

Astoria

Episches Spiel

(Rückseite König)
Rettet den König (3x)
Barbaren (1x)
Drache (1x), Pöbel (1x)

= Spielfarbe

Vorbereitung (4 Spieler)

- Jeder Spieler erhält **1 Zielkarte** und **1 Zaubererkarte** und **3 Artefaktkarten** (Rückseite Edelstein), **1 Flasche** und **10 Edelsteine** seiner Farbe. Davon 9 vor sich ablegen, 1 auf Zaubererkarte vor sich = **Machtanzeiger**.
- Nicht verteilte Zauberer mit je 10 Edelsteinen zur Seite als allgemeine Reserve.
- Spielplan: 4 Quader jeweils auf „1“, rote Scheibe rechts (Planmitte) auf „Wut des Drachen“, lila Scheibe auf „Gesundheit des Königs“ unterhalb „heit“.
- Startspieler – Spieler der Farbe einer zufällig gezogenen Artefaktkarte (vorher mischen).
- Artefaktkarten als 3 gleich große verdeckte Stapel neben Spielplan, daneben verdeckter Stapel **Invasionskarten** (Rückseite Drache).

Zahl neben Glyph = Machtfluss

Barbarenhammer - +1 „Verstärkung“, falls noch nicht auf „4“
Drache - + 1/+2 Drachenwut, falls Maximum sofort Spielende, Spieler mit Zielkarte Drache gewinnt.
Kriegsfürst – offen neben andere Kriegsfürsten neben dem Plan, König gefährdet (3.2), solange Kriegsfürst noch lebt.

Spielrunde

1. **Startspieler** zieht **Invasionskarte**, wird sofort ausgeführt, offen liegen lassen (Falls nötig abgelegte Karten mischen außer Kriegsfürsten – bleiben im Spiel, aktiv oder tot.)
2. Alle Spieler, beginnend mit Startspieler, dann reihum im UZS, führen jeweils in 1 Spielzug ihre **4 Aktionen** (s. nächste Seite) aus.
(3 Spieler 5 Aktionen, 5 & 6 Spieler 3 Aktionen).
3. **Belagerungsphase** nach letzter Aktion des letzten Spielers.

3.1. Belagerung

- „Pöbel“ Marker um Wert „Unruhe“ erhöhen
- „Horden der Barbaren“ Marker um Wert „Verstärkung“ erhöhen

Jeweiliger Maximalwert 10, falls von einem oder beiden erreicht Spielende.

3.2. Krankheit des Königs

- Falls kein Verräter entlarvt wurde, Gesundheitszustand um 1 reduzieren (Marker nach rechts).
- Aktive Kriegsfürsten prüfen – reihum im UZS (Startspieler beginnt) kann ein Spieler entsprechende Artefakt- oder Fähigkeitskarte* „tappen“, um gleichfarbige **Glyphe** (rundes Symbol neben Kriegsfürst) zu generieren, andernfalls verliert König 1 weiteren Gesundheitspunkt.

***Fähigkeitskarte** = **Zaubererkarte** bzw. **Spezialkarte** bei 5 & 6 Spielern

3.3. Erholung

- Falls König noch lebt, kann jeder Spieler 2 eigene verbrauchte Artefakt- oder Fähigkeitskarten* wieder aktivieren („zurück tappen“).
- Neue Spielrunde, Startspielerwechsel nach links.

AKTIONEN (Anzahl abhängig von Spieleranzahl)

- Neue Karte** – Nur falls weniger als 5 Handkarten 1 neue **Artefaktkarte** ziehen.
- Einfacher Machtzuwachs** – Eigenen **Machtanzeiger** (Mittelkreis) **1 Feld** vorrücken.
- Besonderer Machtzuwachs** – 1 Edelstein aus eigenem Besitz irgendwohin in allgemeinen Vorrat, eigenen **Machtanzeiger** entsprechend **Machtfluss** (offene Invasionskarte) vorrücken.
- Edelsteinzuwachs** - Eigenen **Machtanzeiger** entsprechend **Machtfluss** zurück setzen, dafür entsprechenden Edelstein nehmen (Umkehrung Besonderer Machtzuwachs).
- Artefakt erschaffen** – neues Artefakt aus Hand ablegen oder bereits in Arbeit befindliches fortführen. 1 Edelstein aus eigenem Vorrat auf entsprechenden Platz legen.
 - Falls fertig: Edelsteine von Karte in eigene Flasche. Artefakt kann nun *benutzt* werden. **Gesundheitszustand des Königs verbessert sich um 1 Punkt.**

Sonderfall: Zauberbuch/6 Edelsteine – letzter Edelstein erfordert zusätzlich 5
Machtpunkte

- Artefakt oder Fähigkeitskarte benutzen** – tappen (um 90° drehen), ist damit verbraucht. Entsprechend viele **Glyphen** werden erzeugt, können aufgeteilt werden. Glyphen können nur aufgespart werden, falls nächste Aktion ebenfalls „**Artefakt oder Fähigkeitskarte benutzen**“ ist. **GLYPHEN**

- Feuer (rot/gelb) Angriff

- 1 Glyphen verringert Barbarenhorden um 1
- 1 Glyphen verringert Pöbel um 1, erhöht aber gleichzeitig Unruhe um 1 (aber nur *einmalig* pro Runde und für alle Spieler)
- 3 Glyphen töten eine Wache beliebiger Farbe ☞ **Exil**

- Schwefel (gelb) Alchemie

- Pro Glyphen 1 Edelstein aus eigener Flasche in eigenen Vorrat legen.

- Natur (grün) Abwiegung

- 1 Glyphen verringert Barbarenhorden um 1
- 2 Glyphen vermindert Pöbel um 1 (Unruhe wird nicht erhöht)

- **Sonne (orange) Machtzuwachs um 1**
+ Anzahl Glyphen (nur falls in diesem Spielzug noch nicht benutzt)

- Dunkelheit (lila) Dunkle Mächte

- 2 Glyphen erlauben Diebstahl einer Karte aus Hand eines Mitspielers
- 3 Glyphen verschlechtern Gesundheitszustand des Königs um 1 ☞ **Exil**
- 3 Glyphen töten einen Wächter beliebiger Farbe
- 6 Glyphen erlauben Diebstahl einer fertigen Artefaktkarte eines Mitspielers, außer Zauberbuch, nicht von Spieler im Exil, Karte behält Status (tapped oder nicht tapped).

- Kobalt (blau) Schutz & göttliche Kräfte

- Pro Glyphen 1 nächste Invasionskarte ansehen (Reihenfolge bleibt)
- 1 Glyphen schützt 1 Wache, die gerade getötet werden soll (während Spielzug eines anderen Spielers)
- 3 Glyphen verbessern Gesundheitszustand des Königs um 1

- Tribut an Drachen zahlen** – 1 roter oder 1 gelber Edelstein aus eigenem Vorrat in Reserve verringert Wut des Drachen um 1.

- Gegen Kriegsfürst kämpfen** – 1 aktiven Kriegsfürst auswählen, beliebig eigene Artefakt-/Fähigkeitskarten tappen um Glyphen für Kampf zu erzeugen.

- 1 Invasionskarte ziehen, wird nicht ausgeführt, nach Kampf abgeworfen.
- Machtflusssumme entsprechend erzeugter Glyphen = Kampfstärke
- Falls Kampfstärke **größer oder gleich** Kampfstärke Kriegsfürst, ist dieser besiegt, Invasionskarte als Trophäe nehmen.
- Bei Niederlage sofort Ende des Spielzuges (eventuell übrige Aktionen verfallen)

- Wächter einsetzen** – 5 Machtpunkte zahlen und 1 Edelstein eigener Farbe aus eigenem Vorrat in Wachstube. Jeder eigene Wächter erhöht Kampfstärke um 5 gegen Zauberer im Exil oder bei eigenem Angriff (aus Exil) auf Schloss.

- Verräter entlarven** – anderen Spieler anklagen, Drache/Barbar/Pöbel zu sein, dieser darf nicht lügen.
Falls Anklage richtig: Vorzeigen und ☞ **Exil**
Falls Anklage falsch (nicht vorzeigen) ☞ **Exil**

Zauberer im Exil

Kann nicht - Tribut an Drachen zahlen
- Pöbel bzw. Barbaren beeinflussen.
- Wächter einsetzen, töten oder schützen.

Kann **Schloss angreifen** (gilt als **AKTION**, beendet Spielzug):

- Beliebige eigene Artefakt-/Fähigkeitskarten tappen um Glyphen für Kampf zu erzeugen.
- Andere Spieler, beginnend links vom Angreifer, können verteidigen, dazu jeweils beliebige eigene Artefakt-/Fähigkeitskarten tappen um Glyphen für Kampf zu erzeugen.
- 1 Invasionskarte ziehen, wird nicht ausgeführt, nach Kampf abgeworfen.
- Machtflusssumme entsprechend erzeugter Glyphen = Kampfstärke,
+ 5 /eigener Wächter
- Falls eigene Kampfstärke **größer** als die der Verteidiger: Spielende!

Spielende:

König stirbt,

- falls Drache/Barbar/Pöbel maximale Stärke erreicht haben – 20 SP für diesen Spieler.
Falls mehrere gleichzeitig, erhält niemand 20 SP.
- falls Zauberer im Exil Schloss erfolgreich angreift – dieser Spieler erhält 20 SP, falls er Drache/Barbar/Pöbel Karte hat.
- durch Krankheit – Spieler der Fraktion mit größter Stärke erhält 20 SP.

König ist vollständig gesund – alle Spieler mit diesem Ziel erhalten 20 SP.

Siegpunkte jedes Spielers:

20 SP für Erfüllung der Zielkarte
2 SP für jeden Edelstein in eigener Flasche
5 SP für jeden besiegten Kriegsfürst
1 SP für jeden Machtpunkt

Spieler mit meisten SP ist Spielsieger!

//-----^-----\\

Version für 5 & 6 Spieler „Der große Alchemist“

Vorbereitung Vor Verteilung der Ziel- und Zaubererkarten werden **Spezialfähigkeitskarten** verteilt oder ausgesucht:

- **Großer Alchemist**/Great Alchemist, **Diener**/Attender, **Täuscher**/Deceiver.

- Nur Große Alchemisten und Diener erhalten eine Flasche.
- Großer Alchemist beginnt mit 20 Machtpunkten, aber nur mit 5 Edelsteinen (davon 1 als Machtanzeiger), Rest in allgemeine Reserve.

Spezialfähigkeiten:

Großer Alchemist – kann durch Nutzung seiner Spezialfähigkeit (Karte tappen) 3 eigene Glyphen (Zauberer) oder 1 beliebigen Glyphen erzeugen.

Diener – Machtstein gehört zu seinem Vorrat, seine Macht geht nach Spielzug immer zurück auf Null.

- Kann mit **1 Aktion Artefakt erschaffen** diese **2 Mal** ausführen (für 1 oder 2 Artefakte).
- Kann durch Nutzung seiner Spezialfähigkeit (Karte tappen) **Edelsteinzuwachs** (beliebig) ohne Machtpunkte ausführen.

Täuscher – nimmt bei vollendetem eigenen Artefakt die Edelsteine zurück in eigenen Vorrat, **Schwefel Glyphe** ist für ihn **gleich Sonne Glyphe**.

- Kann durch Nutzung seiner Spezialfähigkeit (Karte tappen) von in Arbeit befindlichem Artefakt eines anderen Spielers 1 Edelstein zurück in Vorrat des Eigentümers legen, Karte u. U. zurück auf Hand des Eigentümers, **oder** fertiges noch unbenutztes Artefakt eines anderen Spielers wirkungslos tappen. Nicht möglich, falls im Exil.