

## Spielmaterial

### ❖ Allgemein

- Spielbrett für die Hex-Regionen
  - Hexe für Regionen
  - Dreiecke für Spieler-Medaillon
    - Startpositionen (1-12)
  - Attribut-Kreise mit den zugehörigen Kenntnissen
    - Courage
    - Inspiration
    - Weisheit
    - Wissen
    - Vision
    - Stärke
  - Felder – jeweils verdeckt und offen – für Karten mit entsprechenden „Bezahlungen“
    - Monster
    - Gelbe Gefährten
    - Eigenschaften
    - Blaue Gefährten
    - Reliquien
    - Rote Begleiter
  - Punkte-Leiste (Ehre)
- Karten
  - Begleiter
    - Rote
    - Gelbe
    - Blaue
  - Reliquien
  - Monster
  - Reisen
  - Haustiere
  - Geheime Ziele
  - Beute
  - Eigenschaften
  - Spielende-Auslöser
  - Bearbeitete Kristalle (Edelstein)
  - Verrats-Karten
    - Begleiter
    - Eigenschaften
    - Reliquien
- Region-Hexe
  - 19 Kern
    - 1× Akademie
    - 1× altertümliches Grab
    - 1× mysteriöser Turm
    - 2× Kommando-Posten
    - 2× Fort
    - 1× klaffender Schlund
    - 2× heiliger Kirchturm
    - 3× Schenke
    - 2× Bibliothek
    - 2× Kloster
    - 2× Schrein
  - Erweiterungen
  - Aufbau-Stätten
  - Mythen- und Wunder
- Bretter
  - Mythen und Wunder-Erweiterung
- Miniaturen
  - Sestra, Kundiger
  - Ronak, Erd-Erschütterer
  - Denkmal, Orden des gefalteten Blattes
  - Denkmal, Bruderschaft des Zwielichts
  - Denkmal, Gesellschaft des grenzenlosen Geistes
  - Denkmal, Gefolgschaft des Lichtes

- Denkmal, Clan der zurückwerfenden Klinge
- Haupt-Ablage
  - Plättchen
    - Attribute
    - Kristall
    - Teleport
    - Kenntnisse
    - Meisterschaft
  - Würfel
    - Monster (schwarz)
    - Eigenschaften (weiß)
  - Endspiel-Auslösungs-Münzen
  - Schwarze Holzblöcke
- Stoffbeutel
- ❖ **Spieler**
  - Spieler-Ablage
    - Gilden-Gunst-Dreiecke
      - Metall
      - Pappe
    - Geschwindigkeits-/Reittier-Platten
    - Farb-Blöcke
    - Medaillon mit Stand
    - Schurken-/Rehabilitations-Charakter-Platte
    - Zählscheibe
  - Energie-Brett
    - Potenzial
    - Einfluss
    - Überzeugungskraft
  - Gilden- und Denkmal-Erweiterung
  - Referenz-Karten

## Erweiterungs-Regeln

## Spielüberblick

### ❖ Hauptziel

- Ehre

### ❖ Grober Ablauf

- Entdecken von Regionen
- Einfluss nutzen, um Attribute zu erlangen
- Aufträge erfüllen
- Entdecken, besuchen und kontrollieren von Regionen
- Rehabilitieren
- Begleiter bekommen
- Monster erledigen
- Reliquien erhalten
- Eigenschaften erlangen
- Kenntnisse und Meisterschaft erlangen
- End-Bedingung auslösen

## Spielaufbau

### ❖ Spielbrett

- Spielbrett
- Haupt-Ablage
- Karten mischen, aufs Spielbrett und die oberste Karte umdrehen
  - Begleiter
  - Reliquie
  - Monster
- 19 Kern-Hexe in den Stoffbeutel
- 6 Meister-Platten auf den Haupt-Ablage-Deckel
- #(Spieler)-1 Kenntnisplättchen in jeder Farbe neben die zugehörigen Kreise
- Auslöse-Münzen auf die Felder „30“, „45“, „60“ und „75“
- 2 zufällige Spiel-Ende-Auslöse-Karten neben das Spielbrett, restliche Karten verdeckt daneben
- Erweiterungskarten neben das Spielbrett
  - Beute
  - Haustiere
  - Bearbeitete Kristalle (Edelstein)

### ❖ Spieler

- Spieler-Ablage
- Charakter-Karte neben die Ablage, Mistkerl-Seite nach oben
- Geschwindigkeitskarte mit Geschwindigkeit „2“ daneben
- Reise-Karten mischen und an jeden 1 Karte zufällig austeilen; Rest zurück in die Schachtel
  - Medaillon aufs angegebene Dreieck
  - Zählscheibe auf „15“ der Punkteleiste
- Oberste Begleiter-Karte in der angezeigten Farbe ziehen
  - Falls Spezial-Icon, weitere Karten ziehen und Rest wieder mischen
  - Ehre lt. Karte setzen
- Energiebrett
  - 8 Holz-Blöcke auf Potenzial
  - 8 Holz-Blöcke auf Einfluss
  - 2 Holz-Blöcke auf Überzeugungskraft
- Je 1 Holz-Block auf die Attribut-Kreise Inspiration, Wissen und Stärke
- Begleiter-Karte neben das Energiebrett
- Geheimziele mischen, an jeden 2 Karten austeilen
  - Jeder behält eine Karte und legt die andere zurück
  - Stapel neben das Spielbrett
- Jeder zieht 2 Hexe aus dem Beutel und legt diese neben sein Medaillon
- Startspieler: Spieler mit niedrigster Dreiecks-Nummer erhält die Sestra-Figur

## Spielablauf

### ❖ Ablauf

- 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge – jeweils einmal
- Bonusaktionen – jederzeit während des Zuges und beliebig oft

### ❖ Aktionen

#### ■ Bewegung – Pflicht-Aktion

- Auf den Dreiecken
- Mindestens 1** Dreieck/Zug
- Maximal lt. angegebener Geschwindigkeit der Geschwindigkeitskarte
- Nicht auf dem Anfangs-Dreieck enden
- Durch Dreiecke mit anderen Spielern gehen, aber dort nicht enden
- Einschluss: alle legalen Bewegungen sind blockiert ⇨
  - Geschwindigkeit darf um 1-2 Dreiecke erhöht werden
  - 1 Kraft verringern
- Alle offenen und benachbarten Hexe müssen entdeckt werden (Region aus dem Beutel)

#### ■ Aktivierung - freiwillig

- Attribute und/oder Fähigkeiten durch:
  - Begleiter-Karte
    - 1 Block von Einfluss -> Begleiter
  - Charakter-Platte
- Beliebig viele Attribute bis zum erlaubten Maximum
- Optional: Spezial-Fähigkeit des Begleiters nutzen

#### ■ Region besuchen **oder** ausruhen - freiwillig

- Ein benachbartes Hex aussuchen und die entsprechende Aktion ausführen – sofern die Kosten (Attribute) bezahlt werden
  - Ausnahmen: Kommando-Posten, Schrein und Kloster
- Karten werden entweder vom offenen oder vom verdeckten Stapel (neue Karte umdrehen) genommen – jeweils die oberste
  - **Verbessertes Ziehen:** 1 Holz-Block von Überzeugungskraft → Einfluss und dann die obersten 3 Karten vom verdeckten Stapel und alle offenen Karten nehmen, 1 aussuchen, alle Karten einmischen und oberste umdrehen

- *Geheim-Ziele:* lediglich alle Karten einmischen

- *Haustier-Menagerie:* alle Karten mischen und 3 neue umdrehen

- Statt** eines Besuches 1 Kraft steigern

### ❖ Bonus-Aktionen

#### ■ Heroische Attribute konvertieren

- Upgrade der eigenen Standard-Attribute, um neue Aktionen zu erlangen und andere Karten zu bekommen
- 1 Block zum neuen Attribut, 1 Block zurück zu Einfluss
- Keine Umkehrung zu Standard-Attributen
  - Courage:** 1 Inspiration + 1 Stärke
  - Weisheit:** 1 Inspiration + 1 Wissen
  - Vision:** 1 Wissen + 1 Stärke

#### ■ Fähigkeit erlangen

- Einmal/Zug können die Attribute genutzt werden, um 1 Kenntnis-Plättchen zu erlangen
- 3 gleiche Attribute abgeben, um ein zugehöriges Eigenschafts-Plättchen zu nehmen – sofern vorhanden

#### ■ Region kontrollieren

- Region zuerst besuchen inkl. der Attribut-Kosten und dann kontrollieren **oder** umgekehrt
- Falls **Region unkontrolliert:** 1 Überzeugungskraft-Block in die Region legen
- Falls Region kontrolliert: 2 Überzeugungskraft-Blöcke nutzen, 1 zum Rauswurf (zurück zum Einfluss) und 1 in die Region
- Sofort 2 Ehren-Punkte erhalten
- Bei Spielende 2 Ehren-Punkte für jede kontrollierte Region
- Wenn ein **anderer** Spieler diese Region besucht, erhältst man 2 Ehren-Punkte
- Kontroll-Verlust: Block zurück zum **Einfluss**
- Nicht gleichzeitig eine Region kontrollieren und im selben Zug eine andere besuchen

#### ■ Einfluss wiedererlangen

- Jederzeit während des Zuges kann ein Block von einem beliebigen Ort – außer Potenzial – zurück zum Einfluss gelegt werden
- Einfluss von einem Begleiter wird komplett genommen, Karte wird

abgelegt und die Ehrenpunkte werden abgezogen

#### ■ Rehabilitation

- 2 Kriterien müssen erfüllt sein, um die Charakter-Karte auf die Rehabilitiert-Seite umzudrehen
  - Alle Potenzial-Blöcke müssen erhöht worden sein (Bereich muss leer sein)
  - Min. 25 Ehren-Punkte erreicht
- Rehabilitation bleibt in jedem Fall bis Spielende bestehen

#### ■ Zusätzliche

- Eigenschaft nutzen
  - Siehe **Eigenschaften**
- Reliquie aktivieren
  - Siehe **Reliquien**
- Haustier bewegen
  - Siehe **exotische Haustier-Erweiterung**

## Spielende

### ❖ End-Spiel-Auslöser

- Sobald ein Spieler eine der offen liegenden Bedingungen erfüllt, wird die nächste Runde die letzte
- Sobald ein Spieler eine Auslöse-Münze erreicht, nimmt er diese und eine neue Auslöse-Karte wird hinzugefügt

### ❖ Spielende

- Alle Trigger-Münzen entfernen, Runde beenden und nächste Runde wird die letzte Runde
- Spieler mit den meisten Ehren-Punkten gewinnt
- End-Spiel-Boni
  - Meister-Plättchen
  - End-Spiel-Boni
  - Geheime Ziele
  - Jede kontrollierte Region

Bei Gleichstand gilt: meiste Überzeugungskraft → wenigstes Potenzial → wenigste End-Spiel-Auslöse-Münzen

## Situationen/Komponenten

### ❖ Energiebrett

- Zurückgelegte Blöcke immer zu Einfluss

#### ■ Potenzial

- Nutzlos; wird nur durch Erhöhung nutzbar (Ausruhen oder Kloster)

#### ■ Einfluss

- Haupt-Ressource; kann bewegt werden zu: Kreisen auf dem Spielbrett, um Attribute anzuzeigen, Begleitern, um diese zu aktivieren und zu Reliquien, um die Ladung zu steigern

#### ■ Überzeugungskraft

- Meistern von besonderen Schwierigkeiten

#### ■ Energie erhöhen

- Um 1 Stufe nach rechts

#### ■ Energie verringern

- Um 1 Stufe nach links

### ❖ Karten

#### ■ Ehre

- Durch eine neue Karte gewinnt (oder verliert) man sofort die angegebene Ehre
- Eine verlorene oder abgelegte Karte kommt aus dem Spiel und **positive** Ehre wird sofort **verloren**, **negative** Ehre wird **nicht** wiederhergestellt

### ❖ Regionen

#### ■ Ausführung

- → : nur einmal/Zug
- :: beliebig oft – sofern man es sich leisten kann

#### ■ Befestigung

- Nur in der Gilden- und Denkmäler-Erweiterung
- Zu Beginn die Seite mit **einem** Kreis nach oben legen

### ❖ Begleiter

#### ■ Karten-Anatomie

- Nicht-Start-Begleiter-Icon
- Name
- Initiativ-Zahl
- Attribute bei Aktivierung
- Sofortige Ehren-Punkte
- Einfluss-Bereich
- Optionale Fähigkeit
  - Können nur im Zug, in dem die Aktivierung stattfindet, genutzt werden

#### ■ Erlangung

- Können in Schenken gefunden werden: Je nach Farbe 2 Inspiration, Wissen oder Stärke bezahlen

#### ■ Aktivierung

- Influenz-Block auf Einfluss-Bereich
- Optional: Spezial-Fähigkeit nur in diesem Zug

#### ■ Sonstiges

- Kein Begleiter-Limit

- Zählen zur Attribut-Meisterschaft bei Spielende

- Jede Aktivierung akkumuliert Einfluss-Blöcke. Im Schrein können die Begleiter motiviert werden und Influenz kann zurück zum Energiebrett

- „Passive“ Fähigkeiten sind immer aktiv, auch während anderer Spielerzüge

- Einige Fähigkeiten werden nur aktiviert beim „Eintreten“ oder bei Spielende – dafür ist keine Aktivierung erforderlich

### ❖ Eigenschaften

#### ■ Karten-Anatomie

- Name
- Sofortige Ehren-Punkte
- Fähigkeit

#### ■ Erlangung

- Können nur in altertümlichen Gräbern gefunden werden

#### ■ Aktivierung

- Influenz-Block auf Einfluss-Bereich
- Fähigkeiten können sofort genutzt werden
- Fähigkeiten mit Aktivierung können mehrfach/Zug genutzt werden

#### ■ Sonstiges

- Kein Limit
- Passive Eigenschaften können während des Zuges eines anderen Spielers genutzt werden
- Zählen zur Weisheit-Meisterschaft bei Spielende

### ❖ Reliquien

#### ■ Karten-Anatomie

- Name
- Sofortige Ehren-Punkte
- Einfluss-Bereich
- Initial-Ladung
- (Eingeschränkte) Möglichkeiten

#### ■ Wieder-Aufladung

- Im mysteriösen Turm kann durch 2 Visionen eine neue Reliquie genommen und/oder beliebig viele Reliquien durch Einfluss aufgeladen werden
- Fähigkeiten können sofort genutzt werden, aber nur einmal/Zug
- Fähigkeiten mit Aktivierung können mehrfach/Zug genutzt werden

#### ■ Sonstiges

- Kein Limit
- Passive Eigenschaften können während des Zuges eines anderen Spielers genutzt werden
- Zählen zur Vision-Meisterschaft bei Spielende
- Max. 3 Influenz-Blöcke/Reliquie

### ❖ Monster

#### ■ Karten-Anatomie

- Würfel für Angriff und Attribute
- Name
- Sofortige Ehren-Punkte

- Bedingungs-Bonus bei Spielende-Fähigkeit

#### ■ Besiegen

- Ohne Begleiter ⇒ kein Kampf, sonst: Begleiter mit niedrigster Nummer wird Champion, der nicht verliert
- Nach Sieg: offenes oder verdecktes Monster ziehen
- Fähigkeiten mit Aktivierung können mehrfach/Zug genutzt werden

#### ■ Würfeln mit beiden Würfeln

- Erschöpfung: 2 Einfluss-Blöcke zum Champion (ggf. Influenz wiedererlangen)

- Tod: Champion und seine Ehre sind verloren – kann durch Nutzung einer Überzeugungskraft vermieden werden

#### □ Missl: -

#### ■ Sonstiges

- Kein Limit
- Zählen zur Courage-Meisterschaft bei Spielende

### ❖ Geschwindigkeits-Upgrade

- Besuch eines Kommando-Posten und Zahlung von 3 Stärke ⇒ Karte umdrehen bzw. neue Karte nehmen (2 → 3 → 4 → 5)

- Auch mehrfach pro Zug

### ❖ Geheime Ziele

- Auf der Karte sind zwei Ziele, die beide optional sind
- Eine oder beide erledigt bringen die jeweiligen Ehren-Punkte bei Spielende

### ❖ Kenntnis-Plättchen

- Zählt als 2 Karten der korrespondierenden Farbe, um die End-Spiel-Meisterschaft für dieses Attribut um 2 zu erhöhen

- Solange verfügbar, können beliebig viele genommen werden

- Kann auch wieder abgelegt werden, um 2 dieses Attribut zu bekommen

### ❖ Meister-Plättchen

- Bei Spielende gibt es Ehre für jede der 6 Attribute

- Der **einzelne** Spieler mit den meisten Karten und Kenntnis-Plättchen für ein spezielles Attribut, gewinnt das Meister-Plättchen

- Karten dieser Farbe

- Kenntnis-Plättchen dieser Farbe

- Alle Meister-Boni von anderen Karten

## Erweiterungen

### ❖ Verräter

#### ■ Karten-Anatomie

- Nicht-Start-Begleiter-Icon
- Name
- Attribute bei Aktivierung
- Sofortige Ehren-**Plus-** oder **-Minus-**Punkte
- Einfluss-Bereich
- Optionale Fähigkeit

#### ■ Aktivierung

- Einfluss-Block auf Einfluss-Bereich
- Optional: Spezial-Fähigkeit nur in diesem Zug

#### ■ Sonstiges

- Nach Ausführung der Reisekarte werden die jeweiligen Verräter-Karten eingemischt
- Zählen nicht für Meisterschaften
- Keine Korrektur der Ehre nach Verlust eines Verräter-Begleiters

### ❖ Regionen - allgemeines

#### ■ Standard-Regeln

- Immer** mysteriösen Turm, altertümliches Grab und klaffenden Schlund verwenden
- Immer** gleiche Anzahl von heiligen Kirchtürmen, Forts und Bibliotheken verwenden
- Immer** gleiche Anzahl von Kommando-Posten, Schreinen und Kloster verwenden
- Mindestens** zwei Schenken verwenden
  - Drei nur für Anfänger, dann gegen (z. B.) Akademie austauschen

#### ■ 1-2 Erweiterungs-Regionen

- Exotische Haustier-Menagerie, Tempel-Ruinen, Wunschbrunnen, zwei der eben genannten oder den heiligen Stein-2-Hex-Satz
  - 1 Region: statt Akademie oder Schenke
  - 2 Regionen: statt Akademie und Schenke

#### ■ 3 Erweiterungs-Regionen

- Juwelier-2-Hex-Satz oder heiligen Stein-2-Hex-Satz plus 1 Hex
  - Basis: statt 1 heiligen Kirchturm, Fort und Bibliothek
  - Fortgeschritten: statt 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein

#### ■ 4 oder 5 Erweiterungs-Regionen

- Siehe vorher
  - Basis 4: statt Akademie oder 1 Schenke sowie 1 heiliger Kirchturm, Fort und Bibliothek
  - Fortgeschritten 4: statt Akademie oder 1 Schenke sowie 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein
  - Basis 5: statt Akademie und 1 Schenke sowie 1 heiliger Kirchturm, Fort und Bibliothek
  - Fortgeschritten 5: statt Akademie und 1 Schenke sowie 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein

#### ■ 6 Erweiterungs-Regionen

- Statt 1 heiligen Kirchturm, Fort, Bibliothek, Kommando-Posten, Kloster und Schrein

### ❖ Spezielle Regionen

#### ■ Juwelier

- 3er Satz: 1 Juwelier, 2 Kristall-Minen
- Besuch einer Mine: 1 Kristall plus 1 Kristall für jede kontrollierte Mine
- Besuch des Juweliers:
  - 1 Kristall um einen Begleiter zu bezahlen und 2 Einfluss-Blöcke zurücklegen
  - 3 Kristalle um 2 Ehrenpunkte zu erhalten
  - 3 gleiche Attribute und 1 Kristall um 1 bearbeiteten Kristall (Edelstein) zu erhalten
    - Zählt als permanentes Attribut und „ersetzt“ 1 Courage

#### ■ Exotische Haustier-Menagerie

- Haustier-Markt: 3 Haustiere offen aufdecken
- Besuch der Menagerie: 1 Inspiration + 1 Wissen + 1 Stärke, um 1 Haustier vom Markt oder von der obersten verdeckten Karte zu nehmen
  - Gehören permanent zu einem Begleiter
  - Einige Fähigkeiten werden aktiviert, wenn die des Begleiters aktiviert werden, andere sind passiv und deshalb stets aktiv
  - Haustier kann an anderen Begleiter übergeben werden: 1 Einfluss an diesen
    - Falls die Kontrolle verloren wird, kann eine Übergabe

kostenfrei vorgenommen werden

- Falls es sich um den einzigen Begleiter gehandelt hat, kann das Haustier **vorläufig** - ohne Nutzung der Fähigkeiten - zum Spieler gehören
  - Falls man sich vom kontrollierenden Begleiter trennt, ist das Haustier „verloren“ (keine Übergabe)

#### ■ Heilige Steine 2er Satz

- Besuch: Statt Bewegung: teleportieren zu einem benachbarten Dreieck neben einem der heiligen Steine-Hex
- Benachbart zu einem heiligen Stein und Kontrolle irgendeines heiligen Steins: es kann teleportiert und sich anschließend normal bewegt werden
- Benachbart zu einem heiligen Stein und Kontrolle beider heiliger Steine: es kann zu jedem Dreieck teleportiert und sich anschließend normal bewegt werden

#### ■ Tempel-Ruinen

- Besuch: 2 geheime Ziele ziehen, 1 behalten und die andere zurückmischen

#### ■ Wunschbrunnen

- Alle 15 Wunsch-Plättchen mit der Wunsch-Brunnenseite oben neben das Spielbrett, dann 3 zufällig offen auf den Wunschbrunnen legen
- Besuch: 1 Plättchen nehmen und Attribute oder Ehre erhalten, dann Plättchen zurück zu den verdeckten, neu mischen und ein neues auf den Brunnen

#### ■ Aufbau-Stätten

- Beim Spielaufbau die gewünschten Erweiterungen neben das Spielbrett legen, dann die gleiche Anzahl Kern-Hexe aus dem Beutel nehmen und durch Aufbau-Hexe ersetzen
- Sobald ein Aufbau-Hex gezogen wird, wird dies zunächst normal platziert.
- Besuch: 1 Überzeugungskraft zahlen und Hex durch eines der offenen ersetzen
  - Region wird automatisch kontrolliert

## ❖ Gilden und Denkmäler

### ■ Aufbau

- Erweiterungsbrett und dreieckiges Medaillon an jeden Spieler

### ■ Vorteil nutzen

- 4. Aktion pro Zug: Vorteils-Dreieck setzen
  - Nicht in ein Hex mit anderem Vorteils-Dreieck oder zweimal nacheinander ins gleiche Hex
  - **Region befestigen**: Auf kontrollierte Region legen und Hex auf Seite mit drei Kreisen umdrehen ⇒ permanent sicher vor Kontrolle durch anderen Spieler
  - **Diplomatie**: Auf gegnerisches Hex legen; Durch den Besuch eines Spielers erhalten beide (kontrollierender Spieler und Dreieck-Leger) je 1 Ehre
  - **Barrikade**: Auf Dreieck legen ⇒ 2 Ehre sobald jemand auf dem Feld landet oder durchzieht
  - **Führerschaft**: Auf Energiebrett legen ⇒ entsprechende Energieerhöhung
  - **Loyalität**: Auf Begleiter legen ⇒ Bei Aktivierung 1 Einfluss zurück, statt 1 zu bezahlen
  - **Ermächtigung**: Auf Reliquie legen ⇒ Bei Nutzung um 1 Ladung erhöhen, statt 1 Einfluss zu bezahlen
  - **Auszeichnung**: Auf Fähigkeit legen ⇒ 1 Ehre bei Nutzung
  - **Schicksal**: Auf besiegt Monster ⇒ zweimal würfeln und einen Wurf aussuchen
  - **Denkmal-Aufbau**: Auf Denkmal legen ⇒ Beliebige viele (ungleiche) Fähigkeiten, Überzeugungskraft (vom Energiebrett) und Attribute (vom Spielbrett) nutzen
    - Sobald alle Felder gefüllt sind ⇒ 15 Ehre und alle Besitztümer zurück auf die anfänglichen Felder

## ❖ Mythen und Wunder

### ■ Aufbau

- Mythen und Wunder-Brett neben das Spielbrett
- Akademie- oder 1 Schenke-Hex herausnehmen (18 Hexe)
- Mythen- und Wunder-Region (Ronak-Seite oben, Tuuk-Tuuk-Seite unten) auf das mittlere Hex legen
- 6 schwarze Verräter-Blöcke auf die 6 angrenzenden Dreiecke

### ■ Ziel

- Ronak provozieren, ihn angreifen und überleben, bis Tuuk-Tuuk zur Rettung kommt

### ■ Ronak

- Provokation
  - **Bewegungsende** auf einem Verräter-Block ⇒ Block auf Ronak legen. Sobald alle 6 Blöcke auf Ronak liegen ⇒ Ronak-Miniatur aufs Hex
    - Auslösender Spieler darf seinen Zug beenden
- Vorbereitung
  - Sestra an nächsten Spieler weitergeben
  - Beginn eines Teil-Spiels, nach der Besiegung geht das Spiel beim Spieler mit Sestra weiter
  - Alle Spieler dürfen bis zu 3 Einfluss-Blöcke nach rechts verschieben
- Initiative
  - Jeder stellt einen Verräter-Block auf seinen Begleiter mit der **niedrigsten** Initiative (Champion)
  - Champion mit der niedrigsten Initiative beginnt, danach im Uhrzeigersinn weiter
- Kampf
  - Optional, einmal/Zug: Attribute durch Aktivierung eines Begleiters (auch Champion) generieren
    - Keinen Einfluss vom Mythen und Wunder-Brett
  - Optional, einmal/Zug: 1 Attribut vom Hauptbrett (oder 1 Überzeugungskraft vom Energiebrett) auf das Mythen und Wunder Kampfbrett in einen beliebigen Kreis und Aktion ausführen:
    - 2 Einfluss von Begleitern zum Energiebrett

- 1 Potenzial-Block nach rechts
- 1 Einfluss-Block nach rechts
- Teleport-Plättchen einmal zum Teleportieren zu einem beliebigen freien Dreieck nutzen
  - Als Erster Beute aussuchen
  - Einen Effekt, der nicht mehr verfügbar ist, klonen (und nutzen)
- Würfeln: In jedem Zug, führt der Spieler-Champion den Angriff. Mit beiden Würfeln werfen und die Ergebnisse befolgen.
  - Falls der Champion stirbt (ggf. Überzeugungskraft nutzen) wird der nächste mit niedriger Initiative Champion
    - Falls alle Begleiter tot ⇒ aussetzen
  - Falls alle Champions aller Spieler tot ⇒ Ronak gewinnt, alle Blöcke vom Mythen und Wunder-Brett zurück zu den Spielern und die Verräter-Blöcke wieder auf die Dreieck-Felder
- Wächter kommt zurück
  - Sobald alle Kreise auf dem Kampf-Brett gefüllt sind, kommen die Einfluss-Blöcke auf ihre Original-Orte zurück und das Ronak-Hex auf die Tuuk-Tuuk-Seite drehen
- Tuuk-Tuuk besuchen
  - Region kann nicht kontrolliert werden
  - 1 Attribut, das man noch nicht besitzt, erhalten
- Beute verteilen
  - #(Spieler)+2 Beute-Karten offen auslegen. Spieler mit Erst-Beute-Effekt beginnt, anschließend in Reihenfolge der **höchsten** Initiativ-Werte der Begleiter, dann Spieler ohne Begleiter – in Spielreihenfolge.
  - Jeder nimmt 1 Beute, restliche Karten wieder zurück