

DARK EMPIRE OF KARKOTH



CAPITAL: Karkothi Thronholds **BASE INCOME:** 15 Gold **STARTING TREASURY:** 10 Gold

SPACE	FOOT-SOLDIER	SIEGE ENGINE	FIGHTER	WIZARD	MONSTER	DRAGON	WARSHIP	STORM ELEMENTAL	CASTLE
1 Karkothi Thronholds	2		1						1
2 The Winterskull Lands	1	1							
3 The Dread Marches	1			1					
4 Cloven Skull Orc Hold	1	1							
5 Realm of the Gorgon King	2		1						1
6 The Maze of Maur Khul	1								
7 Plain of Ebon Spires					1				
8 The Icebound Wastes	1					1			
9 Blisterforge	1	1		1					
10 Slaughtergarde	1								
11 Fen of Surth					1				
12 Ruined Land of Tarsembor	1								
13 The Broken Lands					1				
14 Zannad Jungles	1								
15 The Crimson Ramparts	1	1							
16 Gulf of Kar							1	1	
17 The Dragonfirth							1		

PIECE SILHOUETTES



VAILIN ALLIANCE



CAPITAL: Vailindor **BASE INCOME:** 13 Gold **STARTING TREASURY:** 11 Gold

SPACE	FOOT-SOLDIER	SIEGE ENGINE	FIGHTER	WIZARD	MONSTER	DRAGON	WARSHIP	STORM ELEMENTAL	CASTLE
1 Vailindor	1		1	1					1
2 Isle of the Druids	1			1					
3 The Thorndeeep					1				
4 Emerald Blade Barony	2								
5 Duchy of Solandir	1	1	1						1
6 Zembar	1	1							
7 Cernall	1								
8 The Great Wild Wood	1								
9 Barony of Brandil	1	1							
10 The Deep Havens	1								
11 The Walking Wood					1				
12 The Vast Plains						1			
13 The Five Rivers of Albrenn	1								
14 Druids' Reach								1	
15 Sea of Mist			1 (WARSHIP)				1		
16 The Shining Coast							1	1	

PIECE SILHOUETTES



THE IRON CIRCLE



CAPITAL: Citadel of Iron's Grasp **BASE INCOME:** 13 Gold **STARTING TREASURY:** 12 Gold

SPACE	FOOT-SOLDIER	SIEGE ENGINE	FIGHTER	WIZARD	MONSTER	DRAGON	WARSHIP	STORM ELEMENTAL	CASTLE
1 Citadel of Iron's Grasp	2	1	1			1			1
2 Sarthel	1								
3 The Golden Savannah	1				1				
4 Kharavas	2	1							1
5 Mount Korinda	1		1						
6 The Scarlet Principalities	1			1					
7 Dercassia	1								
8 Rana Mor	1								
9 Black Stone Desert					1				
10 Tithinia	2								
11 Relis Vullin	1	1							
12 Satrapy of Numoth	1			1					
13 Amil Forest	1								
14 Sapphire Bay							1	1	
15 Scarlet Bay							1		

PIECE SILHOUETTES



NERATHAN LEAGUE



CAPITAL: Mithralfast **BASE INCOME:** 14 Gold **STARTING TREASURY:** 13 Gold

SPACE	FOOT-SOLDIER	SIEGE ENGINE	FIGHTER	WIZARD	MONSTER	DRAGON	WARSHIP	STORM ELEMENTAL	CASTLE
1 Mithralfast	2	1							1
2 Kingdom of Rethmil	1	1		1					
3 Sand Sea Tribes	1								
4 Zaarnath	3		1						
5 White Raven Chieftdom	1				1				
6 Barony of Skalgard	1								
7 Iron Wolf Hold	1	1							1
8 Nera	1								
9 Barony of Therund	1	1		1					
10 Vor Rukoth					1				
11 Nentir Vale			1	1					
12 Dawnforge Mountains	1								
13 Winterbole Forest						1			
14 The Stonemarch	1								
15 Eastern Midnight Sea							1	1	
16 Sahuagin Passage							1		
17 Dragondown Coast							1		

PIECE SILHOUETTES



PIECE SUMMARY						EXPLORING DUNGEONS	
NAME	TYPE	COST	ATTACK DICE	MOVE	SPECIAL ABILITIES		
Footsoldier	Land	1	6	1	–		
Siege Engine	Land	2	8	1	Powerful Attack		
Fighter	Land	2	10	2	Explore Dungeons, Battle at Sea		
Wizard	Land	3	10	2	First Strike, Explore Dungeons, Battle at Sea		
Monster	Land	3	17	2	Run Amok		
Castle	Land	4	20	–	Place Pieces, Can Be Captured		
Storm Elemental	Flying	3	8	2	Capsize, Hover		
Dragon	Flying	5	20	3	Durable		
Warship	Sea	2	8	2	Sea Transport		

VICTORY CONDITIONS				VICTORY POINTS	
FREE-FOR-ALL GAME		ALLIANCE GAME		VP	ACTION
Short	13 VP at end of game round	Short	20 shared VP at end of game round	1	Conquer an enemy land space
Medium	20 VP at end of game round	Medium	30 shared VP at end of game round	1-3	Play a Treasure card
Long	All Capitals or 8 Treasures	Long	All Capitals or 12 Treasures	5	Conquer an enemy Capital

Allianzen

- ❖ **Karkoth** und **Iron Circle**
- ❖ **Vailin** und **Nerath**

Spielziel

- ❖ kurzes Spiel: 20 gemeinsame Siegpunkte
- ❖ mittleres Spiel: 30 gemeinsame Siegpunkte
- ❖ langes Spiel: Allianz kontrolliert alle Hauptstädte oder sammelt 12 Schätze

Spielende

- ❖ Sobald jemand die notwendigen Siegpunkte erreicht hat, wird die Runde zuende gespielt. Besitzt dann jemand am meisten Siegpunkte, gewinnt er, ansonsten wird eine neue Runde gespielt.

Siegpunkte

- ❖ 1 Gegnerisches Land erobern
- ❖ 1-3 Schatz-Karte spielen
- ❖ 5 Gegnerische Hauptstadt erobern

Startaufstellung

❖ Spielbrett

- Landgebiete mit farbigem Rand (in der Farbe der 4 Reiche)
 - Hauptstädte in den Ecken
 - Markierungen für die Figuren-Startaufstellung
- Seegebiete
- Verlies-Eingänge
- Unpassierbare Gebiete (NO und SW)
- Verlies-Wächterkarten mischen und je 1 verdeckt auf jedes Verliesfeld legen, Rest verdeckt auf die allgemeine Referenzkarte
- Schatzkarten mischen und verdeckt auf der allgemeinen Referenzkarte ablegen
- graue (entspricht 1 Figur) und rote (entspricht 5 Figuren) Chips bereit legen

❖ (Spieler-)Referenzkarten

- Alle Figuren lt. Referenzkarte bzw. Spielbrett aufstellen
- Referenzkarte umdrehen und vor sich ablegen
- Ereigniskarten für jeden Spieler mischen und verdeckt auf der Referenzkarte ablegen, oberste 2 Karten in die Hand nehmen
- Kontrollmarker für jeden Spieler
- Gold lt. Referenzkarte für jeden Spieler

Spielablauf

- ❖ Spielrunden, bis jemand gewonnen hat
- ❖ Reihenfolge der Reiche: **Karkoth** → **Vailin** → **Iron Circle** → **Nerath**
- ❖ Spielsequenz für jedes Reich
 - **Ereigniskarte ziehen**
 - (Eigene) Ereigniskarte ziehen
 - Karte zeigt an, wann sie gespielt werden kann, bzw. gespielt werden **muss** (*immediatly*)
 - Kein Handlimit
 - **Bewegung (optional)**
 - Beliebige viele Figuren können bewegt werden: 1-n Felder (n=max.)
 - *Transfer* lt. Ereigniskarte zählt **nicht** als Bewegung
 - **Befreundete Felder**
 - Eigene, unkontrollierte oder Allianz-Felder
 - **Feindliche Felder**
 - Vom gegnerischer Allianz kontrolliert (Figur oder Kontrollmarker)
 - Start-Feld eines Reiches, das nicht vom Feind kontrolliert wird, vom Reich kontrolliert
 - **Verlies-Felder**
 - Mit keinem Reich befreundet, Karten und Effekte, die sich auf feindliche Felder beziehen, gelten **nicht**.
 - Dürfen **nur** von Helden (Kämpfer und Magier) betreten werden
 - **Angriff: Sobald ein feindliches oder Verlies-Feld** betreten wird, aber erst **nach allen** Bewegungen
 - **Basis-Regeln**
 - Land-Figuren nur in/durch Landfelder
 - Kriegs-Schiffe nur in/durch See-Felder
 - Flug-Figuren können beliebige Felder (außer Verlies) betreten sowie feindliche Felder überfliegen
 - **See-Transport**
 - Kriegsschiffe können max. 2 **eigene** Land-Figuren (außer Burgen) transportieren (und sich vor und/oder nach dem Laden bewegen)
 - Land-Figuren gehen von einem Küsten-Feld an Bord und verlassen das Schiff auf **angrenzenden** Küsten-Feldern, dürfen auch an Bord bleiben
 - Land-Figuren dürfen sich **vor** dem Einschiffen und **nach** dem Verlassen **nicht** bewegen
 - Feindliche Küsten-Felder initiieren einen Landungs-Kampf
 - Kriegsschiffe müssen anhalten, sobald sie ein feindliches See-Feld betreten und einen Kampf initiieren
 - Nach einem Abladen von Figuren **endet** die Bewegung des Kriegsschiffes
 - Wird ein Kriegsschiff zerstört, sind auch die transportierten Figuren zerstört
 - **Brücken-Schiff**
 - Ein Kriegsschiff kann ohne sich zu bewegen Land-Figuren über 1 See-Feld transportieren
- **Kämpfe (optional)**
 - Alle Kämpfe finden gleichzeitig statt, aber als Angreifer bestimmt man die Reihenfolge
 - Alliierte (in einem Feld) **verteidigen zusammen**, aber **greifen getrennt an**
 - Angreifer und Verteidiger würfeln gleichzeitig, jede 6+ bewirkt 1 Treffer
 - 1 Treffer = (meistens) Zerstörung (zurück in

den Vorrat), Getroffener entscheidet, wer zerstört ist

- Alliierte entscheiden oder teilen die Anzahl Treffer durch 2 und jeder nimmt die Hälfte bzw. wer mehr Figuren im Feld hat, nimmt den Überhang bzw. der Zufall entscheidet

□ **Zuerst See-Gefechte, dann Land-Kämpfe** (inkl. Landungs-Kämpfe)

□ **Kampf-Sequenz**

1. **Erst-Schlag (Angriff und Verteidigung)**

- Würfeln und Treffer auswerten

2. **Andere Angriffe**

- **Widerstandsfähigkeit:** Ein **einzelner** Treffer bleibt ohne Wirkung und ist nach dem Kampf geheilt
- **Burgen:** Werden durch einen Treffer nicht zerstört, sondern nur inaktiv (umdrehen). Nach dem Kampf werden sie wieder aktiv
- **See-Gefechte:** **Nur** durch **Flug-, See- und Helden-**(Kämpfer und Magier **auf** Kriegsschiffen)-Figuren
 - Helden können erst am See-Gefecht teilnehmen und anschließend (nach dem Entladen) einen Landungskampf beginnen oder ein Verlies betreten (kämpfen)
- **Verlies:** Kampf gegen die Wächter (links sitzender Spieler würfelt). Bei einem Rückzug bleiben die Wächter offen liegen
 - Wächter sind **keine** Figuren

3. **Treffer auswerten**

- Wächter mit mehreren Kampf-Würfeln verlieren 1 Würfel nach jedem Treffer
- Ereigniskarte mit Angriffs-Bonus **übertrumpft** Wächter mit Treffer-Bonus

4. **Rückzug oder erneuter Angriff**

- Nur der Angreifer kann sich in benachbarte, freundliche Felder zurückziehen
 - Falls es **keine** solche Felder gibt, darf sich auf ein benachbartes Kriegsschiff (Ladungskapazität beachten) zurückgezogen werden

5. **Kampf-Auswirkungen**

- Falls alle Angreifer zerstört sind oder sich der Angreifer zurückzieht, behält der Verteidiger die Feld-Kontrolle, auch falls seine Figuren zerstört sind
- Falls alle Verteidiger zerstört sind und min. 1 Angreifer überlebt, werden die Angreifer in das **Land-Feld** gesetzt (Kontrolle)
 - Eroberte Hauptstädte zählen 5 **Siegepunkte**, andere 1 **Siegepunkt**
 - Burgen im Feld werden erobert
 - **Befreite** Allianz-Felder: Figuren bleiben, **keine** Eroberung, **keine** Siegpunkte, **Alliiertes** erhält Kontrolle (zurück)

- **Amok laufen:** Nach gewonnenem Kampf können Monster Amok laufen: Ein benachbartes, **feindliches** Feld ohne Figuren wird erobert

- **Verlies plündern:** Oberste Schatzkarte ziehen, zu beliebigem Zeitpunkt spielen: **Einmal-Fähigkeit** und **Dauerfähigkeit** unterscheiden, **Siegepunkte** anzeigen

■ **Umstellen (optional)**

- **Keine** neuen Kämpfe durch das Umstellen

- Helden, die ein Verlies erobert haben, werden auf ein benachbartes, freundliches Land-Feld oder auf ein benachbartes, freundliches Kriegsschiff gestellt
 - 2 neue Verlies-Wächter auf ein leeres Verlies-Feld setzen
- Flug-Figuren können sich auf ein beliebiges, freundliches Land-Feld innerhalb ihrer Reichweite bewegen oder sind zerstört
 - Sturm-Elemente dürfen ihren Zug in freundlichen See-Feldern beenden

■ **Verstärkung (optional)**

- Beliebige viele Figuren kaufen und in einem freundlichen Land-Feld, in dem eine eigene Burg steht, setzen.
 - Die Burg muss zu **Beginn** des eigenen Zuges kontrolliert gewesen sein
 - In in diesem Zug (wieder) eroberte Burgen-Felder dürfen keine Figuren gestellt werden
 - Gilt **nicht** für wieder eroberte **Hauptstädte**
 - Beliebige viele Figuren in die eigene Hauptstadt
 - max. 4 Figuren in andere Burg-Felder
 - Gilt **nicht**, falls nur 1 Burg kontrolliert wird
 - Falls keine Burg kontrolliert wird, können die Figuren in freundliche Land-Felder gesetzt werden, die am nächsten zur eigenen Hauptstadt liegen
- Burgen dürfen nur in freundliche Land-Felder **ohne** Burgen, die zu **Beginn** des eigenen Zuges kontrolliert wurden, gesetzt werden
 - **Keine** anderen Figuren in dieses Feld
- Kriegsschiffe **müssen**/Sturm-Elemente **können** in freundliche See-Felder, die zu einer in Frage kommenden Burg benachbart sind, gesetzt werden
 - Diese Figuren **zählen mit** zum Platzierungs-Limit
 - Im gleichen Zug erworbene Land-Figuren können von den Kriegsschiffen transportiert werden
 - Im gleichen Zug erworbene Land-Figuren in Küsten-Burg-Felder können von einem benachbarten Kriegsschiff transportiert werden

□ **Bewegung neuer Figuren**

- Nach dem Platzieren aller neuen Figuren können diese zu einem freundlichen Feld innerhalb ihrer Reichweite bewegt werden
- Durch die Bewegung dürfen keine neuen Kämpfe entstehen
- Neue Kriegsschiffe mit Land-Figuren können sich bewegen und die Figuren in freundlichen Land-Feldern abladen
 - Gilt **nicht** für **existierende** Kriegsschiffe mit neuen Figuren

■ **Einkommen einziehen**

- Pro kontrolliertem Land-Feld 1 Gold
 - Basis-Einkommen mit eroberten und verlorenen Gebieten verrechnen
 - **Kein** Einkommen für (für den Verbündeten) **befreite** Gebiete
- Falls die eigene Hauptstadt **nicht** kontrolliert wird ⇒ nur ½ des Goldes (**aufgerundet**)
 - Eine eroberte gegnerische Hauptstadt produziert nur 1 Gold