

DICE FORGE REBELLION

Sei gegrüßt, Sterblicher!

Hier im Pantheon der Götter ist ein neuer Platz frei geworden. Du hast dich dieser Ehre als würdig erwiesen, doch du bist nicht der einzige Anwärter. Wir Götter müssen eine Entscheidung treffen und wie du weißt, sind unsere Wege unergründlich.

Du wirst in der Neuauflage unseres legendären Turniers antreten. Die Himmelsinseln erwarten dich schon! Wir waren nicht müßig und haben neue, einzigartige Prüfungen erschaffen.

Halte diesen Leitfaden bereit, auf dass du das nötige Wissen für die anstehenden Prüfungen erlangst.

Wir leben ein endloses, langweiliges Leben. Wir hoffen, du wirst uns unterhalten. Möge das Turnier beginnen!

ÜBERBLICK DER ERWEITERUNG

Dice Forge: Rebellion ist eine Erweiterung für *Dice Forge*. In diesem Heft findet ihr alle neuen Regeln der Erweiterung, inklusive eines neuen Spielaufbaus. **Ansonsten gelten die Regeln des Grundspiels unverändert.**

Rebellion enthält 20 alternative Sets an Heldentat-Karten. Ihr könnt sie mit einem der neuen Module oder nur mit dem Grundspiel verwenden. Tauscht sie einfach gegen andere Sets aus. Das funktioniert genauso wie mit den alternativen Sets des Grundspiels. Beachtet dabei die Kosten und Platzierungsregeln.

Diese Erweiterung enthält außerdem zwei Module: *Das Labyrinth der Göttin* (**Göttin-Modul**) und *Die Rebellion der Titanen* (**Titanen-Modul**).

Ein Modul umfasst bestimmte Spielmaterialien (wie zugehörige Sets an Heldentat-Karten), die zusammen verwendet werden müssen. Jedes Modul bietet neue Spielmöglichkeiten für noch abwechslungsreichere Partien.

Mit dem **Göttin-Modul** (4 zugehörige Kartensets) trefft ihr auf eine mächtige Göttin, die bereit ist, die anderen Götter herauszufordern. Sie stellt jedem von euch einen Golem zur Seite, den ihr durch ihr Labyrinth zu wundersamen Schätzen führen sollt. Wer sich der Göttin anschließt, den überhäuft sie mit unermesslichem Ruhm, doch verderbt es euch nicht mit den übrigen Göttern ...

Mit dem **Titanen-Modul** (6 zugehörige Kartensets) wird das Turnier durch die Rückkehr der alten Herrscher der Himmel gestört. Die Titanen gewähren euch Zugang zu ihrer Machtquelle, wenn ihr euch von den Göttern abwendet. Die Zeit der Rebellion ist gekommen. Auf welche Seite werdet ihr euch schlagen?

Entscheidet euch zu Spielbeginn zunächst, ob und mit welchem Modul ihr spielen wollt. Wählt die Kartensets, mit denen ihr spielen wollt, und führt dann den Spielaufbau durch.

Wichtig! Die zwei Erweiterungsmodule können nicht kombiniert werden.

Falls ihr möglichst schnell alle neuen Heldentat-Karten kennenlernen wollt, spielt einfach beide Module nacheinander. Verwendet dabei jeweils alle Kartensets, die mit dem Symbol des gewählten Moduls markiert sind (♠ oder ♣). So lernt ihr in jeder Partie 15 neue Kartensets kennen.



SPIELMATERIAL



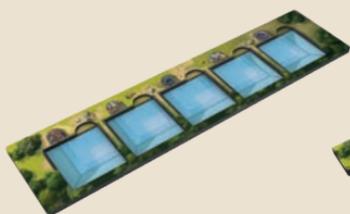
1 Spielregel



„Der Untergrund“
(1 Spielschachtel samt Tiefziehteil)



32 Würfelseiten
(20 für den Wald +
12 für die Start-Bestückung)



„Der Wald“
(1 Spielplan)



1 Hülle für den Wald
(samt Gummiband)



4 Vorratsleisten
für Uralte Splitter



4 Golem-Marker
(1 pro Heldenfarbe)



4 Loyalitätsmarker
(1 pro Heldenfarbe)

SORTIERUNG

Sortiert sämtliches Material der Erweiterung *am Ende jeder Partie* wie folgt in das Tiefziehteil ein:

- Sortiert zunächst das Material des Grundspiels in das Fundament der Grundspiel-Schachtel ein.
- Sucht aus den Heldentat-Karten diejenigen für das **Göttin-Modul** (4 Sets) und das **Titanen-Modul** (6 Sets) heraus. Sortiert dann die alternativen Heldentat-Karten (20 Sets) wie im Grundspiel nach Kosten und Typ. Sortiert anschließend alle Kartensets in ihre vorgesehenen Plätze.



4 Kartensets
des Göttin-Moduls

6 Kartensets
des Titanen-Moduls

- Sortiert die Würfelseiten, die auf der Wald-Hülle abgebildet sind, in den Wald ein. Legt die Würfelseiten für das **Göttin-** und das **Titanen-Modul** in die vorgesehenen Plätze.





120 Heldentat-Karten (30 Sets aus je 4 Karten):
20 alternative Sets
4 Sets für das **Göttin-Modul**
6 Sets für das **Titanen-Modul**



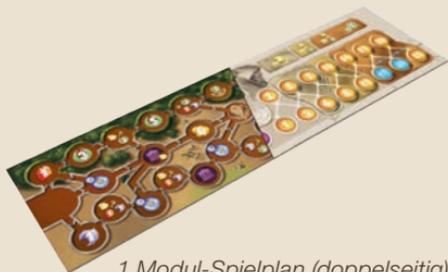
4 Ressourcenmarker
(1 pro Heldenfarbe)



1 Himmlicher
Würfel



1 „Aktiver Spieler“-Marker
(Rebellion bietet noch mehr
Interaktion als das Grundspiel. Mit
diesem Marker habt ihr stets im
Blick, wer gerade am Zug ist.)



1 Modul-Spielplan (doppelseitig)
Seite für das **Göttin-Modul**: der Göttin-Spielplan
Seite für das **Titanen-Modul**: der Titanen-Spielplan



3 Schatzmarker
(doppelseitig)



4 Zepter-
Marker



4 Begleiter-
Marker



8 Gedächtnis-Marker
(doppelseitig, 2 pro Heldenfarbe)

4

Sortiert alle Marker und den Himmlichen Würfel
in ihre vorgesehenen Vertiefungen.

5

Sortiert die Ressourcenmarker der Erweiterung
und die Vorratsleisten für Uralte Splitter in die
vorgesehenen Plätze.

6

Legt den Modul-Spielplan in den vorgesehenen Platz.

7

Schiebt den Wald in seine Hülle und bindet das Gummiband herum. Legt ihn
dann in den vorgesehenen Platz.



ERINNERUNG: SPIELKONZEPTE

Aktiver Spieler: Der Spieler am Zug wird aktiver Spieler genannt. Ihr könnt den neuen Marker für den aktiven Spieler als Erinnerung nutzen.

Zeitliche Konflikte: Sollte es wichtig sein, in welcher Reihenfolge gleichzeitige Effekte ausgeführt werden, werden sie im Uhrzeigersinn ausgeführt, beginnend beim aktiven Spieler.

Eine große Göttergabe erhalten : Wirf deine **beiden** Götterwürfel und lege sie mit den gewürfelten Seiten nach oben zurück auf dein Tableau. Führe dann die Effekte in beliebiger Reihenfolge aus.

Eine kleine Göttergabe erhalten : Wähle **einen** deiner Götterwürfel und wirf ihn. Lege ihn mit der gewürfelten Seite nach oben zurück auf dein Tableau und führe den Effekt aus.

Eine Würfelseite schmieden: Wähle einen deiner Würfel und entferne eine beliebige Seite, die du ersetzen möchtest. Drücke die neue Würfelseite auf die freigewordene Stelle und lege die entfernte Würfelseite neben dein Tableau. Lege den Würfel anschließend mit der neuen Seite nach oben zurück auf dein Tableau.

Einen anderen Helden verdrängen: Wenn du als aktiver Spieler deine Heldenfigur auf ein Portal bewegst, auf dem bereits eine andere Heldenfigur steht, verdrängst du diesen Helden und nimmst seinen Platz ein. Der Besitzer des Helden stellt ihn zurück auf sein Startportal und erhält sofort eine große Göttergabe  als Ausgleich.

DIE ALTERNATIVEN HELDENTAT-KARTEN

Die 20 Sets alternativer Heldentat-Karten aus dieser Erweiterung können beliebig mit den Kartensets aus dem Grundspiel kombiniert werden. Sie können auch mit dem **Götting-Modul** oder dem **Titanen-Modul** verwendet werden. Beachtet beim Auswählen der Sets die Kosten und Platzierungsregeln (siehe Grundspiel).

MOND-KARTEN

DIE ZWILLINGE



Automatischer Effekt: Jedes Mal, wenn **du** eine große oder kleine Göttergabe erhältst oder du den Himmlischen Würfel geworfen hast, aber bevor du die Effekte anwendest:

Du darfst 3 Gold ausgeben, um den Effekt eines deiner Würfel oder des Himmlischen

Würfels zu ignorieren. Wirf den Würfel stattdessen erneut und wende dann seinen Effekt an. Danach erhältst du außerdem 1 Mondsplitter oder 1 Ruhmespunkt.

Hinweis: Falls du mehrere Karten „Die Zwillinge“ hast, kannst du sie nacheinander nutzen, um denselben Würfel mehrmals neu zu werfen. Gib für jede verwendete Karte 3 Gold aus und erhalte 1 Mondsplitter oder 1 Ruhmespunkt. Wende jedoch nur das zuletzt geworfene Ergebnis des Würfels an.

ZEPTER DES SCHMIEDS



Sofort-Effekt: Drehe die Karte um und lege sie oben an dein Tableau an. Lege einen Zepter-Marker unter Feld 0 der Karte .

Von nun an gilt: Jedes Mal, wenn du Gold erhältst, kannst du es wie üblich deinem Vorrat hinzufügen ODER es teilweise oder komplett ausgeben, um so viele Felder auf der Zepter-

Karte vorzuziehen. Deine Zepter-Karte gilt als zweiter Vorrat. Du kannst das Gold auf deiner Zepter-Karte wie üblich ausgeben.

Sobald dein Zepter-Marker Feld 4 oder 5 erreicht hat: Jederzeit in einem deiner Züge (jetzt oder später) kannst du den Marker auf 0 zurücksetzen, um dafür 1 Mond- oder Sonnensplitter auszugeben.

Erreicht er sogar Feld 6, kannst du ihn für 2 Mond- oder Sonnensplitter zurücksetzen.

Hinweis: Du darfst den Marker nur in einem **deiner** Züge zurücksetzen. Die so erhaltenen Splitter kannst du alleine oder in Kombination mit Splittern aus deinem Vorrat ausgeben. Du darfst sie allerdings nicht deinem Vorrat hinzufügen.

1 **DER BEGLEITER**




Sofort-Effekt: Drehe die Karte um. Nimm einen Begleiter-Marker und lege ihn auf das Startfeld .

Verstärkungseffekt: Bewege den Begleiter-Marker ein Feld weiter. Sobald er das letzte Feld  erreicht, kannst du diesen Verstärkungseffekt nicht länger nutzen.

Als aktiver Spieler kannst du dir zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug die Ressourcen nehmen, die auf dem Feld des Begleiter-Markers zu sehen sind. Lege dann die Karte und den Marker beiseite. Sie haben bis zum Spielende keinen Effekt mehr.

3 **DER HIMMLISCHE WÜRFEL**




Sofort-Effekt: Wirf den Himmlischen Würfel und führe den Effekt der gewürfelten Seite aus (siehe S. 18).

4 **DER AHNE**





Sofort-Effekt: Du darfst die günstigste Würfelseite im Heiligtum, die ein -Symbol zeigt, sofort kostenlos schmieden.

Danach erhältst du sofort eine kleine Göttergabe mit dem Würfel, auf den du die Würfelseite geschmiedet hast.

Hinweis: Falls es im Heiligtum keine Würfelseite mit -Symbol mehr gibt, kannst du keine Würfelseite schmieden. Du erhältst trotzdem eine kleine Göttergabe mit einem beliebigen deiner Würfel.

6 **DIE RECHTE HAND**




Sofort-Effekt: Tausche beliebig viel Gold aus deinem Vorrat (und weiteren Vorräten, falls vorhanden) gegen jeweils 1 Ruhmespunkt: Für jedes ausgegebene Gold erhältst du 1 Ruhmespunkt.

3 **DER WIND**




Sofort-Effekt: Jeder Spieler (auch du) wirft seine beiden Würfel und legt sie zurück auf sein Tableau. Die Effekte werden jedoch nicht angewendet.

Wähle eine Ertragsart: , , , , , . Du erhältst alle Erträge dieser Art von allen gewürfelten Seiten.

Hinweise

- Würfelseiten wie , , , ,  zeigen keine Ressourcen. Daher erhältst du durch solche Seiten nichts.
- Von Würfelseiten wie  und  kannst du nur den Ertrag auf hellem Hintergrund erhalten. Die Erträge auf farbigem Hintergrund kannst du nicht durch „Der Wind“ erhalten.

4 **DER NEBEL**




Sofort-Effekt: Der Spieler mit dem wenigsten Gold in seinem Vorrat verliert 5 Ruhmespunkte. (Es zählt nur das Gold im Vorrat der Helden-tableaus.) Du erhältst die 5 Ruhmespunkte, die der Spieler verloren hat.

Hinweise

- Die Karte hat keinen Effekt, falls du selbst am wenigsten Gold hast.
- Hat der betroffene Spieler weniger als 5 Ruhmespunkte, verliert er alle, die er hat. Du erhältst nur so viele Ruhmespunkte, wie er verloren hat.
- Gibt es einen Gleichstand beim wenigsten Gold, verlieren alle betroffenen Spieler jeweils (bis zu) 5 Ruhmespunkte. Du erhältst alle so verlorenen Ruhmespunkte.

6 **DIE EWIGE NACHT**




Sofort-Effekt: Alle anderen Spieler verlieren 1 Mond- und 1 Sonnensplitter aus ihrem Vorrat. Du erhältst alle so verlorenen Splitter.

Hinweis: Falls ein Spieler keinen Mond-/Sonnensplitter hat, kann er den entsprechenden Splitter auch nicht verlieren – und du nicht erhalten.

SONNEN-KARTEN



Verstärkungseffekt: Du erhältst 3 Gold und 1 Ruhmespunkt. Falls du bereits 8 oder mehr Gold im Vorrat auf deinem Tableau hast (nicht in anderen Vorräten), erhältst du stattdessen 2 Ruhmespunkte.



Sofort-Effekt: Du erhältst 4 Gold. Danach darfst du eine beliebige Würfelseite aus dem Heiligtum kaufen (zu den üblichen Goldkosten) und sie sofort schmieden.



Verstärkungseffekt: Verbessere eine Würfelseite oder erhalte 2 Ruhmespunkte. Wenn du eine Würfelseite verbesserst, ersetzt du sie kostenlos durch eine Seite der nächsthöheren Auslage im Heiligtum. Die Stufe einer die neben ihr angegeben sind:

Auslage wird durch die Kosten bestimmt,



Auslage der Stufe 1



Auslage der Stufe 2



Auslage der Stufe 3



Auslage der Stufe 7
(eine Würfelseite dieser Stufe kann nicht mehr verbessert werden)



Auslage der Stufe 4



Auslage der Stufe 5



Auslage der Stufe 6

Wähle die zu ersetzende Seite von einem deiner Würfel. Nimm dann eine Würfelseite aus einer Auslage des Heiligtums der nächsthöheren Stufe. Schmiede die neue Seite an die Stelle der zu ersetzenden Seite.

Hinweise

- Stammt deine zu ersetzende Seite nicht aus dem Heiligtum (z. B. eine Start-Seite), gilt sie als Stufe 0.
- Ist die Auslage der nächsthöheren Stufe leer, nimm eine Würfelseite aus der darauffolgenden Auslage. Ist diese ebenfalls leer, gehe eine Stufe höher usw.

Sonderfall: Hast du mehrere Exemplare der Karte „Der Händler“, kannst mehrere dieser Karten zum Verbessern verwenden. In diesem Fall darfst du jedoch nur **genau eine** Würfelseite verbessern. Die Anzahl der dafür verwendeten Karten bestimmt die Anzahl der Stufen. Wenn du X „Der Händler“-Karten verwendest, verbesserst du eine Würfelseite um X Stufen (auf einmal). Du nimmst also eine Würfelseite aus der Auslage, die X Stufen höher ist.



Verstärkungseffekt: Du kannst 3 Gold ausgeben, um den Effekt einer beliebigen Würfelseite auszuführen, die aktuell auf einem Würfel oben liegt. Dies kann auch ein Würfel eines Mitspielers sein, aber nicht der Himmlische Würfel.



Sofort-Effekt: Du erhältst 2 Ruhmespunkte für jede unterschiedliche Heldentat-Karte, die du bisher gekauft hast (diese Karte eingeschlossen).

4 **DER ALLWISSENDE**

Sofort-Effekt: Du erhältst 2 Ruhmespunkte für jede Seite auf deinen Würfeln, die das -Symbol zeigt.

6 **DIE EWIGE FLAMME**

Sofort-Effekt: Führe sofort einen neuen kompletten Spielzug als aktiver Spieler durch. In Schritt 1 dieses Zuges erhältst du als einziger Spieler eine große Göttergabe. Fahre danach mit deinem jetzigen Zug fort.

5 **DER DREIZACK AUS DER TIEFE**

Sofort-Effekt: Gib alles Gold aus dem Vorrat auf deinem Tableau aus (nicht aus anderen Vorräten) und schmiede kostenlos eine beliebige Würfelseite aus dem Tempel (Heiligtum oder Garten).

Hinweise

- Würfelseiten, die in dieser Partie durch die Effekte von Heldentat-Karten erworben werden können, können nicht gewählt werden.
- Du kannst den Effekt dieser Karte auch dann nutzen, wenn du 0 Gold in deinem Vorrat hast.

6 **DIE LINKE HAND**

Sofort-Effekt: Alle Spieler (auch du), die auf einem Inselportal stehen, werden verdrängt. Jeder verdrängte Spieler wirft seine Würfel, aber sämtliche Würfelseiten führst **nur du** aus (so als hättest du mehrere große Göttergaben erhalten). Führe die Effekte jedes Würfelpaares im Uhrzeigersinn aus, beginnend mit deinen eigenen Würfeln.

Hinweise

- Hast du die Karte „Großer Bär“, wird ihr automatischer Effekt ausgelöst, falls mindestens ein **anderer** Spieler verdrängt wurde. Wird durch „Die linke Hand“ jedoch nur dein eigener Held verdrängt, hat die Karte „Großer Bär“ keinen Effekt.
- Der Effekt wird **einmal pro Karte** „Großer Bär“ ausgelöst, unabhängig von der Anzahl der verdrängten Spieler.

GEMISCHTE KARTEN

5 **DER ERSTE TITAN**

Sofort-Effekt: Nimm dir kostenlos eine verfügbare Heldentat-Karte mit Kosten von 1 Mond- oder 1 Sonnensplitter, ohne deinen Helden auf das Portal zu bewegen. Führe den Effekt der Karte so aus, als wenn du sie gekauft hättest.

Hinweise

- Gibt es keine solche verfügbare Karte mehr, hat „Der erste Titan“ keinen Effekt.
- Nur **Titanen-Modul**: Durch das Nehmen dieser Heldentat-Karte kann der Effekt der Rebellion-Zone ausgelöst werden, falls der Spieler in der Zone ist und die Aktivierungsbedingungen erfüllt sind.

5 **DIE GÖTTIN**

Sofort-Effekt: Drehe deine Würfel auf Seiten deiner Wahl, bevor du sie auf dein Heldentableau zurücklegst. Führe dann die Effekte der gewählten Seiten so aus, als hättest du eine große Göttergabe erhalten.



DAS LABYRINTH DER GÖTTIN



Sterblicher ... bitte lies dieses Schreiben sorgfältig. Doch achte darauf, dass die anderen Götter es niemals in ihre Hände bekommen.

Es scheint, dass die anderen Götter mich beim Erschaffen der Prüfungen für das Heldenturnier übergangen haben. Für diese Neuauflage werde ich, Hera, die Sache selbst in die Hand nehmen.

In meinem Labyrinth findest du mehr Schätze, als sich die anderen Götter jemals vorstellen könnten. Und nun, Sterblicher, öffne ich seine Pforten für dich. Die Belohnungen warten auf dich. Setze sie klug ein.

Ich stelle dir diesen Steingolem als Begleiter zur Seite. Führe ihn durch mein Labyrinth zu mir und ich werde dich mit Ruhm überhäufen!

GÖTTIN-MODUL - SPIELAUFBAU

1. **Bereite das Fundament, den Tempel und den Insel-Spielplan** wie im Grundspiel beschrieben vor.
2. **Stellt die Schachtelunterseite dieser Erweiterung – den Untergrund – zwischen das Fundament und den Insel-Spielplan.**



3 Schatzmarker



3 Legt die vier **Kartensets des Göttin-Moduls** an die passenden Plätze um den Insel-Spielplan herum (die Anzahl an Karten in jedem Set hängt von der Spieleranzahl ab, genau wie im Grundspiel). Jedes Kartenset muss wie üblich an einen Platz gelegt werden, der mit den Kosten übereinstimmt.

4 Füllt die leeren Inselplätze mit passenden **Kartensets eurer Wahl**. Jedes Kartenset muss wie üblich an einen Platz gelegt werden, der mit den Kosten übereinstimmt.

Falls dies eure erste Partie mit diesem Modul ist und ihr die Erweiterung zunächst Schritt für Schritt kennenlernen wollt, fügt Kartensets aus dem Grundspiel hinzu, mit denen ihr bereits vertraut seid.

Falls ihr stattdessen auch die neuen, alternativen Kartensets kennenlernen wollt, nehmt alle Sets, die mit  markiert sind.

5 Jeder Spieler bereitet seine **Götterwürfel** mit dieser Start-Bestückung vor:

Heller Götterwürfel:

5x 

1x 



Dunkler Götterwürfel:

4x 

1x 

1x 

6 Nehmt den **Wald** aus seiner Hülle und legt ihn auf den Untergrund. Legt die Hülle beiseite.

7 Dreht den **Modul-Spielplan** auf die Göttin-Seite. Platziert den Golem-Marker jedes Spielers auf das Startfeld. Legt alle **Schatzmarker** neben dem Untergrund bereit, jeweils mit dem größeren Wert nach oben (Vorderseite).

8 Baut den Rest des Spiels so auf, wie im Grundspiel beschrieben.



GÖTTIN-MODUL - SPIELABLAUF

Im **Göttin-Modul** verwendet ihr den Göttin-Spielplan. Er zeigt ein Labyrinth, in dem ihr euren Golem-Marker weiterzieht, um Ressourcen und andere Belohnungen zu finden. Wählt den besten Weg, um große Belohnungen zu erhalten, und durchlauft das Labyrinth für zusätzliche Ruhmespunkte! Doch wählt euren Weg weise, denn es gibt kein Zurück ...

Es gelten die Spielregeln des Grundspiels, mit den folgenden Änderungen.

GÖTTIN-SPIELPLAN

Dein Golem-Marker zeigt deinen Fortschritt im Labyrinth an. Du kannst ihn mit verschiedenen Karten- und Würfелеffekten vor- und zurückbewegen. Auf (fast) jedem Feld des Labyrinths ist eine Belohnung abgebildet. Bewegst du deinen Golem-Marker um mehrere Felder auf einmal, **führst du den Effekt eines Feldes aus, bevor du das nächste betrittst**.

Erreicht dein Golem eine **Weggabelung**, entscheidest du, welchen Weg er weitergeht.

Einige Felder des Labyrinths sind **Schatzkammern** . Erreichst du als erster Spieler eine Schatzkammer, nimm einen der neben dem Untergrund liegenden Schatzmarker deiner Wahl. Du erhältst die auf ihm abgebildete Belohnung (Seite mit dem höheren Wert). Drehe ihn danach auf die andere Seite (sie zeigt einen niedrigeren Wert) und lege den Marker auf das Schatzkammer-Feld. Von nun an gilt der Schatzmarker bis zum Ende der Partie als normales Feld des Labyrinths.



BEISPIEL

Max kauft die Heldentat-Karte „Der große Golem“. Er führt ihren Sofort-Effekt aus, durch den er seinen Golem um 2 Felder vorbewegen kann.



Er bewegt seinen Golem zunächst ein Feld vor und führt den Effekt des Feldes aus: Er darf den Himmlischen Würfel werfen und erhält  als Ergebnis. Max fügt seinem Vorrat 12 Gold hinzu.



Dann bewegt er seinen Golem um das zweite Feld vor. Der Golem steht vor einer Weggabelung. Max entscheidet sich, ihn auf das Schatzkammer-Feld zu ziehen. Da er der erste Spieler ist, der diese Schatzkammer erreicht, wählt er einen Schatzmarker und erhält die Belohnung der Vorderseite: . Danach dreht er den Schatzmarker um und legt ihn auf das Schatzkammer-Feld, unter seinen Golem.

Erreicht dein Golem das **Göttin-Feld** (das letzte Feld des Labyrinths), erhältst du sofort 15 Ruhmespunkte . **Du kannst deinen Golem bis zum Spielende nicht mehr bewegen**, weder vor noch zurück. Karten- und Würfелеffekte, durch die du Golem-Bewegungen erhältst, haben für dich keine Auswirkungen mehr.

Wer das Göttin-Feld als Erster erreicht, erhält eine zusätzliche Belohnung:  (siehe „Effekte der Labyrinth-Felder“ auf der rechten Seite).

EFFEKTE DER LABYRINTH-FELDER



Du erhältst 1 Mondsplitter.



Du erhältst 1 Sonnensplitter.



Du erhältst 6 Gold.



Du erhältst 3 Ruhmespunkte, 1 Mond- und 1 Sonnensplitter.



Du erhältst 3 bzw. 5 Ruhmespunkte.



Kein Effekt.



Alle Spieler außer dir verlieren 2 Ruhmespunkte. Du erhältst alle auf diese Weise verlorenen Ruhmespunkte.



Wirf den Himmlischen Würfel so oft wie angegeben und führe nach jedem Wurf den gewürfelten Effekt aus (siehe S. 18).

EFFEKTE DER LABYRINTH-FELDER



Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und sofort schmieden. Zahle die angegebene Menge Gold.



Wie links, allerdings zahlst du 2 Gold weniger.



Du erhältst **einen** der abgebildeten Erträge deiner Wahl.



Du kannst einmal 6 Gold ausgeben, um 6 Ruhmespunkte zu erhalten.



Du kannst einmal 2 Mondsplitter ausgeben, um 8 Ruhmespunkte zu erhalten.



Du erhältst 1 Ruhmespunkt für jede Würfelseite, die du bisher geschmiedet hast (= Anzahl der neben deinem Tableau abgelegten Würfelseiten).

SCHATZKAMMER/-MARKER



Schatzkammer
(siehe Erläuterung links)



Du erhältst 4 bzw. 1 Mondsplitter.



Du erhältst 4 bzw. 1 Sonnen-splitter.



Du erhältst 10 bzw. 2 Ruhmespunkte.

DAS GÖTTIN-FELD



Du erhältst 15 Ruhmespunkte.



Als Erster: Lege deine beiden Würfel mit beliebigen Seiten nach oben auf dein Tableau. Führe die gewählten Effekte so aus, als hättest du eine große Göttergabe erhalten.

GOLEM-WÜRFELSEITEN

Durch den Mond-Golem und den Sonnen-Golem erhältst du Golem-Würfelseiten, mit denen du deinen Golem-Marker im Labyrinth vorbewegen kannst:



Bewege deinen Golem-Marker ein Feld **vorwärts** und führe den Effekt des Feldes aus. Mit einer Golem-Würfelseite kannst du dich niemals rückwärts bewegen.

Bonus-Effekt: Wenn du bei einer großen Göttergabe sowohl die -Seite als auch die -Seite gleichzeitig würfelst, darfst du (zusätzlich zu den Effekten der Seiten) einmal den Himmlischen Würfel werfen und seinen Effekt ausführen (siehe S. 18).

Hinweis: Das gilt auch, wenn du bereits das Göttin-Feld erreicht hast und deinen Golem nicht mehr bewegen kannst.

MOND-KARTEN

2
DER MOND-GOLEM

+
1

Sofort-Effekt: Nimm eine -Seite aus dem Wald und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.

5
DER GROSSE GOLEM

+
2

Sofort-Effekt: Bewege deinen Golem-Marker zwei Felder **vorwärts** und führe die Effekte nacheinander aus.

SONNEN-KARTEN

2
DER SONNEN-GOLEM

+
1

Sofort-Effekt: Nimm eine -Seite aus dem Wald und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.

3
DER ZEIT-GOLEM

-
2

Sofort-Effekt: Bewege deinen Golem-Marker zwei Felder **rückwärts** und führe die Effekte nacheinander aus.

Hinweis: Kommst du beim Zurückgehen an eine Weggabelung, darfst du beim nächsten Vorwärtsgehen einen anderen Weg wählen als zuvor.



DIE REBELLION DER TITANEN



Freiheit! Endlich. Wir Titanen haben schon lange das Licht vermisst. Die Zeit der Rache ist gekommen.

Deine sogenannten Götter haben uns eingesperrt, um unser Pantheon zu übernehmen. Eben jener Ort, an dem sie dir am heutigen Tage einen Platz anbieten. Welch Ironie.

Bald schon werden wir zurückholen, was unser ist. Fangen wir doch mit diesem kleinen Turnier an – das wird ein Spaß! Wir werden das Turnier ein wenig ... aufmischen.

Wenn du einen Sitz im Pantheon haben willst, werden wir dir helfen. Unsere uralte Energiequelle ist mächtiger als diese einfachen Splitter und sie wird dir helfen, unglaubliche Heldentaten zu vollbringen. Das wird diese angeblichen Götter ganz schön aufregen – herrlich!

Geh nun, Sterblicher, und koste von der grenzenlosen Macht. Hör nicht länger auf diese Götter mit ihren leeren Versprechungen. Wir werden dir zeigen, wie großzügig Titanen sein können.

Deine Loyalität ist der Preis für einen Platz in unserem Haus. Triff deine Entscheidung mit Bedacht.

TITANEN-MODUL – SPIELAUFBAU

1. Bereitet das **Fundament**, den **Tempel** und den **Insel-Spielplan** wie im Grundspiel beschrieben vor.
2. Stellt die Schachtelunterseite dieser Erweiterung – den **Untergrund** – zwischen das Fundament und den Insel-Spielplan.



3 Legt die sechs **Kartensets des Titanen-Moduls** an die passenden Plätze um den Insel-Spielplan herum (die Anzahl an Karten in jedem Set hängt von der Spieleranzahl ab, genau wie im Grundspiel). Jedes Kartenset muss wie üblich an einen Platz gelegt werden, der mit den Kosten übereinstimmt.

4 Füllt die leeren Inselplätze mit passenden **Kartensets eurer Wahl**. Jedes Kartenset muss wie üblich an einen Platz gelegt werden, der mit den Kosten übereinstimmt.

Falls dies eure erste Partie mit diesem Modul ist und ihr die Erweiterung zunächst Schritt für Schritt kennenlernen wollt, fügt Kartensets aus dem Grundspiel hinzu, mit denen ihr bereits vertraut seid.

Falls ihr stattdessen auch die neuen, alternativen Kartensets kennenlernen wollt, nehmt alle Sets, die mit ▼ markiert sind).

5 Jeder Spieler bereitet seine **Götterwürfel** mit dieser Start-Bestückung vor:

Heller Götterwürfel:

5x 

1x 



Dunkler Götterwürfel:

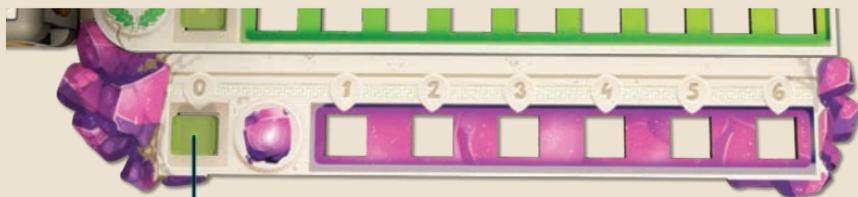
4x 

1x 

1x 



6 Jeder Spieler nimmt sich eine **Vorratsleiste für Uralte Splitter** und legt sie unten an sein Heldentableau an. Dann legt jeder einen **Ressourcenmarker** seiner Farbe in Feld 0 dieser Leiste.



Ressourcenmarker

7 Nehmt den **Wald** aus seiner Hülle und legt ihn auf den Untergrund. Legt die Hülle beiseite.

8 Dreht den **Modul-Spielplan** auf die Titanen-Seite. Platziert den **Loyalitätsmarker** jedes Spielers auf das Startfeld in der Mitte.

9 Baut den Rest des Spiels so auf, wie im Grundspiel beschrieben.

Kartenset des Titanen-Moduls

Alternatives Kartenset ▼



TITANEN-MODUL – SPIELABLAUF

Im **Titanen-Modul** haltet ihr entweder den Göttern die Treue oder unterstützt die Rebellion der Titanen. Ihr könnt auch versuchen, beide Seiten zufriedenzustellen. Passt nur auf, dass ihr dabei nicht alles verliert.

Mit verschiedenen Karten- und Würfleffekten bewegt ihr euren Loyalitätsmarker auf dem Titanen-Spielplan, mal in Richtung der Götter, mal in Richtung Rebellion. Die Titanen gewähren euch Zugang zu einer einzigartigen Ressource, die euch Ruhm verschafft und mit der ihr einfacher Heldentat-Karten erhalten könnt. Die Götter hingegen erhöhen die Erträge eurer großen Göttergaben.

Wählt eure Seite jedoch weise, denn bei Spielende werdet ihr belohnt oder bestraft, je nach eurer Loyalität.

Es gelten die Regeln des Grundspiels, mit den folgenden Änderungen.

DER TITANEN-SPIELPLAN

Jeder Spieler hat einen Loyalitätsmarker, mit dem er sich auf dem Titanen-Spielplan bewegt. Die Position des Markers gibt an, ob er den Göttern die Treue hält oder die Rebellion der Titanen unterstützt.

AUF DEM TITANEN-SPIELPLAN BEWEGEN

Der Titanen-Spielplan ist in zwei Bereiche aufgeteilt: Die Treue zu den Göttern auf der rechten Seite, die Rebellion der Titanen auf der linken Seite. Im Laufe des Spiels werden sich die Loyalitätsmarker zwischen beiden Seiten hin- und herbewegen, wenn die Spieler Treue  und Uralte Splitter  erhalten.

Treue

Treue steht für eure Loyalität zu den Göttern. Sie ist keine Ressource und kann nicht im Vorrat gespeichert werden.

Wenn du Treue erhältst, **musst** du deinen Loyalitätsmarker um so viele Felder nach rechts bewegen, wie du Treue erhalten hast.

Uralte Splitter

Die Uralten Splitter stehen für eure Loyalität gegenüber den Titanen. Diese Splitter sind gleichzeitig eine neue Ressource mit eigener Vorratsleiste (die genauso wie die Vorratsleisten der Heldentableaus funktioniert).

Uralte Splitter können entweder als Mondsplitter  oder als Sonnensplitter  genutzt werden, um Heldentat-Karten und/oder Zusatzaktionen zu kaufen.

Wenn du einen oder mehrere Uralte Splitter erhältst,

- fügst du diese Menge deinem Vorrat für Uralte Splitter hinzu und
- musst** deinen Loyalitätsmarker um so viele Felder nach links bewegen, wie du Uralte Splitter erhalten hast (selbst wenn dein Vorrat bereits voll ist).

Hauptweg und Sonderweg

Wenn ein Spieler seinen Loyalitätsmarker in eine Richtung bewegt, folgt er dabei üblicherweise dem Hauptweg. Es gibt auf dem Titanen-Spielplan jedoch auch Sonderwege (in Blau markiert). Erreicht ein Spieler mit seinem Marker eine Weggabelung mit einem Sonderweg, gelten folgende Regeln:

- Wenn der Pfeil auf dem Sonderweg in die Richtung der Bewegung zeigt, **musst** der Loyalitätsmarker auf dem Sonderweg weitergezogen werden.
- Zeigt der Pfeil auf dem Sonderweg gegen die Richtung der Bewegung, **musst** der Loyalitätsmarker auf dem Hauptweg weitergezogen werden.



BEISPIEL

Alex erhält eine große Göttergabe und würfelt  und . Er fügt seinem Vorrat 1 Ruhmespunkt und 1 Gold hinzu. Dann bewegt er seinen Loyalitätsmarker auf dem Titanen-Spielplan 1 Feld nach rechts zu den Göttern, weil er 1 Treue  erhalten hat.



Da sein Marker auf einem Feld mit einem Sonderweg liegt, dessen Pfeil in die Richtung seiner Bewegung zeigt, muss er den Sonderweg beschreiten.

EFFEKTE DER WEGFELDER

Die Position deines Loyalitätsmarkers auf dem Titanen-Spielplan hat zwei Effekte: einen während des Spiels und einen bei der Wertung am Spielende.

Effekte im Spiel

Je nachdem, wo sich dein Loyalitätsmarker auf dem Spielplan befindet, kannst du von bestimmten automatischen Effekten profitieren. Der Titanen-Spielplan ist in Zonen eingeteilt. Jede Zone hat eigene automatische Effekte, die du nutzen kannst, solange sich dein Loyalitätsmarker in dieser Zone befindet und du die angegebenen Bedingungen erfüllst. Alle Zonen werden in den beiden blauen Kästen auf dieser und der nächsten Seite erläutert.

Effekte bei Spielende

Verrechne bei der Schlusswertung deine Ruhmespunkte mit den Punkten des Feldes, auf dem dein Loyalitätsmarker liegt:

- Liegt dein Marker im rechten Bereich (Götter ☀️), zählst du den Wert des Feldes zu deinen Punkten hinzu.
- Liegt dein Marker jedoch im linken Bereich (Rebellion 🌪️), musst du den Wert des Feldes von deinen Punkten abziehen.

ZONEN – TREUE ZU DEN GÖTTERN

Effekte, die dir von den Göttern gewährt werden, hängen von den Ergebnissen deiner Würfel ab, wenn du eine große oder kleine Göttergabe mit **deinen eigenen Würfeln** erhältst.



Automatischer Effekt:

Für jeden deiner Würfel, für den du bei einer großen oder kleinen Göttergabe Gold erhältst, erhältst du 1 Gold zusätzlich.



Automatischer Effekt:

Für jeden deiner Würfel, für den du bei einer großen oder kleinen Göttergabe Gold erhältst, erhältst du zusätzlich 1 Gold und 1 Ruhmespunkt.



Automatischer Effekt:

Für jeden deiner Würfel, für den du bei einer großen oder kleinen Göttergabe Ruhmespunkte erhältst, erhältst du 1 Ruhmespunkt zusätzlich.

Hinweise

- Wenn du Ressourcen in Ruhmespunkte umwandelst (mithilfe einer „Wächter“- oder „Zyklop“-Karte), löst das nicht den automatischen -Effekt aus.
- Gold, das du durch einen dieser Zoneneffekte erhältst, kannst du nicht verwenden, um den Effekt einer „Zyklop“-Karte zu nutzen.



BEISPIEL

Max erhält eine große Göttergabe und würfelt und .

Max führt die Effekte der ersten Würfelseite aus: . Er fügt seinem Vorrat 1 Ruhmespunkt hinzu und bewegt seinen Loyalitätsmarker ein Feld nach rechts zu den Göttern.

Er profitiert nicht von dem -Effekt, weil sein Loyalitätsmarker nicht in der entsprechenden Zone liegt.

Danach führt Max die Effekte der zweiten Würfelseite aus: . Er erhält 1 Gold, 1 Ruhmespunkt, 1 Sonnensplitter und 1 Mondsplitter.

Zusätzlich erhält er 1 Gold und 2 Ruhmespunkte, da sein Marker nun in der Zone ganz rechts liegt und er die Bedingungen der dortigen Effekte erfüllt (und).



ZONEN - UNTERSTÜTZUNG DER REBELLION

Effekte, die dir durch die Titanen gewährt werden, hängen von deinen Heldentat-Karten ab.



Automatischer Effekt: Wenn du (von allen Spielern) das erste Exemplar einer Heldentat-Karte kaufst, erhältst du 3 Ruhmespunkte.



Automatischer Effekt: Wenn du eine Heldentat-Karte kaufst, die du noch nicht hattest, und es nicht das erste Exemplar dieser Heldentat-Karte war, erhältst du 2 Ruhmespunkte.



Automatischer Effekt: Wenn du (von allen Spielern) das erste Exemplar einer Heldentat-Karte kaufst, erhältst du 5 Ruhmespunkte.



Automatischer Effekt: Wenn du eine Heldentat-Karte kaufst, die du noch nicht hattest, und es nicht das erste Exemplar dieser Heldentat-Karte war, erhältst du 3 Ruhmespunkte.



BEISPIEL

Alex erhält eine große Göttergabe und würfelt 1 und 2. Er erhält 1 Uralten Splitter und 2 Sonnen-splitter. Daher bewegt er seinen Loyalitätsmarker ein Feld nach links (in Richtung Rebellion).

Er ist nun in einer neuen Zone und profitiert vom -Effekt.



Er kauft die Heldentat-Karte „Der erste Titan“. Da er (von allen Spielern) das erste Exemplar dieser Heldentat-Karte gekauft hat, erhält er 5 Ruhmespunkte.



Dann wählt er dank des Effekts des ersten Titanen die Karte „Der Verbissene“. Er erhält 3 Ruhmespunkte, da er diese Karte bislang nicht gekauft hat, und er auch nicht der Erste ist, der sie kauft.

Er führt dann sofort den Effekt der Karte aus und schmiedet die -Seite auf einen seiner Würfel.



Beachte jedes Mal, wenn du eine Göttergabe mit deinen Würfeln ausführst, alle Effekte der Zone, in der dein Marker liegt!

MOND-KARTEN



Sofort-Effekt: Nimm die beiden Gedächtnis-Marker mit der gleichen Farbe wie die Karte aus der Schachtel. Wähle für jeden Marker eine Seite (2 + 1 oder 2 + 1) und lege sie mit dieser Seite nach oben auf zwei verschiedene Inseln deiner Wahl.

Automatischer Effekt: Sobald du eine Heldentat-Karte einer Insel kaufst, auf der ein Gedächtnis-Marker deiner „Das Gedächtnis“-Karte liegt, erhältst du die auf ihm abgebildete Belohnung. Wirf diesen Marker danach ab.

Hinweis: Sollten auf einer Insel bereits Gedächtnis-Marker anderer Farben liegen (auch von dir), kannst du trotzdem einen von deinen Markern auf dieselbe Insel legen.



Verstärkungseffekt: Du erhältst eine kleine Göttergabe. Falls du durch diese Göttergabe Treue oder Uralte Splitter erhältst, bewege außerdem die Loyalitätsmarker aller anderen Spieler jeweils um ein Feld nach links (in Richtung Rebellion).



Sofort-Effekt: Wähle eine verfügbare Chaos-Würfelseite aus der rechten Wald-Auslage und schmiede sie sofort.

SONNEN-KARTEN



Sofort-Effekt: Wähle eine verfügbare „Der Verbissene“-Würfelseite aus der mittleren Wald-Auslage und schmiede sie sofort.



Verstärkungseffekt: Du erhältst 1 Treue oder 1 Uralten Splitter.



Sofort-Effekt: Nimm die -Würfelseite mit der gleichen Farbe wie die Karte aus dem Wald. Wähle einen anderen Spieler, der diese Würfelseite sofort auf einen seiner Würfel schmieden muss. Er darf die Seite in dieser Partie nicht mehr entfernen.

Die Würfelseite selbst wird unter „Würfelseiten der Erweiterung“ auf Seite 18 erläutert.

Automatischer Effekt: Jedes Mal, wenn die -Seite gewürfelt wird, die zu deiner Karte gehört: Führe die Effekte von beiden Würfeln des Besitzers der -Seite so aus, als hättest du eine große Göttergabe erhalten.

WÜRFELSEITEN DER ERWEITERUNG

GÖTTIN-MODUL



Bewege deinen Golem ein Feld im Labyrinth vorwärts und führe den Effekt des Feldes aus.

Sonderfall



= *Wirf zusätzlich den Himmlischen Würfel (siehe „Bonus-Effekt“ auf Seite 11).*
(oder umgekehrt)

TITANEN-MODUL

EINFACHE WÜRFELSEITEN



Du erhältst 1 Ruhmespunkt und 1 Treue.



Du erhältst 1 Uralten Splitter.



Du erhältst 3 Gold und 1 Uralten Splitter.



Du erhältst 2 Gold, 1 Ruhmespunkt und 1 Treue.

SPIEGEL DES UNGLÜCKS



Den „Spiegel des Unglücks“ gibt es in vier Farben, zu jeder Heldentat-Karte gehört eine farblich passende Würfelseite. Jede hat zwei Effekte und betrifft sowohl den Besitzer der Würfelseite als auch den der Karte.

Effekt für Besitzer der Würfelseite: Er erhält 1 Treue oder 1 Uralten Splitter.

Effekt für Kartenbesitzer: Er erhält den automatischen Effekt seiner Karte (siehe Seite 17). Dadurch führt er die Effekte von beiden Würfeln des Besitzers der Würfelseite aus, so als hätte er eine große Göttergabe erhalten (siehe Seite 17).

Sonderfälle



= Der Besitzer der beiden Würfelseiten wählt zweimal zwischen 1 Treue und 1 Uralten Splitter. Der jeweilige Kartenbesitzer erhält den automatischen Effekt seiner Karte. Ist es derselbe Spieler, erhält er den Effekt zweimal.



= Der Besitzer der Würfelseite verdreifacht seinen gewählten Ertrag: 3 Treue oder 3 Uralte Splitter. Der Besitzer der Karte erhält den automatischen Effekt seiner Karte (und verdreifacht ebenso seinen gewählten Ertrag).

CHAOS



Es gibt vier verschiedene Chaos-Würfelseiten. Jede Seite zeigt einen Ertrag A (auf farbigem Hintergrund) und einen Ertrag B (auf hellem Hintergrund). Was du erhältst, hängt von deinem anderen Würfel ab:

– Du erhältst Ertrag A (farbiger Hintergrund), wenn dir dein anderer Würfel eine Ressource gewährt, die der Farbe deiner -Seite entspricht:

Blau:  Rot:  Gelb:  Grün: 

– Andernfalls erhältst du Ertrag B (heller Hintergrund).

Würfelseiten



Ertrag A: Du erhältst 2 Uralte Splitter und 3 Ruhmespunkte.
Ertrag B: Du erhältst 2 Uralte Splitter.



Ertrag A: Du erhältst 2 Treue und 3 Ruhmespunkte.
Ertrag B: Du erhältst 2 Treue.

DER HIMMLISCHE WÜRFEL



Du erhältst 12 Gold.



Du erhältst 5 Ruhmespunkte.



Verbessere eine deiner Würfelseiten um zwei Stufen auf einmal. (*Details zu Verbesserungen auf Seite 6 bei der Karte „Der Händler“.*)



Drehe einen deiner Würfel auf eine Seite deiner Wahl und führe ihren Effekt aus.



Du erhältst 3 Ruhmespunkte und einen der anderen Erträge deiner Wahl: 3 Gold, 1 Mondsplitter oder 1 Sonnensplitter.



Kopiere den Effekt einer soeben gewürfelten gegnerischen Würfelseite oder einer eigenen. *Achtung: Im Gegensatz zu der Würfelseite „Spiegel des Abgrunds“ aus dem Grundspiel darf hiermit auch der Effekt einer **eigenen** Würfelseite kopiert werden.*

ANMERKUNG DES AUTORS

Ein Spiel zu veröffentlichen ist jedes Mal eine große Herausforderung für einen Spieleautoren. Dafür ist es aber auch die perfekte Gelegenheit, euch – den Spielern auf der ganzen Welt – Danke zu sagen. Ihr teilt dieselbe Leidenschaft wie wir, die Leidenschaft fürs Spielen. Ich wünsche euch noch unzählige weitere wunderbare Spiele voller Emotionen und unerwarteter Wendungen.

– Régis Bonnessée

CREDITS

Autor: Régis Bonnessée

Herausgeber: Régis Bonnessée

Projektleitung: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Entwicklung: Alexandre Garcia, Arthur Décamp, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato, Valentin Gaudicheau

Künstlerische Leitung: Jérémy Couturier

Illustrationen: Biboun

Layout: Thomas Dutertre

Grafische Gestaltung: Clément Dautremay, Mélanie André

Spielanleitung: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Marketing: Mathieu Aubert

Kommunikation: Maximilien Da Cunha, Paul Neveux

Produktionsleitung: Alexandra Soporan

Verwaltung: Amélie Rouillet, Pascale Belot

Testspieler: Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, André Vanouche, Anthonin Michelet, Association MIPEUL, Brice Chardin, Charles Triboulot, Christophe Dufaux, Emmanuel Biré, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Mathieu Carlouet, Maud Boileux, Olivier Noc, Paul Ferret, Pierre Laporte, Quentin Faure, Stéphane Sarrazin

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Simon Blome

Redaktion: Simon Blome, Sebastian Klinge, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff



Bei Fragen oder Problemen
helfen wir gerne weiter:
www.asmodee.de

© 2018 Libellud. Alle Rechte vorbehalten.

Dice Forge: Rebellion und das Libellud-Logo sind
Markenzeichen von Libellud.



Dixit



3-6
8+
30'



MYSTERIUM

10+
2-7
42'



SHADOWS AMSTERDAM

10+
2-8
30'

