



Die Gilde der Schmuggler hat sich in den größten Untiefen des Königreichs Abyss niedergelassen, inmitten eines Friedhofs gewaltiger Meereskreaturen. Verborgen zwischen diesen unheimlichen Skeletten und mit Unterstützung des Volks der Kraken, handeln sie illegal mit NEBULIS.

Diese prächtigen schwarzen Perlen stellen eine inoffizielle Parallelwährung dar. Schmutziges Geld, gewissermaßen. Dieses Geld kann es dir ermöglichen, deinen politischen Aufstieg gehörig zu beschleunigen. Aber hüte dich vor dem Schicksal, das denen droht, die damit erwischt werden!

Spiel Aufbau

- 1 | Mischt die neuen Verbündeten in den Stapel der Erkundungskarten aus dem Basisspiel.
- 2 | Mischt die neuen Edlen in den Stapel der Edlen aus dem Basisspiel.
- 3 | Mischt die neuen Ortstafeln in den Stapel der Ortstafeln aus dem Basisspiel. Bereitet das Spiel dann nach den bekannten Regeln des Basisspiels vor.
- 4 | Legt alle Nebulis in ihre Kunststoffschale und stellt diese zusammen mit der Krakenfigur neben die Kunststoffschale mit den Perlen. Legt die 3 Wächterplättchen neben den Stapel der Edlenkarten.
- 5 | Mischt die Beutekarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stapel der Ortstafeln.

Das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

Alle Spielregeln des Basisspiels bleiben unverändert. Dieses Regelheft beinhaltet daher nur die Regeln für die neuen Spielelemente dieser Erweiterung:

- ➔ die neuen Verbündeten
- ➔ die Nebulis
- ➔ die neuen Edlen
- ➔ die neuen Orte

➔ Die neuen Verbündeten

Ein neues verbündetes Volk ist aufgetaucht: Die Kraken. Liegen am Ende der Erkundungsphase noch Verbündete der Kraken auf den Erkundungsplätzen, legt der aktive Spieler diese auf Ratsfelder seiner Wahl. Wenn du einen Verbündeten der Kraken nutzt, legst du fest, zu welchem Volk dieser gehören soll. Es ist dabei nicht von Bedeutung, ob du bereits einen Verbündeten des gewählten Volkes genutzt hast oder nicht.

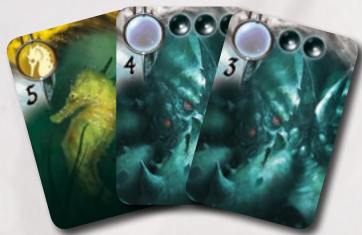


Die Kraken vereinen sich nicht ...

Wenn du einen Edlen anwirbst und dabei einen oder mehrere Verbündete der Kraken nutzt, legst du zuerst sämtliche genutzten Verbündeten der Kraken ab. Dann vereinst du dich mit dem niedrigsten noch übrigen Verbündeten (von denen, die du eingesetzt hast). Wirbst du also einen Edlen nur mit Verbündeten der Kraken an, vereinst du dich mit keinem Verbündeten.

... und natürlich gibt es auch Nachteile.

Wenn du einen Verbündeten der Kraken zum Anwerben eines Edlen nutzt, musst du sofort so viele Nebulis nehmen, wie auf der Karte angegeben. Hast du bei Spielende noch Verbündete der Kraken auf der Hand, erhältst du vor der Berechnung der Einflusspunkte noch so viele Nebulis, wie auf den Karten angegeben. Dann wirfst du alle Verbündeten der Kraken ab, ohne dich mit einem von ihnen zu vereinen.



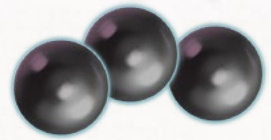
Der aktive Spieler möchte den Sucher anwerben. Er hat folgende Verbündete auf der Hand: Einen Kraken mit Wert 3, einen Kraken mit Wert 4 und ein Seepferdchen mit Wert 5. Der Spieler hat folgende Möglichkeiten:

- Entweder nutzt er seinen Kraken mit Wert 3 als Verbündeten der Krabben zusammen mit dem Seepferdchen. Der Spieler erhält dann zwei Nebulis, wirft den Kraken ab und vereint sich mit dem Verbündeten der Seepferdchen.

ODER:

- Er nutzt den Kraken mit Wert 3 als Verbündeten der Krabben und den Kraken mit Wert 4 als Verbündeten der Tintenfische. Der Spieler erhält dadurch fünf Nebulis, wirft die beiden Verbündeten der Kraken ab und vereint sich mit keinem Verbündeten.

→ Die Nebulis



Eine gefährliche Währung ...

Diese herrlichen schwarzen Perlen stellen eine Parallelwährung dar. Schmutziges Geld. Wehe dem, der bei Spielende am meisten davon besitzt! Im Spielverlauf kannst du Nebulis erhalten, indem du Verbündete der Kraken nutzt, wenn Mitspieler dich damit bezahlen, oder aufgrund der besonderen Fähigkeiten einiger Edler.

Wichtig: Bei Spielende verlierst du für jede Nebulis in deinem Besitz 1 Einflusspunkt!

Der Spieler mit den meisten Nebulis (also der korrupteste Spieler) verliert zusätzlich weitere 5 Einflusspunkte.

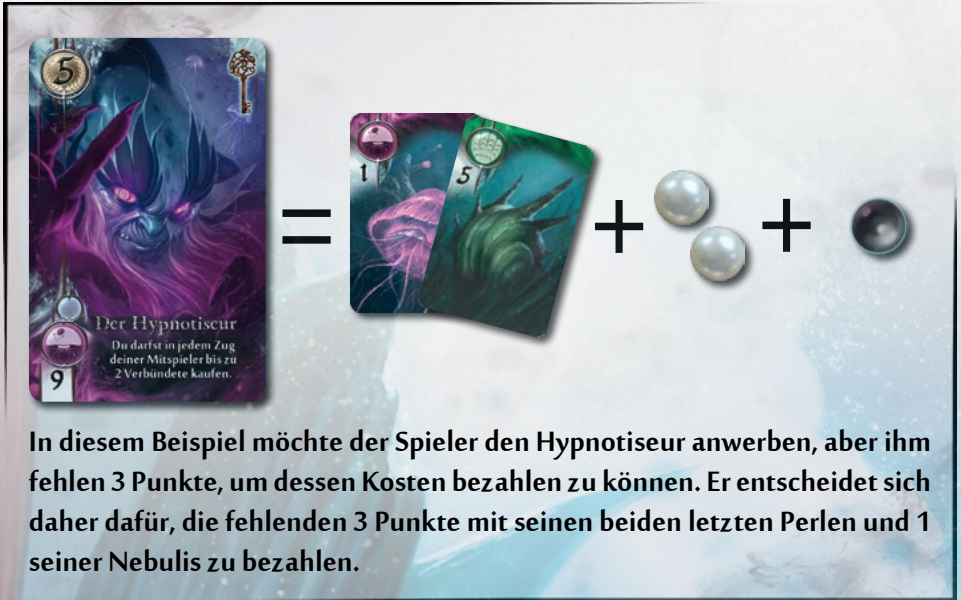
Die Krakenfigur wird während des Spiels genutzt, um den derzeit korruptesten Spieler anzuzeigen.

Der Spieler, der als Erster ein oder mehrere Nebulis erhält, bekommt auch die Figur. Sobald ein Mitspieler genauso viele oder mehr Nebulis wie der aktuelle Besitzer hat, erhält dieser die Figur. (Sollten mehrere Mitspieler gleichzeitig zu genauso vielen oder mehr Nebulis kommen als der aktuelle Besitzer, so entscheidet dieser, welcher von ihnen die Figur erhält.) Wenn der aktuelle Besitzer der Krakenfigur seine letzten Nebulis loswird und auch kein Mitspieler welche hat, dann wird die Figur zurück neben die Kunststoffschale mit den Nebulis gestellt.



... mit der man bezahlen kann.

Um Strafen zu vermeiden, ist es am besten, deine Nebulis so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Jedes Mal, wenn du Perlen zum Bezahlen nutzt (du kaufst im Zug eines Mitspielers einen Verbündeten oder ersetzt beim Anwerben eines Edlen fehlende Punkte), darfst du GENAU 1 Nebulis nutzen, vorausgesetzt, du hast alle deine regulären Perlen eingesetzt. Mit nur 1 Nebulis darfst du also nur bezahlen, wenn du keine anderen Perlen mehr besitzt. Aber du kannst auch mit allen deinen Perlen und 1 Nebulis gleichzeitig bezahlen.



Wichtig: Nebulis dürfen nicht für Politik am Hof genutzt werden.

Du kannst stattdessen auch die Schmuggler auf den Plan rufen, um Nebulis loszuwerden.

➔ Die neuen Edlen

In dieser Erweiterung sind 18 neue Edle enthalten, deren Fähigkeiten ihr im Spiel kennenlernen werdet:

- 2 neue Edle für jede aus dem Basisspiel bekannte Gilde;
- 8 Edle, die einer neuen Gilde angehören: den Schmugglern.

Die meisten Schmuggler haben eine Fähigkeit, die es den Spielern ermöglicht, auf verschiedenen Wegen mit den gefährlichen Nebulis umzugehen (natürlich allesamt zum Vorteil des jeweiligen Spielers). Drei davon erlauben es dem anwerbenden Spieler außerdem, ein Wächterplättchen zu nehmen.

Die Wächter

Wenn du den Beobachter, die Nachtwache oder den Ausgucker anwirbst, nimm dir das entsprechende Wächterplättchen (es zeigt dieselbe Abbildung). Dieses Plättchen gehört dir bis zum Ende des Spiels und ermöglicht dir:

- Einen Edlen am Hof für dich zu reservieren.
Lege das Wächterplättchen auf den Edlen. Nur du kannst ihn jetzt noch anwerben.
- Oder du reservierst dir den Stapel eines Ratsfeldes. Lege das Wächterplättchen auf den gewünschten Stapel bzw. das Feld, sollte es noch leer sein. Es können dorthin weitere Verbündete gelegt werden, aber nur du kannst von diesem Feld Unterstützung erbitten.
- Oder du reservierst dir einen der offen liegenden Orte. Lege das Wächterplättchen auf die Ortstafel. Nur du kannst die Kontrolle über diesen Ort übernehmen, sobald du die Bedingungen dafür erfüllst.

Sobald du den reservierten Edlen, Kartenstapel eines Ratsfeldes oder Ort in Besitz nimmst, legst du dein Wächterplättchen vor dir ab. Du kannst es erst in deinem nächsten Zug erneut einsetzen, um eine neue Reservierung vorzunehmen. (Natürlich kannst du immer auch einen anderen Edlen, Ort oder Kartenstapel als den von dir reservierten nehmen und das Wächterplättchen liegen lassen.)

Wichtig: Auf jedem der drei „Bereiche“ darf nur 1 Wächterplättchen zur selben Zeit liegen. Liegt also z. B. bereits ein Wächterplättchen auf einem Ratsfeld, dürfen die Spieler ein Wächterplättchen nur auf einen Edlen am Hof oder eine Ortstafel legen.

➔ Die neuen Orte

Diese Erweiterung enthält sechs neue Orte. Zwei davon funktionieren ähnlich wie die bereits aus dem Basisspiel bekannten Orte: Die Spielhöhle und die Krakenhöhle. Das werdet ihr sehen, wenn sie ins Spiel kommen. Die vier weiteren funktionieren aber anders: der Friedhof der Wale, das verlassene Begleitschiff, der Megalodon und das Schlachtfeld. Dies sind Heiligtümer, finstere und beunruhigende Friedhöfe für Meereskreaturen. Nur die Schmuggler wagen es, diese zu betreten. In den Heiligtümern liegt wertvolle Beute verborgen, die eine einträgliche Quelle für Siegpunkte sein können. Aber sie sind auch äußerst gefährlich.



Übernimmst du die Kontrolle über ein Heiligtum, führst du folgende Schritte aus:

- 1 | Lege den Ort vor dir aus.
- 2 | Ziehe die oberste Beutekarte und lege sie offen auf das Heiligtum. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Einflusspunkte sie wert ist. Das Symbol (wenn es eines gibt), zeigt die Belohnung an, die du sofort erhältst: Bei einer 3 erhältst du 1 Schlüssel; bei einer 4 erhältst du 2 Perlen; bei einer 5 erhältst du 1 zufällig gezogenes Monsterplättchen; bei einer 6 erhältst du die oberste Karte des Erkundungsstapels. Ziehst du dabei einen Verbündeten, behältst du ihn. Ziehst du ein Monster, bewege das Plättchen auf der Bedrohungsleiste ein Feld nach unten und wirf das Monster ab. Ziehe so lange eine weitere Karte, bis du einen Verbündeten ziehst. Bei einer 7 erhältst du nichts.
- 3 | Danach musst du entscheiden, ob du die Suche fortsetzt oder ob du aufhörst. Hörst du auf, behältst du alle Karten und Belohnungen. Machst du weiter, ziehst du die nächste Beutekarte. Zuerst erhältst du die angegebene Belohnung, wenn es eine gibt. Dann prüfst du, ob die neu gezogene Beutekarte denselben Wert hat, wie eine deiner vorher an diesem Ort gezogenen Beutekarten. Ist dem so, musst du beide Beutekarten mit demselben Wert abwerfen und deine Suche endet hier. Ansonsten steht es dir frei, weiterzumachen oder freiwillig aufzuhören.



Der aktive Spieler übernimmt die Kontrolle über den Megalodon. Er zieht die erste Beutekarte und legt es auf den Megalodon. Es ist eine 3 und er erhält einen Schlüssel. Er entscheidet, die Suche fortzusetzen und zieht eine 7. Voll Zuversicht zieht er eine weitere Beutekarte, aber es ist eine weitere 3! Er erhält also einen weiteren Schlüssel, aber da auf dem Megalodon bereits eine 3 liegt, muss er beide 3er-Karten abwerfen und seine Suche beenden. Er behält nur die Karte mit der 7 und die beiden Schlüssel.

Wichtig: Um dir bei der Entscheidung zu helfen, ob du aufhören oder weitersuchen solltest, ist es hilfreich zu wissen, wie der Beutestapel zusammengesetzt ist: Es gibt 7 Karten mit dem Wert 7, 6 Karten mit Wert 6, 5 Karten mit Wert 5, 4 Karten mit Wert 4 und 3 Karten mit Wert 3. Ziehst du also als erste Karte eine 7, so ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass du eine weitere 7 ziehst und gar nichts gewinnst!



Index

Beute: Eine Karte, die man nur in Heiligtümern erhalten kann. Eine solche Karte bringt Einflusspunkte und kann außerdem auch Schlüssel, Monsterplättchen, Perlen oder Verbündete bringen.

Schmuggler: Name einer Gilde der Edlen. Ihre besondere Fähigkeit ist es, Nebulis zu manipulieren.

Korrupt: Der Spieler, der aktuell die meisten Nebulis besitzt. Dies wird durch die Krakenfigur angezeigt, die dieser Spieler vor sich stellen muss.

Suche: So wird die Aktion genannt, Beutekarten aufzudecken, wenn man die Kontrolle über ein Heiligtum übernommen hat.

Kraken

• **Krakenfigur:** Die Figur wird von Spieler zu Spieler weitergegeben, abhängig davon, wer aktuell die meisten Nebulis besitzt. Sie zeigt an, dass der Besitzer der aktuell korrupteste Spieler ist.

• **Verbündeter der Kraken:** Name des neuen verbündeten Volkes. Sie fungieren als Joker und lassen die Spieler bestimmen, als welche Farben sie genutzt werden. Allerdings müssen die Spieler Nebulis nehmen, wenn sie diesen Vorteil nutzen.

Nebulis: Grundsätzlich gilt, dass der Begriff „Perle“ ausschließlich für weiße Perlen (die Standard-Währung) genutzt wird. Die schwarzen Perlen werden immer und ausschließlich „Nebulis“ genannt.

Heiligtümer: Orte, die sich von anderen Orten durch ein kurzes „Spiel im Spiel“ unterscheiden. Es gibt insgesamt vier: den Friedhof der Wale, das verlassene Begleitschiff, den Megalodon und das Schlachtfeld.

Wächter: Plättchen, das ein Spieler beim Anwerben eines von drei Angehörigen der Gilde der Schmuggler erhält: der Beobachter, die Nachtwache, der Ausgucker. Ein solches Plättchen erlaubt es dem Spieler, sich einen Edlen, einen offen ausliegenden Ort, oder einen Stapel im Rat zu reservieren.

Credits

Autoren: Bruno Cathala & Charles Chevallier

Illustration: Xavier Collette

Übersetzung ins Deutsche: Sebastian Rapp

Lektorat der deutschen Ausgabe:

Sebastian Rapp & Sebastian Wenzlaff

