



Oft tobt in uns ein Kampf. Ein wilder Kampf unterschiedlicher Gefühle.

Manchmal möchte sich die Trauer in wilde Schreie verwandeln, manchmal werden wir vom eigentlichen Weg weggelockt, manchmal tun wir etwas aus Zwang und schaden uns dadurch selbst.

Dieses Gefecht wird nun auf dem Spielfeld ausgetragen. Die vier Gedankenvölker Selbstverwirklichung, Seelenabwehr, Sinnlichkeit und Fremdbestimmung kämpfen um die Vormachtstellung der Seele.

Zufällige Ereignisse aus dem Leben des Protagonisten Oskars nehmen Einfluss auf den Verlauf. Meist bleibt es jedoch bis zum Schluss offen, wie die Geschichte enden wird.

A: Spielziel

Das Spiel wird im klassischen Modus in 2er-Teams gegeneinander gespielt. Das Team, das nach 10 Runden das stärkste Königreich besitzt oder beide gegnerischen Könige besiegt, gewinnt.

Entsprechend muss das eigene Königreich mit den Rundenpunkten ausgeweitet und verteidigt werden. Die daraus entstehenden Kämpfe werden per Würfel entschieden.

B: Aufbau & Eigenschaften

Die Spielfiguren werden gemäß folgendem Bild auf dem Spielbrett positioniert.

Es spielen jeweils die schräg gegenüberliegenden Parteien gemeinsam in einem Team.

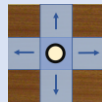
Die Spielkarten werden gemischt und auf einen Haufen neben dem Spielfeld gelegt.



1. Eigenschaften Bauern

Jeder Bauer besitzt zu Beginn des Spiels folgende Eigenschaften:

- Angriff (ANG): 3 (max. 12)
- Verteidigung (VERT): 2 (max. 8)
- Leben (LEB): 1 (max. 12)



Im Verlauf des Spiels können diese Eigenschaften mit den Spielpunkten dauerhaft verbessert werden.

2. Eigenschaften König

Die Eigenschaften des Königs bleiben unverändert und können nur durch Spielkarten für eine Runde verbessert werden.

- Angriff (ANG): 9
- Verteidigung (VERT): 3
- Leben (LEB): 7



Es sollte die App für den Punktestandanzeige der Bauern geöffnet werden. Alternativ kann der Punkteblock oder ein Zettel verwendet werden.

B: Spielablauf

1. Ermittlung Stärke Königreich

Um die Stärke des Königreichs zu ermitteln, werden die Einheiten auf dem Spielfeld gezählt. (grüne Haken) Wenn die Einheiten gemeinsam mit dem Spielfeldrand einen Bereich lückenlos umschließen, zählen die freien Felder innerhalb dieses Bereiches (blaue Haken) mit.



Beispiel Bild:

8 Einheiten + 4 eingeschlossene Felder = 12 Feldpunkte

2. Bestimmung Spielpunkte

Die Würfelzahl wird mit der Königreichsstärke addiert. Die Summe wird dann durch 3 geteilt. Aus dem abgerundeten Ergebnis ergeben sich dann die Spielpunkte.

Beispiel:

- Königreichsstärke = 12
- Würfelzahl = 2
- $(12+2) / 3 = 4,66 = 4$ Spielpunkte (max. 8 Spielpunkte)

3. Verwendung Spielpunkte

Die Spielpunkte können wie folgt verwendet werden:

- Verbesserung ANG, VERT, oder LEB der Bauern = **2 Spielpunkte**
- Erzeugen neuer Bauern = **2 Spielpunkte**
 - Können nur um den König erzeugt werden.
- Bewegen/Angriff auf ein benachbartes Feld = **1 Spielpunkt**
 - Bauern werden waage- und senkrecht, Könige auch diagonal bewegt
- **Team-Pool:** Die Spielpunkte können im Laufe des eigenen Zuges jederzeit in einen Team-Pool übertragen und entnommen werden. (Limit: 8 Punkte)

4. Aufnahme Spielkarten

Wenn eine Spielerin am Ende des eigenen Zuges mehr Königsreichstärke besitzt als zu Beginn des Zuges oder einen Gegner besiegt hat, darf diese am Ende der Runde eine Spielkarte ziehen.

Die Spielkarten können gesammelt und pro Zug beliebig viele ausgespielt werden.

5. Lebensereignis:

Am Ende der Runde wird ebenfalls ein Lebensereignis gezogen/ generiert, das alle Spieler gleichzeitig betreffen kann und sofort gültig ist.

Entsprechend der jeweiligen Beschreibung ist dann zu handeln.

C: Überblick Rundenablauf

Die Selbstverwirklichung beginnt immer die Runde. Sobald ein Spieler am Zug ist, gibt es folgende Aktionen:

1. Zunächst würfelt die Spielerin.
2. Anhand der Würfelzahl und der Stärke des Königreichs ermittelt der Spieler seine Spielpunkte für den Zug (siehe C1-2)
3. Die Spielpunkte werden verwendet. (siehe C3)
4. Nachdem der Zug beendet wurde, beginnt die nächste Spielerin die Spielpunkte auszuwürfeln.
5. Sobald alle Spieler an der Reihe gewesen sind, wird ein Lebensereignis für die nächste Runde generiert. Falls möglich kann auch eine Spielkarte aufgenommen werden. (Siehe C5)

D: Angriff

Eine Einheit kann angegriffen werden, wenn die Angriffspunkte des Angreifers, größer als die Verteidigungspunkte des Verteidigers sind.

Die Differenz der Punkte (ANG-VERT) ergibt den Schaden, der die Lebenspunkte des Gegners mit einem Angriff minimiert. Pro Angriff ist ein Spielpunkt zu investieren. Um eine Einheit zu besiegen muss der zugefügte Gesamtschaden mindestens so viel, wie die gegnerischen Leben betragen. Entsprechend viele Spielpunkte sind zu investieren.

- **Beispiel 1:** 3 ANG vs. 2 VERT = 1 SCH;
Bei 1 LEBEN = 1 Angriff, 1 Spielpunkt
- **Beispiel 2:** 6 ANG vs. 3 VERT = 3 SCH;
Bei 7 LEBEN = 3 Angriffe, 3 Spielpunkte

Formel: $LEB/(ANG-VERT)$ = Anzahl der erfolgreichen Angriffe (Immer aufrunden)

Ein Angriff kann abgewehrt werden, indem der Verteidiger eine 5 oder 6 würfelt. Für diesen Fall muss die Angreiferin erneut einen Spielpunkt investieren. Bei jeder anderen Zahl, werden die Leben um den jeweiligen Schaden reduziert.

Die Lebenspunkte einer Einheit laden sich wieder auf, sobald der nächste Zug beginnt.

Falls neue Spieler dabei sind, wird empfohlen mit dem bisherigen Wissen in die erste Runde zu starten und den restlichen Teil im Anschluss zu lesen.

E: Spielkarten

Regeln zur Aufnahme der Spielkarten finden sich unter Punkt B 4.

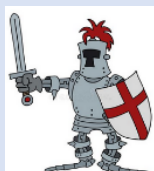
AB-Karte (Kartenanzahl: 6x1-fach, 6x2-fach):

Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf die Spielerin entweder 1 oder 2 zusätzliche Angriffs- oder Bewegungszüge ausspielen. Diese Karte muss gespielt werden, bevor jegliche Spielpunkte verwendet werden.



VERT-Karte (Kartenanzahl: 6x1-fach, 6x2-fach):

Ermöglicht dem Spieler 1-2 zusätzliche Abwehrchancen. Bei erfolgreicher Verteidigung bleibt die Chance des Zuges für diese eine Einheit bis zum Ende der Runde bestehen. Diese Karte kann auch ausgespielt werden, nachdem der Würfel zur Verteidigung gefallen ist und der Angriff nicht abgewehrt wurde.



K-Karte (Kartenanzahl: 6-fach):

Mit dieser Karte können die Werte des Königs entweder ANG + 1 oder VERT + 1 und LEB + 1 für eine Runde aufgewertet. Bei 2 Karten dieser Art x2, bei 3 Karten x3.



ZK-Karte (Kartenanzahl: 6-fach):

Alle Einheiten, die an das Feld des Königs angrenzen, werden um +1 Angriff oder +1 Verteidigung für die Dauer des Zuges verbessert. Der Zauber hält auch an, wenn sich die Einheit vom König wegbewegt. Im Verteidigungsfall kann so ein Angriff ohne Würfeln geblockt werden, wenn dadurch Angriff = Verteidigung vorliegt. Bei 2 Karten dieser Art +2, bei 3 Karten +3



Ausweichkarte:

Jede Spielerin bekommt eine Ausweichkarte, die sie sichtbar vor sich hinlegt. Die Karte kann nur einmal ausgespielt werden. Die Spielfigur darf im Falle eines Angriffs in der zulässigen Schrittrichtung um ein Feld ausweichen. Der Angreifer rückt auf das ursprüngliche Feld auf.



Allgemeines:

Die ausgespielten Karten verfallen am Ende des Zuges.

Beim Königstod können die restlichen Königskarten an den Mitspieler vererbt werden. Weiterer Austausch von Spielkarten ist nicht vorgesehen.

Wenn ein Spieler keine Einheiten mehr hat, darf dieser weiterwürfeln und die Punkte in den Teampool übertragen.

F: Besonderheiten König

Der König kann nicht wiederbelebt werden (außer durch Lebensereignisse).

Der König kann nicht mit Spielpunkten verbessert werden.

Gemeinsamer Bereich:

Wenn ein König besiegt wurde, kann mit dem anderen Teammitglied ein gemeinsames Königreich gebildet werden. Wenn mindestens eine Einheit Teil der Gebietsgrenze ist, zählen die Stärke des größeren Königreiches für beide Spieler. Pro Runde darf nur so viel in den Teampool gegeben werden, wie die Anzahl der Einheiten im Reich des anderen.

Festung: Die Ecke des Spielfeldes stellt die Königsfestung dar.

Nur die gegnerische Spielerinnen müssen 2 Spielpunkte investieren, um die Mauern zu überwinden. Erst dann kann der Angriff erfolgen.

G: Spielende

Es gewinnt das Team, das zuerst beide Könige des gegnerischen Teams geschlagen hat oder nach 10 Runden das stärkere Königreich besitzt.

Anschließend erhält man in der App eine Minigeschichte wie sich der Zustand dieser Seelenwelt auf das Leben auswirken könnte.

H: Erweiterung 1 - Helden

Es können die Helden entweder im Laufe des Spiels für 4 Spielpunkte gekauft werden oder von Beginn an nach Absprache oder zufällig gezogen werden. Sie besitzen die ANG-VERT-LEBEN Eigenschaften der Bauern sowie zusätzliche Eigenschaften, die nachfolgend angegeben sind.

Scharfschütze:

Kann einen geraden **oder schrägen** Distanzangriff ausführen. Reichweite 2 Felder. +2 ANG, +1 LEB, wird nicht nachgezogen beim Distanzangriff. Zieht beim Ausweichen nicht hinterher. **Braucht ebenfalls Eintritt für die Burg.**



Wiesel:

Wenn der Spieler* am Zug ist, hat er einen zusätzlichen Angriffs- oder Bewegungspunkt für das Wiesel + 2 ANG, + 1 LEB kann auf eigene oder verbündete besetzte Felder gesetzt werden. Wenn er auf einem besetzten Feld steht, wird dieser Held immer zuerst angegriffen.



Magier:

Alle eigenen und verbündeten Einheiten im Umkreis von 1 Feld erhalten + 1 ANG und + 2 LEB SELBST: + 1 ANG. + 1 LEB. Die Stärkung hält für den Rest des Zuges an.



Teleport:

Kann mit einem Aktionspunkt an eine beliebige Stelle im eigenen Viertel teleportieren, 2+ ANG, +1 LEB



Vizekönig:

Kann Bauern erzeugen, + 1 ANG, + 2 LEB, + 1 VERT



Speicher:

+3 LEB + 2 ANG, + 1 VERT



Bauerntöter:

Kann einmal im gesamten Spiel einen beliebigen Bauern auf dem Spielfeld töten oder einen angrenzenden Bauern bekehren. Ausweichkarten können bei dem Angriff nicht gespielt werden. Darf nicht in der letzten Runde wiederbelebt werden. + 1 LEB



I: Erweiterung 2 - Volksspezifisch

In dieser Erweiterung haben die Gedankenvölker unterschiedliche Startbedingungen.

- Selbstverwirklichung
+3 Leben
- Seelenabwehr
+3 Verteidigung
- Sinnlichkeit
+ 2 Einheiten
- Fremdbestimmung
+3 Angriff

J: Erweiterung 3 – Item-Shop

Mit 1 Spielpunkt kann ein Item gekauft werden. Das Item kann erst nach der Runde einer Einheit zugeordnet werden. (Selbstverwirklichung beginnt und wird in Uhrzeigersinn fortgesetzt).

Jeder Einheit darf maximal ein Item zugewiesen werden. Wenn eine Einheit bereits ein Item besitzt, darf dieses ausgetauscht werden, allerdings verfällt dann das Bestehende. Diese Karten dürfen nicht innerhalb eines Teams getauscht werden. Beim Tod der Einheit verfällt das Item.

K: Singleplayer

Spiele jedes Volk so gut du kannst und ergreife innerlich Partei für ein Volk.

L: 2-Spieler-Modus

Gleiche Regeln wie im 4-er-Modus, nur dass die Spielkarten für beide Völker gelten.

M: 3-Spieler-Modus

Im 3-Spieler-Modus ist das dazugehörige Spielfeld zu verwenden. Die Aufstellung erfolgt nach der Abbildung. Alle Regeln bleiben unverändert, bis auf folgende:

- Keine Teams
- Ziel: Es gewinnt der Spieler der zuerst 7 Einheiten besiegt hat oder nach 7 Runden mehr Königreichsstärke besitzt.
- Pro Runden können nicht mehr als 10 Spielpunkte generiert werden.
- Beim Besetzen der Spielmitte, zählt dies 3 Punkte. Die angrenzenden Felder 2 Punkte.

Tipp: Wenn du mit dem Rücken zur Wand stehst und kaum noch Chancen siehst, musst du jede Einzelne nutzen, die sich ergibt.