



ORDER  
OF THE  
GILDED COMPASS



Deutsche  
Spielregel



# Hintergrund

Order of the Gilded Compass ist ein Würfeinsatzspiel für 2-5 Spieler. Bei diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle von Schatzjägern, um die Einladung für die geheime Gemeinschaft der privilegiertesten Archäologen zu erhalten. Dafür suchen die Spieler auf dem gesamten Globus nach den fantastischsten und wertvollsten Artefakten.

Durch das Einsetzen ihrer Archäologenwürfel in den richtigen Orden zur rechten Zeit, erhalten die Spieler Schatzkarten und Spezialisten, tauchen nach versunkenen Schätzen, ergattern rare Funde im Auktionshaus und nutzen die Hilfe der "Illuminati".

Der Spieler mit den meisten und wertvollsten Schätzen am Spielende erhält die Einladung in den "Order of the Gilded Compass" und gewinnt.





# Material

6 Gebäude



„A“ Gebäude

„B“ Gebäude  
(doppelseitig)



„C“ Gebäude  
(doppelseitig)



26 antike Karten



36 private  
Artefakte



6 private  
Sammlungen



20 Sonder-  
fähigkeiten



24 magische  
Gegenstände



24 Wissensplättchen



30 versunkene  
Schätze



20 Missionen



36 Pokale



36 Spezialisten



40 Würfel in 5 Spielerfarben  
+ 2 in der Farbe Schwarz



Startspielermarker

# Spielaufbau

Order of the Gilded Compass nutzt einen variablen Spielaufbau, um eine interessante und frische Spielerfahrung zu kreieren. Jedes Spiel nutzt alle 3 der „A“ Gebäude und dazu je nach Wahl 1 „B“ Gebäude und 1 „C“ Gebäude. Der Prozess der Gebäudeauswahl und des Spielaufbaus wird hier beschrieben.

1

Universität (University), Archiv (Archives) und Bibliothek (Library) sind „A“ Gebäude und werden in jedem Spiel benötigt. Platziere diese Gebäude in der Tischmitte (siehe unten). Die Universität wird je nach Spielerzahl zusammengesetzt: bei 2 Spielern besteht die Universität aus 4 Feldern, bei 3 Spielern aus 5 Feldern, bei 4 Spielern aus 6 Feldern und bei 5 Spielern aus 7 Feldern. Danach werden die Spezialistenplättchen verdeckt gemischt und damit ein Stapel gebildet, der neben der Universität platziert wird. Die Plättchen „antike Karten“ werden verdeckt gemischt und diese oberhalb des Archivs platziert. Zuletzt werden die Wissensmarker neben der Bibliothek platziert.

2

Ein „B“ Gebäude, wird ausgewählt - entweder die Schatzjänergilde (Treasure Hunters' Guild) oder das Auktionshaus (Auction House) - und dieses links neben dem Archiv platziert (siehe unten).

3

Ein „C“ Gebäude, wird ausgewählt - entweder der geheime Tempel (Hidden Temple), die Illuminati, die gesunkene Galeone (Sunken Galleon) oder der Schatzturm (Treasure Tower) - und rechts neben dem Archiv platziert.

4

Die Gebäude im Spiel werden so genutzt, wie es unter der Gebäudebeschreibung in der Regel steht (Seite 6 - 19). Alle nicht benutzten Gebäude und die dazugehörigen Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

5

Jeder Spieler erhält ein Wissensplättchen, sowie die 8 Würfel einer Farbe, die er vor sich platziert. Die beiden schwarzen Würfel werden nur benötigt, wenn mit dem Illuminati gespielt wird!

6

Der Spieler, der zuletzt etwas wertvolles gefunden hat wird Startspieler und erhält den Startspielermarker (alternativ kann dieser auch ausgelost werden).

Das Spiel kann jetzt beginnen!





Wenn mit dem Auktionshaus (Auction House) gespielt wird, besitzt jeder Spieler ein Plättchen „private Sammlung“. Im Spiel ohne Auktionshaus kommen alle Plättchen „private Sammlungen“ zurück in die Schachtel.



zurück in die Schachtel



# Spielverlauf

Order of the Gilded Compass wird bei 2 + 3 Spielern über 6 Runden gespielt und bei 4 + 5 Spielern über 5 Runden. Zu Beginn jeder Runde führt der Spieler mit dem Startspielermarker seinen ersten Zug aus. Ein Zug besteht zuerst aus dem Würfeln mit allen eigenen Würfeln, danach wird mindestens ein Würfel in einem einzelnen Gebäude platziert, wo der oder die Würfel für den Rest der Runde verbleiben. Jedes Gebäude besitzt unterschiedliche Würfeinsatzregeln. Diese werden später in den Regeln beschrieben.

Nachdem der erste Spieler sein(e) Würfel in einem Gebäude platziert hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Würfeln und Einsetzen an der Reihe. Es ist zu Beachten, dass ein Spieler, der an den Zug kommt immer mit all seinen verbliebenen Würfeln würfelt. Dies wird so lange durchgeführt, bis ein Spieler seinen letzten Würfel in einem Gebäude platziert hat.

Sobald ein Spieler seinen letzten Würfel platziert hat, endet die Spielrunde beim Schlussspieler (das ist der Spieler rechts vom Startspieler).

Am Rundenende werden alle Gebäude einmalig ausgewertet und zwar von links nach rechts und von oben nach unten. Der oder die Spieler, die in einem Gebäude je nach Würfeinsatzregel am besten mit ihren Würfeln vertreten sind, erhalten eine bestimmte Belohnung (je nach Gebäude). Diese Würfeinsatzregeln, sowie die Belohnungen sind unter den Regeln für die Gebäude später in den Regeln beschrieben.

Nachdem alle Gebäude ausgewertet wurden, erhalten alle Spieler ihre Würfel zurück und der Startspielermarker wechselt zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Falls nach 5 oder 6 Spielrunden (je nach Spielerzahl) das Spielende noch nicht erreicht ist, beginnt eine neue Spielrunde. Um die Rundenzahl nachzuhalten, kann man nach jeder Spielrunde einen Wissensmarker zur Seite legen.

Tritt das Spielende ein, zählen die Spieler ihr Geld. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger!





# Gebäude

## „A“ Gebäude

### Archiv

Schicke deine Archäologen in das Archiv, um antike Karten zu finden. Das können zum Beispiel der Tempel von Pompeii, die versunkene Stadt von Atlantis, die Dschungelruinen, das Grab der Pharaonen, der Turm der Götter oder der dunkle Tempel sein.



#### Aufbau

Bei Spielbeginn werden die Plättchen „antike Karten“ gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Archiv platziert. Zu Beginn jeder Spielrunde werden 4 der Plättchen gezogen und offen rechts neben das Archiv gelegt.

Wird die Variante mit dem „Dummspieler“ gespielt, werden diese Plättchen eines nach dem anderen von oben nach unten neben dem Archiv platziert.



*Golden Doubloons*

#### Wie es funktioniert

Die Würfel werden hier in Gruppen platziert (einzeln, als Paar, als Drilling, ...).

Beim Zug eines Spielers, darf dieser nur Würfel desselben Wertes dort platzieren und zwar beliebig viele.

Ein Spieler kann im Archiv einen einzelnen Würfel platzieren, er kann einen zusätzlichen Würfel an eine eigene, dort bereits liegende Reihe „anhängen“, wobei der oder die neuen Würfel denselben Wert haben müssen, als die vorher dort platzierten Würfel.

Jeder Spieler darf im Archiv beliebig viele Gruppen platziert haben, allerdings darf es niemals 2 Gruppen geben, deren Wert und Würfelanzahl identisch ist, gleich von welchem Spieler!



### Auswertung

Der Spieler, dessen Gruppe aus den meisten Würfeln besteht, sucht sich ein Plättchen seiner Wahl aus, und legt sie offen vor sich. Zweite Wahl hat der Spieler mit den zweitmeisten Würfeln. Beachte, dass ein Spieler auch mehrere Plättchen erhalten kann.

Bei mehreren Spielern mit derselben Würfelanzahl wählt zuerst der Spieler, dessen Gruppe über den höheren Wert verfügt ein Plättchen aus.

Das wird solange wiederholt, bis alle Plättchen vergeben wurden.

Alle Würfel, die jetzt noch im Archiv platziert sind, werden in die Bibliothek versetzt.

Wurden nicht alle Plättchen vergeben, werden übrige davon offen zur Seite gelegt und gesammelt.



#2 mit 3 Würfeln

#4 mit 2 Würfeln

#1 mit 4 Würfeln

#5 mit 1 Würfel  
der Würfel wird in die  
Bibliothek gelegt

#3 mit 3 Würfeln

### Mit 1 Spezialist



= 5

### Ohne Spezialist



= 1

### Belohnung

Die Plättchen haben 2 Werte aufgedruckt. Den höheren Wert an Gold erhält ein Spieler am Spielende, wenn er dann einen Spezialisten dem Plättchen „antike Karte“ zuordnen kann.

Den niedrigeren Wert an Gold erhält der Spieler, wenn er keinen Spezialisten diesem Plättchen zuordnen kann. Jedes Plättchen „antike Karte“ bietet Platz für 1 Kartenzeichner und 1 Ausgräber, die dem Plättchen zugeordnet werden können.

Kartenzeichner und Ausgräber müssen der Farbe des Plättchens „antike Karte“ entsprechen.

Spezialisten sind detailliert unter „Universität“ beschrieben.

## Universität

Schicke deine Archäologen in die Universität, um Spezialisten anzuheuern - Kartenzeichner und Ausgräber - die mit ihrem Wissen wertvoll für die Ausgrabungsstellen sind. Wähle die Spezialisten, die besonders qualifiziert sind, dir bei der Schatzjagd zu helfen.

### Aufbau

Bei Spielbeginn werden die Spezialistenplättchen verdeckt gemischt und links neben der Universität platziert. Zu Beginn jeder Spielrunde werden davon so viele gezogen, wie es Eingänge zu der Universität gibt, und diese offen unterhalb der Universität ausgelegt.

Die Zahl der Eingänge ist abhängig von der Spielerzahl: 4 Eingänge bei 2 Spielern, 5 Eingänge bei 3 Spielern, 6 Eingänge bei 4 Spielern und 7 Eingänge bei 5 Spielern. Falls mit der Variante „Dummspieler“ gespielt wird, werden die Spezialisten einer nach dem anderen gezogen und von links nach rechts unterhalb der Universität ausgelegt.



## Wie es funktioniert

In der Universität setzen die Spieler einen einzelnen Würfel mit beliebigem Wert, oder genau 2 Würfel mit dem Wert 5 (1 + 4, 2 + 3) ein. In späteren Spielrunden setzen die Spieler dort Würfel nach denselben Regeln ein. Die Würfel in der Universität werden dort immer aufsteigend von links nach rechts, mit jeweils einem Würfel pro Eingang sortiert. Die Würfel werden dabei immer soweit links, wie möglich platziert. Besitzt der neue Würfel einen Wert, der bereits in der Universität vorhanden ist, wird der oder die alten Würfel mit diesem Wert, sowie alle rechts davon liegenden Würfel einen Eingang nach rechts weitergeschoben, sodass der neue Würfel seinen Platz findet. Werden Würfel rechts aus der Universität rausgeschoben, landen sie in der Bibliothek.



*Holy goblet!*

## Auswertung

Beginnend mit dem Spieler, dessen Würfel ganz links in der Universität liegt, wählen die Spieler pro Würfel einen der ausliegenden Spezialisten (Kartenzeichner zeigen das Kompass-Symbol, Ausgräber das Schaufel-Symbol). Falls am Rundenende noch Spezialistenplättchen übrig bleiben, werden diese zur Seite gelegt und gesammelt. Spezialisten bringen den Spielern je nach Wert 1-3 Gold am Spielende, aber nur, wenn sie einem Plättchen „antike Karte“ derselben Farbe zugeordnet werden können.

*Beachte: ein Plättchen „antike Karten“ bietet nur Platz für einen Spezialisten von jedem Typ (Kartenzeichner und Ausgräber). Z.B. die grüne Dschungelruine bietet Platz für einen grünen Kartenzeichner und einen grünen Ausgräber.*

## Belohnung

Spezialisten sind bei Spielende soviel Gold wert, wie auf den Plättchen aufgedruckt ist (1 - 3), allerdings nur, wenn sie einem Plättchen „antike Karte“ entsprechender Farbe zugeordnet werden können.

Kann ein Spezialist nicht zugeordnet werden, ist er 0 Gold wert.

Die Spezialisten müssen erst bei der Auswertung am Spielende zugeordnet werden und nicht vorher.



**Gelb platziert  
2 Würfel mit  
Summe 5**



**Blau platziert  
eine 1 und  
schiebt alle Würfel  
nach rechts**



**Rot platziert  
2 Würfel mit  
Summe 5 (4 + 1)  
und schiebt den  
Würfel mit  
höherem Wert  
nach rechts**



**Blau wählt  
den Spezi-  
alisten zuerst,  
weil sein Würfel  
auf dem 1.  
Feld liegt**

**Rot wählt  
den Spezi-  
alisten als  
dritter und  
vierter**

**Gelb wählt  
als zweiter,  
sowie als  
fünfter**



**Kartenzeichner+antike Karte+Ausgräber**

$$2+2+3=7$$





# Bibliothek

Die Bibliothek ist ein Ort, an dem die Archäologen forschen, lernen oder Ideen austauschen. Archäologen, die hierher geschickt werden, erhalten Wissen in Form von Wissensplättchen, die es erlauben, noch einmal zu würfeln.

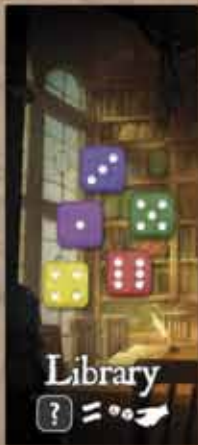


## Aufbau

Bei Spielbeginn werden die Wissensplättchen als Stapel neben der Bibliothek platziert.



*Sarcophagus - 1922*



## Wie es funktioniert

Wenn ein Spieler einen seiner Würfel nicht regulär in einem Gebäude platzieren kann, was selten vorkommt, dann muss er einen Würfel in der Bibliothek platzieren. Außerdem landen alle Würfel in der Bibliothek, die rechts aus der Universität (oder von der Spitze des Schatzturms) geschoben werden.

Alle Würfel, die bei der Auswertung keine Belohnung erhalten, werden ebenfalls in die Bibliothek gelegt. Ein Spieler darf sich nach dem Würfeln entscheiden, einen einzelnen Würfel in die Bibliothek zu legen, wenn er keine Würfel in einem anderen Gebäude platzieren will, auch wenn das normalerweise kein guter Zug ist.

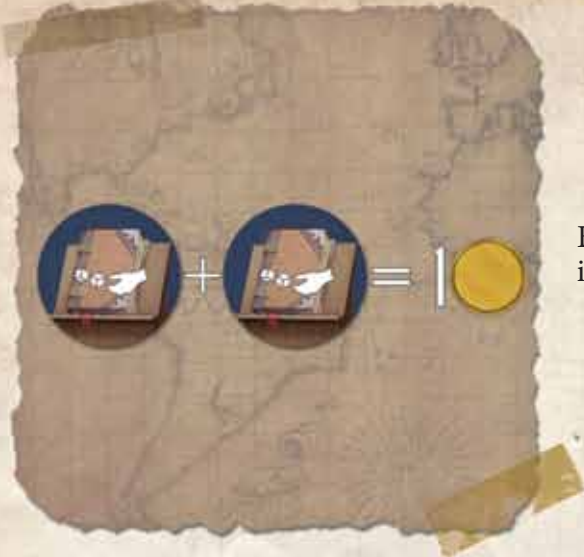


## Auswertung

Die Bibliothek wird immer als letztes Gebäude ausgewertet. Die Spieler entfernen all ihre Würfel aus der Bibliothek, nehmen diese zu sich zurück und nehmen sich für jeden eigenen Würfel ein Wissensplättchen. Sollten diese nicht ausreichen, müssen sich die Spieler anderweitig behelfen.

Diese Wissensplättchen werden im weiteren Spiel dazu genutzt noch einmal zu würfeln. Dazu gibt der Spieler eines seiner Wissensplättchen zurück zum Stapel neben der Bibliothek, und würfelt mit beliebig vielen seiner nicht eingesetzten Würfeln noch einmal. Dies darf beliebig oft wiederholt werden, so lange der Spieler noch Wissensplättchen besitzt.





### Belohnung

Bei Spielende erhält der Spieler für je 2 Wissensplättchen in seinem Besitz 1 Gold (abgerundet).

## „B“ Gebäude

### Auktionshaus

Schicke deine Archäologen ins Auktionshaus, um Artefakte für deine private Sammlung zu erwerben. Einige dieser Artefakte sind speziell für dich von Bedeutung, während andere nicht deinem Geschmack entsprechen.



### Aufbau

Zu Spielbeginn werden die Plättchen „private Artefakte“ verdeckt gemischt, in einem Stapel oberhalb des Auktionshauses platziert und dann jedem Spieler eines ausgeteilt. Dieses Plättchen hält jeder Spieler vor den anderen geheim, schaut es sich aber an. Diese Plättchen zeigen jedem Spieler 2 bevorzugte Artefakttypen. Es gibt 6 verschiedene Arten von privaten Artefakten: Wüste, Dschungel, Wasser, Feuer, Heilig und Dunkelheit – von jeder Art 6 Stück.



### Wie es funktioniert

Spieler platzieren hier ihre Würfel als aufsteigende Straßen (z. B. 2-3, 1-2-3, 5-6 etc.). Ein Spieler darf niemals eine Straße von Würfeln dort platzieren, die bereits exakt so vorhanden ist. Kein Spieler darf mehr als eine Straße im Auktionshaus platzieren. Ein Spieler kann dort auch einen einzelnen Würfel, quasi als 1er Straße platzieren. Ein Spieler darf seine Straße in einem späteren Zug erweitern, indem er einen Würfel am unteren Ende, am oberem Ende, oder an beiden Enden hinzufügt. Zwei Straßen können sich von den Werten her überlapen, aber es darf nie 2 identische Straßen dort geben.



## Auswertung

Die beiden Spieler mit den längsten Straßen (das sind die Straßen, die aus den meisten Würfeln bestehen), erhalten Artefakte aus dem Auktionshaus.

Der Spieler mit der längsten Straße erhält 3 Plättchen, behält davon 2. Der Spieler mit der zweitlängsten Straße zieht 2 Plättchen und behält eines (z.B. 1-2-3-4 schlägt 4-5-6 schlägt 5-6). Bei Straßen aus gleichvielen Würfeln gilt die Straße als wertvoller, deren Werte höher sind (z.B. 3-4-5 schlägt 1-2-3). Übrige Plättchen, welche die Spieler nicht behalten, werden offen oberhalb des Auktionshauses gesammelt. Würfel von Spielern, die leer aus gegangen sind, werden in die Bibliothek gelegt.

*Beachte: Im 5-Personenspiel erhält der Spieler mit der drittlängsten Straße ein Plättchen vom Stapel und behält es!*

## Belohnung

Die Artefakte sind bei Spielende unterschiedlich viel Gold wert. Jeder Spieler erhält dafür so viel Gold, wie sein Plättchen „Private Sammlung“ zeigt.

Die am meisten bevorzugten Artefakte sind 4 Gold je Artefakt wert, die daneben bevorzugten Artefakte 2 Gold und alle übrigen, die nicht auf dem Plättchen abgebildet sind 1 Gold.

# Schatzjänergilde

Schickt eure Archäologen in die Schatzjänergilde, um geheime Informationen für eure Missionen zu erhalten, mit denen ihr mehr Gold durch eure Schatzjagd erhalten könnt.

## Aufbau

Zu Spielbeginn werden die Missionsplättchen gemischt und als verdeckter Stapel oberhalb der Schatzjänergilde platziert.

*Beachte: Missionsplättchen, die Gebäude betreffen, die nicht im Spiel sind, werden vorher aussortiert und aus dem Spiel entfernt:*

„Dive for Doubloons“ - „Sunken Galeon“  
„Join the Illuminati“ - „Illuminati“  
„Loot the tower“ - „Treasure Tower“  
„Raid the Temple“ - „Hidden Temple“



#1 mit meisten und höchsten Würfeln

Zieht 3 Artefakte und behält 2 davon

#2 mit den zweithöchsten Würfeln

Zieht 2 Artefakte und behält 1 davon





## Wie es funktioniert

Spieler platzieren hier ihre Würfel als aufsteigende Straßen (z. B. 2-3, 1-2-3, 5-6 etc.). Ein Spieler darf niemals eine Straße von Würfeln dort platzieren, die bereits exakt so vorhanden ist.

Kein Spieler darf mehr als eine Straße in der Schatzjägergilde platzieren.

Ein Spieler kann dort auch einen einzelnen Würfel, quasi als 1er Straße platzieren.

Ein Spieler darf seine Straße in einem späteren Zug erweitern, indem er einen Würfel am unteren Ende, am oberem Ende, oder an beiden Enden hinzufügt.

Zwei Straßen können sich von den Werten her überlappen, aber es kann nie 2 identische Straßen dort geben.



## Auswertung

Die beiden Spieler mit den längsten Straßen (das sind die Straßen, die aus den meisten Würfeln bestehen), erhalten ein Missionsplättchen aus der Schatzjägergilde. Der Spieler mit der längsten Straße wählt zuerst, indem er 3 der Plättchen zieht, eines davon behält und die anderen beiden dem Spieler mit der zweitlängsten Straße gibt, der ebenfalls eines davon behält und das dritte wieder verdeckt unter den Stapel schiebt.

Wie beim Auktionshaus schlägt bei den Straßen 1-2-3-4 die 4-5-6, welche die 5-6 schlägt. Bei Straßen aus gleichvielen Würfeln gilt die Straße als wertvoller, deren Werte höher sind (z.B. 3-4-5 schlägt 1-2-3). Würfel von Spielern, die leer aus gegangen sind, werden in die Bibliothek gelegt.

*Beachte: Im 5-Personenspiel erhält der Spieler mit der drittlängsten Straße das dritte Plättchen, anstatt es wieder unter den Stapel zu schieben.*



*Jungle Relic - 1929*



## Belohnung

Die Missionsplättchen sind unterschiedlich viel Gold bei Spielende wert. Das Beiblatt zeigt die Übersicht aller Missionsplättchen, ihre Vorteile, sowie ihren Wert bei Spielende.



*Temple of Pompeii*

# „C“ Gebäude

## Geheimer Tempel

Schicke deine Archäologen in den geheimen Tempel, um magische Gegenstände zu finden, die dir helfen, dass deine Spezialisten wertvollere Schätze sammeln.

### Aufbau

Zu Spielbeginn werden die Plättchen „magische Gegenstände“ gemischt und oberhalb des versteckten Tempel als verdeckter Stapel platziert. Zu Beginn jeder Spielrunde werden davon einige gezogen und verdeckt neben die entsprechenden Felder des geheimen Tempels gelegt. Bei 2 Spielern werden 2 Plättchen gezogen, bei 3 Spielern 3 und bei 4 + 5 Spielern 4 Stück.



### Wie es funktioniert

Ein Spieler ordnet 2 der gewürfelten Würfel einem der Plättchen zu. Dabei müssen die beiden Würfel exakt die Zahlen zeigen, die auf dem Plättchen abgedruckt sind (2+5/1+6). Die beiden Würfel müssen in einem Zug zusammen dort platziert werden. Ein Spieler kann dort nicht mehr verdrängt werden und erhält sein Plättchen bei der Auswertung des Gebäudes.



Rot erhält diesen magischen Gegenstand



### Auswertung

Die Spieler nehmen sich gleichzeitig die Plättchen, auf denen sie ihre Würfel platziert haben, schauen sie sich an und sammeln sie geheim bis zum Spielende. Alle Plättchen, auf denen keine Würfel platziert wurden, werden offen neben dem geheimen Tempel gesammelt.





Ausgräber mit magischem Gegenstand:  $2 \times 2 = 4$

Antike Karte mit 1 Spezialist:  $1$

Summe =  $5$



Kartenzeichner mit magischem Gegenstand:  $2 \times 2 = 4$

Ausgräber mit magischem Gegenstand:  $1 \times 2 = 2$

Beide Spezialisten haben magischen Gegenstand:  $3 \times 2 = 6$

Summe =  $12$

### Belohnung

Magische Gegenstände sind einer bestimmten Farbe, passend zu den Spezialisten zugeordnet. Dabei ist es auch wichtig, ob sie für einen Kartenzeichner (Kompass) oder einen Ausgräber (Werkzeug) von Bedeutung sind. Bei Spielende verdoppelt ein magischer Gegenstand der richtigen Farbe und des richtigen Spezialisten den Goldwert dieses Spezialisten, allerdings nur, wenn er einem Plättchen „antike Karte“ zugeordnet wird.

Falls beide Spezialisten, die einem Plättchen „antike Karte“ zugeordnet wurden mit einem magischen Gegenstand bestückt sind, verdoppelt sich neben den Werten beider Spezialisten auch der Wert der antiken Karte!

Jedem Spezialisten kann nur ein magischer Gegenstand zugeordnet werden!

## Illuminati

Schicke deine Archäologen in die heiligen Hallen der Illuminati, um spezielle Hilfe in Form von speziellen Fähigkeiten zu erhalten. Diese Fähigkeiten können in künftigen Spielrunden genutzt werden, um Vorteile gegenüber den anderen Spielern und mehr Schätze zu erhalten.



### Aufbau

Bei Spielbeginn werden die Plättchen mit den Sonderfähigkeiten gemischt und als verdeckter Stapel oberhalb des Illuminati platziert.

Zu Beginn jeder Spielrunde werden 3 davon aufgedeckt und neben dem Illuminati platziert.

*Beachte: Falls mit der Variante „Dummyspieler“ gespielt wird, werden diese 3 Plättchen eines nach dem anderen gezogen und von oben nach platziert.*



## Wie es funktioniert

Ein Spieler platziert im Illuminati Würfel, deren Werte abhängig sind von denen der zuvor dort platzierten Würfeln. Der erste Würfel muss ein einzelner Würfel. Jeder weitere Spieler, der dort Würfel einsetzt, muss die zuvor eingesetzte Kombination dublizieren + einen weiteren Würfel beliebigen Wertes. Der erste Spieler platziert einen einzelnen Würfel beliebigen Wertes. Der zweite Spieler platziert 2 Würfel: einen mit demselben Wert, wie der erste Würfel und einer mit einem beliebigen Wert. Ein dritter Spieler muss dieselbe Kombination an Würfelwerten platzieren, wie der zweite Spieler + einen dritten Würfel mit beliebigem Wert und so weiter. Am Ende der Spielrunde erhalten nur die beiden Spieler mit den meisten Würfeln im Illuminati ein Plättchen mit einer Sonderfähigkeit. Würfel von Spielern, die leer ausgehen, werden in die Bibliothek gelegt. Ein Spieler kann im Illuminati nur eine einzige Würfelgruppe besitzen, aber er kann sie nachträglich erweitern. Nach der Erweiterung muss er über die stärkste Würfelgruppe verfügen. Ein Spieler, der bereits über die stärkste Würfelgruppe verfügt, kann diese um genau einen weiteren Würfel beliebigen Wertes erweitern. *Beachte: Es darf nie eine identische Zahl an Würfeln verschiedener Spieler im Illuminati geben.*

## Auswertung

Die beiden Spieler mit den stärksten Würfelgruppen im Illuminati (das sind die beiden Spieler, deren Würfelgruppe aus den meisten Würfeln besteht), erhalten ein Plättchen mit einer Sonderfähigkeit, um sie in späteren Spielrunden zu nutzen. Der Spieler mit den meisten Würfeln wählt zuerst eines der Plättchen und dann der Spieler mit den zweitmeisten Würfeln eines der übrigen Plättchen. Zuletzt erhält der Spieler mit den meisten Würfeln noch das letzte der 3 Plättchen. Alle Spieler, die hier leer ausgehen, legen ihre Würfel vom Illuminati in die Bibliothek. Ein Spieler kann die Sonderfähigkeit in einer späteren Runde nutzen, indem er das Plättchen abgibt, und die Fähigkeit nutzt.

## Sonderfähigkeiten



**Ein zeitloses Geschenk (x5)**  
Führe am Ende einer Runde einen zusätzlichen Zug aus (Die Option dazu verläuft im Uhrzeigersinn).



**Siegeswille (x5)**  
Platziere eine Würfelkombination in einem Gebäude, die dort bereits existiert. Lege danach 1 der Würfel des Gegners in die Bibliothek (Ein erneuter Gleichstand darf dadurch nicht entstehen).



**Kleine Hilfe (x5)**  
Erhalte zu Rundenbeginn die 2 schwarzen Würfel zusätzlich (Nur 1 Spieler pro Runde möglich. Nicht eingesetzte Würfel sind bei Rundenende verloren).



**Überzeugungskraft (x5)**  
Drehe 2 deiner gewürfelten Würfel auf einen beliebigen Wert (direkt nach dem Würfelwurf).



### Belohnung

Ungenutzte Sonderfähigkeiten sind 1 Gold bei Spielende wert, allerdings sind diese Plättchen zumeist mehr wert, wenn sie während des Spiels richtig eingesetzt werden.



*Skull found in Dark temple*



## Gesunkene Galeone

Schicke deine Archäologen zum Tauchen in das Schiffswrack der gesunkenen Galeone, um dort versunkene Schätze zu finden. Der Wert der Schätze kann variieren, also ist es sinnvoll, davon so viele wie möglich zu besitzen.



### Aufbau

Bei Spielbeginn werden die Plättchen mit den versunkenen Schätzen gemischt und verdeckt oberhalb der gesunkenen Galeone platziert.



*Tower of the Gods*

### Wie es funktioniert

Wichtig beim Platzieren von Würfeln in der gesunkenen Galeone ist die Augensumme und die Zahl der Würfel. Der erste Spieler, platziert dort genau einen Würfel beliebigen Wertes. Dann erhält er sofort ein Plättchen „versunkene Schätze“, schaut es sich an und legt es verdeckt vor sich. Der nächste Spieler platziert dort 2 Würfel, deren Augensumme höher sein muss, als der Wert des einzelnen Würfels. Dann zieht der Spieler sofort 2 der Plättchen, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich. Der dritte Spieler muss dann 3 Würfel mit einer höheren Augensumme, als der zweite Spieler dort platzieren, und dann 3 Plättchen zu ziehen und so weiter. Jeder Spieler darf in der gesunkenen Galeone nur eine einzige Würfelgruppe platzieren.

*Beachte, dass ein Spieler eine seiner Würfelgruppe auch nachträglich erhöhen darf. Dabei ist zu beachten, dass die neue Würfelgruppe, aus genau einem Würfel mehr besteht, als die bisher größte Würfelgruppe und deren Summe zudem am höchsten ist. Danach zieht der Spieler so viele Plättchen, wie er Würfel neu hinzugefügt hat.*



### Auswertung

Am Ende der Spielrunde hat jeder Spieler genauso viele Plättchen vor sich liegen, wie er Würfel in der gesunkenen Galeone eingestzt hat.

Der Spieler mit der größten Würfelgruppe und -summe, behält 2 seiner versunkenen Schätze, alle anderen Spieler behalten nur einen davon.

Diese Schätze legen die Spieler offen vor sich, alle anderen werden verdeckt zur Seite gelegt und gesammelt. Falls der Vorrat an Plättchen aufgebraucht ist, werden die zur Seite gelegten wieder neu gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

*Beachte: Sollte sich bei Rundenende nur ein einziger Würfel in der gesunkenen Galeone befinden, behält der Spieler seinen gezogenen Schatz, zieht noch einen weiteren vom verdeckten Stapel und legt beide offen vor sich.*







### Belohnung

Jede Plättchen eines versunkenen Schatzes ist 1 - 3 Gold bei Spielende wert. Der genaue Wert ist auf dem Plättchen aufgedruckt.



*Last Relic of Atlantis*

## Schatzturm

Schicke deine Archäologen zu dem instabilen Schatzturm, um dort wertvolle Pokale zu finden. Je nachdem, wie clever und wagemutig du bist, wirst du die wertvolleren Pokale der oberen Stockwerke ergattern, aber lass dich nicht von andern Archäologen verdrängen.



### Aufbau

Zu Spielbeginn werden die Pokalplättchen je nach Rückseite (Gold, Silber und Bronze) sortiert und getrennt gemischt. Diese 3 verdeckten Stapel werden rechts neben dem Schatzturm platziert: Bronze neben dem ersten Stockwerk, Silber neben dem zweiten und Gold neben dem dritten Stockwerk.





### Wie es funktioniert

Wer im Schatzurm Würfel einsetzen will, setzt entweder genau einen Würfel beliebigen Wertes, oder 2 Würfel mit Summe 7 ein. Würfel mit den Werten 1-3 werden im ersten Stock der linken Turmhälfte platziert, während Würfel mit den Werten 4-6 im ersten Stock der rechten Turmhälfte platziert werden.

Sobald ein weiterer Spieler Würfel dort platziert, landen diese zunächst auch im ersten Stock, während zuvor dort platzierte Würfel in den zweiten Stock verschoben werden. Wurden dort zuvor auch schon Würfel hingeschoben, steigen diese ebenfalls einen Stock auf. War auch der dritte Stock bereits besetzt, werden diese Würfel von den neuaufgestiegenen Würfeln in die Bibliothek verdrängt. Dies wird so lange weitergeführt, bis das Rundenende erreicht ist.

### Auswertung

Jeder Spieler, der am Rundenende noch Würfel im Schatzurm liegen hat, erhält für jeden Würfel ein Pokalplättchen der entsprechenden Sorte vom verdeckten Stapel. Der erste Stock erhält also Bronzeplättchen, der 2. Stock Silberplättchen und der 3. Stock Goldplättchen.

Diese Pokalplättchen werden verdeckt bis zum Spielende gesammelt (z.B. hat ein Spieler 2 Würfel im ersten Stock und einen im 3. Stock, erhält er 2 Bronzeplättchen und 1 Goldplättchen).

### Belohnung

Die Pokalplättchen aus dem Schatzurm sind unterschiedlich viel Gold bei Spielende wert.

Die Bronzeplättchen sind 0-2 Gold wert, die Silberplättchen sind 1-3 Gold wert und die Goldplättchen ebenfalls 1-3 Gold, wobei die höheren Stockwerke eine größere Chance bieten, einen wertvolleren Schatz zu erhalten.



1 x 0 GOLD  
10 x 1 GOLD  
1 x 2 GOLD



5 x 1 GOLD  
6 x 2 GOLD  
1 x 3 GOLD



1 x 1 GOLD  
6 x 2 GOLD  
5 x 3 GOLD

# Auswertung bei Spielende

Nach der 5. Spielrunde (der 6. im Spiel mit 2 + 3 Spielern) ermitteln die Spieler, wieviel Gold sie verdient haben. Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt Order of the Gilded Compass. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten nicht zugeordneten Spezialisten!



## Plättchen „antike Karten“

Der höhere Wert zählt, wenn mindestens ein Spezialist dem Plättchen zugeordnet werden konnte. Der niedrigere Wert, wenn kein Spezialist zugeordnet wurde.



## Spezialistenplättchen

Zählen den aufgedruckten Wert an Gold, aber nur wenn es einem Plättchen „antike Karten“ zugeordnet werden konnte - sonst ist es 0 Gold wert.

*Beachte, dass einer „antiken Karte“ nur je ein Kartenzeichner und ein Ausgräber gleicher Farbe zugeordnet werden kann.*



## Wissensplättchen

Zählen 1 Gold pro 2 Wissensplättchen im Besitz des Spielers bei Spielende (abgerundet).



## Private Artefakte

Zählen 1, 2 oder 4 Gold, je nachdem, was das Plättchen „private Sammlung“ des Spielers zeigt. Die meistgesuchten Artefakte sind jeweils 4 Gold wert, die gesuchten Artefakte jeweils 2 Gold und alle anderen Artefakte jeweils 1 Gold



## Geheimmissionen

Zählen unterschiedlich viel Gold bei Spielende, je nachdem, ob der Spieler die Mission erfüllt hat. Die beiliegende Übersicht erklärt alle Missionsplättchen.



## Magische Gegenstände

Diese Plättchen sind je einem Spezialisten gleicher Farbe und gleichen Typs zuzuordnen, wenn dieser einer antiken Karte zugeordnet wurde. Ist das der Fall, zählt der Spezialist doppelt. Sind beiden Spezialisten dieser antiken Karte magische Gegenstände zugeordnet, verdoppelt sich auch der Wert der antiken Karte.



## Sonderfähigkeiten

Ungenutzte Sonderfähigkeiten sind jeweils 1 Gold wert.



## Versunkene Schätze

Die versunkenen Schätze sind jeweils 1 - 3 Gold wert.

Die Spieler erhalten die Summe aller Schätze als Gold bei Spielende.



## Pokale aus dem Schatzturm

Sind von 0 - 3 Gold je Stück wert. Die Spieler erhalten die Summe aller Pokale als Gold bei Spielende.



# Sonderregeln for 2 und 3 Spieler

Wenn Order of the Gilded Compass mit 2 oder 3 Spielern gespielt wird, gibt es eine Möglichkeit, um den Wettbewerb um die Belohnungen zu erhöhen. Die folgenden 2 Varianten helfen dabei, aber sie sollten nicht beide zusammen benutzt werden.

## Variante 1: weniger Gebäude

Diese Variante führt zu mehr Konkurrenz, bietet aber weniger Gebäudevarianz! Beim Spielaufbau wird kein „C“ Gebäude verwendet. Die Regeln ändern sich nicht, es gibt nur eine Gebäudeoption weniger.

## Variante 2: Dummyspieler

Diese Variante erlaubt mehr Gebäudevarianz und zumeist höhere Interaktion zwischen den Spielern!

Bei Spielbeginn wird eine Würfelfarbe für den Dummyspieler benutzt. Jeder Spieler erhält 2 Würfel dieser Farbe zu seinen eigenen. Bei jedem Spielzug würfelt der Spieler mit all seinen Würfeln, also auch mit den beiden des Dummyspielers. Der Spieler darf einen oder beide dieser Würfel in einem Gebäude platzieren und zwar bevor, oder nachdem er in diesem Zug eigene Würfel eingesetzt hat.

Die Würfel des Dummyspielers werden nach den gleichen Spielregeln, wie die Spielerwürfel eingesetzt - das heißt, dass sie auch nur einem einzigen Gebäude je Zug zugeordnet werden dürfen, sowie die Regeln dieses Gebäudes befolgt werden müssen.

Ein Spieler kann in seinem Zug auch auf das Einsetzen von „Dummywürfeln“ verzichten.

Die Würfel des Dummyspielers werden wie ein weiterer Spieler behandelt. Das bedeutet, dass ein Spieler diesen Würfeln weitere hinzufügen darf.

Ein Spieler muss ebenfalls all seine Würfel eingesetzt haben, um das Ende der Spielrunde einzuläuten, aber er kann trotzdem immer noch Würfel des Dummyspielers bei Rundenende besitzen.

Gewinnt der Dummyspieler in einem Gebäude eine Belohnung, wird diese aus dem Spiel entfernt.

Wenn möglich wählt der Dummyspieler immer die Belohnung mit dem höchsten Wert.

Bei mehreren Belohnungen gleichen Wertes, wird stets die weiter oben bzw. weiter linksliegende Belohnung aus dem Spiel entfernt. Handelt es sich um eine verdeckt liegende Belohnung, wird diese auch verdeckt aus dem Spiel entfernt.

Die Beispiele auf der folgenden Seite, erläutern das Vorgehen mit Belohnungen für den Dummyspieler:

## „A“ Gebäude

**Archiv:** Dummyspieler ist # 1: Entferne das Plättchen mit dem höchsten Wert aus dem Spiel. Bei gleichhohen Werten wird das höher liegende Plättchen entfernt.

**Bibliothek:** Dummyspieler ist # 1: kein Effekt.

**Universität:** Dummyspieler ist # 1: entferne den Spezialist mit dem höchsten Wert. Bei gleichhohen Werten wird das Plättchen weiter links entfernt.

## „B“ Gebäude

### **Auktionshaus:**

Dummyspieler ist # 1: Es werden zufällig 4 Plättchen entfernt und oben zur Seite gelegt.

Dummyspieler ist # 2: Es werden zufällig 2 Plättchen entfernt und oben zur Seite gelegt.

### **Schatzjänergilde:**

Dummyspieler ist # 1: Der Spieler an # 2 zieht nur 2 Plättchen.

Dummyspieler ist # 2: Der Spieler an # 1 erhält ein Plättchen, die anderen beiden Plättchen werden verdeckt unter den Stapel geschoben.

## „C“ Gebäude

### **Geheimtempel:**

Dummyspieler ist # 1: Plättchen wird entfernt und verdeckt zur Seite gelegt.

### **Illuminati:**

Dummyspieler ist # 1: Das oberste Plättchen wird entfernt und verdeckt zur Seite gelegt. Der Spieler wählt eines der übrigen 2 Plättchen und entfernt das dritte.

Dummyspieler ist # 2: Der Spieler wählt ein Plättchen, danach wird das oberste Plättchen entfernt, bevor der Spieler auch das übrige Plättchen erhält.

### **Gesunkene Galeone:**

Dummyspieler ist # 1: Der Spieler an # 2 behält nur ein Plättchen.

Dummyspieler ist # 2: Nur der Spieler an # erhält eine Belohnung.

### **Schatzturm:**

Dummyspieler ist # 1: Kein Plättchen wird für den Dummyspieler entfernt.

## Credits!

Game Design: Bernd Einstein & Jeff Allers

Development: Joshua Lobkowicz

Art: Grace Liu, Mackenzie Brewer, Felipe Gaona, Vincente Sivera Catala

Graphic Design: Becky Hislop

Rulebook Layout: Becky Hislop

Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz, Becky Hislop

Playtesters: Shane Myerscough, Joseph Reissmann, Josh Black, Kyle Perryman, Brad Brooks, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz, and many many more.

Thanks to everyone who played at game days, game nights, game cafes, and conventions!

**Deutsche Übersetzung: Bernd Eisenstein © Irongames 2016**

**web: [www.irongames.de](http://www.irongames.de)**

**mail: [info@irongames.de](mailto:info@irongames.de)**





ORDER  
OF THE  
GILDED COMPASS



Missionsplättchen  
Übersicht



# Schatzsuchergilde: Missionsplättchen Übersicht



## Doppelkarte (A Dual Map - x6):

Jede Doppelkarte zeigt eine Kombination aus 2 verschiedenen Farben. Der Spieler kann dieser bei Spielende je 1 Spezialistenplättchen dieser Farben zuordnen, 1 Kartenzeichner und 1 Ausgräber. Wurden dieser Karte 2 Spezialisten zugeordnet, ist die Karte 3 Gold wert - ansonsten 0 Gold. Die zugeordneten Spezialisten punkten auf jeden Fall, egal, ob die Karte 3 oder 0 Gold wert ist.



## Geheimkarte (A Secret Map - x2):

Jeder Geheimkarte können 2 Spezialisten gleicher Farbe zugeordnet werden: je 1 Kartenzeichner und 1 Ausgräber. Der Spieler erhält 1 Gold für die Geheimkarte wenn ihr mindestens 1 Spezialistenplättchen zugeordnet wurde, jedoch 0 Gold, bei 0 Spezialisten.



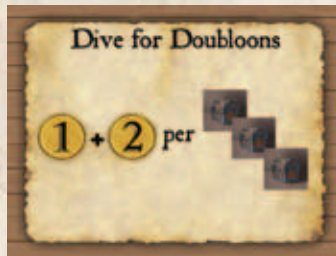
## Kenntnisse gewinnen (Broaden Your Expertise):

Der Spieler erhält 1 Gold für jeden Spezialist unterschiedlicher Farbe, der einer Karte oder einem Missionsplättchen zugeordnet wurde. Spezialisten, die keiner Karte zugeordnet wurden, zählen 0 Gold.



## Zusammenkunft der Kartenzeichner (Congregate Cartographers):

Der Spieler erhält 1 Gold für jeden Kartenzeichner, der einer Karte zugeordnet wurde.



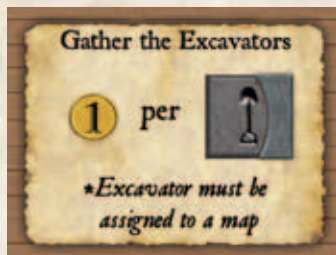
## Nach Dublonen Tauchen (Dive for Doubloons):

Der Spieler erhält 1 Gold für dieses Plättchen, sowie zusätzlich 2 Gold für je 3 Plättchen „Versunkene Schätze“, die er bei Spielende besitzt.



## Der Gilde beitreten (Embrace the Guild):

Der Spieler erhält 1 Gold für dieses Plättchen, sowie 1 Gold zusätzlich für jedes Missionsplättchen (dies schließt dieses Plättchen ein). *Beispiel: Der Spieler besitzt nur dieses Plättchen und kein anderes Missionsplättchen, dann erhält er in Summe 2 Gold bei Spielende.*



## Zusammenkunft der Ausgräber (Gather the Excavators):

Der Spieler erhält 1 Gold für jeden seiner Ausgräber, den er einem Kartenplättchen zugeordnet hat.



## Karten finden (Find the Maps):

Der Spieler erhält 1 Gold für dieses Plättchen, sowie 1 Gold für je 2 Plättchen „antike Karten“, die er gesammelt hat, egal ob diesen Spezialisten zugeordnet sind, oder nicht. *Beachte: „Geheim“- oder „Doppelkarten“ zählen nicht dazu.*





**Korrekte Schatzjäger anheuern (Hire the Right Hunters):**

Der Spieler erhält 1 Gold für jedes Plättchen „antike Karte“, der mindestens ein Spezialist zugeordnet ist.  
*Beachte: „Geheim“- oder „Doppelkarten“ zählen nicht dazu.*



**Dem Illuminati beitreten (Join the Illuminati):**

Der Spieler erhält 1 Gold für jedes Plättchen „Sonderfähigkeit“, das er bei Spielende besitzt. Dieses Gold erhält man zusätzlich zu dem Gold für jedes dieser Plättchen.



**Beute aus dem Turm (Loot the Tower):**

Der Spieler erhält 1 Gold für je 3 Schatzplättchen, die er bei Spielende besitzt. Ob die Schatzplättchen Gold, Silber oder Bronzefarben sind, spielt keine Rolle.



**Tempel ausrauben (Raid the Temple):**

Dieses Plättchen ist 1 Gold wert, sowie 1 zusätzliches Gold je 2 magische Gegenstände, die der Spieler bei Spielende besitzt.



**Spezialisten rekrutieren (Recruit Specialists):**

Der Spieler erhält 1 Gold für je 2 Spezialisten, die seiner „antiken Karten“ zugeordnet sind. Dazu zählen auch Spezialisten, die einer Geheim- oder Doppelkarte zugeordnet sind.  
*Beachte: Nicht zugeordnete Spezialisten zählen nicht dazu.*



**Rund um die Welt (Scour the Globe):**

Der Spieler erhält 1 Gold für jede „antike Karte“ unterschiedlicher Farbe. Es spielt keine Rolle, ob der Karte ein Spezialist zugeordnet wurde, oder nicht.  
*Beachte: eine „Geheimkarte“ zählt als die Farbe der zugeordneten Spezialisten. Sind ihr keine Spezialisten zugeordnet, zählt sie als „grau“. Eine „Doppelkarte“ zählt für beide Farben!*



**Zweite Möglichkeit (Second Opinion):**

Der Spieler darf einer „antiken Karte“ einen dritten Spezialisten der entsprechenden Farbe zuordnen. Es spielt keine Rolle, ob es sich um Kartenzeichner oder Ausgräber handelt.  
*Beachte: Dies ist auch bei „Geheim“- und „Doppelkarte“ erlaubt.*



**Spezialisten vereinigen (Unite the Specialists):**

Der Spieler erhält 1 Gold für dieses Plättchen, sowie 1 Gold für jedes Set aus Spezialisten (Kartenzeichner + Ausgräber), die einer „antiken Karte“ zugeordnet sind.  
*Beachte: Zählt auch für „Geheim“- oder „Doppelkarte“ mit 2 zugeordneten Spezialisten.*