

Oath

REICH & EXIL: DIE CHRONIKEN

F

INHALT

1. Spielaufbau	2
2. Die wichtigsten Materialien.....	4
3. Sieg.....	5
4. Spielablauf.....	5
5. Hauptaktionen	6
6. Nebenaktionen	8
7. Fähigkeiten	9
8. Die Chronik	10
9. Spezielle Spielregeln	11
10. Glossar.....	11
11. Stichwortverzeichnis	12

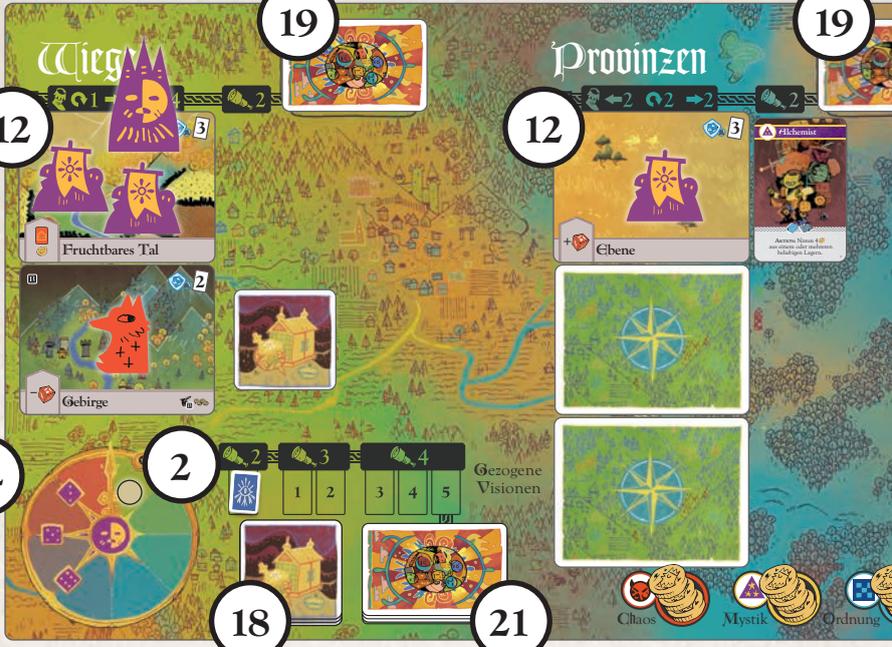


GESETZ VON OATH



JANUAR 2022

INSGESAMT $\times 24$
3 davon auf dem Tableau



Spielaufbau

1



Spielt ihr zum ersten Mal, verwendet den Spielaufbau der Einführung.

1. Legt den **SPIELPLAN** auf den Tisch. Legt die **ORTSKARTEN** der Chronik und die dazugehörigen **BEWOHNER**, **BAUWERKE** und **RELIQUIEN** auf die Ortsfelder des Spielplans. Füllt erst die Wiege, dann die Provinzen und schließlich das Hinterland, jeweils von oben nach unten.
2. Legt den **RUNDENMARKER** auf das Sternfeld der Rundenleiste und den **MARKER DER GEZOGENEN VISIONEN** auf das Sternfeld „0“ der entsprechenden Leiste.
3. Legt das **SPIELZIEL** der Chronik neben den Spielplan.
4. Legt die **FOLGENDEN DINGE** in das gemeinsame Lager: 10 Angriffs-, 6 Verteidigungs- und 1 Spielendwürfel, 36 **GUNST**- und 20 **GEHEIMNIS**marker, das Banner des Dunkelsten Geheimnisses und das Banner der Volksgunst (intakte Seite nach oben).
5. Legt 1 **GUNST** auf das Banner der Volksgunst und 1 **GEHEIMNIS** auf das Banner des Dunkelsten Geheimnisses.
6. Legt 3 **GUNST** auf jedes der 6 **GUNSTLAGER**. Bei 5 oder 6 Personen sind es jeweils 4 **Gunst** in jedem **Gunstlager**.
7. Wählt eine Person, die den **Kanzler** spielt. (Wir empfehlen den **Sieger der letzten Partie**.) Der **Kanzler** sitzt nahe der **Wiege**, die anderen sitzen in beliebiger Reihenfolge.
8. Der **Kanzler** nimmt das **KANZLERTABLEAU**, seine 24 **SCHAREN**, **FIGUR**, **VORRATSMARKER**, den **REICHSRELIQUIENSCHREIN** und **DAS PRACHTVOLLE ZEPHER**.
9. Die anderen Personen wählen reihum gemäß der Chronikseite 1 beliebiges **EXILANTEN-** ODER **BÜRGERTABLEAU** und nehmen die 14 **SCHAREN**, **FIGUR** und **VORRATSMARKER** der gewählten Farbe.
10. Jeder legt den eigenen **VORRATSMARKER** auf das linke Vorratsfeld des **Tableaus**.
11. Der **Kanzler** nimmt 2 **GUNST** und 1 **GEHEIMNIS** aus dem gemeinsamen Lager und legt alles auf sein **Tableau**.
12. Der **Kanzler** stellt 3 **SCHAREN** auf sein **Tableau**, 2 **SCHAREN** auf den obersten Ort der **Wiege** und 1 **SCHAR** auf jeden weiteren offenen Ort mit mindestens 1 **Bewohner** oder 1 **intakten Bauwerk**.
13. Spielt ihr mit dem „**Bewahrer der Hingabe**“-Spielziel, nimmt der **Kanzler** das **BANNER DES DUNKELSTEN GEHEIMNISSES**. Ist es das „**Bewahrer des Volkes**“-Spielziel, nimmt er das **BANNER DER VOLKSGUNST**.



3 bis 5

GEMEINSAMES LAGER

 × 10
 × 6
 × 1


 BEWAHRER DER VORHERRSCHAFT
 BEHERRSCHT DIE MEISTEN ORTE
 DI FACHBEREITER DES KANZLERS
 BESITZT MEHR RELIQUIEN UND BANNERS
 gemäß Chronik


 Banner der Vorherrschaft
 Ggf. beginnt der Kanzler mit 1 Banner


 Banner der Durchsetzung
 Ggf. beginnt der Kanzler mit 1 Banner

13

INSGESAM  × 36

INSGESAM  × 20

14. Der Kanzler legt den **BEWAHRERTITEL** auf sein Tableau.
15. Als Exilant und Bürger legt ihr 1 **GUNST** und 1 **GEHEMNIS** aus dem gemeinsamen Lager auf euer Tableau. Als Exilant stellt ihr 3 **SCHAREN** eurer Farbe auf euer Tableau. Als Bürger stellt ihr 3 **LILA SCHAREN** auf euer Tableau.
16. Legt **GUNST** und **GEHEMNISSE** auf die offenen Orte mit entsprechenden Vorgaben (2.8.2). *(Gibt es nicht genug Gunst, verteilt sie der Kanzler nach seiner Wahl.)*
17. Der Kanzler zieht 4 **RELIQUIEN** und legt sie in zufälliger Reihenfolge verdeckt auf die 4 Felder des Reichsreliquienschreins.
18. Legt die übrigen **RELIQUIEN** als Stapel auf das Reliquienfeld des Spielplans.
19. Zieht die 3 **untersten KARTEN** des Weltstapels. Legt je 1 Karte verdeckt auf jeden Ablagestapel. *(Schaut unten, wie ihr den Weltstapel neu zusammensellt.)*
20. Jeder zieht reihum die 3 **untersten KARTEN** des Weltstapels.
21. Legt die übrigen Karten als Weltstapel verdeckt auf das Weltstapelfeld.
22. Versetzt den Marker der gezogenen Visionen entsprechend der gezogenen Visionen.
23. Beginnend mit dem Kanzler, macht reihum Folgendes:
 - Stellt eure **FIGUR** auf einen beliebigen offenen Ort. Der Kanzler muss den obersten Ort der Wiege wählen.
 - Wählt 1 **KARTE** als verdeckten Ratgeber.
 - Werft die anderen 2 **KARTEN** ab. („Abwerfen“ wird auf Seite 11 erklärt.)

Habt ihr den Weltstapel nicht in der letzten Chronik neu zusammengestellt, macht vor Schritt 19 Folgendes.

- Bildet einen Stapel mit 12 Karten: Nehmt 10 verdeckte **BEWOHNERKARTEN** vom Stapel und mischt sie mit 2 zufälligen **VISIONENKARTEN**.
- Bildet einen Stapel mit 18 Karten: Nehmt 15 verdeckte **BEWOHNERKARTEN** vom Stapel und mischt sie mit den übrigen 3 **VISIONENKARTEN**.
- Legt den Stapel mit 12 Karten auf den mit 18 Karten. Legt diesen gemeinsamen Stapel auf die übrigen Bewohnerkarten.



Die wichtigsten Materialien

2

2.1 DER SPIELPLAN

2.1.1 Regionen. Die Wiege mit 2 Orten (2.8), sowie Provinzen und Hinterland mit je 3 Orten.

2.1.2 Ablagestapel. Pro Region 1 verdeckter Ablagestapel mit Bewohner- & Visionenkarten. Zieht sie mit Suchen (5.1).

2.1.3 Gunstlager. In jedem Lager liegen Gunstmarker. Nehmt sie durch Suchen (5.1) und Tauschen (5.3).

2.1.4 Rundenleiste. Zeigt die laufende Runde an (4).

2.1.5 Weltstapel. Darin liegen verdeckte Bewohner- (2.6) & Visionenkarten (2.7). Zieht sie durch Suchen (5.1).

2.1.6 Leiste der gezogenen Visionen. Zeigt die Anzahl der Visionen (2.7) an, die ihr vom Weltstapel gezogen habt. Die Anzahl bestimmt die Vorratskosten, um durch Suchen (5.1) vom Weltstapel zu ziehen.

2.1.7 Gemeinsames Lager. In diesem Bereich neben dem Spielplan liegen Gunst, Geheimnisse und andere Dinge. Ihr nehmt Geheimnisse von hier durch Tauschen (5.3).

2.2 SPIELERTABLEAUS

2.2.1 Tableau. Bietet Platz für beliebig viel Gunst, Geheimnisse und Scharen. Die Exilantenseite bietet ein Feld für 1 offenbarte Vision (2.7).

2.2.2 Ratgeber. Rechts vom Tableau liegen maximal 3 offene oder verdeckte Bewohner (2.6) und verdeckte Visionen (2.7).

2.2.3 Euer Lager. In diesem Bereich neben eurem Tableau liegen beliebig viele Scharen, Reliquien (2.4) und Banner (2.5).

2.3 REICHSRELIQUIENSCHREIN

Hier liegen 4 Reliquien (2.4). Bürgertumangebote (6.6.1) beinhalten genau 1 dieser Reliquien. Für andere verbindliche Absprachen (7.6.3) gibt es sie nicht. Nehmt ihr eine, gilt für den Kanzler die sichtbare Aktionsänderung (6.6.2). Die Reliquien sind hier nicht vom Kämpfen oder Bergen betroffen, helfen euch nicht bei Spielzielen und ihr dürft deren Fähigkeiten nicht nutzen (7).

2.4 RELIQUIENKARTEN

2.4.1 Kosten. Die Kosten für das Bergen der Reliquie (5.4) ist auf dem Ort angegeben, an dem sie liegt (2.8.4).

2.4.2 Verteidigungswürfel. Rechts oben im Schild zeigt die Reliquie die Anzahl an Verteidigungswürfeln an, die sie als Ziel im Kampf (5.5) zum Verteidigungsbestand hinzufügt. Der Kanzler beginnt immer mit dem Prachtvollen Zepter. Als Besitzer des Zepters dürft ihr anderen Personen das Bürgertum anbieten (6.6) und Bürger ins Exil schicken (6.7).

2.5 BANNER

Es gibt 2 Banner: das Banner der Volksgunst und das Banner des Dunkelsten Geheimnisses.

2.5.1 Kosten. Jedes Banner hat variable Kosten an Gunst oder Geheimnissen durch Bergen (5.4).

2.5.2 Verteidigungswürfel. Jedes Banner fügt Verteidigungswürfel (2.4.2) entsprechend der Gunst oder den Geheimnissen darauf hinzu.

2.5.3 Strafe beim Erobern. Erobert ihr das Banner der Volksgunst nicht durch Bergen, verbrennt 2 Gunst (niemals die letzte); dreht es auf die Meute-Seite. Beim Banner des Dunkelsten Geheimnisses verbrennt 2 Geheimnisse (niemals das letzte).

2.6 BEWOHNERKARTEN

2.6.1 Farbe. Jeder Bewohner gehört zu 1 Farbe: Mystik (▲), Wildnis (♣), Chaos (♠), Heimat (♣), Nomaden (●), Ordnung (■).

2.6.2 Beschränkendes Banner. Einige Bewohner besitzen oben links ein beschränkendes Banner (7.2).

2.6.3 Fähigkeit. Jeder Bewohner bietet 1 Fähigkeit (7).

2.7 VISIONENKARTEN

2.7.1 Gezogene Visionen. Zieht ihr eine Vision vom Weltstapel, versetzt den Marker auf der Leiste der gezogenen Visionen (2.1.6).

2.7.2 Fähigkeit. 4 Visionen bieten, wenn offenbart, ein Spielziel (3.2). Die Verschwörung hat nur eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit (5.1.4.IV).

2.8 ORTSKARTEN

2.8.1 Kartenlimit. Rechts oben auf den Karten ist angegeben, wie viele Bewohner und Bauwerke am Ort liegen dürfen. An verdeckten Orten dürfen keine Karten liegen.

2.8.2 Vorgaben beim Aufdecken. Links oben ist angegeben, ob ihr beim Aufbau oder beim Aufdecken des Ortes Gunst oder Geheimnisse aus dem gemeinsamen Lager darauf oder verdeckte Reliquien daneben legen müsst.

2.8.3 Verteidigungswürfel und Räuber. Rechts oben sind 1 Verteidigungswürfel und 1 Räuber angegeben. Ist der Ort Ziel eines Kampfs (5.5.1), fügt der Ort 1 Verteidigungswürfel hinzu bzw. beim Angriff auf Räuber 1 weiteren Räuber.

2.8.4 Bergungskosten von Reliquien. Unten rechts sind die Kosten angegeben, die das Bergen (5.4) von Reliquien kostet.

2.8.5 Fähigkeit. Unten links ist die Fähigkeit (7) des Orts angegeben, die auf der Ortsübersicht erklärt wird.

2.9 BAUWERKSKARTEN

Bauwerke ersetzen Bewohner in der Chronik (8.3.1). Das intakte Bauwerk zeigt eine Farbe (2.6.1) und ein beschränkendes Banner (7.2). Die Ruine besitzt keine Farbe; auf ihr dürft ihr nicht anwerben oder tauschen. Beide Seiten besitzen 1 Fähigkeit (7).

2.10 SPIELZIELE

Sie zeigen das Bewahrerziel (2.11) und das Nachfolgerziel (3.3.1). Die Rückseite zeigt das Spielende durch Kriegsmüdigkeit (3.4).

2.11 BEWAHRERTITEL

Der Titel hat 2 Seiten: Bewahrer und Thronräuber. Er ist im Besitz der Person, die das Bewahrerziel erfüllt (2.10):

- **Vorherrschaft:** Beherrscht alleine die meisten Orte (2.8).
- **Volk:** Besitzt das Banner der Volksgunst (2.5).
- **Geborgenheit:** Besitzt alleine die meisten Reliquien & Banner (2.4–5).
- **Hingabe:** Besitzt das Banner des Dunkelsten Geheimnisses (2.5).

Ein Exilant dreht den Bewahrertitel auf die Thronräuberseite, wenn er ihn zu Beginn seines Zugs besitzt (4.1.3).

Erfüllen der Besitzer und eine andere Person das Ziel gleichermaßen behält der aktuelle Besitzer den Bewahrertitel. Erfüllen mehrere Personen das Ziel, aber nicht der Besitzer, wählt der aktuelle den neuen Besitzer. Nehmt ihr den Bewahrertitel, dreht ihn auf die Bewahrerseite, wenn er nicht schon auf dieser Seite liegt. Der Bewahrertitel hilft bei verschiedenen Spielzielen (3). Der Bewahrer fügt als Verteidiger im Kampf (5.5.2) 1 Verteidigungswürfel hinzu, der Thronräuber sogar 2.

☹ Der Kanzler besitzt den Bewahrertitel der Vorherrschaft, wenn das Reich das Ziel erfüllt und nutzt dessen Fähigkeit, wenn er oder ein Reichsverbündeter sich verteidigen muss (5.5.2).

Oath kann auf 4 Weisen enden, wie unten aufgeführt. Nach Ende der Partie schreibt ihr die Chronik (8).

3.1 SIEG ALS THRONRÄUBER

Als Exilant gewinnt ihr die Partie während des Erwachens (4.1.2), wenn zu diesem Zeitpunkt der Bewahrrtitel auf der Thronräuberseite (4.1.3) bei euch liegt.

3.2 SIEG ALS VISIONÄR

Als Exilant gewinnt ihr die Partie während des Erwachens (4.1.2), wenn ihr eine offenbarte Vision besitzt und ihr Ziel erfüllt. *(Jede Vision hat zur Bedingung, dass mindestens 3 Visionen vom Weltstapel gezogen wurden.)*

- **Unterwerfung:** Beherrscht alleine die meisten Orte.
- **Rebellion:** Besitzt das Banner der Volksgunst.
- **Zuflucht:** Besitzt alleine die meisten Reliquien und Banner.
- **Glauben:** Besitzt das Banner des Dunkelsten Geheimnisses.

3.3 SIEG DES STANDFESTEN REICHS

Am Ende der 5., 6. und 7. Runde wirft der Kanzler den Spielendwürfel, wenn er oder ein Bürger Bewahrer ist. Die Partie endet mit dem Sieg des Kanzlers bei folgendem Ergebnis:

- **Ende der 5. Runde:** Würfelwurf ist 6
- **Ende der 6. Runde:** Würfelwurf ist 5 oder 6
- **Ende der 7. Runde:** Würfelwurf ist 3, 4, 5 oder 6

3.3.1 Sieg als Nachfolger. Würde der Kanzler gewinnen, gewinnt stattdessen ein Bürger, wenn er das Nachfolgerziel (2.10) erfüllt:

- **Vorherrschaft (Orte):** Besitzt mehr Reliquien und Banner als der Kanzler und jeder andere Bürger.
- **Volk (Banner der Volksgunst):** Besitzt das Banner des Dunkelsten Geheimnisses.
- **Geborgenheit (Reliquien & Banner):** Besitzt das Banner der Volksgunst.
- **Hingabe (Banner des Dunkelsten Geheimnisses):** Besitzt das Prachtvolle Zepter (2.4).

3.4 SIEG DURCH KRIEGSMÜDIGKEIT

Am Ende der 8. Runde endet die Partie automatisch. Bestimmt den Sieger, indem ihr die folgenden 4 Bedingungen (3.4.1–3.4.4) der Reihe nach prüft.

3.4.1 Reich, wenn Bewahrer. Ist der Kanzler oder ein Bürger der Bewahrer, gewinnt der Kanzler. Erfüllt ein Bürger das Nachfolgerziel (3.3.1), gewinnt stattdessen dieser Bürger.

3.4.2 Thronräuber. Ist ein Exilant Thronräuber, gewinnt dieser Exilant.

3.4.3 Visionär. Hat ein Exilant eine Vision offenbart und erfüllt deren Ziel, gewinnt dieser Exilant. Trifft dies auf mehrere Exilanten zu, hat die Vision der Unterwerfung Vorrang *(meiste Orte beherrschen)*, dann die Vision der Rebellion *(Banner der Volksgunst besitzen)*, die Vision der Zuflucht *(meiste Reliquien und Banner)* und die Vision des Glaubens *(Banner des Dunkelsten Geheimnisses besitzen)*.

3.4.4 Reich. Der Kanzler gewinnt. Erfüllt ein Bürger das Nachfolgerziel (3.3.1), gewinnt stattdessen dieser Bürger.

Oath dauert bis zu 8 Runden. In jeder Runde, beginnend mit dem Kanzler und dann reihum, führt jeder einen Zug durch, bestehend aus den Phasen Erwachen, Agieren und Ruhen (4.1–4.3). Nachdem alle ihre Züge beendet haben, endet die Runde. Prüft, ob das standfeste Reich gewinnt (3.3), dann setzt den Rundenmarker 1 Feld weiter.

4.1 ERWACHEN

Ihr müsst 4.1.1–4.1.4 in Reihenfolge durchführen.

4.1.1 Das Banner der Volksgunst. Besitzt ihr dieses Banner, führt dessen „**ERWACHEN:**“ Bedingung (7.3.1) wie folgt durch.

4.1.1.I Gunst platzieren oder entfernen. Ihr müsst entweder 1 Gunst darauf platzieren oder 1 Gunst von hier auf das Gunstlager mit der wenigsten Gunst legen. *(Hat es nur 1 Gunst, musst du 1 Gunst platzieren, außer du hast keine.)* Bei Gleichstand wählt ihr eins der betroffenen Lager.

4.1.1.II Auf Meute-Seite wiederholen. Wiederholt 4.1.1.I, wenn das Banner auf der Meute-Seite liegt.

4.1.1.III Auf Meute-Seite drehen. Liegen 6+ Gunst auf dem Banner, dreht es von der intakten auf die Meute-Seite.

4.1.2 Sieg prüfen. Prüft als Exilant, ob ihr als Thronräuber (3.1) oder Visionär (3.2) gewinnt.

4.1.3 Thronräuber werden. Besitzt ihr als Exilant den Bewahrrtitel, dreht ihn auf die Thronräuberseite.

4.1.4 Ortsfähigkeiten. Steht eure Figur auf *Salzwüste, Mine* oder *Versunkener Stadt*, dürft ihr 1 Gunst oder 1 Geheimnis nehmen.

4.2 AGIEREN

Ihr dürft beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen: Hauptaktionen (5), Nebenaktionen (6) und „**Aktion:**“ Fähigkeiten (7.3.2). *(Ihr müsst eine Aktion beenden, bevor ihr die nächste beginnt. Ihr dürft auch keine Aktion oder dieselbe Aktion mehrfach wählen, wenn ihr deren Kosten bezahlt.)* Kostet eine Aktion **VORRÄTE**, müsst ihr euren Vorratsmarker für jeden Vorrat 1 Feld nach rechts versetzen.

4.3 RUHEN

Ihr müsst 4.3.1–4.3.5 in Reihenfolge durchführen.

4.3.1 Gunst zurücklegen. Legt Gunst auf Bewohnern und Bauwerken auf die farblich passenden Gunstlager.

4.3.2 Geheimnisse zurücklegen. Legt Geheimnisse auf Bewohnern, Bauwerken und Reliquien auf euer Tableau. Deckt verdeckte Geheimnisse auf eurem Tableau auf. *(Ihr verdeckt Geheimnisse, wenn ihr als Verteidiger Schlachtpläne aktiviert, Karten mit Geheimnissen abwerft oder manche Ortsfähigkeiten nutzt.)*

4.3.3 Vorräte auffüllen. Versetzt als Exilant oder Kanzler euren Vorratsmarker auf das Vorratsfeld gemäß der Anzahl an Scharen in eurem eigenen Lager.

☰ Füllt als Bürger euren Vorrat auf das Feld entsprechend des Kanzler-Vorrats auf.

4.3.4 Übriger Vorrat. Versetzt euren Vorratsmarker um je 1 weiteres Feld nach links pro Vorrat, den ihr nicht ausgegeben habt, maximal bis zum linken Feld der Leiste.

4.3.5 Ruhen-Fähigkeiten. Ihr dürft alle „**Ruhen:**“ Fähigkeiten je einmal in beliebiger Reihenfolge nutzen.



5.1 SUCHEN

5.1.1 Schritt 1: Zieht 2 Vorräte, um Karten von einem Ablagestapel zu ziehen, oder die auf der Leiste der gezogenen Visionen angezeigten Vorräte, um vom Weltstapel zu ziehen.

5.1.2 Schritt 2: Zieht 3 Karten. Zieht die Karten vom Weltstapel oder dem Ablagestapel der Region, in der sich eure Figur befindet (*nie von beiden*). Zieht ihr vom Weltstapel, zieht 1 Karte nach der anderen. Zieht ihr eine Vision vom Weltstapel (*nicht vom Ablagestapel*), müsst ihr dies ansagen, das Kartenziehen stoppen und den Marker der gezogenen Visionen 1 Feld weiter setzen (2.7.1). (*Versetzt den Marker auch, wenn ihr eine Vision vom Weltstapel durch Kartenfähigkeiten gezogen habt.*)

5.1.3 Schritt 3: Werft Karten ab. Werft bis auf 1 alle gezogenen Karten ab. (*Siehe „Abwerfen“ im Glossar [10].*)

5.1.4 Schritt 4: Spielt 1 Karte. Spielt die übrige Karte an euren Ort (5.1.4.I), zu euren Ratgebern (5.1.4.II) oder auf das Feld „Offenbarte Vision“, wenn ihr Exilant seid. Ihr dürft die Karte auch abwerfen, müsst aber die Beschränkungen beachten (7.2, 5.1.4.I-IV).

5.1.4.I An euren Ort spielen

Haltet das Kartenlimit eures Ortes ein (2.8.1).

Legt die Karte offen neben den Ort. (*Besitzt ihr das Banner der Volksgunst [2.5], dürft ihr erst 1 Karte an einem beliebigen Ort eurer Region abwerfen und die Karte an jeden Ort eurer Region spielen.*)

Nehmt 1 Gunst aus dem zur Kartenfarbe passenden Gunstlager, sofern noch Gunst vorhanden ist.

5.1.4.II Zu euren Ratgebern spielen

Ihr dürft maximal 3 Ratgeber haben (*offen oder verdeckt*).

Legt die Karte rechts neben euer Tableau, offen oder verdeckt. (*Verdeckte Ratgeber haben keine Farbe, Fähigkeiten oder beschränkende Banner. Ihr dürft sie später offen spielen [6.1].*)

Spielt ihr einen Ratgeber und überschreitet das Limit, müsst ihr erst 1 Ratgeber abwerfen. (*Dies ist generell der einzige Zeitpunkt, an dem ihr einen offenen Ratgeber abwerfen dürft.*)

5.1.4.III Visionen spielen

Ihr könnt Visionen nicht an Orte spielen. Als Kanzler und Bürger könnt ihr Visionen nicht offen spielen, mit Ausnahme der Verschwörung (5.1.4.IV). (*Ihr dürft aber jede Vision verdeckt zu euren Ratgebern spielen.*)

Spielt ihr eine Vision offen aus (nicht die Verschwörung), offenbart ihr sie und legt sie auf euer Feld „Offenbarte Vision“ (2.2.1). (*Sie ist nun kein Ratgeber mehr!*) Habt ihr bereits eine Vision offenbart, werft ihr diese zunächst ab.

5.1.4.IV Die Verschwörung spielen

Jeder (*auch der Kanzler und Bürger*) darf die Verschwörung offen spielen. (*Durch das Spielen werft ihr keine offenbarte Vision ab, wenn ihr bereits eine habt.*)

Spielt ihr die Verschwörung offen aus, dürft ihr 1 Geheimnis verbrennen, um 1 Reliquie oder 1 Banner eurer Wahl von einer Person zu nehmen, deren Figur an eurem Ort steht. Ihr müsst mindestens 2 Ratgeber in der Farbe eines beliebigen Ratgebers dieser Person haben. Dann legt die Verschwörung in die Schachtel. (*Erobert ihr 1 Banner, verbrennt davon 2 Gunst oder 2 Geheimnisse. Erobert ihr das Banner der Volksgunst, dreht es auf die Meute-Seite [2.5.3].*)



5.2 ANWERBEN

5.2.1 Schritt 1: Zahlt 1 Vorrat und legt 1 Gunst auf einen Bewohner oder ein intaktes Bauwerk an eurem Ort (*nie auf Reliquie oder Ruine [2.9]*), auf denen nicht schon Gunst oder Geheimnisse liegen.

5.2.2 Schritt 2: Werbt 2 Scharen an. (*Nehmt die Scharen aus eurem Lager und stellt sie auf euer Tableau.*)

Als Bürger nehmt ihr lila Scharen anstatt Scharen eurer eigenen Farbe.



5.3 TAUSCHEN

5.3.1. Schritt 1: Zahlt 1 Vorrat.

5.3.2. Schritt 2: Führt den Tausch durch. Wählt 1 der folgenden 2 Optionen:

- Legt 1 Geheimnis auf einen Bewohner oder ein intaktes Bauwerk an eurem Ort, auf denen nicht schon Gunst oder Geheimnisse liegen. Nehmt 1 Gunst **plus** 1 weitere Gunst für jeden eurer offenen Ratgeber, der zur Kartenfarbe passt. Nehmt die Gunst aus dem Gunstlager in der Kartenfarbe, auf die ihr das Geheimnis gelegt habt.
- Legt 2 Gunst auf einen Bewohner oder ein intaktes Bauwerk an eurem Ort, auf denen nicht schon Gunst oder Geheimnisse liegen. Nehmt 1 Geheimnis für jeden eurer offenen Ratgeber, der zur Kartenfarbe passt. Nehmt die Geheimnisse aus dem gemeinsamen Lager.

(*Ihr dürft nicht mit Reliquien oder Ruinen tauschen [2.9].*)



5.4 BERGEN

5.4.1 Schritt 1: Zahlt 1 Vorrat und wählt 1 Ziel. Wählt 1 verdeckte Reliquie an eurem Ort oder 1 beliebiges Banner (*auch in eurem Besitz*). Ihr dürft das Banner des Dunkelsten Geheimnisses nur von einer anderen Person bergen, wenn mindestens 1 Karte an ihrem Ort eine andere Farbe als ihre Ratgeber hat, oder wenn ihr das Banner von euch selbst bergt. (*Ignoriert Ruinen und verdeckte Ratgeber, da diese keine Farbe haben. Ihr dürft das Banner des Dunkelsten Geheimnisses nicht von anderen Personen bergen, wenn an deren Ort keine Karten liegen; ihr dürft es aber von der Person bergen, wenn sie keine offenen Ratgeber hat.*)

5.4.2 Schritt 2: Zahlt die Kosten. Bergt ihr eine Reliquie, zeigt euer Ort die Bergungskosten an: Legt 3 Gunst in das angegebene Gunstlager, verbrennt 2 Gunst, verbrennt 1 oder 2 Geheimnisse. Das Banner der Volksgunst kostet eine beliebige, größere Menge an Gunst, als aktuell auf dem Banner liegt. Das Banner des Dunkelsten Geheimnisses kostet eine beliebige, größere Anzahl an Geheimnissen, als aktuell darauf liegen.

5.4.3 Schritt 3: Bergt die Reliquie oder das Banner und legt es offen neben euer Tableau. (*Ihr dürft beliebig viele davon besitzen.*)

5.4.4 Schritt 4: Aktualisiert das Banner. Habt ihr das Banner der Volksgunst auf der Meute-Seite geborgen, dreht es auf die intakte Seite. Legt die gezahlte Gunst darauf und legt die bisherige Gunst der Reihe nach in die Gunstlager. Beginnt mit dem Gunstlager eurer Wahl und dann Lager für Lager weg vom Weltstapel, ggf. erneut links starten.

Habt ihr das Banner des Dunkelsten Geheimnis geborgen, legt die gezahlten Geheimnisse darauf. Nehmt euch eins der alten Geheimnisse und gebt die anderen dem vorherigen Besitzer. (*Bergt ihr es von euch selbst, nehmt alle alten Geheimnisse.*)



5.5 KÄMPFEN

5.5.1 Schritt 1: Zählt 2 Vorräte und wählt einen Verteidiger. Ihr dürft eine Person wählen, die euren Ort beherrscht oder deren Figur sich an eurem Ort befindet. Herrscht keine Person an eurem Ort, dürft ihr die Räuber wählen (2.8.3).

☺ Greift ihr als Bürger den Kanzler oder einen anderen Bürger an, geltet ihr während dieses Kampfs nicht als Reichsverbündeter. Greift ihr als Kanzler einen Bürger an, gilt der Bürger während dieses Kampfs nicht als Reichsverbündeter.

5.5.2 Schritt 2: Bestimmt Ziele und Würfelbestände. Ihr dürft beliebig viele Angriffsziele wählen. Jedes Ziel fügt die im Schild angegebenen Verteidigungswürfel zum Verteidigungsbestand hinzu:

- **Alle von ihm beherrschte Orte.** (Ja, alle Orte auf dem Spielplan!)
- **Alle Reliquien und Banner, die er besitzt,** wenn sich seine Figur an eurem Ort befindet. (Banner fügen Verteidigungswürfel entsprechend der Menge an Gunst oder Geheimnissen darauf hinzu.)
- **Seine Figur und Gunst,** wenn sich seine Figur an eurem Ort befindet. (Das fügt 2 Würfel hinzu, wie auf den Tableaus angegeben.)

Ihr müsst mindestens 1 Ziel an eurem Ort wählen.

Beherrscht der Verteidiger euren Ort, müsst ihr den Ort als Ziel wählen. Der Angreifer fügt Angriffswürfel zu seinem ANGRIFFSBESTAND bis zur Anzahl an Scharen auf seinem Tableau hinzu.

☺ Ist der Verteidiger ein Bürger, hilft ihm der Kanzler als **REICHSVERBÜNDETER**. Mit Ausnahme des Angreifers darf auch jeder Bürger mit Erlaubnis des Verteidigers als Reichsverbündeter helfen, wenn dessen Figur sich am Ort des Angreifers befindet. Aktiviert alle vom Verteidiger und von dessen Reichsverbündeten beherrschten Kampfmodifikationen (Friedensgelübde usw.).

5.5.3 Schritt 3: Nutzt Schlachtpläne. Der Angreifer darf alle von ihm beherrschten Schlachtpläne (7.5) je einmal nutzen, dann entsprechend der Verteidiger. Die Räuber nutzen alle von ihnen beherrschten Schlachtpläne, solange diese nichts kosten.

Würde der Angriffsbestand 1 Würfel verlieren, ist aber bereits leer, fügt 1 Würfel zum Verteidigungsbestand hinzu.

☺ Reichsverbündete dürfen alle von Ihnen beherrschte Schlachtpläne nutzen (alle Schlachtpläne an vom Reich beherrschten Orten und Schlachtpläne der eigenen Ratgeber; nicht die der Ratgeber anderer Verbündeter). Jeder Schlachtplan kann nur einmal genutzt werden und der Nutzer zahlt die Kosten.

5.5.4 Schritt 4: Verteidiger wirft seinen Verteidigungsbestand und ermittelt seinen VERTEIDIGUNGSWERT:

- **die gewürfelten** ♦ **Schilde.**
- **Scharen auf den angegriffenen Orten.** Greift ihr die Räuber an, zählt stattdessen die Räuber an den Orten.
- **Scharen auf seinem Tableau,** wenn sich seine Figur am Ort des Angreifers oder an einem angegriffenen Ort befindet.

Jedes ☞ verdoppelt die Gesamtzahl an gewürfelten ♦ Schilden. (Mehrfache ☞ wirken exponentiell: $x4$, $x8$ usw.)

☺ Verteidigt sich ein Reichsverbündeter, zählt die Scharen auf den Tableaus der anderen Reichsverbündeten hinzu, wenn sich ihre Figuren am Ort des Angreifers oder an einem angegriffenen Ort befinden.

5.5.5 Schritt 5: Angreifer wirft seinen Angriffsbestand. Für jeden gewürfelten 🗡️ Schädel erledigt der Angreifer sofort 1 Schar seiner Truppen (meist auf seinem Tableau).

Dann ermittelt der Angreifer seinen **ANGRIFFSWERT:**

- gewürfelte 🗡️ Schwerter.
- **Scharen seiner Truppen, die er opfert.** (Macht er das, darf er nur exakt so viele Scharen opfern, wie benötigt werden um siegreich [9.5] zu sein.)



2 🗡️ hohle Schwerter zählen als 1 🗡️ Schwert, aber 1 einzelnes 🗡️ hohles Schwert zählt nichts.

Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert ist der Angreifer **SIEGREICH** und der Verteidiger **BESIEGT**. Ansonsten ist der Verteidiger siegreich und der Angreifer besiegt.

5.5.6 Schritt 6: Verluste erleiden. Wurdet ihr besiegt, erledigt die abgerundete Hälfte der Scharen eurer **TRUPPEN**: Als Angreifer erledigt die Scharen auf eurem Tableau; als Verteidiger erledigt die Scharen, die zum Verteidigungswert beigetragen haben. Versetzt die übrigen Scharen eurer Truppen auf euer Tableau. (Räuber werden nie erledigt; sie verbergen sich wieder.) Habt ihr Schlachtpläne mit dem Text „wirst du besiegt“, führt deren Fähigkeiten aus.

☺ Wird ein Reichsverbündeter besiegt, wählt der Kanzler die Scharen, die er von den verteidigenden Truppen erledigt. Reichsscharen auf Orten kommen auf das Tableau des Kanzlers. Scharen auf den Bürgertableaus bleiben dort.

5.5.7 Schritt 7: Seid ihr als Angreifer siegreich, führt ihr die folgenden Schritte der Reihe nach durch.

5.5.7.I Übernehmt die Herrschaft über angegriffene Orte.

Stellt beliebig viele Scharen von eurem Tableau auf jeden der angegriffenen Orte, auch keine. (Ihr dürft auch dann keine Scharen auf Orte stellen, wenn ihr als Bürger Reichsorte angegriffen habt.)

5.5.7.II Erobert alle angegriffenen Reliquien und Banner. (Erobert ihr ein Banner, verbrennt davon 2 Gunst oder 2 Geheimnisse und dreht ggf. das Banner der Volksgunst um [2.5.3].)

5.5.7.III Verbannt die Verteidigerfigur und verbrennt Gunst. Lasst die Verteidigerfigur ohne Vorratskosten an einen Ort eurer Wahl reisen und verbrennt die abgerundete Hälfte seiner Gunst. (Ihr müsst einen Ort wählen, an den er reisen darf. Achtet auf die Fähigkeiten der Orte, z.B. Neblicher Wald.)

5.5.8 Schritt 8: Schlachtpläne beachten. Habt ihr als Sieger Schlachtpläne mit dem Text „bist du siegreich“ genutzt, führt deren Fähigkeiten durch. Hat einer von euch Schlachtpläne mit dem Text „wirf danach [Name] ab“ genutzt, werft die Karten ab.



5.6 REISEN

5.6.1 Zählt die Vorräte und wählt den Zielort. Ist eure Figur in der Wiege, zahlt 1 Vorrat zur Reise an den anderen Ort der Wiege, 2 Vorräte an einen Ort der Provinzen und 4 Vorräte an einen Ort des Hinterlands. Ist die Figur in den Provinzen, zahlt 2 Vorräte zur Reise an jeden anderen Ort des Spielplans. Ist die Figur im Hinterland, zahlt 3 Vorräte zur Reise an einen anderen Ort des Hinterlands, 2 Vorräte an einen Ort der Provinzen und 4 Vorräte an einen Ort der Wiege.

5.6.2 Versetzt die Figur und deckt den Ort auf. Stellt eure Figur auf den Zielort. Ist der Ort verdeckt, deckt ihn auf und erfüllt etwaige Vorgaben (2.8.2): Zieht entsprechend der Anzahl an „R“-Symbolen Reliquien vom Reliquienstapel und legt sie verdeckt neben den Ort, und legt entsprechend der Symbole Gunst und Geheimnisse aus dem gemeinsamen Lager auf den Ort.



Nebenaktionen

6

Diese Aktionen kosten keine Vorräte.

6.1 VERDECKTEN RATGEBER SPIELEN ODER ABWERFEN

Spielt 1 eurer verdeckten Ratgeber offen aus oder werft ihn ab, als ob ihr ihn gesucht hättet (5.1.4). *(Achtet auf Beschränkungen und Modifikationen. Ihr dürft eure verdeckten Ratgeber jederzeit anschauen und sie sogar anderen zeigen.)*

6.2 EINE AKTIONSFÄHIGKEIT NUTZEN

Nutzt die „**AKTION:**“-Fähigkeit (7.3.2) einer Karte, auf die ihr Zugriff habt (7.1.1).

6.3 EINE RELIQUIE ANSCHAUEN

Schaut euch eine beliebige verdeckte Reliquie an eurem Ort an. *(Habt ihr eine Reliquie angeschaut, dürft ihr sie von überall nochmals anschauen.)*

6.4 EINE REICHSRELIQUIE ANSCHAUEN

Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, dürft ihr euch jede Reliquie auf dem Reichsreliquienschrein anschauen.

6.5 SCHAREN AUF ORTE STELLEN/DORT ENTFERNEN

Ihr dürft beliebig viele eurer Scharen, außer der letzten, von eurem Ort auf euer Tableau versetzen. Beherrscht ihr euren Ort, dürft ihr Scharen von eurem Tableau auf den Ort versetzen.

• Als Bürger muss euch der Kanzler erlauben, Scharen von eurem Ort auf euer Tableau zu versetzen.

• Als Reichsverbündeter dürft ihr beliebig viele Scharen an einen Reichsverbündeten geben, dessen Figur sich an eurem Ort befindet, oder Scharen von seinem Tableau nehmen. Für beides benötigt ihr dessen Erlaubnis.

6.6 BÜRGERTUM ANBIETEN

6.6.1 Anbieten. Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, dürft ihr jedem Exilanten das Bürgertum anbieten *(auch euch selbst)*. Ihr müsst ihm genau 1 Reliquie vom Reichsreliquienschrein anbieten und dürft ihm auch einen verbindlichen Tausch von Gunst, Geheimnissen, Bannern und anderen Reliquien als vom Reichsreliquienschrein anbieten. Ihr dürft ihm auch beliebige Reliquien des Reichsreliquienschreins zeigen.

6.6.2 Annehmen. Akzeptiert ihr als Exilant, macht Folgendes:

- Dreht euer Tableau auf die Bürgerseite um.
- Ersetzt alle Scharen auf eurem Tableau und dem Spielplan mit lila Scharen. *(Gibt es nicht genug, entscheidet selbst, welche ihr entfernt und welche ihr ersetzt.)*
- Habt ihr eine offenbarte Vision, werft sie ab.
- Dreht den Bewahrrtitel auf die Bewahrerseite, wenn ihr ihn besitzt und er auf der Thronräuberseite liegt.
- Beendet das Agieren, wenn ihr am Zug seid.
- Füllt eure Vorräte komplett auf.

Der Besitzer des Prachtvollen Zepters und der neue Bürger führen den vereinbarten Tausch aus (6.6.1). Für den Kanzler gilt die sichtbare Aktionsänderung auf dem Reichsreliquienschrein.

6.6.3 Reichsverbündete. Bürger und Kanzler sind **REICHS-VERBÜNDETE**. Jeder Reichsverbündete beherrscht alle Orte, auf denen sich lila Reichsscharen befinden.

REICHSSPIELREGELN IN KÜRZE

Mit Bürgern ändern sich einige Spielregeln.

2.11. Der Kanzler besitzt als Bewahrer der Vorherrschaft immer den Bewahrrtitel. Alle Reichsverbündeten teilen sich aber dessen Macht.

4.3.3. Während des Ruhens füllt ihr als Bürger eure Vorräte entsprechend des Vorratsfelds des Kanzlers auf.

5.5. Reichsverbündete dürfen sich beim Verteidigen helfen (5.5.1), indem sie Schlachtpläne nutzen (5.5.3) und Scharen hinzufügen (5.5.4). Als Bürger dürft ihr den Kanzler und andere Bürger angreifen und Reichsorte als Ziel wählen. Ihr gettet dann aber nicht als Reichsverbündete (5.5.1). Der Kanzler bestimmt über Reichsverluste (5.5.6, 5.5.7.1).

6.5. Wollt ihr Scharen von eurem Ort versetzen, muss der Kanzler zustimmen. Reichsverbündete dürfen sich Scharen von ihren Tableaus geben oder nehmen.

6.7 EINEN BÜRGER INS EXIL SCHICKEN

Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, dürft ihr jeden anderen Bürger ins Exil schicken, indem ihr ihm 5 Gunst gebt, mit folgenden Modifikationen.

Gebt ihm 1 zusätzliche Gunst, wenn der Bürger den Bewahrrtitel oder das Banner der Volksgunst besitzt; 2 zusätzliche Gunst, wenn beides der Fall ist.

Gebt ihm 1 Gunst weniger, wenn ihr den Bewahrrtitel oder das Banner der Volksgunst besitzt; 2 Gunst weniger, wenn beides der Fall ist.

Werdet ihr als Bürger ins Exil geschickt, macht Folgendes:

- Dreht euer Tableau auf die Exilantenseite.
- Ersetzt alle Scharen auf eurem Tableau mit Scharen in eurer Farbe.
- Füllt eure Vorräte komplett auf.

6.8 SICH SELBST INS EXIL SCHICKEN

Seid ihr Bürger, dürft ihr euch selbst ins Exil schicken, wenn ihr dem Besitzer des Prachtvollen Zepters eine Menge an Gunst gebt, die der Anzahl an Geheimnissen auf eurem Tableau, allen Bewohnern, Reliquien und Bauwerken plus der Anzahl an Scharen auf eurem Tableau entspricht. Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, könnt ihr euch nicht selbst ins Exil schicken.

Wenn ihr euch selbst ins Exil schickt, macht Folgendes:

- Dreht euer Tableau auf die Exilantenseite.
- Ersetzt alle Scharen auf eurem Tableau mit Scharen in eurer Farbe.
- Füllt eure Vorräte komplett auf.
- Beendet das Agieren.



Fähigkeiten

7

Offene Bewohnerkarten, offene Orte, sichtbare Felder des Reichsreliquienschreins und der Bewahrertitel bieten Fähigkeiten.

7.1 FÄHIGKEITEN NUTZEN

7.1.1 Zugriff. Ihr dürft eine Kartenfähigkeit nur nutzen, wenn ihr die Karte beherrscht oder eure Figur sich am Ort der Karte befindet. Orte zeigen ihre Fähigkeiten an. Der Kanzler muss den Anforderungen der sichtbaren Felder des Reichsreliquienschreins folgen (2.3); für den Träger des Bewahrertitels (2.11) gilt immer dessen verbindliche Fähigkeit.

7.1.2 Kosten. Um eine Fähigkeit zu nutzen, zahlt ihr deren angegebene Kosten. Bewohner, Reliquien und Bauwerke zeigen Kosten auf der Karte, Orte und die Verschörung im Text.



Platziere 1 Gunst darauf.



Platziere 1 Geheimnis darauf.



Verbrenne 1 Gunst. Lege sie in das gemeinsame Lager.



Verbrenne 1 Geheimnis. Lege es in das gemeinsame Lager.

Ihr dürft keine Gunst oder Geheimnisse auf eine Karte legen, auf der bereits Gunst oder Geheimnisse liegen. Zahlt ihr Kosten außerhalb eures Zugs, legt die Gunst sofort in das passende Gunstlager und verdeckt die Geheimnisse auf eurem Tableau. Mit verdeckten Geheimnissen könnt ihr keine Kosten bezahlen.

7.1.3 Nutzen. Nutzt ihr eine Fähigkeit, müsst ihr so viel wie möglich durchführen, außer es heißt „ihr dürft.“

7.1.4 Beständige Fähigkeiten. Eine Fähigkeit mit einem schwarzen, breitgeflochtenen Band betrifft alle genannten Personen unabhängig vom Zugriff auf die Karte (7.1.1). Sie gilt während der Aktion, die sie modifiziert (7.4) oder in dem beschriebenen Moment. (*Meist lautet es „Personen“; auf Ratgebern befindliche*  *beständige Fähigkeiten verwenden „du“.*)

7.2 BESCHRÄNKENDE BANNER

Diese Beschränkungen betreffen offene Karten (*nie verdeckte*).

7.2.1 Nur Ort/Ratgeber. Karten mit einer

 Baum-Beschränkung dürft ihr nur an Orte spielen, versetzen oder tauschen. Karten mit einer

 Personen-Beschränkung dürft ihr nur zu Ratgebern spielen, versetzen oder tauschen.

7.2.2 Gesperrt. Spielt ihr eine Karte mit einer Kettenbeschränkung, dürft ihr sie danach nicht abwerfen, versetzen oder tauschen, außer in der Chronik (8).



7.3 EIGENSTÄNDIGE FÄHIGKEITEN

Es gibt folgende 4 eigenständige Fähigkeiten.

7.3.1 Erwachen. Fähigkeiten mit „ERWACHEN:“ gelten je einmal während des Erwachens (6.1). (*Generell sind sie alle verpflichtend, außer beim Nehmen von Gunst oder Geheimnissen [4.1.4].*)

7.3.2 Aktion. Ihr dürft Fähigkeiten mit „AKTION:“ während des Agierens nutzen (6.2).

7.3.3 Beim Ausspielen. Ihr müsst Fähigkeiten mit „BEIM AUSSPIELEN:“ nutzen, nachdem ihr die Karte offen gespielt habt (5.1.4). (*Nehmt vorher Gunst für das Spielen an einen Ort, führt Heimatland-Fähigkeiten und andere Modifikationen durch.*)

7.3.4 Ruhens. Ihr dürft Fähigkeiten mit „RUHEN:“ je einmal am Ende eures Ruhens durchführen (4.3.5).

7.4 MODIFIZIERTE HAUPTAKTIONEN

Modifikationen wirken zu Beginn der durch sie modifizierten Hauptaktion (*jeweils durch das Aktionssymbol angezeigt*). Ihr dürft während einer Aktion mehrere Modifikationen nutzen.

7.4.1 Meist optional. Ihr dürft wählen, ob ihr eine Modifikation nutzt, außer es heißt muss, darf oder kann nicht.

7.4.2 Einmalig nutzen. Eine Modifikation ändert nur eure aktuelle Hauptaktion (*nicht folgende*) und auch nur einmalig (*nicht mehrfach*). (*Ihr dürft aber kostenlose Modifikationen in eurem Zug mehrfach für verschiedene Aktionen nutzen.*)

7.4.3 Aktive Modifikatoren nicht abwerfen. Ihr könnt einen Modifikator nicht abwerfen, während ihr mit ihm eine Aktion modifiziert.

7.5 SCHLACHTPLÄNE

Schlachtpläne sind Kampfmodifikatoren (7.4), deren Symbol von einer Krone umgeben ist. Sie folgen anderen Regeln. Rote, blaue und Pläne mit Farbübergang dürft ihr entsprechend als Angreifer, Verteidiger oder in beiden Fällen nutzen.

7.5.1 Weitere Beschränkung. Ihr dürft nur von euch beherrschte Schlachtpläne nutzen (*eure Figur am Ort reicht nicht aus*).

7.5.2 Anderes Timing. Nutzt Schlachtpläne beim Kämpfen während Schritt 3 (5.5.3), nicht zu Beginn der Aktion (7.4).

7.5.3 Immer zahlbar. Ihr dürft die Kosten eines Schlachtplans auch dann zahlen, wenn bereits Gunst oder Geheimnisse daraufliegen (*aber nur einmal*).

7.5.4 Symbole. Viele Schlachtpläne geben (+) oder entfernen (-) Angriffs-  oder Verteidigungswürfel . Schlachtpläne mit +/- Symbol erlauben beides.

7.6 BEACHTENSWERTE FÄHIGKEITEN

7.6.1 Erzwungenes Bürgertum. Karten wie der *Lang vermisste Erbe* lassen euch als Exilant ohne Angebot (6.6.1) Bürger werden (6.6.2).

7.6.2 Frei reisen. Fähigkeiten mit „gib keine Vorräte aus“ ignorieren Reisekosten (5.6.1) sowie deren Verteuerungen (*wie das Reisen aus dem Bezaubernden Tal*).

7.6.3 Verbindliche Absprachen. Karten wie die *Kesselflickermesse* lassen euch verbindliche Absprachen vereinbaren. Ihr dürft alle genannten Dinge verhandeln. Einigt ihr euch, müsst ihr euch daran halten. Andere Versprechen außer diesen Absprachen und den Bürgertumangeboten (6.6) sind unverbindlich (9.6). *Das Gericht* bietet euch verbindliche Absprachen für zukünftige Aktionen inklusive Konsequenzen für das Brechen der Absprachen; seid ihr euch nicht einig, werft eine Münze.

7.6.4 Ratgeberlimit. Karten wie die *Meuchelmörderin* reduzieren euer Ratgeberlimit auf 1 oder 2 Ratgeber. Spielt ihr solch eine Karte, habt aber mehr Ratgeber, müsst ihr Ratgeber abwerfen, bis ihr das neue Limit erreicht. Habt ihr mehrere solche Karten, gilt das niedrigste Limit. (*Die Fähigkeiten addieren sich nicht.*)

7.6.5 Räuberkrone. Mit dieser Reliquie behandelt ihr Räuber (2.8.3) als eure Scharen. Ihr beherrscht Orte ohne eure Scharen, dürft eure letzte eigene Schar von eurem Ort entfernen (6.5) und fügt Räuber auf angegriffenen Orten zu eurem Verteidigungsbestand hinzu (*oder bestimmte Räuber zu eurem Angriffsbestand mit Karten wie Anführerin*). Ihr könnt Räuberscharen nicht erledigen, versetzen oder opfern (*durch*  *Schädel, Verluste oder Karten wie Tyrann*).

Detaillierte Datenbank (auf Englisch): ledergames.com/oath



Die Chronik

8

Am Ende der Partie führt ihr als Sieger Folgendes durch.

8.1 EINEN SCHWUR LEISTEN

Habt ihr mit einer Vision gewonnen, wählt die Zielübersicht mit dem zur Vision gehörenden Bewahrerziel. Habt ihr auf andere Weise gewonnen oder sogar auf mehrere Weisen, wählt eine beliebige Zielübersicht außer der aktuellen. Legt die Zielübersicht in die Spielweltschachtel.

8.2 BÜRGERTUM ANBIETEN

Seid ihr ein Exilant, dreht alle Bürgertableaus (auch in der Schachtel) auf die Exilantenseite. Ihr dürft anderen Exilanten das Bürgertum anbieten, außer den gerade ins Exil geschickten. Ignoriert hierbei die normalen Spielregeln beim Bürgertumangebot (6.6.1).

Jeder Exilant, der das Angebot annimmt, dreht sein Tableau auf die Bürgerseite und ersetzt jede seiner Scharen an von ihm beherrschten Orten mit einer eurer Scharen.

8.3 SPIELPLAN AUFRÄUMEN UND BAUWERK BAUEN

Führt diese Schritte in Reihenfolge durch.

8.3.1 Seid ihr Kanzler oder Bürger, dürft ihr an einem von euch beherrschten Ort 1 Bauwerk bauen oder 1 Ruine instand setzen: Ersetzt entweder 1 Bewohner mit dem Bauwerk in der Bewohnerfarbe aus dem Archiv und legt den Bewohner auf den Weltstapel, oder dreht 1 Ruine auf die intakte Bauwerkseite.

8.3.2 Entfernt alle Orte auf dem Spielplan, außer denen, die ihr beherrscht oder an denen intakte Bauwerke liegen, und mischt sie mit den Orten in der Schachtel. Werft an den entfernten Orten alle Bewohnerkarten auf die jeweiligen Ablagestapel, legt die Reliquien von dort auf den Reliquienstapel und die Ruinen in das Archiv.

8.3.3 Dreht alle intakten Bauwerke an von euch nicht beherrschten Orten auf die Ruinenseite (ohne Farbe). Werft dort alle Bewohnerkarten ab. Legt alle Orte mit Ruinen geordnet beiseite, jeweils mit der Ruine, den Bewohnern und Reliquien, vom obersten Feld der Wiege bis zum untersten Feld des Hinterlands.

8.3.4 Entfernt alle Figuren, Gunst, Geheimnisse und Scharen vom Spielplan.

8.3.5 Füllt leere Felder, indem ihr Orte zusammen mit intakten Bauwerken, Bewohnern und Reliquien wie folgt versetzt.

1. Füllt leere Felder der Wiege von oben nach unten, indem ihr Orte in der Wiege nach oben versetzt, dann Orte aus den Provinzen von oben nach unten, dann Orte aus dem Hinterland von oben nach unten.
2. Füllt leere Felder der Provinzen von oben nach unten, indem ihr Orte in den Provinzen nach oben versetzt, dann Orte aus dem Hinterland von oben nach unten.
3. Füllt leere Felder des Hinterlands von oben nach unten, indem ihr Orte im Hinterland nach oben versetzt.
4. Füllt leere Felder des Hinterlands von unten nach oben, indem ihr die beiseite gelegten Orte mit Ruinen von unten nach oben dorthin versetzt. (Achtet auf die umgekehrte Reihenfolge.)
5. Füllt leere Felder der Provinzen gemäß Schritt 4.
6. Füllt leere Felder mit verdeckten Orten vom Ortsstapel.
7. Deckt in jeder Region ohne offene Orte den obersten Ort auf.

8.4 6 KARTEN ZUM WELTSTAPEL HINZUFÜGEN
Schaut nach eurer häufigsten Ratgeberfarbe. Wählt eine der Farben bei Gleichstand oder eine beliebige Farbe, wenn ihr keinen Ratgeber habt. Nehmt die folgenden Karten zufällig aus den Archivfächern und legt sie auf den Weltstapel:

- Fügt 3 Karten der häufigsten Farbe hinzu.
- Fügt 2 Karten der darauf folgenden Farbe hinzu.
- Fügt 1 Karte der darauf folgenden Farbe hinzu.



(Das entspricht der Reihenfolge der Gunstlager auf dem Spielplan.)

Sind nicht genug Karten im Archiv, fügt keine Karten hinzu. Füllt stattdessen das Archiv wieder wie folgt auf. Nehmt alle Karten aus dem Fach der Vertriebenen und sortiert sie nach Farben in 6 Stapel. Nehmt 6 zufällige Karten vom größten Vertriebenenstapel und legt sie auf den Weltstapel. Mischt jeden Vertriebenenstapel mit den Karten der jeweiligen Archivfächer.

8.5 6 KARTEN ZU DEN VERTRIEBENEN LEGEN

Legt alle 5 Visionen beiseite (inklusive der Verschwörung). Mischt alle Ablagestapel auf dem Spielplan mit allen Ratgebern der Verlierer, nehmt 6 zufällige Karten von diesem Stapel und legt sie, ohne anzuschauen, in das Archivfach der Vertriebenen.

8.6 RELIQUIEN AUFRÄUMEN

8.6.1 Legt das Prachtvolle Zepter in die Spielweltschachtel. Mischt alle Reliquien der Verlierer mit dem Reliquienstapel.

8.6.2 An jedem offenen Ort mit weniger Reliquien als „R“-Symbolen auf der Ortskarte (2.8.2), zieht Reliquien vom Reliquienstapel und legt sie verdeckt an den Ort, bis dort genügend Reliquien liegen.

8.6.3 Mischt die Reliquien des Siegers mit denen des Reichsreliquienschreins. Legt sie oben auf den Reliquienstapel.

8.7 SPIELPLAN UND TABLEAUS SICHERN

8.7.1 Legt alle Karten eines Orts auf die Ortskarte. Stapelt dann die Ortskarten mit ihren Karten, sodass der oberste Ort der Wiege zuoberst und der unterste Ort des Hinterlands zuunterst im Stapel liegt. Legt den Stapel in die Spielweltschachtel.

8.7.2 Legt die Tableaus mit der jeweiligen Exilanten- oder Bürgerseite nach oben in die Schachtel.

8.8 DEN WELTSTAPEL ERNEUERN

Mischt alle ausliegenden Bewohnerkarten in einen Stapel und erneuert den Weltstapel wie folgt:

- Nehmt 10 **BEWOHNERKARTEN** verdeckt vom Stapel und mischt 2 zufällige **VISIONENKARTEN** mit ein, sodass ein Stapel mit 12 Karten entsteht.
- Nehmt 15 **BEWOHNERKARTEN** verdeckt vom Stapel und mischt die anderen 3 **VISIONENKARTEN** mit ein, sodass ein Stapel mit 18 Karten entsteht.
- Legt den Stapel mit 12 Karten oben auf den mit 18 Karten, bevor ihr diesen gemeinsamen Stapel oben auf die übrigen **BEWOHNERKARTEN** legt.

Legt den Weltstapel in das Weltstapelfach des Archivs.

9.1 SPIELREGELN AUSLEGEN

Legt die Spielregeln wörtlich aus. Verwendet keine weiteren Spielregeln, die hier nicht geschrieben stehen.

Kursive Texte dienen zur Erinnerung oder Klarstellung und werden durch normalen Text ersetzt, auf den sie sich beziehen. Das Gesetz ersetzt die Einföhrung und Spielübersichten (*Spielertableaus, Kampfübersicht, etc.*) mit Ausnahme der Ortsübersicht. Fähigkeiten (7) können neue Aktionen bieten und Effekte auslösen, die nicht im Gesetz beschrieben sind, sie folgen aber den Begriffen des Glossars. (*Führt ihr einen Austausch durch, folgt den Beschränkungen gemäß des Eintrags „Austausch“ im Glossar.*)

9.2 MUSS, WENN MÖGLICH, NICHT UND IGNORIEREN

(Spiel-)regeln mit „muss“ heben andere Regeln auf. Regeln mit „nicht“ heben andere Regeln auf, sogar „muss“-Regeln. Regeln mit „ignorieren“ heben „muss“- und „nicht“-Regeln auf, wenn diese genannt werden. (*Ihr müsst 1 Ratgeber abwerfen, wenn ihr das Limit überschreitet. Der Rattenfänger sagt aber, dass ihr das Ratgeberlimit ignorieren sollt, also hebt er die Regel auf. Der Enge Pass sagt, dass ihr hierher reisen müsst. Küstenorte sagen aber, dass ihr den Engen Pass ignoriert.*)

Sagt eine Regel mit „muss“ auch „wenn möglich,“ müsst ihr dieser möglichst folgen. Ist dies unmöglich, ignoriert ihr es und werdet auch nicht bestraft. (*Habt ihr den Tyrannen, dürft ihr trotzdem an einen Ort reisen, an dem keine Scharen sind.*)

9.3 SPIELMATERIALBEGRENZUNG UND LIMIT

In Oath ist das Spielmaterial mit Ausnahme der Geheimnisse und Würfel begrenzt. Sollt ihr Material nehmen, aber die Quelle dafür hat nicht genug, nehmt ihr nur so viel, wie vorhanden. In Lagern und auf Tableaus dürfen beliebig viele Dinge liegen, außer sie werden anderweitig begrenzt.

9.4 ÖFFENTLICHE UND GEHEIME INFORMATIONEN

Die folgenden Informationen sind geheim: Die Vorderseiten aller Karten in allen Ablagestapeln, die Anzahl an Karten im Weltstapel, die Kartenrückseiten im Weltstapel außer der obersten, sowie die Vorderseiten aller verdeckten Karten. Ihr dürft euch eure eigenen verdeckten Ratgeber anschauen und anderen Personen dies auch erlauben. Ihr dürft über den Inhalt geheimer Informationen sprechen und lügen.

Alle anderen Informationen sind öffentlich. (*Das beinhaltet Kartenrückseiten und -anzahl in Ablagestapeln, sowie die Menge an Gunst, Geheimnissen und Scharen auf Tableaus. Ihr dürft die Position verdeckter Ratgeber nicht heimlich ändern.*)

9.5 KEINE UNAUFGEFORDERTEN VERLUSTE

Ihr dürft nicht mehr Dinge legen, verbrennen oder opfern, als Kosten oder Bedingungen fordern. Das schließt Gunst, Geheimnisse und Scharen ein, ist aber nicht auf sie beschränkt.

9.6 KEINE WEITEREN VERBINDLICHEN ABSRACHEN

Verhandlungen und Absprachen sind erlaubt, sogar für weitere Partien, sie sind aber nicht verbindlich, außer Bürgerumgebote (6.6) und Fähigkeiten mit „verbindlich“ (7.6.3).

Abwerfen: Legt die betroffenen Karten in der Reihenfolge eurer Wahl verdeckt auf den Ablagestapel der Provinzen, wenn sich eure Figur in der Wiege befindet, auf den Ablagestapel des Hinterlands, wenn sie sich in den Provinzen befindet, und auf den Ablagestapel der Wiege, wenn sie sich im Hinterland befindet. Werft ihr eine Karte in einer Region ohne eure Figur ab, bestimmt die Karte die benachbarte Region. Legt Gunst auf der Karte in das passende Gunstlager. Legt Geheimnisse auf der Karte verdeckt auf euer Tableau.

Anschauen: Schaut die Vorderseite der betroffenen Karte an.

Austausch: Gebt etwas an eine Person und erhaltet etwas von ihr. **Oder:** Tauscht die Plätze von 2 betroffenen Dingen.

Dann: Sofort folgend, nichts anderes geschieht zwischendurch.

Eigenes Lager: Siehe 2.2.3.

Entsprechen: Besitzt dieselbe Farbe. (*Ignoriert Karten ohne Farbe.*)

Erledigen: Versetzt 1 Schar in das farblich passende Lager des Besitzers. (*Lila Scharen kommen zum Kanzler.*)

Erobern: Nehmt etwas auf andere Weise als Bergen. Siehe 2.5.3.

Euer Gegner: Als Angreifer ist es der Verteidiger und alle Reichsverbündeten (5.5.2). Als Verteidiger ist es der Angreifer.

Euer Ort/Eure Region: Ort/Region mit eurer Figur.

Geben: Wie *Nehmen*, nur in die andere Richtung. (*Verhindern Fähigkeiten das Nehmen, müsst ihr trotzdem etwas geben!*)

Gegner: Für Kanzler und Bürger sind es alle Exilanten. Für Exilanten oder Bürger, die in Kämpfen (5.5.1) Reichsverbündete angreifen, sind es alle anderen Personen. Räuber sind Gegner von allen und umgekehrt.

Gemeinsames Lager: Siehe 2.1.7.

Gesperrt: Siehe 7.2.2.

Herrschen: Ihr beherrscht jeden Ort, auf denen eure Scharen stehen, jede Karte an diesen Orten und eure Ratgeber. Räuber beherrschen offene Orte ohne Scharen.

Nehmen: Legt das betroffene „Ding“ auf euer Tableau. Nehmt Scharen aus eurem Lager, Geheimnisse aus dem gemeinsamen Lager und Gunst aus den passenden Gunstlagern.

Oder: Versetzt Gunst oder Geheimnisse vom Tableau einer Person auf euer Tableau, deren Ratgeber zu euren Ratgebern oder Reliquien aus deren Lager, von Orten oder anderen Plätzen in euer Lager.

Opfern: Ihr entscheidet euch, eure Scharen zu erledigen.

Ratgeber: Siehe 2.2.2.

Räuber: Siehe 2.8.3. (*Räuber sind keine Scharen!*)

Reichsverbündete: Der Kanzler ist es immer. Bürger sind es, außer sie greifen andere Reichsverbündete beim Kämpfen an (5.5.1).

Reisekosten: Siehe 5.6.1. Einige Fähigkeiten (7.6.2) ignorieren sie.

Spielen: Legt die Karte an einen Ort, zu euren Ratgebern oder in euer Lager; achtet auf Beschränkungen (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Truppen: Als Angreifer sind es Scharen auf eurem Tableau. Als Verteidiger sind es die Scharen, die eure Verteidigung erhöhen.

Verbrennen: Legt Gunst oder Geheimnisse von eurem Tableau oder einem anderen Platz in das gemeinsame Lager.

Versetzen: Ändert den Platz des genannten „Dings“; achtet auf Beschränkungen (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Ziehen: Nehmt die obersten Karten vom genannten Platz.

Zeigen: Zeigt den anderen die Vorderseite einer Karte.

Stichwortverzeichnis

- Absprachen, 7.6.3, 9.5
- Aktionen
Aktionsfähigkeiten, 7.3.2
durch Fähigkeiten ändern, 7.4–7.5
Haupt- und Nebenaktionen, 5–6
- Banner, 2.5
durch Bergen nehmen, 5.4
durch Kämpfen nehmen, 5.5.7.II
Gunst/Geheimnisse verbrennen, 2.5.3
- Banner der Volksgunst
Beim Erwachen-Fähigkeit, 4.1.1
- Banner des Dunkelsten Geheimnisses
Bergungsbeschränkung des, 5.4.4
- Bauwerke, 2.9
Bau und Reparatur, 8.3.1
kein Anwerben/Tauschen bei Ruine, 2.9
zerstören, 8.3.3
- Bewahrer, 2.11
auf Thronräuber wenden, 4.1.3
der Spielende-Würfelwurf, 3.3
gewinnen als, 3.3, 3.4
Spielziel in der Chronik ändern, 8.1
Verteidigung als, 2.11
- Bürger ins Exil schicken
in der Chronik, 8.2
mit dem Prachtvollen Zepter, 6.7
sich selbst ins Exil schicken, 6.8
- Bürgertum
entziehen, siehe *Bürger ins Exil schicken*
im Spiel anbieten, 6.6.1
in der Chronik anbieten, 8.2
und Orte beherrschen, 6.6.3
- Das Spiel beenden
am Ende der 8. Runde, 3.4
durch Würfelwurf, 3.3
- Euer Ort, 10 (*Euer Ort*)
- Fähigkeiten
Datenbank, siehe *ledergames.com/oath*
nutzen, 7.1
verschiedene, 7.3–7.6
zwingend oder freiwillig, 7.4.1
- Figur
im Kampf verbannen, 5.5.7.III
reisen mit, 5.6
- Geheimnisse
beim Ruhen zurücklegen, 4.3.2
durch Tauschen nehmen, 5.3
durch Ortsfähigkeiten nehmen, 4.1.4
und das Dunkelste Geheimnis, 5.4.4
- Gunst
beim Ruhen zurücklegen, 4.3.1
das Banner der Volksgunst, 4.1.1, 5.4.4
durch Tauschen, 5.3
durch Spielen am Ort, 5.1.4.I
durch Ortsfähigkeiten, 4.1.4
im Kampf verbrennen, 5.5.7.III
- Herrschen
Definition, 10 (*Herrschen*)
durch Kämpfen, 5.5.7.I
gewinnen durch, 2.11, 3
- Karten
beherrschen, 10 (*Herrschen*)
Beschränkungen der, 7.2
Handhabung, 10 (*Ziehen, Abwerfen, Versetzen, Spielen, Tauschen*)
Fähigkeiten der, 7
Nutzungskosten, 7.1.2
Sorten an, 2.4, 2.6–2.9
- Limit
an Ratgebern, 5.1.4.II
der Lager und Tableaus, 9.3
der Orte, 2.8.1
- Materiallimitierungen, 9.3
- Nachfolger, 3.3.1
oft vergessene Spielregeln, siehe „*Schräge Details über Oath*“ im *Einführungsheft*
- Orte
beherrschen, 5.5.7.I
Fähigkeiten der, siehe *Ortsübersicht*
Kartenlimit von, 2.8.1
reisen zu, 5.6
- Ratgeber
durch Suchen spielen, 5.1.4.II
Kartenlimit von, 5.1.4.II
verdeckt spielen, 6.1
- Räuber, 2.8.3
Kämpfe gegen, 5.5.1
Schlachtpläne der, 5.5.3
- Reichsspielregeln in Kürze, 6.6
- Reliquien
an aufgedeckte Orte legen, 5.6.2
anschauen, 6.3
bergen, 5.4
im Kampf nehmen, 5.5.7.II
vom Reliquienschrein anbieten, 6.6.1
- Ruinen, siehe *Bauwerke*
- Scharen
durch Anwerben nehmen, 5.2
im Kampf erledigen, 5.5.6
versetzen und hinstellen, 6.5
- Schlachtpläne, 7.5
beim Kämpfen nutzen, 5.5.3
Symbole auf, 7.5.4
- Thronräuber
gewinnen als, 3.1, 3.4
umdrehen auf, 4.1.3
Verteidigungswürfel als, 2.11
- Verschwörung, 5.1.4.IV
- Visionen
gewinnen mit, 3.2, 3.4
spielen, 5.1.4.III–5.1.4.IV
steigende Suchen-Kosten durch, 5.1.1
vom Weltstapel ziehen, 5.1.2
- Vorräte
auffüllen und aufheben, 4.3.3–4.3.4
ausgeben, 4.2

Autor: Cole Wehrle

Illustration: Kyle Ferrin

Redaktion/verbesserte Nutzbarkeit: Joshua Yearsley

Grafische Gestaltung: Pati Hyun (Leitung), mit Nick Brachmann, Kyle Ferrin, Cole Wehrle und Joshua Yearsley

Entwicklung: Nick Brachmann, Cole Wehrle und Joshua Yearsley

Lektorat: Rachel Lapidow

Cole widmet dieses Spiel seinen Eltern, die ihm so viel über die Welt gelehrt haben, und seiner Tochter Nell, die so wissbegierig ist.

Kyle widmet dieses Spiel seinen Kindern, die all das eines Tages verstehen werden, da ist sich Kyle sicher.

Tabletop Simulator Entwicklung: AgentElrond

DEUTSCHE AUSGABE

Bearbeitung: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Übersetzung: Henning Kröpke

Layout: Gamerock Studio s.r.o, Henning Kröpke

Lektorat: Florian Gaegtens, Jonas Kissling, Sascha Häusler



Spielworxx GmbH, Nielande 12, 48727 Billerbeck, Germany

(c) 2022 Spielworxx, www.spielworxx.de

Unter Lizenz von Leder Games

LEDER GAMES