

Sons of Faeriel

Deutsche Anleitung



14+



60-120



1-4

Inhaltsverzeichnis

INDEX	2
WILLKOMMEN IN FAERIELL!	3
SPIELMATERIAL	4
DAS SPIELBRETT IM ÜBERBLICK	6
ALLGEMEINER SPIELAUFBAU	8
VORBEREITUNG FÜR ZWEI SPIELER	12
VORBEREITUNG FÜR DREI SPIELER	12
BEDROHUNGEN VORBEREITEN	12
GRUNDBEGRIFFE	13
RUNDEN, ZÜGE, PHASEN	13
DIE ESSENZEN	13
SPIELVERLAUF	14
SPIELERZUG	14
• STAMMESPHASE	14
Einen neuen Helden ausstaffieren	14
Einen Helden aufwerten	14
Eine Siedlung bauen	14
Eine Bake errichten	15
Das Spirituelle Totem kontrollieren	15
Ein Kraut sammeln	15
Sich mit einem Großen Wächter verbinden	15
• EREIGNISPHASE	15
Einen Großen Wächter bewegen	15
Bedrohungs-Marker ziehen	15
Korruptions-Ereignis abhandeln	16
<i>Chaos-Marker</i>	16
Eine Bedrohung durch eine Bake oder das Spirituelle Totem abwenden	16
Ernten	16
• HELDENPHASE	17
Heldenaktionen	17
<i>Bewegen</i>	17
<i>Eine Bedrohung mit Hilfe eines Helden abwenden</i>	18
<i>Sich auf eine Quest begeben</i>	18
<i>Eine Quest absolvieren</i>	18
Aufwertungsaktionen	18
Eine Bedrohung entfernen	18
Überlieferungsaktionen	20
<i>Bewegung aufgrund einer Große-Wächter-Verbindung</i>	20
<i>Eine Bedrohung abwenden, indem ein Held Kräuter verwendet</i>	20
• ERFOLGE GELTEND MACHEN	20
Erfolgsbedingungen	21
Helden-Errungenschaften	21
Essenz-Errungenschaften	21
Landschafts-Errungenschaften	21
Stammes-Errungenschaften	21
Die Säule der Gesellschaft	21
• RUNDENENDE	21
DIE MACHT DER KORRUPTION	22
KORRUPTIONS-ESSENZEN	22
KORRUPTIONS-EREIGNIS ABHANDELN	22
EIN KORRUPTIONS-EREIGNIS AUSLÖSEN	22
DEN UNTERGANGS-MARKER WEITERRÜCKEN	22
KORRUPTIONS-STAMMESLEVEL	22
AUFKOMMEN DES KORRUPTIONSSTIFTERS	22
DEN KORRUPTIONSSTIFTER SPIELEN	23
SPIELLENDE-BEDINGUNGEN	23
DER SCHATTEN	24
DER VAGABUND	25
AUFBAU DES STARTSZENARIOS	26
VOLLER KOOPERATIONS- & SOLOSPIEL-MODUS	28
ALTERNATIVE SZENARIOS	29
KARTEN-HINWEISE	30
ESSENZEN	30
GROSSE WÄCHTER	30
KARTENLAYOUT	31
VERBINDUNGS-KARTEN	31
KRÄUTER-KARTEN	32
PLÄTTCHEN-HINWEISE	33
ANGEBORENE HELDENFÄHIGKEITEN	33
HELDEN-AUFWERTUNGEN	33
KORRUPTIONSSTIFTER-AUFWERTUNGEN	35

Willkommen in Faeriell!

In den grünen Landen von Faeriell, das von einer unglaublichen, bunten Vielfalt von Lebewesen bewohnt wird, wachen die acht Großen Wächter seit Urzeiten über das Gleichgewicht in der üppigen Natur. Diese gigantischen uralten Tiere fühlen sich von Natur aus mit den Wurzeln des Landes verbunden und schützen es nach Kräften.

Eines Tages traten winzige Humanoide, Weybits genannt, auf den Plan. Sie lernten rasch, wie sie im Einklang mit ihrer Umgebung leben konnten. Die jüngeren und die älteren Söhne von Faeriell schmiedeten aus eigenem Antrieb ein festes Bündnis, und das erwies sich angesichts der aufkommenden harten Zeiten als Segen. Ganz plötzlich begann sich Korruption auszubreiten – eine dunkle Macht, die die Großen Wächter und die Natur in ihrer Obhut gefährdete.

Die Spieler führen verschiedene Weybit-Stämme und helfen ihnen bei der Umsetzung ihrer zahlreichen Ziele, während gleichzeitig die Korruption zunimmt und so den Frieden ihrer wunderschönen Welt bedroht. Die Weybits bekommen die Möglichkeit, sich zu beweisen, da sie als einzige in der Lage sind, diesen stillen Feind zu bekämpfen – doch sie könnten sich auch den Verlockungen der Korruption hingeben.

Der Ausgang dieser Geschichte liegt ganz in Euren Händen!



Spielmaterial



1 SPIELBRETT



4 SPIELERTABLEAUS



80 ESSENZ-KARTEN
je 16 in 5 Farben



24 FORTSCHRITTE
16 Kräuter,
8 Verbindungs-Karten*



20 HELDEN-PLÄTTCHEN



**22 HELDEN-
AUFWERTUNGSPLETTCHEN****



**1 KORRUPTIONSSTIFTER-
PLETTCHEN**



**5 KORRUPTIONSSTIFTER-
AUFWERTUNGSPLETTCHEN*****



12 PHASEN-PLÄTTCHEN
3 pro Spieler



**8 LANDSCHAFTS-
MARKER**



**1 STARTSPIELER-
MARKER**



**16 BEDROHUNGS-
MARKER**
je 4 in 4 Farben



**4 KORRUPTIONS-
MARKER**



1 CHAOS-MARKER



**1 UNTERGANGS-
MARKER**



1 ERNTE-MARKER



24 ERFOLGS-PLÄTTCHEN
je 6 in 4 Farben



16 LEISTEN-MARKER
je 4 in 4 Farben



**4 KORRUPTIONS-
STAMMESMARKER**
1 pro Spieler



**8 FIGUREN "GROSSER
WÄCHTER"**



24 SIEDLUNGEN
je 6 in 4 Farben



8 BAKEN
Signal-Statuen,
je 2 in 4 Farben



**1 STATUE
"SPIRITUELLES
TOTEM"**



12 WEYBIT-FIGUREN
je 3 Posen in 4 Farben



20 STAMMESMASKEN
je 4 in 5 Farben



**1 KORRUPTIONSSTIFTER-
MASKE**



1 VAGABUNDEN-FIGUR



**1 VAGABUNDEN-
MARKER**



38 AKTIONS-STEINE



8 ÜBERSICHTSKARTEN
2 pro Spieler



1 EREIGNIS-BEUTEL

* Die KS-Ausgabe enthält 20 Kräuter.

** Die KS-Ausgabe enthält 38 Helden-Aufwertungsplättchen.

*** Die KS-Ausgabe enthält 9 Korruptionstifter-Aufwertungsplättchen.

SONS OF FAERIELL IST EIN SEMI-KOOPERATIVES, STRATEGISCHES EUROGAME MIT MEHREREN MÖGLICHEN ENDEN FÜR 1 BIS 4 SPIELER.

Das Spielbrett

Das Spielbrett enthält folgende Bestandteile:

1 Die **LANDKARTE VON FAERIELL** ist in **8 GEBIETE** unterteilt; jedes davon gehört zu einem **Großen Wächertier**.

Jedes Gebiet ist in **4 REGIONEN** unterteilt, und jede Region hat eine unterschiedliche **LANDSCHAFTSART**: **Gebirge, Wiese, Fluss und Wald**.

2 Der Bereich für die Decks der **ESSENZ-KARTEN**: **5 Felder** zum Platzieren der **Essenz-Karten-Decks**, die die **während des Spiels zu verwendenden Ressourcen** darstellen, und **5 weitere Felder** für die jeweiligen **Ablagestapel**.

3 Das **ERNTE-RAD**; dort wird festgelegt, welche **Regionen** welche **Essenzen** produzieren.

4 Der Bereich für die **BAKEN** und das **SPIRITUELLE TOTEM**, die man im Laufe des Spiels **errichten bzw. kontrollieren** kann.

5 Der Bereich für die **KRÄUTER**, bestehend aus **5 Feldern**, die für **Deck, Ablagestapel** und die **verfügbaren Kräuter** vorgesehen sind.

6 Der Bereich für die **AUFWERTUNGS-PLÄTTCHEN**, mit denen sich **DIE HELDEN AUFWERTEN** lassen.

7 Die **KORRUPTIONS-STAMMESLEISTE**, auf der man seinen **Stammesmarker** jedes Mal **vorwärts bewegt**, wenn man der **Korruption** nachgibt.

8 Der Bereich für die **KORRUPTIONS-STIFTUNG**; er enthält **Felder** sowohl für den **Korruptionsstifter** als auch für dessen **Aufwertungs-Plättchen**.

9 Die **UNTERGANGS-LEISTE**, der **Grundpfeiler** in der **Entwicklung** des Spiels; hier wird festgehalten, **inwieweit Faeruell** der **Korruption** bereits **erlegen** ist.

10 Der Bereich für **ERFOLGE**: Um das **Spiel zu gewinnen**, kommt es darauf an, **Erfolge zu erzielen**.



im Überblick



Allgemeiner Spielaufbau

Für eure allererste Partie empfiehlt es sich, "Aufbau des Startszenarios & Tipps" (S. 26) zu verwenden.

1 SPIELBRETT

Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Die Landkarte setzt sich aus 8 **HAUPTGEBIETEN** zusammen, von denen jedes in 4 **REGIONEN** unterteilt ist.

In jedem Gebiet ist ein Tiersymbol abgebildet, das den betreffenden **Großen Wächter** repräsentiert.



Beispiel: Die linke Abbildung zeigt das **Schlangengebiet**, während die rechte Abbildung **eine der vier Regionen** zeigt, die mit dem Schlangengebiet verbunden ist.

Jede Region ist durch **PFADE** und **KNOTENPUNKTE** begrenzt. Die Pfade verbinden die Knotenpunkte. Zwei Regionen, die durch denselben Pfad begrenzt sind, gelten als benachbart.

Jede Region gehört zu einer bestimmten **LANDSCHAFTSART**: **Gebirge, Wiese, Fluss** und **Wald**.

2 KERNLÄNDER

Legt 1 beliebigen **Landschafts-Marker** für jedes Gebiet eines Großen Wächters in eine beliebige Region dieses Gebiets; dann stellt die betreffende Große Wächter-Figur darauf.



Die so gewählten Regionen werden von jetzt an **Kernländer** genannt und nehmen die Landschaftsart an, die **auf dem Marker abgebildet** ist.

3 KRÄUTER

Mischt die **KRÄUTER-KARTEN** und legt sie als Kräuter-Deck verdeckt in den entsprechenden Bereich des Spielbretts. Dann **deckt 3 Kräuter-Karten auf** und legt sie neben dem Deck aus.



4 AUFWERTUNGS-PLÄTTCHEN

Mischt die **Aufwertungs-Plättchen** verdeckt und **teilt sie in vier möglichst gleich große Stapel auf**. Danach dreht jeden Stapel um, so dass er aufgedeckt ist, und legt ihn auf jeweils ein Feld in dem entsprechenden Bereich auf dem Spielbrett.



5 SPIRITUELLES TOTEM UND BAKEN

Legt das **SPIRITUELLE TOTEM** und die **BAKEN** (zwei für jeden Typ) auf die betreffenden Felder.



6 VERBINDUNGEN

Legt jede **VERBINDUNGS-KARTE** auf das dafür vorgesehene Feld auf der Landkarte **in der jeweiligen Große-Wächter-Region**.



7 UNTERGANGS-MARKER UND UNTERGANGS-LEISTE

Legt den **UNTERGANGS-MARKER** auf das erste Feld der **UNTERGANGS-LEISTE**.



8 KORRUPTIONSSTIFTER

Platziert das **KORRUPTIONSSTIFTER-PLÄTTCHEN** und die dazugehörigen **AUFWERTUNGS-PLÄTTCHEN** auf die betreffenden Felder neben die **Untergangs-Leiste**. Legt die **KORRUPTIONSSTIFTER-MASKE** auf das Korruptionsstifter-Plättchen.



9 ESSENZ-KARTEN

Sortiert die **ESSENZ-KARTEN** nach Farben und bildet ein Deck **pro Farbe**.

Mischt jedes Deck einzeln und legt sie alle – mit der Große-Wächter-Seite nach unten – **auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett**.



10 STARTSPIELER-MARKER

Wer **zuletzt einen Baum berührt hat**, nimmt sich den **STARTSPIELER-MARKER** und ist als erster an der Reihe. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.



11 DEIN EIGENER STAMM

Wähle eine **Stammesfarbe**.

Nimm Dir das entsprechende Spielertableau sowie **6 ERFOLGS-MARKER**, **1 KORRUPTIONS-STAMMESMARKER** und **6 SIEDLUNGEN** in Deiner Farbe und halte sie vor Dir bereit.



12 ERFOLGS-MARKER

Lege **5 ERFOLGS-MARKER** auf die entsprechenden Felder Deines Spielertableaus.



Lege den übrigen Erfolgs-Marker auf das Feld **„Reinheits-Erfolg“** des allgemeinen Spielbretts.



Anmerkung: Alle Spieler beginnen das Spiel mit einem ihrer Erfolgs-Marker auf demselben Erfolgs-Feld.

13 KORRUPTIONS-STAMMESMARKER

Lege Deinen **KORRUPTIONS-STAMMESMARKER** auf das weiße Feld der **Korruptions-Stammesleiste**.



Anmerkung: Zu Beginn des Spiels werden die **Korruptions-Stammesmarker** aller Spieler auf demselben Feld übereinandergestapelt.

14 SIEDLUNGEN

In Spielerreihenfolge wählt jeder eine **REGION** aus, die er zu seiner **eigenen Region** macht, indem er dort eine seiner eigenen **SIEDLUNGEN** platziert. Dann wird das gleiche in umgekehrter Reihenfolge wiederholt. Damit besitzt jeder Spieler zu Beginn **2 Regionen**.

Siedlungen dürfen nicht auf Regionen platziert werden, die bereits von einer anderen Siedlung besetzt sind.

Anmerkung: Siedlungen bringen mehr ein, wenn sie auf Kernländer platziert wurden.

Stelle die übrigen **4 Siedlungen** – von oben nach unten – auf die betreffenden Plätze Deines Spielertableaus.



15 PHASEN-PLÄTTCHEN

Lege Deine drei **Phasen-Plättchen** aufgedeckt links neben Dein Spielertableau, und zwar in folgender Reihenfolge von oben nach unten:

STAMMESPHASE,
EREIGNISPHASE
und **HELDENPHASE**.



16 LEISTEN-MARKER

Staple die **4 LEISTEN-MARKER** (1 gelber, 1 blauer, 1 roter und 1 grüner, in beliebiger Reihenfolge) auf das Startfeld der Leiste auf Deinem Spielertableau:



17 HELDEN-PLÄTTCHEN

Das Spiel enthält **4 HELDENTYPEN**, jeder mit eigenen Plättchen:



ABENTEURER, an die rote Essenz gebunden



DRUIDE, an die grüne Essenz gebunden



SCHAMANE, an die blaue Essenz gebunden



HÄUPTLING, an die gelbe Essenz gebunden

Anmerkung: Jeder Heldentyp besitzt eine **ANGEBORENE FÄHIGKEIT** in seiner **spezifischen Farbe**. (Näheres zu den Heldenfähigkeiten siehe S.33).



In Spielerreihenfolge **wählt** jeder einen **HELDENTYP** und platziert das entsprechende Helden-Plättchen rechts von seinem Spielertableau (mit der aktiven Seite nach oben), wie in der folgenden Abbildung gezeigt:



Beispiel: Spieler Orange hat den **Druiden** gewählt, der durch das **grüne Helden-Plättchen** repräsentiert wird.

Dann legt man jedes seiner übrigen drei Helden-Plättchen (mit der **inaktiven Seite** nach oben) links neben sein Spielertableau, wie im obigen Beispiel zu sehen.

18 STAMMESMASKEN

Lege jede der vier **STAMMESMASKEN** auf das betreffende Helden-Plättchen.

19 WEYBIT-FIGUREN

Positioniere Deine drei **Weybit-Figuren** in der Nähe Deines Spielertableaus.



20 AKTION-STEINE

Lege zwei **Aktions-Steine** auf das aktive **Helden-Plättchen**.



21 WEYBIT-FIGUREN AUSSTAFFIEREN

Wähle eine Deiner Weybit-Figuren und **staffiere** sie **als HELDEN** aus, indem Du ihr die **Stammesmaske** von seinem aktiven Helden-Plättchen aufsetzt.

Stelle die Weybit-Figur auf einen **KNOTENPUNKT** einer eigenen Region.



22 ESSENZEN-VORRAT

In Spielerreihenfolge nimmt sich jeder Spieler 1 **ESSENZ-KARTE** für jede eigene Region; die Farbe der Essenz-Karte **muss mit der Landschaftsart übereinstimmen**.

Falls die eigene Region ein **Kernland** ist, **muss man zwischen den beiden Landschaftsarten wählen**.

Lege diese Karten – mit der **Große-Wächter-Seite nach unten** – in den entsprechenden Bereich Deines Spielertableaus; dies ist Dein **ESSENZEN-VORRAT**.



23 ERNTE-RAD

Legt den **ERNTE-MARKER** auf ein beliebiges Feld des **ERNTE-RADES** – entweder ein Tiersymbol oder eine Landschaftsart.



Vorbereitung für zwei Spieler

Für das **Spiel zu zweit** fahrt Ihr nach dem **allgemeinen Spielaufbau** (S. 8) mit den folgenden **zusätzlichen Schritten** fort:

1 In Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler 1 Siedlung vom untersten besetzten Feld seines Tableaus und platziert sie in eine Region ohne Siedlungen. Jeder Spieler besitzt zu Beginn **1 zusätzliche Region**.

2 In umgekehrter Reihenfolge aktiviert jeder Spieler ein **zusätzliches Helden-Plättchen** und staffiert eine Weybit-Figur als zweiten Helden aus. Danach platziert er die zweite Weybit-Figur auf einen freien Knotenpunkt einer eigenen Region.

Vorbereitung für drei Spieler

Für das **Spiel zu dritt** fahrt Ihr nach dem **allgemeinen Spielaufbau** (S. 8) mit dem folgenden **zusätzlichen Schritt** fort:

1 Jeder Spieler **nimmt sich 1 zusätzliche Essenz-Karte**, die der Landschaftsart der eigenen Regionen entspricht, und fügt sie zu seinem **Essenzen-Vorrat** hinzu.

Bedrohungen vorbereiten

Zum Abschluss der Spielvorbereitungen werft Ihr:

- **4 ROTE BEDROHUNGS-MARKER**,
- **4 GELBE BEDROHUNGS-MARKER**,
- **4 BLAUE BEDROHUNGS-MARKER** und
- **4 GRÜNE BEDROHUNGS-MARKER**

in den Ereignis-Beutel.



Zieht einen Marker aus dem Beutel, **überprüft das Große-Wächter-Symbol**, das auf der Oberseite abgebildet ist (d.h. die erste Seite, die man ansieht; man hat keine Wahlmöglichkeit), und **legt ihn unter die betreffende Große-Wächter-Figur**.

Liegt bereits ein Marker unter diesem Großen Wächter, **legt den gerade gezogenen Marker beiseite**. Alle weggelegten Marker müssen neben dem Ereignis-Beutel gesammelt werden. Der Vorgang wird fortgesetzt, bis man auf diese Weise **drei Marker** platziert hat. Die weggelegten Marker werden in den Ereignis-Beutel zurückgeworfen.

Anmerkung: Wählt den gewünschten Schwierigkeitsgrad und platziert die Anzahl von Bedrohungs-Markern und Korruptions-Markern, wie in der untenstehenden Tabelle angegeben:

SCHWIERIGKEITSGRAD	BEDROHUNGS-MARKER	KORRUPTIONS-MARKER
Leicht	3	0
Mittel	4	0
Schwierig	3	1
Sehr schwierig	3	2

Werft den **CHAOS-MARKER** und die **4 KORRUPTIONS-MARKER** in den Ereignis-Beutel.



Nachdem alle Vorbereitungen beendet sind, beginnt das eigentliche Spiel. Jede Runde beginnt mit dem Spieler, der den **Startspieler-Marker** hat.

Grundbegriffe

Runden, Züge, Phasen

Das Spiel unterteilt sich in mehrere **RUNDEN**, und jede Runde besteht aus **DREI ZÜGEN** pro Spieler (die im Uhrzeigersinn ausgeführt werden). Während Deines Zuges musst Du eine **PHASE** durchführen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Phasen, die durch das jeweilige Phasen-Plättchen dargestellt sind:



STAMMESPHASE

Man kann **kaufen, bauen** und Spielelemente **verbessern**.



EREIGNISPHASE

Es werden neue **Bedrohungen zugeordnet**, und man **erhält Essenzen**.



HELDENPHASE

Man kann **Helden über den Plan bewegen** und ihre **Fähigkeiten nutzen**.

In jedem Zug muss der aktive Spieler ein **aufgedecktes Phasen-Plättchen auswählen**, es **auf die Rückseite drehen** und die **entsprechende Phase abhandeln**.

Sobald eine Phase erledigt ist, **endet der Zug** (eine bereits abgehandelte Phase kann bis zum Ende der Runde nicht noch einmal vom selben Spieler gewählt werden).

Wenn alle Spieler alle drei Phasen durchgeführt haben, **endet die laufende Runde**.

Anschließend wird der Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht.

Die Essenzen

Im Laufe des Spieles betreiben die Spieler Ressourcenmanagement. Jede Ressource ist durch eine **ESSENZ-KARTE** repräsentiert.

Alle Essenz-Karten zeigen auf der Vorderseite eine **ESSENZ** und auf der Rückseite einen **GROSSEN WÄCHTER**.



Blau Essenz-Seite / Große-Wächter-Seite

Es gibt **5 Arten von Essenzen**:

ROTE ESSENZ



*Diese Essenz steht für **Kraft** – die Stärke, die den Lebewesen verliehen wird, um die Beschränkungen durch Angst und Schwäche zu überwinden und zu überleben.*

ABENTEUERER leben und kämpfen mit Hilfe dieser Essenz. **Rote Essenz** wird vom **Gebirge** produziert sowie durch andere Aktionen, die mit roter Farbe zusammenhängen.

GELBE ESSENZ



*Diese Essenz steht für **Einfluss** – die Befehlsgewalt und Führungsstärke sowie moralische Entschlusskraft.*

HÄUPTLINGE verkörpern sie am meisten. **Gelbe Essenz** wird von **Wiesen** produziert sowie durch andere Aktionen, die mit gelber Farbe zusammenhängen.

BLAUE ESSENZ



*Diese Essenz steht für **Geist** – das Band zwischen den Großen Wächtern und allen anderen Lebewesen in Faeriel.*

SCHAMANEN kennen sich mit dieser Essenz aus.

Blau Essenz wird von **Flüssen** produziert sowie durch andere Aktionen, die mit blauer Farbe zusammenhängen.

GRÜNE ESSENZ



*Diese Essenz steht für **Energie-Linien** – die Quellen kreativer Kraft, die das Land durchziehen und zur Heilung von Tieren und Pflanzen genutzt werden können.*

DRUIDEN sind darauf spezialisiert, diese Essenz zu kanalisieren und sie zum Anbau von Kräutern einzusetzen. **Grüne Essenz** wird von **Wäldern** produziert sowie durch andere Aktionen, die mit grüner Farbe zusammenhängen.

KORRUPTIONS-ESSENZ



*Diese Essenz steht für **Korruption** – die ungezügelte Macht des puren Bösen; durch sie kann alles, was mit ihr in Berührung kommt, sein volles Potenzial entfalten, sich aber auch zum Schlimmsten wenden. Hüte Dich vor ihren Verlockungen!*

Die Korruptions-Essenzen werden hauptsächlich vom **KORRUPTIONSSTIFTER** verwendet.

Korruptions-Essenz wird **von keiner Landschaft produziert**. Man kann sie nur erhalten, indem man die **Korruption akzeptiert**.

Spielverlauf

Spielerzug

Wähle eine Phase aus:

- Stammesphase;
- Ereignisphase;
- Heldenphase.

Jede Phase hat ihre spezifischen Aktionen. **Achtung: Sobald Du eine Phasen-Aktion ausführst, musst Du sie erst abhandeln, bevor Du eine weitere machst.**



STAMMESPHASE

Du darfst beliebig viele **FORTSCHRITTE** erwerben oder nutzen.

Wenn Du Essenzen abgibst, lege sie mit der **Große-Wächter-Seite** nach oben auf die entsprechenden Ablagestapel.



Wähle die Stammesaktionen, die Du (in beliebiger Reihenfolge) ausführen willst:

1. **Einen neuen Helden ausstaffieren**
2. **Einen Helden aufwerten**
3. **Eine Siedlung bauen**
4. **Eine Bake errichten**
5. **Das Spirituelle Totem kontrollieren**
6. **Ein Kraut sammeln**
7. **Sich mit einem Großen Wächter verbinden**

Wenn Du mit Deinen gewählten Aktionen fertig bist oder keine weiteren machen willst, ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. EINEN NEUEN HELDEN AUSSTAFFIEREN

KOSTEN:

Suche Dir eine Deiner Weybit-Figuren aus und setze ihr eine **STAMMESMASKE** auf, die bisher auf einem inaktiven **Helden-Plättchen** gelegen hat. Danach stellst Du die Figur auf einen **Knotenpunkt** einer Deiner eigenen Regionen.

Drehe das Plättchen um und lege es von der linken auf die rechte Seite Deines Spielertableaus (**aktiv**) und lege **zwei Aktions-Steine** darauf.

Anmerkung: Jeder Spieler kann **maximal 3 Helden** aktivieren.

2. EINEN HELDEN AUFWERTEN

KOSTEN: pro derzeitigem Level +1.

Ein Helden-Level entspricht der Summe seiner Plättchen (Helden- und Aufwertungs-Plättchen). Das Level eines aktiven Helden ohne Aufwertungs-Plättchen ist 1.

Die zum Aufwerten eines Helden benötigte Anzahl von Essenzen entspricht seinem derzeitigen Level **plus eins**. Alle Essenzen, die Du zum Aufwerten eines Helden abgibst, müssen die gleiche Farbe aufweisen.



Beispiel: Der Druide hat zwei **Aufwertungs-Plättchen**. Das nächsthöhere Level kostet **vier blaue oder rote Essenzen**.

Suche Dir eine der verfügbaren aufgedeckten Aufwertungen von den vier Stapeln auf dem Spielbrett aus und platziere sie neben das Plättchen des gerade aufgewerteten Helden (oder neben seine bereits ausgelegten Aufwertungen).

Danach **lege** ein weiteres aufgedecktes Aufwertungs-Plättchen **ab** und schiebe es unter den betreffenden Stapel.

Wenn ein Held das **vierte Level** erreicht, lege **einen zusätzlichen Aktions-Stein** auf das **Helden-Plättchen**.

3. EINE SIEDLUNG BAUEN

KOSTEN: pro eigener aktueller Siedlung.

Die erforderliche Anzahl von Essenzen zum Bauen einer neuen Siedlung entspricht der **Anzahl von Siedlungen, die Du bereits besitzt**.

Alle Essenzen, die Du ausgibst, um eine Siedlung hinzuzufügen, **müssen die gleiche Farbe aufweisen**.



Nimm Dir die erste verfügbare **SIEDLUNG** vom untersten Platz auf Deinem Spielertableau und platziere sie in eine Region, die entweder

- an eine Deiner eigenen Regionen angrenzt **ODER**
- sich neben einem Knotenpunkt befindet, auf dem eine Deiner Weybit-Figuren steht.

Du kannst keine Siedlung zu einer Region hinzufügen, die Du bereits besitzt.

4. EINE BAKE ERRICHTEN

KOSTEN: 

Suche Dir eine der verfügbaren **BAKEN** auf dem Spielbrett aus und stelle sie auf eine Deiner eigenen Regionen.

Anmerkung: Eine Region, in der sich bereits eine Bake befindet, kann keine weitere Bake aufnehmen.

5. DAS SPIRITUELLE TOTEM KONTROLLIEREN

KOSTEN:  + die Anzahl  auf dem Feld mit dem Spirituellem Totem.

Stelle das **SPIRITUELLE TOTEM** in eine Deiner eigenen Regionen, die eine Bake enthält.

Während des Spiels kann jeder Spieler gegen Zahlung der entsprechenden Kosten die Kontrolle über das Spirituelle Totem übernehmen.

Jedes Mal, wenn jemand die Kontrolle über das Spirituelle Totem übernimmt, legt er eine der ausgegebenen gelben Essenzen auf das Feld mit dem Spirituellen Totem auf dem Spielbrett.

Der nächste Spieler, der die Kontrolle übernimmt, bezahlt die Kosten für das Spirituelle Totem plus die Anzahl gelber Essenzen auf diesem Feld; dann kann er es auf eine seiner Regionen versetzen.

6. EIN KRAUT SAMMELN

KOSTEN: 

Nimm Dir eine der drei verfügbaren aufgedeckten **KRÄUTER-KARTEN** und lege sie neben Dein Spielertableau. Dann lege eine der übrigen aufgedeckten Kräuter-Karten ab und fülle die leeren Felder mit neuen aufgedeckten Kräuter-Karten auf.

7. SICH MIT EINEM GROSSEN WÄCHTER VERBINDEN

KOSTEN:  minuseine beliebige Essenz pro Siedlung in dem betreffenden Große-Wächter-Gebiet.

Nimm Dir eine Große-Wächter-VERBINDUNGS-KARTE vom Spielbrett und lege sie neben Dein Spielertableau. Die Kosten dafür verringern sich um eine Essenz Deiner Wahl für jede Deiner Siedlungen in dem betreffenden Große-Wächter-Gebiet.



EREIGNISPHASE

Führe die Aktionen der Ereignisphase in folgender Reihenfolge durch:

1. Einen Großen Wächter bewegen (optional)
2. Bedrohungs-Marker ziehen
3. Eine Bedrohung durch eine Bake oder das Spirituelle Totem abwenden (optional)
4. Ernten

Erst darfst Du einen Großen Wächter bewegen, dann musst Du Bedrohungs-Marker ziehen und zuletzt ernten.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. EINEN GROSSEN WÄCHTER BEWEGEN

Einmal pro Ereignisphase darfst Du einen Großen Wächter bewegen. Du kannst diese Aktion durchführen, solange die Karte des Großen Wächters, den Du bewegen möchtest, in Deinem Essenzen-Vorrat vorhanden ist.

Zeige Deinen Mitspielern die gewählte Karte (mit der Große-Wächter-Seite nach oben) und lege sie in Deinen Essenzen-Vorrat zurück. Dann bewege die betreffende Große-Wächter-Figur in eine beliebige Region innerhalb ihres eigenen Gebietes.

Anmerkung: Jegliche Bedrohungs- oder Korruptions-Marker unter einem Großen Wächter werden zusammen mit der Figur in die neue Region bewegt.

2. BEDROHUNGS-MARKER ZIEHEN

Überprüfe die aktuelle Position des Untergangs-Markers.

Ist der Untergangs-Marker auf einem Feld von:

- 0 - 4: Ziehe 1 Marker aus dem Ereignis-Beutel;
- 5 - 9: Ziehe bis zu 2 Marker aus dem Ereignis-Beutel;
- 10 - 14: Ziehe bis zu 3 Marker aus dem Ereignis-Beutel.

Ziehe jeweils einen einzelnen Marker und führe – je nach Art des Markers – die folgenden Aktionen aus:

a. Bedrohungs-Marker



Schiebe den gezogenen Bedrohungs-Marker unter die entsprechende Große-Wächter-Figur.



Wenn sich unter der betreffenden Große-Wächter-Figur bereits eine Bedrohung befindet, legst Du den gezogenen Marker beiseite und bewegst den Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste ein Feld voran.

Sammle alle weggelegten Marker neben dem Ereignis-Beutel.

b. Korruptions-Marker



Handle ein **KORRUPTIONS-EREIGNIS** ab.

Wenn dieses Ereignis erledigt ist und die Untergangs-Leiste auf einem Feld von 5 bis 14 ist, **ziehe keine weiteren Marker**.

KORRUPTIONS-EREIGNIS ABHANDELN

Anmerkung: Dies ist eine häufig wiederkehrende Regel.

Um ein **Korruptions-Ereignis** abzuhandeln, kannst Du eine der folgenden Optionen wählen:

- **DER KORRUPTION NACHGEBEN:** Ziehe eine Korruptions-Essenz-Karte und füge sie zu Deinem Essenzen-Vorrat hinzu. Bewege Deinen Korruptions-Stammesmarker auf der Korruptions-Stammesleiste ein Feld vorwärts.
- **KORRUPTION IGNORIEREN:** Ziehe den Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste ein Feld vorwärts.
- **DEINEN STAMM BEREINIGEN:** Gib eine Essenz ab, und zwar in der Farbe eines Deiner aktiven Helden. Ziehe Deinen Korruptions-Stammesmarker ein Feld auf der Korruptions-Stammesleiste zurück.
- **KORRUPTION BEREINIGEN:** Gib eine Essenz ab, und zwar in der Farbe eines Deiner aktiven Helden. Ziehe den Untergangs-Marker ein Feld auf der Untergangs-Leiste zurück oder entferne einen Korruptions-Marker von einem korrumpierten Großen Wächter.

Wenn Du "Korruption ignorieren" wählst, schiebe den Korruptions-Marker unter die betreffende Große-Wächter-Figur; lege dafür einen etwaigen anderen Bedrohungs-Marker darunter beiseite, falls vorhanden.

Alle weggelegten Marker müssen neben dem Ereignis-Beutel gesammelt werden.

c. Chaos-Marker

Ziehe den **Untergangs-Marker** einen Schritt vorwärts. Danach lege ihn sowie alle anderen weggelegten Marker **in den Ereignis-Beutel zurück**.



Wenn die Untergangs-Leiste auf einem Feld von 5 bis 14 ist, **ziehe keine weiteren Marker**.

3. EINE BEDROHUNG DURCH EINE BAKE ODER DAS SPIRITUELLE TOTEM ABWENDEN

Besitzt Du eine oder mehrere **BAKEN**, kannst Du für jede von ihnen eine Bedrohung abwenden.

Wähle eine Deiner Baken aus. Mit dieser **Bake** kannst Du eine Bedrohung der entsprechenden Farbe abwenden, und zwar irgendwo innerhalb des Gebietes, in dem sie steht.

Führe die folgenden Schritte durch:

1. **Nimm den Bedrohungs-Marker** vom Spielbrett und lege ihn neben den Ereignis-Beutel.
2. **Ziehe eine Essenz-Karte** in der Farbe der Bedrohung, die Du abgewendet hast, und füge sie zu Deinem Essenzen-Vorrat hinzu.
3. **Bewege den Leisten-Marker** in der betreffenden Farbe auf der Leiste Deines Spielertableaus ein Feld voran.

Wenn Du in derselben Region sowohl eine **BAKE** als auch das **SPIRITUELLE TOTEM** kontrollierst, kannst Du alternativ eine Bedrohung in der Farbe der Bake **an einem beliebigen Ort auf der gesamten Landkarte** abwenden.

FORTGESCHRITTENE REGEL: "TIEBREAK"

Befindet sich Dein Marker bereits auf dem 5. Feld der Leiste auf Deinem Spielertableau (d.h. Du hast schon fünf Bedrohungen dieses Typs abgewendet), wähle einen Deiner Mitspieler aus. Dieser Spieler zieht den entsprechenden Leisten-Marker auf der Leiste seines eigenen Spielertableaus einen Schritt zurück.

4. ERNTEN

Ziehe den Ernte-Marker auf dem Ernte-Rad im Uhrzeigersinn voran.

Wähle dafür eine Anzahl von **Schritten von 1 bis zu der Zahl auf dem obersten leeren Siedlungsplatz auf Deinem Spielertableau**.



Beispiel:

Du besitzt 3 Siedlungen; dementsprechend kannst Du den Ernte-Marker bis zu 4 Schritte weit bewegen.



Der **ERNTE-MARKER** kann entweder auf einem **Tiersymbol** oder auf dem **Symbol einer Landschaftsart** landen.

A. Der Ernte-Marker landet auf dem Symbol eines Großen Wächters.

Für das Gebiet des betreffenden Großen Wächters nimmt sich **jeder** Spieler eine **Essenz-Karte pro eigener Region** in einer der vertretenen Landschaftsarten. Wer eine **Bake in einem Kernland hat**, nimmt sich **zwei Essenz-Karten**: eine in der Landschaftsart, die in der Region

abgebildet ist, und die andere in der Landschaftsart, die auf dem Marker abgebildet ist.

Wenn sich unter der betreffenden **Große-Wächter-Figur** ein **Bedrohungs-Marker** befindet, gelten der Große Wächter und die Region, in der er zurzeit steht, als **BEDROHT**. Wer eine **BEDROHTE REGION** besitzt, kann keine Essenz-Karte für diese Region nehmen.

Wenn sich unter der betreffenden **Große-Wächter-Figur** ein **Korruptions-Marker** befindet, gelten der Große Wächter und die Region, in der er zurzeit steht, als **KORRUMPIERT**. Wer eine **KORRUMPIERTE REGION** besitzt, kann keine Essenz-Karte für diese Region nehmen und löst ein **KORRUPTIONS-EREIGNIS** aus (siehe "Korruptions-Ereignis abhandeln", S. 22).

B. Der Ernte-Marker landet auf dem Symbol einer Landschaftsart.

Jeder Spieler muss eine eigene Region der betreffenden Landschaftsart wählen. Sofern diese Region weder **BEDROHT** noch **KORRUMPIERT** ist, nimmt er sich eine entsprechende Essenz-Karte.

Einige Effekte der **KRÄUTER-KARTEN** erhöhen die Anzahl von Karten, die man auf diese Weise ziehen darf (siehe "Ein Kraut sammeln", S. 15).

Ist die gewählte Region **BEDROHT**, kann der Spieler, der diese Region besitzt, keine Essenz-Karte nehmen.

Ist die gewählte Region **KORRUMPIERT**, kann der Spieler, der diese Region besitzt, keine Essenz-Karte nehmen und löst ein **KORRUPTIONS-EREIGNIS** aus (siehe "Korruptions-Ereignis abhandeln", S. 22).

Anmerkung: Wenn das Korruptions-Ereignis für mehr als einen Spieler ausgelöst wird, muss das Korruptions-Ereignis in Spielerreihenfolge abgehandelt werden.



HELDENPHASE

Während der Heldenphase kannst Du drei Arten von **AKTIONEN** durchführen:

- **Heldenaktionen**
- **Aufwertungsaktionen**
- **Überlieferungsaktionen**

Führe alle Heldenaktionen, Aufwertungsaktionen und Überlieferungsaktionen in beliebiger Reihenfolge aus oder verzichte darauf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

HELDENAKTIONEN

Jeder Held darf bis zu **zwei Heldenaktionen** ausführen.

Wenn er das **vierte Level** erreicht hat, darf er bis zu **drei Heldenaktionen** ausführen.



Verwende die **AKTIONS-STEINE** auf Deinen **Helden-Plättchen**, um den Überblick über die Aktionen zu behalten, die jeder Deiner Helden noch zur Verfügung hat: Entferne den Aktions-Stein von dem Plättchen, sobald Du eine neue Aktion beginnst.

Jeder Held darf die gleiche Aktion mehrfach ausführen.

Es gibt folgende Heldenaktionen:

1. **Bewegen**
2. **Eine Bedrohung mit Hilfe eines Helden abwenden**
3. **Sich auf eine Quest begeben**
4. **Eine Quest absolvieren**

1. Bewegen

Helden können sich ausschließlich entlang der Pfade bewegen; sie können keine Regionen betreten.

Bewege Deinen Helden **einige Knotenpunkte weit – maximal so viele, wie es dem Level des Helden entspricht**. Dein Held kann einen Knotenpunkt passieren, auf dem ein anderer Held steht, aber er kann dort nicht anhalten.



Beispiel: Während der Heldenphase möchte Michael seinen **Level-3-Schamanen (blau)** bewegen. Er will den **Wolf** erreichen, der nur **drei Knotenpunkte entfernt** ist. Leider steht bereits **ein anderer Held auf diesem Knotenpunkt**, und so kann Michael aufgrund des Levels des Schamanen nicht darüber hinaus gehen. Daher **entschließt er sich, seinen Helden nur zwei Knotenpunkte weit zu bewegen**.

2. Eine Bedrohung mit Hilfe eines Helden abwenden

Wie an der Farbe ihrer **STAMMESMASKEN** zu erkennen ist, können **Abenteurer** rote Bedrohungen, **Häuptlinge** gelbe Bedrohungen, **Schamanen** blaue Bedrohungen und **Druiden** grüne Bedrohungen abwenden.

Helden dürfen diese Aktion **nur dann** ausführen, **wenn sie auf einem Knotenpunkt einer BEDROHTEN REGION stehen**.

Damit ein Held eine **Bedrohung abwendet**, sind folgende Schritte zu befolgen:

- Nimm den betreffenden Bedrohungs-Marker vom Spielbrett. Diese Bedrohungen kommen nicht in den Ereignis-Beutel zurück, sondern werden stattdessen zusammen mit anderen weggenommenen Markern beiseitegelegt.
- Ziehe eine Essenz-Karte in der Farbe dieser Bedrohung und füge sie zu Deinem Essenzen-Vorrat hinzu.
- Bewege den Leisten-Marker in dieser Farbe auf der Leiste Deines Spielertableaus ein Feld vorwärts.

Anmerkung: Möglicherweise findet die fortgeschrittene "Tiebreak"-Regel Anwendung (siehe "Eine Bedrohung durch eine Bake oder das Spiritual Totem abwenden", S. 16)

a.



b.



c.



3. Sich auf eine Quest begeben

Ziehe gemäß dem Heldentyp **eine Karte** vom entsprechenden **Essenzen-Deck**:

- gelb für Häuptlinge;
- blau für Schamanen;
- grün für Druiden;
- rot für Abenteurer;
- schwarz für einen beliebigen Heldentyp.

Sieh Dir im Geheimen die Große-Wächter-Seite dieser Karte an; halte sie verborgen, indem Du diese Karte verdeckt neben die Helden-Aufwertungen Deines zurzeit aktiven Helden legst und damit den Questen-Pool des Helden bildest.



Ein **Questen-Pool** kann eine Reihe von Quest-Karten enthalten – maximal so viele, wie es dem Level des Helden entspricht. So oft er mag, kann dieser Held sich auf eine Quest begeben. Wenn das Limit überschritten wird, musst Du eine Karte vom Questen-Pool abwerfen.

4. Eine Quest absolvieren

Suche Dir eine Karte aus Deinem Questen-Pool aus und überprüfe die gegenwärtige Position des Großen Wächters, der auf der verdeckten Seite abgebildet ist. Um eine Quest zu absolvieren, muss ein Held auf einem Knotenpunkt derjenigen Region stehen, in der sich die Große-Wächter-Figur gerade aufhält.

Ein Held kann eine Quest nur dann absolvieren, wenn sein Typ mit der Farbe der gewählten Karte übereinstimmt:

- gelb für Häuptlinge;
- blau für Schamanen;
- grün für Druiden;
- rot für Abenteurer;
- schwarz für einen beliebigen Heldentyp.

Zum **Absolvieren einer Quest** sind folgende Schritte auszuführen:

- Überprüfe die Position des Großen Wächters**, der auf der gewählten Essenz-Karte zu sehen ist, und erreiche einen Knotenpunkt dieser Region.
- Zeige den Mitspielern die gewählte Karte**.
- Wenn dies eine **Korruptions-Essenz-Karte** ist, **wirf sie ab** und **handle ein Korruptions-Ereignis** ab (siehe "Korruptions-Ereignis abhandeln", S. 22); andernfalls **füge die Karte zu Deinem Essenzen-Vorrat hinzu**.

AUFWERTUNGS-AKTIONEN

Es gibt drei Arten von Aufwertungen:

Einige Aufwertungen geben einem Helden **neue Möglichkeiten zur Nutzung seiner AKTIONS-STEINE** oder **ESSENZ-KARTEN**.



Das erste Aufwertungs-Plättchen (von oben nach unten) verleiht Dir die Fähigkeit, **Bedrohungen zu entfernen**, indem Du **einen Deiner Aktions-Steine aus gibst**.

Das zweite Aufwertungs-Plättchen gibt Dir die Möglichkeit, **einen Aktions-Stein zu erhalten**, indem Du **eine grüne Essenz aus gibst**.

Anmerkung: "EINE BEDROHUNG ENTFERNEN" ist etwas Anderes als "EINE BEDROHUNG ABWENDEN".

Zum Entfernen einer Bedrohung nimmst Du den entsprechenden Bedrohungs-Marker vom Spielbrett und legst ihn beiseite. Dann ziehst Du den Leisten-

Marker auf der Leiste Deines Spielertableaus ein Feld weiter, aber Du erhältst keine Essenz-Karten.

Einige Aufwertungen erlauben einem Helden eine **SONDERAKTION**, die Du einmal pro Heldenphase durchführen darfst. Diese Sonderaktion wird durch einen zusätzlichen Aktions-Stein angezeigt, der auf das Aufwertungs-Plättchen gelegt wird.



Um den Überblick über die Aufwertungsaktion zu behalten, folgst Du derselben Regel wie bei den Heldenaktionen: Setze den Stein nur ein, um die Fähigkeit der Aufwertung zu nutzen.

Diese Aufwertung erlaubt einem Helden als Aufwertungsaktion eine zusätzliche Bewegung entlang den Pfaden, die an eine Flussregion angrenzen.

Einige Aufwertungen geben einem Helden **SONDERFÄHIGKEITEN**, die jedes Mal Effekte erzeugen, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind.



Diese Aufwertung verleiht einem Helden die Möglichkeit, sich – einmal pro Heldenphase – einen **Knotenpunkt** weiterzubewegen, wenn er eine **Bedrohung** abwendet.

Genauere Beschreibungen aller Aufwertungs-Plättchen finden sich ab S. 33.

Beispiel: Ein **Level-4-Druide** hat die folgenden Aufwertungen:



Der **Druide** führt eine seiner **HELDENAKTIONEN** aus und bewegt sich drei **Knotenpunkte** weiter, um eine bedrohte Region zu erreichen. Der **Spieler** entfernt den ersten **AKTIONS-STEIN** von dem Helden-Plättchen.



Als er dann die **zweite Aktion** durchführt, wendet der **Druide** die grüne Bedrohung ab, die einen **Großen Wächter** bedroht. Er **fügt eine grüne Essenz** zum **Essenzen-Vorrat** des **Spielers** hinzu. Nun **entfernt** der **Spieler** den **zweiten Aktions-Stein** von dem Helden-Plättchen.



Dank der Aufwertungen kann der **Spieler** noch mehr tun: **Indem er seine dritte AUFWERTUNGSFÄHIGKEIT einsetzt**, gibt der **Druide** die **grüne Essenz** aus, um so eine **weitere Heldenaktion** zu bekommen.



Nun setzt der **Druide** seinen hinzugewonnenen **Helden-Stein** ein, um sich zu einem **Knotenpunkt** einer **Flussregion** zu bewegen. Der **Druide** kann **jetzt die Fähigkeit seiner ersten Aufwertung aktivieren**: Er setzt den **letzten Helden-Aktionsstein** ein, um eine **blaue Bedrohung** zu entfernen.



Schließlich **führt** der **Druide** die **Aufwertungsaktion** seiner **zweiten Aufwertung** durch, um eine seiner **grünen Essenzen** in eine **blaue** zu verwandeln. Der **Spieler** entfernt den **Aufwertungs-Aktionsstein** von dem **Aufwertungs-Plättchen**.



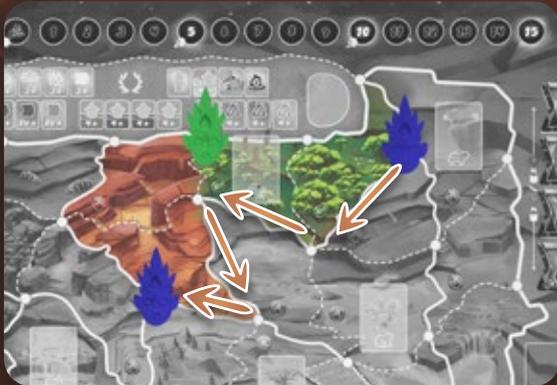
ÜBERLIEFERUNGSAKTIONEN

Nur einige wenige **Verbindungen** und **Kräuter** ermöglichen einem Helden, **ÜBERLIEFERUNGSAKTIONEN** durchzuführen.

Jede Überlieferungsaktion kann einmal pro Heldenphase ausgeführt werden.

Bewegung aufgrund einer Große-Wächter-Verbindung

1. Wähle und verwende eine Deiner **Große-Wächter-Verbindungen**. Nach der Benutzung drehe die **Karte** um 90 Grad, um einen besseren Überblick zu behalten.
2. Wähle einen Deiner **Helden** aus, der auf einem Knotenpunkt des Gebietes des betreffenden Großen Wächters steht.
3. Bewege den **ausgewählten Helden** zu einem beliebigen freien Knotenpunkt dieses Gebietes.



Beispiel: Julia entschließt sich, eine Heldenphase durchzuführen. Sie hat zwei Helden auf verschiedenen Knotenpunkten einer Region im Schlangengebiet, dessen Verbindungs-Karte sie besitzt. Zunächst beschließt sie, diese Verbindung zu verwenden, um einen dieser Helden zu einem anderen freien Knotenpunkt einer Region im Schlangengebiet zu bewegen. Dann führt sie, gemäß den üblichen Regeln, weitere Heldenaktionen aus. Bis zur nächsten Heldenphase kann sie die Schlangen-Verbindung nicht noch einmal verwenden.

Eine Bedrohung abwenden, indem ein Held Kräuter verwendet

Einige **KRÄUTER** erlauben Helden, Bedrohungen abzuwenden.

1. Wähle und verwende eines Deiner **Kräuter**. Nach der Benutzung drehe die **Karte** um 90 Grad, um einen besseren Überblick zu behalten.
2. Je nach dem gewählten Kraut wendet jeder Deiner Helden auf einem Knotenpunkt einer bedrohten Region eine Bedrohung ab.



Alex hat das **Geisteskraut**; dies ermöglicht einem seiner Helden, einmal pro Heldenphase eine **blaue Bedrohung** abzuwenden. Sein **Häuptling** ist einen Knotenpunkt von der **Schildkröte** entfernt, die von einer **blauen Bedrohung** betroffen ist.

Während seiner Heldenphase entscheidet sich Alex, eine **Heldenaktion** darauf zu verwenden, den **Häuptling** auf den Knotenpunkt der bedrohten Region zu stellen. Nun kann der **Häuptling** das **Geisteskraut** einsetzen, um die **blaue Bedrohung** abzuwenden. Danach hat er noch einen **Aktions-Stein** übrig.

ERFOLGE GELTEND MACHEN

Das Spielziel besteht darin, die **meisten Erfolge** zu erzielen; diese **ERRUNGENSCHAFTEN** werden im entsprechenden **Bereich** des Spielbrettes verzeichnet.

Erfolge müssen stets **eingefordert** werden, sobald ein Spieler die **Voraussetzungen** dafür erfüllt. Diese Voraussetzungen sind durch die jeweiligen **Erfolgsbedingungen** definiert.

Um einen **ERFOLG** geltend zu machen, musst Du einen **Deiner Erfolgs-Marker** von Deinem Spielertableau nehmen und ihn **auf das betreffende Erfolgs-Feld** auf dem **Spielbrett** legen.

Das Beanspruchen von Erfolgen kostet eine Essenz-Karte. Wenn Du einen Erfolgs-Marker von Deinem Spielertableau nimmst, um einen Erfolg zu beanspruchen, wird die Farbe der zu bezahlenden Essenz auf dem leeren Feld sichtbar.

Du darfst Dich dafür **entscheiden**, die **Essenz nicht auszugeben**, oder Du könntest vielleicht **dazu nicht in der Lage sein**: In diesem Fall **platziere den gewählten Erfolgs-Marker trotzdem** und **bewege den Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste ein Feld** voran.

Erfolge müssen stets entfernt werden, sobald ein Spieler die Voraussetzungen dafür verliert.

Wenn ein Spieler die **Voraussetzungen verliert**, **versetzt er den Erfolgs-Marker auf eines der dafür reservierten Felder** auf dem Spielbrett.



Alle Erfolgs-Marker in diesem Bereich können verwendet werden, um künftige Erfolge geltend zu machen, ohne eine zusätzliche Essenz abgeben zu müssen.

Anmerkung: Dieser Fall hat keine Auswirkungen auf den Untergangs-Marker.

Ein und dasselbe Erfolgs-Feld kann Erfolgs-Marker von mehreren Spielern aufnehmen. Wenn mehr als ein Spieler den gleichen Erfolg in Anspruch nimmt, kann Folgendes eintreten: Sobald einer dieser Spieler höhere Erfolgsbedingungen erfüllt, werden die Marker aller anderen Spieler von diesem Feld entfernt, als ob sie ihre Voraussetzungen verloren hätten, und auf eines der dafür reservierten Felder auf dem Spielbrett versetzt.

ERFOLGSBEDINGUNGEN

Helden-Errungenschaften



ERFOLG "ABENTEURER"
Höchstes Level Abenteurer-Held (mindestens 4.)



ERFOLG "SCHAMANE"
Höchstes Level Schamanen-Held (mindestens 4.)



ERFOLG "DRUIDE"
Höchstes Level Druiden-Held (mindestens 4.)



ERFOLG "HÄUPTLING"
Höchstes Level Häuptlings-Held (mindestens 4.)

Essenz-Errungenschaften



ERFOLG "KRAFT"
Die meisten roten Bedrohungen abgewendet (mindestens 4).



ERFOLG "GEIST"
Die meisten blauen Bedrohungen abgewendet (mindestens 4).



ERFOLG "ENERGIE-LINIEN"
Die meisten grünen Bedrohungen abgewendet (mindestens 4).



ERFOLG "EINFLUSS"
Die meisten gelben Bedrohungen abgewendet (mindestens 4).

Landschafts-Errungenschaften



ERFOLG "GEBIRGE"
Die meisten eigenen Gebirgsregionen (mindestens 4).



ERFOLG "WALD"
Die meisten eigenen Waldregionen (mindestens 4).



ERFOLG "FLUSS"
Die meisten eigenen Flussregionen (mindestens 4).



ERFOLG "WIESE"
Die meisten eigenen Wiesenregionen (mindestens 4).

Stammes-Errungenschaften



ERFOLG "GEMEINSCHAFT"
Die meisten Helden-Aufwertungen (mit mindestens 3 aktiven Helden).



ERFOLG "KRÄUTER"
Die meisten gesammelten Kräuter (mindestens 3).



ERFOLG "VERBINDUNGEN"
Die meisten eigenen Verbindungen (mindestens 3).



ERFOLG "BAKEN"
Die meisten eigenen Baken (mindestens 3).

Die Säule der Gesellschaft



ERFOLG "SPIRITUELLES TOTEM"
Das Spirituelle Totem besitzen.

Anmerkung: Nur derjenige, der zurzeit das Spirituelle Totem kontrolliert, darf diesen Erfolg geltend machen. Wenn ein Spieler die Kontrolle über das Spirituelle Totem verliert, verliert er auch diese Errungenschaft.



ERFOLG "GRAFSCHAFT"
Die meisten eigenen zusammenhängenden Regionen (mindestens 4).



ERFOLG "REINHEIT"
Stammes-Korruption auf "0" (weißes Feld auf der Korruptions-Stammesleiste).



ERFOLG "KORRUPTIONSBEREINIGUNG"
Beim Abhandeln eines Korruptions-Ereignisses wählt der Spieler, dessen **KORRUPTIONS-STAMMESLEVEL** "0" ist (weißes Feld), die Option "**Korruption bereinigen**" (siehe "**Korruptions-Ereignis abhandeln**", S. 22). Wenn jemand sich während eines **Korruptions-Ereignisses** für "**Der Korruption nachgeben**" oder "**Korruption ignorieren**" entscheidet, verliert er diese Errungenschaft.

Beispiel: Michael, Julia und Alex haben alle den "Reinheits-Erfolg" eingefordert. In ihrem nächsten Zug ist Julias Stamm korruptiert worden; folglich muss sie ihren Erfolgs-Marker vom Feld "Reinheits-Erfolg" entfernen. Danach macht sie den Kräuter-Erfolg geltend, indem sie den reservierten Erfolgs-Marker einsetzt. Hier steht sie mit Michael gleich, da sie beide 3 Kräuter gesammelt haben. Sobald Julia das vierte Kraut sammelt, muss Michael seinen Erfolgs-Marker vom Kräuter-Feld entfernen und diesen Marker auf eines der beiden reservierten Felder im Erfolgs-Bereich versetzen.

RUNDENENDE

Wenn alle Spieler alle Phasen durchlaufen haben, ist die Runde zu Ende. Am Ende jeder Runde werden alle Phasen-Plättchen wieder aufgedeckt sowie alle Verbindungen und Kräuter zurückgedreht und Aktions-Steine auf die Plättchen zurückgelegt. Dann erhält der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) den Startspieler-Marker. Nun beginnt eine neue Runde.

Die Macht der Korruption

KORRUPTION ist ein zentrales Element in *Sons of Faeriel*. Die Spieler können ihr entweder nachgeben, sie ignorieren oder sie bereinigen. Dementsprechend bestimmt die Wahl, die sie dabei jeweils treffen, die weitere Entwicklung des Spiels. *Das Schicksal von Faeriel liegt in Deiner Hand.*

KORRUPTIONS-ESSENZEN

KORRUPTIONS-ESSENZEN fungieren als Joker, die Du **anstelle jeder anderen Essenz abgeben** kannst, wenn Du für einen Fortschritt bezahlst.

Anmerkung: Die Anzahl von Korruptions-Essenzen, die Du auf diese Weise einsetzen kannst, ist nicht begrenzt.

Anmerkung: Korruptions-Essenz-Karten können nicht anstelle anderer Essenzen eingesetzt werden, um eine Helden-Aufwertung zu nutzen und/oder ein Korruptions-Ereignis abzuhandeln ("Deinen Stamm bereinigen" oder "Korruption bereinigen").

Die einzige Möglichkeit, **Korruptions-Essenzen** zu erhalten, besteht beim Abhandeln eines Korruptions-Ereignisses.



EIN KORRUPTIONS-EREIGNIS AUSLÖSEN

Korruptions-Ereignisse werden ausgelöst, wenn:

- beim **Ziehen eines BEDROHUNGS-MARKERS** in der **Ereignisphase** ein **Korruptions-Marker** gezogen wird. Dieses **Korruptions-Ereignis** muss vom aktiven Spieler abgehandelt werden.
- ein **Held eine Quest für eine KORRUPTIONS-ESSENZ absolviert**. Dieses **Korruptions-Ereignis** muss vom aktiven Spieler abgehandelt werden.
- ein Spieler beim **Ernten** während der **Ereignisphase** eine **korruptierte Region** besitzt, die vom Ernte-Marker angezeigt wird (siehe "Ernten", S. 16). Dieses **Korruptions-Ereignis** muss von dem Spieler abgehandelt werden, der die korruptierte Region besitzt.

KORRUPTIONS-EREIGNIS ABHANDELN

Um ein **Korruptions-Ereignis** abzuhandeln, kannst Du **eine** der folgenden Optionen wählen:

- **DER KORRUPTION NACHGEBEN:** Ziehe eine Korruptions-Essenz-Karte und füge sie zu Deinem Essenzen-Vorrat hinzu. Bewege Deinen Korruptions-Stammesmarker auf der Korruptions-Stammesleiste ein Feld vorwärts.
- **KORRUPTION IGNORIEREN:** Ziehe den Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste ein Feld vorwärts.
- **DEINEN STAMM BEREINIGEN:** Gib eine Essenz ab, und zwar in der Farbe eines Deiner aktiven Helden. Ziehe Deinen Korruptions-Stammesmarker ein Feld auf der Korruptions-Stammesleiste zurück.
- **KORRUPTION BEREINIGEN:** Gib eine Essenz ab, und zwar in der Farbe eines Deiner aktiven Helden. Dann ziehe den Untergangs-Marker ein Feld auf der Untergangs-Leiste zurück oder entferne einen Korruptions-Marker von einem korruptierten Großen Wächter.

DEN UNTERGANGS-MARKER WEITERRÜCKEN

Je weiter der Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste voranrückt, desto mehr ist Faeriel in Gefahr.

Der Untergangs-Marker wird einen Schritt vorwärts bewegt, wenn:

- ein Spieler **einen Erfolg einfordert, ohne** die erforderlichen Kosten **zu zahlen** (dies trifft nur zu, wenn Kosten anfallen).
- beim Ziehen eines Bedrohungs-Markers in der Ereignisphase einem **bereits bedrohten Großen Wächter eine weitere Bedrohung zugeordnet** wird.
- ein Spieler sich während eines Korruptions-Ereignisses für **"KORRUPTION IGNORIEREN"** entscheidet.
- beim Ziehen eines Bedrohungs-Markers in der Ereignisphase der **CHAOS-MARKER aus dem Ereignis-Beutel gezogen** wird.

KORRUPTIONS-STAMMESLEVEL UND DAS AUFKOMMEN DES KORRUPTIONSSTIFTERS

Dein **Korruptions-Stammeslevel steigt jedes Mal, wenn Du** während eines Korruptions-Ereignisses **"DER KORRUPTION NACHGEBEN"** wählst. Umgekehrt wird es niedriger, wenn Du **"DEINEN STAMM BEREINIGEN"** wählst.

Ein Spieler **verliert den "REINHEITS-ERFOLG", sobald sein**

Korruptions-Stammeslevel steigt. Jedoch kann er ihn wieder beanspruchen, wenn seine Stammes-Korruption im weiteren Verlauf des Spiels auf "0" zurückgeht (weißes Feld).

Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges das fünfte Korruptions-Stammeslevel erreicht hat (schwarzes Feld), kann eines der folgenden Dinge eintreten:

- **Der Korruptionsstifter kommt auf:** Der Spieler bekommt den **KORRUPTIONSSTIFTER**, sofern kein anderer Spieler ihn bisher erhalten hat (siehe den nachfolgenden Abschnitt "Den Korruptionsstifter spielen"). Dies ist obligatorisch.

Anmerkung: Falls mehrere Spieler im selben Zug das fünfte Korruptions-Stammeslevel erreichen, ist derjenige, der den Korruptionsstifter erhält, als erster an der Reihe.

- **An die Korruption verloren:** Wenn ein Spieler den Korruptionsstifter bereits bekommen hat, bewegt jeder weitere Spieler, der das fünfte Korruptions-Stammeslevel erreicht, den Untergangs-Marker **2 Schritte** auf der Untergangs-Leiste **vorwärts**.

DEN KORRUPTIONSSTIFTER SPIELEN

Wenn einer der Spieler den **Korruptionsstifter** erhält, ändern sich seine Siegbedingungen: **Er kann nicht mehr durch Erfolge gewinnen.** Jetzt ist sein Ziel, dass der **Untergangs-Marker** das **15. Feld der Untergangs-Leiste** erreicht, so dass Faeriel dem Untergang geweiht ist.

Erhältst Du den **Korruptionsstifter**, wählst Du einen Deiner **Helden** und **verwandelst ihn in den Korruptionsstifter**. Dazu legst Du das betreffende **Helden-Plättchen** und seine **Stammesmaske** in die **Schachtel** zurück und ersetzt diese Teile durch das **Plättchen** und die **Maske des Korruptionsstifters**. Danach darfst Du **beliebig viele** der bereits erworbenen **Aufwertungs-Plättchen** durch **beliebige Korruptionsstifter-Aufwertungsplättchen** ersetzen. Lege alle ersetzten Plättchen ebenfalls in die Schachtel zurück.

Anmerkung: Falls Du den Erfolg "Helden-Erreungen-schaften" für den betreffenden Helden beansprucht hast, **verlierst Du diesen Erfolg**. Deine anderen Helden zählen wie üblich weiter.

Der **Korruptionsstifter** kann nur **Questen für Korruptions-Essenzen absolvieren** und kann **normalerweise keine Bedrohungen abwenden**.

Anmerkung: Nur ein paar **Korruptionsstifter-Aufwertungen** erlauben dem **Korruptionsstifter**, **Bedrohungen abzuwenden** (siehe Beschreibungen der "Korruptionsstifter-Aufwertungen", S. 35).

Anmerkung: Auch wenn der Spieler, der den **Korruptionsstifter** übernommen hat, nicht durch Erfolge gewinnen kann, **kann er sie nach wie vor geltend machen**.

Spielende-Bedingungen

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. **Erreicht der Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste das 15. Feld** und niemand hat den **Korruptionsstifter**, ist Faeriel dem Untergang geweiht: **Das Spiel endet sofort, und alle Spieler verlieren das Spiel gegen die Korruption.**
2. **Erreicht der Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste das 15. Feld** und ein Spieler hat den **Korruptionsstifter**, ist Faeriel dem Untergang geweiht: **Das Spiel endet sofort, und der betreffende Spieler gewinnt.**

Das Abschneiden der anderen Spieler hängt von ihrem persönlichen **Korruptions-Stammeslevel** ab: **Der Spieler mit dem höchsten Korruptions-Stammeslevel wird Zweiter, derjenige mit dem nächsthöheren Level wird Dritter, und der Spieler mit dem niedrigsten Korruptions-Stammeslevel wird Vierter.**

3. **Verbucht ein Spieler fünf oder mehr Erfolge**, kann Faeriel noch gerettet werden; **das Spiel endet zum Schluss der laufenden Runde. Der Spieler mit den meisten Erfolgen gewinnt** (sogar wenn er ggf. am Ende mit weniger als fünf Erfolgen dasteht). Das Abschneiden der anderen Spieler hängt von der Anzahl ihrer Erfolge ab: **Der Spieler mit den zweitmeisten Erfolgen wird Zweiter, derjenige mit den nächstmeisten wird Dritter, und der Spieler mit den wenigsten Erfolgen wird Vierter.**

Anmerkung: Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem Erfolg "Korruptionsbereinigung" das Spiel. Falls keiner der am Gleichstand Beteiligten diesen Erfolg eingefordert hat, gewinnt derjenige mit dem "Reinheits-Erfolg". Falls auch dieser Erfolg von niemandem geltend gemacht wurde, gewinnt der Erste in der Zugreihenfolge.

4. **Verbucht ein Spieler fünf oder mehr Erfolge**, kann Faeriel noch gerettet werden; **das Spiel endet zum Schluss der laufenden Runde.** Haben **alle Spieler** – ohne den **Korruptionsstifter** – fünf oder mehr Erfolge verbucht, einschließlich des "Reinheits-Erfolgs", können sie versuchen, zu gewinnen, indem sie die **Korruption gemeinsam besiegen**. Dazu müssen sie die gleiche Anzahl von erzielten Erfolgen aufweisen. Verbucht ein Spieler seinen siebten Erfolg, endet das Spiel sofort, und der betreffende Spieler gewinnt.

OPTIONALE REGEL ZUR VERMEIDUNG VON KORRUPTION:

Wenn ein Spieler fünf oder mehr Erfolge verzeichnet und niemand den **Korruptionsstifter** hat, **kann die Ende-Bedingung, die besagt, dass der Untergangs-Marker das 15. Feld auf der Untergangs-Leiste erreicht, nicht ausgelöst werden.**

ZUSATZREGELN

Der Schatten

Der **SCHATTEN** ist ein neuer Heldentyp, der durch eine zusätzliche dunkle Maske pro Stamm dargestellt wird.

Weybits, die den Schattenweg beschreiten, lernen den Umgang mit Korruption, doch ihr Schicksal ist unvorhersehbar. Mit ihrer Fähigkeit, diese dunkle Macht zu beherrschen, können sie entweder von deren Kraft überwältigt werden oder sich zur Kooperation mit ihrem Stamm entschließen, um sie zu besiegen.

VORBEREITUNG

Vor Schritt 17 (*"Helden-Plättchen"*) während des allgemeinen Spielaufbaus nimmt sich jeder Spieler das **SCHATTEN-HELDENPLÄTTCHEN** und die entsprechende **Maske** zusätzlich zu seinen sonstigen Komponenten.

Anmerkung: Der Schatten kann nicht als Start-Held gewählt werden.

SPIELVERLAUF

Genau wie alle anderen Helden ist auch der Schatten an eine spezifische Essenz gebunden: die Korruptions-Essenz.

- Schatten können nur schwarze **Queste** absolvieren.
- Spieler mit einem aktiven Schatten können eine Korruptions-Essenz abgeben, um ein **KORRUPTIONS-EREIGNIS** abzuhandeln (Optionen "Deinen Stamm bereinigen" oder "Korruption bereinigen").
- Korruptions-Marker auf dem Spielbrett gelten als Bedrohungen und können abgewendet werden: Wenn dies geschieht, wird keine Essenz zur Belohnung gewährt, sondern stattdessen ein **Korruptions-Ereignis ausgelöst**. Sobald das **Korruptions-Ereignis abgehandelt** ist, kannst Du zur Belohnung einen **Leisten-Marker Deiner Wahl** auf Deinem Spielertableau ein Feld vorwärts bewegen.
- Die angeborene Fähigkeit der Schatten ist "Ziehe mit den Schatten": Du kannst als **freie Aktion** eine Korruptions-Essenz abwerfen und Dich dafür zu einem beliebigen Knotenpunkt auf dem Spielbrett begeben. Diese Fähigkeit kannst Du einmal während Deiner Heldenphase nutzen.



ZUSATZREGELN

Der Vagabund

Zu Spielbeginn darfst Du festlegen, ob Du den Vagabunden ins Spiel bringen willst, einen optionalen Charakter mit einer eigenen Figur und einem eigenen Marker. Der Vagabund ist ein dunkler Weybit, dessen Erscheinungsbild sich aus mysteriösen Gründen gewandelt hat – was irgendwie mit Korruption zu tun haben könnte. Er gehört keinem Stamm an und wandert unablässig in der Wildnis herum. Die Weybit-Stämme fürchten sich vor den Schwierigkeiten, die er bereiten kann; doch gleichzeitig finden sie auch irgendwie einen Weg, von seiner Unterstützung zu profitieren.

VORBEREITUNG

Direkt nach Schritt 21 (*Weybit-Figuren ausstaffieren*) während des allgemeinen Spielaufbaus platziert der Startspieler die Vagabunden-Figur auf einen zufälligen freien Knotenpunkt auf dem Spielbrett. Der Vagabunden-Marker geht an den Spieler zur Rechten des Startspielers (d.h. rechts von demjenigen, der den Startspieler-Marker besitzt).

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit dem Vagabunden-Marker kontrolliert den Vagabunden während seiner **Heldenphase**. Nachdem alle Helden ihre Aktionen durchgeführt haben, kann der Vagabund die zwei untenstehenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

1. **BEWEGEN:** Der Vagabund bewegt sich genauso wie ein Held, d.h. maximal so viele Knotenpunkte weit, wie es dem Korruptions-Stammeslevel des aktiven Spielers entspricht, plus 2.
2. **BEDROHUNG VERSETZEN:** Entferne einen Bedrohungs- oder einen Korruptions-Marker von einem Großen Wächter in einer Region, die an den Vagabunden angrenzt, und lege diesen Marker unter einen beliebigen anderen Großen Wächter, der noch keinen Marker hatte.
Wenn dies geschieht, wird ein Korruptions-Ereignis ausgelöst.

Am Ende jeder Runde reicht der Spieler im Besitz des Vagabunden-Markers diesen an den Spieler zu seiner Rechten weiter.



ZUSATZREGELN

Aufbau des Startszenarios & Tipps

Für Eure allererste Partie empfiehlt es sich, dieses StartszENARIO zu verwenden.

Es empfiehlt sich, diesen Aufbau für Eure allererste Partie zu verwenden, da dies einen möglichen Engpass an Ressourcen vermeiden hilft. Schon seit einigen Jahrzehnten siedeln die vier Weybit-Stämme – Longfeather, Berrywort, Stoneroot und Cedarmoon – in den fruchtbaren Landen von Faeruell. Sie haben von Anfang an harmonisch zusammengearbeitet und einander geholfen. Daher wurde jedes neue Dorf in fußläufiger Entfernung vom vorigen gebaut, selbst wenn es zu einem anderen Stamm gehörte. Wenn die Weybits sich abends am Feuer versammelten, um Geschichten aus der Vergangenheit zu erzählen, berichteten sie auch über Helden anderer Stämme.

Bald brach das Zeitalter der Großen Kröte an, und ganz Faeruell hörte von Ugos Geschichte und der Art und Weise, wie Kuri den Weybits geholfen hat. Obwohl alle diese Geschichte kannten, wurde niemand jemals müde, sie sich wieder und wieder anzuhören: das Abenteuer, in dem der Berrywort-Stamm den Großen Wächter auf Ugo zuschob, der sich sonst auf seinem Rückweg vom Gebirgspass niemals hätte retten können.

Ein Abenteuer, das sie daran erinnerte, wieviel stärker die Weybits werden, wenn sie gemeinsam vorgehen und jegliche Rivalität und Eitelkeit zwischen den Stämmen vermeiden.

Solche Gefühle waren nicht von jeher Bestandteil der Weybits-Kultur; doch nachdem sie sich in Faeruell niedergelassen hatten, entstanden sie irgendwie in ihrer Seele. Die Dorfältesten vermuten, dass diese Verhaltensweisen mit dem Aufkommen jener kürzlich entdeckten seltsamen verdrehten und schadhafte Pflanzen zu tun haben, aber das weiß niemand so genau.

Sicher ist jedoch, dass Faeruell ein prächtiges Land ist, das der vollen Aufmerksamkeit der Stämme bedarf, um so zu bleiben.

AUFBAU DES ERSTEN SPIELS

Während des allgemeinen Spieldaufbaus (S. 8) kannst Du folgende Tipps beherzigen:

2 KERNLÄNDER

Legt die **Landschafts-Marker** so auf das Spielbrett wie nachstehend abgebildet:



11 DEIN EIGENER STAMM

Spieler 1 – Nimm Dir in **orange** das Spielertableau für den Longfeather-Stamm und die weiteren Teile in dieser Farbe.

Spieler 2 – Nimm Dir in **lila** das Spielertableau für den Berrywort-Stamm und die weiteren Teile in dieser Farbe.

Spieler 3 – Nimm Dir in **kobaltblau** das Spielertableau für den Stoneroot-Stamm und die weiteren Teile in dieser Farbe.

Spieler 4 – Nimm Dir in **lindgrün** das Spielertableau für den Cedarmoon-Stamm und die weiteren Teile in dieser Farbe.

14 SIEDLUNGEN

Spieler 1 – Platziere Deine ersten beiden Siedlungen in die Kernländer des **Eulen-** und des **Kröten-**Gebiets.

Spieler 2 – Platziere Deine ersten beiden Siedlungen in die Kernländer des **Wolfs-** und des **Wildschwein-**Gebiets.

Spieler 3 – Platziere Deine ersten beiden Siedlungen in die Kernländer des **Schlangen-** und des **Schildkröten-**Gebiets.

Spieler 4 – Platziere Deine ersten beiden Siedlungen in die Kernländer des **Bären-** und des **Hirsch-**Gebiets.



21 WEYBIT-FIGUREN AUSSTAFFIEREN

Spieler 1 - Staffiere eine Deiner Helden-Figuren mit der **gelben** Häuptlingsmaske aus und stelle sie auf einen Knotenpunkt in der Nähe einer Deiner Siedlungen. Deine Start-Essenzen: **1 rote** und **1 gelbe**.



Spieler 2 - Staffiere eine Deiner Helden-Figuren mit der **blauen** Schamanenmaske aus und stelle sie auf einen Knotenpunkt in der Nähe einer Deiner Siedlungen. Deine Start-Essenzen: **1 grüne** und **1 blaue**.



Spieler 3 - Staffiere eine Deiner Helden-Figuren mit der **grünen** Druidenmaske aus und stelle sie auf einen Knotenpunkt in der Nähe einer Deiner Siedlungen. Deine Start-Essenzen: **1 rote** und **1 grüne**.



Spieler 4 - Staffiere eine Deiner Helden-Figuren mit der **roten** Abenteurermaske aus und stelle sie auf einen Knotenpunkt in der Nähe einer Deiner Siedlungen. Deine Start-Essenzen: **1 rote** und **1 blaue**.



23 ERNTE-RAD

Lege den Ernte-Marker auf das Tiersymbol des **Bären** auf dem **Ernte-Rad**.



TIPPS FÜR DIE ERSTE STAMMESPHASE

Spieler 1 - In Deiner **ersten Stammesphase** kannst Du Dich entschließen, Deine Essenzen bereits dafür auszugeben, eine Bake zu errichten; verwende dafür den Essenzen-Rabatt Deiner angeborenen Heldenfähigkeit.



Spieler 2 - In Deiner **ersten Stammesphase** kannst Du Dich entschließen, Deine Essenzen dafür auszugeben, Dich mit dem Bären zu verbinden; verwende dafür den Essenzen-Rabatt Deiner angeborenen Heldenfähigkeit.



Spieler 3 - In Deiner **ersten Stammesphase** kannst Du Dich entschließen, Deine Essenzen dafür auszugeben, ein Kraut zu sammeln; verwende dafür den Essenzen-Rabatt Deiner angeborenen Heldenfähigkeit.



Spieler 4 - In Deiner **ersten Stammesphase** kannst Du Dich entschließen, Deine Essenzen to dafür auszugeben, Deinen Helden aufzuwerten; verwende dafür den Essenzen-Rabatt Deiner angeborenen Heldenfähigkeit.



ZUSATZREGELN

Voller Kooperations-Modus & Solospiel-Modus

„Volle Kooperation“ und „Solospiel“ sind alternative Spielmodi, die man wählen kann, bevor das Spiel beginnt. Im „Vollen Kooperations-Modus“ tun sich alle Spieler zusammen, um die Korruption zu stoppen; ihr Ziel ist, gemeinsam gegen das Spiel zu gewinnen. Im „Solospiel-Modus“ will der Spieler die Korruption ganz alleine besiegen. Beide Modi erfordern im Wesentlichen die gleiche Vorbereitung und folgen den gleichen Spielregeln. Die Siegbedingungen können jedoch je nach Spieleranzahl unterschiedlich sein.

VORBEREITUNG

Vor dem allgemeinen Spielaufbau nimmt sich jeder Spieler ein zufälliges Essenzen-Deck:

1 – 2 Spieler: Jeder Spieler zieht 4 Karten vom gewählten Deck. Dann wählt jeder zufällig eines seiner Helden-Plättchen und legt es beiseite.

3 – 4 Spieler: Jeder Spieler zieht 3 Karten vom gewählten Deck. Dann wählt jeder zufällig zwei seiner Helden-Plättchen und legt sie beiseite.

Danach wird das Spiel genauso wie im Standardmodus vorbereitet, mit folgenden Änderungen:

- Während des allgemeinen Spielaufbaus wird der 8. Schritt, „Korruptionsstiftung“, ausgelassen.
- Wenn die Spieler ihre Start siedlungen platzieren, müssen sie eine der gezogenen Essenzen-Karten aufdecken und abwerfen und die Siedlung auf eine Region des entsprechenden Großen Wächters stellen.
- Du kannst Deine Start-Helden nicht aus den vorher beiseitegelegten Helden wählen.

Am Ende des Spielaufbaus legst Du alle zuvor beiseitegelegten Helden-Plättchen links von Deinem Spielertableau aus, wirfst die übrigen gezogenen Essenzen-Karten ab und mischst alle abgeworfenen Karten in Dein Essenzen-Deck.

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt, mit den folgenden Abweichungen:

EREIGNISPHASE: Wenn ein Spieler die Aktion „Ernten“ durchführt und der Ernte-Marker sich auf dem Symbol einer Landschaftsart befindet, wählt nur der aktive Spieler eine Region und darf sich die entsprechende Essenzen-Karte nehmen.

Anmerkung: Die Kräuter-Karten, die zusätzliche Essenzen einbringen, funktionieren wie gewohnt.

AUTOMATISCHER UNTERGANG: Nachdem am Ende jeder Runde die Siegbedingungen überprüft wurden, wird der Untergangs-Marker so viele Felder vorwärts bewegt, wie es der Anzahl von Bedrohungen entspricht, die für den gegenwärtigen Positionsbereich des Markers auf der Untergangs-Leiste angezeigt wird.



KORRUPTIONSSTIFTER: Erreicht ein Spieler das 4. Feld auf der Korruptions-Stammesleiste, kann er nicht mehr die Option „Der Korruption nachgeben“ wählen, um ein Korruptions-Ereignis abzuhandeln.

IM SOLOSPIEL- MODUS GEWINNEN

Um im Solospiel-Modus zu gewinnen, muss der Spieler 6 Erfolge erzielen.

IM VOLLEN KOOPERATIONS- MODUS GEWINNEN

Am Ende eines Zuges können die Spieler auf zwei verschiedene Arten gewinnen:

- indem sie zusammen eine bestimmte Gesamtzahl von Erfolgen verzeichnen (siehe untenstehende Tabelle)

ODER

- indem sie zusammen eine bestimmte Gesamtzahl von Erfolgs-Markern auf dem Spielbrett platziert haben (siehe untenstehende Tabelle).

Die Siegbedingungen richten sich nach der Spieleranzahl, wie in folgender Tabelle aufgeführt:

SPIELERANZAHL	ERZIELTE ERFOLGE	PLATZIERTE ERFOLGS-MARKE
2	10	12
3	14	17
4	17	21
5	20	24

WERTUNG

Die Punktzahl jedes Spielers wird wie folgt bestimmt:

$$\text{X platzierte Erfolgs-Marker} \times 2 - \text{Level der Korruptions-Stammesleiste}$$

ALTERNATIVES SZENARIO

Die Zwillinge

Obwohl sie Zwillinge waren, wuchsen Tash und Wido sehr unterschiedlich auf, schlugen verschiedene Lebenswege ein und entwickelten verschiedene Überzeugungen. Als die Korruption aufkam, zeigte sich endgültig, wie unterschiedlich sie geworden waren. Tash glaubt fest daran, dass alles an der Korruption grundsätzlich ist und dass ihr Einfluss auf die Lande von Faeriel auf jede erdenkliche Weise bekämpft werden muss. Doch Wido meint, Korruption sei ein weiterer Ausdruck der Natur an sich und sogar eine Untersuchung wert als mögliche Entwicklung der ganzen Welt zu etwas Anderem und Neuen. Beide Zwillinge haben einige Stämme dazu gebracht, ihren jeweiligen Ideen zu folgen. Das Spiel kann beginnen, doch nur einer von ihnen wird seine Vision erfüllen können.

VORBEREITUNG

Statt des standardmäßigen Aufbaus für 2 Spieler sind die untenstehenden Anweisungen zu befolgen.

Nach Abschluss des **allgemeinen Spielbaus** (S. 8) werden folgende zusätzliche Schritte durchgeführt:

1. In Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler eine Siedlung vom untersten besetzten Feld seines Spielertableaus und platziert sie in eine Region ohne Siedlungen. Danach fügt er **1 Essenz-Karte** in der **Landschaftsart** dieser Region zu seinem Essenzen-Vorrat hinzu.
2. In umgekehrter Reihenfolge wertet jeder Spieler seinen Helden auf, ohne – anders als nach den Standardregeln (S. 14) – irgendetwas zahlen zu müssen.
3. Ziehe den Untergangs-Marker 2 Felder auf der Untergangs-Leiste vorwärts.

ERSTER SPIELER - Tash

Mache den Erfolg "Korruption bereinigen" geltend, indem Du einen Deiner Erfolgs-Marker einsetzt. Du musst nicht die normalerweise erforderlichen Kosten in Essenzen bezahlen. Der Untergangs-Marker wird nicht weiterbewegt.

ZWEITER SPIELER - Wido

Bewege Deinen Korruption-Stammesmarker zwei Felder auf der Leiste vorwärts. Entferne bis zu zwei Essenzen von Deinem Essenzen-Vorrat und ziehe die entsprechende Anzahl von Korruptions-Essenzen.

SPIELVERLAUF

ERSTER SPIELER - Tash

Neue Fähigkeit: Wenn Du beim Abhandeln eines Korruptions-Ereignisses die Option "**Korruption bereinigen**" wählst, kannst Du sowohl den Untergangs-Marker auf der Untergangs-Leiste einen Schritt rückwärts bewegen als auch einen Korruptions-Marker entfernen, der unter einem korumpierten Großen Wächter liegt.

ZWEITER SPIELER - Wido

Neue Fähigkeit: Jedes Mal, wenn Du einen Helden aufwertest (einschließlich des ersten Helden, der während der Vorbereitung aktiviert wird), kannst Du eine zufällige Korruptionsstifter-Aufwertung zu ziehen, statt eine von den verfügbaren Helden-Aufwertungen auf dem Spielbrett zu wählen.

ALTERNATIVES SZENARIO

Wintereinbruch

Mit dem Aufkommen der Korruption änderten sich die Jahreszeiten in Faeriel völlig. Kalte Winde begannen vom Norden her übers Land zu fegen, ließen die Flüsse zufrieren und begruben das Land unter Eis und Schnee. Die Tiere und die Weybits fliehen in Richtung Süden, aber sogar dieses Gebiet wird der Kälte nicht lange standhalten, wenn die Korruption nicht besiegt wird, bevor es zu spät ist.

VORBEREITUNG

Vor dem allgemeinen Spielbau bestimmt gemäß dem gewählten Schwierigkeitsgrad eine Anzahl von Großen Wächtern:

LEICHT	1
MITTEL	2
SCHWIERIG	3
SEHR SCHWIERIG	5

Legt für jeden dieser Großen Wächter einen Aktions-Stein auf das entsprechende Symbol auf dem Ernte-Rad.

SPIELVERLAUF

Wenn der Ernte-Marker sich während der Ereignisphase auf einem Große-Wächter-Symbol mit einem Aktions-Stein darauf befindet, führst Du die Ernte-Aktion nicht durch.

Am Ende jedes Zuges platziert der aktive Spieler einen extra

Aktions-Stein auf das Feld, auf dem sich der Ernte-Marker befindet. Ist bereits ein Aktions-Stein auf diesem Feld, wird der neue Aktions-Stein auf das nächste Feld (im Uhrzeigersinn) auf dem Ernte-Rad platziert.

ZUSÄTZLICHER FORTSCHRITT: Stämme unterwegs

Während der Stammesphase darfst Du entweder eine grüne oder eine gelbe Essenz ausgeben, um eine Deiner Siedlungen in eine benachbarte Region zu versetzen, die noch keine Siedlungen enthält. Wenn sich Baken oder das Totem in dieser Region befinden, bewegst Du sie mit der Siedlung mit.

Anmerkung: Diese Aktion kann nur einmal pro Stammesphase ausgeführt werden.

ZUSÄTZLICHE BEDINGUNG FÜR DAS SPIELLENDE

Wenn auf allen Feldern auf dem Ernte-Rad ein Aktions-Stein ist, endet das Spiel sofort, und alle Spieler haben verloren.

Karten-Hinweise

Essenzen



Blaue Essenz, **Geist**



Rote Essenz, **Kraft**



Gelbe Essenz, **Einfluss**



Grüne Essenz, **Energie-Linien**



Korruptions-Essenz, **Untergang**

Grosse Wächter



Koos, der goldene **Hirsch**



Kuri, das polternde **Wildschwein**



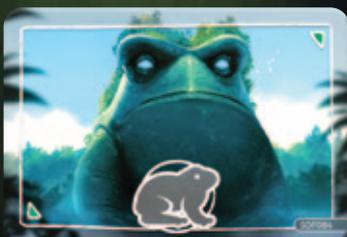
Jagapi, die träumende **Eule**



Lanu, der leise **Wolf**



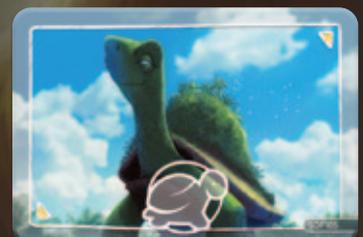
Rhudo, der wandernde **Bär**



Rablo, die listige **Kröte**



Suba, die singende **Schlange**



Noka, die nickende **Schildkröte**

Kartenlayout



Einige Karten können nur in einer bestimmten Phase gespielt werden.



STAMMES-
PHASE



EREIGNIS-
PHASE



HELDEN-
PHASE

verbindungs-Karten



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Bären-Gebiets.

Dies zählt als ein zusätzliches Schamanen-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Hirsch-Gebiets.

Dies zählt als ein zusätzliches Druiden-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Kröten-Gebiets.

Dies zählt als eine Fluss-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Eulen-Gebiets.

Dies zählt als eine Wald-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Wildschwein-Gebiets.

Dies zählt als eine Wiesen-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Wolfs-Gebiets.

Dies zählt als eine Gebirgs-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Schildkröten-Gebiets.

Dies zählt als ein zusätzliches Häuptlings-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Versetze einen Helden von einem beliebigen Knotenpunkt auf einen beliebigen anderen – aber nur innerhalb des Schlangen-Gebiets.

Dies zählt als ein zusätzliches Abenteuerer-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.

Kräuter-Karten



Um 90 Grad drehen: Dies senkt die Fortschrittskosten um eine gelbe Essenz.



Um 90 Grad drehen: Dies senkt die Fortschrittskosten um eine grüne Essenz.



Um 90 Grad drehen: Dies senkt die Fortschrittskosten um eine rote Essenz.



Um 90 Grad drehen: Dies senkt die Fortschrittskosten um eine blaue Essenz.



Wende eine gelbe Bedrohung ab (nimm Dir die Belohnung und ziehe auf der betreffenden Leiste einen Schritt vorwärts, wie üblich).



Wende eine grüne Bedrohung ab (nimm Dir die Belohnung und ziehe auf der betreffenden Leiste einen Schritt vorwärts, wie üblich).



Wende eine rote Bedrohung ab (nimm Dir die Belohnung und ziehe auf der betreffenden Leiste einen Schritt vorwärts, wie üblich).



Wende eine blaue Bedrohung ab (nimm Dir die Belohnung und ziehe auf der betreffenden Leiste einen Schritt vorwärts, wie üblich).



Um 90 Grad drehen: Der Häuptling erhält 1 Aktions-Stein.

Dies zählt als ein zusätzliches Häuptlings-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Der Abenteurer erhält 1 Aktions-Stein.

Dies zählt als ein zusätzliches Abenteurer-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Der Druiden erhält 1 Aktions-Stein.

Dies zählt als ein zusätzliches Druiden-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Um 90 Grad drehen: Der Schamane erhält 1 Aktions-Stein.

Dies zählt als ein zusätzliches Schamanen-Level beim Verbuchen von Helden-Erfolgen.



Ernte 1 zusätzliche gelbe Essenz, wenn sich der Ernte-Marker auf dem Wiesen-Symbol befindet.

Dies zählt als eine Wiesen-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Ernte 1 zusätzliche rote Essenz, wenn sich der Ernte-Marker auf dem Gebirgs-Symbol befindet.

Dies zählt als eine Gebirgs-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Ernte 1 zusätzliche grüne Essenz, wenn sich der Ernte-Marker auf dem Wald-Symbol befindet.

Dies zählt als eine Wald-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.



Ernte 1 zusätzliche blaue Essenz, wenn sich der Ernte-Marker auf dem Fluss-Symbol befindet.

Dies zählt als eine Fluss-Landschaftsart beim Verbuchen von Erfolgen.

KS-EXKLUSIVE KRÄUTER-KARTEN



Du darfst auf dem Ernte-Rad 3 weitere Felder gehen – aber nur, wenn Du damit den Großen Wächter "Schlange" oder "Wolf" erreichst.



Du darfst auf dem Ernte-Rad 3 weitere Felder gehen – aber nur, wenn Du damit den Großen Wächter "Eule" oder "Hirsch" erreichst.



Du darfst auf dem Ernte-Rad 3 weitere Felder gehen – aber nur, wenn Du damit den Großen Wächter "Bär" oder "Kröte" erreichst.



Du darfst auf dem Ernte-Rad 3 weitere Felder gehen – aber nur, wenn Du damit den Großen Wächter "Schildkröte" oder "Wildschwein" erreichst.

Plättchen-Hinweise

Angeborene Heldenfähigkeiten

Du kannst diese Fähigkeit einmal während Deiner Stammesphase verwenden.



Der Kauf einer **Tier-Verbindung** kostet eine **blaue** **Essenz** weniger.



Der Kauf eines **Krauts** kostet eine **grüne** **Essenz** weniger.



Der Kauf einer **Bake** kostet eine **gelbe** **Essenz** weniger.



Eine Aufwertung kostet eine **rote** **Essenz** weniger.

Du kannst diese Fähigkeit verwenden – aber nur für den Abenteurer.

Helden-Aufwertungen



Aufwertungsaktion: Verwandle eine gelbe **Essenz** in eine **blaue** oder eine **blaue** **Essenz** in eine **gelbe**.



Aufwertungsaktion: Verwandle eine grüne **Essenz** in eine **blaue** oder eine **blaue** **Essenz** in eine **grüne**.



Aufwertungsaktion: Verwandle eine rote **Essenz** in eine **blaue** oder eine **blaue** **Essenz** in eine **rote**.



Aufwertungsaktion: Verwandle eine grüne **Essenz** in eine **rote** oder eine **rote** **Essenz** in eine **grüne**.



Aufwertungsaktion: Verwandle eine gelbe **Essenz** in eine **grüne** oder eine **grüne** **Essenz** in eine **gelbe**.



Aufwertungsaktion: Verwandle eine gelbe **Essenz** in eine **rote** oder eine **rote** **Essenz** in eine **gelbe**.



Aufwertungsaktion: Bewege Dich auf den Pfaden einer beliebigen Flussregion einen Knotenpunkt voran.



Standardaktion: Entferne eine beliebige Bedrohung von einer Flussregion.



Aufwertungsaktion: Bewege Dich auf den Pfaden einer beliebigen Gebirgsregion einen Knotenpunkt voran.



Standardaktion: Entferne eine beliebige Bedrohung von einer Gebirgsregion.



Aufwertungsaktion: Bewege Dich auf den Pfaden einer beliebigen Waldregion einen Knotenpunkt voran.



Standardaktion: Entferne eine beliebige Bedrohung von einer Waldregion.



Aufwertungsaktion: Bewege Dich auf den Pfaden einer beliebigen Wiesenregion einen Knotenpunkt voran.



Standardaktion: Entferne eine beliebige Bedrohung von einer Wiesenregion.



Blau**e** Essenz: Du erhältst in dieser Phase 1 zusätzlichen Helden-Aktionsstein.



Gelb**e** Essenz: Du erhältst in dieser Phase 1 zusätzlichen Helden-Aktionsstein.



Rot**e** Essenz: Du erhältst in dieser Phase 1 zusätzlichen Helden-Aktionsstein.



Grün**e** Essenz: Du erhältst in dieser Phase 1 zusätzlichen Helden-Aktionsstein.



Du kannst Dich auf eine Quest begeben und eine Quest in beliebiger Farbe absolvieren.



Du kannst eine beliebige Essenz verwenden, um ein Korruptions-Ereignis abzuhandeln (**„Deinen Stamm bereinigen“** oder **„Korruption bereinigen“**).



Du kannst Dich 1 zusätzlichen Knotenpunkt weiterbewegen.



Nach dem Abwenden einer Bedrohung darfst Du Dich 1 zusätzlichen Knotenpunkt weiterbewegen.

KS-EXKLUSIVE AUFWERTUNG



Aufwertungsaktion: Bewege die Schlange oder den Wolf in eine benachbarte Region.



Standardaktion: Bewege die Schildkröte und die Schlange in eine beliebige Region ihres eigenen Gebiets.



Aufwertungsaktion: Bewege den Bären oder die Kröte in eine benachbarte Region.



Standardaktion: Bewege den Bären und den Hirsch in eine beliebige Region ihres eigenen Gebiets.



Aufwertungsaktion: Bewege das Wildschwein oder die Schildkröte in eine benachbarte Region.



Standardaktion: Bewege die Kröte und die Eule in eine beliebige Region ihres eigenen Gebiets.



Aufwertungsaktion: Bewege die Eule oder den Hirsch in eine benachbarte Region.



Standardaktion: Bewege das Wildschwein und den Wolf in eine beliebige Region ihres eigenen Gebiets.



Beim Absolvieren einer Quest erhältst Du 1 Aktions-Stein.



Du kannst eine beliebige Bedrohung in einer eigenen Region abwenden.



Wenn Du eine neue Aufwertung erhältst (einschließlich dieser), bewege einen Leisten-Marker Deiner Wahl auf der Leiste Deines Spielertableaus 1 Feld voran.



Aufwertungsaktion: Gib eine Nicht-Korruptions-Essenz ab, um Dich 2 Knotenpunkte weit zu bewegen.



Aufwertungsaktion: Gib eine blaue Essenz ab, um ein Korruptions-Ereignis auszulösen.



Aufwertungsaktion: Gib eine gelbe Essenz ab, um ein Korruptions-Ereignis auszulösen.



Aufwertungsaktion: Gib eine rote Essenz ab, um ein Korruptions-Ereignis auszulösen.



Aufwertungsaktion: Gib eine grüne Essenz ab, um ein Korruptions-Ereignis auszulösen.

Korruptionsstifter-Aufwertungen



1 Korruptions-Essenz: Bewege einen gegnerischen Marker (mit mindestens 1 Stammes-Korruption) auf der Korruptions-Stammesleiste ein Feld weiter.



Standardaktion: Entferne eine beliebige Bedrohung vom Spielbrett und ziehe auf der Untergangs-Leiste ein Feld voran.



Wenn Du diese Aufwertung erhältst, entferne EINE der Helden-Aktionen dauerhaft.



Wenn der Marker auf der Untergangs-Leiste sich ein Feld vorwärts bewegt, erhältst Du 1 Korruptions-Essenz.



Korruptions-Essenz: Du erhältst 2 Aktionen.



2 Nicht-Korruptions-Essenzen: Ziehe ein Feld auf der Untergangs-Leiste vorwärts.

KS-EXKLUSIVE KORRUPTIONSSTIFTER-AUFWERTUNGEN



Aufwertungsaktion: 2 Korruptions-Essenzen: Führe eine Aktion "Bedrohungs-Marker ziehen" aus.



Aufwertungsaktion: Wirf eine Nicht-Korruptions-Essenz ab und nimm Dir eine Korruptions-Essenz von jedem Mitspieler.



Aufwertungsaktion: Während der Erntephase erhältst Du 1 Korruptions-Essenz für jeden im Spiel befindlichen Korruptions-Marker.



Aufwertungsaktion: Wandle 2 Korruptions-Essenzen in 3 Essenzen um, jede von ihnen in beliebiger Farbe.

Glossar



BÄR



KRÖTE



WILDSCHWEIN



HIRSCH



SCHILDKRÖTE



EULE



WOLF



SCHLANGE



STAMMESPHASE



EREIGNISPHASE



HELDENPHASE



AUFWER-
TUNGS-AKTION



AKTIVIERTE
AKTION



AUSGELÖSTE
AKTION



LAUFENDE
MASSNAHMEN



HELDENAKTIONEN



HELDENAKTION
DER 3. STUFE



ERFOLG



QUEST



KRÄUTER



VERBINDUNGEN



BAKEN



HELDEN-
PLÄTTCHEN



HELDEN-LEVEL
(Summe von allen Helden-
und Aufwertungs-
Plättchen)



REGION



ABWENDEN



ENTFERNEN



EREIGNIS



VERBOT



GLEICH



BEDROHUNG



KORRUPTION



STAMMES-
KORRUPTION



LEISTE



1 FELD VORWÄRTS
VERSETZEN



1 FELD
RÜCKWÄRTS
VERSETZEN



IN EINE
ANDERE
REGION
VERSETZEN



BEDROHUNG
IM SPIEL



TELEPORTATION



VERSCHIEBEN



GROSSE
WÄCHTER



FEINDE

AUTOR: Christian Zoli

GRAFIK: Andrea Butera, Thibaut Denise, Maxime Morin

Ein besonderer Dank geht an Dávid Turczi, Federico Latini (für Ideen zum Spiel) und den "Quintett Club" (fürs Testspielen).

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Sybille Whitehill, "Word for Wort".

Außerdem vielen Dank an unsere Familie, Freunde & Testspieler; sowie ein herzliches Dankeschön an alle 2.718 Unterstützer, die dieses Abenteuer möglich gemacht haben!