# INSURRECTION

## Anleitung

*In einem Land aus Schatten schwer,*
*spinnt Königin Kristin ihr Netz im Nebelmeer.*
*Ein Geschenk von Tore, von der Nacht verzehrt,*
*ein dunkles Zeichen, welches das Licht zerstört.*

*Doch eins allein wird ihr nicht reichen –*
*Zehn braucht sie für ewig finstere Zeiten.*
*Ihre Knechte folgen ihrem Wort,*
*doch Rebellen brechen Mauern fort.*

*Das Schicksal aller Reiche – Licht oder Nacht –*
*liegt nun bei dir. Drum triff deine Wahl*
*mit Bedacht!*



## SPIELMATERIAL

**104 Karten**



70 Kreaturen



14 Oberhäupter



1 Rebellenfestung



1 Kristins Festung



12 Landschaften




6 Übersichten



1 Rebellenstein

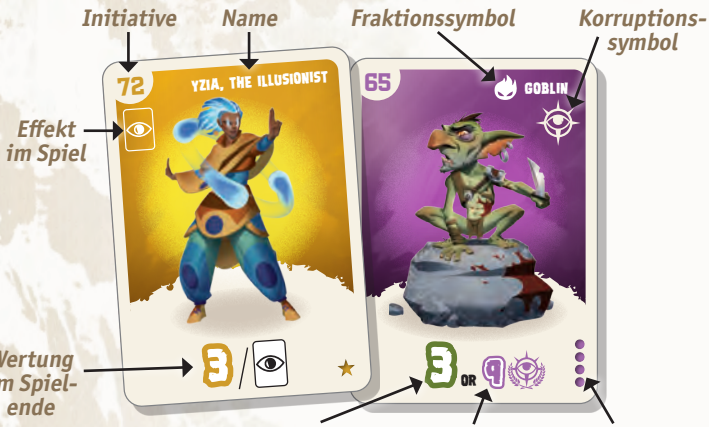


1 Wertungsblock

***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***

# AUFBAU DER KARTEN

## • Oberhäupter und Kreaturen •




## • Landschaften •



# SPIELVORBEREITUNG




1. **Bildet den Pfad:** Legt die **Rebellenfestung** nach ganz links in die Spielfläche. Legt rechts daneben **4 zufällig bestimmte Landschaften** und nach ganz rechts **Kristins Festung**, sodass der Pfad insgesamt 6 Karten umfasst. Legt den **Rebellenstein** (kurz: die Rebellion) links neben die Rebellenfestung.

**Erste Partien:** Wir empfehlen, zunächst mit den Grund-Landschaften zu spielen. Zieht zufällig 2 A-Landschaften und 2 B-Landschaften und legt sie in zufälliger Reihenfolge aus.

2. Mischt alle **Kreaturen** und teilt an jede Person verdeckt **3 Kreaturen** aus. Legt die restlichen **Kreaturen** verdeckt als **Kreaturenstapel** in die Mitte der Spielfläche. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel für besiegte **Kreaturen** (den **Friedhof**).

3. Mischt alle **Oberhäupter** ★ und teilt an jede Person verdeckt **2 Oberhäupter** ★ aus. Wählt jeweils **1 Oberhaupt** ★ aus und behaltet es verdeckt auf eurer Hand. Mischt die nicht gewählten **Oberhäupter** ★ zusammen mit den übrigen **Oberhäuptern** ★ und bildet einen verdeckten **Oberhauptstapel**.

**Erste Partien:** Spielt ihr nur mit Grund-Landschaften, benötigt ihr keinen Oberhauptstapel. Legt ihn zurück in die Box.

4. Nehmt euch jeweils 1 **Übersichtskarte** und legt sie vor euch aus.

5. Wer zuletzt gegen etwas rebelliert hat, beginnt. Bestimmt alternativ zufällig, wer beginnt.

## · Kampf um die Herrschaft ·

Die guten Völker des Landes versuchen, die böse Königin Kristin vom Thron zu stoßen.

Auf vielen Karten findet ihr **Korruptionssymbole** . Im Verlauf der Partie prüft ihr zu verschiedenen Zeitpunkten, ob 10 oder mehr **Korruptionssymbole** auf den Karten im Spielbereich sichtbar sind. Ist dies der Fall, triumphiert Kristin und behält ihre Macht – und das Spiel endet sofort! Andernfalls endet das Spiel nach der 6. Runde und die Rebellion erlangt die Macht.

Der Ausgang dieses Konflikts spielt für euch nur in der Vergabe der Siegpunkte eine Rolle. In beiden Fällen gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten.

# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden – höchstens jedoch 6. Es kann vorzeitig enden, wenn Kristin im Kampf um die Herrschaft triumphiert.

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

**1. Die Rebellion schreitet voran – 2. Vorbereitung des Spielzuges – 3. Ausführen des Spielzuges**

## 1 DIE REBELLION SCHREITET VORAN

- (A) Bewegt die Rebellion nach rechts auf die nächste Karte des Pfades.
- (B) Deckt so viele Kreaturen auf, wie die rote Zahl oben links auf der erreichten Landschaft angibt und legt sie zu den anderen Kreaturen in den **Spielbereich** unter dem Pfad.






- **Korruption:** Sind jetzt in Summe **10 oder mehr** **Korruptions-symbole** auf den Karten im Spielbereich sichtbar, triumphiert Kristin im Kampf um die Herrschaft und das Spiel endet **sofort**. Fahrt dann mit der Wertung fort. Andernfalls folgt Phase 2.



## 2 VORBEREITUNG DES SPIELZUGES




- (A) Zieht jeweils 1 Kreatur verdeckt auf eure Hand. (Eine Erinnerung findet ihr oben rechts auf jeder Landschaft.)
- (B) Wählt nun gleichzeitig je 1 Karte aus eurer Hand aus und legt sie verdeckt vor euch aus. (Ihr dürft entweder 1 Kreatur oder 1 Oberhaupt wählen.)
- (C) Deckt gleichzeitig eure ausgewählten Karten auf.

## 3 AUSFÜHREN DES SPIELZUGES

Führt nun in Reihenfolge euer Initiative eure Züge aus. Es beginnt die Person, die die Karte mit der höchsten Initiative gespielt hat, danach folgen alle anderen in absteigender Initiative-Reihenfolge.

Führe in deinem Zug folgende Aktionen aus:

- (A) Hat deine ausgespielte Karte ein Symbol für **Besiegen** und/oder **Spähen**, darfst du folgende Effekte abhandeln:

**Besiegen:** Entferne 1 offene Karte im Spielbereich und lege sie auf den Ablagestapel (Friedhof).

Ausnahme: Karten mit diesem Symbol können durch Besiegen nicht entfernt werden.

**Spähen:** Sieh dir geheim die oberste Karte des Kreaturenstapels an. Lege die angesehene Karte entweder verdeckt **unter** den Kreaturenstapel oder offen in den Spielbereich.

Hat deine Karte beide Symbole, darfst du die Effekte in einer Reihenfolge deiner Wahl abhandeln.

- (B) Wähle 1 der im Spielbereich ausliegenden Karten aus und nimm sie auf deine Hand.
- (C) Lege deine ausgespielte Karte in den Spielbereich. Jetzt endet dein Spielzug und die Person mit der nächstniedrigeren Initiative ist am Zug.

**Korruption:** Prüft **am Ende des Zuges jeder Person**, ob auf den Karten im Spielbereich in Summe 10 oder mehr **Korruptionssymbole** sind. Ist dies der Fall, triumphiert Königin Kristin im Kampf um die Herrschaft und das Spiel endet, sobald jede Person ihren Spielzug ausgeführt hat. Fahrt dann mit der Wertung fort.

> ***Wichtig:*** *Bist du am Zug und Kristin hat im Kampf bereits triumphiert, müssen auch am Ende deines Zuges mindestens 10* ***Korruptionssymbole*** *in der Auslage liegen.*
>
> *Nur in dem seltenen Fall, dass du dadurch keine Karte aus der Auslage nehmen kannst, darfst du stattdessen deine ausgespielte Karte wieder auf die Hand nehmen. Andernfalls ist das nicht erlaubt.*

Habt ihr alle euren Zug durchgeführt und der Kampf ist noch nicht entschieden, beginnt eine neue Runde. Nach Ende der 6. Runde endet das Spiel ebenfalls und die die Rebellion erlangt die Macht. Fahrt mit der Wertung fort.



**Beispiel:**




**Katja** ist am Zug und hat die Karte *Chaos* ausgespielt.




In ihrem Zug nimmt sie die *Tiermeisterin* auf ihre Hand. Danach legt sie die Karte *Chaos* in den Spielbereich. Am Ende ihres Zuges sind auf den Karten im Spielbereich **11 Korruptionssymbole** zu sehen. Dadurch **triumphiert Kristin** und das Spiel endet, sobald jede Person ihren Zug ausgeführt hat.






Als nächstes ist **Stefan** am Zug. Er hat ein *Skelett* ausgespielt. Er nimmt in seinem Zug den *Krieger* auf seine Hand und legt das *Skelett* in den Spielbereich.




Jetzt ist **Christian** am Zug. Er hat den *Gnoll* gespielt. Er darf den Besiegen-Effekt des Gnolls nicht ausführen, weil durch das Entfernen einer Karte im Spielbereich die Anzahl der **Korruptionssymbole** unter 10 fallen würde. Egal, welche Karte er dann auf die Hand nimmt, er könnte seinen Spielzug nicht mit mindestens 10 **Korruptionssymbolen** in der Auslage beenden. Christian nimmt das *Skelett* auf seine Hand und legt den *Gnoll* in den Spielbereich. Jetzt haben alle Personen ihren Zug durchgeführt und das Spiel endet.

# SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet am Ende der 6. Runde, wenn die Rebellion die Festung eingenommen hat, oder zuvor, falls Königin Kristin im Kampf um die Herrschaft triumphiert.

Deckt dann all eure Handkarten auf, handelt ggf. Spielende-Effekte eurer **Oberhäupter** ★ ab (von höchster zu niedrigster Initiative) und notiert eure Punkte auf dem Wertungsblock.

Ab Seite 12 erklären wir, wie die Punktevergabe der verschiedenen Kreaturen funktioniert.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die daran beteiligte Person, die das **Oberhaupt** ★ mit der kleinsten Initiative hat.

## · Wertungsbeispiel ·




Katja deckt ihr Handkarten auf und hat die folgenden Karten: 1 *Drache*, 1 *Gnoll*, 1 *Tiermeisterin*, 5 *Kriegsbären*, 1 *Prophet* sowie ihr Oberhaupt, die *Druidin Yel*.

- Die Rebellion war erfolgreich, also ist ihr Drache 7 Punkte wert, aber ihr *Gnoll* nur 4 Punkte.
- Für die *Tiermeisterin* erhält Katja 2 Punkte sowie 2 weitere Punkte pro Tier. In Summe erhält Katja für die *Tiermeisterin* 16 Punkte.
- Katja hat die meisten *Kriegsbären*, also erhält sie für jeden *Kriegsbär* 7 Punkte, in Summe sind das 35 Punkte.
- Da eine andere Person ebenfalls einen *Propheten* vorzeigt, erhält Katja für ihren *Propheten* nur 4 Punkte.
- Die *Druidin Yel* gibt Katja für jedes Set aus 1 Tier und 1 **Korruptionssymbol** 3 Punkte. In Summe erhält Katja für ihr Oberhaupt somit 9 Punkte.

**Katja hat insgesamt 75 Punkte.**

## KLARSTELLUNGEN

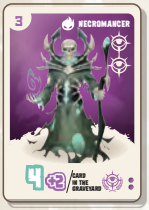
- Kristin kann im Kampf um den Thron in Phase 3 am Ende des Zuges jeder Person triumphieren. Dennoch führen alle Personen noch ihren Spielzug aus. Erst danach folgt die Wertung.
- Wenn Kristin im Kampf um den Thron bereits in Phase 1 der Runde triumphiert, führt ihr alle keine Spielzüge mehr aus.
- Die Effekte von Landschaften haben Vorrang vor den Effekten auf Kreaturen und Oberhäuptern.
- Es ist möglich, dass eine Person keine oder mehrere Oberhäupter auf der Hand hat.
- Nur Karten, die durch die Besiegen-Aktion entfernt werden, legt ihr auf den Friedhof. Alle anderen Karten, die abgeworfen werden, legt ihr unter den Kreaturenstapel.
- Sind im Kreaturenstapel nicht genügend Karten, wenn ihr Karten aufdecken bzw. ziehen müsstet oder die Spähen-Aktion ausführen möchtet, mischt nicht den Ablagestapel, sondern überspringt den Schritt oder die Aktion.

# ÜBERSICHT DER KARTEN

## · Kreaturen ·

Hier erklären wir, wie die Wertung für einige besondere Kreaturen funktioniert.

- Viele Kreaturen (z. B. *Goblins*) geben unterschiedlich viele Punkte, je nachdem ob die Rebellion erfolgreich war oder Kristin im Kampf um die Herrschaft triumphiert hat. Punkte, die nur vergeben werden, falls Kristin im Kampf triumphiert hat, haben folgendes Symbol: .
- Viele Kreaturen (z. B. *Okkultisten*) geben Punkte für bestimmte Symbole. Sofern nicht anders angegeben, zählen dabei nur die Symbole auf Karten in deiner Hand.
- Einige Kreaturen (z. B. *Zwerge*) geben hingegen Punkte für Karten im Spielbereich. Die Karten auf deiner Hand sind hierbei egal.




**Nekromanten** geben immer 4 Punkte. Zusätzlich geben sie 2 Bonuspunkte pro Karte im Friedhof, falls Kristin triumphiert hat.




**Schatten** geben 0 Punkte, wenn die Rebellion erfolgreich war. Sie geben 7 Punkte, wenn Kristin triumphiert hat und sogar 15, wenn zusätzlich der Rebellenstein bei Spielende auf Kristins Festung steht.




**Barden** geben 6 Punkte pro Paar an Soldaten auf deiner Hand, aber nur, wenn die Rebellion erfolgreich war. Hat Kristin triumphiert, geben Barden hingegen -2 Punkte.

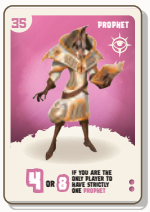



**Musketiere** geben allein 3 Punkte. Hast du 2 Musketiere, geben sie jeweils -1 Punkt (in Summe also -2). Hast du 3 Musketiere, geben sie jeweils 9 Punkte (in Summe also 27).

Hast du mehr als 3 Musketiere, gibt der 4. Musketier wieder 3 Punkte usw.




**Kriegsbären** geben 3 Punkte. Hast du die alleinige Mehrheit an Kriegsbären, gibt jeder Kriegsbär hingegen 7 Punkte (Gleichstand reicht nicht).




**Propheten** geben 8 Punkte, wenn keine andere Person ebenfalls einen Propheten auf der Hand hat. Andernfalls geben sie nur 4 Punkte. Propheten im Spielbereich spielen für die Wertung keine Rolle.




Die **Prinzessin** gibt 18 Punkte, jedoch 1 Punkt weniger für jedes Schergen- und/oder Korruptionssymbol im Spielbereich. Sind dort mehr als 18 dieser Symbole zu sehen, kann ihr Punktewert auch negativ sein, z. B. -1 bei 19 dieser Symbole im Spielbereich.

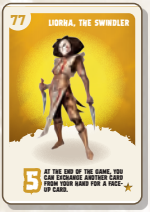
# • Oberhäupter •




**Qhia** gibt 15 Punkte, jedoch 2 Punkte weniger für jedes Schergensymbol im Spielbereich. Sind dort mehr als 7 Schergensymbole zu sehen, kann ihr Punktewert auch negativ sein, z. B. -3 bei 9 Schergensymbolen.

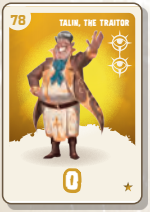



**Azel** gibt 3 Punkte für jedes Paar an Korruptionssymbolen auf den Karten im Spielbereich, wenn die Rebellion erfolgreich war. Triumphierte hingegen Kristin, gibt Azel 0 Punkte.

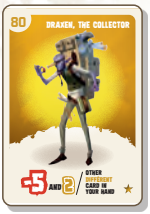



**Liohra** gibt 5 Punkte. Du darfst vor der Wertung (aber nachdem alle Personen ihre Handkarten aufgedeckt haben) genau 1 Karte von deiner Hand mit 1 Karte im Spielbereich tauschen. Dadurch dürfen die Korruptionssymbole auch unter 10 fallen, falls Kristin triumphiert hat. (Kristin triumphiert dennoch.)

Du darfst bei diesem Tausch keine *Spähen* oder *Besiegen* Aktion ausführen.



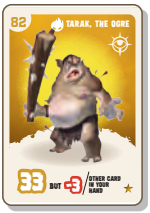

**Talin** gibt 0 Punkte. Im richtigen Moment gespielt hilft er dir dabei, dass Kristin triumphiert, da er eine hohe Initiative und 2 Korruptionssymbole hat.



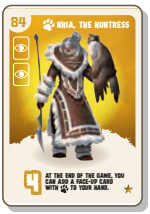

**Draxen** gibt -5 Punkte. Zusätzlich gibt er für jede andere Karte, die du nur einmal auf deiner Hand hast, 2 Punkte. (Hast du also nach 6 Runden keine doppelten Karten, ist er 9*2-5 = 13 Punkte wert.)



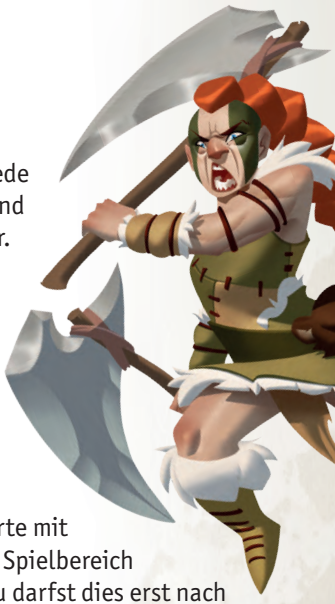

**Fenriz** gibt 14 Punkte. Für jede Karte in deiner Hand, die kein Schergensymbol hat, gibt Fenriz 1 Punkt weniger.




**Tarak** gibt 33 Punkte. Für jede andere Karte auf deiner Hand gibt Tarak 3 Punkte weniger. (Je früher das Spiel endet, desto mehr Punkte gibt Tarak.)




**Nhia** gibt 4 Punkte. Du darfst vor der Wertung (aber nachdem alle Personen ihre Handkarten aufgedeckt haben) eine Karte mit einem Tatzensymbol im Spielbereich auf deine Hand nehmen. Du darfst dies erst nach Liohra tun, falls jemand Liohra auf der Hand hat.



## · Fortgeschrittene Landschaften ·

Nach einigen Partien könnt ihr mit fortgeschrittenen Landschaften spielen. Diese haben jeweils eine einzigartige Regel, die das Spielgeschehen verändert. Es gilt immer nur die Regel der Landschaft, auf der die Rebellion gerade steht.

Sie kann euch alle betreffen oder nur die Person mit der höchsten bzw. niedrigsten Initiative.

## IMPRESSUM

**Spieldesign:** Tore Næss
**Illustrationen:** Louis Gennart
**Projektmanagement & Redaktion:** Benoit Bannier
**Grafikdesign:** Igor Polouchine

**Deutsche Ausgabe:**
**Grafikdesign:** Jessy Töpfer
**Redaktion:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock. © 2025 La boite de Jeu. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

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

ORIGAMES

LA BOÎTE DE JEU

Pegasus Spiele

*Wir machen Spaß!*
*www.pegasus.de*

