

Spielmaterial

❖ Spielbrett

- Eisgarten
- Vuko-Tafel-Felder
- Initiativleiste
- Aktionsmarker-Leiste
- 8 Regionen
- Ansehensleiste
- Toter-Schnee-Leiste
- Schlangenhals
- Aktionsfelder
- Punkteleiste

❖ Komponenten

- 4 Charaktertafeln
 - Ränge 0-3
 - Aufrüstungsfelder
- 8 Vuko-Tafeln
- Ressourcenmarker
 - Bevölkerungsmarker
 - Goldmarker
 - M-Faktor-Marker
- Magische Reserve-Marker
 - 4 „echte“
 - 3 leere
- Roter Turmmarker
- Vuko-Marker
- Albraummarker
- Regions-Einschlussmarker
- Reihenfolgemarkers
- Aufwertungsmarker
- Regionpunktetafeln
- Aktionsmarker
- Neutrale Aktionsmarker
- Einflussmarker
- Runde Marker
- Toter-Schnee-Marker
- Spielübersichten
- Die Schmerzensmutter (Passionaria Callo)
 - Albraum (3. Rang)
 - Faunen (2. Rang)
 - Wilde Kinder (1. Rang)
- Nahel Ifrija (Ulrike Freihoff)
 - Harrasim (3. Rang)
 - Erleuchtete (2. Rang)
 - Mondlicht Brüder (1. Rang)
- Olaf Fjollsfinn
 - Baumbruder (3. Rang)
 - Eisdrakkare (2. Rang)
 - Vulkanmenschen (1. Rang)
- Aaken (Pier van Dyken)
 - Wyvern (3. Rang)
 - Rattenmusikanten (2. Rang)
 - Krabben (1. Rang)
- Sonstige
 - Dorn
 - Vuko Drakkainen

Spielaufbau

❖ Tisch

- Spielplan (Seite auswählen)
 - [Optional: 4 Vuko-Tafeln auswählen und auf die Vuko-Tafel-Felder legen]

❖ Spieler

- Charaktertafel wählen
- 5 (große) Aktionsmarker
- 20 (kleine) Einflussmarker
- 3 Scheiben
- 4 Bevölkerungsmarker
- 2 Goldsteine
- 1 M-Faktorstein (auf Stufe 0 der Charaktertafel)
- Roter Turm-Marker (Callo)
- Albraum- und Regions-Einschlussmarker (Freihoff)
- Spielreihenfolge auslösen und Scheiben von oben nach unten auf das Yin-Yang-Symbol der Ansehensleiste [Bestes Ansehen liegt unten]
- In gleicher Reihenfolge Scheiben aufs erste Feld der Initiativleiste [Startspieler liegt oben]
- Restliche Scheiben aufs Startfeld der Punkteleiste
- 8 Regionpunktetafeln (entsprechend der Spielerzahl [Helme]) bereit legen
 - In Initiativ-Reihenfolge werden diese Tafeln nacheinander verdeckt (Helme oben) in die Regionen gelegt
 - Van Dyken-Spieler legt die *Dornenfigur* in eine beliebige Region
- Alle Magischen Reserve-Marker verdeckt mischen und in jede Region – ausgenommen die *Dornen*-Region – einen Marker verdeckt legen, Marker umdrehen und die leeren Marker entfernen
- Regionpunktetafeln aufdecken
- Jeder Spieler muss zu Beginn 2 Regionen besitzen
 - Entsprechend der Initiativleiste legt jeder einen Einflussmarker und anschließend einen zweiten
 - Die Regionen eines Spielers müssen verschieden sein
- 1 neutraler Einflussmarker in jede Region
- Toter-Schnee-Marker auf „0“ der Toter-Schnee-Leiste
- Reihenfolgemarkers in aufsteigender Reihenfolge auf die Aktionsfelder – beginnend mit der „0“

Individuelle Ziele

❖ Olaf Fjollsfinn

- 6 neue Bewohner zum Eisgarten bringen
- Wenn sich in einer **dominierten** Region ein *Eisdrakkare* und der Einflussmarker eines anderen **Spielers** befindet, kann dieser in den *Eisgarten* versetzt werden
- Neutrale Einflussmarker dürfen nicht versetzt werden
- 2 *Eisdrakkare* in einer Region: Trotzdem darf nur 1 Marker versetzt werden
- *Eisdrakkare* können sich auch auf Felder bewegen, die nicht ans Meer grenzen
- *Eisdrakkare* können sich nicht selbst mit ihrer Fähigkeit versetzen

❖ Pier van Dyken

- 4 *Magische Reserve-Marker* in die Region mit dem *Dorn* verschieben
- In einer **dominierten** Region mit *Rattenmusikanten* und *Magischem Reservermarker* ⇒ Verschiebung zur *Dorn*-Region und *Kultstätte* umdrehen
- Der *Dorn* nimmt nur die in vorigen Runden bewegten *Kultstätten* (umgedreht) auf ⇒ *Dorn* zieht *Kultstätte* ein (auch mehrere pro Runde)
- 2 *Rattenmusikanten* in einer Region: Trotzdem darf nur 1 Marker genommen werden

❖ Ulrike Freihoff

- 6 rote Türme in verschiedenen Regionen
- In einer **dominierten** Region mit *Erleuchtetem* ⇒ *roter Turm* in diese Region
- 2 *Erleuchtete* in einer Region: Trotzdem darf nur 1 Ressource geplündert werden
- Beim Plündern darf Ulrike eine einzelne Ressource eines anderen Spielers nehmen, der mindestens eine Einheit in einer von ihr dominierte Region besitzt, und in den eigenen Spielbereich legen. M-Faktor-Marker dürfen von einer beliebigen Stufe genommen werden, müssen aber auf Stufe 0 gelegt werden.

❖ Passionario Callo

- Zwei Regionen in *Albräume* eingeschlossen
- In einer **dominierten** Region mit *Albraum* ⇒ *Albraummarker* in diese Region
- In einer **dominierten** Region mit *Faun* und zwei *Albraummarkern* ⇒ Region ist eingeschlossen (vor Beanspruchung von Ressourcen und Siegpunkten). *Albraummarker* werden durch *Einschlussmarker* ersetzt
 - *Dornen*-Region kann **nicht** eingeschlossen werden
 - Region mit *Rotem Turm* darf eingeschlossen werden
 - *Turm* zählt weiter für *Freihoff*
- Abhandeln einer eingeschlossenen Region
 - **Alle** Einheiten, **außer** dem *Faun*, gelten als besiegt und werden vom Spielbrett entfernt
 - Die Hälfte (aufgerundet) von *Callos* Einflussmarkern verbleiben in der Region, die übrigen nach *Callos* Ermessen in benachbarte Regionen versetzt. Verbleibende Einflussmarker sind nicht mehr verfügbar. Nachdem der *Faun* (später) versetzt wurde, kann er dorthin nicht mehr zurückkehren
 - Einflussmarker anderer Spieler werden in Initiativreihenfolge in Nachbarregion (Besitzer wählt Region) versetzt, neutrale Marker kommen vom Spielbrett
 - *Magische Reserve-Marker* in Nachbarregion mit niedrigster Regionssumme ohne *Magische Reserve-Marker* oder *Dorn*
 - *Vuko-Figur* wird in nächster Runde wie üblich versetzt
 - Ab nächster Runde: Keine Aktionen, gesperrt für *Vuko-Figur*
 - Nur *Callo* erhält in der Dominanzphase Punkte für diese Region

Spielablauf

Rundenanfang

- Spieler mit < 2 Einflüsse auf dem Spielbrett dürfen weitere Einflussmarker setzen, bis 2 Einflüsse vorhanden sind. Außerdem erhalten sie 2 zusätzliche Bevölkerungsmarker

Initiativphase

1. Runde

- Jeder verfügt über 3 Aktionsmarker, **keine** Bewegung der Initiativ- und Reihenfolgemarker

Spätere Runden

- In Spielerreihenfolge (Startspieler der vorigen Runde beginnt) rückt jeder seinen Initiativmarker um 1 Feld vor
 - **Einmal pro Etappe** darf der Marker auch um 2 Felder vorgerückt werden
- [Optional: *Anschließend weist jeder in Aktionsfelder-Reihenfolge einen Reihenfolgemarker einem beliebigen freien Aktionsfeld zu*]
- Marker entscheiden über Anzahl der Aktionsmarker sowie deren Setzreihenfolge
- Die 4 Spieletappen besitzen unterschiedliche Rundenzahlen: 3-3-2-2
- Auf den Helmen der Initiativleute werden die Spieler-Scheiben gelegt
 - Reihenfolge: Schiff 1 → Schiff 2 → Schiff 3
 - Bei gleicher Schiffsnummer hat die **spätere** Etappe Vorrang
 - Bei einem Stapel hat **oben** Vorrang
- Die grünen Felder geben die Anzahl der Aktionsmarker vor
- Die roten Schiffe bewirken eine Punktwertung in der Dominanzphase
- [Optional: *Solange der sich am weitesten rechts befindliche Initiativmarker direkt unter einer Vuko-Tafel befindet, ist das zugehörige Ereignis aktiv*]
 - Tafeln **mit** Pfeil: Werden durch den „rechtesten“ Einflussmarker aktiviert und bleiben aktiv bis Spielende
 - Tafeln **ohne** Pfeil: Werden durch den „rechtesten“ Einflussmarker aktiviert und deaktiviert
 - **Feuernmenschen (1)**: Beim Verlassen der Region nimmt *Vuko* einen braunen Marker mit und bildet damit sein Gefolge. Das erforderliche Mindestmaß an Einfluss, um in der *Vulko*-Region Punkte oder Ressourcen zu erhalten, entspricht der Anzahl an neutralen Markern
 - **Schattenflüsterer (2)**: Anwendung des Aktionsfeldes *Unersättlicher Berg* kostet 3 statt 2 Bevölkerungsmarker
 - **Nachtwanderer (3)**: In der *Vuko*-Region entfernen **alle** dort anwesenden Spieler jeweils 1 Einflussmarker pro *Vuko*-Marker in ihrem Besitz und den *Vuko*-Marker
 - **Beide Bären (4)**: toter Schnee-Marker +1; falls Spielende, erhält der Auslöser keinen *Vuko*-Stein
 - **Cyphral (5)**: *Vuko* nimmt alle M-Faktor-Marker aus seiner Region. Die Spieler erhalten weder aus der Magischen Reserve noch durch Region-Marker M-Faktor-Marker
 - **Schlankenkampf (6)**: Nach der *Vuko*-Aktion müssen die **Spezial**-Einheiten aller Spieler – in Initiativreihenfolge – aus der Region in benachbarte gesetzt werden
 - **Rabenschatten (7)**: Keine Ansehens-Erhöhung durch das Rabenschatten-Aktionsfeld, lediglich *Vuko*-Tafel entfernen ist hier als Aktion erlaubt
 - **Narren-Speer (8)**: *Vuko* ist inaktiv, Aktionsfeld 7 (*Vuko*) wird in der Aktionsphase übersprungen, die *Vuko*-Figur wird – solange diese Tafel aktiv ist – vom Brett entfernt

Planungsphase

- Abwechselnd in Spielerreihenfolge wird jeweils ein Aktionsmarker auf das jeweils niedrigste Nummernfeld eines Aktionsfeldes gelegt
 - **Nur** auf die Aktionsfelder 0-5
- Feld 0 (*Schlankenhals*): Wer hier seinen Aktionsmarker platziert, muss einen Einflussmarker dazu legen, der bis zum Spielende dort liegen bleibt
- Bei Spielende erhält der Spieler mit den meisten Einflussmarkern (bei Gleichstand: höchstes Ansehen) 5 zusätzliche Siegpunkte

Aktionsphase

- Die Aktionsfelder werden nach den Nummern der Reihenfolgemarker ausgeführt
- Eine Aktion eines Einflussmarkers **muss nicht** genutzt werden
 - **Feld 0**: Handlungen entsprechend der Initiativ-Reihenfolge
 - **Felder 1-5**: Von höchster zu niedrigster Feld-Nummer
- **Schlankenhals [0]**
 - Eine oder beide Aktionen ausführen
 - **Einmal** pro Aktionsmarker: Nimm einen ausgewählten M-Faktor, Bevölkerungs- oder Goldmarker
 - **Beliebig oft** pro Aktionsmarker: Tausche 2 beliebige Ressourcen gegen 1 andere
 - M-Faktor-Marker von Stufe 0 der Charaktertafel **nehmen**
- **Einfluss**
 - Gib 1 oder 2 Bevölkerungsmarker aus und setze die gleiche Anzahl an Einflussmarkern in eine oder mehrere Regionen mit **vorhandenem** Einfluss
- **Bewegung**
 - Gib 1 oder 2 Goldmarker aus, um die entsprechende Anzahl an Bewegungen mit den Einflussmarkern und/oder Spezialeinheiten in **Nachbar**-Regionen durchzuführen
- **Unersättlicher Berg**
 - Gib 2 Bevölkerungsmarker aus, um eine **beliebige** Anzahl an Einflussmarkern und/oder Spezialeinheiten (auch unter *Vuko*-Kontrolle) von **einer** Region in **eine beliebige** zu bewegen
- **Rabenschatten**
 - Nutze einen Stufe-0-M-Faktor-Marker von der Charaktertafel, um einen *Vuko*-Marker abzulegen **oder** um den Ansehensmarker um 2 Felder nach oben zu verschieben
 - **Hat der Ansehensmarker einmal das Yin-Yang-Symbol verlassen, kann er nie mehr dorthin zurückkehren (und max. Ansehen 0 erreichen)**
 - Der Ansehensmarker wird ggf. **unter** vorhandene Marker gelegt (höheres Ansehen)
- **Erschaffen**
 - 3 Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge – jede nur einmal – ausgeführt werden
 - Der Ansehensmarker wird ggf. **auf** vorhandene Marker gelegt (niedrigeres Ansehen)
 - **(1)**: Verschiebe den Marker des toten Schnees um +1, den Ansehensmarker um -1, um eine beliebige Anzahl von M-Faktor-Marker max. 5 Felder – in beliebiger Richtung – auf der Charaktertafel zu bewegen
 - **(2)**: Verschiebe den Marker des toten Schnees um +1, den Ansehensmarker um -1, um einen Aufwertungsmarker für die eigene Spezialeinheit gemäß abgebildeter Preisliste zu kaufen
 - Einheiten der **Ränge 1 und 2** dürfen jede Ausrüstung nur **einmal** besitzen
 - **Ausnahme**: *Van Dykens Krabben*
 - M-Faktor muss von Stufe 0 der Charaktertafel kommen
 - Keine aufgedruckten Fähigkeiten überdecken
 - **Ausnahme**: *Erschafferspion*
 - Eine Einheit mit Fähigkeit *Einfluss* bringt dem Gegner, der sie besiegt, **keinen** zusätzlichen Siegpunkt
 - **(3)**: Verschiebe den Marker des toten Schnees um +1, nutze jeweils 1 M-Faktor-Marker von **einer** Stufe der Charaktertafel, um 1 Spezialeinheit – sofern verfügbar – der **gleichen** Stufe zu beschwören und in die bereits beeinflusste(n) Region(en) zu holen. Anschließend den Einflussmarker um #[eingesetzter M-Faktor-Marker] × [Rang der beschworenen Einheiten (1-3)] nach unten setzen.
 - Es dürfen mehrere M-Faktor-Marker für mehrere Beschwörungen verwendet werden
 - **Van Dyken Krabben**-Beschwörung kostet zusätzlich -2 Ansehenspunkte pro **Erschaffer**-Aktion
- **Aktivierung [6]**
 - Spezialfähigkeiten der Einheiten in der angegebenen Reihenfolge aktivieren
 - Die Schnelligkeits- und Angriffseigenschaften werden immer in aktueller Initiativreihenfolge

durchgeführt (der erste Spieler spielt alle seine Schnelligkeitsfähigkeiten aus, bevor der nächste Spieler am Zug ist)

- Einflussmarker werden sofort nach deren Zerstörung aus der Region entfernt, Spezialeinheiten jedoch erst nach Beendigung der Angriffe **aller** Spieler
 - Einheiten können jederzeit angreifen, auch wenn sie durch den Angriff des vorigen Spielers getötet wurden
 - Entfernte Einheiten gehen an den Spieler zurück
 - Ein besiegt Spieler muss dennoch 2 Gold bezahlen, um Rache zu üben
 - Beim Angriff werden die Angriffswerte aller angreifenden Einheiten einer Region addiert und beliebig verteilt
 - 2 Gold zu bezahlen genügt, um mit allen eigenen Einheiten in allen Regionen in dieser Runde angreifen zu können
 - Man kann nicht zweimal bezahlen, um zweimal anzugreifen
 - Neutrale Einflussmarker dürfen angegriffen und besiegt werden
 - Nach der (vollständig abgehandelten) Aktivierung-Aktion werden besiegte Einheiten an die Besitzer zurückgegeben
- **1. Erschafferspion**
 - Falls *Harrasim* auf dem Spielbrett ist, wählt der *Ulrike Freihoff*-Spieler 2 **verschiedene** Spezialfähigkeiten und weist sie *Harrasim* zu, indem er die *Erschafferspion*-Felder auf der Charaktertafel verdeckt. Diese Fähigkeiten-Marker werden in jeder folgenden Runde am Anfang der Aktivierung zugeteilt
- **2. Eisdrakkar**
 - Falls sich auf dem Spielbrett 2 *Eisdrakkare* in **verschiedenen** Regionen befinden, können zwischen diesen Regionen beliebig viele Einflussmarker und Spezialeinheiten verschoben werden. Die *Eisdrakkare* bleiben stehen
- **3. Schnelligkeit**
 - Spezialeinheit mit dieser Fähigkeit kann in eine angrenzende Region mit einer Regionspunktetafel verschoben werden
 - Schnelligkeit muss nicht aktiviert werden
- **4. Angriff**
 - Angreifer muss 2 Goldsteine (nur einmal pro Runde von einem Spieler) bezahlen und alle Spezialeinheiten mit der Angriffs-Fähigkeit greifen beliebige Einflussmarker (auch neutrale) und Spezialeinheiten in derselben Region mit folgenden Zerstörungen an:
 - n Angriff(e) ⇒ n Einflussmarker oder 1 Stufe-n-Spezialeinheit zerstört
 - Einflussmarker unter *Vuko*-Kontrolle dürfen angegriffen werden
 - Schäden werden nicht über mehrere Runden gesammelt
 - Angreifer erhält **pro** getötetem Einflussmarker und **pro Rang** der getöteten Spezialeinheit 1 Siegpunkt
 - Besiegte Einheiten verlieren ihre Aufwertungen nicht
 - Falls 50 Siegpunkte erreicht werden, endet das Spiel erst am Ende der Runde
 - **Schild**
 - Zum Besiegen muss eine zusätzliche Angriffsfähigkeit genutzt werden
- **5. Entfernen besiegter Einheiten**
- **Vuko Drakkainen [7]**
 - Falls **alle** Ansehensmarker auf dem *Yin-Yang*-Symbol liegen, kommt *Vuko* **nicht** ins Spiel
 - *Vuko*-Figur wird in die Region des Spielers mit dem **geringsten Ansehen** verschoben, in der dieser Spieler den **höchsten Einfluss** (durch Einflussmarker und Einheiten) besitzt
 - Befindet *Vuko* sich bereits in dieser Region, bewegt er sich in die nächste derartige Region
 - Bei gleichem Einfluss wird in die Region mit der niedrigsten Nummer auf dem Regionspunkte-Marker verschoben
 - Falls der Spieler mit dem schlechtesten Ansehen nur Marker und Einheiten in **einer** Region besitzt und dort die *Vuko*-Figur steht, wird sie **nicht** verschoben

- Vuko darf keine Regionen betreten, die im *Albtraum* gefangen sind

☐ Aktionen der *Vuko-Figur*:

1. Spieler mit dem geringsten Ansehen erhält 1 *Vuko*-Marker
2. *Vuko* tötet 1 Spezialeinheit des Spielers mit dem geringsten Ansehen in der aufgesuchten Region. Bei mehreren Spezialeinheiten darf der Spieler entscheiden
3. *Vuko* übernimmt vorübergehend die Kontrolle über einige Einflussmarker. **Jeder** Spieler legt entsprechend seiner *Vuko*-Marker-Anzahl Einflussmarker hinter die *Vuko*-Figur. Diese Einflussmarker werden in der folgenden Dominanzphase nicht mitgezählt und sind in der nächsten Runde wieder im Spiel.
4. *Vuko* besitzt die Fähigkeit der *Vuko*-Tafel, unter der die „rechtste“ Spielscheibe liegt
 - Falls die Aktivierung noch nicht erfolgt ist, wird sie nun aktiviert (siehe *Initiativphase*)

❖ Dominanzphase

- Ressourcen und Siegpunkte in dominierten Regionen sowie Erreichung individueller Ziele
- Alle Regionen werden der Reihe nach entsprechend der **roten** Nummer auf den Regionspunktmarkern gewertet
- ☐ Unabhängige Nation (**großer brauner** Marker) bewirkt, dass Spieler mit nur gleicher oder geringerem Einfluss dort **keine** Ressourcen oder Siegpunkte erhalten
- ☐ Spieler mit Markern oder Einheiten in der *Vuko*-Region verlieren **vorübergehend** pro *Vuko*-Marker die Kontrolle über einen Einflussmarker
 - Einflussmarker werden hinter die *Vuko*-Figur gestellt
- ☐ Jede Spezialeinheit in einer Region verleiht dem Spieler zusätzlichen Einfluss in Höhe ihres Ranges und kann durch die Spezialeigenschaft *Dominanz* jeweils um +1 gesteigert werden
- ☐ Die folgenden Spezialfähigkeiten der Spezialeinheiten können in der Dominanzphase nur **einmal pro Region** aktiviert werden
 - **Albtraum**: Albtraumspielstein in die Region setzen
 - **Faunus**: Tausche den Einflussmarker eines Mitspielers gegen einen eigenen
 - **Musikant**: 1 zusätzlicher Bevölkerungsmarker
 - **Plünderung**: Einem Spieler aus derselben Region eine Ressource wegnehmen
 - **Rekrutierung**: Versetze den Einflussmarkers eines Spielers in den *Eisgarten*
- ☐ **Gleichstand**: Einfluss der Nachbar-Regionen addieren → Bester Wert auf Ansehensleiste → unterste Scheibe
 - Keine Gleichstands-Ermittlung falls neutrale Marker am Unentschieden beteiligt sind

■ Dominanz-Aktionen

0. Falls *Van Dyken* die Region mit dem Dorn dominiert, wird jede aufgedeckte Magische Reserve von Spielbrett entfernt
1. **Spieler-Dominanz-Reihenfolge** (Spieler mit höchstem Einfluss) in der Region bestimmen
2. **Spezialfähigkeiten aktivieren**: Dominierender Spieler muss Fähigkeiten seiner Spezialeinheiten nutzen und versuchen, sein individuelles Ziel zu erreichen
 - Einflussmarker, die vorübergehend unter *Vuko*'s Kontrolle stehen, dürfen zum *Eisgarten* versetzt werden oder durch den *Faun* getauscht werden
 - Bei mehreren Einheiten des gleichen Typs, darf nur eine die Spezialfähigkeit aktivieren
 - **Rekrutierung (Eisdrakkare)**: Versetze den Einflussmarker eines gegnerischen Spielers in den *Eisgarten*
 - **Lockendes Flötenspiel (Rattenmusikant)**: Erhalte einen Bevölkerungsmarker
 - **Plündern (Erleuchteter)**: Nimm eine Ressource (inkl. M-Faktor von einem beliebigen Feld der Charaktertafel) von einem Gegner, der sich in der gleichen Region befindet
 - **Qual (Albtraum)**: Lege einen Albtraummarker in die Region
 - **Verzaubern (Faun)**: Ersetze den Einflussmarker eines anderen Spielers mit deinem eigenen

3. **Ereignisse**: Je nach erfüllten Bedingungen, werden die folgenden Ereignisse automatisch abgehandelt
 - 2 Albtraummarker und 1 *Faun* in einer von *Passionaria Callo* dominierten Region ⇒ Region wird eingeschlossen
 - 1 *Erleuchteter* in einer von *Ulrike Freihoff* dominierten Region ⇒ Platzierung eines roten Turms (nur einer pro Region)
 - 1 *Rattenmusikant* in einer von *Van Dyken* dominierten Region ⇒ Alle dort liegenden Magischen Reserven werden in die *Dorn*-Region **verdeckt** versetzt und erst am Rundende wieder aufgedeckt

4. **Ressourcen einsammeln**: Dominanzreihenfolge der Region anhand des Einflusses der Spieler bestimmen. Beginnend mit dem einflussreichsten Spieler in der Region erhält jeder Ressourcen aus der Region. Jeder wählt eine Ressource gemäß der Abbildung auf der Regionspunkttafel und nimmt sich die entsprechende Menge aus dem Vorrat.
 - Ressourcen sind durch das Spielmaterial begrenzt
 - *Callo* kann keine Ressource aus einer im *Albtraum* eingeschlossenen Region erhalten
 - Jede Ressource darf nur **einmal** pro Tafel beansprucht werden

5. **Magische Reserve**: Befindet sich eine offen liegende Magische Reserve in der Region, erhält der dominierende Spieler einen M-Faktor-Marker für jede dort liegende Magische Reserve und legt ihn auf Stufe 0

6. **Siegpunkte erhalten**: Wird während der Initiativphase das erste Mal ein **rotes** Schiff erreicht oder überschritten, erhalten alle – in Dominanzreihenfolge – Siegpunkte in Höhe der weißen Zahlen auf den Regionspunkttafeln.
 - Werden die letzten beiden roten Schiffe zeitgleich erreicht, findet die Wertung zweimal statt
 - *Calio* kann Punkte aus einer im *Albtraum* eingeschlossenen Region erhalten

7. **Magische Reserven aufdecken**:
 - ☐ Falls *Magische Reserven* vom Spieler verschoben wurden, werden diese mit der Kopfseite nach oben gedreht

■ Nächste Runde

- ☐ Falls *Magische Reserven* vom Spieler verschoben wurden, werden diese mit der Kopfseite nach oben gedreht

Spielende und Schlusswertung

❖ Vier Ende-Bedingungen

- Sofortiges Ende
 - ☐ Toter Schnee-Marker erreicht das Ende der Toter Schnee-Leiste
- Ende am Ende der laufenden Runde
 - ☐ Letzter Helm auf der Initiativleiste erreicht
 - ☐ Erreichen der asymmetrischen Siegbedingung
 - Individuelle Ziele haben **Vorrang** bzgl. Sieg durch 50 Siegpunkte
 - ☐ Wert 50 auf der Siegpunktleiste erreicht

❖ Toter Schnee

- Marker hat das Limit erreicht: $(n+1) \times 6$ bei n Spielern
- Gewinner:
 - ☐ Spieler, der den Marker aufs Limit gesetzt hat erhält 1 *Vuko*-Marker
 - ☐ Pro *Vuko*-Marker verschiebt jeder – in Spielerreihenfolge – seinen Ansehensmarker um -2
 - Ansehen kann schlechter als -9 werden
 - ☐ Höchstes Ansehen gewinnt

❖ Individuelles Ziel erreicht

- **Vorrangiger** Sieg
- Haben mehrere Spieler ihr Ziel erreicht ⇒ Siegpunkthöhe entscheidet
- Individuelle Ziele
 - ☐ Erreichte Zwischenziele der Spieler dürfen nicht zerstört werden

❖ Siegpunkte

- Wenn irgendein Initiativmarker zum ersten Mal über oder hinter einem roten Schiff steht, werden die Regionen in der Dominanzphase gewertet
 - ☐ Insgesamt 4 Wertungen
- Spielende: 50 Siegpunkte oder nach der 4. Wertung
- Spieler mit den meisten Einflussmarkern im *Schlagenhals* erhält zusätzlich 5 Siegpunkte
- Gewinner: Siegpunkthöhe