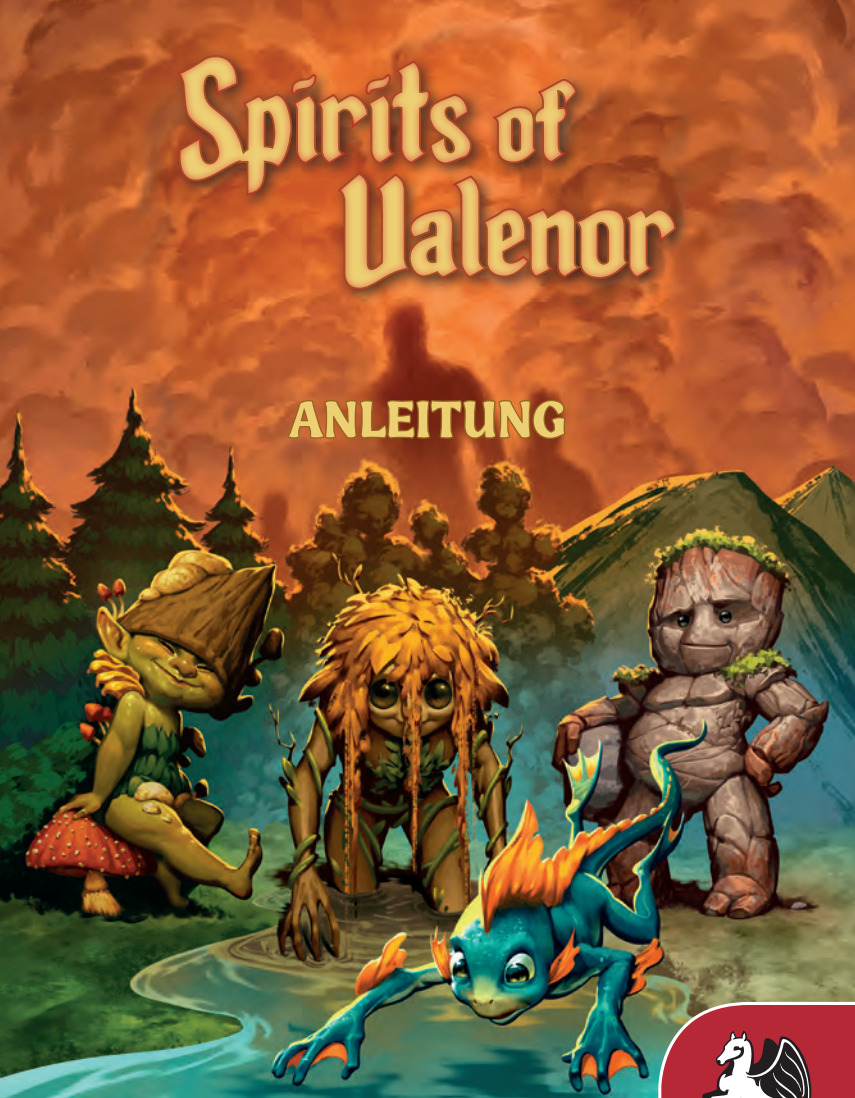
Spirits of Valenor

ANLEITUNG



Ein kooperatives Kartenabenteuer
für 2–4 Naturgeister ab 10 Jahren
von Johannes Krenner & Alexander Pfister

Pegasus Spiele

Spielmaterial

67 Basiskarten:

28 Verteidigungskarten
(je 2× Werte 1–14)


Vorderseite


Rückseite

14 Unterstützungskarten
(5× Wert 1, 4× Wert 2, 3× Wert 3, 2× Wert 4)


Vorderseite


Rückseite

16 Eindringlingskarten
(je 1× Werte 6–21, Rückseiten: 7× A, 4× B, 5× C)


Vorderseite


Rückseite

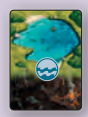
4 Übersichtskarten


Vorderseite


Rückseite

5 doppelseitige Ortskarten
(Vorderseiten: je 2 von 5 Landschaftsarten, Rückseiten: untere Landschaft verwüstet)


Vorderseite


Rückseite

46 Kampagnenkarten *



1 Stanzbogen mit Plättchen **



1 Kampagnenheft



* **Achtung:** Die Kampagnenkarten bilden den Kampagnenstapel. Schaut sie euch nicht an und achtet darauf, die Reihenfolge der Karten nicht zu verändern. Nehmt die jeweils oberste Karte nur vom Stapel, wenn ihr im Verlauf der Kampagne dazu aufgefordert werdet und folgt den Anweisungen für die ***Kapitelvorbereitung*** (siehe Seite 4).

Sollte der Kampagnenstapel trotzdem einmal durcheinander geraten sein (oder wollt ihr das Spiel zurücksetzen), könnt ihr die Karten anhand der Nummerierung in der unteren rechten Ecke wieder in die richtige Reihenfolge bringen.



** **Achtung:** Löst die Plättchen erst aus dem Stanzbogen, wenn ihr im Verlauf der Kampagne dazu aufgefordert werdet.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Die Kampagne

In *Spirits of Valenor* erlebt ihr gemeinsam eine Kampagne, die eine zusammenhängende Geschichte erzählt. Sie ist in 15 Kapitel unterteilt. Jedes Kapitel bringt besondere Regeln und ggf. neues Spielmaterial mit sich und stellt euch so vor immer neue Herausforderungen.

Hinweis: *Durch den Abschluss der Kampagne schaltet ihr einen neuen Modus frei, den ihr immer wieder spielen könnt. Ihr könnt die Kampagne auch einfach wieder zurücksetzen und neu starten oder einzelne Kapitel eurer Wahl erneut spielen.*

Spielüberblick

Spirits of Valenor ist ein kooperatives Spiel, d. h. ihr gewinnt oder verliert alle zusammen. Als Naturgeister stellt ihr euch einem unbekannten Feind, der eure friedliche Welt bedroht. Dabei habt ihr sowohl Eindringlings- als auch Verteidigungskarten auf eurer Hand und dürft deren Reihenfolge nicht verändern. In eurem Zug müsst ihr zunächst eure vorderste Handkarte ausspielen, egal ob Eindringlings- oder Verteidigungskarte. Um einen Eindringling zu besiegen, muss die Verteidigung an dem Ort, an dem er angreift, mindestens so hoch sein wie der Wert des Eindringlings. Entspricht eure Verteidigung exakt dem Wert des Eindringlings, erhaltet ihr zusätzlich einen Bonus in Form einer Unterstützungskarte. Besiegt alle Eindringlinge, bevor sie einen der Orte ganz zerstören, um das aktuelle Kapitel zu gewinnen und das nächste freizuschalten.

Spielvorbereitung

Kapitelvorbereitung

1. Schlagt zunächst das **aktuelle Kapitel im Kampagnenheft** auf und lest den Einleitungstext. Nehmt dann die oberste Karte – die **Kapitelkarte** für dieses Kapitel – vom Kampagnenstapel.



Beispiel: *Kapitelkarte für Kapitel 1.*

2. Im Kampagnenheft (sowie auf der Vorderseite der Kapitelkarte) folgt ggf. eine Auflistung des **zusätzlichen Spielmaterials** für das Kapitel.

   In den meisten Fällen handelt es sich dabei um **neue Karten** vom Kampagnenstapel, die sich direkt unter der Kapitelkarte befinden. Nehmt nun alle diese Karten vom Kampagnenstapel, sodass die Kapitelkarte des darauffolgenden Kapitels danach ganz oben auf dem Stapel liegt. Legt den Kampagnenstapel anschließend in die Schachtel zurück und legt das zusätzliche Spielmaterial bereit.

   Hinweis: *Die Zahlen in den eckigen Klammern geben die Nummern der Karten im Kampagnenstapel an (siehe untere rechte Ecke der Karten).*

   In einigen Kapiteln werden auch **Plättchen** verwendet. Löst nur die Plättchen aus dem Stanzbogen, die ihr für das jeweilige Kapitel benötigt.

   Spielmaterial, das mit einem 🔓1-**Symbol** gekennzeichnet ist, ist ab diesem Kapitel **permanent freigeschaltet**, d. h. es ist in diesem und allen folgenden Kapiteln im Spiel.

   Spielmaterial, das mit einem ◔-**Symbol** gekennzeichnet ist, müsst ihr **nach dem aktuellen Kapitel wieder aussortieren**. Es wird jedoch ggf. in späteren Kapiteln wiederverwendet, falls dort angegeben.



Beispiel: *Zusätzliches Material für Kapitel 1.*

3. Im Anschluss daran findet ihr im Kampagnenheft (sowie auf der Vorderseite der Kapitelkarte) den **Ortskartenaufbau** für das Kapitel. Der Einfachheit halber ist dort jeweils nur das linke, größere Landschaftssymbol der jeweiligen Ortskarte abgebildet.

Legt die Ortskarten grundsätzlich mit der Seite ohne Verwüstung (d. h. mit 2 Landschaftssymbolen) nach oben aus. Nur falls ein Ort mit gekennzeichnet ist, startet er bereits auf der Seite mit Verwüstung (d. h. mit nur noch 1 Landschaftssymbol).

Nehmt nun die **5 Ortskarten** und legt sie wie angegeben von links nach rechts in einer Reihe in der Mitte der Spielfläche aus.



Beispiel:
Ortskartenaufbau für Kapitel 1.

4. Abschließend sind im Kampagnenheft die **Sonderregeln** für das Kapitel aufgeführt. Sie betreffen in den meisten Fällen sowohl die Spielvorbereitung als auch den Spielablauf und erläutern die Verwendung des zusätzlichen Spielmaterials. Die Sonderregeln für den Spielablauf findet ihr als Erinnerungshilfe (ggf. gekürzt) auch auf der Rückseite der Kapitelkarte. Legt diese für alle gut sichtbar links neben den Ortskarten aus.

Allgemeine Vorbereitung

Bereitet zusätzlich jede Partie wie folgt vor (beachtet ggf. für das aktuelle Kapitel angegebene Änderungen im Kampagnenheft):

1. Mischt die **Verteidigungskarten** und legt sie als verdeckten Verteidigungsstapel bereit.

2. Mischt die **Unterstützungskarten** und legt sie als verdeckten Unterstützungsstapel bereit.

3. Sortiert die **Eindringlingskarten** nach den Rückseiten A, B und C in 3 Stapel und mischt die Stapel getrennt voneinander. Bildet den verdeckten Eindringlingsstapel: Legt dazu den B-Stapel auf den C-Stapel und anschließend den A-Stapel obendrauf. Legt den Eindringlingsstapel bereit.

4. Wählt alle jeweils **1 Naturgeistkarte** von den bisher freigeschalteten Naturgeistern und legt sie offen vor euch aus (in Kapitel 1 werden 4 Naturgeister freigeschaltet). Macht euch mit der Fähigkeit eures Naturgeists vertraut und teilt sie den anderen mit (siehe ***Naturgeistkarten***, Seite 15). Legt die ggf. übrigen Naturgeistkarten in die Schachtel zurück.



Verteidigungs-stapel



Unterstützungs-stapel



Bildet den Eindringlingsstapel



Naturgeister

Hinweis: *Ihr dürft für jede Partie neu wählen, mit welchen Naturgeistern ihr spielen wollt.*

5. Zieht alle jeweils **4 Handkarten** wie folgt:

a) Zieht **1 Eindringlingskarte** vom Eindringlingsstapel.

b) Zieht **1 Verteidigungskarte** vom Verteidigungsstapel und steckt sie hinter die zuvor gezogene Eindringlingskarte.

c) Zieht **1 Eindringlingskarte** vom Eindringlingsstapel und steckt sie hinter die zuvor gezogene Verteidigungskarte.

d) Zieht **1 Verteidigungskarte** vom Verteidigungsstapel und steckt sie hinter die zuvor gezogene Eindringlingskarte.

Fächert anschließend eure Handkarten auf. Es spielt keine Rolle, ob ihr eure Handkarten nach links oder nach rechts auffächert. Wichtig ist nur, dass ihr dabei die Reihenfolge der Karten nicht verändert und klar ist, welche Karte eure vorderste Handkarte ist: Das ist immer die Karte auf eurer Hand, von der ihr die volle Fläche seht (aktuell also eine Eindringlingskarte).



Vorderste Handkarte

6. Nehmt alle jeweils **1 Übersichtskarte** und legt sie neben euch bereit.

7. Abschließend müsst ihr euch auf eine **Startperson** einigen, die das Spiel beginnt. Beachtet auch hier schon die Kommunikationsregeln (siehe ***Kommunikation***, Seite 18).



Spielablauf

Generell gilt:

1. Ihr dürft eure Handkarten nicht umsortieren.

2. Karten, die ihr auf die Hand nehmt, kommen immer ganz hinten auf eure Hand.



Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Startperson. Ihr seid reihum nacheinander am Zug, bis ihr das aktuelle Kapitel entweder gewonnen oder verloren habt (siehe ***Spielende***, Seite 17).

Bist du am Zug, führst du die folgenden **4 Schritte** in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. **Spiele deine vorderste Handkarte aus** (verpflichtend)

2. **Spiele 1 weitere Handkarte aus** (optional)

3. **Ziehe 1 Eindringlingskarte** (verpflichtend)

4. **Ziehe 1 Verteidigungskarte** (verpflichtend)

Wichtig: Kannst du einen Schritt nicht ausführen, z. B. wenn du aktuell keine Handkarten hast oder einer der Stapel leer ist, überspringe den entsprechenden Schritt, aber führe die anderen Schritte aus. Falls du zu Beginn deines Zuges keine Handkarten hast und sowohl der Eindringlings- als auch der Verteidigungsstapel leer sind, überspringe deinen Zug komplett.

1. Spiele deine vorderste Handkarte aus (verpflichtend)

Du **musst** zunächst deine **vorderste** Handkarte ausspielen (falls vorhanden).

Zur Erinnerung: Deine vorderste Handkarte ist immer die Karte, von der du die volle Fläche siehst.



a) Spielst du eine **Eindringlingskarte**, musst du die folgenden **Legeregeln** beachten:

- Du musst den Eindringling **unterhalb** einer Ortskarte anlegen, auf der **dasselbe** Landschaftssymbol abgebildet ist, wie auf der Eindringlingskarte. Dort darf sich noch kein anderer Eindringling befinden, d. h. an jedem Ort darf maximal 1 Eindringling liegen.
- Die Eindringlinge müssen immer mit **von links nach rechts aufsteigenden Werten** an den Ortskarten liegen. Der Wert des neu angelegten Eindringlings muss also höher sein als der von bereits ausliegenden Eindringlingen an Orten weiter links. Ebenso muss der Wert des neuen Eindringlings niedriger sein als der von bereits ausliegenden Eindringlingen weiter rechts.

Beispiel: *Irina spielt den Eindringling 19, der an einen Ort mit einer Graslandschaft angelegt werden muss. Sowohl der 2. als auch der 4. Ort von links zeigen ein -Symbol. Da die Eindringlinge mit von links nach rechts aufsteigenden Werten ausliegen müssen und am 3. Ort bereits der Eindringling 14 liegt, muss sie den Eindringling 19 an den 4. Ort legen.*



Wichtig: Wenn du beim Ausspielen eines Eindringlings nicht alle diese Legeregeln einhalten kannst, verwüstet er eine Landschaft (siehe ***Landschaft verwüsten***, Seite 12).

b) Spielst du eine **Verteidigungskarte**, legst du sie **oberhalb** einer Ortskarte **deiner Wahl** an. Es dürfen beliebig viele Verteidigungskarten am selben Ort liegen und ihr müsst keine zusätzlichen Legeregeln beachten.

Hinweis: *Legt weitere Verteidigungskarten an einem Ort versetzt übereinander, sodass die Werte der einzelnen Karten sichtbar bleiben.*

Beispiel: *Ronja spielt eine Verteidigung 9. Sie entscheidet sich, die Verteidigung am 4. Ort von links weiter auszubauen und legt die Karte zu der dort bereits liegenden Verteidigung 8. Sie hätte die Karte auch an jeden anderen Ort legen können, egal ob dort schon ein Eindringling liegt oder nicht.*



Hinweis: *Durch das geschickte Ausspielen von Eindringlings- und Verteidigungskarten versucht ihr, die Orte zu verteidigen und die Eindringlinge zu besiegen (siehe* **Eindringling besiegen**, *Seite 13).*

2. Spiele 1 weitere Handkarte aus (optional)

Anschließend **darfst** du zusätzlich 1 weitere Handkarte **deiner Wahl** ausspielen.

Dabei gilt:

- Du darfst eine Eindringlings- oder eine Verteidigungskarte spielen.
- Die Position der Karte auf deiner Hand spielt keine Rolle.
- Es gelten die unter Schritt 1 beschriebenen Legeregeln für das Ausspielen von Eindringlings- und Verteidigungskarten.

3. Ziehe 1 Eindringlingskarte (verpflichtend)

Ziehe 1 Eindringlingskarte vom Eindringlingsstapel (falls vorhanden) und nimm sie ganz hinten auf deine Hand.



4. Ziehe 1 Verteidigungskarte (verpflichtend)

Ziehe 1 Verteidigungskarte vom Verteidigungsstapel (falls vorhanden) und nimm sie ganz hinten auf deine Hand.



Danach endet dein Zug und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.



Landschaft verwüsten

Sobald du einen Eindringling ausspielst, der nicht mehr nach den unter Schritt 1 beschriebenen Legeregeln angelegt werden kann, verwüstet er **sofort** 1 Landschaft:

- Wähle dazu 1 Ortskarte **ohne Verwüstung** (d. h. mit 2 Landschaftssymbolen), auf der **dasselbe** Landschaftssymbol abgebildet ist wie auf dieser Eindringlingskarte und drehe sie auf die Rückseite. Die Landschaft mit dem kleineren Symbol (nicht notwendigerweise die Landschaft mit dem Symbol auf der Eindringlingskarte!) wird dadurch verwüstet, d. h. ihr Landschaftssymbol ist auf der Rückseite nicht mehr abgebildet. Etwaige Eindringlings- und Verteidigungskarten, die an der gerade umgedrehten Ortskarte liegen, bleiben unverändert.

  Eine Ortskarte mit Verwüstung (d. h. mit nur noch 1 Landschaftssymbol) darfst du nicht umdrehen. Wenn ein Eindringling eine Landschaft verwüsten würde, aber das geforderte Landschaftssymbol nur noch auf einer Ortskarte mit Verwüstung abgebildet ist, habt ihr verloren (siehe ***Spielende***, Seite 17).

- Schiebe anschließend die Eindringlingskarte, die die Verwüstung ausgelöst hat, verdeckt **unter** den Eindringlingsstapel. Dieser Eindringling wird also später noch einmal ins Spiel kommen. (Ist der Eindringlingsstapel bereits leer, bildet dieser Eindringling den neuen Eindringlingsstapel.)

Beispiel: *Matthias spielt den Eindringling 6, welcher an einen Ort mit einer Berglandschaft anlegt werden muss. Sowohl der 3. als auch der 5. Ort von links zeigen ein -Symbol. Da an jedem Ort maximal 1 Eindringling liegen darf und die Eindringlinge mit von links nach rechts aufsteigenden Werten ausliegen müssen, kann er den Eindringling 6 derzeit nicht anlegen und dieser verwüstet 1 Landschaft. Matthias muss entweder die 3. oder die 5. Ortskarte umdrehen. Er entscheidet sich für den 5. Ort, wodurch die untere der beiden Landschaften (in diesem Fall ein Wald) verwüstet wird.*



Eindringling besiegen

Sobald die Summe der Werte der Verteidigungskarten an einem Ort **gleich oder höher** ist als der Wert der dort anliegenden Eindringlingskarte, wird dieser Eindringling **sofort** besiegt:

- Legt **alle** Karten (Verteidigungskarten und Eindringlingskarte), die an dieser Ortskarte liegen, offen auf ihren jeweiligen Ablagestapel. Die Ortskarte bleibt unverändert liegen.

  Wichtig: Die Karten auf den Ablagestapeln sind für diese Partie aus dem Spiel. Ihr dürft sie euch aber jederzeit anschauen.

Hinweis: *Das Besiegen eines Eindringlings kann durch das Ausspielen einer Verteidigungs- oder Eindringlingskarte, aber auch durch die Fähigkeiten von manchen Naturgeistern ausgelöst werden.*

Direkter Treffer

Entspricht die Summe der Werte der Verteidigungskarten **genau** dem Wert des Eindringlings, gilt dies als Direkter Treffer:

- Der Eindringling wird wie zuvor beschrieben besiegt.
- **Zusätzlich** zieht die Person, die das Besiegen des Eindringlings ausgelöst hat, sofort die oberste **Unterstützungskarte** vom Unterstützungsstapel (falls vorhanden) und nimmt sie ganz hinten auf ihre Hand.

Beispiel: *Irina spielt eine Verteidigung 2 und legt sie an den 4. Ort von links. Die Summe der Verteidigungswerte an diesem Ort beträgt nun 8 + 9 + 2 = 19. Der Eindringling 19 wird dadurch mit einem Direkten Treffer besiegt. Irina legt alle Karten von diesem Ort auf die jeweiligen Ablagestapel und zieht als Belohnung für den Direkten Treffer zusätzlich die oberste Karte des Unterstützungsstapels.*



Unterstützungskarten

Unterstützungskarten sind „kleine“ Verteidigungskarten mit niedrigeren Werten. Sie **zählen in allen Belangen des Spiels als Verteidigungskarten** und werden genauso wie diese behandelt. Ihr könnt sie jedoch ausschließlich durch Direkte Treffer erhalten (also nicht in Schritt 4 eures Zuges) und bildet für sie einen separaten Ablagestapel.

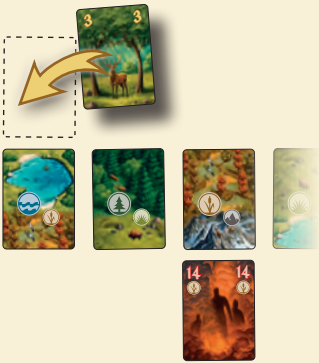
Hinweis: *Unterstützungskarten leisten auf den ersten Blick nur einen kleinen Beitrag zur Verteidigung, aber ohne sie ist es nicht möglich, alle Eindringlinge zu besiegen. Versucht also, möglichst viele Direkte Treffer zu landen.*

-Symbol

Auf den Verteidigungskarten mit den Werten 1 bis 3 (und auch auf einigen Unterstützungskarten) befindet sich das -Symbol. Spielst du eine solche Karte, **darfst** du **nach** dem aktuellen Schritt deines Zuges 1 zusätzliche Handkarte **deiner Wahl** spielen, wie unter Schritt 2 beschrieben (Eindringlinge werden ggf. zuvor besiegt). Das Ausspielen dieser zusätzlichen Karte ist ein eigenständiger Zwischenschritt, bevor du zum nächsten Schritt deines Zuges übergehst.

Du darfst in deinem Zug auch mehrere solcher Karten nacheinander spielen und ihren Effekt nutzen, um jeweils 1 weitere Karte zu spielen.

Beispiel: *Im vorherigen Beispiel hat Irina eine Verteidigung 2 gespielt und damit einen Eindringling besiegt. Diese Verteidigungskarte hatte ein -Symbol, weshalb sie nun 1 weitere Karte spielen darf. Sie entscheidet sich, die Unterstützungskarte, die sie gerade für das Besiegen des Eindringlings mit einem Direkten Treffer erhalten hat, zu spielen und legt sie an die 1. Ortskarte von links. Dort liegt zwar noch kein Eindringling, aber Ronja hatte gefragt, ob jemand schon eine kleine Verteidigungskarte an diesen Ort spielen könnte, weil sie da gleich einen Eindringling hinlegen muss (siehe* **Kommunikation**, *Seite 18).*



Weitere Symbole

Auf manchen Eindringlings- und Verteidigungskarten findet ihr noch weitere Symbole (, ,), die erst in späteren Kapiteln eine Rolle spielen. Ignoriert diese Symbole vorläufig – ihre Bedeutung wird in den Sonderregeln zu den entsprechenden Kapiteln erklärt.

Naturgeistkarten

Ihr habt zu Spielbeginn alle jeweils 1 Naturgeistkarte offen vor euch ausliegen (in Kapitel 1 werden 4 Naturgeister freigeschaltet). Jeder Naturgeist besitzt eine besondere Fähigkeit, deren Effekt auf der unteren Hälfte der Karte beschrieben ist. Sollte der Effekt den Regeln in dieser Anleitung widersprechen, hat der Text auf der Karte Vorrang. Falls nicht anders angegeben, dürft ihr die Fähigkeit eures Naturgeists **jederzeit**, also auch im Zug einer anderen Person, vor oder nach einem beliebigen Schritt eines Zuges einsetzen.

Um die Fähigkeit deines Naturgeists zu nutzen, führst du zunächst den auf der Karte beschriebenen Effekt aus. Anschließend nimmst du deine Naturgeistkarte ganz hinten auf deine Hand.

Beispiel: *Matthias ist am Zug und müsste einen Eindringling an den 1. oder 3. Ort von links spielen, die aber beide bereits belegt sind. Bevor er die Karte spielt und dadurch eine Landschaft verwüstet würde, fragt er, ob ihm jemand helfen kann. Ronja hat den Seewichtel Toni als Naturgeist. Seine Fähigkeit erlaubt ihr, sofort 1 Karte zu spielen (auch wenn sie gar nicht am Zug ist). Sie spielt eine Verteidigung von ihrer Hand, durch die der Eindringling am 1. Ort besiegt wird (und nimmt dann Toni auf ihre Hand). Dadurch kann Matthias einen neuen Eindringling an diesen Ort legen, ohne eine Landschaft zu verwüsten.*



Solange dein Naturgeist auf deiner Hand ist, darfst du seine Fähigkeit nicht mehr nutzen. Die Karte muss dazu erst wieder offen vor dir ausliegen.

Du darfst jedoch eine Naturgeistkarte nicht wie eine Eindringlings- oder Verteidigungskarte von deiner Hand ausspielen. Stattdessen **musst** du warten, bis sie durch das Ausspielen anderer Karten ganz nach vorne auf deiner Hand gewandert ist. Sobald deine Naturgeistkarte zu deiner vordersten Handkarte wird, **musst** du sie **sofort** offen vor dir auslegen. Dies zählt weder als Ausspielen einer Karte noch als Schritt deines Zuges (und dadurch wird auch nicht ihr Effekt ausgelöst). Du darfst die Fähigkeit deines Naturgeists ab sofort wieder einsetzen.



Wichtig: Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel keine Handkarten, darfst du die Fähigkeit deines Naturgeists nicht einsetzen. Du darfst sie erst wieder nutzen, wenn du mindestens 1 (andere) Karte auf der Hand hast.

Hinweis: *Das ϟ-Symbol dient nur als Erinnerungshilfe, dass du eine Naturgeistkarte nicht wie andere Karten ausspielen darfst, sondern sie erst auslegst, wenn sie ganz vorne auf deiner Hand ist. Im weiteren Verlauf der Kampagne werdet ihr noch andere Karten mit diesem Symbol entdecken. Für diese gelten auf der Hand dieselben Regeln wie für Naturgeistkarten. Beachtet ggf. die zusätzlichen Erläuterungen im Kampagnenheft.*



Spielende

Ihr spielt reihum so lange weiter, bis ihr entweder gewonnen oder verloren habt.

Gewonnen

Sobald ihr **alle** Eindringlinge besiegt habt, habt ihr gewonnen.

(D. h. der Eindringlingsstapel ist leer, es liegen keine Eindringlinge mehr aus und ihr habt auch keine Eindringlingskarte mehr auf den Händen.)

Habt ihr ein Kapitel gewonnen, dürft ihr zum nächsten Kapitel übergehen.

Hinweis: *Denkt daran, das mit dem* ◔ *-Symbol gekennzeichnete zusätzliche Spielmaterial vor dem nächsten Kapitel wieder auszusortieren.*

Verloren

Ihr könnt ein Kapitel auf 2 Arten verlieren:

1. Wenn ein Eindringling eine Landschaft verwüsten würde, aber das geforderte Landschaftssymbol nur noch auf einer Ortskarte mit Verwüstung abgebildet ist, habt ihr verloren.
2. Wenn noch mindestens 1 Eindringling ausliegt, den ihr mit den verbleibenden Verteidigungskarten (inkl. potenzieller Unterstützungskarten und Fähigkeiten von Naturgeistern oder Effekten anderer Karten) nicht besiegen könnt, habt ihr verloren.

Habt ihr ein Kapitel verloren, versucht es erneut, bis ihr es schafft, dieses Kapitel zu gewinnen.

Kommunikation

Ihr dürft (und solltet) in diesem Spiel miteinander kommunizieren, um eure Welt erfolgreich zu verteidigen. Allerdings gibt es eine wichtige Einschränkung:

Ihr dürft **nicht über die genauen Werte eurer Handkarten sprechen** und auch keine „Codes" verwenden, die eindeutige Hinweise darauf geben.

Erlaubt ist beispielsweise:

- *„Ich habe gleich eine niedrige/mittlere/hohe Eindringlingskarte, die an einen Wald angelegt werden muss."*
- *„Kann schon mal jemand eine kleine Verteidigung an diesen Ort legen?"*
- *„Überlass den Eindringling mir, ich besiege ihn!"*
- *„Der Eindringling muss da weg, bevor ich wieder dran bin."*
- *„Hat jemand einen Naturgeist, dessen Fähigkeit hier weiterhilft?"*
- *„Der Eindringling verwüstet eine Landschaft. Welche der beiden Ortskarten soll ich umdrehen?"*

Nicht erlaubt ist beispielsweise:

- *„Ich kann den Eindringling mit meiner 5 und meiner 3 genau besiegen."*
- *„Meine Karte ist nur um 1 höher."*
- *„Der Eindringling ist so stark wie die Anzahl der Finger an einer Hand."*

Im Rahmen der erlaubten Kommunikation dürft ihr die Person, die gerade am Zug ist, während ihres Zuges beraten. Die endgültige Entscheidung trifft jedoch immer diese Person selbst.

Die Person, die gerade am Zug ist, darf eine einmal ausgespielte Karte nicht mehr zurücknehmen. Allerdings darf sie die Karte zunächst offen in die Mitte der Spielfläche ausspielen und sich von den anderen beraten lassen, bevor sie entscheidet, wo sie die Karte anlegt.

Impressum

Spieldesign: Johannes Krenner & Alexander Pfister

Illustrationen: George Doutsiopoulos

Grafikdesign: Jens Wiese & Georg Wild

Realisation: Martin Zeeb, Irina Siefert & Matthias Wagner

Vielen Dank an alle Tester*innen, besonders dem WhiteCastle-Stammtisch, dem Paradice, den Putzis und jenen, die schon früh an das Spiel geglaubt haben: Bernie, Nikki, Yussi, Robert, Jaffar, Clemens und Florian; Andreas, Susanne und ganz besonders Daniela, die inzwischen auch Krenner heißt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
© 2026 Pegasus Spiele GmbH.

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

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Übersicht

Ablauf eines Zuges

1. **Spiele deine *vorderste* Handkarte aus** (verpflichtend)
2. **Spiele 1 weitere Handkarte *deiner Wahl* aus** (optional)
3. **Ziehe 1 Eindringlingskarte** (verpflichtend)
4. **Ziehe 1 Verteidigungskarte** (verpflichtend)

Zur Erinnerung

- Karten, die du ziehst oder auf die Hand nimmst, nimmst du immer ganz hinten auf deine Hand.
- Karten mit ϟ-Symbol darfst du nicht wie andere Karten ausspielen. Ist eine Karte mit ϟ-Symbol ganz vorne auf deiner Hand, musst du sie **sofort** auslegen.

