, Einflussmarker oder Neutrale Einflussmarker, 2 Siegpunkte für jede besiegte Stufe 2-Einheit, 3 Siegpunkte für jede besiegte Stufe 3-Einheit.

Einfluss- und Schild-Aufwertungsmarker fügen keine Siegpunkte hinzu.

Entfernen besiegter Einheiten

Nachdem alle deklarierten Angriffe abgehandelt wurden, werden die besiegten Einheiten vom Spielbrett entfernt. Die Miniaturen werden an die Spieler zurückgegeben und können mit der Erschaffen-Aktion in der nächsten Runde erneut beschworen werden. Besiegte Einheiten verlieren zuvor erworbene Aufwertungen NICHT.

Vuko Drakkainen

Vuko bewegt sich in jeder Runde in eine andere Region, nämlich in jene, in der der Spieler mit dem niedrigsten Ansehen den höchsten Einflusswert (durch Einflussmarker und Einheiten) besitzt.



Befindet sich Vuko bereits in einer Region, auf die dies zutrifft, bewegt er sich in die nächste so verfügbare Region.

- ✧ Es gibt hiervon eine Ausnahme: Konzentriert sich sämtlicher Einfluss des Spielers mit dem niedrigsten Ansehen auf eine einzige Region, verbleibt Vuko zu Beginn der Vuko-Aktion in dieser Region.
- ✧ Befinden sich die Ansehensmarker aller Spieler im „sicheren Bereich“ (Yin-Yang-Symbol) der Ansehensleiste, kommt Vuko noch nicht ins Spiel.
- ✧ Vuko darf keine Regionen betreten, die im Albtraum gefangen sind.
- ✧ Hat der Spieler mit dem geringsten Ansehen den gleichen Einflusswert in zwei oder mehr Regionen, bewegt sich Vuko in die Region, deren Regionspunktetafel die niedrigste Zahl aufweist.



Vuko befindet sich in einer Region, in der der Spieler mit dem niedrigsten Ansehen 5 Einfluss besitzt. Vuko bewegt sich nun in die Region, in der der gleiche Spieler seinen zweithöchsten Einfluss von 3 besitzt.

Vuko Drakkainens Einfluss

Nachdem Vuko bewegt wurde, werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- ✧1 Der Spieler mit dem geringsten Ansehen erhält einen Vuko-Marker.
- ✧2 Vuko tötet in dieser Region eine Einheit des Spielers mit dem geringsten Ansehen. Befinden sich mehrere Einheiten dieses Spielers darin, darf er auswählen, welche Einheit besiegt wird.
- ✧3 Vuko übernimmt vorübergehend die Kontrolle über einige Einflussmarker. Jeder Spieler legt entsprechend der Anzahl an Vuko-Markern die er besitzt, Einflussmarker hinter die Vuko-Figur. Die Einflussmarker werden in der folgenden Dominanzphase nicht mitgezählt, wenn der die Region dominierende Spieler ermittelt wird.

Beachtet, dass Vuko vorübergehend die Kontrolle über die Einflussmarker ALLER Spieler übernimmt, die Vuko-Marker besitzen, und nicht nur des Spielers mit dem geringsten Ansehen.

- ✧4 In der Variante für Fortgeschrittene verfügt Vuko über weitere Fähigkeiten, wie auf den Vuko-Tafeln abgebildet. Diese werden nun abgehandelt. Einige dieser Fähigkeiten, wie z.B. „Feuermenschen“ und „Schattenflüsterer“ wären bereits zu einem früheren Zeitpunkt in der Runde aktiviert worden.

Nachdem Vuko in der folgenden Runde die Region verlassen hat, sind alle Einflussmarker, die unter seiner Kontrolle standen, wieder im Spiel.



Dominanzphase

In der Dominanzphase versuchen die Spieler ihre individuellen Ziele zu erreichen, bevor Ressourcen von den Regionspunktetafeln und aus Magischen Reserven verteilt werden. Außerdem erhalten sie Siegpunkte, wenn eine Regionswertungsrunde vorliegt, was durch die roten Schiffe auf der Initiativeleiste angezeigt wird.

Werden die roten Schiffe in der letzten Runde zeitgleich erreicht, werden die Regionen zwei Mal hintereinander gewertet. Das heißt, die Punkte auf den Regionspunktetafeln werden verdoppelt.

Regionen werden stets in aufsteigender Reihenfolge der roten Zahlen auf den Regionspunktetafeln abgehandelt.



Es ist wichtig, dass eine Regionspunktetafel vollständig abgehandelt wird, bevor mit der Nächsten weiter gemacht wird, da Ereignisse in späteren Regionen die Dominanzverhältnisse in zuvor abgehandelten Regionen beeinflussen können.

Einflussmarker, die vorübergehend unter Vukos Kontrolle stehen, werden in dieser Runde bei der Bestimmung der Dominanz der Region nicht gezählt.

Einheiten und Einfluss



Jede Einheit gewährt ihrem Besitzer Einfluss in Höhe ihrer Stufe.



Mithilfe der Dominanzfähigkeit kann der Einfluss einer Einheit erhöht werden. Jeder Dominanzfähigkeitsmarker auf einer Einheit erhöht deren Einfluss um je einen Punkt. So erlangter Einfluss zählt auch bei der Ermittlung, wohin Vuko in der Vuko Drakkainen-Phase bewegt wird.

Neutrale Einflussmarker



Neutrale Einflussmarker stellen Unabhängige Nationen dar und werden von den großen, braunen Würfeln repräsentiert. Unabhängige Nationen leisten Widerstand, wenn ein Spieler versucht, eine Region zu dominieren.

Ein Spieler, dessen Einfluss ebenso hoch ist, wie die Stärke dort ansässiger Neutraler Marker, verliert automatisch und erhält keine Ressourcen oder Siegpunkte in dieser Region.

Es finden keine Gleichstandsberechnungen statt, wenn Neutrale Marker an einem Unentschieden beteiligt sind.

Dominanz-Gleichstand

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viel Einfluss in einer Region, zählen sie ihren Einfluss in allen angrenzenden Regionen zusammen. Wer nun den höheren Wert erreicht, gewinnt die Dominanz in dieser Region. Bleibt es beim Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem höheren Ansehenswert. Der Ansehensmarker, der sich ganz unten in einem etwaigen Ansehensmarkerstapel befindet, entspricht einem höheren Ansehen und gewinnt damit.



Im Beispiel links gewinnt der rote Spieler, da er in den angrenzenden Regionen zwei Einflussmarker besitzt, wohingegen der grüne Spieler nur einen Einflussmarker besitzt.

Reihenfolge in der Dominanzphase

Wenn Van Dyken die Region dominiert, in der sich der Dorn befindet, absorbiert der Dorn automatisch jegliche aufgedeckte Magische Reserve. Diese wird vom Spielbrett entfernt. Dies ist keine Fähigkeit, sondern ein automatisches Ereignis.

✧1 Dominanz ermitteln:

Ermittelt den Spieler mit dem höchsten Einfluss in einer Region.

✧2 Spezialfähigkeiten aktivieren:

Der eine Region dominierende Spieler aktiviert die Spezialfähigkeiten seiner Einheiten.

Spieler müssen die Spezialfähigkeiten ihrer Einheiten auslösen, wenn sie eine Region dominieren. Einflussmarker, die vorübergehend unter Vukos Kontrolle stehen, dürfen zum Eisgarten versetzt werden oder durch den Faun getauscht werden. Befinden sich mehrere Einheiten des gleichen Typs in einer Region, so darf nur eine von ihnen ihre Spezialfähigkeiten aktivieren.



Rekrutierung (Olaf Fjollfinns Eisdrakkare)

Versetze den Einflussmarker eines gegnerischen Spielers in den Eisgarten.



Lockendes

Flötenspiel (Pier van Dykens Rattenmusikant)

Erhalte einen Bevölkerungsmarker.



Plündern (Ulrike Freihoffs Erleuchteter)

Nimm dir einen Ressourcenmarker von einem gegnerischen Spieler, der sich in der gleichen Region befindet. Dies schließt M-Faktor von einem beliebigen Feld auf der Charaktertafel des Spielers ein.



Qual (Passionaria Callos Albtraum)

Lege einen Albtraummarker in die Region.



Verzaubern (Passionaria Callos Faun)

Ersetze den Einflussmarker eines anderen Spielers mit einem deiner eigenen, falls möglich. Hast du keine Einflussmarker mehr zur Verfügung, passiert nichts.

✧3 Ereignisse:

Wenn die nachfolgenden Bedingungen erfüllt sind, werden diese Ereignisse automatisch abgehandelt, nachdem die Spezialfähigkeiten von Einheiten abgehandelt wurden.



Befinden sich zwei Albtraummarker und ein Faun in einer von Passionaria Callo dominierten Region, wird die Region eingeschlossen.



Befindet sich ein Erleuchteter in einer von Ulrike Freihoff dominierten Region, wird dort ein Roter Turm platziert. In jeder Region kann nur einen Roten Turm stehen.



Befindet sich ein Rattenmusikant in einer von Van Dyken dominierten Region, werden alle dort verfügbaren Magischen Reserven in die Region versetzt, in der sich der Dorn befindet. Jegliche dorthin versetzte Magische Reserve muss verdeckt platziert werden und wird erst am Ende der Runde wieder aufgedeckt.

✧4 Ressourcen einsammeln:

Nachdem alle Spezialfähigkeiten und Ereignisse abgehandelt wurden, wird die Dominanzreihenfolge der Region anhand der Menge an Einfluss, die jeder Spieler dort besitzt, bestimmt.

Beginnend mit dem einflussreichsten Spieler, erhalten die Spieler Ressourcen aus der Region. Der Spieler wählt eine Ressource gemäß der Abbildung auf der Regionspunkttafel (Gold, Bevölkerung oder M-Faktor) und nimmt sich die entsprechende Menge aus dem Vorrat. Ressourcen sind durch das verfügbare Spielmaterial begrenzt. Callo kann keine Ressourcen aus einer im Albtraum eingeschlossenen Regionen erhalten.

Ist eine Ressource auf der Regionspunkttafel mit dem Wert 2 angegeben, darf der Spieler sich zweimal diese eine Ressource nehmen.

Jede Ressource darf nur einmal pro Regionspunkttafel beansprucht werden. Sollten sich also vier Spieler in einer Region befinden, wird der letzte Spieler möglicherweise keine Ressource erhalten.

✧5 Magische Reserve:

Befindet sich eine offen liegende Magische Reserve in einer Region, erhält der dort dominierende Spieler einen M-Faktor-Marker für jede dort offen liegende Magische Reserve und legt ihn auf Stufe 0 auf seiner Charaktertafel.

Magische Reserven werden nicht erschöpft wenn M-Faktor aufgenommen wird und sie werden auch von keinem Spieler entfernt, außer von Van Dyken, wenn er den Dorn einsetzt.

✧6 Siegpunkte erhalten:

Wird während der Initiativphase das erste Mal ein rotes Schiff von einem Initiativmarker erreicht, erhalten die Spieler in der Region nun Siegpunkte (weiße Zahlen oben auf den Regionspunkttafeln). Diese werden nun den Spielern in Reihenfolge der Dominanz zugewiesen. Der einflussreichste Spieler in der Region erhält die höchste Siegpunktzahl, der nächst einflussreichste Spieler die nächsthöchste Siegpunktzahl und so weiter.

Wenn die beiden roten Schiffe in der letzten Runde zeitgleich erreicht werden, findet die Regionswertung zweimal hintereinander statt. Das heißt, dass die Siegpunkte auf einer Regionspunkttafel zwei Mal verteilt werden.

Callo kann Punkte aus einer im Albtraum eingeschlossenen Region erhalten.

✧7 Magische Reserven aufdecken:

Nachdem alle Regionen gewertet wurden, wird jegliche Magische Reserve, die in dieser Runde zu Van Dykens Dorn versetzt wurde, aufgedeckt. Van Dyken kann in der gleichen Runde keine Magische Reserve mehr mit dem Dorn absorbieren.

Beginn der nächsten Runde

Zu Beginn jeder Runde dürfen Spieler, die 1 oder 0 Einflussmarker auf dem Spielfeld besitzen, entsprechend 1 oder 2 Einflussmarker in beliebigen Regionen platzieren. Außerdem dürfen sie sich zwei Bevölkerungsmarker nehmen.

Spielende

*Bleib noch, Wanderer. Es ist noch nicht spät;
lass einen alten Mann seine Geschichte zu Ende erzählen...*

Das Spiel kann auf drei Arten beendet werden: durch den Toter Schnee-Marker, durch die individuellen Spielerziele oder durch Siegpunkte.

- ✦1 Wird ein individuelles Ziel während der Dominanzphase erfüllt, endet das Spiel am Ende der aktuellen Runde. Individuelle Ziele haben Vorrang vor dem Spielende durch Siegpunkte. Erreicht ein anderer Spieler in der gleichen Runde 50 Siegpunkte, in der ein Spieler sein individuelles Ziel erfüllt, gewinnt Letzterer das Spiel.
- ✦2 Siegpunkte beenden das Spiel am Ende der Runde, in der ein Spieler 50 Punkte auf der Siegpunkteleiste erreicht hat, oder wenn der letzte Helm auf der Initiativleiste gewertet wurde.
- ✦3 Das Spiel endet sofort, wenn der Toter Schnee-Marker das Ende der Toter Schnee-Leiste während der Erschaffen- oder Vuko-Aktion erreicht.

Individuelle Ziele

Jeder Spieler hat ein individuelles Ziel, welches er unter bestimmten Voraussetzungen in der Dominanzphase erfüllen kann. Die Komponenten dieser Ziele, z.B. Albtraummarker, Rote Türme und Magische Reserven können nicht angegriffen werden.

Individuelle Ziele werten

Gelingt es einem Spieler sein individuelles Ziel zu erfüllen, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde, nachdem alle Regionspunktetafeln abgehandelt wurden.

Erreichen mehrere Spieler ihr individuelles Ziel in der gleichen Runde, wird ihr Siegpunktstand verglichen und der Spieler mit mehr Siegpunkten gewinnt. Gibt es auch hier ein Unentschieden, d.h. die Siegpunktemarker der Spieler liegen aufeinander, teilen sich diese Spieler den Sieg.



Olaf Fjollssfinn

Fjollssfinn gewinnt das Spiel am Ende der Runde, in der er den sechsten gegnerischen Einflussmarker auf dem Eisgarten platziert hat. Hierzu muss er die Fähigkeit seiner Stufe 2-Einheiten, den Eisdrakkaren, einsetzen.

Dominiert Fjollssfinn eine Region, in der sich ein Eisdrakkar und mindestens ein Einflussmarker eines gegnerischen Spielers befinden, darf er einen dieser Marker von jener Region in den Eisgarten am linken oberen Rand des Spielbretts versetzen.

- ✦ Neutrale Einflussmarker dürfen nicht auf diese Weise versetzt werden.
- ✦ Befinden sich zwei Eisdrakkare in derselben Region, können sie trotzdem nicht zwei Einflussmarker versetzen. Es kann immer nur ein Einflussmarker pro Region versetzt werden.

Hinweise zu den Einheiten

- ✦ Eisdrakkare können sich auch auf Felder bewegen, die nicht an das Meer angrenzen.
- ✦ Eisdrakkare können sich nicht selbst mit ihrer Fähigkeit Eisflussüberquerung versetzen.
- ✦ Um die Fähigkeit Eisflussüberquerung einzusetzen, sind während der Aktivierungsphase zwei Eisdrakkare auf dem Spielfeld erforderlich, jedoch nicht zur Rekrutierung während der Dominanzphase.



Pier van Dyken

Van Dyken gewinnt am Ende der Runde, in der der Dorn 4 Magische Reserve-Marker absorbiert hat. Während der Dominanzphase absorbiert der Dorn jegliche offen Magische Reserve-Marker in seiner Region, solange Van Dyken diese Region in der gleichen Phase dominiert.

Van Dyken bewegt die Magische Reserve-Marker mithilfe der Rattenmusikanten. Befinden sich ein Rattenmusikant und ein Magische Reserve-Marker in einer von Van Dyken dominierten Region, wird der Marker in die Region des Dorns versetzt und umgedreht, sodass er verdeckt ist. Verdeckte Magische Reserve-Marker werden am Ende der Runde aufgedeckt. Dies verhindert, dass ein dieser Region dominierender Spieler in dieser Runde M-Faktor aus der Magischen Reserve ziehen kann.

Hinweise zu den Einheiten

- ✦ Bevölkerungsmarker, die durch die Fähigkeit Lockendes Flötenspiels erlangt werden, werden aus dem Vorrat genommen, nicht von anderen Spielern.
- ✦ Befinden sich zwei Rattenmusikanten in derselben Region, können sie trotzdem nicht zwei Bevölkerungsmarker erhalten. Es kann nur ein Marker pro Region erhalten werden.
- ✦ Der Dorn steuert keinerlei Einfluss bei.
- ✦ Der Dorn kann mehrere Magische Reserven in einer Runde absorbieren.





Ulrike Freihoff

Freihoff gewinnt am Ende der Runde, in der sie insgesamt sechs Rote Türme in sechs unterschiedlichen Regionen gebaut hat. Diese Türme können von ihren Stufe 2-Einheiten, den Erleuchteten, errichtet werden.

Befindet sich ein Erleuchteter in einer von Ulrike Freihoff dominierten Region, wird dort ein Roter Turm platziert.

Hinweise zu den Einheiten

- ✘ Beim Plündern darf Freihoff eine einzelne Ressource von einem anderen Spieler nehmen, der mindestens eine Einheit in einer von ihr dominierten Region besitzt, und in den eigenen Spielbereich legen. Handelt es sich bei dieser Ressource um einen M-Faktor-Marker, darf er von einem beliebigen Feld der gegnerischen Charaktertafel genommen werden – muss jedoch auf Freihoffs Charaktertafel auf Stufe 0 gelegt werden.
- ✘ Zwei Erleuchtete, die sich in der gleichen Region befinden, können nicht zwei Mal Ressourcen plündern. Es kann nur eine Ressource pro Region geplündert werden.
- ✘ Rote Türme steuern keinerlei Einfluss bei.

2 Spieler

Wird eine Region eingeschlossen, bevor Freihoff dort einen Roten Turm bauen kann, blockiert dies ihr individuelles Ziel und zwingt sie, das Spielende durch den Toten Schnee oder durch Siegpunkte einzuleiten.



Passionaria Callo

Callo gewinnt am Ende der Runde, in der sie insgesamt zwei Regionen in ihren Albtraum eingeschlossen hat. Dies erfolgt durch den Einsatz ihrer Stufe 3-Einheit, dem Albtraum, und ihrer Stufe 2-Einheit, dem Faun.

Zunächst muss sich der Albtraum in einer von Callo dominierten Region befinden. Daraufhin wird dort ein Albtraummarker platziert.

Befindet sich später ein Faun in einer Region, in der zwei Albtraummarker liegen, wird die Region automatisch eingeschlossen, nachdem alle anderen Spezialfähigkeiten abgehandelt wurden.

- ✘ Eine Region einzuschließen geschieht, bevor Ressourcen oder Siegpunkte aus der Region beansprucht werden können.
- ✘ Eine Region mit einem Roten Turm darf eingeschlossen werden. Der Rote Turm zählt weiterhin für Freihoffs individuelles Ziel.
- ✘ Die einzige Region, die nicht in den Albtraum eingeschlossen werden kann, ist die Region in der sich der Dorn befindet (wenn Van Dyken am Spiel teilnimmt).

Eine im Albtraum eingeschlossene Region abhandeln

- ✘1 Alle Einheiten, außer dem Faun, gelten als besiegt und werden sofort vom Spielbrett entfernt. Das umfasst sämtliche gegnerischen Einheiten, Callos Albtraum,



Wilde Kinder und einen etwaigen zweiten Faun. Auf diese Weise besiegte Einheiten gewähren Callo keinerlei Siegpunkte.

- ✘2 Die Hälfte von Callos Einflussmarkern (aufgerundet) verbleiben in der Region. Die übrigen Einflussmarker werden nach Ermessen des Spielers, der Callo kontrolliert, in benachbarte Regionen versetzt. Die Einflussmarker, die in der eingeschlossenen Region bleiben, sind für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar. Der in der Region verbliebene Faun kann in dieser Region verbleiben, bis er in einer der nächsten Runden von Callo in eine andere Region bewegt wird. Sobald der Faun die eingeschlossene Region verlassen hat, kann er für den Rest der Partie nicht mehr dorthin zurückkehren.

- ✘3 Sämtliche Einflussmarker der gegnerischen Spieler werden gemäß Initiativreihenfolge von deren Besitzern nach eigenem Ermessen in benachbarte Regionen verteilt. Neutrale Einflussmarker werden vom Spielbrett entfernt.

- ✘4 Die Albtraummarker werden entfernt und durch einen Regions-Einschlussmarker ersetzt.

- ✘5 Befindet sich in der eingeschlossenen Region ein Magische Reserve-Marker, wird dieser in die benachbarte Region versetzt, deren Regionspunktetafel die niedrigste Zahl aufweist. Dies darf jedoch keine Region sein, die den Dorn oder einen anderen Magische Reserve-Marker beinhaltet.

In diesem Fall wird der Marker auf die, der obigen Regel entsprechend, nächstmögliche Region (irgendwo auf dem Spielbrett) gelegt.

- ✘6 Befindet sich Vuko in der eingeschlossenen Region, bewegt er sich wie üblich in der nächsten Runde in die Region, in der der Spieler mit dem geringsten Ansehen seinen höchsten Einflusswert hat.

- ✘7 Mit Beginn der nächsten Runde ist die eingeschlossene Region nicht mehr verfügbar:

- ✘ In der eingeschlossenen Region können keine weiteren Aktionen ausgeführt werden, außer den Faun in einer der kommenden Runden, durch einer Bewegungsaktion, in eine andere Region zu bewegen. Sobald der Faun die eingeschlossene Region verlassen hat, kann er für den Rest der Partie nicht mehr dorthin zurückkehren.

- ✘ Callo kann während der „Rote Schiff“-Runden Siegpunkte aus der Region erhalten.

- ✘ Callo kann keine Ressourcen aus der Region beziehen.

- ✘ Vuko kann nicht in diese Region bewegt werden.

Variante für Fortgeschrittene

Siegpunkte

Das Spiel endet nach Siegpunkten auf eine der folgenden zwei Arten

- ✦1 Am Ende einer Runde haben ein oder mehrere Spieler 50 Siegpunkte erreicht oder überschritten.
 - ✦ Überschreitet ein Spieler diese 50 Punkte, kann er weiterhin Siegpunkte erlangen. In diesem Fall beginnt der Siegpunkte marker des Spielers wieder auf Feld 1 der Siegpunkteleiste und die weiteren Siegpunkte werden entsprechend gewertet.
- ✦2 Am Ende der Runde, in dem das vierte rote Schiff gewertet wurde und kein Spieler sein individuelles Ziel erreicht hat.

Siegpunkte können während des Spiels durch das Besiegen von gegnerischen Einheiten, Einfluss- und Neutralen Einflussmarkern, sowie durch Regionspunktetafeln in den sog. „Rote Schiffe-Runden“ erlangt werden.

Regionspunktetafeln werten

Erreicht oder überschreitet der Initiativmarker eines Spielers das erste Mal ein rotes Schiff, werden alle Regionen in der Dominanzphase der laufenden Runde gewertet.

Regionen werden nur einmal pro Schiff gewertet. Überschreitet ein Initiativmarker gleichzeitig die beiden roten Schiffe während der Initiativephase, werden die Regionen am Ende der Runde zwei Mal gewertet.

Spielende durch Siegpunkte

- ✦1 Nachdem alle Regionspunktetafeln gewertet wurden, erhält der Spieler mit den meisten Einflussmarkern auf Schlangenhals fünf zusätzliche Siegpunkte.
- ✦2 Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es hier ein Unentschieden, d.h. die Siegpunkte marker der Spieler bilden einen Stapel, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Die individuellen Ziele der Spieler haben Vorrang vor dem Sieg durch Siegpunkte.

Toter Schnee

Der Tote Schnee fällt, sobald der Tote Schnee-Marker das Ende der Leiste erreicht, und schickt die Welt in einen tiefen Schlummer. Das Spielende durch den Toten Schnee kann nur durch das Ausführen einer Erschaffen-Aktion eingeleitet werden.

Das Ende der Tote Schnee-Leiste ist von der Spieleranzahl abhängig:

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

Toter Schnee werten

- ✦1 Der Spieler, dessen Aktion das Versetzen des Toter Schnee-Markers auf das Limit ausgelöst hat, muss sofort einen Vuko-Marker nehmen.
- ✦2 Alle Spieler ermitteln ihren neuen Ansehenswert, indem sie ihr Ansehen für jeden Vuko-Marker in ihrem Besitz um 2 verringern. Falls erforderlich, bleibt die Stapelreihenfolge der Ansehensmarker gleich. Es ist möglich, dass das Ansehen unter -9 sinkt.
- ✦3 Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt. Liegen mehrere Spieler gleichauf, gewinnt der Spieler, dessen Ansehensmarker ganz unten im Ansehensmarkerstapel liegt, da dieser das höhere Ansehen hat.



Denjenigen Spielern, die bereits die Möglichkeit hatten um die Macht in Midgaard zu kämpfen, empfehlen wir, die Variante für Fortgeschrittene zu spielen. Diese verleiht Vuko mehr Macht und führt ein taktisches Element ein, das es den Spielern erlaubt, die Reihenfolge, in der die Aktionsfelder abgehandelt werden, zu bestimmen.

Vuko-Tafeln

Fügt während des Spieldaufbaus 4 Vuko-Tafeln hinzu und wählt entweder ihre Reihenfolge oder verteilt sie zufällig auf die leeren Felder der Initiativleiste. Die Vuko-Tafeln sind beidseitig bedruckt.

Eine Seite gewährt Vuko eine zusätzliche Fähigkeit, die ab der Aktivierung und nur während der derzeitigen Spieletappe aktiv ist. Es ist immer nur die Vuko-Tafel oberhalb des am weitesten rechts liegenden Initiativmarkers aktiv. Diese Seite der Vuko-Tafel verfügt über keinen Pfeil.

Die andere Seite gewährt Vuko eine zusätzliche Fähigkeit, die ab der Aktivierung und bis zum Ende des Spiels aktiv ist. Diese Fähigkeiten sind mit einem Pfeil markiert.



Feuermenschen

Wenn Vuko eine Region verlässt, nimmt er jegliche Neutrale Einflussmarker mit sich. So sammelt er sein Gefolge. Damit erhöht sich der zur Dominanz erforderliche Mindesteinfluss in seiner Region um je eins pro Neutralem Einflussmarker.



Schattenflüsterer

Die Anwendung des Aktionsfeldes Uner-sättlicher Berg kostet 3 statt 2 Bevölkerungsmarker.



Nachtwanderer

In der Region, die Vuko besucht, entfernen die in dieser Region anwesenden Spieler jeweils einen Einflussmarker für jeden Vuko-Marker, der sich in ihrem Besitz befindet. Diese Marker werden als von Vuko besiegt angesehen. Für jeden auf diese Weise besiegt Einflussmarker legt der Spieler einen Vuko-Marker ab.



Beide Bären

Vuko verschiebt den Toter Schnee-Marker um ein Feld vorwärts. Wird die Partie dadurch beendet, erhält kein Spieler einen Vuko-Marker für das Einleiten des Spielendes.

Reihenfolgemarken

Initiativphase: Ab der zweiten Runde können die Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge die Aktionsfelder abgehandelt werden sollen. Beginnend mit dem neubestimmten Startspieler legen die Spieler abwechselnd so lange die Reihenfolgemarken auf die Aktionsfelder, bis alle 5 Marker platziert wurden. Die Aktionen 0, 6 und 7 sind fest auf dem Spielbrett aufgedruckt und werden immer in derselben Reihenfolge abgehandelt.

Solo-Variante

* NPC, Nicht-Spieler-Charakter

Das Spiel wurde so entwickelt, dass es am besten mit drei oder vier Spielern gespielt wird. In dem höchst unwahrscheinlichen Fall, dass du von deinen Freunden am geplanten Brettspielabend sitzen gelassen worden bist, empfehlen wir dir die Solo-Variante auszuprobieren. Um sie zu spielen, benötigst du einen handelsüblichen sechseitigen Würfel (dieser ist jedoch nicht im Umfang dieses Spiels enthalten).

Befolge JEDES MAL wenn ein Aktionsmarker abgehandelt wird, diese drei Schritte:

- ✘ 1 Wirf den Würfel für den NPC.
- ✘ 2 Führe eine Aktion für den NPC aus, entsprechend dem Würfelergebnis und dem Aktionsfeld, das gerade abgehandelt wird.
- ✘ 3 Entferne deinen Aktionsmarker vom Aktionsfeld und führe deine Aktion aus (Es könnte sein, dass die Aktion des NPCs dich dazu zwingt, deine bisherigen Pläne zu ändern).

Bereite das Spielbrett für ein normales Zweispieler Spiel vor. Für den NPC werden zu Beginn keine initialen Einflussmarker platziert.

Spiele das Spiel nach den normalen Regeln, jedoch mit den folgenden Anpassungen:

- ✘ Die Ansehensleiste findet in der Solo-Variante keine Anwendung.
- ✘ Für den NPC wird kein Initiativmarker auf der Initiativleiste benötigt.
- ✘ Für den NPC werden keine Aktionsmarker platziert.
- ✘ Nach ersten Runde wird der Spieler IMMER von Vuko besucht.
- ✘ Sollte es beim Ansehen ein Unentschieden geben, verliert der Spieler in jedem Fall.

Schwierigkeitsstufen

Einfach

Keine weiteren Anpassungen.

Mittel

Spiele mit den Vuko-Tafeln.

Schwer

Wie in der Schwierigkeitsstufe Mittel. Platziere außerdem während des Aufbaus eine Stufe 3-Einheit auf dem Spielbrett, bevor du deine initialen Einflussmarker platziert. Die Startregion der Einheit wird durch einen Würfelwurf bestimmt.

Wahrer Wissenschaftler Midgaards

Wie in der Schwierigkeitsstufe Schwer. Fülle außerdem alle verfügbaren Aufwertungsplätze auf der Charaktertafel des NPC soweit möglich mit Stärke-Aufwertungsmarkern auf, dann mit Schild-Aufwertungsmarkern und dann mit Einfluss-Aufwertungsmarkern.

Aktionsphase

Bevor du einen Marker von einem Aktionsfeld entfernst, wirf einen sechseitigen Würfel und führe die folgende Aktion dem abzuhandelnden Aktionsfeld entsprechend aus.

Schlängenhals

Tue nichts.

Einfluss

Platziere zwei Einflussmarker in der Region, deren Nummer gewürfelt worden ist.

Bewegung

Platziere zwei Einflussmarker in der Region, deren Nummer gewürfelt worden ist.

Unersättlicher Berg

Platziere zwei Einflussmarker in der Region, deren Nummer gewürfelt worden ist.

Sollten jemals sämtliche Einflussmarker verbraucht worden sein, wird stattdessen eine Stufe 1-Einheit in der Region platziert. Sollten keine Stufe 1-Einheiten verfügbar sein, passiert nichts.

Rabenschatten

Tue nichts.

Nur die folgende Aktion steht dem Spieler zur Verfügung: Lege einen Stufe 0 M-Faktor-Marker von deiner Charaktertafel ab, um einen Vuko-Marker abzulegen.

Erschaffen

Bewege den Toter Schnee-Marker um 2 Felder vor und beschwöre dann sämtliche Einheiten einer Stufe in der folgenden Reihenfolge: Stufe 3, Stufe 2, dann Stufe 1. Wirf einen Würfel für jede beschworene Einheit und platziere die Einheit entsprechend des Würfelergebnisses in der entsprechenden Region. Die zur Verfügung stehenden Einheiten mit der höchsten Stufe müssen immer zuerst beschworen werden.

Zum Beispiel wird eine Stufe 2-Einheit, die zuvor besiegt worden und an den NPC zurückgegangen ist, wieder zuerst beschworen, bevor die Stufe 1-Einheiten in einer späteren Erschaffung Aktion beschworen werden.

Gegnerische Einheiten erhalten niemals Aufwertungsmarker.

Kampf

Die Einheiten des NPCs greifen immer an, falls sie über ein Angriffssymbol verfügen. Der NPC priorisiert das Töten einer Einheit mit der höchsten Stufe immer über das Töten von Einflussmarkern.

Punkte für besiegte Einheiten werden sowohl für den Spieler als auch den NPC gewertet.

Die Harrasim sollten immer auf Angriff und Verteidigung gesetzt werden.

Befinden sich beide Eisdrakkare auf dem Spielbrett und der NPC dominiert beide Regionen, passiert nichts. Sollte der Spieler nur in einer von beiden Regionen Einfluss haben, wird der gesamte Einfluss des NPCs in dieser Region platziert. Sollten sich in beiden Regionen Einflussmarker des Spielers befinden, wird ein Würfel geworfen: [1-3] Alle Einflussmarker und Einheiten des NPCs werden in der Region mit der niedrigeren Nummer platziert. [4-6] Alle Einflussmarker und Einheiten des NPCs werden in der Region mit der höheren Nummer platziert.

Vuko

Nach der ersten Runde wird Vuko immer den Spieler besuchen, egal ob er Einheiten beschworen hat, oder nicht. Sollte der Spieler in der ersten Runde Einheiten beschwören, dann wird Vuko den Spieler bereits in der ersten Runde besuchen.

Dominanzphase

Handle jede Region nach den normalen Regeln ab, jedoch mit den folgenden Ausnahmen:

- ✘ Der NPC erhält keine Ressourcen.
- ✘ Falls der Spieler zweiter in der Dominanzreihenfolge einer Region ist, kann der Spieler keine Ressourcen aus dieser Region bekommen, die mit dem Wert 2 auf der Regionspunktetafel angegeben sind.
- ✘ Jede einzelne Ressource mit dem Wert 1 ist erlaubt.
- ✘ Rote Schiffe-Runden werden normal abgehandelt. Die Sigeunkte aus dieser Runde werden sowohl für den Spieler als auch für den NPC gewertet.
- ✘ Wenn der NPC die Erleuchteten aktiviert, plündern sie entsprechend eines Würfelwurfs: [1-2] Bevölkerung, [3-4] Gold, [5-6] M-Faktor der höchsten verfügbaren Stufe. Wirf den Würfel erneut, falls keine entsprechende Ressource verfügbar sein sollte.
- ✘ Wenn der Spieler die Erleuchteten aktiviert, wird eine beliebige Ressource geplündert.

Beginn der nächsten Runde

Einheiten bewegen

Jede Einheit, mit Ausnahme der Einheiten, die versuchen ein individuelles Ziel in einer Region zu erfüllen (siehe unten), wird zu Beginn einer jeden Runde umgesetzt. Wirf für jede Einheit einen Würfel und setze die Einheit entsprechend des Ergebnisses in die Region, deren Nummer dem Ergebnis des Würfelwurfs entspricht.

Für den Fall, dass das Würfelergebnis die Nummer einer Region zeigt, in der vom NPC oder dem Spieler bereits ein individuelles Ziel erfüllt wurde (z.B. wurde ein Roter Turm bereits hier platziert), wird der Würfel erneut geworfen.

Für den Fall, dass sich bereits zwei Albraummarker in der gleichen Region befinden, muss ein Faun sofort in diese Region bewegt werden. Für den zweiten Faun kann der Würfel wie gewohnt geworfen werden. Mehrere Einheiten dürfen durchaus dieselbe Region besetzen.

Einheiten, die nicht bewegt werden:

- ✘ Der Albraum, der versucht zwei Albraummarker zu platzieren.
- ✘ Die Erleuchteten, die versuchen einen Roten Turm zu platzieren.
- ✘ Der Rattenmusikant, der versucht eine Magische Reserve zu verlagern.
- ✘ Die Eisdrakkare, falls der NPC diese Region dominiert und sich Einflussmarker des Spielers in dieser Region befinden.

Spielende

Es gelten sämtliche Siegbedingungen. Beachte, dass der Spieler alle Situationen verliert in denen es ein Unentschieden beim Ansehen gibt und daher immer verliert wenn das Spiel aufgrund des Toten Schnees endet.

Tipps

Vorgeschlagene Eröffnungszüge

2x Einfluss + 1x Bewegung

Der üblichste Eröffnungszug ist es zu versuchen 2 oder 3 Regionen unter seine Kontrolle zu bringen. Je nachdem wie viele Konflikte auftreten, solltest du in der Lage sein 3 unterschiedliche Regionen zu kontrollieren und aus ihnen Ressourcen zu erhalten.

2x Einfluss + 1x Schlangenhals + 1x Erschaffen

Du wirst 1 oder 2 Regionen kontrollieren. Außerdem wirst du eine Ressource erhalten, die möglicherweise nicht in einer Region verfügbar sein wird, die du zu kontrollieren versuchst.

1x Einfluss + 1x Bewegung + 1x Schlangenhals

Mit diesem Eröffnungszug wirst du nicht mehr als eine Region kontrollieren, aber du wirst in der nächsten Runde deinen Einfluss und/oder deine Einheiten souverän platzieren können. Dies wird dir bei deiner Anfangsplanung mehr Flexibilität verleihen, da die anderen Spieler nicht voraussehen können wo du deinen Einfluss aufbauen willst.

1x Einfluss + 1x Schlangenhals + 1x Erschaffen + 1x Aufwertung

Nutze Schlangenhals um dir einen M-Faktor-Marker zu nehmen und um zwei Bevölkerungsmarker in einen weiteren M-Faktor-Marker zu tauschen. Nachdem du zwei Einflussmarker in derselben Region platziert hast (sicherstellend, dass Vuko diese Region besuchen wird, da sie frei von Einheiten ist, die er töten könnte), nutzt du deinen M-Faktor um eine Stufe 1-, 2- oder 3-Einheit mit der Aufwertung Schnelligkeit zu erschaffen. Du wirst während der Aktivierung in der Lage sein die Einheit in eine angrenzende Region zu bewegen, um während der Dominanzphase zu versuchen diese unter deine Kontrolle zu bringen. Es handelt sich um einen großartigen Eröffnungszug wenn du beabsichtigst die Partie frühzeitig durch die Erfüllung deines individuellen Spielziels zu gewinnen. Vergiss nicht, dass Vuko bei einem Unentschieden die Region mit der niedrigeren Zahl besuchen wird.

Dieser Zug wird nicht für die Stufe 1 Krabben von Van Dyken empfohlen. Es ist besser zu sparen um 3 Krabben gleichzeitig zu beschwören, um so den Ansehensverlust möglichst gering zu halten.

Strategie-Tipps

- ✦ Du solltest der Startspieler sein wenn du der letzte Spieler sein möchtest, der Einfluss auf dem Spielbrett setzen oder verschieben kann. Du solltest der letzte Spieler sein, wenn du zuletzt die Fähigkeit Schnelligkeit einer Einheit nutzen möchtest um eine überraschende Bewegung durchzuführen, die nicht abgewehrt werden kann.
- ✦ Ein guter Eröffnungszug ist die Nutzung von Schlangenhals, um einen M-Faktor-Marker zu erhalten und dann bis zu 6 deiner Startressourcen für bis zu 3 weitere M-Faktor-Marker einzutauschen. Dies kann dir erlauben, deine Stufe 2-Einheiten in der ersten Runde auf das Spielbrett zu bringen, so dass du einen Vorsprung bei der Erfüllung deines individuellen Spielziels erhältst. Vergiss jedoch nicht, dass Vuko dir bald einen Besuch abstatten wird.
- ✦ Derselbe Einflussmarker oder dieselbe Einheit kann während einer Bewegung zwei Mal bewegt werden, wenn du dafür zwei Gold bezahlst.
- ✦ Ulrike Freihoffs Stufe 2-Einheit, die Erleuchteten, können M-Faktor-Marker beliebiger Stufen von anderen Spielern plündern. Bedenke dies, wenn du M-Faktor-Marker für eine spätere Runde platzierst.
- ✦ Es kann sehr hilfreich sein, als erster Spieler einen Aktionsmarker auf der Erschaffen-Aktion zu platzieren. Dies erlaubt es dir, flexibel einzuschätzen, wie viel Ansehen du ausgeben kannst, ohne Vuko zu dir zu locken. Außerdem kannst du bluffen, und die Aktion verfallen lassen, um sicherzustellen, dass ein anderer Spieler von Vuko besucht wird.
- ✦ Bedenke, dass es 2 Gold kostet, um anzugreifen. Einfluss erhöhen hingegen ist kostenlos. Schnelligkeit und Einfluss für den Harrasim auszuwählen erlaubt es dir aus gefährlichen Regionen zu entkommen und weniger bevölkerte Regionen zu beherrschen.
- ✦ Befindet sich Vuko in einer Region mit einem Eisdrakkar und dessen Besitzer hat das geringste Ansehen, so kann er alle Stufe 1- und 3-Einheiten in diese Region versetzen, um sie vor Vuko zu beschützen, da er später in der Runde in eine andere Region bewegt werden muss.
- ✦ Das Besiegen eines Neutralen Einflussmarkers erlaubt es dir, eine Region mit nur einem Einflussmarker oder einer Einheit zu dominieren.
- ✦ Eine Schild-Fähigkeit auf einer Stufe 2-Einheit hilft dir dabei, dem Angriff einer von Van Dykens Krabben zu widerstehen.
- ✦ Durch vorausschauende Planung kann der Spieler mit dem geringsten Ansehen Vuko in Regionen locken, in denen er keine Einheiten besitzt (d.h. der Gesamtwert der Einflussmarker ist höher als in anderen Regionen, in denen sich Einheiten befinden) oder nur eine Stufe 1-Einheit besitzt, um so wertvollere Einheiten zu schützen.

- ✦ Eisdrakkare mit der Fähigkeit Schnelligkeit auszustatten, ermöglicht es dem Spieler, nach der normalen Bewegungsaktion, in nur leicht verteidigte Regionen vorzudringen und isolierte Einflussmarker gefangen zu nehmen. Außerdem können sie so den Einmarsch einer größeren Streitmacht in eine, von einem Gegner dominierte, Region in der nächsten Runde vorbereiten.
- ✦ Beachte, dass Magische Reserve in die Region des Dorns bewegt wird, bevor du M-Faktor sammeln kannst.
- ✦ Bereite dich in der Region, in der du den letzten Roten Turm bauen wirst, ausreichend vor, indem du dort viel Einfluss hast. Alle Spieler werden sich in diese Region bewegen um dich aufzuhalten.
- ✦ Achte darauf, dich nicht zu früh darauf zu konzentrieren, Albtraummarker in den Regionen zu platzieren. Erlange die Dominanz in einigen Regionen, damit du später durch das Einschließen der Regionen keinen Ressourcenmangel erleidest.

Ich widme dieses Spiel meinen wundervollen Kindern Viktoria und Kinga und bedanke mich gleichzeitig für ihre Geduld und ihre Nachsicht, während der Zeit in der ich mit der Entwicklung dieses Spiels beschäftigt war.

Spezieller Dank gebührt Jaroslaw Grzędowicz für die Lizenz.

Außerdem bedanke ich mich bei den folgenden Personen für ihre großartige Hilfe: Szymon Luszczyk, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Jacek Drabek, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Patryk Pochopień, Anna Orwat, Damian Kaczmarek, Jakub Osojca, Maciej Dąbrowski, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Sebastian Elliker, Michael Chan, Isaac Hayward und bei allen, die den Prototyp des Spiels bei zahlreichen Messen getestet haben.

Fabian Steins, Mathias Decker, Andreas Hensel, Stefan Widera, Kai Tiedge, Marc Rohroff, Frederik Achatz, Martin Dr. Glos, Timur Tug, Wolfgang Schulz-Schlitte, Sven Wulff, Kai Lutterbeck, Martin Kuk, Daniel „Erhardsson“ Hansch, Frank Gamerschlag, Thomas Gros, Marcus Rehbein, Martin Weich, Waldemar Tabler, Nicole Vöpel, Petra Dorfmueller, Karsten Wirler, Katja Kischkat, Michael Kiefer, Lars-Roger Buchmeier, Martin Nowatzki, Frank Hollubeck, Thomas Vieten, Sebastian Stöber, Stefan Gräbner, Constantin Krüger, Michael Körbis, Frank Langenfeld, Uwe Hock, Thomas Licher, Andreas Gfall, Stefan Eisenträger, Horst Bauer, Daniel Oliver Wolf, Stefan Breuker, Sven Streubel, Markus Höß, Alain Villars, Christian Ploesinger, Ines Kuehnemann, Benjamin Heider, Björn „B.O.“ H., Mike Klötting, Andreas Smeykal, Markus Hänßel, Wolfgang Kunz, Michael Schindwein, Thomas Wohl, Ramona Ullrich, Matthias Weibler, Markus Rippstein, SiggisJac, Judith Wagner, Manfred Koemling, Sandra Grunwald, Jürgen Bioly, Detlef Dölling, Günther Hartl, Heiko Weiß, Sebastian Peuser, Bodo Sichler, Michael Maschke, Claudia Gördt, Wolfram Herre, Richard Schmidt, Benjamin Ringl, Hendrik Meiß, Michael Lehmann, Urte Matzke, Markus Dorn, Kathrin SievertChristian Lamm, Anton Reindl, Andre Schwab, Burkhard Nierhaus, Daniel Luck, Andreas Buhlmann (Cliquenabend.de), Sven Wulff, Oliver Zöllner, Frank Scholtz, Susanne Leonhardy, André „Teacher“ Pape, Stephanie Berger, Andrea Schmitz, Christian Schicke, Christian Kluth, Manuela Precht, Daniel Dähne, Jürgen Weißauer, Holger Fröhling, Laszlo Molnar, Stefan Tegthoff, Stefanie Heintze, Janis Bötzel, Sabine Lippeck, Michael Wegele, Michael Mielenz, Carla Erpenbeck, Moritz Gehbauer, Andreas und Dagmar Storz, Melanie Maaß, Mario Sandor, Christian Ehrhardt, Julia Diederichs & Thomas Engler, Lisa Reith, Michael Geiß, Sascha Meier, Denise Schöning, Donatus Lanzl, Hartmut Madlener, Michael Haaks, Alexander F.S. Putzendopler, Dirk Bruske, Michael Rink, Rainer Haslauer



REDIMP

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

Der Herr des Eisgartens

Zweite Edition

Autor

Krzysztof Wolicki

Grafikdesign

Dominik Kasprzycki

Deutsche Anleitung

Pierre Dierks
Markus Klapper
Peer Lagerpusch

Spielanleitung

Isaac Hayward
Karolina Lewanowicz
Michał Lewanowicz

Designer Solo-Variante

Isaac Hayward



GRAMATURY

Runden- übersicht

Initiativphase

- ✖1 Bewegt die Initiativmarker
- ✖2 Bestimmt die Spielerreihenfolge
- ✖3 Erhält Aktionsmarker

Planungsphase

- ✖1 (Nur in der Variante für Fortgeschrittene) Ab der zweiten Runde: Platziert die Reihenfolgemarken
- ✖2 Platziert die Aktionsmarker

Aktionsphase – Handelt die Aktionsfelder 0–5 ab

Aktivierung

Aktiviert die Fähigkeiten der Einheiten in der Reihenfolge, die auf dem Spielbrett vorgegeben ist

Vuko Drakkainen

- ✖1 Bewegt Vuko Drakkainen und erhält einen Vuko-Marker
- ✖2 Tötet eine Einheit
- ✖3 Vuko übernimmt vorübergehend die Kontrolle über einige Einflussmarker
- ✖4 (Nur in der Variante für Fortgeschrittene) Handelt die Vuko-Tafeln ab

Dominanzphase

Handelt dies für jede Region in aufsteigender Reihenfolge der Regionspunktetafeln ab

- ✖1 Ermittelt den dominierenden Spieler
- ✖2 Aktiviert die Spezialfähigkeiten der Einheiten des dominierenden Spielers
- ✖3 Handelt Ereignisse ab
 - ✖ Ein Faun und 2 Albtraummarker schließen eine Region ein
 - ✖ Erleuchtete platziert rote Türme
 - ✖ Rattenmusikanten versetzen Magische Reserven, verdeckt
- ✖4 Bestimmt die Dominanzreihenfolge
- ✖5 Erhält Ressourcen
- ✖6 Erhält M-Faktor aus einer Magischen Reserve, sofern vorhanden
- ✖7 Erhält Siegpunkte (nur wenn ein rotes Schiff auf der Initiativleiste zum ersten Mal erreicht wurde)

(Führt zuerst alle Schritte für eine Region durch, bevor ihr mit der nächsten fortfahrt.)

Deckt die Magischen Reserven auf

Symbol- übersicht



Erschafferspion



Eisflussüberquerung



Schnelligkeit



Angriff



Schild



Einfluss



Rekrutierung
(Olaf Fjollsfinn's Eisdrakkare)



Lockendes Flötenspiel
(Pier van Dykens Rattenmusikant)



Plündern
(Ulrike Freihoffs Erleuchteter)



Qual
(Passionaria Callos Albtraum)



Verzaubern
(Passionaria Callos Faun)



Einheit



Magische Reserve



Magische Reserven bewegen



Aktion



Ansehensleiste



Toter Schnee-Leiste



Goldmarker



Bevölkerungsmarker



M-Faktor-Marker



Irgendeine Ressource der drei Ressourcenarten



Siegpunkte



Vuko-Marker



Regions-Einschlussmarker



Albtraummarker



Roter Turm-Marker



Rote Türme bauen

