

BARBARIANS

THE INVASION

Spielregeln

EINLEITUNG

1–4 Spieler, Alter 14+, 90 Minuten

Tauch ein die sagenumwobene und urwüchsige Welt von Fenian, wo Barbarenstämme das Regiment führen, während die Städte als Zeitzeugen zerstörter Zivilisationen in Schutt und Asche liegen. Ein Ort, an dem die gewaltigen Mächte alter Gottheiten und heimtückischer Dämonen allenthalben spürbar ist.

Schlüpf in die Rolle eines Kriegsherren und zieh mit deinem Stamm in die Schlacht gegen zivilisierte Völker. Reiß alle ihre Ländereien und Reichtümer an dich.

Du brauchst dafür einen starken wirtschaftlichen Unterbau und eine noch stärkere Armee. Dazu musst du deine Ressourcen geschickt verwalten und Gebäude errichten. Dazu kannst du die Kräfte der altherwürdigen Götter und Dämonen beschwören, um vorübergehend Zauberkräfte zu erlangen.

Nur der stärkste Stamm wird sich im Wettkampf um Ruhm und Reichtum durchsetzen und der Geschichte seinen Stempel aufdrücken.

ZIEL DES SPIELS

Setz deine Helden dazu ein, Ressourcen zu sammeln, Gebäude zu bauen, zu den Göttern zu beten und deine Truppen in die Schlacht zu schicken, um zivilisierte Völker zu erobern. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Dominanzpunkten.

INHALT

Komponenten	3	REGELN FÜR ERWEITERUNG	
Spielaufbau	4	Komponenten	11
Spielablauf	6	Erweiterung „Jagd“	12
Ende des Spiels	10	Zusätzliche Bausteine	13
Variante: Kräfte der Stämme	11	Regeln für einen Spieler	14



Art

Valentina Biagiotti - Graphics
Ivan Cavini - Illustrations
Massimo Fratini - Graphics & Artwork
Carlo Giannetti - Graphics & Artwork
Alessio Rapini - Graphics & Web Design

Business

Daniele Sepioni - Accounting
Andrea Veracchi - Accounting

Game Design

Martino Chiacchiera - Game Design
Marta Ciaccasassi - Game Design
Pierluca Zizzi - Game Design

Marketing

Andrea Bellezza - Marketing & PM
Leonardo Bertinelli - Marketing & Production
Kiersten Goza - Community Management
Matteo Piselli - Social Media Strategist
Alessandro Veracchi - Production & PM

Sculpting

Federico Frenguelli - 3D Modeling
LNS - 3D Modeling

Translation

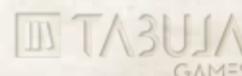
Verto Group - Rules Translations

Video Making

Dromostudio - Video Production

Special Thanks

Hydra Games
Radio Gente Nerd
Corrado Bertoldi
Silvano Cerza
Matteo Cianchetti
Alessandro De Angelis
Federico Dolce
Blake Goza
Francesco Marcantonini
Gioele Meoni
Gaia Preite
Luca Treppaoli



KOMPONENTEN



1 Punktbrett

Das Herzstück des Spiels. Es besteht aus dem Vulkan, den Wissenspfaden, dem Ehrenpfad und dem Dominanzpunkt-Pfad. Die Pfade zeigen die Fortschritte der einzelnen Stämme an.



1 Vulkan

(4 Plastikteile und 4 Ringe)
Hierhin stellen die Spieler ihre Helden, um Aktionen auszuführen und Strategien auszuspielen.



1 Karte von Fenian

Eine Karte der zivilisierten Gebiete, die zum Ziel von Überfällen durch die Barbarenstämme werden können.



20 Faktionsmarker (5 pro Faktion)

Die Marker stehen für die im Verfall begriffenen Städte der Zivilisationen, die es zu erobern gilt.



72 Regionenkarten (18 für jede Art von Region: Gletscher, Wald, Berg und Sumpf)
Die Karten stehen für die Schlachten, die ein Stamm austragen muss, um einen Feldzug zu gewinnen. Sie sind je nach Gelände unterschiedlich.



5 Ersteroberer-Plättchen

Der erste Spieler, der eine Region auf einer neuen Insel erobert, bekommt das entsprechende Plättchen.



25 Gebäudekarten

Aufgestellte Gebäude sind eine verlässliche Einkommensquelle und bringen am Ende des Spiels Dominanzpunkte.



16 Götterkarten

Wenn ein Spieler eine solche Karte beschwört, verleiht sie ihm zusätzliche Kräfte. Die Götterkarten können einmal pro Zug in Anspruch genommen werden.



16 Kriegsherrenkarten

Die Spieler können sich durch diese Karten entweder einen sofortigen Kraftschub holen oder die Karten in Schlachten einsetzen.



4 Festkarten

Am Ende einer Ära mit ungerader Zahl hat jeder Stamm die Gelegenheit, einen der Effekte auf diesen Karten auszuwählen.



4 Dämonenkarten

Am Ende einer Ära mit gerader Zahl muss jeder Stamm mit einer dieser Karten fertig werden.



4 Punktbretter

Die 5 Pfade links stehen für die verfügbaren Ressourcen eines Spielers. Die 3 Pfade rechts stehen für den Status der Truppen.



16 Helden (4 pro Spieler)

**Alternativer Lieferumfang: Holzmännchen anstelle der abgebildeten Miniaturen*
Die Helden werden auf dem Vulkan platziert, wo sie Aktionen ausführen können.



20 Ressourcenmarker (1 Lebensmittel, 1 Holz, 1 Eisen, 1 Stein und 1 Gold pro Spieler)

**Alternativer Lieferumfang: runde Marker anstelle der abgebildeten Miniaturen*
Diese Marker stehen für die Ressourcen.



32 Banner (8 Banner pro Spieler)

**Alternativer Lieferumfang: quadratische Marker anstelle der abgebildeten Miniaturen*
Mit den Bannern werden die eroberten Regionen markiert.



52 Farbige Basisplättchen (13 pro Spieler; in Verbindung mit den Helden und Bannern in der Iron Edition des Spiels verwendet)



12 Truppenmarker (1 Bogenschütze, 1 Berserker und 1 Räuber pro Spieler)

**Alternativer Lieferumfang: runde Marker anstelle der abgebildeten Miniaturen*
Diese Marker dienen der Kennzeichnung der Truppen.



32 Wissensplättchen (8 pro Spieler)

Diese Plättchen dienen der Kennzeichnung des Wissensstatus.



4 Dominanzmarker (1 pro Spieler)

Dieser Marker dient der Kennzeichnung der Dominanzpunkte.

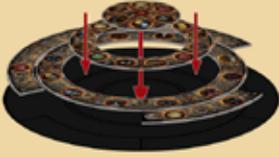


4 Ehrenmarker (1 pro Spieler)

Dieser Marker dient der Darstellung der Ehrenpunkte.

SPIELAUFBAU

1 Das Spielbrett in die Mitte des Tisches legen.



Den Vulkan zusammenbauen und an der dafür vorgesehenen Stelle aufs Brett stellen. Die Ringe bestehen aus jeweils sechs

Abschnitten. Sie werden willkürlich so platziert, dass jeder Abschnitt des jeweils inneren Rings mit je zwei Abschnitten des weiter außen liegenden Ringes verbunden ist.



PUNKTEBRETT

Gebäudekarten



Götterkarten



Kriegsherrenkarten





4 Die Götter-, Kriegsherren- und Gebäudekarten nach Typ sortieren. Die einzelnen Stapel mischen und verdeckt auf den Tisch legen. Die ersten beiden Götter- und Kriegsherrenkarten sowie die ersten 4 Gebäudekarten aufdecken. Diese Karten bilden das Kartenlager.

5 Die Dämonenkarten mischen und die Karten offen einzeln auf die entsprechenden Plätze der Zeitschiene legen. Die Festkarten mischen und die Karten offen einzeln auf die entsprechenden Plätze der Zeitschiene legen. Die übrigen Dämonen- und Festkarten kommen zurück in die Schachtel.

6 Als Nächstes darf sich jeder Spieler eine Farbe aussuchen, um sich anschließend die folgenden Objekte in seiner Farbe zu nehmen:

- 1 Punktebrett
- 1 Satz Ressourcenmarker, die auf den zugehörigen mit „3“ markierten Ressourcenfeldern abgelegt werden
- 1 Satz Truppenmarker, die auf den zugehörigen mit „2“ markierten Truppenfeldern abgelegt werden
- 1 Satz aus 4 Helden und 8 Bannern
- 1 Dominanzmarker, der aufs Startfeld des Dominanzpunkt-Pfades kommt, damit der Spieler seine Dominanzpunkte immer im Blick hat.

Hinweis: Im Spiel kann die Grenze von 0 bzw. 100 Dominanzpunkten auch über- oder unterschritten werden.

Nur für 2 Mitspieler:

Anweisungen für die Helden der beiden freien Farben:

- Die Helden einer der beiden freien Farben auf vier willkürliche Aktionsfelder des Vulkans stellen (ein Held pro Ring).
- Danach die Helden der anderen freien Farbe auf den jeweils gegenüberliegenden Aktionsfeldern verteilen.
- Am Ende der 3. Phase einer jeden Ära ziehen alle freien Helden im Uhrzeigersinn um 1 Feld weiter.

3

Die 72 Regionenkarten nach Farbe zu vier gleichfarbigen Stapeln sortieren. Die einzelnen Stapel mischen und verdeckt auf den Tisch legen.

Regionenkarten



2

Die Landkarte auf dem Tisch ausbreiten. Auf jede Insel je ein Ersteroberer-Plättchen legen. Die Faktionsmarker willkürlich auf die einzelnen Regionen der Karte verteilen (mit Ausnahme der Startregion).

Bei 3 Mitspielern kommen die mit „4+“ gekennzeichneten Faktionsmarker wieder zurück in die Schachtel.

Bei 2 Mitspielern kommen die mit „3+“ und „4+“ gekennzeichneten Faktionsmarker wieder zurück in die Schachtel.

9

Mit dem abschließenden Schritt des Spieldaufbaus darf der letzte Spieler auf dem Ehrenpfad anfangen: Er legt entweder zwei seiner Wissensplättchen ganz links auf zwei unterschiedliche Wissenspfade oder nur eines seiner Plättchen auf das zweite Feld eines Wissenspfades.

Hinweis: In dieser Phase ist es ausnahmsweise nicht möglich, ein Plättchen auf einen Pfad zu legen, auf dem sich bereits ein anderer Spieler befindet.

8

Die Ehrenmarker werden in willkürlicher Reihenfolge auf dem Startfeld des Ehrenpfades aufgestapelt. Dieser Pfad gibt an, in welcher Reihenfolge gespielt wird. Der Spieler, dessen Marker am weitesten vorne liegt, ist als Erster am Zug. Liegen zwei oder mehr Spieler gleichauf (wie etwa zu Beginn des Spiels) entscheidet die Reihenfolge der übereinanderliegenden Marker (von oben nach unten).

7

Jeder Spieler nimmt eine willkürliche Götterkarte vom Stapel, die er offen vor sich hinlegt. Im Anschluss schiebt er seinen Dominanzmarker um so viele Felder weiter, wie oben rechts auf der Götterkarte angegeben.



Punktebrett



KARTE



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über maximal 6 Ären, wobei jede Ära gleich verläuft.

1. Vorbereitungsphase
2. Aktionsphase
3. Abschlussphase

1. PHASE: VORBEREITUNG

Hinweis: In der ersten Ära des Spiels wird diese Phase übersprungen.

- Alle Spieler richten ihre aktivierten Götter- und Kriegsherrenkarten wieder vertikal aus.
- Alle Spieler erhalten die entsprechenden Ressourcen, die auf ihren Gebäuden angegeben sind. Jedes Gebäude kann in der Vorbereitungsphase nur einmal aktiviert werden. Die Zahl der aktivierbaren Gebäude entspricht der Position auf dem Produktionspfad (siehe „Barbarenwissen“).



Beispiel: Rot hat zwei Gebäude und nur einen Produktionspunkt. Der Spieler darf also eines seiner zwei Gebäude auswählen und die zugehörigen Ressourcen einziehen.

2. PHASE: AKTIONEN

- Die Spieler kommen entsprechend ihrer Rangfolge auf dem Ehrenpfad zum Zug.
- Jeder Spieler stellt bei seinem Zug einen seiner Helden auf ein nicht besetztes Aktionsfeld des Vulkans. Im Anschluss darf er die angegebene Aktion durchführen.

Die Aktionsfelder sind durch den hier dargestellten Kreis markiert.



Mögliche Positionen:

Der erste Held wird auf ein Aktionsfeld des zentralen Rings gestellt. Der zweite Held wird auf ein Aktionsfeld des mittleren Rings gestellt. Er darf aber nur auf einem der beiden Abschnitte platziert werden, die direkt mit dem Abschnitt verbunden sind, auf dem der erste Held steht. Der dritte Held wird auf ein Aktionsfeld des äußeren Rings gestellt. Er darf aber nur auf einem der beiden Abschnitte platziert werden, die direkt mit dem Abschnitt verbunden sind, auf dem der zweite Held steht. Es gibt bestimmte Effekte, die es dem Spieler erlauben, einen vierten Helden einzusetzen. Der vierte Held wird auf ein Aktionsfeld der Peripherie gestellt. Dieser Abschnitt muss direkt mit dem Abschnitt verbunden sein, auf dem der dritte Held steht.

Hinweis: Im seltenen Fall, dass es keine entsprechenden freien Aktionsfelder mehr gibt, wird der Zug übersprungen. Der Spieler erhält dann stattdessen 2 Dominanzpunkte.



Einen Gott anbeten oder einen Kriegsherren opfern:

Während seines Zuges hat der Spieler vor oder nach dem Einsetzen eines Helden die Möglichkeit, einen seiner Götter anzubeten oder einen seiner Kriegsherren zu opfern.

Einen Gott anbeten: Der Spieler kann während seines Zuges die Götter um ihre Hilfe bitten. Dazu aktiviert er vor oder nach dem Aufstellen eines Helden eine seiner Götterkarten. Hierfür richtet er die Karte horizontal aus, um den unten auf der Karte angegebenen Effekt direkt auszulösen.

Einen Kriegsherren opfern: Während seines Zuges kann der Spieler vor oder nach dem Aufstellen eines Helden einen Kriegsherren opfern, um den unten rechts auf der betreffenden Karte angegebenen Effekt direkt auszulösen. Im Anschluss wandert die Kriegsherrenkarte unter den Stapel mit den Kriegsherrenkarten.

Hinweis: Während eines Zuges kann nur ein God angebetet oder ein Kriegsherr geopfert werden.

Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges zwei oder mehr Götter anzubeten, zwei oder mehr Kriegsherren zu opfern oder sowohl einen Gott anzutreten als auch einen Kriegsherren zu opfern. Es ist nicht möglich, einen aktivierten Kriegsherrn zu opfern.

Die Aktionsfelder: RESSOURCEN EINZIEHEN

Die Spieler können über die Position des entsprechenden Markers ihre Ressourcen im Überblick behalten. Gewinnt der Spieler 1 Ressource dazu, bewegt er den Marker auf dem zugehörigen Ressourcenpfad um 1 Schritt nach rechts. Verbraucht der Spieler 1 Ressource, bewegt er ihn um 1 Schritt nach links. Die Obergrenze liegt bei 6 Ressourcen eines Typs. Der Spieler kann keine Ressourcen einsetzen, die er nicht besitzt.



Zugewinn von
1 Lebensmittel, 1 Holz
und 1 Eisen



Zugewinn von
3 Einheiten der
angegebenen
Ressource



Zugewinn von
1 Stein, 1 Gold und 2
Dominanzpunkten



Zugewinn von
1 Lebensmittel,
1 Holz, 1 Eisen,
1 Stein und 1 Gold



Zugewinn von 2 Einheiten
der angegebenen
Ressourcen

GEBÄUDE AUFSTELLEN



Hierzu muss eine der Gebäudekarten vom Kartenlager gezogen werden. Danach sind die darauf oben links angegebenen Ressourcen zu zahlen. Im Anschluss legt der Spieler die Gebäudekarte offen vor sich hin. Wer mehr als 4 Gebäudekarten hat, muss unverzüglich eine der Karten zurück unter den Stapel mit den Gebäudekarten schieben.

EINEN GOTT ODER EINEN KRIEGSHERRN BESCHWÖREN



Nach dem Anwerben kann er in der Region, die er erobern möchte, einen Feldzug starten. Für den Überfall auf eine Region müssen **alle** der folgenden Bedingungen erfüllt sein:



Einen Gott beschwören

Der Spieler wählt eine Götterkarte vom Kartenlager und zahlt 1 Ressource seiner Wahl wie oben links auf der Karte angegeben. Hol dir die Dominanzpunkte, die oben rechts auf der Karte angegeben sind. Als Nächstes legt er die Götterkarte in vertikaler Ausrichtung offen vor sich hin. Wer mehr als 3 Götterkarten hat, muss eine davon zurück unter den Stapel mit den Götterkarten schieben, ohne einen Effekt auszulösen.



Einen Kriegsherren beschwören

Hierzu muss eine der Kriegsherrenkarten vom Kartenlager gezogen werden. Danach sind 2 Einheiten Gold zu zahlen, wie oben links angegeben. Im Anschluss den Marker auf dem Ehrenpfad entsprechend der Zahl der Kronen weiterschieben, die oben rechts auf der Karte angegeben sind (1 Krone = 1 Schritt, 2 Kronen = 2 Schritte ...). Danach dreht der Spieler die vor ihm liegende Kriegsherrenkarte so, dass sie vertikal ausgerichtet ist. Sind mehr als 3 Kriegsherrenkarten vorhanden, wandert eine davon zurück unter den Stapel mit den Kriegsherrenkarten, ohne einen Effekt auszulösen oder ihn zu opfern.

Meilensteine: Bei Passieren von einem oder mehr Meilensteinen auf dem Ehrenpfad mit dem Ehrenmarker erhält der Spieler unverzüglich die angegebenen Boni.

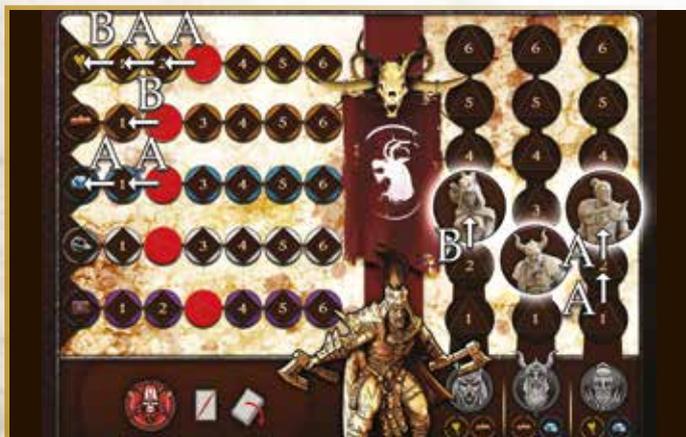
Hinweis: Die Meilensteine-Boni gibt es nur beim ersten Passieren. Auf die Chance der anderen Spieler auf dieselben Boni wirkt sich das nicht aus.

FELDZÜGE



Zuerst einmal gilt es, Truppen zu rekrutieren. Dafür sind die neben der gewünschten Truppe angegebenen Ressourcen zu zahlen (siehe Punktbrett). Ein Spieler kann so viele Truppen kaufen, wie er will – vorausgesetzt, er hat dafür ausreichend Ressourcen. Ihre Truppen können die Spieler auf demselben Weg im Überblick behalten wie ihre Ressourcen. Über mehr als 6 Truppen einer Art kann ein Spieler nicht verfügen.

Hinweis: Auf der Rückseite der Regionenkarten sind die Truppen angezeigt, die für Kämpfe in den unterschiedlichen Regionen erforderlich sind. (Für Kämpfe in einer Waldregion sind beispielsweise Berserker und Räuber erforderlich, wobei die Berserker noch wichtiger sind als die Räuber.)



Beispiel: Rot startet einen Feldzug und plant einen Angriff auf eine Gletscherregion. Der Rückseite der Gletscherkarte ist zu entnehmen, dass dafür Räuber und Bogenschützen notwendig sind. Rot zieht die dafür notwendigen Truppen ein.
 A) Der Spieler gibt 2 Einheiten Lebensmittel und 2 Einheiten Eisen aus, um 2 Räuber zu rekrutieren.
 B) Dazu setzt er 1 Lebensmittel und 1 Holz ein, um 1 Bogenschützen zu bekommen.

- Die Region grenzt an die Startregion (die Region oben links auf der Karte mit dem Vulkan) oder an eine bereits eroberte Region an. In letzterem Fall ist es unerheblich, ob die Region durch den Spieler selbst oder einen anderen Spieler erobert wurde.
- Das Entdeckungswissen reicht aus, um die Insel zu erkunden, in der sich die betreffende Region befindet (siehe Abschnitt „Barbarenwissen“).
- Auf der Region befindet sich ein Faktionsmarker.



Beispiel: Rot hat 2 Entdeckungspunkte. Der Spieler kann nur die Regionen Fenian, Aarun oder Boenhoor angreifen, die an bereits eroberte Regionen (oder die Startregion) angrenzen und auf denen bereits ein Faktionsmarker liegt.

Sobald die Region feststeht, die angegriffen werden soll, wird der entsprechende Regionstapel gemischt. Jede Karte steht für eine Schlacht in der betreffenden Region. Die Gesamtzahl der Schlachten hängt davon ab, wie viel Taktikwissen zum Faktionsmarker in der betreffenden Region vorhanden ist. Solltest du über keinerlei Taktikwissen zur angegriffenen Faktion verfügen, musst du 6 Schlachten austragen.

Beispiel: Rot greift die Nefriar-Faktion an. Der Spieler besetzt das zweite Feld auf dem Taktikpfad der Nefriar-Faktion, muss also insgesamt 4 Schlachten austragen (siehe „Taktikwissen“).



Als Nächstes wird eine Karte des Regionstapels aufgedeckt. Die Karte zeigt an, wie viele Truppen welcher Art investiert werden müssen, um die Schlacht zu gewinnen. Investiert der Spieler die entsprechende Anzahl an Truppen, gewinnt er die Schlacht, und es wird die nächste Karte aufgedeckt.

Einen Kriegsherren rufen: Statt mithilfe des Punktbretts zu zahlen, ist es auch möglich, eine Kriegsherrenkarte in die horizontale Position zu drehen und die Truppe einzusetzen, die unten links auf der Kriegsherrenkarte angegeben ist.

Hinweis: Es ist zulässig, innerhalb einer Schlacht mehr als nur einen Kriegsherren zu rufen. Allerdings kann jeder Kriegsherr nur einmal pro Ära gerufen werden.

Kann oder will der Spieler nicht die für den Sieg notwendigen Truppen investieren, wird er direkt mit einer Strafe belegt. Diese richtet sich nach der gegnerischen Faktion:



Nefriar-Faktion

Investition von 1 beliebigen Truppe und Verlust von 1 Dominanzpunkt. Hat der Spieler keine Truppe, die er investieren könnte, verliert er 1 zusätzlichen Dominanzpunkt.



Shan-Faktion

Investition von 1 Gold und 1 Stein. Für jede Ressource, die nicht bezahlt werden kann, verliert der Spieler 1 Dominanzpunkt.



Aspidian-Fraktion

Verschieben des Ehrenmarkers um 2 Schritte nach hinten. Befindet sich der Marker bereits auf der Position „0“ des Ehrenpfades, verliert der Spieler 1 Dominanzpunkt für jeden Schritt nach hinten, den er nicht ausführen kann.

Hinweis: Meilenstein-Boni dürfen hierbei nicht eingezogen werden.



Varg-Fraktion

Es werden 2 vor dem Spieler befindliche Götter- oder Kriegsherrenkarten in die horizontale Position gedreht. Für jede nicht durchgeführte horizontale Ausrichtung verliert der Spieler 1 Dominanzpunkt.

Hinweis: Hat der Spieler einen Marker auf dem Verteidigungspfad, kann er damit eine Strafe abwenden (siehe „Verteidigungswissen“).

Belohnungen: Für manche Karten gibt es eine Belohnung, die unten links angegeben wird.

Am Ende einer Feldzugs ist es wichtig, die Belohnungen für die gewonnenen Schlachten einzuziehen.

Overkill: Auf manchen Karten sind zusätzliche Truppen angegeben, die investiert werden können (rote Markierung). Es ist nicht erforderlich, diese Truppen zu investieren, um die Schlacht zu gewinnen. Investiert ein Spieler jedoch alle erforderlichen und die zusätzlichen Truppen, erhält er sofort die unten rechts angegebenen Dominanzpunkte.

Beispiel: Um diese Schlacht zu gewinnen, muss Rot 2 Räuber-Truppen investieren. Zusätzlich kann der Spieler 1 Bogenschützen investieren, um den Overkill zu erreichen und sich direkt 3 Dominanzpunkte zu sichern. In beiden Fällen gewinnt er die Schlacht, sodass er am Ende des Feldzugs 1 Gold als Ressource dazugewinnt.



Hat der Spieler sämtliche Schlachten ausgetragen, sind zwei Szenarien denkbar.

A) Er hat mindestens die Hälfte der Schlachten gewonnen. In dem Fall hat er die Region erobert.

Er nimmt sich dann den Fraktionsmarker der betreffenden Region, den er vor sich hinlegt. Anschließend stellt er eines seiner Banner in dieser Region auf. Der Spieler gewinnt direkt so viele Dominanzpunkte wie auf dem Fraktionsmarker angegeben. Zusätzlich bekommt er die entsprechenden Dominanzpunkte der Insel, auf der er gekämpft hat (siehe Karte). War er der erste Spieler, der auf der betreffenden Insel eine Region erobert hat, erhält er darüber hinaus auch das Ersteroberer-Plättchen der Insel, zusammen mit 3 weiteren Dominanzpunkten.

B) Der Spieler hat die Vorgabe nicht erreicht und nicht mindestens die Hälfte der Schlachten gewonnen. In dem Fall gilt die Region als nicht erobert. Für die gewonnenen Schlachten erhält der Spieler jedoch trotzdem die entsprechenden Belohnungen.

Hinweis: Pro Spiel können maximal 8 Regionen erobert werden.



Beispiel: Rot hat 2 von 4 Schlachten gewonnen. Durch den Erfolg in der Hälfte der Schlachten gilt der Feldzug als gewonnen. Der Spieler nimmt sich den Nefriar-Fraktionsmarker der Region und stellt sein Banner auf. Er erzielt damit 3 Dominanzpunkte (wie auf dem Fraktionsmarker angegeben) + 2 Dominanzpunkte (wie neben der Boenhoor-Insel angegeben). Da er nicht der Erste war, der eine Region dieser Insel erobert hat, bekommt er die 3 zusätzlichen Dominanzpunkte vom Ersteroberer-Plättchen nicht.

WISSENSPFADE



Bei den Symbolen / schiebt der Spieler einen seiner Marker auf einem Wissenspfad um 1 Schritt weiter. Alternativ kann er eines seiner Wissensplättchen ganz links auf einen Pfad setzen, auf dem er noch keinen Marker hat.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Wissenspfaden: Barbarenpfade und Taktikpfade.

Das Barbarenwissen bezieht sich auf Technologien und wirkt sich positiv auf unterschiedliche Aspekte des Stammes aus. Das Taktikwissen dient dazu, leichter an Fraktionsmarker heranzukommen.



BARBARENWISSEN

Entdeckungspfad: Dieser Pfad erweitert die Bandbreite an Regionen zum Angreifen. Verfügt ein Spieler über keine Entdeckungspunkte, kann er nur die Regionen der Startinsel angreifen. Sobald sich der Marker auf dem ersten Feld dieses Pfades befindet, können auch die Regionen der Insel Aarun angegriffen werden. Ab dem zweiten Feld ist auch die Insel Boenhoor zugänglich, usw.



Bonus: Wer als Erster das letzte Feld dieses Pfades erreicht, erhält direkt Dominanzpunkte in Höhe der Anzahl seiner Fraktionsmarker mal zwei. Der zweite Spieler, der das letzte Feld des Pfades erreicht, erhält Dominanzpunkte in Höhe der Anzahl seiner Fraktionsmarker.

Verteidigungspfad: Dieser Pfad erlaubt es, Strafen infolge verlorener Schlachten abzuwenden. Innerhalb eines Feldzuges kann nur eine Strafe abgewendet werden. Die möglichen Zeitpunkte bestimmt die Position des Markers. Befindet er sich auf dem ersten Feld des Verteidigungspfades, kann die Strafe nur in der ersten Schlacht abgewendet werden. Befindet er sich auf dem zweiten Feld, nur in den ersten beiden Schlachten usw.



Bonus: Wer als Erster das letzte Feld dieses Pfades erreicht, erhält direkt Dominanzpunkte entsprechend der Anzahl an erreichten Meilensteinen mal zwei. Der zweite Spieler, der das letzte Feld erreicht, erhält Dominanzpunkte entsprechend der Anzahl an erreichten Meilensteinen.

Wirtschaftspfad: Mit jedem weiteren Schritt auf diesem Pfad nimmt die Anzahl der gewonnenen Ressourcen zu, die es für Ressourcenaktionen auf dem Vulkan gibt. Befindet sich der Spieler auf dem ersten Feld, erhält er jedes Mal 1 zusätzlichen Lebensmittelpunkt, wenn er bei einer Aktion mindestens 1 regulären Lebensmittelpunkt gewinnt. Ab der zweiten



Stufe gibt es außerdem jedes Mal 1 zusätzlichen Holzpunkt für den Gewinn von mindestens 1 regulären Holzpunkt bei einer Aktion. Ab der dritten Stufe kommt dazu noch 1 zusätzlicher Eisenpunkt für den Gewinn von mindestens 1 regulären Eisenpunkt bei einer Aktion, auf der letzten Stufe 1 zusätzlicher Steinpunkt bei Gewinn von mindestens 1 regulären Steinpunkt bei einer Aktion.

Bonus: Wer als Erster das letzte Feld dieses Pfades erreicht, erhält direkt Dominanzpunkte. Für jede vollständige Kombination aus Lebensmittel-, Holz- und Eisenpunkt gibt es zwei Dominanzpunkte. Der zweite Spieler, der das letzte Feld des Pfades erreicht, erhält für jede komplette Kombination jeweils einen Dominanzpunkt.

Hinweis: Die Ressourcen müssen nicht ausgegeben werden, um an diese Dominanzpunkte heranzukommen.

Produktionspfad: Für jeden zusätzlichen Schritt auf diesem Pfad kann der Spieler in der Vorbereitungsphase ein anderes Gebäude aktivieren. Befindet sich sein Marker auf dem ersten Feld, kann er in der Vorbereitungsphase 1 Gebäudekarte aktivieren. Befindet sich der Marker auf dem zweiten Feld, kann er in der Vorbereitungsphase 2 unterschiedliche Gebäude aktivieren usw.



Bonus: Wer als Erster das letzte Feld dieses Pfades erreicht, erhält direkt Dominanzpunkte in Höhe der Anzahl an vor ihm liegenden Gebäudekarten mal 2. Der zweite Spieler, der das letzte Feld dieses Pfades erreicht, erhält Dominanzpunkte in Höhe der Anzahl an vor ihm liegende Gebäudekarten.



TAKTIKWISSEN



Die Pfade stehen für die 4 Faktionen und funktionieren alle gleich – mit Ausnahme des Bonus fürs Erreichen des letzten Feldes. Mit jedem weiteren Schritt auf diesen Pfaden sinkt die Anzahl an Schlachten, die innerhalb eines Feldzugs gegen eine bestimmte Faktion gewonnen werden müssen.

Beispiel: Befindet sich der Marker des Spielers auf dem ersten Feld des Taktikpfades der Aspidian-Faktion, muss er jedes Mal insgesamt 5 Schlachten austragen, wenn er gegen die Aspidian-Faktion antritt. Liegt der Marker auf dem zweiten Feld des Taktikpfades der Aspidian-Faktion, sind insgesamt 4 Schlachten zu absolvieren.

Wenn ein Spieler einen Feldzug gegen eine bestimmte Faktion startet, auf deren Taktikpfad er noch keinen Marker hat, muss er insgesamt 6 Schlachten hinter sich bringen.

Bonus: Wer als Erster das letzte Feld des Taktikpfades der Nefriar-Faktion erreicht, darf direkt 3 Truppen seiner Wahl anwerben. **Zusätzlich** erhält der betreffende Spieler 3 Dominanzpunkte. Der zweite Spieler, der das letzte Feld erreicht, darf **einen** dieser beiden Boni auswählen.

Bonus: Wer als Erster das letzte Feld des Taktikpfades der Shan-Faktion erreicht, darf sich direkt 4 Ressourcen seiner Wahl aussuchen. **Zusätzlich** erhält der betreffende Spieler 3 Dominanzpunkte. Der zweite Spieler, der das letzte Feld erreicht, darf **einen** dieser beiden Boni auswählen.

Bonus: Wer als Erster das letzte Feld des Taktikpfades der Aspidian-Faktion erreicht, darf auf dem Ehrenpfad direkt um 2 Felder vorrücken. **Zusätzlich** erhält der betreffende Spieler 3 Dominanzpunkte. Der zweite Spieler, der das letzte Feld erreicht, darf **einen** dieser beiden Boni auswählen.

Bonus: Wer als Erster das letzte Feld des Taktikpfades der Varg-Faktion erreicht, darf entweder vom Götter- oder vom Kriegsherrenstapel direkt die oberste Karte nehmen, ohne dafür zu bezahlen. **Zusätzlich** erhält der betreffende Spieler 3 Dominanzpunkte. Der zweite Spieler, der das letzte Feld erreicht, darf **einen** dieser beiden Boni auswählen.

SONSTIGE AKTIONEN

x2



Der Spieler darf bei seinem nächsten Zug bis zu zweimal den Effekt des Aktionsfeldes auslösen, auf das er seinen dritten Helden stellt.

Während dieser Ära bekommt der Spieler einen vierten Helden, den er später auf den vierten Ring stellt.

Hinweis: Pro Ära kann ein Spieler maximal 4 Helden einsetzen.

HANDELSAKTIONEN



Mit 2 Lebensmittelpunkten kann der Spieler auf dem Barbaren- und Taktikpfad je 1 Feld vorrücken. Zusätzlich schiebt er auch seinen Ehrenmarker um 1 Feld weiter.



Im Austausch gegen 2 Holzpunkte darf sich der Spieler ohne weitere Kosten die oberste Karte des Gebäudestapels nehmen.



Im Austausch gegen 2 Eisenpunkte darf sich der Spieler ohne weitere Kosten die oberste Karte des Kriegsherren- oder Götterstapels nehmen.



Im Austausch gegen 2 Steinpunkte bekommt der Spieler 3 Truppen seiner Wahl dazu.



Gegen 2 Goldpunkte kann der Spieler einen Feldzug einleiten. War der Feldzug erfolgreich, verdoppeln sich dadurch die Dominanzpunkte für den gewonnenen Faktionsmarker.

Hinweis: Die Ersteroberer-Plättchen und zusätzlichen Dominanzpunkte auf der Insel werden nicht verdoppelt.

3. PHASE: ENDE DER ÄRA

- Die Spieler ziehen ihre Helden wieder vom Vulkan ab.
- **In der ermittelten Zugreihenfolge** schließen die Spieler nacheinander den Effekt der jeweils ganz links vor ihnen auf der Zeitschiene offen liegenden Karte ab (Dämonen- oder Festkarte). Die gebrauchte Karte wird anschließend verdeckt wieder abgelegt.
- Die Spieler schließen noch das letzte Ereignis ab, das auf dem Brett unterhalb der eben aufgehobenen Dämonen- oder Festkarte angegeben ist: Sie füllen das Kartenlager wieder auf und drehen einen Ring automatisch weiter (siehe „Abschlussereignis“)
- Damit beginnt eine neue Ära.

DÄMONENKARTE

Dämonen sind mächtige Wesen, von denen sich die Spieler freikaufen müssen, wenn sie einmal in ihren Bann gezogen wurden. Das geschieht mithilfe von 1 Gold oder 5 Dominanzpunkten. Danach können die Spieler in der ermittelten Zugreihenfolge noch einen höheren Tribut zahlen, um sich mithilfe der übermenschlichen Kräfte der Dämonen einen Vorteil zu verschaffen. Die Dämonen zeichnen sich jeweils durch unterschiedliche Mächte aus (siehe „Dämonen“).



Beispiel: Der Spieler zahlt 5 Ressourcen seiner Wahl, um 2 Aktionen der

Kategorie Barbarenwissen und 2 Aktionen der Kategorie Taktikwissen auszuführen.



Beispiel: Der Spieler kann 1 Gold und 1 Holz zahlen, um 3 Dominanzpunkte einzufahren, oder aber 1 Gold und 3 Einheiten Holz, um 7 Dominanzpunkte zu bekommen. Eine

weitere Alternative wäre, gar nichts zu zahlen und 2 Einheiten Holz dazuzugewinnen.

FESTKARTE

Die Spieler können in der ermittelten Zugreihenfolge einige ihrer Ressourcen auf dem Altar opfern. Dafür muss eine von zwei möglichen Opfergaben ausgewählt werden. Im Anschluss ist die erforderliche Menge an Ressourcen zu zahlen. Dabei sichern sich die Spieler Dominanzpunkte. Will ein Spieler keine Opfergaben darbringen, gewinnt er die 2 in der letzten Zeile angegebenen Ressourcen.

LETZTES EREIGNIS

- Nach dem Einlösen der Dämonen- oder Festkarte werden alle Gebäude-, Götter und Kriegsherrenkarten aus dem Kartenlager entfernt und unter die jeweiligen Stapel gesteckt. Danach werden für die nachfolgende Ära 4 neue Gebäudekarten, 2 neue Götterkarten und 2 neue Kriegsherrenkarten aufgedeckt.

- Die Vulkanringe werden wie unten angegeben um einen oder zwei Schritte weitergedreht.

Das ganz links abgebildete Symbol bedeutet beispielsweise, dass der mittlere Ring um 2 Schritte entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen ist.



Das Spiel kann auf drei unterschiedliche Arten enden:

- Ist die sechste Ära abgeschlossen, ist das Spiel zu Ende.
- Dasselbe gilt in dem Fall, dass ein Spieler die Grenze von 100 Dominanzpunkten erreicht. Dann wird nur noch die aktuelle Ära zu Ende gespielt.
- Die dritte Option ist, dass sämtliche Faktionsmarker auf der Karte erobert wurden. Auch dann wird nur noch die aktuelle Ära zu Ende gespielt.



Vor dem Einziehen der letzten Punkte in der ermittelten Zugreihenfolge hat jeder Spieler die Chance, einen Feldzug einzuleiten.

Hinweis: Für diese Aktion muss kein Held ins Spiel eingesetzt werden. Es sind lediglich die Standardregeln für den Feldzug zu befolgen.

LETZTE PUNKTE

Die Spiele bekommen entsprechend ihrer Gebäude und Banner Dominanzpunkte gutgeschrieben.

Gebäudepunkte: Auf jedem Gebäude ist eine von fünf Optionen zu lesen, über die die Spieler punkten können:

- Für jeden gesammelten Faktionsmarker gibt es 2 Dominanzpunkte.
- Für jede neue aufgestellte Gebäudeart gibt es 2 Dominanzpunkte.

Hinweis: Die Gebäudeart ist an den unterschiedlichen Grafiken zu erkennen.

- Immer, wenn ein Spieler mit seinem Marker auf einem Barbaren- oder Taktikpfad das letzte Feld erreicht hat, erhält er 2 Dominanzpunkte.
- Für jede Götterkarte, die vor dem Spieler liegt, erhält dieser 2 Dominanzpunkte.

- Für jede übrige Einheit einer auf der Gebäudekarte angegebenen Ressourcenart erhält der Spieler 2 Dominanzpunkte.

Bannerpunkte:

Die Spieler erhalten für jede ihrer eroberten **Gruppen an Regionen** Punkte. Eine Gruppe besteht aus miteinander verbundenen Regionen, die von ein und demselben Spieler erobert wurden (d. h., dass auf den betreffenden Regionen die gleichen Banner stehen).

Regionen in einer Gruppe:	1	2	3	4	5	6	7	8
Dominanzpunkte:	0	1	4	9	16	25	36	49



Beispiel: Gelb erzielt 4 Dominanzpunkte für seine Gruppen an Regionen auf Fenian und Aarun (3 zusammenhängende Regionen) und keine Punkte für die einzelne auf Cae eroberte Region.

Wer nach den letzten verteilten Punkten über die meisten Dominanzpunkte verfügt, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands siegt der Spieler, der auf dem Ehrenpfad am Weitesten vorne liegt.

VARIANTE: KRÄFTE DER STÄMME

Im Spiel ist es möglich, die Spezialkräfte einzusetzen, die jeder Stamm auf seinem Punktebrett hat. Vor dem Aufstellen sucht sich jeder Spieler einen Stamm seiner Wahl aus. Die einzigartigen Kräfte der verschiedenen Stämme sind nachfolgend beschrieben:



Deckt ein Spieler während eines Feldzuges eine Schlacht auf, kann er die Karte auch wieder ablegen, ohne sich der Schlacht zu stellen. Als Ersatz wird dann die nächste Karte verwendet.

Hinweis: Die neue Schlachtkarte darf dann allerdings nicht mehr ausgetauscht werden.

Hinweis: Diese Kraft kann innerhalb eines kompletten Feldzuges mehrmals eingesetzt werden.



Immer, wenn ein Kriegsherr geopfert wird, kann der Spieler den unten rechts auf der betreffenden Karte beschriebenen Effekt direkt zwei Mal auslösen. Danach wandert die Kriegsherrenkarte wie gewohnt wieder unter den Kriegsherrenstapel.



In der dritten Phase einer jeden Ära kann die Fest- oder Dämonenkarte zweimal eingelöst werden.

Hinweis: Sollte sich ein Spieler dazu entschließen, die Festkarte ein zweites Mal einzulösen, hat er Zugriff auf eine der drei möglichen Optionen auf der Festkarte.

Hinweis: Sollte sich ein Spieler dazu entschließen, die Dämonenkarte ein zweites Mal einzulösen, muss er nicht noch einmal 1 Gold zahlen/5 Dominanzpunkte abgeben.



Davor der Vorbereitungsphase haben alle Spieler zu Beginn einer neuen Ära die Möglichkeit, sich 2 Ressourcen ihrer Wahl zu holen.

REGELN FÜR ERWEITERUNG

Dieser zusätzliche Inhalt sorgt für mehr Abwechslung und macht die Partie interessanter, wenn öfter gespielt wird. Die folgenden Regeln erklären die Erweiterung „Jagd“ und verschiedene andere neue Bausteine, die mit ins Basisspiel oder die Erweiterung „Jagd“ eingebaut werden können.

KOMPONENTEN

ERWEITERUNG „JAGD“:



4 neue Ringe



1 neue Karte von Fenian (Norden)



8 Magma-Marker



4 Jagd-Marker
**Alternativer Lieferumfang: Marker anstelle der abgebildeten Miniaturen*



4 Schädelspalter-Miniaturen
**Alternativer Lieferumfang: Holzmännchen anstelle der abgebildeten Miniaturen*



6 Monsterkarten



6 Bestienkarten

PERSÖNLICHE ZIELE:



5 Karten mit persönlichen Zielen

SPEZIALGEBÄUDE:



4 zusätzliche Gebäudekarten

VERWÜSTUNGS-MARKER



6 Meilenstein-Marker

ZUSÄTZLICHE DÄMONEN UND FESTE:



2 zusätzliche Dämonenkarten



4 zusätzliche Festkarten

EXKLUSIVE EXPRESSKARTE



1 neue Karte von Fenian

EINZELSPIELERMODUS



Regeln für einen Spieler



6 Schicksalskarten

ERWEITERUNG „JAGD“:

EINLEITUNG

Diese Erweiterung umfasst unterschiedliche spieltechnische Neuerungen sowie einen weiteren Satz Ringe, was die Palette an Optionen und Strategien des Basisspiels erweitert. Die Erweiterung „Jagd“ kann mit jeder Karte gespielt werden.

Wir empfehlen, vor Einsatz der Erweiterung unbedingt erst einige Durchläufe des Basisspiels zu absolvieren, um sich mit den Regeln und Abläufen von „Barbarians: The Invasion“ vertraut zu machen.

AUFBAU

Der Aufbau entspricht dem beim Basisspiel, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

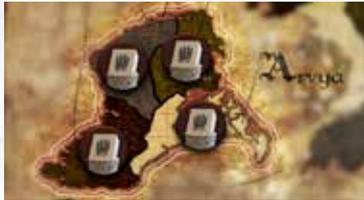
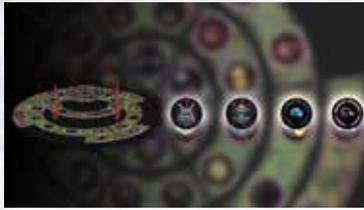
1a. Es werden die Ringe des Erweiterungssets anstelle der Ringe des Basisspiels verwendet.

Nach dem Zufallsprinzip werden 4 Magma-Marker ausgewählt, die offen auf 4 unterschiedliche Abschnitte zu legen sind (auf jeden Ring einen Marker).

2a. Die 4 Jagd-Marker kommen auf die unterschiedlichen Regionen Arvya.

3a. Die Bestien- und Monsterkarten werden nach Farbe sortiert. Danach die 4 Stapel separat mischen und offen neben die Regionenstapel legen. Dies ist das allgemeine Kartenlager der Bestien und Monster, aufgeteilt auf vier Stapel (je einer pro Region).

6a. Die Schädelspalter aller verwendeten Stämme werden auf der Startregion der Karte platziert (die Region mit dem großen Vulkan).



NEUE AKTIONEN

Die neuen Ringe des Vulkans beinhalten unterschiedliche Aktionsfelder.

Der Feldzug läuft genauso ab wie ein gewöhnlicher Feldzug – mit dem Unterschied, dass die Spieler in manchen Regionen Boni bekommen. Der Bonus wird durch das kleine Kartensymbol vorgegeben:



Bei Angriff auf eine Gletscherregion muss der Spieler eine Schlacht weniger schlagen.



Bei Angriff auf eine Waldregion muss der Spieler eine Schlacht weniger schlagen.



Bei Angriff auf eine Bergregion muss der Spieler eine Schlacht weniger schlagen.



Der Spieler kann den Schädelspalter um so viele Schritte verschieben wie auf dem Aktionsfeld angegeben. Bei jedem Schritt kann der Schädelspalter in einer beliebigen Richtung in eine angrenzende Region verschoben werden. Landet der Spieler am Ende der Bewegung in einer Region mit einem Jagd-Marker, kann er direkt eine Jagdaktion einleiten!

Hinweis: Es ist auch möglich, die Figur um weniger Schritte zu verschieben als durch die Aktion vorgegeben.

Hinweis: Die Figur kann in jede beliebige angrenzende Region verschoben werden. Es ist kein Entdeckungswissen notwendig, um den Schädelspalter auf eine neue Insel zu setzen.

JAGD

Befindet sich der Schädelspalter direkt nach seiner Aktion auf einer Region mit einem Jagd-Marker, kann der Spieler versuchen, eine Bestie oder ein Monster zu fangen. Zunächst einmal müssen dafür genau wie beim Feldzug Truppen rekrutiert werden. Wenn der Spieler fertig ist, schaut er sich die offene Karte im Kartenlager der Bestien und Monster an, die der Region entspricht, auf der sich sein Schädelspalter befindet. Der Karte ist zu entnehmen, wie viele Schlachten auszutragen sind. (Beispiel: Befindet sich der Schädelspalter in einer Waldregion mit dem Jagd-Marker, während die Waldschlange im Kartenlager sichtbar ist, kann der Spieler sie jagen. Um die Waldschlange zu fangen, muss der Spieler 2 Schlachten austragen, indem er die Karten vom Wald-Regionenstapel zieht.)

Alle Regionenkarten, denen sich der Spieler stellen muss, werden gleichzeitig umgedreht. Der Spieler hat die Wahl: Entweder kann er die Gesamtkosten für die grauen Truppen wie auf den Karten angegeben zahlen, um die Kreatur zu fangen. Oder er zahlt nichts und legt alle aufgedeckte Karten zurück auf den Stapel.

Hinweis: Es handelt sich hierbei nicht um normale Schlachten. Bei dieser Aktion gibt es deswegen auch keine Belohnungen oder Overkills. Darüber hinaus können keine Boni wie Verteidigungswissen, Kriegsherrenkarten oder Kräfte von Bestien genutzt werden.

Eine Jagd kann auf zweierlei Arten enden:

Der Spieler kann oder will die Gesamtkosten für die Truppen nicht zahlen. In dem Fall entwischt die Kreatur, und die Jagd ist gescheitert.

Der Spieler zahlt die Gesamtkosten für die Truppen. In dem Fall zähmt er die Bestie, oder er sammelt die Trophäe des Monsters.

- Er nimmt dann die Karte der Bestie oder des Monsters an sich und legt sie vor sich ab.

ODER

- Er erhält er direkt die oben rechts auf der Karte angegebenen Dominanzpunkte, multipliziert mit der Zahl neben der Insel, auf der gejagt wurde.



Beispiel: Der Spieler hat in den Wäldern der Insel Arvya die Waldschlange gefangen und dadurch 5 Dominanzpunkte erzielt (Multiplikator: 1).

In beiden Fällen wird der Jagd-Marker zur nächsten Insel desselben Regionstyps weitergeschoben, auf dem er zuerst platziert wurde. Befand sich der Marker auf der Insel Dörth, wird er von der Karte heruntergenommen. Der Marker wird dann während des laufenden Spiels nicht mehr verwendet.

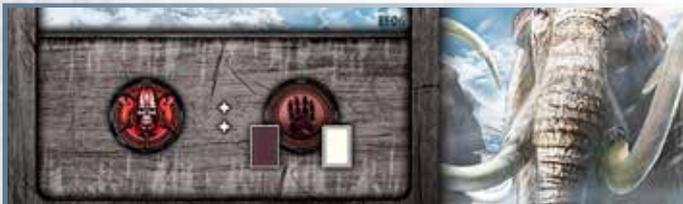
BESTIEN UND MONSTER

Das Sammeln der beiden Objekte funktioniert genau gleich. Allerdings haben die Bestien und Monster unterschiedliche Einsatzgebiete.

Gezähmte Bestien: Die Spieler können ihre Bestienkarten bei jedem beliebigen Feldzug einsetzen, um direkt eine Schlacht für sich zu entscheiden, ohne für Truppen zu bezahlen. Jede gezähmte Bestie kann nur einmal pro Feldzug verwendet werden. Voraussetzung für die Verwendung ist, dass auf der Bestienkarte die Regionen angegeben sind, in denen Schlachten bevorstehen:



Bei Entscheidung einer Schlacht mithilfe einer Bestie sammelt der Spieler wie gewohnt am Ende des Feldzuges etwaige Belohnungen. Dies schließt auch mögliche Dominanzpunkte für Overkills mit ein.



Beispiel: Ein Spieler steht vor einem Feldzug in einer Sumpfaregion und hat das Mammut vor sich. Er kann die Bestie dann einsetzen, um eine Schlacht für sich zu entscheiden und sich etwaige Belohnungen sowie Dominanzpunkte für Overkills zu sichern, ohne für Truppen bezahlen zu müssen. Das Mammut kann auch für einen Feldzug in einer Gletscherregion verwendet werden.

Monster-Trophäen: Während seines Zuges kann der Spieler vor oder nach dem Aufstellen seines Helden eine Monster-Trophäe ablegen, um den auf der Karte abgebildeten Effekt auszulösen. *Abgelegte Monsterkarten kommen zurück in die Schachtel.*



Beispiel: Ein Spieler legt während eines seiner Züge den Yeti aus der Gletscherregion ab, um unverzüglich einen Feldzug einzuleiten. Bei einem Sieg verdreifachen sich die auf dem Faktionsmarker angegebenen Dominanzpunkte.

MAGMA-MARKER

Landet der Spieler auf einem Aktionsfeld eines Abschnitts, in dem sich ein Magma-Marker befindet, bewirkt er dadurch einen direkten Schaden bei den anderen Stämmen.

Der Schaden hängt von der Art des Magma-Markers ab und betrifft entweder die Ressourcen oder die Truppen. Alle feindlichen Stämme müssen sofort eine Ressource oder Truppe des entsprechenden Typs abgeben. Wenn das nicht möglich ist, verlieren sie stattdessen 1 Dominanzpunkt.

Am Ende der dritten Phase einer jeden Ära wandern alle Magma-Marker im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Abschnitt.

ZUSÄTZLICHE BAUSTEINE

Dies sind Regeln für die vier neuen Bausteine. Diese Bausteine sind sowohl einzeln als auch kombiniert mit dem Basisspiel oder der Jagd-Erweiterung kompatibel – für noch mehr Spannung! Es gelten dabei weiterhin die Grundregeln von Barbarians: The Invasion, abgesehen von den folgenden Änderungen. Die neuen Bausteine kann mit jeder Karte gespielt werden.

PERSÖNLICHE ZIELE

Vor dem ersten Schritt des Spielaufbaus werden die 5 Karten mit den persönlichen Zielen gemischt. Jeder Spieler erhält eine verdeckte Karte. Jeder Spieler darf sich seine persönlichen Ziele ansehen, die Karte aber

nicht den anderen Spielern zeigen. Die nicht benötigten persönlichen Ziele kommen zurück in die Schachtel.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die persönlichen Ziele einzusetzen. 1. Möglichkeit:

- Der Spieler behält die Karte, um sich am Ende des Spiels zusätzliche Dominanzpunkte zu sichern, wenn er die Kriterien auf der Karte erfüllt.

2. Möglichkeit:

- Der Spieler gibt die Karte ab, um sich direkt einem Bonus zu holen. Die persönlichen Ziele können jederzeit während des eigenen Zuges abgegeben werden – vor oder nach dem Einsetzen eines Helden. Der Spieler erhält dann den unten auf der Karte angegebenen Bonus. Alle abgelegten persönlichen Ziele

kommen zurück in die Schachtel. Sie werden während des aktuellen Spiels nicht weiterverwendet.



Punkte zum Spielende:

Die Spieler erhalten jeweils 1/3/7/12/18/23 Dominanzpunkte,

wenn ihr Ehrenpfadmarker am Ende des Spiels den 1./2./3./4./5./6. Meilenstein passiert hat. *(Beispiel: Der Ehrenpfadmarker befindet sich am Ende des Spiels hinter dem 3. Meilenstein. Der Spieler bekommt dafür 7 Dominanzpunkte).* **Direkter Bonus:** Durch Ablegen der Karte rückt der Spieler auf dem Ehrenpfad direkt um 4 Felder vor.



Punkte zum Spielende: Am Ende des Spiels gibt es 2/7/14/20 Dominanzpunkte für jeweils

1/2/3/4 Paare aus Gebäudekarte + Götter- oder Kriegsherrenkarte.
(Beispiel: Am Ende des Spiels sind 3 Gebäude, 3 Götter und 2 Kriegsherren vorhanden. Hierfür gibt es 14 Dominanzpunkte.)

Direkter Bonus: Durch Ablegen dieser Karte kann sich der Spieler direkt ohne weitere Kosten die oberste Karte des Gebäude-, Götter- oder Kriegsherrenstapels nehmen.



Punkte zum Spielende: Für das Einsammeln von 1/2/3/4 unterschiedlichen Faktionsmarkern

gibt es jeweils 2/7/14/20 Dominanzpunkte.
(Beispiel: Am Ende des Spiels sind 2 Nefriar-Faktionsmarker und 3 Aspidian-Faktionsmarker vorhanden. Hierfür gibt es 7 Dominanzpunkte.)

Direkter Bonus: Bei Ablegen dieser Karte leitet der Spieler direkt einen Feldzug ein. War der Feldzug erfolgreich, verdoppeln sich damit die auf dem eroberten Faktionsmarker angegebenen Dominanzpunkte.



Punkte zum Spielende: Am Ende des Spiels gibt es jeweils 2/7/14/20 Dominanzpunkte,

wenn sich die Taktik-Wissensplättchen auf 1/2/3/4 Taktik-Wissenspfaden ganz rechts auf dem letzten Feld befinden.

(Beispiel: Am Ende des Spiels stehen 4 Nefriar-, 4 Aspidian- und 2 Varg-Wissenspunkte zu Buche. Hierfür gibt es 7 Dominanzpunkte.)

Direkter Bonus: Mit dem Ablegen dieser Karte erhält der Spieler direkt 2 Taktikpunkte.



Punkte zum Spielende: Am Ende des Spiels gibt es jeweils 2/7/14/20

Dominanzpunkte, wenn sich die Barbaren-Wissensplättchen auf 1/2/3/4 Taktik-Wissenspfaden ganz rechts auf dem letzten Feld befinden.

(Beispiel: Am Ende des Spiels stehen 4 Entdeckungs-, 4 Produktions- und 2 Verteidigungspunkte zu Buche. Hierfür gibt es 7 Dominanzpunkte.)

Direkter Bonus: Mit dem Ablegen dieser Karte erhält der Spieler direkt 2 Barbarenpunkte.

SPEZIALGEBÄUDE

Vor dem 4. Schritt des Aufstellens werden die folgenden Gebäudekarten zum Gebäudestapel hinzugefügt.



Zugewinn von 1 Dominanzpunkt und 1 beliebigen Ressource



Zugewinn von 1 beliebigen Truppe



Zugewinn von 1 Barbaren- oder Taktikpunkt



Vorrücken um 1 Schritt auf dem Ehrenpfad

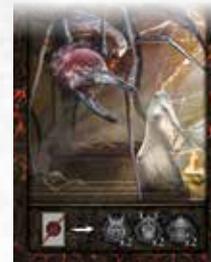
Am Ende des Spiels gibt es für jedes dieser Gebäude 1 Dominanzpunkt pro Meilenstein, der mit dem Ehrenpfadmarker passiert wurde.

VERWÜSTUNGS-MARKER

Vor dem 2. Schritt des Spielbaus werden die Verwüstungs-Marker gemischt und nach dem Zufallsprinzip einzeln auf den Meilensteinen des Ehrenpfades verteilt. Diese neuen Boni sind der Ersatz für die Meilenstein-Boni des Basisspiels.

ZUSÄTZLICHE DÄMONEN UND FESTE

Vor dem 5. Schritt des Spielbaus werden diese Dämonen- und Festkarten zu den Dämonen- und Feststapeln des Basisspiels hinzugefügt.



Es ist möglich, eine der Kriegsherrenkarten abzulegen, ohne ihren Effekt zu nutzen. Dadurch verdoppelt sich die aktuelle Zahl aller Truppen auf dem Punktebrett.



Außerdem lassen sich mithilfe von 2 Dominanzpunkten direkt sämtliche Gebäudekarten aktivieren, und zwar unabhängig vom Produktionswissen.

EXPRESSKARTE (EXKLUSIVE KARTE)

Diese Karte ersetzt die Fenian-Karte des Basisspiels. Darauf finden sich einige exklusive Seerouten, die weit entfernte Inseln miteinander verbinden. Die Regen sind identisch zu denen des Basisspiels.

REGELN FÜR EINEN SPIELER

SPIELAUFBAU

Der Aufbau entspricht dem beim Basisspiel, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

2a. Die Landkarte auf dem Tisch ausbreiten. Die mit „3+“ und „4+“ gekennzeichneten Faktionsmarker zurück in die Schachtel legen.

4a. Per Zufallsauswahl 10 Götter-, 10 Kriegsherren- und 14 Gebäudekarten ziehen und alle miteinander zu einem einzigen Stapel vermischen. Den Stapel in der Nähe des Punktebretts platzieren. Alle anderen Karten kommen zurück in die Schachtel. Nun die obersten 7 Karten aufdecken und neben dem Stapel in eine Reihe nebeneinanderlegen.

Diese Karten bilden das Kartenlager.

6a. Die Helden einer freien Farbe auf 4 willkürliche Aktionsfelder des Vulkans stellen (ein Held pro Ring).

7a. Von den noch ungenutzten Götterkarten eine zufällige Götterkarte ziehen und

aufdecken. Im Anschluss den Dominanzmarker um so viele Felder weiterschieben wie oben rechts auf der Götterkarte angegeben.

8a. Den eigenen Ehrenpfadmarker und den Ehrenpfadmarker der freien Farbe in beliebiger Reihenfolge auf dem Startfeld des Ehrenpfades aufeinanderlegen.

9a. Dann zwei der eigenen Wissensplättchen auf die ersten Felder zweier unterschiedlicher Wissenspfade verteilen oder einen einzelnen Marker auf das zweite Feld eines einzelnen Wissenspfades setzen.

10a. Die Schicksalskarten mischen und den Stapel verdeckt neben dem eigenen Punktebrett ablegen.

11a. Den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen.

Leicht: 80 Dominanzpunkte

Normal: 100 Dominanzpunkte

Schwer: 130 Dominanzpunkte

Extrem schwer: 150 Dominanzpunkte

Benutzerdefiniert: eigener Wert

Rekord: Die höchste Zahl an Dominanzpunkten, die im Einzelspielermodus erzielt wurde.

SPIELABLAUF

Bis auf die folgenden Änderungen entsprechen die Regeln denen des Basisspiels:

Das Spiel geht über maximal 6 Ären, wobei jede Ära gleich verläuft.

Organisationsphase

1. Vorbereitungsphase

2. Aktionsphase

3. Abschlussphase

ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase noch vor der Vorbereitungsphase werden die Schicksalskarten gemischt. Dann wird die oberste Karte gezogen.

Im Anschluss werden alle darauf angegebenen Effekte von oben nach unten direkt wirksam.

- Die Helden der freien Farben werden um 1 oder 2 Aktionsfelder im oder gegen den Uhrzeigersinn verschoben oder auf ihrer Position belassen.



- Die Wissensplättchen der freien Farben kommen auf die vorgegebenen Positionen der angegebenen Pfade.

Sollte ein Wissensplättchen einer freien Farbe vor dem ersten Spieler das letzte Feld eines Pfades erreichen, ist damit der Bonus für die Spieler blockiert.

- Die mit einem roten Schrägstrich versehenen Karten des Kartenlagers wandern nach ganz unten in den Stapel.

- Der Ehrenmarker der freien Farbe rückt auf dem Ehrenpfad um die angegebene Anzahl an Schritten vor.

- Auf der Landkarte sind die Regionen zu identifizieren, die durch die freie Farbe in Angriff genommen werden können. Sie müssen die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Die Region grenzt an die Startregion oder an eine bereits eroberte Region an. In letzterem Fall ist es unerheblich, ob die Region durch den Spieler selbst oder eine freie Farbe erobert wurde.
- Auf der Region befindet sich ein Faktionsmarker.

Der Spieler wählt unter den für einen Angriff in Frage kommenden Regionen diejenige Region aus, deren Marker auf der Karte am weitesten links steht. Falls es hierfür keine Option gibt, fällt die Wahl auf die von ganz links gesehen an der zweiten Position gelegene angegebene Faktion. Den Auswahlvorgang so lange fortsetzen, bis ein gültiger Faktionsmarker gefunden wird.

Sollten mehrere gültige Faktionsmarker vorhanden sein, fällt die Wahl auf den Marker mit dem höchsten Dominanzpunktwert.

In der betreffenden Region wird anschließend das Banner der betreffenden Farbe aufgestellt. Der Faktionsmarker kommt danach wieder zurück in die Schachtel.

Hinweis: Alle Regionen, auf denen sich ein Banner einer freien Farbe befindet, gelten als durch andere Spieler eroberte Regionen.

3. ABSCHLUSSPHASE

Vor dem ersten Schritt dieser Phase werden die übrigen Karten des Kartenlagers in der Reihe ganz nach links geschoben. Danach werden neue Karten gezogen, mit denen die freien Felder der Reihe gefüllt werden, bis sich wieder 7 Karten im Kartenlager befinden.

ENDE DES SPIELS

LETZTE PUNKTE

Ist der Ehrenmarker der freien Farbe auf dem Ehrenpfad weiter vorn als der Marker eines Spielers, verliert dieser Dominanzpunkte in Höhe der Differenz zwischen den beiden Ehrenmarkern.

Am Ende der letzten Punktabrechnung kommt es darauf an, ob die Zahl der Dominanzpunkte den anfangs bestimmten Schwierigkeitsgrad überschreitet. Ist das der Fall, gilt das Spiel als gewonnen. *Andernfalls schlägt das Schicksal erbarmungslos zu, und dein Stamm ist dem Untergang geweiht.*

SONDERREGELN

ZIEHEN EINER KARTE

Statt einfach nur die oberste Karte zu ziehen, sieht sich der Spieler den gesamten Stapel an (ohne dass die anderen Spieler die Karten sehen können), bis er die Karte des Typs gefunden hat, nach der er gesucht hat. Diese Karte darf er dann behalten.

Hinweis: Es ist nicht zulässig, die Reihenfolge der Karten im Stapel zu ändern.

ABLEGEN EINER KARTE

Beim Ablegen einer Karte wird diese unter den zugehörigen Stapel im Kartenlager geschoben.

LEGENDE



Der Spieler muss entscheiden, ob er den Effekt rechts oder links neben dem Schrägstrich auslösen will.



Um den rechts neben dem Pfeil angegebenen Effekt auszulösen, ist der links neben dem Pfeil stehende Einsatz zu bringen.



Der Spieler darf sich 3 Ressourcen seiner Wahl holen.



Der Spieler gewinnt 3 Truppen seiner Wahl.



Dieses Symbol bezieht sich auf die Faktionsmarker, über die der Spieler verfügt.



Der Vulkanring wird um einen Schritt in die Richtung der Position gedreht, auf die im aktuellen Zug der Held gestellt wird oder wurde.



Der Spieler rückt auf dem Ehrenpfad um 1 Schritt vor.



Der Spieler erhält die angegebenen Dominanzpunkte.



Aus dem Kartenlager darf eine Götterkarte gezogen werden.



Aus dem Kartenlager darf eine Kriegsherrenkarte gezogen werden.



Es wird direkt ein Feldzug eingeleitet.



Der Spieler darf eine der im Kartenlager verfügbaren Gebäudekarten ziehen.



Der Spieler darf gratis die oberste Karte des Gebäudestapels ziehen. Ansonsten gelten die gewohnten Standardregeln für die Gebäudekarten.



Es darf gratis die oberste Karte des Kriegsherren- oder Götterstapels gezogen werden. Ansonsten gelten die gewohnten Standardregeln für die Kriegsherren- und Götterkarten.



Auf dem Barbarenpfad darf einer der Marker um 1 Feld weitergeschoben werden. Alternativ darf der Spieler eines seiner Wissensplättchen ganz links auf einen noch leeren Barbarenpfad legen.



Einer der eigenen Marker auf einem Taktikpfad darf um 1 Feld weitergeschoben werden. Alternativ darf der Spieler eines seiner Wissensplättchen ganz links auf einen noch leeren Taktikpfad legen.

DÄMONEN



Nach Zahlen von 5 beliebigen Ressourcen können zwei Barbaren- oder Taktikaktionen durchgeführt werden.



Der Spieler kann eine seiner Götterkarten ablegen, um seinen Marker auf dem Ehrenpfad direkt um 3 Felder weiterzuschieben und einen vierten Helden dazuzubekommen. Der vierte Held kommt in der nächsten Ära zum Einsatz.



Nach Bezahlung von 3 Einheiten Gold kann der Spieler eines seiner Banner in einer Region aufstellen. Dabei unterliegt er den Standardregeln zur Auswahl einer Region (siehe Abschnitt „Feldzüge“ auf Seite 7). Der Spieler erhält dann genauso viele Dominanzpunkte als hätte er die Region per Feldzug erobert. *Hinweis: Dies ist kein Feldzug im eigentlichen Sinn. Das heißt, es werden keine Truppen rekrutiert und keine Schlachten ausgetragen.*



Bei Einsatz von 1 Truppe jeder Art bekommt der Spieler 8 Dominanzpunkte.

BANNERPUNKTE

Jeder Spieler erhält Punkte für die einzelnen eroberten Gruppen an Regionen:

Regionen in einer Gruppe:
1 2 3 4 5 6 7 8

Dominanzpunkte:
0 1 4 9 16 25 36 49