

Es werden 2 Zeitalter zu je 4 Runden (zu zweit/dritt) gespielt, sonst 3 Runden.
Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

1) Runden-Vorbereitung:

- ◆ Deckt für jede der 3 Tavernen so viele Karten des aktuellen Zeitalters auf, wie Spieler am Spiel teilnehmen (zu zweit aber 3 Karten).
- ◆ Die Karten sind jeweils unterhalb der Tavernen-Plättchen in Reihe zu legen. Tavernen-Reihenfolge: Goblin (grün), Drache (rot), Pony (blau).

2) Gebote abgeben:

- ◆ Wählt gleichzeitig und geheim aus, welche Eurer 5 Münzen Ihr für jede der 3 Tavernen einsetzen wollt. Hoher Wert = bessere Auswahl.
- ◆ Legt verdeckt je 1 Münze auf die Tavernen-Abbildungen Eures Tableaus, legt die 2 übrigen Münzen verdeckt zum Goldsack.

3) Tavernen abhandeln:

- ◆ Jede der 3 Tavernen (von oben nach unten) ist wie folgt abzuhandeln:

a) **Alle Gebote der Spieler für die jeweilige Taverne aufdecken.**

Absteigende Wertigkeit der Münzen = Reihenfolge für Kartenauswahl.
Patt: Höherwertiger Juwel der Beteiligten entscheidet.

b) **In ermittelter Reihenfolge führt Ihr je 1 Zug wie folgt aus:**

➔ **Wähle 1 Karte der aktuellen Tavernen-Reihe und nimm sie.**

- ◆ Wenn **ZWERG** = lege sie zur eigenen Streitmacht (rechts am Tableau)
Für jede Klasse (zB Schmied) ist eine separate Spalte zu bilden.
Karten überlappend ablegen, dabei Rangabzeichen immer lesbar.
Je 1 Rangabzeichen jeder der 5 Klassen = 1 SET.

PRÜFE: Hast Du weniger HELDEN als SETs, musst Du 1 Helden rekrutieren (von einem beliebigen Kartenhalter nehmen).
Der Held wird einer passenden Spalte zugeordnet bzw. kommt andernfalls links neben Euer Tableau.
EFFEKT des Helden sofort ausführen, wenn vorhanden.

- ◆ Wenn **SUBVENTION** = Werte sofort 1 beliebige Deiner Münzen auf und lege die Aufwertungs-Karte in die Schachtel zurück.

- WENN "Münzen aufwerten" vorkommt:
- ◆ Wähle 1 Deiner Münzen (egal, ob offen/verdeckt) und decke sie ggf. auf. Addiere den Wert der Aufwertungs-Karte dazu.
 - ◆ Wirf die Münze ab und nimm aus der Schatzkammer 1 Münze im Wert der aufgewerteten Summe.
Die GRÜNE 3 (Münze) darf man NICHT aufwerten.
 - ◆ Lege die neue Münze an den Platz, wo zuvor die alte Münze lag. War sie verdeckt, wird die neue Münze auch verdeckt.

Hast Du die Münze mit Wert "0" / GRÜNE 3 zur Taverne gelegt, MUSST Du nun:



MÜNZEN TAUSCHEN

- ◆ Dazu deckst Du die 2 Münzen am Goldsack auf und addierst die Werte.
- ◆ Höhere Münze abwerfen:
Kupfer-Münzen (0, 2, 3, 4, 5) = aus dem Spiel geben
Gold-Münzen = in entspr. Halterung der Schatzkammer stecken
Grüne 3 = nicht abwerfen sondern die andere Münze abwerfen.
- ◆ Nimm 1 Münze aus der Schatzkammer, die der zuvor ermittelten Summe entspricht. Nicht vorrätig? Nächsthöhere / nächsttiefere verfügbare nehmen.

c) **JUWELEN AUSTAUSCHEN:**

- ◆ Gab es zuvor ein Patt bei der Reihenfolge-Bestimmung, tauschen alle beteiligten Spieler ihre Juwelen.

Beteiligte

- | | |
|---|---|
| 2 | Beide Beteiligte tauschen ihre Juwelen. |
| 3 | Die 2 Beteiligten mit höchstem und niedrigstem Juwel tauschen diese. |
| 4 | Die 2 Beteiligten mit höchstem und niedrigstem Juwel tauschen diese UND die beiden anderen Beteiligten mit zweithöchstem und zweitniedrigstem Juwel tauschen. |
| 5 | wie zu viert |

Das **GOLDENE JUWEL** wird **NIE** getauscht. Der Spieler mit diesem Juwel wird beim Ermitteln der Tausch-Partner ignoriert.

- ◆ Falls noch eine der Tavernen nicht abgehandelt ist, weiter mit Phase 3a.

4) Münzen zurücknehmen:

- ◆ Nehmt Eure Münzen von den Tavernen und Eurem Goldsack auf die Hand. Sind nun 4 / 8 Runden (zu zweit/dritt) bzw. 3 / 6 Runden gespielt, erfolgt die Zwischen-Wertung / Schluss-Wertung. Ansonsten: Nächste Runde starten.

ZWISCHEN-WERTUNG:

- ♦ PRÜFT **jede** Klasse in Reihenfolge rot, grün, orange, lila, blau. Das sind Krieger, Jäger, Minenarbeiter, Schmied, Entdecker.



Welcher Spieler hat jeweils die meisten Rangabzeichen in seiner Streitmacht?
 MEISTE = Entsprechende AUSZEICHNUNGS-Karte nehmen UND Effekt ausführen. Danach links neben das Tableau ablegen.
Patt: Karte wird nicht vergeben.

SPIELENDEN + SCHLUSS-WERTUNG:

- ♦ Notiert die SP auf dem Wertungs-Block.

1) Rang-Abzeichen und Mut-Werte:

- Mutwerte (Zahlen im Rang) der Krieger (rot) = SP. Wer die meisten Rangabzeichen hat (Patt: Jeder Beteiligte), erhält noch extra so viele SP wie der Wert seiner wertvollsten Münze.
- Anzahl der Rangabzeichen der Jäger (grün) zählen. Die Tabelle auf dem Truppentableau zeigt die SP an (zB 8 Abzeichen = 64 SP).
- Anzahl der Rangabzeichen der Minenarbeiter (orange) zählen. Dann Mutwerte addieren. Beide Summen multiplizieren = SP.
- Anzahl der Rangabzeichen der Schmiede (lila) zählen. Die Tabelle auf dem Truppentableau zeigt die SP an (zB 8 Abzeichen = 52 SP).
- Mutwerte (Zahlen im Rang) der Entdecker (blau) addieren = SP.

2) Eure Helden links am eigenen Tableau bringen SP:

THRUD: 13 SP SKAA: 17 SP
 GRID: 7 SP ULINE: 9 SP
 ASTRID: Höchste eigene Münze = SP wie Münzwert
 DWERG-Brüder: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 = 13 / 40 / 81 / 108 / 135 SP.

- 3) SP für Münzen:** Addiert die Werte Eurer Münzen = SP wie Summe. Das Goldene Juwel bringt 3 Extra-SP.

SIEGER: Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnen.

ULINE: Da m.E. zu stark, entscheidet Euch, ob Uline im Spiel sein soll.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.08.21

Effekte der AUSZEICHNUNGS-Karten:

- Krieger (rot): ♦ Werte 1 Münze Deiner Wahl auf. Addiere +5 zu ihrem Wert.
- Jäger (grün): ♦ Tausche Deine Kupfermünze im Wert "0" gegen "grüne 3" aus. Die "0" kommt in die Schachtel.
- Minenarbeiter (orange): ♦ Tausche Deinen Juwel sofort in den Goldjuwel.
 ♦ Der bisherige Juwel kommt in die Schachtel.
- Schmied (lila): ♦ Nimm sofort die Auszeichnungskarte mit 2 Rangabzeichen und lege sie in Deine Streitmacht.
 ♦ Prüfe, ob ein Held rekrutiert werden muss.
- Entdecker (blau): ♦ Ziehe sofort 3 Karten vom Stapel des 2. Zeitalters.
 ♦ Schau sie Dir an und behalte 1 davon, die zur Streitmacht kommt. Mische die 2 übrigen Karten im Stapel unter.
 ♦ Prüfe, ob ein Held rekrutiert werden muss.
 ♦ Wird diese Auszeichnungskarte nicht vergeben, legt man oberste Karte des 2. Zeitalters unbesehen in die Schachtel.

HELDEN:

- YLUD: Lege YLUD zunächst links von Deinem Tableau ab. Am Ende von Zeitalter 1 (vor Zwi.-Wertung) kannst Du sie als Joker zu einer Klasse zuordnen. Am Ende von Zeitalter 2 darfst Du sie neu zuordnen. Prüfe beim Hinlegen, ob ein Held rekrutiert werden muss. YLUD hat Mut-Wert 1 (orange), 7 (rot), 11 (blau) bzw. 1 Rang-Abzeichen mehr bei entsprechender Zuordnung zu Jäger (grün) oder Schmiede (lila).
- THRUD: Lege THRUD sofort in Deine Streitmacht (Joker bei Klassen). Prüfe beim Hinlegen, ob ein Held rekrutiert werden muss. Vor der Schlusswertung wird THRUD links neben Dein Tableau gelegt.
- GRID: Sofort musst Du 1 Deiner Münzen aufwerten.
- ULINE: Sofort nimmst Du die Münzen aus Deinen Tavernen-Feldern und dem Goldsack zurück. Ab sofort gilt für Dich:
 In Phase 2 "Gebote abgeben" legst Du keine Münzen aus. Wurden die Gebote aufgedeckt für eine entspr. Taverne, wählst Du 1 Münze und legst sie offen zur Auswertung bei der aktuellen Taverne. Um Münzen zu tauschen zeigst Du 2 Münzen vor und addierst ihre Werte. Die erhaltene Münze ist sofort einsetzbar.
 Wertest Du 1 Münze aus der Hand auf, nimmst Du die neue Münze wieder auf die Hand.
- DAGDA: Sofort beim Hinzufügen zur Streitmacht musst Du je die oberste Karte von 2 Klassen abwerfen (oberst = zuletzt hinzugefügt). Ist oberste Karte ein Held, ist die Klasse tabu. Nur bei Zwergenabwurf gibt es DAGDA.
- BONFUR: wie Dagda, aber nur 1 Karte abwerfen
- HOURYA: Du musst bereits >= 5 Rangabzeichen bei den Entdeckern (blau) haben, um HOURYA rekrutieren zu können.
- IDUNN: IDUNN und jedes Entdecker-Rangabz. bringt +2 Mut-Werte.