

Regeln



# Throne of Allegoria

Ein Spiel von Robin Lees und Steve Mackenzie  
für 2-4 Spieler

## Inhalt

|  |    |
|--|----|
| 01 ES WAR EINMAL                                       | 2  |
| 02 EINLEITUNG  | 2  |
| 03 SPIELMATERIAL                                       | 2  |
| 04 SPIELVORBEREITUNG                                   | 5  |
| 05 SPIELABLAUF   | 6  |
| A. VORBEREITUNGSPHASE                                  | 6  |
| B. PLANUNGSPHASE                                       | 7  |
| C. AKTIONSPHASE  | 8  |
| D. VERWALTUNGSPHASE                                    | 17 |
| 06 SCHLUSSWERTUNG                                      | 18 |
| 07 SYMBOLE, GILDENKARTEN<br>UND ALMOSEN-BONUSPLÄTTCHEN | 20 |

## 01 Es war einmal

Nach einem langen & erfüllten Leben liegt Königin Gwendoline, Herrscherin im Reiche Allegoria, auf ihrem Sterbebett.

Wie lange sie noch zu leben hat, ist ungewiss. Ohne leiblichen Thronfolger hängt der Frieden in ihrem Königreich am buchstäblich seidenen Faden. Vier hochangesehene Häuser, vertreten durch ruhmreiche Recken, konkurrieren darum, der Monarchin nachzufolgen und den Thron von Allegoria zu beanspruchen.

Ansehen muss verdient werden, Einfluss ist nur schwer zu gewinnen. Macht ist vergänglich.

## 02 Einleitung

In *Throne of Allegoria* übernehmen die Spieler die Rollen von adeligen Häusern im Königreich von Allegoria. Sie wetteifern darum, die Thronfolge anzutreten und sich als würdig zu erweisen, das Königreich zu führen. Sie repräsentieren die vier mächtigen Häuser des Reiches:



Roselie,  
das Haus  
der Rosen



Culver-Lux,  
das Haus  
der Federn



Antares,  
das Haus  
des Sturms



Umbral,  
das Haus  
der Schatten

Innerhalb von 6 Wochen (Spielrunden) setzen die Spieler in dieser Fabel über Verschwiegenheit und Vorherrschaft die ansässigen Arbeiter bestmöglich ein, um ihre Ansprüche anzumelden. Am Ende der sechsten Spielrunde zählen die Spieler ihre im Laufe des Spiels gesammelten Einflusspunkte zusammen. Der Spieler mit dem größten Einfluss beansprucht den Königsthron und gewinnt das Spiel.

## 03 Spielmaterial

Jedes *Throne of Allegoria*-Exemplar enthält:

- 1 zweiteiligen Spielplan
- 4 Heimattableaus
- 1 Herrschaftsmarker (Krone)
- 1 Startspielermarker
- 37 Einflusspunkteplättchen (25x 1 Punkt, 12x 5 Punkte)
- 24 Anarchiemarker
- 4 Almosen-Bonusplättchen
- 1 „+1“-Aktionspunktplättchen
- 72 Arbeiterkarten
- 72 Aufgabenkarten (24 „Spielende“-Aufgaben, 48 „Während-des-Spiels“-Aufgaben)
- 16 Adelskarten (8 deutsche, 8 englische Karten)
- 12 „Fahrender Händler“-Karten
- 24 „Königlicher Erlass“-Karten (12 deutsche, 12 englische Karten)
- 4 Burgmarker (je 1 pro Spieler)
- 40 Arbeiterfiguren (je 10 pro Spieler)
- 28 Markierungssteine (je 7 pro Spieler)
- 4 Würfel (je 1 pro Spieler)
- 24 Gebotsmarker (je 6 pro Spieler)
- 20 Gildenkarten (je 5 pro Spieler)
- 1 Wertungsblock
- 4 Aktionsübersichten
- 2 Spielanleitungen (1 Deutsch/1 Englisch)

## Der Spielplan

Das Königreich Allegoria, das größte aller bekannten Länder, liegt vor dir. Benenne deine Ansprüche, sammle die Bevölkerung hinter dir, sei diplomatisch und vermeide Unzufriedenheit, während du durch die vielen Regionen des Reichs reist.

Der Spielplan besteht aus zwei Teilen, dem kleineren Ablageplan und dem größeren Allegoriaplan.



Der Ablageplan weist Bereiche für die Spielrundenleiste **A**, das Feld für die „Königlicher Erlass“-Karten **B**, den Aktionsbereich der „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten (I.) **C**, und den Aktionsbereich der Arbeiterkarten (II.) **D** auf. Die beiden Aktionsbereiche besitzen jeweils 4 Gebotsfelder. Die nicht markierten Felder sind für zwei bis vier Spieler, das Feld mit

beiden Aktionsbereiche besitzen jeweils 4 Gebotsfelder. Die nicht markierten Felder sind für zwei bis vier Spieler, das Feld mit

ist für drei und vier Spieler und das Feld mit ist nur für vier Spieler.

Der Allegoriaplan besteht aus den Aktionsbereichen für Soldaten, Spione, Händler, Bankiers und Gelehrte (III.) bis (VII.) **E**, die ebenfalls 4 Gebotsfelder für die verschiedenen Spielerzahlen besitzen (s.o.), die dazugehörige Aktions-Übersichtstabelle **F**, die Anarchieleiste **G**, die Almosenleiste **H**, die Diplomatieleiste **I**, und das Ablagefeld der „Fahrender Händler“-Karten **J**. Der Plan zeigt auch die Karte von Allegoria mit den Regionen des Königreichs **K**.



## Die Regionen

Überall in den legendenumwobenen Ländern Allegorias, in Wäldern und auf Ebenen, in den Bergen und auf See, wird der Kampf um den Thron geführt und gewonnen.

Das Königreich Allegoria ist in verschiedene Regionen unterteilt. Es gibt vier Heimatregionen **L**, unter der Kontrolle der Spieler und eine zentrale Region **M**, die von allen Spielern geteilt wird. Die Spieler stellen ihre Burgmarker in die Heimatregion **N** um sie zu markieren. Jede Heimatregion besitzt außerdem ein Schlachtfeld **O**, einen Markt **P**, und eine Taverne **Q**. Diese gehören dem Spieler, dessen Burgmarker dort steht. Die zentrale Region besitzt ebenfalls ein Schlachtfeld, einen Markt und eine Taverne. Diese Region gilt als neutral und „gehört“ somit keinem Spieler. Jede Heimatregion ist jeweils nur zur zentralen Region benachbart; die zentrale Region ist zu jeder Heimatregion benachbart.

Einige Aufgabenkarten fordern von den Spielern, Arbeiter „in Regionen“ zu besitzen, also in den Regionen auf der Karte von Allegoria.

## Die Heimattableaus

Die Geschichte jedes Hauses von Allegoria beginnt in den Städten ihrer Vorfahren. Diese Geschichten belegen, dass eine stark befestigte Siedlung Grundlage für einen mächtigen Monarchen ist.



Jeder Spieler besitzt ein Heimattableau.

Auf dem Heimattableau ist unten links Platz für den persönlichen Vorrat an Arbeitern **A**. Unterhalb des Tableaus befinden sich zwei Aussparungen für 2 Gildenkarten **B**, die dort während des Spiels platziert werden können. Unten rechts ist Platz für Anarchiemarker **C**. Der Großteil des Heimattableaus besteht aus den 5 Heimatleisten, die zu den fünf Arbeitergruppen gehören. Sie stehen für Stärke (Soldaten), Intrige (Spione), Handel (Händler), Reichtum (Bankiers) und Wissen (Gelehrte) **D**.

Jede Heimatleiste ist in Bereiche unterteilt, die sowohl die Einflusspunkte am Spielende anzeigen **E**, als auch einen zweiten Wert, der für einige Stationieren-Aktionen während des Spiels verwendet wird **F**. Jeder dieser Bereiche wird durch senkrechte schwarze Linien abgetrennt, die Schwellen anzeigen **G**.

Die Spieler ziehen die 5 Markierungssteine auf den Heimatleisten im Laufe des Spiels in beide Richtungen. Um den Wert auf einer Leiste zu steigern, wird der Markierungsstein nach rechts gezogen; um den Wert zu senken, wird der Markierungsstein nach links gezogen. Der Wert auf einer Heimatleiste kann niemals niedriger als 0 oder höher als 12 sein. Die Spieler legen ihre Adelskarte links neben ihr Heimattableau **H**. Zusammen zeigen sie den Namen und das Wappen des Spielers.

## Die Adelskarten

Die Geschichte kennt berühmte Geschlechter. Balladen und Sagen lobpreisen die Lords und Ladies von Allegoria. Jedoch stets ausschließlich die Siegreichen.

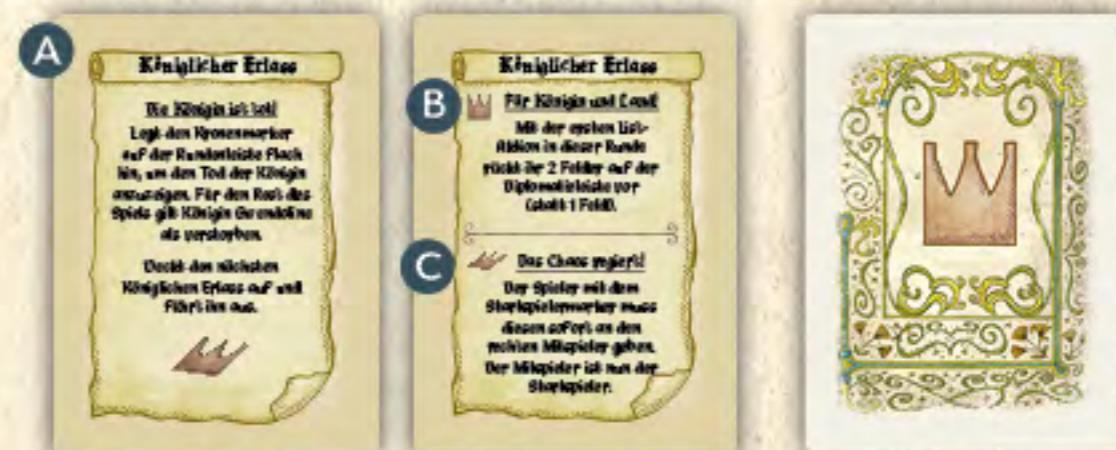


Rückseite

Jeder Spieler vertritt eines der Häuser als Lady oder Lord des Königreichs **A**. Jede Adelskarte verleiht den Spielern leicht unterschiedliche Anfangswerte auf den Heimatleisten oder einen Arbeiter, der das Spiel bereits in der Heimatregion beginnt **B**.

## Die „Königlicher Erlass“-Karten

Die Königin mag im Sterben liegen, aber im wöchentlichen Rhythmus verkündet sie weiterhin-Gesetze für ihr Land.



Rückseite

Königin Gwendoline liegt im Sterben. Die höfischen Magistraten und Gilden achten sehr auf ihre Gesundheit. In der Vorbereitungsphase jeder Spielrunde verkünden sie dem Königreich Neuigkeiten aus dem Königshaus in Form eines Königlichen Erlasses.

Mit Ausnahme der Karte „Die Königin ist tot!“ **A**, zeigt jeder Königliche Erlass zwei Ereignisse. Solange Königin Gwendoline lebt, wird das obere Ereignis vorgelesen **B**. Ist Königin Gwendoline verstorben, wird stattdessen das untere Ereignis verkündet **C**.

## Die „Fahrender Händler“-Karten

Seide, Gewürze, Wein und vieles mehr kann von den Händlern aus den östlichen Regionen einge- und an diese verkauft werden.



Es gibt 12 „Fahrender Händler“-Karten im Spiel. Die Spieler tauschen ihren Reichtum gegen Handel oder Einflusspunkte **A**, oder alternativ Handel gegen Reichtum oder Einflusspunkte **B**.

Rückseite

## Die Aufgabenkarten

Manchmal wirst du mit Versprechungen scheitern, falsche politische Entscheidungen treffen oder sogar familiäre Bindungen durchtrennen müssen. Erfüllst du aber deine Ambitionen und beendest deine Missionen, wird dein Name trotzdem in der Historie erklingen.



Rückseite

Rückseite

In *Throne of Allegoria* können die Spieler ihren Anspruch auf den Thron stärken, indem sie Aufgabenkarten aufnehmen und erfüllen.

Es gibt zwei Sorten von Aufgabenkarten: „Während-des-Spiels“-Aufgaben mit blauen Einflussiegeln, die während des Spiels genommen und erfüllt werden **A** sowie „Spielende“-Aufgaben mit roten Einflussiegeln, die zu Spielbeginn verteilt und erst am Spielende erfüllt werden müssen **B**.

## Die Arbeiterkarten

Dank charismatischer Herrschaft oder durch das Joch der Unterdrückung bringst du die Bevölkerung von Allegoria dazu, sich für deine Anliegen einzusetzen.



Rückseite

Die Spieler nutzen die Arbeiterkarten, um die Hilfe der Bevölkerung im Königreich zu erhalten.

Es gibt 6 Arten von Arbeiterkarten: Soldaten **A**, Spione **B**, Händler **C**, Bankiers **D**, Gelehrte **E**, und Joker **F**. Joker-Karten können für jede der 5 anderen Arten an Arbeitern verwendet werden. Jede Arbeiterkarte hat außerdem entweder einen Wert von 1, 2 oder 3.

## Die Gildenkarten

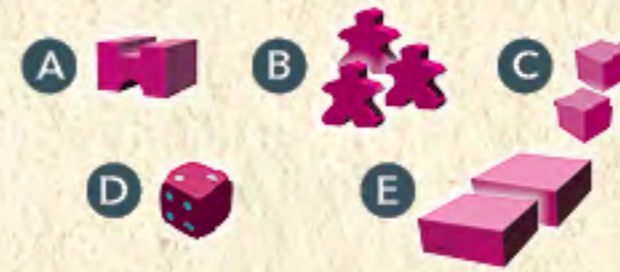
Zusammenschlüsse von Händlern und Handwerkern wie die Gilden in Allegoria sind nützliche Verbündete, die eine Vielzahl an Vorteilen bieten können.



Jeder Spieler verfügt über 5 identische Gildenkarten. Werden diese unterhalb des Heimattableaus platziert, bieten sie dem Spieler im Laufe des Spiels unterschiedliche Vorteile.

## Die persönlichen Spielmaterialien

Jeder aufstrebende Anführer muss das notwendige Rüstzeug besitzen, um sein Reich aufzubauen und zu vergrößern.



Neben dem Heimattableau und den Gildenkarten bekommt jeder Spieler einen eigenen Burgmarker **A**, 10 Arbeiterfiguren **B**, 7

Markierungssteine **C**, einen Würfel mit den Werten 0, 0, 1, 2, 3, 4 **D**, und 6 Gebotsmarker mit den Werten 0, 0, 1, 1, 2, \* **E**.

## Die Holzteile

Der nächste Monarch muss unbedingt den Überblick über alle wichtigen Ereignisse im Königreich behalten.



Der Herrschaftsmarker **A** zeigt die 6 Spielrunden während des Spiels an und ob die weise

Königin Gwendoline lebt oder verstorben ist. Während des Spiels besitzt der Startspieler den Startspielermarker **B**. Um gewisse Aktionen zu verbessern, müssen die Spieler einen der 24 Anarchiemarker **C** nehmen.

## Die Plättchen & der Wertungsblock

Am Ende des Tages kann nur der einflussreichste Kandidat, der seine Erfolge akribisch dokumentiert hat, auch zum neuen Herrscher des Königreichs aufsteigen.



Rückseite

| Spielername |                               |  |  |
|-------------|-------------------------------|--|--|
| <b>D</b>    | Gildenkarten                  |  |  |
|             | „Während-des-Spiels“-Aufgaben |  |  |
|             | Spielende-Aufgaben            |  |  |
|             | nicht erfüllte Aufgaben       |  |  |
|             | Diplomatiepunkte              |  |  |
|             | Almosenpunkte                 |  |  |
|             | Anarchiepunkte                |  |  |
|             | Einflussmarker                |  |  |
|             | Zwischenzone 1                |  |  |
|             | Meinseinfluss                 |  |  |
|             | Stärke                        |  |  |
|             | Intrige                       |  |  |
|             | Handel                        |  |  |
|             | Reichtum                      |  |  |
|             | Wissen                        |  |  |
|             | Zwischenzone 2                |  |  |
|             | <b>Summe</b>                  |  |  |

Während des Spiels werden die Spieler Einflusspunkteplättchen **A** erhalten. Erhält ein Spieler 1 Einflusspunkt, nimmt er sich ein Plättchen mit Wert „1“ aus dem Vorrat. Die Einflusspunkteplättchen mit Wert „5“ werden zum Wechseln verwendet.

Ziehen die Spieler auf der Almosenleiste vorwärts, können sie Vorteile durch die Almosen-Bonusplättchen **B** erhalten.

Gelangt der Königliche Erlass „Schwere Zeiten!“ ins Spiel, verwenden die Spieler das „+1“ Aktionspunktplättchen zur Erinnerung an den Effekt **C**.

Um am Spielende den Gewinner zu bestimmen, notieren die Spieler ihre gesammelten Einflusspunkte auf einem Blatt des Wertungsblocks **D**.

# 04 Spielvorbereitung

Aufgrund der schwindenden Kräfte der Königin und des aufziehenden Nebel des Krieges bereiten sich die Lords und Ladies auf das Endspiel vor.

- Ein Spieler legt die beiden Spielplanteile nebeneinander auf dem Tisch bereit, so dass Ablageplan und Allegriaplan für alle Spieler gut erreichbar sind.
- Jeder Spieler nimmt einen Satz der folgenden Spielmaterialien in der Farbe seiner Wahl und legt diese an die folgenden Plätze:
  - 1 Heimatableau vor sich;
  - 5 Gildenkarten zur Seite;
  - 1 Burgmarker auf das Burgfeld seiner Heimatregion auf dem Allegriaplan;
  - 7 Markierungssteine, je einen auf die Felder ganz links auf den 5 Heimatleisten, auf das Feld „x0“ der Diplomatieleiste und auf das Feld „-3“ der Almosenleiste auf dem Allegriaplan;

## Aufbau für 3 Spieler



- e 1 Würfel zur Seite;
- f 6 Gebotsmarker zur Seite;
- g 10 Arbeiterfiguren auf das Vorratsfeld des Heimattableaus;
- h 1 Aktionsübersicht zur Seite.

- 3 Ein Spieler mischt die Spielende-Aufgabenkarten und gibt jedem Spieler 5 Karten. Die Spieler sollten diese Karten vor den Mitspielern geheim halten. Jeder Spieler schaut sich seine 5 Karten an und wählt von ihnen 3 aus, die er behalten möchte, um sie am Spielende zu erfüllen. Die Spieler legen die 2 Karten, die sie nicht behalten möchten, zusammen mit den übrigen Spielende-Aufgabenkarten unbesehen zurück in die Schachtel. Diese Karten werden im Spiel nicht mehr benötigt.
- 4 Ein Spieler mischt die Adelskarten und händigt jedem Spieler 2 Karten aus. Jeder Spieler wählt eine Adelskarte, die er behalten möchte und legt diese offen links neben sein Heimattableau, so dass sich sein Name und das Wappen bilden. Die Spieler legen die nicht gewählten Karten zusammen mit den übrigen Adelskarten unbesehen zurück in die Schachtel, sie benötigen diese Karten nicht mehr für das Spiel.
- 5 Jeder Spieler passt entsprechend der gewählten Adelskarte die Werte seiner Heimatleisten an, indem er die Markierungssteine um die angegebene Anzahl an Feldern nach rechts versetzt, und indem er Arbeiter auf die passenden Bereiche seiner Heimatregion stellt.

**Beispiel:** Marion wählt den Patron von House Rosalie ♠. Sie versetzt den Markierungsstein auf der Handelsleiste um 4 Felder und die Markierungssteine auf der Reichturns- und Wissensleiste um je 2 Felder nach rechts. Zusätzlich stellt sie eine Arbeiterfigur aus ihrem Vorrat als Händler auf den Markt ihrer Heimatregion.

- 6 Ein Spieler mischt die Arbeiterkarten und gibt jedem Spieler 3 Karten. Er legt die übrigen Karten verdeckt als Stapel auf den Aktionsbereich der Arbeiterkarten auf dem Ablageplan.
- 7 Ein Spieler legt die Karte „Die Königin ist tot!“ aus dem Stapel der „Königlicher Erlass“-Karten vorerst beiseite. Dann mischt er die übrigen Karten und legt davon 6 Karten bereit, bevor er die anderen Karten unbesehen zurück in die Schachtel legt. Nun mischt er die Karte „Die Königin ist tot!“ zusammen mit den 6 anderen Karten und legt den Stapel verdeckt auf das Feld für die „Königlicher Erlass“-Karten auf dem Ablageplan.
- 8 Ein Spieler mischt die „Fahrender Händler“-Karten und legt davon 6 Karten als Stapel verdeckt auf das dazugehörige Ablagefeld auf dem Allegoriaplan. Er legt die anderen Karten unbesehen zurück in die Schachtel.
- 9 Ein Spieler mischt die „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten und legt sie verdeckt als Stapel auf den Aktionsbereich der Aufgabenkarten auf dem Ablageplan.
- 10 Ein Spieler legt die Einflusspunkteplättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Er legt das „+1“ Aktionspunktplättchen daneben.
- 11 Ein Spieler legt die 24 Anarchiemarker auf die entsprechenden Felder der Anarchieleiste des Allegoriaplan.
- 12 Ein Spieler mischt die 4 Almosen-Bonusplättchen und legt davon 3 offen auf die entsprechenden Felder der Almosenleiste des Allegoriaplan. Er legt das übrige Plättchen zurück in die Schachtel.
- 13 Ein Spieler stellt den Herrschaftsmarker aufrecht auf das Feld „0“ der Spielrundenleiste. Es ist wichtig, dass der Marker vorerst aufrecht steht, um so anzuzeigen, dass die Königin lebt.
- 14 Die Spieler wählen einen Startspieler, der sich den Startspielermarker nimmt.

## 05 Spielablauf

Jeder Lord und jede Lady hat eigene Strategien und Taktiken, um den Einfluss über Allegoria wachsen zu lassen.




*Throne of Allegoria* wird über 6 Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde stellt eine Woche dar. Am Ende der sechsten Woche gibt es eine Schlusswertung, in der die Spieler den Gewinner des Spiels bestimmen.

Jede Spielrunde ist in vier Phasen unterteilt. Die Spieler führen diese Phasen nacheinander in der folgenden Reihenfolge aus:

- A Vorbereitungsphase** – in der die Spieler die neue Spielrunde vorbereiten.
- B Planungsphase** – in der die Spieler mit ihren Gebotsmarkern um die 7 verfügbaren Aktionen bieten.
- C Aktionsphase** – in der die Spieler mit ihren Gebotsmarkern um die 7 verfügbaren Aktionen bieten.
- D Aufräumphase** – in der die Spieler verschiedene Dinge aufräumen.

Wenn ein Spieler eine Karte abwirft, legt er sie neben dem Spielplan ab. Für jede Kartenart bildet sich so ein eigener Ablagestapel. „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten werden *immer verdeckt* abgeworfen. Alle anderen Karten werden offen abgeworfen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Einflusspunkten, dargestellt durch Siegel in verschiedenen Farben und mit unterschiedlichen Werten:

-  Die Spieler werten Einflusspunkte in roten Siegeln am Ende des Spiels.
-  Die Spieler erhalten Einflusspunkte in blauen Siegeln während des Spiels.
-  Die Spieler werten Einflusspunkte in schwarzen Siegeln am Ende des Spiels. Dies sind *negative* Siegelpunkte.

Die Spieler legen alle während des Spiels erhaltenen Einflusspunkte offen aus, sie dürfen diese Punkte nicht geheim halten.

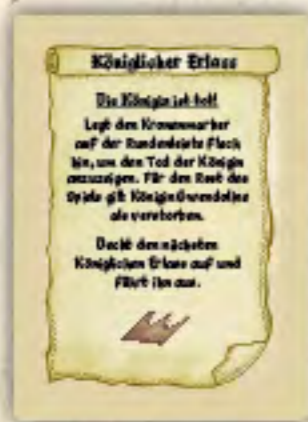
### A Vorbereitungsphase

Eine neue Woche beginnt in Allegoria. Nachrichten über den verschlechterten Gesundheitszustand der Königin machen die Runde, ein neuer Fahrender Händler erscheint und die neusten Rekruten machen sich für ihren Einsatz bereit.

Der Startspieler führt die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge aus:

- a Er versetzt den Herrschaftsmarker auf der Spielrundenleiste um ein Feld nach rechts.
- b Er deckt die oberste „Fahrender Händler“-Karte auf und legt sie oben auf den Stapel.
- c Er zieht die 5 obersten Arbeiterkarten vom Stapel und legt sie offen nebeneinander oben im Aktionsbereich der Arbeiterkarten aus.
- d Er deckt die oberste „Königlicher Erlass“-Karte des Stapels auf und liest den passenden Text auf der Karte vor, abhängig davon, ob Königin Gwendoline lebt oder bereits gestorben ist. Zu Beginn des Spiels ist Königin Gwendoline am Leben.

Der Text informiert die Spieler über Aktionen, die für sie sofort oder während der laufenden Spielrunde zur Verfügung stehen. Die Aktionen können nur zum angegebenen Zeitpunkt und am angegebenen Ort genutzt werden. Pflichtaktionen sind mit dem Wort *muss* gekennzeichnet, freiwillige Aktionen mit dem Wort *darf*.



**Anmerkung:** Es gibt insgesamt 12 „Königlicher Erlass“-Karten im Spiel, von denen aber immer nur 7 Karten genutzt werden. Eine dieser 7 Karten ist „Die Königin ist tot!“, die über den Tod von Königin Gwendoline informiert. Da das Spiel nur über 6 Spielrunden läuft, kann es passieren, dass die Karte nicht aufgedeckt wird und Königin Gwendoline somit während des Spiels nicht stirbt. Stattdessen verstirbt sie dann direkt im Anschluss an das Spielende.

Wenn Königin Gwendoline stirbt, legt der Startspieler den Herrschaftsmarker als Erinnerung flach auf die Rundenleiste. Er deckt danach sofort den nächsten Königlichen Erlass auf und liest den unteren Text auf der Karte vor.

**+1 Anmerkung:** Liest der Startspieler den Königlichen Erlass „Schwere Zeiten!“ vor, legen die Spieler das „+1“-Aktionspunktplättchen neben den Aktionsbereich der Soldaten (III.). Nachdem sie während der Aktionsphase die Soldaten-Aktionen beendet haben, versetzen sie das Plättchen neben den Aktionsbereich der Spione usw. Auf diese Weise werden die Spieler an den Effekt dieses Königlichen Erlasses erinnert.

## B Planungsphase

Jeder der Kandidaten strebt nach attraktiven Positionen und versucht, seine Gegner im Unklaren zu lassen und auszumanövrieren. Die am besten Beratenen werden ohne Zweifel triumphieren.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler einen Gebotsmarker verdeckt auf ein leeres Feld der auf beiden Plänen befindlichen 7 Aktionsbereiche.

Die folgenden Regeln müssen befolgt werden:

- Jeder Spieler legt immer nur einen Gebotsmarker auf einmal.
- Der Wert des Gebotsmarkers *muss* geheim bleiben.
- Der Gebotsmarker muss in einem Aktionsbereich auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden.
- Auf einem Feld dürfen bis zu 3 Gebotsmarker liegen. Der Spieler muss den zweiten und dritten Marker aber auf das Feld legen, das auch seinen ersten Gebotsmarker aufweist. Die Gebotsmarker werden dabei aufeinander gestapelt.

- Diese Phase endet, nachdem jeder Spieler *alle* seine Gebotsmarker gelegt hat.
- Nachdem ein Gebotsmarker gelegt wurde, darf er in dieser Phase nicht mehr auf einen anderen Bereich versetzt werden.
- Die Spieler nutzen ihre Gebotsmarker mit Wert „0“ zum Bluffen oder um ein Gebotsfeld zu „reservieren“.
- Mit einem finalen Gebot von 0 darf ein Spieler in dem betroffenen Bereich keine Aktionen ausführen.
- Ein Spieler darf die Werte seiner eigenen bereits gelegten Gebotsmarker jederzeit anschauen.
- Ein Spieler darf die Werte von Gebotsmarkern der Mitspieler *nicht* anschauen.

**Wichtig:** Der Wert auf einem Gebotsmarker entspricht nicht der Anzahl an Aktionen, die der Spieler in der Aktionsphase ausführen darf. Mit dem Wert bietet der Spieler lediglich um das Recht, später Aktionen ausführen zu dürfen.

In jedem Aktionsbereich bekommt derjenige Spieler die meisten Aktionen, der das höchste Gebot abgibt (im Falle eines Gleichstands der daran beteiligte Spieler, der seine Gebotsmarker auf das *am weitesten links* befindlichen Feld gelegt hat). Die Anzahl der meisten Aktionen wird in den Tabellen auf beiden Plänen angezeigt und ist von der Spielerzahl abhängig.

**Beispiel:** Marion, die House Rosalie vertritt, möchte ihren Gebotsmarker mit Wert „2“ auf den Aktionsbereich für Soldaten legen. Nicole, die House Umbral vertritt, und Angelika, die House Culver-Lux vertritt, haben dort bereits je einen Ge-



botsmarker gelegt **a**. House Roselie muss ihren Gebotsmarker verdeckt auf das nächste freie Feld legen **b**. House Culver-Lux möchte nun einen weiteren Gebotsmarker legen. Da sie dort bereits einen Marker hat, muss sie den zweiten Marker verdeckt auf den ersten Gebotsmarker stapeln **c**.

**Anmerkung:** Wenn House Culver-Lux dort bereits 3 Gebotsmarker gelegt hätte, dürfte sie dort keinen vierten Marker legen.

## © Aktionsphase

In der feudalen Gesellschaft von Allegoria wird von jedem erwartet, dass er seine rechtlichen, militärischen und sozialen Verpflichtungen einhält.

Beginnend mit dem ersten Aktionsbereich und weiter in aufsteigender Reihenfolge bis zum siebten Aktionsbereich werten die Spieler ihre Gebote aus und führen dann sofort die Aktionen im entsprechenden Bereich aus:

- I. „WÄHREND-DES-SPIELS“-AUFGABENKARTEN
- II. ARBEITERKARTEN
- III. SOLDAT
- IV. SPION
- V. HÄNDLER
- VI. BANKIER
- VII. GELEHRTER

Nachdem die Spieler die Aktionen für Gelehrte ausgeführt haben, setzen sie die Spielrunde mit der Verwaltungsphase fort.

Während des Spiels sind Pflichtaktionen mit dem Wort *muss* gekennzeichnet, freiwillige Aktionen mit dem Wort *darf*.

Die Aktionen der Aktionsbereiche der „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten und der Arbeiterkarten werden auf unterschiedliche Weise ausgeführt als die der Soldaten, Spione, Händler, Bankiers und Gelehrten. Alle Aktionen werden in den folgenden Abschnitten im Detail erklärt.

In jedem Aktionsbereich decken die Spieler ihre Gebotsmarker auf und zählen die Werte der jeweils auf demselben Feld abgelegten Marker zusammen. Diese Gesamtwerte stellen die Gebote der Spieler für den jeweiligen Aktionsbereich dar.

Um einen besseren Überblick zu gewinnen, welcher Spieler wie viele Aktionen im Bereich erhält, können die Spieler nun die Gebote entsprechend der Gesamtwerte von hoch nach niedrig auf den Feldern platzieren.

Deckt ein Spieler seinen Gebotsmarker mit dem \* auf, *muss* er sich *sofort* entscheiden, ob der Gebotsmarker einen Wert von 2 oder von 1 hat. Wählt er den Wert 1, darf er sofort eine seiner unterhalb des Heimattableaus platzierten Gildenkarten aktivieren.

Liegen mehrere Gebotsmarker mit dem \* im selben Aktionsbereich, müssen die Spieler die Werte ihrer \* Gebote von links nach rechts gemäß der in der Planungsphase gelegten Reihenfolge wählen.

Anschließend erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot die meisten Aktionen, die anderen Spieler folgen gemäß der absteigenden Gebote. Die Art und Anzahl an Aktionen hängt von den Bereichen ab und ist zudem in den Tabellen auf beiden Plänen aufgelistet.

Im Falle eines Gleichstands ist das Gebot des daran beteiligten Spielers höher, der seine Gebotsmarker auf das am weitesten links befindlichen Feld gelegt hat.

Hat ein Spieler ein Gesamtgebot von 0 Punkten oder gar keinen Gebotsmarker in einen Aktionsbereich gelegt, erhält er *keine* Aktionen.

Nachdem die Spieler alle Aktionen in einem Bereich ausgeführt haben, nehmen sie ihre Gebotsmarker von diesem Bereich zurück und der nächste Bereich wird ausgewertet.

## I. „WÄHREND-DES-SPIELS“-AUFGABENKARTEN

Die Chroniken wollen, dass der Kandidat mit dem stärksten Anspruch auf den Thron obsiegen soll. Ohne einen solchen Anspruch sollen sie für immer Anwärter bleiben.



In diesem Aktionsbereich erhalten die Spieler neue „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten. Zudem kann hier der Startspielermarker den Besitzer wechseln.

Beginnend mit dem Spieler, der hier das höchste Gebot platziert hat und dann in absteigender Reihenfolge der Gebote, zieht nun jeder Spieler die in der Tabelle angegebene Anzahl an „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten, wie hier **A** und auf dem Ablageplan angegeben. Von den gezogenen Karten darf der Spieler 1 Karte auf der Hand behalten und wirft die anderen Karten verdeckt ab. Der Spieler muss keine Karte behalten und darf auch alle gezogenen Karten wieder abwerfen. Die Anzahl an gezogenen Karten ist dabei abhängig von der Spielerzahl und der Rangfolge des Gebots.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot *größer als 0* (im Falle eines Unentschiedens der daran beteiligte Spieler mit dem am weitesten rechts platzierten Gebot) erhält außerdem den Startspielermarker und ist in der folgenden Spielrunde Startspieler.

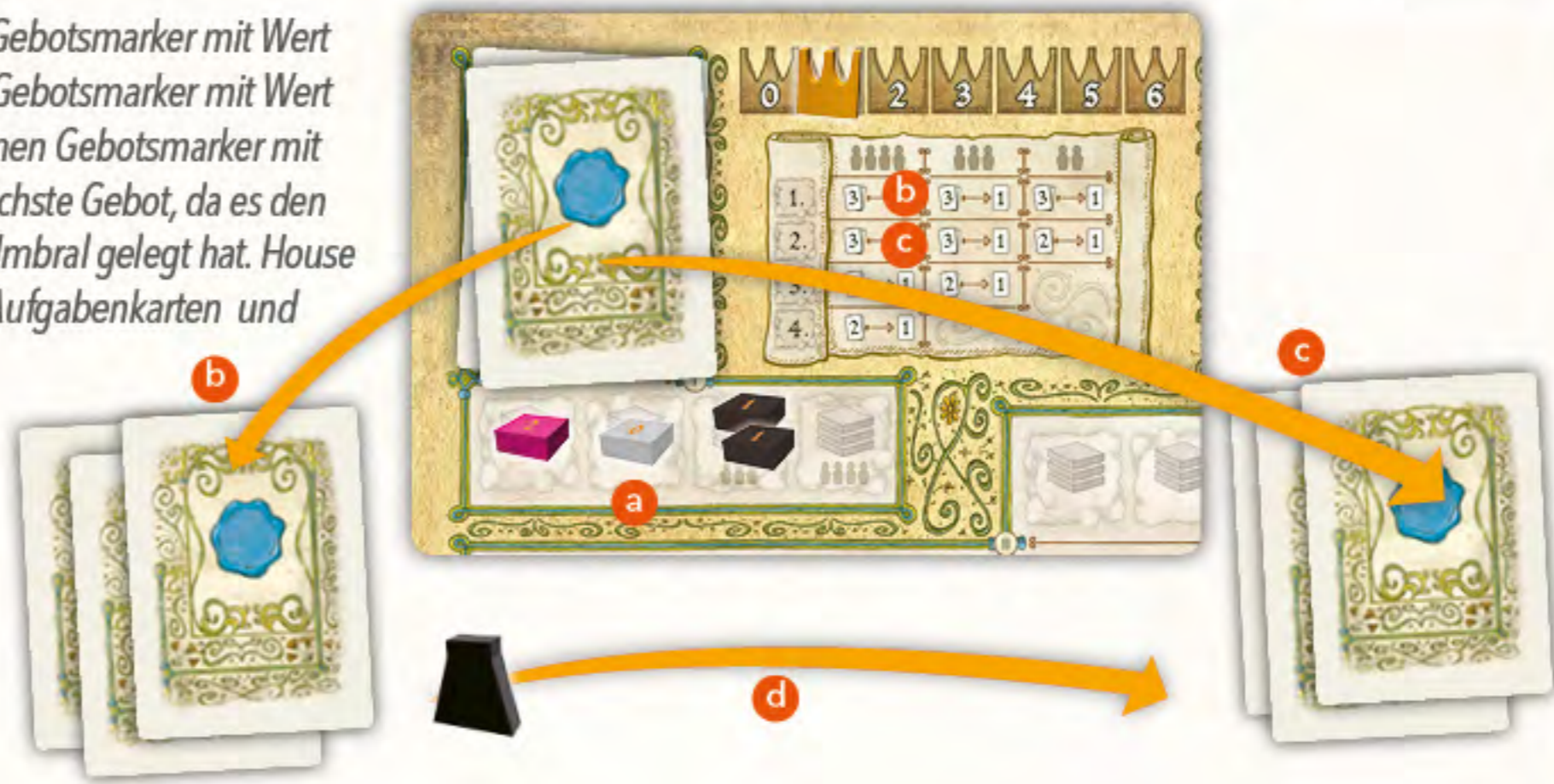
Allgemeine Spielregeln für die Aufgabenkarten:

- Der Spieler muss die Aufgabenkarten geheim halten, bis er sie wertet. Er darf beliebig viele Aufgabenkarten auf der Hand haben.
- Möchte der Spieler „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten ziehen und der Stapel ist leer, mischt er die Karten des Ablagestapels und legt sie verdeckt als neuen Stapel bereit.
- Der Spieler muss „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten während des Spiels erfüllen und deckt sie dann in seinem Zug sofort auf, sobald er deren Bedingungen komplett erfüllt hat. Er legt die erfüllten Karten offen neben sein Heimattableau.
- Am Spielende muss der Spieler die Bedingungen der Spielende-Aufgabenkarten erfüllen, um deren Einflusspunkte zu erhalten.
- Für jede Aufgabenkarte, deren Bedingungen der Spieler bis zum Spielende nicht erfüllt, erhält er -3 Einflusspunkte als Malus.
- Rückt der Spieler mit seinem Markierungsstein auf der Diplomatieleiste vor, bekommt er am Spielende Bonuspunkte für die Anzahl an erfüllten „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten.





**Beispiel:** House Roselie ♡ hat einen Gebotsmarker mit Wert „2“ gelegt. House Umbral ♣ hat zwei Gebotsmarker mit Wert „1“ gelegt und House Culver-Lux ♠ einen Gebotsmarker mit Wert „0“ **a**. House Roselie hat das höchste Gebot, da es den Gebotsmarker weiter links als House Umbral gelegt hat. House Roselie zieht 3 „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten und behält davon maximal 1 Karte **b**. House Umbral zieht ebenfalls 3 „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten und behält davon auch maximal 1 Karte **c**. Außerdem bekommt es den Startspielermarker **d**. House Culver-Lux darf keine Karten ziehen und erhält auch nicht den Startspielermarker, da es nur einen Gebotsmarker mit Wert „0“ gelegt hat.



## II. ARBEITERKARTEN

Die Annalen der Geschichte sind gefüllt mit den Lobpreisungen der Reichen und Mächtigen. Aber die Chroniken vergessen auch nicht die gewöhnlichen Arbeiter, ohne die alle Gefeierten nichts wären.



In diesem Aktionsbereich erwerben die Spieler neue Arbeiterkarten für ihre Zwecke. In jeder Spielrunde stehen 5 neue Arbeiterkarten zur Auswahl.

Bevor die Spieler ihre Arbeiterkarten wählen, teilt der Spieler mit dem niedrigsten Gebot *größer als 0* (im Falle eines Unentschiedens der daran beteiligte Spieler mit dem am weitesten rechts platzierten Gebot) die 5 ausliegenden Arbeiterkarten in drei Gruppen auf: zwei Gruppen mit je zwei Karten und eine Gruppe mit nur einer Karte. Er legt diese Gruppen auf die entsprechenden Felder unten im Aktionsbereich.

Beginnend mit dem Spieler, der hier das höchste Gebot platziert hat und dann in absteigender Reihenfolge der Gebote, wählt nun jeder Spieler *eine* dieser Gruppen mit Arbeiterkarten.

Besteht die Gruppe aus 2 Karten, darf der Spieler beide Karten behalten, wenn sein Gesamtgebot mindestens 2 ist. Hat er nur ein Gebot von 1, wählt er eine der beiden Karten der Gruppe, die er behalten möchte, und muss die andere Karte abwerfen.

Nimmt der Spieler die einzelne Karte, bekommt er nur diese, egal wie hoch sein Gebot ist.

Wenn in einem Spiel mit 4 Spielern alle 4 Spieler mindestens ein Gebot von 1 platziert haben, muss der Spieler mit dem niedrigsten Gebot (der die Karten in drei Gruppen aufgeteilt hat) die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen, *ohne* sie den Mitspielern zu zeigen.

Die Spieler dürfen beliebig viele Arbeiterkarten auf der Hand haben. Möchte der Spieler Arbeiterkarten ziehen und der Stapel ist leer, mischt er die Karten des Ablagestapel und legt sie verdeckt als neuen Stapel bereit.

Nachdem die Spieler alle Aktionen ausgeführt haben, werden die übrigen offen ausliegenden Arbeiterkarten abgeworfen.

**Beispiel:** House Umbral ♣ hat einen Gebotsmarker mit Wert „2“ gelegt, House Roselie ♡ einen Gebotsmarker mit Wert „1“ und House Culver-Lux ♠ hat hier in dieser Spielrunde keinen Gebotsmarker gelegt **a**. House Roselie hat das niedrigste Gebot gelegt und teilt die fünf ausliegenden Arbeiterkarten in drei Gruppen auf. Es legt je zwei Karten auf das erste und auf das zweite Feld und die letzte Karte auf das dritte Feld **b**. House Umbral hat das höchste Gebot und nimmt nun als erstes Arbeiterkarten. Da es ein Gebot von 2 gelegt hat, darf es sowohl die zwei Karten vom ersten oder zweiten Feld nehmen als auch die einzelne Karte auf dem dritten Feld. House Umbral wählt die beiden Karten auf dem zweiten Feld **c**. House Roselie darf nun aus den übrigen Karten wählen. Da es nur ein Gebot von 1 gelegt hat, darf es nur eine Karte nehmen, egal ob es eine der beiden Karten auf dem ersten Feld oder die einzelne Karte auf dem dritten Feld nimmt. Es wählt den Spion mit Wert „2“ auf dem ersten Feld **d**. House Culver-Lux hat kein Gebot abgegeben und darf keine Karten nehmen. Die übrigen ausliegenden Karten werden nun abgeworfen.



### III. - VII. SOLDAT, SPION, HÄNDLER, BANKIER UND GELEHRTER

Ritter auf dem Schlachtfeld, Agenten im Verborgenen, Händler auf dem Markt, Investoren in Geldhäusern, Tutoren in Lehranstalten. Jeder von ihnen wird seine Rolle spielen.





Die verfügbaren Aktionen auf den fünf Aktionsbereichen der Arbeiter bieten verschiedene Stationieren- und Auftrags-Aktionen, deren Ausführung aber denselben Regeln unterliegt.

Die Spieler beginnen mit dem Aktionsbereich der Soldaten. Jeder Spieler erhält eine Anzahl an Aktionspunkten, beginnend mit dem Spieler, der hier das höchste Gebot platziert hat und dann in absteigender Reihenfolge der Gebote, wie hier und auf der Tabelle des Allegoria-Plans angezeigt. Die Spieler können diese Aktionspunkte für die Stationieren- und Auftrags-Aktionen verwenden. Die Anzahl an Aktionspunkten ist dabei abhängig von der Spielerzahl und von der Rangfolge des Gebots.



Wenn nicht anders angegeben, kostet das Ausführen einer Aktion immer 1 Aktionspunkt.

In den meisten Fällen dürfen die Spieler ihre Aktionspunkte nach Wunsch zwischen den Stationieren- und Auftrags-Aktionen  aufteilen. Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot größer als 0 darf ausschließlich Stationieren-Aktionen ausführen.

**AUSNAHME:** In 4-Personen-Partien darf der zweite Spieler seine Aktionspunkte nicht aufteilen. Stattdessen muss er sich entscheiden, entweder 2 Aktionspunkte für Stationieren-Aktionen oder 1 Aktionspunkt für eine Auftrags-Aktion zu verwenden.

Kann oder möchte ein Spieler nicht alle verfügbaren Aktionspunkte verwenden, sind überzählige Punkte verloren. Der Spieler kann keine Aktionspunkte für später aufsparen.

**STATIONIEREN-AKTIONEN**

#### STATIONIEREN-AKTIONEN

*Trainiere sie und sende sie aus ins Königreich. Die Legenden berichten, dass ein Königreich nur so stark sein kann wie seine Bevölkerung.*

Der Spieler nutzt Stationieren-Aktionen, um Arbeiterfiguren aus seinem Vorrat als Soldaten, Spione und Händler in seine Heimatregion zu platzieren und sie von dort in die zentrale Region sowie die Regionen der Mitspieler zu bewegen.

Der Spieler nutzt auch Stationieren-Aktionen für Bankiers und Gelehrte, bei denen er aber keine Arbeiterfiguren aus seinem Vorrat verwendet.

Wenn er Arbeiterfiguren aus seinem Vorrat in die Heimatregion platziert, darf der Spieler auch Arbeiterkarten aus seiner Hand abwerfen, um die Werte auf seinen Heimatleisten zu erhöhen.

Der Spieler ist auf 10 Arbeiterfiguren beschränkt. Hat er keine Figuren mehr in seinem Vorrat, darf er bei den Stationieren-Aktionen keine Arbeiterkarten abwerfen und die Anwerben-, Infiltrieren- oder Gewerbe-Stationieren-Aktionen nicht ausführen.

Entfernt der Spieler eine Arbeiterfigur vom Allegoria-Plan, stellt er sie in den Vorrat des jeweiligen Besitzers zurück. Diese Figur kann erneut verwendet werden.

Der Wert auf einer Heimatleiste kann niemals niedriger als 0 oder höher als 12 sein. Liegt ein Markierungsstein auf dem rechten Feld der Leiste, kann der Spieler keine weiteren Punkte auf dieser Leiste erhalten. Liegt der Markierungsstein auf dem linken Feld der Leiste, muss der Spieler keine weiteren Kosten auf dieser Leiste zahlen.

#### AUFTRAGS-AKTIONEN

*Das Fundament einer wahrhaft großartigen Zivilisation ist die hart arbeitende Bevölkerung. Es sind ihr Einsatz und ihre Opfer, die den Sieg bedeuten.*

Der Spieler nutzt Auftrags-Aktionen, um die in den verschiedenen Regionen stationierten Arbeiterfiguren zu aktivieren. Er greift mit Soldaten an, manipuliert mit seinen Spionen und macht mit seinen Händlern Geschäfte. Er nutzt auch Auftrags-Aktionen der Bankiers und Gelehrten, die dafür keine Arbeiterfiguren benötigen.

#### ANARCHIE

*Die Annalen berichten von Tyrannen und Despoten, aber ab und an rebelliert die Bevölkerung auch gegen die gerechtesten Herrscher. Denn schwere Zeiten erfordern manchmal die grausamsten Entscheidungen.*

Während des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit, ihre Aktionen auf außergewöhnliche Weise anzupassen. Jede dieser Anpassungen hat aber ihren Preis, so dass das Land Allegoria immer mehr in Anarchie verfällt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler aufgefordert wird einen Anarchiemarker zu nehmen, *muss* er einen der Marker vom niedrigsten Feld (von links nach rechts) der Anarchieleiste nehmen und auf das entsprechende Feld rechts unten auf seinem Heimatableau legen. Dies ist *immer* Pflicht.

Die Spieler erhalten Anarchiemarker für folgende Aktionen:

- wenn sie die Angriffs-Auftrags-Aktion *Überfall* auf dem zentralen Schlachtfeld ausführen;
- wenn sie die Angriffs-Auftrags-Aktion *Schlacht* ausführen und das Ergebnis ihres Würfelwurfs um 1 erhöhen;
- wenn sie die *List*-Auftrags-Aktion ausführen und den Wert einer weiteren Heimatleiste reduzieren;
- wenn sie die erste *List*-Auftrags-Aktion in der zentralen Taverne ausführen, um auf der Diplomatieleiste vorzurücken;
- wenn sie die *Kommerz*-Auftrags-Aktion in ihrem Heimat-Markt ausführen;
- wenn sie die mit der *Bewilligungs*-Auftrags-Aktion gezogene „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarte sofort wieder abwerfen;
- wenn sie einen zusätzlichen Aktionspunkt nehmen und dabei eine Schwelle auf ihrem Heimatableau von rechts nach links überqueren.

Jedes Mal, wenn ein Spieler aufgefordert wird einen Anarchiemarker zurückzulegen, *darf* er einen Anarchiemarker aus seinem Vorrat auf das höchste freie Feld (von rechts nach links) der Anarchieleiste zurücklegen. Dies ist *immer* freiwillig.

Am Spielende ist jeder Anarchiemarker im Vorrat des Spielers eine gewisse Anzahl an Minuspunkten wert, wie auf dem am weitesten rechts befindlichen Feld mit mindestens einem entfernten Marker auf der Anarchieleiste angezeigt.

#### ZUSÄTZLICHE AKTIONSPUNKTE

*Eine Geschichte endet nicht immer mit der letzten Seite. Es gibt oft noch mehr zu erzählen, wenn du dafür bereit bist.*

Die Spieler können zusätzlich zu den durch das Gebot erhaltenen Aktionspunkten weitere Aktionspunkte ausgeben. Dafür müssen sie den Wert der Heimatleiste senken, die zu dem jeweiligen gerade anstehenden Aktionsbereich gehört. Sie dürfen diese

zusätzlichen Aktionspunkte nur für die Art Aktionen verwenden, die sie entsprechend ihres Gebots ausführen dürfen.

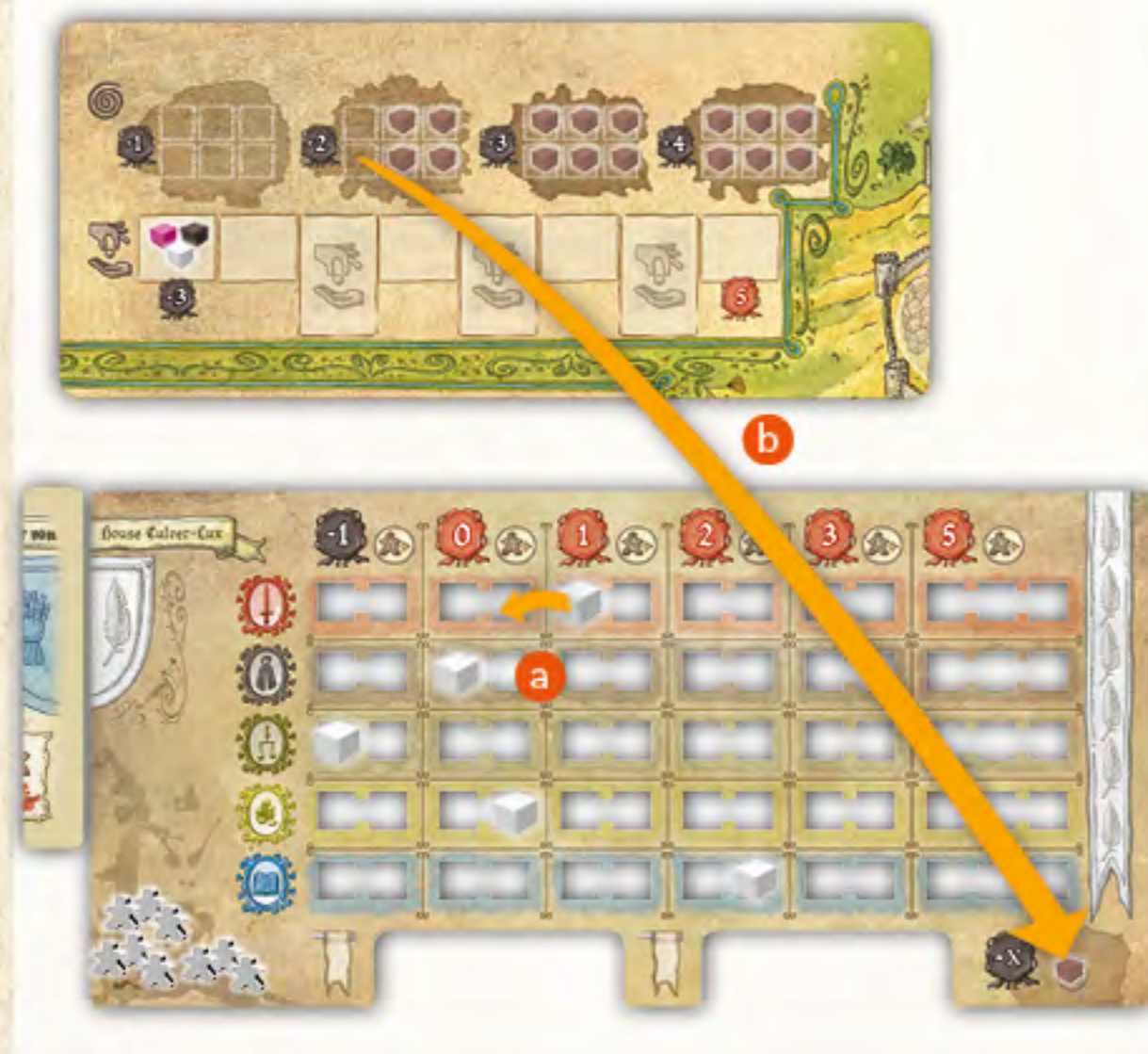
Zuerst muss ein Spieler alle Aktionspunkte verbrauchen, die er durch sein Gebot erhalten hat. Anschließend darf er zusätzliche Aktionspunkte hinzufügen, indem er den Markierungsstein auf der entsprechenden Heimatleiste nach links versetzt. Für jedes Feld erhält er 1 zusätzlichen Aktionspunkt.

Wenn der Markierungsstein auf dem linken Feld der Leiste liegt, kann der Spieler keine zusätzlichen Aktionspunkte bekommen.

Der Spieler kann auf diese Weise solange zusätzliche Aktionspunkte erhalten, bis er den Markierungsstein das erste Mal von rechts nach links über eine Schwelle (eine der senkrechten schwarzen Linien) zieht. Passiert dies, muss der Spieler einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen und seine Aktion beenden. Er darf in diesem Zug keine weiteren zusätzlichen Aktionspunkte ausgeben.

**Beispiel:** House Culver-Lux führt seine Aktionen auf dem Aktionsbereich der Soldaten aus. Es hatte das höchste Gebot und somit 3 Aktionspunkte erhalten, die es beliebig für Stationieren- und Auftrags-Aktionen der Soldaten aufteilen darf. Nachdem es 2 Aktionspunkte zum Anwerben von zwei Soldaten ausgegeben hat, verwendet es den dritten Aktionspunkt zum Vorrücken der Soldaten. Die Soldaten rücken damit aber noch nicht bis zur gewünschten Region vor, so dass House Culver-Lux auf seine Stärke-Heimatleiste schaut, ob es darüber einen oder mehrere zusätzliche Aktionspunkte erhalten kann. Der Markierungsstein liegt auf der rechten Seite einer schwarzen Linie, die eine Schwelle markiert. Somit würde ein zusätzlicher Aktionspunkt negative Auswirkungen haben. House Culver-Lux entscheidet sich, dass dies vertretbar ist, und versetzt den Markierungsstein um ein Feld nach links **a**. Durch das Überqueren der Schwelle muss es nun einen Anarchiemarker nehmen und auf das Heimattableau legen **b**. House Culver-Lux darf in diesem Zug keinen zusätzlichen Aktionspunkt mehr über die Stärke-Heimatleiste erhalten.

**Anmerkung:** Hätte sich der Markierungsstein zwei Felder zur Rechten der Schwelle befunden, hätte House Culver-Lux einen zusätzlichen Aktionspunkt erhalten, ohne einen Anarchiemarker nehmen zu müssen, oder zwei zusätzliche Aktionspunkte für einen Anarchiemarker.



### III. SOLDAT

#### STATIONIEREN-AKTIONEN:

##### ANWERBEN

„Soldat zu werden, heißt selber zu Stahl werden.“ – Kommandant Darkira, Militär des House Umbral

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler eine Arbeiterfigur aus seinem Vorrat als Soldat auf dem Schlachtfeld in seiner Heimatregion platzieren.
- Platziert er einen Soldaten auf dem Schlachtfeld, darf der Spieler zusätzlich beliebig viele Soldaten-Arbeiterkarten aus der Hand abwerfen. Er darf auch immer Joker-Arbeiterkarten abwerfen, anstelle oder zusammen mit Soldaten-Arbeiterkarten. Dann erhöht der Spieler den Stärkewert  $\mathbb{I}$  auf seiner Heimatleiste um den Wert der abgeworfenen Karte(n), indem er den Markierungsstein entsprechend viele Felder nach rechts versetzt.
- Der Spieler darf Aktionspunkte ausgeben, um Soldaten zu platzieren ohne dabei Soldaten- und Jokerkarten abzuwerfen. In diesem Fall ändert sich sein Stärkewert nicht.

**Beispiel:** House Umbral hat zwei Soldaten-Arbeiterkarten mit den Werten „1“ und „2“ auf der Hand und möchte die Anwerben-Aktion ausführen **a**. Es gibt einen Aktionspunkt aus und wirft die Karte mit Wert „2“ ab, um einen Soldaten aus seinem Vorrat auf dem Heimat-Schlachtfeld zu platzieren **b**. Dann versetzt es den Markierungsstein auf der Stärke-Heimatleiste um zwei Felder nach rechts **c**. House Umbral gibt einen weiteren Aktionspunkt aus und wirft die Karte mit Wert „1“ ab, um einen weiteren Soldaten aus dem Vorrat auf seinem Schlachtfeld zu platzieren **d** und den Markierungsstein auf der Leiste um ein weiteres Feld nach rechts zu versetzen **e**.

**Anmerkung:** Anstatt die Aktionen wie beschrieben auszuführen, hätte House Umbral auch einen Aktionspunkt ausgegeben und beide




Arbeiterkarten auf einmal abwerfen können, um den Markierungsstein auf der Stärke-Heimatleiste direkt drei Felder nach rechts zu versetzen

zen. Dann hätte es aber nur einen Soldaten auf das Schlachtfeld platziert. Ohne Soldaten-Arbeiterkarten auf der Hand hätte House Umbral trotzdem einen Aktionspunkt ausgeben können, um einen Soldaten auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Da es dann aber keine Arbeiterkarten abgeworfen hätte, wäre der Stärkewert auf der Heimatleiste unverändert geblieben.

## VORRÜCKEN

„Wir marschieren in Reih und Glied, wenn wir durch eure Straßen ziehen.“ – Argus Jadespine, Soldat des House Roselie

- Für jeden Aktionspunkt bewegt der Spieler eine Gruppe von Soldaten von einem Schlachtfeld zu einem angrenzenden Schlachtfeld.
- Die Größe der Soldaten-Gruppe (entweder 1, 2 oder 3) , die der Spieler bewegen darf, wird durch die Position des Markierungssteins auf der Stärke-Heimatleiste des Spielers bestimmt. Er muss die Gruppe zusammen aus einer Region in eine neue Region bewegen. Es ist somit nicht erlaubt, eine Gruppe aus einer Region in verschiedene Regionen zu bewegen.
- Jede Bewegung in eine neue Region gilt als neue Vorrücken-Aktion und kostet jeweils einen Aktionspunkt.
- Soldaten müssen sich aus dem Heimat-Schlachtfeld des Spielers auf das zentrale Schlachtfeld bewegen. Aus dem zentralen Schlachtfeld dürfen sich die Soldaten auf jedes der angrenzenden Schlachtfelder bewegen.

## ⊗ AUFTRAGS-AKTION:

### ANGRIFF

„Generäle erhalten den Ruhm, aber Soldaten gewinnen die Schlacht.“ – Miles Plumb, gemeiner Soldat des House Culver-Lux

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler eine Angriffs-Aktion ausführen.
- Der Spieler gilt als Angreifer und muss das Schlachtfeld für den Angriff bestimmen. Es gibt zwei mögliche Angriffe, abhängig davon, ob Soldaten der Mitspieler auf dem gewählten Schlachtfeld stehen:
  - a) Befinden sich dort keine Soldaten von mindestens einem Mitspieler, führt der Angreifer einen Überfall aus.

b) Befinden sich dort Soldaten von mindestens einem Mitspieler, führt der Angreifer eine Schlacht aus.

### a) Überfall:

- Der Angreifer darf *niemals* sein Heimat-Schlachtfeld überfallen.
- Der Angreifer muss 1 Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen, wenn er das zentrale Schlachtfeld überfällt. Er muss keinen Anarchiemarker nehmen, wenn er das Schlachtfeld eines Mitspieles überfällt.
- Der Angreifer *muss* einen Soldaten vom Schlachtfeld entfernen und erhält einen Einflusspunkt aus dem Vorrat. Dann *darf* er weitere Soldaten entfernen. Für jeden weiteren entfernten Soldaten nimmt er einen weiteren Einflusspunkt.

### b) Schlacht:

- Der Angreifer muss das Schlachtfeld und den Mitspieler benennen, den er bekämpfen will. Der Mitspieler muss dort mindestens einen Soldaten besitzen und gilt nun als Verteidiger.
- *Bevor* beide Spieler ihren Würfel werfen, *darf* der Angreifer einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen, um das Ergebnis seines Würfelwurfs um 1 zu erhöhen. Der Verteidiger darf dies nicht!
- Beide Spieler werfen ihre Würfel und addieren das Ergebnis zur Anzahl ihrer Soldaten auf dem Schlachtfeld.
- Der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis ist der Gewinner der Schlacht.
- Angreifer und Verteidiger müssen beide je einen Soldaten vom Schlachtfeld entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen. Dies sind die Verluste der Schlacht.
- Der Gewinner bestimmt den Wert seiner Kriegsbeute, indem er das Gesamtergebnis des Verlierers von seinem Gesamtergebnis abzieht. Er muss zwischen folgenden Belohnungen wählen:
  - Entweder nimmt er entsprechend der Differenz eine Anzahl an Einflusspunkten
  - oder er entfernt eine Anzahl an Soldaten des Verlierers vom Schlachtfeld und legt sie in dessen Vorrat zurück.
- Haben Angreifer und Verteidiger dasselbe Gesamtergebnis, gibt es keinen Gewinner der Schlacht. Beide Spieler erleiden trotzdem Verluste und müssen jeder einen Soldaten vom Schlachtfeld entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen. Es erhält aber keiner die Kriegsbeute.



trotzdem Verluste und müssen jeder einen Soldaten vom Schlachtfeld entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen. Es erhält aber keiner die Kriegsbeute.

**Beispiel:** House Roselie  hat zwei Soldaten auf seinem Heimat-Schlachtfeld. House Culver-Lux  ist gerade mit drei Soldaten auf das Schlachtfeld von House Roselie vorgerückt **a**. House Culver-Lux hat einen Aktionspunkt übrig und kündigt den Angriff auf House Roselie an. Zu Beginn der Schlacht entscheidet sich House Culver-Lux als Angreifer, einen Anarchiemarker zu nehmen, um das Ergebnis ihres Würfelwurfs um 1 zu erhöhen **b**. House Culver-Lux und House Roselie werfen ihre Würfel. House Roselie hat eine „3“, House Culver-Lux eine „2“, erhöht das Ergebnis aber um 1 dank des Anarchiemarkers **c**. Da House Roselie nur zwei Soldaten auf dem Schlachtfeld hat, House Culver-Lux aber 3 Soldaten, lauten die Gesamtergebnisse 5 für House Roselie und 6 für House Culver-Lux. Somit gewinnt House

Culver-Lux die Schlacht. Als Verluste entfernen House Culver-Lux und House Roselie je einen Soldaten und legen sie in ihre Vorräte zurück  
**d.** House Culver-Lux entscheidet dann über seine Kriegsbeute. Der Wert der Kriegsbeute ist die Differenz beider Gesamtergebnisse, also  $6-5 = 1$ . House Culver-Lux entscheidet sich gegen den Einflusspunkt und entfernt stattdessen den letzten Soldaten von House Roselie **e.**

**Anmerkung:** Würde House Culver-Lux einen weiteren Aktionspunkt ausgeben, könnte es einen Überfall auf dem Heimat-Schlachtfeld von House Roselie ausführen, da House Roselie dort nicht länger über Soldaten verfügt.

#### IV. SPION

##### STATIONIEREN-AKTIONEN:

##### INFILTRIEREN

„Wenn du das nächste Mal in der Taverne bist, schau dich genau um. Nicht jeder ist hier, um zu trinken. Einige von uns beobachten lieber die anderen.“ - Yves le Corbeau, Spion des House Antares

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler eine Arbeiterfigur aus seinem Vorrat als Spion in die Taverne in seiner Heimatregion platzieren.
- Platziert er einen Spion in der Taverne, darf der Spieler zusätzlich beliebig viele Spion-Arbeiterkarten aus der Hand abwerfen. Er darf auch immer Joker-Arbeiterkarten abwerfen, anstelle oder zusammen mit Spion-Arbeiterkarten. Dann erhöht der Spieler den Intrigenwert  $\odot$  auf seiner Heimatleiste um den Wert der abgeworfenen Karte(n), indem er den Markierungsstein entsprechend viele Felder nach rechts versetzt.
- Der Spieler darf Aktionspunkte ausgeben, um Spione zu platzieren ohne dabei Spion- und Jokerkarten abzuwerfen. In diesem Fall ändert sich sein Intrigenwert nicht.

#### SCHLEICHEN

„Wir tauchen aus der Dunkelheit auf und verschwinden wieder in ihr. Wir kommen nicht ohne Grund aus dem Haus der Schatten.“ - Finn Sterr, Spion des House Umbral

- Für je einen Aktionspunkt bewegt der Spieler eine Gruppe von Spionen von einer Taverne zu einer angrenzenden Taverne.
- Die Größe der Spion-Gruppe (entweder 1, 2 oder 3)  $\odot$  die der Spieler bewegen darf, wird durch die Position des Markierungssteins auf der Intrigen-Heimatleiste des Spielers bestimmt. Er muss die Gruppe zusammen aus einer Region in eine neue Region bewegen. Es ist somit nicht erlaubt, eine Gruppe aus einer Region in verschiedene Regionen zu bewegen.
- Jede Bewegung in eine neue Region gilt als neue Schleichen-Aktion und kostet jeweils einen Aktionspunkt.
- Spione müssen sich aus der Heimat-Taverne des Spielers in die zentrale Taverne bewegen. Aus der zentralen Taverne dürfen sich die Spione in jede der angrenzenden Tavernen bewegen.

#### AUFTRAGS-AKTION:


##### LIST

„Unbemerkt schleichen wir uns hinein und richten unbeschreibliches Chaos an.“ - Marianne Fitzwalter, Spionin des House Roselie

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler eine List-Aktion ausführen.
- Der Spieler darf die List-Aktion niemals in seiner Heimat-Taverne ausführen.
- Der Spieler darf die List-Aktion in der Taverne eines Mitspielers ausführen:



**Beispiel:** House Roselie  $\heartsuit$  hat auf dem Aktionsbereich der Spione 3 Aktionspunkte für Stationieren- und Auftrags-Aktionen. Es hat auch die „Während-des-Spiel“-Aufgabenkarte „Der Pfähler“ auf der Hand. Es besitzt zwei Spione in der Taverne von House Umbral  $\heartsuit$  und wählt die List-Aktion **a.** Es entfernt einen seiner Spione und legt ihn in seinen Vorrat zurück **b.** Aktion [A]. Es entfernt einen seiner Spione und legt ihn in seinen Vorrat zurück [B]. Da es seine erste List-Aktion in diesem Zug ist, setzt es seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste um ein Feld nach rechts **c.** Es entscheidet sich, den Stärkewert von House Umbral um 1 zu reduzieren, so dass House Umbral seinen Markierungsstein auf der Heimatleiste um ein Feld nach links versetzen muss **d.** House Roselie führt anschließend die List-Aktion ein zweites Mal aus und entfernt seinen zweiten Spion aus der Taverne von House Umbral **e.** Da es seine zweite List-Aktion ist, darf es seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste nicht versetzen. Es reduziert den Intrigenwert von House Umbral um 1, so dass House Umbral den entsprechenden Markierungsstein auf der Heimatleiste um ein Feld nach links versetzen muss **f.** House Roselie hat die List-Aktion zweimal im selben Zug ausgeführt, um den Stärke- und Intrigenwert desselben Mitspielers zu reduzieren, und hat somit die „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarte „Der Pfähler“ erfüllt. Es legt die Karte offen vor sich aus **g.**


- Er *muss* einen seiner Spione aus der Taverne des Mitspielers entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen.
- Der Spieler wählt eine Heimatleiste des Mitspielers (Stärke, Intrige, Handel, Reichtum oder Wissen) und reduziert deren Wert um 1 (maximal auf 0).
- Der Spieler *darf* einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen, um einen weiteren Wert einer Heimatleiste desselben Mitspielers zu reduzieren. Er darf dafür dieselbe oder eine andere Heimatleiste wählen. Der Spieler muss dafür keinen zweiten Spion entfernen oder in der Taverne haben.
- Führt der Spieler die *List*-Aktion zum *ersten* Mal in seinem Zug aus, versetzt er seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste  um ein Feld nach rechts. Am Spielende erhält er über die Diplomatieleiste zusätzliche Einflusspunkte für die Anzahl an erfüllten „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten.
- Der Spieler darf eine *List*-Aktion in der zentralen Taverne ausführen. Macht er dies, muss er einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen und einen Spion aus der zentralen Taverne entfernen. Er darf dabei keinen Wert auf einer Heimatleiste eines Mitspielers reduzieren. Ist dies aber seine erste *List*-Aktion im Zug, versetzt er seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste um ein Feld nach rechts.

## V. HÄNDLER

### STATIONIEREN-AKTIONEN:


#### GEWERBE

„Ein wahrhaft meisterlicher Handwerker kennt seinen Platz. Den Marktplatz!“ – Emmett Vitrum, Händler des House Culver-Lux

- Für jeden Aktionspunkt *muss* der Spieler eine Arbeiterfigur aus seinem Vorrat als Händler auf den Markt in seiner Heimatregion platzieren.
- Platziert er einen Händler auf dem Markt, *darf* der Spieler zusätzlich beliebig viele Händler-Arbeiterkarten aus der Hand abwerfen. Er darf auch immer Joker-Arbeiterkarten abwerfen, anstelle oder zusammen mit Händler-Arbeiterkarten. Dann erhöht der Spieler den Handelswert  auf seiner Heimatleiste um den Wert der abgeworfenen Karte(n), indem er den Markierungsstein entsprechend viele Felder nach rechts versetzt.
- Der Spieler *darf* Aktionspunkte ausgeben, um Händler zu platzieren ohne dabei Händler- und Jokerkarten abzuwerfen. In diesem Fall ändert sich sein Handelswert nicht.

#### KARAWANE

„Einige nutzen Kamele, einige nutzen Ochsen, einige nutzen Handkarren.“ – George Geese, Händler des House Umbral

- Für je einen Aktionspunkt bewegt der Spieler eine Gruppe von Händlern von einem Markt zu einem *angrenzenden* Markt.
- Die Größe der Händler-Gruppe (entweder 1, 2 oder 3) , die der Spieler bewegen darf, wird durch die Position des Markierungssteins auf der Handels-Heimatleiste des Spielers bestimmt. Er muss die Gruppe zusammen aus einer Region in *eine* neue Region bewegen. Es ist somit nicht erlaubt, eine Gruppe aus einer Region in verschiedene Regionen zu bewegen.
- Jede Bewegung in eine neue Region gilt als neue *Karawanen*-Aktion und kostet jeweils einen Aktionspunkt.
- Händler müssen sich aus dem Heimat-Markt des Spielers auf den zentralen Markt bewegen. Aus dem zentralen Markt dürfen sich die Händler auf jeden der angrenzenden Märkte bewegen.

## AUFTRAGS-AKTION:

### KOMMERZ

„Ich habe die Waren, wenn du das Geld hast. Und du hast definitiv Geld.“ – Madame le Tissue, Händlerin von House Antares


- Für jeden Aktionspunkt *muss* der Spieler eine *Kommerz*-Aktion ausführen. Er muss dafür einen seiner Händler vom Markt entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen. Befand sich der Händler auf dem zentralen Markt, darf der Spieler die Aktion nur dafür nutzen, um seinen Reichtums- oder Handelswert zu erhöhen. Stand der Händler auf dem Markt eines Mitspielers, darf der Spieler seinen Reichtums- oder Handelswert erhöhen oder Einflusspunkte nehmen.
- Führt der Spieler die *Kommerz*-Aktion auf dem zentralen Markt aus, wählt er eine der beiden Tauschmöglichkeiten der „Fahrender Händler“-Karte und tauscht entweder Handel für Reichtum oder Reichtum für Handel. Dann führt er folgende Schritte aus:
  - Der Spieler reduziert den Wert auf der entsprechenden Heimatleiste gemäß der Zahl links auf der Karte.
  - Der Spieler erhöht den Wert auf der anderen Heimatleiste entsprechend der Zahl rechts auf der Karte.
- Führt der Spieler die *Kommerz*-Aktion auf dem Markt eines Mitspielers aus, führt er folgende Schritte aus:
  - Der Spieler reduziert den Wert auf der entsprechenden Heimatleiste gemäß der Zahl links auf der Karte.
  - Der Mitspieler erhöht den Wert auf seiner entsprechenden Heimatleiste um dieselbe Zahl.
  - Der Spieler erhöht dann - nach seiner Wahl - den Wert auf der anderen Heimatleiste *oder* erhält Einflusspunkte entsprechend der Zahl rechts auf der Karte.
- Der Spieler darf die *Kommerz*-Aktion auch auf seinem eigenen Markt ausführen. In diesem Fall muss er einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen und darf dann nur entsprechend der genannten Regeln den Handels- oder Reichtumswert erhöhen.
- Zieht der Spieler beim Bezahlen der *Kommerz*-Kosten einen Markierungsstein von rechts nach links über eine Schwelle, muss er dafür keinen Anarchiemarker nehmen. Das betrifft ihn nur, wenn er die Schwelle von rechts nach links beim Nehmen von zusätzlichen Aktionspunkten überquert.

## VI. BANKIER

### STATIONIEREN-AKTIONEN:

#### GEWINNE

„Achte nicht nur auf die Taler, sondern auch auf die Pfennige... ich mache das immer.“ Ora les Portefeuille, Bankier des House Antares

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler beliebig viele *Bankiers*-Arbeiterkarten aus der Hand abwerfen. Er darf auch immer Joker-Arbeiterkarten abwerfen, anstelle oder zusammen mit Bankiers-Arbeiterkarten. Dann erhöht der Spieler den Reichtumswert  auf seiner Heimatleiste um den Wert der abgeworfenen Karte(n), indem er den Markierungsstein entsprechend viele Felder nach rechts versetzt.
- Wirft der Spieler Bankiers-Arbeiterkarten ab, platziert er keine Arbeiterfiguren auf seiner Heimatregion.



**Beispiel:** Die „Fahrender Händler“-Karte F ist „aktiv“. House Culver-Lux hat 3 Händler auf dem Markt von House Umbral Market **a**.

Es hat noch einen Aktionspunkt übrig, den es für die Kommerz-Aktion ausgibt. Sein Reichtumswert ist „3“, sein Handelswert ist „6“. House Culver-Lux entfernt einen Händler aus dem Markt von House Umbral und legt ihn in ihren Vorrat zurück **b**. House Culver-Lux kündigt an, dass es für Handel Einflusspunkte tauschen möchte, da es die Kommerz-Aktion auf dem Markt eines Mitspielers ausführt. House Culver-Lux versetzt seinen Markierungsstein auf der Handels-Heimatleiste um ein Feld nach links und überquert dabei eine Schwelle **c**. Da dies die Bezahlung der Kommerz-Kosten war, muss House Culver-Lux keinen Anarchiemarker nehmen. House Umbral versetzt seinen Markierungsstein auf der Handels-Heimatleiste um ein Feld nach rechts, während House Culver-Lux 3 Einflusspunkte nimmt **d**. House Culver-Lux entscheidet sich, eine weitere Kommerz-Aktion auszuführen, indem es einen

zusätzlichen Aktionspunkt nimmt und dafür den Markierungsstein auf der Handels-Heimatleiste um ein Feld nach links versetzt **e**. Der Markierungsstein überquert dabei keine Schwelle, so dass House Culver-Lux keinen Anarchiemarker nehmen muss. Es entfernt einen zweiten Händler **f**, und versetzt dieses Mal den Markierungsstein auf der Reichtums-Heimatleiste um ein Feld nach links, um seinen Handelswert um 2 zu steigern, während House Umbral seinen Handelswert um 1 erhöht **g**.

**Anmerkung:** Würde House Culver-Lux eine dritte Kommerz-Aktion ausführen wollen, dürfte es das. Es hat noch einen dritten Händler und es hat keine Schwelle überquert, als es den zusätzlichen Aktionspunkt genommen hat. Jedoch würde es nun die Schwelle überqueren und müsste einen Anarchiemarker nehmen, so dass sein Zug nach dieser dritten Aktion enden würde. Auch wenn House Culver-Lux für den zusätzlichen Aktionspunkt die Schwelle überschreiten würde, dürfte es den Handelswert trotzdem

## LOHN

„Es gibt keine größere Motivation als das Glitzern des Goldes.“ – Jacob Fugher, Bankier des House Umbral

- Für jeden Aktionspunkt führt der Spieler mit der Lohn-Aktion eine der Vorrücken-, Schleichen- oder Karawanen-Stationieren-Aktionen wie beschrieben aus, um eine Gruppe mit den entsprechenden Arbeitern von einer Region in eine angrenzende Region zu bewegen.
- Die Größe der Arbeiter-Gruppe (entweder 1, 2 oder 3) die der Spieler bewegen darf, wird durch die Position des Markierungssteins auf der Reichtums-Heimatleiste des Spielers bestimmt. Er muss die Gruppe zusammen aus einer Region in eine neue Region bewegen. Es ist somit nicht erlaubt, eine Gruppe aus einer Region in verschiedene Regionen zu bewegen.
- Jede Bewegung in eine neue Region gilt als neue Lohn-Aktion und kostet jeweils einen Aktionspunkt.
- Die Arbeiter müssen sich aus der Heimatregion des Spielers in die zentrale Region bewegen. Aus der zentralen Region dürfen sich die Arbeiter in jede angrenzende Region bewegen.

## ⚡ AUFTRAGS-AKTION:

### BEWILLIGUNG

„Zusammen sind wir stärker.“ – Meister Cambio, Bankier des House Culver-Lux

- Um die Bewilligungs-Aktion auszuführen, muss der Spieler 2 Aktionspunkte ausgeben. Um diese Kosten zu zahlen, muss sich der Spieler somit eventuell zusätzliche Aktionspunkte holen. Er darf in diesem Fall die Schwelle nach links um ein oder sogar zwei Felder überschreiten, um die Bewilligungs-Kosten zu begleichen. Natürlich muss er dann einen Anarchiemarker nehmen.
- Der Spieler führt eine dieser beiden Aktionen aus:
  - Er wählt eine seiner Gildenkarten und legt sie als eine von zwei Gilden in eine der beiden Aussparungen unter sein Heimattableau;
  - oder er zieht die oberste „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

- Hat der Spieler bereits zwei Gildenkarten unter seinem Heimattableaus, darf er eine davon gegen eine neue Gildenkarte austauschen. Er legt die ausgetauschte Gildenkarte zusammen mit den anderen nicht gewählten Karten wieder beiseite, um sie eventuell später erneut auszuwählen.
- Die unter dem Heimattableau liegenden Gildenkarten sind am Ende des Spiels jeweils 2 Einflusspunkte wert.
- Zieht der Spieler die oberste „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarte, anstatt eine Gildenkarte zu wählen, darf der Spieler einen Anarchiemarker vom niedrigsten Feld der Anarchieleiste nehmen, um diese gezogene Aufgabenkarte sofort wieder abzuwerfen. Macht er das nicht, muss er die Aufgabenkarte behalten.
- Deckt der Spieler während der Aktionsphase seinen Gebotsmarker mit dem „\*“ auf einem der sieben Aktionsbereiche auf und wählt den Wert 1, darf er sofort eine der unter seinem Heimattableau ausliegenden Gilden aktivieren:

**Gilde der Soldaten**



Erhöhe die Werte deiner Stärke und deiner Intrige um 1.



**Gilde der Soldaten:** Der Spieler erhöht die Werte auf den Stärke- und Intrigen-Heimattableus um jeweils 1. Liegt ein Markierungsstein auf dem rechten Feld einer Heimattableuleiste, darf er diese Aktion ausführen, erhält aber nur einen Punkt auf der anderen Leiste, die noch nicht am Maximum ist.

**Gilde der Spione**



Entferne 1 eigenen Soldaten, Spion oder Händler von einer beliebigen Region des Spielplans.

Stelle 1 Soldaten, Spion oder Händler in dieselbe Region.



**Gilde der Spione:** Der Spieler entfernt einen seiner Soldaten, Spione oder Händler aus einer beliebigen Region und legt ihn in seinen Vorrat zurück. Dann platziert er einen Soldaten, Spion oder Händler aus seinem Vorrat in derselben Region. Er muss eine andere Art platzieren als die entfernte.

**Gilde der Händler**



Erhöhe die Werte deines Handels und deines Wissens um 1.



**Gilde der Händler:** Der Spieler erhöht die Werte auf den Handels- und Wissens-Heimattableus um jeweils 1. Liegt ein Markierungsstein auf dem rechten Feld einer Heimattableuleiste, darf er diese Aktion ausführen, erhält aber nur einen Punkt auf der anderen Leiste, die noch nicht am Maximum ist.

**Gilde der Bankiers**



Erhöhe den Wert deines Reichtums um 2. Wenn möglich, müssen die Mitspieler den Wert ihres Reichtums um 1 senken.

Erhalte 1 Einflusspunkt für jeden Mitspieler, der den Wert seines Reichtums nicht senken kann.



**Gilde der Bankiers:** Der Spieler erhöht den Wert auf seiner Reichtums-Heimattableuleiste um 2. Wenn möglich, muss jeder Mitspieler den Wert auf seiner Reichtums-Heimattableuleiste um 1 reduzieren. Der Spieler bekommt 1 Einflusspunkt aus dem Vorrat für jeden Mitspieler, dessen Markierungsstein bereits ganz links auf der Heimattableuleiste liegt. Der Spieler darf diese Aktion ausführen, auch wenn sein Markierungsstein auf dem

rechten Feld der Heimattableuleiste liegt und er somit keinen weiteren Reichtum erhält.

**Gilde der Gelehrten**



Ziehe eine Anzahl an Arbeiterkarten entsprechend der Spielerzahl +1 und nimm davon 1 Karte auf die Hand. Lege die übrigen Karten offen aus.

Beginnend mit dem linken Mitspieler darf dir jeder Mitspieler 1 Reichtum zahlen, um 1 offene Arbeiterkarte auf die Hand zu nehmen. Lege die übrigen Karten ab.



**Gilde der Gelehrten:** Der Spieler zieht eine Anzahl an Arbeiterkarten vom verdeckten Stapel entsprechend der Spielerzahl +1. Er nimmt davon eine Karte auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Dann legt er die übrigen gezogenen Arbeiterkarten offen aus. Beginnend mit dem linken Mitspieler darf jeder Mitspieler seinen Reichtumswert einmal um 1 senken, indem er


seinen Markierungsstein auf der Heimattableuleiste nach links versetzt, um eine der offenen Arbeiterkarte auf die Hand zu nehmen. Der Spieler erhöht seinen Reichtumswert für jede dieser genommenen Karten entsprechend um 1. Anschließend wirft er die übrigen offen ausliegenden Karten ab. Liegt der Markierungsstein eines Mitspielers ganz links auf der Reichtums-Heimattableuleiste, darf dieser Spieler keine Arbeiterkarte nehmen. Die Mitspieler dürfen weiter Karten nehmen, auch wenn der Markierungsstein des Spielers auf dem rechten Feld der Heimattableuleiste ankommt und er seinen Reichtum nicht mehr erhöhen kann.

## VII. GELEHRTER

### STATIONIEREN-AKTIONEN:

#### BILDUNG

„Gib dem Volk Bildung, und es wird dir den Triumph bringen.“ – Robert Liddyard, Gelehrter des House Roselie

- Für je einen Aktionspunkt muss der Spieler beliebig viele Gelehrten-Arbeiterkarten aus der Hand abwerfen. Er darf auch immer Joker-Arbeiterkarten abwerfen, anstelle oder zusammen mit Gelehrten-Arbeiterkarten. Dann erhöht der Spieler den Wissenswert  auf seiner Heimattableuleiste um den Wert der abgeworfenen Karte(n), indem er den Markierungsstein entsprechend viele Felder nach rechts versetzt.
- Wirft der Spieler Gelehrten-Arbeiterkarten ab, platziert er keine Arbeiterfiguren auf seiner Heimatregion.

#### AUSBILDUNG

„Wähle weise und mit etwas Glück wird der Lernende ein Anführer.“ – Eldon Leomaer, Gelehrter des House Culver-Lux


- Für jeden Aktionspunkt zieht der Spieler die oberste Arbeiterkarte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

### AUFTRAGS-AKTION

#### ALMOSEN

„Die Reise des Helden muss den Akt des Gebens beinhalten.“ – Malcasir Ediurd, Gelehrter des House Antares

Indem er Almosen an die Armen gibt, zeigt der Spieler Größe und Güte gegenüber seinem Volk und gewinnt deren Zuneigung und Unterstützung.

- Für jeden Aktionspunkt muss der Spieler seinen Markierungsstein auf der Almosenleiste  des Allegoriaplans um ein Feld nach rechts versetzen. Erreicht der Markierungsstein dabei eines der Felder mit einem Almosen-Bonusplättchen, erhält der Spieler sofort den entsprechenden Bonus des Plättchens. Das Plättchen bleibt auf dem Feld liegen, so dass auch die anderen Spieler diesen Bonus erhalten können.



**Beispiel:** House Roselie ♡ hat die Gilde der Händler zuvor durch eine Bewilligungs-Aktion unter sein Heimattableau gelegt **a**. Während der Planungsphase hat es seinen Gebotsmarker mit dem \* auf das erste Gebotsfeld auf dem Aktionsbereich der Spione gelegt. House Umbral ♣ hat einen Gebotsmarker mit Wert „2“ auf das zweite Gebotsfeld gelegt **b**. House Roselie muss nun in der Aktionsphase entscheiden, ob der \* den Wert 2 hat und es somit das höchste Gebot hat, oder ob es die Aktion der Gilde der Händler aktivieren möchte. In diesem Fall hätte der \* nur den Wert 1 und House Umbral würde das höchste Gebot haben. In diesem Zug möchte House Roselie nur einen Spion platzieren, so dass es auf das höchste Gebot verzichten kann. Es entscheidet sich, ihre Gilde der Händler zu aktivieren und teilt das den Mitspielern mit. Sie erhöht dank der Gilde die Werte auf den Handels- und Wissens-Heimatleisten um je 1 **c**. Nachdem House Roselies diese Aktion erledigt hat, führt House Umbral in seinen Zug aus und nutzt seine 3 Aktionspunkte. Anschließend kommt House Roselie an den Zug und nutzt seinen 1 Aktionspunkt für eine Stationieren-Aktion der Spione.



- Es gibt vier verschiedene Almosen-Bonusplättchen:



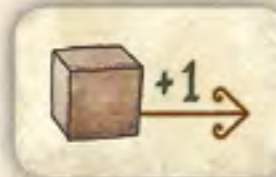
Der Spieler zieht die oberste Arbeiterkarte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.



Der Spieler nimmt ein Einflussplättchen mit Wert „1“.



Der Spieler versetzt seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste um ein Feld nach rechts.



Der Spieler versetzt seinen Markierungsstein auf einer beliebigen Heimatleiste um ein Feld nach rechts.

- Zusätzlich darf der Spieler einen Anarchiemarker von seinem Heimattableau zurück auf das höchste freie Feld der Anarchieleiste legen.

- Erreicht der Spieler das letzte Feld der Almosenleiste, erhält er am Spielende 5 Einflusspunkte. Verbleibt der Spieler auf dem ersten Feld der Almosenleiste, verliert er am Ende des Spiels 3 Einflusspunkte.
- Ein Spieler kann nicht über das letzte Feld der Almosenleiste hinausziehen. Hat er dieses Feld einmal erreicht, darf er die Almosen-Aktion nicht mehr ausführen.

### D Verwaltungsphase

„Es ist eine undankbare Aufgabe, aber einer muss es hier nach Rosen duften lassen.“ – Matron Hudson, Kammerzofe des House Roselie

Der Startspieler führt folgende Schritte in der genannten Reihenfolge aus:

- a** Die offen ausliegende „Fahrender Händler“-Karte abwerfen.
- b** Die offen ausliegende „Königlicher Erlass“-Karte abwerfen.

**Beispiel:** House Umbral ♣ hat 1 Aktionspunkt für eine Almosen-Aktion übrig. Es nimmt einen Anarchiemarker von seinem Heimattableau und legt es auf das höchste freie Feld auf der Anarchieleiste zurück **a**. Dann versetzt es seinen Markierungsstein auf der Almosenleiste um ein Feld nach rechts **b**. Es erreicht ein Feld mit einem Almosen-Bonusplättchen und nimmt sich entsprechend ein Einflussplättchen mit Wert „1“ aus dem Vorrat **c**. Das Almosen-Bonusplättchen bleibt für die Mitspieler auf dem Feld liegen.



Übrige offen ausliegende Arbeiterkarten auf dem Ablageplan abwerfen, sollten die Spieler das in der Aktionsphase vergessen haben.

Befindet sich der Herrschaftsmarker auf dem sechsten Feld der Spielrundenleiste, endet das Spiel und die Spieler führen die Spielendwertung aus.

Ist der Herrschaftsmarker noch nicht auf dem sechsten Feld angelangt, setzen die Spieler das Spiel mit einer neuen Spielrunde fort und beginnen wieder mit einer Vorbereitungsphase.

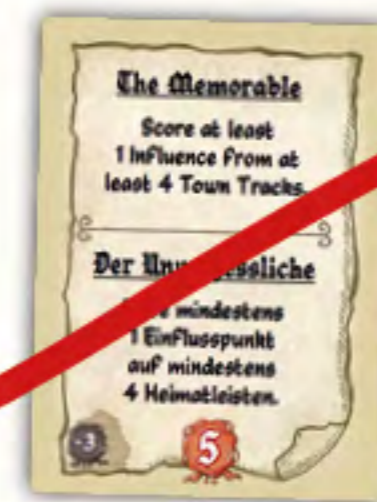
## 06 Schlusswertung

Um diese legendäre Erzählung zu beenden, sollen sich die Lords und Ladies vergleichen. Dem Sieger gebührt die Krone. Nur er soll im Epilog genannt werden.

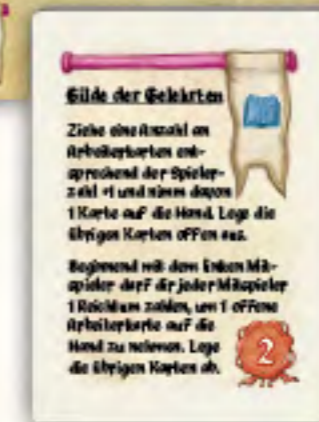
Am Ende der sechsten Spielrunde zählen die Spieler ihre Einflusspunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten gewinnt das Spiel und beansprucht den Thron von Allegoria.

Die Spieler verwenden ein Blatt des Wertungsblocks. Sie erhalten folgende Einflusspunkte:

- **Gildenkarten:** Erhalte je 2 Einflusspunkte pro Gildenkarte unterhalb des Heimatableaus.



**Beispiel:** House Roselie erzielt insgesamt 39 Einflusspunkte und gewinnt das Spiel. Als neue Herrscherin von Allegoria lautet Marions Titel „Der Absolutist, der Entschlossene, der Raffinierte, der Großzügige, der Argwöhnische, der Pfähler, Der Schutzherr von House Roselie“.



| Spielername                   | Marion |  |  |  |
|-------------------------------|--------|--|--|--|
| Gildenkarten                  | 4      |  |  |  |
| „Während-des-Spiels“-Aufgaben | 7      |  |  |  |
| Spielende Aufgaben            | 10     |  |  |  |
| nicht erfüllte Aufgaben       | -3     |  |  |  |
| Diplomatieleiste              | 12     |  |  |  |
| Almosenleiste                 | 0      |  |  |  |
| Anarchieleiste                | -4     |  |  |  |
| Einflussmarker                | 9      |  |  |  |
| Zwischensumme 1               | 35     |  |  |  |
| Heimataeinfluss               |        |  |  |  |
| Stärke                        | -1     |  |  |  |
| Intrige                       | 2      |  |  |  |
| Handel                        | 3      |  |  |  |
| Reichtum                      | 0      |  |  |  |
| Wissen                        | 0      |  |  |  |
| Zwischensumme 2               | 4      |  |  |  |
| Summe                         | 39     |  |  |  |

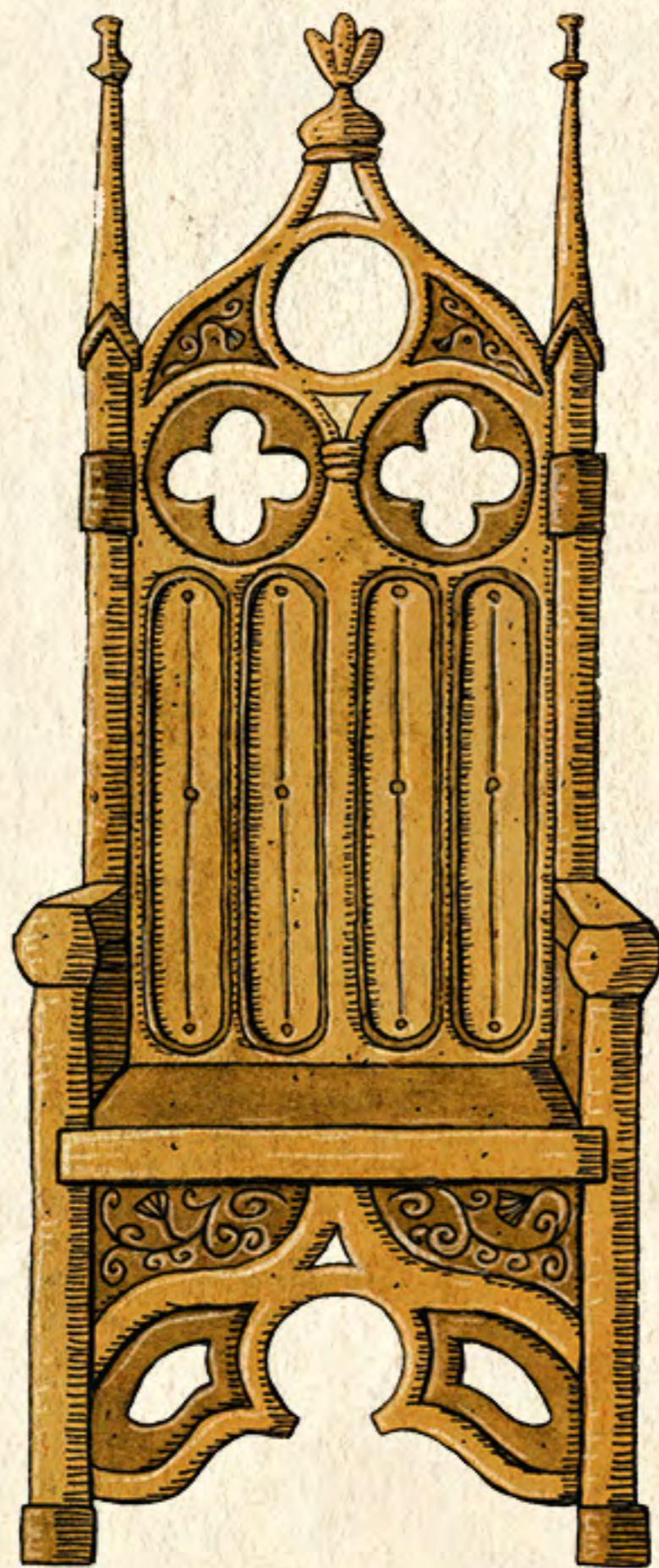


- **„Während-des-Spiels“-Aufgabenkarten:** Erhalte 1 bis 3 Einflusspunkte, wie auf den erfüllten Karten aufgelistet.
- **Spielende-Aufgabenkarten:** Erhalte je 5 Einflusspunkte.
- **Nicht erfüllte Aufgabenkarten:** Verliere je 3 Einflusspunkte pro nicht erfüllter Aufgabenkarte (sowohl für „Während-des-Spiels“-Aufgaben als auch Spielende-Aufgaben).
- **Diplomatieleiste:** Erhalte 0 bis 5 Einflusspunkte pro erfüllter „Während-des-Spiels“-Aufgabenkarte entsprechend der Position des Markierungssteins auf der Diplomatieleiste.
- **Almosenleiste:** Erhalte 5 Einflusspunkte, wenn der Markierungsstein das letzte Feld der Almosenleiste erreicht hat. Verliere 3 Einflusspunkte, wenn der Markierungsstein immer noch auf dem ersten Feld der Almosenleiste steht.
- **Anarchieleiste:** Verliere 1 bis 4 Einflusspunkte für jeden Anarchiemarker auf dem Heimattableau entsprechend des höchsten leeren Felds auf der Anarchieleiste.

- **Einflusspunkteplättchen:** Erhalte den Gesamtwert aller während des Spiels gesammelten Einflusspunkteplättchen.
- **Heimateinfluss:** Verliere 1 oder erhalte bis zu 5 Einflusspunkte entsprechend der Position jedes der Markierungssteine auf den fünf Heimateleisten.

Haben mehrere Spieler die meisten Einflusspunkte, gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten erfüllten Aufgabenkarten (sowohl „Während-des-Spiels“-Aufgaben als auch Spielende-Aufgaben). Gibt es erneut ein Unentschieden, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Einflusspunkten auf den fünf Heimateleisten. Sollte es auch hierbei ein Unentschieden geben, teilen sich die Spieler den Sieg.

Am Ende des Spiels legt der Sieger seine gesamten erfüllten Aufgabenkarten neben seine Adelskarte, um seinen glorreichen Titel als neuer Monarch von Allegoria zu verkünden.



Autoren: Robin Lees & Steve Mackenzie | Entwicklung: Uli Blennemann, Henning Kröpke  
Grafik: Harald Lieske | Layout: Gamerock Studio, s. r. o. • [www.gamerock.eu](http://www.gamerock.eu)

Copyright 2019 Spielworxx, Nielande 12,  
D-48727 Billerbeck, [www.spielworxx.de](http://www.spielworxx.de)



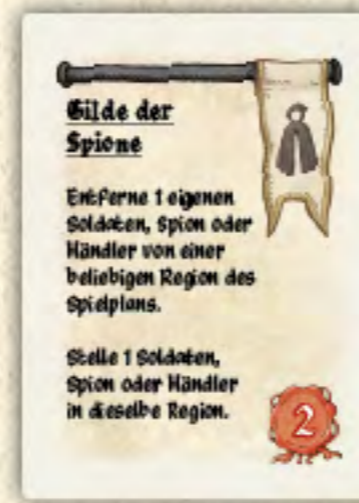
# 07 Symbole, Gildenkarten und Almosen-Bonusplättchen

-  Rosalie, das Haus der Rosen
-  Culver-Lux, das Haus der Federn
-  Antares, das Haus des Sturms
-  Umbral, das Haus des Schattens
-  Soldat / Stärke / Schlachtfeld
-  Spion / Intrige / Taverne
-  Händler / Handel / Markt
-  Bankier / Reichtum
-  Gelehrter / Wissen
-  Stationieren-Aktion
-  Bewegung der Arbeiter
-  Auftrags-Aktion
-  Anarchie
-  Almosen
-  Diplomatie
-  Einflusspunkte am Ende des Spiels
-  Einflusspunkte während des Spiels
-  Negative Einflusspunkte am Ende des Spiels

## GILDENKARTEN



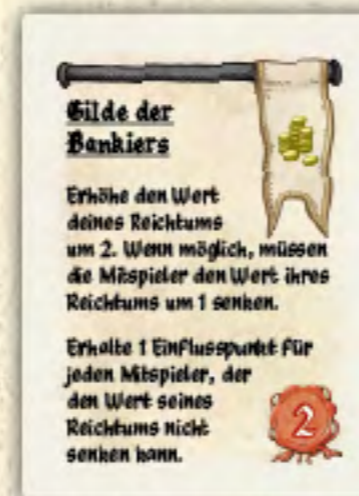
**Gilde der Soldaten:** Der Spieler erhöht die Werte auf den Stärke- und Intrigen-Heimatleisten um jeweils 1. Liegt ein Markierungsstein auf dem rechten Feld einer Heimatleiste, darf er diese Aktion ausführen, erhält aber nur einen Punkt auf der anderen Leiste, die noch nicht am Maximum ist.



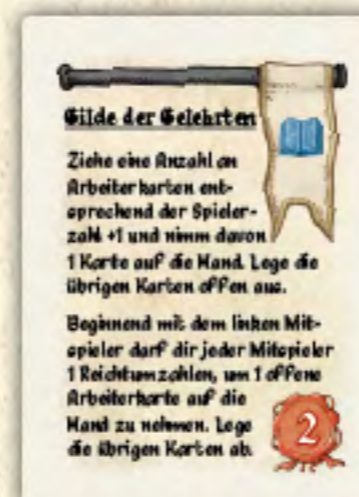
**Gilde der Spione:** Der Spieler entfernt einen seiner Soldaten, Spione oder Händler aus einer beliebigen Region und legt ihn in seinen Vorrat zurück. Dann platziert er einen Soldaten, Spion oder Händler aus seinem Vorrat in derselben Region. Er muss eine andere Art platzieren als die entfernte.



**Gilde der Händler:** Der Spieler erhöht die Werte auf den Handels- und Wissens-Heimatleisten um jeweils 1. Liegt ein Markierungsstein auf dem rechten Feld einer Heimatleiste, darf er diese Aktion ausführen, erhält aber nur einen Punkt auf der anderen Leiste, die noch nicht am Maximum ist.




**Gilde der Bankiers:** Der Spieler erhöht den Wert auf seiner Reichtums-Heimatleiste um 2. Wenn möglich, muss jeder Mitspieler den Wert auf seiner Reichtums-Heimatleiste um 1 reduzieren. Der Spieler bekommt 1 Einflusspunkt aus dem Vorrat für jeden Mitspieler, dessen Markierungsstein bereits ganz links auf der Heimatleiste liegt. Der Spieler darf diese Aktion ausführen, auch wenn sein Markierungsstein auf dem rechten Feld der Heimatleiste liegt und er somit keinen weiteren Reichtum erhält.





**Gilde der Gelehrten:** Der Spieler zieht eine Anzahl an Arbeiterkarten vom verdeckten Stapel entsprechend der Spielerzahl +1. Er nimmt davon eine Karte auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Dann legt er die übrigen gezogenen Arbeiterkarten offen aus. Beginnend mit dem linken Mitspieler darf jeder Mitspieler seinen Reichtumswert einmal um 1 senken, indem er seinen Markierungsstein auf der


Heimatleiste nach links versetzt, um eine der offenen Arbeiterkarte auf die Hand zu nehmen. Der Spieler erhöht seinen Reichtumswert für jede dieser genommenen Karten entsprechend um 1. Anschließend wirft er die übrigen offen ausliegenden Karten ab. Liegt der Markierungsstein eines Mitspielers ganz links auf der Reichtums-Heimatleiste, darf dieser Spieler keine Arbeiterkarte nehmen. Die Mitspieler dürfen weiter Karten nehmen, auch wenn der Markierungsstein des Spielers auf dem rechten Feld der Heimatleiste ankommt und er seinen Reichtum nicht mehr erhöhen kann.

## ALMOSEN-BONUSPLÄTTCHEN

 Der Spieler zieht die oberste Arbeiterkarte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

 Der Spieler nimmt ein Einflussplättchen mit Wert „1“.

 Der Spieler versetzt seinen Markierungsstein auf der Diplomatieleiste um ein Feld nach rechts.

 Der Spieler versetzt seinen Markierungsstein auf einer beliebigen Heimatleiste um ein Feld nach rechts.