

THE ARRIVAL

SPIELREGELN

Von Martin Wallace

Für 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahren / ca. 75 - 90 min



HINTERGRUND

In einer längst vergessenen Zeit herrschen die sagenhaften und grausamen Fomori über Érin, die grüne Insel. Sie huldigen ihrem König Balor, der von einer düsteren Insel im Norden die Menschen Érins mit eiserner Hand knechtet. Alte Wege und Reste vergangener Siedlungen übersähen das Antlitz der Insel, die viele Generationen später Irland heißen wird. Vier mächtige Stämme erreichen die Insel und trachten danach, dauerhaft Fuß zu fassen. Doch das ruft die Fomori auf den Plan...

Wer wird letztlich die Oberhand behalten und die Geschicke der Insel für die nächsten Jahrhunderte lenken?

MATERIAL

1 Spielregel

1 Spielplan



Ort



Hafenort



Provinz



Burgenorte
(auf Balors Insel)



Verbindung



68 Bauscheiben - 17 je Spielfarbe (rot, grün, blau, gelb)



8 Blocker - 2 je Spieler



4 Stammeskarten

1 x Fir Bolg (rot), 1 x Muiñtir Nemid (grün),

1 x Mil Éspaine (blau), 1 x Tuath Dé (gelb)



1 Startspielerkarte (deu/eng)
mit Übersicht der Ertragsphase



4 Übersichtskarten
(2 x deu, 2 x eng)



1 Rundenstein



4 Burgen Balors



50 Fomori

32 Sineach,

12 Athach,

6 Monghfinn



20 Schwerter

(1 Plättchen = 1 Schwert)



12 Schilde



30 Taktikplättchen



54 Ertragskarten

Oberer Abschnitt

Mittlerer Abschnitt

Unterer Abschnitt



SPIELVORBEREITUNG

1) Die **Bauscheiben**, **Schwerter** und **Schilde** werden neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.

2) Die **Taktikplättchen** werden verdeckt gemischt und zum allgemeinen Vorrat gelegt. Davon werden 6 Plättchen zufällig aufgedeckt.

3) Der **Rundenstein** wird auf die 1 des **Rundenanzeigers** gesetzt.

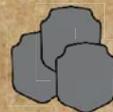
4) Die 4 **Burgen Balors** werden offen auf die vier Burgenorte auf Balors Insel im Norden gesetzt.

5) Die **Fomori** werden verdeckt gemischt und zum allgemeinen Vorrat gelegt. Davon werden 4 **Fomori** zufällig gezogen und offen auf die direkt mit den Burgenorten verbundenen Orte auf der Hauptinsel gelegt.

6) Jeder Spieler wählt einen der vier Stämme, wird dessen Stammesführer und erhält die zugehörige **Stammeskarte**, 2 **Blocker** und 3 **Bauscheiben**. Die **Übersichtskarten** werden nach Bedarf ebenfalls bereit gelegt.

Bsp.: Mil Éspaine mit Startspielerkarte

1



5



7) Die **Ertragskarten** werden gemischt und auf drei etwa gleichgroße verdeckte Kartenstapel verteilt.

8) Der Startspieler wird zufällig ermittelt. Er erhält die **Startspielerkarte**.

9) Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Stammesführer im Uhrzeigersinn eine Bauscheibe auf einen freien Hafenort seiner Wahl.

10) Jeder Spieler stellt als **Punkteanzeiger** eine Bauscheibe auf die 0 der **Korruptionsleiste** und eine auf die 4 der **Ruhmepunkteleiste**.

6



7



8



6



2



WICHTIGE BEGRIFFE

Befestigungen

Im Spiel legen die Spieler die Bauscheiben auf unbesetzte Orte, um diese zu befestigen, oder auf bereits liegende eigene Bauscheiben, um die Befestigung auszubauen.



1 Bauscheibe ist ein *Ait* (Lager)



2 Bauscheiben sind ein *Broch* (Turm)



3 Bauscheiben sind ein *Caer* (Festung)

Ein befestigter Ort verfügt auch immer über die vorherige Ausbaustufe der Befestigung; ein *Broch* hat auch einen *Ait*; ein *Caer* hat auch einen *Broch* und einen *Ait*.

Fomori und Balor

Es gibt vier Bedrohungen in diesem Spiel. Zum einen König Balor, der von seinen Burgen aus agiert und zum anderen drei dämonische Völker. Gemeinsam versuchen sie die Stämme der Spieler zu überrennen, zu korrumpieren und das Land einzunehmen.

Sineach - Ein Volk von hungrigen Kannibalen. Sie haben Stärke 1 und geben 1 Ruhm.



Athach - Ein Volk von griesgrämigen Riesen. Sie haben Stärke 2 und geben 3 Ruhm.



Monghfinn - Ein Volk von niederträchtigen Dunklen Druiden. Sie haben Stärke 3 und geben 6 Ruhm.



Burg Balors - Burgen des Königs Balor, von welchen die Fomori ausströmen um das Land einzunehmen. Sie haben Stärke 4 und geben 10 Ruhm.



Punkteleisten

Die Ruhmespunkt- sowie Korruptionsleiste sind nach oben unbegrenzt. Bei Überschreiten gilt es, die Punkte anderweitig festzuhalten. Die Spieler dürfen nicht unter 0 fallen. Sollten sie keine Ruhmes- oder Korruptionspunkte haben, können sie diese auch nicht ausgeben oder verlieren.

SPIELUEBERSICHT UND ZIEL

Jeder Spieler verkörpert einen Stammesführer. Ob nun die furchtlosen *Fir Bolg* (rot), die tapferen *Muintir Nemid* (grün), die wehrhaften *Mil Éspaine* (blau), oder die geschickten *Tuath Dé* (gelb) – alle versuchen sich auf der mythischen Insel Érin auszubreiten, die dämonenartigen Fomori zurückzudrängen und dabei gleichzeitig die anderen Stämme in ihrem Expansionsdrang zu behindern.

Dabei sehen sie sich einem Dilemma gegenüber: Wollen sie sich rasch ausbreiten, dadurch aber die Macht der Fomori stärken oder behutsamer vorgehen und die schrecklichen Fomori auf Distanz halten?

Die Stämme erhalten während des Spiels Ruhmes- und Korruptionspunkte ohne vor dem Spielende zu wissen, welcher der beiden Werte für den Sieg entscheidend ist.

Strömen zu viele Fomori auf die Insel ein, so endet das Spiel vorzeitig und es gewinnt häufig der Stammesführer, der die wenigsten Korruptionspunkte hat.

Andernfalls endet das Spiel nach Ablauf von 4 bis 6 Runden (abhängig von der Spielerzahl) und es gewinnt oftmals der Stammesführer mit den meisten Ruhmespunkten.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden (siehe Spielende). Jede Runde besteht aus **zwei Phasen**, die in der folgenden Reihenfolge durchlaufen werden: (A) **Ertragsphase** und (B) **Aktionsphase**.

A) Ertragsphase

In der Ertragsphase ziehen die Stammesanzführer Ertragskarten und bestimmen welche Erträge sie erhalten.

A.1) Ertragskarten ziehen

Beginnend mit dem Startspieler, nimmt reihum jeder Stammesanzführer von einem beliebigen der Kartenstapel die oberste Ertragskarte und legt sie unbeschrieben verdeckt vor sich ab.

Das Symbol auf der Kartenrückseite gibt Aufschluss darüber, welche Erträge auf der Vorderseite vermehrt vorkommen.



vermehrt
Bauscheiben



vermehrt
Schwerter &
Schilde



vermehrt
Ruhmespunkte &
Taktikplättchen

Dies wird drei weitere Male wiederholt, so dass jeder Spieler 4 verdeckte Ertragskarten nebeneinander vor sich liegen hat.

Wichtig: Ist einer der drei Kartenstapel aufgebraucht, werden sofort alle abgeworfenen Ertragskarten zusammen mit den verbleibenden Kartenstapeln gemischt. Aus diesen werden drei neue etwa gleich große verdeckte Kartenstapel gebildet.

A.2) Ertragskarten aufdecken & Abschnitte blocken

Jede Ertragskarte zeigt in drei Abschnitten (Oben, Mitte oder Unten) die möglichen Erträge, die der Stammesanzführer in dieser Runde erhalten kann. Dazu muss er aber ohne über alle Informationen zu verfügen, Abschnitte blockieren. Die gewählten Abschnitte sind auf allen seinen Ertragskarten in dieser Runde gesperrt, auch auf den noch verdeckten und bringen keine Erträge.

Jeder Stammesanzführer deckt seine **ersten beiden Karten** auf und wählt für sich einen Kartenabschnitt. Diesen markiert er auf seiner ersten Ertragskarte mit einem **Blocker**.

Nun deckt jeder Stammesanzführer seine **dritte Karte** auf und wählt einen der beiden noch verbliebenen Kartenabschnitte. Diesen markiert er auf seiner ersten Ertragskarte mit dem anderen **Blocker**.

Schließlich deckt jeder Stammesanzführer noch seine letzte, **vierte Karte** auf:

Der verbleibende, nicht gesperrte Abschnitt ist der Abschnitt, dessen angezeigte Erträge auf allen vier Karten in dieser Runde für den Stammesanzführer gelten.



Hinweis: Das Aufdecken der Ertragskarten und das Setzen der Blocker kann grundsätzlich gleichzeitig erfolgen; sollte ein Spieler darauf bestehen, sind die Blocker reihum, beginnend mit dem Startspieler zu setzen.

Strategie: Der obere Abschnitt enthält in der Regel die meisten Erträge an Bauscheiben, Schwerter, Schilde, Taktikplättchen und Ruhmespunkte, bringt aber auch die meisten Fomori und somit Korruptionspunkte mit sich; der untere Abschnitt liefert die wenigsten Bauscheiben, Schwerter, Schilde, Taktikplättchen und Ruhmespunkte, hat aber auch deutlich weniger Fomori und somit Korruptionspunkte.

A.3) Ertragskarten auswerten

Beginnend mit dem Startspieler nehmen sich die Stammesführer reihum die auf dem offenen Abschnitt angezeigten Erträge gemäß ihrer Ertragskarten in folgender Reihenfolge und legen sie in ihren Stammesvorrat.

a) Ruhmespunkte

Die Stammesführer erhalten nacheinander die angezeigten Ruhmespunkte.



Beispiele:



1 Ruhmespunkte



2 Ruhmespunkte
für jeden *Broch*
bzw. *Caer*



3 Ruhmespunkte
für jedes *Caer*

b) Bauscheiben, Schwerter und Schilde



Die Stammesführer erhalten Bauscheiben, Schwerter und Schilde entsprechend der Summe der Ziffern auf den jeweiligen Symbolen.



Hinweis: Sollten nicht ausreichend Schwerter oder Schilde im allgemeinen Vorrat vorhanden sein, teilt der Startspieler reihum die vorhandenen einen nach dem anderen an die Stammesführer, die welche erhalten, aus, beginnend bei sich selbst. Sie sind in ihrer Anzahl und Verfügbarkeit begrenzt. Die Anzahl der Bauscheiben ist beschränkt. Sollten nicht ausreichend eigene Bauscheiben im allgemeinen Vorrat vorhanden sein, erhält man die verbleibenden; die restlichen verfallen.

c) Fomori & Korruptionspunkte verteilen

Die Stammesführer erhalten Fomori und in gleicher Höhe Korruptionspunkte entsprechend der Summe der Ziffern auf dem Symbol.



Die Fomori darf sich der Stammesführer nicht ansehen, sie bleiben vorläufig für alle geheim.

Hinweis: Sollten nicht ausreichend Fomori im allgemeinen Vorrat vorhanden sein, werden die offenen Fomori in der Ablage alle verdeckt und gemischt und dann in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, bevor sich die Spieler wieder welche nehmen. Sollten dennoch zu wenig Fomori vorrätig sein, wird ein Fomori nach dem anderen reihum (beginnend beim Startspieler) ausgeteilt.

Beispiel: So bedeutet beispielsweise ein Fomori-Symbol mit der Ziffer 2, dass sich der Spieler zwei Fomori nimmt und seine Korruptionsscheibe auf der Korruptionsleiste zwei Punkte vorrückt.



d) Taktikplättchen nehmen

Die Stammesanzführer nehmen sich entsprechend der Summe der Ziffern auf dem jeweiligen Symbol Taktikplättchen aus der offenen Auslage.



Mehr als diese offenen 6 Plättchen stehen einem Stammesanzführer in einer Runde nicht zur Verfügung. Nachdem ein Stammesanzführer seine Taktikplättchen genommen hat, werden diese für den nächsten Stammesanzführer wieder auf 6 offene Taktikplättchen ergänzt.

Hinweis: Sollten nicht ausreichend Taktikplättchen im allgemeinen Vorrat vorhanden sein, werden die bereits genutzten verdeckt gemischt und dann in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Sollten dennoch nicht ausreichend Taktikplättchen vorhanden sein, ist die Auswahl solange geringer.

e) Ertragskarten ablegen

Die Stammesanzführer werfen alle vor ihnen liegenden Ertragskarten ab.

B. Aktionsphase

In der **Aktionsphase** können die Stammesanzführer die Erträge einsetzen um ihren Stamm zu vergrößern und die Fomori auszubreiten oder zurückzudrängen.

Beginnend beim Startspieler führt jeder Stammesanzführer reihum genau **zwei** Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus, dabei dürfen sie zwei verschiedene oder zweimal dieselbe Aktion durchführen.

Dies wird solange fortgesetzt, bis alle Stammesanzführer die **Aktion: PASSEN** gewählt haben.

Ausnahme: Zu Beginn der Aktionsphase der ersten Runde des Spiels (und nur dann) führen die Stammesanzführer nur **eine** Aktion durch.

Die Aktionen sind:

- **BEFESTIGUNG BAUEN**
- **SCHILD PLATZIEREN**
- **FOMORI AUSBREITEN**
- **FOMORI ZURÜCKDRÄNGEN**
- **PASSEN**

Zusätzlich kann ein Stammesanzführer in seinem Zug vor, zwischen oder nach seinen Aktionen, folgende Plättchen einsetzen. Dies gilt nicht als Aktion.

- **TAKTIKPLÄTTCHEN EINSETZEN**
- **BURG-TROPHÄE EINSETZEN**

Aktion: BEFESTIGUNG BAUEN

Der Stammesanzführer vergrößert sein Einflussgebiet durch die Befestigung eines neuen Ortes oder verstärkt einen Ort um besser gegen Angriffe geschützt zu sein.



Der Stammesanzführer nimmt eine Bauscheibe aus seinem Stammesvorrat und legt diese

- auf einen unbesetzten Ort, der mit einem **eigenen** befestigten Ort verbunden ist.
- ODER
- auf einen unbesetzten Ort, der mit einem befestigten Ort eines **anderen** Stammesanzführers verbunden ist. Dafür muss er über 2 Ruhmespunkte verfügen, die er verliert (*Außenposten*).

ODER

- auf einen unbesetzten **Häfenort**, sofern er über einen eigenen befestigten Hafenort verfügt.

ODER

- auf einen **eigenen Áit** bzw. *Broch*. Dieser Ort ist nun mit einem *Broch* bzw. *Caer* befestigt.

Wichtig: Auf Balors Insel können die Stammesführer nicht bauen.

Hinweis: Ein Stammesführer kann auf Orte gebaute Bauscheiben nicht einfach so wieder entfernen. Das können nur Fomori.

Aktion: SCHILD PLATZIEREN

Der Stammesführer schützt alle Befestigungen einer Provinz und hilft so die Bedrohung durch die Fomori besser abwenden zu können.



Der Stammesführer nimmt ein Schild aus seinem Stammesvorrat und legt es in eine Provinz, in der er mindestens eine Befestigung hat.

In einer Provinz dürfen nie mehr als 3 Schilde liegen.

Die Schilde schützen **alle** Orte einer Provinz vor den Angriffen der Fomori.

Aktion: FOMORI AUSBREITEN

Die Bedrohung breitet sich aus und zersetzt die Moral der Stämme.

Der Stammesführer bestimmt einen Ort, der mit einem von Fomori besetzten Ort oder



einer Burg Balors verbunden ist und nimmt so viele verdeckte Fomori aus seinem Stammesvorrat, wie

- gegebenenfalls Schilde in der Provinz des Ortes liegen
- UND
- gegebenenfalls Bauscheiben auf dem Ort sind
- UND
- einen weiteren.

Der Stammesführer legt einen Fomori in den ausgewählten Ort und deckt ihn auf. Alle weiteren Fomori legt er verdeckt zusammen mit den („zerschmetterten“) Schilden aus der Provinz und den („zerstörten“) Bauscheiben vom Ort zurück in den allgemeinen Vorrat.

Die Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn man genug Fomori dafür im Stammesvorrat hat. Die Aktion darf also **nicht nur teilweise** erfolgen. So wäre eine Zerstörung von Schilden und/oder Befestigungsstufen ohne darauf folgende Besetzung eines Ortes nicht zulässig.

Beispiel: Der Stammesführer der Tuath Dé wählt die Aktion: FOMORI AUSBREITEN. Die Fomori besetzen zu diesem Zeitpunkt einen Ort, der an einen Ort angrenzt, den der Stammesführer der Fir Bolg durch ein Caer (3 Bauscheiben) befestigt hat. Diesen möchte der Stammesführer der Tuath Dé angreifen. Er braucht für diese Aktion vier Fomori: drei um die drei Befestigungsstufen (Caer, Broch und Áit) zu zerstören und einen um den frei gewordenen Ort zu besetzen.



Weiteres Beispiel: wie oben, nur dass sich in der Provinz, in der sich der angegriffene Ort befindet noch zwei Schilde befinden. In diesem Falle müsste der Stammesführer sechs Fomori aufwenden: zwei für die beiden Schilde, drei um die drei Befestigungsstufen zu zerstören und einen um den frei gewordenen Ort zu besetzen.

Noch ein Beispiel: Der Stammesführer der Mil Éspaine möchte einen Fomori auf einen unbefestigten Ort setzen, der direkt mit einem von einem anderen Fomori besetzten Ort verbunden ist. Da der vorgesehene Ort unbefestigt ist und sich auch keine Schilde in dieser Provinz befinden, legt der Stammesführer den Fomori einfach dort ab und dreht ihn um.

Wichtig: Die letzte Befestigung eines Stammesführers auf der Insel (egal ob *Ait*, *Broch* oder *Caer*) kann nicht zerstört werden und darf daher nicht gewählt werden.

Hinweis: Es ist möglich, mit dieser Aktion einen Ort auszuwählen, auf dem der Stammesführer eine eigene Befestigung hat.

Fomori können sich nicht von einem Hafenort aus auf andere Hafenorte ausbreiten.

Aktion: FOMORI ZURÜCKDRÄNGEN

Die Stämme wehren sich gegen die Dämonen und kämpfen um Gebiete und Ruhm.



Der Stammesführer wählt einen von Fomori besetzten Ort oder eine Burg Balors und nimmt so viele Schwerter aus seinem Stammesvorrat, wie sie der Stärke des Fomori oder der Burg Balors entsprechen (vgl. Symbol oben rechts auf den Fomori / Burgen).

Der gewählte Ort muss:

- eine **direkte Verbindung** zu einem befestigten Ort des Stammesführers haben
- ODER
- ein **Hafenort** sein, sofern der Stammesführer über einen eigenen befestigten Hafenort verfügt
- ODER
- in einer **Provinz** sein, in der sich ein befestigter Ort des Stammesführers befindet
- ODER
- in einer Provinz sein, in dessen angrenzender **Nachbarprovinz** sich ein befestigter Ort des Stammesführers befindet. Dafür muss er über 2 Ruhmespunkte verfügen, die er verliert (Distanzangriff)

Der Stammesführer erhält entweder Ruhmespunkte in Höhe des Ruhmes der zurückgedrängten Fomori bzw. der Burg Balors (vgl. *Symbol links unten auf Fomori / Burgen*) oder gibt genau 1 Korruptionspunkt ab (vgl. *Symbol rechts unten auf Fomori / Burgen*).



Zurückgedrängte Fomori werden offen neben den allgemeinen Vorrat gelegt. Eine zurückgedrängte Burg Balors legt der Stammesführer als **Burg-Trophäe** offen in seinen Stammesvorrat.

Aktion: PASSEN

Der Stamm greift nicht mehr aktiv ein und sammelt seine Kräfte von Neuem.

Hat der Stammesführer keinen Fomori mehr in seinem Stammesvorrat oder kann er seine verbliebenen Fomori nicht regelgerecht einsetzen, darf er passen.

Der Stammesführer wählt aus seinem Stammesvorrat bis zu 3 Schwerter, Schilde und/oder Bauscheiben in einer beliebigen Kombination aus, die im Stammesvorrat verbleiben; diese kann er ggf. bis zur nächsten Runde auf der abgebildeten Truhe auf der Stammeskarte „horten“. Alle anderen Schwerter, Schilde, Bauscheiben (und nicht nutzbare Fomori) gibt er zurück in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Gemeint sind insgesamt 3 Schwerter, Schilde und/oder Bauscheiben. Nicht jeweils.

Taktikplättchen und Burg-Trophäen behält der Stammesführer in seinem Stammesvorrat.

Danach stellt der Stammesführer seine Blocker auf seine Stammeskarte. Ab sofort kommt er in dieser Runde nicht mehr an die Reihe und wird übersprungen.

Der Stammesführer, der als erstes in einer Runde passt wird Startspieler für die nächste Runde und erhält die Startspielerkarte.

Sollte die erste Aktion Passen sein, entfällt für den Stammesführer die zweite Aktion in dieser Runde.

TAKTIKPLÄTTCHEN EINSETZEN

Der Stammesführer kann vor oder nach einer seiner Aktionen ein Taktikplättchen einsetzen. Dazu führt er den Effekt aus und legt es offen auf den Ablagestapel. Ein Stammesführer kann mehrere Taktikplättchen direkt nacheinander nutzen.



Die Taktikplättchen sind im Abschnitt E beschrieben.

BURG-TROPHÄE EINSETZEN

Der Stammesführer dreht eine offene Burg-Trophäe in seinem Stammesvorrat auf die Rückseite und gibt bis zu drei Fomori aus seinem Stammesvorrat verdeckt zurück in den allgemeinen Vorrat.



C. Rundenende oder Spielende

Nachdem alle Stammesführer gepasst haben, endet die aktuelle Runde.

Sollte während der Spielrunde mindestens ein Stammesführer das Korruptionslimit erreichen oder überschreiten, endet das Spiel am Ende dieser Runde, selbst wenn das Limit später wieder unterschritten wird. Um das Spielende anzuzeigen, wird der Rundenanzeiger in dem Moment auf das C der Korruptionsleiste gestellt.

Spielerzahl	Korruptionslimit	Rundenzahl
2	25	6
3	21	5
4	17	4

Ansonsten rückt der Rundenstein auf das nächste Feld und eine neue Runde beginnt. Sollte die maximale Rundenzahl gespielt worden sein, endet das Spiel.

D. Den besten Stammesführer bestimmen

Es wird nun geprüft, welcher Stamm das Spiel gewonnen hat.

Die Fomori haben die Stämme überrannt:

Sollten die Fomori mehr oder gleich viel Orte besetzt halten (inklusive der Burgen Balors) wie die Stammesführer befestigt haben, so haben die Fomori die Stämme überrannt.

Jeder Stammesführer addiert seine restlichen Bauscheiben, Schwerter, Schilde (nach der letzten *Aktion*: PASSEN max. 3) und Taktikplättchen in seinem Stammesvorrat und senkt für jeweils drei dieser Elemente seine Korruption um 1.

Es gewinnt der Stammesführer **mit der niedrigsten Korruption**. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Stammesführer, der im laufenden Spiel mehr Ruhm ansammeln konnte.

Die Stämme haben die Fomori erfolgreich

zurückgedrängt: Sollten die Spieler mehr Orte befestigt haben, als die Fomori (inklusive der Burgen Balors) Orte besetzt haben, so sind die Stämme standhaft geblieben.

Jeder Stammesführer erhält für jede Befestigung (unabhängig der Befestigungsstufe) einen Bonus gemäß dem Aufdruck (grünes Quadrat) in der jeweiligen Provinz (z.B. für jede Befestigung in Magnata 3 Ruhmespunkte).

3

Jeder Stammesführer addiert seine Bauscheiben, Schwerter, Schilde (nach der letzten *Aktion*: PASSEN max. 3) und Taktikplättchen in seinem Stammesvorrat und erhöht für jeweils drei dieser Elemente seinen Ruhm um 1.

Es gewinnt der Stammesführer **mit dem höchsten Ruhm**. Bei einem Gleichstand siegt derjenige am Gleichstand beteiligte Stammesführer, der weniger Korruptionspunkte hat.

CREDITS

Autor: Martin Wallace

Herausgeber: Game's Up – The Board Game Heroes
(Inh. Ralph Bienert)



Illustration: Robert Altbauer, John Ariosa

Grafik & Layout: Rica Bünning

Redaktion: Ralph Bienert, Juri Küstenmacher,
Matthias Nagy

Beratung: Ulrich Blum

Herzlichen Dank für die Testrunden und Impulse:

Louise McCully, Gordon Lewis, Kirstin Donaldson, Richard Durham, Nikolaj Wendt, Susanne Bienert, Nadine Theisz, Levan Lomidse, Sebastian Riechmann, Marcus Reichenwallner, Sebastian Kudritzki, Michael Euringer, Christian Harrieder, Mario Herl, Mo Kolb (& Schwester), die Thalhäusler (Rainer, Nils, Andi, Christian, Thomas), die Ali Babas (Karl-Heinz, Sven, Werner, Marc), Till Meyer, Karsten Höser, Matthias Stark und allen anderen sowie ganz besonders der unvergleichlichen Andrea Bienert.

Einige Grafiken stammen von:
Vectorportal.com

E. Beschreibung der Taktikplättchen

Kessel des Dagda (je Provinz 1x)

Jedes Plättchen zeigt eine der 10 Provinzen. Der Stammesführer erhält für jeden eigenen besetzten Ort, unabhängig von dessen Befestigungsstufe, in dieser Provinz sofort die angegebene Anzahl an Ruhmespunkten.



Silber in den Hügeln (je Provinzfarbe 1x)

Jedes Plättchen zeigt eine der vier Provinzfarben an. Der Stammesführer erhält für jeden eigenen besetzten Ort, unabhängig von dessen Befestigungsstufe, in einer Provinz dieser Farbe sofort die angegebene Anzahl an Ruhmespunkten.



Flug der Wildgänse (1x)

Der Stammesführer erhält für jede Provinz, in der er mindestens einen Ort besetzt hat, unabhängig von dessen Befestigungsstufe, sofort 2 Ruhmespunkte.



Zug der Lachse (1x)

Der Stammesführer erhält für jeden eigenen besetzten Hafenort, unabhängig von dessen Befestigungsstufe, sofort 2 Ruhmespunkte.



Lia Fáil – der Schicksalsstein (1x)

Der Stammesführer erhält abhängig von seiner aktuellen Position auf der Ruhmesleiste sofort Ruhmespunkte. Es kann nur eingesetzt werden, sofern es keine Gleichstände auf der Ruhmespunkteleiste gibt.

Vordere Position: 2 Ruhmespunkte

Zweite Position: 4 Ruhmespunkte

Dritte Position: 6 Ruhmespunkte

Vierte Position: 8 Ruhmespunkte



Emers Gnade (1x)

Der Stammesführer erhält sofort 5 Ruhmespunkte, wenn er allein die wenigsten Korruptionspunkte hat.



Hohe Mauern (1x) / Hehre Trutzburg (1x)

Der Stammesführer erhält für jeden eigenen *Broch* oder *Caer* sofort 2 Ruhmespunkte. /

Der Stammesführer erhält für jeden eigenen *Caer* sofort 3 Ruhmespunkte.



Ogams Weisheit (2x)

Dieses Plättchen kann nur in der Ertragsphase nach dem Setzen der beiden Blocker und vor der Auswertung der Karten eingesetzt werden. Der Stammesführer versetzt einen der beiden bereits gesetzten Blocker und wählt damit einen anderen Abschnitt für die Auswertung.



Stunde der Baumeister (2x)

Dieses Plättchen wird ab Erhalt automatisch die ganze Runde aktiv und wird am Ende der Runde ausgewertet und abgeworfen. Der Stammesführer darf bis zu drei Bauscheiben, die er in dieser Runde durch Fomori verliert, auf diesem Taktikplättchen sammeln. Nachdem alle Spieler gepasst haben, aber vor dem Rundenende, darf er diese nach den üblichen Regeln nutzen, um Befestigungen zu bauen.



Cú Chulainns List (2x)

Der Stammesführer vertauscht zwei beliebige, offen auf dem Spielplan ausliegende Fomori (aber nicht: *Burgen Balors*).



Große Wanderung (2x)

Der Stammesführer vertauscht zwei beliebige *Aits* auf dem Spielplan, egal welchem Stamm sie angehören.



Lied des Barden (2x)

Der Stammesführer senkt seine Korruption um bis zu 3 Punkte, aber nicht unter 0.

