

Lords of Xidit



Vor Urzeiten, bevor die Welt zu der Welt wurde, die wir kennen, bevor Menschen darauf wandelten und bevor die ersten Zauber gewoben wurden, gab es nichts als Chaos und Zerstörung. Doch irgendwann gelang es den gerechten und gütigen Alten Göttern, die alles beherrschende Finsternis zu besiegen und sie in einer geweihten Urne einzuschließen.

Es heißt, dies sei der Tag gewesen, da die Herrschaft der Menschheit begann.

Legenden erzählen davon, wie der letzte Gott aus dem Süden, der die Menschen besuchte, diese Urne dem ersten Erzmagier des Königreichs der Menschen übergab. Aus diesem Königreich sollte später das Königreich von Xidit werden.

Einmal – ein einziges Mal! – soll der Deckel der Urne in der Stadt Onys ein wenig angehoben worden sein ... und die Stadt wurde völlig verwüstet! Als das Übel schließlich zurück in die Urne gebannt werden konnte und diese wieder versiegelt war, brachte man sie so weit weg wie möglich, in den Tempel des Schicksals, am letzten Ende des Königreichs.

Jahrhunderte verstrichen, und die Geißel aus dem Süden war nahezu vergessen ... bis zu jenem schicksalhaften Tag, als das Gleichgewicht der Welt erneut ins Wanken geriet.

Das friedliche Königreich von Xidit feierte gerade den 500. Geburtstag von Ragnor Nelfaro, Xidits mächtigem Erzmagier. Die öffentlichen Festlichkeiten fanden in den Gärten des Tempels des Schicksals statt und alle nahmen teil, auch die Wächter von Argos, der Geheime Rat und das Haus der Fürsten.

Wie es die Tradition verlangt, wurden die Festlichkeiten mit dem Läuten der Glocke der Glückseligkeit eröffnet. Doch als der Letzte der kristallklaren Glockenschläge verklungen war, zerprangen die Tore des Tempels und ein finsterer Nebel quoll aus dem Tempel. Schon bald verbreiteten sich Düsternis und Schatten bis in den letzten Winkel des Königreichs.

So war die Geißel aus dem Süden ein zweites Mal erweckt worden. Die Brut des Chaos verdarb die Herzen der Geschöpfe im ganzen Land und brachte ihre niedersten Instinkte zum Vorschein. Vom Wunsch beseelt, jedwede Vernunft und Ordnung zu zerstören, lehnten sie sich gegen ihre Herren auf und griffen die Städte der Menschen an. Die völlig überrumpelten Zauberer und das schockstarre Militär waren nicht in der Lage, das Königreich zu beschützen, das schon bald in Panik und Verzweiflung zu zerbrechen drohte.

Das Haus der Fürsten unternahm einen letzten, verzweifelten Versuch, das Königreich vor einem finsternen Ende zu bewahren. Es sandte seine Idrakys aus, um Truppen auszuheben und den Menschen wieder Mut und Hoffnung zu machen."

Chroniken der Vergessenen Geißel, Pyxatrix, Band 1



Spielübersicht

Deine Aufgabe wird es sein, das Königreich von Xidit zu bereisen, tapfere Kämpfer anzuwerben, Städte vor finsternen Bedrohungen zu beschützen, um dich letztendlich als Retter des Königreichs feiern zu lassen. Dein Mut, dein Scharfsinn und deine Verwegenheit werden reich belohnt werden und noch viele Generationen später soll dein Loblied gesungen werden.

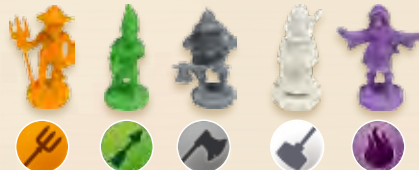


Spielmaterial

70 Einheiten-Miniaturen in 5 verschiedenen Klassen:

- 18 **Dorfmilizionäre** (orange)
- 16 **Bogenschützen** (grün)
- 14 **Fußsoldaten** (grau)
- 12 **Priester** (weiß)
- 10 **Kampfmagier** (lila)

Sobald die Spieler Einheiten angeworben haben, können sie beginnen, die Bedrohungen, denen die Städte ausgesetzt sind, zu beseitigen.



75 Spielfiguren **Stockwerke der Zauberergilden** (je 15 in den Farben: Blau, Rot, Grün, Gelb und Schwarz): Mit diesen wird bei Spielende der Einfluss eines jeden Spielers auf den magiebegabten Teil der Bevölkerung bewertet.



60 **Goldmünzen** in den Werten 1, 2 und 5: Mit diesen wird bei Spielende der Reichtum eines jeden Spielers bewertet.



100 **Bardenplättchen** (je 20 in den Farben: Blau, Rot, Grün, Gelb und Schwarz): Mit diesen wird bei Spielende das Ansehen eines jeden Spielers bewertet.



3 **Prüfungsplättchen**: Mittels dieser Plättchen wird bei Spielende der Sieger ermittelt.



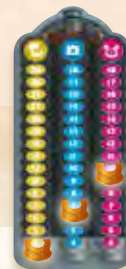
39 **Stadtplättchen**, die sich in zwei Sets aufteilen: Das Set mit den 18 Plättchen, die mit dem Symbol gekennzeichnet sind, wird im Spiel zu dritt verwendet. Das Set mit den 21 Plättchen ohne Symbol wird in Spielen zu viert und fünft verwendet.

- Liegt ein solches Plättchen mit der Vorderseite nach oben, wird es als **Anwerbungsplättchen** bezeichnet und zeigt die Einheiten, die man dort anwerben kann.

- Liegt ein solches Plättchen mit der Rückseite nach oben, wird es als **Bedrohungsplättchen** bezeichnet und zeigt die Art der Bedrohung, der die Stadt ausgesetzt ist, welche Einheiten man benötigt, um die Bedrohung zu beseitigen sowie die möglichen Belohnungen.



1 **Dummy-Spielbrett** mit
3 **Dummy-Spieler-Plättchen**
für das Spiel zu dritt .



1 **Spielplan**
(Beschreibung
auf Seite 4).



Lords of Xidit

- 17** 1 **Festung** (die vor dem ersten Spiel zusammengebaut werden muss): Wenn Bardenplättchen in das Zentralgebiet des Spielplans gelegt werden, so werden diese in die Festung geworfen.



- 16** 1 **Jahr-Anzeiger**



- 15** 2 **Ödnisplättchen**: Diese werden verwendet, um zu markieren, welche Gebiete in einem Spiel zu dritt sowie in einem Kurzspiel nicht verwendet werden.

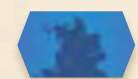


- 14** 18 **Wertungsplättchen** (je 3 in den Farben: Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz sowie in Grau – für den Dummy): Bei Spielende werden diese Plättchen verwendet, um den Reichtum, das Ansehen im Königreich und den Einfluss auf den magiebegabten Teil der Bevölkerung der Spieler anzuzeigen und zu vergleichen.

- Liegt ein solches Plättchen mit der Vorderseite nach oben, wird es als **Wertungsplättchen Aktiver Spieler** bezeichnet.
- Liegt ein solches Plättchen mit der Rückseite nach oben, wird es als **Wertungsplättchen Ausgeschiedener Spieler** bezeichnet.



VORDERSEITE
WERTUNGSPLÄTTCHEN
AKTIVER SPIELER

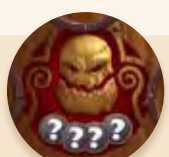


RÜCKSEITE
WERTUNGSPLÄTTCHEN
AUSGESCHIEDENER SPIELER



- 7** 6 **Titanenplättchen**: Diese Fabelwesen dringen in das Königreich ein, sollte das Ereignis „Die Titanen erwachen“ im Spielverlauf ausgelöst werden.

- Liegt ein solches Plättchen mit der Vorderseite nach oben, wird es als **Schlummernder Titan** bezeichnet.
- Liegt ein solches Plättchen mit der Rückseite nach oben, wird es als **Wütender Titan** bezeichnet.



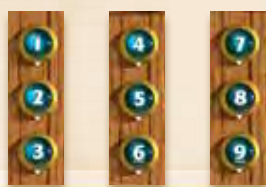
VORDERSEITE
SCHLUMMERNDER TITAN



RÜCKSEITE
WÜTENDER TITAN

- 8** 5 **Sichtschirme**: Diese ermöglichen es den Spielern, während des Spiels ihre Einheiten, ihre Goldmünzen und ihren Vorrat an Bardenplättchen geheim zu halten.

- 9** 3 **Kalenderplättchen**: In einem Kurzspiel werden diese Plättchen über den aufgedruckten Kalender auf dem Spielplan gelegt.



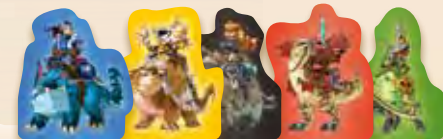
- 12** 1 **Startspieler-Plättchen**.



- 11** 5 **Programmiertafeln** (die vor dem ersten Spiel zusammengebaut werden müssen): Jede dieser Tafeln hat 6 Drehscheiben. Mit diesen programmiert jeder Spieler zu Beginn einer Runde die 6 Befehle, die er in dieser Runde seinen Idrakys ausführen lassen möchte.



- 10** 5 **Idrakys-Stanzplättchen und Standfüße**: Jeder Spieler kontrolliert einen dieser Helden und bestreitet mit ihm das Spiel.



1 **Spielplan:** Dieser zeigt das Königreich von Xidit. Er besteht aus folgenden Elementen:



- **Städte 1**, die von 1 bis 21 nummeriert sind. Während des Spiels können die Spieler in mancher dieser Städte neue Einheiten anwerben. In anderen wiederum werden Einheiten benötigt, um Bedrohungen vor Ort zu beseitigen.
- **Straßen 2**, in 3 verschiedenen Farben (Schwarz, Rot und Blau). Diese Straßen verlaufen zwischen den Städten und ermöglichen es den Spielern, durch das Königreich von Xidit zu reisen.
- **9 Gebiete 3**, begrenzt von Straßen. In diese werden Bardenplättchen gelegt, immer wenn sich Neuigkeiten über die Ruhmestaten eines Spielers im Königreich verbreiten. Wenn Bardenplättchen in das Zentralgebiet gelegt werden, so kommen diese geheim in die Festung 4. In jedem Gebiet zeigt das Symbol einer Leier mit zwei Zahlenwerten den Zuwachs an Ansehen, den bei Spielende die Spieler erhalten, die die meisten Bardenplättchen in diesem Gebiet besitzen 5.
- **Der Schicksalspfad 6** ist zweigeteilt in: den Anwerbungsbereich 7 (mit dem Abwurfstapel für Bedrohungsplättchen auf seiner rechten Seite 8) und den Bedrohungsbereich 9 (mit dem Abwurfstapel für Anwerbsplättchen auf seiner linken Seite 10).

- **Die Kaserne 11**: Hier werden alle Einheiten gesammelt, die derzeit nicht im Spiel sind.
- **Die Königliche Bank 12**: Hier werden alle Goldmünzen aufbewahrt, die keinem Spieler gehören.
- **Die Ruhmeshalle 13**: Die Ruhmeshalle wird nur bei Spielende benötigt, während der 3 Prüfungen, die entscheiden, wer das Spiel gewinnt.
- **Die Wertungsleiste 14**: Auf der Wertungsleiste werden bei Spielende, während der 3 Prüfungen, der Reichtum, der Einfluss auf den magiebegabten Teil der Bevölkerung und das Ansehen im Königreich aller Spieler festgehalten, um diese einfach zu zählen und vergleichen zu können.
- **Hort der Titanen 15**: Die 6 „Schlummernder Titan“-Plättchen werden bei Spielbeginn in den Hort der Titanen gelegt.
- **Der Kalender**: Die lange Version des Spiels wird über 12 Runden, die kurze Version über 9 Runden gespielt 16.
 - Der **Jahr-Anzeiger** zeigt die aktuelle Runde, die „Spieljahr“ genannt wird 17.
 - Eine **Militär-Erhebung** wird alle 4 Spieljahre durchgeführt 18.

„Das Königreich von Xidit ist das größte Reich des Kontinents Bel'Liz. Das Königreich wurde in Frugalys 40 unter der Schirmherrschaft des Hauses der Fürsten und des Geheimen Rats geeint und besteht aus neun Gebieten mit 21 bedeutenden Städten.“

- Geoarcnum von Xidit, Irame, Kapitel 56 -

Spielregeln

Die folgenden Regeln gelten für das lange Spiel mit 12 Spieljahren. Die Regeländerungen für das Kurzspiel über 9 Spieljahre und für das Spiel zu dritt, werden auf den Seiten 17 und 18 erläutert.



Spielaufbau für das Spiel zu viert und zu fünft

1 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser: 1 Sichtschild, 1 Idrakys-Spielfigur, 1 Programmierertafel, 20 Bardenplättchen (hinter dem Sichtschild aufbewahren), 3 Wertungsplättchen, 15 Stockwerke der Zaubereergilden sowie 1 (neutrales) Befehlsplättchen.

2 Legt den Spielplan in die Tischmitte.

- Stellt den Jahr-Anzeiger auf den Kalender, auf das runde Feld mit der 1 links oben auf dem Spielplan.
- Stellt die Festung in das Zentralgebiet.



- Stellt die 70 Einheiten in die Kaserne und legt die Goldmünzen in die Königliche Bank.
- Die Wertungsplättchen aller Spieler werden neben die Ruhmeshalle gelegt.
- Legt die „Schlummernder Titan“-Plättchen in den Hort der Titanen. Legt die beiden Plättchen mit 3 ? Symbolen (in zufälliger Reihenfolge) aufeinander auf das entsprechende Feld. Verfährt genauso mit den Plättchen mit 4 und 5 ?.



3 Spielt ihr zu viert oder zu fünft, verwendet (nur) die Stadtplättchen von 1 – 21.

Bitte beachtet, dass Stadtplättchen als Anwerbungsplättchen bezeichnet werden, wenn sie mit der Anwerbungsseite nach oben ausliegen ①, bzw. als Bedrohungsplättchen, wenn die Bedrohungsseite oben liegt ②.



„Von allen Städten des Königreiches ist die Hauptstadt, die denselben Namen wie das Reich trägt, mit Abstand die eindrucksvollste. Von nah und fern kamen die Menschen, um ihre in die Mauern gemeißelten Elefantenskulpturen zu bewundern, von denen es heißt, die Alten Götter selbst hätten sie geschaffen.“

- Reisen durch Xidit, Ned'Mod, Band III -

4 Mischt die Stadtplättchen und nimmt zufällig dreimal je 5 dieser Plättchen (3 Stapel zu je 5 Plättchen).

5 Nehmt einen der Stapel und legt die 5 Plättchen mit der Anwerbungsseite nach oben auf die 5 Städte mit der jeweils gleichen Nummer wie auf dem Plättchen. Auf jedes dieser Anwerbungsplättchen stellt ihr dann je 5 Einheiten (Dorfmilizionäre / Bogenschützen / Fußsoldaten / Priester / Kampfmagier).

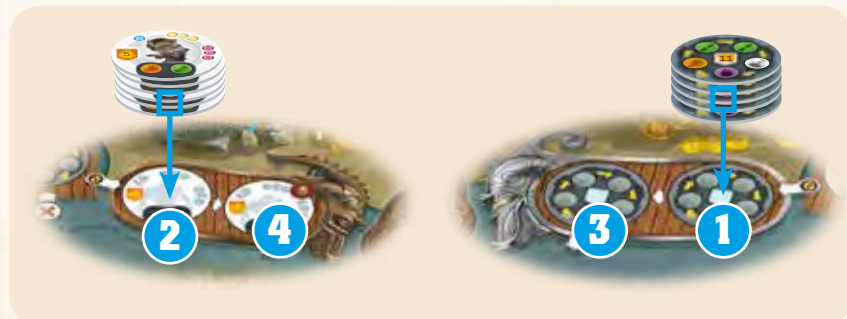
Diese 5 Einheiten müssen den Symbolen auf dem jeweiligen Anwerbungsplättchen entsprechen.



6 Nehmt den nächsten Stapel und legt die 5 Plättchen mit der Bedrohungsseite nach oben auf die 5 Städte mit der jeweils gleichen Nummer wie auf dem Plättchen.

Es sollten nun 5 Städte mit Anwerbungsplättchen (und je 5 Einheiten) und 5 Städte mit Bedrohungsplättchen auf dem Spielplan sein.

7 Die 5 Plättchen des letzten Stapels werden mit der Anwerbungsseite nach oben auf das Feld für den Anwerbungsstapel gelegt. Diese Plättchen bilden den Anwerbungsstapel ①. Alle noch übrigen Stadtplättchen werden mit der Bedrohungsseite nach oben auf das Feld für den Bedrohungsstapel gelegt. Diese Plättchen bilden den Bedrohungsstapel ②.



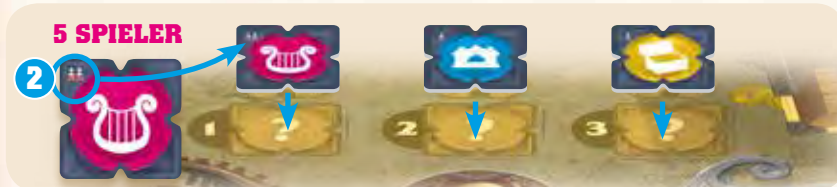
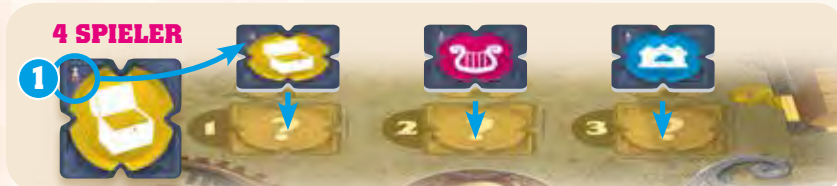
Der Anwerbungsbereich besteht aus dem Feld für den Anwerbungsstapel und dem Feld „Nächstes Anwerbungsplättchen“ ③. Entsprechend besteht der Bedrohungsbereich aus dem Feld für den Bedrohungsstapel und dem Feld „Nächstes Bedrohungsplättchen“ ④.

- 8 Nehmt das oberste Plättchen des Anwerbungsstapels und legt es auf das Feld Nächstes Anwerbungsplättchen 1. Das Plättchen auf diesem Feld ist das „Nächste Anwerbungsplättchen“. Entsprechend nehmt ihr auch das oberste Plättchen vom Bedrohungsstapel und legt es auf das Feld Nächstes Bedrohungsplättchen 2. Das Plättchen auf diesem Feld ist das „Nächste Bedrohungsplättchen“.



Diese beiden Plättchen werden als jeweils nächste in den Städten als Anwerbungsplättchen bzw. als Bedrohung erscheinen. Danach werden die beiden Plättchen, die auf dem Anwerbungs- bzw. Bedrohungsstapel jetzt oben liegen ins Spiel kommen usw.

- 9 Nehmt die 3 Prüfungsplättchen und legt sie zufällig auf die 3 passenden Felder in der Ruhmeshalle. Spielt ihr zu viert, legt ihr alle Plättchen mit der [Icon] Seite nach oben 1. Spielt ihr zu fünft, wird das erste Plättchen mit der [Icon] Seite nach oben gelegt und die beiden anderen mit der [Icon] Seite nach oben 2.



- 10 Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält das Startspieler-Plättchen.
- 11 Der Startspieler stellt seinen Idrakys in eine beliebige Stadt seiner Wahl (egal ob ein Stadtplättchen darin liegt oder nicht). Im Uhrzeigersinn machen die anderen Spieler dasselbe.

Wichtig: Während der Startaufstellung dürfen die Spieler ihren Idrakys nicht in eine Stadt stellen, in die bereits ein anderer Spieler seinen Idrakys gestellt hat. Diese Einschränkung gilt im weiteren Spielverlauf dann nicht mehr.

„Idrakys: Ehrentitel des Ersten der Erbfolge – normalerweise des ältesten Sohns – eines der fünf großen Häuser des Königreichs: Rapha, Ombel, Ad Larian, Estoria und Xidit. Von Kindesbeinen an werden die Idrakys in einer Vielzahl von Fähigkeiten unterrichtet und gedrillt. Hierzu gehören unter anderen Hofetikette, Diplomatie, militärische Strategie und eine große Zahl verschiedener Kampffertigkeiten. Der Volksmund sagt: „Nichts ist zu gut für einen Idrakys, noch nicht einmal Talent“ und erweitert es noch um „Was ein Idrakys will, das bekommt er auch.““

– Große Enzyklopädie von Xidit –

Spielablauf

Das Spiel ist in 12 Spieljahre unterteilt.

In jedem Spieljahr erteilt jeder Spieler seinem Idrakys 6 Befehle. Die Spieler können ihrem Idrakys befehlen, sich zu bewegen, neue Einheiten anzuwerben oder die Bedrohung einer Stadt zu beseitigen, um die Belohnung des Fürsten dieser Stadt zu kassieren. Immer wenn ein Spieler eine Bedrohung beseitigt, darf er sich 2 der verfügbaren 3 Belohnungen aussuchen, und so seinen Reichtum, sein Ansehen im Königreich oder seinen Einfluss auf den magiebegabten Teil der Bevölkerung mehren. Bei Spielende werden diese 3 Bedingungen der Reihe nach begutachtet, wobei bei jeder Bedingung 1 bzw. 2 Spieler eliminiert werden, bis am Schluss nur noch ein Spieler übrig ist: Der „Retter des Königreichs“, dessen Name niemals vergessen werden wird ...



PHASE EINS: GEHEIME BEFEHLE

Jeder Spieler nutzt seine Programmiertafel, um die 6 Befehle einzustellen, die er seinem Idrakys in diesem Spieljahr erteilen möchte. Alle Spieler stellen ihre Befehle gleichzeitig ein und halten diese dabei geheim.

Jede Programmiertafel hat 6 Drehscheiben. Auf jeder Drehscheibe sind 5 Symbole abgebildet. Mit der Drehscheibe links außen wird der erste Befehl eingestellt, die weiteren Befehle schließen sich von links nach rechts an, den Zahlen folgend.

Es gibt 4 Arten von Befehlen, die ein Spieler seinem Idrakys erteilen kann:

- Bewegung: Der Spieler stellt eines der 3 Straßensymbole ein: [Icon] / [Icon] / [Icon].
- Anwerbung: Der Spieler wirbt in einer Stadt mit einem Anwerbungsplättchen eine Einheit an, indem er das Aktionssymbol [Icon] einstellt.
- Beseitigen: Der Spieler beseitigt eine Bedrohung in einer Stadt mit einem Bedrohungsplättchen, indem er das Aktionssymbol [Icon] einstellt.
- Abwarten: Der Spieler stellt das Abwartensymbol ein: [Icon].



Paul hat seine Befehle für das erste Spieljahr eingestellt. Sein erster Befehl an seinen Idrakys lautet, sich zu bewegen 1; der zweite befiehlt ihm, eine Aktion in einer Stadt durchzuführen 2; mit dem dritten Befehl soll sich der Idrakys erneut bewegen 3; mit dem vierten weist er ihn an, abzuwarten 4; mit dem fünften wird der Idrakys eine Aktion in einer Stadt durchführen 5; und mit dem letzten Befehl wird er sich nochmals bewegen 6.



PHASE ZWEI: AUSFÜHREN DER BEFEHLE

Sobald alle Spieler ihre Befehle für dieses Spieljahr eingestellt haben, werden die Programmiertafeln aufgedeckt. Dann führen die Spieler wie nachfolgend beschrieben die eingestellten Befehle aus. Der Startspieler führt zunächst seinen ersten eingestellten Befehl aus, danach folgen die weiteren Spieler im Uhrzeigersinn mit ihrem jeweils ersten Befehl.

Entsprechend werden danach die fünf weiteren Befehle ausgeführt, immer beginnend mit dem Startspieler und danach reihum im Uhrzeigersinn, bis der letzte Spieler seinen sechsten Befehl ausgeführt hat.

Das Befehlsplättchen hat dabei den Zweck, dass jeder Spieler einfach erkennen kann, welchen Befehl er zuletzt ausgeführt hat. Sobald ein Spieler einen Befehl ausgeführt hat, sollte er diesen mit dem Befehlsplättchen auf seiner Programmiertafel abdecken.



Alex hat gerade seinen zweiten Befehl ausgeführt. Er deckt diesen mit dem Befehlsplättchen auf seiner Programmiertafel ab.

Den Idrakys bewegen

Wenn du eines der drei Straßensymbole / / auf deiner Drehscheibe eingestellt hast, musst du deinen Idrakys entlang der ausgewählten Farbe zu einer benachbarten Stadt bewegen. Eine eingestellte Bewegung MUSS ausgeführt werden.



Der Idrakys von Alex befindet sich in Stadt Nr. 5. Er stellt das Straßensymbol ein, da er seinen Idrakys entlang der blauen Straße in die Stadt Nr. 12 bewegen möchte.

„Und so machten sich die Idrakys auf den Weg. Obwohl sie unterschiedliche Pfade bestritten, so hatten sie doch dasselbe Ziel: Das Königreich zu retten ... oder vielleicht auch, ihren Familien ewigen Ruhm zu bescheren!“

- Gedanken von Barbanossa, Erster Geschichtsschreiber von Xidit, Kapitel 2 -

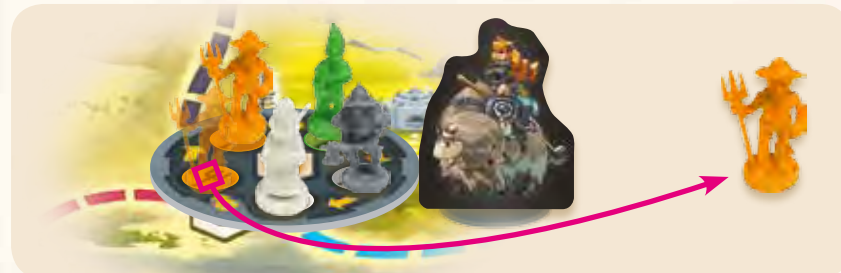
Eine Einheit anwerben

Wenn du das Aktionssymbol auf deiner Drehscheibe eingestellt hast, so musst du eine Einheit anwerben, wenn sich dein Idrakys in einer Stadt mit einem Anwerbungsplättchen befindet. Du nimmst die angeworbene Einheit aus der Stadt und legst sie hinter deinen Sichtschirm.

Es gibt fünf verschiedene Klassen von Einheiten, die alle unterschiedlich stark sind. Die schwächste Einheit ist der Dorfmilizionär , danach folgen der Bogenschütze , der Fußsoldat , der Priester und letztlich die stärkste Einheit, der Kampfmagier .

Beim Anwerben von Einheiten müssen die beiden folgenden Regeln beachtet werden:

- **Ein Spieler muss immer die schwächste in der Stadt anwesende Einheit anwerben.**
- **Während eines Spieljahres kann ein Spieler nur genau 1 Einheit pro Stadt anwerben.** Sollte ein Spieler also seinem Idrakys in Folge mehrere Aktionsbefehle in einer Stadt mit Einheiten erteilen, so erhält er nur für den ersten erfolgreich erteilten Befehl eine Einheit, nicht mehr für die folgenden Aktionsbefehle.



Stephanie wirbt eine Einheit in Stadt Nr. 5 an. Sie erhält einen Dorfmilizionär, da dies die schwächste Einheit auf dem Anwerbungsplättchen ist.

„Hauptmann! Gebt den Idrakys keinen Mann mehr als unbedingt erforderlich. Wir brauchen unsere Leute selbst, falls wir angegriffen werden!“

- Raskadur „der Bock“, auch bekannt als „Der Knauser von Colof“ -

HINWEIS: Es kann durchaus passieren, dass die Einheit, die du erhältst, nicht die ist, die du haben wolltest. Nehmen musst du sie dennoch.

WICHTIG: Der Aktionsbefehl wird ignoriert, sollte das Anwerbungsplättchen nicht mehr in der Stadt liegen, wenn dein Befehl ausgeführt wird (außer wenn es darum geht, einen Wütenden Titanen zu beseitigen: siehe Seite 13).

◆ Eine Bedrohung beseitigen

Wenn du das Aktionssymbol  auf deiner Drehscheibe eingestellt hast, so musst du eine Bedrohung beseitigen, wenn sich dein Idrakys in einer Stadt mit einem Bedrohungsplättchen befindet und du die benötigten Einheiten hinter deinem Sichtschild liegen hast.

● Bedrohungsplättchen



Jedes Bedrohungsplättchen enthält folgende Informationen:

- 1 Eine Abbildung der Kreatur, die die Gegend um die Stadt unsicher macht.
- 2 Die Einheiten, die der Fürst der Stadt benötigt, um der Bedrohung Herr zu werden.
- 3 Die drei verschiedenen Arten von Belohnungen, die der Fürst dem Spieler für die Befreiung der Stadt anbietet.



● Die benötigten Einheiten zur Verfügung stellen

Ein Spieler muss alle auf dem Bedrohungsplättchen angezeigten Einheiten besitzen, um diese Bedrohung beseitigen zu können. Der Spieler nimmt die benötigten Einheiten aus seinem Vorrat hinter dem Sichtschild, zeigt sie den Mitspielern und legt sie in die Kaserne zurück. Immer wenn ein Spieler eine Bedrohung beseitigt, wird er dafür vom Fürsten der befreiten Stadt belohnt.



Alex nimmt einen Bogenschützen und einen Kampfmagier aus seinem Vorrat, zeigt sie den anderen Spielern und legt sie in die Kaserne zurück, da dies die benötigten Einheiten waren, um die Bedrohung dieser Stadt zu beseitigen.

„Hauptmann! Ihr wollt doch nicht behaupten, Eure Armee wäre von einem Magischen Parasiten aufgerieben worden!“ – „Nicht von einem, Herr ... von etwa tausend!“

- Lagesbesprechung zwischen Raskadur „dem Bock“ und seinem schleimbedeckten Truppenkommandeur -

WICHTIG: Ein Aktionsbefehl  wird in folgenden Fällen nicht ausgeführt:

- Wenn zu dem Zeitpunkt, in dem der Aktionsbefehl des Spielers ausgeführt werden soll, kein Bedrohungsplättchen (mehr) in der Stadt liegt (außer wenn ein Wütender Titan beseitigt wird, siehe Seite 13).
- Wenn ein Spieler im Vorrat hinter seinem Sichtschild nicht die benötigten Einheiten besitzt, um die Bedrohung zu beseitigen.

Führt ein Spieler diese Aktion erfolgreich durch, darf er danach seine Belohnungen wählen.

● Es gibt drei Arten von Belohnungen

Die Spieler dürfen grundsätzlich immer 2 der 3 angebotenen Belohnungen auswählen.

Der Stadtfürst bietet einem Spieler, der eine Bedrohung beseitigt, immer 3 verschiedene Belohnungen an. Diese 3 Belohnungen werden durch die Symbole , ,  auf dem Bedrohungsplättchen angezeigt.

Goldmünzen kassieren  : Der Spieler kassiert die angegebene Anzahl an Goldmünzen (mit Wert 1), die auf dem Bedrohungsplättchen angegeben sind und nimmt diese aus der Königlichen Bank. Die Münzen legt er hinter seinen Sichtschild und hält diese bis zum Spielende geheim.

Die Spieler können Goldmünzen jederzeit in andere Größenordnungen tauschen (also z. B. fünf 1er-Münzen in eine 5er-Münze wechseln).

Mit den Goldmünzen wird bei Spielende der Reichtum jedes Spielers bestimmt.



Wenn Paul als eine seiner Belohnungen für das Beseitigen dieser Bedrohung Goldmünzen kassiert, so erhält er 5 Goldmünzen, wie auf dem Bedrohungsplättchen angezeigt.

Bardenplättchen  legen: Der Spieler nimmt die auf dem Bedrohungsplättchen angezeigte Anzahl an Bardenplättchen (seiner Farbe) und legt diese in ein oder mehrere Gebiete, benachbart zu seinem Idrakys.



Wenn Bardenplättchen in das Zentralgebiet gelegt werden, so werden diese immer geheim in die Festung geworfen.

Die Bardenplättchen werden bei Spielende ausgewertet und bestimmen das Ansehen eines jeden Spielers im Königreich.

HINWEIS: Hat ein Spieler bereits alle seine Bardenplättchen gelegt, so kann er diese Belohnung nicht mehr auswählen. Hat ein Spieler weniger Bardenplättchen zur Verfügung als angezeigt, so nimmt er alle noch verfügbaren.



Als eine seiner beiden Belohnungen hat Paul entschieden, den Fürsten der Stadt zu bitten, Barden in die benachbarten Gebiete zu entsenden, damit diese dort Lieder über Pauls Ruhmestaten singen. Wie auf dem Bedrohungsplättchen angezeigt, darf er 4 Bardenplättchen in Gebiete benachbart zu seinem Idrakys legen. Wenn er sich dafür entscheidet, einige davon in das Zentralgebiet zu legen, so kommen diese in die Festung, wo sie bis zum Spielende verborgen bleiben.

Stockwerke der Zauberergilde bauen : Der Spieler nimmt die auf dem Bedrohungsplättchen angegebene Anzahl an Stockwerken der Zauberergilde und stellt diese neben die Stadt, auf das mit markierte Feld.

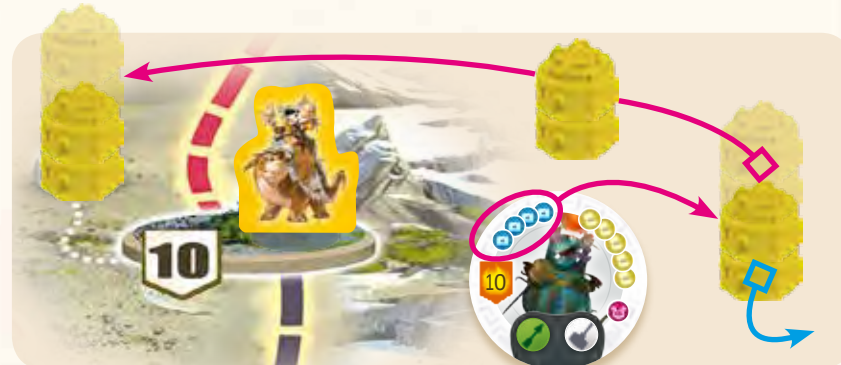


Hierfür gelten folgende Bedingungen:

- Eine Zauberergilde kann nicht höher als 4 Stockwerke sein.
- In jeder Stadt kann es nur eine Zauberergilde geben.
- Ein Spieler kann einer bereits von ihm gebauten Zauberergilde weitere Stockwerke hinzufügen, indem er eine weitere Bedrohung in dieser Stadt beseitigt. (Natürlich muss er hierbei die maximale Höhe beachten.)

Anders gesagt: Eine Stadt kann nie mehr als eine Zauberergilde haben oder eine Zauberergilde mit Stockwerken verschiedener Farben.

Die Stockwerke der Zauberergilden werden bei Spielende betrachtet, um den Einfluss der Spieler auf den magiebegabten Teil der Bevölkerung zu bewerten.



Alex hat sich entschieden, Stockwerke der Zauberergilde zu bauen. Das Bedrohungsplättchen erlaubt ihm, bis zu 4 Stockwerke nahe der Stadt, in der sich sein Idrakys befindet, zu errichten. Da seine Zauberergilde in dieser Stadt aber bereits 2 Stockwerke hat, kann er nur 2 der 4 erlaubten Stockwerke bauen. Diese Zauberergilde hat nun die maximale Höhe erreicht. Die beiden übrigen Stockwerke behält Alex in seinem Vorrat.

„Wackere Idrakys, dank Eurer Unterstützung können wir nun eine Zauberergilde errichten und können unsere Stadt somit besser beschützen. Euer Mut wird ein Quell der Inspiration und des Respekts für alle unsere Lehrlinge sein.“

- Rastascagne, braungrüner Magier von Beau Bourg -

✦ Abwarten

Wenn du das Abwartensymbol einstellst, befiehst du deinem Idrakys, sich weder zu bewegen noch eine Aktion an seinem aktuellen Standort auszuführen.

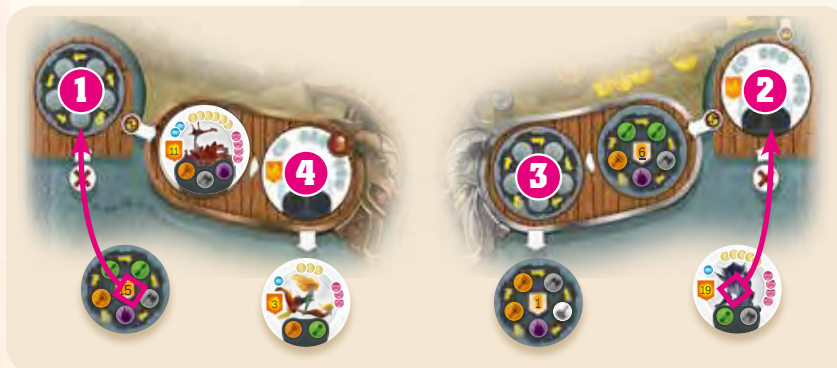
„In diesen schnelllebigen und ungeduldigen Zeiten, zeugt es von seltener Charakterstärke, auf den rechten Moment warten zu können.“

- Motto von Erzmagier Ragnor Nelfaro, dem Alabaster-Propheten -



PHASE DREI: VERWALTUNG DER STADTPLÄTTCHEN

A - Anwerbungs- und Bedrohungsplättchen auffüllen



► Ein Anwerbungs- oder Bedrohungsplättchen vom Spielplan entfernen:

- Wenn ein Spieler die letzte Einheit in einer Stadt anwirbt, wird das Anwerbungsplättchen vom Stadtfeld entfernt und auf den Abwurfstapel für Anwerbungsplättchen gelegt **1**.
- Wenn ein Spieler eine Bedrohung beseitigt, indem er die dafür benötigten Einheiten zur Verfügung stellt, wird das Bedrohungsplättchen vom Stadtfeld entfernt und auf den Abwurfstapel für Bedrohungsplättchen gelegt **2**.

► Ein neues Anwerbungs- oder Bedrohungsplättchen auf den Spielplan legen:

- Immer wenn ein Anwerbungs- oder Bedrohungsplättchen vom Spielplan entfernt wird, muss sofort ein neues Plättchen ins Spiel gebracht werden. Wurde ein Anwerbungsplättchen entfernt, wird das Plättchen ins Spiel gebracht, das sich auf dem Feld Nächstes Anwerbungsplättchen **3** befindet. Es wird auf das entsprechende Stadtfeld gelegt und mit Einheiten bestückt. Dementsprechend wird das Plättchen vom Feld Nächstes Bedrohungsplättchen **4** genommen, wenn ein Bedrohungsplättchen entfernt wurde.
- Sollte eine bestimmte Klasse von Einheiten nicht in der Kaserne verfügbar sein, wenn ein neues Anwerbungsplättchen auf den Spielplan gelegt wird, so wird das Plättchen nicht komplett gefüllt. Auf keinen Fall werden freie Plätze mit Einheiten anderer Klassen aufgefüllt.

► Anwerbungsbereich und Bedrohungsbereich auffüllen:

- Wenn ein Anwerbungsplättchen auf eine Stadt gelegt wird, wird sofort das oberste Plättchen vom Anwerbungsstapel genommen und auf das Feld Nächstes Anwerbungsplättchen gelegt.



- Wenn ein Bedrohungsplättchen auf eine Stadt gelegt wird, wird sofort das oberste Plättchen vom Bedrohungsstapel genommen und auf das Feld Nächstes Bedrohungsplättchen gelegt.



Sollte der Anwerbungs- oder Bedrohungsstapel leer sein, muss dieser sofort aufgefüllt werden:

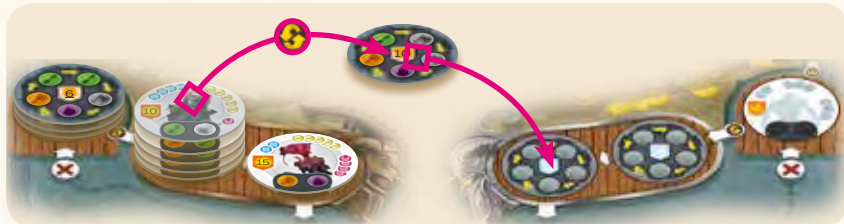
- Ist der Anwerbungsstapel leer, werden alle Plättchen vom Abwurfstapel für Bedrohungsplättchen genommen. Der gesamte Stapel wird (als Ganzes) auf die Anwerbungsseite umgedreht und wird dann zum neuen Anwerbungsstapel **1**.
- Ist der Bedrohungsstapel leer, werden alle Plättchen vom Abwurfstapel für Anwerbungsplättchen genommen. Der gesamte Stapel wird (als Ganzes) auf die Bedrohungsseite umgedreht und wird dann zum neuen Bedrohungsstapel **2**.



- Sollten in einem der beiden Abwurfstapel keine Plättchen verfügbar sein, um einen neuen Anwerbungs- oder Bedrohungsstapel zusammenzustellen, so bleibt das Feld für den entsprechenden Anwerbungs- bzw. Bedrohungsstapel zunächst leer.



- Wenn im gesamten Anwerbungsbereich keine Plättchen mehr liegen und der Anwerbungsstapel auch nicht aufgefüllt werden kann, dann wird das oberste Plättchen vom Bedrohungsstapel genommen, auf seine Anwerbungsseite gedreht und auf das Feld Nächstes Anwerbungsplättchen gelegt.



- Wenn allerdings im gesamten Bedrohungsbereich keine Plättchen mehr liegen und der Bedrohungsstapel auch nicht wieder aufgefüllt werden kann, so werden sofort die Ereignisse „Die Titanen erwachen“ und „Eintreffen des Nachschubs“ ausgeführt. Es kann mehrmals im Spiel zu diesen Ereignissen kommen.



Paul hat die letzte Einheit auf dem Anwerbungsplättchen mit der Nr. 8 **1** angeworben.

Bevor der Befehl des nächsten Spielers ausgeführt wird, muss dieses Plättchen auf den Abwurfstapel für Anwerbungsplättchen gelegt werden **2**.



Paul nimmt das Nächste Anwerbungsplättchen **3**, legt es auf die entsprechende Stadt und stellt die fünf darauf angegebenen Einheiten darauf **4**. Als Letztes nimmt er das oberste Plättchen vom Anwerbungsstapel und legt es auf das Feld Nächstes Anwerbungsplättchen **5**.

Stadtplättchen – Vorausplanung

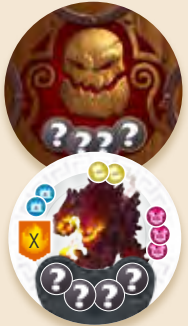
Es ist durchaus möglich, das Erscheinen bestimmter Anwerbungs- oder Bedrohungsplättchen vorherzusehen und entsprechende Befehle für das Spieljahr zu erteilen: Denn man sieht ja, welche Plättchen im Anwerbungs- bzw. Bedrohungsbereich ausliegen und somit als Nächstes ins Spiel kommen werden.



- 1** Das Plättchen Nr. 12 liegt gerade auf dem Feld Nächstes Bedrohungsplättchen und wird somit als Nächstes ins Spiel kommen. Stephanie vermutet, dass Paul oder Alex in diesem Spieljahr eine Bedrohung beseitigen werden und somit das Plättchen mit der Nr. 12 ins Spiel kommen wird.
- 2** Daher erteilt sie ihrem Idrakys an sechster Stelle den Befehl, in Stadt Nr. 12 eine Bedrohung zu beseitigen
- 3** Wie angenommen wird das Bedrohungsplättchen Nr. 12 tatsächlich im Verlauf des Spieljahres ins Spiel gebracht. Daher ist ihr sechster Befehl gültig und sie kann die Bedrohung, der sich Stadt Nr. 12 ausgesetzt sieht, beseitigen.

B – Die Titanen erwachen und Eintreffen des Nachschubs

Titanenplättchen



VORDERSEITE
SCHLUMMERNDER TITAN

RÜCKSEITE
WÜTENDER TITAN

Titanenplättchen haben zwei Seiten:

- Ist die Vorderseite sichtbar, so werden sie „Schlummernder Titan“ genannt. Schlummernde Titanen haben keine Auswirkung auf das Spiel.
- Wenn sie umgedreht werden, so dass ihre Rückseite sichtbar ist, werden sie „Wütende Titanen“ genannt. Wütende Titanen stellen neue Bedrohungen dar, die die Spieler beseitigen können.

Die Titanen erwachen

- 1 Das Ereignis „Die Titanen erwachen“ wird ausgelöst, sobald es nicht mehr möglich ist, eine neue Bedrohung ins Spiel zu bringen.



- 2 Alle oben auf den Titanenstapeln liegenden Schlummernden Titanen werden umgedreht, so dass die Seite mit den Wütenden Titanen zu sehen ist.

- Sollten zu diesem Zeitpunkt noch Wütende Titanen oben auf einem oder mehreren Stapel offen liegen, so bleiben diese wie sie sind. Es werden nur Schlummernde Titanen umgedreht. 1
- Sollte auf einem Feld im Hort der Titanen kein Titanenplättchen mehr liegen, so erwacht auf diesem Feld kein Schlummernder Titan mehr. 2

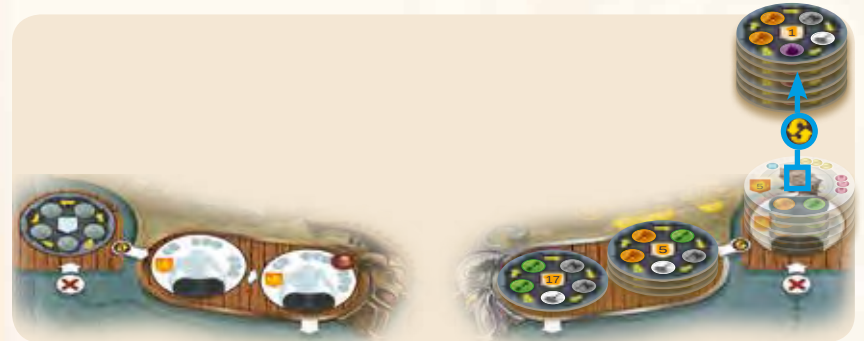


ACHTUNG: Das Ereignis „Eintreffen des Nachschubs“ wird immer nach demselben Prinzip durchgeführt, unabhängig davon, ob und wie viele Schlummernde Titanen erwachen.

Eintreffen des Nachschubs

Immer wenn „Die Titanen erwachen“ trifft danach Nachschub ein:

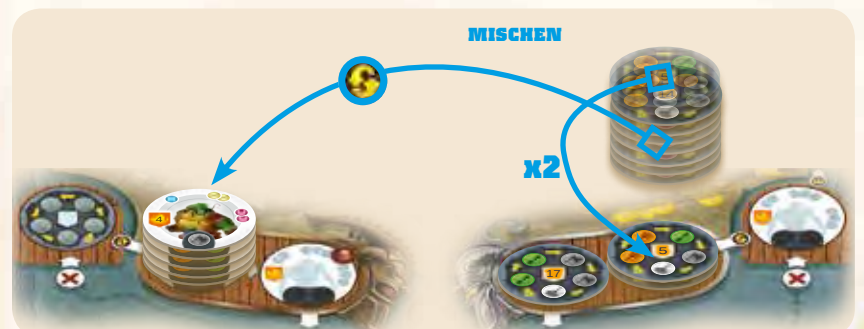
- 1 Nehmt alle Plättchen vom Abwurfstapel für Bedrohungsplättchen und dreht diese (als Ganzes) um.



- 2 Legt auf diesen Stapel nun die übrigen Plättchen des Anwerbungsstapels.



- 3 Nehmt von diesem neuen Stapel die obersten beiden Plättchen. Diese bilden den neuen Anwerbungsstapel. Legt ihn auf den entsprechenden Platz.
- 4 Mischt alle übrigen Plättchen des Stapels und dreht sie um. Sie bilden den neuen Bedrohungsstapel. Legt ihn auf den entsprechenden Platz.





- 5 Dann legt ihr noch das oberste Plättchen vom neuen Bedrohungsstapel auf das Feld Nächstes Bedrohungsplättchen.



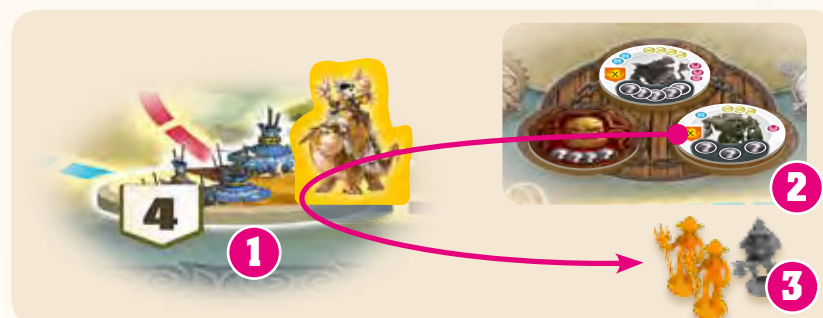
Einen Wütenden Titanen beseitigen

„Es gibt auch heute noch manche, die behaupten, tief unter Xidits Boden lägen Riesen in einem ewigen Schlaf. Sie seien seit Anbeginn der Zeit in die Tiefen der Erde verbannt und dort eingesperrt. Kein Zauberer hat es je vermocht, sie aus ihrem Schlaf zu wecken, nicht einmal Arus der Gefallene. Welche grauenhafte Auswirkung hätte wohl die Geißel aus dem Süden auf derartige Geschöpfe – so sie denn existieren?“

- Eolis auf der Tagung des Geheimen Rats, in Daenerys 15 -

Ein Wütender Titan wird wie eine neue Bedrohung behandelt. Die Spieler können diese auf dieselbe Art und Weise beseitigen wie normale Bedrohungen. Ein paar Ausnahmen gibt es aber schon:

- Wütende Titanen gehören nicht zu einer bestimmten Stadt. Sie können von jeder Stadt aus beseitigt werden, in der weder ein Anwerbungs- noch ein Bedrohungsplättchen liegt.
- Die Klassen der Einheiten, die benötigt werden, um einen Wütenden Titanen zu beseitigen, sind nicht festgelegt. Für jedes auf dem Plättchen abgebildete ?-Symbol, nimmt der Spieler eine beliebige Einheit aus seinem Vorrat und legt sie in die Kaserne zurück.
- Innerhalb eines Spieljahres kann man in derselben Stadt weiterhin nur eine Bedrohung beseitigen: Weder kann man eine Bedrohung + einen Titanen, noch mehrere Titanen beseitigen.
- Ein beseitigter Wütender Titan wird aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.
- Ein Spieler ist nicht verpflichtet, einen Wütenden Titanen zu beseitigen, wenn er sich in einer Stadt ohne Anwerbungs- oder Bedrohungsplättchen befindet und als Befehl eine Aktion eingestellt hat.



Alex hält sich in Stadt Nr. 4 auf. Dort liegt derzeit kein Stadtplättchen 1 und Alex hat hier noch keine Aktion ausgeführt. Der aktuelle Befehl an seinen Idrakys lautet jetzt, eine Aktion auszuführen. Es liegen zwei Wütende Titanen im Hort der Titanen. Alex entscheidet sich dafür, den Titan zu beseitigen, der nur drei Einheiten benötigt 2. Er nimmt drei Einheiten seiner Wahl aus dem Vorrat hinter seinem Sichtschirm und legt sie in die Kaserne zurück 3. Der beseitigte Titan wird aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.



PHASE VIER: MILITÄRISCHE ERHEBUNG

Am Ende der Spieljahre 4, 8 and 12 wird jeweils eine Militärische Erhebung durchgeführt. Die Spieler mit den meisten Einheiten in jeder einzelnen Klasse werden hierbei vom Haus der Fürsten belohnt.

„Um sicherzustellen, dass jeder sein Möglichstes zur Verteidigung des Reiches beiträgt, geben das Haus der Fürsten und der Geheime Rat hiermit bekannt, dass die Idrakys die volle Unterstützung beider Institutionen haben, damit diese die Armeen, die sie ausgehoben haben, zum Wohle aller führen und beschützen können.“

- Verfügung 1.5 AC/DC veröffentlicht Barbarys 76 -

Jede der fünf Einheitenklassen (Dorfmilizionäre / Bogenschützen / Fußsoldaten / Priester / Kampfmagier) wird separat erhoben.

Jeder Spieler nimmt geheim so viele Einheiten der ersten Klasse (Dorfmilizionäre) in die Hand, wie er offenbaren möchte. Kein Spieler muss alle seine Einheiten zeigen (oder überhaupt welche).

Dann zeigen alle Spieler gleichzeitig, wie viele Einheiten sie in die Hand genommen haben. Der Spieler, der die meisten Einheiten dieser Klasse gezeigt hat, erhält eine Belohnung.

Für die anderen vier Klassen wird genauso verfahren.

HINWEIS: Jeder Spieler stellt nach der Erhebung alle gezeigten Einheiten wieder in den Vorrat hinter seinem Sichtschirm.





- Der Spieler, der die meisten Dorfmilizionäre gezeigt hat, erhält 1 Goldmünze (Wert 1).
- Der Spieler, der die meisten Bogenschützen gezeigt hat, erhält 2 Goldmünzen (jeweils Wert 1).
- Der Spieler, der die meisten Fußsoldaten gezeigt hat, darf 1 Bardenplättchen in ein Gebiet legen, das zu seinem Idrakys benachbart ist.
- Der Spieler, der die meisten Priester gezeigt hat, darf 2 Bardenplättchen in ein oder zwei Gebiete legen, die zu seinem Idrakys benachbart sind.
- Der Spieler, der die meisten Kampfmagier gezeigt hat, darf 1 Stockwerk zu einer beliebigen seiner Zauberergilden hinzufügen, wobei er sich natürlich an die Regel zur maximalen Höhe halten muss.

WICHTIG: Sollte ein Spieler die Belohnung für die meisten Kampfmagier gewinnen, der noch keine Zauberergilde begonnen hat bzw. der nur Zauberergilden mit maximaler Höhe besitzt, so darf er ein Stockwerk hinter seinen Sichtschirm legen. Sobald ein solcher Spieler den Bau einer neuen Zauberergilde beginnt, muss er dieses Stockwerk dort mit einbauen, vorausgesetzt diese neue Gilde wird nicht sofort mit 4 Stockwerken errichtet.

Wenn zwei oder mehr Spieler bei einer Erhebung gleich viele Einheiten zeigen, so erhalten alle diese Spieler 1 Goldmünze, bzw. legen 1 Bardenplättchen, bzw. bauen 1 Stockwerk an einer Zauberergilde – je nachdem welche Klasse gerade an der Reihe ist.

HINWEIS: Gibt es einen Gleichstand bei der Erhebung der Fußsoldaten oder Priester, so legen die am Gleichstand beteiligten Spieler ihr Bardenplättchen in Spielreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler.



Michael, Paul, Stephanie und Alex führen die Erhebung der Priester durch: Michael und Paul zeigen je einen Priester, Alex zeigt keinen und Stephanie zwei. Stephanie hat die Mehrheit und darf daher zwei Bardenplättchen in ein oder zwei Gebiete benachbart zu ihrem Idrakys legen.



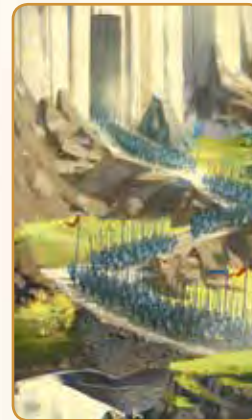
PHASE FÜNF: ENDE DES SPIELJAHRES

Sobald sämtliche Spieler alle ihre Befehle des laufenden Spieljahres ausgeführt haben und sich in den Jahren 4 und 8 die Militärische Erhebung angeschlossen hat, wird der Jahr-Anzeiger ein Feld weiter bewegt. Der Startspieler des vergangenen Spieljahres gibt das Startspieler-Plättchen an den Spieler zu seiner Linken. Es geht weiter mit Phase Eins des nächsten Spieljahres.



PHASE SECHS: SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der abschließenden Militärischen Erhebung am Ende des 12. Spieljahres.



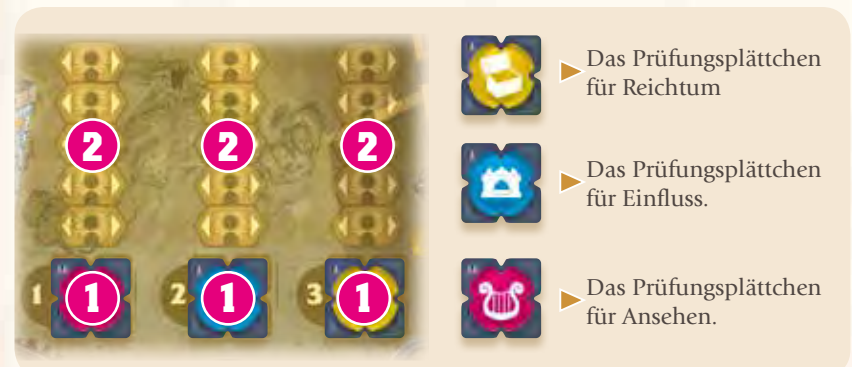
Bei Spielende werden drei aufeinanderfolgende Prüfungen durchgeführt. In jeder dieser drei Prüfungen wird die Rangfolge aller Spieler in einer der drei Kategorien „Reichtum“, „Einfluss beim magiebegabten Teil der Bevölkerung“ und „Ansehen im Königreich“ ermittelt. Nach der ersten Prüfung scheidet ein Spieler aus (bzw. zwei Spieler, wenn zu fünf gespielt wird). Nach der zweiten Prüfung scheidet ein weiterer Spieler aus. Und in der dritten Prüfung scheidet zu guter Letzt einer der beiden noch verbliebenen Spieler aus. Der Spieler, der jetzt noch übrig ist, ist der Sieger dieser Partie.



Die drei Prüfungsplättchen

Die Ruhmeshalle zeigt drei Säulen. Am Fuß jeder dieser Säulen liegt ein Prüfungsplättchen 1.

Es gibt drei Prüfungsplättchen:



Über diesen Plättchen ist jeweils eine Säule mit fünf Feldern zu sehen 2. Mittels dieser wird die Reihenfolge der Spieler in den drei Prüfungen angezeigt.

Hinweis: Die Reihenfolge der Prüfungen wurde bei Spielbeginn zufällig bestimmt.



Die erste Prüfung

Das Prüfungsplättchen am Fuß der linken Säule bestimmt, welche Prüfung zuerst durchgeführt wird.

Wenn dies die Prüfung des Reichtums ist:

Der Reichtum eines Spielers wird anhand des Werts seiner im Spielverlauf gesammelten Goldmünzen bestimmt.



Jeder Spieler nimmt eines seiner drei „Wertungsplättchen Aktiver Spieler“ und zeigt mit diesem auf der Wertungsleiste seinen Reichtum an.

„Xidits Geldwesen ist in vier Kategorien unterteilt: Den Zinnpenny, den Glassplitter, den geschliffenen Kristall und den Gold-Sovereign, den es wiederum in drei Einheiten gibt. Ein Sovereign ist 1.000 Zinnpennies wert.“

- Arkane Wirtschaftswissenschaften – Geben und nehmen in Xidit -

Ist es die Prüfung des Einflusses:

Der Einfluss eines Spielers beim magiebegabten Teil der Bevölkerung wird durch die Anzahl an Stockwerken der Zauberergilden bestimmt, die er im Spielverlauf gebaut hat.

Hinweis: Sollte ein Spieler noch Stockwerke hinter seinem Sichtschirm haben, weil er diese im Spielverlauf erhalten hat, aber nicht verbauen konnte, so werden diese bei der Prüfung des Einflusses nicht mitgezählt.



Jeder Spieler nimmt eines seiner drei „Wertungsplättchen Aktiver Spieler“ und zeigt mit diesem auf der Wertungsleiste seinen Einfluss beim magiebegabten Teil der Bevölkerung an.

Ist es die Prüfung des Ansehens:

Das Ansehen eines Spielers im Königreich wird anhand der Bardenplättchen bewertet, die jeder Spieler in den Gebieten besitzt. Zunächst wird die Festung geleert und die darin enthaltenen Bardenplättchen in das Zentralgebiet gelegt.

Dann wird für jedes Gebiet separat geprüft, welcher Spieler die Mehrheit an Bardenplättchen besitzt. Der Spieler, der die meisten Bardenplättchen in einem Gebiet besitzt, erhält Ansehenspunkte entsprechend der höheren der beiden Zahlen beim Bardensymbol. Der Spieler mit den zweitmeisten Bardenplättchen erhält entsprechend die niedrigere Zahl an Ansehenspunkten.

- Teilen sich zwei oder mehr Spieler den ersten Platz, so erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler Ansehenspunkte entsprechend der höheren Zahl des Gebiets. Es werden dann aber keine Punkte für den zweiten Platz vergeben.
- Teilen sich zwei oder mehr Spieler den zweiten Platz, so erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler Ansehenspunkte entsprechend der niedrigeren Zahl des Gebiets.



Das Ansehen eines Spielers im Königreich ergibt sich aus der Summe aller Ansehenspunkte, die ein Spieler in den verschiedenen Gebieten erhalten hat.

Jeder Spieler nimmt eines seiner drei „Wertungsplättchen Aktiver Spieler“ und zeigt mit diesem auf der Wertungsleiste sein Ansehen im Königreich an.

Die Rangfolge der Spieler bei der ersten Prüfung

Der Spieler, dessen Wertungsplättchen auf der Wertungsleiste am weitesten vorne ist, legt sein Wertungsplättchen auf das oberste Feld der ersten Säule. Dann legt der Spieler an zweiter Position sein Wertungsplättchen direkt darunter usw. Sobald alle Spieler ihr Wertungsplättchen auf die Säule gelegt haben, steht die Rangfolge fest. Sollten zwei oder mehr Spieler auf der Wertungsleiste gleich weit vorne liegen, so legen sie ihre Wertungsplättchen zunächst auf dasselbe Feld der Säule in der Ruhmeshalle.

Auflösung von Gleichständen

Wenn in der Ruhmeshalle Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern besteht, so wird dies mittels der Einheiten im Vorrat der betroffenen Spieler aufgelöst. Der Spieler, der noch mehr Einheiten hinter seinem Sichtschirm hat, entscheidet das Unentschieden für sich. Die aufeinanderliegenden Wertungsplättchen sollten nun entsprechend auseinander geschoben werden. Sollten die betroffenen Spieler auch gleich viele Einheiten haben, so gewinnt der Spieler, der vom aktuellen Startspieler ausgehend in der Spielreihenfolge weiter hinten sitzt.

Ein Spieler scheidet aus

Wenn die Rangfolge bestimmt ist, scheidet der am schlechtesten platzierte Spieler aus. Sein Wertungsplättchen wird von der Seite „Aktiver Spieler“ auf die Seite „Ausgeschiedener Spieler“ gedreht.

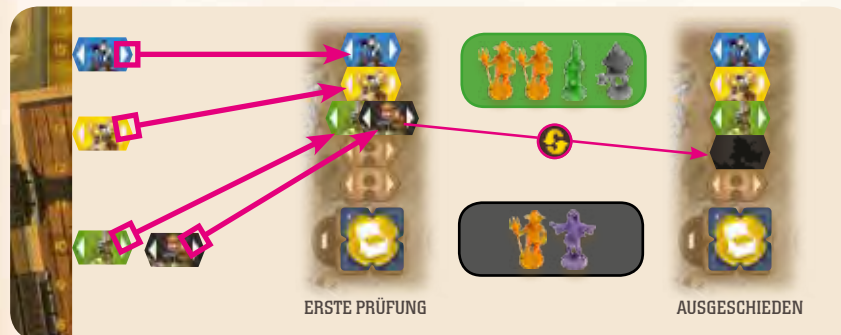


Wichtig: In einem Spiel zu fünft scheiden in der ersten Prüfung gleich ZWEI Spieler aus.

4 SPIELER



5 SPIELER



Bei der Prüfung des Reichtums haben Stephanie (schwarz) und Paul (grün) mit jeweils 18 Goldmünzen Gleichstand. Sie vergleichen die Anzahl der Einheiten hinter ihren Sichtschirmen. Stephanie hat 2 Einheiten und Paul hat 4. Daher scheidet Stephanie aus und dreht ihr Wertungsplättchen auf die Seite Ausgeschiedener Spieler.

Zweite und dritte Prüfung

Die zweite und dritte Prüfung wird genauso durchgeführt wie die erste Prüfung. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Die Wertungsplättchen von bereits ausgeschiedenen Spielern werden bei der Betrachtung, welcher Spieler in der Rangfolge dieser Prüfung am Niedrigsten ist, ignoriert.

Nach der dritten Prüfung gibt es noch genau einen Spieler, dessen Wertungsplättchen auf der aktiven Seite liegt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und wird zum „Retter des Königreichs“ ernannt.



In der zweiten Prüfung hat Paul 12 Einfluss, Stephanie hat 11, Alex 9 und Michael 8. Paul (grün) legt sein Wertungsplättchen auf das oberste Feld der zweiten Säule, darunter liegen Stephanie (schwarz), dann Alex (gelb) und zuletzt Michael (blau). Alle Wertungsplättchen werden mit der aktiven Seite nach oben gelegt, ausgenommen das von Stephanie, da sie bereits in der ersten Prüfung ausgeschieden ist. Als niedrigstrangiger Spieler dieser Prüfung scheidet nun Michael aus und dreht sein Wertungsplättchen auf die Seite Ausgeschiedener Spieler.

In der dritten Prüfung geht es um das Ansehen. Stephanie hat 18 Ansehen, Paul hat 16, Alex 15 und Michael 12. Stephanie und Michael legen ihre Wertungsplättchen mit der Seite Ausgeschiedener Spieler nach oben, da sie in den Prüfungen davor ausgeschieden sind. Nur Paul und Alex sind noch im Rennen. Da Paul in der Rangfolge besser platziert ist als Alex, entscheidet er die dritte Prüfung für sich und wird zum „Retter des Königreichs“ ernannt.

„Nach 12 harten Jahren des Kampfes, verschwand die Geißel aus dem Süden so plötzlich wie sie erschienen war. Die Idrakys wurden nach Hause gerufen und beendeten ihre Reisen durch das endlich zu Ruhe gekommene Königreich. Die einheimischen Geschöpfe kamen wieder zu Vernunft und kehrten zu ihrem früheren, friedlichen Dasein zurück oder traten wieder in die Dienste der Zauberer. Aber da Geschichte nicht gerecht ist, erinnert man sich heute nur noch an einen der Idrakys – den Retter des Königreiches, Xidits tapferen Verteidiger. Und was die Geißel aus dem Süden anbelangt, wenn ihr euch fragt, Wie, Wer und Warum? ... Tja, das ist eine andere Geschichte ...“

- Chroniken der Vergessenen Geißel, Pyxatrix, Epilog, Band I



Varianten

Hinweis: Die beiden untenstehenden Varianten können sowohl separat voneinander wie auch gemeinsam genutzt werden.



Das Spiel zu dritt mit Dummy-Spieler

- Die Gebiete **1** und **2** sind nicht verfügbar: Auf die Leier-Symbole dieser Gebiete wird je ein Ödnisplättchen gelegt.



Hinweis: Es ist den Spielern erlaubt, im Spielverlauf Städte zu bereisen, die an die Gebiete mit Ödnisplättchen angrenzen. Dies ist auch erlaubt, wenn das zugehörige Stadtplättchen gar nicht im Spiel ist (z. B. Stadt Nr. 21). Es nehmen also alle 21 Städte am Spiel teil und man kann auch Wütende Titanen in einer Stadt beseitigen, deren Stadtplättchen nicht im Spiel ist. Allerdings kann man in ein Gebiet mit Ödnisplättchen niemals Bardenplättchen legen. Eine Zaubergilde kann aber durchaus in einer Stadt errichtet werden, die an nicht verfügbare Gebiete angrenzt.



SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau für ein Spiel zu dritt ändert sich ein wenig:

- In einem Spiel zu dritt werden nur die 18 Stadtplättchen mit dem  verwendet.

- Auf jedes Anwerbungsplättchen werden nur vier Einheiten gestellt (im Gegensatz zu den fünf Einheiten in einem Spiel zu viert oder fünft).
- Es werden nur je vier Anwerbs- und Bedrohungsplättchen auf den Spielplan gelegt (anstelle von fünf).
- Die drei Prüfungsplättchen werden mit der  Seite nach oben verwendet.
- Der Dummy-Spieler nimmt nicht an den Militärischen Erhebungen teil und bewegt keine Figur über den Spielplan.
- Das Dummy-Spielbrett wird neben den Spielplan gelegt.
- Ein Dummy-Spieler-Plättchen wird auf Feld 6 der Säule gelegt, die dem Symbol der ersten Prüfung in der Ruhmeshalle entspricht. Ein weiteres Dummy-Spieler-Plättchen wird auf Feld 5 der Säule gelegt, die dem Symbol der zweiten Prüfung in der Ruhmeshalle entspricht. Das letzte Dummy-Spieler-Plättchen wird auf Feld 4 der Säule mit dem Symbol der dritten Prüfung in der Ruhmeshalle gelegt.



Hinweis: Für eine größere Herausforderung kann man die Startwerte des Dummy-Spielers auch in jeder Säule um 1 erhöhen.

- Der restliche Spiel Aufbau wird genauso wie im Spiel zu viert und fünft gehandhabt.



DAS SPIEL MIT DEM DUMMY-SPIELER

Zu Spielbeginn hat der Dummy-Spieler bereits gewisse Werte bei Reichtum, Ansehen im Königreich sowie Einfluss beim magiebegabten Teil der Bevölkerung erreicht. Diese werden in den drei entsprechenden Säulen durch die Dummy-Spieler-Plättchen angezeigt. Immer wenn ein Spieler während des Spiels eine Bedrohung beseitigt, muss er eines der Dummy-Spieler-Plättchen um ein Feld seiner Wahl nach oben verschieben. So verbessern sich die Werte des Dummy-Spielers im Verlauf des Spiels kontinuierlich.



Stephanie hat eine Bedrohung beseitigt und entscheidet sich dafür, den Reichtum des Dummy-Spielers zu erhöhen.

Der Sieger wird im Spiel zu dritt genauso entschieden wie in einem Spiel zu viert. Bei den Prüfungen werden auch die aktuellen Werte des Dummy-Spielers berücksichtigt und es ist möglich, dass der Dummy-Spieler dafür sorgt, dass einer der menschlichen Spieler ausscheidet. Der Dummy-Spieler verliert aber jedes Untentschieden gegen einen menschlichen Spieler.



Kurzspiel – Neun Spieljahre

Wenn die Spieler ein kürzeres Spiel über neun Spieljahre spielen wollen, sind folgende Anpassungen notwendig:

- Die Kalenderplättchen werden auf den Kalender auf dem Spielplan gelegt, um die Spieldauer auf neun Spieljahre zu verkürzen.
- Militärische Erhebungen werden am Ende des dritten, sechsten und neunten Spieljahres durchgeführt.

Es gibt weniger Stadtplättchen und Gebiete:

- Bei fünf Spielern werden die Stadtplättchen mit den Nummern 20 und 21 entfernt und ein Ödnisplättchen wird in Gebiet **2** gelegt.
- Bei vier Spielern werden die Stadtplättchen mit den Nummern 19, 20 und 21 entfernt und Ödnisplättchen werden in die Gebiete **1** and **2** gelegt.
- Bei drei Spielern werden die Stadtplättchen mit den Nummern 14 und 18 entfernt und Ödnisplättchen werden in die Gebiete **1** and **2** gelegt. (Und denkt daran, dass mit den Stadtplättchen mit dem  Symbol gespielt wird.)

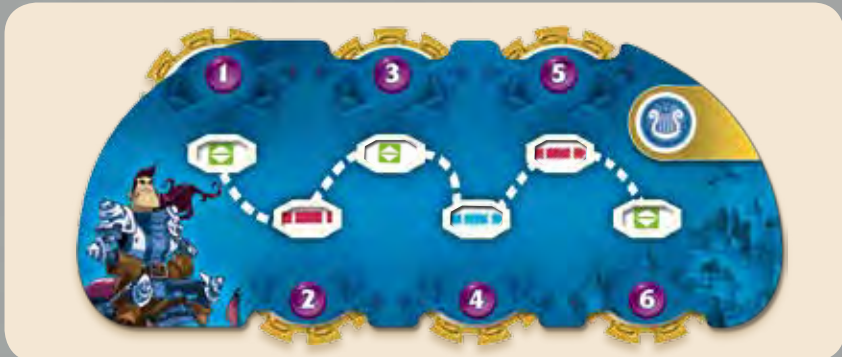
Das sonstige Spiel läuft genauso ab wie das Standardspiel.



Beispielzug

Spieler Blau ist der aktuelle Startspieler und steht zu Beginn des Spieljahres in Stadt Nr. 7. Er hat bereits 2 Dorfmilizionäre, 2 Bogenschützen und 1 Priester hinter seinem Sichtschirm.

Seine sechs Befehle für das kommende Spieljahr sind wie folgt



Ausführen der Befehle

1 Runde 1: – In Stadt Nr. 7 liegt ein Anwerbungsplättchen, auf dem sich noch drei Einheiten befinden: 1 Bogenschütze, 1 Fußsoldat und 1 Kampfmagier. Spieler Blau wirbt den Bogenschützen an (da er die schwächste verfügbare Einheit ist) und stellt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Die anderen Spieler führen ihren ersten eingestellten Befehl aus.

2 Runde 2: – Spieler Blau bewegt seinen Idrakys entlang der roten Straße von Stadt Nr. 7 nach Stadt Nr. 6.

Die anderen Spieler führen ihren zweiten eingestellten Befehl aus.

3 Runde 3: – In Stadt Nr. 6 stehen fünf Einheiten bereit: 1 Dorfmilizionär, 2 Bogenschützen, 1 Fußsoldat und 1 Kampfmagier. Spieler Blau wirbt die

schwächste verfügbare Einheit an (den Dorfmilizionär) und stellt ihn hinter seinen Sichtschirm.

Die anderen Spieler führen ihren dritten eingestellten Befehl aus.

4 Runde 4: – Spieler Blau bewegt seinen Idrakys entlang der blauen Straße von Stadt Nr. 6 nach Stadt Nr. 11.

Die anderen Spieler führen ihren vierten eingestellten Befehl aus.

5 Runde 5: – Spieler Blau bewegt seinen Idrakys entlang der roten Straße von Stadt Nr. 11 nach Stadt Nr. 17.

Die anderen Spieler führen ihren fünften eingestellten Befehl aus.

6 Runde 6: – Spieler Blau stellt dem Fürsten von Stadt Nr. 17 die benötigten Einheiten zur Verfügung, um eine Bedrohung zu beseitigen: 1 Dorfmilizionär, 1 Bogenschütze und 1 Priester. Er nimmt diese Einheiten aus dem Vorrat hinter seinem Sichtschirm und stellt sie in die Kaserne zurück. Als Belohnung baut er eine dreistöckige Zauberegilde in der Stadt und legt drei Bardenplättchen in Gebiete benachbart zu seinem Idrakys. (Er kassiert dieses Mal also keine Goldmünzen.) Er legt ein Bardenplättchen in das schneebedeckte Gebiet und wirft die beiden übrigen Plättchen in die Festung im Zentralgebiet.

Das Bedrohungsplättchen von Stadt Nr. 17 wird vom Spielplan entfernt und auf den Abwurfstapel für Bedrohungsplättchen gelegt. Eine neue Bedrohung wird vom Feld Nächstes Bedrohungsplättchen genommen und auf eine Stadt (Nr. 14) gelegt. Dann wird noch das oberste Plättchen des Bedrohungsstapels auf das Feld Nächstes Bedrohungsplättchen gelegt.

Die anderen Spieler führen ihren sechsten und letzten eingestellten Befehl aus.

Spieler Blau gibt das Startspieler-Plättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter.



A purple rabbit character with large, wide eyes, wearing a red and white ruffled collar and a red vest. It is holding a small blue and white object in its right hand. The background is a solid orange color.



Vielen Dank an:

Alexis, Arnaud, François, Paul, Etienne, Quentin, Anna,
Mathieu, Oriane, Clément, Catalina, Hélène, Emmanuel,
Nicolas, Amélie, Maxime, Chloé, Victor, Barbora,
Yves, Cathy, Adrien, Pascal, Ghislain, Guillaume.

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp und Robin de Cleur



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com