

DAS VERGESSENE
KÖNIGREICH

MAR
BUS
HKA



DIE GESCHICHTE

Es war einmal ein blühendes Königreich, dessen Bewohner in perfekter Harmonie lebten. Nichts konnte sie vom rechten Pfad abbringen; durch ihre Weisheit hatten sie ewigen Frieden erlangt. Da die Macht von Khaos, dem Zauberer, von Dummheit und Leichtgläubigkeit genährt wurde, konnte er dieses Land nicht unter seine Kontrolle bringen. In seiner blinden Wut löschte er die Geschichte des perfekten Königreichs aus: Bilder, Geschichten verschwanden. Er hatte die Erinnerungen aller Bewohner in der tiefsten Mine der Hohen Berge eingefroren, sodass sogar der/die ehemalige Herrscher/in vergaß, wer er/sie war. Während der dunklen Herrschaft des Zauberers verwandelte sich die Welt in eine gefrorene Ödnis. Nur eine kleine Gruppe der mutigsten Helden traute sich, gegen ihn zu rebellieren – jedoch ohne Hoffnung auf Erfolg. Jede gemeisterte Herausforderung und jedes besiegte Monster legten ein Stück ihrer Erinnerungen frei, gab ihnen Hoffnung und die Stärke, weiter zu kämpfen. Ihr Ziel ist es, alle gestohlenen Erinnerungen aus der Mine der Erinnerungen zurück zu bekommen, den bösen Zauberer zu verjagen und dem Königreich seine Geschichte wiederzugeben. Am Ende dieses epischen Abenteuers wird der wahre Regent des Königreichs gefunden und gekrönt werden.

Kurze Beschreibung des Spiels: Es handelt sich um ein Abenteuer-Rollenspiel, bei dem die Helden das Königreich durchwandern, um Herausforderungen zu bestehen. Wenn Sie Rätsel lösen und Monster besiegen erhalten sie Siegpunkte. Jede gemeisterte Herausforderung gibt eine Erinnerung aus der Mine der Erinnerungen frei und hilft den Helden dabei, das vergessene Königreich wieder herzustellen. Die bereits erhaltenen Erinnerungen erleichtern es den Helden, zukünftige Rätsel zu lösen und zusätzliche Siegpunkte zu sammeln. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, wird zum Herrscher des Königreichs und gewinnt die Krone.

Ziel des Spiels: Die Aufgabe der Helden ist es, alle Erinnerungen aus der Mine der Erinnerungen zu befreien und die vergessenen Städte auf dem Spielfeld wieder zusammenzusetzen, um den Fluch zu brechen.

1



a

b

c

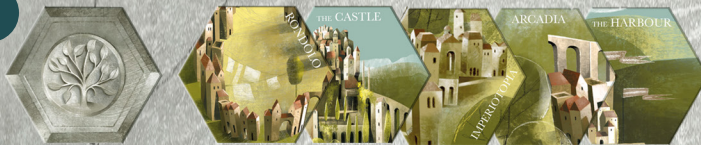
d

e

2



3



a

4



INHALT



8



6

7



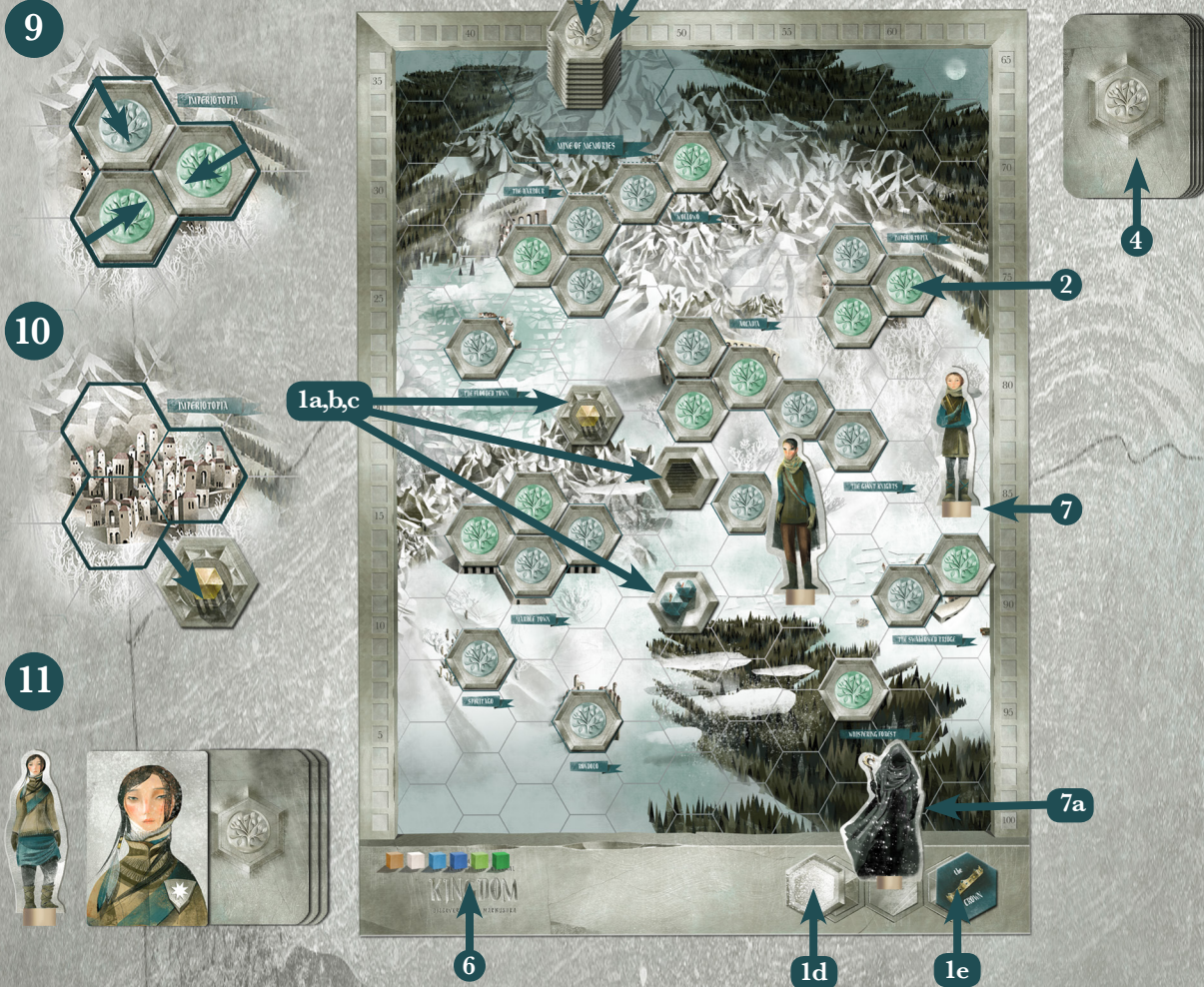
5



Dieses Spiel enthält: 1 Spielbrett, 54 Plättchen, 7 Figuren, 64 Karten, 6 Siegpunkte-Marker, 1 Drehscheibe



SPIELVORBEREITUNG



Das Spielfeld wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Plättchen werden nach der Farbe ihrer Rückseite sortiert.

Spezielle Plättchen mit goldener Rückseite (1) – werden mit der offen aufs Spielfeld gelegt. Der Schneesturm (1d) und die Krone (1e) auf die passenden Stellen im unteren grauen Bereich, der Tempel (1b), das Lager (1a) und der geheime Korridor (1c) auf ein beliebig leeres Feld außerhalb der Stadtgrenzen (blau markiert). (10)

Erinnerungsplättchen mit silberner Rückseite (3) – werden gemischt und mit der verdeckt auf dem zentralen Feld der Mine der Erinnerungen gestapelt.

Das Schloßplättchen (3a) – wird unter die Erinnerungsplättchen gemischt und wird als Joker ausgespielt.

Herausforderungsplättchen mit blauer und grüner Rückseite (2) werden verdeckt auf dem entsprechenden Feld innerhalb der Stadtgrenze (blau markiert) gestapelt. (9) Grüne Plättchen sind die schwächeren Gegner die blaugrauen die Stärkeren.

Jeder Spieler wählt eine Figur und nimmt sich die passende Charakter-Karte und einen Siegpunkte-Marker (11). Die Karte legt jeder Spieler so vor sich ab, dass der Einzelcharakter sichtbar ist (ohne Begleitier). Er stellt seine Figur auf ein beliebiges leeres Feld auf dem Spielbrett (7) und den Siegpunkte-Marker am Anfang der Siegpunkte-Leiste (6). Die Figur von Khaos, dem Zauberer, wird auf den entsprechend markierten Platz am unteren Rand des Spielfelds gestellt (7a). Die Abenteuer-Karten werden gemischt (4), jeder Spieler erhält 3 Karten, die er offen vor sich auslegt. Falls ein Spieler dabei Karten mit negativen Ereignissen (20c) erhalten hat, werden diese wieder unter den Kartenstapel gemischt und er erhält entsprechend viele neue. Der Stapel wird verdeckt an den Rand des Spielbretts gelegt.

Ein beliebiger Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELABLAUF:

WER AM ZUG IST, kann entweder seine Spielfigur auf dem Spielfeld ziehen und eine Aktion ausführen (a) **ODER** ein Erinnerungsplättchen platzieren. (b)

a. Spielfigur ziehen: Man kann seine Spielfigur bis zu 3 Felder weit in eine beliebige Richtung ziehen. Sobald man die Spielfigur anhält, verliert man die restlichen Schritte. Während der Bewegung können Abenteuerkarten eingesetzt werden, um Herausforderungen zu meistern oder Belohnungen zu erhalten. Beendet man die Bewegung seiner Figur auf ...



- einem Herausforderungsplättchen (2), dann kann man versuchen, die Aufgabe zu lösen, um das Plättchen zu erhalten und den Siegpunkte-Marker dem Ergebnis entsprechend auf der Leiste weiterzuziehen. Damit ist der Zug beendet.
- dem Tempelplättchen (1b), dann kann man Siegpunkte einsetzen, um ein magisches Wesen zu erhalten. Damit ist der Zug beendet. (ab 10 Siegpunkte Möglich)
- der Mine der Erinnerungen, so kann man seine Herausforderungsplättchen (2) gegen Erinnerungsplättchen (3) tauschen. Damit ist der Zug beendet.
- einem leeren Feld, kann man noch immer seine Abenteuer-Karten nutzen. Danach ist der Zug beendet.

b. Erinnerungsplättchen platzieren: Erhaltene Erinnerungsplättchen können auf dem Spielfeld ausgelegt werden. Der Siegpunkte-Marker darf auf der Leiste entsprechend weit gezogen werden. Damit ist der Zug beendet.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, dann muss er seine Abenteuer-Karten wieder auf 3 auffüllen, an der Drehscheibe drehen und den Zauberer auf der Karte auf den Ort ziehen, den der Pfeil anzeigt (13)! Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Drehscheibe: Städte (13). Der Stern (14) bedeutet, dass man gegen den Zauberer oder in einer Herausforderung einen Erfolg erringen konnte. Die Farbe der Nummer auf einem Plättchen zeigt an, welche Zahl auf der Drehscheibe gilt.



PLÄTTCHEN UND HERAUSFORDERUNGEN

2+3+1+1+1+3+4=15 ✓

• **SPEZIELLE PLÄTTCHEN (1):** Die Spieler können über diese Plättchen hinwegziehen oder auf ihnen stehenbleiben.

Lager (1a): Wenn ein Spieler eine Aufgabe nicht bewältigen konnte, muss er seine Spielfigur auf dieses Plättchen stellen

Tempel (1b): Hier kann ein Spieler Siegpunkte gegen einen magischen Begleiter eintauschen (sofern er bereits Siegpunkte hat!)

Geheimer Korridor (1c): Von hier aus kann man seine Spielfigur auf ein beliebiges anderes Feld bewegen

Schneesturm (1d): Wenn ein Spieler eine Schneesturm-Karte vom Nachziehstapel zieht, dann muss er dieses Plättchen dort platzieren, wo seine Figur gerade auf dem Spielfeld steht. Damit wird angezeigt, dass sowohl die Region, als auch der Spieler für eine Runde blockiert sind (siehe auch: Abenteuerkarten / Schneesturm (20C/24)).

Krone (1e): Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt dieses Plättchen.

• **HERAUSFORDERUNGSPLÄTTCHEN(2):** Man kann nicht über diese Plättchen hinwegziehen! Wenn man ein solches Feld betritt, dann muss man sich der Aufgabe stellen. Die Rückseite der Plättchen zeigt die Schwierigkeitsstufe der Aufgabe an. Die grünen Plättchen sind etwas einfacher, während die Aufgaben der blauen Plättchen etwas schwieriger zu bewältigen sind.

EINE HERAUSFORDERUNG ANNEHMEN (16):

Erreicht ein Spieler ein Herausforderungsplättchen, so deckt er es auf und stellt seine Spielfigur darauf. Jede Aufgabe hat eine Schwierigkeitsstufe, die durch eine eingekreiste Zahl angezeigt wird. Diese Zahl muss man mindestens erreichen, um die Aufgabe zu lösen. Die Anzahl der Stärke-

punkte, die der Spieler erreicht hat, ergibt sich aus

- der Zahl, die er auf der Drehscheibe erdreht hat (es gilt die Zahl in dem Feld mit der entsprechenden Farbe (17)),
- der Stärke des magischen Wesens, das den Spieler begleitet,
- den bereits gelösten Aufgaben-Plättchen im Spieler-Besitz
- und den passenden Abenteuerkarten (20).

Beispiel: Hat der Spieler eine 5 erdreht, bereits einen magischen Begleiter, 2 Aufgabenplättchen vor sich liegen und keine passenden Abenteuerkarten, so ergibt sich $5 + 3$ (magisches Wesen) + 2 (Aufgabenplättchen) + 0 (Abenteuer-Karten) = 10 Stärkepunkte

HERAUSFORDERUNG GEMEISTERT: Wenn die errechnete Gesamtzahl gleich oder höher ist als die Zahl, die auf dem Herausforderungsplättchen angegeben ist, dann hat der Spieler die Aufgabe erfolgreich gelöst! Er erhält 5 Siegpunkte und darf das Plättchen offen vor sich ablegen. Ein Spieler darf immer maximal 3 Plättchen offen vor sich liegen haben. Um ein Plättchen auf die Rückseite zu drehen, muss der Spieler mit seiner Figur die Mine der Erinnerungen aufsuchen (wird später erklärt). **Jedes Plättchen, das der Spieler vor sich liegen hat, zählt in den zukünftigen Herausforderungen als +1 Stärkepunkt.**

Dabei ist es egal, ob das Plättchen offen oder verdeckt liegt.

HERAUSFORDERUNG FEHLGESCHLAGEN: Wenn die Gesamtzahl der errechneten Stärkepunkte niedriger ist als die angegebene Zahl der Aufgabe, dann hat der Spieler versagt! Das Plättchen verbleibt offen auf dem Spielfeld und die Spielfigur wird ins Lager gezogen. Für eine nicht bestandene grüne Aufgabe erhält der Spieler 2 Siegpunkte abgezogen, für eine blaue Aufgabe erhält er 5 Siegpunkte abgezogen.



UM HILFE BITTEN

1. Horn
 2. Magisches Wesen
-

1. Wenn die addierten Punkte niedriger sind als der Wert auf dem Plättchen, kann die **Karte mit dem Horn (20/B20)** benutzt werden, um einen gegnerischen Spieler um Hilfe zu bitten. Der gewählte Spieler kann die Hilfe nicht verweigern. Seine Spielfigur wird neben die eigene Spielfigur aufs Feld gesetzt und muss die Herausforderung wie bereits angegeben meistern (eine Herausforderung annehmen), der Spieler kann jedoch entscheiden, ob er seine Abenteuerkarten einsetzen will oder nicht. Wenn er sich entscheidet, sie einzusetzen, dann darf er seine Handkarten direkt im Anschluss wieder auffüllen. Die Summe der Punkte beider Spieler ergibt die endgültige Punktzahl. Wird die Aufgabe erfüllt, erhält der Spieler, der um Hilfe gebeten hat, das Herausforderungsplättchen. Der Spieler, der zu Hilfe geeilt ist, erhält 5 Siegpunkte. Beide Spielfiguren bleiben auf dem Feld stehen. Falls die Aufgabe nicht gelöst wurde, müssen beide Spieler den Regeln für „Herausforderung fehlgeschlagen“ folgen, also auch beide ihre Spielfigur ins Camp setzen (außer die „zum Team zusammenschließen“-Karte wird gespielt – dies wird später erklärt).

2. Ein **Magisches Wesen** kostet 10 Siegpunkte. Wenn ein Spieler mehr als 10 Siegpunkte hat, darf er sich im Tempel ein magisches Wesen kaufen, wenn er seine Spielfigur auf das entsprechende Plättchen (1b) zieht. Nachdem der Spieler seine Siegpunkte ausgegeben hat, darf er die eigene Charakterkarte auf die Seite mit dem magischen Wesen drehen und wird fortan von dem Wesen begleitet. Das Wesen erhöht die Stärke um 3 Punkte. Einen magischen Begleiter zu haben ist optional.

ERINNERUNGSPLÄTTCHEN

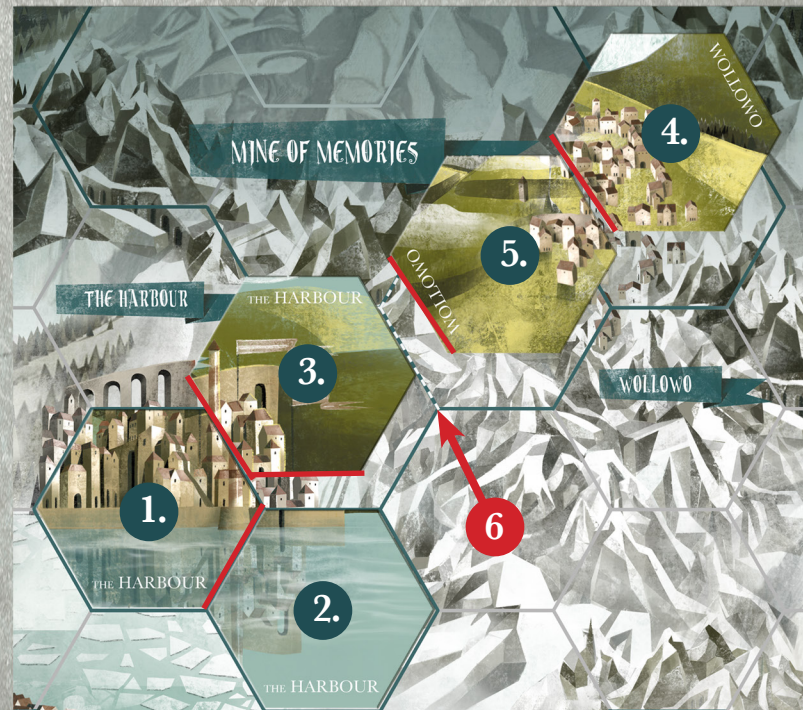
• **ERINNERUNGSPLÄTTCHEN (3):** In der Mine der Erinnerungen kann ein Spieler alle gesammelten Herausforderungsplättchen gegen Erinnerungsplättchen tauschen (1-3 Stück). Die Herausforderungsplättchen werden auf die Rückseite gedreht, damit klar ist, dass der Spieler hierfür bereits Erinnerungsplättchen erhalten hat. Die Erinnerungsplättchen werden für alle sichtbar vor dem Spieler abgelegt. Solange die Plättchen noch nicht auf dem Spielfeld ausgelegt sind, kann ein anderer Spieler eigene Plättchen mit diesen tauschen, wenn er die **Schamanenkarte (20/A8)** spielt. So kann er mehr zusammenpassende Stadtteile erhalten und damit mehr Siegpunkte erzielen.

ERINNERUNGSPLÄTTCHEN EINSETZEN: Jeder Spieler kann während seines Zuges beliebig viele Erinnerungsplättchen auf das Spielfeld legen und den Punktemarker entsprechend weiterziehen. Ein Erinnerungsplättchen kann jedoch nicht auf ein Feld gelegt werden, auf dem sich noch eine unfertige Herausforderung, der Schneesturm oder der Zauberer befindet. **Man kann auf Erinnerungsplättchen oder über sie hinweg laufen.**

PUNKTWERTUNG (18): Jedes ausgelegte Erinnerungsplättchen bringt dem Spieler 5 Siegpunkte ein. Jede passende Seite, an die das ausgelegte Erinnerungsplättchen angrenzt, ergibt 1 weiteren Siegpunkt. Diese Regel gilt auch für Plättchen angrenzender Städte (18/6). Erinnerungsplättchen verringern außerdem die Schwierigkeitsstufe angrenzender Herausforderungsplättchen. Für jedes angrenzende Erinnerungsplättchen wird 1 Punkt abgezogen. Beispiel: Wenn 2 Erinnerungsplättchen an ein Herausforderungsplättchen angrenzen, so verringern sie die Schwierigkeitsstufe der Herausforderung um 2 Punkte.

Palastplättchen (3a): Hierbei handelt es sich um ein spezielles Erinnerungsplättchen, sozusagen um einen Joker. Es kann an jedes Erinnerungsplättchen einer beliebigen Stadt außerhalb der Stadtgrenze (blaue markiert) angelegt werden. Es gilt, herauszufinden, wie man damit die meisten Punkte erzielen kann.

18



Bewertung der Speicherplättchen, wenn sie in der folgenden Reihenfolge angeordnet sind:

1.=5p 2.=5+1p 3.=5+2p 4.=5p 5.=5+2p

KHAOS, DER ZAUBERER



Die Drehscheibe zeigt an, wie sich der Zauberer bewegen wird. Am Ende seines Zuges muss der Spieler den Pfeil kreisen lassen und die Figur des Zauberers auf die Stadt stellen, auf die der Pfeil zeigt. Da die meisten Städte aus mindestens 2 Feldern bestehen, gilt die Regel, dass der Zauberer bevorzugt auf einem Herausforderungsplättchen zum Stehen kommt. Gibt es kein Herausforderungsplättchen, so kann er auf einem leeren Feld stehen.

- Der Zauberer erhöht die Schwierigkeitsstufe der angrenzenden Herausforderungsplättchen um 2 (19)

- Wenn der Zauberer auf einem Herausforderungsplättchen steht (19a), dann muss er zuerst besiegt werden, bevor die Herausforderung dieses Feldes angenommen werden kann.

- **Der Zauberer kann nicht auf ein Feld laufen, das vom Schneesturm oder einem Erinnerungsplättchen blockiert ist. Wenn sich daraus ergibt, dass er nicht bewegt werden kann, muss er dort stehenbleiben, wo er sich gerade befindet.**

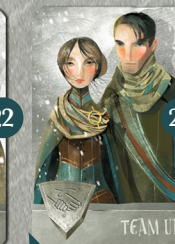
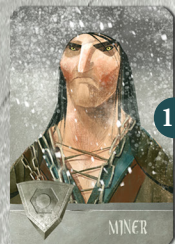
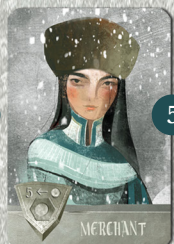
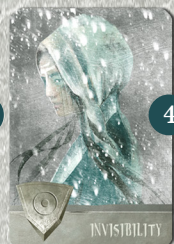
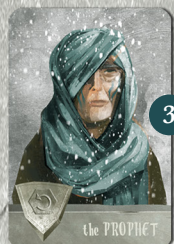
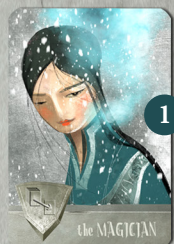
- Solange der Zauberer auf der Mine der Erinnerungen steht, kann niemand Erinnerungsplättchen erhalten. Der Zauberer muss zuerst besiegt werden oder man muss warten, bis er die Mine wieder verlässt.

- Sollte der Zauberer eine Stadt betreten, in der sich eine oder mehrere Spielfiguren befinden, dann greift er die Spieler sofort an, auch wenn sie gerade nicht am Zug sind.

Seine Schwierigkeitsstufe beträgt 25 Stärkekpunkte. Wenn er angreift, muss man an der Drehscheibe drehen. Die Stärke des angegriffenen Spielers ergibt sich aus dem Dreh-Ergebnis (**lila** Feld auf der Drehscheibe), der Stärke des magischen Begleitwesens, der bestandenen Herausforderungsplättchen und der passenden Abenteuerkarten. Wenn das Gesamtergebnis 25 Punkte oder mehr ist, dann ist der Kampf gewonnen! Der Zauberer wird wieder auf seine Startposition gestellt (7a). Der Sieger erhält 5 Punkte. Wenn der Spieler den Kampf verliert, werden ihm 5 Punkte abgezogen **und** er muss seine Figur auf das Lager stellen.

Wenn sich mehrere Spielfiguren in der Stadt befinden, die vom Zauberer angegriffen wird, dann werden ihre Stärkekpunkte zusammengezählt und sie gewinnen oder verlieren zusammen, wie in den Regeln bereits beschrieben. **In diesem Kampf können alle Freundschaftskarten (20/B) eingesetzt werden!** Am Ende des Kampfes füllen alle angegriffenen Spieler ihre Kartenhand wieder auf und das Spiel geht nach den Regeln weiter.

ABENTEUERKARTEN 20



C



Jeder Spieler hat immer 3 Abenteuerkarten zur Verfügung, die er offen vor sich ausliegen hat. Sollte er mit seiner Kartenhand nicht zufrieden sein, dann kann er sie komplett durch 3 neue Karten austauschen, wenn er **einen Zug aussetzt ODER 5 Siegpunkte einsetzt**.

• **HILFEKARTEN (20/A):** Der Spieler kann diese Karten behalten und zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen, um einen einmaligen Vorteil zu erhalten. Die benutzten Abenteuerkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, werden sie neu gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Magier (The Magician) (20/A1): der Spieler darf sich eine Karte aus dem Ablagestapel aussuchen

Glückstrank (Luck) (20/A2): Man darf sich einen beliebigen Wert von dem Segment, auf dem der Pfeil gestoppt hat, aussuchen.

Prophet (The Prophet) (20/A3): Man darf ein Herausforderungsplättchen umdrehen, ohne darauf ziehen und die Herausforderung sofort annehmen zu müssen

Tarnumhang (Invisibility) (20/A4): Nachdem man eine Herausforderung verloren hat, muss man ins Lager zurückkehren, ABER man verliert keine Siegpunkte!

Händler (Merchant) (20/A5-6): Mit Ausspielen dieser Karte darf man 1 Erinnerungsplättchen aus der Mine der Erinnerungen kaufen, indem man 5 Siegpunkte einsetzt. Man muss dafür keine Herausforderungsplättchen haben und auch nicht auf der Mine stehen.

Fuchs (Fox) (20/A7): Der Spieler erhält 5 Siegpunkte

Schamane (Saman) (20/A8): Erlaubt dem Spieler, ein Erinnerungsplättchen mit dem eines Mitspielers zu tauschen. Derjenige, der die Karte ausspielt, entscheidet, welches Plättchen er tauschen möchte.

Geschichtenerzähler (The Storyteller) (20/A9): Erlaubt es dem Spieler, ein noch nicht gemeistertes He-

erausforderungsplättchen einer Stadt auf ein leeres Feld einer anderen Stadt zu legen.

Bergarbeiter (Miner) (20/A10-11-12): Mit ihnen kann man seine Herausforderungsplättchen gegen Erinnerungsplättchen aus der Mine der Erinnerungen tauschen, ohne die Mine betreten zu müssen.

Stärke (Power) (20/A13-14): Die Ziege zählt 2, das Bison zählt 4 Stärkepunkte zum Endergebnis dazu.

General (The General) (20/A15): Wenn man diese Karte ausspielt, erhält sofort man das Herausforderungsplättchen. Die Karte kann auch im Kampf gegen den Zauberer eingesetzt werden.

Abkürzung (Short way) (20/A16): Man darf seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld versetzen

Magisches Schwert (Magical Sword) (20/A17): zählt zu den gelben Zahlen, die erdreht werden, 3 Stärkepunkte hinzu

Magisches Schild (Magical Shield) (20/A18): zählt zu den grünen Zahlen, die erdreht werden, 3 Stärkepunkte hinzu

Magischer Bogen (Magical Bow) (20/A19): zählt zu den lila Zahlen, die erdreht werden, 5 Stärkepunkte hinzu





• **FREUNDSCHAFTSKARTEN (20B):**

Magisches Horn (Magic Horn) (20/B20):

Nachdem ein Spieler eine Herausforderung oder einen Kampf verloren hat, kann er einen gegnerischen Spieler um Hilfe bitten

Allianz (Team up) (20/B21-22-23): Diese Karten erlauben es dem Spieler, für eine bestandene Herausforderung 5 Siegpunkte zu erhalten und keiner der Spieler verliert Punkte, wenn der Kampf verloren wird (aber die Spielfiguren müssen ins Lager zurückkehren). **Jeder der Beteiligten kann diese Karte ausspielen.**

KARTEN MIT NEGATIVEN EREIGNISSEN

(20/C): Diese Karten müssen sofort ausgespielt werden, wenn sie gezogen werden. Nachdem die Angaben auf der Karte erfüllt wurden **oder nicht erfüllt werden konnten**, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt und direkt eine neue Karte gezogen (*zur Erinnerung: jeder Spieler muss immer 3 Abenteuerkarten besitzen*).

Schneesturm (Snowstorm) (20/C24): Zieht ein Spieler diese Karte, dann muss er das Schneesturmplättchen auf das Feld legen, auf dem seine

Spielfigur gerade steht (außer sie steht auf einem Erinnerungsplättchen). Der Schneesturm blockiert alle Spieler, die auf diesem Feld stehen. Die Spieler, deren Figuren auf dem Feld stehen, müssen jeweils eine Runde aussetzen und sie können auch keinen anderen Spielern helfen, bis der Sturm vorüber ist. In der nächsten Runde (nachdem jeder ausgesetzt hat) wird der Schneesturm wieder vom Feld entfernt und auf das Feld am unteren Spielfeldrand gelegt.

Khaos (20/C25): Der Zauberer greift an! Seine Spielfigur wird auf das gleiche Feld der Spielfigur des aktuellen Spielers gestellt und er muss sich dem Kampf mit dem Zauberer stellen.

Fluch – Spielveränderer (20/C26): Dieser Fluch kann nur auf offen ausliegende Herausforderungsplättchen angewendet werden. Der Spieler muss eins seiner Plättchen auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans legen.

Fluch – Einsamkeit (20/C27): Der Spieler muss alle seine Freundschaftskarten (20B) entfernen und neue vom Nachziehstapel ziehen.

Fluch – Vergessens (20/C28): Der Spieler muss alle Karten entfernen und dafür 3 neue Karten ziehen.

ENDE DES SPIELS: Sobald alle Erinnerungsplättchen aus der Mine der Erinnerungen genommen wurden, wird die Spielfigur des Zauberers vom Feld genommen. Er hat all seine Macht verloren! Jeder Spieler ist noch einmal am Zug: Sie dürfen alle noch verbliebenen Erinnerungsplättchen auf den Spielplan legen und entsprechend Siegpunkte erhalten. Falls ein Spieler eine Fuchskarte hat, darf er auch diese Punkte addieren. Falls ein Spieler mehr als 100 Punkte erzielt, wird sein Marker wieder auf die 1 gezogen, dann ist damit gemeint, dass er 101 Punkte hat. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und erhält die Krone.



MARBUSHKA.COM

Spielablauf

Wer am Zug ist, hat zwei Optionen:

1. Spielfigur ziehen und eine Aktion ausführen (a)
2. Erinnerungsplättchen platzieren (b)

a. **Spielfigur ziehen:**

- Zug weite: Die Spielfigur kann bis zu 3 Felder weit in eine beliebige Richtung gezogen werden. Nicht genutzte Schritte verfallen.
- **Aktionen während der Bewegung:**
 - Abenteuerkarten können eingesetzt werden, um Herausforderungen zu meistern oder Belohnungen zu erhalten.
 - Endet die Bewegung auf einem speziellen Feld, ergeben sich folgende Möglichkeiten:
 - **Tempel(1b):** Setzt man 10 Siegpunkte ein, kann man einmagisches Wesen erhalten. Zug beendet.
 - **Mine der Erinnerungen(3):** Hier können 1-3 Herausforderung-Plättchen gegen Erinnerungsplättchen getauscht werden. Zug beendet.
 - **Geheim Tunnel(1c):** Hier kann man auf jedes beliebige Feld ziehen.
 - **Leeres Feld:** Auch hier können Abenteuerkarten genutzt werden. Zug beendet.
 - **Schneesturm(1d):** wird durch eine Abenteuerkarte ausgelöst (siehe unter Negative Ereignisse).
 - **Hauptquartier (1a):** Hierher müsst ihr wenn ihr eine Herausforderung verliert.

- **Palast-Plättchen(3a):** Dies befindet sich in der Miene der Erinnerungen. Solltest du dieses Plättchen erlangen, durch eintauschen von einem Herausforderungs-Plättchen oder Anwendung einer Abenteuererkarten ,hast du einen Joker, mit dem du durch geschicktes anlegen eine Höhere Sieg Punktwertung erhältst.

b. Erinnerungsplättchen platzieren:

- Erhaltene Erinnerungsplättchen können auf dem Spielfeld ausgelegt werden. Sie haben Einfluss auf die Stärke der Herausforderungen, diese verringert sich um je 1 Punkt einer angrenzenden Erinnerung.
- Der Siegpunkte-Marker wird entsprechend auf der Leiste vorgerückt. Zug beendet.

Nach dem Zug:

- Abenteuerkarten auf 3 Karten auffüllen. Sollten die Karten nicht spielbar sein oder nicht gefallen kann man sie tauschen wenn 5 Siegpunkte gezahlt werden.
- Drehscheibe drehen und den Zauberer auf den angezeigten Ort setzen.
- Nächster Spieler ist an der Reihe.

Drehscheibe:

- Städte werden durch die Drehscheibe (Aussenkreis) bestimmt(Zauberer Khaos)
- Der goldene Stern bedeutet einen Erfolg gegen den Zauberer oder in einer Herausforderung.

- Die Farbe der Nummer auf einem Plättchen zeigt, welche Stärkezahl auf der Drehscheibe gilt.

Abenteuer Karten ausspielen:

Positive Ereignisse:

- **Die Magierin(1):** Dank ihr darfst du dir aus dem Ablage Stapel eine Karte aussuchen.
- **Der Händler(5+6):** durch diese Karte hast du die Möglichkeit ein Erinnerungs-Plättchen zu kaufen ohne in die Mine der Erinnerungen betreten. Kosten 5 Stärkepunkte
- **Glücks Elixier(2):** Deine Kraft ist bei diesem Zug Lila auch wenn es ein Abenteuerplättchen eine andere Farbe hat.
- **Der Fuchs(7):** er verleiht dir mehr Stärke. Sie wächst um 5 Punkte
- **Der Prophet(3):** Hier kannst du eines der Herausforderungs-Plättchen deiner Wahl umdrehen ohne kämpfen zu müssen.
- **Der Schamane(8):** er ermöglicht dir ein Erinnerungs-Plättchen mit einem Mitspieler zu tauschen. der Mitspieler darf es nicht verweigern.
- **Der Tarnumhang(4):** Nach einer Niederlage umgehst du der Strafe und musst keine Stärkepunkte einbüßen.
- **Geschichten Erzähler(9):** die Erzählerin ermöglicht dir die Geschichte einer Stadt zu ändern indem du ein Herausforderungs-Plättchen in eine andere Stadt verlegst.

Tierische Helfer:

- **der Stärke(13+14):** Das Hochland Rind sowie der Steinbock unterstützen dich beim Kampf um je 4 Stärke Punkte.
- **der Schnelligkeit(16):** Der Hase bring dich auf kürzesten Weg dahin wo du möchtest.

Magische Gegenstände:

- **Schild(18)**: Du erhältst bei einer Grünen Herausforderung zusätzliche 3 Stärkepunkte
- **Schwert(17)**: Du erhältst bei einer Gelben Herausforderung zusätzliche 3 Stärkepunkte
- **Bogen(19)**: Du erhältst bei einer Blauen Herausforderung zusätzliche 3 Stärkepunkte
- **Horn(20)**: Es hilft dir indem es Mitspieler herbei ruft, um deine Stärke zu unterstützen, dem Mitspieler liegt es offen nur seine Stärke oder aber auch seine Karten einzusetzen. Beim Sieg wird der Gewinn geteilt, der Spieler erhält das Herausforderungs- Plättchen und der Helfer die Siegpunkte. Sollte die Schlacht verloren gehen müssen beide zum Hauptquartier und das Plättchen bleibt aufgedeckt. (Siehe Um Hilfe Bitten 1.)

Der General (15): ist der Jocker unter den Karten mit ihm gewinnst du jede Schlacht.

Die Bergarbeiter (10+11+12): Sie unterstützen dich um die Herausforderungs-Plättchen zu tauschen, ohne die Mienen besuchen zu müssen.

Allianz (21+22+23): Durch diese Karte könnt ihr euch zusammenschließen Siegpunkte erlangen ohne das Risiko bei einer Niederlage Punkte zu verlieren.

Negative Ereignisse und Flüche:

- es gibt 5 Negative Abenteuerkarten
- **Zauberer Khaos(25)**: platziere Khaos auf ein Feld neben deiner Figur du kämpfst sofort gegen ihn (es zählt die lila Ziffer). Der Zauberer erhöht die Schwierigkeitsstufen der angrenzenden Felder um 2. Wird er besiegt bekommt der Spieler 5 Siegpunkte. bei einer Niederlage verliert er 5 Siegpunkte und muss zum Hauptquartier. Befinden sich mehrere Spieler in der Stadt in der sich Khaos befindet arbeiten sie als Team.
- **Schneesturm(24)**: Hier musst du das Schneeplättchen auf dein Feld ziehen. Dadurch wirst du erstarren und musst eine Runde Aussetzen auch Helfen ist nicht erlaubt.

Flüche: diese Karten müssen sofort ausgeführt werden

- **Fluch der Vergessens(28)**: lege alle deine Karten auf den Ablagestapel und ziehe dir neue
- **Fluch der Einsamkeit(27)**: hier musst du alle deine Freundschaftskarten auf den Ablagestapel legen und deine Karten wieder auffüllen
- **Fluch des Spielveränderers(26)**: lege eines deiner Herausforderungs-Plättchen auf ein freies Feld des Spielbretts zurück.

Ende des Spiels: Sobald alle Erinnerungsplättchen aus der Mine der Erinnerungen genommen wurden, wird die Spielfigur des Zauberers vom Feld genommen. Er hat all seine Macht verloren! Jeder Spieler ist noch einmal am Zug: Sie dürfen alle noch verbliebenen Erinnerungsplättchen auf den Spielplan legen und entsprechend Siegpunkte erhalten. Falls ein Spieler eine Fuchskarte hat, darf er auch diese Punkte addieren. Falls

ein Spieler mehr als 100 Punkte erzielt, wird sein Marker wieder auf die 1 gezogen, dann ist damit gemeint, dass er 101 Punkte hat. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und erhält die Krone.

Punktewertung: Jedes Erinnerungs-Plättchen erhält einen wert von 5 Punkten, jedes weiter angelegte Plättchen erhält einen Punkt zusätzlich. Schloss-Plättchen ist der Joker der an jede Stadt oder Ort angelegt werden darf.