TALES OF GLORY

Regeln

Junge Helden auf der Suche nach Abenteuern, jetzt ist eure Zeit des Ruhmes gekommen! Nehmt dieses Schwert und diesen Schild sowie diese Handvoll Münzen und Zaubertränke. Und vergesst euer Zauberbuch nicht! Die Gebiete, die ihr durchqueren werdet, sind voller Kreaturen, die es zu bekämpfen gilt, und Schätze, die gehoben werden wollen. Ihr werdet an phantastische Orte gelangen und erstaunliche Begegnungen machen.
Ihr werdet als Helden zurückkehren, doch nur der Ruhmreichste wird in die Legende eingehen!

Ziel des Spiels

Der Spieler, der nach zehn Spielrunden die meisten Prestigepunkte ( ) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.
Diese erhalten die Spieler in den Abenteuern, die sie im Laufe des Spiels bestreiten.

Material

74 „Abenteuer“-Plättchen

1 Hauptspielbrett beidseitig

5 „Banner“

18 „Kampf“-Marken ( )
18 „Magie“-Marken ( )

40 Auswahlkarten
(8 pro Spieler)

2 „Abwurf“-Plättchen
beidseitig

4 „Mehrheit“-Marken

1 „Erstspieler“-Marke

35 „Münze“-Marken
(25 Einer, 10 Dreier)

35 „Zaubertrank“-Marken
(25 Einer, 10 Dreier)

85 „Prestigepunkte“-Marken
(40 Einer, 20 Fünfer, 25 Zehner)

30 „Schlüssel“-Marken

Vorbereitung

Legt das Hauptspielbrett (1) in die Mitte des Tisches, so dass es für alle Spieler leicht zu erreichen ist, mit der jeweiligen Seite für die entsprechende Anzahl an Spielern nach oben (6 Felder für 2 oder 3 Spieler, 8 Felder für 4 oder 5 Spieler).

Nehmt die Marken für Zaubertrank ( ), Münze ( ), Schlüssel ( ), Kampf ( ), Magie ( ) und Prestigepunkte ( ) und platziert sie als gemeinsamen Vorrat (2) in der Nähe des Hauptspielbretts.

Nehmt die vier „Mehrheit"-Marken (3) und legt diese in der Nähe des Hauptspielbretts ab.

Nehmt das der Spielerzahl entsprechende Abwurfplättchen:

- 2 Spieler: Plättchen „3 abwerfen"
- 3 Spieler: Plättchen „2 abwerfen"
- 4 Spieler: Plättchen „1 abwerfen"
- 5 Spieler: Plättchen „0 abwerfen"

Legt dieses Plättchen anschließend neben dem Hauptspielbrett ab, links von Feld Nummer 1 (4).
Legt die anderen Abwurfplättchen in die Packung zurück.

Sortiert die Abenteuer-Plättchen so, dass ihr fünf Stapel mit Plättchen mit gleichen Rückseiten erhaltet: Zeitalter 1, 2, 3, Aufträge ( ) und Helden ( ). Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, legt die Auftragsplättchen beiseite und anschließend wieder in die Packung zurück. Nehmt die vier übrigen Stapel (einen Stapel pro Zeitalter + die Helden-Plättchen), mischt jeden durch und platziert sie danach neben dem Hauptspielbrett (5).

Bei zwei oder drei Spielern: Nehmt zwei zufällige Zeitalter 1-Plättchen heraus und legt diese auf den Ablagestapel (6).

Jeder Spieler nimmt sich ein zufälliges Helden-Plättchen und legt es vor sich hin, um mit dem Aufbau seines Spielbereichs zu beginnen. Die restlichen Helden-Plättchen können in die Packung zurückgelegt werden. Jeder Spieler nimmt sich ebenfalls die zu seinem Helden gehörenden Auswahlkarten sowie eine Bannermarke, und legt diese vor sich hin. Anschließend erhält er den auf seinem Helden-Plättchen angegebenen Ertrag (siehe Liste der Erträge auf Seite 15) und fügt ihn seinem Vorrat hinzu (7).

Zum Beispiel erhält der hier neben dem Text abgebildete Held 7 Zaubertränke und 4 Münzen. Der Inhalt der Truhen wird zum jetzigen Zeitpunkt nicht entnommen.

Die Erstspieler-Marke erhält der Spieler mit dem ritterlichsten (d. h. dem längsten) Vornamen (8).

Legt ein Plättchen vom Stapel Zeitalter 1 (5) auf jedes einzelne Feld des Hauptspielbretts (1).

Nun kann die erste Spielrunde beginnen.

Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus mehreren Phasen:

1) Ein Plättchen erhalten
   a. Auswählen
   b. Nehmen
   c. Nachholen
   d. Wechsel des ersten Spielers

2) Ein Plättchen ausspielen
   a. Bezahlen
   b. Legen
   c. Ertrag

3) Vorbereitung der nächsten Runde

1 - Ein Plättchen erhalten

a) Auswählen: Jeder Spieler wählt gleichzeitig geheim für sich das Abenteuer-Plättchen aus, das er auf dem Hauptspielbrett erlangen möchte. Hierzu legt der Spieler die dem Feld seiner Wahl entsprechende Auswahlkarte verdeckt ab.

b) Nehmen: Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden alle Auswahlkarten gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Spieler nimmt sich – im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Spieler, der im Besitz der Erstspieler-Marke ist – das von ihm gewählte Plättchen (wenn es ihm möglich ist), und erhält seine Auswahlkarte zurück.

c) Nachholen: Es kann vorkommen, dass das von einem Spieler gewählte Plättchen nicht mehr verfügbar ist, weil es ein Spieler vor ihm in der Runde genommen hat. Spieler, die nicht das Plättchen erhalten konnten, das sie gewählt haben, nehmen an einer Nachholrunde teil: Dabei nimmt sich jeder von ihnen in der Reihenfolge der aktuellen Runde eines der noch verfügbaren Plättchen.

Beispiel

Die Runde läuft in folgender Reihenfolge ab: Alice, Bob, Charlie, Dan. Mit Hilfe ihrer Auswahlkarten wählen sie jeweils die folgenden Plättchen: 3, 3, 4, 3. Alice nimmt in der Zugreihenfolge das Plättchen 3, Bob kann das Plättchen 3, das er gewählt hatte, nicht nehmen, Charlie nimmt das Plättchen 4 und Dan kann das von ihm gewählte Plättchen 3 nicht nehmen. In der Nachholrunde ist Bob zuerst am Zug (Zugreihenfolge einhalten!) und nimmt sich das Plättchen 2. Danach nimmt sich Dan das Plättchen 7.

d) Wechsel des ersten Spielers: Die Erstspieler-Marke wird weitergereicht. In dieser Phase muss der Erstspieler gewechselt werden. Der Spieler, der das Plättchen auf dem Feld mit der niedrigsten Nummer genommen hat, erhält die Erstspieler-Marke – unabhängig davon, welche Karte er gespielt hatte. Wenn er bereits im Besitz der Erstspieler-Marke war, so geht diese stattdessen an denjenigen Spieler, der das Plättchen auf dem Feld mit der zweitniedrigsten Nummer genommen hat.

Beispiel

Alice hat die Erstspieler-Marke. Alice, Bob, Charlie und Dan haben jeweils die Plättchen genommen, die auf den folgenden Feldern lagen: 1, 8, 5, 3 (Dan hat sich sein Plättchen in der Nachholrunde genommen). Von diesen Plättchen hat sich Alice das Plättchen auf dem Feld mit der niedrigsten Nummer (1) genommen, sie besitzt jedoch die Erstspieler-Marke bereits. Dan hat sich das Plättchen auf dem Feld mit der zweitniedrigsten Nummer (3) genommen. Also gibt Alice ihm die Erstspieler-Marke.

Beschreibung eines Abenteuer-Plättchens

Es gibt vier Arten von Abenteuer-Plättchen:

Monster ( )

Charakter ( )

Ort ( )

Schatz ( )

2 - Ein Plättchen ausspielen

Anschließend kann jeder Spieler – im Uhrzeigersinn und beginnend mit demjenigen, der im Besitz der Erstspieler-Marke ist – das Plättchen ausspielen, das er sich genommen hat. Das Ausspielen eines Plättchens besteht darin, den Preis dafür zu bezahlen, es in seinem Spielbereich abzulegen und daraufhin den entsprechenden Ertrag einzustreichen. Die Spieler können beschließen, in dieser Phase gleichzeitig zu agieren, wenn sie die Handlungen der anderen Spieler nicht abwarten möchten.

a) Den Preis für das Plättchen bezahlen

Wenn ein Spieler sein Plättchen nimmt, muss er dessen Preis bezahlen, um es ausspielen zu können. Dieser ist auf dem Wimpel zu finden, das sich in der linken oberen Ecke des Plättchens befindet. Wenn sich an dieser Stelle kein Wimpel befindet, kostet das Plättchen nichts. Ein Plättchen kann Kampfpunkte ( ), Magiepunkte ( ), Münzen ( ) oder Zaubertränke ( ) kosten. Manche Plättchen kosten zwei verschiedene dieser Elemente. Um einen Preis in Münzen ( ) oder in Zaubertränken ( ) zu bezahlen, muss der Spieler ausreichend davon in seinem persönlichen Vorrat haben und die geforderte Menge in den gemeinsamen Vorrat einzahlen. Um Kosten in Kampfpunkten ( ) oder Magiepunkten ( ) zu bezahlen, muss ein Spieler über mindestens so viele Fähigkeitspunkte verfügen, wie auf seinem Banner vorhanden sind. Diese Punkte werden nicht vom Banner entfernt, wenn sie verwendet werden.

Wildnis: Wenn sich ein Plättchen in der oberen Reihe des Hauptspielbretts befindet (Felder 4-5-6 bei zwei oder drei Spielern, Felder 5-6-7-8 bei vier oder fünf Spielern), muss der Spieler einen zusätzlichen Preis aus (wahlweise) 1 oder 1 bezahlen. Diese Regel ist auch auf dem Hauptspielbrett aufgeführt.

Aufstockung: Wenn der Spieler nicht genügend oder besitzt, um den Preis für ein Plättchen zu bezahlen, kann er verwenden, um diese - oder -Kosten pro verbrauchtem um ein oder zu senken. Die auf diese Weise verwendeten werden wieder in den gemeinsamen Vorrat zurückgelegt. Diese Regel ist auch auf dem Hauptspielbrett aufgeführt.

Abwurf von Plättchen: Ein Spieler, der das genommene Plättchen nicht ausspielen möchte oder den Preis dafür nicht bezahlen kann, hat die Möglichkeit, dieses abzuwerfen. Er legt das Plättchen auf den Ablagestapel und erhält daraufhin als Ausgleich 1 und 1 , die er vom gemeinsamen Vorrat nimmt und seinem persönlichen Vorrat hinzufügt, sowie eine Schlüssel-Marke ( ), die sofort zu platzieren ist (siehe „Schlüssel und Truhen" auf Seite 12). Ein abgeworfenes Plättchen wird nicht ausgespielt. Der Spieler ignoriert daher die Phasen 2b und 2c der Spielrunde (Legen des Plättchens und Ertrag). Für das Abwerfen eines Plättchens, das sich in der Wildnis befindet, müssen die damit verbundenen Mehrkosten nicht bezahlt werden. Diese Regel ist auch auf dem Hauptspielbrett aufgeführt.

Beispiel

Alice hat das daneben abgebildete Charakter-Plättchen auf Feld 6 genommen. Alice fehlt 1 , was sie durch Zahlung von 1 ausgleichen muss.
Außerdem muss Alice, da sich das Feld 6 in der Wildnis befindet, einen zusätzlichen Preis von 1 oder 1 zahlen.
Um das Plättchen auszuspielen, zahlt Alice also:

- 1 (wie auf dem Banner in der linken oberen Ecke ersichtlich)
- 1 (Aufstockung für das fehlende)
- 1 (Wildnis)

Das macht insgesamt 1 und 2 .

Achtung: Der Spieler erhält den eventuellen Ertrag des Plättchens, nachdem er dessen Preis bezahlt und dieses gelegt hat. Der Ertrag kann daher nicht zum Bezahlen des Plättchenpreises genutzt werden.

b) Legen des Plättchens

Nachdem ein Spieler den Preis des Plättchens bezahlt hat, vergrößert er seinen Spielbereich (der zu Spielbeginn nur aus seinem Helden-Plättchen besteht), indem er das genommene Plättchen dort ablegt.

Beim Platzieren dieses Plättchens sind folgende Regeln zu beachten:

- Alle Plättchen müssen in der gleichen Richtung platziert werden, mit den Abbildungen in Leserichtung des Spielers, der sie legt.
- Durch ein gelegtes Plättchen muss zwingend mindestens eine Verbindung geschaffen werden (Raute auf beiden Karten), indem mindestens ein Verbindungsstück des ausgespielten Plättchens an ein Verbindungsstück eines bereits liegenden Plättchens angelegt wird. Die somit geschaffene Verbindung kann leer sein, einen Schlüssel enthalten, oder auch auf einer Seite leer sein und auf der anderen einen halben Schlüssen enthalten.
- Ein Verbindungsstück muss stets einem vorhandenen Verbindungsstück auf einem angrenzenden Plättchen gegenüberliegen (zwei Plättchenränder ohne Verbindungsstück können nebeneinander liegen – vorausgesetzt, die beiden vorherigen Punkte sind erfüllt).

Beispiel

Die beiden Charakter-Plättchen können sich nebeneinander befinden, da sie außerdem mit bereits vorhandenen Plättchen gültige Verbindungen besitzen. Die beiden grau unterlegten Schatz-Plättchen hingegen erfüllen die Legeregeln nicht. Das linke muss über ein Verbindungsstück an seinem oberen Rand verfügen, damit es hier gelegt werden kann. Beim rechten Plättchen wurde gar keine Verbindung hergestellt.

Schlüssel: Einige Verbindungsstücke bilden einen Schlüssel ( ). Dessen Funktionsweise wird im Abschnitt „Schlüssel und Truhen“ erläutert.

c) Ertrag des Plättchens

Nachdem das Plättchen gelegt wurde, erhält der Spieler seinen Ertrag. Dieser Ertrag ist unmittelbar unter dem Bildmotiv angegeben. Der gängigste Ertrag besteht darin, Marken aus dem gemeinsamen Vorrat zu nehmen und diese dem persönlichen Vorrat hinzuzufügen. (siehe Liste aller möglichen Erträge auf Seite 15).
Für den Ertrag der Charakter- und Ort-Plättchen gelten besondere Regeln.

Ertrag von Charakter-Plättchen ( )

Einige Charakter-Plättchen tragen das Symbol „X“ (was „für jedes“ bedeutet). Das heißt, dass der erhaltene Ertrag mit dem angegebenen Faktor multipliziert wird. In diesem Beispiel bedeutet der folgende Ertrag: 1 1 x , dass der Spieler für jedes Monster-Plättchen ( ), das sich beim Kassieren des Ertrags in seinem Spielbereich befindet, 1 und 1 erhält (wenn kein Monster-Plättchen ( ) vorhanden ist, erhält er keinen Ertrag).

Weiterhin kommen bestimmte Erträge von Charakter-Plättchen nicht sofort zum Tragen, sondern erst am Ende des Spiels. Diesen Erträgen ist das Symbol vorangestellt, welches für das Spielende steht. Das Charakter-Plättchen im Beispiel unten (der Barbar) bringt bei Spielende zwei Prestigepunkte für jedes Monster-Plättchen ein, das sich im Spielbereich befindet. : 2 x

Ertrag von Ort-Plättchen ( )

Die Ort-Plättchen ( ) haben spezielle Verbindungsstücke, die mit einem Ertrag zusammenhängen. Jeder dieser Erträge kann durch Verbinden eines Plättchens mit diesem Verbindungsstück erlangt werden. Manchmal muss eine bestimmte Art von Plättchen angrenzen, um den Ertrag zu erhalten (siehe Beispiel unten). Der Ertrag kann beim Legen des Ort-Plättchens oder beim Legen eines neuen, an dieses angrenzenden Plättchens erzielt werden. Es kann vorkommen, dass das Legen eines Plättchens mehrere Erträge gleichzeitig einbringt.

Beispiel

Durch das Legen des Monster-Plättchens links neben das Ort-Plättchen erhält man den Ertrag von 1 , weil dieser Ertrag an keine Plättchenbedingung geknüpft ist. Jedes beliebige Plättchen, das anstelle des Monster-Plättchens gelegt worden wäre, hätte diesen Ertrag eingebracht. Durch das Legen des Schatz-Plättchens rechts neben das Ort-Plättchen erhält man den Ertrag von 3 , da für die Auszahlung des Ertrags ein Schatz-Plättchen erforderlich ist ( ). Beim Legen des Charakter-Plättchens über dem Ort-Plättchen entsteht kein Ertrag durch die Verbindung mit dem oberen Verbindungsstück, da es sich um ein Charakter-Plättchen ( ) handelt. Für den Ertrag wäre ein Schatz-Plättchen nötig gewesen ( ).

Schlüssel und Truhen

Auf bestimmten Plättchen befindet sich eine Truhe, die unter dem Ertrag abgebildet ist. Um eine Truhe zu öffnen, muss der Spieler eine Schlüssel-Marke ( ) darauf setzen. Wenn eine Truhe geöffnet wird, erhält ihr Besitzer den Inhalt darin – genau so, als handelte es sich um einen Ertrag. Der Ertrag aus einer Truhe kann nur einmal pro Spiel eingelöst werden. Damit kann sich nie mehr als eine Schlüssel-Marke ( ) auf ein- und derselben Truhe befinden.

Ein Spieler kann auf verschiedene Weise Schlüssel-Marken ( ) erhalten:

- Wenn zwei halbe Schlüssel bei einer Verbindung ( ) zusammengefügt werden, erhält der Spieler eine Schlüssel-Marke ( ). Diese Marke kann zum Öffnen einer Schatztruhe benutzt werden, die sich auf einem der beiden die Verbindung bildenden Plättchen ODER auf dem Helden-Plättchen des Spielers befindet.
- Ein Spieler kann eine Schlüssel-Marke ( ) aus dem Ertrag eines Plättchens erhalten oder indem er ein Plättchen abwirft, anstatt es auszuspielen. Er kann diese Marke ohne Einschränkung zum Öffnen einer beliebigen Schatztruhe in seinem Spielbereich verwenden.

Wenn ein Spieler eine Schlüssel-Marke ( ) erhält, muss er diese unverzüglich auf eine seiner noch geschlossenen Truhen legen. Sollte er sie nicht verwenden können, ist die Marke verloren und wird wieder in den gemeinsamen Vorrat zurückgelegt.

Beispiel

Wird das Monster-Plättchen auf dieses Feld gelegt, werden zwei halbe Schlüssel miteinander verbunden. Der Spieler erhält somit einen Schlüssel, den er sofort verwenden muss. Mit diesem Schlüssel lässt sich die Schatztruhe des Monster-Plättchens oder des Schatz-Plättchens (da man den Schlüssel durch die Verbindung dieser beiden Plättchen erhält) oder eine der beiden Schatztruhen des Helden-Plättchen öffnen (es ist immer möglich, einen Schlüssel auf eine geschlossene Truhe des Helden-Plättchens zu setzen). Da dieser Schlüssel durch die Verbindung von zwei halben Schlüsseln entstanden ist, kann er nicht auf einer anderen Truhe platziert werden.

3 - Vorbereitung der nächsten Runde

- Werft so viele Plättchen ab, wie auf dem Abwurfplättchen angegeben ist. Von den verbleibenden Plättchen werden jene abgeworfen, die auf den Feldern des Hauptspielbretts mit den niedrigsten Nummern liegen.

- Schiebt anschließend die übrigen Plättchen auf dem Hauptspielbrett in Richtung der auf dem Brett aufgezeichneten Pfeile, sodass sie die Felder 1 bis 3 (bei 4 oder 5 Spielern) oder das Feld 1 (bei 2 oder 3 Spielern) belegen.

- Zieht anschließend fünf Plättchen aus dem Stapel Zeitalter 1; wenn dieser leer ist, aus dem Stapel Zeitalter 2; wenn beide leer sind, aus dem Stapel Zeitalter 3. Legt diese in zufälliger Reihenfolge auf die freien Felder des Hauptspielbretts.

Beispiel

Bei vier Spielern zeigt das Abwurfplättchen an, dass am Rundenende ein Plättchen abgeworfen werden muss. Bevor das Hauptspielbrett mit neuen Plättchen befüllt wird, wirft man das Plättchen auf dem Feld mit der niedrigsten Nummer ab und verschiebt anschließend die verbleibenden Plättchen so, dass sie die Felder 1 bis 3 einnehmen.

Ende der Partie

Das Spiel endet nach zehn Spielrunden, d.h. wenn die drei Stapel mit Abenteuer-Plättchen leer sind. Dann werden folgende Schritte durchgeführt:

Mehrheiten: Der Spieler, der die meisten in seinem Vorrat hat, nimmt sich die entsprechende Mehrheit-Marke ( ) und erhält eine Belohnung von 4 . Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gilt, dass diese alle eine Mehrheit haben. Sie alle erhalten 4 . In gleicher Weise geht man bei den , den und den vor.

Charaktere: Wie zuvor erläutert, bringen bestimmte Charakter-Plättchen ( ) erst bei Spielende einen Ertrag ein (solche, die das Symbol aufweisen). Jeder Spieler, der solche Plättchen in seinem Spielbereich liegen hat, erhält den Ertrag aus diesen Plättchen.

Auszählung: Der Spieler mit den meisten wird zum Sieger erklärt. Herrscht Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnt derjenige mit den meisten das Spiel. Falls dann noch immer Gleichstand herrscht, verfährt man in gleicher Weise mit den , danach den und dann den .

Erfahrene Spieler

Nach einigen Spielpartien könnt ihr die Auftragsplättchen in der Spielpackung verwenden.

Diese werden wie folgt eingesetzt:

Verteilt zu Beginn des Spiels in zufälliger Weise drei Aufträge verdeckt an jeden Spieler.

Jeder Spieler schaut sich seine drei Aufträge im Geheimen an und legt einen davon in die Packung zurück. Die beiden anderen legt er verdeckt vor sich ab. Seine Auftragsplättchen (eines oder beide) kann der Spieler in der „Ein Plättchen ausspielen"-Phase ausspielen, bevor und/oder nachdem er sich das Plättchen auf dem Hauptspielbrett genommenen hat. Hierfür muss er – genau wie bei jedem anderen Plättchen – den Preis für das Auftragsplättchen bezahlen, und zwar zusätzlich zum Preis des Plättchens, das in dieser Runde normalerweise ausgespielt wird.

Liste der Erträge

| | | : Ihr erhaltet X | | . Nehmt die entsprechenden Marken aus dem gemeinsamen Vorrat und fügt diese eurem persönlichen Vorrat hinzu.

| : Ihr erhaltet 1 Kampfpunkt ( ) | Magiepunkt ( ). Nehmt die entsprechende Marke aus dem gemeinsamen Vorrat und setzt diese auf euer Banner.

: Nehmt die Erstspieler-Marke und legt diese vor euch ab.

: Nehmt einen Schlüssel aus dem gemeinsamen Vorrat und setzt diesen auf eine geschlossene Truhe in eurem Spielbereich.

X | X | X | X : Wenn hinter einem Ertrag eines dieser Symbole abgebildet ist, so wird dieser mit der Anzahl an Ort- ( ) | Monster- ( ) | Schatz- ( ) | Charakter-Plättchen ( ) multipliziert, die sich zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, in eurem Spielbereich befinden.

X : Wenn dieses Symbol hinter einem Ertrag abgebildet ist, so wird dieser mit der Anzahl an Schlüssel-Marken ( ) multipliziert, die sich zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, in eurem Spielbereich befinden.

X | X : Wenn hinter dem Ertrag eines dieser Symbole abgebildet ist, so wird dieser mit der Anzahl der | multipliziert, die zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, auf eurem Banner vorhanden sind.

X : Wenn dieses Symbol hinter einem Ertrag steht, so wird dieser mit der Anzahl der Mehrheiten multipliziert, die ihr bei Spielende erreicht habt (auch im Falle von Mehrheiten, die bei Gleichstand mit einem anderen Spieler erreicht wurden).

: Wenn dieses Symbol vor einem Ertrag steht, kommt dieser am Ende der Spielpartie zum Tragen. Dieser Ertrag hat somit beim Legen des Plättchens keine Auswirkung.

Erträge aus Aufträgen

X 3 | X 3 : Wenn hinter dem Ertrag eines dieser Symbole abgebildet ist, so wird dieser mit der Anzahl der Bündel aus 3 | 3 multipliziert, die sich zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, in eurem persönlichen Vorrat befinden.

X : Wenn dieses Symbol hinter einem Ertrag steht, so wird dieser mit der Anzahl der Plättchen multipliziert, die zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, an vier andere Plättchen in eurem Spielbereich angrenzen.

X : Wenn dieses Symbol hinter einem Ertrag abgebildet ist, so wird dieser mit der Anzahl der ungeöffneten Truhen (ohne Schlüssel-Marke darauf) multipliziert, die sich zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Ertrag zustande kommt, in eurem Spielbereich befinden.

Mitwirkende

Autor: Romain Chastan
Entwicklung und Ausarbeitung der Spielregeln: Matthis Gacian
Illustrationen: Miguel Coimbra
Grafik: Romain Libersa
Lektorat: Forgenext, Jean-Michel Caillat

Danksagungen des Autors
Ich möchte mich ganz besonders bei meiner Lebensgefährtin für ihre Geduld und ihre Ratschläge, und bei Guillaume für die Motivation, die er mir während der gesamten Spielentwicklung zu vermitteln vermochte, bedanken. Ich danke dem Team vom Restaurant Saint-Clément-de-Rivière, das das Spiel während der Pausen in zahlreichen Durchläufen getestet hat. Romain, der in Cannes auf das Spiel aufmerksam geworden ist, und Matthis für seine okkulten Wissenschaften auf der Grundlage von Tabellenkalkulationen und Mathematik, und nicht zuletzt meiner Familie, die mich unterstützt und zu mir gehalten hat. Vielen Dank euch allen!

© 2018 Board Game Box
Luegstrasse 16, CH-6037 Root
www.boardgamebox.life

© 2018 Ankama
75 boulevard d'Armentières,
FR-51900 Roubaix
www.ankama.com

BOARD GAME BOX

ankama