

# DER FALL DES BERGKÖNIGS



Siehe *Das letzte Gefecht*-Soloregeln für das Spiel alleine!

Dieses Spiel erzählt die Geschichte vom legendären Krieg, der sich viele Generationen vor den Ereignissen von *In der Halle des Bergkönigs* zugetragen hat. Ein unaufhaltsamer Zwergenansturm hat die Tore durchbrochen und überschwemmt unser Bergkönigreich. Du bist einer der Helden, die sich erheben, um die Trollverteidiger anzuführen und zu inspirieren, während wir um unser Überleben kämpfen. Du musst die anderen Stämme zur Unterstützung mobilisieren, die Zwergeneindringlinge zurückschlagen und die heiligen Großen Hallen verteidigen, während die Situation sich weiter verschlimmert. Der Fall des Bergkönigs ist unausweichlich, doch dein grimmiges Beispiel nährt unsere Hoffnung, dass wir eines Tages nach Hause zurückkehren können.

## ÜBERBLICK

Das Spiel wird über drei Runden — genannt **Wellen** — gespielt. Zu Beginn jeder Welle erweiterst du deine **Ahnentafel**: Eine Anordnung aus Symbolen, die deine Fähigkeiten bestimmen. In deinen Zügen führst du verschiedene Aktionen aus. Mit diesen kannst du Trolle durch die Höhlen bewegen (*wo sie sich mit Rivalen messen und Zwerge bekämpfen*), dem Spielplan Trolle hinzufügen, mächtige **Champions** beeinflussen, sodass sie sich dir anschließen, und **Zwerge** zu manipulieren. Am Ende jeder Welle **dringen** mehr Zwerge an verschiedenen Stellen ein und treiben dich weiter in den Berg zurück.

Im Laufe des Spiels verdienst du **Ehre** für das **Besiegen von Zwergen**, für den **ehrenvollen Tod** in der Schlacht während der **Invasion** und indem du durch bestimmte **Championfähigkeiten** profitierst. Am Ende von Welle I und II erhältst du Ehre für die Kontrolle von Höhlen — **insbesondere**, wenn sie in anderen Stammesgebieten liegen. Am Ende von Welle III erhältst du schließlich Ehre für das Verteidigen der **Großen Hallen**, für den Besitz vieler **Älterer Symbole** in deiner Ahnentafel und für die meisten **Stimmen von jedem Stamm** (*die du durch ihre Champions erhältst und indem du sie durch Aggressivität in ihrem Territorium beeindruckst*). Bei Spielende gewinnt der ehrenhafteste Troll!



## DIE SIEBEN STÄMME DES BERGES



MOOS-STAMM



EIS-STAMM



MOND-STAMM



GRANIT-STAMM



HAMMER-STAMM



LEHM-STAMM



FEUER-STAMM

# SPIELMATERIAL

## DOPPELSEITIGES SPIELBRETT

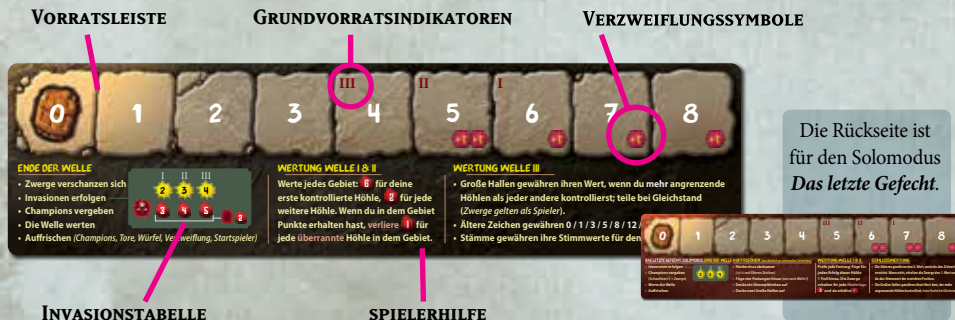
4-5 SPIELER AUF DER VORDERSEITE, 2-3 SPIELER AUF DER RÜCKSEITE

Der Berg ist in sieben *Stammesgebiete* unterteilt, die an Stammesfarbe und -symbol unterschieden werden können. Jedes Gebiet ist in mehrere *Höhlen* unterteilt. *Tore* führen von außerhalb in den Berg hinein; eine Höhle mit Tor nach außen ist eine *Torhöhle*.



⊗ Der Vulkan in der Mitte ist **keine** Höhle und darf nicht betreten werden.

## 5 SPIELERTAFELN

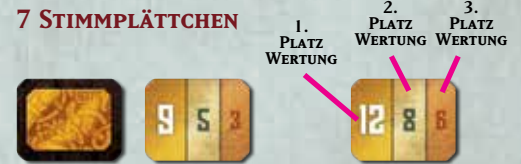


## STAMMESTAFEL

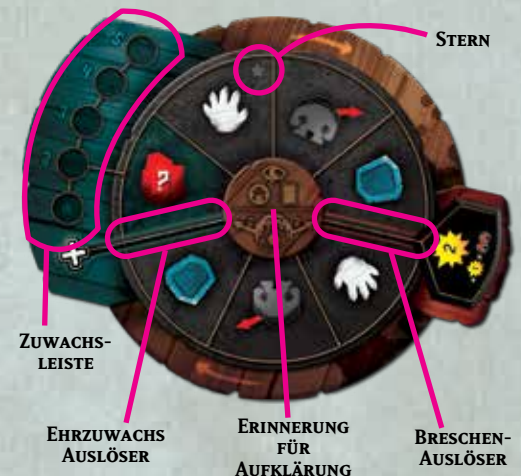
Die Stammestafel hält die Stimmen jedes Stammes fest. Jeder Stamm hat seine eigene *Leiste*.



## 7 STIMMPLÄTTCHEN



## ZWERGENRAD



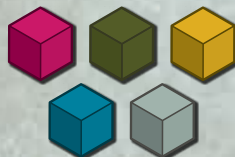
## 10 HEIMSTATTPLETTCHEN

2 PRO SPIELER



## 150 AHNENWÜRFEL

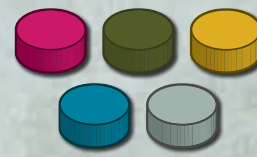
30 PRO SPIELER



\*nicht begrenzt - nutzt einen Ersatz, wenn nötig.

## 65 EINFLUSSSCHEIBEN

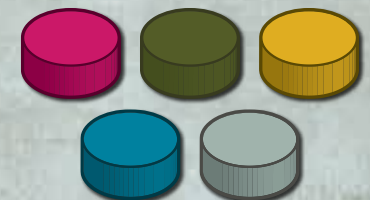
13 PRO SPIELER



\*nicht begrenzt - nutzt einen Ersatz, wenn nötig.

## 10 SPIELERMARKER

2 PRO SPIELER



## 44 CHAMPIONKARTEN



## 21 CHAMPIONPLÄTTCHEN



## 5 WELLE III-CHAMPIONPLÄTTCHEN



## 72 AHNENKARTEN



BEISPIEL-VORDERSEITE

## 5 STARTKARTEN



Diese Kratzer erinnern euch daran, welche Symbole Zahlen haben, wenn sie im Spielverlauf überdeckt werden.

## 12 GROSSE-HALLE-MARKER

JE 4 MIT WERT 4/8/12



## 12 VERZWEIFLUNGSPLÄTTCHEN



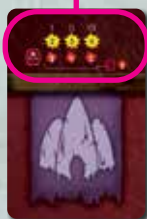
\*nicht begrenzt - nutzt einen Ersatz, wenn nötig.

## 7 TORKARTEN



ORT DER INVASION

### INVASIONS-TABELLE



### KARTEN-RÜCKSEITE



MERKHILFE INVASIONS-STÄRKE

## 30 ZWERGENMARKER

JE 10 DER STÄRKE 1/2/3



## 1 SCHWARM-MARKER

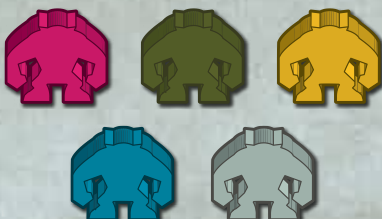


## 1 RAD-SPIELSTEIN



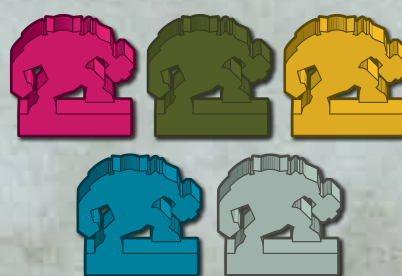
## 125 TROLLE

25 PRO SPIELER



## 25 CHAMPIONSOCKEL

5 PRO SPIELER



## 1 STARTSPIELER-MARKER



# ALLGEMEINER AUFBAU

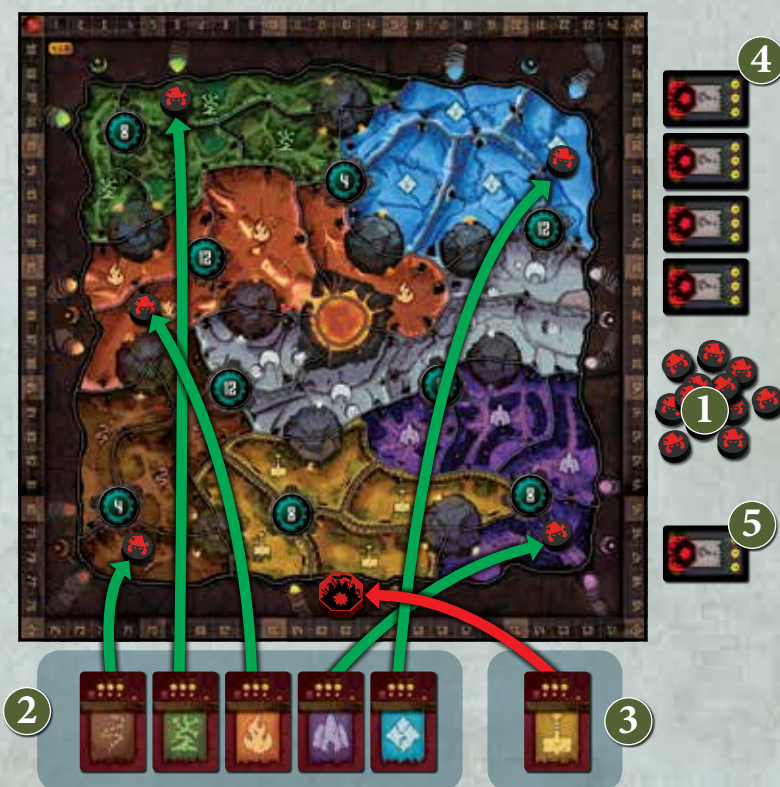
IM BEISPIEL IST EIN SPIEL ZU VIERT DARGESTELLT

- 1 Legt das **Spielbrett** auf den Tisch. Nutzt dabei die Seite, die zu eurer Spielerzahl passt.
- 2 Mischt die **Ahnenkarten** und bildet einen verdeckten Stapel in der Nähe des Spielbretts.
- 3 Mischt die zwölf **Große-Halle-Marker** verdeckt, legt dann jeweils einen auf jeden **Standort einer Großen Halle** und dreht sie dann um. So wird die Wertung für die einzelnen Hallen bei Spielende festgelegt. Legt den Rest in die Schachtel.
- 4 Legt die **Stammestafel** in die Nähe. Mischt die **Stimmplättchen** verdeckt, legt dann jeweils eins auf jede **Stammesleiste** auf der Stammestafel und dreht sie dann um. Damit werden die Wertungen für die meisten Stimmen pro Stamm bei Spielende festgelegt.
- 5 Legt das **Zwergenrad** in die Nähe. Legt den **Radspielstein** auf das Feld mit dem Stern.
- 6 Bildet aus den **Verzweiflungsmarkern** einen Stapel.
- 7 Mischt die drei **Championkartensapel** separat und bildet drei verdeckte Stapel.
- 8 Zieht Champions von **Stapel I/II** in Höhe der **Anzahl der Spieler +1** und legt sie offen in eine Auslage.
- 9 Bildet aus den **Championplättchen** einen Stapel. Wenn einer der Champions in der Auslage einen **Buchstaben** hat, findet das passende Championplättchen und legt es auf die Karte.



# ZWERGENAUFBAU

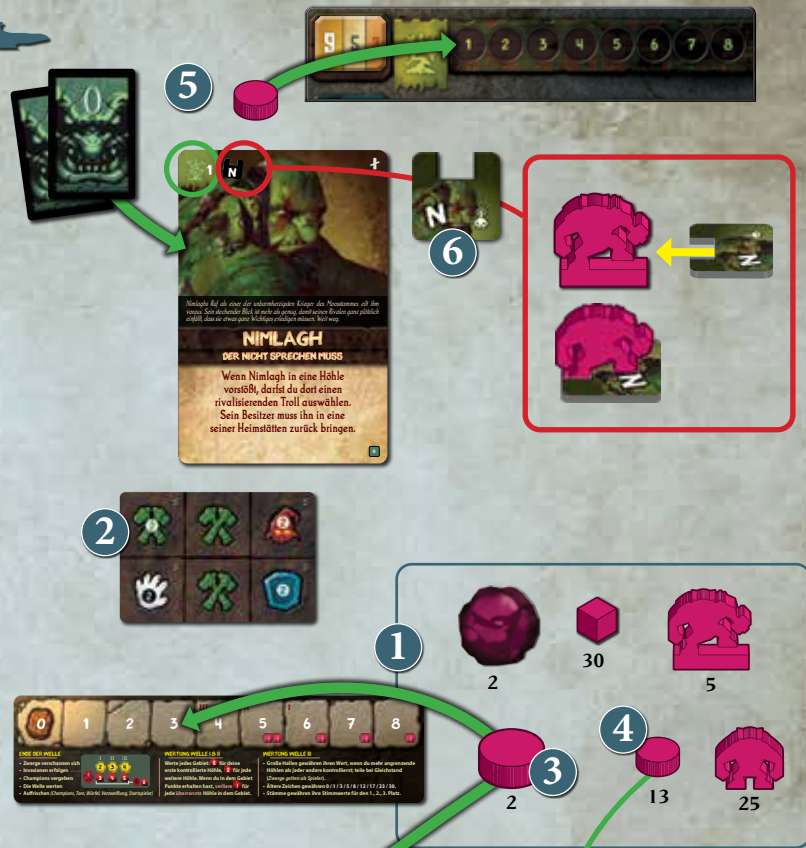
- 1 Bildet aus den gut gemischten, verdeckten **Zwergenmarkern** einen Vorrat neben dem Spielbrett.
- 2 Mischt die **Torkarten**. Zieht Torkarten in Höhe der **Anzahl der Spieler +1** vom Stapel. Jede zeigt eine **Stammesflagge**; fügt einer **Torhöhle** des **Gebiets** dieses Stammes einen Zwerg aus dem Vorrat zu (ohne seinen verdeckten Wert anzusehen). Sollte das Gebiet mehr als eine Torhöhle haben, wählt eine davon zufällig.
- 3 Zieht eine weitere Torkarte und legt den **Schwarmmarker** auf den **Schwarmpunkt** des dargestellten Gebiets.
- 4 Mischt alle sieben Torkarten erneut und legt eine bestimmte Anzahl (**drei bei 2-3 Spielern, vier bei 4 Spielern, fünf bei 5 Spielern**) verdeckt neben den Spielplan. Diese Karten bestimmen, in welche Gebiete die Zwerge am Ende der Welle einfallen werden.
- 5 Lasst die übrigen Torkarten in einem Stapel, sodass sie nicht mit den ausgelegten Karten verwechselt werden können.



# SPIELERAUFBAU

VON JEDEM SPIELER DURCHGEFÜHRT

- 1 Nimm eine **Spielertafel** und alle **Spielermaterialien** (2 **Heimstattmarker**, 30 **Ahnenwürfel**, 13 **Einflusssscheiben**, 25 **Trolle**, 5 **Championsockel** und 2 **Spielermarker**) in deiner Farbe. Ungenutzte Farben kommen zurück in die Schachtel.
- 2 Nimm eine **Startkarte** und lege sie vor dir ab. Lass rundherum Platz, damit du weitere Karten anbauen kannst.
- 3 Lege einen **Spielermarker** auf Feld 0 der **Wertungsleiste** als deinen **Wertungsmarker** und den anderen in die Nähe deiner Spielertafel als deinen **Vorratsmarker**.
- 4 Lege eine **Einflusssscheibe** auf das **Zwergenrad** auf das mit Stern versehene Feld der **Zuwachsleiste**.
- 5 Ziehe zwei **Champions** von **Stapel 0**. Wähle einen davon aus, um ihn zu behalten, und entferne den anderen aus dem Spiel. Dein Startchampion zeigt einen **Stamm** und einen **Stimmwert** in der oberen linken Ecke. Nutze eine deiner **Einflusssscheiben**, um dir selbst *so viele Stimmen* dieses Stammes auf der dazugehörigen Leiste der **Stammestafel** zu geben. Auf jeder Championkarte sind die einzigartigen Boni beschrieben.
- 6 Einige Champions zeigen einen **Buchstaben**. Wenn es bei deinem Champion der Fall ist, schiebe das passende **Championplättchen** in einen deiner **Championsockel**, um die Championfigur zu bilden.

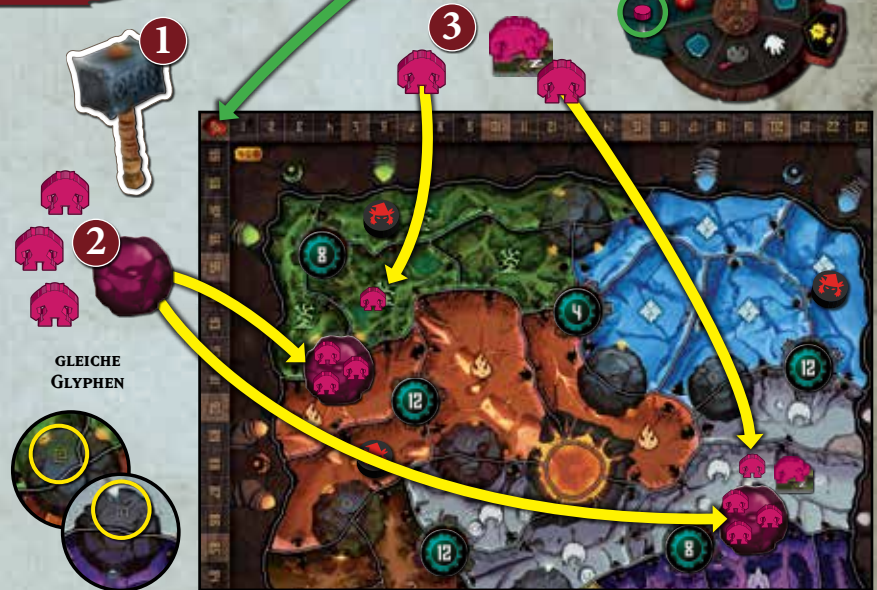


# AUFBAU DER HEIMSTATT

- 1 Bestimmt zufällig einen **Startspieler**. Dieser Spieler erhält den **Startspielermarker**.
- 2 Der Startspieler wählt ein Paar **Heimstattfelder** auf dem Spielplan aus (*Paare werden durch gleiche Glyphen gekennzeichnet*) und legt ein **Heimstattplättchen** auf jedes davon. Dann stellt er auf jedes der Plättchen **drei Trolle** aus seinem Vorrat.
- 3 Der Startspieler wählt eine zu **jeder** der Heimstätten angrenzende Höhle ohne Zwerge und stellt in jede davon **einen Troll**. Wenn der Startspieler eine **Championfigur** hat, fügt er sie einer der beiden Höhlen, in denen er einen Troll platziert hat, hinzu.

Fahrt im Uhrzeigersinn fort. Jeder Spieler geht durch denselben Prozess durch.

Ihr könnt nun das Spiel beginnen!



# SPIELABLAUF

Das Spiel ist in drei **Wellen** unterteilt. Jede Welle hat mehrere Phasen:

- **BAUT EURE AHNENTAFEL** (*Fügt eurer Ahnentafel Karten hinzu, um eure Möglichkeiten zu erweitern.*)
- **DAS GEFECHT** (*Die Spieler führen im Uhrzeigersinn Züge durch, bis keiner mehr Vorräte übrig hat.*)
- **ENDE DER WELLE** (*Zwerge verschanzen sich, Zwerge fallen ein, Champions werden ausgezeichnet und die Welle wird gewertet.*)
- **AUFFRISCHEN** (*Wenn das Spiel noch nicht vorbei ist, bereitet euch auf die nächste Welle vor.*)

Nachdem alle drei Wellen gespielt und gewertet worden sind, ist das Spiel vorbei und der Spieler mit der meisten Ehre gewinnt!

# BAUT EURE AHNENTAFEL

Die Spieler fügen gleichzeitig ihrer eigenen *Ahnentafel* Karten hinzu und erhöhen auf diese Weise mit jeder Welle ihre Möglichkeiten. Zieht **vier Ahnenkarten** auf eure Hand. Seht sie euch an und fügt eurer Ahnentafel **eine** davon unter Beachtung folgender Regeln hinzu:

- Du **musst mindestens ein** Feld einer bereits liegenden Karte abdecken.
- Du darfst **nie** ein *Älteres Symbol* überdecken (siehe unten).
- Du darfst die Karten **nicht** drehen; sie **müssen** alle gleich orientiert sein wie deine *Startkarte*.
- Du **musst** die Karte hinzufügen, selbst wenn du damit Symbole abdecken musst, die du behalten möchtest. *Das wird im späteren Spiel wahrscheinlicher.*
- Die Gesamtmaße deines Stammbaumes **müssen** in einen Rahmen aus **6 x 6 Feldern** passen (*nie mehr als sechs Felder breit oder hoch*).



Wenn ihr eure erste Karte gelegt habt, gebt ihr den Rest an den nächsten Spieler weiter (**im Uhrzeigersinn** in Wellen I und III, **entgegen dem Uhrzeigersinn** in Welle II). Fügt eurer Ahnentafel eine **zweite** Karte aus den dreien, die euch gegeben worden sind, zu und gebt den Rest weiter. Fügt eurer Ahnentafel eine **dritte** Karte von den zweien, die euch gegeben worden sind, zu und werft die letzte Karte auf einen gemeinsamen Ablagestapel ab. *So fügt jeder Spieler in dieser Phase seiner Ahnentafel drei Karten hinzu.*

*Da ihr das immer zu Beginn einer Welle macht, wird eure Ahnentafel im Laufe des Spiels stetig wachsen.*

Du hast zu Beginn nur deine Startkarte und diese Hand aus vier Karten. Du wählst die eingekreiste Karte.



Du fügst sie deiner Ahnentafel hinzu, gibst den Rest weiter und erhältst diese drei Karten:



Du wählst die eingekreiste Karte und fügst sie deiner Ahnentafel hinzu. Den Rest gibst du weiter und erhältst diese zwei Karten:



Schließlich wählst du aus deiner Hand diese Karte, fügst sie hinzu und wirfst die letzte Karte ab. Deine Ahnentafel für Welle I ist fertig!



Es ist hilfreich zu wissen, was die Symbole auf den Karten bedeuten, damit ihr eine Ahnentafel bauen könnt, die gut zu eurer Strategie passt. Das alles wird im Detail später in den Regeln beschrieben, aber hier ist bereits ein kurzer Überblick:



## Vorstoß

Bewege deine Trolle über den Spielplan, um deine Rivalen auszubooten und um Zwerge zu besiegen.



## Verstärkung

Füge dem Spielplan Trolle aus deinem Vorrat hinzu.



## Einfluss

Erhalte Einfluss bei Champions, damit sie sich deinem Team anschließen.



## Zwerg

Bewege den Spielstein auf dem Zwergerad für Informationen und verschiedene Boni.



## Joker

Ein einzelner kann für ein Vorstoß-, Verstärkungs-, Einfluss- oder Zwergsymbol zählen. Ein **Paar** hiervon kann als Vorratssymbol zählen.



## Vorrat

Dies ist ein Hindernis in deiner Ahnentafel, gibt dir aber in jeder Welle einen Extrazug.



## Älteres Symbol

Dies ist ein Hindernis in deiner Ahnentafel und darf nie überdeckt werden, ist aber bei Spielende Ehre wert.

Auf einigen Symbolen stehen **Zahlen**, die ihre *Stärke* anzeigen. Ein Symbol **ohne** Zahl hat eine Stärke von 1.

In euren Zügen werdet ihr Ahnenwürfel nutzen, um Symbole auf eurer Ahnentafel **abzudecken** und so diese Aktionen zu aktivieren. Wenn ihr eure Ahnentafel baut, ist es für gewöhnlich gut, gleiche Symbole **zusammenhängend** zu legen. *Dadurch könnt ihr sie als Gruppe aktivieren und somit in euren Zügen **bessere Aktionen** durchführen.*

Sobald alle ihre Ahnentafel gebaut haben, setzt ihr eure **Vorräte** für die Welle ein. Die Indikatoren auf eurer Vorratsleiste zeigen den Grundwert für jede Welle an. Setzt euren **Vorratsmarker** auf das richtige Feld und fügt dann **einen** Vorrat für jedes Vorratssymbol in eurer Ahnentafel hinzu (*maximal acht*).

- Wenn ihr wollt, **dürft** ihr jetzt **zwei** Jokersymbole in eurer Ahnentafel (mit *Ahnenwürfeln*) abdecken; jedes abgedeckte **Paar** gibt euch **einen** Zusatzvorrat. *Führt dies in Spielerreihenfolge aus, wenn es jemandem von euch wichtig ist, wie sich die anderen entscheiden.*

Schließlich erhaltet ihr für jedes Verzweigungssymbol auf eurer Vorratsleiste, das sich auf den Feldern **rechts von eurem Vorratsmarker** befindet, einen **Verzweigungsmarker** aus dem Vorrat.



In Welle I ist der Grundvorratswert **sechs**. Du hast ein Vorratssymbol in deiner Ahnentafel, also erhöhst du deine Vorräte auf **sieben**. Du hast **keine** zwei Jokersymbole, die du abdecken kannst, also erhältst du keine weiteren Vorräte für diese Welle.

Da rechts von deinem Marker ein Verzweigungssymbol ist, erhältst du **einen** Verzweigungsmarker aus dem Vorrat.

## DAS GEFECHT

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr im Uhrzeigersinn eure Züge durch. Jeder Zug verbraucht einen (oder mehr) Vorräte. Die Phase läuft so lange, bis alle Spieler keine Vorräte mehr übrig haben. Da jeder mit einer anderen Vorratsmenge in die Phase geht, können einige Spieler mehr Züge als andere haben.

## IN DEINEM ZUG

Als erstes **musst** du **einen Vorrat ausgeben**, indem du deinen Vorratsmarker ein Feld nach links rückst. Dann führst du entweder **zwei schwache** oder **eine starke** Aktion aus.

### SCHWACHE AKTIONEN

Um eine schwache Aktion auszuführen, decke ein **schwaches Symbol** in deiner Ahnentafel mit einem Würfel ab (auf einem schwachen Symbol ist **keine** Zahl abgedruckt; es hat eine Aktionsstärke von 1). Führe dann den abgedeckten Aktionstyp mit einer Stärke von 1 aus (siehe *Die Aktionen* auf Seite 9).

- Du darfst **kein starkes** Symbol abdecken und es wie ein schwaches behandeln.
- Du darfst **kein leeres Feld**, *Älteres Symbol* oder *Vorratssymbol* abdecken.
- Du **darfst** ein *Jokersymbol* abdecken und wie ein beliebiges schwaches Symbol behandeln (*Vorstöß*, *Verstärkung*, *Einfluss* oder *Zwerg*).

Sobald du deine erste schwache Aktion vollständig ausgeführt hast, darfst du eine **zweite** schwache Aktion nach denselben Regeln ausführen. Beide dieser Aktionen finden im selben Zug statt (*sodass du für die zweite keinen weiteren Vorrat ausgeben musst*), aber sie sind zwei voneinander unabhängige Aktionen.

- Wenn du **keine** zweite schwache Aktion durchführen **kannst** (weil du *keine weiteren schwachen Symbole abdecken kannst*), endet dein Zug nach der ersten. Du darfst **entscheiden**, keine zweite schwache Aktion durchzuführen, selbst wenn es technisch möglich wäre.

### VERZWEIFLUNG



Dir könnten einige **Verzweigungsmarker** zur Verfügung stehen. *Diese Marker stellen deine Fähigkeit dar, im Angesicht schwieriger Umstände und weniger Vorräte über deine Grenzen hinauszuwachsen.* Wenn du willst, darfst du einen oder mehr Verzweigungsmarker ausgeben, um die Stärke einer **schwachen** Aktion um 1 pro ausgegebenem Marker zu erhöhen.

- Eine durch Verzweiflung verstärkte schwache Aktion gilt **immer noch** als schwache Aktion.
- Du **darfst** mehrere Marker für eine einzelne schwache Aktion ausgeben.
- Verzweiflungsmarker dürfen **nicht** für **starke** Aktionen ausgegeben werden.
- Übrig gebliebene Verzweiflungsmarker werden am Ende jeder Welle abgeworfen. *Nutze sie, solange du kannst!*



Du könntest jedes der eingekreisten Symbole als schwache Aktion ausführen. Du deckst ein schwaches Zwergensymbol mit einem Würfel ab und führst dann eine Zwergenaaktion mit Stärke 1 durch.



Als deine **zweite** schwache Aktion könntest du ein **beliebiges** der verbliebenen, eingekreisten, schwachen Symbole wählen und eine schwache Aktion dieses Typs durchführen.



Du beschließt, das andere Zwergensymbol abzudecken, welches eigentlich eine Stärke von 1 hätte. Du gibst einen Verzweiflungsmarker aus und erhöhst die Stärke dieser Aktion auf 2.



## STARKE AKTIONEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine **starke** Aktion durchzuführen. Die **erste** Möglichkeit ist, ein **starkes Symbol** in deiner Ahnentafel mit einem Würfel abzudecken (*starke Symbole haben Zahlen*). Führe dann diese Aktion mit der angegebenen Stärke aus (*siehe Die Aktionen auf Seite 9*).

Die **zweite** Möglichkeit ist, eine **Gruppe** aus **mehreren angrenzenden Symbolen desselben Typs** abzudecken. Symbole in einer Gruppe können in beliebiger Kombination schwach und/oder stark sein, solange sie eine zusammenhängende Gruppe angrenzender Felder in deinem Stammbaum belegen (*diagonal ist nicht angrenzend!*). Führe dann diese Aktion aus. Die Stärke entspricht dem **kombinierten Wert aller abgedeckten Symbole** (*siehe Die Aktionen auf Seite 9*).

- Du musst **nicht alle** Symbole des passenden Typs in einer Gruppe abdecken; du könntest auch nur **einen Teil** einer größeren Gruppe abdecken.
- **Jokersymbole können** Teil einer Gruppe sein.

## GRUPPIERUNG DURCH ABGEDECKTE SYMBOLE

**Abgedeckte Symbole** (und **Gruppen abgedeckter Symbole**) in deiner Ahnentafel bilden **Verbindungen** zwischen getrennten Symbolen und **stellen eine Nachbarschaft her**. Wenn du deine Züge durchführst, **bildest du also Verbindungen, mit denen du in späteren Zügen Gruppen bilden kannst, die zuvor nicht verfügbar waren**. Überlege also gut, **wann du was machst!**

## VORRÄTE AUSGEBEN, UM EINE STARKE AKTION ZU STEIGERN

Wenn du eine **starke** Aktion durchführst, **darfst** du einen oder mehr Vorräte ausgeben (*zusätzlich zu dem ersten obligatorischen Vorrat, den du zu Beginn deines Zuges ausgegeben hast*), um die Stärke der Aktion zu erhöhen. Rücke für jeden weiteren ausgegebenen Vorrat deinen Vorratsmarker nach links und füge der starken Aktion +1 Stärke hinzu. *Das ist hilfreich, wenn du feststellst, dass dir mehr Züge zur Verfügung stehen als du sinnvoll einsetzen kannst!*



Sieh dir zum Beispiel das Einfluss-Beispiel rechts an. Fällt dir auf, dass für spätere Züge keine weiteren Symbole abgedeckt werden können? Wenn du noch Vorräte übrig hast, bietet es sich an, sie jetzt zu nutzen!



Als starke Aktion könntest du die drei schwachen Vorstöße plus den Joker abdecken, um eine Vorstoß-Aktion der Stärke 4 zu generieren. Sagen wir, du beschließt, nur die drei Vorstöße für eine Stärke von 3 abzudecken.



In einem späteren Zug kannst du die abgedeckten Symbole als Brücke nutzen und so die schwache Verstärkung und den Joker mit der starken Verstärkung zu einer Verstärkung der Stärke 4 verbinden.



In einem noch späteren Zug könntest du all diese Einflussymbole über die abgedeckten Symbole gruppieren und somit eine Einflussaktion der Stärke 5 generieren!

## EINIGE DEFINITIONEN UND ALLGEMEINE SPIELREGELN

- Viele Aktionen beziehen sich auf verschiedene Höhlenstatus auf dem Spielplan:

**Heimstätten:** Kein Rivale oder Zwerg darf jemals **deine** Heimstätten betreten. Heimstätten zählen zu Höhlen, außer es ist anders angegeben.

**Betrollt:** Eine Höhle mit mindestens einem deiner Trolle ist bemannt, also *betrollt*.

**Kontrolliert:** Eine Höhle, in der du **mehr** Trolle als jeder einzelne deiner Rivalen hast. Eine Höhle, in der mehrere Spieler gleich viele Trolle haben, wird **von niemandem kontrolliert**. Sie gelten als *betrollt*.

- Der Höhlenstatus wird immer aus der **Perspektive des aktiven Spielers** betrachtet, außer es ist anders angegeben. Wenn zum Beispiel eine Regel „*du darfst nur eine dominierte Höhle verstärken*“ sagt, bedeutet das „*eine von dir dominierte Höhle*“.

- Jede deiner Einheiten auf dem Spielplan zählt als ein Troll. Jeder **Champion** gilt als ein einzelner Trolle für **alle** Zwecke, außer eine Regel oder die Championkarte selbst gibt es anders an.

- **Ehre** ist die Bezeichnung für **Punkte** in diesem Spiel. Rücke immer, wenn du Ehre erhältst, deinen Wertungsmarker die entsprechende Anzahl Felder auf der Wertungsleiste vor und halte den Stand fest.

**Dominiert:** Eine Höhle, in der **nur du** Trolle hast. Deine Heimstätten gelten immer als dominiert. Dominierte Höhlen gelten zudem auch als *kontrolliert* und *betrollt*.

**Überrannt:** Eine Höhle mit einem oder mehr Zwergen.

**Leer:** Eine Höhle, in der gar nichts ist.

- Lege immer, wenn du **Stimmen** in einem Stamm **erhältst**, einen deiner Einflussmarker auf die Leiste dieses Stammes auf der Stammestafel, um die erhaltenen Stimmen festzuhalten. *Wenn dein bereits Marker auf der Leiste liegt, rücke ihn vor, anstatt einen neuen darauf zu legen.*

- Die **Einflussleisten** auf Championkarten und die **Stimmleisten** auf der Stammestafel gehen nur bis acht, aber das ist **kein** Maximum. Solltest du darüber hinaus kommen, lege einfach einen zweiten Einflussmarker auf deinen ersten und gehe zurück zum Anfang der Leiste. Behandle den Wert als acht mehr als das Feld, auf dem die Marker liegen.



# DIE AKTIONEN

In deiner Ahnentafel gibt es vier Aktionsarten: **Vorstöß**, **Verstärkung**, **Einfluss** und **Zwerg**. Jede davon hilft dir bei der Verteidigung des Berges und beim Wettkampf um Ehre gegen deine Rivalen.



## VORSTOß

Hiermit bewegst du deine Trolle, um mit Rivalen zu wetteifern und gegen Zwerge zu kämpfen.

Wähle **eine** Höhle als Ziel und bewege eine bestimmte Anzahl deiner eigenen Trolle in diese Höhle. Die **Stärke** deiner Aktion bestimmt die Höchstanzahl der Trolle, die du bewegen darfst. Die ankommenden Trolle können aus verschiedenen Höhlen und aus unterschiedlicher Entfernung stammen, solange jeder einzelne Troll sich nur **durch betrollte Höhlen** von seiner Herkunft zu seinem Ziel bewegt.

- Deine Trolle dürfen **nicht** zu mehreren Zielen gehen.
- Die **Entfernung**, die jeder Troll zurücklegt, spielt keine Rolle; die Stärke der Aktion bestimmt nur, **wie viele** Trolle du bewegen darfst.
- Du **bekämpfst keine rivalisierenden Trolle...** aber du wirst versuchen, in den Höhlen **zahlenmäßig überlegen** zu sein. Das ist wichtig für die **Wertung am Ende der Wellen** und für die Stimmen, die du für das **Erlangen von Kontrolle** einer Höhle von einem Rivalen bekommst (siehe **Kontrolle erlangen** auf Seite 10).



## ZWERGENANGRIFF

Wenn deine Trolle in eine **überrannte** Höhle vorgestoßen sind, findet ein kleines Gefecht statt. Nachdem du die Bewegung all deiner Trolle abgeschlossen hast, decke die Stärke **aller** Zwergenmarker in dieser Höhle auf (jeder Zwerg hat einen **Stärkewert** von 1 bis 3 auf seiner Unterseite stehen).

- Wenn die Anzahl deiner Trolle **gleich oder höher** ist wie die addierte Gesamtstärke der Zwerge, hast du gewonnen! Befolge diese Schritte:

- 1 Erhalte Ehre in Höhe der **Stärke** der besiegten Zwerge.
- 2 Erhalte eine Stimme des Stammes, in dessen Gebiet das Gefecht stattfand (siehe **Kontrolle erlangen** auf Seite 10 für Hintergründe).
- 3 Lege den/die besiegten Zwergenmarker neben das Zwergenrad. Sei gewarnt... diese Niederlagen verärgern die Zwerge und werden ihre zukünftigen Einfälle heftiger machen!
- 4 Rücke den **Radspielstein** im Uhrzeigersinn ein Feld für jeden besiegten Zwerg vor. Dadurch wird das Feld, auf dem der Stein landet, **nicht** aktiviert. Es stellt dar, wie sich die verärgerten Zwerge langsam auf die Bresche vorbereiten. Wenn dies eine **Bresche** verursacht, führe sie aus (siehe **Breschenauslöser** auf Seite 11).

- Falls **nicht**, wurdest du zurückgeschlagen! **Alle** beteiligten Trolle kehren in **eine** deiner Heimstätten (deiner Wahl) zurück. Wenn nur **ein** Zwerg in der Höhle ist, **verschanzen** sich die Zwerge: füge der Höhle einen zweiten hinzu (wenn dort bereits zwei sind, füge **keinen** dritten hinzu).



Beispiel für schwachen Vorstoß: Du führst eine schwache Vorstoßaktion der Stärke 1 aus, also darfst du nur einen einzigen Troll bewegen. Du wählst die angezeigte Eishöhle und bewegst einen Troll den ganzen Weg von deiner Heimstatt dorthin, wobei du durch drei betrollte Höhlen wanderst.



Beispiel für starken Vorstoß: Du führst eine Vorstoßaktion der Stärke 3 aus, also darfst du bis zu 3 Trolle bewegen. Du wählst die angezeigte Feuerhöhle. Du bewegst einen Troll von der Mooshöhle darüber und zwei Trolle aus deiner Heimstatt (wobei du eine betrollte Höhle durchquerst). Da du Kontrolle erlangt hast, erhältst du eine Stimme des Feuerstammes!



Beispiel für Zwergenangriff: Du bist mit zwei Trolle in diese überrannte Höhle vorgestoßen. Wir drehen den Zwergenmarker um, um seine Stärke zu sehen... sie ist 2! Da du hier zwei Trolle hast, gewinnst du! Du erhältst **2** für den Sieg und eine Stimme vom Lehmstamm für das Erobern einer Höhle in ihrem Gebiet!

Der besiegte Zwerg wird zu dem Zwergenrad geschickt, wo bereits zwei zuvor besiegte liegen. Dann rückst du den Radspielstein ein Feld vor. Zum Glück wird keine Bresche ausgelöst.



## KONTROLLE ERLANGEN

Wenn in einer Höhle zu **Beginn deiner Aktion mindestens ein Troll oder Zwerg stand und sie nicht unter deiner Kontrolle war...** und diese Höhle am **Ende deiner Aktion unter deiner Kontrolle ist**, hast du **die Kontrolle erlangt**.

Wenn du **Kontrolle** über eine Höhle **erlangst**, erhältst du **eine Stimme** vom Stamm dieser Höhle; *die Trollstämme schätzen aggressive Anführer!*

- Der **Kontrolle erlangen**-Effekt gilt für **eine beliebige Aktion, die diese Bedingungen erfüllt, nicht nur Vorstoß**. Bestimmte Zwergenradeffekte und einige Championfähigkeiten beispielsweise können als Ergebnis Kontrolle erlangen ohne Vorstoßaktion.
- Kontrolle kann **nicht** im Zug eines anderen Spielers erlangt werden.
- Kontrolle kann **nicht** erlangt werden, wenn die Höhle zu Beginn deines Zuges **leer** war.



## VERSTÄRKUNG

Hiermit fügst du dem Spielplan Einheiten hinzu.

Wähle **eine dominierte Höhle** (oder eine deiner Heimstätten) und füge eine bestimmte Anzahl Trolle aus deinem Vorrat dieser **einen** Höhle hinzu. Die Stärke deiner Aktion bestimmt die **Höchstanzahl der Trolle**, die du hinzufügen darfst.

- Die Anzahl der Trolle in deinem Vorrat ist begrenzt. Wenn dein Trollvorrat leer ist, darfst du einen deiner Trolle pro übriger Stärke deiner Verstärkungsaktion von irgendwo auf dem Spielplan zu der Höhle, die du verstärkst, **bewegen**. Das darfst du **nur** machen, wenn **gar keine** Trolle mehr in deinem Vorrat sind.



Beispiel für Verstärkung: Durch das Durchführen einer Verstärkungsaktion der Stärke 3 könntest du drei Trolle aus deinem Vorrat in der angezeigten Höhle hinzufügen. Beachte, dass du in diesem Beispiel die Höhle darüber nicht verstärken kannst, da du sie nicht **dominierst**.



## EINFLUSS

Hiermit versuchst du, **Champions für dein Team** zu gewinnen. Jeder **Champion, den du überzeugst, verhilft dir zu einer Anzahl Stimmen in seinem Stamm, unterstützt dich mit seinen Fähigkeiten und enthält oftmals auch eine Spielfigur, die du als einen deiner Trolle spielen kannst**.

Wähle **einen** Champion in der Auslage. Erhalte bei diesem Champion Einfluss in Höhe der Stärke deiner Aktion, indem du eine deiner Einflusssscheiben auf seine Einflussleiste legst. **Wenn bereits eine deiner Scheiben auf dieser Leiste liegt, rücke sie vor, anstatt eine zweite darauf zu legen.**

- Wird der Champion **erstmalig** beeinflusst (von **irgendjemandem, inklusive dir**), erhalte **1 Bonuseinfluss** bei diesem Champion.
- Champions gehen am **Ende** der Welle zu dem Spieler mit dem meisten Einfluss. *Gib also Acht, wie viel Einfluss die anderen Spieler zur Verfügung haben, sonst könnten sie dich überholen!*
- Es gibt auf der Champion-Einflussleiste **keinen Gleichstand**; wenn mehrere Spieler auf demselben Feld stehen, ist der **unten** liegende Marker (*da er früher dort war*) in Führung.



Beispiel für Einfluss: Du führst eine Einflussaktion der Stärke 2 durch. Weder **Okkag** noch **Crym** wurden bisher beeinflusst; wenn du einen der beiden wählst, erhältst du einen Bonuseinfluss, also insgesamt drei. Wenn du einen der anderen drei Champions wählst, erhältst du nur zwei Einfluss bei ihnen. Vielleicht solltest du **Siggdan** wählen, denn damit würde deine schon liegende Scheibe die von Gelb überholen!



## ZWERG

Mit der Nutzung des Zwergenrads erhältst du eine Reihe an Vorteilen: nutze die jahrhundertealte Feindschaft aus, um unerwartete Aktionen durchzuführen, die ihren Zorn entfachen werden. Das Rad gibt auch versteckte Informationen über die Stärke einzelner Zwerge preis und wo sie am Ende der Welle zuschlagen werden. Sei vorsichtig! Übertreibst du die Nutzung, treibst du damit Invasionen zwischen den Wellen, sogenannte **Breschen**, an.

Bewege den Radspielstein im Uhrzeigersinn auf dem Zwergenrad. Die Stärke deiner Aktion ist die **Höchstanzahl der Felder, die du ihn bewegen darfst**, aber **niemals** mehr als eine volle Umrundung des Rads in einer einzelnen Aktion. Befolge dann nacheinander diese Schritte:

- 1 Aufklärung.** Du darfst unter **eine** verdeckte Torkarte blicken, um zu erfahren, wo ein paar Zwerge am Ende der Welle zuschlagen werden, **und** unter **einen** Zwergenmarker auf dem Plan, um seine Stärke zu erfahren. *Du darfst betrachtete Objekte mit ungenutzten Markern deiner Farbe markieren, damit du weißt, dass du dir diese immer wieder ansehen darfst.*
- 2 Auslöser.** Auf dem Zwergenrad gibt es zwei Auslöser. Übertritt der Stein einen (oder beide) davon, musst du sie ausführen (in der Reihenfolge, in der sie übertreten worden sind).



### EHRZUWACHS-AUSLÖSER

Rücke deinen Marker auf der **Zuwachsleiste** auf das nächste Feld. Dadurch erhöht sich die Menge an Ehre, die du erhältst, wenn du auf dem **Ehre erhalten**-Feld des Zwergenrads landest (siehe unten).



### BRESCHENAUSLÖSER

Hierdurch wird eine Zwergeninvasion mitten in der Welle, eine sogenannte *Bresche*, ausgelöst. Breschen befolgen dieselben Regeln wie die *Invasionen* am Ende jeder Welle (siehe *Invasionen* auf Seite 12), mit den folgenden Unterschieden:

- Bevor die Bresche entsteht, darf der **aktive Spieler** den Schwarm (bis zu) zwei Schwarpunkte in beliebiger Richtung weiter bewegen.
- Die **Anzahl** der Zwerge, die durch eine Bresche einfallen, ist **zwei, plus einer mehr** für je **zwei Zwerge (aufgerundet)** neben dem Zwergenrad. Sobald du ausgerechnet hast, wie viele Zwerge einfallen werden, mische die Zwerge neben dem Rad zurück in den Vorrat und lege dann die richtige Anzahl Zwerge aus dem Vorrat zu dem Schwarm.
- Wenn die einfallenden Zwerge zwischen zwei gleich guten Optionen entscheiden müssen, trifft der **aktive Spieler** diese Entscheidung für sie.
- Trolle, die im Zuge einer Bresche fallen, verdienen **keine Ehre** (es gibt einige *Championfähigkeiten*, die das ändern).

- 3 Effekt.** Führe schließlich den Effekt des neuen Felds des Spielsteins aus. Es gibt vier verschiedene Effekte, die unten beschrieben sind (X ist die Anzahl Felder, die der Radspielstein bewegt worden ist):



**Verstärkung** mit Stärke X nach den normalen Regeln.



**Einfluss** mit Stärke X nach den normalen Regeln.



**Ehre Erhalten.** Erhalte X Ehre, plus deinen gegenwärtigen Betrag auf der Zuwachsleiste. *Hast du vorher auf dem Weg zu diesem Feld den Ehrzuwachs-auslöser überschritten, geschieht der Zuwachs bevor du sie erhältst.*



**Trolle bewegen.** Wähle **eine** Höhle. Bewege bis zu X Trolle (deine oder die von Rivalen in beliebiger Kombination) aus dieser Höhle **hinaus** in angrenzende Höhlen **ohne Zwerge**.

- Jeder bewegte Troll darf in eine andere Höhle gehen (aber niemals in eine Heimstatt, die nicht seine eigene ist).
- Dadurch könntest du **Kontrolle** in einer oder mehr Höhlen **erlangen**.



Mit einer Stärke der Zwergenaktion von 3 bewegst du den Radspielstein drei Felder im Uhrzeigersinn. Zuerst darfst du **aufklären**... sieh unter eine Torkarte und unter einen Zwerg auf dem Spielplan.



Du hast den Breschenauslöser überschritten, also musst du eine Bresche durchführen. Unglücklicherweise sind die Zwerge im Moment ziemlich wütend; da neben dem Rad drei Zwerge liegen, werden vier Zwerge einfallen!

Wenn du die Bresche fertig überwunden hast, führst du eine Verstärkungsaktion der Stärke 3 aus, da du den Spielstein drei Felder weit bewegt hast und so auf dem Verstärkungssymbol gelandet bist.



# ENDE DER WELLE

Wenn kein Spieler mehr Vorräte übrig hat, ist die Welle vorbei. Befolgt der Reihe nach diese Schritte:

- **Verschanzung** • **Invasionen** • **Champions auszeichnen** • **Die Welle werten** •

## VERSCHANZUNG

Füge allen Höhlen, in denen sich nur **ein** Zwerg befindet, einen Zwerg aus dem Vorrat hinzu. *Höhlen, in der bereits zwei Zwerge sind, erhalten **keinen** dritten.*

## INVASIONEN

Eine Reihe von Invasionen findet statt; eine pro Torkarte in der Auslage (*abhängig von der Spieleranzahl*). Die Ausführung **jeder** Torkarte gilt als **separate Invasion**; führt sie (*von links nach rechts in der Auslage*) wie folgt aus:

- 1 Deckt die Torkarte auf. Sie zeigt ein Gebiet an und die Anzahl der einfallenden Zwerge (*die mit jeder Welle zunimmt*). Bewegt den **Schwarm** zusammen mit der angegebenen Anzahl Zwerge aus dem Vorrat zum **Schwarpunkt** dieses Gebiets.
- 2 Führt jeden einfallenden Zwerg einzeln aus. Ein Zwerg wählt immer den Weg des geringsten Widerstands; er wird immer versuchen, in die Höhle vorzudringen, die er am **einfachsten** erreichen kann (*genau gesagt, die mit den wenigsten Trollen darin, aber bevorzugt eine komplett leere Höhle*).

- Der Zwerg wird so viele verbundene **überraunte Höhlen passieren** wie nötig, um sein Ziel zu erreichen; er wird **niemals** in einer überraunten Höhle anhalten. Wenn das Gebiet zwei Tore hat, wird er es über das betreten, das ihn zu der einfachsten Höhle führt.
- Wenn der Zwerg mehrere „einfachste“ Höhlen erreichen kann, bevorzugt er die **nächstgelegene** davon. **Nähe** wird über die Anzahl der passierten Höhlen vom Schwarpunkt zum Ziel definiert.
- Wenn der Zwerg **mehrere** „einfachste“ Höhlen erreichen kann, die gleich nah sind, entscheidet der Spieler, der aktuell **die meisten Stimmen des Stammes auf der Torkarte** hat, für den Zwerg; schaut auf der Stammestafel nach, um den Spieler zu bestimmen.

Auf der Stammestafel gibt es **keinen Gleichstand**. Wenn mehrere Marker auf demselben Feld stehen, ist der **unten** liegende Marker (da er früher dort war) in Führung. Wenn **kein** Spieler in dem Stamm Stimmen hat, betrachtet den nächsten Stamm unter diesem und nimmt den Spieler, der hier in Führung ist. Wenn nötig, springt von ganz unten nach ganz oben.

- Wenn ein Zwerg versucht, in eine Höhle mit Trollen zu gehen (*weil er keine einfachere Option hat*), wird er besiegt, **anstatt** hereinzugehen; mischt ihn zurück in den Vorrat. Die Zwergerstärke ist während der Invasionen **irrelevant**. **Ein Troll** in der Höhle **fällt** im Zuge des Kampfs gegen den Zwerg (*siehe Gefallene Trolle auf Seite 13*).

## RAT FÜR ZWERGENBEWEGUNG

Frag dich selbst: „**Welche ist die nächstgelegene leere Höhle, in die der Zwerg kommen könnte, der nur überaunte Höhlen passieren kann?**“ Wenn dafür nur **eine** Höhle in Frage kommt, geht er genau da hin. Kommt **mehr** als eine Höhle in Frage, bestimmt der entsprechende Spieler, welche. Kommt **keine** in Frage...

Passe die Frage an: „**Welche ist die nächstgelegene Höhle mit nur einem Troll, [...]**“

Und so weiter. Füge der Frage jedes Mal einen Troll mehr hinzu. Wenn du es ein paar Mal gemacht hast, wird es einfacher.



Beispiel für Ausführung einer Invasion: Wir sind in Welle II, also fallen drei Zwerge ein und die Torkarte zeigt das Lehmgebiet an. Wir bewegen den Schwarm zusammen mit drei Zwerge aus dem Vorrat dorthin.

Das Lehmgebiet hat zwei Torhöhlen, die beide gleich einfach zu betreten sind, da in beiden nur ein Troll ist. Die Entscheidung trifft der Spieler mit den meisten Stimmen im Lehmstamm... das bist du! Du beschließt, dass der erste Zwerg in die Höhle mit deinem eigenen pinken Troll einfällt. Du erhältst die Wertung für den **Ersten Gefallenen** ( **4** in Welle II, siehe Seite 13) und sowohl der gefallene Troll als auch der besiegte Zwerg werden entfernt.

Der **zweite** einfallende Zwerg hat nun ein klares einfachstes Ziel. Er geht in die nun leere Höhle und bleibt dort stehen.

Der **dritte** einfallende Zwerg bewegt sich durch die Kette von überaunten Höhlen und sucht das nächstgelegene, einfachste Ziel. Er wird dem gezeigten Weg folgen, aber an einem Punkt wird er sich zwischen der angezeigten Hammer- und Lehmhöhle entscheiden müssen. Diese Entscheidung liegt wieder bei **dir**, da du derjenige mit den meisten Lehmstimmen bist.



## GEFALLENE TROLLE

Ein gefallener Troll wird aus der Höhle entfernt. Wenn du einen Troll in einer Höhle verlierst, in der ein oder mehrere Champions und normale Trolle gemischt sind, **wählst du, welche** Einheit fällt. Wenn ein **normaler** Troll fällt, lege ihn zurück zu deinem **Vorrat**. Wenn ein **Champion** fällt, stelle ihn zurück in eine deiner **Heimstätten**; das ist ein großer Vorteil der Champions!



Der **erste** Troll, der in jeder **Invasion** (nicht jeder **Höhle** einer einzelnen Invasion) fällt, erhält die Wertung für den **Ersten Gefallenen** dieser Welle.



Alle weiteren Trolle, die im Verlauf der Invasion fallen, erhalten **2**.

I	II	III
2	3	4
3	4	5

Diese Tabelle (sichtbar auf den Torkarten und den Spielertafeln) zeigt euch die Wertung für den Ersten Gefallenen jeder Welle an und erinnert euch an die Wertung für andere gefallene Trolle.

Wenn Trolle **mehrerer** Spieler in einer überfallenen Höhle sind, entscheidet der Zufall, **welcher** Troll den Zwerg besiegt und fällt. **Schüttelt eine handvoll Ahnenwürfel von jedem Spieler, die die Trolle in der Höhle repräsentieren, und zieht einen davon zufällig, um zu bestimmen, welchem Spieler der gefallene Troll gehört.**

## VOLLSTÄNDIGES BEISPIEL ÜBER INVASIONEN: DAS ENDE VON WELLE I MIT VIER SPIELERN

Es wird einzelne Invasionen an vier verschiedenen Schwarpunkten geben und bei jeder davon werden zwei Zwerges beteiligt sein.

**A**



Der erste Zwerg kann eine leere Höhle erreichen, indem er einige überrannte Höhlen passiert.

Der zweite Zwerg kann keine leere Höhle durch keines der Tore erreichen, also sucht er nach der nächstgelegenen Höhle mit nur einem Troll darin. Es ist die erste Höhle hinter dem unteren Tor, also fällt der Zwerg hier ein. Der blaue Troll dort besiegt den Zwerg, fällt dabei und erhält die Wertung für den Ersten Gefallenen.

**B**



Beide Eishöhlen sind gleich „einfach“ mit jeweils drei Trollen, also bestimmt der Spieler mit den meisten Stimmen im Eisstamm (Grün), wohin der erste Zwerg geht. Grün wählt das rechte Tor. Da dort mehrere Spieler sind, muss durch Zufall bestimmt werden, welcher Troll den Zwerg besiegt und fällt. Wir schütteln einen grünen und zwei pinke Würfel und ziehen einen... es ist Grün! Grün entfernt den gefallenen Troll und erhält die Wertung für den Ersten Gefallenen.

Der zweite Zwerg hat keine Wahl, da diese Torhöhle nun einfacher ist als die andere Eishöhle. Beide Trolle hier sind jetzt pink, aber einer davon ist ein Champion. Pink entscheidet, dass der Champion den Zwerg besiegt. Pink erhält die normale Gefallenenwertung und der gefallene Champion kehrt zurück in eine pinke Heimstatt.

**C**



Der erste Zwerg fällt in die leere Höhle in der Nähe des unteren Mondtors ein.

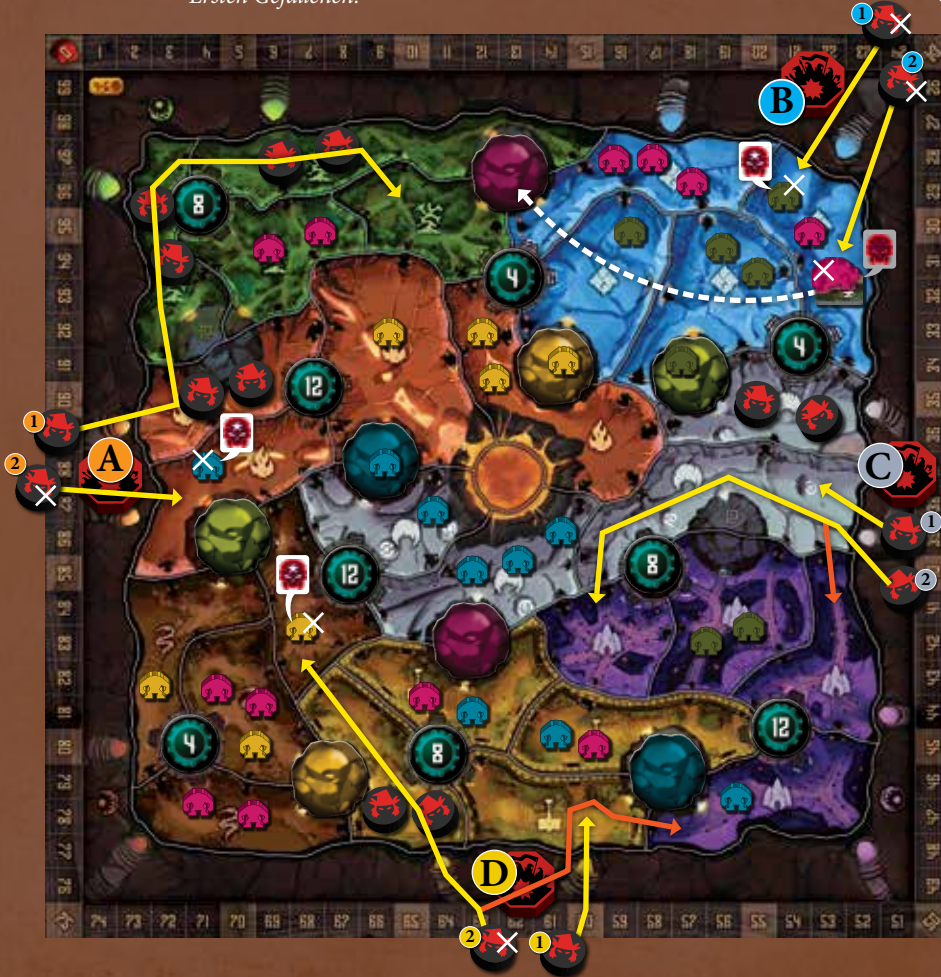
Es gibt zwei gleichnahe, leere Höhlen, in die der zweite Zwerg einfallen kann. Blau hat die meisten Stimmen des Mondstammes und schickt den Zwerg zu der angezeigten Höhle mit der Intention, ihn später anzugreifen.

**D**



Der erste Zwerg fällt in die leere Höhle direkt hinter dem Tor ein.

Der zweite Zwerg kann keine leeren Höhlen erreichen, aber es gibt zwei gleichnahe Höhlen mit nur einem Troll: eine Lehmhöhle durch das linke Tor und eine Granithöhle durch das rechte Tor. Die Stimmführerin des Hammerstammes (Blau) möchte nicht, dass ihr eigener Troll fällt (selbst mit dem Bonus für den Ersten Gefallenen), da sie damit gar keinen Troll mehr Granitgebiet hätte. Sie entscheidet also, den Zwerg den anderen Weg gehen zu lassen. Er wird von dem gelben Troll dort besiegt, der somit die Wertung für den Ersten Gefallenen für Gelb verdient.



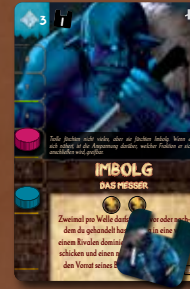
## CHAMPIONS VERGEBEN

Betrachtet jeden Champion in der Auslage von links nach rechts, um zu sehen, wer ihn für sich gewonnen hat. *Auf der Einflussleiste der Champions gibt es **keinen Gleichstand**; wenn zwei Marker auf demselben Feld liegen, ist der unten liegende Marker (da er früher dort war) in Führung.* Befolgt diesen Ablauf für jeden Champion:

- 1 Wenn du den **meisten** Einfluss auf diesen Champion hast, hast du ihn für dich **gewonnen**; erhalte die Stimmen vom Stamm des Champions oben links auf der Karte. Wenn **kein** Spieler Einfluss auf einen Champion hatte, **entfernt** ihn aus dem Spiel.
- 2 Alle anderen Spieler, die ihren Marker auf der Karte hatten, wählen einen **Mitbewerber-Trostpreis**. Die Reihenfolge wird durch den Einfluss bestimmt (am meisten bis am wenigsten). Es kann gewählt werden zwischen **einer Stimme** im Stamm des Champions **oder** Ehre entsprechend der Anzahl der **gelben Linien**, die ihre Scheibe auf der **Einflussleiste** des Champions passiert hat.

Als Sieger nimmst du die Championkarte. Seine **Fähigkeiten** gehören nun dir.

- Wenn der Champion einen **Buchstaben** hat, nimm das passende **Championplättchen**, füge es in einen deiner Championsockel ein, um die **Championfigur** zu bilden und stelle sie auf den Spielplan in eine von dir **dominierte** Höhle. Welle III Champions mit Buchstaben werden **nicht** zu Figuren verbaut; sie teilen dir mit, was du mit ihren sternförmigen Plättchen tun sollst.
- Wenn der Champion ein **Sofortsymbol** hat, führe seine Fähigkeit direkt aus (*bevor der nächste Champion in der Auslage betrachtet wird*).
- Die meisten Champions bieten eine **passive** Fähigkeit, die unbegrenzt genutzt werden kann. Einige Champions haben ein oder mehr **Klauen symbole**. Wenn du die Fähigkeit eines solchen Champions nutzt, bedecke eine Klaue mit einem Ahnenwürfel als Erinnerung, dass du sie genutzt hast. Wenn keine Klauen mehr bedeckt werden können, kann diese Fähigkeit für den Rest der Welle nicht mehr genutzt werden.
- Einige Champions verfügen über **Ahnensymbole**. Behandle diese Symbole als ob sie Symbole in deiner Ahnentafel wären; betrachte sie als angrenzend zu jedem Symbol, das du mit ihnen gruppieren möchtest.
- Einige Champions sind **Außenseiter**. Das bedeutet, dass ihre Stammesflagge nicht auf der Stammes tafel vertreten ist. Alle Stimmen von Außenseitern sind Joker, die du zu *einem* beliebigen Stamm hinzufügen darfst.



Du (Pink) hast den meisten Einfluss auf **Imbolg das Messer**, also gewinnst du ihn für dich! Du erhältst drei Stimmen des Eisstammes.

Blau muss sich entscheiden, ob er eine Eisstimme oder zwei Ehre (da seine Scheibe zwei gelbe Linien auf Imbolgs Einflussleiste passiert hat) erhalten möchte.

Schließlich nimmst du Imbolgs Karte, nutzt sein **Championplättchen**, um eine Figur zu bauen und stellst sie in eine Höhle, die du dominierst.



BUCHSTABE



SOFORT-SYMBOL



KLAUEN-SYMBOL



AHNEN-SYMBOL

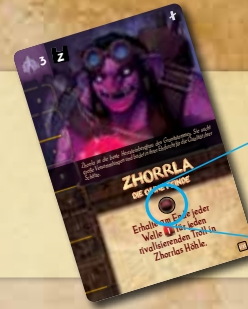
AUSSEITE R  
STAMMESFLAGGE



## DIE WELLE WERTEN

**Wellen I und II** werden identisch gewertet (siehe unten). **Welle III** hat eine grundsätzlich andere Wertungsstruktur (siehe Seite 16). Ihre Wertung stellt gleichzeitig das **Ende des Spiels** dar.

Auf einigen **Champions** ist ein Symbol abgebildet, das eine Wertung (oder einen anderen Effekt) am Ende jeder Welle auslöst; wenn du einen solchen Champion hast, gib Acht, dass du von ihrem Bonus jetzt Gebrauch machst!



ENDE DER WELLE SYMBOL

## ? WELLEN I UND II

Wertet jedes Gebiet separat. Alle Spieler werten jedes Gebiet gemeinsam und passen ihre Marker auf der Wertungsleiste an, sobald eines gewertet wurde. *Es ist am einfachsten, mit Moos zu beginnen und im Uhrzeigersinn den Spielplan abzuarbeiten.* Für jedes Gebiet:

- 1 Wertet **6** für die **erste** Höhle im von euch kontrollierten Gebiet und **2** für jede **zusätzliche** Höhle im von euch kontrollierten Gebiet. *Denkt daran: Ihr kontrolliert eine Höhle nicht, wenn ihr an einem Gleichstand für die meisten Trolle beteiligt seid.*
- 2 Wenn **mindestens eine** Höhle in dem Gebiet gewertet worden ist, **verliert** ihr **1** für jede **überrannte** Höhle in dem Gebiet.



Wir werten das Gebiet des Hammerstammes: Es gibt dort eine überrannte Höhle.

Blau kontrolliert eine Höhle, also erhält Blau **6** und verliert **1**. Gelb kontrolliert zwei Höhlen, also erhält Gelb **6** plus **2** und verliert **1**.

## AUFFRISCHEN

Nach der Wertung der **Wellen I und II** müsst ihr das Spiel für die nächste Welle vorbereiten (nach der Wertung von **Welle III** ist das Spiel vorbei). Befolgt diese Schritte:

- 1 Sammelt die **Torkarten** und mischt den Stapel. Legt eine bestimmte Anzahl Torkarten verdeckt (*drei für 2-3 Spieler, vier für 4 Spieler, fünf für 5 Spieler*) als Startaufbau neben den Stapel.
- 2 Frischt die **Championauslage** mit der für eure Spieleranzahl richtigen Anzahl Championkarten auf (*Anzahl der Spieler + 1*). Passt auf, dass ihr Champions von dem Stapel zieht, der zu der **Welle** gehört, **die ihr jetzt spielen werdet**. Wenn auf einem der Champions in der Auslage ein Buchstabe ist, legt das passende Championplättchen auf diese Karte.
- 3 Jeder Spieler legt alle **Würfel** von seiner Ahnentafel (*und von allen Klauensymbolen auf Championkarten*) zurück in seinen Vorrat und wirft alle **übrig gebliebenen Verzweigungsmarker** ab.
- 4 Der Startspieler gibt den **Startspielermarker** im Uhrzeigersinn weiter.

Beginnt die nächste Welle mit dem **Bau eurer Ahnentafel**.



# WELLE III

Es gibt drei verschiedene Wertungsarten am Ende von Welle III. Führt sie der Reihe nach aus: **Große Hallen**, dann **Ältere Symbole** und schließlich **Stammesstimmen**.

**1 Große Hallen.** Wertet jede Große Halle separat. Prüft für jede, wer die meisten angrenzenden Höhlen kontrolliert (*die Anzahl der Höhlen variiert von Halle zu Halle*). Der Spieler, der die meisten angrenzenden Höhlen kontrolliert, erhält Ehre in Höhe des auf der Großen Halle angegebenen Wertes. *Dreht nach der Wertung den Marker der Großen Halle um, damit ihr stets wisst, welche noch gewertet werden müssen.*

- Zwerge gelten für das Berechnen von Mehrheiten als Spieler. Wenn die Zwerge eine Große Halle gewinnen, erhält niemand die Punkte.
- Wenn mehrere Parteien (*inklusive Zwerge*) am Gleichstand beteiligt sind, wird der Wert der Großen Halle möglichst gleich aufgeteilt. Der Rest verfällt.

**2 Ältere Symbole.** Erhaltet Ehre basierend auf der Anzahl von **Älteren Symbolen** in eurem Stammbaum. Siehe die Tabelle unten:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	1	3	5	8	12	17	23	30

**3 Stammesstimmen.** Prüft jede Leiste auf der Stammestafel, indem ihr euch von oben nach unten vorarbeitet. Für jeden Stamm erhalten die Spieler mit den meisten, zweitmeisten und drittmeisten Stimmen die angezeigte Menge Ehre für den 1., 2. und 3. Platz. *Auf der Stammestafel gibt es keinen Gleichstand: wenn zwei Marker auf demselben Feld sind, ist der unten liegende (da er früher dort lag) in Führung.*

- Ein Spieler muss **mindestens eine** Stimme in einem Stamm haben, um sich für eine Wertungsposition in dem Stamm zu qualifizieren. *Wenn kein Spieler Stimmen in einem Stamm hat, werden seine Punkte nicht vergeben.*



Beispiel für Große Halle 1: Hier kontrollieren die Zwerge zwei der angrenzenden Höhlen und Grün eine. Die Zwerge gewinnen, also erhält kein Spieler die **4**.



Beispiel für Große Halle 2: Hier kontrolliert Pink zwei der angrenzenden Höhlen und Grün eine. Pink erhält die **12**. Beachtet, dass Pink gewinnt, obwohl Grün mehr Trolle hat: Es geht um kontrollierte Höhlen und nicht um die Menge der Trolle!



Beispiel für Große Halle 3: Hier herrscht ein Gleichstand um die Kontrolle von angrenzenden Höhlen von drei Spielern: Gelb, Pink und den Zwergen. Der Wert der Halle wird möglichst gleichwertig aufgeteilt. Somit erhalten Gelb und Pink jeweils **2**.



Beispiel für Ältere Symbole: In deinem Stammbaum sind sieben Ältere Symbole. Somit erhältst du **17**.



Beispiel für Stammesstimmen: Auf der Moosleiste ist Blau auf dem ersten Platz und erhält somit **9**. Gelb ist auf dem zweiten Platz (da die Scheibe auf dem Stapel unter der pinken liegt) und erhält somit **5**. Pink ist auf dem dritten Platz und erhält somit **3**.

## SPIELENDE

Nach der Wertung von **Welle III** gewinnt der Spieler mit der meisten Ehre! *Im Falle eines Gleichstands führt der Spieler mit den meisten Stimmen überhaupt auf der Stammestafel. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird der Sieg geteilt.*

## MITWIRKENDE UND DANKSAGUNG

### GAME DESIGN

ADAM E. DAULTON

### ILLUSTRATION

FAHED ALRAJIL

### BOX COVER ART

XAVIER CUENCA

### GRAPHIC DESIGN & RULEBOOK

JOSHUA CAPPEL

### SYMBOL GRAPHICS

STEPHEN SAUER

### PROJECT MANAGEMENT

HELAINA CAPPEL

### GAME DEVELOPMENT

JAY CORMIER, GRAEME JAHNS,

JOSHUA CAPPEL &

SEAN JACQUEMAIN

### 3D MODELLING

HERIBERTO MARTINEZ

### GAME TRAYZ INSERTS

NOAH ADELMAN



Adam says: I'd like to thank my main gaming partner and inspirational wife Krista and my amazing kids Kaylee, Elanor, and Charlotte who make family game nights worthwhile. I'd also like to thank all the playtesters, but especially David & Jeff Bridgham, Chris Byer, Travis Chance, Jason Funk, Billy Glosson, Katia Gomes, Chris Hamm, Rob Hamman, Chris Hettinger, Nate Hinshaw, Jonathan Kafoure, Carl Klutzke, AJ Lambeth, Nolan Lichti, Jason Locke, Chad Messmer, "Jer Bear" & Annie Montz, Vinny Romano, Braden Rosengren, Mickey Reigleth, Matt Saefkow, Ryan & Katherine Shelton, Adam Stichter, Adam & Ellen West, Jerry Wilkinson, and the Indy Tabletop Game Creators!

Burnt Island Games would like to thank everyone on the FMK team for their intense devotion to a challenging project. Jay & Graeme for their crucial development insight. Jon Mietling for the KS video, and Mesa Game Labs for the animated KS images. Thanks to playtesters Jory Cappel, Adam Marostica, David Weiss, and Daniel Legault. Love and gratitude to Eric Lang, Nicole Hoye, Jayme Boucher, T. Caires, the Jacquemain family, the Cappel family, Alex Radcliffe from Boardgame Co., Derek & Lizzy Funkhouser from Board Game Spotlight, and the fine folks at Quackalope, Tantrum House, and Kidsplaining. Of course as always, we close with thanking our **Kickstarter backers** for making this adventure possible, we could not do it without you!

Skellig Games dankt allen Mitarbeitern und Helfern für ihre wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!



Originalversion veröffentlicht von Burnt Island Games

### MEHR INFOS:



©2022 (dt. Version) Skellig Games GmbH Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim www.skellig-games.de Alle Rechte vorbehalten.



ERSATZTEIL-SERVICE: info@skellig-games.de  
Betreff: Ersatzteilservice

### DEUTSCHE VERSION

ÜBERSETZUNG & LAYOUT: LISA P. REITZ

GRAPHIK: CHRISTIAN SCHAARSMIDT

REDAKTION: JOACHIM JOCH