

TREOS

Ein Spiel von Arne aus dem Siepen für 2-4 Personen ab 10 Jahren | Spieldauer: ca. 20 Minuten pro Person

Im Gasthaus am Stadtrand ist der Teufel los. Draußen tobt ein Sturm, und viele Reisende sitzen schon seit Stunden hier fest. Bierkrüge werden auf Holztische geknallt, Wüfel geworfen und Münzen über die Theke geschoben. Irgendwo spielt jemand schief auf einer Fiedel. An den Tischen wird gesungen und gelacht.

Nur du feierst nicht mit. Auf dem Weg zurück in die schützenden Mauern deiner Heimatstadt hat dir eine Bande Wegelagerer deinen Geldbeutel gestohlen. Und dann bist du auch noch in das Unwetter geraten. Dir ist elend zumute, und durchnässt bist du auch. Missmutig sitzt du an der Theke und erzählst dem Wirt von deinem Pech.

Am Tisch hinter dir gewinnt ein Mann mit abgewetztem Umhang eine Runde nach der anderen in einem Würfelspiel. Du hast ihn noch nie zuvor gesehen und fragst dich allmählich, ob die Wüfel gezinkt sind. Der Haufen Goldmünzen vor ihm wird immer höher. Doch seine Mitspieler scheinen keinen Verdacht zu schöpfen. Nach jeder Runde schlagen sie ihm lachend auf die Schulter und verlangen nicht unfreundlich, dass er ihnen einen Krug Bier ausgibt.

Der Wirt, ein gutmütiger Mann mit einem runden Gesicht, schüttelt schmunzelnd den Kopf. „Irgendwann wird ihm das einmal zum Verhängnis

werden“, sagt er, „aber nicht heute. Keiner nimmt es ihm jemals übel.“ „Wie stellt er es an? Beträgt er?“

Der Wirt sieht sich um und beugt sich zu dir herüber.

„Pass auf“, sagt er schließlich, „du wirkst, als könntest du etwas Glück gebrauchen ... Deshalb verrate ich dir etwas. Angeblich hat er auf dem Schwarzmarkt von Treos einen Trank gekauft, der Glück bringen soll. Man erzählt sich, dass der Trank für 20 Goldmünzen angeboten wird. Kein Feilschen.“

Die Geschichte klingt seltsam, aber du hast die Glückssträhne des Fremden mit eigenen Augen gesehen und du kannst nicht anders, als dem Wirt zu vertrauen. Du wirfst einen Blick in deine Manteltasche. Die wenigen Bronzemünzen darin klimpeln kläglich. Der Wirt zwinkert dir zu.

„Zufällig weiß ich, dass der alte Müller jemanden sucht, der für eine Münze Gold einen Sack Getreide transportiert. Es ist nicht viel, aber immerhin ein Anfang.“

Rasch gehst du in dein Schlafquartier, um noch ein paar Stunden Schlaf zu bekommen. Noch im Morgengrauen brichst du auf.

Spielziel

Brecht auf und erkundet die Welt: Erfüllt Aufträge und Missionen, um schneller als eure Konkurrenz an genügend Gold zu kommen. Denn wer weiß, wie viele Tränke es noch gibt? Wem es gelingt, 20 Goldmünzen anzuhäufen, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

Aus Holz



8 Städte (in acht Farben)



4 Spielfiguren (in den vier Spielfarben)



4 Burgen



5 Wegelagerer

Aus Karton



4 Gebiete (Spielplanteile)



4 Heldentafeln (in den vier Spielfarben)



4 Reihenfolgemarken



1 Goldleiste



4 Goldmarker (in den vier Spielfarben)



4 Gasthäuser



9 geheime Orte



4 Abdeckplättchen



12 Intrigemarken (je 3 in den vier Spielfarben)



16 Waffen (je 4 unterschiedliche)

184 Spielkarten



4 persönliche Aufträge (in den vier Spielfarben)



48 allgemeine Aufträge (je 12 pro Gebiet)



48 persönliche Wegekarten (je 12 in den vier Spielfarben)



36 allgemeine Wegekarten



24 Missionen



20 Ereignisse

Ablauf einer Runde:
Sonnenaufgang ☀

- Ereignis (nicht an Tag 1)
- 5 Karten ziehen und verteilen:
 - um Spielreihenfolge bieten
 - Spielzüge planen + Intrigemarken
 - letzte Karte zurück oder abwerfen
- Morgen, Mittag, Abend ☀
- jede Tageszeit in Spielreihenfolge
- pro Schritt: Pfeile oder Wegart nutzen
- nach eigener Bewegung einen Wegelagerer gemäß Karte bewegen

Sonnenuntergang 🌄

- alle Karten abwerfen

Gold erhalten:

- 1-3 Gold für das Erfüllen von Aufträgen
- 0-4 Gold für das Sammeln von Waffen
- 1 Gold für das Entdecken von Gasthäusern
- 1 Gold für das Entdecken geheimer Orte
- nur Carolin: 1 Gold für erfüllte Missionen

Spielende:

- sofort, sobald jemand 20 Gold hat

Spielvorbereitung

Baut das Spiel wie folgt auf. Bleibt am Ende Spielmaterial übrig, kommt es in die Spielschachtel zurück.

Zentrale Auslage

- 1 Dreht die vier **Gebiete** auf die Seite mit den markierten Städten  und legt sie beliebig ausgerichtet zu einem quadratischen **Spielplan** zusammen. Setzt euch so an den Spielplan, dass ihr vor einer geraden Kante sitzt. *(Es können mehrere an derselben Kante sitzen.)*
- 2 Legt die **Goldleiste** neben den Spielplan.
- 3 Platziert auf die markierten Wegpunkte **jedes Gebiets**
 - a) 1 **Stadt** entsprechend ihrer Form und Farbe auf die markierten Wegpunkte,
 - b) 1 zufälliger **geheimer Ort** mit der Goldseite nach oben auf die Wegpunkte ,
 - c) 1 **Burg** auf den Wegpunkt , der näher am Spielfeldrand ist, und darauf so viele **Waffen einer Sorte**, wie Personen am Spiel teilnehmen,
 - d) 1 **Gasthaus** mit der Goldseite nach oben auf den anderen Wegpunkt  und auf das Gasthaus 1 **Wegelagerer**.
- 4 Platziert den **fünften Wegelagerer** auf den Wegpunkt im **zentralen See**, der sich im Gebiet mit der blauen und grünen Stadt befindet.
- 5 Trennt die **allgemeinen Aufträge** nach ihren Rückseiten in vier Stapel und mischt sie getrennt. Legt jeden Stapel neben das zugehörige Gebiet – passend zu den dortigen Städten.
- 6 Deckt die **oberste Karte** jedes Auftragsstapels auf.
- 7 Mischt die **Missionen** und legt sie als verdeckten Stapel in die Nähe des Spielplans. Verfährt ebenso mit den **Ereignissen** und den **allgemeinen Wegekarten**.
- 8 Legt die **Reihenfolgemarkers** bereit. Zu dritt benötigt ihr nur die Marker 1-3, zu zweit könnt ihr sie weglassen oder Marker 1 und 2 verwenden.

Persönliche Auslage

- 9 Nehmt euch jeweils eine zufällig gewählte **Heldentafel**, das dazu farblich passende Spielmaterial sowie ein Abdeckplättchen:
 - a) Legt den **persönlichen Auftrag** offen an den Platz  **links oben** auf der Heldentafel.
 - b) Verdeckt mit dem **Abdeckplättchen** das Feld   oben auf eurer Heldentafel, bei Sophia Larousse (*Iila*) das rechte von beiden.
 - c) Mischt die 12 **persönlichen Wegekarten** und legt sie als **Zugstapel** verdeckt **links** von der Heldentafel ab. Haltet die 3 **Intrigemarkers** bereit.
 - d) Platziert den **Goldmarker** auf das Feld 0 der Goldleiste. Dieser zeigt an, wie viel Gold ihr habt.
 - e) Stellt die **Spielfigur** zur farblich passenden Stadt.
- 10 Wer möchte, kann sich eine **Übersichtskarte** nehmen.

Nun kann es losgehen!



Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere **Tage** (*Spielrunden*), die aus jeweils **5 Tageszeiten** bestehen. In diesen plant ihr zuerst gleichzeitig **drei Spielzüge** und führt diese anschließend reihum durch. Das geht so lange, bis jemand **20 (oder mehr)** Goldmünzen ansammelt und damit **sofort** gewinnt.

Sonnenaufgang ☀️ : Planen

Deckt **ab dem zweiten Tag** zuerst das oberste **Ereignis** vom Stapel auf und lest vor, welche **Regeln** sich an diesem Tag **ändern**. Ist nichts anderes angegeben, gilt das Ereignis für den gesamten Tag. (*Der erste Tag findet ohne Ereignis statt!*)

Führt dann **alle gleichzeitig** die folgenden drei Schritte durch:

1. Zieht **5 Wegekarten** von eurem Zugstapel. Wird dieser leer, bevor ihr 5 Karten gezogen habt, mischt euren Ablagestapel, legt ihn als neuen Zugstapel bereit und zieht dann die restlichen Karten.
2. Verteilt die gezogenen Karten wie folgt **verdeckt** auf die Plätze unterhalb eurer Heldentafel. Ihr dürft euch diese Karten **jederzeit** anschauen.
 - Auf dem Platz ☀️ bietet ihr um die **Spielreihenfolge**: Je höher die **Nummer** unten links auf der Karte, die ihr dorthin legt, desto früher kommt ihr an diesem Tag dran.
 - Auf den Plätzen ⚔️, ⚔️ und ⚔️ plant ihr eure **3 Spielzüge** für diesen Tag. Dafür sind die **Bewegungsoptionen** auf den Karten von Bedeutung.
 - Die **fünfte** Karte wird nicht verwendet: Legt sie wahlweise auf euren Zugstapel (*um sie am nächsten Tag wieder zu ziehen*) oder Ablagestapel – in beiden Fällen **verdeckt**.
3. Platziert eure **Intrigemarker verdeckt** auf die Karten auf den Plätzen ⚔️, ⚔️ und ⚔️. Dabei kennzeichnet der Marker mit dem Symbol ⚔️, in welchem Spielzug ihr zusätzlich einen Wegelagerer versetzen könnt. (*Mehr dazu auf Seite 5.*) Ihr dürft euch diese Marker **jederzeit** anschauen.



Sobald alle mit den Schritten 1-3 fertig sind, deckt ihr gleichzeitig die Karte auf dem Platz ☀️ auf und verteilt die **Reihenfolgemarkers** anhand der **Nummern** unten links auf den Karten: Wer die höchste hat, erhält die „1“, wer die nächsthöhere hat, erhält die „2“ usw.

Morgen ☀️, Mittag ⚔️, Abend 🌙 : Durchführen

In den folgenden drei Tageszeiten führt ihr eure geplanten Spielzüge durch. In jeder dieser Tageszeiten seid ihr alle **je einmal** an der Reihe. Es beginnt jede Tageszeit, wer den Reihenfolgemarkers mit der „1“ hat, danach kommt die „2“ an die Reihe usw.

Wer an der Reihe ist, deckt zunächst die zur Tageszeit passende **Wegekarte** unterhalb der eigenen Heldentafel auf sowie den darauf liegenden **Intrigemarker**. Führe damit dann einen Spielzug durch, wie auf den folgenden Seiten beschrieben.

Sonnenuntergang 🌅 : Aufräumen

Nachdem alle ihren dritten Spielzug durchgeführt haben, kommen alle Wegekarten unterhalb eurer Heldentafel **verdeckt** auf euren Ablagestapel. Die Ereigniskarte dieses Tages kommt verdeckt unter den Ereignisstapel. Dann geht es mit dem Sonnenaufgang des nächsten Tages weiter.



Dein Spielzug

In deinem Spielzug bewegst du deine Spielfigur über den Spielplan. Gelangst du dabei an einen besonderen Ort, kannst du seinen Effekt nutzen. In einem deiner drei Spielzüge kannst du zum Abschluss einen Wegelagerer versetzen.

Wegpunkte

Der Spielplan ist in viele Wegpunkte unterteilt, die über **Wege** (Pfade, Straßen und Wasserwege) verbunden sind. Zu den Wegpunkten zählen auch die **besonderen Orte** (Städte, Burgen, Gasthäuser und geheime Orte).



Von einem Wegpunkt können Wege in bis zu acht **Richtungen** ausgehen: oben, unten, links, rechts und jeweils schräg dazwischen. Dazu zeigen die Wegpunkte die erlaubten Richtungen mittels einer **Windrose** an.

Wegekarten

Mit den Wegekarten, die du für Morgen , Mittag  und Abend  unterhalb deiner Heldentafel ablegst, bewegst du deine Spielfigur entlang der Wege von **Wegpunkt zu Wegpunkt**. Diese Karten zeigen mehrere Optionen, wie du dich über den Spielplan fortbewegen kannst.



Pfade , **Straßen**  bzw. **Wasserwege**  erlauben deiner Spielfigur, ihren aktuellen Wegpunkt über den entsprechenden **Weg** zu verlassen. Die **Richtung** spielt dabei keine Rolle.



Beispiel: Du möchtest den gezeigten Wasserweg nutzen. Das ist mit der abgebildeten Wegekarte möglich.

Richtungspfeile (auf einer Windrose) geben an, in welche **Richtung** deine Spielfigur ihren aktuellen Wegpunkt verlassen darf. Hierbei spielt die **Art** des genutzten Weges **keine Rolle**.



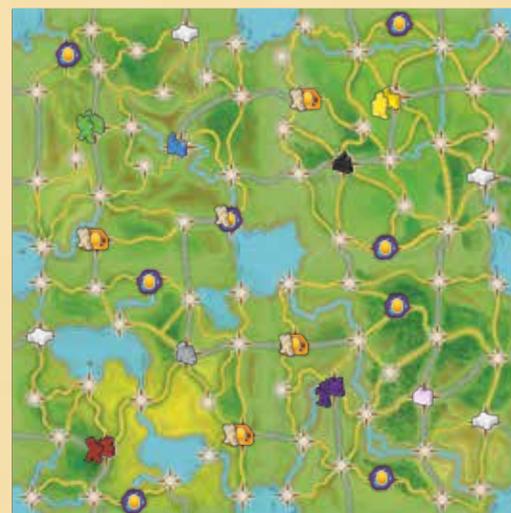
Beispiel: Beide abgebildeten Wegekarten ermöglichen es dir, den markierten Weg zu nutzen, der nach rechts oben geht: Die eine hat einen Pfeil nach rechts oben (korrekte Richtung), die andere erlaubt die Bewegung über Pfade (korrekte Art).

Wo ist „oben“?

So wie du von deiner Sitzposition aus auf den Spielplan schaust, ist **für dich** „oben“ dort, wo auf der Wegekarte „oben“ ist, wenn du sie „richtig herum“ hältst. Es ist **nicht** erlaubt, die Wegekarten zu drehen.



Anika



Cyrill



Maren

Beispiel: Anika sitzt Maren gegenüber. Für Maren ist „oben“, was für Anika „unten“ ist. Für Cyrill ist dies „rechts“. Das macht aber nichts: Ihr führt eure Karten immer aus eurer Perspektive aus.

Seen

Auf dem Spielplan befinden sich mehrere Seen: in der Mitte, in den Ecken und am Rand sowie im Landesinneren. Bewegst du dich in einen See **hinein**, kannst du zu einem **beliebigen** Wegpunkt am See ziehen.



Beispiel: Du befindest dich an einem Wegpunkt, der nach unten in einen See hineinführt. Mit der gezeigten Wegekarte kannst du jeden der grün markierten Wegpunkte erreichen, da sie alle vom See aus erreichbar sind.

Schritte

Mit deinen persönlichen Wegekarten kannst du entweder 1 oder 2 Schritte von Wegpunkt zu Wegpunkt zurücklegen. Im Verlauf des Spiels kannst du an allgemeine Wegekarten gelangen, die sogar 3 oder 4 Schritte in einem Spielzug ermöglichen.

Für **jeden Schritt**, den du mit einer Wegekarte durchführst, kannst du dich **neu entscheiden**, welche ihrer Optionen du nutzt. Du brauchst nicht dieselbe Option für alle Schritte nutzen, darfst es aber, wenn du willst.

Die **Spielfiguren der anderen** stehen dir **nicht** im Weg: Du kannst an ihnen vorbeiziehen oder mit ihnen zusammen auf einem Wegpunkt stehen.



Beispiel: Du spielst rot und möchtest zum geheimen Ort. Zuerst gehst du in Pfeilrichtung nach unten zum Gasthaus, nutzt dann den Wasserweg über den See nach links und dann weiter nach unten zum geheimen Ort.

Du darfst auch **weniger** Schritte nutzen, als dir deine Wegekarte erlaubt, oder ganz darauf **verzichten**, deine Spielfigur zu bewegen. Nutzt du allerdings mindestens einen Schritt, so darfst du während dieses Spielzuges **nicht** auf den Wegpunkt zurück, von dem du gestartet bist. Du kannst aber, wenn du möchtest, bereits im nächsten Spielzug auf diesen Wegpunkt zurück.

Wegelagerer

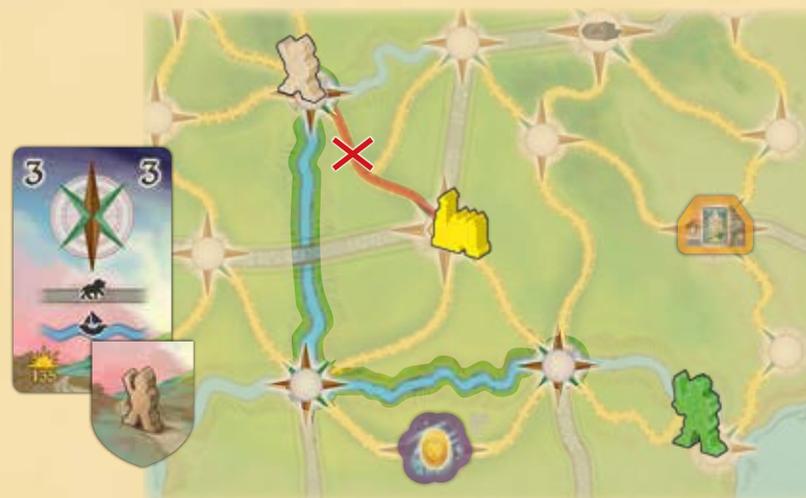
Auf dem Spielplan befinden sich fünf Wegelagerer. Die Wegpunkte, auf denen sie stehen, darfst du **nicht** betreten oder passieren.

Am **Ende der Tageszeit**, in der du den Intrigemarker mit dem Symbol  gelegt hast, darfst du **genau einen** Wegelagerer nach den folgenden Regeln versetzen:

- Nutze dafür **dieselbe Wegekarte**, mit der du soeben deine Spielfigur bewegt hast. Auch hier gilt, dass du nicht alle Schritte nutzen musst. Es ist auch erlaubt, auf die Bewegung des Wegelagerers zu verzichten.
- Wegelagerer dürfen **nicht** in Städte oder Burgen oder auf Wegpunkte mit euren Spielfiguren gezogen werden, wohl aber auf Gasthäuser, geheime Orte und Wegpunkte ohne eure Spielfiguren.
- Wegelagerer **dürfen** zu anderen Wegelagerern gezogen werden.

Merkhilfe: Wegelagerer dürfen – außer zu anderen Wegelagerern – nicht zu Spielmaterial aus Holz ziehen.

Beachte: Die Bewegung deiner Spielfigur muss abgeschlossen sein, bevor du einen Wegelagerer versetzt.



Beispiel: Nach deiner Bewegung kannst du zusätzlich einen Wegelagerer um bis zu 3 Schritte versetzen, da du den entsprechenden Intrigemarker gelegt hast. In die Stadt darfst du nicht, also ziehst du ihn zuerst nach unten, dann über den Wasserweg nach rechts und lässt ihn dort stehen, um hoffentlich Urs von Hallen (grün) damit zu ärgern.

Ereignisse mit Symbol

Ereignisse, die den abgebildeten Intrigemarker zeigen, gelten nicht für den gesamten Tag, sondern nur in der Tageszeit, in der du den entsprechenden Intrigemarker aufdeckst. Das kann für alle eine andere Tageszeit sein.

Einige dieser Ereignisse können wie folgt in die Regeln eingreifen:

Überfälle: Du darfst den Wegelagerer auf einen Wegpunkt ziehen, auf dem sich die Spielfiguren der anderen befinden. Versetze diese dann auf beliebige benachbarte Wegpunkte deiner Wahl. Deine eigene Figur kannst du nicht verdrängen – sie bleibt ggf. stehen. Versetzt du eine Figur zu einem weiteren Wegelagerer oder an einen besonderen Ort, passiert nichts weiter. Nach wie vor gilt, dass Wegelagerer nicht in Städte oder Burgen gezogen werden dürfen.

Gute Strömung/Wanderlust/Rückenwind: Diese Ereignisse erlauben dir – unabhängig von deiner gelegten Wegekarte – einen zusätzlichen Schritt über eine bestimmte Wegart zu nutzen. Diesen Zusatzschritt kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deiner Bewegung einbauen: als deinen ersten oder letzten Schritt oder irgendwann dazwischen. Du kannst auch darauf verzichten. Nach wie vor gilt, dass du deine Bewegung abgeschlossen haben musst, bevor du den Wegelagerer versetzt oder den Effekt eines besonderen Ortes nutzt.

Besondere Orte

Gelangst du in eine **Stadt**, eine **Burg**, ein **Gasthaus** oder an einen **geheimen Ort** und **beendest** dort deine Bewegung, kannst du den **Effekt** des Ortes nutzen. Du kannst den Effekt nicht nutzen, wenn du dich in diesem Spielzug gar nicht bewegt hast.

STÄDTE: Aufträge erfüllen und annehmen



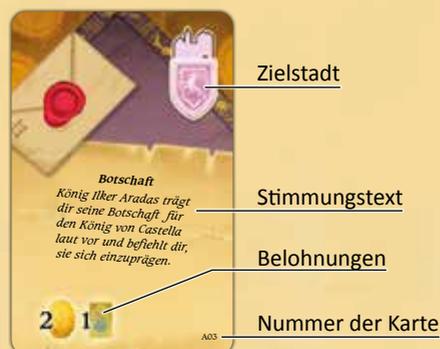
Du beginnst das Spiel mit einem **persönlichen Auftrag**, der dich auffordert, eine beliebige Stadt in einem **anderen** Gebiet als deinem Startgebiet aufzusuchen. Dafür erhältst du **1 Gold**, wie unten auf dem Auftrag angegeben, und kannst dir einen **neuen Auftrag** nehmen. Diesen ziehst du vom **Auftragsstapel** des Gebiets, in dem du dich befindest.



Wirf außerdem, sobald du deinen persönlichen Auftrag **erfüllt** (also in eine andere Stadt gebracht) hast, das **Abdeckplättchen** von deiner Heldentafel ab und nimm den persönlichen Auftrag aus dem Spiel. Fortan kannst du **bis zu zwei** Aufträge mit dir führen. Sophie Larousse (*lila*) kann dann bis zu drei Aufträge gleichzeitig haben – zwei kann sie bereits von Anfang an tragen.



Alle weiteren Aufträge, die du im Spiel erhältst, schicken dich in eine oder in eine von zwei Städten. Beendest du deine Bewegung in einer Stadt, für die du mehrere Aufträge hast, kannst du **alle** diese Aufträge nacheinander erfüllen. Für jeden erfüllten Auftrag erhältst du die abgedruckten **Belohnungen**. Lege einen erfüllten Auftrag unter den Stapel zurück, von dem er stammt.



Belohnungen

- Gold:** Rücke deinen Goldmarker auf der Goldleiste entsprechend vor.
- Wegekarte:** Ziehe eine allgemeine Wegekarte vom Stapel und lege sie, **ohne** sie dir vorher anzusehen, verdeckt **auf** deinen **Zugstapel**.
- Mission:** Ziehe eine Mission vom Stapel und lege sie **verdeckt** oberhalb deiner Heldentafel ab. Mehr dazu im Abschnitt „Gasthäuser“ (auf Seite 7).

Unabhängig davon, ob du einen Auftrag erfüllt hast oder nicht, kannst du dir **genau einen neuen Auftrag** vom Stapel des Gebiets nehmen, in welchem du dich gerade aufhältst. Lege den neuen Auftrag an einen **passenden freien Platz** oberhalb deiner Heldentafel. Wirf ggf. vorher eine Mission ab, um Platz zu schaffen (siehe auch „Gasthäuser“ auf Seite 7). **Aufträge darfst du niemals abwerfen.** Nimmst du einen Auftrag, decke den nächsten vom Stapel auf.

Beachte: Auch wenn du mehrere freie Plätze hast, darfst du in jedem Spielzug **maximal einen** neuen Auftrag annehmen.



Beispiel: Am Morgen begibst du dich nach Westend (schwarz). Dort holst du dir den Auftrag, den du zusammen mit dem, den du schon hast, in Arub-Sarass (gelb) erfüllen kannst. Das tust du dann am Mittag und erhältst insgesamt 3 Gold sowie 1 Mission. Schließlich nimmst du dir einen neuen Auftrag vom Stapel.

BURGEN: Waffen sammeln



In Burgen erhältst du eine von vier **unterschiedlichen** Waffen. Diese legst du **von links nach rechts** auf die vorgesehenen Felder deiner Heldentafel. Dafür erhältst du so viel **Gold**, wie auf dem Feld aufgedruckt ist, sowie ggf. eine weitere **Belohnung**:



Carolijn Cerfontain (rot): Ziehe eine **Mission** vom Stapel und lege sie verdeckt oberhalb deiner Heldentafel ab. Mehr dazu im Abschnitt „Gasthäuser“ (auf Seite 7).



Leonardo Batoras (gelb): Ziehe, wenn du deine zweite bzw. dritte Waffe einsammelst, eine **allgemeine Wegekarte** vom Stapel und lege sie unbesehen oben auf deinen Zugstapel.



Sophie Larousse (lila): Du kannst dir einen **Auftrag** vom Stapel des Gebiets nehmen, in dem du dich gerade aufhältst. Lege ihn auf einen passenden freien Platz oberhalb deiner Heldentafel. Wirf ggf.



vorher eine Mission ab, um Platz zu schaffen. Hast du keinen freien Platz, erhältst du nur das Gold, aber keinen neuen Auftrag. Nimmst du einen Auftrag, decke den nächsten vom Stapel auf.



Urs von Hallen (grün): Du erhältst in Summe mehr Gold als die anderen. Für deine erste Waffe erhältst du kein Gold.



Du darfst in eine Burg gehen, deren Waffe du schon hast, erhältst dort aber keine weitere. Du kannst nur **unterschiedliche** Waffen sammeln. In welcher Reihenfolge du sie einsammelst, spielt keine Rolle.



GASTHÄUSER: Missionen erhalten



Ziehe eine **Mission** vom Stapel und lege sie **verdeckt** auf einen **passenden freien Platz** oberhalb deiner Heldentafel. Es gilt:

- Auf deiner Heldentafel befinden sich drei **Plätze für Missionen**. Auf einem davon kann, sobald das Abdeckplättchen entfernt wurde (*siehe Abschnitt „Städte“ auf Seite 6*), wahlweise eine Mission oder ein Auftrag liegen. Sophie Larousse (*lila*) hat sogar zwei solcher Plätze.



- Hast du keinen Platz für die neue Mission, musst du eine Mission **abgeben**, d. h., verdeckt unter den Missionsstapel legen. Das kann auch die gerade gezogene sein. Generell darfst du Missionen jederzeit ohne Nutzen abgeben.

- Du kannst dir deine Missionen **jederzeit** anschauen und sie jederzeit beliebig umsortieren.



Bonus fürs Entdecken: Betrittst du ein Gasthaus, das noch **niemand** zuvor betreten hat, erhältst du zusätzlich zur Mission **1 Gold**, das du auf der Goldleiste abträgst. Drehe dann das Gasthaus auf die Rückseite (*auf der keine Goldmünze abgebildet ist*).



Missionen erfüllen: Missionen geben dir eine Aufgabe, die du **ab der nächsten Tageszeit** erfüllen kannst. Dafür erhältst du die abgedruckte **Belohnung**: die oberste allgemeine **Wegekarte** vom Stapel, die du **unbesehen** auf deinen **Zugstapel** legst. Die erfüllte Mission kommt verdeckt unter den Missionsstapel.

Beachte: Die Gasthäuser werden zu Beginn des Spiels von Wegelagerern blockiert.

GEHEIME ORTE: Wegsteine, Siedlungen, Portale



Es gibt drei Arten von geheimen Orten, die unterschiedliche **Effekte** haben:

Wegstein (4x): Ziehe eine **allgemeine Wegekarte** vom Stapel und lege sie, ohne sie dir vorher anzusehen, verdeckt auf deinen Zugstapel.

Siedlung (2x): Ziehe eine **Mission** vom Stapel und lege sie verdeckt oberhalb deiner Heldentafel ab. Mehr dazu im Abschnitt „Gasthäuser“.

Portal (3x): Ist nur ein einziges Portal entdeckt worden, hat es keine Funktion. Erst wenn zwei oder drei Portale im Spiel sind, kannst du sie zu Beginn, während oder am Ende deiner Bewegung nutzen. Alle Wegpunkte mit Portal gelten, **als seien sie derselbe Wegpunkt**. Es kostet **keinen Schritt**, von Portal zu Portal zu springen. Du kannst ein Portal bereits in dem Spielzug nutzen, in welchem du es entdeckst. Auch Wegelagerer können Portale nutzen. Steht ein Wegelagerer im Portal, so blockiert er nur diesen einen Zugang.

Bonus fürs Entdecken: Betrittst du einen geheimen Ort, den noch **niemand** zuvor betreten hat, erhältst du zusätzlich zu seinem Effekt **1 Gold**, das du auf der Goldleiste abträgst. Drehe dann den geheimen Ort auf die Rückseite (*auf der keine Goldmünze abgebildet ist*).



Beispiel: Am Abend ziehst du in einen noch unentdeckten geheimen Ort (1). Dafür erhältst du 1 Gold. Dann drehst du das Plättchen um und siehst, dass es sich um ein Portal handelt. Wie praktisch, denn du wolltest am folgenden Tag nach Virrat (blau) und in seiner Nähe befindet sich bereits ein anderes Portal. Also stellst du deine Spielfigur zum Abschluss in dieses (2) und beendest deinen Spielzug.

Ende des Spiels

Das Spiel endet **sofort**, sobald jemand (*mindestens*) **20 Gold** gesammelt hat und damit das Spiel gewinnt! Der laufende Tag wird **nicht** zu Ende gespielt. Lest dann den Abspann:

Der Lederbeutel mit den Goldmünzen ist schwer. Noch einmal zählst du nach. Du hast es geschafft! Das Herz klopfend vor Aufregung gibst du deinem Pferd die Sporen und reitest eilig nach Treos. Der Glückstrank ist alles, woran du denken kannst.

Das Gassengewirr im Osten der Stadt wird immer enger und dunkler. Eine verummte Alte will dir eine Hasenpfote verkaufen. Du lehnt ab und fragst sie, wo in der Nähe Tränke zum Verkauf angeboten werden. Missbilligend schnalzt sie mit der Zunge, weist aber auf das Ende der Gasse. Dort kannst du eine Treppe erahnen, die hinauf in einen schiefen Laubengang führt.

Oben befindet sich nur eine Tür. Sie steht offen und führt auf einen niedrigen, verrauchten Dachboden. Im Licht einer Öllampe wuchtet eine junge Frau Tonkrüge in eine Ecke des Raumes. Als du dich mit einem Klopfen bemerkbar machst, zuckt sie zusammen.

Stotternd trägst du dein Anliegen vor, worauf sie eine Ampulle aus ihrer Schürze zieht.

„Das ist die letzte.“ Sie zieht die Hand zurück, als du danach greifen willst, und streckt dir die andere auffordernd entgegen. Du zählst die Goldmünzen hinein, nimmst den Trank und trinkst ihn sofort. Die Flüssigkeit schmeckt nach Apfelsaft, köstlichem, goldgelben Apfelsaft, wie du ihn schon lange nicht mehr getrunken hast. In dir breitet sich ein Glücksgefühl aus, als dir klar wird, dass der Trank auch nach Lebertran hätte schmecken können.

Strahlend verabschiedest du dich. Wohin als nächstes? Du hast das Gefühl, dir stehen alle Türen der Welt offen.

Varianten

Sobald ihr mit dem Spiel ein wenig vertraut seid, könnt ihr folgende Varianten ausprobieren. Beachtet, dass sich dadurch die Spieldauer erhöhen kann.

Variabler Spielaufbau

Dreht die Gebiete auf die Rückseite, auf der keine Städte vorgegeben sind. Verteilt die Städte zu Beginn dann wie folgt:

1. Verteilt die Auftragsstapel zufällig auf die vier Gebiete.
2. Platziert dann die beiden Städte, die auf der Rückseite der Aufträge abgebildet sind, in das jeweilige Gebiet. Bestimmt dabei zufällig, welche Stadt auf welchen Wegpunkt  kommt.
3. Setzt den fünften Wegelagerer auf einen zufällig gewählten Wegpunkt im zentralen See.

Am restlichen Spielaufbau und am Spielablauf ändert sich nichts.

Ereignisse auslassen

Die meisten Ereignisse helfen euch im Spiel und nicht immer profitieren alle gleichermaßen von ihnen. Daher könnt ihr euch darauf einigen, die Ereignisse komplett wegzulassen.

Gemeinere Wegelagerer

In dieser Variante **müsst** ihr mit einer Wegekarte, wenn möglich, immer **mindestens einen** Schritt ziehen. Das hat zur Folge, dass Blockaden durch Wegelagerer noch gemeiner sein können: nicht nur wird euch der ursprünglich geplante Weg versperrt, sondern ihr müsst schlimmstenfalls in die falsche Richtung ziehen. Diese Variante macht die Planung anspruchsvoller.

Spielziel erhöhen

Sind euch die Partien zu kurz, könnt ihr euch darauf einigen, auf 25 Gold zu spielen. Gerade zu zweit bietet es sich an, da zu zweit die Partien ohnehin kürzer ausfallen als zu dritt oder zu viert.

Heldenfähigkeiten

Im Folgenden werden die Heldenfähigkeiten genauer erklärt und mit Tipps versehen, wie man sie zum eigenen Vorteil nutzen kann. Wer das Spiel und seine Möglichkeiten selbst entdecken möchte, sollte diese Tipps nicht lesen.



Carolijn Cerfontain (rot) erhält für jede Mission, die sie erfüllt, **zusätzlich** zur Wegekarte immer auch **1 Gold**, das sie sofort auf der Goldleiste abträgt.

Tipp: Für Carolijn sind Gasthäuser und Aufträge, für die es Missionen gibt, von besonderer Bedeutung. Für jede neue Waffe, die sie sich von einer Burg holt, erhält sie ebenfalls eine Mission.



Leonardo Bastoras (gelb) erhält beim Intrigemarker mit dem Symbol  einen **zusätzlichen Schritt**, den er gemäß den Optionen seiner Wegekarte durchführen kann. Dieser zusätzliche Schritt gilt aber **nicht** für den Wegelagerer, den er anschließend bewegt.

Tipp: Leonardo bekommt zu seiner zweiten und dritten Waffe je eine Wegekarte dazu. Dies in Verbindung mit seinem zusätzlichen Schritt kann ihm sehr schnell zu viel Gold verhelfen.



Sophie Larousse (lila) kann von Anfang an **zwei** Aufträge mit sich führen, also neben ihrem persönlichen Auftrag einen weiteren. Sobald sie den persönlichen Auftrag erfüllt, hat sie fortan **drei** Plätze für Aufträge.

Viel wichtiger ist jedoch, dass Sophie Aufträge nicht zwingend zur richtigen Stadt bringen muss: vielmehr kann sie Aufträge in **beiden** Städten des Gebiets erfüllen, in der sich die Zielstadt befindet.



Beispiel: Sophie hat einen Auftrag, der sie nach Virrat (blau) schickt. Diesen kann sie auch wahlweise in Treos (grün) erfüllen.

Tipp: Sophie bekommt zu jeder Waffe einen weiteren Auftrag dazu. Da sie von Anfang an zwei Plätze für Aufträge hat, lohnt es sich für sie, sofort zur nahegelegenen Burg zu ziehen und dann den dort erhaltenen Auftrag samt ihrem persönlichen Auftrag gleichzeitig zu erfüllen.

Anmerkung: Beim Ereignis „Handelskontor“ erlangen alle für diesen Tag die Fähigkeit von Sophie, Aufträge in der Nachbarstadt erfüllen zu können. Sophie hat von diesem Ereignis nichts.



Urs von Hallen (grün) kann Wege nutzen, die aus dem Spielplan herausführen. Dabei gilt:

- Er kann den Spielplan über eine **Straße** verlassen und über die entsprechende Straße am gegenüberliegenden Spielfeldrand wieder betreten.
- Er kann den Spielplan über einen **See am Rand**, der sich über zwei Gebiete erstreckt, verlassen und am gegenüberliegenden See wieder betreten.
- Er kann den Spielplan über einen **See in der Ecke** verlassen und über einen **beliebigen** See in der Ecke wieder betreten.

Tipp: Diese Fähigkeit verkürzt die Wege für Urs ungemein. Für ihn sind die vier Burgen förmlich nebeneinander, so dass er sich schnell 9 Gold darüber holen kann – das ist fast die halbe Miete!

Anmerkung: Beim Ereignis „Grenzgänger“ erlangen alle die Fähigkeit von Urs für diesen Tag. Urs hat von diesem Ereignis nichts.

Impressum

Autor: Arne aus dem Siepen

Illustrationen: Gabriel Campagnolo

Redaktion: Grzegorz Kobiela, Maren Holderbaum

Art Direction: Ricarda Kleine

Grafik & Layout: atelier198

Stimmungstexte: Anika Hoffmanns



© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

Ein großer Dank geht an: Ela, Fabian, Malte, Matthias, Bene, Carmen, Heinrich, Manu & Jens