PENDULUM

AUTOR: TRAVIS JONES ILLUSTRATION: ROBERT LEASK

Als die Götter die Welt Dünya (Deun-ya) erschufen, gaben sie ihr keine Ordnung. Gewalt regierte und nur die Stärksten überlebten - und auch das nur mühsam. Dies war die Zeit des Chaos.

Die Drachen stiegen zu einer furchterregenden Macht auf und beanspruchten schließlich unangefochten die Herrschaft über Dünya. Sie gaben der Welt eine Ordnung, aber es war eine voller Elend und Leid. Dies war die Zeit der Dunkelheit.

Schließlich gewann ein Mann, Surcil, die Liebe von Gahael, dem Gott der Jahreszeiten und dem Hüter der Zeit. Gahael beschenkte Surcil mit einem Teil seiner Macht und machte ihn so unsterblich. Surcil stürzte die Drachen und beendete ihre Herrschaft der Unterdrückung. Er wurde der Zeitlose König und herrschte viele Jahrhunderte über das endlich friedliche Dünya. Dies war die Zeit der Ordnung.

Doch nun ist der Zeitlose König verschwunden und das Reich in Aufruhr. Warum oder wohin er verschwand und welches Schicksal ihn ereilte, das weiß niemand - auch wenn es viele Gerüchte gibt. Das Gefüge seiner stabilen Herrschaft löst sich langsam auf und zurück bleibt ein instabiles Machtvakuum. Und so beginnt die Zeit der Veränderung.

Als Gahael dem Zeitlosen König seine Macht gewährte, schmiedete er auch die große eiserne Uhr, die auf dem Großen Platz von Montbrielle aufgestellt wurde. Gahael verkündete, dass die Uhr nie still stehen würde, solange die Herrschaft des Zeitlosen Königs andauere. Doch mit dem Verschwinden des Zeitlosen Königs blieb die Uhr stehen und das eiserne Pendel hängt nun bewegungslos hinter dem Glas. Viele haben es versucht, doch das Pendel lässt sich nicht bewegen. Die Legende besagt, nur wenn ein Anführer wahrlich das Erbe des Zeitlosen Königs antritt, dann wird der Erbe den Großen Platz betreten und das Pendel wieder in Gang bringen. Die eiserne Uhr wird wieder laufen und den Beginn einer neuen Ära, einer neuen Zeit, anzeigen.

In Pendulum seid ihr mächtige Adelige, die darum wetteifern, dem Zeitlosen König als wahrer Regent von Dünya nachzufolgen. Jeder Adelige im Spiel ist einzigartig. Ihr befehligt eure Arbeiter, wendet Kriegslisten an und erweitert euer Herrschaftsgebiet mit Provinzen. Dies alles geschieht in Echtzeit, um Rohstoffe und Stimmen zu erhalten und auf den vier Siegpunktleisten (Stärke, Ansehen, Beliebtheit und Legendäre Errungenschaft) voranzuschreiten. Nutzt eure Zeit weise, da nur derjenige, der sich als am geeignetsten erweist, während der letzten Ratsversammlung als neuer Zeitloser Herrscher ausgerufen wird!

Pendulum ist ein zugloses Echtzeitstrategiespiel für 1 bis 5 Spieler. Die Spieler müssen die echte Zeit für ihre Strategie im Auge behalten, um die Mitspieler zu schlagen. Es gilt, die Zeit bei verschiedenen Aktionsarten gut zu nutzen und die richtige Balance zwischen Planung, Analyse und Ausführung zu finden. Schneller ist nicht immer besser! Es gewinnt, wer seine Zeit am effektivsten plant und nutzt.

> Der Spielfluss in Pendulum mag anders sein als in anderen Strategiespielen, die ihr kennt. Außer der regelmäßigen Ratsphase gibt es keine Züge oder sonstige Phasen, die ihr nacheinander durchführt. Ihr alle wählt und spielt eure Aktionen für euch. Daher ist es wichtig, dass ihr alle die Regeln komplett verstanden habt, um Pendulum spielen zu können. Sollte es für einen von euch die erste Partie sein, empfehlen wir zunächst (oder zumindest die erste Runde) ohne Echtzeit zu spielen (siehe *Spiel ohne aktive Sanduhren*, Seite 20).

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett

1 Ratstableau

5 Spielertableaus (doppelseitig)

1 Zeitanzeigetableau (optional)

KARTEN & PLÄTTCHEN


5 Übersichten für fortgeschrittene Anführer


5 Aktionsübersichten (1 pro Spieler)


1 Ratsübersicht (Plättchen)


56 Provinzen


10 Errungenschaften


40 Kriegslisten (4 pro Anführer)


1 Ratsbelohnung „großer Arbeiter“


25 Ratsbelohnungen


5 finale Ratsbelohnungen


10 10-Stimmenplättchen (2 pro Spieler)

MARKER

15 kleine Arbeiter (3 pro Spieler)



10 große Arbeiter (2 pro Spieler)



20 Siegpunktmarker (4 pro Spieler)



5 sechseckige Privilegmarker (1 pro Spieler)



5 achteckige Errungenschafts-marker (1 pro Spieler)



150 Rohstoffwürfel (je 50, jeweils 10 pro Spieler)



50 Stimmenmarker



3 Sanduhrmarker



1 Legendäre Errungenschaft



1 Zeitmarker (optional)


für Partien ohne Echtzeit

SANDUHREN

1 lila: 3 Minuten



1 grün: 2 Minuten



1 schwarz: 45 Sekunden



ALLGEMEINER AUFBAU

1 Legt das Spielbrett (A) mit der Seite, die zu eurer Spielerzahl passt, in die Mitte des Tisches. Eine Seite ist für 1-3, die andere für 4-5 Spieler.

2 Legt das Ratstableau (B) neben das Spielbrett und legt die Ratsübersicht daneben.

3 Stellt die 3 Sanduhren jeweils auf den obersten goldenen Kreis (neben der oberen Reihe) in ihrem farblich passenden Aktionsbereich. Legt die 3 Sanduhrmarker (lila) auf die 3 übrigen goldenen Kreise im lila Aktionsbereich.

4 Mischt die 10 Errungenschaftskarten und legt sie verdeckt auf das angezeigte Feld im roten Banner auf dem Brett. Deckt die oberste Errungenschaft auf das darunterliegende Feld auf und legt den Marker Legendäre Errungenschaft auf den Stern mittig auf der Karte.

PROVINZKARTEN

5 Mischt die Provinzen und legt sie verdeckt auf den Provinzbereich. Deckt dann die obersten 4 Karten als Auslage auf.

RATSBELOHNUNGSKARTEN

6 Legt die Ratsbelohnung „großer Arbeiter“ offen auf ihr Feld auf dem Ratstableau. (Die Karte hat eine andere Rückseite.)

7 Sucht die 5 finalen Ratsbelohnungen heraus (rote Rückseite und Pokal in der linken oberen Ecke), mischt sie und legt sie verdeckt auf das blaue Feld mit dem Pokal. Sie sind der untere Teil des Belohnungsstapels und kommen in der vierten Ratsphase ins Spiel.

Mischt die 25 Ratsbelohnungen verdeckt und zieht 10 zufällige Karten, die ihr in die Schachtel zurücklegt (sie sind nicht im Spiel). Legt die restlichen 15 Ratsbelohnungen verdeckt auf die 5 finalen Ratsbelohnungen und deckt dann die 5 obersten Ratsbelohnungen auf die 5 freien Plätze des Ratstableaus auf.

ZEITANZEIGETABLEAU



Wenn ihr mit Sanduhren spielen möchtet, legt das Zeitanzeigetableau und den Zeitmarker in die Schachtel zurück. Möchtet ihr ohne Sanduhren spielen, dann lest nach dem persönlichen Aufbau die Regeln *Spiel ohne aktive Sanduhren* auf Seite 20.

Da Pendulum ein Echtzeitspiel ist, solltet ihr unbedingt darauf achten, dass ihr alle das komplette Spielbrett und euer eigenes Spielertableau gut erreichen könnt. Hier ist ein vorgeschlagener Aufbau gezeigt, aber ihr könnt natürlich den Aufbau an euren Tisch und verfügbaren Platz anpassen.

6 Ich gehöre zum persönlichen Aufbau auf der nächsten Seite.



PERSÖNLICHER AUFBAU

Jeder erhält 1 Aktionsübersicht, 2 10-Stimmenplättchen, ein Set Siegpunktmarker (je 1 in Rot, Blau, Gelb, Grau) und ein Set Rohstoffwürfel (je 10 in Rot, Blau, Gelb) und 10 Stimmenmarker. Auf diese Materialien habt nur ihr selbst Zugriff, sie limitieren aber auch, wie viel ihr davon während des Spiels erhalten könnt. Legt alle übrigen dieser Materialien in die Schachtel zurück. Jeder erhält ein zufälliges Spielertableau. Eine Seite des Tableaus (F) ist für erfahrene Spieler *(siehe Seite 5)*. Wir empfehlen, in den ersten Partien die einfache Seite zu nutzen. Spielt ihr mit der fortgeschrittenen Seite, dann nehmt euch die passende Übersichtskarte.

1. Das Spielertableau zeigt über dem Namen des Anführers sein Symbol. Nehmt euch das zugehörige (mit dem Symbol auf der Rückseite und der Vorderseite rechts unten markierte) Set der 4 Kriegslistkarten. Legt die Karten von nicht genutzten Anführern in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.

2. Legt euer Spielertableau vor euch und die Aktionsübersicht daneben.

3. Sortiert eure Rohstoffwürfel nach Farbe und legt sie in Reichweite neben euer Tableau. Legt die beiden 10-Stimmenplättchen zu eurem Stapel Stimmenmarker (nutzt sie, falls ihr mehr als 10 oder 20 Stimmen erhaltet). Legt dann so viele Rohstoffwürfel aus eurem Vorrat auf die Rohstoffkästen eures Spielertableaus, wie jeweils in der rechten unteren Ecke der Kästen angegeben. Dies ist die Anzahl eurer Startrohstoffe, die ihr zur Verfügung habt.

Wählt eine Farbe und nehmt euch das folgende zugehörige Material: 1 sechseckiger Privilegmarker, 1 achteckiger Errungenschaftsmarker, 3 kleine Arbeiter und 2 große Arbeiter.

Stellt dann

4. eure Siegpunktmarker (SP-Marker) auf das linke Feld ihrer jeweiligen Siegpunktleiste oben auf eurem Tableau,

5. euren achteckigen Errungenschaftsmarker neben euer Tableau,

6. alle sechseckigen Privilegmarker in zufälliger Reihenfolge auf die Privilegleiste auf dem Spielbrett *(siehe Aufbau auf Seite 3)*.

Jeder Anführer hat eine einfache und eine fortgeschrittene Seite. Die fortgeschrittene Seite ist mit einem (F) gekennzeichnet. Für sie gibt es auch jeweils eine Übersichtskarte. Wir empfehlen mit einem fortgeschrittenen Anführer erst zu spielen, wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid. Spielt ihr mit einem fortgeschrittenen Anführer, dann lest euch vor der Partie die Übersichtskarte des Anführers durch.

ARBEITER

A Stellt 1 kleinen und 1 großen Arbeiter in die Mitte eures Spielertableaus. Diese Arbeiter sind im Spiel und stehen euch zur Verfügung.



Stellt euren anderen großen Arbeiter neben das Ratstableau. Ihr könnt ihn nur erhalten, wenn ihr die Ratsbelohnung „großer Arbeiter“ wählt (ihr tauscht dann einen eurer kleinen Arbeiter aus).

B Stellt eure restlichen beiden kleinen Arbeiter neben euer Spielertableau. Sie sind noch nicht im Spiel und ihr könnt sie noch nicht einsetzen. Ihr könnt sie über eine eurer Kriegslisten erhalten.



WICHTIG: Ihr dürft nie mehr als 4 Arbeiter haben. (Die Größe spielt keine Rolle.)

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dann beachtet die Regeln für ein *Spiel mit 2-3 Spielern* auf Seite 20.

Startspieler: Pendulum ist ein zugloses Echtzeitspiel. Daher gibt es keinen Startspieler! Kein langes Warten mehr, bis ihr wieder an der Reihe seid.

DER SPIELBEGINN

Bevor ihr anfangt, setzt jeder in - Reihenfolge (siehe *Kaiserliches Privileg*, Seite 7) 1 großen Arbeiter auf ein oberes Aktionsfeld in einer unteren Aktionsreihe. Setzt dann in der gleichen Reihenfolge 1 kleinen Arbeiter ein. Dabei gelten alle normalen Einsetzregeln (siehe *Arbeiteraktionen*, Seite 9). Habt ihr das getan und seid alle bereit, dreht alle Sanduhren um, stellt sie neben die untere Aktionsreihe und beginnt!

Sollte ein Mitspieler das Spiel nicht kennen, empfehlen wir, mit regelmäßigen Pausen oder die erste Runde ohne Sanduhren zu spielen (siehe *Spiel ohne aktive Sanduhren,* Seite 20).

	EINFACH	FORTGESCHRITTEN	
GAMBAL	DER TRICKREICHE	DER REBELL	*Gambal wurde ohne Adelstitel geboren. Dennoch versucht er mit aller Kraft, mit unkonventionellen Mitteln an die Macht zu gelangen.* Gambals längste Siegpunktleiste ist Beliebtheit, da für ihn viel mehr von der Zuneigung der Bevölkerung abhängt, als von Ansehen und Stärke.
BOLK	DER CHAMPION	DER KRIEGSTREIBER	*Bolk diente als Erster General des Zeitlosen Königs, bevor Surcil verschwand. Der Minotaurus plant, die Loyalität der Armee des Reiches zu nutzen, um sich den Thron zu erkämpfen.* Bolks längste Siegpunktleiste ist Stärke, da er seine Stärke im Kampf zu seinem Vorteil nutzen muss, um sich den Titel des Zeitlosen Königs zu sichern.
MESOAT	DER RICHTER	DER PAZIFIST	*Mesoat, einer der Sphinxe aus der Himmelsstadt Almadinat, ist der derzeitige Hohepriester des Gahael. Während viele Bürger noch nie einen leibhaftigen Sphinx gesehen haben, blickten die Adeligen schon immer mit großem Respekt zu den alten Kreaturen auf.* Mesoats längste Siegpunktleiste ist Ansehen, da er auf seinem Weg zum Thron auf die Unterstützung der regierenden Adelsklasse setzt.
LICINIA	DIE UNERBITTLICHE	DIE ALCHEMISTIN	*Licinia ist für ihre unbarmherzige Art bekannt und versucht mit allen Mitteln die Macht zu ergreifen. Gerüchten zufolge strebt sie danach die dunklen Mächte zu entfesseln, um im Rennen um den Thron einen Vorteil zu erlangen.* Als Opportunistin verfolgt Licinia alle drei Hauptsiegpunktleisten gleich stark.
DHRENKIR	DER LISTIGE	DER TYRANN	*Dhrenkir möchte die Ordnung der Drachen, die vor dem Zeitlosen König herrschten, wieder einführen - natürlich in seiner Version. Obwohl Historiker diese Herrschaft der Drachen als die Zeit der Dunkelheit bezeichnen, schart Dhrenkir mit seinen Versprechen von Strenge und Ordnung viele Anhänger um sich.* Dhrenkirs längste Siegpunktleiste ist Beliebtheit (als Tyrann Ansehen). Er benötigt den Rückhalt der Bevölkerung, um das erstarrte Machtgefüge, das nicht erneut einen Drachen an der Macht sehen möchte, zu überwinden.

DIE GRUNDLAGEN

Pendulum wird über 4 Runden mit Echtzeitaktivität gespielt. Nach jeder Runde findet eine Ratsphase statt, die nicht in Echtzeit gespielt wird. Das Spiel endet nach der Ratsphase der vierten Runde. Der Gewinner wird anhand der Siegpunkte bestimmt (siehe *Spielende*, Seite 19).

SIEGPUNKTLEISTEN, ROHSTOFFE UND STIMMEN



Begrenzter Vorrat: Die Anzahl an Rohstoffen/Siegpunkten, die ihr auf einmal haben könnt, ist begrenzt. Würdet ihr mehr Rohstoffe einer Art erhalten als die 10 Würfel, die euch zur Verfügung stehen, oder das Ende einer Siegpunktleiste überschreiten, verfallen alle überzähligen Rohstoffe/Siegpunkte. Stimmen sind die einzige Ausnahme. Sie sind nicht begrenzt. (Bekommt ihr mehr als 10, nutzt ein 10-Stimmenplättchen.)

Handeln: Ihr dürft nicht mit euren Mitspielern handeln oder tauschen.

Aktionskosten: Die Durchführung von drei Aktionsarten im Spiel kostet immer etwas: Arbeiteraktionen im lila und grünen Aktionsbereich benötigen immer Gold, im schwarzen Aktionsbereich Provinzen erobern kostet Militär und neue Kriegslisten erwerben kostet Kultur. Außerdem haben die Funktionen mancher Kriegslistkarten ebenfalls Kosten.

Kosten auf Karten werden vor einem schwarzen Pfeil angezeigt. Ihr müsst immer die Kosten einer Aktion bezahlen, bevor ihr die Belohnung genau einmal bekommt. Spielt ihr zum Beispiel die rechts gezeigte Kriegslistkarte, könnt ihr nicht 6 bezahlen, um 4 zu erhalten.



Persönlicher Vorrat und Material auf eurem Spielertableau: Die 30 Rohstoffe (je 10), die euch zur Verfügung stehen, sind euer persönlicher Vorrat. Rohstoffe und Stimmen, die ihr erhaltet, legt ihr von eurem persönlichen Vorrat auf die entsprechenden Felder eures Spielertableaus. **Ihr dürft nur die Rohstoffe und Stimmen auf eurem Tableau ausgeben.** Nur diese stehen euch zur Verfügung. Ihr erhaltet und bezahlt Rohstoffe/Stimmen immer in den bzw. aus dem persönlichen Vorrat. Andere Rohstoffe stehen euch nicht zur Verfügung — ihr könnt also nie mehr als 10 Rohstoffe einer Art haben. Stimmen sind nicht begrenzt und gelten nicht als Rohstoffe. Nutzt eure 10-Stimmenplättchen, um eine Anzahl größer 10 anzuzeigen.



Großer Arbeiter



Kleiner Arbeiter



Beliebiger Arbeiter

Arbeiter: Es gibt im Spiel 2 Arten von Arbeitern - kleine Arbeiter und große Arbeiter. Das Symbol zeigt einen beliebigen Arbeiter (klein oder groß) an. Kleine Arbeiter können immer nur auf den oberen Teil (goldener Rahmen) eines Aktionsfelds gestellt werden, wenn dieser nicht besetzt ist, während große Arbeiter auch auf einen bereits belegten oberen Aktionsfeldteil gestellt werden können. Sonst gibt es keine Unterschiede zwischen den Arbeitern.



Produktion: Die Belohnung von manchen Aktionen ist ein Produktionssymbol. Mit diesem Symbol erhaltet ihr alle Rohstoffe und Stimmen, die auf dem Produktionssymbol auf eurem Spielertableau und auf daruntergeschobenen Provinzkarten angezeigt sind.



lila Sanduhr-marker



Ratsbelohnung

Ratsphase: Die meiste Zeit wird Pendulum in Echtzeit gespielt. Dennoch gibt es zwischendurch Pausen, in denen es eine Ratsversammlung gibt. Während der Ratsphasen können keine Sanduhren umgedreht werden und der Echtzeitmodus des Spiels wird pausiert. Die Ratsphase beginnt, wenn der letzte lila Sanduhrmarker vom Brett genommen wurde. Das Spiel endet nach der Ratsphase der vierten Runde.

Kaiserliches Privileg: Die Privilegleiste ist mit dem Symbol markiert. Immer wenn ihr einen Bezug zur „ -Reihenfolge“ findet, ist die Privilegleiste gemeint, wobei der höchste Platz auf der Leiste dem Platz 1 in der Reihenfolge entspricht. Die Reihenfolge auf der Privilegleiste passt ihr in jeder Ratsphase je nach Anzahl eurer Stimmen an. (Mehr dazu auf Seite 16 *Ratsphase*.)





SANDUHREN, AKTIONSREIHEN UND AKTIONSFELDER

Das Spielbrett hat drei unterschiedliche Aktionsbereiche: lila, grün und schwarz. Jeder Bereich hat seinen eigenen Satz an Aktionsfeldern und eine eigene Sanduhr steuert die Aktionen, die ihr dort durchführen könnt.

Jedes Aktionsfeld besteht aus einem oberen Teil mit goldenem Rahmen, auf den ihr eure Arbeiter einsetzt (1), einem mittleren Teil, der evtl. Kosten der Aktion anzeigt (2), und einem unteren Teil (Belohnungskasten), der anzeigt, welche Belohnung ihr für die Durchführung der Aktion erhaltet (3).



Neben jeder Reihe an Aktionsfeldern ist mindestens 1 goldener Kreis abgebildet. Steht eine Sanduhr auf einem Kreis neben einer Reihe, gilt sie für die komplette Aktionsreihe als auf der Reihe stehend zugeordnet. Dabei ist unerheblich, ob die Sanduhr läuft oder nicht. Es ist nur wichtig, auf welcher Aktionsreihe die Sanduhr steht.

Jeder Aktionsbereich besteht aus 2 Aktionsreihen, die jeweils identische Aktionsfelder haben. Ihr alle dürft beide Reihen für Aktionen nutzen.

Wie genau ihr eure Arbeiter einsetzt und Aktionen durchführt, wird im Detail später erklärt (siehe *Arbeiteraktionen*, Seite 10).
Hier nur eine erste kurze Übersicht:
Ihr werdet eure Aktionen vorbereiten, indem ihr eure Arbeiter auf den oberen Teil eines Aktionsfelds in einer Reihe ohne Sanduhr einsetzt. Die Aktionen selbst werdet ihr erst durchführen, wenn die Sanduhr auf die Reihe mit euren Arbeitern gestellt wird.

Das lässt sich in 2 einfachen Regeln zusammenfassen:

- Nur in Aktionsreihen OHNE Sanduhr könnt ihr Arbeiter auf den oberen Teil eines Aktionsfelds bewegen oder von einem Aktionsfeld wegbewegen.
- Nur in Aktionsreihen MIT Sanduhr könnt ihr mit euren Arbeitern Aktionen durchführen.

Wie genau ihr die Sanduhren nutzt, wird im Detail später erklärt (siehe *Zeitunabhängige Aktionen*, Seite 14).
Hier schon einmal die wichtigsten Grundregeln:

- Dreht eine Sanduhr nie auf der Stelle um. Wenn ihr eine Sanduhr umdreht, versetzt ihr sie immer in die andere Reihe desselben Aktionsbereichs.
- Dreht eine Sanduhr nie um, solange sie noch läuft (es sei denn, ihr spielt eine Runde ohne aktive Sanduhren).
- Dreht ihr eine Sanduhr um, dann gilt sie sofort als umgedreht (auch wenn ihr noch in der Bewegung seid). Es gibt also keinen Zeitpunkt, an dem beide Aktionsreihen als ohne Sanduhr gelten (egal, wie langsam die Sanduhr umgedreht wird oder wie schnell ihr Arbeiter bewegt).

Aktionen: In Pendulum gibt es keine Züge. Ihr könnt eure Aktionen jederzeit machen. Folgende Aktionsarten gibt es:

- **Arbeiteraktionen:** Ihr bewegt einen Arbeiter zwischen den Aktionsbereichen oder führt in einem Aktionsbereich eine Aktion durch. Dabei geben die Positionen der Sanduhren vor, was ihr mit euren Arbeitern tun könnt.
- **Zeitunabhängige Aktionen:** Ihr führt eine Aktion durch, die unabhängig von euren Arbeitern und den Sanduhren ist.

Kein Aktionszwang: Keine Aktion muss verpflichtend durchgeführt werden. Nur weil eine Sanduhr abgelaufen ist, heißt das nicht, dass ihr sie umdrehen müsst. Nur weil ein Arbeiter in einer Aktionsreihe mit Sanduhr steht, heißt das nicht, dass ihr die Aktion mit dem Arbeiter durchführen müsst. Ihr entscheidet selbst, was ihr zu welchem Zeitpunkt tun wollt.

Eine Aktion nach der anderen: Habt ihr mit der Durchführung einer Aktion begonnen, müsst ihr sie beenden, bevor ihr die nächste beginnt. Zum Beispiel führt ihr die Aktion „Provinz erobern“ durch und erinnert euch während der Auswahl der Provinzkarte, dass ihr noch einen Arbeiter auf ein anderes Feld stellen möchtet. Dann dürft ihr den Arbeiter nicht bewegen, bevor ihr nicht die Aktion „Provinz erobern“ vollständig durchgeführt habt.

Zuerst zahlen: Immer, wenn ihr eine Aktion mit Kosten durchführt, bezahlt ihr zuerst die Kosten, bevor ihr den Rest der Aktion durchführt. Da ihr in Echtzeit spielt, ist die Gefahr, den negativen Teil der Aktion (die Kosten zu bezahlen) zu vergessen und nur an den positiven Teil (die Belohnung) zu denken, sehr hoch. Bezahlt daher immer zuerst die Kosten, damit ihr diesen wichtigen Schritt nicht vergesst!

Anmerkung des Autors: Im Gegensatz zu vielen anderen Echtzeitspielen wird es in Pendulum wenig Momente geben, in denen ihr versucht einen Countdown zu schlagen. Durch die vielen Aktionsmöglichkeiten und die gleichzeitig verstreichende Zeit soll das Spiel zwar Spannung erzeugen, ihr dabei aber nicht dem Stress eines Spiels gegen die Uhr ausgesetzt sein. Es wird auch Phasen geben, in denen ihr einfach nur auf das Ablaufen einer Sanduhr wartet, bevor ihr eure nächste Aktion macht oder machen könnt. Nutzt diese Zeit, um einmal tief durchzuatmen.

Anmerkung des Autors: Nehmt euch Zeit zum Überlegen und denkt darüber nach, was ihr als Nächstes tun wollt. Auch wenn das Spiel zeitweise Hektik verbreitet, ist es wichtig, dass ihr euch Zeit zum Nachdenken nehmt! Es wird sich auf lange Sicht auszahlen.



ARBEITERAKTIONEN

Wir möchten euch den Ablauf einer vollständigen Arbeiteraktion inklusive Bewegung an einem Beispiel (brauner Kasten rechts) zeigen.

2 Grundregeln sind für die Durchführung maßgeblich:

- Ihr könnt Arbeiter nur auf den oberen Teil eines Aktionsfelds oder von einem oberen oder unteren Teil eines Aktionsfelds bewegen, wenn sich auf der Aktionsreihe **keine Sanduhr** befindet.
- Ihr könnt eine Arbeiteraktion nur durchführen, wenn sich auf der Aktionsreihe **eine Sanduhr** befindet.

Diese Regeln findet ihr auch auf eurer Aktionsübersicht, so dass ihr sie während des Spiels immer vor Augen habt.

Beachtet: Die Fähigkeiten mancher fortgeschrittener Anführer brechen diese Grundregeln und haben Vorrang.

Weiß möchte sich die Belohnung 2 Beliebtheit (☺☺) des mittleren Aktionsfelds im grünen Aktionsbereich sichern.

1 Dafür stellt **Weiß** einen eigenen verfügbaren Arbeiter in der Reihe **ohne** Sanduhr auf den oberen Teil des Aktionsfelds, den goldenen Rahmen.



2 Nach dem Ablaufen der Sanduhr dreht **Weiß** sie um und versetzt sie auf die untere Reihe, in welcher der gerade eingesetzte Arbeiter steht.

3 Irgendwann bevor die Sanduhr wieder in die obere Reihe versetzt wird, bewegt **Weiß** den eigenen Arbeiter vom oberen Teil des Aktionsfelds (goldener Rahmen) auf den unteren Teil des Aktionsfelds (Belohnungskasten). Bevor **Weiß** sich dann die 2 Beliebtheit nimmt, bezahlt **Weiß** noch die Aktionskosten von 2 Gold.



4 Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, dreht **Weiß** die Sanduhr um und versetzt sie wieder in die obere Aktionsreihe.

5 Da die Sanduhr nun nicht mehr in der unteren Reihe steht, kann **Weiß** den Arbeiter wegbewegen und woanders einsetzen.



Die Regeln von Pendulum für das Bewegen von Arbeitern und das Durchführen von Arbeiteraktionen unterscheiden sich wahrscheinlich von den Regeln anderer Strategiespiele, die ihr kennt. In Pendulum dürft ihr nie, nachdem ihr einen Arbeiter auf ein Aktionsfeld bewegt habt, direkt die Aktion durchführen. Ihr könnt eine Aktion nur dann durchführen, wenn euer Arbeiter bereits auf dem Aktionsfeld steht und die Sanduhr in seine Aktionsreihe bewegt wird. Die Aktion ist also nicht direkt verfügbar, wenn ihr den Arbeiter zur Aktion bewegt, sondern erst, wenn danach die Sanduhr zum Arbeiter bewegt wird. Diesen Unterschied zu verstehen, ist wichtig, um den Spielablauf von Pendulum zu meistern.

ARBEITER BEWEGEN

Ihr könnt Arbeiter nur auf Aktionsfelder oder von Aktionsfeldern bewegen, auf deren Aktionsreihe **keine** Sanduhr steht.

Plant ihr eure Aktionen und seid euch noch nicht sicher, was ihr tun möchtet, dann könnt ihr verfügbare Arbeiter auf den oberen Teil eines Aktionsfelds (goldener Rahmen) oder euer Spielertableau bewegen. Ihr könnt euch immer noch umentscheiden und einen Arbeiter von einem Aktionsfeld auf ein anderes Aktionsfeld (oder euer Tableau) stellen, solange die Sanduhr nicht in der gleichen Reihe steht wie der Arbeiter, wenn ihr ihn bewegen möchtet.

Es gibt einige wichtige Regeln für das Einsetzen von Arbeitern.







Ihr könnt keinen kleinen Arbeiter auf den oberen Teil eines Aktionsfelds im grünen und lila Aktionsbereich stellen, wenn dort bereits 1 oder mehrere Arbeiter stehen. Im schwarzen Aktionsbereich blockieren sich Arbeiter hingegen nicht gegenseitig (siehe Symbol).

Große Arbeiter könnt ihr auf freie oder belegte Aktionsfelder stellen. Sie werden **nie** durch andere Arbeiter (klein oder groß) blockiert.

Diese Bewegungsregeln gelten nicht für den unteren Teil einer Aktion (den Belohnungskasten). Arbeiter können nie durch andere Arbeiter an der Durchführung einer Aktion (der Bewegung vom oberen Teil zum unteren Teil eines Aktionsfelds) gehindert werden.

ARBEITERAKTIONEN DURCHFÜHREN

Ihr könnt Arbeiteraktionen nur in Aktionsreihen durchführen, auf denen eine Sanduhr steht.

Steht die Sanduhr auf einer Reihe, können Arbeiter auf oberen Aktionsteilen einer Aktionsreihe eine Aktion durchführen. Dafür bewegt ihr eure Arbeiter vom oberen goldenen Rahmen auf den unteren Belohnungskasten, bezahlt die dazwischen angezeigten Kosten und nehmt euch dann die angezeigte Belohnung.

- Die Durchführung einer Aktion im grünen und lila Aktionsbereich kostet immer 2 . Ihr müsst die Kosten bezahlen, bevor ihr euch die angezeigte Belohnung nehmt.



- Im schwarzen Aktionsbereich kostet nur die Aktion „Provinz erobern“ 4 , alle anderen Aktionen sind kostenlos.



- Möchtet ihr eine Aktion nicht mehr durchführen oder könnt ihr die Kosten nicht bezahlen, könnt ihr auf die Durchführung der Aktion verzichten. Da ihr aber Arbeiter nur aus Reihen ohne Sanduhr wegbewegen dürft, müsst ihr warten, bis die Sanduhr auf die andere Reihe gesetzt wird, bevor ihr den Arbeiter an eine andere Stelle bewegen könnt.

Denkt daran, dass ihr Arbeiter nur von einem Aktionsfeld wegbewegen könnt, wenn die Sanduhr nicht auf der Aktionsreihe des Arbeiters steht. Das bedeutet auch, dass ein Arbeiter nach der Durchführung einer Aktion auf dem Belohnungskasten „festsitzt“, bis die Sanduhr aus der Reihe wegbewegt wird. Schließlich braucht der Arbeiter auch Zeit, um eure Befehle auszuführen.

Ihr müsst die Durchführung einer Aktion nur begonnen, aber nicht beendet haben, solange die Sanduhr auf der Aktionsreihe steht. Wenn ihr euren Arbeiter auf den unteren Belohnungskasten bewegt habt, um dann die Kosten zu bezahlen, gilt die Aktion als begonnen und ihr dürft sie beenden, indem ihr euch (nach Zahlung der Kosten) die Belohnung nehmt. Dies gilt auch, wenn die Sanduhr nach Beginn, aber vor Beenden der Aktion von der Aktionsreihe wegbewegt wurde. Beachtet dabei, dass ihr eine Aktion vollständig beenden müsst, bevor ihr etwas anderes tut.

Anmerkung des Autors: Nachdem ihr Pendulum ein paar Mal gespielt habt, könnt ihr die fortgeschrittene Variante spielen. Sie enthält eine leichte Anpassung der Bewegungsregeln für Arbeiter, die das Spiel anspruchsvoller macht.

ARBEITER VERGESSEN

Irgendwann im Spielverlauf werdet ihr unweigerlich vergessen, etwas mit einem Arbeiter zu tun, bevor eine Sanduhr umgedreht wird. Ärgert euch nicht, wenn das passiert - es ist nahezu unmöglich eine perfekte Partie Pendulum zu spielen. Solche Fehler sind Teil des Spiels! Gewinnen wird nicht, wer die wenigsten Fehler macht, sondern wer mit den eigenen Fehlern am besten zurechtkommt.

Vergessen einen Arbeiter zu bewegen oder eine Arbeiteraktion zu machen, verletzt keine Regel. Alle Regeln gelten weiterhin. Falls ihr beispielsweise vergesst, einen Arbeiter von einem Belohnungskasten wegzubewegen, bevor die Sanduhr wieder auf die Reihe des Arbeiters zurückgestellt wird, dann steckt euer Arbeiter fest und kann nicht wegbewegt werden, bis die Sanduhr wieder von der Reihe wegbewegt wird.

Ihr müsst euch nicht genau merken, was ihr mit eurem Arbeiter tun wollt, um die Regeln richtig anzuwenden. Es gibt nur 4 unterschiedliche Zustände für einen Arbeiter. Diese gelten, egal ob das euer Plan war oder nicht:

In der Aktionsreihe **ohne Sanduhr:**



Im oberen goldenen Rahmen:

Dieser Arbeiter kann sich frei bewegen oder, wenn später die Sanduhr in seiner Reihe ist, die Aktion durchführen.



Im unteren Belohnungskasten:

Dieser Arbeiter kann sich frei bewegen.

In der Aktionsreihe **mit Sanduhr:**



Im oberen goldenen Rahmen:

Dieser Arbeiter kann die Aktion, auf der er steht, durchführen.



Im unteren Belohnungskasten:

Dieser Arbeiter kann nichts tun. Er steckt fest, bis die Sanduhr aus seiner Reihe wegbewegt wird.

Probleme treten nur auf, wenn ihr vergesst, einen erforderlichen Spielschritt zu machen, z. B. wenn ihr vergesst eine Aktion zu bezahlen oder euch die Belohnung einer Aktion zu nehmen. Sollte das passieren, stresst euch nicht - ihr spielt schließlich zum Spaß! Versucht, so gut wie möglich die Fehler zu beheben und fahrt mit dem Spiel fort.

Solltet ihr das Spiel aus irgendeinem dringenden Grund unterbrechen müssen oder etwas in der Regel nachschlagen wollen, das sich nicht mit der Privilegreihenfolge lösen lässt, legt alle Sanduhren schnell auf die Seite. Legt sie alle gleich ab, so dass ihr wisst, welche Seite oben sein muss, wenn ihr sie wieder aufstellt. So könnt ihr das Spiel tatsächlich pausieren und das Problem lösen. Wenn ihr weiterspielen möchtet, stellt alle Sanduhren zeitgleich wieder aufrecht an ihre Plätze.

PROVINZ EROBERN

Manche Aktionen im Spiel, wie z. B. eine Aktion im schwarzen Aktionsbereich, geben die Belohnung „Provinz erobern“. Erhaltet ihr diese Belohnung, dann nehmt euch eine der Provinzkarten aus der offenen Auslage oder zieht eine verdeckte vom Stapel. Wenn ihr nett sein wollt, deckt ihr direkt eine neue Provinzkarte auf (falls ihr eine aus der Auslage genommen habt). Ihr könnt aber auch darauf verzichten (siehe *Provinzen auffüllen*, Seite 15).

Schiebt dann die Provinzkarte unter eine Produktionsspalte auf eurem Spielertableau, so dass der untere Teil der Karte noch sichtbar ist. Dreht die Provinzkarte dabei so, dass das Produktionssymbol unten die gleiche Farbe zeigt wie das Symbol der Spalte, unter die ihr die Karte schiebt. Beachtet dabei, dass die Provinzkarte ein anderes Rohstoff- oder Stimmensymbol zeigen kann - nur die Farbe des Produktionssymbols (Flächenfarbe des Produktionsbanners) ist entscheidend. Habt ihr bereits Provinzkarten unter der Spalte liegen, dann schiebt die neue Provinz unter diese Karten. Eine Provinzkarte, die unter einer Spalte liegt, muss dort liegen bleiben und kann nicht bewegt oder neu zugeordnet werden.

Ihr dürft beliebig viele Provinzen in eine Produktionsspalte legen, allerdings müsst ihr in der Ratsphase die Anzahl der Provinzen pro Spalte auf 2 reduzieren (und ggf. Provinzen abwerfen).





Obwohl das Produktionssymbol einen anderen Rohstoff bzw. Stimmen zeigt, ist die Platzierung erlaubt. Wichtig ist allein, dass die Farbe des flächigen, achteckigen Hintergrunds des Produktionssymbols übereinstimmt.

ZEITUNABHÄNGIGE AKTIONEN

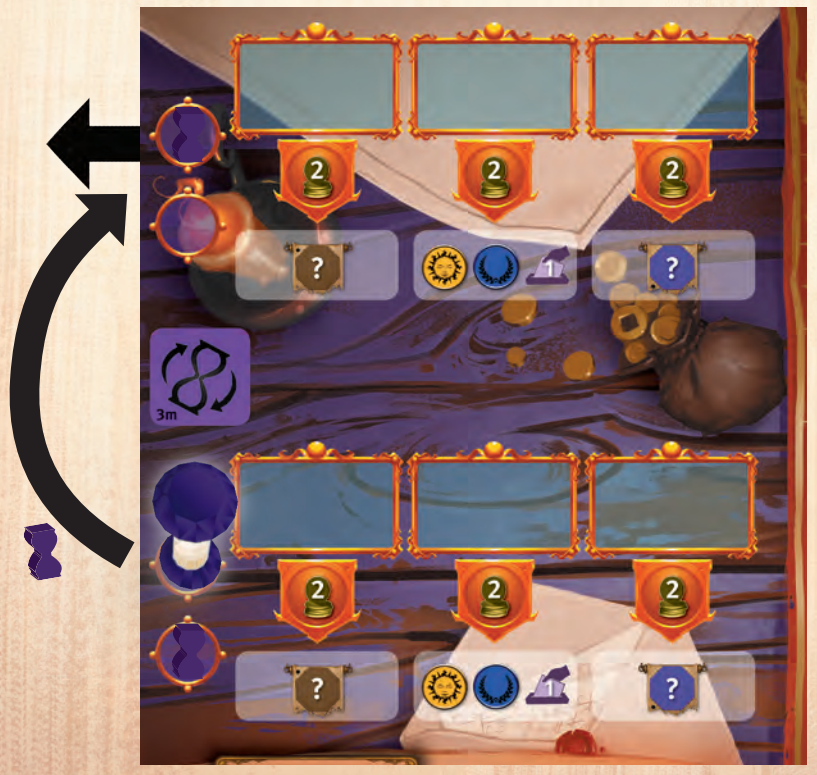
Zeitunabhängige Aktionen benötigen keinen Arbeiter und sind von den Positionen der Sanduhren komplett unabhängig. Ihr könnt sie zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde durchführen.

SANDUHR UMDREHEN



Jeder Aktionsbereich hat 2 Aktionsreihen mit mindestens einem goldenen Kreis, auf den die Sanduhr des Bereichs gestellt werden kann. Ist eine Sanduhr abgelaufen, darf jeder von euch diese umdrehen und auf der anderen Aktionsreihe des Bereichs abstellen. Ihr dürft eine Sanduhr nach dem Umdrehen nicht wieder auf den gleichen Platz stellen. Ihr müsst euch nicht mit euren Mitspielern abstimmen und auch nicht ansagen, wenn ihr eine Sanduhr umdreht. Ihr dürft die Sanduhr auch stehen lassen, nachdem sie abgelaufen ist, bis ihr bereit seid sie umzudrehen. Ihr könnt einen Arbeiter nicht von einer Aktionsreihe eines Bereichs in die andere Aktionsreihe des gleichen Bereichs bewegen, solange die Sanduhr gedreht wird.

Der lila Aktionsbereich hat pro Aktionsreihe 2 goldene Kreise (für die lila Sanduhrmarker). Dreht ihr die lila Sanduhr um, müsst ihr sie auf einen Kreis mit Sanduhrmarker stellen. Schiebt dabei den Sanduhrmarker vom Brett. War das der letzte lila Sanduhrmarker auf den Kreisen des lila Aktionsbereichs, müsst ihr laut zur „Ratsversammlung“ rufen (siehe *Ratsversammlung,* Seite 16).





KRIEGSLIST SPIELEN

Ihr alle habt Kriegslisten auf der Hand, die ihr jederzeit spielen könnt. Legt dazu die Kriegslist auf den Bereich „abgeworfene Kriegslisten“ auf eurem Spielertableau. Hat die Kriegslist Kosten, bezahlt sie, bevor ihr euch die gezeigte Belohnung nehmt. Ihr könnt die Karte erst ein weiteres Mal spielen, wenn ihr sie durch die Aktion „Kriegslisten aufnehmen“ wieder zurück auf die Hand genommen habt.

KRIEGSLISTEN AUFNEHMEN

Diese Aktion kostet 5 . Nachdem ihr die Kulturkosten gezahlt habt, nehmt ihr all eure abgelegten Kriegslisten wieder auf die Hand. Ihr müsst nicht alle Kriegslisten gespielt haben, bevor ihr diese Aktion durchführt.

Anmerkung des Autors: Da ihr eine Sanduhr umdrehen müsst, um eine Aktion in der anderen Reihe durchzuführen, werdet ihr feststellen, dass sich die Sanduhren wie von selbst steuern, sobald das Spiel begonnen hat. Es gibt keine Regel, dass Sanduhren umgedreht werden müssen, aber meistens gibt es jemanden, der schon sehnsüchtig darauf wartet, die Sanduhr endlich umdrehen und bewegen zu können.

ERRUNGENSCHAFT BEANSPRUCHEN

Wenn ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt mindestens so viele Rohstoffe und Stimmen habt wie auf der oberen Hälfte der Errungenschaftskarte angegeben, dürft ihr die Errungenschaft beanspruchen. Ihr müsst die Rohstoffe und Stimmen nicht abgeben, sondern behaltet sie.



Stellt euren achteckigen Errungenschaftsmarker auf einen der offenen Plätze auf der Karte. Liegt der Marker für die Legendäre Errungenschaft noch auf der Karte und ihr habt ihn nicht bereits in einer vorherigen Runde genommen, dürft ihr den Marker an euch nehmen und euch den Siegpunkt für die Legendäre Errungenschaft nehmen. Außer einer bestimmten Ratsbelohnung in der letzten Runde **ist das die einzige Möglichkeit, den Siegpunkt für die Legendäre Errungenschaft zu erhalten,** den ihr benötigt, um das Spiel gewinnen zu können. Wurde der Marker für die Legendäre Errungenschaft bereits beansprucht oder ihr entscheidet euch, ihn nicht zu nehmen, erhaltet ihr die komplette Belohnung im Banner unten auf der Karte. **Ihr müsst euch immer für eine dieser Möglichkeiten entscheiden. Ihr könnt nicht die Legendäre Errungenschaft UND die Belohnung aus dem Banner erhalten.**

Euer Errungenschaftsmarker bleibt für den Rest der Runde auf der Errungenschaftskarte liegen. Ihr könnt eine Errungenschaft nur einmal pro Runde beanspruchen. Erst in der Ratsphase erhaltet ihr euren Marker wieder zurück.

PROVINZEN AUFFÜLLEN

Sind in der Auslage der Provinzen freie Plätze, könnt ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt neue Provinzkarten vom verdeckten Stapel aufdecken, um die freien Plätze zu füllen. Diese Aktion kann auch in der Ratsphase durchgeführt werden.

ZUR RATSVERSAMMLUNG RUFEN

Ihr müsst sofort laut zur „Ratsversammlung“ rufen, wenn ihr die lila Sanduhr umdreht und dabei den letzten lila Sanduhrmarker aus dem lila Aktionsbereich (nicht nur der Reihe) entfernt.

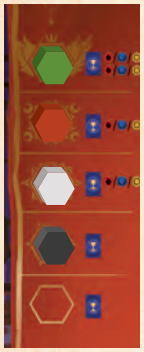
Nach dem Ausrufen der Ratsversammlung dürft ihr eure Aktionen weiter durchführen, aber keine Sanduhren mehr umdrehen. Für die Durchführung der Aktionen gibt es keine Zeitbegrenzung und sie ist so lange möglich, bis ihr alle damit fertig seid. Es gelten weiterhin alle Regeln zur Durchführung von Aktionen. Solltet ihr euch uneins sein, wer die letzte Aktion machen darf, entscheidet das kaiserliche Privileg (siehe *Privileg beanspruchen*, Seite 18). Wenn ihr alle mit euren Aktionen fertig seid, werden eure Arbeiter nicht entfernt, sondern ihr fahrt einfach mit der Ratsphase fort.



Mit dem Verschwinden des Zeitlosen Königs kommen alle Adeligen zu Beginn jeder Jahreszeit zu einer großen Ratsversammlung zusammen, um die Geschäfte des Königreichs zu regeln.

RATSPHASE

Nachdem ihr zur Ratsversammlung gerufen und ihr alle eure Aktionen fertig durchgeführt habt, beginnt die Ratsphase. Führt die auf der Ratsübersicht unter „Ratsphase“ angezeigten Schritte durch. Hat die Ratsphase begonnen, **dürft ihr keine Aktionen mehr durchführen** (es sei denn, es ist explizit erlaubt), bis die Ratsphase endet und das Spiel fortgesetzt wird. Denkt daran, dass zu den Aktionen auch Kriegslisten spielen und Arbeiter bewegen zählt. Es gibt nur eine Ausnahme - ihr dürft neue Provinzkarten auslegen.



1. Aktualisiert die Reihenfolge auf der Privilegleiste nach der Anzahl eurer Stimmen, wobei die meisten Stimmen Platz 1 und die wenigsten Stimmen dem letzten Platz entsprechen. Gleichstand wird in umgekehrter -Reihenfolge aufgelöst (d. h., wer gerade noch niedriger platziert war, rückt vor). **Gebt dann alle eure Stimmenmarker ab** (in euren persönlichen Vorrat).
2. Nun erhaltet ihr alle in -Reihenfolge eure Belohnung, wie sie neben eurem sechseckigen Privilegmarker angezeigt wird. Das heißt, alle erhalten eine Ratsbelohnungskarte. **Füllt diese nicht sofort auf.** Der erste Platz erhält außerdem zusätzlich 2 beliebige Siegpunkte und der zweite und dritte Platz 1 beliebigen Siegpunkt (ausgenommen Legendäre Errungenschaft; SP müssen nicht der gleichen Art sein).

- Die Belohnung in der linken unteren Ecke des Ratstableaus könnt ihr immer alle wählen, auch wenn sie bereits in dieser Ratsphase gewählt wurde. Erhalte 1 beliebigen SP (ausgenommen Legendäre Errungenschaft).



- Wählt ihr die Belohnung „großer Arbeiter“ (mit dem in der linken oberen Ecke), führt ihr sie sofort aus und dreht die Karte um. Die Karte kann in dieser Ratsphase nicht erneut genutzt werden und wird erst am Ende der Phase wieder aufgedeckt.



- Belohnungen mit einem in der linken oberen Ecke (und einem roten Rand) führt ihr sofort aus und entfernt die Karten danach aus dem Spiel.



- Belohnungen mit einer in der linken oberen Ecke (und einem blauen Rand) sind permanente Kriegslistkarten. Fügt die Karte euren Kriegslisten **auf eurer Hand** hinzu. Ihr könnt die Karte wie jede andere Kriegslist spielen — sobald ihr das Spiel fortsetzt. Habt ihr die Karte gespielt, nehmt ihr sie wie die anderen Kriegslisten über die Aktion „Kriegslisten aufnehmen“ wieder auf die Hand.



- In der vierten Ratsphase stehen euch die finalen Ratsbelohnungen (mit einem in der linken oberen Ecke) zur Verfügung. Wählt ihr eine dieser Karten, dann zahlt ihr sofort die angezeigten Kosten und erhaltet die angezeigte Belohnung. Entfernt die Karte dann aus dem Spiel. Ihr dürft keine Karte wählen, deren Kosten ihr nicht bezahlen könnt. Habt ihr bereits den SP für die Legendäre Errungenschaft, dürft ihr nicht die Karte wählen, die euch diesen SP geben würde.



- Details zu den Karten findet ihr ab Seite 22, *Erklärung der Aktionsfelder und Karten*.



Anmerkung des Autors:
Manche Ratsbelohnungen sind besser als andere. Das ist Absicht, da ein Vorteil einer höheren Stimmenanzahl das Privileg ist, eure Belohnung zuerst auszusuchen.



3. Prüft jede eurer Provinzspalten - ihr dürft in jeder Spalte nur maximal 2 Provinzkarten liegen haben. Habt ihr mehr als 2 Provinzen in einer Spalte, müsst ihr so lange beliebige Provinzkarten aus dieser Spalte abgeben, bis ihr dort nur noch 2 liegen habt.

4. In der vierten Ratsphase ist das Spiel an dieser Stelle beendet (siehe *Spielende*, Seite 19). (Ihr könnt das daran sehen, dass der Stapel der verdeckten Ratsbelohnungen leer ist und ihr keine neuen mehr austeilen könnt.)

   Ist das Spiel nicht beendet (also Ratsphase 1-3), bereitet ihr nun die nächste Runde vor:

   • Wurde die Ratsbelohnung „großer Arbeiter“ gewählt, dreht sie wieder um auf die Vorderseite.

   • Entfernt alle nicht gewählten Ratsbelohnungen (ausgenommen die Belohnung „großer Arbeiter“) aus dem Spiel und deckt 5 neue Ratsbelohnungen auf.

   • Entfernt die Provinzkarten aus der offenen Auslage (und dem Spiel) und deckt 4 neue Provinzkarten auf.

   • Nehmt euch wieder euren Errungenschaftsmarker, falls ihr ihn in der letzten Runde eingesetzt habt. Entfernt die ausliegende Errungenschaftskarte aus dem Spiel und deckt eine neue auf. Legt den Marker für die Legendäre Errungenschaft auf die neue Karte (egal, ob er in der vorherigen Runde genommen wurde).

   • Legt die lila Sanduhrmarker wieder auf die leeren goldenen Kreise im lila Aktionsbereich.

5. Jetzt dürft ihr Arbeiter nach den normalen Regeln bewegen oder einsetzen (Arbeiter dürfen nicht auf eine oder von einer Reihe mit Sanduhr bewegt werden). Gibt es Uneinigkeiten, nutzt die -Reihenfolge. Ihr dürft immer noch keine anderen Aktionen durchführen (z. B. keine Arbeiteraktionen oder Karten spielen).

6. Sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht alle Sanduhren abgelaufen, dann wartet, bis dies der Fall ist. Seid ihr nun alle bereit, dreht die Sanduhren um (nach den normalen Regeln, also in die andere Aktionsreihe ihres Aktionsbereichs) und fahrt mit dem Spiel fort.

Da ihr den Rest des Spiels in Echtzeit spielt, solltet ihr die Ratsphase nutzen, um eine Pause zu machen und alle dringend notwendigen Dinge zu erledigen.

PRIVILEG BEANSPRUCHEN

Da Pendulum ein Echtzeitspiel ist, kann es passieren, dass zwei von euch die gleiche Aktion zeitgleich machen möchten und es zu Unstimmigkeiten kommt. Statt euch zu prügeln, löst ihr in Pendulum alle Konflikte friedlich und zivilisiert mit Hilfe der Privilegleiste. Bei Unstimmigkeiten, wer zuerst an einer Stelle war, beansprucht der in -Reihenfolge Höherrangige das Privileg und entscheidet den Konflikt zu seinen Gunsten.

Damit 2 Aktionen zeitgleich ausgeführt werden, müssen sie nicht buchstäblich im selben Moment stattfinden. Wir empfehlen euch, eine Gnadenfrist von ca. 1 Sekunde als zeitgleich gelten zu lassen. Diese Gnadenfrist soll euch daran hindern, wie wild Spielsteine auf dem Spielbrett zu bewegen, und euch so ein Spiel in einer relativ entspannten Atmosphäre ermöglichen. Ihr werdet Pendulum durch kluges Planen und Entscheiden gewinnen, nicht durch blitzschnelle Reflexe. Natürlich könnt ihr als Gruppe auf diese Regel verzichten, falls ihr ein intensiveres Spielgefühl bevorzugt.

Ein paar Beispiele von potentiell zeitgleich stattfindenden Aktionen:

- Zeitgleich die gleiche Provinz erobern.
- Zeitgleich den Marker für die Legendäre Errungenschaft beanspruchen.
- Zeitgleich einen kleinen Arbeiter auf den oberen goldenen Rahmen des gleichen Aktionsfelds im grünen oder lila Aktionsbereich stellen.
- Einen Arbeiter auf ein Aktionsfeld bewegen, während ein Mitspieler gerade eine Sanduhr auf diese Aktionsreihe umdreht.

Ihr könnt kein Privileg beanspruchen, um einen Gleichstand an Stimmen in der Ratsphase aufzulösen. (Nutzt dafür die umgekehrte -Reihenfolge.)

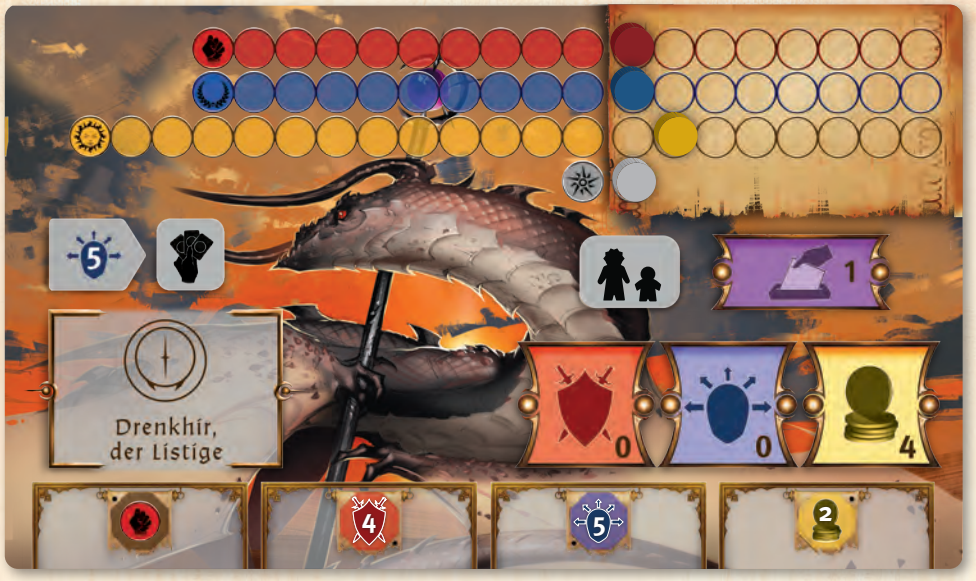
Dies ist keine vollständige Liste. Nutzt die Beanspruchung des Privilegs, wenn ihr keine Zeit habt, eine Unstimmigkeit auszudiskutieren, weil das Spiel weitergeht. Es macht einfach mehr Spaß, das Spiel am Laufen zu halten, als es zu pausieren und die Details eines Problems durchzugehen. Natürlich könnt ihr euch als Gruppe auch anders entscheiden!



Anmerkung des Autors: Jede Gruppe ist anders, aber in der Regel passiert es nur 1 oder 2 Mal pro Spiel (wenn überhaupt), dass jemand das Privileg beansprucht. Trotzdem ist es wichtig, eine Regel zu haben, die Konflikte während der Echtzeitphasen schnell löst.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Ratsphase der vierten Runde. **Hat eine(r) von euch mit allen Siegpunktmarkern den Pergamentbereich am Ende der Siegpunktleisten erreicht,** hat sie/er gewonnen und wird neue(r) Zeitlose(r) Regent(in). Trifft das auf mehrere von euch zu, gewinnt, wer die meisten Siegpunkte im Pergamentbereich erreicht hat (im Beispiel hat Drenkhir 5 Punkte). Gibt es dort ebenfalls einen Gleichstand, entscheidet die -Reihenfolge.



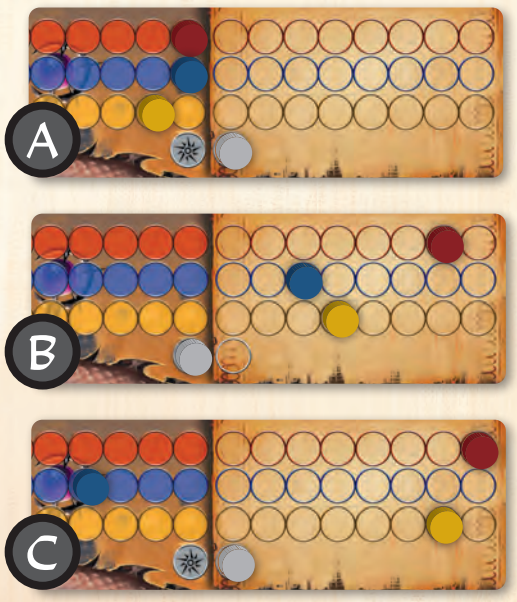


Anmerkung des Autors: Ihr werdet feststellen, dass es für jeden Rohstoff eine Siegpunktleiste gibt, auf der man besonders leicht voranschreitet. Militär für Stärke (die meisten Provinzen geben Stärke), Kultur für Ansehen (über Kriegslisten, die Ansehen geben) und Gold für Beliebtheit (über Aktionsfelder, die Beliebtheit geben). Die Siegpunktleisten sind entsprechend farblich angepasst, damit ihr während des Spiels daran denkt (z. B. sind die Symbole für Militär und Stärke beide rot).

Hat keiner von euch mit allen Siegpunktmarkern den Pergamentbereich erreicht, gewinnt, wer die Legendäre Errungenschaft erreicht hat. Trifft das auf mehrere von euch zu, gewinnt, wer in der eigenen am niedrigsten bepunkteten Siegpunktleiste dem Pergamentbereich am nächsten ist. Bei Gleichstand vergleicht ihr die am zweitniedrigsten bepunktete Leiste usw. Gibt es dann immer noch Gleichstand, entscheidet die -Reihenfolge.

Hat keiner von euch die Legendäre Errungenschaft erreicht, dann habt ihr alle verloren und Dünya versinkt in einem Bürgerkrieg.

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A, da B die Legendäre Errungenschaft (grau) nicht erreicht hat und die am niedrigsten bepunktete Siegpunktleiste von Spieler C (blau) weiter vom Pergamentbereich entfernt ist, als die niedrigstbepunktete Siegpunktleiste von Spieler A (gelb).



PARTIEN MIT 2-3 SPIELERN

Nutzt die Seite des Spielbretts für 1-3 Spieler, wie unten rechts auf dem Spielbrett angezeigt.

Legt zu Beginn des Spiels den Marker für die Legendäre Errungenschaft auf den Stapel der Ratsbelohnungen statt auf die Errungenschaftskarte. **Ihr könnt in der ersten Runde keine Legendäre Errungenschaft erhalten.** Ihr könnt die Errungenschaft weiterhin beanspruchen, aber nur die untere Belohnung wählen. Legt den Marker für die Legendäre Errungenschaft in der Ratsphase vor der zweiten Runde dann wie üblich auf die Errungenschaftskarte.

Nur im Spiel mit 2 Spielern: Wählt eine ungenutzte Farbe, die in der Partie einen neutralen Spieler darstellt. Stellt während des Aufbaus 1 neutralen Arbeiter auf jedes der 4 kleineren einfachen Aktionsfelder des lila und grünen Aktionsbereichs (siehe Abbildung). Diese Arbeiter bleiben für das komplette Spiel dort stehen und hindern eure kleinen Arbeiter daran, sich auf diese Felder zu bewegen.

Setzt außerdem den neutralen sechseckigen Privilegmarker auf den letzten Platz der Privilegleiste. Der neutrale Spieler wetteifert mit euch in der Ratsphase mit 3 Stimmen um die Position auf der Privilegleiste. Legt als Erinnerung 3 Stimmen neben seinen Privilegmarker. Löst einen Gleichstand wie üblich auf (der niedrigere Platz auf der Leiste rückt vor).

In einem Spiel zu zweit kann sich die Wartezeit zwischen den Aktionen länger und weniger aktiv anfühlen, da ihr weniger Mitspieler bei ihren Aktionen beobachten könnt. Sollte euch die Zeit zu lang vorkommen, probiert ein *Spiel ohne aktive Sanduhren* aus.



SPIEL OHNE AKTIVE SANDUHREN

Ihr könnt jede Runde in Pendulum auch ohne aktive Sanduhren spielen (also ohne das Echtzeitelement der Sanduhren). Die Sanduhren werden zwar immer noch genutzt, aber ihr ignoriert den Sand darin. Für manche von euch mag das die bevorzugte Spielart sein. **Sollte es für min. einen von euch die erste Partie sein, empfehlen wir, die erste Runde ohne aktive Sanduhren zu spielen.**



Legt dafür das Zeitanzeigetableau neben das Spielbrett und legt den Zeitmarker daneben. Um das Spiel zu starten, legt ihr den Zeitmarker auf das erste Feld des Zeitanzeigetableaus und dreht die angezeigten Sanduhren wie üblich um. Ihr spielt nun gleichzeitig und führt die gewünschten Aktionen wie nach den normalen Regeln durch. Allerdings gibt es keine Zeitbegrenzung und ihr könnt keine Sanduhren umdrehen. Nehmt euch so viel Zeit wie ihr möchtet, plant eure Aktionen, bewegt eure Arbeiter, spielt Karten, stellt Regelfragen, usw. Nachdem ihr alle eure Aktionen beendet habt, bewegt ihr den Zeitmarker auf das nächste Feld und dreht die angezeigten Sanduhren um. Denkt daran, sie auf die andere Aktionsreihe zu stellen. Führt wieder gleichzeitig eure Aktionen durch und schließt sie alle ab, bevor ihr den Zeitmarker weiterschiebt und die gezeigten Sanduhren umdreht. Setzt das Spiel auf diese Art fort, bis der Zeitmarker auf dem letzten Feld liegt und ihr alle Aktionen durchgeführt habt. Ruft dann zur Ratsversammlung und führt die Ratsphase wie gewohnt durch. Möchtet ihr nach der Ratsphase auf diese Art weiterspielen, legt ihr den Zeitmarker einfach wieder auf das oberste Feld, dreht die gezeigten Sanduhren um (auf die andere Aktionsreihe) und fahrt mit der nächsten Runde fort.

> Da die Aktionen weiterhin gleichzeitig durchgeführt werden, löst ihr Unstimmigkeiten wie gewohnt über die Privilegleiste.

Ihr könnt die ganze Partie Pendulum auf diese Art spielen oder während der Partie zwischen dem Spiel mit aktiven und ohne aktive Sanduhren wechseln. Entscheidet einfach am Ende jeder Ratsphase, wie ihr die nächste Runde spielen möchtet.

FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Mit der Zeit wird euer Geschick in Pendulum steigen und ihr erreicht vielleicht sogar das Ende aller 4 Siegpunktleisten vor der letzten Ratsphase. Dann solltet ihr mit dieser Variante spielen, damit das Spiel anspruchsvoller wird und es zusätzliche Möglichkeiten zu punkten gibt.

Diese Regeln machen das Spiel etwas komplizierter und sind nicht ratsam für neue Spieler. In einer Partie müsst ihr nicht alle die fortgeschrittenen Regeln nutzen. So könnt ihr zum Beispiel in einer Partie mit neuen und erfahrenen Spielern die Vorteile von erfahrenen Spielern ausgleichen. Die beiden Regeln sind dafür gedacht, in Kombination genutzt zu werden, aber falls ihr die ursprüngliche Regel für das Einsetzen von Arbeitern bevorzugt, könnt ihr diese auch weiterhin nutzen und trotzdem mit der Ruhmvariante für die Siegpunkte spielen.

ARBEITER EINSETZEN

Nutzt ihr diese fortgeschrittene Regelvariante, dann **darf nie mehr als einer eurer Arbeiter im gleichen oberen goldenen Rahmen eines Aktionsfelds stehen**. Dies gilt für kleine und große Arbeiter. Die anderen Einsetzregeln für Arbeiter bleiben bestehen: Große Arbeiter dürfen in allen Aktionsbereichen auf Aktionsfelder mit Arbeitern von Mitspielern gestellt werden, kleine Arbeiter nur im schwarzen Aktionsbereich.



Diese fortgeschrittene Regel gilt nicht für den unteren Belohnungskasten eines Aktionsfelds. Arbeiter können niemals daran gehindert werden, einen unteren Belohnungskasten aus einem oberen goldenen Rahmen eines Aktionsfelds zu betreten (also die Aktion durchzuführen). Das gilt auch für die rechts abgebildete Kriegslist des fortgeschrittenen Anführers Gambal der Rebell.



RUHM

Nutzt ihr diese fortgeschrittene Regelvariante und ihr erhaltet Siegpunkte auf einer Siegpunktleiste, auf der ihr bereits das Ende erreicht habt (also keine weiteren Siegpunkte dieser Art mehr erhalten könnt), **dann *dürft* ihr euch 1 Ruhm für jeden Siegpunkt, den ihr über das Ende der Leiste hinaus erhaltet, nehmen.** Ruhm stellt ihr durch die Platzierung eines Rohstoffwürfels (entweder aus eurem persönlichen Vorrat oder von eurem Spielertableau) der farblich passenden Art dar, indem ihr die Würfel von rechts nach links auf die entsprechende Leiste legt. Habt ihr zum Beispiel das Ende der Stärkeleiste erreicht und erhaltet 3 weitere Stärkepunkte, dürft ihr 3 eurer roten Rohstoffwürfel (Rohstoff Militär) nehmen und auf die Siegpunktleiste legen.



Rohstoffe als Ruhm einzusetzen reduziert dauerhaft die Anzahl der für euch verfügbaren Rohstoffe dieser Art und damit auch die Anzahl, die ihr maximal besitzen könnt. Habt ihr einmal einen Rohstoff in Ruhm umgewandelt, könnt ihr ihn nicht wieder zurückverwandeln. Ruhm zählt nicht als Siegpunkt. Führt ihr eine Aktion durch, die Siegpunkte kostet, dürft ihr nicht stattdessen Ruhm ausgeben, um die Kosten zu bezahlen. Siegpunkte von einer Siegpunktleiste zu bezahlen, auf der ihr bereits Ruhm gesammelt habt, reduziert oder beeinflusst den Ruhm auf dieser Leiste in keiner Weise. Ihr könnt keinen Ruhm für die Leiste der Legendären Errungenschaft erhalten.

Gibt es am Ende des Spiels einen Gleichstand, gewinnt, wer den meisten Ruhm hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, löst ihr ihn mit Hilfe der -Reihenfolge auf. Alle anderen Auflösebedingungen für Gleichstand werden ignoriert.

ERKLÄRUNG DER AKTIONSFELDER UND KARTEN

KOSTEN



Manche Aktionen kosten einen beliebigen Rohstoff. Müsst ihr mehr als einen beliebigen Rohstoff zahlen, dann könnt ihr in einer beliebigen Kombination aus Militär, Gold und Kultur zahlen. Stimmen gelten nicht als Rohstoff und können daher nicht für diese Art Kosten genutzt werden.

BELOHNUNGEN

Belohnungen könnt ihr an unterschiedlichen Stellen erhalten, z. B. auf Arbeiteraktionsfeldern, durch Kriegslisten oder durch Errungenschaftskarten. Egal wo ihr die Belohnungen erhaltet, sie funktionieren immer gleich. Erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten, Rohstoffen oder Stimmen, dann nehmt euch einfach die entsprechende Anzahl. Die anderen Belohnungen sind im Folgenden erklärt.



Diese Belohnung zeigt eine bestimmte Anzahl an beliebigen Rohstoffen an. Nehmt euch eine beliebige Kombination aus Militär, Gold und Kultur. Ihr könnt auf diesem Weg keine Stimmen erhalten.



Nehmt 1 eurer Arbeiter aus einer Aktionsreihe mit Sanduhr (entweder vom oberen goldenen Rahmen oder dem unteren Belohnungskasten). Ihr könnt ihn sofort wieder einsetzen (auf ein Aktionsfeld ohne Sanduhr).





Erhaltet alle Rohstoffe, Stimmen und Siegpunkte, die auf dem entsprechenden Produktionssymbol auf eurem Spielertableau und den (in dieser Spalte) darunterliegenden Provinzkarten angezeigt werden. Erhält z. B. Drenkhir als Belohnung das rote Produktionssymbol, würde er in diesem Fall 6 Militär, 2 Kultur und einen SP auf der Stärkeleiste erhalten. Die maximale Anzahl von 2 Provinzen pro Spalte wird erst am Ende der Ratsphase geprüft — zwischendurch dürft ihr sie überschreiten. Sie hat keinen Einfluss auf eure Belohnung.



Ihr dürft eine Provinz erobern (siehe *Provinz erobern,* Seite 13).



Ihr dürft alle abgelegten Kriegslistenkarten wieder auf die Hand nehmen.

Anmerkung des Autors: Beachtet die unterschiedliche Laufzeit der Sanduhren. Der grüne und der lila Aktionsbereich bieten zwar bessere Belohnungen, benötigen aber auch 2 oder 3 Minuten statt 45 Sekunden. Es ist nicht empfehlenswert, alle eure Arbeiter in die gleiche Reihe des lila Aktionsbereichs zu stellen, da euch das für eine lange Zeit vom Spiel und all euren Möglichkeiten ausschließt. Natürlich dürft ihr das tun, wenn ihr euch sicher seid, dass es das Beste ist — es ist nicht verboten.

KRIEGSLISTEN UND RATSBELOHNUNGEN

Für eine Erklärung der Kriegslisten von fortgeschrittenen Anführern, lest bitte deren Übersichtskarten.



Tauscht sofort 1 eurer kleinen Arbeiter durch den großen Arbeiter neben dem Ratstableau aus. Stellt den großen Arbeiter an die gleiche Position des vorherigen kleinen Arbeiters. Entfernt den umgewandelten kleinen Arbeiter aus dem Spiel (ihr könnt ihn nicht wieder ins Spiel bringen, da ihr insgesamt nie mehr als 4 Arbeiter haben dürft). Ihr dürft diese Ratsbelohnung nicht wählen, wenn ihr bereits 2 große Arbeiter im Spiel habt.



Diese Kriegslisten sind für jeden Anführer einzigartig. Sie erlauben es euch, einen weiteren kleinen Arbeiter ins Spiel zu bringen, indem ihr die angezeigten Kosten bezahlt. Ihr könnt diese Karte nicht nutzen, um einen großen Arbeiter ins Spiel zu bringen. Ihr könnt den erhaltenen Arbeiter sofort nach den normalen Regeln einsetzen. Ihr dürft nie mehr als insgesamt 4 Arbeiter (inkl. großen Arbeitern) haben.



Obwohl dies eine Karte mit -Symbol ist, entfernt ihr sie nicht aus dem Spiel. Stattdessen legt ihr sie neben euer Spielertableau. Während der Ratsphase (inklusive der, in der ihr diese Karte gewählt habt) ist euer Maximum an Provinzkarten pro Spalte eures Spielertableaus um 1 auf 3 erhöht. Habt ihr bereits eine dieser Karten, dürft ihr sie kein weiteres Mal als Ratsbelohnung wählen.



Tauscht genau 1 Siegpunkt eurer Wahl gegen 1 beliebigen anderen Siegpunkt. In beiden Fällen ist der SP für die Legendäre Errungenschaft ausgeschlossen.



Spielt diese Karte, wenn ihr eine Arbeiteraktion im **grünen oder lila Aktionsbereich** durchführt. Ihr müsst die Kosten von 2 nicht bezahlen, um die Aktion durchzuführen. Ihr könnt diese Karte nicht einsetzen, um die Kosten von 4 für die Aktion „Provinz erobern“ im schwarzen Aktionsbereich zu vermeiden.



Bezahlt eine beliebige Kombination aus 10 Rohstoffen, um den Siegpunkt für die Legendäre Errungenschaft zu erhalten. Ihr könnt diese Karte nicht wählen, wenn ihr den Siegpunkt für die Legendäre Errungenschaft bereits habt.

PROVINZKARTEN



Manche Provinzkarten haben andere Farben. Das soll euch zeigen, dass alle Produktionssymbole dieser Provinz die gleiche Art von Belohnung zeigen (rote Karten: nur Militär, blaue Karten: nur Kultur, gelbe Karten: nur Gold, lila Karten: nur Stimmen).

FAQ

Kann ein großer Arbeiter in den schwarzen Aktionsbereich gestellt werden?
Ja. Es gibt keine Einschränkung für das Einsetzen großer Arbeiter (außer in der fortgeschrittenen Variante).

Kann ich einen Arbeiter aus einem unteren Belohnungskasten eines Aktionsfelds auf den oberen goldenen Rahmen desselben Aktionsfelds stellen?
Nicht solange die Sanduhr auf dieser Aktionsreihe steht. Wurde die Sanduhr auf die andere Aktionsreihe bewegt, kannst du den Arbeiter auf jeden erlaubten Platz stellen, einschließlich des oberen goldenen Rahmens desselben Aktionsfelds.

Ist es erlaubt, einen Arbeiter aus einer Reihe eines Bereichs in die andere Reihe desselben Bereichs zu bewegen, wenn die Sanduhr während des Umdrehens „in der Luft“ hängt?
Nein, Sanduhren gelten als sofort umgedreht und auf die andere Aktionsreihe gestellt.

Kann ich einen kleinen Arbeiter auf ein Aktionsfeld des grünen oder lila Aktionsbereichs stellen, auf dem nur ein großer Arbeiter steht?
Nein. Große Arbeiter können auf freie oder belegte Aktionsfelder gestellt werden, kleine Arbeiter können (außer im schwarzen Aktionsbereich) nicht auf bereits belegte Aktionsfelder gestellt werden.

Wenn ich eine Aktion doch nicht mehr machen möchte, kann ich dann meinen Arbeiter einfach vom Aktionsfeld nehmen?
Wenn sich die Sanduhr nicht auf der Aktionsreihe befindet, dann darfst du den Arbeiter bewegen. Steht die Sanduhr gerade auf der Aktionsreihe, dann musst du warten, bis sie in die andere Aktionsreihe bewegt wurde. Du musst aber nicht die Aktion durchführen.

Wenn ich eine Provinz erobere, kann ich direkt vom Stapel ziehen, ohne eine Provinz aufzufüllen?
Ja.

Was sollen wir tun, wenn sich nach dem Ruf zur Ratsversammlung Spieler weigern, ihre Aktionen abzuschließen, da sie darauf warten, dass jemand anders zuerst fertig ist?
Es passiert zwar selten, aber es ist möglich, dass ihr eure Arbeiter an die Aktionen der Mitspieler anpassen möchtet. Um die Situation zu lösen, beansprucht das Privileg (weiter oben auf der Privilegleiste ist später dran).

Wird erst zur Ratsversammlung gerufen, wenn die lila Sanduhr abgelaufen ist?
Nein, ihr wartet nicht, bis zum Ablaufen der Sanduhr, bis ihr zur Ratsversammlung ruft. Sobald der letzte lila Sanduhrmarker aus dem lila Aktionsbereich entfernt wurde, müsst ihr sofort zur Ratsversammlung rufen.

Sollen wir das Spielbrett während der Ratsphase zurücksetzen (z. B. alle Sanduhren und Arbeiter herunternehmen und nach der Ratsphase neu starten)?
Nein. Ihr setzt während der Ratsphase nichts zurück. Die Ratsphase pausiert das Spiel. Lasst alle Sanduhren und Arbeiter, wo sie sind. Ihr dürft aber, nachdem zur Ratsversammlung gerufen wurde (aber bevor die Ratsphase beginnt), weiter Aktionen machen (außer Sanduhren umdrehen), bis ihr euch einig seid, zur Ratsphase überzugehen. Dann dürft ihr keine Aktionen mehr durchführen.

Wie beginnen wir die nächste Runde, nachdem wir die Ratsphase abgeschlossen haben?
Es gibt keine besonderen Schritte, die ihr durchführen müsst, um weiterzuspielen. Wenn ihr alle Schritte der Ratsphase durchgeführt habt und alle bereit seid, dreht einfach alle drei Sanduhren um und fahrt mit dem Spiel fort. Wie immer, wenn ihr Sanduhren umdreht, stellt ihr sie auf die andere Aktionsreihe des Aktionsbereichs.

Kann ich mehrere Kriegslisten, die eine Aktion abändern, für die gleiche Aktion spielen?
Ja. Wenn du zum Beispiel Bolk, der Kriegstreiber bist, kannst du seine Kriegslist spielen, um eine benachbarte Aktion zu nutzen und zusätzlich eine Kriegslist spielen, um die Goldkosten einer Aktion zu vermeiden. Das würde dir aber trotzdem nur erlauben, die Goldkosten einer der Aktionen zu vermeiden. Für die andere müsstest du weiterhin bezahlen.

Kann ich zwei meiner Arbeiter auf den oberen Rahmen desselben Aktionsfelds stellen?
Ja. Solange du die normalen Einsetzregeln befolgst, ist es erlaubt, mehr als einen eigenen Arbeiter auf dasselbe Feld zu stellen (außer in der fortgeschrittenen Variante).

Deutsche Bearbeitung:
Inga Keutmann

Lektorat:
Johannes Grimm, Christine Heeren, Robin Jeganathan, Gerhard Tischler

©2020 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

STONEMAIER GAMES

©2020 Stonemaier LLC. Pendulum is a trademark of Stonemaier LLC.
All Rights Reserved.

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Fehlen Teile?
Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

FEUERLAND