

Man spielt im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, muss folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

1 - Politik am Hof (freiwillig):

- ◆ Zahle 1 Perle in die Schatzkammer und lege einen Edlen auf einen freien Platz am Hof. Der Platz muss am weitesten vom Edlenstapel liegen.
- ◆ Diese Aktion kann beliebig oft gegen Zahlung 1 Perle wiederholt werden.

2 - Eine Aktion ausführen (Pflicht):

ENTWEDER "Erkunde die Tiefen":

- ◆ Decke nacheinander die jeweils oberste Karte des Erkundungs-Stapels auf und lege diese auf das 1. freie Feld der Erkundungs-Leiste, d.h., beginnend direkt rechts vom Stapel. Es gibt 65 Verbündete + 6 Monster.

⇒ Ist die aufgedeckte Karte ein **Verbündeter**, MUSS der Spieler nun reihum seinen Mitspielern diesen Verbündeten zum Kauf anbieten.

- ◆ Der erste Mitspieler, der Interesse hat, zahlt den aktuellen Preis und nimmt die Karte auf die Hand. Der Preis errechnet sich wie folgt: Der 1. verkaufte Verbündete innerhalb eines Zuges kostet 1 Perle, der 2. verkaufte Verbündete 2 Perlen usw. - egal an welchen Mitspieler. Der aktive Spieler erhält die Perlen.
- ◆ Jeder Mitspieler kann im Zug des Aktiven nur 1 Verbündeten kaufen.
- ◆ Sollte kein Mitspieler Interesse haben, darf der aktive Spieler den Verbündeten kostenlos auf die Hand nehmen, womit der ZUG ENDET. ALTERNATIV kann er auch die Karte liegen lassen und eine neue Erkundungs-Karte aufdecken, die er nun aber auch wieder anbietet. Sind aber alle Plätze auf dem Spielplan belegt, MUSS der Spieler die Karte auf die Hand nehmen und erhält 1 Perle.

⇒ Ist die aufgedeckte Karte ein **Monster**, MUSS der Spieler das Monster bekämpfen oder weiter erkunden.

KÄMPFT er, gewinnt er automatisch und erhält die aktuell gültige Belohnung der Bedrohungsleiste. Das kann/können sein:

- ... 1 - 2 Perlen aus der Schatzkammer
- ... 1 Monster-Plättchen aus der Auslage (nur selbst ansehen)
- ... ein/mehrere Schlüssel

- ◆ Nach dem Kampf endet der Zug des aktiven Spielers und das Bedrohungs-Plättchen kommt auf die 1. Position der Leiste zurück.
- ◆ ERKUNDET er aber weiter, wandert das Bedrohungs-Plättchen um 1 Position nach unten.
- ◆ Ein Monster auf der letzten Position der Erkundungs-Leiste MUSS bekämpft werden und bringt neben der Belohnung noch 1 Perle.
- ◆ Sind keine Erkundungs-Karten mehr vorhanden, mischt man den Ablagestapel und stellt diesen als neuen Nachziehstapel bereit.

ODER "Unterstützung vom Rat erbitten":

- ◆ Man nimmt alle Karten von einem Ratsfeld unbesehen auf die Hand.

ODER "Einen Edlen anwerben":

- ◆ Jeder Edle gehört einer von 6 Gilden an mit jeweiligen Besonderheiten. Man wirbt einen der am Hof ausliegenden Edlen an.

Kosten: Zahle Verbündeten-Punkte (unten links im Rechteck).

Es müssen genau so viele verschiedene Völker darin enthalten sein, wie kleine und große Blasen unten links anzeigen.

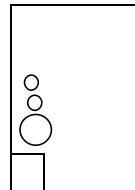
Das Volk der großen Blase ist zwingend erforderlich.

Man zahlt mit Verbündeten-Karten (auf Ablagestapel).

Überzahlungen sind möglich.

Fehlende Punkte kann man 1:1 durch Perlen ersetzen.

Der niedrigste (bzw. 1 davon) gezahlte Verbündete bleibt vor dem Spieler liegen (bringt ggf. Punkte zum Spielende).



Fähigkeit des Edlen: dauerhaft oder einmalig sofort (wenn Pfeil dabei)

Einige Edle haben Schlüssel-Symbol/e, um einen Ort zu kontrollieren.

Punkte: siehe oben links auf der Karte

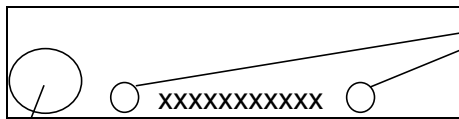
- ◆ **Nach Erwerb** liegt der Edle offen vor dem Spieler und kann genutzt werden, d.h., jederzeit im eigenen Zug. Nach jedem Erwerb wandern die übrigen Edlen nach rechts. Liegen noch mind. 3 Edle am Hof aus, wird nicht aufgefüllt. Andernfalls erhält der Spieler 2 Perlen und füllt alle freien Plätze auf

ZUG BEENDET in Erkundungsphase = Ende der Erkundungs-Phase:

- ◆ Alle auf den Erkundungs-Plätzen verbliebenen Verbündeten werden nun verdeckt auf dem Ratsfeld ihres jeweiligen Volkes abgelegt.
- ◆ Alle Monster werden auf den Ablagestapel für Erkundungs-Karten gelegt.

3 - Kontrolle über Orte (Pflicht):

- ◆ Sobald ein Spieler 3 Schlüssel besitzt, MUSS er die Kontrolle über einen Ort übernehmen. Welche Schlüssel er nutzt, ist seine Wahl.
- ◆ Schlüssel gibt es auf Edlen abgedruckt und separat (Kampf mit Monster).



Einflusspunkte zum Spielende
 Zum Teil gibt es fixe Punkte und eben auch welche, die an Bedingungen geknüpft sind.

Symbol = Hinweis, wofür es zum Spielende Punkte gibt.

- Seestern = betrifft Verbündete
- Dreizack = betrifft Edle
- Schlüssel = ermöglicht Kopie eines Mitspielerortes oder Austausch des eigenen Ortes

- ◆ Der Spieler kann ENTWEDER 1 der offenen Orte vor sich ablegen ODER 1, 2, 3 oder 4 verdeckte Orte (komplett, nicht einzeln) ziehen.
- ◆ Wählt er die 2. Option, sucht er einen Ort davon aus (und legt diesen vor sich ab) und die anderen Orte offen an die Spielplanseiten aus. Damit ergibt sich eine verbesserte Auswahl für alle.
- ◆ Die EDLEN, die zur Übernahme genutzt werden, legt man soweit unter die Ortstafel, dass ihre besonderen Fähigkeiten verdeckt sind. Diese Fähigkeiten stehen bis zum Spielende nicht mehr zur Verfügung. Diese Edlen sind nicht mehr frei + können nicht Ziel anderer Edler sein.
- ◆ Eingesetzte Schlüssel werden in den Vorrat zurückgelegt.

ENDE DES SPIELZUGES nach Phase 3:

Hat man seine Pflicht-Aktionen erledigt, ist der Spieler zur Linken dran.

SPIELENDENDE:

- ◆ Das Spiel ist zu Ende, sobald eine von 2 Bedingungen erfüllt ist.
 - ➡ Ein Spieler wirbt seinen 7 Edlen an.
 - ➡ Ein Spieler wirbt einen Edlen an und müsste danach den Hof auffüllen, aber es sind nicht genug Edle für die Komplettbefüllung vorhanden.
- ◆ In beiden Fällen führt der aktive Spieler seinen Zug normal zu Ende. Jeder andere Spieler hat auch noch einen letzten Zug.
- ◆ Danach legt jeder Spieler den schwächsten Verbündeten jedes Volkes von seinen Handkarten vor sich ab. Alle anderen Handkarten sind ohne Bedeutung und werden abgeworfen.
- ◆ Folgende Einflusspunkte (EP) gibt es:
 - ... aus Orten, die man kontrolliert
 - ... von angeworbenen Edlen (je 3 - 12 EP)
 - ... aus dem jeweils stärksten Verbündeten jedes Volkes, der vor einem Spieler liegt (je 1 - 5 EP)
 - ... aus Monster-Plättchen im eigenen Besitz (je 2 - 4 EP)
- ◆ Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.
 Patt: Der Beteiligte mit mehr Perlen ist im Vorteil.
 Bei weiterem Patt gewinnt der Beteiligte mit dem wertvollsten Edlen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.10.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de