THE VALE OF ETERNITY



Ein kombinationsreiches Kartenspiel für
2 bis 4 clevere Bändiger*innen ab 10 Jahren
von Eric Hong



Willkommen in einer fantastischen Welt voller Monster, Geister und Gottheiten!

Eure Aufgabe ist es, eine Vielzahl von Kreaturen, darunter auch die mächtigen und edlen Drachen, zu finden und zu zähmen. In jeder Runde wählt ihr Karten aus, führt Aktionen durch und nutzt die einzigartigen Effekte eurer beschworenen Kreaturen.

Nur wer die außergewöhnlichsten Kreaturen zähmt und dadurch die meisten Punkte sammelt, wird am Ende den Sieg davontragen. Durch die 70 Kreaturen, die von den verschiedensten Mythologien inspiriert sind, ist jede Partie einzigartig und unvorhersehbar.

Spielmaterial

1 Spielplan



1 Punktetafel

Rundenleiste



Punkteleiste

42 Runensteine



16 rote Steine

14 blaue Steine

12 violette Steine

1 Startmarker



1 Eternity-Figur



1 Rundenmarker



8 Auswahlmarker



4 Punktemarker



70 Kreaturenkarten



Rückseite



Vorderseite

4 Punkteplättchen

Vorderseite



Rückseite



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan und die Punktetafel in die Mitte eurer Spielfläche.
2. Mischt alle Kreaturenkarten verdeckt und bildet daraus einen Kreaturenstapel neben dem Spielplan. Lasst daneben etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.
3. Legt die Runensteine als Vorrat neben die Punktetafel.
4. Legt den Rundenmarker auf das 1. Feld der Rundenleiste.
5. Wählt jeweils 1 Farbe und nehmt euch 2 Auswahlmarker, 1 Punktemarker und 1 Punkteplättchen eurer Farbe.
6. Die Person, die zuletzt ein Reptil gesehen hat, erhält den Startmarker und beginnt das Spiel.
7. Legt eure Punktemarker auf die ersten Felder der Punkteleiste, entsprechend eurer Spielreihenfolge: Die Person mit dem Startmarker legt ihren Punktemarker auf die 1, die nächste Person im Uhrzeigersinn auf die 2 usw.



Kartenaufbau



Jede Karte zeigt eine Kreatur und folgende Angaben:

Element
Es gibt 5 verschiedene Elemente:



Feuer Wasser Erde Luft Drache

2 Beschwörungskosten
Diesen Wert musst du in Runensteinen zahlen, um die Kreatur zu beschwören.

Name der Kreatur

4 Effekt
Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Effekten. Sollte der Effekt einer Karte gegen eine Spielregel aus dieser Anleitung verstoßen, hat der Effekt Vorrang.

5 Art des Effekts
Es gibt 3 verschiedene Arten von Effekten:



Soforteffekt:
Führe diesen Effekt sofort 1× aus, wenn du diese Kreatur beschwörst.



Dauerhafter Effekt:
Dieser Effekt gilt dauerhaft, sobald du die Kreatur beschworen hast und solange sie in deiner Auslage liegt.



Aktiver Effekt:
Diesen Effekt **musst** du 1× pro Runde während der Aktivierungsphase aktivieren.

Wichtige Begriffe



Punkte

Du kannst durch diverse Effekte Punkte sammeln. Immer wenn du Punkte erhältst, rücke deinen Punktemarker entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste nach vorne. Immer wenn du Punkte verlierst, rücke deinen Punktemarker entsprechend viele Felder zurück. Das Spiel endet, sobald eine Person am Ende einer Runde insgesamt 60 oder mehr Punkte gesammelt hat oder nach 10 Runden. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

WICHTIG: Falls du 0 Punkte hast und Punkte verlieren würdest, bleibe stattdessen mit deinem Punktemarker stehen.

1 = 1 Punkt 2 = 2 Punkte 3 = 3 Punkte usw.

Hand

Erhältst du eine Kreatur (meistens indem du sie zähmst), nimm sie auf deine Hand.
Halte deine Hand immer vor allen anderen Personen geheim. Es gibt kein Handkartenlimit.

Auslage

Beschwörst du eine Kreatur, lege sie von deiner Hand offen in deine Auslage. Du darfst maximal so viele Kreaturen in deiner Auslage haben, wie die aktuelle Rundenzahl beträgt.

Hast du bereits die erlaubte Anzahl an Kreaturen vor dir ausliegen, darfst du (in dieser Runde) keine weitere Kreatur beschwören.

Zur Verdeutlichung: In der 1. Runde darf 1 Kreatur vor dir ausliegen, in der 2. Runde dürfen 2 Kreaturen vor dir ausliegen usw.



Beispiel: *Erica hat in der 5. Runde 5 Kreaturen in ihrer Auslage. Sie darf in dieser Runde also nur dann eine neue Kreatur beschwören, wenn sie vorher eine Kreatur freilässt (siehe Seite 9).*

Runensteine

Runensteine erhältst du, indem du Kreaturen verkaufst. Du zahlst Runensteine, um damit Kreaturen von deiner Hand zu beschwören oder Kreaturen aus deiner Auslage freizulassen. Es gibt 3 Arten von Runensteinen (siehe rechts).



Rote Steine haben den Wert 1.



Blaue Steine haben den Wert 3.



Violette Steine haben den Wert 6.

WICHTIG: Du darfst nie mehr als 4 Runensteine gleichzeitig behalten, egal in welcher Kombination. Erhältst du weitere Runensteine, musst du die Anzahl **sofort** auf 4 reduzieren, bevor du irgendwas anderes tust. Du darfst selbst entscheiden, welche deiner Runensteine du behältst und welche du ablegst. Lege deine Runensteine stets so vor dir aus, dass alle sehen können, wie viele und welche Runensteine du besitzt.

Du darfst deine Runensteine nicht mit Runensteinen aus dem Vorrat tauschen, außer ein Effekt erlaubt dir das explizit.

Die Menge an Runensteinen im Vorrat ist nicht limitiert. Sollten euch die Runensteine ausgehen, verwendet einen passenden Ersatz.

Spielablauf

Ihr spielt 10 Runden oder bis jemand 60 Punkte erreicht. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Auswahlphase → 2. Aktionsphase → 3. Aktivierungsphase

In der Auswahlphase wählt ihr je 2 Kreaturen aus einer offenen Auslage aus. In der Aktionsphase entscheidet ihr für jede gewählte Kreatur, ob ihr sie zähmen oder verkaufen wollt und passt eure Auslage an. In der Aktivierungsphase aktiviert ihr die Aktiven Effekte ⧖ der Kreaturen in eurer Auslage.

1. Auswahlphase

Deckt zu Beginn der Auswahlphase doppelt so viele Kreaturen vom Kreaturenstapel auf, wie Personen mitspielen. Sortiert sie nach ihren Elementen und legt sie an die entsprechenden Bereiche des Spielplans an. Ist der Kreaturenstapel leer, mischt die Kreaturen auf dem Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Kreaturenstapel.



Wählt **im Uhrzeigersinn**, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, reihum je 1 der Kreaturen aus, die um den Spielplan ausliegen, und legt 1 eurer Auswahlmarker darauf. Ihr dürft keine Kreatur wählen, auf der sich bereits ein Auswahlmarker befindet.



Wählt nun **gegen den Uhrzeigersinn**, beginnend bei der Person, die als letztes eine Kreatur ausgewählt hat, eine weitere Kreatur aus und legt euren 2. Auswahlmarker darauf.

Habt ihr je 2 Kreaturen ausgewählt, endet die Auswahlphase. Auf jeder Kreatur sollte nun 1 Auswahlmarker liegen.

2. Aktionsphase

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug. Bist du am Zug, führe beliebig viele Aktionen deiner Wahl durch. Es gibt 4 verschiedene Aktionen (siehe rechts).

Du darfst die gleiche Aktion mehrfach durchführen und du darfst selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Aktionen durchführst. Du darfst zum Beispiel eine *Kreatur beschwören*, dann eine *Kreatur verkaufen* und dann noch eine *Kreatur beschwören*.

Wenn du keine Aktionen mehr durchführen kannst oder möchtest, beendest du deinen Zug und die nächste Person im Uhrzeigersinn macht ihren Zug. Nachdem ihr alle 1 Zug gemacht habt, endet die Aktionsphase.

WICHTIG: Solange du noch Auswahlmarker auf Kreaturen liegen hast, musst du weiter Aktionen durchführen und diese Kreaturen entweder verkaufen oder zähmen.









Aktion: Eine Kreatur verkaufen

Um eine Kreatur zu verkaufen, nimm deinen Auswahlmarker von der entsprechenden Kreatur zurück und lege sie offen auf den Ablagestapel. Nimm dir die Runensteine aus dem Vorrat, die auf dem Spielplan für das Element der Kreatur abgebildet sind. Die Beschwörungskosten der Kreatur spielen keine Rolle.



Zur Erinnerung: Hast du nun mehr als 4 Runensteine, musst du sofort auf 4 Runensteine reduzieren.



Beispiel: *Marco nimmt seinen Auswahlmarker vom* Troll *zurück und legt die Kreatur auf den Ablagestapel. Da es sich dabei um eine Kreatur des Elements Erde handelt, erhält Marco 4 rote Runensteine.*

Aktion: Eine Kreatur zähmen

Um eine Kreatur zu zähmen, nimm deinen Auswahlmarker von der entsprechenden Kreatur zurück und nimm die Kreatur auf deine Hand.

Zur Erinnerung: Es gibt kein Handkartenlimit.



Beispiel: *Erica nimmt ihren Auswahlmarker von der* Hydra *zurück und nimmt die Karte auf ihre Hand.*

Aktion: Eine Kreatur beschwören

Bevor du eine Kreatur beschwörst, prüfe zuerst, wie viele Kreaturen vor dir ausliegen. Hast du bereits die erlaubte Anzahl an Kreaturen vor dir ausliegen, darfst du diese Aktion nicht durchführen.

Zur Erinnerung: Du darfst maximal so viele Kreaturen in deiner Auslage haben, wie die aktuelle Rundenzahl beträgt.

Zahle so viele Rundensteine, dass ihr Wert mindestens so hoch ist, wie die Beschwörungskosten der Kreatur, die du beschwören willst. Lege die Kreatur dann offen vor dir in deine Auslage. Du erhältst keine Runensteine zurück, wenn du Steine in einem höheren Wert abgibst, als gefordert ist. Der restliche Wert verfällt stattdessen.

Die Beschwörungskosten können durch Effekte reduziert werden. Dabei können mehrere dieser Effekte gleichzeitig gelten. Die Beschwörungskosten sind jedoch nie niedriger als 0.

Sollte die beschworene Kreatur einen Soforteffekt haben, führe diesen jetzt durch. Kannst du einen Soforteffekt nicht vollständig durchführen, darfst du die Kreatur nicht beschwören. Beim Ausführen von Soforteffekten zählt die beschworene Kreatur bereits als Teil der Auslage und nicht mehr als Teil der Hand.

WICHTIG: Betrifft der Dauerhafte Effekt einer Kreatur das Beschwören von Kreaturen, gilt der Effekt noch nicht für das Beschwören dieser Kreatur selbst.



Beispiel: *Tylor beschwört* Kappa, *der Beschwörungskosten von 1 hat. Tylor zahlt dafür . Kappas Effekt, 2 zu erhalten, wenn beim Beschwören einer Kreatur mindestens 1 gezahlt wird, kann Tylor dabei noch nicht nutzen. Dieser Effekt gilt erst, nachdem er* Kappa *beschworen hat.*

Beispiel: *Erica möchte die* Hydra *beschwören.*

Das Spiel ist in der 5. Runde, Erica hat also Platz für 5 Kreaturen in ihrer Auslage. Da sie bisher erst 2 Kreaturen beschworen hat, hat sie noch Platz für die Hydra *und darf die Aktion durchführen.*

Um die Hydra *zu beschwören könnte Erica folgende Kombinationen von Runensteinen zahlen:*

Wert: 4

Wert: 4

oder *Wert: 6 (sie zahlt dann 2 zu viel und bekommt keine Runensteine zurück)*

Erica hat genau *und zahlt damit die Beschwörungskosten, indem sie die Runensteine in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.*

Erica legt die Hydra *offen in ihre Auslage und führt den Soforteffekt der* Hydra *aus.*



Aktion: Eine Kreatur freilassen

Um eine Kreatur freizulassen, lege sie aus deiner Auslage auf den Ablagestapel und zahle Runensteine im Wert der aktuellen Rundenzahl (also 1 in Runde 1, 2 in Runde 2 usw.). Hatte die freigelassene Kreatur einen Dauerhaften Effekt , gilt dieser ab sofort nicht mehr.

WICHTIG: Du darfst nur die Kreaturen aus deiner eigenen Auslage freilassen, nicht die aus der Auslage einer anderen Person.



In der 5. Runde kostet das Freilassen einer Kreatur Runensteine im Wert von 5. Erica möchte Kerberos *freilassen und zahlt* . *Sie zahlt damit 1 mehr als nötig gewesen wäre, bekommt aber keine Runensteine zurück.*

3. Aktivierungsphase

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug. Bist du am Zug, aktiviere jeden Aktiven Effekt von jeder Kreatur in deiner Auslage genau 1×. Hast du mehrere Kreaturen mit Aktiven Effekten, aktiviere sie in einer Reihenfolge deiner Wahl. Du **musst** jeden Effekt aktivieren.
Ausnahme: Erfüllst du die Bedingung für einen Effekt nicht, aktiviere diesen Effekt nicht. Falls du eine Kreatur mit Aktivem Effekt durch einen anderen Effekt aus deiner Auslage ablegst oder zurückrufst, darfst du deren Aktiven Effekt danach nicht mehr aktivieren.
Hast du alle Aktiven Effekte von Kreaturen in deiner Auslage aktiviert (oder hast du keine Kreaturen mit Aktiven Effekten) ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

WICHTIG: Pro Aktivierung darfst du jeden Effekt genau 1× durchführen. Darfst du zum Beispiel 1 Runenstein ablegen, um Punkte zu erhalten, dann darfst du **genau** 1 Stein ablegen, um die Punkte **1×** zu erhalten, selbst wenn du mehrere Runensteine hast.



Beispiel: *Marco hat 5 Kreaturen auf der Hand und 2 Kreaturen mit Aktiven Effekten in seiner Auslage.*



Je nachdem, in welcher Reihenfolge er die Karten aktiviert, kann sein Zug unterschiedlich verlaufen:

A) Macro aktiviert zuerst Odins *Aktiven Effekt und erhält durch seine 5 Handkarten . Anschließend aktiviert er den Aktiven Effekt des* Greifen *und zieht 1 Karte vom Kreaturenstapel.*



ODER

B) Er aktiviert zuerst den Aktiven Effekt des Greifen *und zieht 1 Karte vom Kreaturenstapel. Anschließend aktiviert er* Odins *Aktiven Effekt und erhält durch seine 6 Handkarten .*





Beispiel: *Erica hat* Medusa *beschworen. Solange Erica Handkarten besitzt, muss sie den Aktiven Effekt von* Medusa *in der Aktivierungsphase aktivieren und somit 1 Kreatur von ihrer Hand ablegen. Kann sie keine Karte von ihrer Hand ablegen, aktiviert sie den Effekt nicht. Sie erhält dann auch den Runenstein nicht.*

Rundenende

Wart ihr während der Aktivierungsphase alle am Zug, endet die Runde. Überprüft, ob eine (oder beide) der Bedingungen für das Spielende erfüllt sind (siehe unten). Sollte das nicht der Fall sein, geht es mit der nächsten Runde weiter. Gebt dazu den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter, rückt den Rundenmarker 1 Feld vor und beginnt mit der nächsten Auswahlphase.



Spielende

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde mindestens 1 dieser beiden Bedingungen erfüllt ist:

- Eine Person hat insgesamt 60 oder mehr Punkte.
- Die 10. Runde ist vorbei.

Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die zu diesem Zeitpunkt die meisten beschworenen Kreaturen hat. Sollte es weiterhin einen Gleichstand geben, teilen sich alle daran beteiligten Personen den Sieg.



Überschreitest du 60 Punkte, drehe dein Punkteplättchen auf die Seite mit +60, um dies anzuzeigen, und zähle mit deinem Punktemarker bei 1 auf der Punkteleiste weiter.

Impressum

Autor: Eric Hong
Coverillustration: Stefano Martinuz
Illustrationen: Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz
Graphic Designer: Chong
Developer: Tylor Kim
Project Manager: Marco Jung

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung: Ronja Lauterbach
Redaktion: Ronja Lauterbach, Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Mandoo Games. © 2023 Mandoo Games.
© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

mandoo games
InstaPlay
Instaplay.fr
Pegasus Spiele

Glossar

Effekte ...

aktivieren	Führe den Effekt durch.
kopieren	Kopiere mit einer Kreatur den Effekt einer anderen Kreatur. Behandle den Effekt so, als stünde der Effekt auf der Kreatur, die ihn kopiert. ***Beispiel:*** *Kopierst du mit* Erhabener Djinn *den Aktiven Effekt* Zurückrufen *von* Wichtel*, nimmst du* Erhabener Djinn *wieder auf die Hand, nicht* Wichtel*.*
wählen	Wähle so viele Teileffekte aus, wie angegeben, und aktiviere diese.

Kreaturen ...

ablegen	Lege eine Kreatur auf den Ablagestapel.
beschwören	Wähle 1 Kreatur von deiner Hand, zahle ihre Beschwörungskosten und lege sie offen in deine Auslage.
freilassen	Lege eine Kreatur aus **deiner** Auslage auf den Ablagestapel und zahle Runensteine im Wert der aktuellen Rundenzahl. (Legst du eine Kreatur aus anderen Gründen auf den Ablagestapel, musst du keine Runensteine zahlen.)
verkaufen	Lege eine Kreatur, auf der 1 **deiner** Auswahlmarker liegt, auf den Ablagestapel und nimm dir Runensteine entsprechend ihres Elements aus dem Vorrat.
zähmen	Nimm eine Kreatur, auf der 1 **deiner** Auswahlmarker liegt, auf die Hand.
ziehen	Ziehe eine Kreatur vom Kreaturenstapel und nimm sie auf die Hand.
zurückrufen	Nimm eine Kreatur aus **deiner** Auslage wieder auf die Hand. Sofern kein spezielles Ziel angegeben ist, betrifft der Effekt die Kreatur, mit der du das Zurückrufen aktiviert hast.

Personen ...

wählen	Musst du eine Person wählen, darfst das auch du selbst sein. Musst du eine **andere** Person wählen, darfst das **nicht** du selbst sein.

Punkte ...

erhalten	Rücke deinen Punktemarker 1 Feld vor für jeden Punkt, den du erhältst.
verlieren	Rücke deinen Punktemarker 1 Feld zurück für jeden Punkt, den du verlierst.

Runensteine ...

ablegen	Lege so viele Runensteine in den allgemeinen Vorrat zurück, wie angegeben.
erhalten	Nimm dir so viele Runensteine aus dem allgemeinen Vorrat, wie angegeben. Beachte, dass du nicht mehr als 4 Runensteine behalten darfst.
tauschen	Lege Runensteine von dir in den allgemeinen Vorrat zurück und nimm dir von dort die entsprechenden anderen Runensteine. Beachte, dass du nicht mehr als 4 Runensteine behalten darfst.
zahlen	Lege so viele Runensteine in den allgemeinen Vorrat zurück, wie angegeben, um dafür Kreaturen zu beschwören bzw. freizulassen.