

- ◆ Aktiviert ihr Effekte, die sich gegenseitig beeinflussen, führt ihr sie beginnend bei der Person mit dem Start-Marker aus und dann weiter im Uhrzeigersinn.
- 2) Habt ihr alle Effekte ausgeführt, zieht ihr alle je 1 Gefolge-Karte vom Stapel.

**B: AKTIONS- PHASE:**

*reihum solange, **bis jeder 2 Züge hatte***

- ◆ Es beginnt die Person mit dem Startspieler-Marker.
- ◆ PLATZIERE 1 deiner Aktions-Marker auf einer Aktion am unteren Rand deines Tableaus, um entsprechende Aktion auszuführen. Jede Haupt-Aktion hat 2 Aktions-Felder.

Symbole: 2 + Ziehe 2 Karten  
2 ⇒ Bewege 2 Karten

Spiele 1 Karte  
Eroberer bzw. Befestige 1 Quelle

- ◆ VOR und NACH der Haupt-Aktion kannst du 1 - x FREIE Aktionen machen.

**HAUPT- Aktionen:**

**ZIEHE 2 KARTEN:**

ZIEHE 2 Gefolge-Karten vom Nachzieh-Stapel und NIMM sie auf die Hand.

**SPIELE 1 KARTE:**

auf einen Zeit-Slot

Handhabung erfolgt wie "vor dem Spiel".  
Generell: Auf jeder Kachel dürfen max. 2 Karten gleichzeitig liegen. Müsste eine weitere Karte auf eine Kachel mit 2 Karten gelegt werden, kommt die neue Karte auf die erste Karte LINKS davon, wo weniger als 2 Karten liegen.

Artefakte: Jede der 6 Arten darf max. 1-mal in deinem Gefolge liegen.

**BEWEGE 2 KARTEN:**

auf Zeit-Slots

BEWEGE 2 Karten auf deinem Tableau nun je 1 Position oder 1 Karte um 2 Positionen nach RECHTS.  
Die Bewegung NICHT auf Kachel beenden, wo bereits 2 Karten liegen. Du darfst aber darüber hinweg ziehen und die belegte Kachel zählt dann als 1 Position.  
Bewegst du 1 Karte über die Kachel ganz rechts hinaus, kommt die Karte in dein Gefolge.

Die Partie geht über mehrere Runden, bis mind. 1 der 3 Bedingungen für das Spielende erfüllt ist.

**VOR dem SPIEL:**

- ◆ Jeder Spieler spielt 1 Karte zu normalen Kosten von der Hand auf sein Tableau runter. Kosten = Karten abwerfen und Zeit-Slot wählen.
- ◆ Abgeworfen wird auf einen gemeinsamen offenen Ablage-Stapel.
- ◆ Die gespielte Karte kommt AUF die ZEIT-KACHEL, die zum Zeit-Slot (1 ... 5) PASST, der auf der Karte angegeben ist.
- ◆ Zeigt die Karte "0 Zeit", dann spiele sie direkt in dein Gefolge oberhalb deines Tableaus (das nennt man Beschwören).  
Hat eine Karte einen Sofort-Effekt (Blitz), DARF dieser nur jetzt beim Beschwören genutzt werden.

**Ablauf einer RUNDE (in Reihenfolge: A, B, C):**

**A: ZEIT- PHASE:**

*alle spielen gleichzeitig*

- 1) NEHMT alle die Zeit-Kachel, die aktuell NICHT auf eurem Tableau liegt und schiebt sie von LINKS ein. Die rechts heraus fallende Kachel hat ggf. Karten, die nun in freier Reihenfolge in eurem Gefolge landen.

**EROBERE  
1 QUELLE:**

- ◆ Um eine Quellen-Karte zu erobern, musst du eine bestimmte Anzahl an KREATUREN-Karten aus deinem Gefolge einsetzen. Dabei darfst die Quelle im allgemeinen Spielbereich erobern ODER eine Quelle von einem anderen Spieler.

- ◆ WÄHLE 1 - x Kreaturen-Karten in deinem Gefolge (ohne Aktivierungs-Pl.).
- ◆ Im allgemeinen Bereich muss die Gesamt-Stärke deiner Kreaturen HÖHER sein als der Stärke-Wert UNTEN LINKS auf der Quelle neben Symbol "I".
- ◆ KONTROLLIERT ein Mitspieler eine Quelle; muss zur Eroberung die Gesamt-Stärke deiner Kreaturen HÖHER sein, als die der Kreaturen unter der Quelle.
- ◆ NIMM eroberte Quelle und LEGE sie in dein Gefolge. Du kontrollierst sie nun. AKTIVIERE sofort den Eroberungs-Effekt rechts neben dem Symbol "I" auf der Quelle. Oft hat die Quelle OBEN einen Effekt für das Kontrollieren. LEGE die Kreaturen so unter die Quelle, dass der obere Teil sichtbar bleibt. Die EFFEKTE dieser Kreaturen sind nun **vorerst verloren**.
- ◆ Wurde eine deiner Quellen erobert, bleiben deine Kreaturen in deinem Gefolge und ihre Effekte gelten wieder.

**BEFESTIGE  
1 QUELLE:**

Du kannst eine von dir eroberte Quelle SICHERN.

- ◆ Die Gesamt-Stärke deiner Kreaturen muss HÖHER sein als die Stärke neben dem Symbol "II" auf der Quelle.
- ◆ SCHIEBE die Kreaturen vollständig unter die Quelle.
- ◆ AKTIVIERE sofort den Befestigungs-Effekt RECHTS neben dem "II"-Symbol auf der Quelle.

**0 - x FREIE AKTIONEN:****AKTIVIERE den FLAMMEN-EFFEKT:**

- ◆ WÄHLE 1 Karte / Quelle in deinem Gefolge, wo die FARBE der Flamme mit der Farbe der Zeit-Kachel übereinstimmt, die gerade NICHT auf deinem Tableau liegt.
- ◆ LEGE 1 Aktivierungs-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat auf die Flamme einer Karte, um ihren Effekt zu aktivieren.

**SCHIEBE KREATUREN UNTER eine von dir kontrollierte QUELLE:**

- ◆ Du darfst aus deinem Gefolge beliebig Kreaturen unter eine Quelle legen, die du kontrollierst. Es darf nur kein Aktivierungs-Marker auf den Kreaturen liegen.
- ◆ BEACHTE: Das BEFESTIGEN erfordert eine Haupt-Aktion.

**C: RUNDEN-  
ENDE:**

- ◆ Jeder Spieler prüft sein Hand-Limit von 10 und wirft ggf. Karten ab.
- ◆ Die beiden Aktions-Marker werden vom eigenen Tableau zurück genommen.
- ◆ Aktivierungs-Marker auf Karten/Quellen kommen in den allgemeinen Vorrat.
- ◆ Wer den Startspieler-Marker hat, gibt diesen nach LINKS.

**Spielende:**

- ◆ Wurde mind. 1 der folgenden 3 Bedingungen erfüllt, endet die Partie nach der aktuellen Runde.  
Das gilt auch, wenn die Bedingung ggf. dann nicht mehr erfüllt sein sollte.

- A) Der zentrale Vorrat an Siegpunkt (SP) - Markern ist aufgebraucht.
- B) Eine Person hat 12 Karten in ihrem Gefolge.  
Eroberte und befestigte Quellen zählen je als 2 Karten.  
Kreaturen unter Quellen zählen dabei NICHT.
- C) Alle verfügbaren Quellen wurden befestigt.

Sollte noch jemand SP erhalten, nimmt man diese aus dem Reserve-Vorrat.

**SCHLUSS-WERTUNG:**

- ◆ ZÄHLT eure SP zusammen:

- 1) SP-Marker, während der Partie erhalten
- 2) SP für Quellen (Angabe dort LINKS für erobert, RECHTS für befestigt)
- 3) SP für Karten im Gefolge und auch deren Wertungs-Effekte  
*inkl. Karten unter eroberten und befestigten Quellen*  
Aber Hand-Karten und solche auf dem Tableau zählen NICHT.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

*Patt: Es siegt der Beteiligte mit mehr befestigten Quellen.*

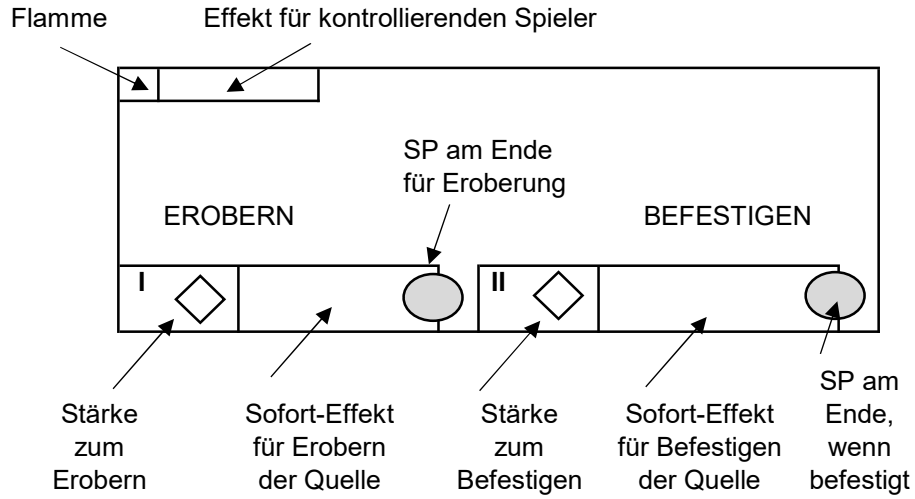
*Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

SONDER-EFFEKTE: Karten entfernen = aus Gefolge oder unter eroberten Quellen, besser nicht die letzte Karte (sonst kommt die Quelle in allg. Bereich zurück).  
Kosten-Rabatte = weniger Karten bzw. Zeit zahlen

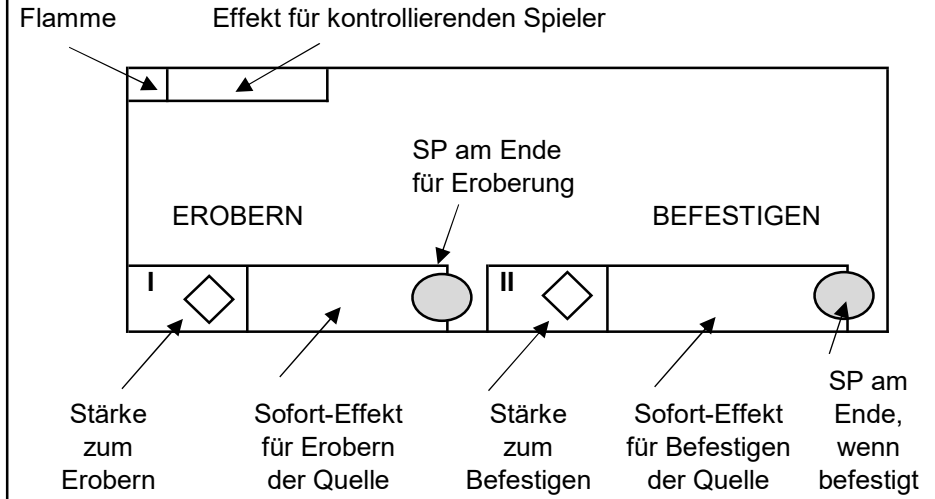
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.05.26

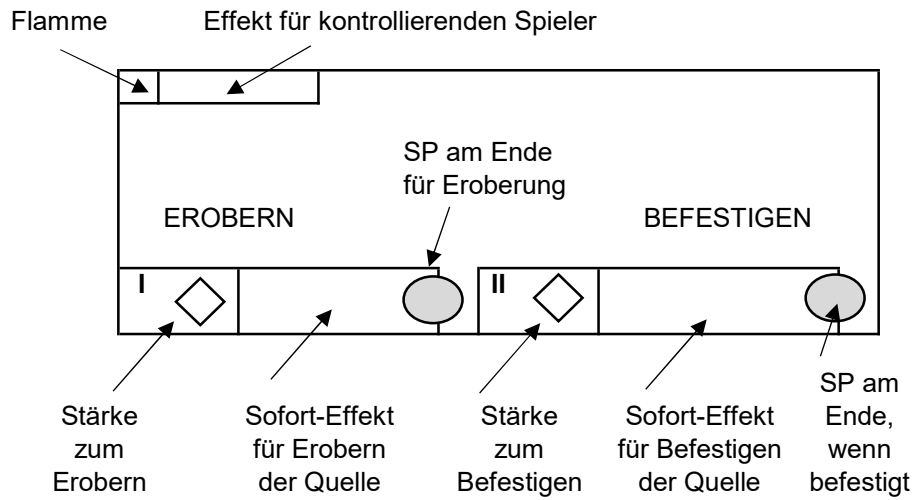
**Elemente einer QUELLE:**



**Elemente einer QUELLE:**



**Elemente einer QUELLE:**



**Elemente einer QUELLE:**

