

~ Fantastische Reiche ~

Der

Verfluchte Schatz

~ ÜBERSICHT ~


Während sich die Reiche auf weitere Auseinandersetzungen vorbereiten, ist etwas Neues angekommen um die Machtverhältnisse zu verändern. Ein Schatz mit uralten Artefakten wurde entdeckt, die so mächtig sind, dass jedes einzelne den Verlauf einer Schlacht verändern kann. Allerdings ist jedes Artefakt mit einem Fluch belegt, der auf jeden fällt, der töricht oder gierig genug ist, seine Macht zu benutzen.

Zwischenzeitlich haben die Bewohner der Reiche begonnen, große Burgen, Verliese und mit Untoten gefüllte Krypten zu errichten, um ihre Länder zu stärken.

Und von jenseits der Welt der Sterblichen haben sogar die Outsider begonnen, sich von ihren eigenen Sphären aus in den Kampf einzumischen ...

Spielmaterial

 47 Karten

 1 Spielregel



10+



2-6



20

Die Erweiterung Der Verfluchte Schatz besteht aus zwei Teilen, die dem Grundspiel entweder einzeln oder zusammen hinzugefügt werden können.

Die Karten mit verfluchten Gegenständen bilden einen eigenen Stapel. Diese Karten werden nicht auf die Hand genommen, sondern offen vor dir ausgelegt. Wenn sie benutzt werden, werden sie umgedreht und sind am Spielende in der Regel negative Punkte wert (*sie sind schließlich verflucht!*). Manche liefern positive Punkte, haben dafür aber einen negativen Effekt.

Die drei neuen Kartenfarben repräsentieren neue Strukturen und Bewohner und werden zum Kartenstapel des Grundspiels hinzugefügt. Sie bieten neue Kombinationsmöglichkeiten und erhöhen die Bedeutung des Ablagebereichs.

Teil 1: Verfluchte Gegenstände

Verfluchte Gegenstände bilden einen, vom normalen Kartenstapel getrennten, eigenen Stapel (*sie haben daher unterschiedliche Rückseiten*).

Mische zu Spielbeginn den Stapel und gebe jedem Spieler einen verfluchten Gegenstand, den er offen vor sich auslegt.



Während deines Zuges wählst du eine von drei Optionen für deinen offen ausliegenden verfluchten Gegenstand:

- 1) Mache nichts** mit deinem verfluchten Gegenstand. Er bleibt offen vor dir liegen und du kannst ihn in einem späteren Zug nutzen.
- 2) Wirf** deinen offenen verfluchten Gegenstand am Ende deines Zugs **ab**. Er wird auf einen separaten offenen Ablagestapel (*nicht den Ablagebereich*) gelegt. Ziehe danach einen neuen verfluchten Gegenstand vom Nachziehstapel und lege ihn offen vor dir ab. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.
- 3) Benutze** den verfluchten Gegenstand. Manche Karten ermöglichen dir eine Aktion, die deinen regulären Zug ersetzt; andere können zu jeder Zeit während deines Zugs ausgespielt werden, sogar bevor du eine Karte vom Nachziehstapel bzw. dem Ablagebereich ziehst oder auch nachdem du eine Karte abgelegt hast. Wenn du einen verfluchten Gegenstand benutzt, drehe ihn um und lasse ihn verdeckt vor dir liegen. Alle umgedrehten verfluchten Gegenstände werden am Spielende gewertet (*die meisten, aber nicht alle, haben negative Punkte*). Ziehe am Ende deines Zugs einen neuen verfluchten Gegenstand, um denjenigen zu ersetzen, den du gerade gespielt hast.

Egal welche Option du wählst, am Ende deines Zugs solltest du immer genau einen offenen und beliebig viele verdeckte verfluchte Gegenstände haben. Du darfst deine verdeckten Karten jederzeit ansehen, aber niemals die deiner Mitspieler.

Im Zwei-Spieler-Spiel (*zwei Karten ziehen und eine abwerfen*) ziehst du solange keine verfluchten Gegenstände, bis du sieben (oder acht, wenn du mit den neuen Kartenfarben der Erweiterung spielst - siehe unten: Teil 2) Karten auf der Hand hast.

Teil 2: Gebäude/Outsider/Untote

Es gibt drei neue Kartenfarben, die zum Kartenstapel des Grundspiels hinzugefügt werden können: **Gebäude**, **Outsider** und **Untote**. Du kannst sie nur alle zusammen verwenden und musst dann zusätzlich die folgenden Karten des Grundspiels mit den entsprechenden Karten aus der Erweiterung ersetzen: **Glockenturm**, **Waldläufer**, **Weltenbaum**, **Gestaltwandler**, **Spiegelung**, **Große Flut**, **Totenbeschwörer** und **Quelle des Lebens**.



Spielaufbau und Regeländerungen

Da die neuen Farben das Kartendeck verwässern und es dadurch schwieriger wird, bestimmte Kombinationen zu ziehen, muss das Spiel etwas verändert werden, um weiterhin ausgewogen zu bleiben:

Ziehe zu Spielbeginn acht Karten, anstatt sieben, und behalte das ganze Spiel über acht Karten auf deiner Hand.

Das Spielende wird zudem erst dann ausgelöst, wenn **zwölf** Karten im Ablagebereich liegen (anstatt zehn).

Die Kartenfarben:

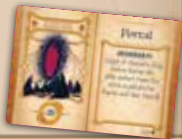
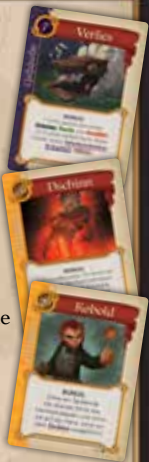
Gebäude

Keine speziellen Regeln.

Outsider – Erweitern deine Kartenhand

Der **Dschinn** und der **Kobold** bei den **Outsidern** ermöglichen es, dir am Ende des Spiels zusätzliche Karten auf die Hand zu bekommen, ähnlich dem **Totenbeschwörer** im Grundspiel. Dieses Nachziehen erfolgt vor jeglichen **BLOCKIERUNGEN**, **Doppelgänger**-Effekten, usw. sowie bevor die **Untoten** gewertet werden.

Wenn du mehrere dieser drei Karten besitzt (**Dschinn**, **Kobold**, **Totenbeschwörer**), gilt die folgende neue Regel: Du darfst zu keiner Zeit mehr als neun Karten auf der Hand behalten, egal aus welchem Grund. Dies trifft auch auf den verfluchten Gegenstand **Portal** zu. Wenn du irgendwann im Spiel mehr als neun Karten auf der Hand hast, musst du sofort Karten in den Ablagebereich legen, bis du deine Kartenhand wieder auf neun Karten reduziert hast. Karten, die du auf diese Art und Weise abwirfst, dürfen vorher nicht dazu verwendet worden sein, zusätzliche Karten zu nehmen.



Beispiel: Elinor hat am Spielende durch den verfluchten Gegenstand **Portal** neun Karten auf der Hand. Eine ihrer Handkarten ist der **Kobold**. Durch seine besondere Fähigkeit zieht sie eine neue Karte vom Stapel. Sie zieht den **Totenbeschwörer**. Sie muss jetzt eine beliebige Karte aus ihrer Hand, mit Ausnahme des **Kobolds**, abwerfen, um wieder auf neun Karten zu kommen. Wenn sie sich entscheidet, den **Totenbeschwörer** zu behalten, kann sie seine Fähigkeit nutzen, um eine Karte aus dem Ablagebereich aufzunehmen und danach eine weitere Karte abzuwerfen (von denen aber keine der **Kobold** oder der **Totenbeschwörer** sein darf, weil beide bereits verwendet wurden, um Karten zu ziehen).

Beachte, dass, falls sie zunächst den **Dschinn** verwendet hätte um den **Kobold** zu ziehen, es zu spät gewesen wäre, die Fähigkeit des **Kobolds** zu nutzen. (siehe neue Spielendreihenfolge S.7)



Untote – Benutzen den Ablagebereich

Vier der fünf **Untoten** geben Boni für offene Karten im Ablagebereich, anstatt auf der Hand. Joker im Ablagebereich (*Doppelgänger*, *Gestaltwandler* und *Spiegelung*) können NICHT als eine andere Kartenfarbe verwendet werden.



Neue Spielendreiherfolge

1. Zunächst können **Kobold**, dann der **Dschinn** und schließlich der **Totenbeschwörer** neue Karten vom Stapel bzw. Ablagebereich ziehen (wie auf der Karte angegeben). Die Kartenhand ist jeweils danach ggf. wieder auf neun Karten zu reduzieren.
2. Verwende **Doppelgänger**, **Spiegelung** und **Gestaltwandler**.
3. Verwende das **Buch der Veränderung**.
4. Hebe Strafen auf.
5. Wenn seine Strafe nicht aufgehoben ist, blockiert der **Dämon** alle nicht passenden Karten.
6. Wende alle übrigen nicht aufgehobenen Strafen an, beginnend mit den Karten, die nicht durch andere Karten blockiert sind.
7. Werte alle nicht blockierten Karten.

FAQ

Das **Juwel der Ordnung** erzeugt keinen zusätzlichen Bonus für eine "Straße" mit 8 Karten.

Der **Richter** erhält einen Bonus für nicht aufgehobene Strafen auf der Hand. Strafen, die teilweise aufgehoben sind (wie z.B. das Wort "**Armeen**" bei den **Waldläufern** und dem **Kriegsschiff**), geben ihm trotzdem den Bonus.

Die **Kapelle** benötigt genau 2 Karten der angegebenen Kartenfarben. Dies bedeutet, du kannst beispielsweise 2 **Anführer** oder 1 **Outsider** und 1 **Untoten** haben, um den Bonus zu erhalten, aber du erhältst ihn nicht, wenn du z.B. 2 **Zauberer** und 1 **Untoten** oder jeweils 1 **Anführer**, **Zauberer** und **Outsider** hast. Du kannst eine beliebige Anzahl der anderen nicht aufgeführten Farben auf deiner Hand haben.

Wenn du **Diebische Handschuhe** oder **Schrottplatz Karte** auf eine "Ersetzt Zug"-Karte anwendest, darfst du dich nicht dazu entscheiden, einen normalen Spielzug durchzuführen.

~ CREDITS ~

Designer:

Bruce Glasco

Illustrationen:

Anthony Cournoyer

Graphiken:

Richard Dadisman

Danke an die Testspieler:

Lisa Glasco, Sarah Glasco, Sylvia Glasco, Dave Platnick, Roderick Schertler, Coleman Charlton, Chris Fabel und Meg und David Glasco-Poldorfer. Besonderen Dank an Rick Glasco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer und Elinor Glasco für ihre Kartenvorschläge.



**STROHMANN
GAMES**

WIZKIDS

Deutsche Auflage/Spielregel
Copyright 2021 Strohmann
Games, Marcel Straub unter
Lizenz von WIZKIDS/NECA. Alle
Rechte vorbehalten.

© 2021 WIZKIDS/NECA, LLC.
WIZKIDS und alle zugehörigen
Marken und Logos sind
Warenzeichen von WizKids.
Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple
-der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.