



VAAILBARA

Olivier CIPIÈRE

Félix DONADIO, Jocelin CARMES, Alexandre REYNAUD

VAAILBARA – EIN SAGENHAFTER KONTINENT MIT UNENDLICHEN WEITEN UND UNENTDECKTEN NATURSCHÄTZEN. KEIN MENSCH HAT JE EINEN FUSS AUF DIESEN ENTLEGENEN ERDTEIL GESETZT. DOCH NUN STEHEN WIR AM ANFANG EINER NEUEN ÄRA: DU FÜHRST EINEN VON FÜNF MYTHISCHEN CLANS AN, DIE AUFGEBROCHEN SIND, UM VAAILBARA ZU ENTDECKEN. SETZE DIE TALENTE DEINER GEFOLGSLEUTE KLUG EIN, UM DEIN EIGENES REICH ZU ERRICHTEN, ES WEITERZUENTWICKELN UND DEINEN EINFLUSS ZU STÄRKEN, DAMIT DU AM ENDE ALLE CLANS UNTER DEINEM BANNER VEREINEN KANNST!

SPIELZIEL

Wer nach 9 Runden die meisten 🌀 (Siegpunkte) hat, gewinnt die Partie.

SPIELMATERIAL

- 51 Landschaftskarten
- 60 Gefolgekarten (5 Sets mit je 12 Gefolgsleuten)
- 75 Siegpunktmarker (mit den Werten 1, 5, 10 und 25)

LANDSCHAFTSKARTEN

Es gibt 51 Landschaftskarten, die in 6 Arten unterteilt sind. Im Laufe einer Partie erkundet ihr Landschaften, um eure eigenen Reiche zu erweitern. Jede Landschaftsart bringt euch jeweils eine andere Belohnung. Auf den Rückseiten der Landschaftskarten sind Clan-Omen (siehe unten) abgebildet. Jede Rückseite ist anders.

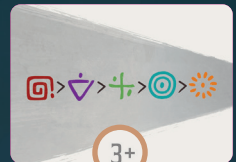
VORDERSEITE



Art

Belohnung

RÜCKSEITE



Personenzahl

GEFOLGEKARTEN

Es gibt 60 Gefolgekarten, die in 5 Sets unterteilt sind. Jedes Set stellt einen Clan dar und beinhaltet die gleichen 12 Gefolgsleute. Gefolgekarten bestimmen durch ihre Initiativewerte die Zugreihenfolge in einer Runde und haben außerdem unterschiedliche Effekte.

Initiativewert



Rolle

Effekt

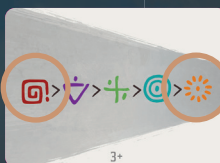
Erhalte 3 für jeden Wald in deinem Reich.



CLAN-OMEN

Jeder Clan hat ein eigenes Symbol: das Clan-Omen. Durch die oberste Karte des Landschaftsstapels wird in jeder Runde das Kräfteverhältnis zwischen den Omen neu bestimmt. Je nachdem, wo ein Clan-Omen steht, gilt es in einer Runde als stärker oder schwächer. Auf diese Weise werden im Laufe der Partie Gleichstände aufgelöst.

Starkes Omen



Schwaches Omen

SPIELVORBEREITUNG

A. Bereitet den Landschaftsstapel vor, indem ihr zunächst alle Landschaftskarten aussortiert, auf deren Rückseiten eine höhere Personenanzahl steht, als Personen mitspielen. Legt die aussortierten Karten zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Mischt dann die Landschaftskarten und legt den Stapel verdeckt in die Tischmitte.

BEISPIEL: *In einer Partie zu dritt verwendet ihr alle Karten, auf denen 2+ oder 3+ steht. Die Karten mit 4+ legt ihr zurück in die Schachtel.*

B. Nehmt euch jeweils ein Gefolgekarten-Set aus 12 Karten – das sind eure Clans. Mischt eure Karten und legt sie als verdecktes Clandeck in euer eigenes Reich (den Platz vor jeder Person).

C. Nehmt euch jeweils 2 Siegpunktmarker im Wert von 1 und legt sie verdeckt in euer Reich. Legt die restlichen Marker offen als Vorrat in die Tischmitte.

D. Zieht jeweils 5 Karten von eurem Clandeck und nehmt sie auf die Hand.

E. Deckt zuletzt Karten vom Landschaftsstapel auf und bildet mit ihnen 2 Landschaftsreihen unter dem Stapel. Jede Reihe muss so viele Landschaftskarten enthalten, wie Personen mitspielen. Die Reihe, die weiter vom Stapel entfernt ist, gilt als erste Landschaftsreihe.



SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 9 Runden und endet, wenn alle jeweils 9 Landschaftskarten in ihrem Reich haben. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: **AUSWAHL**, **EINSATZ** und **ABSCHLUSS**.

AUSWAHL

Wählt alle jeweils gleichzeitig eine Gefolgekarte von eurer Hand, die ihr in dieser Runde einsetzen wollt, und legt sie verdeckt vor euch ab. Wenn alle eine Karte gewählt haben, deckt ihr sie auf.

EINSATZ

Bestimmt mithilfe der Initiativwerte der eingesetzten Gefolgekarten die Zugreihenfolge in dieser Runde. Wer die Karte mit dem niedrigsten Wert eingesetzt hat, ist als Erstes am Zug. Alle anderen folgen aufsteigend nach den Werten ihrer Karten. Gleichstände werden mithilfe der Clan-Omen aufgelöst: Clans mit stärkeren Omen haben Vorrang.

Wenn du am Zug bist, musst du die folgenden 2 Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1. GEFOLGEAKTION: Wende den Effekt deiner eingesetzten Gefolgekarte an (auch wenn er nachteilig für dich ist). Lege die Karte dann offen neben deinem Clandeck ab. Es muss jederzeit für alle sichtbar sein, welche Gefolgekarten du bereits eingesetzt hast.

2. LANDSCHAFTSAKTION: Wähle eine Landschaftskarte aus der ersten Landschaftsreihe und lege sie in dein Reich. Erhalte sofort die Belohnung der Karte in Form von Siegpunktmarkern. Lege die Marker verdeckt in dein Reich und halte sie vor den anderen geheim.

HINWEIS: Die erste Landschaftsreihe wird erst in der Abschlussphase aufgefüllt. Je weiter hinten du also in der Zugreihenfolge bist, desto weniger Auswahl hast du bei der Landschaftsaktion.

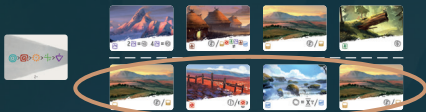
ABSCHLUSS

Nachdem alle ihre Züge ausgeführt haben, schiebt ihr die zweite Landschaftsreihe nach unten: In der nächsten Runde bildet sie die erste Landschaftsreihe. Zieht dann Karten vom Landschaftsstapel, um eine neue zweite Landschaftsreihe zu bilden. Zieht zuletzt Gefolgekarten von euren Clandecks, bis ihr

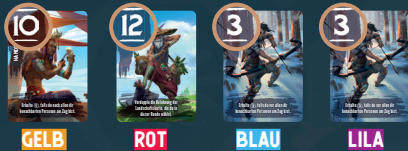


BEISPIEL: Runde 2

Die verfügbaren Landschaftskarten:



Die eingesetzten Gefolgekarten (in Sitzreihenfolge):



Zwischen **BLAU** und **LILA** herrscht Gleichstand. Die Clan-Omen geben **BLAU** den Vorrang:



Die Zugreihenfolge in dieser Runde:

BLAU > **LILA** > **GELB** > **ROT**

1 Landschaft aus Runde 1

BLAU

GEFOLGE: Blau erhält **3**, da Blau als Erstes am Zug ist.

LANDSCHAFT: Blau nimmt das Grasland und erhält **2** (1 für dieses Grasland und 1 für das Grasland von Rot).



LILA

GEFOLGE: Lila erhält keine Siegpunkte, da Blau (benachbarte Person) bereits am Zug war.

LANDSCHAFT: Lila nimmt ein Ackerland und erhält **4** (2 für jedes Ackerland in Lilas Reich).



GELB

GEFOLGE: Gelb erhält keine Siegpunkte, da Gelb vor Rot (benachbarte Person) am Zug ist.

LANDSCHAFT: Gelb nimmt den Fluss und erhält **12** (6 für jeden Fluss in Gelbs Reich).



ROT

GEFOLGE: Rot verdoppelt die Belohnung der Landschaftskarte.

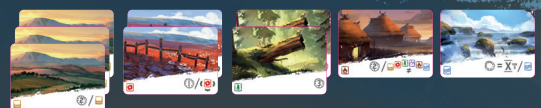
LANDSCHAFT: Rot muss das letzte Ackerland nehmen und erhält **4** (2 für dieses Ackerland, verdoppelt durch den Bauern).



SPIEL-ENDE

Die Partie endet nach 9 Runden, wenn alle jeweils 9 Landschaftskarten in ihrem Reich haben (die letzte Abschlussphase entfällt). Deckt eure Siegpunktmarker auf und erhaltet einen Bonus von **5**, falls sich in eurem Reich 5 verschiedene Landschaftsarten befinden, oder einen Bonus von **10**, falls sich in eurem Reich 6 verschiedene Landschaftsarten befinden. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Clan mit dem stärkeren Clan-Omen.

BEISPIEL: Am Ende der Partie hat Gelb **57** sowie die Landschaften Ackerland, Grasland, Wald, Dorf und Fluss im Reich. Da dies 5 verschiedene Landschaftsarten sind, erhält Gelb einen Bonus von **5**. Ergebnis: $57 + 5 = 62$.



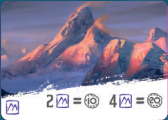
LANDSCHAFTSKARTEN



Grasland: Erhalte ① für jedes Grasland in deinem Reich und in den Reichen dir benachbarter Personen (einschließlich dieses Graslands).



Wald: Erhalte so viele ③, wie auf diesem Wald angegeben sind (zwischen 3 und 6).



Gebirge: Erhalte ⑩, falls dies das 2. Gebirge in deinem Reich ist. Erhalte ⑳, falls dies das 4. Gebirge in deinem Reich ist.



Ackerland: Erhalte ② für jedes Ackerland in deinem Reich (einschließlich dieses Ackerlands).



Dorf: Erhalte ② für jede unterschiedliche Landschaftsart in deinem Reich (einschließlich dieses Dorfs).



Fluss: Erhalte ⑥ in Höhe des Initiative-werts deiner eingesetzten Gefolgekarte (max. 6) für jeden Fluss in deinem Reich (einschließlich dieses Flusses).

GEFOLGEKARTEN



1 • KÄMPFERIN

Alle Personen, die eine Kämpferin auf der Hand haben, dürfen diese vorzeigen und erhalten ①.



2 • BARDIN

Eine Person deiner Wahl erhält ②. Du darfst die Siegpunktmaker der anderen nicht anschauen. Falls du sie direkt fragst, können sie eine Antwort verweigern, die Wahrheit sagen oder auch lügen.



3 • JÄGER

Erhalte ③, falls du vor allen dir benachbarten Personen am Zug bist. Erinnerung: Im Falle eines Gleichstands legen die Clan-Omen die Zugreihenfolge fest.



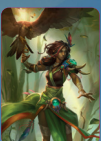
4 • ORAKEL

Erhalte ② für jede dir benachbarte Person, die eine Gefolgekarte mit ungeradem Initiativewert eingesetzt hat. Im Spiel zu zweit hast du nur eine benachbarte Person und erhältst entweder ② oder keine ③.



5 • ZIMMERER

Erhalte ③ für jeden Wald in deinem Reich. Du wendest diesen Effekt an, bevor du eine Landschaftskarte wählst. Falls du im Anschluss also einen Wald wählst, erhältst du für diesen keine zusätzlichen ③ durch den Zimmerer.



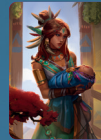
6 • FALKNERIN

Stiehl ② von der Person, die in dieser Runde direkt vor dir am Zug war. Falls du als Erstes am Zug bist, erhältst du keine ③.



7 • FÄHRTENLESER

Tausche eine Landschaftskarte aus der ersten oder zweiten Landschaftsreihe mit der obersten Karte des Landschaftsstapels. Die neue Karte wird offen in die entsprechende Reihe und die alte Karte verdeckt oben auf den Landschaftsstapel gelegt. Dieser Effekt ändert für den Rest der Runde die Clan-Omen.



8 • HEBAMME

Nimm eine deiner bereits eingesetzten Gefolgekarten zurück auf die Hand. Du darfst nicht die Hebamme selbst nehmen.



9 • TIERBÄNDIGERIN

Tausche eine Landschaftskarte aus der ersten Landschaftsreihe mit einer Karte aus der zweiten Landschaftsreihe. Du darfst auch zwei Karten derselben Art vertauschen.



10 • HANDWERKER

Erhalte ⑤, falls du nach allen dir benachbarten Personen am Zug bist. Erinnerung: Im Falle eines Gleichstands legen die Clan-Omen die Zugreihenfolge fest.



11 • PIONIER

Tausche eine Landschaftskarte aus deinem Reich mit der untersten Karte des Landschaftsstapels. Erhalte die Belohnung der neuen Karte. Du darfst die Belohnung behalten, die du für die alte Landschaftskarte erhalten hast.



12 • BAUER

Verdopple die Belohnung der Landschaftskarte, die du in dieser Runde wählst.