

Hexe

❖ Aktions-Symbole

- → Nur einmal pro Zug
- = Beliebig oft

❖ Kern

■ Academy

- Attributwürfel werfen und Attribut nehmen. Falls du dieses Attribut noch nicht hattest, noch einmal würfeln und erhalten

■ Ancient Tomb

- 2 *Wisdom* → offene oder oberste verdeckte *Trait*

■ Arcane Tower

- 2 *Vision* → offene oder oberste verdeckte *magic Relic* und/oder beliebig viele deiner *Relics* wieder aufladen

■ Command Post

- 2 *Strength* = Reittier aufwerten und Geschwindigkeit erhöhen

■ Fort

- +2 *Strength*

■ Holy Spire

- +2 *Inspiration*

■ Inn

- 2 *Inspiration*, 2 *Companion* oder 2 *Strength* → *Companion* dieser Farbe

■ Library

- +2 *Companion*

■ Monastery

- 1 *Companion* = 1 *augment Power*

■ Shrine

- 1 *Inspiration* = bis zu 1-2 *Influence* von kontrollierten *Companion* zurück zum eigenen *Influence*

■ The Gaping Maw

- 2 *Courage* → offenes oder oberstes verdecktes Monster konfrontieren

❖ Building Site Expansion

■ Building Site

- Nach dem Ziehen aus dem Beutel zunächst normal platzieren. Als Besuchs-Aktion 1 *Conviction* → Hex durch ein verfügbares Erweiterungs-Hex ersetzen und dieses Hex kontrollieren und *Honor* erhalten.
- Falls dieser Spieler den Ersatz nicht nutzt, kann jeder andere Spieler dies während seiner Aktion durchführen

❖ Exotic Pet Expansion

■ Menagerie

- 1 *Inspiration*, 1 *Companion* und 1 *Strength* → 1 *Pet* vom Markt oder oberste verdeckte

❖ Jewelcrafter Expansion

■ Crystal Mine

- 1 Kristall plus 1 Kristall für jede eigene kontrollierte Mine

■ Jewelcrafter

- 3 Kristalle = 2

❖ Sacred Stones Expansion

■ Sacred Stones

- Teleport zu jedem Gebiet, dass sich benachbart zu einem Sacred Stone Hex befindet
- Benachbart zu einem Sacred Stone und Kontrolle eines Sacred Stone ⇔ teleport zu einem benachbarten Sacred Stone und dann normale Bewegung
- Benachbart zu einem Sacred Stone und Kontrolle beider Sacred Stone ⇔ teleport zu einem beliebigen Feld

❖ Temple Ruins Expansion

■ Temple Ruins

- 2 *secret Quest* ziehen, 1 behalten und die andere wieder einmischen

❖ Well of Wishes Expansion

■ Well of Wishes

- Einen der 3 verfügbaren *Wish*-Plättchen nehmen und Attribute oder *Honor* erhalten
- Plättchen zu in den Vorrat mischen und einen neuen auf den Brunnen

Spielmaterial

❖ Allgemein

- Spielbrett für die Hex-Regionen
 - Anfänger-/Fortgeschritten-Seite
 - Hexe für Regionen
 - Dreiecke für Spieler-Medaillon
 - Startpositionen (1-12)
 - Attribut-*Journey* mit den zugehörigen Kenntnissen
 - Courage
 - *Inspiration*
 - *Wisdom*
 - *Companion*
 - *Vision*
 - *Strength*
 - Felder – jeweils verdeckt und offen – für Karten mit entsprechenden „Bezahlungen“
 - Monster
 - Gelbe *Companions*
 - *Traits*
 - Blaue *Companions*
 - *Relics*
 - Rote *Companions*
 - Punkte-Leiste (*Honor*)
- Karten
 - Companions*
 - Rote
 - Gelbe
 - Blaue
 - Relics*
 - Monster
 - Loot*
 - Pets*
 - Secret Quests*
 - Journey*
 - Traits*
 - Spielende-Auslöser
 - Bearbeitete Kristalle (Edelstein)
 - Verrats-Karten
 - *Companion*
 - *Traits*
 - *Relics*
- Region-Hexe
 - 19 Kern
 - 1× Akademie
 - 1× altertümliches Grab
 - 1× mysteriöser Turm
 - 2× Kommando-Posten
 - 2× Fort
 - 1× klaffender Schlund
 - 2× heiliger Kirchturm
 - 3× Schenke
 - 2× Bibliothek
 - 2× Kloster
 - 2× Schrein
 - Erweiterungen
 - Aufbau-Stätten
 - Mythen- und Wunder
- Bretter
 - Mythen und Wunder-Erweiterung
- Miniaturen
 - Sestra*, Kundiger
 - Ronak, Erd-Erschütterer
 - Denkmal, Orden des gefalteten Blattes
 - Denkmal, Bruderschaft des Zwielfichts
 - Denkmal, Gesellschaft des grenzenlosen Geistes

- Denkmal, Gefolgschaft des Lichtes
- Denkmal, Clan der zurückwerfenden Klinge
- Haupt-Ablage
 - Plättchen
 - Attribute
 - Kristall
 - Teleport
 - Kenntnisse
 - Meisterschaft
 - Würfel
 - Monster (schwarz)
 - Attribute (weiß)
 - Endspiel-Auslösungs-Münzen
 - Schwarze Holzblöcke
- Stoffbeutel

❖ Spieler

- Spieler-Ablage
 - Gilden-Gunst-Dreiecke
 - Metall
 - Pappe
 - Geschwindigkeits-/Reittier-Platten
 - Farb-Blöcke
 - Medaillon mit Stand
 - Schurken-/Rehabilitations-Charakter-Platte
 - Zählscheibe
- Energie-Brett
 - Potenzial
 - Influence*
 - Conviction*
- Gilden- und Denkmal-Erweiterung
- Referenz-Karten

Erweiterungs-Regeln

Spielüberblick

❖ Hauptziel

- *Honor*

❖ Grober Ablauf

- Entdecken von Hexes
- *Influence* nutzen, um Attribute zu erlangen
- *Quests* erfüllen
- Entdecken, besuchen und kontrollieren von Regionen
- Rehabilitieren
- *Companion* bekommen
- Monster erledigen
- *Relics* erhalten
- *Traits* erlangen
- Kenntnisse und Meisterschaft erlangen
- End-Bedingung auslösen

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Spielbrett
- Haupt-Ablage
- Karten mischen, aufs Spielbrett und die oberste Karte umdrehen
 - Companions*
 - blaue
 - rote
 - gelbe
 - Relics*
 - Traits*
 - Monster
- 19 Kern-Hexe in den Stoffbeutel
- 6 *Mastery*-Platten auf den Haupt-Ablage-Deckel
- #(Spieler)-1 Kenntnisplättchen in jeder Farbe neben die zugehörigen *Journey*
- Auslöse-Münzen auf die Felder „30“, „45“, „60“ und „75“
- 2 zufällige Spiel-Ende-Auslöse-Karten neben das Spielbrett, restliche Karten verdeckt daneben
- Erweiterungskarten neben das Spielbrett
 - Loot*
 - Pets*
 - Bearbeitete Kristalle (Edelstein)

❖ Spieler

- Spieler-Ablage
- Charakter-Karte neben die Ablage, Mistkerl-Seite nach oben
- Geschwindigkeitskarte mit Geschwindigkeit „2“ daneben
- *Journey*-Karten mischen und an jeden 1 Karte zufällig austeilen; Rest zurück in die Schachtel
 - Medaillon aufs angegebene Dreieck
 - Zählscheibe auf „15“ der Punkteleiste
- Oberste *Companion*-Karte in der angezeigten Farbe ziehen
 - Falls Spezial-Icon, weitere Karten ziehen und Rest wieder mischen
 - *Honor* lt. Karte setzen
- Energiebrett
 - 8 Holz-Blöcke auf *Potenzial*
 - 8 Holz-Blöcke auf *Influence*
 - 2 Holz-Blöcke auf *Conviction*
- Je 1 Holz-Block auf die Attribut-Felder *Inspiration*, *Companion* und *Strength*
- *Companion*-Karte neben das *Power-Board*
- *Secret Quests* mischen, an jeden 2 Karten austeilen
 - Jeder behält eine Karte und legt die andere zurück
 - Stapel neben das Spielbrett
- Jeder zieht 2 Hexe aus dem Beutel und legt diese neben sein Medaillon
- Startspieler: Spieler mit niedrigster Dreiecks-Nummer erhält die *Sestra*-Figur

Spielablauf

❖ Ablauf

- 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge – jeweils einmal
- Bonusaktionen – jederzeit während des Zuges und – teilweise – beliebig oft

❖ Aktionen

■ Bewegung – Pflicht-Aktion

- Auf den Dreiecken
- Mindestens 1** Dreieck/Zug
- Maximal lt. angegebener Geschwindigkeit der Geschwindigkeitskarte
- Nicht auf dem Anfangs-Dreieck enden
- Durch Dreiecke mit anderen Spielern gehen, aber dort nicht enden
- Einschluss: alle legalen Bewegungen sind blockiert ⇒
 - Geschwindigkeit darf um 1-2 Dreiecke erhöht werden
 - 1 Diluting einer *Power* des Energie-Brettes
- Alle offenen und benachbarten Hexe müssen entdeckt werden (Hex aus dem Beutel)

■ Aktivierung - freiwillig

- Attribute und/oder *Traits* durch:
 - *Companion*-Karte
 - 1 Block von *Influence* → *Companion*
 - Charakter-Karte
- Beliebig viele Attribute bis zum erlaubten Maximum
- Optional: Spezial-Fähigkeit des *Companion* nutzen

■ Region besuchen **oder** ausruhen - freiwillig

- Ein benachbartes Hex aussuchen und die entsprechende Aktion ausführen – sofern die Kosten (Attribute) bezahlt werden
 - Ausnahmen: *Command-Post*, *Shrine* und *Monastery*
- Karten werden entweder vom offenen oder vom verdeckten Stapel (neue Karte umdrehen) genommen – jeweils die oberste
 - **Verbessertes Ziehen:** 1 Holz-Block von *Conviction* → *Influence* und dann die obersten 3 Karten vom verdeckten Stapel und alle offenen Karten nehmen, 1 aussuchen, alle

Karten einmischen und oberste umdrehen

- *Quest-Ziele:* lediglich alle Karten einmischen

- *Pet-Menagerie:* alle Karten mischen und 3 neue umdrehen

- Statt** eines Besuches: 1 *Augmenting* einer Eigenschaft des *Power-Boards*

❖ Bonus-Aktionen

■ Heroische Attribute konvertieren

- Upgrade der eigenen Standard-Attribute, um neue Aktionen zu erlangen und andere Karten zu bekommen
- 1 Block zum neuen Attribut, 1 Block zurück zu *Influence*
- Keine Umkehrung zu Standard-Attributen
 - Courage:* *Inspiration* + *Strength*
 - Wisdom:* *Inspiration* + *Companion*
 - Vision:* *Companion* + *Strength*

■ Können/Kennntnis erlangen

- Einmal/Zug** können die Attribute genutzt werden, um 1 *Proficiency*-Plättchen zu erlangen
- 3 gleiche Attribute abgeben, um ein zugehöriges *Proficiency*-Plättchen zu nehmen – sofern vorhanden

■ Region kontrollieren

- Hex zuerst besuchen inkl. der Attribut-Kosten und dann kontrollieren **oder** umgekehrt
- Falls **Hex unkontrolliert:** 1 *Conviction*-Block in die Region legen
- Falls Region kontrolliert: 2 *Conviction*-Blöcke nutzen, 1 zum Rauswurf (zurück zu *Influence*) und 1 in die Region
- Sofort 2 *Honor*-Punkte erhalten
- Bei Spielende 2 *Honor*-Punkte für jede kontrollierte Region
- Wenn ein **anderer** Spieler diese Region besucht, erhältst man 2 *Honor*-Punkte
- Kontroll-Verlust: Block zurück zu ***Influence***
- Nicht gleichzeitig eine Region kontrollieren und im selben Zug eine andere besuchen

■ *Influence* wiedererlangen

- Jederzeit während des Zuges kann ein Block von einem beliebigen Ort – **außer** *Potenzial* – zurück zu *Influence* gelegt werden

- Influence* von einem *Companion* wird komplett genommen, Karte wird abgelegt und die *Honor*-Punkte werden abgezogen

■ Rehabilitation

- 2 Kriterien müssen erfüllt sein, um die Charakter-Karte auf die Rehabilitiert-Seite umzudrehen
 - Alle *Potenzial*-Blöcke müssen *augmented* worden sein (Bereich muss leer sein)
 - Min. 25 *Honor*-Punkte erreicht
- Rehabilitation bleibt in jedem Fall bis Spielende bestehen

■ Zusätzliche

- Trait* nutzen

- Siehe *Trait*

- Relic* aktivieren

- Siehe *Relic*

- Pet* bewegen

- Siehe **exotische *Pet*-Erweiterung**

Spielende

❖ End-Spiel-Auslöser

- Sobald ein Spieler eine der offenen Bedingungen erfüllt, wird die nächste Runde die letzte
- Sobald ein Spieler eine *Trigger*-Münze erreicht, nimmt er diese und eine neue *End-Trigger*-Karte wird hinzugefügt

❖ Spielende

- Alle *Trigger*-Münzen entfernen, Runde beenden und nächste Runde wird die letzte Runde
- Spieler mit den meisten *Honor*-Punkten gewinnt
- End-Spiel-Boni
 - Mastery*-Plättchen
 - End-Spiel-Boni
 - Secret Quests*
 - Jedes kontrollierte Hex

Bei Gleichstand gilt: meiste *Conviction* → wenigstes *Potenzial* → wenigste End-Spiel-Auslöse-Münzen

Situationen/Komponenten

❖ Attribute

■ Standard

- Inspiration, Strength, Knowledge*

■ Heroische

- Courage, Vision, Wisdom*

■ Tausch

- 2 Standard → 1 Heroische, 1 *Influence*

❖ Power-Board

■ Zurückgelegte Blöcke immer zu *Influence*

■ Potenzial

- Nutzlos; wird nur durch Erhöhung nutzbar (Ausruhen oder Kloster)

■ Influence

- Haupt-Ressource; kann bewegt werden zu: Attributen auf dem Spielbrett, um Attribute anzuzeigen, *Companion*, um diese zu aktivieren und zu *Relic*, um die Ladung zu steigern

■ Conviction

- Meistern von besonderen Schwierigkeiten
 - Verbessertes Ziehen
 - Tod eines Champions verhindern
 - Hex kontrollieren

■ Augmenting Power

- Um 1 Stufe nach rechts

■ Diluting Power

- Um 1 Stufe nach links

❖ Karten

■ Honor

- Durch eine neue Karte gewinnt (oder verliert) man sofort die angegebene *Honor*
- Eine verlorene oder abgelegte Karte kommt aus dem Spiel und **positive Honor** wird sofort **verloren**, **negative Honor** wird **nicht** wiederhergestellt

❖ Regionen (Hexe)

■ Ausführung

- : nur einmal/Zug
- :: beliebig oft – sofern man es sich leisten kann

■ Befestigung

- Nur in der Gilden- und Denkmäler-Erweiterung
- Zu Beginn die Seite mit **einem** Kreis nach oben legen

❖ Companion

■ Karten-Anatomie

- Nicht-Start-*Companion*-Icon
- Name
- Initiativ-Zahl
- Attribute bei Aktivierung
- Sofortige *Honor*-Punkte
- Influence*-Bereich
- Optionale Fähigkeit

- Können nur im Zug, in dem die Aktivierung stattfindet, genutzt werden

■ Erlangung

- Können in *Inns* gefunden werden: Je nach Farbe 2 *Inspiration*, *Companion* oder *Strength* bezahlen

■ Aktivierung

- Influenz-Block auf *Influence*-Bereich
- Optional: Spezial-Fähigkeit nur in diesem Zug

■ Sonstiges

- Kein *Companion*-Limit
- Zählen zur Attribut-Meisterschaft bei Spielende
- Jede Aktivierung akkumuliert *Influence*-Blöcke. Im *Shrine* können die *Companion* motiviert werden und *Influence* kann zurück zum Power-Board
- „Passive“ Fähigkeiten sind immer aktiv, auch während anderer Spielerzüge
- Einige Fähigkeiten werden nur aktiviert beim „Eintreten“ oder bei Spielende – dafür ist keine Aktivierung erforderlich

❖ Traits

■ Karten-Anatomie

- Name
- Sofortige *Honor*-Punkte
- Fähigkeit

■ Erlangung

- Können nur in *Ancient Tombs* gefunden werden

■ Aktivierung

- Influenz-Block auf *Influence*-Bereich
- Fähigkeiten können sofort genutzt werden
- Fähigkeiten mit Trigger-Aktivierung können mehrfach/Zug genutzt werden

■ Sonstiges

- Kein Limit
- Passive *Traits* können während des Zuges eines anderen Spielers genutzt werden
- Zählen zur *Wisdom*-Mastery bei Spielende

❖ Relic

■ Karten-Anatomie

- Name
- Sofortige *Honor*-Punkte
- Influence*-Bereich
- Initial-Ladung
- (Eingeschränkte) Möglichkeiten

■ Wieder-Aufladung

- Im mysteriösen Turm kann durch 2 *Visionen* eine neue *Relic* genommen und/oder beliebig viele *Relic* durch *Influence* aufgeladen werden
- Fähigkeiten können sofort genutzt werden, aber nur **einmal/Zug**
- Beliebige viele *Relic*/Zug nutzbar

■ Sonstiges

- Kein Limit
- Passive *Traits* während Gegner-Zug
- Zählen zur *Vision*-Meisterschaft bei Spielende
- Max. 3 Influenz-Blöcke/*Relic*

❖ Monster

■ Karten-Anatomie

- Würfel für Angriff und Attribute
- Name
- Sofortige *Honor*-Punkte
- Bedingungs-Bonus bei Spielende Fähigkeit

■ Besiegen

- Ohne *Companion* ⇒ kein Kampf, sonst: *Companion* mit niedrigster Nummer wird Champion, der nicht verliert
- Nach Sieg: offenes oder verdecktes Monster ziehen

■ Würfeln mit beiden Würfeln

- Erschöpfung**: 2 *Influence*-Blöcke zum Champion (ggf. *Influence* wiedererlangen)
- Tod**: Champion und seine *Honor* sind verloren – kann durch Nutzung einer *Conviction* vermieden werden
- Missl**: -

■ Sonstiges

- Kein Limit
- Zählen zur *Courage*-Mastery bei Spielende

❖ Geschwindigkeits-Upgrade

- Besuch eines Kommando-Posten und Zahlung von 3 *Strength* ⇒ Karte umdrehen bzw. neue Karte nehmen (2 → 3 → 4 → 5)
- Auch mehrfach pro Zug

❖ Secret Quests

- Auf der Karte sind zwei Ziele, die beide optional sind
- Eine oder beide erledigt, bringen die jeweiligen *Honor*-Punkte bei Spielende

❖ Können/Kennntnis-Plättchen

- Zählt als 2 Karten der korrespondierenden Farbe, um die End-Spiel-Mastery für dieses Attribut um 2 zu erhöhen
- Solange verfügbar, können beliebig viele genommen werden
- Kann auch wieder abgelegt werden, um 2 dieser Attribute (zurück) zu bekommen

❖ Mastery-Plättchen

- Bei Spielende gibt es *Honor* für jede der 6 Attribute
- Der **einzelne** Spieler mit den meisten Karten und Mastery-Plättchen für ein spezielles Attribut, gewinnt das Mastery-Plättchen
 - Karten dieser Farbe
 - Kennntnis-Plättchen dieser Farbe
 - Alle Meister-Boni von anderen Karten

Erweiterungen

❖ Verräter

■ Karten-Anatomie

- Nicht-Start-Companion-Icon
- Name
- Attribute bei Aktivierung
- Sofortige *Honour-Plus-* oder *-Minus-*Punkte
- Influence*-Bereich
- Optionale Fähigkeit

■ Aktivierung

- Influence*-Block auf *Influence*-Bereich
- Optional: Spezial-Fähigkeit nur in diesem Zug

■ Sonstiges

- Nach Ausführung der *Journey*-Karte werden die jeweiligen Verräter-Karten eingemischt
- Zählen nicht für Meisterschaften
- Keine Korrektur der *Honour* nach Verlust eines Verräter-*Companions*

❖ Regionen - allgemeines

■ Standard-Regeln

- Immer** mysteriösen Turm, altertümliches Grab und klaffenden Schlund verwenden
- Immer** gleiche Anzahl von heiligen Kirchtürmen, Forts und Bibliotheken verwenden
- Immer** gleiche Anzahl von Kommando-Posten, Schreinen und Kloster verwenden
- Mindestens** zwei Schenken verwenden
 - Drei nur für Anfänger, dann gegen (z. B.) Akademie austauschen

■ 1-2 Erweiterungs-Regionen

- Exotische *Pet*-Menagerie, Tempel-Ruinen, Wunschbrunnen, zwei der eben genannten oder den heiligen Stein-2-Hex-Satz
 - 1 Region: statt Akademie oder Schenke
 - 2 Regionen: statt Akademie und Schenke

■ 3 Erweiterungs-Regionen

- Juwelier-2-Hex-Satz oder heiligen Stein-2-Hex-Satz plus 1 Hex
 - Basis: statt 1 heiligen Kirchturm, Fort und Bibliothek
 - Fortgeschritten: statt 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein

■ 4 oder 5 Erweiterungs-Regionen

- Siehe vorher
 - Basis 4: statt Akademie oder 1 Schenke sowie 1 heiliger Kirchturm, Fort und Bibliothek
 - Fortgeschritten 4: statt Akademie oder 1 Schenke sowie 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein
 - Basis 5: statt Akademie und 1 Schenke sowie 1 heiliger Kirchturm, Fort und Bibliothek
 - Fortgeschritten 5: statt Akademie und 1 Schenke sowie 1 Kommando-Posten, Kloster und Schrein

■ 6 Erweiterungs-Regionen

- Statt 1 heiligen Kirchturm, Fort, Bibliothek, Kommando-Posten, Kloster und Schrein

❖ Spezielle Regionen

■ Juwelier

- 3er Satz: 1 Juwelier, 2 Kristall-Minen
- Besuch einer Mine: 1 Kristall plus 1 Kristall für jede kontrollierte Mine
- Besuch des Juweliers:
 - 1 Kristall um einen *Companion* zu bezahlen und 2 *Influence*-Blöcke zurücklegen
 - 3 Kristalle um 2 *Honour*-Punkte zu erhalten
 - 3 gleiche Attribute und 1 Kristall um 1 bearbeiteten Kristall (Edelstein) zu erhalten
 - Zählt als permanentes Attribut und „ersetzt“ 1 *Courage*

■ Exotische *Pet*-Menagerie

- Pet*-Markt: 3 *Pete* offen aufdecken
- Besuch der Menagerie: 1 *Inspiration* + 1 *Companion* + 1 *Strength*, um 1 *Pet* vom Markt oder von der obersten verdeckten Karte zu nehmen
 - Gehören permanent zu einem *Companion*
 - Einige Fähigkeiten werden aktiviert, wenn die des *Companions* aktiviert werden, andere sind passiv und deshalb stets aktiv
 - *Pet* kann an anderen *Companion* übergeben werden: 1 *Influence* an diesen
 - Falls die Kontrolle verloren wird, kann eine Übergabe

kostenfrei vorgenommen werden

- Falls es sich um den einzigen *Companion* gehandelt hat, kann das *Pet* **vorläufig** - ohne Nutzung der Fähigkeiten - zum Spieler gehören
 - Falls man sich vom kontrollierenden *Companion* trennt, ist das *Pet* „verloren“ (keine Übergabe)

■ Heilige Steine 2er Satz

- Besuch: Statt Bewegung: teleportieren zu einem benachbarten Dreieck neben einem der heiligen Steine-Hex
- Benachbart zu einem heiligen Stein und Kontrolle irgendeines heiligen Steins: es kann teleportiert und sich anschließend normal bewegt werden
- Benachbart zu einem heiligen Stein und Kontrolle beider heiliger Steine: es kann zu jedem Dreieck teleportiert und sich anschließend normal bewegt werden

■ Tempel-Ruinen

- Besuch: 2 *secret* Ziele ziehen, 1 behalten und die andere zurückmischen

■ Wunschbrunnen

- Alle 15 Wunsch-Plättchen mit der Wunsch-Brunnenseite oben neben das Spielbrett, dann 3 zufällig offen auf den Wunschbrunnen legen
- Besuch: 1 Plättchen nehmen und Attribute oder *Honour* erhalten, dann Plättchen zurück zu den verdeckten, neu mischen und ein neues auf den Brunnen

■ Aufbau-Stätten

- Beim Spielaufbau die gewünschten Erweiterungen neben das Spielbrett legen, dann die gleiche Anzahl Kern-Hexe aus dem Beutel nehmen und durch Aufbau-Hexe ersetzen
- Sobald ein Aufbau-Hex gezogen wird, wird dies zunächst normal platziert.
- Besuch: 1 *Conviction* zahlen und Hex durch eines der offenen ersetzen
 - Region wird automatisch kontrolliert

❖ Gilden und Denkmäler

■ Aufbau

- Erweiterungsbrett und dreieckiges Medaillon an jeden Spieler

■ Vorteil nutzen

- 4. Aktion pro Zug: Vorteils-Dreieck setzen
 - Nicht in ein Hex mit anderem Vorteils-Dreieck oder zweimal nacheinander ins gleiche Hex
 - **Region befestigen**: Auf kontrollierte Region legen und Hex auf Seite mit drei *Journeys* umdrehen ⇒ permanent sicher vor Kontrolle durch anderen Spieler
 - **Diplomatie**: Auf gegnerisches Hex legen; Durch den Besuch eines Spielers erhalten beide (kontrollierender Spieler und Dreieck-Leger) je 1 *Honor*
 - **Barrikade**: Auf Dreieck legen ⇒ 2 *Honor* sobald jemand auf dem Feld landet oder durchzieht
 - **Führerschaft**: Auf Energiebrett legen ⇒ entsprechende Energieerhöhung
 - **Loyalität**: Auf *Companion* legen ⇒ Bei Aktivierung 1 *Influence* zurück, statt 1 zu bezahlen
 - **Ermächtigung**: Auf *Relic* legen ⇒ Bei Nutzung um 1 Ladung erhöhen, statt 1 *Influence* zu bezahlen
 - **Auszeichnung**: Auf Fähigkeit legen ⇒ 1 *Honor* bei Nutzung
 - **Schicksal**: Auf besiegt Monster ⇒ zweimal würfeln und einen Wurf aussuchen
 - **Denkmal-Aufbau**: Auf Denkmal legen ⇒ Beliebige viele (ungleiche) Fähigkeiten, *Conviction* (vom Energiebrett) und Attribute (vom Spielbrett) nutzen
 - Sobald alle Felder gefüllt sind ⇒ 15 *Honor* und alle Besitztümer zurück auf die anfänglichen Felder

❖ Mythen und Wunder

■ Aufbau

- Mythen und Wunder-Brett neben das Spielbrett
- Akademie- oder 1 Schenke-Hex herausnehmen (18 Hexe)
- Mythen- und Wunder-Region (Ronak-Seite oben, Tuuk-Tuuk-Seite unten) auf das mittlere Hex legen
- 6 schwarze Verräter-Blöcke auf die 6 angrenzenden Dreiecke

■ Ziel

- Ronak provozieren, ihn angreifen und überleben, bis Tuuk-Tuuk zur Rettung kommt

■ Ronak

- Provokation
 - **Bewegungsende** auf einem Verräter-Block ⇒ Block auf Ronak legen. Sobald alle 6 Blöcke auf Ronak liegen ⇒ Ronak-Miniatur aufs Hex
 - Auslösender Spieler darf seinen Zug beenden
- Vorbereitung
 - Sestra an nächsten Spieler weitergeben
 - Beginn eines Teil-Spiels, nach der Besiegung geht das Spiel beim Spieler mit Sestra weiter
 - Alle Spieler dürfen bis zu 3 *Influence*-Blöcke nach rechts verschieben
- Initiative
 - Jeder stellt einen Verräter-Block auf seinen *Companion* mit der **niedrigsten** Initiative (Champion)
 - Champion mit der niedrigsten Initiative beginnt, danach im Uhrzeigersinn weiter
- Kampf
 - Optional, einmal/Zug: Attribute durch Aktivierung eines *Companions* (auch Champion) generieren
 - Keinen *Influence* vom Mythen und Wunder-Brett
 - Optional, einmal/Zug: 1 Attribut vom Hauptbrett (oder 1 *Conviction* vom Energiebrett) auf das Mythen und Wunder Kampfbrett in einen beliebigen Kreis und Aktion ausführen:

- 2 *Influence* von *Companion* zum Energiebrett
- 1 Potenzial-Block nach rechts
- 1 *Influence*-Block nach rechts
- Teleport-Plättchen einmal zum Teleportieren zu einem beliebigen freien Dreieck nutzen
- Als Erster Beute aussuchen
- Einen Effekt, der nicht mehr verfügbar ist, klonen (und nutzen)
- Würfeln: In jedem Zug, führt der Spieler-Champion den Angriff. Mit beiden Würfeln werfen und die Ergebnisse befolgen.
 - Falls der Champion stirbt (ggf. *Conviction* nutzen) wird der nächste mit niedriger Initiative Champion
 - Falls alle *Companion* tot ⇒ aussetzen
 - Falls alle Champions aller Spieler tot ⇒ Ronak gewinnt, alle Blöcke vom Mythen und Wunder-Brett zurück zu den Spielern und die Verräter-Blöcke wieder auf die Dreieck-Felder
- Wächter kommt zurück
 - Sobald alle *Journey* auf dem Kampf-Brett gefüllt sind, kommen die *Influence*-Blöcke auf ihre Original-Orte zurück und das Ronak-Hex auf die Tuuk-Tuuk-Seite drehen
- Tuuk-Tuuk besuchen
 - Region kann nicht kontrolliert werden
 - 1 Attribut, das man noch nicht besitzt, erhalten
- Beute verteilen
 - #(Spieler)+2 Beute-Karten offen auslegen. Spieler mit Erst-Beute-Effekt beginnt, anschließend in Reihenfolge der **höchsten** Initiativ-Werte der *Companion*, dann Spieler ohne *Companion* – in Spielreihenfolge.
 - Jeder nimmt 1 Beute, restliche Karten wieder zurück