# THORGAL

## DAS BRETTSPIEL

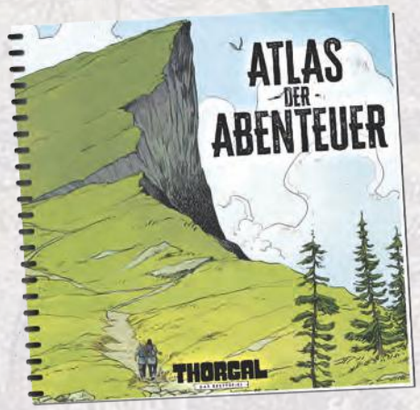


# – SPIELANLEITUNG –

# INHALTSVERZEICHNIS, SPIELMATERIAL

## INHALTSVERZEICHNIS


AKTION: BEWEGUNG.....14
AKTION: KAMPF.....20
AKTION: OPFERN.....23
AKTION: REISEN.....15
AKTION: SAMMELN.....18
AKTION: WERKEN.....24
AKTION: ZUWEISEN.....19
AKTIONSKARTEN.....12
AKTIONSREIHE.....12
ATLAS DER ABENTEUER.....8
BUCH DER ABENTEUER.....26
EINTRÄGE.....26
EREIGNISSE.....25
ERFAHRUNG.....11
FÄHIGKEITEN.....10
FEINDE.....20
FEINDE STÄRKEN.....28
GEGENSTÄNDE.....24
GELÄNDEKARTEN.....15
GESPERRT-PLÄTTCHEN.....27
GRENZEN.....14
HELDENTABLEAU.....10
ORTE.....8
SPEZIALAKTIONSKARTEN.....27
WAREN.....17
WUNDEN.....11


1 ATLAS DER ABENTEUER




1 BUCH DER ABENTEUER




1 SPIELANLEITUNG




4 DOPPELSEITIGE ABENTEUERBOGEN
1 SEITE PRO ABENTEUER




43 AKTIONSKARTEN



15 GELÄNDEKARTEN
10 STANDARD, 5 ÖDNIS



30 FEINDKARTEN
10 EINFACHE, 10 MITTLERE,
8 STARKE, 2 MÄCHTIGE




60 EREIGNISKARTEN*
10 GEBIRGE, 10 DORF,
10 ÜBERLEBEN, 10 KAMPF,
10 SEE, 10 MAGIE




30 GEGENSTANDSKARTEN




12 ABENTEUERBEZOGENE KARTEN*
1 HANDLUNG, 6 ENTFÜHRTE, 3 FLOTTE,
1 AUSLOK, 1 PALAST DES KALIFEN



10 ENTDECKUNGSKARTEN



12 WÜRFEL
3 PRO FARBE

# SPIELMATERIAL

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



## 111 POLYOMINOPLÄTTCHEN (WUND- UND REISEPLÄTTCHEN)

9 , 9 , 9 , 9 , 9 , 12 , 12 , 21 , 21

***WICHTIG:*** POLYOMINOPLÄTTCHEN LASSEN SICH ALS WUNDPLÄTTCHEN UND ALS REISEPLÄTTCHEN VERWENDEN. BEZIEHT SICH EINE REGEL AUF EIN ***WUNDPLÄTTCHEN*** ODER EINE ***WUNDE***, GEHT ES UM EIN POLYOMINOPLÄTTCHEN, DAS ALS WUNDE GELEGT WURDE ODER WIRD, ENTWEDER AUF DEN WUNDBEREICH EINES HELDEN ODER AUF EINE FEINDKARTE. BEZIEHT SICH EINE REGEL AUF EIN ***REISEPLÄTTCHEN***, GEHT ES UM EIN POLYOMINOPLÄTTCHEN, DAS AUF EINE GELÄNDEKARTE IM REISEPFAD GELEGT WURDE ODER WIRD.



## 108 WARENMARKER

18 BAUMATERIAL , 18 ERZ , 18 GERÜCHT ,
18 MAGIE , 18 MACHT , 18 SCHICKSAL



## 51 FEINDPLÄTTCHEN

12 EINFACHE , 12 MITTLERE ,
12 STARKE , 6 MÄCHTIGE ,
9 MYSTISCHE*



## 105 ANDERE PLÄTTCHEN

15 GESPERRT , 18 EINTRAG , 15 SAMMELN ,
6 ZUSATZKOSTEN , 9 OPFER-ABDECKPLÄTTCHEN , 21 GEFAHR ,
12 QUELLE (3 PRO ART DER QUELLE), 9 ZIEL*



## 4 AKTIONSCHIPS

AKTIVE SEITE , INAKTIVE SEITE



## 1 STARTSPIELERMARKER



## 1 RUNDENMARKER



## 1 ABENTEUERMARKER*



## 1 SCHIFFSPLÄTTCHEN*

***HINWEIS:*** SPIELMATERIAL GIBT ES IN UNBEGRENZTER MENGE. SOLLTE ES EINMAL AUSGEHEN, NEHMT EINEN BELIEBIGEN ERSATZ. IST EIN STAPEL LEER, MISCHT DEN ENTSPRECHENDEN ABLAGESTAPEL UND LEGT IHN ALS NEUEN ZUGSTAPEL BEREIT.

***HINWEIS 2:*** MIT * GEKENNZEICHNETES SPIELMATERIAL WIRD NUR IN BESTIMMTEN ABENTEUERN VERWENDET. IST DIESES SPIELMATERIAL NICHT IN DER ABENTEUERBESCHREIBUNG ABGEBILDET, KÖNNT IHR ES IN DER SCHACHTEL LASSEN. REGELN, DIE SICH AUF DIESES SPIELMATERIAL BEZIEHEN, WERDEN IN DER EINLEITUNG DES ABENTEUERS ERKLÄRT.

## 4 HELDENSETS AUS JEWEILS:




## 1 HELDENTABLEAU, BESTEHEND AUS EINEM OBEREN UND UNTEREN TABLEAU




## 1 FÄHIGKEITENKARTE

AKTIVE UND INAKTIVE SEITE




## 1 GEGENSTANDSKARTE



## 1 REISEMARKER



## 1 SPIELFIGUR

# SPIELAUFBAU

1. Wählt ein Abenteuer aus dem Buch der Abenteuer und lest die Abenteuerbeschreibung auf den Seiten vor den Einträgen laut vor (A).

> **HINWEIS:** FÜR DAS ERSTE SPIEL EMPFEHLEN WIR DAS ABENTEUER *TORKANS TEMPEL*.

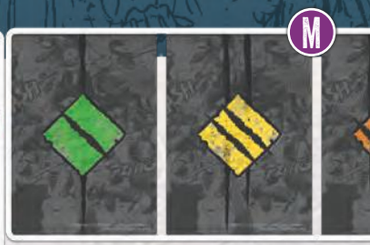
2. Schlagt die entsprechende Landkarte im Atlas der Abenteuer auf und legt sie in die Mitte eures Spielbereichs (B).
3. Legt alle Plättchen, Marker und Würfel links in euren Spielbereich (C). Das ist der allgemeine Vorrat.
4. Legt den entsprechenden Abenteuerbogen rechts neben die Landkarte (D). Legt den Rundenmarker ( ) auf Feld 1 auf der Rundenleiste (E).
5. Nehmt die in der Abenteuerbeschreibung gezeigten Ereignisstapel und mischt jeden davon einzeln. Legt sie dann über den Abenteuerbogen (F).
6. Mischt die Geländekarten und legt sie als verdeckten Stapel wie abgebildet unter die Landkarte (G) (daraus wird der Reisepfad gebildet). Deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie rechts daneben (H).
7. Mischt die Entdeckungskarten und legt sie als verdeckten Stapel links neben den Geländestapel (I).
8. Legt die in der Abenteuerbeschreibung gezeigten Aktionskarten unter die Geländekarten. Das ist die Aktionsreihe (J). Legt die Karten in einer Reihe von der niedrigsten zur höchsten Zahl aus. Legt die 4 Aktionschips (mit der aktiven Seite nach oben ) neben die Aktionsreihe (K).
9. Legt die übrigen Aktionskarten als Stapel neben die Aktionsreihe (L).

> **HINWEIS:** AUCH FALLS IHR WENIGER ALS 4 SPIELER SEID, NUTZT IHR IMMER 4 AKTIONSCHIPS.

10. Trennt die Feindkarten in einfache, mittlere, starke und mächtige Feinde und mischt dann jeden der Stapel einzeln. Legt die Stapel offen neben die Landkarte (M).
11. Jeder Spieler nimmt ein unteres Heldentableau (N).
12. Jeder Spieler wählt einen Helden oder zieht einen zufälligen und nimmt das entsprechende obere Heldentableau (O). Jeder Spieler nimmt die auf der Rückseite seines oberen Heldentableaus angegebenen Waren (P).
13. Jeder Spieler verbindet sein oberes Heldentableau mit seinem unteren Heldentableau und nimmt das entsprechende Spielmaterial:
    - Die Spielfigur seines Helden (R).
    - Die Fähigkeitenkarte seines Helden (S).
    - Die Gegenstandskarte seines Helden (zu erkennen an der oberen linken Ecke der Karte) (T).
    - Einen Reisemarker (U).

    Legt die Heldensets für die nicht verwendeten Charaktere in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie nicht.
14. Jeder Spieler legt sein Heldentableau vor sich. Legt den Reisemarker auf Feld 1 der Reiseleiste und stellt den Pfeil auf der Kampfscheibe auf 1 (W).
15. Mischt die Gegenstandskarten. Legt sie als verdeckten Stapel über die Landkarte. Deckt die obersten 5 Gegenstandskarten auf. Das ist eure Auslage (X).
16. Wählt den Startspieler. Er bekommt den Startspielermarker (Y).
17. Sind in der Abenteuerbeschreibung zusätzliche Schritte für den Spielaufbau angegeben, führt sie aus (wie das Platzieren von Spielfiguren, Plättchen, Markern usw.) (Z).













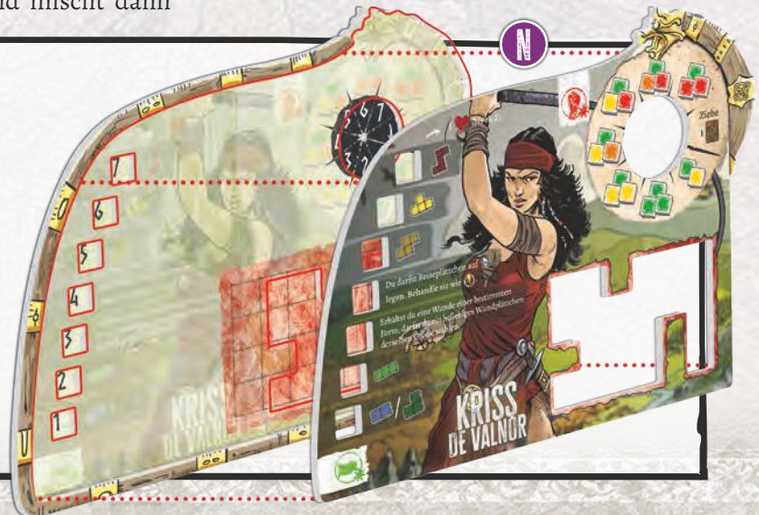









## SO STECKT IHR EURE HELDENTABLEAUS ZUSAMMEN



# SPIELAUFBAU

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

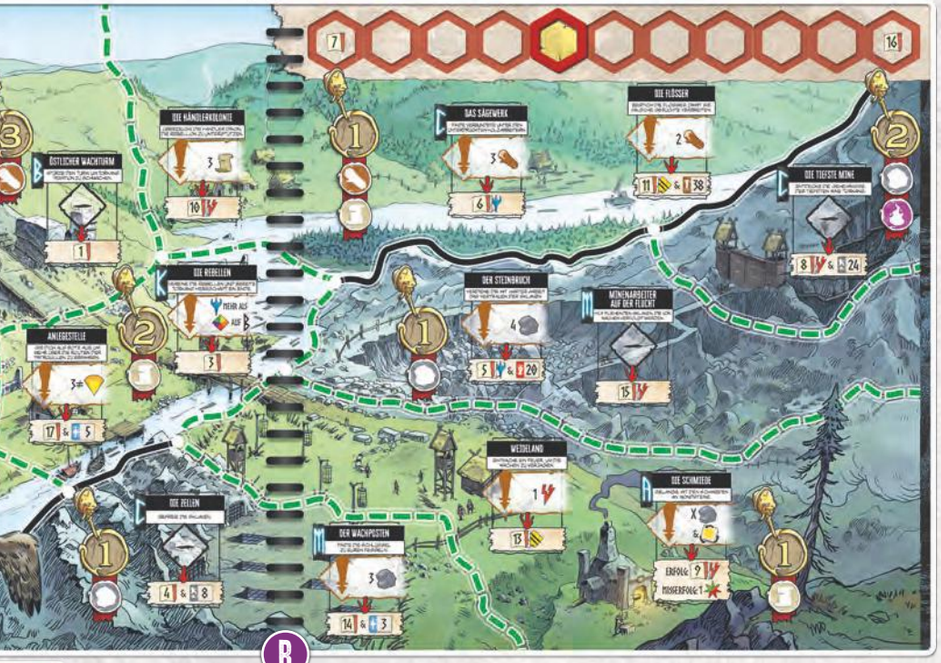


X



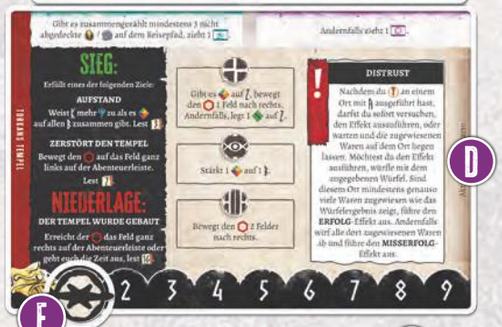

F





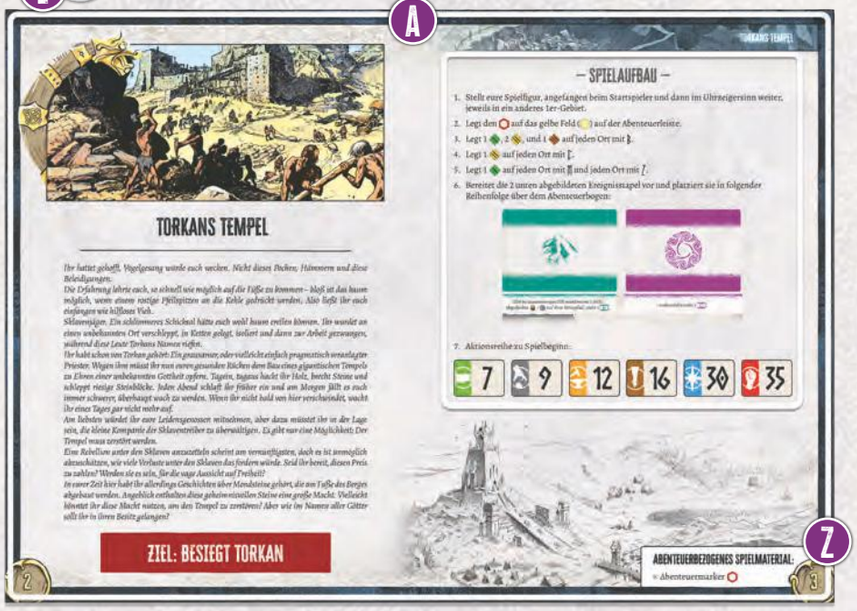

B

D




E

A




Z

H



J







V

















# WICHTIGSTE KONZEPTE

## – ES GEHT NICHT NUR UM DAS ABENTEUER –

*Thorgal: Das Brettspiel* besitzt eine fesselnde Geschichte, aber lasst euch nicht täuschen. Es geht genauso darum, ein Abenteuer zu erleben, wie darum, innerhalb einer begrenzten Anzahl an Runden die richtigen Aktionen zu wählen. In jedem Abenteuer müsst ihr verschiedene Ziele erreichen. Dazu führt ihr entsprechende Aktionen aus. Jede Art von Aktion hat einen anderen Effekt und manche erlauben es euch, einen neuen Teil der Geschichte zu lesen, was sich auf verschiedene Orte auf der Landkarte im Atlas der Abenteuer auswirken kann.

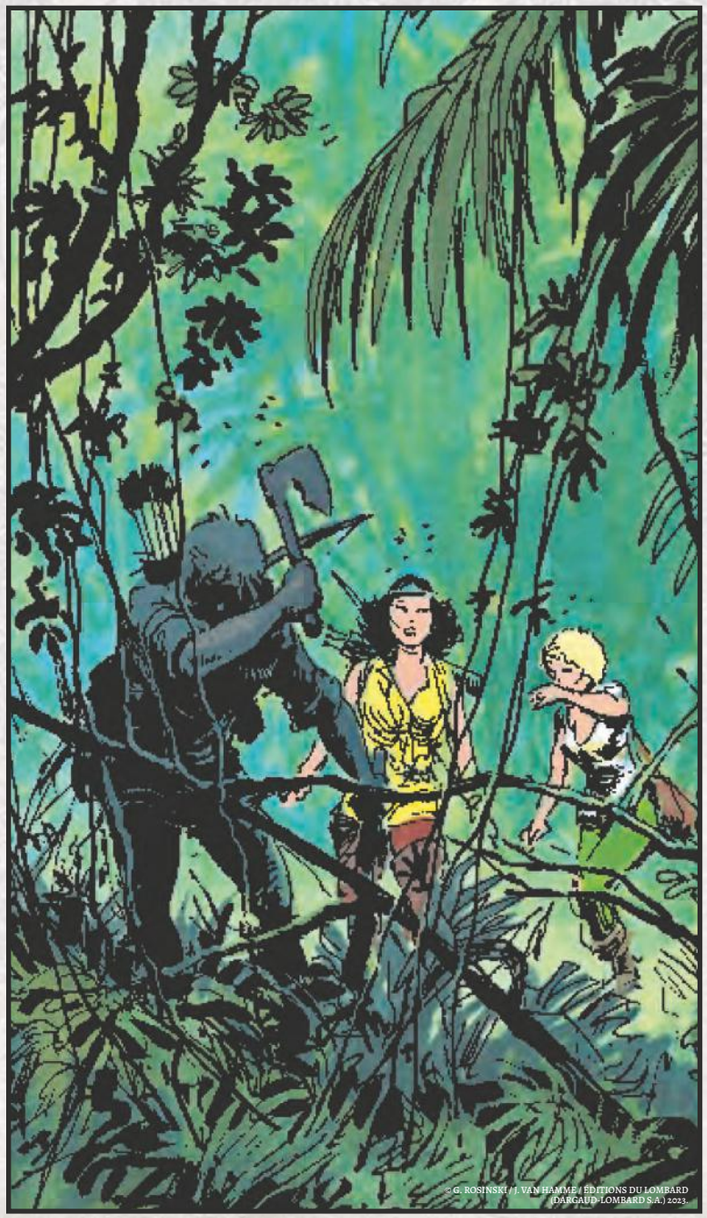

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / F. VIGNAUX / YANN / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## – SPIELT ZUSAMMEN –

Ihr habt verschiedene Möglichkeiten zusammenzuarbeiten und einander zu helfen.

- Du kannst Aktionschips in die Aktionsreihe legen, um die Aktionen des nächsten Spielers zu verstärken.
- Du kannst Waren aus dem Vorrat anderer Spieler ausgeben, sofern sie einverstanden und in demselben Gebiet sind wie du.
- Du kannst neue Geländekarten aufdecken, damit die anderen Waren von ihnen erhalten können.

Kommunikation ist alles! Plant eure Strategie gemeinsam, sodass ihr euch nicht gegenseitig im Weg seid.


© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

# WICHTIGSTE KONZEPTE

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## – SIEG UND NIEDERLAGE –

Habt ihr das Ziel des Abenteuers erreicht, endet das Spiel und ihr gewinnt! Ihr könnt das Ziel auf vielen Wegen erreichen, doch eure Entscheidungen im Spielverlauf können eure Möglichkeiten schmälern. Obwohl also das Erreichen des Ziels immer zu einem Sieg führt, kann dieser äusserst zufriedenstellend oder auch mal bitter ausfallen.

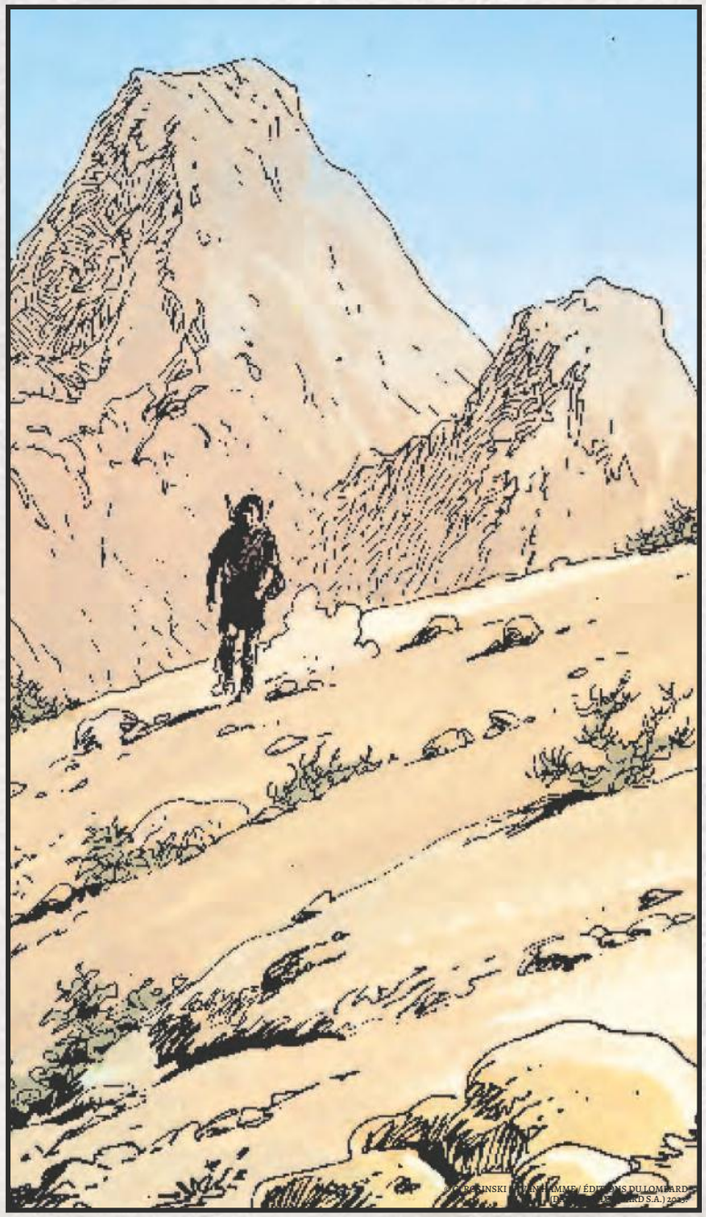
Sobald *irgendeiner* der Helden stirbt (weil er mehr Wunden erhält, als auf sein Heldentableau passen), verliert ihr sofort. Ihr verliert auch, wenn euch die Zeit ausgeht, weil ihr bereits die letzte Runde gespielt habt, aber das Ziel noch nicht erreicht habt.

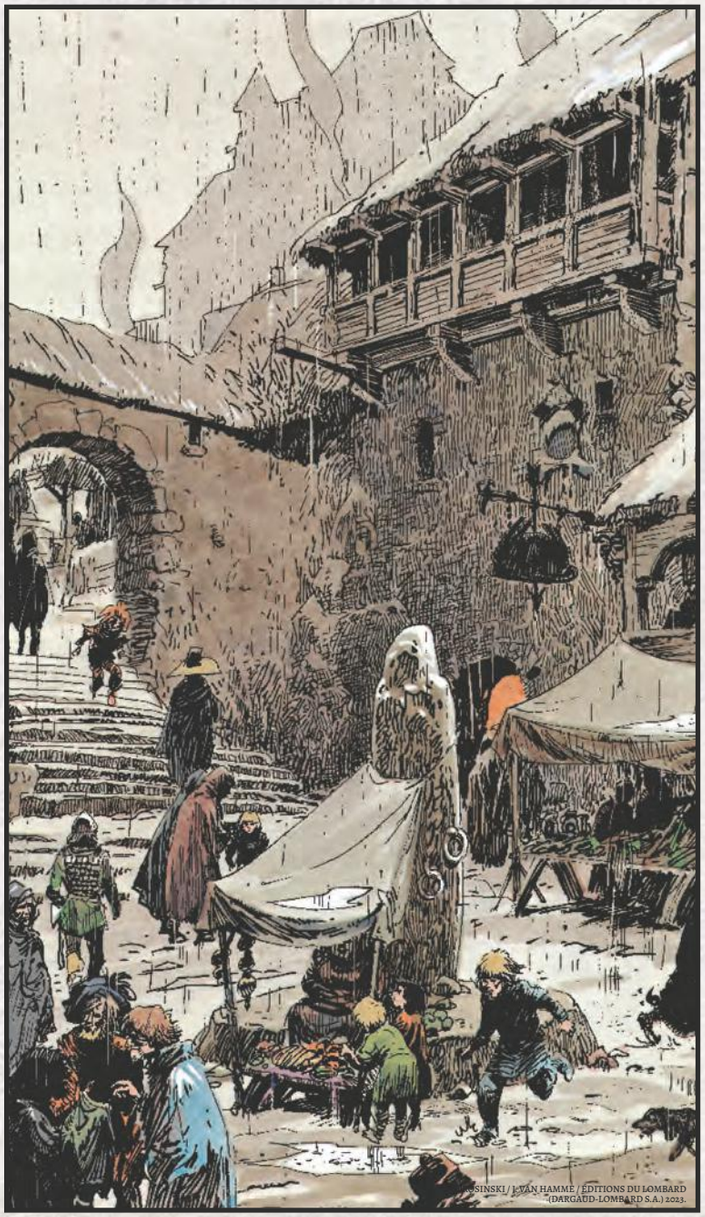
Manche Abenteuer haben zusätzliche Bedingungen für Sieg oder Niederlage.

## – DIE GESCHICHTE –

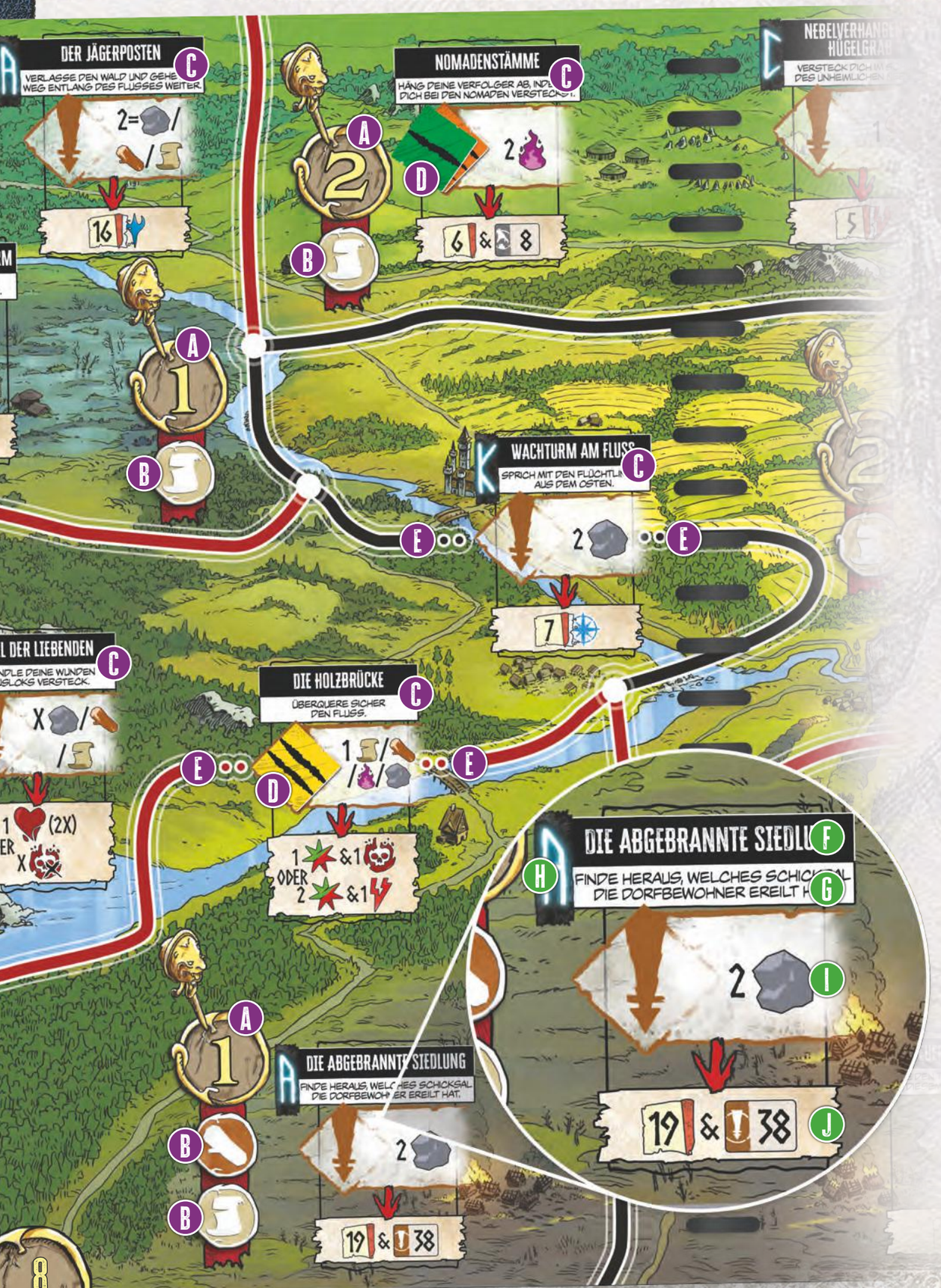
Die Geschichte zieht sich durch verschiedene Elemente des Spiels: Sie wird auf der Landkarte, dem Abenteuerbogen und vor allem im Buch der Abenteuer erzählt, das die Abenteuerbeschreibung und Einträge enthält.

Fordert ein Effekt dich auf, einen Eintrag ( ) zu lesen, suche den entsprechenden Eintrag im Buch der Abenteuer und lies ihn laut vor. Jeder Eintrag endet damit, dass du eine von zwei Nebenhandlungen wählen kannst. Du darfst jedoch keinen Eintrag lesen, bevor du nicht ausdrücklich dazu aufgefordert wirst (siehe **EINTRÄGE** auf Seite 26).





# ATLAS DER ABENTEUER




**Jede Landkarte im Atlas der Abenteuer besteht aus mehreren Gebieten, deren Grenzen durch farbige Linien dargestellt sind (siehe GRENZEN auf Seite 14).**

In jedem Gebiet gibt es:

1. immer eine goldene Zahl in einem Kreis (A). Gebiete, deren Zahl grösser ist als die Nummer der aktuellen Runde, sind für dich noch nicht verfügbar.
2. manchmal Quellensymbole unter der goldenen Zahl (B). Quellensymbole zeigen, welche Waren du in diesem Gebiet erhältst, wenn du durch das Symbol gebietsspezifische Waren erhältst.
3. einen oder mehrere Orte, an denen du Aktionen ausführen kannst (C). Die Spielfiguren der Helden werden in Gebieten platziert und nicht auf Orten. Befindet sich deine Spielfigur in einem Gebiet, sind all seine Orte für dich verfügbar.
4. manchmal einen oder mehrere Feinde an einem Ort (/////) (D). Du musst sie zuerst entfernen, bevor du dort Aktionen ausführen kannst.

**WICHTIG:** Das Symbol steht für einen beliebigen Feind.

*HINWEIS:* LIEGT EIN ORT GENAU AUF DER GRENZE ZWISCHEN ZWEI GEBIETEN (E), IST ER IN JEDEM DIESER GEBIETE VERFÜGBAR.

## - ORTE -

Jeder Ort besteht aus mehreren Elementen:

(F) **Ortsname.**

(G) **Ortsbeschreibung:** Gibt an, was du storymässig an diesem Ort tun kannst.

(H) **Rune:** Zeigt, ob der Ort von Effekten betroffen ist, die sich auf diese Rune beziehen.

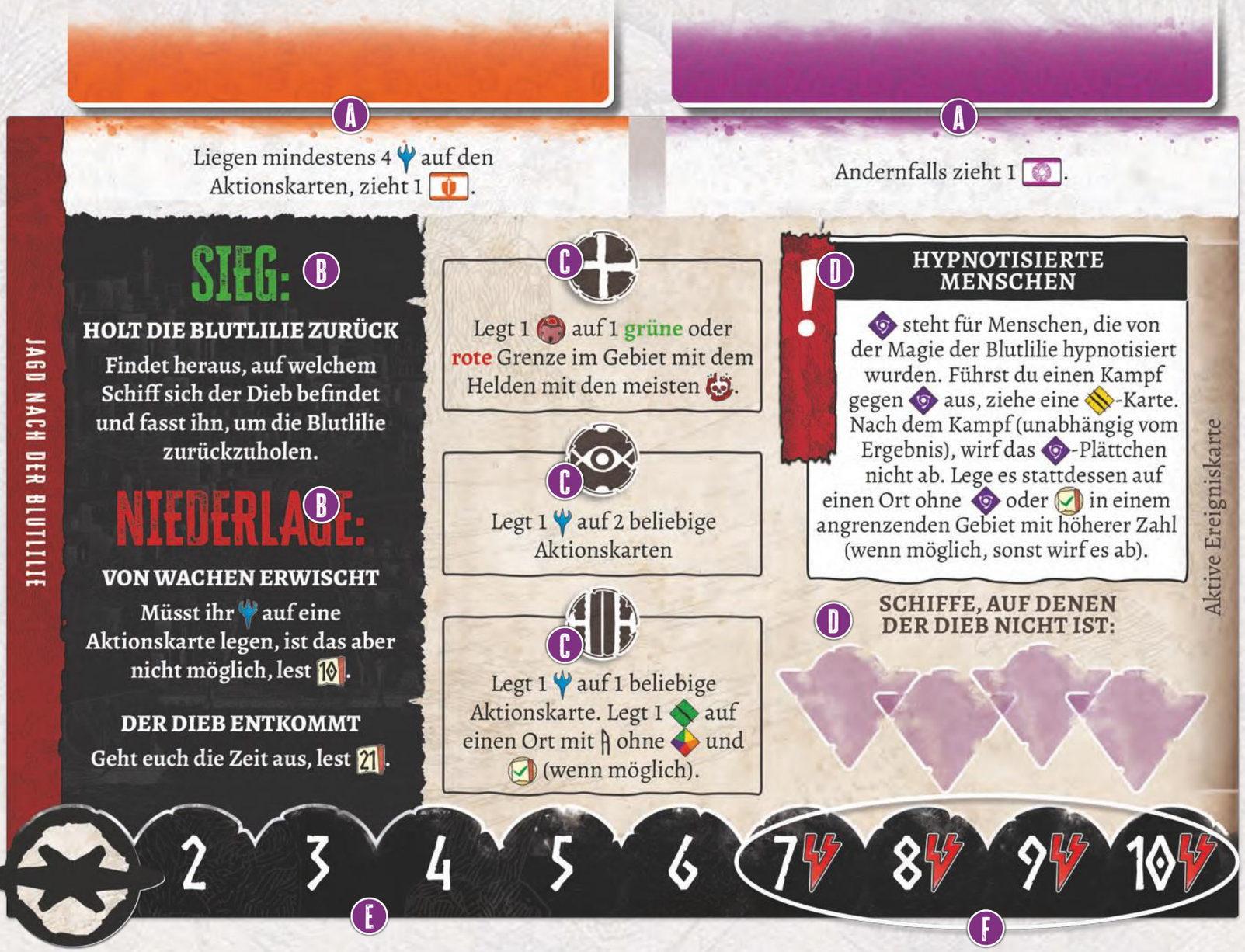
(I) **Aktion:** Gibt an, welche Aktion hier ausgeführt werden kann und was du dafür brauchst.

(J) **Ortseffekt:** Was du tust, nachdem du die Aktion ausgeführt hast.

***Beispiel:*** *Ihr könnt an diesem Ort die Zuweiseaktion ( ) ausführen. Sobald ihr ihm 2 zugewiesen habt, lest sofort den Eintrag 19 und erhaltet die Karte 38. Ausserdem ist dieser Ort mit der Rune A versehen, er kann also von verschiedenen Effekten betroffen sein.*

# ABENTEUERBOGEN

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.




**Zu jedem Abenteuer gibt es einen Abenteuerbogen, auf dem ihr euren Fortschritt festhalten könnt. Er ist gleichzeitig eine Spielhilfe und fasst die Ziele und wichtigsten Regeländerungen zusammen.**

Jeder Abenteuerbogen zeigt:

(A) **Bedingungen für Ereigniskarten:** Geben an, welche Ereigniskarten ihr im Spielverlauf dieses Abenteuers zieht.

(B) **Zusammenfassung der Ziele:** Beschreibt die Bedingungen für Sieg und Niederlage in diesem Abenteuer.

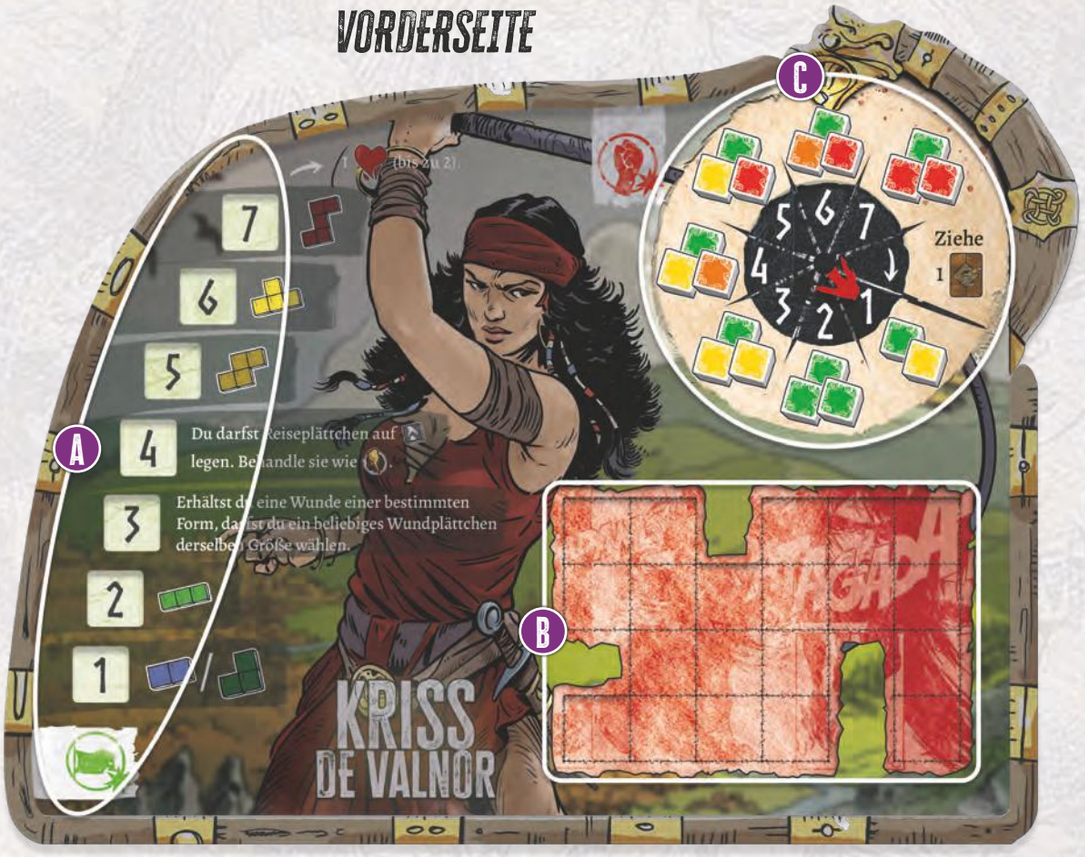
(C) **Ereignissymbole:** Stehen für die 3 Effekte, die von den Ereigniskarten ausgelöst werden.

(D) **Besondere Regeln:** Fassen die besonderen Regeln des jeweiligen Abenteuers zusammen. (Alle besonderen Regeln werden im Buch der Abenteuer genau beschrieben.)

(E) **Rundenleiste:** Gibt an, wie viele Runden das jeweilige Abenteuer hat. Manche Runden sind mit besonderen Effekte gekennzeichnet, die in der entsprechenden Runde ausgeführt werden müssen (F). (Alle besonderen Effekte werden im Buch der Abenteuer genau beschrieben.)

# HELDENTABLEAU

## VORDERSEITE




## RÜCKSEITE




- **A Reiseleiste**
- **B Wundbereich**
- **C Kampfscheibe**
- **D Spielmaterial des Helden, das er beim Spielaufbau erhält**
- **E Hintergrundgeschichte**

Auf dem Heldentableau hältst du Folgendes fest: die Wunden, die dein Held erhält (der Wundbereich zeigt, wie viele er erhalten kann, bevor er stirbt), deine Kampferfahrung ( ) und deine Reiseerfahrung ( ).

## – FÄHIGKEITENKARTEN –

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Fähigkeitenkarte. Die Karte kommt mit ihrer aktiven Seite ins Spiel und darf 1x pro Runde genutzt werden. Sobald du sie genutzt hast, drehe sie auf ihre inaktive Seite. Du darfst sie auf ihre aktive Seite zurückdrehen, falls du die Waren ausgibst, die auf ihrer inaktiven Seite angegeben sind.




AKTIVE SEITE INAKTIVE SEITE

# HELDENTABLEAU

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

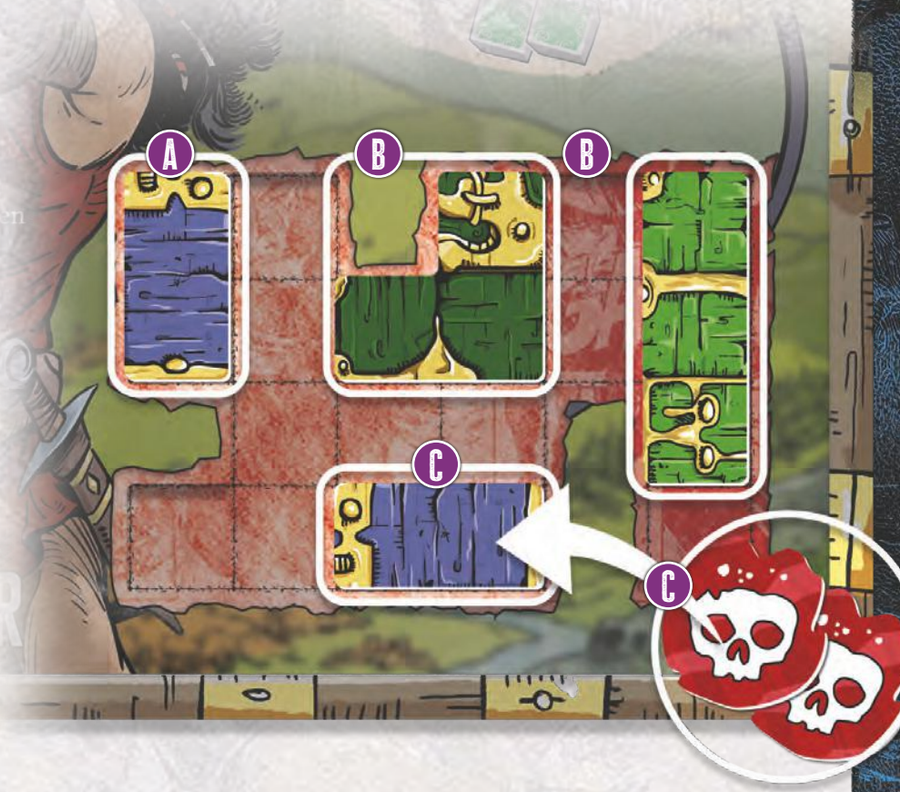
## - WUNDEN -

Wunden erhältst du auf unterschiedliche Arten. Erhältst du eine Wunde, musst du das entsprechende Wundplättchen in deinen Wundbereich legen. Das erste Plättchen darfst du beliebig platzieren, aber jede weitere Wunde muss an eine bereits vorhandene Wunde angrenzen.

Wunden können durch:

1. ihre genaue Form
2. ihre Grösse
3. andere Bedingungen bestimmt sein.

**Sobald du eine Wunde nicht regelkonform in deinen Wundbereich legen kannst, stirbt dein Held und das Spiel endet sofort: Ihr verliert.**




***Beispiel*** **A**: *Erhältst du 1 Wunde (), lege 1 in deinen Wundbereich.*

***Beispiel*** **B**: *Erhältst du 1 Wunde (3), lege entweder 1 oder 1 in deinen Wundbereich.*

***Beispiel*** **C**: *Erhältst du 1 Wunde () und hast du 2 , musst du 1 Wunde der Grösse 2 in deinen Wundbereich legen (siehe* **GEFAHREN** *auf Seite 27).*

## - WUNDEN HEILEN -

Im Spielverlauf ist es möglich, Wunden zu heilen, indem du verschiedene Gegenstände, Ortseffekte oder Fähigkeiten nutzt.

Nicht näher bezeichnete -Effekte erlauben es dir, 1 beliebiges Wundplättchen abzuwerfen.

-Effekte mit einer Zahl in Klammern dahinter geben an, wie gross das Wundplättchen, das du abwirfst, höchstens sein darf.

***Beispiel:*** *1 (3) bedeutet, dass du entweder 1 beliebiges oder 1 beliebiges von deinem Wundbereich abwerfen darfst. 3 (1) bedeutet, dass du bis zu 3 abwerfen darfst.*

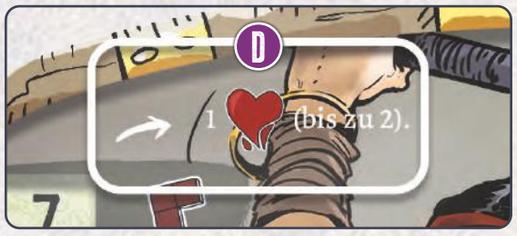
Du darfst kleinere Wunden abwerfen als angegeben, aber du darfst die Zahl in Klammern nicht auf mehrere Plättchen aufteilen.

Durch das Heilen kann es passieren, dass du Wundplättchen in deinem Wundbereich hast, die nicht aneinander angrenzen. Die nächste Wunde, die du erhältst, legst du dann wie üblich so, dass sie an eine beliebige andere angrenzt.

## - ERFAHRUNG -

Jeder Spieler kann zwei Arten von Erfahrung erhalten: Kampferfahrung () und Reiseerfahrung (). Erhältst du 1 , entscheidest du, welche Erfahrung du erhalten möchtest. Erhältst du Kampferfahrung, drehe den Pfeil auf der Kampfscheibe 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter. Erhältst du Reiseerfahrung, schiebe den Reisemarker () auf der Reiseleiste 1 Feld nach oben. Erhältst du mehr als 1 gleichzeitig, darfst du sie beliebig aufteilen. Kannst du von einer Art von Erfahrung keine mehr erhalten, weil du bei der Kampfscheibe oder deiner Reiseleiste Feld 7 bereits erreicht hast, erhältst du stattdessen den auf der Scheibe/Leiste abgebildeten Bonus zu erkennen am kleinen weissen Pfeil **D**.




## NICHT VOLLSTÄNDIG AUSGEFÜHRTE EFFEKTE

Ist es dir nicht möglich, einen **negativen** Effekt vollständig auszuführen, musst du ihn so weit wie möglich ausführen. Hast du das getan, erhält jeder von diesem Effekt betroffene Held 1 Wunde (). Bezieht sich der Effekt auf nur 1 Helden, erhält nur dieser die Wunde.

Ist es dir nicht möglich, einen **neutralen** oder **positiven** Effekt vollständig auszuführen, führe ihn einfach so weit wie möglich aus, ohne weitere Konsequenzen.

# SPIELABLAUF: AKTIONSPHASE










**Im Spiel gibt es mehrere Runden, wobei jede Runde zwei Phasen hat: In der Aktionsphase führen die Spieler abwechselnd Aktionen aus. In der Ereignisphase ziehen die Spieler eine Ereigniskarte, die ihnen zeigt, welcher Herausforderung sie sich in der nächsten Runde stellen müssen.**

## - AKTIONSPHASE -

Die Aktionsphase besteht aus 4 Zügen. Ihr seid ihm Uhrzeigersinn am Zug, angefangen beim Startspieler. Gibt es weniger als 4 Spieler, sind einige von euch in der Aktionsphase mehrmals am Zug.

Bist du am Zug, nimm einen aktiven Aktionschip (), drehe ihn auf seine inaktive Seite () und lege ihn unter eine Aktionskarte. Führe dann den Effekt dieser Aktionskarte aus (A).

Nach der ersten Runde liegen die Aktionschips unter den Aktionskarten, unter die ihr sie in der letzten Runde gelegt habt. In deinem Zug musst du einen Aktionschip von einer dieser Karten nehmen und ihn unter eine **andere** Aktionskarte legen.

Sobald alle Aktionschips auf der inaktiven Seite liegen, geht es weiter mit der Ereignisphase.

## - AKTIONEN -

Alle Aktionen sind generell in jedem Gebiet verfügbar, es sei denn, ein Effekt schränkt sie ein oder macht sie nicht mehr verfügbar. Aktionen sind kostenlos, falls nicht anders angegeben.

Es gibt 7 Grundaktionen:

- BEWEGUNG
- KAMPF
- REISEN
- OPFERN
- SAMMELN
- WERKEN
- ZUWEISEN

## - AKTIONSKARTEN -

Aktionskarten werden horizontal in einer Reihe unter den Atlas gelegt. Das ist die Aktionsreihe. In der Aktionsphase legst du einen Aktionschip unter eine Aktionskarte, um sie zu nutzen.

### B HAUPTAKTION

Die Farbe, das Aktionssymbol und der Aktionswert in der oberen linken Ecke der Karte geben die Hauptaktion der Aktionskarte an.

Es gibt auch Aktionskarten mit 2 Hauptaktionen im oberen Bereich der Karte. Führst du eine solche Karte aus, wähle immer 1 der verfügbaren Optionen.

### C ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Manche Aktionskarten haben zusätzliche Effekte, welche die Aktionen auf unterschiedliche Weise beeinflussen oder verändern können.

# SPIELABLAUF: AKTIONSPHASE

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.










## D BONUSBEREICH

Auf den meisten Aktionskarten findest du einen Bonusbereich. Boni auf Aktionskarten sind abhängig von der Position der Aktionschips unter den Aktionskarten.



Dieser Bonus gilt nur, falls genau 1 Aktionschip unter dieser Karte liegt.



Dieser Bonus gilt für jeden Aktionschip unter allen Karten links von dieser Karte (diese Karte ausgenommen).



Dieser Bonus gilt für jeden Aktionschip unter dieser Aktionskarte (der gerade gelegte Aktionschip zählt mit).

Die meisten Boni betreffen die Hauptaktion (gekennzeichnet durch ein „+“ vor der Zahl im Aktionssymbol). Boni ohne „+“ im Aktionssymbol werden als Extra-Aktion ausgeführt.

Boni ganz ohne Aktionssymbol werden separat ausgeführt, weil sie nichts mit der Hauptaktion zu tun haben (z. B. Heilen).




ERHÖHT DEN WERT DER HAUPTAKTION




EXTRA-AKTION

**WICHTIG:** Betrifft ein Bonusbereich nicht die Hauptaktion, muss er nach der Hauptaktion ausgeführt werden.

## E NUMMER

Aktionskarten werden ihrer Nummer entsprechend in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts in die Aktionsreihe gelegt. Haben zwei Karten die gleiche Nummer, dürft ihr sie in beliebiger Reihenfolge legen.

## AKTIONSKARTEN AUSTAUSCHEN

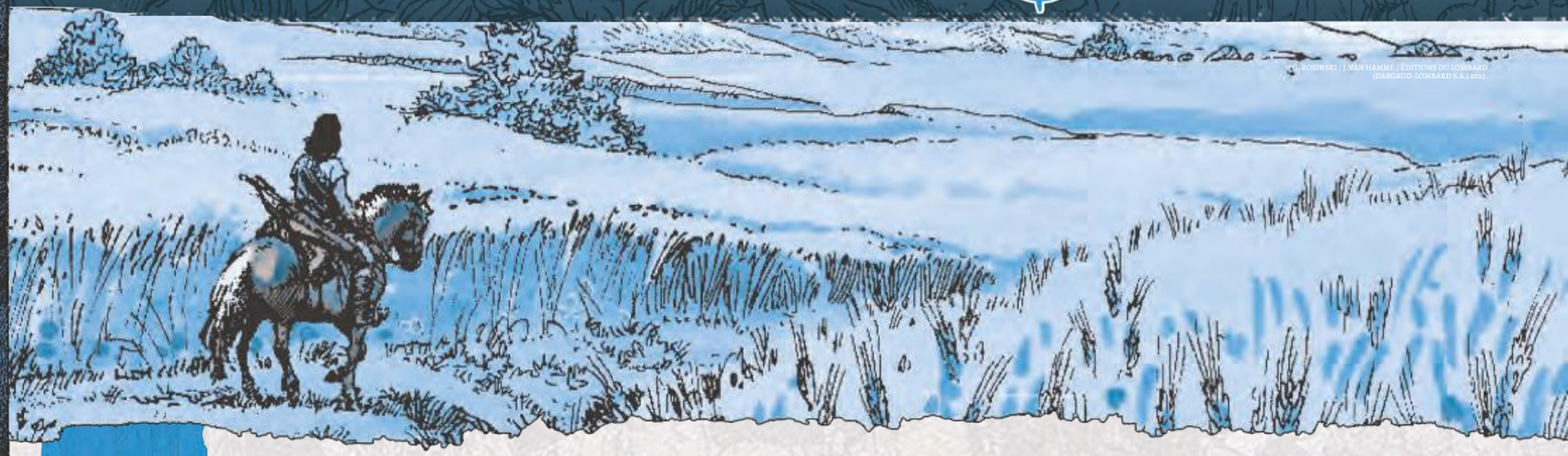
Im Laufe des Spiels erhältst du neue Aktionskarten. Erhältst du eine neue Aktionskarte, suche die entsprechende Karte aus den ungenutzten Aktionskarten heraus und zeig sie den anderen. **Entscheidet gemeinsam**, ob ihr die aktuelle Aktionskarte, die dieselbe Art von Hauptaktion hat, wie die neu gezogene Aktionskarte, mit der neu gezogenen tauschen wollt.

> *HINWEIS:* AKTIONSKARTEN MIT EINER EXTRA-AKTION ALS BONUS HABEN TROTZDEM NUR 1 ART VON HAUPTAKTION (IN DER LINKEN OBEREN ECKE). SIE KÖNNEN NICHT GEGEN KARTEN AUSGETAUSCHT WERDEN, DIE DIE EXTRA-AKTION ALS HAUPTAKTION HABEN.

Entscheidet ihr euch für den Tausch, lege die aktuelle Aktionskarte ab und platziere die neue Aktionskarte in der Aktionsreihe entsprechend ihrer Nummer am unteren Rand, in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts. Dabei darfst du die Aktionschips, die sich derzeit unter den Aktionskarten befinden, **nicht** verschieben – sie bleiben genau dort liegen, wo sie sind, und du verschiebst nur die Karten darüber.

Einige Abenteuer- oder Ereigniseffekte können dazu führen, dass du anderes Spielmaterial auf Aktionskarten legen musst. Tauschst du eine solche Karte aus, wirf das Spielmaterial darauf ab.

# BEWEGUNGSAKTION



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## BEWEGUNG

**Mit dieser Aktion bewegst du dich auf der Landkarte von Gebiet zu Gebiet.**

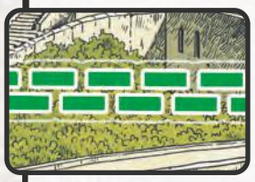
**So führst du die Bewegungsaktion aus:**

Bewege deine Spielfigur über bis zu so viele Grenzen, wie der Wert deiner Bewegungsaktion angibt (mindestens 1). In der ersten Runde des Spiels darfst du nur mit (1) gekennzeichnete Gebiete betreten. Ab der zweiten Runde darfst du auch mit (2) gekennzeichnete Gebiete betreten und so weiter.

Es gibt 5 Arten von Grenzen, die Gebiete voneinander trennen:



**Standardgrenzen:** Über solche Grenzen kannst du dich ohne besondere Effekte bewegen.



**Doppelte Grenzen:** Um dich über solche Grenzen zu bewegen, brauchst du stärkere Aktionen. Für eine doppelte Standardgrenze brauchst du zum Beispiel eine Bewegungsaktion mit Wert 2.



**Besondere Grenzen:** Solche Grenzen haben je nach Abenteuer ihre eigenen Regeln, die im Buch der Abenteuer zu finden sind.



**Unpassierbare Grenzen:** Über solche Grenzen kannst du dich unter keinen Umständen bewegen.




LIEGT EIN  AUF EINER GRENZE, KANNST DU DICH NICHT ÜBER SIE BEWEGEN.




LIEGT EIN ORT AUF DER GRENZE ZWISCHEN ZWEI GEBIETEN, IST ER IN JEDEM DIESER GEBIETE VERFÜGBAR.

# REISEAKTION

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## REISEN

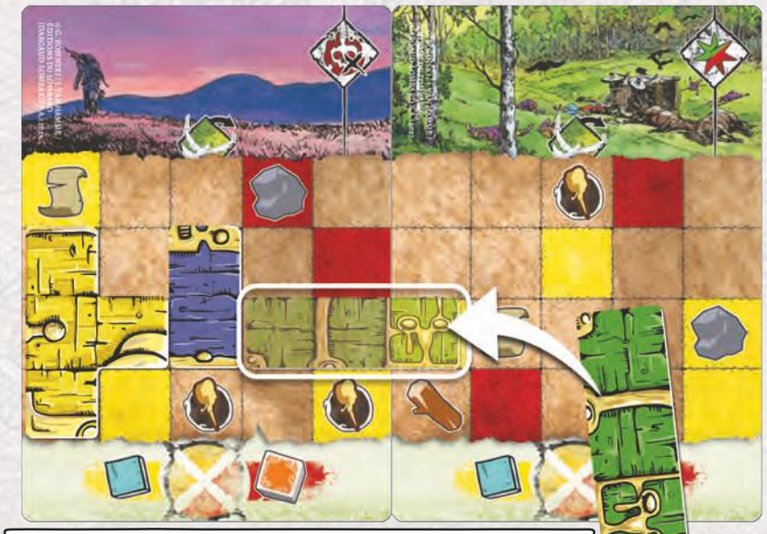
**Diese Aktion ermöglicht es dir, auf dem Reisepfad voranzukommen. Sie ist in jedem Gebiet verfügbar.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Reiseaktion auszuführen:**

1. Du darfst eine beliebige Anzahl deiner Gegenstände wählen, die die Reiseaktion betreffen, und ihre Effekte nutzen (siehe **GEGENSTÄNDE** auf Seite 24).
2. Nimm 1 beliebiges Reiseplättchen, das neben oder unterhalb von deinem Reisemarker auf deiner Reiseleiste gezeigt ist.
3. Lege das Reiseplättchen so auf den Reisepfad, dass mindestens 1 seiner Kanten an das am weitesten rechts liegende Reiseplättchen angrenzt. Du musst das neue Reiseplättchen so anlegen, dass es in der Spalte des Plättchens liegt, das bisher am weitesten rechts ist, und/oder in Spalten rechts davon. Dadurch entsteht ein Pfad aus Plättchen, der nach rechts verläuft (und dabei auch nach oben und unten), aber **niemals nach links**. Du kannst Plättchen nicht übereinanderlegen und sie können nicht aus dem Raster herausragen, das die Geländekarten bilden.
4. Führe die Effekte von **jedem** Feld aus, das du mit dem neuen Reiseplättchen abdeckst. Alle Effekte werden im Abschnitt **EFFEKTE ABDECKEN** auf Seite 17 beschrieben.
5. Erlaubt dir ein Effekt, mehrere Reiseplättchen in einer einzigen Aktion zu platzieren, wiederhole die Schritte 2-4 für jedes neu platzierte Plättchen.



DU DARFST DAS -PLÄTTCHEN VERTIKAL LEGEN.



DU DARFST DAS -PLÄTTCHEN HORIZONTAL LEGEN.

# REISEAKTION

## NEUE GELÄNDEKARTEN AUFDECKEN

Ist das soeben gelegte Reiseplättchen das erste Plättchen in der Spalte mit dem -Symbol auf der am weitesten rechts liegenden Geländekarte, decke eine neue Geländekarte auf und lege sie rechts an die anderen Geländekarten an. Geländekarten dürfen nicht gedreht werden.

Dann erhältst du den Bonus in der oberen rechten Ecke der neu gelegten Karte. Deckst du aufgrund anderer Effekte neue Geländekarten auf, ignoriere den Bonus.

**HINWEIS:** IN DEM ÄUSSERST SELTENEN FALL, DASS ES KEINE GELÄNDEKARTEN MEHR GIBT, WERDEN KEINE WEITEREN KARTEN AUFGEDECKT.



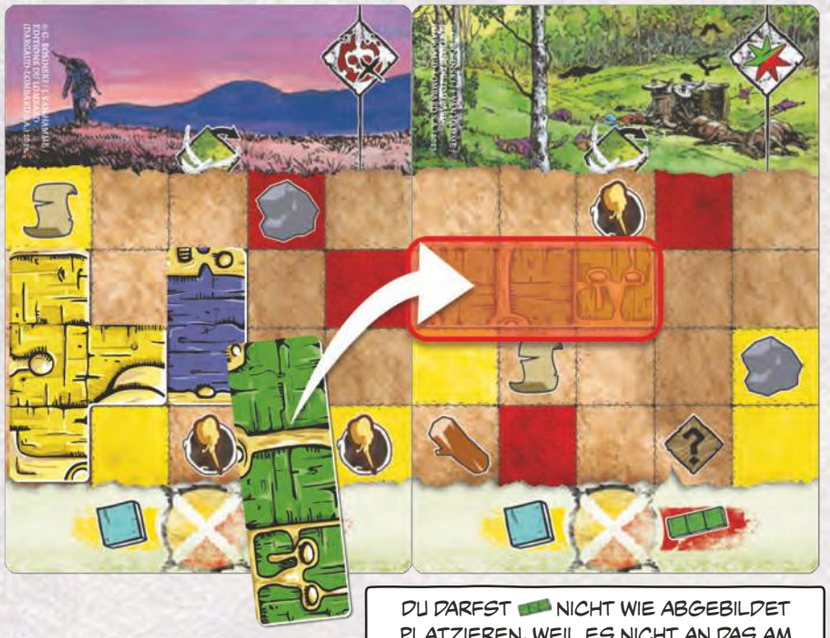

***Beispiel:*** *Gregor führt die Reiseaktion () aus. Auf seiner Reiseleiste sind 2 verfügbare Reiseplättchen abgebildet: und . Gregor platziert (A) und deckt ab, also zieht er eine Entdeckungskarte (B). Da er ein -Feld abgedeckt hat, muss er auch 1× den -Effekt ausführen und erhält 1 (C). (Hätte er 2 -Felder abgedeckt, hätte er den Effekt 2× ausgeführt und 2 erhalten.)*

*Gregors Plättchen liegt in der Spalte mit dem -Symbol auf der am weitesten rechts liegenden Geländekarte , also muss er auch eine neue Geländekarte aufdecken und rechts an den Reisepfad anlegen (D). Schliesslich erhält er den Bonus der neuen Geländekarte: 1 (E).*






DU DARFST NICHT WIE ABGEBILDET PLATZIEREN, WEIL EIN TEIL DES PLÄTTCHENS LINKS VON EINEM BEREITS PLATZIERTEN PLÄTTCHEN LIEGEN WÜRDE. (DU DÜRFTEST ES EIN FELD WEITER RECHTS PLATZIEREN, DA ES DANN IN DER SPALTE DES PLÄTTCHENS LÄGE, DAS BISHER AM WEITESTEN RECHTS IST, UND NUR WEITER NACH RECHTS RAGEN WÜRDE, ABER NICHT NACH LINKS.



DU DARFST NICHT WIE ABGEBILDET PLATZIEREN, WEIL ES NICHT AN DAS AM WEITESTEN RECHTS LIEGENDE PLÄTTCHEN ANGRENZT.

DU DARFST DAS PLÄTTCHEN BELIEBIG DREHEN UND WENDEN.

***Beispiel:*** *darf folgendermassen platziert werden: , , oder .*

# EFFEKTE ABDECKEN

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## – EFFEKTE ABDECKEN –

Deckst du mit Polyominoplättchen (Reise- oder Wundplättchen) Effekte ab, führst du sie wie folgt aus:

Gebietsspezifische Ware: Du erhältst 1 Ware aus einer beliebigen Quelle in deinem Gebiet.

Quellen und ihre Waren:

- : 
- : 
- : 
- : 
- : 
- : 

Gibt es mehrere verschiedene Quellen in deinem Gebiet und erhältst du mehr als 1 Ware auf einmal, müssen sie alle von der gleichen Art sein.



Du erhältst 1 der angegebenen Waren.

Wirf 1 Wundplättchen einer beliebigen Grösse von deinem Wundbereich ab (siehe **WUNDEN HEILEN** auf Seite 11).

Im Kampf besiegst du Feinde, indem du dieses Feld abdeckst (siehe **KAMPF** auf Seite 20).

Du erhältst 1 Erfahrung. Drehe dazu den Pfeil auf deiner Kampfscheibe 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter ( ) oder schiebe deinen Reisemarker auf der Reiseleiste 1 Feld nach oben ( ).

Ziehe 1 Entdeckungskarte und führe sie aus.

Entdeckungskarten stehen für ungewöhnliche Ereignisse, Begegnungen und Überraschungen auf eurem Abenteuer. Du kannst sie erhalten, indem du auf Geländekarten abdeckst. Ziehe die Entdeckungskarte, führe sie aus und wirf sie danach ab. Entdeckungskarten haben immer positive Effekte, z. B. neue Gegenstände, Heilung usw.

Deckst du ein - oder -Feld ab, musst du den -Effekt von der Karte ausführen, auf die du das Plättchen gelegt hast. Das ist eine Strafe.



-Effekte:

- Für jedes : Du erhältst 1 (siehe **GEFAHREN** auf Seite 27).
- , , , , , , , , , : Lege das angegebene Wundplättchen in deinen Wundbereich (siehe **WUNDEN** auf Seite 11).
- , , , : Wirf 1 der angegebenen Waren ab.
- : Würfle mit dem entsprechenden Würfel und erhalte die gewürfelte Wunde.




***Beispiel:*** *Daniela deckt ein -Feld ab (A). Sie erhält also 2 Wunden ( ) (B).*

## – WAREN –

Es gibt 6 Arten von Waren in *Thorgal: Das Brettspiel*. Sie stellen Ressourcen dar, die du zu verschiedenen Zwecken nutzt.

**Baumaterial** steht für alles, was zum Bauen verwendet wird, z. B. Bretter, Ziegel, Lehm, Stroh, usw. Meist wird es ausgegeben, um einen Ortseffekt zu nutzen.

**Erz** steht für alles, was abgebaut und zum Schmieden verwendet wird, z. B. Silberklumpen und andere Metalle, Stein, Feuerstein usw. Meist wird es ausgegeben, um einen Ortseffekt zu nutzen.

**Gerüchte** stehen für Wissen, das andere Menschen mit dir teilen. Meist werden sie ausgegeben, um einen Ortseffekt zu nutzen und Nebenhandlungen auszuführen.

**Magie** steht für das geheime oder vergessene Wissen über Mystisches, alte Zeiten, Götter und das Volk der Sterne. Meist wird sie verwendet, um Fähigkeitskarten wieder auf die aktive Seite zu drehen und verschiedene Spieleffekte zu nutzen.

**Schicksal** – und **Macht** werden in jedem Abenteuer zu verschiedenen Zwecken eingesetzt und funktionieren auf unterschiedliche Weise. Lies vor jedem Spiel nach, wie sie in dem aktuellen Abenteuer verwendet werden.

Schicksal und Macht kannst du im Normalfall **nicht** durch die Sammel- und Reiseaktion erhalten. In einigen Abenteuern können sie jedoch entsprechende Quellen haben ( und ).

# SAMMELAKTION


© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## SAMMELN

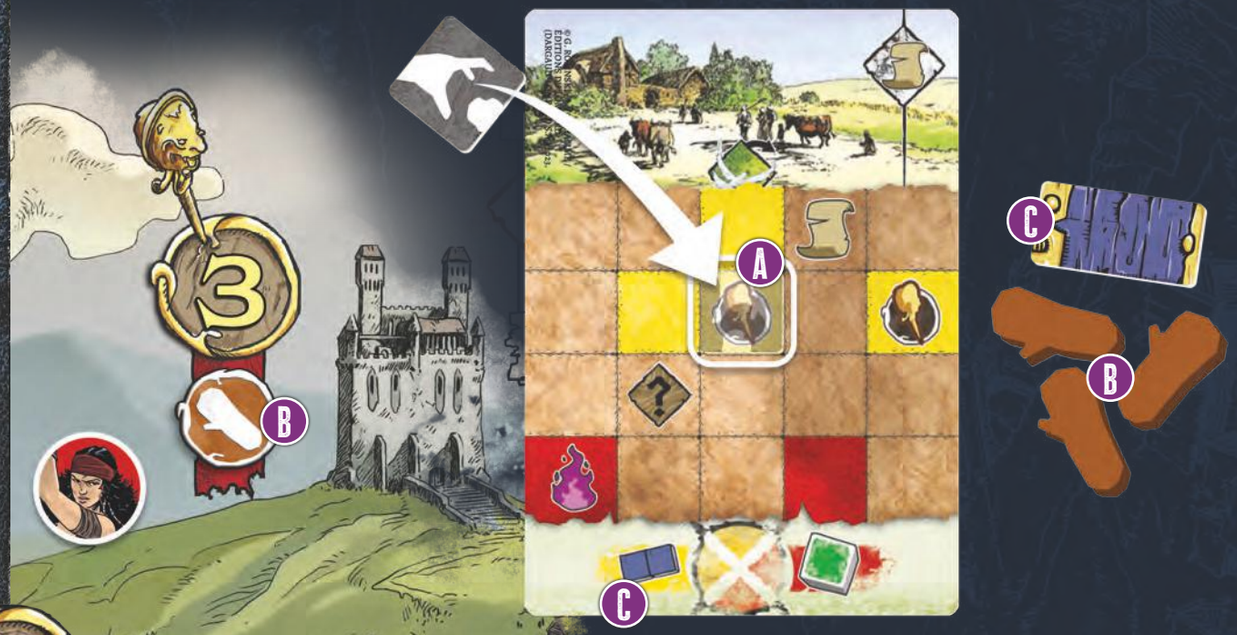
**Mit dieser Aktion erhältst du Waren. Sie ist in jedem Gebiet verfügbar, solange ein Waren-Symbol oder das -Symbol auf einer der Geländekarten im Reisepfad ist.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Sammelaktion auszuführen:**

1. Lege 1 auf ein beliebiges Feld auf einer Geländekarte im Reisepfad mit einem Waren-Symbol oder -Symbol und erhalte so viele Waren, wie der Wert der Sammelaktion angibt.
2. Hast du ein - oder -Feld abgedeckt, führe den -Effekt **einmal** aus.

**WICHTIG:**

- Die Sammelaktion erlaubt es dir, mehrere Waren zu erhalten, indem du ein einziges Symbol abdeckst.
- Du darfst das auf ein **beliebiges** Feld mit einem Waren-Symbol oder dem -Symbol auf dem Reisepfad legen – es muss nicht an ein Reiseplättchen angrenzen.




***Beispiel:*** *Gregor führt eine Sammelaktion mit Wert 3 aus. Er darf 1 auf ein Feld seiner Wahl auf einer beliebigen Geländekarte legen. Er wählt das Feld A und erhält 3 von der Quelle in seinem Gebiet B. Dann erhält er 1 Wunde ( ), weil er ein -Feld abgedeckt hat. Er legt die Wunde in seinen Wundbereich C.*

***HINWEIS:*** BEI DER SAMMELAKTION KANNST DU NUR EFFEKTE AUSFÜHREN, DURCH DIE DU WAREN ERHÄLTST. DU KANNST KEINE ANDEREN EFFEKTE AUSFÜHREN (DU KANNST Z. B. KEINE ENTDECKUNGSKARTE ZIEHEN).

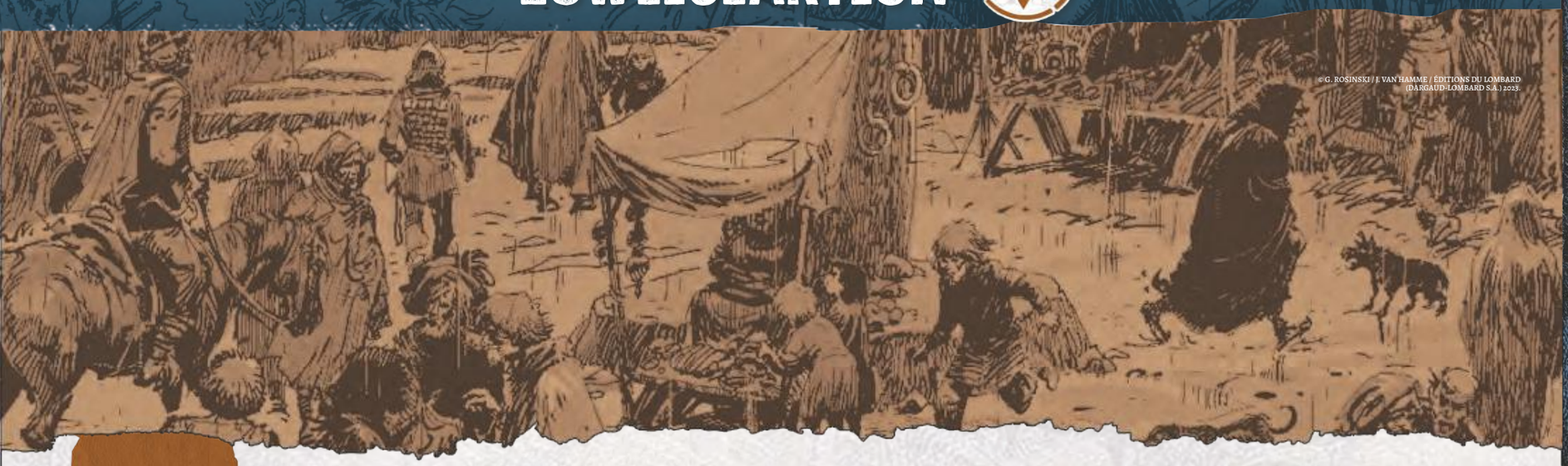
***HINWEIS 2:*** SIND IN DEINEM GEBIET KEINE QUELLEN, ERHÄLTST DU NICHTS, WENN DU DAS AUF LEGST.

***TIPP:*** DU DARFST DAS AUF EINE BELIEBIGE GELÄNDEKARTE LEGEN, UND DADURCH WAREN SAMMELN, DIE BEI DER REISEAKTION NOCH NICHT ABGEDECKT WURDEN.

***TIPP 2:*** LEGST DU DAS RECHTS VON DEN REISEPLÄTTCHEN, KANN ES SCHWIERIG WERDEN, NEUE REISEPLÄTTCHEN ZU LEGEN.

# ZUWEISEAKTION

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## ZUWEISEN

**Mit der Zuweiseaktion legst du Waren aus deinem Vorrat auf Orte, um deren Effekte auszulösen. Du darfst Orten mit Feindplättchen, , oder keine Waren zuweisen.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Zuweiseaktion auszuführen:**

1. Lege bis zu so viele Waren, wie der Wert der Zuweiseaktion angibt, auf einen Ort in deinem Gebiet. Mit einer einzelnen Aktion darfst du einem einzigen Ort mehrere Arten von Waren zuweisen, du kannst aber nicht mehreren Orten Waren zuweisen.

> ***ZUR ERINNERUNG:*** GIBST DU WAREN AUS (WIE BEI DER ZUWEISEAKTION), DARFST DU DABEI AUCH WAREN AUS DEM VORRAT ANDERER SPIELER AUSGEBEN, SOFERN SIE EINVERSTANDEN SIND UND IN DEINEM GEBIET SIND.




***Beispiel:*** *Daniela führt eine Zuweiseaktion mit Wert 3 aus. Sie legt 2 aus ihrem Vorrat (A) und 1 aus Gregors Vorrat (B) auf den Ort, denn Gregor ist in demselben Gebiet (C) und ist einverstanden. Nun liegen 3 auf dem Ort, also führt Daniela sofort den Effekt aus: Sie liest 10 (D).*

2. Befinden sich genügend Waren der angegebenen Art(en) auf dem Ort, führe den angegebenen Effekt aus.
3. Wenn nicht anders angegeben, wirf danach alle Waren ab, die nötig waren, um den Effekt von diesem Ort auszuführen. Waren, die nicht für diesen Effekt benötigt wurden, bleiben auf dem Ort liegen.




Durch manche Spieleffekte legst du ein Zusatzkosten-Plättchen (+1) neben einen Ort mit Zuweiseaktion ( ). Ein +1 erhöht die Anzahl der Waren, die du dem Ort zuweisen musst, um den Effekt auszuführen, um 1 Ware. Müssen dem Ort mehr als 1 Art von Ware zugewiesen werden, darfst du entscheiden, für welche davon die Zusatzkosten gelten.

# KAMPFAKTION




© G. KOSINSKI / J. VAN HAMME / EDITIONS DU LOMBARD
D'ARGAUD-LOMBARD S.A. (2018)

## KAMPF



**Mit dieser Aktion kämpfst du gegen Feinde in deinem Gebiet.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Kampfaktion auszuführen:**

1. Wähle ein Feindplättchen auf einem beliebigen Ort in deinem Gebiet.
2. Ziehe die oberste Feindkarte vom entsprechenden Stapel und lege sie offen vor dich.

| Für dieses Plättchen: | (Leicht) | (Mittel) | (Schwer) | (Mächtig) | (Mystisch) |
|---|---|---|---|---|---|
| Ziehe folgende Karte: | | | | | Führe die abenteuerbezogenen Effekte aus. |

3. **Kampfwurf**: Würfle mit den Würfeln, die beim roten Pfeil auf deiner Kampfscheibe abgebildet sind und nimm die gewürfelten Wundplättchen. Lege diese Wundplättchen so auf die Feindkarte, dass jedes mit mindestens 1 Kante an ein anderes angrenzt. Die Plättchen dürfen sich nicht überlappen oder über das Raster der Feindkarte hinausragen.
4. Führe den Effekt von jedem Feld aus, das du mit den Wundplättchen abgedeckt hast. Alle Effekte werden im Abschnitt **EFFEKTE ABDECKEN** auf Seite 17 beschrieben.
5. Sieh in der Tabelle unten nach, ob du den Kampf gewonnen hast:

| Sieg | Niederlage |
|---|---|
| Hast du alle 💔 abgedeckt, wirf das Feindplättchen in deinem Gebiet ab. | Erhalte 1 für jedes 💔, das du nicht abgedeckt hast (siehe **GEFAHREN** auf Seite 27). Das Feindplättchen bleibt liegen. |

6. Wirf die Feindkarte auf den entsprechenden Abwurfstapel ab und lege die Wundplättchen darauf zurück in den Vorrat (unabhängig davon, ob du gewonnen hast oder nicht).

# KAMPFAKTION

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## KAMPFWÜRFEL

Jeder Kampfwürfel hat mehrere mögliche Ergebnisse. Die beiden Seiten jedes Würfels mit den kleinsten Formen zeigen schwarze Kästchen. Dies sind die kritischen Ergebnisse und sie werden nur dann ausgeführt, wenn du angewiesen wirst, einen kritischen Effekt zu aktivieren (siehe Abschnitt **KRITISCH**). Aktivierst du keinen kritischen Effekt, führst du nur die weissen Kästchen auf dem Würfel aus.





## – KAMPFEFFEKTE –

Es gibt viele Effekte, die bei einem Kampf ausgeführt werden dürfen. Du darfst sie vor oder nach dem Kampfwurf ausführen.

### ZUSÄTZLICHE WÜRFEL

Gibt dir ein Effekt zusätzliche Würfel, musst du vor dem Würfeln entscheiden, ob du sie nutzen möchtest. Hast du schon gewürfelt, kannst du nicht mehr mit den zusätzlichen Würfeln würfeln.




DIESER EFFEKT LÄSST DICH IN EINEM KAMPF MIT 2 ZUSÄTZLICHEN WÜRFELN.

### NEU WÜRFELN

Gibt dir ein Effekt die Möglichkeit, neu zu würfeln, würfelst du bis zu so viele Würfel einen nach dem anderen neu, wie es der Effekt angibt. Sofern nicht anders angegeben, darfst du mehrmals mit demselben Würfel neu würfeln.




DIESER EFFEKT LÄSST DICH IN EINEM KAMPF MIT BIS ZU 3 WÜRFELN NEU WÜRFELN.

### WÜRFEL AUFWERTEN

Vor dem Würfeln musst du dich entscheiden, ob du einen oder mehrere deiner Würfel aufwerten möchtest. Wertest du einen Würfel auf, wirf ihn ab und ersetze ihn wie folgt durch den nächststärkeren Würfel:

→ → →




DIESER EFFEKT LÄSST DICH IN EINEM KAMPF 1 WÜRFEL PRO LINKS LIEGENDEM AUFWERTEN. ES DARF AUCH MEHRMALS DERSELBE WÜRFEL SEIN.

### KRITISCH

Wirst du angewiesen, einen kritischen Effekt zu aktivieren, musst du auch die schwarzen Kästchen auf den Kampfwürfeln ausführen und platzierst dadurch grössere Wundplättchen. Du führst den kritischen Effekt nach dem Würfeln aus. Aktivierst du keinen kritischen Effekt, führst du nur die weissen Kästchen auf dem Würfel aus.




DIESER EFFEKT LÄSST DICH IN EINEM KAMPF DEN KRITISCHEN EFFEKT VON 1 WÜRFEL PRO LINKS LIEGENDEM AKTIVIEREN.

# KAMPFAKTION

## FEINDE AN ORTEN BESIEGEN







Hast du alle Feinde an einem Ort mit besiegt, musst du sofort den Ortseffekt ausführen.

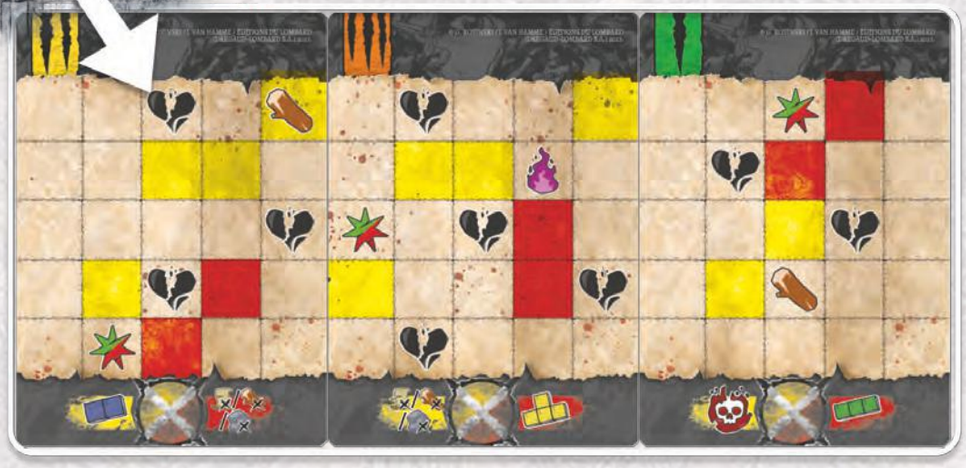
### MYSTISCHE FEINDE



In vielen Abenteuern gibt es zusätzliche Regeln für Feinde, etwa für mystische Feinde ( ).

## FEINDGRUPPE

Manchmal musst du gegen mehrere Feinde auf einmal kämpfen. Das ist dann eine Feindgruppe. Lege dazu die Feindkarten in beliebiger Reihenfolge nebeneinander. Die Anzahl und Arten der Feindkarten in der Gruppe entsprechen entweder allen Feindplättchen an dem Ort oder allen in einem Eintrag genannten Feinden. Um sie zu besiegen, musst du die Wundplättchen aneinander angrenzend auf alle Feindkarten legen.



***Beispiel:*** *Daniela führt eine Kampfaktion ( ) an einem Ort mit aus. Sie zieht eine Feindkarte vom entsprechenden Stapel (A), wie unten abgebildet.*

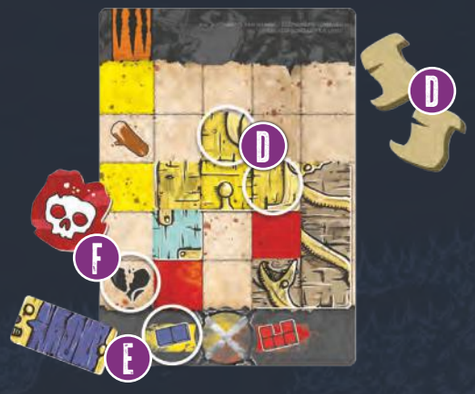



*Sie nimmt die auf ihrer Kampfscheibe beim roten Pfeil angegebenen Würfel (orange und rot) (B) und verwendet einen Gegenstand, um mit einem zusätzlichen gelben Würfel (C) zu würfeln. Ihre Ergebnisse sind:*




*Leider kann sie den kritischen Effekt auf dem gelben Würfel nicht aktivieren.*

*Sie legt die entsprechenden Wundplättchen ( , , und ) auf die Feindkarte.*




*Sie deckt 2 ab, also erhält sie 2 (D). Sie deckt auch ein -Feld ab und erhält dadurch selbst 1 (E). Sie konnte nicht alle abdecken, verliert also den Kampf und erhält je 1 pro nicht abgedecktem (in ihrem Fall 1 ) (F). Sie wirft die Feindkarte und alle Wundplättchen darauf ab, doch das Feindplättchen bleibt liegen.*

# OPFERAKTION

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

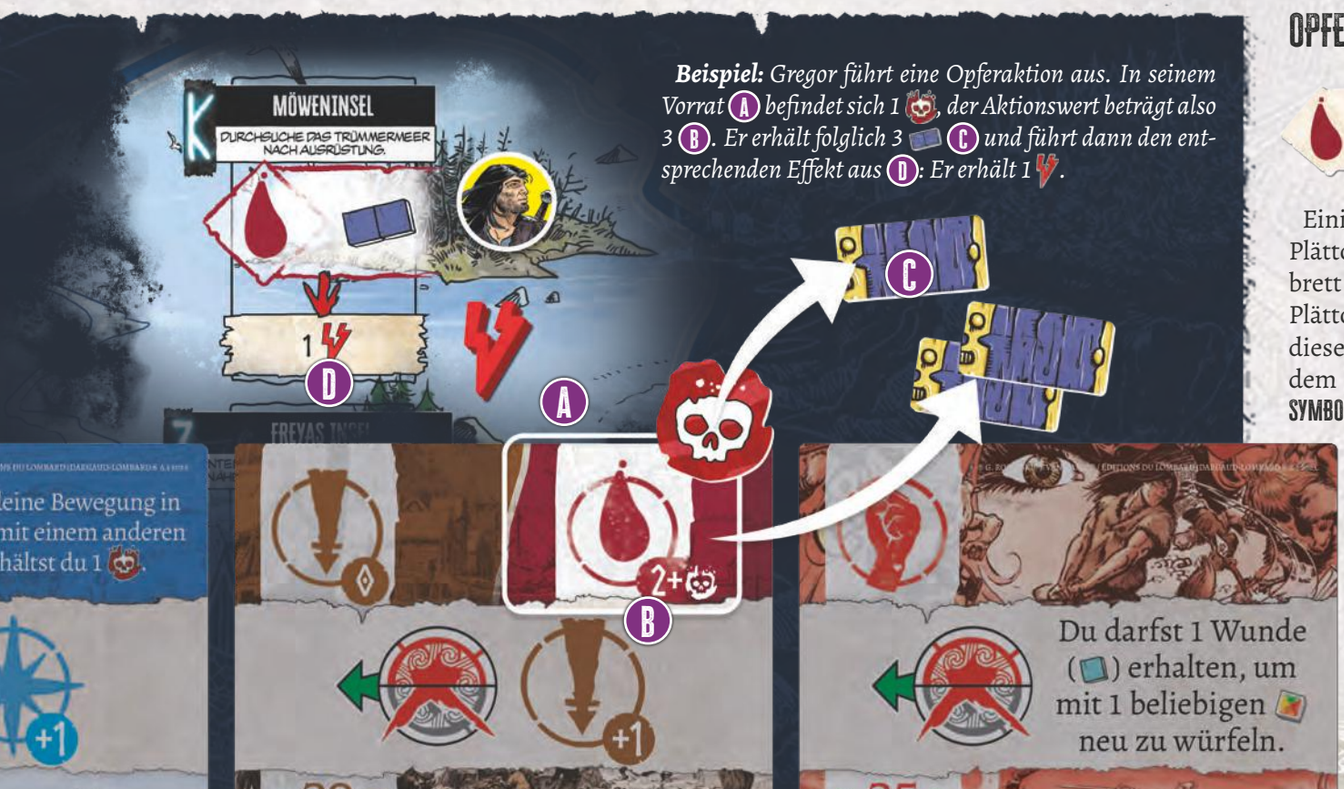
## OPFERN

**Mit der Opferaktion kannst du Effekte von Orten ausführen, die die Opferaktion zeigen. Dafür musst du die dort gezeigten Wunden erhalten. An Orten mit Feindplättchen, , oder kannst du die Opferaktion nicht ausführen.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Opferaktion auszuführen:**

1. Wähle einen Ort mit Opferaktion in deinem Gebiet. Erhalte so viele Wunden der gezeigten Grösse, wie der Wert der Opferaktion angibt.
2. Führe den Ortseffekt aus.

> **HINWEIS:** DIESE AKTION KANN NICHT NUR TEILWEISE AUSGEFÜHRT WERDEN. DU MUSST ALLE ANGEGEBENEN WUNDEN ERHALTEN.




***Beispiel:*** *Gregor führt eine Opferaktion aus. In seinem Vorrat (A) befindet sich 1 , der Aktionswert beträgt also 3 (B). Er erhält folglich 3 (C) und führt dann den entsprechenden Effekt aus (D): Er erhält 1 .*

## OPFER-ABDECKPLÄTTCHEN



Einige Spieleffekte weisen dich an, mit diesen Plättchen Aktionen abzudecken, die auf dem Spielbrett aufgedruckt sind. Befindet sich ein solches Plättchen auf einem Ort, muss die Opferaktion auf diesem Plättchen ausgeführt werden statt der auf dem Spielbrett aufgedruckten Aktion (siehe **FELDER/SYMBOLE ABDECKEN** auf Seite 27).

# WERKSAKTION




## WERKEN

**Mit der Werksaktion erhältst du neue Gegenstände. Sie ist in jedem Gebiet verfügbar.**

**Führe die folgenden Schritte aus, um die Werksaktion auszuführen:**

1. Wähle so viele Gegenstandskarten von der Auslage, wie der Aktionswert angibt. Lege sie unter dein Heldentableau. Du darfst weniger Karten nehmen als angegeben.
2. Du darfst 1 Gegenstand von der Auslage abwerfen.
3. Fülle die Auslage wieder auf. Ist der Gegenstandsstapel leer, mische die Karten im Abwurfstapel und lege sie als neuen Gegenstandsstapel bereit.

## GEGENSTÄNDE




Gegenstände ermöglichen es dir, während deines Zuges Aktionen zu verstärken oder zusätzliche Effekte auszuführen. Sie sind alle nur einmal verwendbar und werden abgeworfen, nachdem sie ausgeführt wurden. Jeder Held beginnt das Spiel mit einem einzigen Gegenstand. Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler weitere Gegenstände durch die Werksaktion und andere Effekte. Du darfst deine Gegenstandskarten nicht mit anderen Spielern teilen oder tauschen.

(A) **Name**

(B) **Aktion:** Die linke Seite einer Gegenstandskarte gibt an, bei welcher Aktion der Gegenstand verwendet werden kann. Hat der Gegenstand ein mehrfarbiges Symbol, kann er bei jeder Aktion eingesetzt werden. Das Verwenden von Gegenstandskarten ist kostenlos.

(C) **Gegenstandseffekt**

(D) **Held:** Gibt an, welcher Held das Spiel mit diesem Gegenstand beginnt.

Weist dich ein Effekt an, Gegenstandskarten zu „ziehen“, ziehe sie vom verdeckten Stapel.

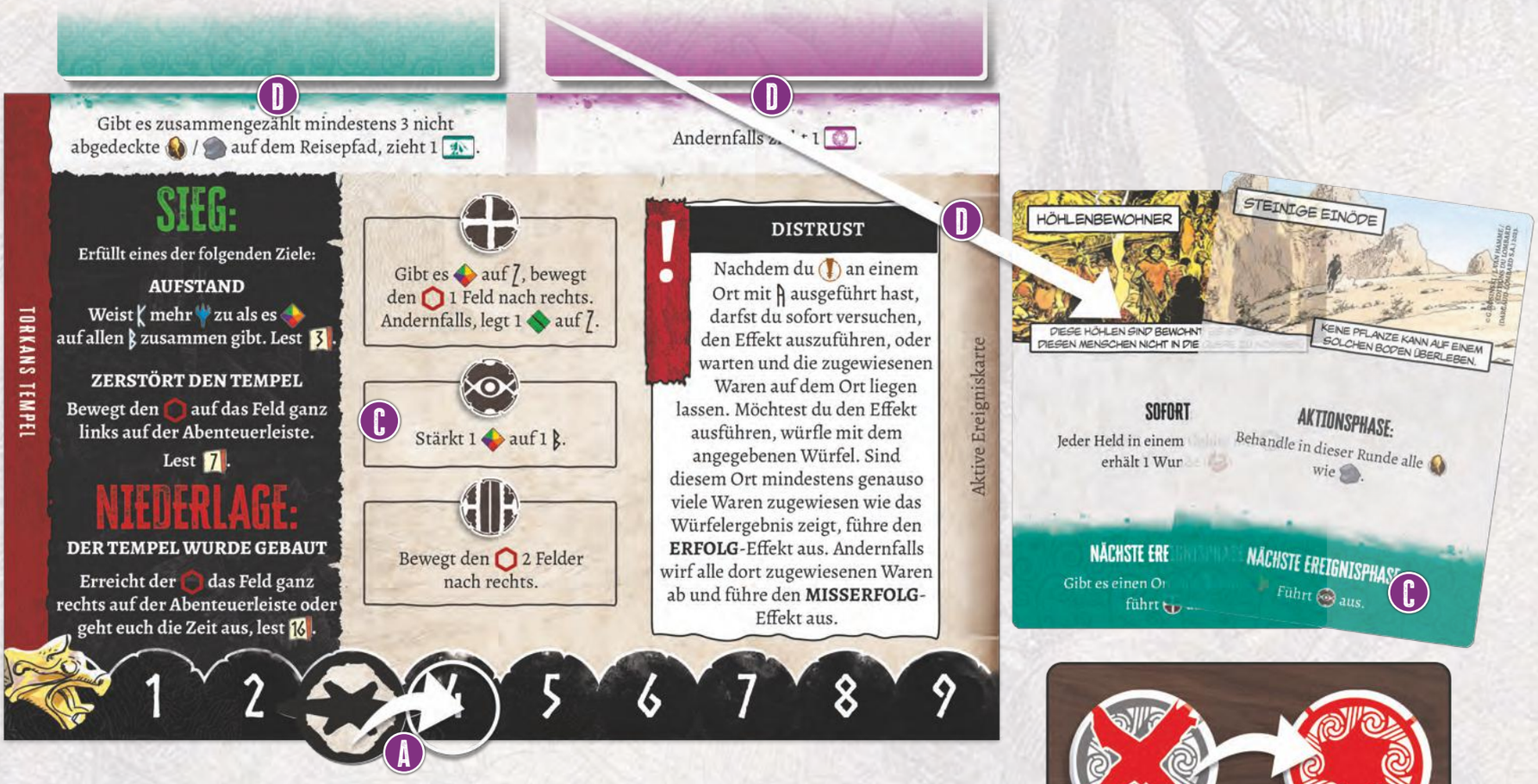
Weist dich ein Effekt an, Gegenstandskarten zu „erhalten“, nimm sie von der Auslage und fülle diese danach wieder auf.

***Beispiel:*** *Daniela führt eine Kampfaktion aus. Vor dem Würfeln möchte sie den* **STEIN DER WANEN** (A) *verwenden. Sie würfelt mit einem zusätzlichen* (B)*, erhält 1* (C)*, und wirft den Gegenstand dann ab.*



# EREIGNISPHASE

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.










**Sobald alle Aktionschips auf ihrer inaktiven Seite liegen und alle Aktionen vollständig ausgeführt wurden, geht ihr zur Ereignisphase über. Führt dazu die folgenden Schritte aus:**

1. Bewegt den Rundenmarker (A) 1 Feld weiter. **Liegt der Rundenmarker auf dem letzten Feld und kann nicht weiterbewegt werden, habt ihr verloren.**
2. Dreht alle Aktionschips auf ihre aktive Seite (B).
3. Führt den Effekt im Abschnitt „Nächste Ereignisphase" auf der aktiven Ereigniskarte aus (C). Normalerweise führt ihr dadurch den Effekt , , oder aus. Sie sind auf dem Abenteuerbogen beschrieben. Werft diese Ereigniskarte dann ab.
4. Zieht 1 neue Ereigniskarte. Das ist die neue aktive Ereigniskarte (D). Prüft zuerst den Ereigniskartenstapel auf der linken Seite und seht nach, ob ihr die Voraussetzungen für das Ziehen einer Ereigniskarte erfüllt. Falls ja, zieht von dort 1 Ereigniskarte, falls nicht, geht zum zweiten Ereignisstapel über. Deckt die Ereigniskarte auf und führt ihre Sofort-Effekte aus.
5. Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

***Beispiel:*** *In der Ereignisphase müsst ihr den mittleren Effekt ausführen (C). Ihr lest dazu auf dem Abenteuerbogen nach. Dieser Effekt bedeutet, dass ihr 1 auf stärken müsst.*

***HINWEIS:*** FÜR JEDES ABENTEUER WERDEN 2 STAPEL VON EREIGNISKARTEN VERWENDET. SIE WIRKEN SICH AUF UNTERSCHIEDLICHE WEISE AUF DAS SPIELGESCHEHEN AUS, ABER DIE KARTEN INNERHALB EINES STAPELS ÄHNELN SICH. IHR KÖNNT ALSO VON DER FUNKTIONSWEISE EINIGER KARTEN EINES STAPELS AUF DIE FUNKTIONSWEISE ANDERER KARTEN IN DIESEM STAPEL SCHLIESSEN.




## - EREIGNISKARTE -

(A) **Titel:** Beschreibt das Ereignis kurz.

(B) **Bild:** Veranschaulicht, was passiert.

(C) **Beschreibung:** Beschreibt, was storymässig passiert.

(D) **Effekt:** Spieleffekte, die zum angegebenen Zeitpunkt ausgeführt werden müssen.

(E) **Effekt in der nächsten Ereignisphase.**

# ENDE DES SPIELS & REGELN IM DETAIL

## – ENDE DES SPIELS –

Jedes Abenteuer hat seine eigenen Bedingungen für Sieg und Niederlage. Ihr verliert aber immer sofort, sobald einer der Helden stirbt, oder wenn euch die Zeit ausgeht, weil ihr bereits die letzte Runde gespielt habt, aber das Ziel noch nicht erreicht habt. Die Abenteuer haben mehrere mögliche Enden. Lest also unbedingt den richtigen Eintrag, um zu sehen, wie gut ihr euch geschlagen habt.

## – EINTRÄGE –

Viele Aktionen und Effekte weisen dich an, Einträge aus dem Buch der Abenteuer zu lesen. Einträge erkennst du am Symbol . Jeder Eintrag darf nur einmal pro Abenteuer gelesen werden, sofern nicht anders angegeben.

Wirst du angewiesen, einen Eintrag zu lesen, lies ihn laut vor, führe die beschriebenen Effekte aus und markiere den entsprechenden Ort mit einem Eintragsplättchen ().

Jeder Eintrag endet mit zwei Nebenhandlungen, von denen du eine wählen darfst. Der aktive Spieler darf 1 ausgeben, um **eine** davon aufzuführen.

Oft ist das Eintragssymbol mit einem anderen Symbol verbunden. So wird gezeigt, auf welchen Aspekt des Spiels er sich bezieht. Das Symbol bedeutet etwa, dass dieser Eintrag mit zu tun hat (je nach Abenteuer heisst das, dass du erhältst, platzierst, abwirfst, bewegst usw.). Das Symbol bedeutet, der Eintrag hat mit zu tun.

**HINWEIS:** IN EINIGEN ÄUSSERST SELTENEN FÄLLEN KANN DAS LESEN EINES EINTRAGS DAZU FÜHREN, DASS DU NOCH EINEN ANDEREN EINTRAG LIEST. FÜHRE DEN ERSTEN EINTRAG IMMER VOLLSTÄNDIG AUS, BEVOR DU DEN NÄCHSTEN EINTRAG LIEST.

Einträge bestehen aus den folgenden Elementen:

**A Eintragsnummer:** Hilft beim Finden des Eintrags.

**B Name:** Beschreibt den Eintrag kurz.

**C Geschichte:** Die Geschichte hat keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen, aber diese Informationen können euch helfen zu entscheiden, was als Nächstes zu tun ist.

**D Effekte:** Diese Effekte musst du ausführen. Je nach Anweisung werden sie entweder auf alle Helden oder auf einen einzelnen Helden angewendet und müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

**E Nebenhandlungen**

# REGELN IM DETAIL

***Beispiel:*** *Gregor führt eine Zuweiseaktion () aus und weist diesem Ort 3 zu A. Folglich liest er 10 laut vor und führt alle Effekte aus B. Er darf nun 1 aus seinem Vorrat oder dem Vorrat eines anderen Helden im selben Gebiet ausgeben, um eine der beiden Nebenhandlungen auszuführen C. Gregor wählt die untere Nebenhandlung und führt den Effekt aus: er wirft alle von 2 Geländekarten seiner Wahl ab D. Zuletzt legt er auf den Ort, an dem er die Aktion ausgeführt hat E. Diese Aktion ist nun bis zum Ende des Spiels nicht mehr verfügbar.*




A 10

## DIE HÄNDLERKOLONIE B

*Die Händler spucken aus, als ihr Torkans Namen erwähnt. Torkans Männer haben vor kurzem die Ausrüstung der Händler beschlagnahmt und ihnen C nur einige wenige Waren gelassen. Als sie von der Rebellion hören, reicht euch einer von ihnen ein geheimnisvolles Päckchen mit Thors Siegel und mahnen euch, es auf keinen Fall zu öffnen, bevor ihr euch in totaler Dunkelheit befindet.*

Du erhältst 1 .
B D
Bewege 1 beliebigen von einem Ort mit mehreren Feindplättchen auf einen Ort ohne mit K oder Z.

E **Gib 1 aus, um eine der folgenden Nebenhandlungen auszuführen:**

C × BITTE SIE, DIE REBELLEN MIT WAREN ZU VERSORGEN. — 2 beliebige Helden erhalten je 1 Gegenstand von der Auslage. Füll sie danach wieder auf.

× HILF DEN HÄNDLERN EINEN TAG LANG UND LERNE IHRE SAMMELMETHODEN KENNEN. — Wirf alle von 2 beliebigen Geländekarten im Reisepfad ab.

D

# REGELN IM DETAIL

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## – GEFAHREN –

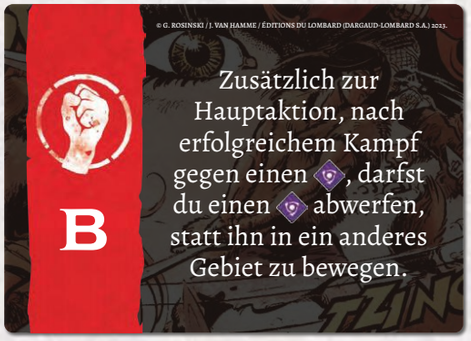
Gefahrenplättchen stehen für die Gefahren und den Druck, der sich im Laufe des Abenteuers aufbaut. Viele Spieleffekte hängen von der Anzahl der Gefahrenplättchen ab, die du besitzt. Die meisten Abenteuer haben zusätzliche Effekte, die in den Einträgen und auf Ereigniskarten beschrieben werden, die sich auf Gefahrenplättchen beziehen.

Jeder Held kann bis zu 5 besitzen. Sollte ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt ein 6. erhalten, erhält er stattdessen 1 Wunde () (wie im Abschnitt **NICHT VOLLSTÄNDIG AUSGEFÜHRTE EFFEKTE** auf Seite 11 beschrieben).

> ***HINWEIS:*** ERHÄLTST DU EINE „WUNDE ()", MUSS DAS WUNDPLÄTTCHEN SO GROSS SEIN (ALSO SO VIELE KÄSTCHEN HABEN), WIE DU IN DEINEM VORRAT HAST.

## – SPEZIALAKTIONSKARTEN –

Einige Abenteuer haben Spezialaktionskarten, die links mit Buchstaben statt mit Zahlen gekennzeichnet sind. Erhältst du eine solche Karte, legst du sie unter die entsprechende Aktionskarte. Wird die Aktionskarte später im Spiel ausgetauscht, verschiebe die Spezialaktionskarte so, dass sie unter der entsprechenden neuen Aktionskarte bleibt.




***DIESE SPEZIALAKTIONSKARTE BEEINFLUSST DIE KAMPFAKTION***

### 6 DAS HAFENAMT

*Du brichst die verschlossenen Türen auf und betrittst das Büro. Du erwartest, dass es leer ist, aber drinnen findest du einen verängstigten Angestellten, der sich unter einem Schreibtisch versteckt. Er erzählt dir von einem Mann, der vor kurzem Dokumente aus dem Büro gestohlen hatte, die ihn berechtigten, den Kapitänen Befehle zu erteilen. Sie würden ihn nun an jeden Ort bringen müssen, an den er wollte. Er hatte einen roten Kristall in der Hand, und jeder, der ihn ansah, bekam ganz rote Augen, schrie daraufhin wie verrückt und stürmte in die Stadt. Der Talisman, den der Angestellte trägt, machte ihn anscheinend immun gegen die Blutlilie. Du überredest ihn, dir den Talisman zu leihen – er wird euch im Kampf gegen die verwünschten Menschen nützlich sein.*

Lege die Spezialaktionskarte B unter die Kampfaktionskarte.
Lege 1 auf eine beliebige Aktionskarte.

***Beispiel:*** *Durch diesen Eintrag habt ihr die Spezialaktionskarte B unter eure Kampfaktionskarte gelegt. Legst du von nun an einen Aktionschip dorthin, führst du die Hauptaktion (Kampf) aus und wendest die Effekte auf der Spezialaktionskarte an.*

## – FELDER/SYMBOLE ABDECKEN –



Deckst du etwas mit einem Gesperrt-Plättchen ab, gilt es als nicht verfügbar und du darfst nicht damit interagieren (z. B. darfst du nicht mit einem Ort oder den darauf befindlichen Waren, Feinden usw. interagieren, wenn er mit abgedeckt ist).

Deckst du etwas mit anderem Spielmaterial ab, behandle es so, als wäre dieses Spielmaterial dort aufgedruckt.

***Beispiel:*** *Gregor deckt mit einem ab. Von nun an erhält jeder, der auf dieser Geländekarte ausführen muss, 1 Wunde ().*



Diese Plättchen werden auf Aktionsfelder gelegt und decken die dort aufgedruckten Voraussetzungen ab. Sie können Aktionsfelder mit , aber auch mit anderen Aktionen abdecken.




## – UNKLARHEITEN –

Steht bei einem Effekt nicht genau dabei, wen er betrifft, oder kann er auf verschiedene Arten ausgeführt werden, entscheidet ihr.

## – LEERER GELÄNDESTAPEL –

Gibt es keine Geländekarten mehr und liegt ein Plättchen auf einem Feld in der letzten verfügbaren Spalte, kann die Reiseaktion nicht mehr ausgeführt werden!

# REGELN IM DETAIL

## - FEINDE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN -

Es gibt 4 Arten von Feinden. Musst du einen Feind stärken, ersetze sein Feindplättchen durch ein Feindplättchen von der nächsthöheren Stärke (> > > ). Musst du einen stärken, erhalten alle Helden stattdessen 1 Wunde ( ), weil der Effekt nicht vollständig ausgeführt werden kann.

Musst du einen Feind schwächen, ersetze sein Feindplättchen durch ein Feindplättchen der nächstniedrigeren Stärke. Musst du schwächen, ignoriere diesen Effekt.

## - ... ALS GRUPPE -

Müsst ihr etwas „als Gruppe" tun, führt den Effekt gemeinsam mit all euren Helden aus.

***Beispiel:** Müsst ihr als Gruppe 3 abwerfen, werfen alle Helden so viele ab, dass ihr gemeinsam auf 3 kommt.*

## - AKTIONSREIHE ANPASSEN -

Tauschst du eine Aktionskarte aus, entferne die aktuelle Aktionskarte aus der Aktionsreihe. Denke daran: Alle Karten müssen in aufsteigender Reihenfolge liegen. Muss die neue Karte an einen anderen Platz in der Aktionsreihe gelegt werden, verschiebe die übrigen Aktionskarten so, dass Platz für die neue Karte geschaffen wird, ohne die Aktionschips darunter zu verschieben.

***Beispiel:** Zu Beginn des Spiels sieht eure Aktionsreihe so aus:*







*Du führst die Aktion in den **ZELLEN** aus und darfst dadurch die Sammelaktionskarte 22 (A) gegen die Sammelaktionskarte 8 (B) austauschen.*

*Nach dem Tausch sieht die Aktionsreihe so aus:*



# SOLOSPIEL, IMPRESSUM

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

## – SOLOSPIEL –

Spielst du alleine, kontrollierst du 2 Helden und führst ihre Spielzüge abwechselnd aus, wie in einem Spiel mit 2 Spielern. Spiele nach den gewohnten Regeln. Führst du einen Effekt aus, der sich auf die Anzahl der Spieler bezieht, führst du ihn aus wie in einem Spiel mit 2 Spielern.



## – IMPRESSUM –

**Spielidee:** Joanna Kijanka & Jan Maurycy
**Autor der Abenteuer:** Rafał Szyma
**Autor der Einträge:** Michał Zimnol
**Spielentwicklung:** Ignacy Trzewiczek
**Illustrationen:** Grzegorz Rosiński, Frederick Vignaux, Hanna Kuik, Maciej Simiński
**Grafik:** Mateusz Kopacz
**Projektleitung:** Jan Maurycy, Marek Dąbrowski
**Produktionsleitung:** Damian Mazur
**Übersetzung ins Deutsche:** Zuzanna Zalewska
**Lektorat Deutsch:** Board Game Circus (Lisa Prohaska)
**Tester:** Gaba Palicka, Szymon Ratka, Karol Han, Sławomir Winszczyk, Kuba Jarosz, Kornel Żaba, Tomek Raniecki, Szymon and Alicja Święciccy, Ignacy and Asia, Wgnieceni w Planszę, Przemek and Tomek, Reila, Imo, Piotr, Paxu, Bartek Mroziński, Łukasz Hankus, Dawid Szczepaniak, Robert Deninis.
**Mit besonderem Dank an:** Weronika Spyra

Spielfiguren von Titan Forge

THORGAL

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

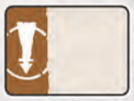
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

*Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollten jedoch in deinem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns. Du erreichst uns über unser Kontaktformular: portalgames.pl/en/customer-service*

*Wir kümmern uns auch nach der Veröffentlichung um unsere Spiele. Unsere Mitarbeiter prüfen das Spielmaterial weiter und manchmal – auch Monate und Jahre nach der Veröffentlichung – können Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen notwendig werden. Diese notwendigen Änderungen werden dann, basierend auf der Meinung unserer Community und der Erfahrung unserer Autoren vorgenommen. Die aktuellsten Regeln, sowie zusätzliches Material (z. B. Mini-Erweiterungen, Promos, FAQ, usw.) findest du auf unserer Website unter unter: portalgames.pl/en/thorgal*

Herausgegeben von: Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.

# SYMBOLÜBERSICHT


Zuweiseaktionskarte


Opferaktionskarte


Kampfaktionskarte


Reiseaktionskarte


Sammelaktionskarte


Bewegungsaktionskarte


Werksaktionskarte


Spezialaktionskarte


**Grüne** Grenze:
du darfst dich ganz
normal über sie bewegen


**Rote** Grenze:
abenteuerbezogene
Regeln


**Blaue** Grenze:
abenteuerbezogene
Regeln


**Unpassierbare** Grenze:
du darfst dich nicht über
sie bewegen


Beliebiger Aktionschip


Aktiver Aktionschip


Inaktiver Aktionschip


Nur 1 Aktionschip unter
dieser Karte


Jeder Aktionschip links
von dieser Karte


Jeder Aktionschip unter
dieser Karte


Beliebiger Würfel


Würfel in der
angegebenen Farbe


Beliebige Ware


Gerücht


Erz


Baumaterial


Magie


Schicksal
(hat abenteuerbezogene
besondere Regeln)


Macht
(hat abenteuerbezogene
besondere Regeln)


Gebietsspezifisch;
bezieht sich auf eine
beliebige Quelle in
deinem Gebiet


Gerüchtequelle


Erzquelle


Baumaterialquelle


Magiequelle


Schicksalsquelle


Machtquelle


Gefahr


Abwerfen

# VERZEICHNIS SYMBOLE

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.


Erfahrung


Kampferfahrung


Reiseerfahrung


Aktive Fähigkeitenkarte


Strafe


Rote Strafe


Gelbe Strafe


Eintrag


Eintragsplättchen


Gesperrt-Plättchen (für Orte, die nicht verfügbar sind, Grenzen, über die du dich nicht bewegen darfst usw.)


Sammelplättchen


Heilen
(wirf 1 Wunde ab)


Felder auf einer Feindkarte, die abgedeckt werden müssen, um den Feind zu besiegen


Beliebiger Feind


Leichter Feind

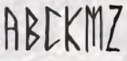

Mittlerer Feind


Starker Feind


Mächtiger Feind


Mystischer Feind

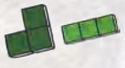

Feindstärke

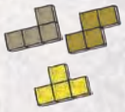


Runen


Polyomino der Grösse 1
(Wund-/Reiseplättchen)


Polyomino der Grösse 2
(Wund-/Reiseplättchen)


Polyomino der Grösse 3
(Wund-/Reiseplättchen)


Polyomino der Grösse 4
(Wund-/Reiseplättchen)


Polyomino der Grösse 5
(Wund-/Reiseplättchen)


Rundenmarker


Neue Geländekarte aufdecken


Entdeckungskarte


Zielplättchen


Zusatzkosten-Plättchen


Opfer-Abdeckplättchen


Abenteuermarker (kommt in einigen Abenteuerbeschreibungen vor)


Bewege den ⬡ um 1 Feld in die angegebene Richtung

# REGELÜBERSICHT

**Ihr müsst das Ziel innerhalb der auf dem Abenteuerbogen angegebenen Anzahl von Runden erreichen. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:**

## 1. AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler diese Schritte durch:

- Wähle einen aktiven Aktionschip und drehe ihn auf seine inaktive Seite.
- Lege ihn unter eine andere Aktionskarte.
- Führe die Aktion auf der Aktionskarte aus, unter die du den Aktionschip gelegt hast.

Jeder Held darf in seinem Spielzug passende Fähigkeiten- und/oder Gegenstandskarten nutzen.

### BEWEGUNG

Bewege deine Spielfigur über bis zu so viele Grenzen, wie der Wert deiner Bewegungsaktion angibt (mindestens 1).

### REISEN

Lege ein beliebiges Reiseplättchen, das neben oder unter deinem Reisemarker gezeigt ist, auf den Reisepfad. Es muss an das am weitesten rechts liegende Plättchen angrenzen, so dass es in der Spalte des Plättchens liegt, das bisher am weitesten rechts ist, und/oder in Spalten rechts davon (aber nicht links davon!).

Führe dann den Effekt von jedem Feld aus, das du abgedeckt hast.

Ist das Plättchen das erste Plättchen in der Spalte mit auf der am weitesten rechts liegenden Geländekarte, decke eine neue Geländekarte auf und lege sie rechts an den Reisepfad an. Du erhältst den in der Ecke abgebildeten Bonus.

Führe die entsprechende 1× für jedes - und -Feld aus, das du abgedeckt hast.

### SAMMELN

**Lege 1** auf eine beliebige Geländekarte. Das Plättchen kann auf eine beliebige Ware oder gelegt werden. Danach erhältst du so viele entsprechende Waren, wie der Aktionswert angibt. Hast du ein - oder -Feld abgedeckt, führe die entsprechende 1× aus.

### ZUWEISEN

Lege bis zu so viele Waren der benötigten Arten auf einen Ort in deinem Gebiet, wie der Aktionswert angibt. Du kannst sie aus deinem Vorrat oder dem Vorrat anderer Helden in deinem Gebiet nehmen, sofern sie einverstanden sind.

### OPFERN

Wähle einen Ort in deinem Gebiet, der ein Opfer erfordert. Nimm so viele der auf dem Ort gezeigten Wundplättchen, wie der Aktionswert angibt, und lege sie in deinen Wundbereich. Führe dann den Ortseffekt aus.

*HINWEIS:* ZUWEISE- UND OPFERAKTIONEN KÖNNEN NICHT AN ORTEN MIT FEINDPLÄTTCHEN, , ODER AUSGEFÜHRT WERDEN.

### KAMPF

Wähle ein Feindplättchen (/////) an einem Ort in deinem Gebiet. Ziehe die oberste Feindkarte vom entsprechenden Stapel und würfle mit den auf deiner Kampfscheibe angegebenen Würfeln. Lege die gewürfelten Wundplättchen aneinander angrenzend auf die Feindkarte und führe den Effekt von jedem abgedeckten Feld aus. Hast du alle abgedeckt, wirf das Feindplättchen ab. Wenn nicht, erhältst du 1 für jedes nicht abgedeckte . Wirf die Feindkarte und alle Wundplättchen darauf ab.

### WERKEN

Du erhältst bis zu so viele Gegenstände von der Auslage, wie der Aktionswert angibt. Du darfst 1 Karte aus der Auslage abwerfen. Fülle dann die Auslage wieder auf.

Nachdem alle Aktionsplättchen genutzt und auf die inaktive Seite gedreht wurden, folgt die Ereignisphase.

## 2. EREIGNISPHASE

1. Bewegt den Rundenmarker () 1 Feld weiter.
2. Dreht alle Aktionschips auf ihre aktive Seite zurück (ohne sie zu verschieben).
3. Führt den Effekt „Nächste Ereignisphase“ auf der aktiven Ereigniskarte aus.
4. Zieht 1 neue Ereigniskarte. Prüft dazu, von welchem Ereigniskartenstapel ihr die Voraussetzung erfüllt, angefangen beim linken. Führt dann alle Sofort-Effekte aus.
5. Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / EDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.