

DAVID RIMBACH

WUTAKI



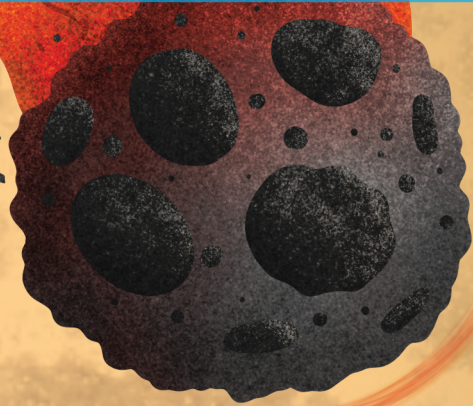
ANLEITUNG

Hodari Spiele

REDAKTIONELLER HINWEIS:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in dieser Anleitung die männliche Form verwendet.

Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keinerlei Wertung.



INHALT

Spielmaterial	3
Spielaufbau	4
Spielablauf, Rundenende, Endbedingungen & Endwertung	6
Wertungsbeispiel	7
Elemente	8
Spieler- & Meistertableaus	9
Orte & Besuchsfelder	11
Ort- & Turmaufwertungen	14
Arbeiter & Paktkarten	15
Omen-, Rache-, Runden- & Geheimkarten	16
Spielbrett Extreme	17
Einsteigertipps	18
Offizielles & Dankeschön	19
Symbole	20

GESCHICHTE

Im kleinen Dörfchen Wutaki herrscht panischer Aufruhr!

Die Dorfbewohner verehren Buka, ein gigantisches, unter dem mächtigen Vulkan lebendes Monster, als ihre Gottheit. Genau dieser Vulkan droht jedoch gerade in einer gewaltigen Explosion auszubrechen. Die Wutakianer glauben, die heilige Kreatur verärgert zu haben.

Um Bukas Zorn zu besänftigen entsenden die Oberhäupter der rivalisierenden Stämme untergebene Arbeiter an verschiedene Orte im Königreich, um Opfergaben zu sammeln und sie der Kreatur darzubieten. Jedes Stammesoberhaupt hat die Macht über einen mächtigen Turm, der eines der vier Elemente kontrolliert: Feuer, Wasser, Wind und Erde.

Zur selben Zeit verbreiten sich Zweifel unter den Wutakianern: Ist Buka gar kein Gott, sondern nur eine Kreatur am Fuße eines schrecklichen Berges?

Dunkle Omen bahnen sich ihren Weg nach Wutaki und spalten die Stämme. Einige Stammesoberhäupter sehnen das Ende der Welt herbei, um dem alten Glauben ein Ende zu setzen. Der große Kampf um die Zukunft aller Wutakianer hat begonnen!

Schlüpfe in die Rolle eines der mächtigen Stammesoberhäupter, nutze die Kraft der Elemente zu deinen Gunsten und stelle dich den Herausforderungen, die es zu meistern gilt! Setze deine Arbeiter geschickt ein, um Ressourcen und Omenkarten zu sammeln, deine Gefolgschaft zu vergrößern, deinen Turm und die Besuchsorte aufzuwerten, Pakte zu erfüllen und die anderen Stammesoberhäupter somit strategisch auszuspielen.

**Für welchen Weg wirst du dich entscheiden:
Treuer Glaube oder pure Vernichtung?**



SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es die meisten Siegpunkte (SP) nach Spielende gesammelt zu haben.

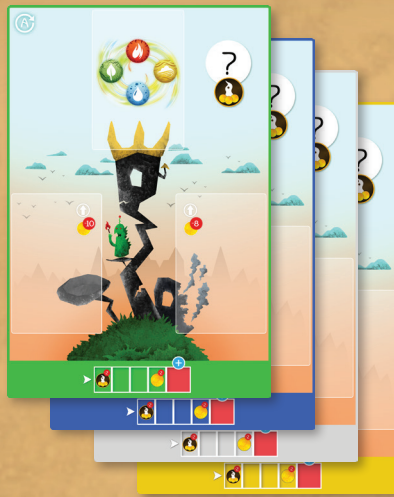
Siegpunkte erlangst du in erster Linie durch das Erfüllen von angenehmen Paktkarten sowie das Aufsteigen in der Pyramide der Verdammnis.

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett



4 Spieltableaus



4 Meistertableaus (doppelseitig)



4 Kostenmarker



135 Ressourcenmarker



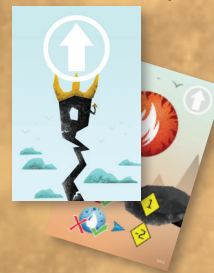
6 einmalige Fähigkeitenmarker



4 Elementkarten



9 Turmaufwertungskarten



20 Geheimpaktkarten



68 Paktkarten



50 Omenkarten



19 Rachekarten



20 Rundenkarten



5 neutrale Marker



1 Startspielermarker



16 loyale Arbeiter
4 je Farbe



16 zusätzliche Arbeiter
4 je Farbe



4 Sonderarbeiter
1 je Farbe



24 Aufwertungsmarker
6 je Farbe



4 Siegpunktmarker
1 je Farbe



SPIELAUFBAU

ALLGEMEIN

Platziert das Spielbrett in der Tischmitte, trennt die verschiedenen Kartentapel voneinander und mischt sie gut durch. Legt die Pakt-, Runden-, Omen- und Rachekarten verdeckt auf die dafür vorgesehenen Markierungen auf dem Spielbrett.

Die restlichen Materialien werden neben dem Spielbrett für alle Spieler zugänglich bereitgelegt.

SPIELMATERIALIEN

Wählt eure Spielerfarbe und nehmt die entsprechend farbigen Spielmaterialien an euch.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau (Siehe S. 9)
- 4 loyale Arbeiter (große Spielfigur)
- 4 zusätzliche Arbeiter (kleine Spielfigur)
- 1 Sonderarbeiter (kleine Spielfigur)
- 6 Aufwertungsmarker (Scheibe)
- 1 Siegpunktmarker (Würfel)
- 1 Marker jeder Ressource (Gold, Schaf, Holz, Öl, Stein)

WEITERES MATERIAL

Der Erhalt folgender Materialien wird nachfolgend beschrieben:

- 1 Elementkarte
- 1 Geheimpaktkarte (2 ziehen/1 ablegen)
- 1 Kostenmarker
- 2 Omenkarten
- Startspielermarker (1 Spieler)
- 1 Meistertableau
- 2 Paktkarten



Legt eure **Siegpunktmarker auf die 05** der Siegpunkteleiste. Legt einen neutralen Marker als **allgemeinen Paktmarker auf die 0** des Paktzählers. Die anderen Spielmaterialien bleiben in eurem privaten Vorrat.



ELEMENTKARTE

Jeder Spieler zieht eine zufällige Elementkarte und legt sie verdeckt auf der oberen Markierung des Spielertableaus ab. Behaltet diese Informationen für euch. Nicht gewählte Elementkarten werden ungesehen in den Karton zurückgelegt. (Siehe S. 8)



GEHEIMPAKTKARTEN

Jeder Spieler zieht 2 Geheimpaktkarten, wählt & behält davon eine Karte. Die andere, nicht gewählte Geheimpaktkarte, wird in den Stapel zurückgemischt. (Siehe S. 16)

KOSTENMARKER

Die 4 Kostenmarker werden verdeckt ausgelegt. Jeder Spieler zieht einen Marker und legt ihn mit der Ressourcenseite nach oben auf sein Spielertableau (Markierung oben rechts). (Siehe S. 13)

OMENKARTEN

Jeder Spieler zieht 2 Omenkarten vom Stapel und legt sie verdeckt in seinen privaten Vorrat.



STARTSPIELER

Die Person, die als letztes ein Schaf geschoren hat, wird Startspieler. Sie erhält den Startspielermarker und beginnt die Spielrunden, solange der Startspielermarker nicht eingefordert wird.

MEISTERTABLEAUS

Symmetrische Variante: Jeder Spieler erhält ein Meistertableau und nutzt die Seite A. Alle A-Seiten sind identisch.

Asymmetrische Variante: Legt die 4 Meistertableaus mit der Seite B offen aus. Jeder Spieler wählt nun eines der Meistertableaus. Der Startspieler beginnt. (Siehe S. 9-10)

PAKTKARTEN

Legt 4 Paktkarten offen auf die dafür vorgesehenen Markierungen des Spielbretts. Jeder Spieler wählt nun, beginnend mit dem Startspieler, 2 Paktkarten aus der offenen Auslage und legt sie in seinen privaten Vorrat. Füllt die leeren Plätze sofort auf, nachdem die 2 Paktkarten gewählt wurden. (Siehe S. 15)

ALLGEMEINER VORRAT

Die restlichen Ressourcen für Holz, Öl, Schaf, Steine und Gold werden in einem allgemeinen Vorrat gesammelt.

Die Ressourcen sind limitiert. Ist der Vorrat aufgebraucht, können keine weiteren Ressourcen erhalten werden.

100 SIEGPUNKTELEISTE 05 10 15 **ENDBEDINGUNGEN & 0**
SCHLUSSWERTUNG

WUTAKI
PAKTKARTEN

RUNDENKARTEN

SPIELERAKTIONEN

OFFEN AUSGELEGTE PAKTKARTEN

ORTE MIT BESUCHSFELDEN

OMENKARTEN **RACHEKARTEN**

PAKTZÄHLER

The main board is a large hexagonal grid with a central landscape. At the top, there are score tracks and a 'SIEGPUNKTELEISTE' (Victory Point Track) with a target of 100. The board is divided into several functional areas: 'WUTAKI PAKTKARTEN' (Wutaki Pact Cards) on the left, 'RUNDENKARTEN' (Round Cards) at the top center, 'SPIELERAKTIONEN' (Player Actions) at the top right, and 'OFFEN AUSGELEGTE PAKTKARTEN' (Openly Laid Pact Cards) in the middle. The central area contains 'ORTE MIT BESUCHSFELDEN' (Locations with Visit Fields) where players can place their pieces. At the bottom, there are 'OMENKARTEN' (Omen Cards) and 'RACHEKARTEN' (Revenge Cards) on the left, and a 'PAKTZÄHLER' (Pact Counter) on the right. The board is decorated with various icons representing different elements of the game, such as fire, water, and nature.

PRIVATER VORRAT JE SPIELER



ALLGEMEINER VORRAT



SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn in unbestimmter Rundenzahl, bis eine der Endbedingungen erfüllt wird, beginnend mit dem Startspieler. Deckt zu Beginn einer neuen Spielrunde zunächst eine neue Rundenkarte auf.

Jeder Spieler hat während seines Zuges 2 Aktionen in folgender Reihenfolge zur Verfügung, solange er verfügbare Arbeiter besitzt:

1. Arbeiter einsetzen

Setze einen Arbeiter in einem Besuchsort ein. Führe die dort abgebildete Aktion aus. (Siehe S. 11)

2. Optional: Paktkarten erfüllen

Erfülle beliebig viele deiner angenommenen Paktkarten aus deinem privaten Spielervorrat. (Siehe S.15)



RUNDENENDE

Eine Spielrunde endet, wenn jeder Spieler alle ihm verfügbaren Arbeiter eingesetzt hat. Dies kann je Spieler zu unterschiedlichen Zeiten geschehen.

Befolgt die folgenden Punkte bevor ihr die nächste Spielrunde beginnt:

1. Startspielermarker

Prüft, ob der Startspielermarker wechselt. Wechselt er nicht, bleibt die Reihenfolge unverändert.

2. Arbeiter zurückholen

Nehmt alle eingesetzten Arbeiter zurück in den jeweiligen privaten Vorrat. Zusätzliche Arbeiter werden **nicht** auf das Spielertableau zurück gestellt.

3. Neue Rundenkarte

Deckt eine neue Rundenkarte auf und beachtet die Änderung für die neue Spielrunde.

ENDBEDINGUNGEN

Erfüllt ein Spieler eine der Endbedingungen, beendet er das Spiel sofort und jeder andere Spieler darf noch einen letzten Spielzug abhandeln, falls er noch einen Arbeiter zur Verfügung hat. Danach folgt die Endwertung.

100 Siegpunkte

Ein Spieler hat mindestens 100 Siegpunkte erreicht.

Pyramide der Verdammnis

Es wurde die oberste Ebene der Pyramide der Verdammnis erklommen. (Siehe Seite 11)



ENDWERTUNG

Reihenfolge der Wertung je Spieler

1. Werte die erhaltenen Rachekarten aus.
2. Werte die unerfüllten Paktkarten aus. Je unerfüllter Paktkarte werden 8 SP abgezogen.
3. Werte die Geheimpaktkarten aus.
4. Werte die Elementarboni und -mali der angenommenen und erfüllten Paktkarten aus.
5. Werte deine dauerhaften Omenkarte aus, falls vorhanden.
6. Erhalte 1 SP pro erfüllter Paktkarte anderer Spieler deines kontrollierten Elements.
7. Erhalte 3 SP je 5 gleicher Ressourcen in deinem Vorrat, jedoch maximal 15 SP.



ERMITTLUNG DES GEWINNERS

Der Spieler mit den meisten gesammelten Siegpunkten gewinnt das Spiel und wird über die Zukunft Wutakis entscheiden.

BEI GLEICHSTAND

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten durchgeführten Aufwertungen. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Ressourcen.

Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, entscheidet der aktuelle Startspieler, welcher Spieler sich würdiger erwiesen hat.

WERTUNGSBEISPIEL

Die Spielerin, hier beispielsweise Lisa, hat 110 SP auf der Siegpunkteleiste erreicht und damit das Spielende eingeleitet.

1. RACHEKARTEN



Lisa hat mehr als 4 Paktkarten erfüllt und büßt 6 SP ein.

Da sie weniger als 5 Stein in ihrem Vorrat hat, ignoriert sie die zweite Rachekarte.

2. UNERFÜLLTE PAKTKARTEN



Lisa hat eine Paktkarte zu Spielende nicht erfüllt.

Je unerfüllter Paktkarte büßt sie daher 8 SP ein.

3. GEHEIMPAKTKARTEN



Mit 5 Feuer-Paktkarten hat Lisa die meisten Paktkarten dieses Elements erfüllt und erhält somit 10 SP.

4. ERFÜLLTE PAKTKARTEN



5 Feuer-Paktkarten erfüllt: 15 SP (5 x 3 SP)
1 Wasser-Paktkarte erfüllt: -5 SP (1 x -5 SP)
1 Erd-Paktkarte erfüllt: 0 SP

Lisa erhält dafür 10 SP.

5. DAUERHAFTE OMENKARTE



Inklusive dieser dauerhaften Omenkarte erhält Lisa für jede Omenkarte 1 SP. Lisa hat noch weitere 9 Omenkarten auf der Hand und erhält 10 SP.

10

6. PAKTKARTEN ANDERER SPIELER



Die anderen Spieler haben 4 Feuer-Paktkarten erfüllt, somit erhält Lisa 4 SP, da sie das Element Feuer beherrscht.

7. RESSOURCEN



Für 5 Öl erhält Lisa weitere 3 SP.

Für die restlichen Ressourcen (4 Holz, 2 Stein und 2 Gold) erhält sie keine weiteren Punkte.

Lisa summiert alle Punkte zusammen und schließt das Spiel mit insgesamt 133 Siegpunkten ab.



ELEMENTE

DIE ELEMENTE

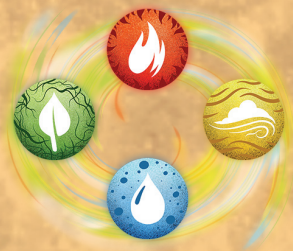
Im Spiel werdet ihr 4 verschiedene Elemente auf verschiedenen Karten vorfinden. Allen voraus findet ihr sie auf den Element-, Geheimpakt- und Paktkarten. Jedes Stammesoberhaupt kontrolliert eines dieser Elemente:



DIE ANTI-ELEMENTE

Jedes Element besitzt ein Element, welches ihm entgegenwirkt: das Anti-Element.

Kontrolliert ein Spieler zum Beispiel das Element Feuer, so erhält er im Gegenzug bei Spielende Minuspunkte für Paktkarten mit dem Element Wasser. Diese Anti-Elemente sind auf jeder Elementkarte vermerkt.

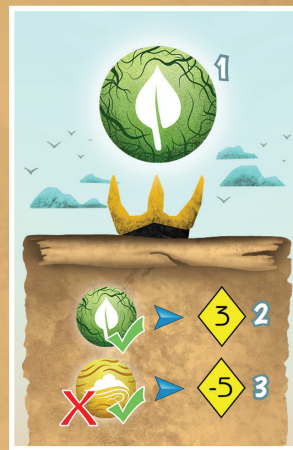


Hier sind die Elemente gegenüber gestellt:

Feuer in Gegenwirkung zu **Wasser**

Erde in Gegenwirkung zu **Wind**

ELEMENTKARTEN



Auf jeder Elementkarte befinden sich 3 wichtige Informationen:

- 1 Das Element, welches der Spieler kontrolliert.
- 2 Der Bonus, den der Spieler am Ende des Spiels für das Erfüllen von Paktkarten dieses Elements erhält.
- 3 Der Malus, den der Spieler am Ende des Spiels für das Annehmen von Paktkarten des Anti-Elements erhält.

BEISPIEL:

Elementkarte mit dem Element Erde:

Elementarbonus:

Je erfüllter Erd-Paktkarte erhält dieser Spieler 3 Siegpunkte.

Elementarmalus:

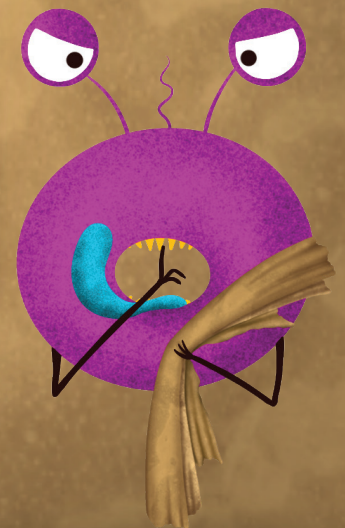
Je angenommener oder erfüllter Wind-Paktkarte werden diesem Spieler 5 Siegpunkte abgezogen.

Zur Erinnerung:

In der Endwertung werden für jede unerfüllte Paktkarte 8 SP abgezogen. Gehört eine Paktkarte zusätzlich dem Anti-Element an, werden weitere 5 SP abgezogen, insgesamt also -13 SP.

Wichtig:

Die Elementkarte und das damit kontrollierte Element sind geheime Informationen!



SPIELERTABLEAUS

A Seite (Symmetrisch)

Das Spielertableau zeigt die jeweilige Spielerfarbe (hier grün) und besitzt 3 Karten-Markierungen, sowie 2 weitere Bereiche:



1 Markierung Kostenmarker:

Lege hier deinen Kostenmarker offen ab.

2 Obere Markierung:

Lege hier deine Elementkarte verdeckt ab.

3 Linke Markierung:

Diese Markierung bietet Platz für eine Turmaufwertung: Element-Aufwertung

4 Rechte Markierung:

Diese Markierung bietet Platz für eine Turmaufwertung: Ressourcen-Aufwertung

5 Unteres Feld:

Diese Felder bieten Platz für die **zusätzlichen Arbeiter**, die im laufenden Spiel angeworben werden können. Das rot unterlegte Feld bietet Platz für den **Sonderarbeiter** (siehe Seite 15).

Stelle die zusätzlichen Arbeiter zunächst auf die jeweiligen Markierungen, bis sie im laufenden Spiel angeworben werden (siehe Seite 12).

6 B Seite (Asymmetrisch)

Jedes Spielertableau bietet eine Seite B und damit Platz für einen einzigartigen, einmaligen Fähigkeitsmarker (M), der nur 1x im gesamten Spiel verwendet werden kann. Drehe den Marker nach einmaliger Nutzung um, um dies anzuzeigen. Zieht zu Beginn des Spiels jeweils einen zufälligen Marker.



Nutze eine einfache Arbeiteraktion doppelt. (Kein Sonderarbeiter)



Spiele eine deiner Omenkarten aus. (kein Arbeiter nötig)



Setze einen Arbeiter auf ein bereits besetztes Besuchsfeld.



Wirf bis zu 6 Omenkarten von deiner Hand ab. Erhalte je Karte 2 SP.



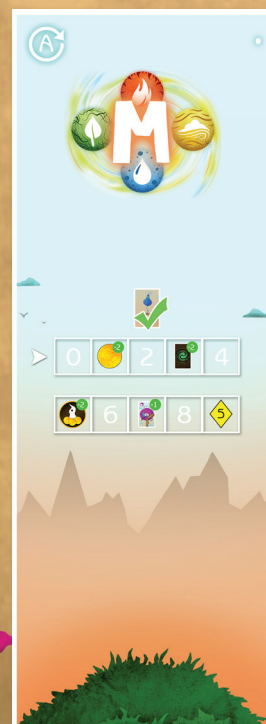
Mische eine deiner Rachekarten zurück in den Stapel.



Erfülle eine deiner Paktkarten ohne dafür Ressourcen zu opfern.

MEISTERTABLEAUS

A Seite (Symmetrisch)



MEISTER DER NEUTRALITÄT

In dieser Variante sind alle 4 Meistertableaus gleich aufgebaut. Jeder Spieler hat somit dieselben Voraussetzungen für das Spiel.

Lege einen neutralen Marker (orange) auf das Feld 0. Bewege den Marker jedes Mal um ein Feld vor, wenn du eine Paktkarte erfüllst.

Deckst du ein Symbol ab, erhalte den abgebildeten Bonus in der jeweiligen Menge.

Die verschiedenen Boni

Beim Erfüllen dieser Paktkarten erhältst du:

Paktkarte 1: 2 Goldmünzen

Paktkarte 3: 2 Omenkarten

Paktkarte 5: 2 Ressourcen deines Kostenmarkers

Paktkarte 7: 1 Geheimpakt

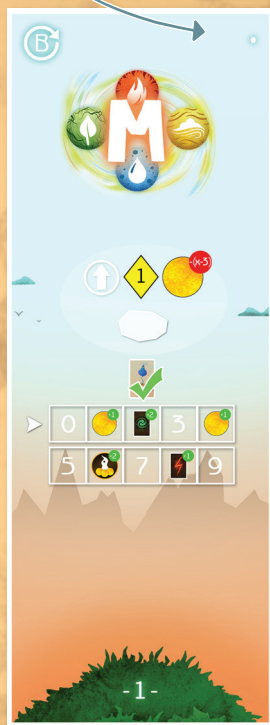
Paktkarte 9: 5 Siegpunkte

KOMPLEXITÄT

Einfach Mittel Schwer

MEISTERTABLEAUS

B Seite (Asymmetrisch)



B1. MEISTER DER ARCHITEKTUR

Besuche diesen speziellen Ort, um eine Aufwertung mit einem Rabatt von 3 Goldmünzen durchzuführen.

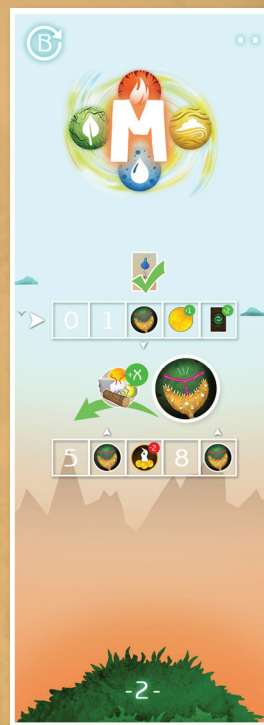
Für diese Aufwertung erhältst du jedoch nur 1 SP statt der üblichen 4 SP.

Passive Fähigkeit:

Lege einen neutralen Marker (orange) auf das Feld 0. Bewege den Marker jedes Mal um ein Feld vor, wenn du eine Paktkarte erfüllst. Deckst du ein Symbol ab, erhalte den abgebildeten Bonus in der jeweiligen Menge.

Achtung: Mit der 8. erfüllten Paktkarte erhältst du eine Rachekarte.

Tipp: Versuche immer zuerst die Aufwertung auf dem Spielbrett zu nutzen, bevor du die Aufwertung auf diesem Meistertableau nutzt, so hast du die Möglichkeit mehrere Aufwertungen je Runde durchzuführen.



B2. MEISTER DER DIEBE

Passive Fähigkeit:

Lege einen neutralen Marker (orange) auf das Feld 0. Bewege den Marker jedes Mal um ein Feld vor, wenn du eine Paktkarte erfüllst.

Deckst du ein Symbol ab, erhalte/zahle den abgebildeten Bonus in der jeweiligen Menge.

Erreichst du das Monstersymbol, kannst du einmalig die geopferten Ressourcen ohne Strafe (Rachekarte) rauben.

Diese Aktion ist eine passive Aktion und ist nur in dem Moment des Pakterfüllens und nicht später verfügbar. Die gerade geopferten Ressourcen dürfen nicht geraubt werden.

Tipp: Versuche eine erfüllbare Paktkarte bereitzuhalten, um diese genau zum passenden Zeitpunkt zu erfüllen. Diese 3 Raubaktionen sollten effektiv genutzt werden.

B3. MEISTER DER INTELLIGENZ

Besuche diesen speziellen Ort und opfere einen zusätzlichen Arbeiter (nicht diesen) samt 3 Omenkarten, um deinen Multiplikator zu erhöhen.

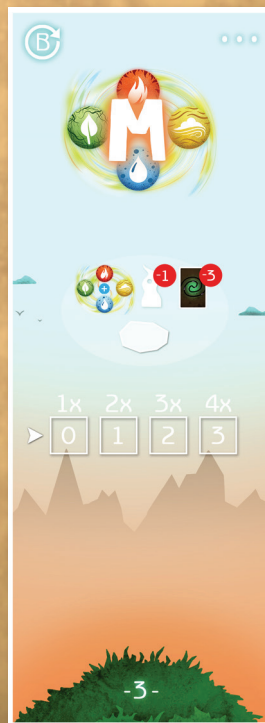
Mit diesem werden die späteren Bonuspunkte erfüllter Paktkarten deines kontrollierten Elements anderer Spieler berechnet.

Beispiel Position 3 (4x):

Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP für jede erfüllte Paktkarte anderer Spieler, die dein kontrolliertes Element zeigen. Diese Siegpunkte werden mit diesem Multiplikator vervielfacht. Erhältst du z.B. 4 SP, erhältst du diese 4x, also 16 SP.

Tipp: Versuche andere Spieler dazu zu bewegen, Paktkarten deines Elements zu erfüllen. So erhöhst du deinen Bonus zu Spielende.

Empfohlen ab 3 Spielern.



B4. MEISTER DES SCHICKSALS

Bewegst du dich auf der Pyramide der Verdammnis nach oben, hast du die Wahl einen zusätzlichen Arbeiter zu opfern, um eine deiner Rachekarte abzulegen.

Die abgelegte Rachekarte wird zurück in den Stapel gemischt.

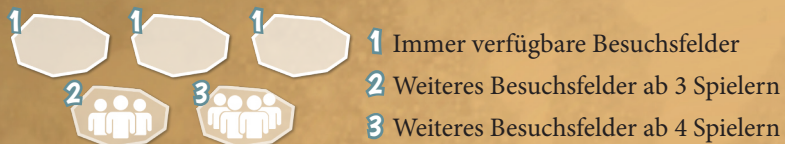
Tipp: Versuche möglichst oft geopfert Ressourcen vom Monster zu rauben und Omenkarten auszuspielen, bei denen du als Strafe eine Rachekarte erhältst. Sollte dich eine Rachekarte zu sehr einschränken, kannst du sie über diese Aktion loswerden. Bis zu 4 Rachekarten können so abgelegt werden.

Empfohlen ab 3 Spielern.



ORTE & BESUCHSFELDER

Jeder Ort besteht aus 1-5 Besuchsfeldern. Wird hier ein Arbeiter eingesetzt, erhält der Spieler den dargestellten Bonus oder darf die dargestellte Aktion durchführen. Je Besuchsfeld darf nur ein Arbeiter eingesetzt werden. Einige Besuchsfelder werden nur in Spielen mit 3 bzw. 4 Spielern benutzt.



Die Orte in absteigender Reihenfolge von oben links, nach unten rechts:

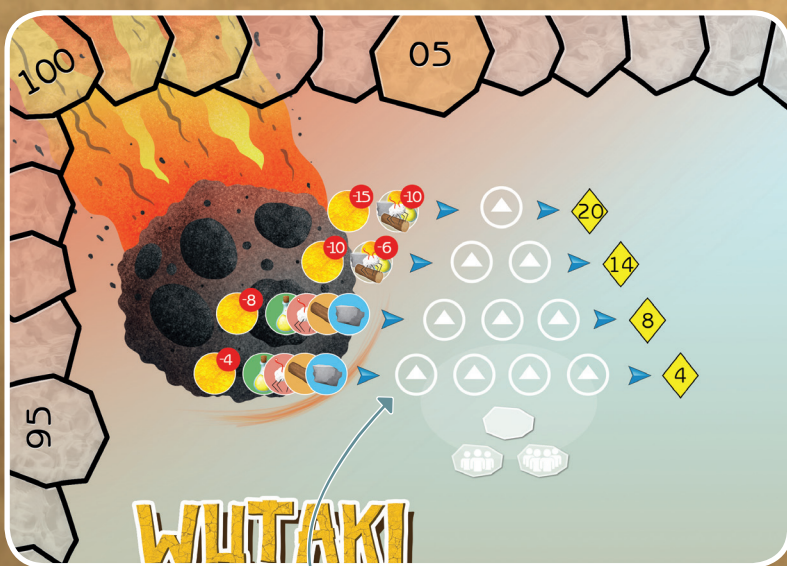
1. DIE PYRAMIDE DER VERDAMNIS

Sie besteht aus 4 Ebenen, die aufsteigend weniger Spielern Platz, jedoch ebenso mehr Siegpunkte, bietet. Jeder Spieler muss in der untersten Ebene beginnen und jede Ebene durchlaufen, um in der Pyramide aufzusteigen. Wird dieser Ort mit einem Arbeiter besucht, legt der Spieler einen seiner 6 Aufwertungsmarker auf das Aufwertungsfeld. Anschließend bezahlt er die links aufgeführten Ressourcen, um die entsprechenden Siegpunkte (rechts) zu erhalten.

Je Spieler wird max. 1 Aufwertungsmarker platziert. Bei einem erneuten Besuch wird der vorhandene Marker eine Ebene nach oben gesetzt. Einmal gesetzte Aufwertungsmarker können hier nicht mehr entfernt werden!

Erreicht ein Spieler die 4. Ebene wird die Verdammnis und damit das Spielende ausgelöst.

Achtung: Die Pyramide der Verdammnis zählt nicht als Aufwertung. Die Marker können nicht durch Omenkarten ersetzt oder entfernt werden.



AUFWERTUNGSFELD



2. VERJAGEN

Verjage zusätzliche Arbeiter (auch Sonderarbeiter) eines anderen Spielers, die sich an einem Ort befinden, und setze sie zurück auf das jeweilige Spielertableau. Ziehe dafür eine Rachekarte. Anschließend darfst du deinen Arbeiter auf den betroffenen Ort setzen und die Aktion durchführen. Loyale Arbeiter können nicht vertrieben werden.

3. PAKTKARTE ANNEHMEN

Wähle eine der 4 offen ausliegenden Paktkarten. Leg sie dazu offen in deinen privaten Spielervorrat. Du erhältst den über der Karte aufgedruckten Goldbonus.

4. PAKTKARTE VERSCHENKEN

Verschenke eine der ausliegenden Paktkarten an einen beliebigen Spieler, jedoch nicht an dich selbst. Büße 2 Siegpunkte ein.

5. PAKTKARTEN ERNEUERN

Wirf die 4 ausliegenden Paktkarten ab und lege 4 neue Karten von rechts nach links aus. Nimm nun eine davon an, die du in deinen Spielervorrat legst. Du erhältst hier keinen Goldbonus.

Immer wenn ein Kartenplatz unbesetzt ist, rückt Paktkarten nach rechts auf und werden vom Stapel aufgefüllt!

6. AUFWERTUNG AUSFÜHREN

Führe eine Ort- oder Turmaufwertung aus und erhöhe die Effektivität des Ortes. Für eine Aufwertung jeglicher Art zahle Kosten X und erhalte zunächst 4 Siegpunkte.

Die verschiedenen Aufwertungsmöglichkeiten werden auf Seite 14 erklärt.

7. STANDARD-ORTE

Diese 6 Standard-Orte bieten die Möglichkeit Ressourcen zu sammeln oder zusätzliche Arbeiter anzuwerben. Jeder Ort kann 2-fach aufgewertet werden. Platziere einen Arbeiter auf einem verfügbaren Besuchsfeld, um die angezeigten Ressourcen im jeweiligen Level zu sammeln oder Arbeiter anzuwerben. (Boni siehe Seite 14)

DER HÄNDLER

Level 0: 2 Öl
Level 1: 3 Öl
Level 2: 4 Öl

Aufwertungsbonus: Schaf

DIE WEIDE

Level 0: 2 Schaf
Level 1: 3 Schaf
Level 2: 4 Schaf

Aufwertungsbonus: Holz

DER MARKT

Level 0: 3 Gold
Level 1: 4 Gold
Level 2: 4 Gold

Aufwertungsbonus: Öl oder Stein

DER STEINBRUCH

Level 0: 2 Stein
Level 1: 3 Stein
Level 2: 4 Stein

Aufwertungsbonus: Öl

DAS HOLZLAGER

Level 0: 2 Holz
Level 1: 3 Holz
Level 2: 4 Holz

Aufwertungsbonus: Stein

DAS DORF

Level 0: 1 zusätzlicher Arbeiter
Level 1: 2 zusätzliche Arbeiter
Level 2: 2 zusätzliche Arbeiter

Aufwertungsbonus: Schaf oder Holz

8. ANWERBEN ZUSÄTZLICHER ARBEITER VOM SPIELERTABLEAU

Sollen zusätzliche Arbeiter über das Dorf oder z.B. eine Pakt-/Omenkarte angeworben werden, müssen diese mit der auf dem Spielertableau angezeigten Ressourcen bezahlt werden. Die zusätzlichen Arbeiter stehen auf den Feldern des Spielertableaus und bedecken die Kosten zu Beginn. (Beispiel: grünes Tableau)

Arbeiter 1:

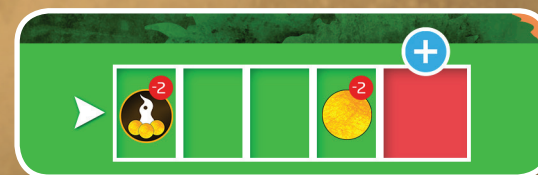
Der 1. zusätzliche Arbeiter ist kostenlos anzuwerben und offenbart die Kosten für alle weitere Arbeiter.

Arbeiter 2-4:

Zum Anwerben jedes weiteren Arbeiters müssen 2 Ressourcen, bestimmt durch den Kostenmarker, bezahlt werden.

Sonderarbeiter: Das Anwerben des Sonderarbeiters (rote Markierung) kostet zusätzlich 2 Gold.

Die **Reihenfolge** muss von links nach rechts beibehalten werden, d.h. der Sonderarbeiter muss zuletzt angeworben werden.



9. OMENKARTEN

Ablage- und Ziehstapel für Omenkarten.

10. RACHEKARTEN

Ziehstapel für Rachekarten.

11. SP/GESCHENK

Erhalte 3 SP oder gib 10 beliebige Ressourcen ab, um 1 deiner Rachekarte an einen Spieler zu verschenken.

12. PLÜNDERN

Nimm alle geopferten Ressourcen vom Monster in deinen privaten Vorrat. Ziehe dafür als Strafe eine Rachekarte.



13. OMENKARTE AUSSPIELEN

Spiele eine Omenkarte von deiner Hand aus und befolge die Anweisungen auf der Karte.

14. OMENKARTE ZIEHEN

Ziehe eine Omenkarte und nimm sie auf die Hand.

15. HANDELN

Tausche Ressourcen im Verhältnis 1:1 mit dem allgemeinen Vorrat (z.B.: 5 Holz in 5 Öl) **oder** opfere X SP um X Ressourcen aus dem Vorrat zu erhalten. Ressourcen dürfen gemischt werden.

16. STARTSPIELER

Beanspruche den Startspielermarker für dich und erhalte 2 Ressourcen deines Kostenmarkers. Der Wechsel des Markers wird zur nächsten Runde durchgeführt.



17. MONSTER

Platziert alle geopferten Ressourcen im Schlund des Monsters auf dem Spielbrett.

18. ALLGEMEINER PAKTZÄHLER

Zu Spielbeginn liegt der Marker auf Position 0. Zieht diesen Marker eine Position weiter, sobald eine Paktkarte erfüllt wird. Der Marker zieht für jede erfüllte Karte weiter, auch wenn Mehrere nacheinander erfüllt werden. Erfülle erst die Paktkarte und erhalte die jeweilige Belohnung. Ziehe den Paktmarker je Paktkarte weiter und handle eventuelle Ereignisse ab.

2-3 Spieler: Beachtet die Felder mit einer Limitierung durch die Spieleranzahl. Im Spiel zu zweit sind lediglich die 6 weißen Felder (0-5) zu nutzen und die 2 Felder für höhere Spielerzahlen sind zu überspringen. Im Spiel zu dritt wird das Feld, markiert mit 4 Spielern, überspringen.

Position 1: Omenkarte ziehen

Landet der Marker auf Position 1, ziehen alle Spieler, angefangen beim Startspieler, eine Omenkarte und nehmen sie auf die Hand.

Position 5: Zusätzliche Arbeiter bezahlen

Landet der Marker auf Position 5, müssen alle aktuell angeworbenen zusätzlichen Arbeiter bezahlt werden, egal ob sie bereits eingesetzt wurden oder nicht. Je angeworbenem zusätzlichen Arbeiter fällt je 1 Ressource (durch Kostenmarker festgelegt) an. Kann diese Ressource nicht bezahlt werden, wenden sich die Arbeiter ab und müssen zurück auf das Spielertableau gestellt werden. Sie stehen nicht mehr zur Verfügung und müssen neu angeworben werden.

Als erstes wenden sich die bereits eingesetzten Arbeiter ab, anschließend noch nicht eingesetzte. Der Sonderarbeiter wendet sich immer als erstes ab.

Der Marker bewegt sich im Uhrzeigersinn auf den Feldern, wobei er während eines Spiels möglicherweise mehrere Runden absolviert.



ORTAUFWERTUNGEN

(6 Standard-Orte)



Wähle einen der 6 Standard-Orte aus. Hier als Beispiel: Der Steinbruch

Zu Spielbeginn befindet sich jeder Standard-Ort auf Level 0. Beim Besuchen erhält der Spieler die Ressourcen oben links aus dem Vorrat, hier 2 Steine.

Daneben befinden sich 2 Aufwertungsplätze, Level 1 und Level 2. Über den Aufwertungsplätzen sind die **Kosten** (roter Kreis) für die jeweilige Aufwertung abgebildet (hier 6 Gold für Level 1 bzw. 8 Gold für Level 2). Darunter ist die Menge an Ressourcen abgebildet, die nach einer Aufwertung gesammelt werden kann (hier 3 Stein bei Level 1 & 4 Stein bei Level 2).

Um eine Aufwertung durchzuführen, stelle deinen Arbeiter auf den Besuchsort „Aufwertung ausführen“, zahle die Kosten des ersten freien Aufwertungsplatzes und erhalte 4 SP. Platziere einen deiner 6 Aufwertungsmarker auf der dafür vorgesehenen Markierung. ⬆



Besuch nach Aufwertung: Wird ein Ort nach einer Aufwertung besucht, können nun von allen Spielern mehr Ressourcen (hier 3 bzw. 4) gesammelt werden, dabei ist egal, wer die Aufwertung durchgeführt hat.

Aufwertungsbonus: Je eigenem Aufwertungsmarker erhalten die Spieler den abgebildeten Bonus aus dem Vorrat (wenn vorhanden), sobald dieser Ort besucht wird. Dabei ist egal, welcher Spieler diesen Ort besucht. (Hier 1 Öl je eigener Aufwertung)

TURMAUFWERTUNGEN

Jeder Turm (Spielertableau) bietet Platz für 2 unterschiedliche Arten von Aufwertungen. Um eine Turmaufwertung durchzuführen, besuche den Ort „Aufwertung durchführen“, bezahle die Kosten X (hier 8 bzw. 10 Gold) und erhalte 4 SP. Wähle eine verfügbare Aufwertung aus, lege die Aufwertungskarte offen auf dein Spielertableau und platziere einen deiner 6 Aufwertungsmarker auf der dafür vorgesehenen Markierung. Jede Turmaufwertung ist nur einmal verfügbar.

1. ELEMENTAR-AUFWERTUNG:

Eine Elementar-Aufwertung ermöglicht es Macht über ein weiteres Element auszuüben oder ein bereits kontrolliertes zu verstärken. Durch das Generieren weiterer Bonuspunkte zu Spielende wird auch der Anti-Element-Malus verstärkt.

Beispiel Feuer Elementaraufwertung:

+1 SP für jede erfüllte Feuer-Paktkarte
-2 SP für jede angenommene/erfüllte Wasser-Paktkarte



2. RESSOURCEN-AUFWERTUNG:

Eine Ressourcen-Aufwertung ermöglicht es dem Spieler immer eine Ressource mehr an den jeweiligen Standard-Orten zu sammeln.

2. Beispiel Schaf Ressourcen Aufwertung:

Besucht der Spieler die Weide, erhält er eine zusätzliche Schafressource.

WICHTIG:

Turmaufwertungen sind absolut bindend und können nicht von anderen Spielern zerstört oder umgewandelt werden!

ARBEITER

In Wutaki wird zwischen 3 Arbeitertypen unterschieden: Dem loyalen, dem zusätzlichen und dem Sonderarbeiter. Die Arbeiter funktionieren grundsätzlich gleich, haben aber jeweils eine Besonderheit.

LOYALE ARBEITER (GROSS, 4X):



Jeder Spieler kontrolliert 4 loyale Arbeiter, die ihm bereits zum Start des Spiels zur Verfügung stehen.

Diese loyalen Arbeiter müssen niemals bezahlt und können nicht verjagt werden.

ZUSÄTZLICHE ARBEITER (KLEIN, 4X):



Jeder Spieler kann bis zu 5 zusätzliche Arbeiter anwerben. Davon sind 4 normale Arbeiter.

Diese zusätzlichen Arbeiter müssen jedoch zu verschiedenen Zeiten bezahlt werden und können von anderen Spielern verjagt werden.

SONDERARBEITER (KLEIN, 1X):



Der Sonderarbeiter ist der fünfte zusätzliche Arbeiter und kostet 2 Goldmünzen zusätzlich. Er gilt immer auch als zusätzlicher Arbeiter.

Mit dem Sonderarbeiter kann die jeweilige Aktion 2x durchgeführt werden. Dies ist jedoch freiwillig. Führt die 2 Aktionen getrennt und nacheinander durch. Etwaige Kosten müssen ebenfalls zwei mal entrichtet werden.

PAKTKARTEN

Die Spieler weisen ihre Arbeiter an Ressourcen zu sammeln, um diese in Form von Pakten zu opfern; in der Hoffnung den Zorn des gigantischen Monsters zu bändigen. Gleichzeitig sammeln sie dadurch wichtige Siegpunkte.

PAKTKARTEN ANNEHMEN

Um eine Paktkarte anzunehmen, muss das entsprechende Besuchsfeld unterhalb der offen ausliegenden Paktkarten besucht werden. Es gibt jedoch auch andere Wege Paktkarten anzunehmen: z.B. durch Omen-/Rundenkarten oder erzwungen durch andere Spieler.

Wird eine Paktkarte angenommen, so wird sie offen in den privaten Vorrat gelegt. Solange diese nicht erfüllt wurde, d.h. die abgebildeten Ressourcen nicht geopfert wurden, gilt die Paktkarte als „unerfüllt“.

Unerfüllte Paktkarten ziehen den Zorn des Monsters auf sich und resultieren bei Spielende im Abzug von Siegpunkten.

PAKTKARTEN ERFÜLLEN

Sammele die nötigen Ressourcen und opfere die angegebene Menge in den Schlund des Monsters, direkt auf dem Spielbrett, um es zu besänftigen. Omenkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend erhältst du die unten abgebildete Belohnung und der private sowie der allgemeine Paktmarker werden ein Feld vorgerückt.

Erfüllte Paktkarten werden verdeckt neben dem Spielertableau abgelegt und für die Endwertung gesammelt. Die Spieler müssen keine Auskunft über ihre bereits erfüllten Paktkarten geben!

Das Erfüllen von Paktkarten in beliebiger Anzahl ist in jedem Spielzug als 2. Aktion nach dem Einsetzen eines Arbeiters möglich.



Beispiel:

Zur Erfüllung dieser Feuer-Paktkarte müssen 5 Goldmünzen, 3 Ressourcen des Kostenmarkers und 1 Omenkarte geopfert werden. Als Belohnung erhält der Spieler sofort 13 Siegpunkte.



Wichtig:

Manche Paktkarten sind aufwendiger zu erfüllen als andere. Sie bieten die Möglichkeit andere Spieler auszubremsen.

OMENKARTEN



Einmalige Omenkarten

Setze die Omenkarten geschickt ein, um dir einen Vorsprung zu verschaffen oder nutze sie, um andere Spieler auszubremsen. Eine weitere Einsatzmöglichkeit ist sie als Ressource beim Erfüllen von Paktkarten zu nutzen.

Beispiel:

Opfere 8 beliebige Ressourcen um 5 SP zu erhalten.



Dauerhafte Omenkarten

Einige Omenkarten haben dauerhafte Effekte oder generieren Bonuspunkte zu Spielende. Leg diese Karten offen vor dir aus, nachdem du sie durch das Ausspielen aktiviert hast. Jeder Spieler darf nur eine dauerhafte Omenkarte ausgespielt haben. Soll diese Karte ersetzt werden, muss die bereits aktivierte Karte abgeworfen werden.

Beispiel:

Erhalte 2 SP am Spielende je Rachekarte in deinem privaten Vorrat.



RACHEKARTEN

Rachekarten hemmen die Spieler in ihrem Spiel. Bleibt ein Spieler nicht unter dem durch die Karte gesetzten Limit, werden hier Siegpunkte in der Endwertung abgezogen.

Beispiel:

Erfülle max. 8 Paktkarten, ansonsten verliere 9 SP.



RUNDENKARTEN

Je Spielrunde wird eine neue Rundenkarte aufgedeckt, die das Spiel beeinflusst. Diese Karten können zum Beispiel kostenlose Aufwertungen erhalten, einen sofortigen Bonus oder neue Besuchsorte generieren.

Beispiel:

Neuer Besuchsort: Erhalte die abgebildeten Ressourcen



Neue Rundenkarte

Ist dieses Symbol auf der Rundenkarte abgebildet, führt den Effekt dieser Karte aus und deckt anschließend eine neue Rundenkarte auf. Dies kann mehrfach hintereinander durchgeführt werden.

GEHEIMPAKTKARTEN

Geheimpaktkarten eröffnen es den Spielern verdeckte Punkte bei Spielende zu generieren. Die jeweilige Voraussetzung muss zu Spielende erfüllt sein. Bei Gleichstand ist die Bedingung nicht erfüllt!

Geheimpaktkarten zählt nicht in die Wertung unerfüllter Paktkarten, sollten sie nicht erfüllt werden.

Beispiel:

Erfülle die meisten Paktkarten und erhalte eine Belohnung von 10 Siegpunkten am Ende des Spiels.



Beispiel:

Besitze eine Aufwertung am abgebildeten Ort und erhalte 5 Siegpunkte am Ende des Spiels.



SPIELBRETT EXTREME

Was bietet die Rückseite?



Die Rückseite des Spielplans bietet eine extremere Spielvariante, die wir erfahrenen Spielern ans Herz legen, um Wutaki noch einmal neu zu entdecken.

Achtung:

Legt für diese Spielvariante den ersten eurer zusätzlichen Arbeiter zurück in die Spielschachtel.



DIE PYRAMIDE

Beim Besuchen der Pyramide könnt ihr nun auch Omenkarten ausspielen/ziehen, erhaltet Rachekarten und könnt final eine Rachekarte verschenken.

PAKTAUSLAGE & PAKTKARTEN VERSCHENKEN

Offen ausliegende Paktkarten kosten nun teilweise 1-2 Gold, wenn sie zu weit nach rechts rutschen. Um Paktkarten zu verschenken, muss nun eine Rachekarte in Kauf genommen werden.

ANZAHL DER BESUCHSFELDER

Die Anzahl der Besuchsfelder wurde für die Ressourcenorte auf 3 Felder begrenzt und für das Ausspielen der Omenkarten auf 5 erhöht.

EFFEKTIVITÄT VON BESUCHSORTEN

Die Effektivität der folgenden Orte wurde verändert:

Goldmarkt: +2 / +3 / +4 Gold statt +3 / +4 / +4

Dorf: bis zu 3 zusätzliche Arbeiter anwerben

Omenkarte ziehen: +2 statt +1 Omenkarte ziehen

Startspielermarker: +4 statt +2 Ressourcen des Kostenmarkers erhalten

Rachekarte verschenken: 5 statt 3 SP / -8 statt -10 Ressourcen



EINSTEIGER-TIPPS

ASYMMETRISCH ODER SYMMETRISCHE MEISTERTABLEAUS?

Für eine erste Kennenlernpartie empfehlen wir das Spielen mit den symmetrischen Meistertableaus. Einige Fähigkeiten der Meistertableaus benötigen das Verständnis aller Spielmechaniken, um eine effektive Spielweise zu erlangen.

WELCHE TAKTIK IST DIE BESTE?

Generell ist jede Spielweise zielbringend und Wutaki bietet die unterschiedlichsten Wege Siegpunkte zu erlangen. Es gibt keine Allround-Taktik!

ALLGEMEINE SPIELTIPPS:

Um einen schnelleren Einstieg zu erlangen, empfehlen wir einige Aufwertungen der Standard-Orte durchzuführen, um Ressourcen effektiver sammeln zu können.

Spieler sollten sich einige hochwertige Paktkarten sichern, jedoch nicht zu viele, da nur erfüllte Paktkarten später wirklich Siegpunkte einbringen. Zu Beginn sind Paktkarten sehr nützlich, bei denen beim Erfüllen gleichzeitig zusätzliche Arbeiter angeworben werden können.

Die Omenkarten stellen mächtige Aktionskarten dar und eine gute Auswahl ist existenziell für einen immer variablen Spielverlauf.

Behaltet die Menge der geopferten Ressourcen im Auge. Das Plündern dieser Ressourcen zur richtigen Zeit kann den Spielverlauf drastisch ändern.

Die Aktion des Verjagens ist sehr stark und hilft dabei, Besuchsfelder zu nutzen, die bereits besetzt sind. Achtet darauf, welche Art von Arbeitern an bestimmten Feldern eingesetzt werden, um euren Mitstreitern keine Chance zu bieten eure zusätzlichen Arbeiter zu verjagen.

Behaltet die Summe eurer Rachekarten im Blick. Ihr solltet keine Angst vor diesen Karten haben. Hat ein Spieler es jedoch übertrieben, wird er die Rache Bukas deutlich zu spüren bekommen.

Ein früher Einstieg in die Pyramide der Verdammnis ist wichtig, jedoch muss hier eine Aufwertungsscheibe geopfert werden. Überdenkt diesen Zug genau.

Die Elementaraufwertung für euren Turm ergibt im späteren Spielverlauf Sinn. Zu früh im Spiel bietet diese offene Information viel Angriffsfläche.

Behaltet den Paktzähler des Spielbretts im Blick und bereitet euch darauf vor, eure zusätzlichen Arbeiter bezahlen zu können.

Startspieler zu sein, bietet oft starke Vorteile, denn einige Aktionen sind nur sehr begrenzt verfügbar. Gerade in Verbindung mit den Rundenkarten bieten sich hier oft überaus potente Möglichkeiten.

Behaltet im Blick, welche Elemente die Paktkarten beinhalten, die eure Gegenspieler annehmen. Könnt ihr feststellen, welches Element sie kontrollieren, wisst ihr auch welches Anti-Element ihnen zugewiesen ist. Hier bieten sich etliche Möglichkeiten den Gegenspielern Optionen zu nehmen oder sogar aktiv zu beeinflussen.

Was passiert wenn die Aktion „Verjagen“ mit dem Spezialarbeiter ausgeführt wird? Der Spieler darf zunächst die Verjagen-Aktion ausführen und seinen Spezialarbeiter anschließend auf dem freigemachten Besuchsfeld platzieren. Dort eingesetzt, darf die Aktion zweimal ausgeführt werden.

INSPIRATIONEN

Sicherlich kommen euch einige Mechaniken in Wutaki bekannt vor. Wir spielen liebend gerne Spiele und lassen uns natürlich von diesen inspirieren. Somit finden diese Einflüsse immer mal den Weg in unsere Spiele und vereinfachen den Einstieg für erfahrene Spieler.

Sei es eine klassische Kramerleiste als Siegpunktzähler oder verschiedene Arbeitertypen, wie es sie in Viticulture gibt. Wer schon einmal Scythe gespielt hat entdeckt sicher eine Ähnlichkeit beim Produzieren von Ressourcen in Scythe, zum Anwerben von Arbeitern in Wutaki. Illustriertisch war Katakomben eine große Inspiration, da diese Welt zum Phantasieren einlädt.

Folgende Autoren und Illustratoren haben uns mit ihren Spielen und Gestaltungen immer wieder begeistert:

Autoren:

Jamey Stegmeier (Scythe, Viticulture)

Shem Phillips & S. J. Macdonald (Westfrankenreich Serie)

Michael Menzel (Die Legenden von Andor)

Illustratoren:

Kwanchai Moriya (Katakomben, Dinosaur Island)

Mihajlo Dimitrievski aka. The Mico (Westfrankenreich Serie)

Jakub Rozalski (Scythe)



OFFIZIELLES

AUTOR & ILLUSTRATOR

David Rimbach

VERLAG

Hodari Spiele
David Rimbach
Untere Bahnhofstr. 24
34376 Immenhausen

Deutschland

Emailkontakt:
Kontakt@Hodari-Spiele.de

Webseite:
www.Hodari-Spiele.de



Alle Rechte vorbehalten.

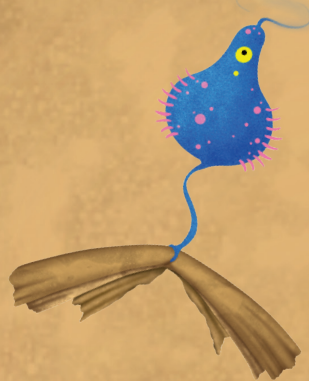
STARTSPIELERMARKER DRUCKDATEIEN

Auf unserer Homepage findest du kostenlose STL-Druckdateien für 4 verschiedene Startspielermarker aus dem Wutaki Universum.

Designed wurden diese Dateien von David Rimbach, Sébastien Maerten, Niclas Hascher & Steven Ziegler.



Kostenlos herunterladen, drucken und nach Lust und Laune bemalen. Teilt eure Kreationen gerne bei Social Media (Instagram/Facebook) und markiert uns. Wir freuen uns auf eure Ideen.



DANKE

Ich möchte diese Möglichkeiten nutzen und mich bei den vielen tollen Menschen bedanken, die dieses Projekt ermöglicht und über einen langen Zeitraum unterstützt, sowie zu seinem Fortschritt deutlich beigetragen haben. Dies sind viele Spieletester, YouTuber, Blogger und natürlich die wunderbaren Kickstarterunterstützer, die dieses Projekt finanziell ermöglicht haben.

Euer aller Feedback und eure Unterstützung hat massiv dazu beigetragen Wutaki überhaupt möglich zu machen und stetig zu verbessern. Danke dafür!

Ein besonders großer Dank geht an meine Verlobte Lisa. Sie ist mein Fels in der Brandung und unterstützt mich in allen Belangen, von Fragen zum Marketing bis hin zum Testspielen und Ausfeilen der Mechaniken und aller winzigen Details. Ohne dich wäre dieses Spiel so sicher nicht entstanden! Danke dir, Babe!

SPIELETESTER DER ERSTEN STUNDE

Tobias Gries
Lucie Hüser
Arnd Rothkamp
Dennis Puschzian
Thorsten Stolle
Chris Hesse

LEKTORAT

Jan Böttcher
Jan Barke

SATZ & LAYOUT DES REGELBUCHS

Lisa Brancazzu

3D KÜNSTLER METALLMÜNZEN ADD-ON

Sébastien Maerten

BESONDEREN DANK AN

Sascha Rudolph
Steffi & Pit Oberkircher

Alle Kickstarter Unterstützer



SYMBOLE



Element Erde



Element Feuer



Element Wasser



Element Wind



Ressource Stein



Ressource Holz



Ressource Schaf



Ressource Öl



Ressource Gold



Beliebige Ressource



Ressource des Kostenmarkers
Zusätzliche Arbeiter bezahlen



Positive Siegpunkte



Negative Siegpunkte



Startspielermarker



1 Spieler



Aktiver Spieler



Gegnerischer Spieler



Alle Spieler / Alle anderen Spieler



Arbeiter



Aktiver Arbeiter



Gegnerischer Arbeiter



Gruppe zusätzlicher Arbeiter
eines gegnerischen Spielers



X besitzen



X aus dem Vorrat erhalten



X in den Vorrat abgeben



X opfern (auf Monster platzieren)



Einmalig ausspielen



Dauerhafter Effekt/Bonus zu Spielende



Nutze den aktuellen Arbeiter für die Aktion



Ressourcen müssen bezahlt werden



Ressourcen müssen nicht bezahlt werden. Sonstige
Kosten (z.B. Omenkarten, SP) müssen bezahlt werden.



Meiste/Beste



Paktkarte



Geheimpaktkarte



Omenkarte



Rachekarte



Rundenkarte



Neue Rundenkarte aufdecken



Omenkarte aus deiner Hand ausspielen



Loyale Arbeiter



Zusätzliche Arbeiter



Sonderarbeiter



Platz für 1 Aufwertungsmarker
& Aufwertungssymbol



Unerfüllt



Erfüllt/Aktiviert



Zurück in den Vorrat, auf das Spielertableau
oder Ablagestapel legen



1x pro Runde nutzbar