



12realms

IGNAZIO CORRAO

Siegfried, Schneewittchen, D'Artagnan, Rotkäppchen und die anderen Helden der 12 Realms versammeln sich für ein letztes großes Abenteuer. Die dunklen Lords haben sich vereinigt, um alle bekannten Länder zu erobern und zu unterwerfen, und nur durch die gemeinsamen Bemühungen aller größten Helden kann ihr schändlicher Plan vereitelt werden.

12 Realms ist ein schnelles und einfaches kooperatives Spiel für 1 bis 6 Spieler. Alle Spieler müssen dabei eng zusammenarbeiten, um die überwältigenden Horden der dunklen Lords daran zu hindern, die 12 Königreiche zu vernichten. Einzelne Eindringlinge können mit den unterschiedlichen Talenten der Helden besiegt werden, um aber die dunklen Lords aufzuhalten, muss zuerst ein mächtiges Artefakt gefunden werden.

In ihrem Bestreben die Invasion zu stoppen, können die Helden gemeinsam zwischen den verschiedenen Ländern hin- und herreisen, oder sie können versuchen im Alleingang die Königreiche zu verteidigen. Jedes der 12 Königreiche ist ein eigenes Land mit seinen unterschiedlichen Schätzen und Städten und wird von einzigartigen Kreaturen bevölkert.

Spieldesign

Ignazio Corrao

Bearbeitung

Alexander Argyropoulos, Michael Andresakis

Grafik

Ignazio Corrao, Jerome Jaquinto, Michael Andresakis

3D Modelle

Marvin Aure, Ginny and Carlo Rosales

Regeln and Testspiel

Ignazio Corrao, Alexander Argyropoulos
Michael Andresakis, Kai Guenster, Lefteris Voutsas
Marc Specter, Tony Cimino, Paco Garcia Jaen
Jakub Jan Robaszewski, Robert Searing

In Zusammenarbeit mit:



Wichtige Bezeichnungen



Ihr seid nun bereit die Spielregeln zu lernen, aber bevor Ihr damit fortfahrt, müsst Ihr Euch zuerst mit den folgenden Begriffen und ihren Bedeutungen in diesem Spiel vertraut machen:

Zugehörigkeit

Die meisten Karten und Token im Spiel gehören zu einem bestimmten Königreich. Ihr könnt erkennen zu welchem Königreich eine Karte gehört, indem Ihr das Symbol in der rechten, oberen Ecke der Karte betrachtet. Ist dieses Symbol identisch mit dem Symbol in der rechten, oberen Ecke auf einem der Königreich-Spielplänen, dann gehört diese Karte zu diesem Königreich. Ein Token gehört zu einem bestimmten Königreich, wenn seine Rückseite mit dem Symbol auf einem Spielplan übereinstimmt.

Die Walküre gehört zu diesem Königreich:



Erholung

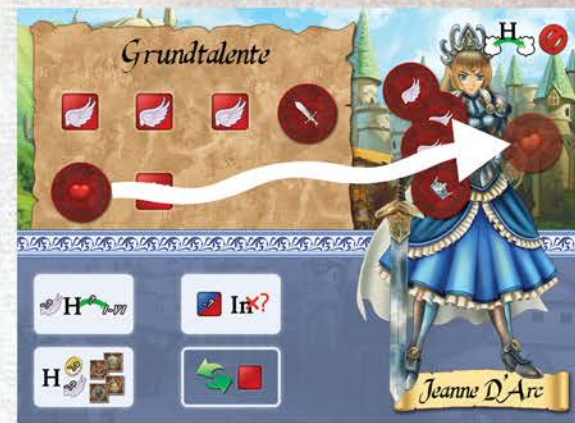
Bezieht sich auf den Vorgang die Talente eines Helden zu erholen. (Beispiel: Wenn Du dazu aufgefordert wirst ein Anmut-Talent zu erholen, dann kannst Du (nur während Deines Zuges und nur ein mal) ein bereits verwendetes Anmut-Talent Deines Helden ein weiteres Mal verwenden).



Ausnahme: Blaue Talent-Token werden nicht nur erschöpft, sondern müssen zurück in den Vorrat gelegt werden.

Erschöpfen

Dieser Begriff bezieht sich auf die Aktion einen Talentmarker eines Helden für die momentane Runde zu entfernen, um einen bestimmten Effekt zu aktivieren. (Beispiel: Wenn du aufgefordert wirst ein Anmut-Talent zu erschöpfen, entferne ein Anmut-Talent Deines Helden, um den Anmut-Effekt zu aktivieren).



Alternativ kannst Du auch die Token Deiner Karten erschöpfen, sofern Du schon solche Karten gesammelt hast (beispielsweise einer Stadtkarte). Es ist nicht möglich weitere Aktionen auszuführen, wenn bereits alle dafür benötigten Talente in dieser Runde erschöpft wurden.




Verwundbarkeit


Bezieht sich auf die Symbole von Eindringlingen, Schatz oder Artefakt Token. Bei Eindringlingstoken werden diese Symbole in verschiedenen Gruppen angezeigt. Bei einer Aktion gegen die Verwundbarkeit eines Token muss ein Spieler nur die Talente erschöpfen, die einer der Gruppen entsprechen (Der Spieler kann dabei selbst eine der Gruppen wählen), nicht allen Gruppen.

Hier ein Beispiel:



Um dieses Artefakt zu beanspruchen, erschöpft man:




Um diesen Schatz zu finden, erschöpft man:




Um diesen Eindringling zu besiegen, erschöpft man:




Um diesen Eindringling zu besiegen, erschöpft man:




Um diesen dunklen Lord zu besiegen, erschöpft man:


Heldentableau

Verfügbare Talente des Helden



Platz für erschöpfte Talent Token

Mögliche Aktionen während des Zugs eines Spieler

Name des Helden

Platz für Stadt-, Stallungs-, Basar- und Gasthauskarten

Stadtkarte



Kosten

Name

Gewährte Talente

Spezialregeln der Karte

Königreichskarten

Name des Eindringlings

Name des dunklen Lords



Zugehörigkeit



Zugehörigkeit

Symbol für dunkle Lords

Verwundbarkeit

Fähigkeit

Verwundbarkeit

Fähigkeit

Name des Artefaktes

Name des Schatzes



Anleitung zur Platzierung

Artefakt Symbol



Anleitung zur Platzierung

Schatz Symbol

Spiel Aufbau

Zuerst wählen die Spieler in welchen Königreichen sie spielen möchten. Für ein ausgeglichenes Spiel wird empfohlen:

 1 SPIELER		1 KÖNIGREICH
 2 SPIELER		2 KÖNIGREICHE
 3 SPIELER		3 KÖNIGREICHE
 4-6 SPIELER		4 KÖNIGREICHE

Dies ist nur eine Empfehlung. Ihr könnt gemeinsam selbst entscheiden in wie vielen Königreichen und welchen Ihr spielen möchtet.

Wir werden im Folgenden die gewählten Königreiche **Aktive** Königreiche nennen und die nicht gewählten **Schlafende** Königreiche. Alle Spielkomponenten, die zu den **Aktiven** Königreichen gehören, werden bereitgelegt. Die Spielkomponenten der **Schlafenden** Königreiche werden zurück in die Schachtel gelegt.

Ihr werdet sie für den Rest des Spiels nicht mehr benötigen. Ab jetzt sind alle Handlungen, die sich auf Königreiche beziehen, nur noch für die **Aktiven** Königreiche gedacht.



Von den **Königreichskarten** müssen die Karten mit einem dunklen Lord Symbol (links) herausgesucht werden. Wählt dann einen einzigen dunklen Lord für jedes Königreich und legt die übrigen dunklen Lords zurück in die Schachtel des Spiels.

Legt jeden der gewählten dunklen Lords direkt neben sein entsprechendes Königreich. Jeder dunkle Lord hat außerdem ein passendes Token, das gebraucht wird, sobald der dunkle Lord in seinem Königreich erscheint.

Vorbereitung der Helden: Bestimmt zufällig einen Spieler als Startspieler. Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler wählt nun reihum ein Heldentableau. Danach stellt er die Miniaturfigur des Helden auf das Stadtgebiet eines beliebigen Königreiches. Jeder Spieler nimmt sich außerdem ausreichend rote Talent Token für die Talentsymbole auf seinem Heldentableau. Diese Token sollen den Spielern helfen anzuzeigen welche Talente zur Verfügung stehen, da diese Token erschöpft und erholt werden.



Vorbereitung der Königreichskarten: Mischt alle Königreichskarten der **Aktiven** Königreiche zusammen. Sie bilden einen gemeinsamen Stapel. Achtet aber darauf nicht die **dunklen Lords** (legt diese für später bereit) oder die Stadtkarten, die man als Gegenstände während des Spiels kaufen kann, mit in den Stapel zu mischen. Der gut gemischte Stapel wird nun verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt, so dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann.



Vorbereitung des Stadtkarten: Mischt alle Stadtkarten zusammen und platziert den Stapel ebenfalls verdeckt neben dem Spielplan, sodass jeder Spieler ihn einfach erreichen kann.

Vorbereitung der Königreich-Spielpläne: Führe für jedes Königreich folgende Schritte durch:

Schritt 1 - Legt den Spielplan des Königreichs auf dem Tisch aus.

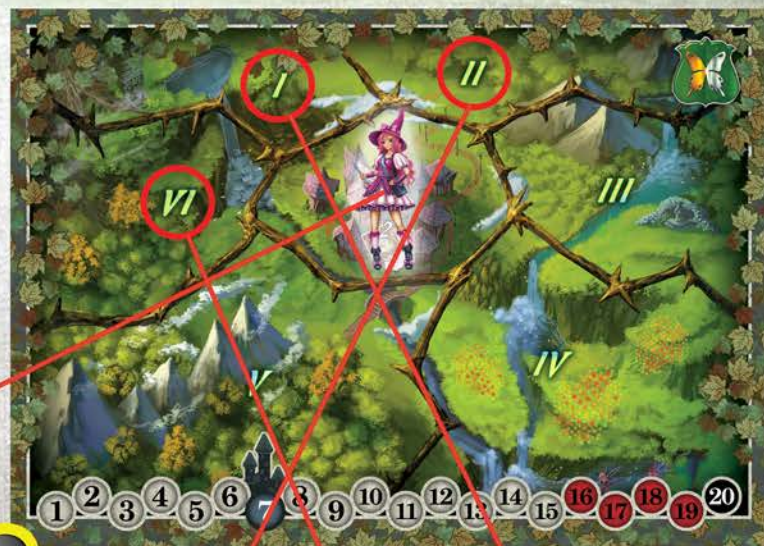
Schritt 2 - Legt alle Token, die diesem Königreich entsprechen, neben den Spielplan und beachtet dabei gleich Schritte 3, 4 und 5.

Schritt 3 - Wählt zufällig ein Artefakt Token und legt es in den Bereich auf dem Spielplan mit der römischen "VI". (siehe unten)

Schritt 4 - Wählt zufällig ein Schatz Token und legt es in den Bereich auf dem Spielplan mit der römischen "I". (siehe unten)

Schritt 5 - Wählt zufällig ein Schatz Token und legt es in den Bereich auf dem Spielplan mit der römischen "II". (siehe unten)

Schritt 6 - Platziert den Invasionsmarker (im Bild unten gelb umrandet) neben der Invasionsleiste. Ihr könnt die Invasionsmarker auch durch die Miniaturfiguren der **dunklen Lords** ersetzen.



Basisregeln

Das Basisspiel geht über mehrere Runden, welche wiederum in drei Phasen geteilt sind: **Invasion**, **Aktionsphase** und **Erholung**. Die Spieler wiederholen diesen Rundenablauf, bis sie es geschafft haben alle dunklen Lords zu besiegen (Wie das geht steht im Abschnitt: „Den dunklen Lord besiegen“ auf Seite 9). Nun folgt eine genauere Erklärung der einzelnen Phasen:

1. Invasion

2. Aktionsphase

12 **Invasions-Leiste aktualisieren:** Der Invasionsmarker jedes Königreich-Spielplan muss für jeden Eindringling (einschließlich des dunklen Lords), der sich zu Beginn dieser Phase auf dem jeweiligen Spielplan befindet, ein Feld vorbewegt werden. Falls dadurch der Invasionsmarker das letzte Feld (Nummer 20) erreicht oder überschreiten würde, ist das Spiel sofort beendet und die Spieler verlieren das Spiel.

Bemerkung: In der ersten Runde befinden sich noch keine Eindringlinge auf den Spielplänen und diese Phase kann in der ersten Runde übersprungen werden.

-2 **Fähigkeiten abhandeln:** Falls es auf einem oder mehreren Spielplänen Eindringlinge mit der Fähigkeit **Fluch**, **Plünderung** oder **Beschwörung** gibt, dann müssen diese in diesem Teil der Invasionsphase abgehandelt werden. Die einzelnen Fähigkeiten werden im Abschnitt „Fähigkeiten der Eindringlinge“ (Seite 10) erklärt.



Königreichskarten ziehen: Die Spieler ziehen 2 Karten für jedes Königreich und eine weitere Karte (auf Seite 6 grün hervorgehoben). (Beispiel: Wenn Ihr mit 3 Königreichen spielt, dann zieht Ihr 2 Karten pro Königreich und eine weitere Karte, also insgesamt 7 Karten pro Runde)

Sollte der Stapel jemals aufgebraucht werden, wird sofort ein neuer Stapel aus allen abgelegten Karten erstellt. Jede gezogene Eindringlingskarte wird wie im „Eindringlinge erscheinen“ Abschnitt unten erklärt abgehandelt. Sollte eine Karte (in der unteren, rechten Ecke) mit **Schatz** oder **Artefakt** versehen sein, folgt den Anweisungen im Abschnitt **„Weitere Regeln“** (Seite 9).



Artefakt



Schatz

Bemerkung: Im Spiel alleine mit nur einem Königreich sollten nur 2 Karten für ein ausgeglichenes Spiel gezogen werden, 3 Karten, wenn man den Schwierigkeitsgrad weiter erhöhen möchte.



Eindringlinge erscheinen: Würfelt den Gebietswürfel und nehmt euch den Eindringlingstoken, dessen Bild auch dem Bild auf der Karte entspricht und platziert diesen auf dem Gebiet, das der gewürfelten Zahl entspricht. Seine Karte wird dann auf den Ablagestapel der Königreichskarten gelegt.

Jeder Spieler wird der Reihe nach (beginnend mit dem Startspieler und dem Uhrzeigersinn folgend) **Aktiver Spieler**. Der Aktive Spieler kann nun beliebig viele der unten aufgelisteten Aktionen mit seinem Helden durchführen, so viele, wie er möchte, solange er alle Beschränkungen einhält. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden und können auch kombiniert werden. (Beispiel: Ein Held kann zuerst einen **Eindringling angreifen**, sich dann **bewegen** und danach einen anderen **Eindringling angreifen** etc.)



H? **Aktion - Bewegen:** Der **Aktive Spieler** bewegt die Figur seines Helden von einem **Gebiet** (Königreich) einer Karte in ein beliebiges angrenzendes Gebiet. Dazu muss der Spieler zuerst ein **Schnelligkeit-Talent** erschöpfen und kann dann seine Figur in das **neue Gebiet** setzen. Ein Spieler kann sich nicht bewegen, falls alle seine Schnelligkeit-Talente bereits **erschöpft** wurden.



In? **Aktion - Eindringling angreifen:** Diese Aktion kann gegen einen beliebigen Eindringling durchgeführt werden, der sich im selben Bereich wie die Heldenfigur des aktiven Spielers befindet.

Der Spieler erklärt einen Kampf gegen einen gültigen Eindringling (im selben Bereich wie sein Held). Einige **Fähigkeiten der Eindringlinge** (Seite 10) können den Angriff nun vor dem eigentlichen Kampf beeinflussen. Ist das der Fall, werden diese Effekte zuerst, und bevor die Aktion fortgesetzt wird, abgehandelt. Falls der Aktive Spieler ausreichend Talente seines Helden erschöpfen kann, wie die Verwundbarkeit des Eindringlings angibt, dann war der Angriff erfolgreich und der Eindringling wurde besiegt. Das Token des besiegten Eindringlings wird sofort vom Spielplan entfernt und zu den anderen Eindringlingstoken zurück gelegt. Achtung: Es gibt auch Fähigkeiten, die sich aktivieren, wenn ein Eindringling besiegt wurde. In diesem Fall wird diese Fähigkeit jetzt abgehandelt, noch bevor der Token vom Spielplan entfernt wird oder eine weitere Aktion stattfindet.

Beachte: Alle Eindringlinge im selben Gebiet wie der Held können angegriffen und besiegt werden, solange der Aktive Spieler die dazu erforderlichen Talente erschöpfen kann.

Aufbau für 3 Spieler

Schatztoken
Artefakte

Schatztoken
Artefakte

Eindringlingstoken

Dunkler Lord



Dunkler Lord

Eindringlingstoken

Invasionsmarker

Invasionsmarker

6+1 Königreichskarten



Königreichskarten

Stadtkarten

GEBIETSWÜRFEL

TALENTWÜRFEL

5 6 7



Artefakte

Dunkler Lord

Eindringlingstoken

Schatztoken

Goldmünzen



Rote Talente

Blaue Talente

6 7 8

3. Erholung

Sobald **alle** Spieler ihre **Aktionsphase** beendet haben, beginnt die **Erholungsphase**.

  **Alle Spieler können alle ihre erschöpften Talente erholen.**

Game Basic Notes

Der Prozess ein Talent zu erschöpfen, um die Verwundbarkeit eines Eindringling zu überwinden, kann genauer beschrieben werden durch:

Der Prozess ein Talent zu erschöpfen, um einen Schatz oder ein Artefakt zu finden, kann genauer beschrieben werden durch:

Anmut um den Eindringling dazu zu verleiten seinen Meister zu hintergehen



Anmut um Informationen über den Aufenthaltsort eines Schatzes zu sammeln

Kampf um einen Eindringling zum Duell zu fordern



Kampf um die Wächter des Schatzes zu bezwingen

Schnelligkeit um einen schnellen Eindringling zu erwischen



Schnelligkeit um die Fallen des Schatzes zu umgehen

Magie um einen Bannzauber zu sprechen



Magie um die Barrieren um einen Schatz zu durchbrechen

Geschick um dem Eindringling eine Falle zu stellen



Geschick um die Fallen des Schatzes zu entschärfen

Gold um den Eindringling zu bestechen



Gold um für einen Abenteurer zu bezahlen, der Dich zum genauen Ort führen kann



Aktion – Schatz finden: Diese Aktion kann durchgeführt werden, wenn sich ein oder mehrere Schätze im selben Gebiet wie die Heldenfigur des Aktiven Spielers befinden. Falls der Spieler die Talente der Verwundbarkeit des gewählten Schatzes erschöpfen kann, gilt der Versuch den Schatz zu finden als erfolgreich und der Schatz wurde gefunden. Der entsprechende Schatz wird dann sofort vom Spielfeld genommen und zurück zu den anderen Schätzen gelegt (Seite 6-7) und der Spieler erhält eine Goldmünze.



Aktion – Artefakt finden: Diese Aktion kann durchgeführt werden, wenn sich ein oder mehrere Artefakte im selben Gebiet wie die Heldenfigur des Aktiven Spielers befinden. Falls der Spieler die Talente der Verwundbarkeit des gewählten Artefaktes erschöpfen kann, gilt der Versuch das Artefakt zu finden als erfolgreich und das Artefakt wurde gefunden. Das entsprechende Artefakt wird dann sofort vom Spielfeld genommen und darf vom Aktiven Spieler behalten werden.

Aktion - Artefakte tauschen: Alle Spieler im **selben Gebiet** wie die Heldenfigur des aktiven Spielers können frei **eine beliebige Anzahl** an Artefakten untereinander tauschen.



Aktion – Die Stadt besuchen: Diese Aktion kann der Aktive Spieler nur durchführen, wenn sich die Figur seines Helden in einem Stadtbereich befindet. Außerdem muss für diese Aktion ein **Schnelligkeit-Talent** erschöpft werden, damit sie durchgeführt werden kann. Der Spieler darf dann zwei Stadtkarten ziehen. Sollte der Stapel mit Stadtkarten leer sein, werden alle abgelegten Stadtkarten zu einem neuen Stapel zusammengemischt. Der Spieler darf nur eine der beiden Karten behalten und nur, falls er die Kosten der Karte (in der oberen, rechten Ecke) durch Ausgeben von **Gold** bezahlen kann. Am Ende werden alle Karten, die der Spieler nicht behält, abgelegt.



Bemerkung: Für jede Kaufaktion, in der man zwei Karten zieht und sich eine davon aussuchen kann, muss **Schnelligkeit-Talent** erschöpft werden.



Aktion - Reisen: Diese Aktion kann der Aktive Spieler nur durchführen, wenn sich die Figur seines Helden in einem Stadtbereich befindet. Um zu reisen, stellt der Spieler seine Figur in den Stadtbereich eines anderen Königreiches seiner Wahl. Nach dieser Aktion endet die Aktionsphase des Spielers sofort und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Aktionsphase beenden: Die Aktionsphase endet, sobald der aktive Spieler sämtliche Talente seines Helden erschöpft hat, oder er einfach keine weitere Aktion durchführen kann oder will. Danach ist die **Aktionsphase** des nächsten Spielers.

Weitere Regeln

Dieser Abschnitt erklärt seltenerere Regeln, die in den Basisregeln noch nicht enthalten sind.



Obhut Regeln: Einige **Stadtkarten** haben besondere Regeln (linke, untere Ecke), die aktiviert werden, indem man die spezielle Obhut-Fähigkeit nutzt. Dazu legt man einfach die Karte ab (sowie alle Talente, die die Karte gewährt) und legt die Talent-Token wieder in den allgemeinen Vorrat. Danach tritt der besondere Effekt der Karte in Kraft.

Beachtet, dass ein Obhut-Effekt zu jeder Zeit eingesetzt werden kann, nicht nur während der Aktionsphase. Eine Obhut-Fähigkeit kann sogar als Reaktion auf eine Eindringlingsfähigkeit genutzt werden.

Gemeinsamer Kampf: Falls sich ein oder mehrere andere Helden im selben Gebiet aufhalten wie der Held des Aktiven Spielers, dann kann der Spieler fragen, ob diese in einem Kampf helfen wollen. Jeder Spieler, der dem zustimmt, gilt für diese Aktion dann als **Partner** und der Aktive Spieler als **Anführer**. Partner können den Kampf unterstützen, indem sie beliebig viele der benötigten Talente erschöpfen, allerdings wird nur der Anführer von Fähigkeiten der Eindringlinge betroffen.



Schätze:

- Wählt zufällig ein Schatz Token und legt es in ein zufälliges Gebiet des entsprechenden Königreiches.

- Legt die Karte auf den Ablagestapel der Königreichkarten. Wenn ein Schatz gefunden wurde (durch eine **Schatz finden** Aktion), dann erhält der Spieler **eine Goldmünze** und das Schatz Token wird vom Spielplan entfernt und zurück zu den anderen Schatz Token gelegt.



Artefakte:

- Wählt zufällig ein Artefakt Token des entsprechenden Königreiches und legt es in ein zufälliges Gebiet des entsprechenden Königreiches.

- Legt die Karte auf den Ablagestapel der Königreichkarten. Wenn das Artefakt gefunden wurde (durch eine **Artefakt finden** Aktion), dann erhält der Spieler dieses Artefakt Token. Der Aktive Spieler benötigt **alle drei Artefakte** eines Königreiches, um den dunklen Lord dieses Königreiches herauszufordern.

Wenn das Artefakt gefunden wurde (durch eine Artefakt finden Aktion), dann behält der Spieler, der diese Aktion ausgeführt hat, das Artefakt.

16

Die dunkle Lords: Sobald der Invasionsmarker auf eines der roten Felder zieht (Nummer 16 und höher), kommt der dunkle Lord des entsprechenden Königreiches ins Spiel. Setzt dazu den Token des dunklen Lords in ein zufälliges Gebiet des entsprechenden Königreiches, wie es bei einem normalen Eindringling während der **Eindringlinge erscheinen** Aktion als Teil der **Invasionsphase** auch geschieht. Um einen dunklen Lord herausfordern zu können, muss ein Spieler **alle 3 Artefakte** des entsprechenden Königreiches besitzen (**Es gibt Artefakt Token mit den Nummern I, II und III**). Man darf einen dunklen Lord auch gemeinsam bekämpfen.



Sobald ein dunkler Lord besiegt wurde, wird wie gewohnt sein Token vom Spielplan entfernt (sollte dadurch aber eine Fähigkeit ausgelöst werden, dann wird diese noch abgehandelt) und mit ihm der Invasionsmarker des entsprechenden Königreiches. Von jetzt an wird jede Eindringlingskarte, die dem Königreich eines besiegten dunklen Lords entspricht, ignoriert (Ihre Token werden nicht auf dem Spielplan platziert) und nicht auf den Ablagestapel, sondern zurück in die Spielschachtel gelegt.

Sobald der letzte dunkle Lord besiegt wurde, ist das Spiel sofort zu Ende. In diesem Fall haben alle Spieler gemeinsam gewonnen.

Zufällig gewähltes Gebiet: Einige Karten oder Fähigkeiten von Eindringlingen betreffen ein zufälliges Gebiet. Ist man aufgefordert ein zufälliges Gebiet zu bestimmen, würfelt der Spieler den **Gebietswürfel** und wählt dann das Gebiet mit dieser Zahl.

Gebietswürfel



Talentwürfel

Zufällig gewähltes Talent: Ist man aufgefordert ein zufälliges Talent zu bestimmen, würfelt der Spieler den **Talentwürfel** und übernimmt das Ergebnis des Würfels. Eine zufällige Verwundbarkeit eines Eindringlings wird ebenfalls mit dem Talentwürfel bestimmt.

Kronen-Talent: Dieses Talent stellt eine Art Joker da und kann anstelle jedes anderen Talents eingesetzt werden **mit Ausnahme von Gold**.



Fähigkeiten der Eindringlinge

Die Fähigkeiten der Eindringlinge sind spezielle Effekte, die auf einigen Karten zu sehen sind. Ihr erkennt die Fähigkeit am Symbol in der rechten, unteren Ecke einer Kreatur oder bei einem dunklen Lord schwarz umrandet. Dies ist eine Liste aller Fähigkeiten:

Schock: Diese Fähigkeit wird aktiviert, sobald der Eindringling angegriffen wird. Würfelt den **Gebietswürfel** einmal für jede Stufe der Fähigkeit. Sollte einer der Würfe eine „1“ zeigen, endet die Aktionsphase des Aktiven Spielers sofort.

Eisern: Diese Fähigkeit wird aktiviert, sobald der Eindringling besiegt wurde. Würfelt den **Gebietswürfel** einmal für jede Stufe der Fähigkeit. Sollte einer der Würfe eine „1“ zeigen, bleibt das Token im Spiel und wird nicht vom Spielplan genommen.

Beschwörung: Diese Fähigkeit wird während der Invasionsphase aktiviert. Ein neuer Token (welcher, ist bei der Fähigkeit angegeben) muss im selben Königreich, aber einem zufälligen Bereich platziert werden.

Wechselbalg: Fordert ein Spieler einen Eindringling mit dieser Fähigkeit zum Kampf, wird die Verwundbarkeit dieses Eindringlings zufällig mit dem Talentwürfel ermittelt. Je ein Talent für jedes Level der Wechselbalg-Fähigkeit. Ein Spieler kann den gleichen Wechselbalg Eindringling nur einmal pro Runde angreifen.

Hexerei: Diese Fähigkeit wird aktiviert, sobald der Eindringling angegriffen wird. Der aktive Spieler muss (sofern möglich) ein zufälliges Talent erschöpfen pro Level der Hexerei Fähigkeit (**Blau Talente sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen**). Danach findet der Kampf normal statt. Es kann aber passieren, dass der Spieler nun nicht mehr genügend Talente hat, um den Eindringling zu besiegen.

Schatz: Diese Fähigkeit wird aktiviert, sobald der Eindringling durch einen Kampf besiegt wurde. Der aktive Spieler erhält dann sofort eine Goldmünze.

Fluch: Diese Fähigkeit wird während der Invasionsphase aktiviert. Jeder Spieler auf dem gleichen Spielplan wie der Eindringling muss für jede Stufe der Fluch-Fähigkeit ein zufälliges Talent erschöpfen. (**Blau Talente sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen**)

Horde: Diese Fähigkeit wird aktiviert, sobald der Eindringling auf dem Spielplan platziert werden soll. Zusätzlich zum normalen Eindringlings Token werden für jedes Level dieser Fähigkeit weitere Token des gleichen Eindringlings platziert. Jeder dieser Token muss in ein zufällig gewähltes Gebiet platziert werden. Ein Beispiel: Ein Eindringling hat Horde +2. Es werden also 2 Token + 1 Token für den Charakter selbst platziert und alle 3 Token werden in unterschiedliche Gebiete des gleichen Königreichs platziert.

Plünderung: Diese Fähigkeit wird während der Invasionsphase aktiviert. Der Eindringling mit dieser Fähigkeit wird in ein neues, zufälliges Gebiet des Königreichs bewegt.

Regeln für Fortgeschrittene





Die schwarzen Festungen werden dem Basisspiel nur hinzugefügt, wenn Ihr Euch dazu entschließt den Schwierigkeitsgrad noch zu erhöhen. Sobald eine schwarze Festung errichtet wurde, bietet sie den Armeen der dunklen Lords Schutz.

Die Regeln der Festungen:

- Keine Kreatur im selben Gebiet wie eine Festung kann zum Kampf herausgefordert werden.
- Sobald der Invasionsmarker das siebte Feld überschreitet, wird die dunkle Festung dieses Königreichs errichtet, wie im Folgenden beschrieben:

- 8** **Errichtung einer dunklen Festung:** Sobald der Invasionsmarker in einem Königreich das siebte Feld erreicht (oder überschreitet), dann wird in diesem Königreich die dunkle Festung errichtet, indem man die Festung in das Gebiet stellt, in den auch der zuletzt erschienene Eindringling gelegt wurde. Alle Kreaturen, die im Königreich erscheinen würden, in dem eine Festung steht, werden in das gleiche Gebiet wie die Festung gelegt. Sobald eine Festung vom Spielplan zerstört wurde, entscheidet wieder der Gebietswürfel, wo neue Eindringlinge erscheinen.

Bemerkung: Eine dunkle Festung erscheint nur EINMAL pro Königreich.

Eine dunkle Festung zerstören: Die dunkle Festung wird als Kreatur behandelt mit , was bedeutet, dass ein Held  während eines Kampfes erschöpfen muss, um sie zu zerstören. Sobald eine Festung zerstört wurde, entfernt sie vom Spielplan.

Gebäude und Handel

DIE MINIATUREN GIBT ES SEPARAT ZU KAUFEN

Gebäude bieten weitere Möglichkeiten gesammeltes Gold auszugeben, indem man nützliche Karten kaufen kann, die Eure Helden verstärken und auf die entscheidende Schlacht gegen die dunklen Lords vorbereiten. Während der Spielvorbereitung platziert Ihr zusätzlich die 3 Gebäude Token in beliebiger Reihenfolge und eines in jedes Königreich. Solltet Ihr mit 4 Königreichen spielen, wird in eines der Königreiche (Eurer Wahl) kein Gebäude gesetzt. Spielt Ihr nur mit 1 oder 2 Königreichen, dann entscheidet vorher, welche Gebäude Ihr nutzen wollt (denkt daran, nur eines pro Königreich).



STALLUNG



GASTHAUS



BASAR



Die Handelskarten: werden in 3 kleine Stapel geteilt, jeder bestehend aus 6 Karten. Die Karten eines Stapels sollten das gleiche Symbol wie das Gebäudetoken auf ihrer Rückseite tragen. Bereitet die Stapel vor, indem Ihr die Karten gut mischt und verdeckt für alle Spieler gut zugänglich neben den Spielplänen platziert.

-2 Wie man die Gebäude nutzt: Falls sich die Figur Deines Helden im selben Gebiet wie eines der Gebäude befindet, kannst du 2 Goldmünzen ausgeben und eine Karte vom Stapel des entsprechenden Gebäudes ziehen und entsprechend verwenden. **Du musst dazu kein Schnelligkeit-Talent verwenden.**

Beachte: Falls du eine Karte kaufst, entweder von der Stadt oder von einem der drei Gebäude, dann kannst du die erworbene Karte sofort nutzen.

Der Dunkle Spieler

Vor Spielbeginn bestimmt ihr einen "**dunklen Spieler**", der alle Eindringlinge kontrollieren wird. Deswegen wird der Gebietswürfel während der Invasionsphase auch nicht mehr benötigt.

Was kann der dunkle Spieler alles tun?:

- 1) Er zieht jede Runde die Königreichskarten und platziert die Eindringlinge in Gebieten seiner Wahl des **entsprechenden** Königreiches.
- 2) Der dunkle Spieler platziert auch die Schätze und Artefakte in Gebieten seiner Wahl, ebenfalls im **entsprechendem** Königreich.
- 3) Er besitzt einen Stapel mit 12 sogenannten **Ereigniskarten** (3 Karten pro Königreich). Vor Spielbeginn legt er diese Karten verdeckt beiseite. Dann zieht er 3 solcher Karten, wählt eine, die er spielen will, und legt die anderen beiden zurück in den Stapel. Er darf (jederzeit während seines Zuges) eine Ereigniskarte pro Königreich spielen, sofern der Invasionsmarker dieses Königreiches die benötigte Nummer der Karte bereits erreicht hat.



Die Ereigniskarten betreffen sowohl die Helden, als auch die Eindringlinge. Einige unter ihnen können den Helden sogar helfen. Die Ereigniskarten behalten ihren Effekt eine Runde. Danach legt der dunkle Spieler die Karte auf einen Ablagestapel für Ereigniskarten. **Eine Ereigniskarte kann durch keinen Effekt irgendeinen Spielers oder einer Karte verhindert werden.**

- 4) Der dunkle Spieler kontrolliert auch die Festungen. Er bestimmt, in welchem Gebiet sie errichtet wird.

Zur Erinnerung: Eine Festung erscheint nur einmal pro Königreich.

Ereigniskarten

Name der Ereigniskarte



MINDESTENS soweit muss die Invasionsleiste fortgeschritten sein, um diese Karte spielen zu können.

Zugehörigkeit

Effekt



Der Invasionsmarker befindet sich auf Feld 4. Das Geisterschiff kann also gespielt werden.

Das Spiel mit Varianten

Ihr könnt die verschiedenen Varianten kombinieren, um ein abwechslungsreiches Spielgefühl zu garantieren und den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Sehr einfach
Basisspiel + die 3 Gebäude

Einfach
Das Basisspiel

Mittel
Basisspiel + die dunklen Festungen + die 3 Gebäude

Schwer
Basisspiel + die dunklen Festungen + die 3 Gebäude
+ der dunkle Spieler + die Krabbe

Albtraum
Spielt das Spiel mit sämtlichen Varianten,
FALLS Ihr euch traut



Oben ist das Silberkönigreich abgebildet mit dem Stallungen Gebäudetoken und den Ereigniskarten oben rechts. Die Karten für das Gebäude werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt. Ihr könnt zufällig bestimmen, welches Gebäude in welchem Königreich steht, achtet darauf, welche Talente Ihr während des Spiels benötigt.

Bemerkung: Die Gebäude können nicht in ein Stadtgebiet gesetzt werden, nur in die Gebiete I bis VI.

Varianten

**DIESEN GEGENSTAND
GIBT ES SEPARAT ZU KAUFEN**

Die Krabbe

Wenn Ihr es schafft den dunklen Lord der **Knocheninsel** zu besiegen, dann bleibt eine Krabbe zurück, die einen Piratenhut trägt. Die Krabbe folgt Euch in alle anderen Königreiche und Gebiete, um Euch in Euren zukünftigen **Aktionsphasen** zu helfen, indem sie Euch zusätzliche **blaue Talente** zur Verfügung stellt. (Abhängig vom dunklen Lord, den Ihr besiegt habt.) Falls Ihr beispielsweise "Jack Rackham" besiegt, dann erhaltet Ihr seine Token, indem Ihr für jedes Talent seiner Verwundbarkeit ein **blaues Talent** aus dem Vorrat nehmt; Schnelligkeit, Kampf, Anmut und Geschick. Jedes Talent, das Ihr verbraucht, wird nicht mehr erholt. Sobald alle **blauen Talente** verbraucht wurden, wird Euch die Krabbe nicht mehr folgen, also benutzt sie weise.



Zusätzliche Eindringlinge

In jedem 12 Realms Spiel befinden sich 23 Stadtkarten. Damit das Spiel ausgeglichen bleibt, raten wir Euch dringend die Anzahl von 23 beizubehalten! Wir haben zusätzlich 10 **Zusätzliche Stadtkarten** beigefügt, die man anhand des **roten Banners** oben links auf der Karte gut von den normalen unterscheiden kann. Diese Karten können zusammen mit den normalen Stadtkarten verwendet werden, denkt aber daran die Gesamtanzahl der verwendeten Stadtkarten bei 23 zu belassen.



Dein Held wird immun gegen dunkle Magie.



Lege diese Karte ab, um deinen Helden in ein anderes Königreich zu bewegen ohne deinen Zug zu verlieren.



Lege diese Karte ab, um alle roten Talente deines Helden zu erholen.



Lege diese Karte ab, um die dunkle Festung zu zerstören.



Erschöpfe ein beliebiges blaues oder rotes Talent, um einen zufälligen Eindringling sofort zu besiegen.



Erschöpfe ein beliebiges blaues oder rotes Talent, um einen zufälligen Eindringling sofort zu besiegen.



Lege diese Karte ab, um alle roten Talente deines Helden zu erholen.



Dein Held wird immun gegen dunkle Magie.



Lege diese Karte ab, um deinen Helden in ein anderes Königreich zu bewegen ohne deinen Zug zu verlieren.



Lege diese Karte ab, um die dunkle Festung zu zerstören.

Zusätzliche Eindringlinge

**DIESEN GEGENSTAND
GIBT ES SEPARAT ZU KAUFEN**



Diese Minierweiterung enthält 12 **versteinerte Eindringlingskarten** und 12 **versteinerte Token**, je 3 pro Königreich. Wie Ihr wisst, enthält jedes Königreich 19 Karten (17 Eindringlinge & 2 dunkle Lords). Die 17 Eindringlinge sind zusammen mit den Artefakten, Schatzkarten, etc. Teil des Königreichkartenstapels. Ihr könnt einige der normalen Eindringlingskarten durch versteinerte Eindringlinge ersetzen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. **Versteinerte Eindringlinge werden behandelt, als hätten sie doppelt so viele Talente aufgedruckt.** Wenn also eine Valkyrie mit einer Verwundbarkeit von einem Schwert und einem Buch versteinert wurde, dann benötigst Du nun 2 Schwerter und Bücher, um sie zu besiegen.

Fragen

1. In einem Gebiet mit Schatz und Eindringling, kann man den Schatz finden, ohne den Eindringling zu besiegen?

Ja, das geht.

2. Kann man sich durch Gebiete bewegen mit Eindringlingen, die man nicht besiegen kann?

Ja.

3. Falls bereits alle Artefakte eines Königreichs im Spiel sind und eine weitere Artefaktkarte gezogen wird, was dann?

Wenn das passiert, zieht eine neue Karte.

4. Falls ein Spieler einen Helden mit einem Gold-Talent sowie mehrere Goldmünzen besitzt und etwas kaufen möchte, kann er anstatt Goldmünzen abzugeben dieses Talent jede Runde erschöpfen und dementsprechend auch erholen?

Ja, er kann jedes Gold-Talent genau einmal in der Runde erschöpfen.

5. Kann man seine Goldmünzen anderen Spielern geben, damit diese sich etwas damit kaufen können? Oder kann sogar ein Spieler mit rotem Gold Talent dieses als Goldmünze verschenken, damit er es am Ende des Zuges wieder bekommt?

Was? Nein. Das ist Dein hart verdientes Gold, warum solltest Du auch nur auf Idee kommen so etwas zu tun?

6. Wenn man mit der "Axt des Berserkers" einen Wechselbalg Eindringling angreift und ein Schwert gewürfelt wird, gilt der Effekt der Axt und man erhält ein Schnelligkeit- und ein Kampf-Talent zurück?

Ja.

7. Benötigt man Schnelligkeit, um zwischen den Königreichen zu reisen?

Du kannst in ein anderes Königreich reisen, allerdings verlierst Du den Rest Deines Zuges (außer Du verwendest eine besondere Karte wie "Pegasus"), Schnelligkeit ist keine Voraussetzung.



8. Kann man seinen Zug nach der Verwendung von "Pegasus" oder "Fliegendes Schwein" fortsetzen?

Ja, solange Du noch nicht erschöpfte Talente besitzt.

9. Gilt der Effekt der "Axt des Berserkers" auch, wenn man den Eindringling mit einem anderen Talent seiner Verwundbarkeit angreift, wenn er gegen Kampf verwundbar ist? (Gemeinsamer Kampf)

Nein, nur wenn ein Kampf-Talent verwendet wird.



10. Ist dunkle Magie das gleiche wie Hexerei? Es gibt in den Regeln keine dunkle Magie.

Nein, dunkle Magie bezeichnet alle negativen Fähigkeiten von Eindringlingen und dunklen Lords. Ist ein Held gegen dunkle Magie immun, bedeutet das er ist immun gegen Schock, Hexerei, Fluch und Eisern.



11. Erholen sich am Ende einer Runde auch die Gold-Talente eines Helden (wie etwa Schneewittchen)?

Nur wenige Helden haben Gold als Talente. Während der Erholungsphase erholt jeder Held alle Talente, einschließlich Gold. Du kannst also einfach Gold verdienen, indem du das Ende der Runde abwartest.



12. Welche vier der 12 Königreiche sind denn in diesem Spiel enthalten?

Die vier Königreiche dieses Spiels sind: Der Feenwald, das Silber Königreich, das Kirschblüten Königreich und die Knocheninsel.



Feenwald



Silberkönigreich



Knocheninsel



Kirschblüten

Vielen Dank

Marcel Andrätschke, Elke Backes, Michael Ball, Paul Barrett, Stephanie Bartsch, Lothar Becker, Petra Beduhn, Maria "Bella" Bellmann, Andreas Betz, Christian Bihrer, Kristina Billwitz, Christian Blanz, Uwe Bleimling, Benjamin Brannies, dirk bruske, Andreas Buhlmann, Andreas "Diesches" Burk, Jens Cramer, Andreas Dahncke, Sascha Dreher, Martin Drücker, Maria Ehemann, Pascal Ehemann, Erhard Endl, Gregor F. Eschenbacher, Ursula, Eßlinger, Nicole Fischer, Thomas Fischer, Ulrike Focks, Simon Fomfereck, Markus Frankenberg, Sven Franz, Jens Fuchs, Paul Fuchs, Linda Gajda, Thomas Gajda, Frank Glinka, Susanne Glinka, Janet Görner, Marco Grimm, Udo "Utsch" Grütznier, Isabelle Gudat, Anja Gügel, Benny Gügel, Eckart "Ecki" Gügel, Holger Hanisch, Daniel Hansch, Steffen Heberle, Stefan Heinrich, Thomas Helbig, Dominik Hensel, Christian Herschbach, Hermann Holthausen, Dr. Georg Holzgreve, Olli Horst, Silke Hückesfeld, Christoph Hummel, Simone Hüther, Stefan Janz, Beate "Batti" Jaworr, Christoph Kainrath, Florian Kastner, Wolfgang "Wolle" Kindt, Gabriele Klein, Jürgen Klein, Markus Alexander Knapp, Thomas "Chaos" Koch, Fabian König, Matthias Kornmaier, Florian Krabbenhöft, Benjamin Krohn, Holger Kühn, Stefan Künsch, Anja Lange, Frank Langenfeld, Anke Langer, Donatus Lanzl, Thomas Loschy, Mara Lucic, Christian Lutzke, Michael Luu, Uwe "Zweillie" Machura, Hartmut Madlener, Manuel Mancilla, Sebastian Marenbach, Mario Markiefka, Pascal Marquardt, Maria Matthes, Oliver Mayer, Melanie Meixner, Sascha Meixner, Stefanie Menck, Carsten Meteling, Andrea Meyer, Richard Morris, Tobias Motzkau, Mirco Mühring, Bernhard Naegele, Matthias Nagy, Ralf "McNat_de" Nauert, Rainer Nehuis, michael "hoeskuIdr" neumann, Oliver Oesterwind, Reinhard Ott-Schindele, Wolfgang Pabst, Stefanie Paul, Andreas Paul, Torsten Pechoel, Sönke Pechoel, Wolfgang Pieth, Wolfgang Porger, Thomas Prang, Gero Rathgeb, Markus Rathgeb, Marcus Rehbein, Stephan Reitz, Sarah Rengers, Markus Riehl, Daniel Riekenberg, Stefan Risthaus, Jan Rödiger, Ricardo Rodrigues, Marc Rohroff, Benjamin Rösener, Markus Rothacker, Raimund Ruppel, Beatrix Schilke, Michael Schirdewahn, Klaus Schneiderwind Amadeus Schneider, Andreas Scholz, Jürgen Schumacher, Aki Schüßler-Langeheine, Dorothee Schweikard, Sven Seidel, Thomas Seliger, Peter Sielaff, Alexander Spahr, Thomas Staudt, Fabian "Faffi" Steins, Michael Stemmler, Dietwart Sternberg, Thomas Stiegler, Sebastian Stöber, manuel stolz, Dagmar Storz, Sven Stratmann, Rebecca Stratmann, Roman Straub, Andreas Sturm, Stefan Tegthoff, Stephan Tenhagen, Thorsten Thielmann, Kai Tiedge, Klaus Timmel, Timur Tug, Thorben Uhlenbrock, Wolfgang Weber, Janet und Uwe Weigt, Patrick Weller, Markus Werner, Andy Weyermann, Holger Wiewel, Philipp Winter, Daniel Oliver Wolf Daniela "DungeonEla" Wolfangel, Frank Zentgraf, Peter Ziegler, Jutta Zuber-Weber.

Brian Dalrymple, Christian Abresch, Marco Pape, John Morrow, Ben Lonsdale, David L Dressman, HFI Fluid Power Products, Ian kellar, jon burrows, Jeremiah Nolte, Fabrice Armisen, Pieter-Michiel Geuze, Ian Elkin, William C. Goff, Nadav Abramovitz, Adam Gainsley, David White, Justin Scioli, mike campbell, James Otto, David B. Talton Jr., Sean Shubin, Mark Dickson, Alex Wiesen, David Doering, Kathy Hench, Robert Kuster, Chris Herbert, Michael Lewis, Richard Dakan, Glenn Mochon, Nancy Ingoldsby, A. Wolf, Dean Lodzinski, Jennifer Eardley, Jessica Jones, Donald Poynter, Johnny Johnson, Johnny Johnson, Curt Crane, Rodney Leach, Alberto Puertas Podadera, Caroline Ruhlmann, Pjotter Tommassen, Shelli Davis, Melody Martin, Joseph Mendez, Frank Branham, Ronald Rinehart, Gerald Ward, Samuel J Gambino, Steve Elliott, Adam Womack, Ron & Stephanie Lockwood-Childs, JF Mallette, Alexis Acevedo, James Keesey, Ray Townsend, Rob Bell, Darian Simpson, Matthieu Schloesing, Kevin Whitaker, William J Hartman, George Brown, Nicholas D'Autremont, Jonathan Bagelman, Andrew Iverson, Adam Robichaud, Adam Trzonkowski, Patrick Gerk, Edward Woods, erik winkelmann, Roel van Tiel, Orsolya Hurta, Jan Dotzlaw, Edward Kabara, Seth Gilbert, Alexander Brand, Lea Nielsen, Markus Bayer, Daniel Gaca, Jobindex A/S, Yoshiya Shindo, Benjamin Klamerek, Olivier Marchand, Sebastian Schröder, Peter Hansson, Peter Douce, Sebastian Bessler, Martin Conover, Maia Czornog, Henk de Nijs, Christopher Johnston, Patrick Muessel, Ernst Clarenbach, Michael Stehling, Richard Moyer, Steve Lord, Patricia M. Rogers, Ryan McSwain, Seth Hardiman, Christopher Baldi, Mark Senger, steven chandler, Gabor Papp, Simon Ward, Robert Miner, Alicia McGaugh, cliff yuen, Christopher Aylor, Jason Granat, O.J. Martinez, marcus arena, Alex Eaton-Salners, Marand Barrientez, Marc Bevan, Michael Bryant, David Lawson, Dan Schneidewend, Jeffrey Bennett, Paul Ellis, Arbra Strong, Dan Goodchild, Emil Bailes, Barry Stump, Scott Cochran, David Parr, Joshua Thompson, Christopher Irvine, Randy Warner, James Rinehart, Randy Oberbroeckling, Stuart Holtum, Louis-Philippe Heon, Paul Strauss, Alex Boxall, Andrew T. Umbel, Marc-Antoine Guimont, Darin Young, Ryan Johnson, Anel Kovac, Matthew Uller, Allison Cardona, Dante Gagne, trevor wolf, Ed Kowalczewski, Chris Baird, Barry Guertin, Richard Jenkins, Joshua Boe, Bruce Lee Pow, Chua Chee Yong, Tatiana R C Cordioli, Justin Tarazon, Niki Lybaek, James Dieteman, Shanna Norwood, Cameron Calka, Daniel M Andersen, Ellis Creel, john m. trivilino, William Cabbage, Bill LaMonaca, Dan Stanley, John Van Wagoner, Robert Hill, Daniel Saqueton Lucas, Matthew McMahon, Mikael Piotrowski Brassman, Mikael Piotrowski Brassman, Joshua Miller, Irkus Portella González, Michelle Nelson, Alain Marti, Todd Nixon, Patrick Tomas, Roberto Zaghis, Susie Dancer, Jason Liswood, Mr James Maxwell, Stephen Swartz, Jeff Buckley, Sterling Brucks, LAU KUANG CHUNG, Andrew Campbell, Jim Eichhorn, Ian Lowery, Karl Okerholm, Nancy Hutchins, Veronica Wakefield, Daniel Worthington, Brian Modreski, Peter Mueller, Jon Shelky, Elizabeth Gurnack, Andrew J. Hayford, Gerald Ward, Heather Larsen, Daniel Diaz, kathryn handel, Mike Schaefer, Marissa Rienton-Lim, Kurtis bohanon, Derrick Overbay, Tim Sorrels, Matthew Long, Jennifer Smith, David McAvoy, Darryl Jam, Simon Varley, Joshua J Hughes, Christopher D'Amico, Bryan Hehmann, Joseph M Dalessandro, damon turner, John D Keefe, Andrew Sekela, Christopher Mayfield, Christopher Moore, Jonathan Swirsky, Chris Geisner, Chris Von Wahlde, David Williamson, Brent Nolan, Brett Menzel, Sean E. Gardner, Byron Finley, john reichel, Shane Galvin, Kevin Rodkey, Jerry L. Meyer Jr. CWT, Caitlyn Nummerdor, Scott Stevenson, Scott Griffith, Andrew Lloyd, Brandon Buchanan, Jason Smith, Dale Hall, Brooks Murrell, Runar Jenssen, Douglas Michel, James Huff, Tyler Menzer, David Wiggins, Frank Laycock, Morgan Westbrook, Howard Lee, Gene Gomez, Erik Clarizio, yarden tito, David Frohman, Bob Cahill, Andrew Buttsworth, Jared Bond, Matthew Laster, DAVID RAMBO, David W. Bowers, William Garrett-Jones, Christophor rick, Jacob Young, Axel Berge, Victor Hung, Matt Fullenwider, Samuel Peavy, Sheila Davis, Becky Smith, Chung Shing Voon, Frank Pitt, Connie Dupuis, Bradley Grace, Emmett Rollinson, Aaron W, John Lauritzen, Richard E Leiva, Ronald L Bernier III, Peter Tidd, Wayne Williamson, Floris van der Zwan, Jesse McGatha, Sara Grocott, James Dundas, Barbara Mattison, Enrico de Maag, Antony Piper, Blanchard Thomas, W. de Greeve, Martin Samocha, Joe Yannie, Jeffrey A Evans, Jared Voshall, Daniel Gossman, Miles Matton, Bradley Eng-Kohn, John Christopher R Mok, Keith Lehnert, J Phillips, Andrea Cupido, Joe Hourcle, Josh Neil, Justin Leavitt, Nathan Lax, Rolf Laun, Darren Copple, Sara Ashead, Mark Hom, B. Timmermans, Joshua Lioi, Jari Vilkki, Charles-Louis de Maere, Jeremy Edwards, Emery Shier, Michael Corcoran, Juho Rutila, Kenneth Benoit, Fischer Erik, Misty Kuryliw, Jesse Cray, Todd Ruthemeyer, Dominik Chlobowski, Tyler McLaughlin, Bryan Behl, Brian Lenz, Mike Beyerle, Pierre St-Michel, Keaton Dixon, Tom McDonald, Alvaro Josue Amaya Madrigal, Alexander Pierce, David Hughart, Adam Debus, Mook Mook, Pankaj Gupta, Feng Gu, Chris Hansen, Aaron Dunik, Arthur chang, Martin-Guy Richard, John Vines, Jason Elliott, David Goergen, Franck Lefebvre, Yanik D'Aigle, Justin Rock, Mike Eckert, Daniel Rubado, Ian Mundt, Alan How, Michael Gill, Anthony Rivera, MICHAEL ALTEA, Tod sistrunk, Jason Chen, Peter Dragasakis, Marco Arnaudo, Kevin Green, Gary Gilliam, James Murphy, James Berry, David Michael Firmin, Trembleau Simon, Jared Kinkade, Kristopher Brown, Darrel Raines, Monte Jones, Kevin Sue, Donald J. Cole II, Cynthia Lewis, Anders H. Pedersen, Roy E. Westerman, Andrew D. Wetmore, Chin-Yu Lin, Dheydré Machado, Lee Chen-Hung, Ryan Sakauye, Mark Bisignano, Jardine, Joshua Jordan, Marco Arnaudo, David Goergen, Brigitte Goergen-Bildgen, Ansatzu, Craig Chapman, Jack Gulick, Monte Jones, Roxanne Martinez, Michael Gill, Alan How, Eric Nielsen, Ryszard Hermaszewski, Aaron Gerstorfer, David C Mason, Andrew Goldman, Christopher Daley, Neal Moss, Steven Lund, Ian Allen, Eric Hon, Jared Kinkade, Ryan Sakauye, George Anderson, Mike Mullins, Joe Barth, Gary Gilliam, Alex Barker, Thomas Shydler, Kathy Peters, Justin Rock, Brian Beery, Aaron Dunik, Peter Dean, John Gulik, Matt Olmstead, Will Martin, Jarrod Babel, Eric Baker, Gert Hammel, Robert C Woehrlé Jr, Jason Chen, Nate Perkins, Miurray H Smith, Arno Greiler, Casey Lent, Raphael Banilaro, Judd M. Jensen, David Michael Firmin, Chris Hansen, Jed Wegner, Jon Francum, Cory Maddox, Gary Lau, Eric Apfel, Craig Glass, Alton Yoshii, Brian Hargraves, Callum Muntz, Bret Fogel, Devon Huey, Peter Dragasakis, Paul May, Goeury Cédric, Sarah Adams, mark smith, Todd France, Pankaj Gupta, Carroll Best, Jonathan Rusten, Robert Tornai, Nicholas Deraway, Patrick Jones, Katherine Crispin, Joshua Tompkins, Peter Sellers, Jack Chen, Timothy Organ, Jonathan Borin, James Murphy, Tyler Steigel, Heiko Waelde, Ryan Wilson, Michael C Krauss, Ilijah Kautzman, Mike Eckert, Anthony Rivera, Stephen Sing, Jared Parkinson, Reiner Perillo, Troy Stram, David Hoffman, Michael Mockus, Nick Silva, Arthur chang, Mark Curtis, Michael Norris, Eric Domeier, James Anderson, MARI JEAN-LUC, Enrico Mueller, Jason Pohl, Ron Davis, David Blankern, Christian Johansson, Bansi Buckley, Eric Stewart, Gary Sakura, Graeme Foote, Chelsea Scheiber, Nathan Doyle, Jérémie Dubois, Sean Wainwright, Heath Newton, Chicagoland Games: Dice Dojo, Aaron Leeder, Hans Isaacson, Marit Nim, Frank Solnitzky, Huang Xien, Matteo, Marcel Plum, Konstantinos Kokkinis, Roy Quek, Tomovy hry, Tinghsuan Lin, Denis Fischer, SGT.Maj. Pongsatorn, Diego Sotomayor, Cheng Hsien Yu, Eugene Loh, Wei Jen Seah, Daniel Gunsch, Trembleau Simon, Andrew, Jonathan Faust, John M. Campbell, Donald J. Cole II, Greg Sawchyn, Mark Jimenez, Jim Anthony, Anders H. Pedersen, Jonathan Rust, Markus Berger, Lee Chen-Hung, Brett Geddes, Dheydré Machado, Scott Bono, Matthew Lam, Ronnie Kohring, Rich Simpkins, Martin-Guy Richard, Michael S. Larsen, Matthew Wiley, Scott Everts, Franck Lefebvre, Kyle Fehr, Andrew Hovanec, Colin Paterson, Evan Smith, Flavio Jandorno, James Williams, Jae H Jung, Laura Hughes, Silvio Herrera Gea, Marco Schurath, Christian Rodriguez, Samuel Lovejoy, Michael Rothman, Kazuya Murakami, Darrel Raines, Milan Becvar, MICHAEL ALTEA, Jess Boronico, Kelley Gallery, John Marquette, Doug Herring, Justin Fitzgerald, Kenny Cather, Trey Russell, Benjamin ARNAULT, Brian Poe, John Weier, Geoffrey Ford, Scott Culver, Christopher Major, Dei watkins, Arnold Canaria, Donald P. Rule, James Stanley, Charles Hawkins, Chris Faehnel, Tor Iver Wilhelmssen, Dustin Kikuchi, Lou Tungol, Markus Weyers, Donald Poynter, Nathaniel Early, Bobby Chow, Doron Blake, Damon Richardson, Matthieu Boisvert, Hans-Christian Wittler, Bohuslav Krivosik, James Antell, Paul Anderson, Javier Machado, Andrew Chang, Matt Pappathan, Jeremy Tay, Derick Rodriguez, Margaret Colville, Donall Tansey, James Wickline, Amy Archambault, Matthew Broodie-Stewart, James Chan, Eric Smith, Brett Orr, Jeremy Salinas, Bryant Ross, Minh Nguyen, Roger van Velzen, Persechini Cyril, Aryadi purwandirda, David Payne, Oliver Lach, Kris Gould, Michael Miller, Vampærus Wyszniak, Dan Bergeron, Anthony Brown, Richard Parent, Uwe Lohse, Richard J. Donato Jr., Lawrence Collins, Marco Behnke, Jeff Neely, Ricardo F. Ferreira, Peter Kruijt, Eric Michaud, Eric Kamphues, Arman Baughman, Marcus Ervin, Geoffrey Wolfson, Charles Kovacs, Mervyn Koh, Sean Upchurch, Joseph Tran, Raoul Hagenbeek, Ku Yong, Nicolas GILLON, Justin Parsons, Greg Riach, David Jozwiak, Richard Trub, Jr, Trisha Stommel, Lorna Ervin, Phil Torres, Joel Klinghed, Benjamin Jeffrey, Rob Mossop, Hildenbrand Stefan, Nicolas Dufer, Travis Ryan, Mikael Peterson, Yannick Simard, Matthew King, William Meighan, Jason Sherman, Eric Courchesne, Pierre Fenkart, Peter McAndrew, Rosendo Hernandez, Connie Chinn, Andrei Diaczun, Rob Meyers, Joel Johnson, David Glass, Johannes Schulz-Thierbach, Carl Ohrberg, Elliot Williams, David Hinderer, Charles Rose, Eric Clinton, John Falcon, John Sokolowski, David E Knepper, Brad Hinkel, Chad Carlson, Adam Walck, Philippe LONGA, Hector Rosario, Jeff Proveaux, James Porter, Shawn Sweeney, Matt Duval, Aaron Cohen, Daniel Gammons, Stephen Dahlin, Jeff James

Symbolübersicht

Grundsymbole

 Ein rotes Talent	 Obhut: Lege die Karte ab, um ihren Effekt zu nutzen	In Symbol für Eindringlinge	 Erhole so viele Talente wie die Zahl angibt	I-VI Gebietssymbol
 Ein blaues Talent	 Zahle -1 Gold	In^{x1} Vernichte 1 Eindringling	 Erhole alle Talente	 Im selben Gebiet oder Königreich
 Ein rotes oder blaues Talent	 Erschöpfe -2 Schnelligkeit-Talente	In^x Vernichte alle Eindringlinge	 Bewege oder setze	 Wirf einmal den Talentwürfel
 Fluchsymbol betrifft nur rote Talente	H Heldensymbol	 In einem beliebigen Königreich, außer diesem	 Symbol für ein Königreich	 Wirf dreimal den Gebietswürfel

Weitere Symbole



Besiege den Eindringling des Bildes, um den Effekt auszulösen



Zerstöre sofort eine dunkle Festung



Dein Held verliert seinen Zug



Wirf den Gebietswürfel, um zu sehen, wo Du ein Token setzen musst

In = 

In dieser Runde kann jeder Eindringling dieses Königreichs mit nur einem Anmut-Talent besiegt werden

H 

Solange Dein Held diese Ausrüstung trägt, ist er immun gegen schwarze Magie



Wechselbalg: Wirf 4 mal den Talentwürfel, um die Verwundbarkeit zu bestimmen

Hexerei: Bevor Du diesen dunklen Lord bekämpfst, musst Du drei zufällige, rote Talente erschöpfen



Eisern: Nachdem Du diesen dunklen Lord besiegt hast, musst Du dreimal den Gebietswürfel werfen, ist mindestens ein Ergebnis "1", bleibt der dunkle Lord auf dem Spielplan



Beschwörung: Setze +1 solchen Eindringling in ein zufälliges Gebiet des Königreiches

Schock: Wirf dreimal den Gebietswürfel. Ist mindestens ein Ergebnis "1", verliert Dein Held seinen restlichen Zug



Fluch: Nachdem Du diesen dunklen Lord besiegt hast, musst Du drei zufällige, rote Talente erschöpfen

