

Insel der steinernen Wächter

Spieldauer ca. 2 Stunden
ab 12 Jahren

Spielregel

Die Geschichte

Im Zentrum einer Inselgruppe liegt das Land Lutao, wo einst viele Völker lebten. Unter ihnen waren mächtige Magier. Es gab dort alles, was zum Leben gebraucht wurde. Alle lebten in Frieden, bis sich eines Tages die Weisheit der Magier in Gier verwandelte. Sie begannen, das Land auszubeuten und vertrieben die anderen Völker auf die kargen Außeninseln. Schließlich vernichteten sich die Magier in ihrem wahnhaften Streben nach mehr Macht sogar gegenseitig.

Die Insel Lutao war für die anderen Völker nicht mehr zu betreten, denn die Magier hatten Wächter – steinerne Golems – zurückgelassen, die jeden vernichten sollten, der einen Fuß auf die Insel setzt. Seitdem wird Lutao auch „Die Insel der steinernen Wächter“ genannt!

Nach langer Zeit des Leidens haben sich die Völker von ihrer schweren Niederlage erholt und sind gewillt, den Kampf gegen die Golems aufzunehmen und das gelobte Land Lutao zurückzuerobern. Jedes Volk versucht dabei, selbst neuer Herrscher über Lutao zu werden und dem Land zu seinem alten Glanz zu verhelfen. Um dies zu erreichen, muss ein Volk die Stadt Lutao erobern und verteidigen.

In diesem Spiel agieren die unterschiedlichsten Völker. In einem Spiel können es Zwerge, Riesen, Orks und Kleriker und im nächsten Elfen, Goblins, Ritter und Druiden sein. Jedes Volk hat dabei spezielle Stärken im Kampf. In jedem Spiel besitzen die Völker unterschiedliche Runen, durch die sie eine weitere taktische Fähigkeit erhalten. Jede Zusammensetzung erfordert eine neue Strategie, um zum Erfolg zu kommen. Dadurch ist jedes Spiel anders.

Führen Sie Ihr Volk durch verschiedene Entwicklungsphasen. Von verstreuten Nomaden bis zu einer Zivilisation, welche ganze Länder besitzt, Städte baut und dadurch Zaubersprüche erlernt. Gelingt es Ihnen, gegen andere Völker zu bestehen und die Golems zu besiegen, sind Sie der neue Herrscher über Lutao.

Inhalt

1 blaue Spielunterlage
1 Zentralinsel mit 12 Provinzen (Lutao)
11 Länder mit 2 bis 7 Provinzen
4 x 52 runde Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben
4 x 6 quadratische Spielplättchen mit 4 verschiedenen Symbolen und Farben
23 Golemplättchen
12 Stadtmarker
40 Schiffe
84 Provinzkarten (52 Provinzkarten und 32 Bonuskarten mit Armeen)
4 Artefaktkarten
12 Standfüße
30 Bewegungshölzchen
12 Völkerkarten
12 Runen
60 Zauberkarten
92 Kampfkarten (4 Sätze á 23 Karten)
4 Übersichtskarten mit Spielablauf und Kosten
1 Zählkarte für die Punkte
4 Platzierungssteine
diese Spielregel

Einführung

In diesem Spiel werden die allgemeinen Spielregeln durch die Mächte der Völker und die besonderen Fähigkeiten der Runen sowie durch Zaubersprüche verändert.

Bei Widersprüchen gilt folgendes:

- Die Macht der Völker und die Fähigkeit der Runen gelten vor den allgemeinen Regeln (Mächte und Runen behindern sich nicht).
- Die Macht oder Rune des Angreifers wird vor der des Verteidigers eingesetzt.
- Die Zaubersprüche gelten vor allem anderen (Allgemeine Spielregel, Macht und Rune).

Ziel des Spieles

Sieger ist, wer die Stadt auf Lutao erobert hat und sie drei Runden gegen die gegnerischen Völker verteidigen kann. Dabei zählt die Runde, in der sie erobert wurde, bereits mit. Die Anzahl der Runden, für die Lutao gehalten werden muss, kann durch die Aufnahme von Artefakten verkürzt werden.

Spielvorbereitungen

Aufbau des Spielfeldes

Auf die blaue Spielunterlage (das Meer) wird zentral die Insel Lutao gelegt und die Länder nach folgenden Regeln beliebig dorthin angeordnet:

- Alle Länder müssen nebeneinander liegen. Sie dürfen sich nicht überlappen
- Die Länder müssen entweder eines der Meeresfelder um Lutao oder ein anderes Land berühren.
- Die Berührung muss mit mindestens einer kompletten Kantenlänge einer Provinz (eines Hexagons) erfolgen (siehe Abbildung).
- Die Länder müssen vollständig auf der blauen Spielunterlage liegen.

Die folgende Anordnung kann als Standardaufbau benutzt werden:

Rhuam und Canli werden so verschoben, dass sie an die Meeresfelder um Lutao angrenzen. Ilarnat wird ebenfalls an die Meeresfelder angrenzend auf die linke Seite zwischen Canli und Sigari gelegt.

Strategische Tipps zum Aufbau unter Berücksichtigung der verschiedenen Völker und Runen befinden sich am Ende der Spielregel.

Platzierung der Golems auf der Zentralinsel Lutao

Auf die Provinz (das Hexagon) mit dem Stadtsymbol werden ein Stadtmarker und 3 Golemplättchen gelegt. In die sechs angrenzenden Provinzen kommen jeweils zwei Golems. In alle weiteren Gebiete der Zentralinsel wird je ein Golem gestellt.

Bestimmung von Volk und Rune

Jeder Spieler zieht verdeckt drei Völker- und drei Runenkarten und wählt sich aus diesen Karten ein Volk und eine Rune aus. Die Karten liegen offen vor den Spielern auf dem Tisch. Mit der Macht seines-



Volkes kann der Spieler den Ablauf der Kämpfe beeinflussen. Die Fähigkeit der Rune bietet weitere taktische Möglichkeiten, z.B. das Verändern von Zauberkarten, Armeenanzahl oder Zugreihenfolge.

Anfängervariante: Jeder Spieler spielt nur ein Volk ohne Rune.

Profivariante für 2 Spieler: Jeder spielt mit zwei Völkern und 2 Runen (Siehe Profivariante).

Verteilung des Spielmaterials

Jeder Spieler wählt ein Spielfigursymbol (pro Volk) und erhält für seinen Vorrat:

- 75 Armeen, wenn 2 Völker mitspielen
- 50 Armeen, wenn 3 Völker mitspielen
- 38 Armeen, wenn 4 Völker mitspielen

Runde Spielplättchen entsprechen einer Armee, eckige Spielplättchen entsprechen fünf Armeen.

Dazu kommen:

- 1 rundes Spielplättchen, das auf die Zählkarte gelegt wird
- 1 rundes Spielplättchen als Artefakt der Rune,
- 1 eckiges Spielplättchen als Artefakt des Volkes,
- 2 Standfüße, in die jeweils eines dieser Artefakt-Spielplättchen gesteckt werden
- 1 Stadtmarker
- 23 zu den Spielplättchen zugehörige Kampfkarten, die gemischt und als verdeckter Ziehstapel vor dem Spieler abgelegt werden

Bestimmung der Standorte der Artefakte

Jeder Spieler hat pro Volk und Rune je ein Artefakt. Diese sind auf der Zentralinsel platziert und können, wenn sie aufgenommen werden, die Siegbedingungen verändern. (Siehe: III. Die Artefakte).

Die Positionierung der Artefakte auf der Zentralinsel wird durch die Artefaktkarten bestimmt. Die Anzahl der verwendeten Artefaktkarten entspricht der Anzahl der Spieler. Nehmen weniger als vier Spieler teil, werden nur die Artefaktkarten mit den niedrigsten Zahlen verwendet. Beispiel: Bei 3 Spielern werden die Karten 1,2 und 3 benötigt. Davon zieht jeder Spieler verdeckt eine Karte, auf der die Standorte seiner Artefakte hervorgehoben sind. In die Provinz, die sich näher an der Stadt befindet, wird das eckige Spielplättchen (das Volksartefakt) gestellt, in die andere das runde Spielplättchen (das Runenartefakt).

Verteilung der Provinzkarten

Die Provinzkarten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt.

Besetzung der Provinzen

Jeder Spieler legt jeweils eine seiner Armeen (rundes Spielplättchen) aus seinem Vorrat in die Provinzen, die auf seinen Provinzkarten farbig hervorgehoben sind.

Für eine Provinzkarte, auf der eine Standarte dargestellt ist, nimmt er sich aus seinem Vorrat 1 Armee.

Ermittlung der Spielreihenfolge

Die Zugreihenfolge der ersten Runde wird anhand der Zusatzarmeen ermittelt, die jeder durch die Provinzkarten bekommen hat. Der Spieler mit den meisten Zusatzarmeen erhält den Platzierungsstein 1 und ist in der ersten Runde Startspieler. Der Spieler mit den zweitmeisten Punkten erhält den Platzierungsstein 2 usw. Bei Gleichstand wird gelost.

Spielablauf

Das Spiel verläuft in mehreren Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Phasen:

1. Setz-Phase
2. Aktions-Phase
3. Zähl-Phase
4. Erhalt von Zauberkarten
5. Kauf-Phase

1. Setz-Phase

Beginnend mit dem Startspieler setzen alle Spieler nacheinander ihre Armeen, Städte und Schiffe, die sie bei Spielbeginn oder in der Kaufphase erstanden haben, auf das Spielfeld. Das Einsetzen von Städten und Schiffen ist freiwillig. Sie dürfen auch für spätere Runden aufgehoben werden. Armeen müssen jedoch immer sofort eingesetzt werden.

1.1. Einsetzen von Stadtmarkern

Besitzt ein Spieler eine Provinz, die mit einem Stadtsymbol gekennzeichnet ist, darf er dort einen Stadtmarker einsetzen und dadurch eine Stadt bauen. Gehört einem Spieler ein komplettes Land, darf er seinen Stadtmarker in eine beliebige Provinz dieses

Landes setzen. In jedem Land darf nur eine Stadt gebaut werden. Der Stadtmarker darf nicht verschoben werden.

1.2. Einsetzen von Armeen

Armeen werden immer nur in eigene Provinzen gesetzt. Auch Felder mit einem Stadtmarker können mit Armeen besetzt werden (diese Armeen befinden sich dann in dieser Stadt). Es dürfen in jeder Provinz maximal acht Armeen stehen. Schiffe dürfen in dieser Phase nicht mit Armeen besetzt werden!

1.3. Einsetzen von Schiffen

Schiffe werden auf die Kantenseite einer eigenen Provinz gelegt, die an das Meer grenzt (entweder an die blaue Spielunterlage oder die Meerfelder um Lutao).

2. Aktions-Phase

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder die folgenden Aktionen nacheinander durch:

- 2.1. Armeen bewegen
- 2.2. Kämpfe durchführen
- 2.3. Armeen formieren

Der zweite Spieler beginnt mit seiner Bewegung erst, wenn der Startspieler seine Formierung beendet hat.

2.1. Armeen bewegen

Bewegung von Armeen auf Landfeldern

Um Provinzen zu erobern, zieht der Spieler zunächst Armeen von einer eigenen Provinz in eine benachbarte Provinz. Mindestens eine Armee muss in der Ausgangsprovins zurückbleiben. Außer diesen können alle Armeen, die ein Spieler besitzt, bewegt werden, jede jedoch nur einmal und nur in eine angrenzende Provinz. Eine bisher leere Provinz wird kampflos erobert. Betritt ein Spieler eine Provinz, in der sich bereits Armeen eines anderen Volkes aufhalten, kommt es zum Angriff. Bei einem Angriff dürfen auch mehr als acht Angreifer in einer Provinz stehen.

Eine umkämpfte Provinz gehört bis zum Ende des Kampfes keinem Volk, was für einige Zauberarten von Bedeutung ist.

Bewegung von Armeen auf Wasser

Bewegungen über Wasser können nur mit Schiffen durchgeführt werden. Dazu muss ein Spieler ein Schiff besitzen, das an einer seiner Provinzen anliegt. Er setzt beliebig viele Armeen von dieser Provinz auf das Schiff, was nicht als Bewegung gilt. Auch hier muss mindestens eine Armee in der Provinz verbleiben. Unbesetzte Schiffe können nicht bewegt werden. Um das Schiff zu bewegen benötigt der Spieler Bewegungshölzchen, die in der Kaufphase erworben werden können.

Mit den Bewegungshölzchen wird die Route gelegt, die das Schiff nehmen soll. Dabei wird an der Seite der Provinz gestartet, an der das Schiff anliegt. Es darf an jedem beliebigen Punkt begonnen werden, der zwischen beiden Eckpunkten dieser Kante liegt. Auch von einem der Eckpunkte kann gestartet werden. Die Hölzchen dürfen sich auch überlagern. Siehe Abbildung.



Es ist dem Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht gestattet, an eigenen Provinzen mit dem Schiff anzuhalten und mehr Armeen aufzunehmen. (Dies ist nur bei der Formierung von Armeen möglich.)

Das Schiff darf so weit fahren, wie ausreichend Bewegungshölzchen vorhanden sind. Es muss an einer fremden oder neutralen Provinz landen. Das Anlegen erfolgt immer an der Kantenseite einer Provinz. Das Anlegen an einem Eckpunkt ist nicht erlaubt. Endet die Bewegung an einer fremden Provinz, setzt der Spieler alle Armeen vom Schiff an Land. Dort wird anschließend ein Kampf durchgeführt. Dem Sieger des Kampfes gehört auch das Schiff. Ist die Provinz nach dem Kampf leer, gehört das Schiff demjenigen, der als nächstes in diese Provinz einmarschiert.

Endet die Bewegung an einer leeren Provinz, übernimmt der Spieler diese, indem er alle Armeen vom Schiff in dieses neu eroberte Gebiet hineinstellt.

Nach Ende der Bewegung werden die benutzten Bewegungshölzchen vom Spielfeld entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Liegt an der Seite der Provinz, wo das Schiff anlegt, bereits ein anderes, so wird dieses Schiff zurück in den Vorrat gestellt.

2.2. Kämpfe durchführen

In jeder Provinz, in der sich Armeen von zwei verschiedenen Völkern befinden, kommt es zum Kampf. Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge, in welcher die einzelnen Kämpfe durchgeführt werden.

Die Kämpfe werden mit Kampfkarten durchgeführt. Wie viele Kampfkarten ein Spieler pro Kampf vom eigenen Ziehstapel ziehen kann, berechnet sich wie folgt:

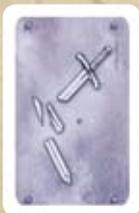
Die Anzahl der eigenen Armeen in der umkämpften Provinz +1.

Es werden dabei maximal 3 Armeen mitgezählt.

Also können bis zu 4 Karten gezogen werden. Beide Spieler wählen vor dem Aufdecken dieser Karten eine aus und schieben diese unter den Ziehstapel zurück. Dann decken beide Spieler gleichzeitig die verbliebenen Kampfkarten um.

Anmerkung: Durch Zauber und Völker kann die Fixzahl der gezogenen Karten, die Anzahl der gezogenen Karten pro involvierter Armee oder die Höhe des Kartenmaximums verändert werden.

Die Kampfkarten besitzen folgende Wirkung:



Fehlschlag = Keine Armee wird vernichtet.



Treffer = Vernichtet eine Armee des Gegners, sofern diese nicht in einer Stadt steht.



Stadttreffer = Vernichtet eine Armee des Gegners, auch wenn diese in einer Stadt steht.



Heldenschlag = Zählt entweder wie 2 Treffer oder wie 1 Stadttreffer.



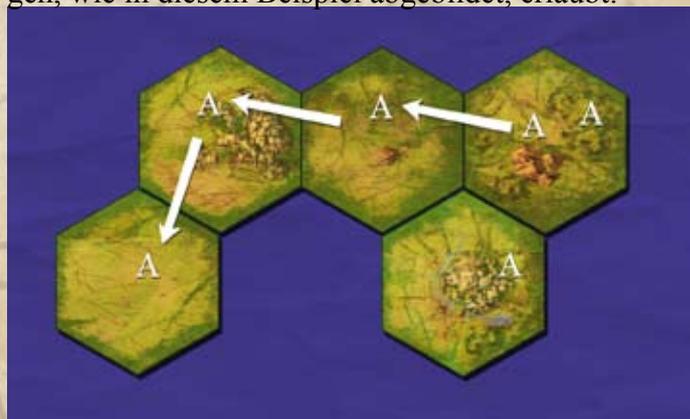
Schild = Verhindert einen Treffer des Gegners

Nach der Kampfrunde werden die gespielten Kampfkarten auf den Ablagestapel des Spielers gelegt. Kann ein Spieler nicht mehr genügend Kampfkarten nachziehen, wird der Ablagestapel neu gemischt und zum neuen Ziehstapel des Spielers.

Besitzen nach dieser ersten Kampfrunde beide Spieler noch Armeen in der umkämpften Provinz, folgen weitere Kampfunden, bis nur noch Armeen eines Volkes übrig sind oder die Provinz leer ist. Sollte sich eine Stadt oder ein Schiff in dieser Provinz befinden, gehören sie dem Sieger oder, wenn das Gebiet leer ist, dem Volk, das als nächstes diese Provinz betritt.

2.3. ARMEEN FORMIEREN

Nachdem ein Spieler alle seine Kämpfe durchgeführt hat, darf er seine Armeen neu formieren, das heißt auf dem Spielfeld verschieben. Er bewegt sie von einer seiner Provinzen in eine benachbarte eigene Provinz. Dabei muss in jeder Provinz mindestens eine Armee verbleiben und jede Armee darf nur einmal um eine Provinz bewegt werden. Es sind aber Zugfolgen, wie in diesem Beispiel abgebildet, erlaubt:



Ein Spieler kann ebenfalls Armeen mit Hilfe von Schiffen verschieben. Er darf an eigenen Provinzen mit dem Schiff anlegen und Armeen auf- bzw. abladen, wenn er für diese Bewegung über genügend Bewegungshölzchen verfügt und diese benutzt. Nach der Formierung dürfen in jeder Provinz wieder maximal 8 Armeen stehen.

Wenn alle Spieler Ihre Spielphase beendet haben, kommt es zur Zählphase.

3. Zähl-Phase

In der Zählphase werden die Punkte der Völker gezählt und die neue Zugreihenfolge ermittelt. Für jede besetzte Provinz bekommt das jeweilige Volk 1 Punkt.

Zusatzpunkte gibt es für Städte und Länder (siehe auch Übersichtskarte):

- 1 Zusatzpunkt für jede eigene Stadt.
- 1 Zusatzpunkt für jedes komplette Land, soweit nicht anders auf den Ländern angegeben
- 1 Zusatzpunkt für ein komplettes Land mit Stadt.

Besitzt ein Spieler eine Provinz auf Lutao, erhält er dafür Punkte nach folgender Regel: Die Anzahl der der Golems, die sich bei der Startaufstellung (siehe Spielvorbereitung) in dieser Provinz befunden haben wird mit der Anzahl seiner Gegenspieler multipliziert. Diese Zahl erhält der jeweilige Spieler als Punkte. Anmerkung: Im 2-Personenspiel ist der Multiplikator auch dann 1, wenn beide mit 2 Völkern spielen.

Schiffe geben keine Punkte. Das Maximum an Punkten beträgt 60. Die Punkte werden auf der Zählkarte mit den runden Spielplättchen markiert.

Das Volk mit den meisten Punkten beginnt die nächste Runde. Dessen Spieler wird neuer Startspieler und erhält den Platzierungsstein mit der 1. Die anderen Völker folgen in absteigender Punktreihenfolge. Bei Gleichstand wird, wie bei Spielbeginn, gelost. Die neue Zugreihenfolge ist ab sofort gültig.

4. Erhalt von Zauberkarten

Der Geschichte nach ist in jeder Stadt ein Zauberkundiger ansässig. Daher erhalten die Spieler für jede Stadt, die sie kontrollieren, eine Zauberkarte. Hat ein Spieler nach dem Ziehen mehr als 4 Zauberkarten, muss er überzählige Karten entweder sofort ausspielen oder ablegen. Für die Stadt auf Lutao erhält der entsprechende Spieler so viele Karten, wie Gegenspieler vorhanden sind und die Beschränkung des Maximums an Zauberkarten ist aufgehoben. Auf den Zauberkarten ist vermerkt, zu welchem Zeitpunkt sie gespielt werden dürfen. Sollte kein bestimmter Zeitpunkt genannt sein, kann die Karte jederzeit gespielt werden.

Wenn mehrere Spieler gleichzeitig eine Zauberkarte spielen wollen, gilt die derzeitige Zugreihenfolge.

5. Kauf-Phase

Entsprechend der Zugreihenfolge darf nun jeder Spieler für seine in der vorherigen Runde erworbenen Punkte eintauschen. Das Aufbewahren von Punkten für spätere Runden ist nicht erlaubt. Nicht ausgegebene Punkte verlöschen.

Kostentabelle:

1 Schiff	4 Punkte
1 Stadtmarker	5 Punkte
1 Bewegungshölzchen	1 Punkt

Kosten für Armeen:

1 Armee.....	2 Punkte
2 Armeen.....	4 Punkte
3 Armeen.....	6 Punkte
4 Armeen.....	8 Punkte
5 Armeen.....	10 Punkte
6 Armeen.....	13 Punkte
7 Armeen.....	16 Punkte
8 Armeen.....	19 Punkte
9 Armeen.....	22 Punkte
10 Armeen.....	26 Punkte
11 Armeen.....	30 Punkte
12 Armeen.....	34 Punkte
13 Armeen.....	39 Punkte
14 Armeen.....	44 Punkte
15 Armeen.....	49 Punkte

(siehe auch Übersichtskarte)

Die Spieler dürfen vor dem Kauf ausprobieren, wie viele Bewegungshölzchen sie für eine bestimmte Seeroute benötigen.

Sollten im Spielmaterial ausgegangen sein, dass ein Spieler sich diese nicht mehr kaufen kann, können diese auf einem Zettel notiert werden und bei Bedarf von einem anderen Spieler geliehen werden.

1. Die Zentralinsel Lutao

Die alten Magier von Lutao existieren nicht mehr, aber ihre Magie lebt in den Golems, die die Insel bewachen, weiter. Dies hat folgende Auswirkungen:

- Die Völker können weder ihre Macht ihre Rune auf Lutao einsetzen.
- Die Golems der Magier sind immun gegen Zauberprüche.

- Die Armeen der Golems benutzen keine Kampf-karten, jeder Golem trifft ein mal pro Kampf-runde. Treffer können durch die Kampf-karte Schild verhindert werden.
- Die Golems können mit Kampf-karten normal ange-griffen werden.

II. Die Stadt auf Lutao

Sobald ein Spieler die Stadt auf Lutao erobert hat, ist für ihn die Beschränkung der Anzahl an Zau-berkarten aufgehoben - er darf also mehr als vier Zau-berkarten besitzen. Außerdem erhält er Macht über die Golems. Als letzte Aktionen seiner Aktionsphase darf er so viele Golem-Aktionen durchführen, wie er Gegenspieler hat.

Golem-Aktionen:

- Alle Golems einer Provinz in eine benachbarte, gegnerische Provinz ziehen und dort sofort einen Kampf durchführen.
- In eine leere Provinz 2 Golems aus dem allgemei-nen Vorrat stellen.

Bei mehreren Gegenspielern können die Golem-Aktionen kombiniert werden. Zum Beispiel könnte ein Spieler mit 3 Gegenspielern zuerst 2 Golems aus dem allgemeinen Vorrat stellen, dann mit diesen angreifen und dann erneut 2 Golems aus dem allgemeinen Vorrat stellen. Alternativ könnte er auch Golems aus verschiedenen Provinzen zusammenzie-hen, um einen Angriff auf eine bestimmte Provinz zu starten.

III. Die Artefakte

Auf der Zentralinsel befindet sich pro Volk und Rune jeweils ein Artefakt. Das eckige Spielplättchen ist dem Volk zugeordnet, das runde der Rune. Ein Spieler, der eines seiner Artefakte erreicht und die entsprechende Provinz erobert hat, nimmt es auf und legt es auf die entsprechende Karte (Volk bzw. Rune). Ab sofort darf er seine Macht oder die Fähig-keit der Rune (je nachdem um welches Artefakt es sich handelt) auch auf der Zentralinsel gegen seine Mitspieler einsetzen. Die Golems bleiben jedoch immun. Sollten sich bei einem Spieler Volk oder Rune ändern, bleiben die aufgenommenen Artefakte trotzdem vorhanden. Jeder Spieler kann nur seine eigenen Artefakte aufnehmen.

Spielende

Vor der Zählphase wird in jeder Runde geprüft ob ein Spieler die Siegbedingung erfüllt hat. Er muss drei Spieldurchgänge (Spielrunden) hintereinander die Stadt auf Lutao unter seiner Kontrolle haben. Für jedes aufgenommene Artefakt verkürzt sich die zum Sieg benötigte Anzahl an Runden um 1.

Beispiel: Ein Spieler hat die Stadt auf Lutao erobert und eines seiner Artefakte aufgenommen. Nach der aktuellen Runde hat er noch nicht gewonnen, da er die Stadt insgesamt 2 Runden unter seiner Kontrolle halten muss. In der nächsten Runde ist er, da er die meisten Punkte erzielt hat, Startspieler und erobert in seinem Zug sein zweites Artefakt. Trotzdem muss er die Stadt noch bis zum Beginn der Zählphase verteidigen, da die Siegbedingung nicht während der Aktionsphase geprüft wird.

Profivariante für 2 Spieler:

Das Spiel wird interessanter, je mehr Völker mit-spielen. Wenn die Spieler das Spiel einige Male gespielt haben und mit dem Mechanismus vertraut sind, sollte jeder zwei Völker, mit jeweils einer Rune spielen. Die eigenen Völker werden getrennt vonei-ander gespielt. Jedes bekommt eigene Provinz- und Artefaktkarten. Es wird vorkommen, dass ein Spieler gegen sein zweites Volk „kämpft“ um z.B. ein kom-plettes Land in den Besitz eines Volkes zu bringen. In diesem Fall kann der Spieler natürlich seine Aus-wahl der Kampf-karten, die Macht seines Volkes und seine Rune so einsetzen, dass er sein angestrebtes Ziel erreicht.

Zauber-karten, die das eigene Volk betreffen, z.B. Stärke, dürfen nur auf Armeen dieses Volkes ge-spielt werden. Ein Zauber, der nicht auf eigene Armeen gespielt wird, darf auch für sein zweites Volk eingesetzt werden. Beispiel: Ein Spieler greift ein Volk eines Gegenspielers mit einer Zauber-karte an. Es ist dem Verteidiger erlaubt, eine „Stoppt den Zauber“-Karte des anderen Volkes zu spielen um den Angriffs-Zauber zu neutralisieren.

Immer wenn sich besondere Effekte auf das Volk eines Spielers beziehen, sind beide Völker betroffen.

Strategische Variante des Spielaufbaus:

- Vor dem Aufbau des Spielfeldes wird aus den Provinzkarten von jedem der 11 Länder eine Karte herausgesucht. Die Karten werden gemischt und bilden einen verdeckten Ziehstapel.
- Jeder Spieler wählt aus je drei gezogenen Völkern und Runen die Kombination, die er spielen möchte.
- Die Spieler lesen Ihre Völkermacht und Runenfähigkeit vor.
- Bestimmung der Artefaktstandorte
- Durch Lösen wird ein Startspieler für den Spielaufbau bestimmt.
- Dieser Spieler deckt die oberste Provinzkarte des Ziehstapels auf und legt das entsprechende Land nach seinem Wunsch, aber entsprechend der Aufbauregeln auf das Spielfeld.
- So geht es im Uhrzeigersinn weiter bis alle Länder liegen.
- Die elf gezogenen Provinzkarten werden wieder in ihren Stapel gemischt.
- Ab nun gilt wieder die Spielregel ab Platzierung der Golems auf der Zentralinsel.

Zusammenfassung

Spielziel

Eroberung der Stadt auf Lutao und diese drei Spielrunden lang kontrollieren. Verkürzung der Rundenanzahl ist durch Aufnahme von eigenen Artefakten möglich.

Spielvorbereitung

- Aufbau des Spielfeldes
- Platzierung der Golems auf Lutao
- Verteilen des Spielmaterials
- Bestimmen von Volk, Rune und Artefaktstandort
- Verteilen der Provinzkarten
- Festlegung der Spielreihenfolge

Verlauf einer Runde

- Setz-Phase: Einsetzen von Armeen (max. 8/Provinz), Stadtmarkern und Schiffen auf das Spielfeld.
- Aktions-Phase: Durchführung von Bewegungen, Kämpfen und Formierungen von Armeen.

- Bewegungen: Auf Landfeldern können die Armeen ein Feld weit bewegt werden. Über Wasser werden sie mit Schiffen und Bewegungshölzchen bewegt. Eine Armee bleibt in der Ausgangsprovinz. Ggf. Schiffe in den Vorrat zurück legen.
- Kämpfe: Ermittlung der Anzahl der Kampfkarten: Anzahl der eigenen involvierten Armeen +1 bis zu einem Maximum von vier Karten. Eine davon unter den Ziehstapel schieben. Entsprechend der Auswertung die Verluste auf beiden Seiten entfernen.
- Formierung: Armeen dürfen in eigene Provinzen verschoben werden. Jede Armee darf um eine Provinz bewegt werden. Es muss wieder mindestens eine Armee in den Ursprungsprovinzen zurückgelassen werden. Formierungen mit Schiffen sind erlaubt. Max. 8 Armeen/Provinz
- Zähl-Phase: Ermittlung der Punkte durch Anzahl der kontrollierten Provinzen und Zusatzpunkte lt. Übersichtsblatt. Erhalt einer Zauberkarte pro kontrollierter Stadt. Maximum für Zauberkarten: 4.
- Kauf-Phase: Einkauf von Armeen, Stadtmarkern, Schiffen und Bewegungshölzchen.

Die Zentralinsel:

Die Völker können ihre Macht und Fähigkeit auf Lutao nicht einsetzen, es sei denn, sie haben ihr entsprechendes Artefakt aufgenommen.

Die Golems der Magier sind immun gegen Zaubersprüche, Mächte und Fähigkeiten der Spieler (auch wenn diese ihr entsprechendes Artefakt aufgenommen haben).

Bonus für den Besitzer der Stadt Lutao:

Golem-Aktionen und Erhalt von Zaubersprüchen entsprechend der Zahl der Mitspieler. Beschränkung der Zauberkarten wird aufgehoben.

Übersicht der Völker



Barden

SIE SPIELEN IHRE KAMPFKARTEN ZUERST AUS. EINMAL PRO KAMPF DÜRFEN SIE EINE DIESER KARTEN IHREM GEGNER "SCHENKEN". DIESER DARF NICHT ABLEHNEN. ER ZIEHT DANN EINE KARTE WENIGER (BZW. KEINE, WENN ER MIT NUR EINER ARMEE KÄMPFT). SIE ZIEHEN EINE KAMPFKARTE VON IHREM ZIEHSTAPEL NACH, WENN SIE IHRE MACHT EINGESETZT HABEN.



Druiden

BEI DER DURCHFÜHRUNG VON KÄMPFEN ZIEHEN SIE ZWEI KAMPFKARTEN UND FÜR JEDER ARMEE EINE WEITERE (MAXIMAL JEDOCH FÜNF). NACHDEM IHR GEGNER SEINE KAMPFKARTEN AUFGEDECKT HAT ENTSCHEIDEN SIE, WELCHE BEIDEN IHREER KARTEN SIE WIEDER UNTER DEN ZIEHSTAPEL SCHIEBEN.



Elfen

WENN SIE ANGEGRIFFEN WERDEN, DÜRFEN SIE VOR BEGINN DES KAMPFES EINEN ERSTSCHLAG DURCHFÜHREN. SIE NEHMEN ENTSPRECHEND VIELE KAMPFKARTEN AUF, SCHIEBEN EINE UNTER DEN ZIEHSTAPEL, DECKEN DIE KARTEN AUF (EIN SCHILD WIRD WIE EIN FEHLSCHLAG BEHANDELT) UND ENTFERNEN GGF. ARMEEN IHRES GEGNERS. ERST DANN WIRD DER REGULÄRE KAMPF DURCHFÜHRT.



Feen

JEDES VON IHNEN AUSGESPIELTE SCHILD VERHINDERT NICHT NUR EINEN SCHADEN AUF IHRE ARMEEN, SONDERN WIRD ALS TREFFER AUF IHREN GEGNER ZURÜCKGEWORFEN.



Goblins

IHR HELDENSCHLAG KANN NUR EINE ARMEE VERNICHTEN. DAFÜR NEHMEN SIE DOBELT SO VIELE KARTEN AUF, WIE SIE ARMEEN IN KAMPF BESITZEN, MAXIMAL SECHS. EINE KARTE SCHIEBEN SIE WIE ÜBLICH UNTER DEN ZIEHSTAPEL ZURÜCK.



Hexen

SIE DÜRFEN JE EINMAL PRO SPIELRUNDE, NACH DER AUSWERTUNG DER KAMPFKARTEN, EINE AUSGESPIELTE KAMPFKARTE DAUERHAFT IHREM GEGNER SCHENKEN UND IHM DAUERHAFT EINE STEHLEN. DIES MUSS NICHT IM SELBEN KAMPF GESCHEHEN. DIE GESCHENKTE UND GESTOHLENE KAMPFKARTE WIRD JEWEILS AUF DEN ABLAGESTAPEL DES NEUEN BESITZERS GELEGT.



Kleriker

SIE DÜRFEN EINMAL PRO KAMPF ALLE AUSGESPIELTEN KAMPFKARTEN EINES SPIELERS FÜR UNGÜLTIG ERKLÄREN. SIE WERDEN ABGELEGT. DIE GLEICHE ANZAHL KAMPFKARTEN WIRD NUN VOM ZIEHSTAPEL GENOMMEN UND AUFGEDECKT.



Gestaltenwandler

BEI SPIELBEGINN ZIEHEN SIE EIN ZWEITTES VOLK UND SPIELEN DESSEN MACHT, BIS SICH IHRE PLATZIERUNG IN DER ZÄHLPHASE IM VERGLEICH ZUR LETZTEN RUNDE VERSCHLECHTERT HAT ODER, SIE LETZTER SIND. DANN ZIEHEN SIE EIN NEUES VOLK UND SPIELEN DIESER MACHT SOLANGE, BIS EIN OBEN BESCHRIEBENES EREIGNIS ERNEUT EINTRIT. DIES WIEDERHOLT SICH JEDES MAL. DIE KARTE DES GESTALTENWANDLERS BLEIBT WÄHREND DES SPIELS VOR DEM SPIELER LIEGEN.



Orks

BEI DER BERECHNUNG DER ANZAHL KAMPFKARTEN IHRES GEGNERS WERDEN SEINE ARMEEN WIE FOLGT BERECHNET: EINE ODER ZWEI ARMEEN WERDEN WIE EINE GEWERTET. DREI ODER MEHR ARMEEN WERDEN WIE ZWEI GERECHNET.



Riesen

DIE WIRKUNG DER VON IHNEN GESTELLTEN KAMPFKARTEN ÄNDERT SICH WIE FOLGT: AUSGESPIELTER STADTTREFFER VERNICHTET IN PROVINZEN OHNE STADT ZWEI ARMEEN. HELDENSCHLAG VERNICHTET AUCH IM KAMPF GEGEN EINE STADT ZWEI ARMEEN.



Ritter

BEI DER DURCHFÜHRUNG VON KÄMPFEN ZIEHEN SIE ZWEI KAMPFKARTEN UND FÜR JEDER ARMEE EINE WEITERE (MAXIMAL JEDOCH FÜNF). EINE KARTE SCHIEBEN SIE SOFORT UNTER DEN ZIEHSTAPEL. SOWALD IHR GEGNER SEINE KAMPFKARTEN AUSGEWÄHLT ABER NOCH NICHT AUFGEDECKT HAT, LEGEN SIE EINE WEITERE KARTE AUF DEN ABLAGESTAPEL. SIE HAT KEINE WIRKUNG.



Zwerge

IGNORIEREN SIE IN JEDEM KAMPF DEN ERSTEN TREFFER GEGEN SICH.

Übersicht der Runen

Rune der Assassine

VOR JEDER AKTIONSPHASE EINES SPIELERS DÜRFEN SIE EINE ARMEE VON DIESEM SPIELER "MEUCHELN" (SIE WIRD VOM SPIELFELD ENTFERNT). VON DER ZENTRALINSEL DÜRFEN SIE ERST ARMEEEN ENTFERNEN, WENN SIE IHR ENTSPRECHENDES ARTEFAKT AUFGENOMMEN HABEN.

Rune der Geister

VOR JEDEM IHRER KÄMPFE UM EINE STADT KÖNNEN SIE 3 "GEISTERARMEEEN" BESCHWÖREN UND DIESE AUS IHREM VORRAT AUF DAS UMKÄMPFTE STADTFELD SETZEN. DIESE WERDEN ZUERST ANGEGRIFTEN UND SPÄTESTENS NACH DEM KAMPF WIEDER ENTFERNT.

Rune der Monde

SIE ZIEHEN BEI SPIELBEGINN SO VIELE RUNEN, WIE SPIELER IM SPIEL SIND. NUN ORDNEN SIE JEDER DIESER RUNEN EINE PLATZIERUNG ZU. JE NACHDEM AUF WELCHEM PLATZ SIE SICH BEFINDEN, HABEN SIE DIE FÄHIGKEIT DER ENTSPRECHENDEN RUNE ZUR VERFÜGUNG.

Rune des Fliegens

BEI ANGRIFFEN UND FOKMIERUNGEN KÖNNEN SIE IHRE ARMEEEN 1 ODER 2 FELDER WEIT ZIEHEN. SIE DÜRFEN AUCH EINE INSEL "ANFLIEGEN", WENN DER ABSTAND DORTHIN MAXIMAL DIE LÄNGE EINES BEWEGUNGSHÖLZCHENS BETRÄGT. NACHDEM SIE IHR ARTEFAKT DER RUNE AUFGENOMMEN HABEN, KÖNNEN SIE AUCH DIE ZENTRALINSEL ANFLIEGEN BZW. DORT DIESE FÄHIGKEIT EINSETZEN.

Rune der Reinkarnation

FÜR JEDE PROVINZ, DIE SIE VERLIEREN ERHALTEN SIE EINE ARMEE AUS IHREM VORRAT. DIESE SETZEN SIE SOFORT IN EINE EIGENE, NICHT IN KÄMPFE VERWICKELTE PROVINZ.

Rune der Fallen

NACH DER ERSTEN SETZPHASE, BESTIMMEN SIE 3 IHRER PROVINZEN UND LEGEN DIE ENTSPRECHEN DEN PROVINZKARTEN VERDECKT VOR SICH AB. SOBALD EIN ANDERER SPIELER DORT SEINE ARMEEEN HINEIN BEWEGT, VERLIEHT ER EINE. NACH JEDEM SETZPHASE DÜRFEN SIE ALLE AUSGELÖSTEN FÄLLEN NEU LEGEN, INDEM SIE NEUE PROVINZKARTEN VOR SICH ABLEGEN. WURDE IN EINER RUNDE KEINE FALLE AUSGELÖST, DÜRFEN SIE EINE FALLE VERSETZEN. SOBALD SIE IHRE ARTEFAKTE AUFGENOMMEN HABEN, DÜRFEN SIE AUCH DIE ARTEFAKTKARTEN AUSWÄHLEN. DIE FALLE LIEGT DANN IN BEIDEN PROVINZEN.

Rune der Seuchen

WENN SIE ANGEGRIFFEN WURDEN UND DEN KAMPF VERLOREN HABEN, MUSS SICH DER ANGREIFER WIEDER IN SEINE AUSGANGSPROVINZ(EN) ZURÜCK ZIEHEN. DER SPIELER, DER ALS NÄCHSTER DIE MÖGLICHKEIT HAT IN DIE LEERE PROVINZ EINZUMARSCHIEREN, KANN DIES KAMPFLOS TUN. HAT IHR GEGNER VOM WASSER HER ANGEGRIFFEN, MUSS ER SEIN SCHIFF MIT DEN ARMEEEN MINDESTENS DIE STRECKE EINER BEWEGUNGSHÖLZCHENS IN RICHTUNG DER AUSGANGSPROVINZ ZURÜCK FAHREN LASSEN. HAT ER REINS IN SEINE ARMEEEN VERLOREN UND DAS SCHIFF LIEGT AN DER LEEREN PROVINZ. SOLLTE SEIN SCHIFF AUF DEM WASSER STEHEN GEBLIEBEN SEIN, MUSS DER SPIELER ES IN DER FOLGENDEN RUNDE ZUM ERNEUTEN ANGRIFF GEGEN DIE PROVINZ ODER ZUR AUSGANGSPROVINZ BEWEGEN. TUT ER DIES NICHT, SIND DIE ARMEEEN UND DAS SCHIFF VERLOREN.

Rune der Auswahl

IMMER, WENN SIE ZAUBERKARTEN ZIEHEN, NEHMEN SIE SICH DIE DOBELTE ANZAHL UND LEGEN NACH DEM AUSWÄHLEN DIE HÄLFTE WIEDER AB.

Rune der Versklavung

SOLLTEN SIE EINEN KAMPF GEWINNEN, DÜRFEN SIE, IN DER ENTSPRECHENDEN PROVINZ, UNTER JEDE IHRER ARMEEEN EINE VERNICHTETE ARMEE IHRES GEGNERS LEGEN. JEDE IHRE ARMEEEN KANN MAXIMAL EINE "GEISEL" BESITZEN. DIE "VERSKLAVTEN" ARMEEEN BEWEGEN SICH MIT IHREN "BESTIZERN". IM KAMPF WERDEN ZUERST DIE GEISELN GETROFFEN UND IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT LEGT. DIE GEISELN ZÄHLEN NICHT MIT BEI DER BESTIMMUNG DER ANZAHL AN KAMPFKARTEN, DIE SIE ZIEHEN; BEI DER PUNKTZAHLUNG UND BEI DER BERECHNUNG DER MAX. ANZAHL AN ARMEEEN PRO PROVINZ. DURCH ZAUBERKARTEN KÖNNEN NUR IHRE EIGENEN ARMEEEN ANGEGRIFFEN WERDEN. STÄTT DIESE GGF. ZU ENTFERNEN DÜRFEN SIE ZUERST DIE GEISEL DER BETROFFENEN ARMEE "OPFERN". SIE KOMMT IN DEN GEGNERISCHEN VORRAT ZURÜCK.

Rune des wahren Wissens

IN PHASE A (ERHAFT VON ZAUBERKARTEN) DÜRFEN SIE EINE KARTE MEHR AUFNEHMEN. DAS MAXIMUM VON VIER KARTEN ERHÖHT SICH NICHT. ÜBERZÄHLIGE WERDEN NACH DEM AUSBUCHEN WIEDER ABGELEGT. DIE ZAUBERKARTEN, DIE SIE DURCH DIESE RUNE ZUSÄTZLICH ERHALTEN HABEN, MÜSSEN SIE VON DEN ANDEREN ZAUBERKARTEN GETRENNT HALTEN. SIE DÜRFEN AUF, GEGEN ODER FÜR DIE ZENTRALINSEL ERST EINGESETZT WERDEN, WENN SIE DAS ARTEFAKT DIESER RUNE AUFGENOMMEN HABEN.

Rune der Weisheit

BEI BEGINN DES SPIELES ZIEHEN SIE 2 ZAUBERKARTEN UND IHR MAXIMUM AN ZAUBERKARTEN IST AUF 7 ERHÖHT. AUSSERDEM DÜRFEN SIE SICH DIE ZAUBERKARTEN DER ANDEREN SPIELER ANSEHEN. ZAUBERKARTEN, DIE IHRE GEGNER DURCH DEN BESITZ DER STADT AUF LUTAO ERHALTEN HABEN, DÜRFEN SIE SICH ERST ANSEHEN, WENN SIE DAS ARTEFAKT DIESER RUNE AUFGENOMMEN HABEN. SOLLTEN SIE WÄHREND DES SPIELES DIESE RUNE BEKOMMEN, ERHALTEN SIE SOFORT EINE ZAUBERKARTE.

Rune des Zorns

SOLLTEN SIE EINE PROVINZ ER-OBERN, DÜRFEN SIE IRGENDWANN WÄHREND DER DURCHFÜHRUNG IHRER KÄMPFE VON DORT AUS WEITERE ANGRIFFE UNTERNEHMEN, WENN DIE ANZAHL IHREK ARMEEEN IN DIESER PROVINZ DAZU AUSREICHT. PROVINZEN MÜSSEN MIT MIN. EINER ARMEE BESETZT BLEIBEN. DIE ANGRIFFE DÜRFEN FORTGEFÜHRT WERDEN, SOLANGE SIE ENTSPRECHEND VIELE ARMEEEN ZUR VERFÜGUNG HABEN.

Credits

Autor: Claus Kuderna

Illustrator: Artur Fast

Grafische Unterstützung: Heiko Eller

Gestaltung / Spielregel: Sabine Kuderna, Andreas Keirat

Webpageautor: Thomas Warratz

Tester: Henning Kuderna, Sabine Kuderna, Thomas Warratz, Hermann Langerbein, Christian Wiechel, Heiko Eller, Andreas Keirat, Peter Eggert, Niels Finkemeyer, Phil Rinhardt, Hannes Hallbauer, Nicole Schölzke, Wolfgang Kulawig, Malte Lieske, Sascha Rudat

Ein Dank auch an die vielen anderen ungenannten Tester für Ihr wertvolles Feedback.

Mehr Informationen und Support zum Spiel „Insel der steinernen Wächter“ findet ihr auf:

www.elfenherzspiele.de

