

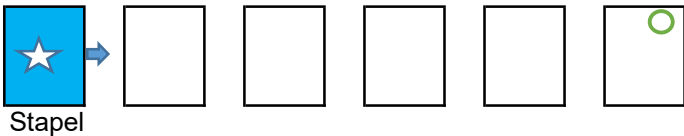
Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Es wird immer reihum gespielt, bis 1 von 2 Spielende-Bedingungen eintritt. Wer am Zug ist, muss folgende Schritte in Folge ausführen:

1 - Politik am Hof:
optional

- **ZAHLE 1 Perle** und lege 1 EDLEN auf einen freien Platz am Hof. Der Platz muss am weitesten vom Edlen-Stapel liegen. Die Aktion kann beliebig oft für je 1 weitere Perle erfolgen.

2 - Eine Aktion machen:

- **ENTWEDER "Erkunde die Tiefen":** A oder B
DECKE nacheinander die jeweils oberste Karte des Erkund.-Stapels auf (65 Verbündete + 6 Monster) und **LEGE** diese auf das 1. freie Feld der Erkundungs-Leiste.



A) Ist die aufgedeckte Karte nun ein **VERBÜNDETER**:

- ➔ BIETE reihum Deinen Mitspielern diese Karte an. Der erste Interessent im Spielzug zahlt Dir 1 Perle. Der zweite Käufer im Spielzug zahlt Dir 2 Perlen usw..
- ➔ Hat niemand Interesse, darfst Du die Karte kostenlos auf die Hand nehmen und Dein **ZUG ENDET**. Andernfalls bleibt die Karte liegen und du deckst die nächste auf..
- ➔ Sollte die 5. Karte ausliegen und kein Mitspieler will sie kaufen, **MUSST** Du sie nehmen + nimmst 1 Perle. **Dein ZUG ENDET**.

! Jeder Mitspieler kann in Deinem Zug max. 1 Karte kaufen.

B) Ist die aufgedeckte Karte dagegen ein **MONSTER**:

- ➔ **NUN KÄMPFE** = automatisch gewonnen. Erhalte aktuell gültige Belohnung der Bedrohungs-Leiste. Dein **ZUG ENDET**. Das Bedrohungs-Plättchen kommt auf Position 1 der Leiste zurück.
- ➔ **ODER ERKUNDE WEITER** = Das Bedrohungs-Plättchen wandert 1 Position nach unten.
- ➔ Ist das Monster auf letztem Feld der Erkundungs-Leiste, **MUSS** es **BEKÄMPFT** werden.
- ➔ Erkundungs-Karten leer = Ablage neu mischen.

ZUG ENDET:

ALLE auf Erkundungs-Plätzen noch liegende Verbündete werden verdeckt auf dem Rats-Feld ihres jeweiligen Volkes abgelegt. Monster = auf Ablage-Stapel für Erkundungs-Karten.

• **ODER "Unterstützung vom Rat erbitten":**



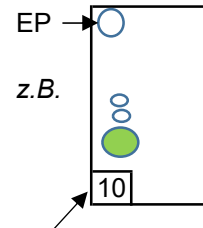
NIMM alle Karten von **EINEM** RATS-Feld unbesehen auf die Hand.

• **ODER "Einen EDLEN anwerben":**

➔ Jeder EDLE gehört einer von 6 Gilden an mit jeweiligen Besonderheiten.

● Soldaten	Krebs/Krabbe	● Magier	Qualle
● Bauern	Seepferdchen	● Händler	Schalentiere
● Politiker	Tintenfisch	● Botschafter	alle Tiere

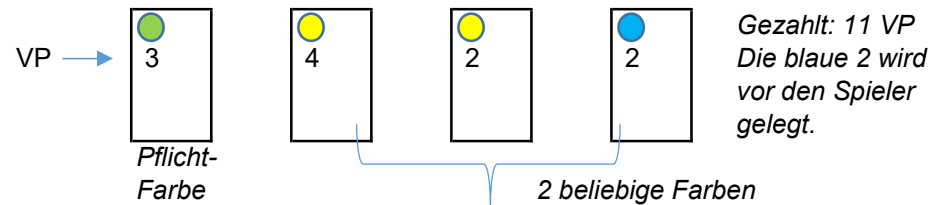
➔ NIMM 1 der EDLEN vom Hof und ZAHLE seine KOSTEN:



Verbündeten-Punkte (VP)

- Es müssen so viele Völker verwendet werden, wie Blasen vorkommen. Das Volk in der Farbe der großen Blase muss zwingend dabei sein.
- Es müssen mind. die geforderten Verbündeten-Punkte durch gezahlte Karten-Werte (1 ... 5) der Verbündeten aufgebracht werden. Überzahlung ist erlaubt. Ggf. kann man Punkte 1:1 durch Perlen ersetzen.
- Einer der niedrigsten gezahlten Verbündeten bleibt vor dem Spieler liegen (ggf. auswählen). Spielende-Effekt.
Hinweis: EP = Einflusspunkte des EDLEN

Beispiel: Für 10 Verbündeten-Punkte zahlt der Spieler folgende Karten:

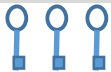


➔ Der EDLE hat eine **Fähigkeit**: dauerhaft oder einmalig sofort **⬇**
Einige EDLE haben Schlüssel-Symbole, um einen Ort zu kontrollieren. Jederzeit kann der EDLE (wenn dauerhaft) im eigenen Zug genutzt werden.

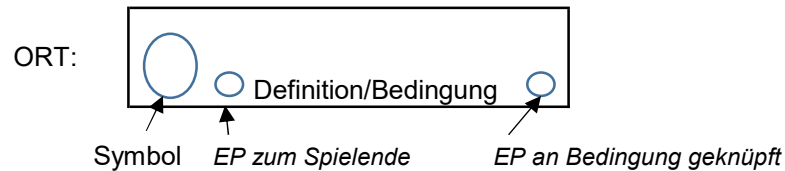
HOF AUFFÜLLEN:

➔ Nach Erwerb eines Edlen rutschen verbliebene Edle nach rechts auf. Bei nun < 3 EDLEN am Hof nimmt der Spieler 2 Perlen + füllt alle freien Plätze auf. Kann nicht komplett aufgefüllt werden, tritt das Spielende ein.

3 - Kontrolle über Orte:



- Sobald ein Spieler mind. 3 Schlüssel besitzt, MUSS er die Kontrolle über 1 Ort übernehmen. Schlüssel gibt es auf EDLEN + durch Kämpfe gg. Monster.



➔ Der Spieler darf EINEN der OFFENEN ORTE vor sich ablegen
ODER

1, 2, 3 oder 4 verdeckte Orte (komplett, nicht einzeln) ziehen.
Genau 1 Ort wählt er aus und legt ihn vor sich ab.
Die ggf. anderen Orte kommen offen an die Spielplanseiten und stehen von nun an allen Spielern zur Verfügung.

➔ Die EDLEN, die mit ihren Schlüsseln für den ORT genutzt wurden, legt man soweit unter die ORTS-TAFEL, dass ihre besonderen Fähigkeiten verdeckt sind. Diese Fähigkeiten sind nicht mehr vorhanden. Diese EDLEN sind nicht mehr frei UND können nicht Ziel anderer EDLER sein.

➔ Evtl. eingesetzte Schlüssel werden in den Vorrat zurückgelegt.

➔ **ENDE des SPIELZUGES:** Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

SPIELENDE:

- Das Spiel endet, sobald EINE der 2 Bedingungen eintritt:

■ Ein Spieler wirbt seinen 7. EDLEN an.

■ Ein Spieler wirbt einen EDLEN an und müsste danach ggf. den Hof auffüllen, aber es sind nicht genug Edle für die Komplettbefüllung da.

Auf jeden Fall führt der aktive Spieler seinen Zug normal zu Ende aus UND JEDER ANDERE Spieler hat noch einen letzten Zug.

➔ Danach LEGT JEDER Spieler den schwächsten Verbündeten eines jeden Volkes auf seiner Hand vor sich ab. Alle anderen Hand-Karten wirft man ab.

➔ Folgende Einfluss-Punkte (EP) gibt es noch:

- aus Orten, die man kontrolliert (also besitzt)
- von angeworbenen EDLEN (je 3 - 12 EP)
- aus dem jeweils stärksten Verbündeten jedes Volkes, der vor einem liegt (je 1 - 5 EP)
- aus Monster-Plättchen (nicht Monster-Karten) im Besitz (je 2 - 4 EP)

Wer die meisten EP erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Perlen ist im Vorteil.

Bei weiterem Patt gewinnt der Beteiligte mit dem wertvollsten EDLEN.

Verbündete:

Je Farbe (Volk) gibt es 13 Karten:

- 1-mal im Wert "5"
- 2-mal im Wert "4"
- 3-mal im Wert "3"
- 3-mal im Wert "2"
- 4-mal im Wert "1"

Bedrohungs-Leiste:

Pos.	Effekt
1	1 Perle / Monster-Plättchen
2	2 Perlen / 1 Perle + 1 Monster-Plättchen / 2 Monster-Plättchen
3	1 Schlüssel
4	1 Schlüssel + 1 Perle / 1 Schlüssel + 1 Monster-Plättchen
5	1 Schlüssel + 2 Perlen / 1 Schlüssel + 1 Perle + 1 Monster-Plättchen / 1 Schlüssel + 2 Monster-Plättchen
6	2 Schlüssel

Völker:

Farbe	Volk	Anzahl	Werte (EP)	Schlüssel
ROT	Soldaten	7	4, 4, 4, 6, 6, 7, 7	3
GELB:	Bauern	6	6, 6, 6, 10, 11, 12	3
BLAU:	Politiker	6	5, 5, 5, 6, 6, 6	3
LILA:	Magier	7	5, 5, 5, 6, 8, 9, 9	4
GRÜN:	Händler	6	5, 5, 5, 9, 9, 9	3
5 Farben:	Botschafter	<u>3</u>	3, 4, 5	9
		35		

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.03.26