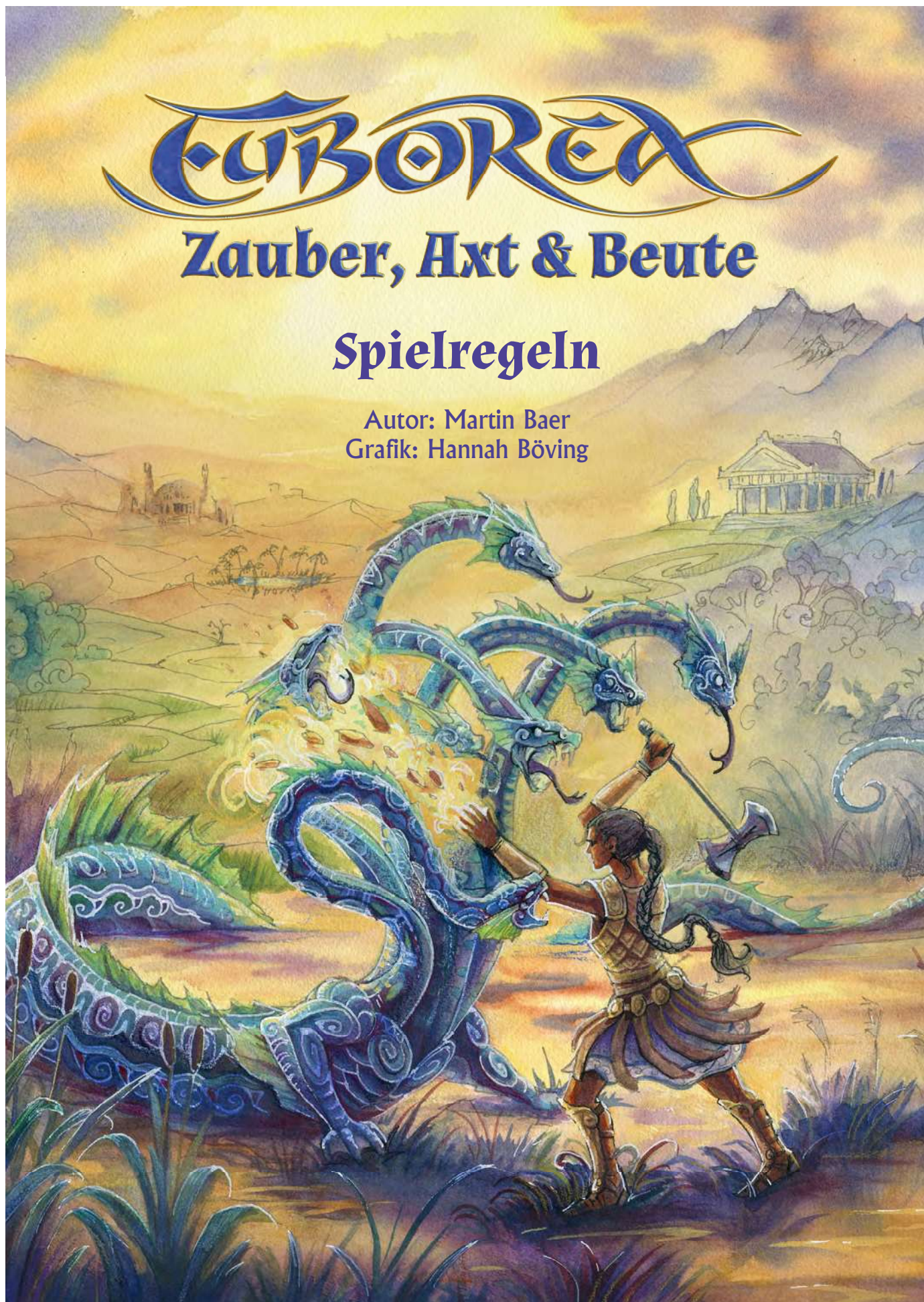


# EUROREA

Zauber, Axt & Beute

## Spielregeln

Autor: Martin Baer  
Grafik: Hannah Böving





## Inhalt

Spielbeschreibung	4
Spielregeln	4
Spielmaterial	5
• Im Vollspiel zusätzlich:	5
Spielmodus	5
Aufbau	6
• Plan	6
• Geländefliesen	6
• Kampfkarten	7
• <b>G</b> <b>V</b> Karten Göttliche Aufgaben und Geheime Ziele	7
• Beutemarker und Endrundenmarker	7
• <b>G</b> <b>V</b> Ruhmesstraße	8
• <b>G</b> <b>V</b> Gegenstands- und Artefaktkarten	8
• Fertigkeitkarten	8
• Startausstattung der Spieler	9
Bewegung	10
• Verdeckte Fliesen	10
Kampf	12
• Arten von Kampfkarten	12
• Kampf gegen Monster auf Begegnungskarten	12
• <b>G</b> <b>V</b> Proben auf Begegnungskarten	14
• Große Orte	14
• Erkundung eines Abenteuerorts	14
• Abenteuerorte in Grund- und Vollspiel	14
Verbesserung in Dorf und Heiligtum	17
<b>G</b> <b>V</b> Gegenstände und Artefakte	19
<b>G</b> <b>V</b> Göttliche Aufgaben	19
<b>V</b> Artefakte	19
<b>G</b> <b>V</b> Endspiel	20
Sieg	21
Übersicht der Fähigkeiten	21
<b>V</b> Übersicht der Artefakte	22
Spielaufbau	24

# EUBOREA

## Spielregeln

In einer Zeit vor unseren Geschichten kämpften Frauen und Männer um ihr Überleben. Es gab zahlreiche Götter, die das Treiben der Menschen amüsiert verfolgten und auf die Besten wetteten. Einige versammelten von Zeit zu Zeit ihre Favoriten in einem Dorf auf der rauen Insel Euborea und sandten ihren Boten zu ihnen. Der göttliche Diener lud die Heroen listig zu einem Fest ein, auf dem er einen Trank des Vergessens ausschenkte. Am nächsten Morgen konnte das Spiel beginnen und alle Heroen hatten die gleichen Voraussetzungen – alles andere wäre für die Götter langweilig gewesen.

So erwachen eure Favoriten mit einem brummenden Schädel ohne Erinnerung an den vorherigen Abend. Aber sie haben das unbestimmte Gefühl, wichtige Aufgaben lösen zu müssen. Wohlán, das Spiel kann beginnen ...

## Spielbeschreibung

Euborea ist ein Spiel für zwei bis fünf Spieler um Entdeckung, Kampf und Entwicklung. Jeder Spieler schickt seinen Heroen, der oder die das Spielfeld entdeckt, versucht Aufgaben zu erfüllen, abenteuerliche Orte erkundet und Beute macht.

Begegnungen werden mit Handkarten bestritten. Ein asymmetrisches „Schere, Stein, Papier“-Prinzip liegt hinter dem Kampfsystem. Es kommt darauf an, die vorhandenen Fähigkeiten richtig zu kombinieren.

Den Höhepunkt stellen Abenteuerorte mit mehreren Begegnungen dar, die alle innerhalb eines Spielerzuges bewältigt werden können. Die Auswahl wird von einem anderen Spieler durchgeführt, der davon profitieren kann. An zivilisierten Orten können neue Fertigkeiten erworben werden, die individuelle Fähigkeiten und bessere Handkarten bringen.

Das Spiel geht nach Erreichen eines Zwischenziels in die Endphase. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten, sofern nicht ein anderer Spieler vorzeitig eine andere Siegbedingung erfüllt.

## Spielmaterial

- 23 sechseckige Geländeplatten
- 1 Ruhmesstraße (zweiseitig, je nach Spieleranzahl)
- 3 Endrundenmarker
- 19 Karten Göttliche Aufgabe, 18 Karten Geheimes Ziel
- 97 Begegnungskarten (9 x Ebene, 22 x Wald, 22 x Berg, 22 x Wüste, 22 x Sumpf)
- 60 Marker Beute 1, 15 Marker Beute 5
- 12 Karten Proviant
- 5 x Spielmaterial einer Farbe für jeden Spieler bestehend aus 1 Heroenfigur, 1 Ruhmesmarker, 1 Besuch-Stein und 12 Klötzchen
- 133 Kampfkarten (48 x Offensiv, 24 x Defensiv, 13 x Listig, 23 x Feuer, 13 x Wasser, 12 x Erde), (7x für 3 Spieler, 6x für 4 Spieler, 7x für 5 Spieler)
- 79 Karten Fertigkeit (38 x Stufe A, 25 x Stufe B, 15 x Stufe C, 1 x Stufe D)
- 5 Kurzspielregeln
- 1 Spielanleitung

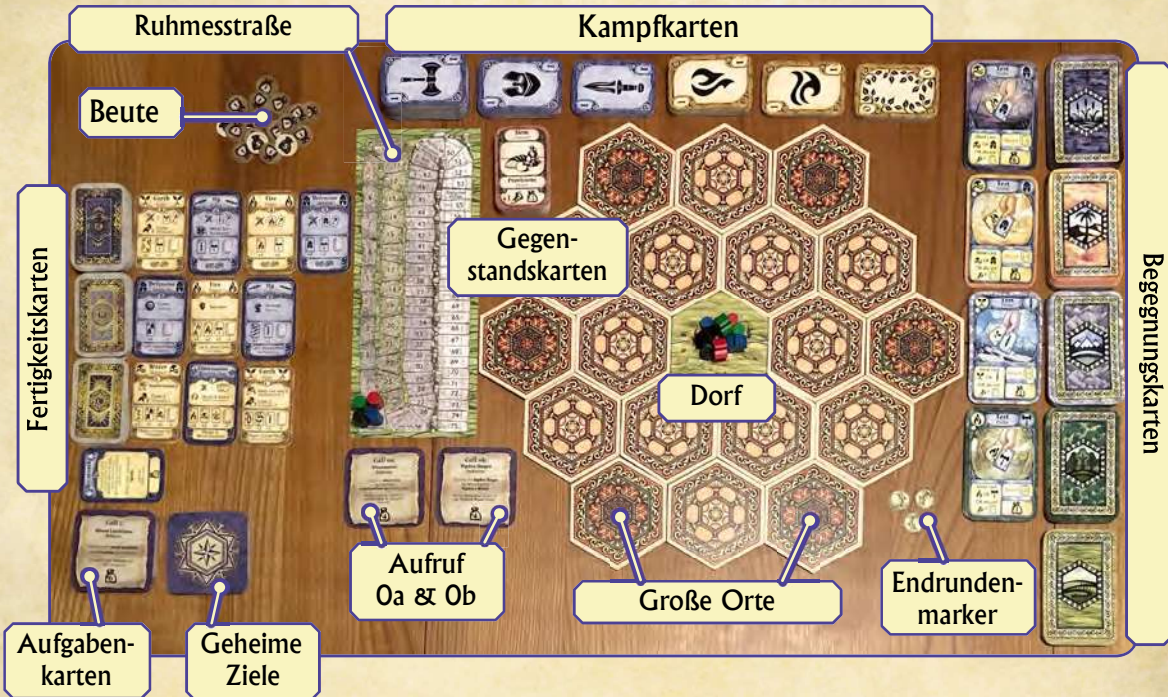
### Im Vollspiel zusätzlich:

- 30 Begegnungskarten (3 x Ebene, 4 x Wald, 4 x Berg, 7 x Wüste, 12 x Sumpf)
- 19 Karten Artefakt
- 40 Karten Gegenstand

## Spielmodus

Die Spielregeln unterscheiden ein Lernspiel **(L)** mit reduziertem Regel- und Zeitumfang, mit dem wesentliche Elemente von Euborea erlernt werden können. Das Grundspiel **(G)** beinhaltet alle Regeln von Euborea. Das Vollspiel **(V)** nimmt weitere Elemente hinzu, die den Anspruch erhöhen.

# Aufbau

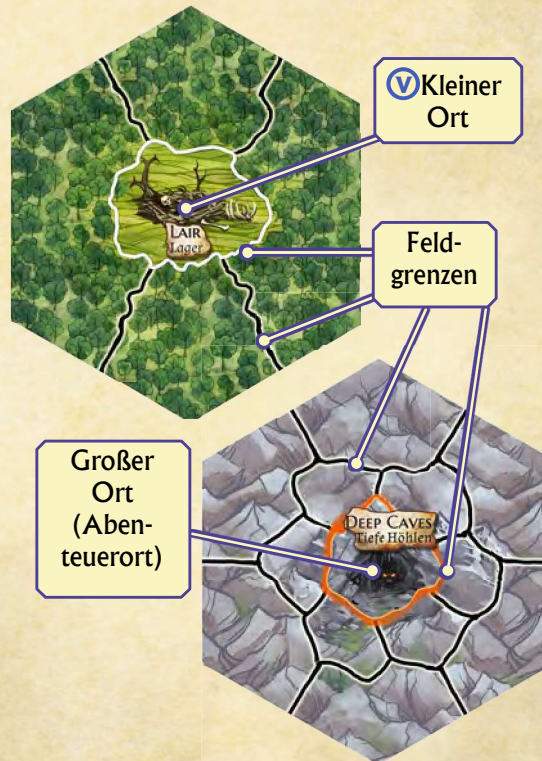


## Plan

Die Fliese Dorf kommt in die Mitte. Die Fliesen mit den 6 Großen Orten werden gemischt und verdeckt mit Abstand 1 in den Ecken zum Dorf platziert. In die Zwischenräume kommen 12 normale, verdeckte Geländefliesen. Die 4 übrigen Fliesen werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt und werden unbesehen zurückgelegt.



## Geländefliesen



## Begegnungskarten

Die Begegnungskarten unterteilen sich in **Monster** und **Proben**. Die Begegnungskarten werden nach Gelände in 5 Stapeln sortiert.

- L** Nur die Karten kommen ins Spiel, die mit einem „L“ gekennzeichnet sind.
- G** Die Karten des Vollspiels markiert mit einem „V“ werden aussortiert und weggelegt.
- V** Die Karten des Grundspiels markiert mit einem „G“ werden aussortiert und weggelegt.
- G V** Die Probenkarten werden herausgesucht und auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt. (Erklärung der Probenkarten auf S. 12)

Die übrigen Begegnungskarten werden verdeckt gemischt und als Zugstapel für dieses Gelände bereitgelegt.

## Kampfkarten

Die Kampfkarten werden nach Art (Offensiv, Defensiv, etc.) sortiert und in Stapeln offen bereitgelegt.

Rechts oben auf den Karten befindet sich die Information ab welcher Spieleranzahl die Karte ins Spiel kommt.

Nicht verwendete Karten werden aussortiert und weggelegt.



## **G V** Karten Göttliche Aufgaben und Geheime Ziele

Die Aufgaben der Götter unterteilen sich in **Aufrufe** und **Missionen**. Zur Vereinfachung werden sie nur „Aufgaben“ genannt. Die Karten werden nach Nummer sortiert und als Vorratsstapel offen bereitgelegt. Die Aufgabenkarten Oa und Ob werden offen für alle ausgelegt. Die Karten „Geheimes Ziel“ werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.

## Beutemarker und Endrundenmarker

Die Beutemarker und für **G V** die Endrundenmarker werden bereitgelegt. Jede Beute ist einen Ruhmespunkt wert.



Beutemarker

Endrundenmarker

**G V Ruhmesstraße**

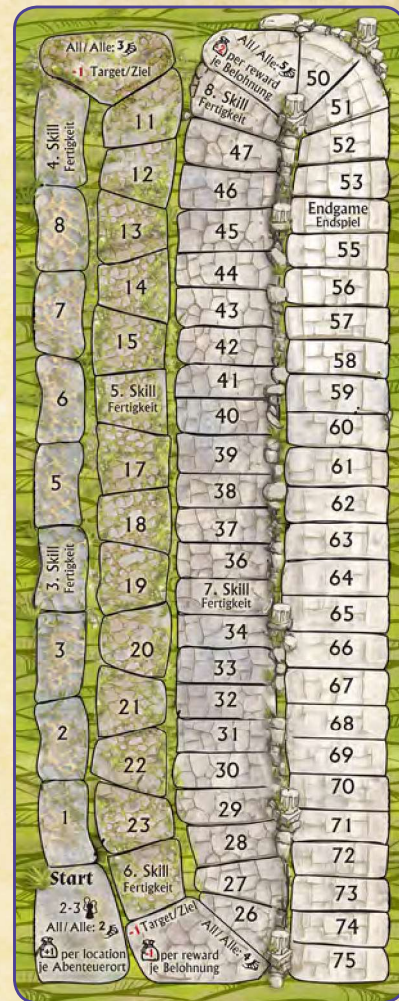
Auf die Ruhmesstraße stellt jeder Spieler seinen Ruhmesmarker auf das Startfeld. Je nach Spalte in der sich der führende Spieler befindet ergeben sich dabei für ALLE die Schrittweite und für jeden Einzelnen bestimmte Vor- oder Nachteile.

**G V Gegenstands- und Artefaktkarten**

**G** Die Karten mit dem Proviant werden offen bereitgelegt

**V** Der Stapel mit den Gegenständen wird gemischt und verdeckt bereitgelegt

**V** Die Artefaktkarten werden als Stapel bereitgelegt



**Fertigkeitskarten**

Der Stapel der Fertigkeitkarten wird in Stufe A, B und C geteilt und jeder separat verdeckt gemischt. Vom A-Stapel werden 4 Karten aufgedeckt, von B und C jeweils 3. Sie geben an, welche Kampfarten du bei ihrem Erwerb erhältst und welche Fähigkeiten du nutzen kannst.

**L** Die D-Fertigkeit wird aussortiert und weggelegt. Die Fähigkeit „Pechzauber X“ kommt nicht zum Einsatz.

**G V** Die D-Fertigkeit ist ein Spielziel und liegt das gesamte Spiel über offen aus.

Eine Übersicht über die Wirkung der Fähigkeiten findet sich am Ende der Spielanleitung.

**Typ**

**Combination**  
Kombination

**Stufe**

**Kampf-fähigkeit**

**Kampfkarten hinzu**

**Kampfkarten, die abzugeben sind**

**andere Fähigkeiten**

**Aufgaben, die ins Spiel kommen**



## Startausstattung der Spieler



Der mutigste Spieler wird Startspieler. Beginnend mit diesem wählt jeder eine Spielerfarbe.

**G V** Jeder Spieler erhält 3 Karten Geheimes Ziel, die er sich ansieht und verdeckt behält.



Die A-Fertigkeiten werden gemischt und 2x so viele wie Spieler +2 aufgedeckt, also z.B. 8 bei 3 Spielern. Beginnend mit dem letzten Spieler sucht sich jeder eine Fertigkeitenkarte gegen den Uhrzeigersinn aus. Danach folgt eine 2. Runde ebenfalls gegen den Uhrzeigersinn in der sich jeder eine 2. Fertigkeitenkarte aussucht.

Man erhält die Kampfkarten, die sich aus diesen Fertigkeitenkarten ergeben + jeweils eine Kampfkarte „Offensiv 1“. Meist sind durch die Fertigkeitenkarten Kampfkarten

abzugeben. Die verbleibenden Kampfkarten mischt man zu seinem persönlichen Zugstapel.

Jeder erhält 3 Handkarten von seinem Zugstapel. Dies stellt sein Handkartenlimit dar.

Alle Heroenfiguren starten von der Fliese des Dorfs aus und legen auch ihren Besuchstein dorthin.



## Ablauf

Das Spiel läuft rundenbasiert. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn zum Zug. Jeder Spielerzug verläuft in folgenden Schritten:

1. Bewegung
2. Erholung
3. Aktion
  - Zufallsbegegnung mit einer Kampfrunde
  - **G V** Erkundung eines Abenteuerortes mit einer oder mehreren Begegnungen und ebenso vielen Kampfunden
  - Verbesserung und Erwerb neuer Karten in Dorf oder Heiligtum.


Nach der Aktion können weitere Sonderaktionen durch Fähigkeiten möglich sein. Hat ein Spieler die gleiche Fähigkeit mehrfach, kann er sie dennoch je nach Typ nur einmal pro Spiel- bzw. Kampfunde nutzen.



**G V** Am Ende jedes Spielerzuges wird die Ruhmesstraße aktualisiert.

*Sonderregel 2 Spieler: Am Ende seines Zuges erhält ein hinten liegender Spieler 1 Beute extra.*

## Bewegung

Zunächst mussten die Heroen einfache Aufgaben bewältigen. Es galt Euborea zu erkunden und die besten Wege zu finden. Trotzdem wollte keiner den anderen einen Vorteil lassen.

Schritte werden mit dem Symbol  angegeben.

- **L** Die  Schrittweite ist 3.
- **G** **V** Die  Schrittweite ist auf der Ruhmesstraße durch den vorne liegenden Spieler angegeben. Sie ändert sich abhängig vom Spielfortschritt.

Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Spieler befinden.

Hast du keine Handkarten mehr, musst du aussetzen und kannst dich in dieser Runde nur erholen.

Der **Besucht-Stein** wird immer auf den letzten besuchten Großen Ort gelegt. Dieser Ort darf nicht wieder genutzt werden bevor der Marker auf einen anderen Großen Ort gelegt wurde.

Am Ende der Bewegung musst du eine **Begegnungskarte** des Geländes abhandeln auf dem du stehst, es sei denn du befindest dich auf einem Großen Ort.

## Verdeckte Fliesen


Kommst du an eine verdeckte Fliese, darfst du sie entdecken. Du benötigst zum Entdecken einen Schritt. Dazu drehst du die Fliese um, darfst sie beliebig drehen und musst das nächste angrenzende Feld darauf betreten. Der Rest der Bewegung verfällt.

Deckst du eine Fliese mit einem Großen Ort auf, bekommst du 2 Beute.

**L** **G** Deckst du eine Fliese ohne Ort am Rand auf, erhältst du 1 Beute.

**V** Deckst du einen kleinen Ort auf, erhältst du 1 Gegenstand.

**V** Bei Besuch der **kleinen Orte** (weißer Rand) wird der Besucht-Stein nicht umgelegt. Hast du einen kleinen Ort betreten, kannst du diesen in der nächsten Runde nicht erneut nutzen.

- An **Oase** und **Quelle** erhältst du nach der Bewegung entsprechend der aktuellen Schrittweite  Kampfkarten zusätzlich vom Abwurfstapel zurück.
- Bei einem **Schrein** erhältst du entweder eine neue Kampfkarte 1 oder kannst eine Kampfkarte in die nächst höhere Stufe gleicher Art umtauschen, wenn du dort eine Begegnungskarte schaffst und 2 Beute bezahlst. Dadurch fällst du 2 Schritte auf der Ruhmesstraße zurück. Im Berg gibt es Kampfkarten „Waffen“, im Sumpf Kampfkarten „Magie“.
- Bei **Lager** und **Höhle** zieht der Kartengeber (siehe S. 12) 3 Karten und wählt die mit der höchsten Belohnung für den aktiven Spieler aus. Bei gleich hohen Belohnungen hat der Kartengeber die Wahl. Er erhält dafür 1 Kampfkarte zurück auf seinen Zugstapel.

An den belebten Orten Euboreas war es angenehm auszuruhen und neue Kräfte zu schöpfen. In der Wildnis war das schwieriger. Manchmal war trotzdem ein Ruhetag am Lagerfeuer nötig. Und einige lernten dass es gelegentlich günstiger sein konnte, kürzer zu treten, um für die danach anstehenden Herausforderungen gewappnet zu sein.

## Erholung

Mit Erholung erhältst du Kampfkarten vom persönlichen Abwurfstapel zurück auf deinen Zugstapel. Wenn du Karten zurückbekommst, mischst du den Zugstapel danach.

- Machst du weniger Schritte als möglich, erhältst du nach der Bewegung so viele Kampfkarten zurück, wie du Schritte nicht genutzt hast. Die Kampfkarten werden zufällig gezogen.
- Durch Aussetzen oder im Dorf oder Heiligtum erhält man alle Kampfkarten zurück, selbst wenn dort der Besucht-Stein liegt.

### Beispiel 1: Bewegung und Erholung



Anna (schwarz) startet im oberen Waldfeld der rechten Geländefliese. Die Schrittweite ist 4. Sie geht 3 Schritte durch die Ebene und lässt den 4. Schritt verfallen, um eine abgeworfene Kampfkarte zurück auf ihren Zugstapel zu bekommen. Danach hat sie eine Begegnung in der Ebene.

### Beispiel 2: Zusätzliche Schritte mit Geländekenntnis



Bernd (rot) startet neben Anna und hat ebenso eine Schrittweite von 4 Schritten. Er besitzt jedoch bereits die Fähigkeit Bergkenntnis 2 und Waldkenntnis 1. Damit kann er 2 Schritte mehr in den Bergen oder 1 Schritt mehr im Wald machen. Er kann es auch zu 1 Schritt im Berg und 1 im Wald kombinieren. Bernd möchte das mit x gekennzeichnete Feld erreichen. Er macht 1 Schritt in die Ebene und dann 3 Schritte durch die Berge, von denen er 2 nicht zählen braucht. Danach kann er noch 2 Schritte durch den Wald machen, doch sein Ziel x erreicht er noch nicht. Obwohl er mehr durch die Berge ging hat er nun eine Begegnung im Wald.

### Beispiel 3 : Geländefliese aufdecken



Im nächsten Zug entscheidet sich Anna, die verdeckte Geländefliese zu entdecken. Sie macht zunächst 2 Schritte durch die Ebene, hat noch 2 Schritte übrig und deckt die Fliese auf. Sie muss ihre Heroenfigur auf ein Feld dieser Fliese stellen, doch die Berge gefallen ihr nicht. Sie dreht sie daher so, das sie ihren Zug im Wald beendet. Obwohl sie noch einen Schritt übrig hatte bekommt sie dieses mal keine Kampfkarte zurück, da sie eine Fliese entdeckt hat. Eventuell erhält sie aber eine Belohnung. Anschließend muss sie sich einer Begegnungskarte im Wald stellen.

### Beispiel 4: Erholung



In seinem nächsten Zug braucht Bernd nur 1 Schritt um sein Ziel zu erreichen. Da es im Wald liegt kann er nun 4 Kampfkarten zurück auf seinen Zugstapel bekommen und tut das auch (+ 1 Karte durch Waldkenntnis 1). Damit ist er für Vieles gewappnet, was ihm im Ziel widerfahren kann.



Dass sich in den unterschiedlichen Gegenden von Euborea manche Feinde verbergen würden, hatten die Heroen schon erwartet.


Wenn man jedoch deren Schwächen nutzen konnte waren viele von ihnen keine unüberwindlichen Hindernisse. Jedenfalls galt das, wenn man selbst Stärken hatte – wie meistens.

## Kampf





In jeder Kampfrunde musst du festlegen, welche Handkarten und Fähigkeiten du nutzt. Anfänglich kannst du nur 1 Karte ausspielen. Du kannst in jeder Runde nur eine Kampffähigkeit anwenden und beliebig viele Kampf-Unterstützungen, keine jedoch mehrfach.





Nach jeder Kampfrunde darfst du wieder Karten bis zu deinem Handkartenlimit nachziehen.

Hast du am Ende deines Zuges noch mindestens eine Handkarte, erhältst du die angegebene Belohnung, wenn du erfolgreich warst.



**G** **V** Für jede Beute wird dein  Ruhmesmarker auf der Ruhmesstraße am Ende des Zuges um ein Feld vorgezogen.

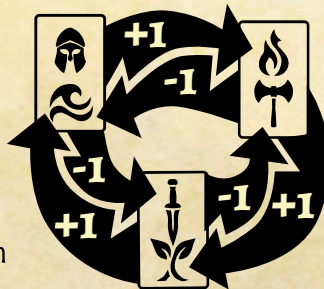
### Arten von Kampfkarten

 Waffenarten (blau) sind:  
 Offensiv,  Defensiv und  Listig






 Magiekarten (gelb) sind:  
 Feuer,  Wasser und  Erde

Die Karten haben einen Bonus oder Malus, wie auf den Begegnungskarten angegeben. Z.B. hat

 Defensiv einen Bonus von +1 gegen  Offensiv.



Auch das Gelände gibt für bestimmte Arten einen Bonus.

			
+1		+1	
	<b>Ebene:</b> +1 für Waffenkarten		<b>Wüste:</b> +1 für Magiekarten (Defensiv + Wasser haben bessere Chancen)
	<b>Wald:</b> +1 für Waffenkarten		<b>Sumpf:</b> +1 für Magiekarten (Listig + Erde haben bessere Chancen)
	<b>Berge:</b> Kein Geländebonus (Offensiv + Feuer haben bessere Chancen)		

Beide Bonusarten können gleichzeitig wirksam sein.

### Kampf gegen Monster auf Begegnungskarten

Der erreichte Wert mit den Kampfkarten inklusive von Boni und Mali im Vergleich zum Stärkewert des Monsters entscheidet über Sieg oder Niederlage. Um zu entscheiden, ob dein Held gegen ein Monster siegt, vergleiche die Summe deiner Kampfwerte (Boni und Mali eingerechnet) mit dem Stärkewert des Monsters. Die höhere Zahl gewinnt den Kampf mit folgenden möglichen Ergebnissen:

- **Held höher:**  
genutzte Handkarten abwerfen, Kampf erfolgreich - Belohnung erhalten
- **Held und Monster gleich:**  
genutzte Handkarten abwerfen, Kampf nicht erfolgreich
- **Monster höher:**  
alle Handkarten abwerfen, Kampf nicht erfolgreich

Liegt nur noch eine Karte im Stapel der Begegnungskarten, wird dieser gemischt.

## V Spezial-Fähigkeiten von Monstern:



### Eisern 1, 2, 3

Vor dem Kampf ist eine Probe Waffen zu bestehen. Misslingt sie, muss man vor dem Kampf 1, 2 bzw. 3 Handkarten abwerfen ohne nachziehen zu dürfen. Gegenstände, die für die Probe genutzt wurden, können nicht mehr in diesem Kampf genutzt werden.



### Ätherisch 1, 2, 3

Vor dem Kampf ist eine Probe Magie zu bestehen. Misslingt sie, muss man vor dem Kampf 1, 2 bzw. 3 Handkarten abwerfen ohne nachziehen zu dürfen. Gegenstände, die für die Probe genutzt wurden, können nicht mehr in diesem Kampf genutzt werden.



### Dämonisch

Statt einer der 6 Arten ist nur „Waffen“ bzw. „Magie“ durch den Rand der Begegnungskarte als neutrale Kampfart angegeben. Es gibt keine Boni außer durch Gelände.

## Beispiel :

Clara hat eine Begegnung mit einem Keiler „Listig 2“ im Wald. Sie hat die Kampffähigkeiten „Kampf: Defensiv + 1 Karte“ und „Kampf: Listig + 1 Karte“. Ihre Handkarten bestehen aus „Feuer 1“, „Defensiv 1“ und „Listig 1“. Sie hat keine Zugkarten mehr.

Feuer hat einen Bonus von +1 gegen Listig, aber leider hat Clara nicht die Fähigkeit die Karte „Feuer 1“ zu verstärken; 2 zu 2 bliebe unentschieden.

Defensiv hat einen Bonus von +1, weil es im Wald eine Waffe ist. Doch hat Defensiv auch einen Malus von -1 gegen Listig, so das trotz Einsatzes von 2 Karten wiederum nur ein Unentschieden dabei heraus käme.

Die Möglichkeit zum Sieg ergibt sich, sobald die Karte „Listig 1“ durch eine der anderen beiden Karten zu „Listig 2“ verstärkt wird. Zwar hat Listig keinen Bonus gegen Listig, aber Waffen haben im Wald einen von +1.


Da Clara noch eine Handkarte hat erhält sie noch knapp die Belohnung von 2 Beute.

Clara schwört sich, beim nächsten Kauf von Fertigkeitsskerten „Offensiv“ in ihre Wahl aufzunehmen, denn mit einer einzelnen Karte „Offensiv 1“ hätte sich die Begegnung leicht bewältigen lassen.




Von Zeit zu Zeit stellen die Götter die Heroen vor Schwierigkeiten. Nur wer mit Glück und Können die richtige Lösung hatte, konnte bestehen. Zähigkeit war jedoch auch eine Eigenschaft, die die Götter schätzten.

## **G V** Proben auf Begegnungskarten

Zum Bestehen von Proben benötigst du eine passende Kampfkarte auf der Hand oder du musst freiwillig Hand- und / oder Zugkarten entsprechend der aktuellen  Schrittweite abwerfen.

- Erfüllst du die Anforderungen, so ist die Probe erfolgreich. Eine vorgezeigte Karte verbleibt auf der Hand.
- Schaffst du die Probe nicht, musst du so viele Handkarten abwerfen, wie auf der Karte angegeben. Karten vom Zugstapel müssen nicht abgeworfen werden.



Das Diagramm zeigt eine Begegnungskarte mit folgenden Beschriftungen:

- Benötigte Kampfkarte:** Zeigt auf die Kampfarten-Symbole (Feuer, Hammer) auf der Karte.
- Test Probe:** Der zentrale Bereich der Karte.
- Title:** Der Name der Karte.
- Gelände (Rückseite):** Zeigt auf die Rückseite der Karte.
- Spiel-Modus:** Zeigt auf die Kampfarten-Symbole.
- Bedingung:** Zeigt auf die 'CONDITION' Box mit 'Hand card' und 'OR discard'.
- Strafe:** Zeigt auf die 'PENALTY' Box mit 'Discard -3'.
- Beute Belohnung:** Zeigt auf die 'REWARD' Box mit '+1' und einem Beute-Symbol.
- Gegenstand Belohnung:** Zeigt auf ein Beute-Symbol.

Bald hatten die Favoriten der Götter herausgefunden, dass es sieben besondere Orte auf Euborea gab. Das Dorf und das alte Heiligtum waren hilfreich, dort konnte man sich erholen, neue Dinge erlernen und erwerben. Die anderen Orte bargen Gefahren, aber auch Reichtümer. Dort würde sich entscheiden, wer der Beste von ihnen war.

## Große Orte

### Erkundung eines Abenteuerorts

In den Ecken befinden sich auf 5 Fliesen mit je einem rot gekennzeichneten Feld die Abenteuerorte.

**L** Besteht man auf einem Abenteuerort einen Kampf, so erhält man die übliche Belohnung x3!

### **G V** Abenteuerorte in Grund- und Vollspiel

- Der nicht aktive Spieler, der auf der Ruhmesstraße am weitesten hinten steht, wird zum Kartengeber, bei Gleichstand der mit weniger Fertigkeitkarten.
- Der Kartengeber mischt alle Begegnungskarten des entsprechenden Geländes inklusive des Ablagestapels. Dann zieht er 6 Karten und sieht sie sich an. Sind mehr als die Hälfte Probenkarten wird erneut gemischt und gezogen.
- Der Kartengeber wählt 4 Begegnungskarten aus und bringt sie in eine ihm passende Reihenfolge, die er dann verdeckt vor dem aktiven Spieler ablegt. Damit ist der Ort bereit zur Erkundung.
- Im Ort Alter Wald werden nur 4 Begegnungskarten gezogen und 3 ausgewählt.
- Du (der aktive Spieler) deckst die oberste Begegnungskarte auf, die du abhandeln musst. Nach dem Abhandeln jeder Karte darfst du aufhören.
- Hast du keine Handkarten mehr, erhältst du von keiner Begegnung eine Belohnung, selbst wenn du die letzte erfolgreich meistern konntest. Mit Handkarten erhältst du Belohnungen von allen erfolgreichen Begegnungen am Ende deines Zuges.
- Hast du alle Begegnungen erfolgreich abgehandelt, legst du an dem Ort ein Klötzchen deiner Farbe ab, um anzuzeigen, dass du den Abenteuerort erfolgreich besucht hast. Dies gilt selbst dann, wenn du keine Handkarten mehr hast.
- Der Kartengeber erhält von einer der erfolgreich abgehandelten Begegnungskarten ebenfalls die Belohnungen, selbst wenn du keine erhältst, weil du keine Handkarten mehr hast. Ein führender Spieler erhält keine Belohnung als Kartengeber.

**G V** Beispiel :

David hat sich vorbereitet, nur 1 Karte auf seinem Abwurfstapel und betritt den Großen Ort des Mausoleums in der Wüste. Anna und Clara stehen am weitesten hinten auf der Ruhmesstraße, aber Anna hat weniger Fertigkeitkarten. Anna nimmt also alle Begegnungskarten der Wüste und mischt den Stapel durch, so dass wieder alle Begegnungen möglich sind. Sie zieht dann die folgenden 6 Karten:



- Probe, Defensiv / Wasser, 2 Beute
- Harpye, 3 Feuer, 3 Beute
- Mumie, 3 Offensiv, 5 Beute
- Kentaur, 1 Offensiv, 2 Beute
- Probe, Offensiv / Feuer, 4 Beute
- Harpye, 3 Wasser, 2 Beute

Anna gönnt David nicht, den Ort vollständig zu erkunden, also nimmt sie die leichte Karte „Kentaur, 1 Offensiv“ heraus. Dazu entfernt sie „Probe, Defensiv / Wasser“ weil sie vermutet, dass David sich vorbereitet hat. Als schwierigste Karte schätzt Anna die „Harpye, 3 Wasser“ ein, die sie vorne in den Stapel legt, was somit die letzte Karte wird, die David aufdecken kann. Als nächste schwierige Karte steckt sie „Mumie, 3 Offensiv“ direkt dahinter, damit sich David vor der „Harpye, 3 Wasser“ anstrengen muss. Anna möchte aber auch eine gute Belohnung haben und steckt an vorderste Stelle „Probe, Offensiv / Feuer“ denn Offensiv ist die häufigste Kartenart. An 2. Stelle befindet sich dann die Karte „Harpye, 3 Feuer“.



Damit ist der Stapel festgelegt. David wird erst auf

- „Probe, Offensiv / Feuer“ stoßen, dann auf
- „Harpye, 3 Feuer“,
- „Mumie, 3 Offensiv“ und zum Schluss auf
- „Harpye, 3 Wasser“.

„Kentaur, 1 Offensiv“ und „Probe, Defensiv/Wasser“ kommen wieder unesehen unter den Stapel der Begegnungskarten.



David hat die Fertigkeitkarten „Defensiv A“, „Wasser A“, „Kombination A“ mit „1 Handkarte abwerfen / nachziehen“ und „Defensiv B“ mit „Wüstenkenntnis 2“.

Seine Kampfkarten bestehen aus:

- 2x „Offensiv 1“,
- 1x „Defensiv 1“,
- 2x „Defensiv 2“ und
- 3x „Wasser 1“.



Eine Karte „Defensiv 2“ hat er bereits auf dem Weg nutzen müssen und so liegt sie auf seinem Abwurfstapel.



Auf der Hand hat er:

- „Offensiv 1“,
- „Defensiv 2“ und
- „Wasser 1“.

Als 1. Karte kommt „Probe, Offensiv / Feuer“. David hat „Offensiv 1“ auf der Hand, zeigt die Karte vor und hat die 1. Begegnung geschafft.



Als 2. Karte deckt er „Harpye, 3 Feuer“ auf. Er muss 2 Karten kombinieren, um diese Begegnung zu schaffen und entscheidet sich für „Wasser 1“ verstärkt durch „Offensiv 1“, was „Wasser 2“ ergibt. Mit dem Geländebonus +1 für Magie und dem Bonus +1 für Wasser gegen Feuer genügt das um die 2. Begegnung zu bestehen, da er einen Wert von 4 gegen 3 der Harpye erreicht. Er zieht 2x „Wasser 1“ vom Zugstapel nach.



Nun deckt er „Mumie, 3 Offensiv“ auf. Er könnte nun sowohl die beiden Karten „Wasser 1“ nutzen als auch „Wasser 1“ durch „Defensiv 2“ verstärken. Auch wenn es mehr ist als nötig, verwendet er „Wasser 1“ mit „Defensiv 2“, was „Wasser 3“ ergibt, um wenigstens eine Karte „Wasser 1“ zu behalten. Die „Mumie, 3 Offensiv“ ist besiegt, aber David hat nur noch 2 Karten in seinem Nachzugstapel. Er könnte nur eine Karte ziehen, um sich die Belohnungen im Fall einer Niederlage zu sichern, entscheidet sich aber dagegen um mehr Optionen zu haben.





Nun folgt die Karte „Harppe, 3 Wasser“ und David bekommt Probleme. Er entscheidet sich „Wasser 1“ durch „Offensiv 1“ zu verstärken, um mit dem Geländebonus +1 für Magie wenigstens ein Unentschieden von 3 zu 3 zu erreichen. Den Ort Mausoleum hat er damit knapp nicht gemeistert, aber er erhält 12 Beute. Anna als freundliche Kartengeberin wählt natürlich die „Mumie, 3 Offensiv“ als Karte für ihre Belohnung und erhält auch 5 Beute.



Hätte David die Karte „Defensiv 2“ statt im Abwurfstapel im Zugstapel gehabt, hätte er mit der Fähigkeit „1 Handkarte abwerfen/nachziehen“ diese Karte auf die Hand nehmen und den Ort meistern können.

Als letztes aktualisieren David und Anna ihren Stand auf der Ruhmesstraße.



## Verbesserung in Dorf und Heiligtum

In den großen Orten **Dorf** und **Heiligtum** kann man sich durch Bezahlen von Beute verbessern. Man kann gemäß Tabelle weitere Fertigkeitsskarten erwerben.

Fertigkeit	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Kosten in Beute	4	5	6	6	9	10
Ruhmespunkte	4	5	7	8	11	13

Du kannst **B**-Fertigkeiten einer Art erst erwerben, wenn du bereits eine gleiche **A**-Fertigkeit besitzt und **C**-Fertigkeiten erst mit gleicher **B**-Fertigkeit. Du kannst eine Gruppe Fertigkeitsskarten (**A**, **B** oder **C**) oder Gegenstandskarten vor Erwerb gegen Bezahlen von 1 Beute abräumen und neue ziehen, auch mehrfach.

Im **Dorf** kannst du nur **A**- und **B**-Fertigkeitsskarten erwerben, im **Heiligtum** nur **C**- und **D**-Fertigkeitsskarten.

**L** Wenn du deine 7. Fertigkeit erwirbst, hast du gewonnen!

**G V** Hat man 8 Fertigkeitsskarten und eine davon ist eine **C**-Fertigkeit, kann man als einzige 9. Fertigkeitsskarte die **D**-Fertigkeit „Hekatombe“ erwerben. Dies führt zum Sieg!

**G** Du kannst Kampfkarten „Offensiv 1“ für je 2 Beute oder Proviant (S + 1) für je 1 Beute kaufen.

**V** Man kann je Besuch bis zu 4 Gegenstandskarten kaufen oder je 2 Gegenstandskarten für 1 Beute verkaufen.

Du erhältst bei Erwerb einer neuen Fertigkeitsskarte sofort alle darauf aufgeführten Kampfkarten. Sind Kampfkarten nicht mehr vorhanden, dürfen Karten aus einer niedrigeren Stufe der gleichen Art genutzt werden. Sind auch die nicht mehr vorhanden, können nur „Offensiv 1“ Karten genommen werden.

Weiter ist aufgeführt, wie viele Kampfkarten du abgeben musst. Dafür darfst du alle deine Kampfkarten aufdecken und auch alte abgeben. Abschließend werden alle eigenen Kampfkarten gemischt und bilden den neuen Zugstapel.

**G V** Durch den Erwerb einiger Fertigkeitsskarten kommen neue Aufgabenkarten ins Spiel.

**G V** Nachdem du alle Neuerwerbungen durchgeführt und bezahlt hast, bewegst du deinen Ruhmesmarker entsprechend. Durch Abräumen oder Erwerb von Gegenständen musst du eventuell auch rückwärts gehen. Jede Fertigkeit ergibt die auf der Tabelle oben genannten **R** Ruhmespunkte.

Schließlich füllst du die Auslage wieder auf.

Beispiel :



Clara kommt aus ihrem vorherigen Abenteuer mit 14 Beute ins Dorf. Die Auslage besteht aus 2x „Offensiv A“, „Feuer A“, „Listig A“, „Offensiv B“, „Erde B“, „Defensiv B“, „Offensiv C“, „Wasser C“ und „Erde C“.

Sie besitzt bereits die 4 Fertigkeitkarten „Defensiv A“ und „- B“, „Feuer A“ und „Wasser A“. Sie muss also für die nächste Karte 6 Beute und für die danach ebenso 6 Beute zahlen.



Die Auslage gefällt ihr nicht. Sie könnte zwar sofort „Offensiv A“, „Offensiv B“ und „Offensiv C“ erwerben, aber 21 Beute besitzt sie nicht, C-Fertigkeiten gibt es nur im Heiligtum und sie will zudem nicht in „Offensiv“ einsteigen.

Sie entscheidet sich daher die Reihe „B“ für 1 Beute abzuräumen. Zwar hätte sie die Fertigkeit „Defensiv B“ kaufen können, um noch mehr Kampfkarten „Defensiv 2“ auf die Hand zu bekommen, aber sie entscheidet sich dagegen, da sie die Fähigkeit Deckung mit ihren wenigen Karten schlecht nutzen kann.

Sie zieht folgende Auslage mit der sie zufrieden ist:



Für 12 Beute erwirbt sie jetzt „Wasser B“ und „Feuer B“. Zwar ist auch hier die Fähigkeit Deckung enthalten, aber die Wasserkarten sind für Ihre weiteren Pläne wertvoll.

Clara bekommt nun 4 Kampfkarten „Feuer 2“, 1 Karte „Wasser 3“, 1 Karte „Defensiv 2“ und 2 Karten „Wasser 1“. Sie muss aber auch 8 Karten zurückgeben. Damit hat sie nach wie vor nur 9 Kampfkarten.



Einzelne Begegnungen wird sie nun mit „Wasser 6“ oder „Feuer 5“ in fast allen Fällen schaffen. Nachdenklich stellt sie jedoch fest, dass sich ihr Durchhaltevermögen mit 9 Kampfkarten nicht gebessert hat und sie weiter Probleme haben könnte, mehrere Begegnungen an einem Abenteuerort zu bestehen.

Durch die Fertigkeitkarte Feuer B kommt zudem die Aufgabe 6 Magiemeister ins Spiel. Die Aufgabe 3 Mausoleum ist bereits durch ihre Fertigkeitkarte Defensiv B im Spiel. Beide Aufgaben gefallen ihr, denn sie fühlt sich nun für beide gut vorbereitet.



## ⓐ Ⓥ Gegenstände und Artefakte



Effekt

Kosten

Titel



Effekt

Belohnung  
bei Spielende

zugehörige  
Aufgabe

Erworbene Gegenstandskarten und Artefaktkarten liegen immer offen vor den Spielern aus.



### Gegenstände

Alle Gegenstände haben nur eine einmalige Wirkung, die bei Benutzung eintritt. **Proviant** ermöglicht eine Erhöhung der Schrittweite um 1 .

- Ⓥ Findet man im Spiel einen Gegenstand zieht man je 2, von denen man einen auswählt.
- Ⓥ Die meisten Gegenstandskarten ermöglichen es einem Spieler, eine eigene Angriffsart nach Aufdecken der Begegnungskarte in die genannte Art zu ändern.
- Ⓥ **Schutzamulett** ermöglicht die Abwehr eines Pechzaubers.
- Ⓥ Nach Benutzung kommt eine Gegenstandskarte auf den Ablagestapel. Ist der Zugstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

### Ⓥ Artefakte

Wer einen Aufruf erfüllt wählt eine der zugehörigen Artefaktkarten vom Stapel. Gibt es keine Passende mehr, geht der Spieler leer aus. Hat das Artefakt einen Bonus, kann dieser ab sofort genutzt werden. Je Kampfrunde kann nur eine Artefaktkarte genutzt werden.

## ⓐ Ⓥ Göttliche Aufgaben

Im Laufe der Zeit wurde ersichtlich, dass den Göttern einige Ziele wichtiger waren als andere.

So war es für die Heroen notwendig, ihre Aufgaben für den Erfolg weise zu wählen.

Die Aufgabenkarten kommen über neue Fertigkeitenkarten ins Spiel.

- Bei **Aufrufen** wird die Karte offen für alle ausgelegt.
- Eine **Missionskarte** platziert der aktive Spieler offen vor sich, nur er kann diese erfüllen.

Hast du die Bedingungen einer Aufgabenkarte erfüllt, platziest du eines deiner Klötzchen auf der Karte und erhältst die darauf angegebene Belohnung. Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler für erfüllte Aufgaben **Ruhmespunkte**. Nicht erfüllte **Missionen** ergeben am Spielende Punktabzüge.

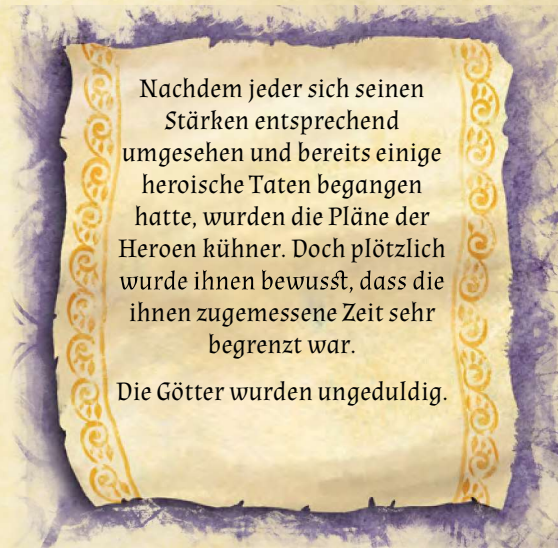
### Mission Vorderseite



### Mission Rückseite



## © ⑤ Endspiel



Aufgaben-Nummer

Beute-Belohnung bei Erfüllung

Belohnung bei Erfüllung

Siegpunkte bei Spielende



Sobald ein Spieler 3 Aufgaben erfüllt oder 54 Ruhmespunkte erworben hat, wird das Endspiel eingeleitet. Erfüllte Aufgaben aus geheimen Zielen werden nicht mitgezählt.

Der auslösende Spieler wird neuer Startspieler und hat seinen Zug bereits gemacht. Der Spieler rechts von ihm erhält die 3 Endrundenmarker.

Die laufende Runde und 2 weitere werden noch gespielt. Der Spieler mit den Endrundenmarkern legt nach seinem Zug jede Runde einen ab.

Setzt ein Spieler ab jetzt aus, erhält er 3 Beute.

### Geheimes Ziele

Kommt ein Spieler in die 2. bzw. 3. Spalte der Ruhmesstraße, muss er eine seiner Karten Geheimes Ziel verdeckt abwerfen. Die letzte Karte wird erst bei Spielende enthüllt. Einige enthalten Aufgaben, die zur Endbedingung „5 Aufgaben“ zählen.



Endrundenmarker

Und am Schluss wurde klar,  
wer der Beste der Heroen war.  
Die Götter waren zufrieden  
– einige mehr und andere  
weniger. Daher verabredeten  
sie nach einiger Zeit erneut,  
den Wettkampf unter etwas  
veränderten Vorzeichen bestre-  
iten zu lassen.

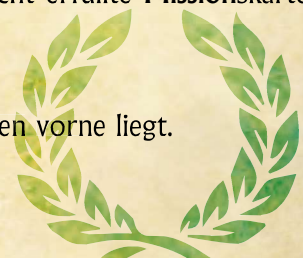
## Sieg

- L** Erwirbst du deine 7. Fertigkeitkarte, hast du gewonnen.
- G V** Erreicht ein Spieler eine der beiden folgenden Bedingungen vorzeitig, gewinnt er sofort:
  - 5 Göttliche Aufgaben erfüllt
  - 9. Fertigkeitkarte „Hekatombe“ erworben

Andernfalls endet das Spiel, wenn der letzte **Endrundenmarker** abgelegt wurde. Alle erfüllten **Aufgabenkarten** und **Geheimen Ziele** werden jetzt umgedreht. Jeder Spieler erhält die aufgeführten **Ruhmespunkte** auf der **Ruhmesstraße** hinzu. Nicht erfüllte **Missionskarten** werden abgezogen.

**V** Je 3 Gegenstände ergeben in 1 **Ruhmespunkt**.

Es gewinnt der Spieler, der dann auf der **Ruhmesstraße** am weitesten vorne liegt.



## Solovariante

Es wird für einen Dummy-Spieler ein Marker mit auf die Ruhmesstraße gesetzt. Der Ruhmesmarker des Dummy-Spielers wird abhängig vom Fortschritt des Spielers bewegt. Er bewegt sich stets vor dem Spieler um so viele Felder, wie die Schrittweite angibt.

Der Dummy-Spieler leitet mit 54 **Ruhmespunkten** das Spielende ein.

## Übersicht der Fähigkeiten

	<b>Kampf: 1 Listig + 1 Karte</b> (Kampf-Fähigkeit 1x je Kampf)		<b>Handkartenlimit 4</b> Das Handkartenlimit des Spielers steigt auf 4.	
Der Wert einer Kampfkarte „Listig“ kann durch eine andere Kampfkarte erhöht werden. Boni gelten nur für die 1. Karte.		<b>Kampf: 2 verschiedene Karten mit Wert 1</b> (Kampf-Fähigkeit, 1x je Kampf)		<b>Planung</b> (Kampf-Unterstützung, 1x je Kampf) Vor Aufdecken der Begegnung kann 1 Kampfkarte vom Zugstapel abgeworfen werden um +1 zu erhalten.
2 Kampfkarten verschiedener Arten vom Wert 1 können addiert werden. Boni gelten nur für die 1. Karte.		<b>Waldkenntnis 2</b> (1x je Zug) Diese Fähigkeit gilt für Waldfelder und ermöglicht dort 2 Schritte mehr. Es ist möglich, unterschiedliche Gelände zu kombinieren. Das Maximum kann nicht überschritten werden. (s. Beispiel S. 8)		<b>Berserker:</b> (Kampf-Unterstützung, 1x je Kampf) Nach Aufdecken der Begegnung können 2 Kampfkarten vom Zugstapel abgeworfen werden um +1 zu erhalten.
		<b>Pechzauber 2</b> (1x je Zug) A leading inactive player must discard 2 Kampfkarten from their draw pile.		<b>Deckung</b> (Kampf-Unterstützung, 1x je Kampf) Eine verlorene Begegnung oder gescheiterte Probe in einer 2. Kampfrunde kann erneut versucht werden. Auf der Hand gehaltene Karten muss man nicht abwerfen.
				<b>1 Handkarte abwerfen, eine nachziehen</b> (Kampf Unterstützung, 1x je Kampf) Nach Aufdecken der Begegnungskarte kann 1 Handkarte abgeworfen werden, um 1 neue zu ziehen.

## Übersicht der Artefakte



**Reisesack des Boten**  
Handkartenlimit 4.



**Schädel der Ahnen**  
Gibt +1 wenn man 1 Kampfkar-  
te „Erde“ durch eine andere  
Kampfkarte „Magie“ verstärkt.



**Axt der Zwerge**  
Gibt +1 wenn man 2 Kampfkarten  
„Offensiv“ kombiniert.



**Gürtel der Kraft**  
Gibt +1 wenn 2 Kampfkarten  
„Waffen“ kombiniert werden.



**Schild der Wüste**  
Gibt +1 wenn man 2 Kampfkarten  
„Defensiv“ kombiniert.



**Sandalen des Geschicks**  
Gibt +1 wenn 1 Kampfkarte  
„Waffen durch eine 1 Kampf-  
karte „Magie“ verstärkt wird.



**Schleuder der Dryade**  
Gibt +1 wenn man 1 Kampfkarte  
„Listig“ durch eine andere  
Kampfkarte „Waffen“ verstärkt.



**Stirnreif des Geschicks**  
Gibt +1 wenn 1 Kampfkarte  
„Magie“ durch eine 1 Kampf-  
karte „Waffen“ verstärkt wird.



**Fokus aus Kristall**  
Gibt +1 wenn man 2 Kampfkarten  
„Feuer“ kombiniert.



**Umhang des Zauberers**  
Gibt +1 wenn 2 Kampfkarten  
„Magie“ kombiniert werden.




**Schrifttafel der Hieroglyphen**  
Gibt +1 wenn man 1 Kampfkarte  
„Wasser“ durch eine andere  
Kampfkarte „Magie“ verstärkt.



**Blut der Hydra**  
Gibt +1 auf eine Kampfkarte  
„Magie“

### Andere Artefakte

- Apfel der Dryade
- Armreif der Kraft
- Krone der Wüste
- Reisesessel des Boten
- Prunkschwert der Zwerge
- Ritualhemd des Geschicks
- Zereminiengewand des Zauberers

Geben je 

## Danksagung

Mein Dank gilt allen, die unermüdlich an diesem Spiel mitgeholfen haben es zum Leben zu erwecken.

Da ist ganz vorneweg Hannah Böving zu nennen, die meine wirren Ideen in tolle Grafiken umgesetzt hat.

Dann haben dazu wesentlich beigetragen:

Christian Seidel, Greg & Jeannette Wiggins, Katja & Jörg, Dreskuf, Skeggi Skogrson, Mordrak, Thomas Kösegi, Taio, Jordon Brodie, Naijen, Monika Angsten, Gisela Plückebaum, Adam James Wiremu Jackson, Alba, Benztowne, Sven, Jan Luka Stegemann, Andreas Kaluza, Jan Markqvart, JP Thygesen und Daryl.

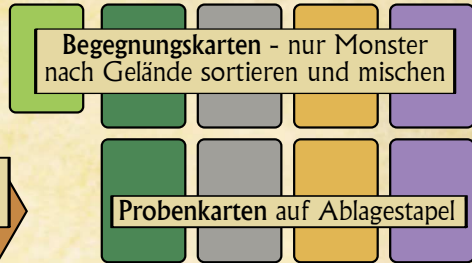
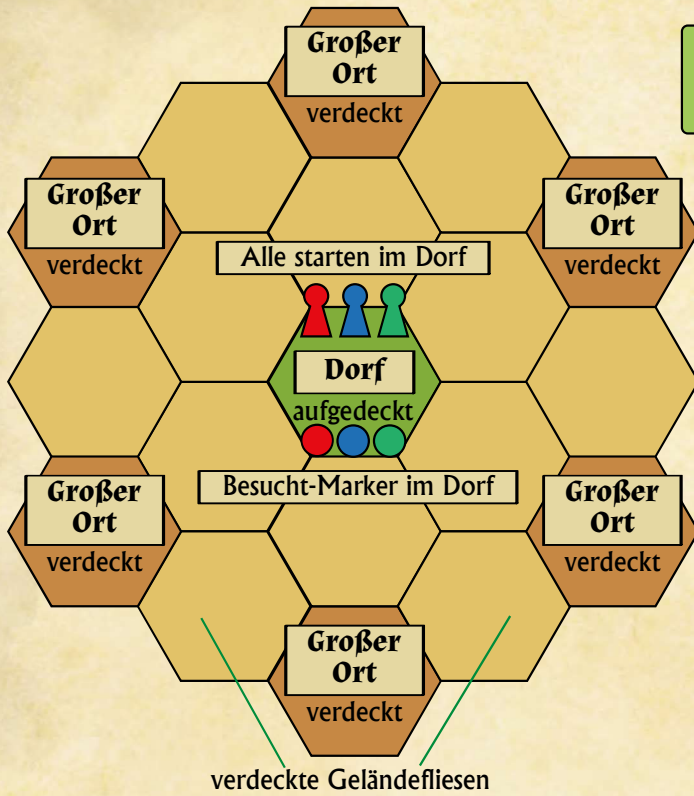
Als Testspieler waren dabei Timo Prass, Thilo, David und Dagmar Steves, die Spieler vom Spielertreff Neuss-Norf Derikum, Frank Lehmann, Eva und Peter Pfeffer, Tammy Lückhoff, Lena und Bernhard Maier, Carsten Bar, Arne Weber, Patrick Klein, Steffi Tieke, Helge Reuter, Heike, Volker, Tristan und Robin Wahl, Eva-Lotta Baer und natürlich meine liebe Frau und schärfste Kritikerin Birgit Schefer.

Ohne Euch wäre mein Traum nicht Realität geworden.

Autor: Martin Baer, 2021



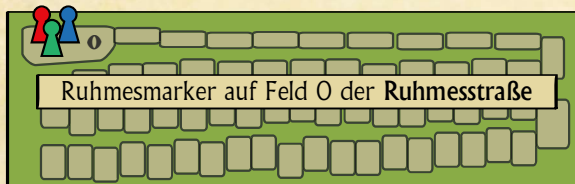
# Spielaufbau



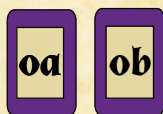
- Fertigkeiten sortieren & mischen
- A** (2x Spieler+2) zu Spielbeginn aufdecken, dann immer 4.
  - B** 3 aufdecken
  - C** 3 aufdecken



Kampfkarten offen nach Kampfkart sortieren, für Spielerzahl nicht benötigte Karten aussortieren



Aufgabenkarten offen sortieren



Aufruf Oa and Ob offen auslegen



ⓐ Proviantkarten bereitlegen



Ⓥ Gegenstandskarten verdeckt mischen



Ⓥ Artefaktkarten als Stapel bereitlegen

## Startausstattung Spieler



3 geheime Ziele ziehen



2 Fertigkeiten „A“ wählen: Letzter Spieler beginnt, gegen Spielreihenfolge je eine Fertigkeit, 1x wiederholen



Zugstapel mischen: Kampfkarten von Anfangsfertigkeiten + 1 „Offensiv 1“



3 Handkarten ziehen



# LUBOREX

## Kurzregeln

### Spielerzug

1. Bewegung maximal bis zur Schrittweite;
2. Für nicht genutzte Schritte je 1 Karte vom Abwurfstapel in den Zugstapel mischen  
Fliese aufdecken: übrige Schritte verfallen.  
Großer Ort: Entdecker erhält 2 Beute / Randplättchen: Entdecker erhält 1 Beute
3. Begegnung (Ungeheuer), wenn der Zug nicht auf einem großen Ort endet
4. Ruhmesstraße: Entsprechend gewonnener Beute vorrücken

2-Spieler-Partie: Der hinten liegende Spieler erhält 1 Beute am Zugende



### Begegnung: Kampf einem Ungeheuer

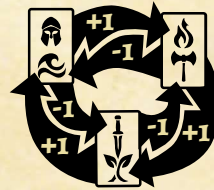
Kampf- und Geländeboni für Spieler mit dem Kampfwert addieren

- Höherer Wert: Erfolg, Belohnung am Zugende, genutzte Karten abwerfen
- Gleicher Wert: Unentschieden, keine Belohnung, genutzte Karten abwerfen
- Kleinerer Wert: Misserfolg, alle Handkarten abwerfen

Karten nachziehen für nächste Kampfrunde. Belohnung nur mit Handkarten!



Geländeboni



Kampfboni

### Begegnung: Probe

**Erfolg:** Kampfart auf der Hand oder Schrittweite Karten abwerfen -> Belohnung am Zugende

**Misserfolg:** Kampfart nicht vorhanden bzw. keine Karten abgeworfen -> Handkarten abwerfen

Karten nachziehen für nächste Kampfrunde

Vollspiel: Gegenstände aus Schätzen je 2 ziehen, 1 auswählen



### Abenteuer-Ort

Kartengeber (hinterster inaktiver Spieler)	Aktiver Spieler
-mischt kompletten Geländestapel -zieht 6 Begegnungskarten (Alter Wald: 4) -Wählt davon 4 Karten (Alter Wald: 3) -Legt Reihenfolge fest -Wählt eine erfolgreiche Begegnung und erhält die Belohnung ebenfalls	-Besucht-Marker umsetzen! -erste Begegnung muss -restliche Begegnungen optional -Ort markieren, wenn alle erfolgreich -Belohnung nur mit Handkarten

### Kleine Orte (Vollspiel)

Beim Aufdecken: 1 Gegenstand aus 2 bei kleinem Ort

nur jede 2. Runde:

**Oase, Quelle:** Schrittweite Karten zurück

**Schrein:** Begegnungskarte +2 Beute: 1 Karte oder 1 Stufe erhöhen - Berg =Waffen, Sumpf = Magie

**Lager, Höhle:** Kartengeber 3 Karten, höchste Belohnung auswählen, 1 Kampfkarte zurück, aktiver Spieler Begegnung

## Verbesserung von Fähigkeiten

Fertigkeitskarten mit Beute erwerben:

**A** und **B** nur im Dorf  
**C** und **D** nur im Tempel

Fertigkeit	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Kosten	4	5	6	6	9	10
Fortschrittspunkte	4	5	7	8	11	13

Eine Gruppe Fertigkeiten kann für 1 Beute abgeräumt und neu gezogen werden.  
 Beim Betreten von Dorf oder Heiligtum Besuch-Marker umsetzen!

## Aufgaben

Wenn ein Spieler eine Fähigkeit erwirbt, kommt evtl. eine Aufgabe ins Spiel.

**Aufruf:** Karte in Auslage für alle Spieler  
**Auftrag:** Nur für aktiven Spieler

Beute und Artefakt (Vollspiel) bei Erfüllung der Aufgabe, Siegpunkte am Spielende.



## Gegenstände

Gegenstände im Dorf oder Heiligtum kaufen:

Grundspiel: Proviant (Schritt +1) für 1 Beute; Kampfkarte Offensiv 1 für 2 Beute.

Vollspiel: Bis zu 4 beliebige Gegenstände kaufen oder 2 Gegenstände für 1 Beute verkaufen.



## Endspiel



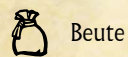
Das Endspiel beginnt, wenn:

- ein Spieler 3 Aufgaben erfüllt oder
- ein Spieler 54 Fortschrittspunkte hat.

Alle Spieler haben noch 3 Züge (Endrundenmarker nutzen). Passen bringt 3 Beute.  
 Nach Spielende durch Aufgaben gewonnene Siegpunkte hinzuaddieren.

Sofortsieg durch Erfüllung von 5 Aufgaben oder Erwerb der 9. Fertigkeit „Hekatombe“

## Symbole allgemein



Beute



Siegpunkte



Schrittweite



Gegenstand

## Ungeheuer-Fertigkeiten (Vollspiel)



**Eisern 1, 2, 3:** Probe beliebige Waffen, Misserfolg: 1, 2, 3 Handkarten abwerfen



**Ätherisch 1, 2, 3:** Probe beliebige Waffen, Misserfolg: 1, 2, 3 Handkarten abwerfen



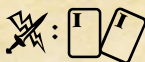
**Dämonisch:** nur Geländeboni

## Fertigkeiten



**Kampf:**

Offensiv + beliebige Karte



2 beliebige Karten mit Wert 1



**Geländekenntnis:**

+x Schrittweite in:  
Ebene/ Gebirge/Sumpf/  
Wald/Wüste



**Handkartenlimit 4/5**



**Pechzauber:** führender inaktiver Spieler verliert x Zugkarten



**Planung:** 1 Karte vor Aufdecken vom Zugstapel abwerfen: Kampf +1



**Deckung:** Verlorene Begegnung / gescheiterte Probe: 2. Versuch



**Berserker:** 2 Karten nach aufdecken vom Zugstapel abwerfen: Kampf +1



**Abwerfen/Nachziehen:** Nach Aufdecken 1 Handkarte abwerfen, 1 nachziehen