ECHOS DER ZEIT

SPIELREGEL

In einem fantastischen, unberührten Land gebieten vier Fraktionen über verschiedene Bereiche dieser Welt: die tiefen Gewässer mit ihren dunklen Abgründen, die sanften Hügel mit windigen Wiesen und schützenden Wäldern, die unendlichen Weiten des Nachthimmels und die geheimnisvollen, unerforschten unterirdischen Tunnel.

Eine uralte und mächtige Energie fließt durch diese Orte, konzentriert in verborgenen, unerschöpflichen Quellen. Wenn man diese Kraft kontrolliert, kann man den wichtigsten Aspekt der Realität nach eigenem Willen formen: die Zeit selbst – und die Rhythmen, die sie der Außenwelt und dem Leben auferlegt.

Stelle die bestmögliche Gruppe aus Kreaturen und Artefakten zusammen, um die Machtquellen zu erobern. Versuche, den Fluss der Zeit zu kontrollieren und zu manipulieren, um alle anderen zu übertreffen.

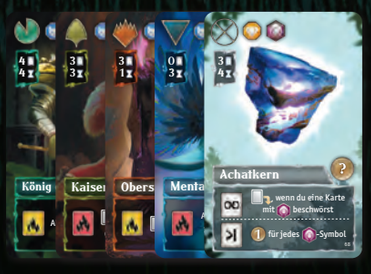
SPIELMATERIAL



4 Zeittableaus
(1 pro Person)



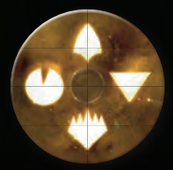
24 Zeitkacheln
(6 pro Person)



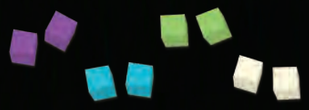
105 Gefolgekarten



6 Quellenkarten



1 Startmarker



8 Aktionsmarker
(2 pro Person)



16 Aktivierungs-
plättchen



40 Siegpunktmarker
(32× 1 SP, 8× 5 SP)

AUFBAU

1. Nehmt euch je **1 Zeittableau** und legt es vor euch.
2. Nehmt euch je **1 Set aus 6 Zeitkacheln** (mit gleichfarbiger Rückseite). Legt 5 davon so auf euer Zeittableau, dass ihr damit dessen Hintergrundbild nachbildet. Legt die übrige Kachel rechts daneben.
3. Nehmt euch je die **2 Aktionsmarker** einer Farbe und legt sie neben euer Zeittableau.
4. Bereitet einen zentralen Vorrat aus Siegpunktmarkern vor, der aus **12 Siegpunkten pro Person** besteht (24/36/48 Siegpunkte bei 2/3/4 Personen). Legt die übrigen Siegpunktmarker in einem zweiten Vorrat etwas abseits bereit.
5. Legt die **Aktivierungsplättchen** als allgemeinen Vorrat bereit.
6. Zieht **pro Person 1 zufällige Quellenkarte** und legt sie aufgedeckt in die Mitte des allgemeinen Spielbereichs (2/3/4 Quellenkarten bei 2/3/4 Personen). Legt die übrigen Quellenkarten zurück in die Schachtel.
7. Bestimmt zufällig eine Startperson und gebt ihr den **Startmarker**.
8. Mischt alle **Gefolgekarten** und legt sie als verdeckten Stapel im allgemeinen Spielbereich bereit.
9. Zieht alle je **7 Gefolgekarten** vom Stapel.

Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, legt alle ungenutzten Tableaus, Kacheln und Marker zurück in die Schachtel.



4.



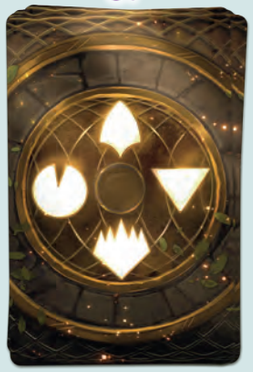
5.

6.





8.





1.

2.



7.



3.



9.

ABBILDUNG: Aufbau des Spielbereichs einer Person und des allgemeinen Spielbereichs im Spiel zu zweit.

ÜBERBLICK

In *Echos der Zeit* spielst du Karten, um dein Gefolge aufzubauen. Durch die Karten in deinem Gefolge kannst du während der Partie Effekte aktivieren und sie geben dir am Ende der Partie Siegpunkte (SP).

Das Besondere dabei ist, dass du Karten aus deiner Hand auf die Kacheln auf deinem Tableau spielst, wobei die Zeitkosten einer Karte angeben, auf welche der Kacheln du sie legen musst. Diese Karten werden erst dann Teil deines Gefolges, wenn sie dein Tableau verlassen und du sie somit beschwörst. Die Kacheln auf deinem Tableau verschieben sich zu Beginn jeder Runde (oder dank spezieller Effekte), was die Zeit darstellt, die deine Karten brauchen, um aktiv zu werden. Du kannst auch Karten auf deinem Tableau bewegen, um sie schneller in dein Gefolge zu beschwören. Nur wenn die Karten Teil deines Gefolges sind, kannst du alle ihre Eigenschaften, Effekte und Symbole nutzen. Außerdem kannst du Kreaturen einsetzen, um verfügbare Quellen zu erobern und deine Macht zu erhöhen. Artefakte helfen dir dabei, ein mächtiges Kombo-System aufzubauen.

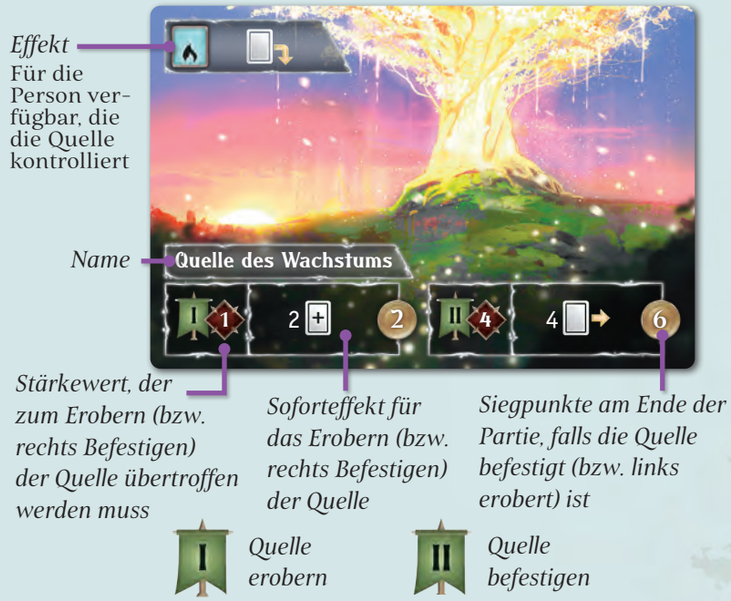
Die Partie endet, sobald der zentrale Vorrat an Siegpunktmarkern aufgebraucht ist, jemand 12 Karten im eigenen Gefolge hat oder alle Quellenkarten befestigt wurden.

MATERIALBESCHREIBUNG

Gefolgekarten



Quellenkarten



Siegpunktmarker

Erhältst du durch einen Karteneffekt , nimm dir den entsprechenden Wert in Markern aus dem zentralen Vorrat.

Musst du abgeben, lege den entsprechenden Wert in Markern zurück in den zentralen Vorrat (hast du weniger SP als du abgeben musst, gib alle deine SP ab).



Spielbereich



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, bis ihr mindestens 1 der Bedingungen für das Ende der Partie erfüllt.

ERSTE ENTSCHEIDUNG

Bevor ihr mit der ersten Runde beginnt, spielt ihr alle je 1 Karte zu den normalen Kosten aus eurer Hand auf euer Tableau.

KARTEN SPIELEN

Um eine Karte aus deiner Hand zu spielen, musst du ihre **Kosten** bezahlen, die oben links in **Karten** (🂠) und **Zeit** (⧗) angegeben sind.

- **Wirf die Anzahl an Karten ab**, die in den Kosten neben dem 🂠-Symbol auf der Karte angegeben ist, die du spielen möchtest. Lege die abgeworfenen Karten auf einen gemeinsamen, offenen Ablagestapel.
- **Lege die Karte auf die Zeitkachel**, die sich an der ⧗-Position befindet, die in den Kosten der Karte angegeben ist.
  Zeigt die Karte 0⧗, spiele sie direkt in dein Gefolge außerhalb deines Tableaus.

KARTEN BESCHWÖREN

Werden Karten Teil deines Gefolges, weil sie dein Tableau verlassen oder du sie direkt in dein Gefolge spielst, dann **beschwörst** du diese Karten. Viele Effekte beziehen sich auf das Beschwören.



BEISPIEL KARTE SPIELEN: Ida spielt den Baumeister. Sie wirft dafür 1 ihrer Handkarten ab und legt den Baumeister auf die Zeitkachel an Position 2⧗.

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr in folgender Reihenfolge ausführt:

A. ZEIT-PHASE
B. AKTIONS-PHASE
C. RUNDENENDE-PHASE

A. ZEIT-PHASE

Diese Phase führt ihr alle gleichzeitig aus. Befolgt dafür diese 2 Schritte (unten links auf eurem Tableau als Symbole abgebildet):

- **Nehmt alle die Zeitkachel**, die sich aktuell nicht auf eurem Zeittableau befindet, und **schiebt sie von links auf euer Tableau**. Dadurch bewegt ihr die anderen Zeitkacheln auf eurem Tableau nach rechts und schiebt eine neue Kachel rechts vom Tableau herunter. Liegen Karten auf der Kachel, die dein Tableau verlässt, beschwörst du sie in dein Gefolge. Liegen 2 Karten darauf, wählst du die Reihenfolge, in der du sie beschwörst.

Hat eine Karte einen Soforteffekt ϟ, darfst du ihn beim Beschwören (und nur dann) aktivieren. Neu beschworene Karten können außerdem dauerhafte Effekte ∞ auf den Karten auslösen, die sich bereits in deinem Gefolge befinden. (Eine Zusammenfassung der Effektarten findest du im *Anhang* auf Seite 7.)
Aktiviert ihr hierbei Effekte, die sich gegenseitig beeinflussen, führt sie beginnend bei der Person mit dem Startmarker und dann im Uhrzeigersinn aus.

- Habt ihr alle eure Zeitkacheln bewegt und alle Effekte ausgeführt, **zieht ihr alle je 1 Gefolgekarte vom Stapel**.

B. AKTIONS-PHASE

Sobald ihr alle die beiden Schritte der Zeit-Phase ausgeführt habt, beginnt die Aktions-Phase. In dieser Phase spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn je 1 Zug (beginnend mit der Person mit dem Startmarker), bis ihr alle je 2 Züge ausgeführt habt.

Platziere in deinem Zug 1 Aktionsmarker auf einer Aktion am unteren Rand deines Tableaus, **um die entsprechende Hauptaktion auszuführen**. Jede Hauptaktion hat 2 Aktionsfelder, sodass du in deinem 2. Zug in dieser Runde dieselbe Hauptaktion erneut ausführen kannst. Bevor und nachdem du deinen Aktionsmarker platzierst, darfst du eine **beliebige Anzahl Freier Aktionen** ausführen (siehe *Freie Aktionen* auf S. 6). Sobald ihr alle **je 2 Züge** ausgeführt habt, endet die Aktions-Phase.

HAUPTAKTIONEN

Es gibt 4 Hauptaktionen:

- **ZIEHE 2 KARTEN**
- **SPIELE 1 KARTE**
- **BEWEGE 2 KARTEN**
- **EROBERE ODER BEFESTIGE 1 QUELLENKARTE**



BEISPIEL BESCHWÖREN: Die Zeitkacheln bewegen sich. Ida beschwört die Seekönigin und die Flüstermuschel. Sie entscheidet sich, die Flüstermuschel zuerst zu beschwören. Anschließend beschwört sie sofort die Seekönigin und löst deren Soforteffekt aus: Sie erhält 2 SP (1 für jedes -Symbol in ihrem Gefolge, also 1 für die zuvor beschworene Flüstermuschel und 1 für die Seekönigin selbst). Zusätzlich löst sie durch das Beschwören der Seekönigin mit dem -Symbol den dauerhaften Effekt der Flüstermuschel aus, durch den sie 1 Karte ziehen darf.

Ziehe 2 Karten
Ziehe 2 Gefolgekarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.

Spiele 1 Karte
Befolge die Schritte, die unter „Karten spielen“ auf Seite 4 beschrieben sind.

Hierbei gilt: Auf jeder Kachel dürfen **maximal 2 Karten gleichzeitig** liegen. Liegen 2 Karten auf einer Kachel, ordne sie etwas versetzt an, sodass beide Karten sichtbar bleiben.

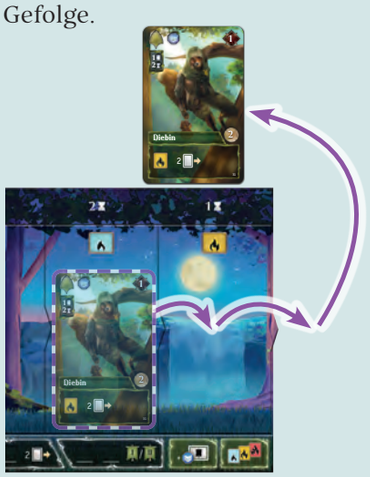
Müsstest du eine neu gespielte Karte auf eine Kachel legen, auf der bereits 2 Karten liegen, lege sie stattdessen auf die erste Kachel links davon, auf der weniger als 2 Karten liegen.

Die Karten auf deinem Tableau zählen noch nicht als Karten in deinem Gefolge, daher stehen dir ihre Symbole und Effekte noch nicht zur Verfügung.

WICHTIG: Es gibt 6 Artefakte, die sich jeweils 2× im Stapel mit den Gefolgekarten befinden. Du darfst jedes davon maximal 1× in deinem Gefolge haben.

Bewege 2 Karten
Bewege 2 Karten auf deinem Zeittableau um je 1 Position oder 1 Karte um 2 Positionen nach rechts.

Du kannst die Bewegung einer Karte nicht auf einer Kachel beenden, auf der bereits 2 Karten liegen. Du darfst sie aber über solche Kacheln bewegen, um Kacheln rechts davon zu erreichen, auf denen noch Platz ist (zähle die voll belegte Kachel dabei ganz normal als 1 Position, um die du die Karte bewegst). Bewegst du eine Karte über die ganz rechte Kachel an Position 1⧗ hinaus, beschwörst du sie in dein Gefolge.



BEISPIEL: Ida führt die Aktion „Bewege 2 Karten“ aus, um die Diebin 2× zu bewegen. Da sie an Position 2⧗ liegt, bewegt sie sich dadurch vom Tableau herunter und Ida beschwört sie in ihr Gefolge.

Erobere oder befestige 1 Quellenkarte

Erobere 1 Quellenkarte
Um eine Quellenkarte zu erobern, musst du eine bestimmte Anzahl an Kreaturenkarten aus deinem Gefolge einsetzen. Dabei darfst du Quellen im allgemeinen Spielbereich erobern sowie Quellen, die eine andere Person bereits erobert hat.

Befolge zum Erobern diese Schritte:

- Wähle eine oder mehrere Kreaturenkarten in deinem Gefolge, die du zum Erobern der Quelle einsetzen möchtest. Du darfst dafür nur Karten wählen, auf denen **kein Aktivierungsplättchen** liegt.

  Möchtest du eine **Quelle im allgemeinen Spielbereich** erobern, muss die **Gesamtstärke** deiner eingesetzten Kreaturen höher sein als der **Stärkewert**, der unten links auf der Quelle neben dem I-Symbol angegeben ist.

  Möchtest du eine Quelle erobern, die **von einer anderen Person kontrolliert** wird, muss die **Gesamtstärke** deiner eingesetzten Kreaturen höher sein als die Gesamtstärke der Kreaturen, die unter der Quelle liegen (siehe unten).
- Nimm die eroberte Quelle und lege sie in dein Gefolge – du kontrollierst sie jetzt.

  Aktiviere sofort den **Eroberungseffekt**, der in dem Kasten rechts neben dem I-Symbol auf der Quelle angegeben ist (der Effekt wird jedes Mal ausgelöst, wenn die Quelle erobert wird).
- **Lege die Kreaturen**, die du zum Erobern der Quelle eingesetzt hast, so **unter die Quelle**, dass der obere Teil ihrer Karten sichtbar bleibt. Liegt eine Kreatur unter einer Quelle, kannst du ihre Effekte nicht mehr nutzen. Alle Symbole oben auf der Karte (Kosten, Fraktion, Art, Spezialisierung, Stärke) sind jedoch immer noch aktiv und du darfst sie weiterhin nutzen, um die Effekte anderer Karten zu verstärken. SP auf den Kreaturen unter einer Quelle wertest du am Ende der Partie ganz normal mit (siehe *Schlusswertung* auf S. 8).

Erobert jemand eine von dir kontrollierte Quelle, bleiben die Kreaturen, die zuvor darunterlagen, Teil deines Gefolges und ihre Effekte stehen dir wieder zur Verfügung.

Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele der in der Partie verfügbaren Quellen du erobern darfst. Du darfst jedoch **mit jeder Erobern-Aktion nur genau 1 Quelle erobern**, nicht mehrere auf einmal.

Viele Quellen haben in der oberen linken Ecke einen Effekt. Kontrollierst du eine Quelle, steht dir dieser Effekt zur Verfügung.

Was die Bedingungen für das Ende der Partie angeht (siehe *Ende der Partie* auf S. 7), nehmen Quellen den Platz von 2 Karten in deinem Gefolge ein, während die Kreaturen darunter nicht mitzählen.



BEISPIEL: Ida entscheidet sich, die Quelle der Zyklen im allgemeinen Spielbereich zu erobern. Sie setzt die Diebin, den Kundschafter und die Prinzessin ein, deren Gesamtstärke 4 ist (1+2+1). Das reicht, um den zum Erobern der Quelle nötigen Stärkewert von 3 zu übertreffen (A). Ida legt die Quelle in ihr Gefolge, legt die 3 Kreaturen darunter und aktiviert sofort den Eroberungseffekt der Quelle, durch den sie ihre Zeitkacheln verschieben darf (B). Möchte eine andere Person in Zukunft diese Quelle erobern, muss die Gesamtstärke ihrer Kreaturen höher sein als die von Idas Kreaturen unter der Quelle.

Befestige 1 Quellenkarte

Möchtest du eine Quelle sicher unter deiner Kontrolle halten, solltest du sie befestigen. **Befestigte Quellen können von keiner anderen Person mehr erobert werden.**

Um eine **von dir kontrollierte Quelle** zu befestigen, muss die **Gesamtstärke** der Kreaturen darunter höher sein als der **Stärkewert**, der unten auf der Quelle neben dem II-Symbol angegeben ist. Ist dies noch nicht der Fall, kannst du mit einer Freien Aktion weitere Kreaturen aus deinem Gefolge unter die Quelle schieben, um die Gesamtstärke zu erhöhen (siehe *Freie Aktionen* unten).

Ist dies der Fall, befolge zum Befestigen diese Schritte:

- **Schiebe die Kreaturen vollständig unter die Quelle**, sodass sie nicht mehr sichtbar sind. Für den Rest der Partie kannst du weder ihre Effekte noch Symbole nutzen. Ihre SP wertest du am Ende der Partie ganz normal mit.
- Aktiviere sofort den **Befestigungseffekt**, der in dem Kasten rechts neben dem II-Symbol auf der Quelle angegeben ist.

Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele der von dir kontrollierten Quellen du in einer Partie befestigen darfst. Du darfst jedoch **mit jeder Befestigen-Aktion nur genau 1 Quelle befestigen**, nicht mehrere auf einmal.

WICHTIG: Erobern und befestigen sind 2 getrennte Aktionen. Du musst eine Quelle also zuerst erobern, bevor du sie befestigen kannst.



BEISPIEL: Ida hat die Quelle der Zyklen erobert und kontrolliert sie mit 5 Kreaturen, die eine Gesamtstärke von 10 haben. Damit übertrifft sie den zum Befestigen der Quelle nötigen Stärkewert von 9 (A). Sie führt die Hauptaktion „Erobere oder befestige 1 Quellenkarte" aus. Sie schiebt alle Kreaturen vollständig unter die Quelle und aktiviert sofort deren Befestigungseffekt, durch den sie 5 SP erhält (B).

FREIE AKTIONEN

Während deines Zuges darfst du **beliebig viele Freie Aktionen** ausführen, ohne dafür einen Aktionsmarker platzieren zu müssen. Du darfst Freie Aktionen **sowohl vor als auch nach deiner Hauptaktion** ausführen.

Es gibt 2 Freie Aktionen:

- **AKTIVIERE DEN FLAMMENEFFEKT EINER KARTE IN DEINEM GEFOLGE**
- **SCHIEBE KREATUREN UNTER EINE VON DIR KONTROLLIERTE QUELLE**

Aktiviere den Flammeneffekt einer Karte in deinem Gefolge

Du darfst die Flammeneffekte auf Gefolge- und Quellenkarten in deinem Gefolge aktivieren, deren Farbe mit der **Farbe des Flammensymbols auf der Zeitkachel übereinstimmt, die gerade nicht auf deinem Tableau liegt**.

Lege ein Aktivierungsplättchen aus dem allgemeinen Vorrat **auf das Flammensymbol** einer Karte, um ihren Effekt zu aktivieren. Du kannst jeden Flammeneffekt nur genau **1× pro Runde** aktivieren. Liegt bereits ein Aktivierungsplättchen auf dem Flammensymbol einer Karte, kannst du ihren Flammeneffekt in dieser Runde also **nicht** erneut aktivieren. Manche Karten aktivieren den Flammeneffekt anderer Karten. Auch in diesem Fall musst du ein Aktivierungsplättchen auf das Flammensymbol der aktivierten Karte legen und darfst ihren Flammeneffekt in dieser Runde nicht erneut aktivieren.

BEISPIEL: Die Zeitkachel mit dem roten Flammensymbol liegt neben Idas Tableau. Daher darf sie den roten Flammeneffekt des Bergarbeiters aktivieren, der Teil ihres Gefolges ist.
Sie legt ein Aktivierungsplättchen auf das rote Flammensymbol des Bergarbeiters und führt dessen Effekt aus, durch den sie 4 Karten ziehen darf.



Schiebe Kreaturen unter eine von dir kontrollierte Quelle
Um die **Gesamtstärke** der Kreaturen unter einer von dir kontrollierten Quelle **zu erhöhen**, darfst du **Kreaturen aus deinem Gefolge unter diese Quelle schieben**. Das erschwert es anderen Personen, die Quelle zu erobern, und ermöglicht es dir, die Stärke zu erreichen, die du für das Befestigen der Quelle benötigst. Du darfst **keine Kreaturen** unter eine Quelle schieben, auf denen ein **Aktivierungsplättchen** liegt.
Bedenke, dass du für das Befestigen einer Quelle eine Hauptaktion mit einem Aktionsmarker (oder dem Effekt einer Karte) ausführen musst. Nur weil du die nötige Stärke zum Befestigen erreicht hast, ist deine Quelle noch nicht automatisch befestigt.



BEISPIEL: Ida schiebt als Freie Aktion den Ritter der Wiesen aus ihrem Gefolge unter die von ihr kontrollierte Quelle der Zyklen. Dadurch erhöht sie die Gesamtstärke der Kreaturen unter der Quelle um 5.

SONDEREFFEKTE

Allgemein gilt, dass alle Effekte nur die Karten **in deinem Gefolge** berücksichtigen. Die einzige Ausnahme sind Effekte, die andere Personen dazu bringen, Karten oder SP-Marker abzuwerfen.

Du kannst mit dem Effekt „Aktivere 1 ϟ-Effekt“ z. B. nur den **Sofort-effekt einer anderen Karte in deinem Gefolge** aktivieren.

KARTEN ENTFERNEN

Manche Effekte fordern dich auf, eine Karte zu **entfernen**, um einen Bonus zu erhalten. Du darfst nur Karten aus deinem Gefolge entfernen. Das dürfen auch Kreaturen unter eroberten Quellen sein (nicht unter befestigten). Die Kreaturen-Gesamtstärke darf dabei unter den Eroberungwert fallen. Entfernst du aber die **letzte Kreatur**, lege die Quelle zurück in den allgemeinen Spielbereich. Du kannst durch einen Entfernen-Effekt **nie die Karte selbst entfernen**, auf der der Entfernen-Effekt steht, sondern musst eine **andere Karte** wählen. Du kannst dich jedoch immer dazu entscheiden, keine Karte zu entfernen und den Bonus nicht zu erhalten.

KOSTENNACHLASS

Viele Effekte erlauben es dir, Karten zu geringeren Kosten zu spielen.

−2 ▮: Spielst du eine Karte, bekommst du den angegebenen Nachlass auf ihre Kartenkosten. Spielst du in diesem Fall z. B. eine Karte, die 3 Karten kosten würde, musst du stattdessen nur 1 Karte dafür abwerfen.

−1 ⧗: Spielst du eine Karte, bekommst du den angegebenen Nachlass auf ihre Zeitkosten. Spielst du in diesem Fall z. B. eine Karte, die du auf Position 2⧗ legen müsstest, legst du sie stattdessen auf Position 1⧗. Ist der Nachlass so hoch, dass du eine Karte auf Position 0⧗ spielen darfst, beschwörst du sie direkt in dein Gefolge.

C. RUNDENENDE-PHASE

Sobald ihr alle eure 2 Hauptaktionen (plus beliebig viele Freie Aktionen) in der Aktions-Phase ausgeführt habt, beginnt die Rundenende-Phase.

Befolgt alle diese Schritte:

- Hast du **mehr als 10 Karten auf der Hand**, lege so viele ab, bis du nur noch 10 Karten hast. Du darfst aussuchen, welche Karten du ablegst.
- Nimm deine **2 Aktionsmarker** von deinem Tableau herunter.
- **Entferne die Aktivierungsplättchen** von all deinen Karten, auf denen welche liegen (auch von Quellen). Lege die Plättchen in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Hast du den **Startmarker**, gib ihn der nächsten Person im Uhrzeigersinn.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet am Ende der Runde, in der mindestens 1 der folgenden Bedingungen erfüllt wurde (selbst wenn die Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt in derselben Runde nicht mehr erfüllt ist):

A. Der zentrale **Vorrat an SP-Markern** ist **aufgebraucht**.

B. Eine Person hat **12 Karten in ihrem Gefolge.** (Eroberte und befestigte Quellen zählen dabei jeweils als 2 Karten, Kreaturen unter solchen Quellen zählen nicht mit.)

C. Alle in der Partie verfügbaren **Quellen** wurden **befestigt**.

Beendet die Runde und fahrt dann mit der Schlusswertung fort. Erhältst du in der letzten Runde noch SP-Marker und der zentrale Vorrat ist aufgebraucht, nimm sie dir stattdessen aus dem 2. Vorrat.

ANHANG

Ziehe 1 Karte vom Stapel.

Spiele 1 Karte von der Hand und bezahle all ihre Kosten.

Bewege 1 Karte auf deinem Tableau um 1 Position nach rechts.

Schiebe die Zeitkachel, die sich nicht auf deinem Tableau befindet, von links auf dein Tableau und damit alle anderen Kacheln nach rechts.

SP-Marker

Erobere 1 Quellenkarte

Stärke

Befestige 1 Quellenkarte

Arten von Effekten:

Sofort: Aktiviere den Effekt, sobald du die Karte in dein Gefolge beschwörst.

Blauer Flammeneffekt

Dauerhaft: Sobald die Karte in deinem Gefolge ist, aktiviere den Effekt jedes Mal, wenn du seine angegebene Bedingung erfüllst.

Gelber Flammeneffekt

Wertung: Aktiviere den Effekt am Ende der Partie während der Schlusswertung.

Roter Flammeneffekt

SCHLUSSWERTUNG

Zählt wie folgt eure Punkte zusammen:

- **Wert der SP-Marker**, die ihr während der Partie erhalten habt.
- **Punkte für Quellen** (die beim linken Kasten angegebenen für eroberte bzw. die beim rechten Kasten angegebenen für befestigte Quellen).
- **Punkte für Karten, die ihr in euer Gefolge beschworen habt**. Dabei zählen die Karten unter eroberten und befestigten Quellen mit. Karten, die sich noch auf eurem Tableau oder eurer Hand befinden, zählen nicht mit. Karten, die einen Wertungseffekt haben, geben euch eine variable Anzahl an Punkten, je nachdem, wie gut ihr deren Bedingung erfüllt. Auch für das Auswerten der Wertungseffekte zählen Karten unter eroberten und befestigten Quellen mit all ihren Symbolen mit.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Herrscht Gleichstand, gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Quellen befestigt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

VARIANTE: WENIGER INTERAKTION

Möchtet ihr eine Partie spielen, bei der die Effekte reduziert sind, die eine Interaktion zwischen euch bewirken, dann entfernt vor Beginn der Partie alle Gefolge- und Quellenkarten mit dem ⚔-Symbol aus dem Spiel. Diese Art von Effekten (die normalerweise dazu führt, dass andere Personen SP-Marker oder Karten abwerfen müssen) wird dadurch nicht gänzlich aus dem Spiel entfernt, kommt aber deutlich seltener vor.



BEISPIEL: Ida hat 10 Punkte durch SP-Marker. Ihre befestigte Quelle der Vernichtung gibt ihr weitere 10 Punkte und ihre eroberte Quelle der Unveränderlichkeit 4 Punkte. Die Karten in ihrem Gefolge sind insgesamt 18 Punkte wert. Die meisten davon befinden sich unter Quellenkarten, zählen für die Schlusswertung aber mit. Der Resonanzstein macht insgesamt 4 von den 18 Punkten aus, da Ida 4 Karten mit -Symbol in ihrem Gefolge hat. Die Karten auf ihrem Tableau und ihrer Hand zählen nicht mit. Ida hat also einen finalen Punktestand von 42 Punkten (10+10+4+18).

IMPRESSUM

Autoren: Roberto Pellei, Simone Luciani
Illustrationen: Giovanni Calore
Künstlerische Leitung: Arianna Santini
Grafik: Giada Lo Duca, Arianna Santini
Redaktion: Giuliano Acquati

Deutsche Ausgabe:
© 2025 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Übersetzung, Redaktion und Satz: Felina Haun
Lektorat: Christof Tisch, Johannes Grimm, Bastian Winkelhaus

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milan - Italy
www.craniocreations.it/en

HAST DU NOCH FRAGEN? FEHLEN TEILE? Kontaktiere uns unter www.feuerland-spiele.de/kontakt/