

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und gewinnt / verliert gemeinsam.

Ablauf eines Zuges:

1) Alle Würfel werfen und einsetzen:

wenn Würfel vorhanden sind

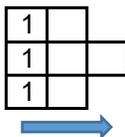
- ♦ Würfel mit allen auf Deiner Heldentafel liegenden Würfeln UND platziere davon mind. 1 Würfel EINER Augenzahl ...
 - A auf einem passenden der 4 GEBIETE
 - B ODER auf einem ausliegendem FEIND
 - C ODER auf dem STRUDEL DER ERINNERUNG
- ♦ Sind noch Würfel übrig, MUSST Du diese alle erneut werfen und wie zuvor damit verfahren. Dabei kann das Zielobjekt auch ein anderes sein als zuvor.
- ♦ JEDERZEIT darfst Du Dich mit Deinen Mitspielern beraten. Erfolgt keine Einigung, entscheidet der aktive Spieler.

MERKE: Zurückerhaltene Würfel können immer erst im NÄCHSTEN Zug verwendet werden.

A: GEBIETE *Hier sind nur die A-Seiten erläutert*

WÜSTE

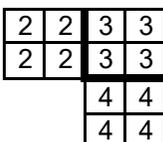
Sie hat 3 Abschnitte. Ist 1 Abschnitt komplett mit Einsen belegt, ist die Teilaufgabe nun erfüllt, womit Ihr 1 der 3 Würfel auf den 2. Abschnitt verschiebt. Die übrigen Würfel kommen sofort zu ihren Besitzern zurück auf die Heldentafeln. Nun muss erneut von den Spielern am 1. Abschnitt platziert werden.



Wurde auf diese Weise 3-mal der 1. Abschnitt gefüllt, liegen nun 3 Würfel auf dem 2. Abschnitt und Ihr versetzt 1 Würfel davon auf den 3. Abschnitt. Die übrigen Würfel kommen sofort zu ihren Besitzern zurück auf die Heldentafeln. Die Aufgabe ist ERFÜLLT und Ihr platziert 1 Machtstein auf der Abenteuer-Tafel. Der Würfel auf dem 3. Abschnitt verbleibt dort bis zum Ende. Die WÜSTE steht wieder bereit für neue Platzierungen.

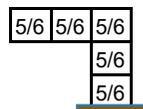
FESTUNG

Es gibt 3 Teilaufgaben mit je 4 Feldern. Sind alle Felder einer Teilaufgabe belegt, wird deren Barriere entfernt, die Würfel kommen auf die Heldentafeln ihrer Besitzer. Sind alle 3 Teilaufgaben erfüllt, platziert Ihr 1 Machtstein auf der Abenteuer-Tafel und die 3 Barrieren werden wieder gesetzt. Die FESTUNG steht wieder bereit für neue Platzierungen.



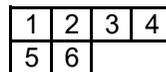
WALD

Hier sind nur die Werte "5" und "6" in beliebiger Folge einsetzbar. Wurden alle Felder bis zum Grenzstab belegt, dürft Ihr nun 1 Machtstein auf Eure Abenteuer-Tafel platzieren. Die Würfel kommen sofort zu ihren Besitzern zurück auf die Heldentafeln und der Grenzstab zieht aufs nächste Feld voran. Der WALD kann erneut genutzt werden.



EISHÖHLE

Hier gibt es keinen Machtstein zu verdienen, aber Belohnungen. Pro Wurf darf 1 Würfel gesetzt werden auf ein beliebiges freies Feld (1 ... 6). Sobald 4 Würfel (egal wo) ausliegen, dürft Ihr entscheiden, ob jetzt die BELOHNUNG erfolgen soll ODER ob Ihr weiter sammelt.



Belohnung bei 4 Würfeln: Wollt Ihr die Belohnung, erhält jeder Spieler mit mind. 1 Würfel in der Eishöhle genau 1 BONUS-WÜRFEL aus der Eishöhle. Bonus-Würfel kommen auf die Heldentafeln der Spieler und sind im nächsten Zug dieser Spieler genau 1-mal einsetzbar. Setzt man in der Eishöhle Bonus-Würfel ein, um Bonuswürfel zu erhalten, werden eingesetzte Bonus-Würfel nicht mit verteilt.

Belohnung bei 5 Würfeln: Zusätzlich zu den Bonus-Würfeln dürft Ihr 1 ausliegenden Feind gratis entfernen.

Belohnung bei 6 Würfeln: Zusätzlich zu den Bonus-Würfeln und 1-mal Feind besiegen dürft Ihr 1 beliebigen Schadensmarker auf "0" zurücksetzen.

IMMER: Nach erfolgten Belohnungen kommen in der Eishöhle platzierte Würfel zu den Spielern auf ihre Heldentafeln zurück. Die EISHÖHLE ist wieder verfügbar.

B: FEINDE BESIEGEN *Hier sind keine "besonderen" Feinde mit dabei.*

- ♦ Platziere mind. 1 Würfel EINER Augenzahl auf GENAU 1 ausliegenden Feind. Erreicht die Augensumme mind. 6*, ist der Feind besiegt und die Würfel kommen auf die Heldentafeln der beteiligten Spieler zurück. Es ist möglich, Würfel auf dem Feind liegen zu lassen und spätere Spieler fügen 1 - x Würfel hinzu.

- ♦ Ist der Feind BESIEGT, kommt er sofort offen auf den Ablagestapel.

*Es gibt einen Helden, der schon mit 4 Augen genau 1 Feind besiegt.

C: STRUDEL DER ERINNERUNG

- ◆ Setzt ein Spieler hier 1 - x Würfel EINER Augenzahl ein, ENDET sein Zug sofort, auch wenn er noch Würfel übrig hat.



Sind dort nun Würfel mit **Augensumme 10 u.m.**, kommen alle
 → Würfel auf dem "Strudel der Erinnerung" zu ihren Besitzern auf Heldentafeln zurück, ebenso evtl. vorhandene Würfel vom "Strudel des Vergessens".
 → Bonus-Würfel zur Eishöhle zurück.
 → Verbündeten-Würfel** zum aktiven Spieler (das sind in Partien zu zweit/dritt verwendete Würfel einer zusätzlichen Farbe).

2) Oberste Feinde-Karte aufdecken und Angriffe durchführen:

- ◆ Du MUSST die oberste Feinde-Karte aufdecken. Wurde der "Meister der Schatten" aufgedeckt, dann siehe hier. Andernfalls erfolgt der Angriff der Feinde in 2 Phasen:
 - 1) Ist RANG des neuen Feindes HÖHER als 1 - x offen ausliegende Feinde, greifen die betreffenden (im Rang niedrigere) Feinde erneut ihre Gebiete an.
 - 2) Nun greift der NEUE Feind selbst an, wozu man ihn an sein farblich passendes Gebiet legt. Jeder Feind hat eine individuelle Art, seinen Angriff durchzuführen.
- Wüsten-Feinde: NUR vom 1. Abschnitt 1 Würfel entfernen und auf den "Strudel des Vergessens" legen (wenn möglich). Kann dort kein Würfel entfernt werden, erhält die Wüste 1 Schaden.
- Festungs-Feinde: Von JEDEM Abschnitt (2 / 3 / 4) 1 Würfel entfernen (wenn möglich) und auf "Strudel des Vergessens" legen. Kann gar kein Würfel entfernt werden, erhält die Festung 1 Schaden.
- Wald-Feinde: Vom Waldpfad muss eine "5" und eine "6" Eurer Wahl entfernt werden (wenn möglich). Evtl. Lücken werden danach zusammengeschoben. Entfernte Würfel kommen auf "Strudel des Vergessens". Kann gar kein Würfel entfernt werden, erhält der Wald 1 Schaden.

Eishöhlen-Feinde: Es ist der Würfel mit der höchsten Zahl zu entfernen. Der entfernte Würfel kommt auf "Strudel des Vergessens". Kann kein Würfel entfernt werden, erhält die Eishöhle 1 Schaden.

- ◆ **Nach dem Angriff bleibt der neue Feind liegen.**

SONDERFALL: Der "Meister der Schatten" wurde aufgedeckt.

- ALLE schon an Gebieten liegende Feinde greifen sofort ihr Gebiet an.
- Der Meister greift nun auch selbst an. Dazu würfelst Du den GROSSEN WÜRFEL und fügst dem entsprechenden Gebiet 2 Schaden zu. Zeigt der Würfel jedoch 4 Gebiete, erhält jedes Gebiet 1 Schaden. Kein Gebiet angezeigt = kein Effekt.
- Die Karte des "Meister der Schatten" wird verdeckt wieder in den Stapel der Feinde eingemischt.

Spielende:

-  Ihr **SIEGT**, wenn Ihr alle erforderlichen Felder Eurer Abenteuer-Tafel mit Machtsteinen befüllt habt.
-  Ihr **VERLIERT**, wenn in 1 der 4 Gebiete der Schädel auf dem letzten Loch ankommt. Ihr verliert auch, wenn zu Beginn eines Zuges KEIN Spieler mehr Würfel zum Einsetzen besitzt.

**Verbündeten-Würfel von gelösten Aufgaben kommen zum AKTIVEN Spieler.