

Oath Einführung



BITTE ZUERST LESEN

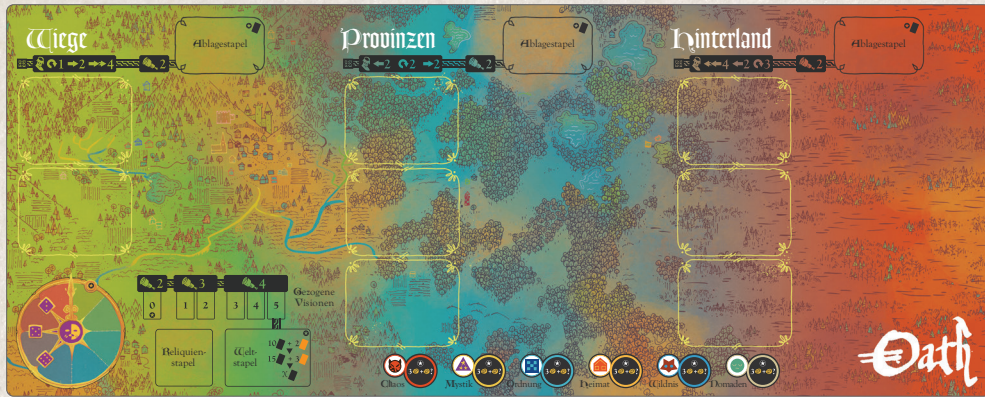
Inhalt

Schachtelinhalt	2	Beispielrunde: Blauer Exilant	22
Oath lernen und später erklären	5	Beispielrunde: Gelber Exilant	24
Oath sofort erklären?	5	Einige weitere Spielregeln	26
Das erste Spiel: Aufbau	6	Regelfragen	29
Wer ihr seid und wie ihr gewinnt.....	8	Eure erste Partie beenden	29
Die Grundlagen	10	Spielaufbau für weitere Partien	30
Die Aktionen	12	Gruppenabsprachen	31
Beispielrunde: Kanzler.....	18	Schräge Details über Oath.....	32
Beispielrunde: Roter Exilant	20		



chachtelinhalt

Willkommen zu Oath! Alle hier genannten Spielkarten befinden sich in einzelnen Packungen. Bitte öffnet diese noch nicht! Ihr werdet sie während der Spielvorbereitung öffnen, einige erst nach eurem ersten Spiel.



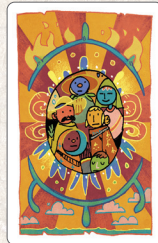
DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan befinden sich die Orts- und Bewohnerkarten des Reichs, die Stapel und Gunstlager, von denen ihr während des Spiels Karten und Marker nehmt, sowie verschiedene Leisten.



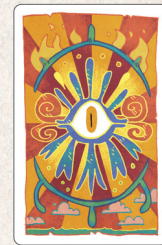
23 ORTSKARTEN

Ihr werdet zu Orten auf dem Spielplan reisen und um diese kämpfen.



198 BEWOHNERKARTEN

Die „Bewohner“ umfassen Menschen, Orte und Ideen dieses Reichs.



5 VISIONENKARTEN

Visionen sind alternative Wege zum Regieren des Reichs, ihr gewinnt, wenn ihr eine Vision vollendet.



6 FIGUREN IN VERSCHIEDENEN FARBEN

Sie stellen euren Charakter dar. Mit ihm werdet ihr von Ort zu Ort reisen, um Einheiten anzuwerben, Gunst und Geheimnisse zu erlangen und gegen eure Feinde zu kämpfen.



36 GUNSTMARKER

Gunst stellt euren Einfluss auf die Bewohner dieses Reichs dar.



20 GEHEIMNISMARKER

Geheimnisse umfassen sowohl euer Wissen von uralten Wahrheiten als auch geschickt verbrämte Lügen.



94 SCHAREN

24 LILA, JE 14 IN FÜNF FARBEN

Scharen sind eure loyalen Anhänger, mit denen ihr gegen eure Feinde kämpft und Orte des Reichs beherrscht.



10 ANGRIFFS-, 6 VERTEIDIGUNGS-, 1 SPIELENDWÜRFEL, 8 MARKER

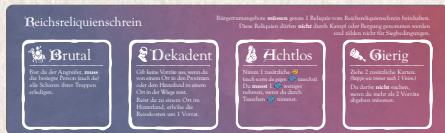
Sie bestimmen das Schicksal und markieren Spielstände. Die Anzahl an Würfeln im Spiel ist nicht limitiert.



KANZLERTABLEAU (DOPPELSEITIG)
 Jemand von euch spielt den Kanzler, der das Reich beherrscht. Du hoffst, dass du die Macht behältst und deine Befugnisse an deine Nachfahren weitergibst.



DAS PRACHTVOLLE ZEPHER
 Der Kanzler beginnt mit dieser Reliquie, mit deren Macht er Exilanten zu Bürgern ernennen oder Bürger ins Exil schicken darf.



REICHSRELIQUIENSCHREIN (DOPPELSEITIG)
 Der Reichsreliquienschrein enthält diverse Reliquien, die der Besitzer des Prachtvollen Zepfers vergeben muss, wenn er Exilanten das Bürgertum anbietet.



BEWAHRERTITEL (DOPPELSEITIG)
 Die Person, die das Bewahrerziel (siehe unten) aktuell erfüllt, hält diesen Titel. Ein Weg zum Sieg besteht darin, diesen Titel lang genug zu halten.



4 ZIELÜBERSICHTEN (DOPPELSEITIG)
 Diese Übersichten zeigen in jedem Spiel je 1 Bewahrerziel und 1 Nachfolgerziel; zwei Wege, um das Spiel zu gewinnen.



5 SPIELERTABLEAUS (DOPPELSEITIG)
 Die anderen sind Exilanten, Anführer von unterjochten Bewohnern, die sich wieder Gehör verschaffen wollen. Im Spiel können sie Bürger werden, wodurch sie ihr Tableau umdrehen.



20 RELIQUIENKARTEN
 Reliquien sind verschollene Artefakte, die ihr dank Gunst und Geheimnissen bergen könnt. Sie bieten unglaubliche Macht und können zum Spielsieg beitragen.



BANNER DES DUNKELSTEN GEHEIMNISSES
 Dieses Banner stellt eure geheimnisvolle Aura dar, die jeden fasziniert und verführt, sodass ihr einfacher nach Bewohnern und Visionen suchen könnt.



BANNER DER VOLKSGUNST (DOPPELSEITIG)
 Dieses Banner stellt die große Unterstützung dar, die euch aus dem ganzen Reich zuteil wird, sodass ihr Bewohner einfacher spielen und abwerfen dürft.



6 BAUWERKKARTEN (DOPPELSEITIG)
 Am Spielende darf der Sieger eventuell ein Bauwerk errichten. Einige Bauwerke können zu Ruinen zerfallen, indem die Karte umgedreht wird.

SPIELÜBERSICHTEN UND ARCHIVIERUNGSZUBEHÖR



2 SPIELÜBERSICHTEN (DOPPELSEITIG)

Diese Übersichten zeigen Kartendetails, Beschreibungen der Ortsfähigkeiten und eine Zusammenfassung der Kämpfen-Aktion.



1 CHRONIKÜBERSICHT (DOPPELSEITIG)

Mit dieser Übersicht räumt ihr das Spiel so auf, dass eure Welt für die nächste Partie gut vorbereitet ist.



8 ARCHIVREGISTER

Ihr verwendet diese Register, um Karten im kleinen Fach der Schachtel zu trennen, nachdem ihr die erste Partie beendet habt.



8 „x5“-MARKER

Diese Marker stellen jeweils 5 Geheimnisse dar, die im Spiel nicht limitiert sind.



1 SPIELWELTSCHACHTEL

Hier verstaut ihr die Karten, die sich am Ende der Partie noch auf dem Spielplan befinden.

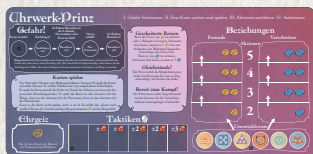


10 RÄUBERMARKER (DOPPELSEITIG)

Ihr könnt diese Marker auf leere Orte des Spielplans legen, um damit Räuber anzuzeigen (siehe Seite 27).

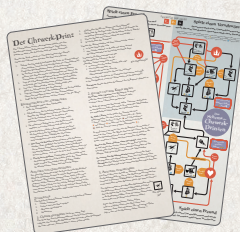
MATERIAL FÜR DEN UHRWERK-PRINZEN

Der Uhrwerk-Prinz ist ein automatisierter Spieler, den wir euch nach eurer ersten Partie bei Spielen mit 1 oder 2 Personen empfehlen. Lest dazu das Regelblatt des Uhrwerk-Prinzen.



1 UHRWERK-PRINZ-TABLEAU & 1 RELIQUENSCHREIN DES PRINZEN

Sie sind auf den Rückseiten des Kanzlertableaus und des Reichsreliquenschreins.



1 REGELBLATT & 1 SCHEMA

Das Schema befindet sich auf der Rückseite der Chronikübersicht.



10 MARKER (DOPPELSEITIG)

Diese Marker befinden sich auf den Rückseiten der Räubermarker.





Oath lernen und später erklären

Möchtet ihr Oath erlernen, bevor ihr es mit eurer Gruppe spielt? Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Lernt ihr gerne schrittweise mit vielen Beispielen, lest dieses Heft.

Spielt ihr Spiele wie *Catan* und *Pandemie*, ist dies der richtige Weg für euch.

Lernt ihr gerne über detaillierte, exakte Spielregeln, lest das *Gesetz von Oath*. Es bietet umfassende Referenzen mit wenigen Bildern und ohne Beispiele. Es mag beim ersten Lesen überfordernd sein und wendet sich an Personen, die Spiele wie *Twilight Struggle* und die *18XX*-Reihe spielen.

Spielt ihr gerne einfach los, nutzt den Spielaufbau per Karten und die Beispielrunde in diesem Heft, wie unten in „Oath sofort erklären?“ beschrieben. Egal, ob ihr mit diesem Heft oder dem *Gesetz von Oath* lernt, wir empfehlen, die Beispielrunde zu lesen oder damit zu spielen!

Ihr findet weitere hilfreiche Materialien auf Englisch auf der Webseite: ledergames.com/oath

HINWEISE UND ERWARTUNGEN

Spielt euer erstes Spiel zu dritt oder viert: Egal ob ihr mit oder ohne Beispielrunde spielt, wir empfehlen dies sehr. Spielt ihr mit mehr als 4 Personen, bildet Paare. Möchtet ihr *Oath* zu zweit spielen, empfehlen wir euch den Uhrwerk-Prinzen hinzuzufügen, jedoch erst, nachdem ihr das Spiel einmal gespielt habt.

Die Spielzeit kann variieren: *Oath* kann kurz oder lange dauern. Wenn ihr *Oath* zum ersten Mal kennenlernt, spielt ihr sicherlich 2 bis 3 Stunden... selten 4 bis 5. Danach dauern Partien 2 Stunden oder weniger.



Oath sofort erklären?

Wollt ihr Oath jetzt sofort erklären und wenig vorbereiten, empfehlen wir euch den Spielaufbau per Karten und die Beispielrunde.

Bereitet das Spiel einfach mit den Karten vor. Verwendet die 3 Kartenpackungen, auf denen **PACKUNG A, B UND C** steht. Öffnet Packung A, dreht die erste Karte um und beginnt den Aufbau. Seid ihr mit allem fertig, sollte euer Spielaufbau wie im Beispiel auf der nächsten Seite aussehen.



In diesem Heft helfen euch diese Hinweiskästen, schnell mit dem Spiel zu beginnen. Sie fordern euch auf, neue Kartenpackungen zu öffnen.

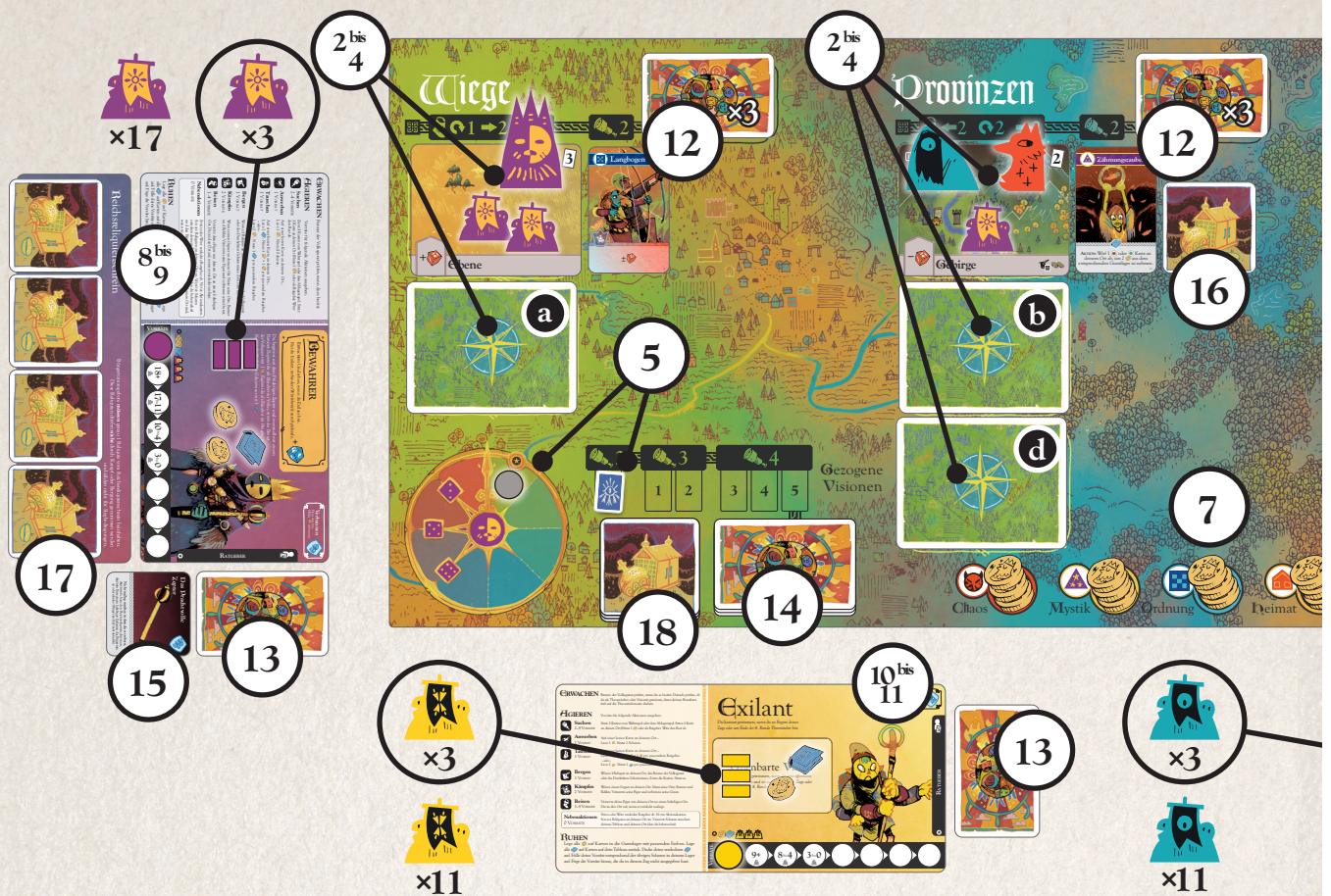
Erklärt die Grundlagen von Oath auf den Seiten 8-11. Hier befinden sich alle Informationen, um das Spiel zu beginnen. Lest alles laut vor und zeigt bei Bedarf auf wichtige Details des Spielaufbaus.

Überspringt die detaillierten Aktionen auf den Seiten 12-17. Diese Informationen sind für Personen, die das Spiel vor der ersten Partie lernen möchten. Euch hält das nur auf.

Folgt der Beispielrunde auf den Seiten 18-25. Sie ist für 4 Personen gedacht. Zu dritt muss einer von euch für zwei spielen. Nach nur einer Runde seid ihr fertig und könnt die roten, blauen oder gelben Materialien entfernen, deren Karten abwerfen und zu dritt weiterspielen. Folgende Spielstile werden in der Beispielrunde gezeigt:

- Als **Kanzler** herrscht ihr gerne mit eiserner Faust und bewältigt eine Krise nach der anderen.
- Als **Roter Exilant** baut ihr ein machtvolleres Wirtschaftssystem auf.
- Als **Blauer Exilant** beschreitet ihr diverse Wege zum möglichen Sieg.
- Als **Gelber Exilant** zerschmettert ihr eure Feinde mit einem starken Militär.

Wollt ihr alle Kartenpackungen in den Originalzustand zurücksetzen, findet ihr die Karten der Beispielrunde auf den Seiten 6-7. Eine detaillierte Anleitung findet ihr auf www.spielworxx.de

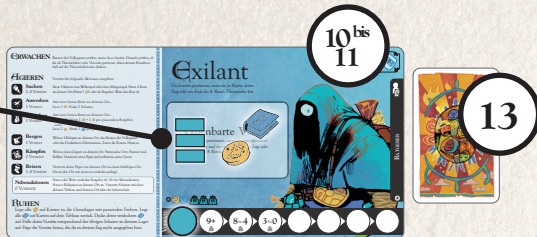
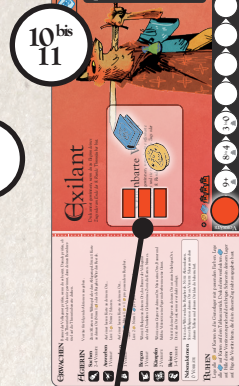
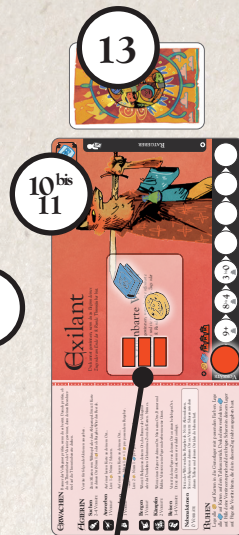


Das erste Spiel: Aufbau

Öffnet jetzt PACKUNG A und beginnt den Aufbau per Karten!
 Möchtet ihr lieber den Anweisungen auf diesen Seiten folgen, findet ihr die aus den Packungen benötigten Karten im folgenden Text.

1. Rollt den **SPIELPLAN** aus und legt ihn auf den Tisch.
2. Legt die Ortskarten *Ebene*, *Gebirge* und *Felsige Küste* offen auf die obersten Ortsfelder in der *Wiege*, in den *Provinzen* und im *Hinterland*. Legt die übrigen 5 **ORTSKARTEN** verdeckt auf die Ortsfelder von **a** bis **e**, wie oben gezeigt. (**a** *Fruchtbare Küste*, **b** *Begrabener Riese*, **c** *Ödland*, **d** *Salzwüste*, **e** *Großes Armenviertel*.)
3. Stellt die **LILA FIGUR** auf die *Ebene*, die **ROTE** und **BLAUE FIGUR** auf das *Gebirge* und die **GELBE FIGUR** auf die *Felsige Küste*.
4. Nehmt die 24 **LILA SCHAREN**. Stellt 2 Scharen auf die *Ebene*, 1 Schar auf das *Gebirge* und 1 Schar auf die *Felsige Küste*.
5. Legt je 1 **MARKER** auf das erste Feld der *Rundenanzeige* (mit einem Stern markiert) und der *Leiste der gezogenen Visionen*.
6. Legt **DIESE DINGE** in ein gemeinsames Lager: 36 *Gunst*- und 20 *Geheimnis*-marker, 10 *Angriffs*-, 6 *Verteidigungs*- und 1 *Spielendewürfel*, die „*Bewahrer der Vorherrschaft*“-*Zielübersicht*, das *Banner der Volksgunst* (intakte Seite nach oben) und das *Banner des Dunkelsten Geheimnisses*. Legt 1 **GUNST** auf das *Banner der Volksgunst* und 1 **GEHEIMNIS** auf das *Banner des Dunkelsten Geheimnisses*.
7. Legt 3 **GUNST** auf jedes der 6 *Gunstlager* auf dem *Spielplan*.
8. Wählt eine Person, die den *Kanzler* spielt. Der *Kanzler* sitzt nahe der *Wiege*. Er nimmt das **KANZLERTABLEAU** und den **REICHSRELIQUIENSCHREIN**.





6

GEMEINSAMES LAGER

×10

×6

×1

×12 HIER
und 24 woanders

×15 HIER
und 5 woanders

9. Mache als Kanzler Folgendes:

- Nimm deine 20 LILA SCHAREN. Stelle davon 3 auf dein Tableau und 17 daneben.
- Lege 2 GUNST und 1 GEHEIMNIS auf dein Tableau.
- Lege deinen VORRATSMARKER auf das linke Vorratsfeld auf deinem Tableau.
- Lege den BEWAHRERTITEL auf dein Tableau.

10. Die anderen 3 Personen nehmen sich nacheinander das ROTE, BLAUE und GELBE EXILANTENTABLEAU. Vom Kanzler ausgehend sitzen die Personen im Uhrzeigersinn so: rot, blau, gelb.

11. Macht als Exilanten Folgendes:

- Nehmt eure 14 SCHAREN. Stellt davon 3 auf eure Tableaus und 11 daneben.
- Legt 1 GUNST und 1 GEHEIMNIS auf eure Tableaus.
- Legt eure VORRATSMARKER auf das linke Vorratsfeld auf euren Tableaus.

12. Legt BEWOHNERKARTEN wie folgt auf den Spielplan.

- **Wiege:** Langbogen offen neben die Ebene. 3 Karten verdeckt auf den Ablagestapel der Wiege.



- **Provinzen:** Zähmungszauber offen neben das Gebirge. 3 Karten verdeckt auf den Ablagestapel der Provinzen.
 - **Hinterland:** Älteste offen neben die Felsige Küste. 5 Karten verdeckt auf den Ablagestapel des Hinterlands.
13. Legt diese 4 BEWOHNERKARTEN wie folgt verdeckt rechts neben eure Tableaus:
- **Kanzler:** Waldwege
 - **Roter Exilant:** Tierische Gefährten
 - **Blauer Exilant:** Schwarzmalerei
 - **Gelber Exilant:** Ein kleiner Gefallen
14. Legt die übrigen 41 BEWOHNER- und VISIONENKARTEN aus Packung B unverändert auf das Weltstapelfeld des Spielplans.
15. Der Kanzler legt DAS PRACHTVOLLE ZEPTER neben sein Tableau.
16. Legt die RELIQUIE Elfenbeinauge verdeckt neben das Gebirge.
17. Legt die nächsten 4 RELIQUIEN verdeckt auf die Felder des Reichsreliquienscheins.
18. Legt die übrigen 15 RELIQUIEN verdeckt auf das Reliquienfeld des Spielplans.



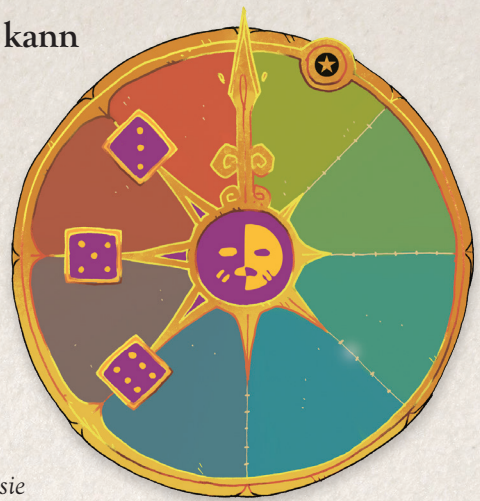
Oath dauert maximal 8 Runden. Der Kanzler kann aber nur in der 5. bis 8. Runde gewinnen.

Am Ende der 5., 6. und 7. Runde hat der Kanzler die Chance, zu gewinnen. Ist er der Bewahrer, wirft er den Spielendwürfel und schaut, ob die Partie endet:

- **Am Ende der 5. Runde:** Partie endet bei einer 6
- **Am Ende der 6. Runde:** Partie endet bei einer 5-6
- **Am Ende der 7. Runde:** Partie endet bei einer 3-6
- **Am Ende der 8. Runde:** Partie endet automatisch

Der Kanzler gewinnt sofort, wenn die Partie durch den Würfelwurf endet oder wenn er am Ende der 8. Runde Bewahrer ist.

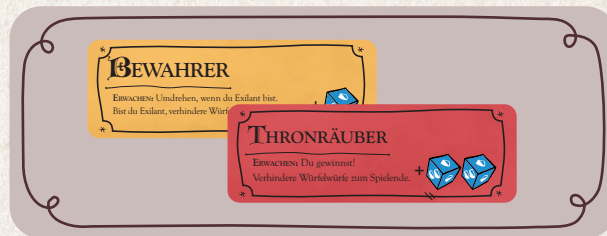
Sind während der Partie Exilanten zu Bürgern geworden, können sie anstelle des Kanzlers gewinnen. Die Details hierzu lernt ihr auf Seite 26!



DIE EXILANTEN

Ein Exilant kann Bewahrer werden, er muss aber Thronräuber sein, um zu gewinnen.

Beherrscht ein Exilant die meisten Orte, nimmt er sich den Bewahrertitel vom bisherigen Träger. Beginnt er seinen nächsten Zug als Bewahrer, dreht er den Titel auf die Thronräuberseite.



Bleibt der Exilant bis zum Beginn seines nächsten Zugs Thronräuber, gewinnt er sofort! Er kann ebenso gewinnen, wenn er am Ende der 8. Runde Thronräuber ist.

Die Exilanten haben einen alternativen Weg zum Sieg: Visionär werden.

In jeder Partie spielt ihr immer nur mit einem der 4 möglichen Bewahrerziele:

Im ersten Spiel ist es der Bewahrer der Vorherrschaft. Ihr spielt aber immer mit den 4 wahren Visionen, die den 4 Bewahrerzielen entsprechen. Ihr gewinnt mit der Vision der Unterwerfung, wenn ihr die

meisten Orte beherrscht, genau wie der Bewahrer der Vorherrschaft. Sucht ihr nach Karten, findet ihr vielleicht eine Vision!

Ein Exilant gewinnt sofort, wenn er eine Vision offenbart hat und deren Ziel zu Beginn seines Zugs erfüllt. Er kann so auch am Ende der 8. Runde gewinnen, wenn der Kanzler dann nicht Bewahrer ist.

Die Exilanten werden oft versuchen, Bewahrer zu sein. Sie hindern so den Kanzler daran, den Spielendwürfel zu werfen, während sie an der Erfüllung einer Vision arbeiten.

Lest mehr über die fünfte, unechte Vision (die Verschwörung) auf Seite 27.



Die Grundlagen

In eurem Zug führt ihr 3 Phasen durch: Erwachen, Agieren, Ruhen. Danach folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn. Nachdem jeder einen Zug durchgeführt hat, endet die aktuelle Runde. Auf diese Weise spielt ihr, bis jemand gewinnt oder die 8. Runde endet!

ERWACHEN

Nur Exilanten haben in dieser Phase einiges zu tun. Schaut als Exilant, ob ihr als Thronräuber oder Visionär direkt gewinnt. Habt ihr den Bewahrrtitel, dreht ihr ihn auf die Thronräuberseite. **ERWACHEN**-Karteneffekte und Ortseffekte stehen euch allen zur Verfügung.

AGIEREN

In dieser zentralen Phase des Spiels dürft ihr folgende **HAUPTAKTIONEN** durchführen:

	SUCHEN: Zieht 3 Karten, werft 2 ab und spielt 1. Sucht im Weltstapel oder im Ablagestapel der Region mit eurer Figur, um weitere Fähigkeiten und Siegmöglichkeiten zu bekommen. Spielt ihr die Karte an euren Ort, nehmt euch auch 1 Gunst 😊!	+  +  ?
	ANWERBEN: Werbt Scharen auf einer Karte an eurem Ort an. Ihr müsst Gunst ausgeben, um Scharen anzuwerben, wenn ihr effektiv kämpfen und euch gegen Feinde verteidigen wollt.	+  
	TAUSCHEN: Nehmt Gunst 😊 oder Geheimnis 📖 von einer Karte an eurem Ort. Viele Aktionen erfordern Gunst oder Geheimnisse. Mit Geheimnissen erhaltet ihr Gunst. Durch das Ausgeben von Gunst bekommt ihr Geheimnisse.	+  oder 
	BERGEN: Nehmt 1 Reliquie an eurem Ort. Reliquien kosten euch Gunst oder Geheimnisse, bieten euch aber große Macht und neue Wege zum Sieg.	+ 
	KÄMPFEN: Greift Orte, Reliquien, Banner und Figuren an. Kämpft gegen eure Feinde, um zu erhalten, was ihr erstrebt. Manchmal kann euch ein Sieg teuer zu stehen kommen...	 gegen 
	REISEN: Versetzt eure Figur an einen anderen Ort. Um Karten und Aktionen effektiv nutzen zu können, müsst ihr eure Figur auf unterschiedliche Orte auf dem Spielplan versetzen.	 →

Führt beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch.

Sogar mehrmals dieselbe oder auch gar keine!

Jede Hauptaktion kostet 1 bis 4 Vorräte.

Jedes Mal, wenn ihr 1 **VORRAT** zahlt, versetzt ihr euren Vorratsmarker auf eurem Tableau 1 Feld nach rechts. Die Vorratskosten seht ihr im Kapitel „Die Aktionen“ (S. 12-17).

Hauptaktionen beziehen sich meist auf EUREN ORT.

Das ist der Ort, an dem sich eure Figur befindet.

Führt verschiedene Nebenaktionen durch, die keine Vorräte kosten.

Mit Nebenaktionen deckt ihr verdeckte Karten auf, um sie zu spielen, schaut Reliquien an eurem Ort an und stellt oder entfernt Scharen auf oder von euren beherrschten Orten (Seite 17).



Viele Karten in Oath bieten neue Aktionen.

Diese kosten keine Vorräte, aber Gunst oder Geheimnisse, die ihr meist auf Karten legt. In der Regel dürft ihr keine Gunst oder Geheimnisse auf Karten legen, auf denen bereits welche liegen!

Nahezu alle Karten liegen entweder an Orten oder sind eure **RATGEBER**, also persönliche Karten rechts neben eurem Tableau.

Ihr dürft Fähigkeiten einer Karte nutzen, wenn...

- eure Figur am Ort der Karte ist oder...
- ihr die Karte beherrscht, auch ohne Figur am Ort. Ihr herrscht über eure Ratgeber und Karten an von euch beherrschten Orten.



Es gibt weitere Kartenfähigkeiten.

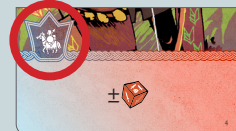
Einige verändern die 6 Hauptaktionen, einige werden nur beim Ausspielen wirksam und einige dürft ihr nur nutzen, wenn ihr sie beherrscht, egal ob eure Figur am Ort der Karte steht oder nicht.



Aktionsmodifikationen: Diese Fähigkeit ändert das Reisen.



Beim Ausspielen: Dies geschieht sofort, wenn ihr die Karte spielt.



Schlachtpläne: Wegen der Krone musst du die Karte beherrschen.

RUHEN

Legt in dieser Phase Gunstmarker auf den Karten zurück in die 6 Gunstlager auf dem Spielplan, jeweils in das zur Kartenfarbe passende Lager. Geheimnismarker auf den Karten legt ihr zurück auf euer Tableau! Geheimnisse sind eure Hauptquelle, um an Gunst zu erlangen. Verliert möglichst nicht euer letztes!



Legt Gunst auf Karten in das passende Lager.



Legt Geheimnisse auf Karten zurück auf euer Tableau!



Danach füllt ihr eure Vorräte auf. Die Menge hängt davon ab, wie viele Scharen ihr noch in eurem Lager neben dem Tableau habt, also weder auf dem Spielplan noch auf eurem Tableau. Je weniger Scharen ihr angeworben habt und versorgen müsst, desto mehr Vorräte bleiben euch.

Habt ihr die Vorräte in eurem Zug nicht komplett ausgegeben, behaltet ihr sie für euren nächsten Zug! Versetzt euren Vorratsmarker pro nicht ausgegebenem Vorrat um 1 zusätzliches Feld nach links.



Ihr habt noch 2 Scharen in eurem Lager neben dem Tableau...



...also versetzt ihr den Vorratsmarker auf das Feld „3 bis 0“, da ihr 3 bis 0 Scharen habt.



Habt ihr 2 Vorräte nicht ausgegeben, versetzt ihr den Marker um 2 weitere Felder.

Die Aktionen



SUCHEN

Zieht 3 Karten, werft 2 ab und spielt 1.
Kosten: 2 bis 4 Vorräte, siehe rechts

Zieht 3 Karten. Zieht die Karten entweder vom Weltstapel oder vom Ablagestapel eurer Region, in der sich eure Figur befindet.

Werft danach 2 Karten ab. Steht eure Figur in der Wiege, werft auf den Ablagestapel der Provinzen ab. Steht sie in den Provinzen, werft auf den Ablagestapel im Hinterland ab. Steht sie im Hinterland, auf den Ablagestapel der Wiege.

Spielt 1 Karte. Spielt die übrige Karte an euren Ort, zu euren Ratgebern oder werft sie ab. Zeigt die Karte einen Baum 🌳, dürft ihr sie nur an einen Ort spielen. Zeigt sie eine Person 👤, nur zu euren Ratgebern.

Spielt ihr die Karte an einen Ort, nehmt 1 Gunst 😊 aus dem zur Kartenfarbe passenden Gunstlager.

Ist das Kartenlimit eines Ortes erreicht, dürft ihr dorthin keine Karten spielen, wie rechts gezeigt.

Spielt ihr die Karte als Ratgeber, dürft ihr sie offen oder verdeckt legen, um sie später offen auszuspielen (Seite 17). **Ihr dürft bis zu 3 Ratgeber haben,** offen oder verdeckt. Spielt ihr einen vierten, müsst ihr einen abwerfen.



VISIONEN!

Visionen sind besondere Karten mit eigener Rückseite und einigen zusätzlichen Spielregeln.

- Zieht ihr eine Vision vom Weltstapel, stoppt das Kartenziehen und setzt den Marker der gezogenen Visionen 1 Feld weiter. Ihr zieht in dieser Suche keine weiteren Karten.
- Jeder darf Visionen als verdeckte Ratgeber spielen, aber nur Exilanten dürfen sie, um ein neues Spielziel zu bekommen, offen ausspielen und so offenbaren.
- Offenbart ihr eine Vision, legt ihr sie auf das Feld „Offenbarte Vision“ auf eurem Tableau.
Dies ist kein Ratgeber! Offenbart ihr später eine weitere Vision, müsst ihr die bisherige abwerfen.

WARUM WOLLT IHR SUCHEN?

Das Suchen bietet euch Alternativen. Liegt ihr gefühlt hinten, findet ihr beim Suchen vielleicht genau die Karte, die euch eine neue Strategie ermöglicht oder ein neues Ziel bietet.

Ihr dürft Karten bis zum richtigen Moment zurückhalten. Ihr habt in Oath keine Karten auf der Hand. Ihr dürft aber nach Karten suchen und sie als verdeckte Berater behalten, als ob ihr sie auf der Hand hättet, um sie erst später zu spielen oder abzuwerfen!

Spielt ihr Karten an euren Ort, bekommt ihr Gunst. Mangelt es euch an Gunst, spielt 1 Karte an euren Ort und nehmt 1 Gunst 😊. Das ist zwar nicht effizient, aber manchmal hilfreich!

Mit einer Vision gewinnt ihr erst, wenn mindestens 3 Visionen gezogen wurden. Vorher dürft ihr zwar bereits eine Vision offenbaren, könnt aber mit ihr noch nicht gewinnen.



Sofort losspielen:
Beispielrunde auf Seite 18!

KOSTEN DER SUCHE

Zieht ihr vom **Ablagestapel** eurer Region, kostet es immer 2 Vorräte.

Zieht ihr vom **Weltstapel**, kostet es 2 bis 4 Vorräte, wie auf der Leiste der gezogenen Visionen angezeigt.



Durchsucht ihr den Weltstapel, kostet es 3 Vorräte, wenn ihr bisher 1 Vision vom Weltstapel gezogen habt.



Am linken Ort dürfen bis zu 3 Karten liegen (Kartenlimit). Die rechte Karte dürft ihr nur an einen Ort spielen, da sie einen Baum 🌳 zeigt.



ANWERBEN

Werbt Scharen auf einer Karte an eurem Ort an.

Kosten: 1 Vorrat

Legt 1 Gunst ☺ auf 1 leere Karte an eurem Ort (es sei denn, es liegen bereits Gunst oder Geheimnisse auf der Karte).

Nehmt 2 Scharen aus eurem Lager neben eurem Tableau und stellt sie auf euer Tableau. Ihr dürft beliebig viele Scharen auf dem Tableau haben!



WARUM WOLLT IHR ANWERBEN?

Scharen sind beim Kampf unerlässlich. Greift ihr an, lassen euch die Scharen mehr Angriffswürfel werfen. Verteidigt ihr euch, erhöhen die Scharen euren Verteidigungswert, den der Angreifer per Würfelwurf schlagen muss, um euch zu besiegen.



TAUSCHEN

Nehmt Gunst oder Geheimnisse von einer Karte an eurem Ort.

Kosten: 1 Vorrat

Ihr tauscht entweder 1 Geheimnis gegen einige Gunst oder 2 Gunst gegen einige Geheimnisse.

Um Gunst zu tauschen, legt ihr 1 Geheimnis 📄 auf 1 leere Karte an eurem Ort. Nehmt 1 Gunst ☺, und 1 weitere Gunst ☺ für jeden eurer offenen Ratgeber, dessen Farbe zur Kartenfarbe passt. Diese Gunst kommt aus dem Gunstlager in der Farbe der Karte, auf die ihr das Geheimnis legt.

Um Geheimnisse zu tauschen, legt 2 Gunst ☺ auf 1 leere Karte an eurem Ort. Nehmt 1 Geheimnis 📄 für jeden eurer offenen Ratgeber, dessen Farbe zur Kartenfarbe passt. Diese Geheimnisse kommen aus dem gemeinsamen Lager und sind, anders als Gunst, nicht limitiert.



Der Kanzler tauscht mit der Wahrsagerin 🐾 an seinem Ort. Er hat nur einen Ordnungsratgeber 📄, sodass er 1 Gunst ☺ aus dem Lager des Chaos 🐾 nimmt. Hätte er gegen Geheimnisse 📄 getauscht, hätte er keins bekommen.

WARUM WOLLT IHR TAUSCHEN?

Ihr benötigt für die meisten Dinge Gunst und Geheimnisse. Ob ihr Scharen anwerbt, Reliquien bergt oder Kartenfähigkeiten nutzt: Ihr müsst oft diese Ressourcen zahlen.

Bekommt ihr weitere Geheimnisse, werdet ihr schneller agieren können. Mit weiteren Geheimnissen dürft ihr häufiger pro Zug tauschen, da ihr die Geheimnisse, die ihr auf Karten legt, während des Ruhens auf euer Tableau zurücklegt. Es ist aber nicht einfach, an Geheimnisse zu kommen. Oft ist es gut, ein Geheimnis einzutauschen, wenn ihr die Gelegenheit habt. Meistens ist es aber schlecht, früh im Spiel euer letztes Geheimnis abzugeben.

Hindert eure Gegner daran, Gunst zu erlangen. Nehmen die anderen bevorzugt Gunst aus einem bestimmten Gunstlager, leert es selbst. So nehmt ihr den anderen diese Möglichkeit! Das bremst sie aus und kostet euch wenig.



BERGEN

Nehmt 1 Reliquie von eurem Ort.

Kosten: 1 Vorrat

Ihr dürft 1 verdeckte Reliquie an eurem Ort bergen, indem ihr die Kosten zahlt, die unten rechts auf der Ortskarte genannt sind.

Hierfür müsst ihr z.B. **Gunst** (☺️) in ein bestimmtes **Gunstlager** legen, **Gunst** (👑) oder **Geheimnisse** (🔮) verbrennen und in das gemeinsame Lager zurücklegen.

Nehmt die Reliquie und legt sie offen neben euer Tableau. Ihr dürft beliebig viele Reliquien besitzen!

WARUM WOLLT IHR BERGEN?

Reliquien sind relevant für einige Spielziele.

Außerdem geben sie euch großartige Fähigkeiten.

Vergesst aber nicht, dass die anderen um sie kämpfen und von euch erobern dürfen.



Um die Reliquie an diesem Ort zu bergen, legt 3 **Gunst** (☺️) in das Lager der **Mystik** (🔮).

DIE BANNER

Neben Reliquien dürft ihr auch das **Banner der Volksgunst** und das **Banner des Dunkelsten Geheimnis** bergen. Das erklären wir auf Seite 28.



KÄMPFEN

Greift Orte, Reliquien, Banner und Figuren an.

Kosten: 2 Vorräte

Wählt 1 Verteidiger: Das darf jede andere Person sein, die euren Ort beherrscht oder deren Figur sich dort befindet. Beherrscht niemand euren Ort, dürft ihr die **RÄUBER** wählen: einen neutralen Gegner, der alle leeren Orte beherrscht.

Wählt die Angriffsziele: Ihr dürft beliebig viele Ziele wählen. Darunter muss mindestens 1 Ziel an eurem Ort sein (*an dem eure Figur steht*) und ihr müsst euren Ort selbst wählen, wenn der Verteidiger diesen beherrscht (*es befinden sich dort seine Scharen!*).

Wählt aus folgenden Zielen des Verteidigers:

- **Alle von ihm beherrschten Orte.** Ja, alle Orte!
- **Reliquien und Banner, die er besitzt,** wenn seine Figur an eurem Ort steht.
- **Seine Figur und Gunst,** wenn sich seine Figur an eurem Ort befindet.

Jedes Ziel fügt die auf dem Schild angegebenen

VERTEIDIGUNGSWÜRFEL zum Verteidigungsbestand hinzu (*Siehe Schild für Figur & Gunst auf dem Tableau.*)

Ihr bekommt **ANGRIFFSWÜRFEL** für euren Bestand entsprechend der Scharen auf eurem Tableau.

Nutzt Schlachtpläne: Als Angreifer aktiviert ihr eure Schlachtpläne zuerst, dann der Verteidiger. Diese helfen euch, den Kampf zu gewinnen (Seite 27).

Verteidiger würfelt: Der Verteidiger wirft alle seine **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL** und zählt den **VERTEIDIGUNGSWERT** wie folgt zusammen:

- **Gewürfelte** (👑) **Schilde.** Jedes (👑) verdoppelt die Gesamtzahl der (👑) Schilde.
- Seine **Scharen auf den als Ziel gewählten Orten.** Räuber fügen 1 pro Ort hinzu.
- Seine **Scharen auf dem Tableau,** wenn seine Figur an deinem oder einem der als Ziel gewählten Orte steht.



Wird diese Reliquie als Ziel gewählt, fügt sie 2 **Verteidigungswürfel** (👑) zum Bestand hinzu.



+ (👑) wenn du 1 Schar deiner Truppen opferst.

Schlachtpläne haben einen roten, blauen oder farblich verlaufenden Kasten mit einem Kämpfen-Symbol in einer Krone.

Angreifer würfelt: Würfelt alle ANGRIFFS-WÜRFEL. Bestimmt euren ANGRIFFSWERT, indem ihr die gewürfelten ✂ Schwerter zählt, wobei 2 🏹 hohle Schwerter als 1 ✂ Schwert gelten. (Ein einzelnes hohles Schwert zählt nicht!)

Jeder gewürfelte 🏹 Schädel erledigt sofort 1 Schar auf deinem Tableau (nicht des Verteidigers!).

Ist euer Angriffswert höher als der Verteidigungswert, seid ihr **SIEGREICH**. Ist er gleich oder niedriger als der Verteidigungswert, ist der Verteidiger siegreich.

Sollte euer Angriffswert nicht ausreichen, dürft ihr ihn erhöhen, indem ihr Scharen auf eurem Tableau opfert. Erhöht euren Angriffswert pro geopferter Schar um 1.

Sieg oder Niederlage? Seid ihr siegreich, macht Folgendes:







- Erledigt die abgerundete Hälfte der verteidigenden Scharen und stellt sie neben das Tableau des Verteidigers. Stellt die übrigen Scharen auf sein Tableau zurück.
- Stellt beliebig viele Scharen von eurem Tableau auf die als Ziel gewählten Orte.
- Nehmt alle als Ziel gewählten Reliquien.
- Habt ihr die Figur und Gunst des Verteidigers als Ziel gewählt, lasst die Figur an einen Ort eurer Wahl reisen. **VERBRENNT** die abgerundete Hälfte der Gunst auf seinem Tableau und legt sie in das gemeinsame Lager.

Verliert ihr, erledigt ihr stattdessen die abgerundete Hälfte der Scharen auf eurem Tableau.

WARUM WOLLT IHR KÄMPFEN?

Ihr könnt den anderen auf einfache Weise Dinge entwenden. Denkt aber daran, dass es teuer werden kann! Es kostet viele Vorräte und ihr verliert eventuell Scharen, ohne etwas zu gewinnen.

WÜRFELSEITEN

Angriffswürfel			
	x3	x2	x1
Verteidigungswürfel			
	x2	x2	x1



2 Angriff

3 Verteidigung

Der Verteidiger würfelt 1 Schild und hat 2 Scharen auf dem als Ziel gewählten Ort. Er hat einen Verteidigungswert von 3.

Ihr würfelt 2 Schwerter und 1 hohles Schwert, das alleine nicht zählt, und habt einen Angriffswert von 2.

Damit ihr gewinnt, müsstet ihr 2 eurer Scharen opfern. Ihr entscheidet euch dafür und legt 2 Scharen von eurem Tableau zurück neben das Tableau.

Ihr erledigt 1 Schar des Verteidigers und legt sie neben dessen Tableau. Die andere Schar kommt zurück auf sein Tableau.





REISEN

Versetzt eure Figur an einen anderen Ort

Kosten: 1 bis 4 Vorräte, siehe rechts

Versetzt eure Figur an einen Ort eurer Wahl. Ist der Ort verdeckt, deckt ihn auf!

Deckt ihr einen Ort auf, der **Gunst** ☺ oder **Geheimnis** 🔲 in der linken oberen Ecke hat, legt entsprechend **Gunst** oder **Geheimnisse** aus dem gemeinsamen Lager darauf. Sind dort auch „R“-Symbole, legt entsprechend viele **Reliquien** vom Reliquienstapel verdeckt neben den Ort.

WARUM WOLLT IHR REISEN?

Reisen ermöglicht euch weitere Aktionen.

Wollt ihr auf leeren Karten tauschen, anwerben oder eine bestimmte Fähigkeit nutzen, müsst ihr zu diesen Karten reisen.

Durch Reisen dürft ihr woanders suchen.

Möchtet ihr eine Karte vom Ablagestapel einer anderen Region haben, müsst ihr dorthin reisen. Dasselbe gilt, wenn der Ablagestapel eurer Region leer ist und ihr nicht im Weltstapel suchen wollt.

Reisen ermöglicht euch das Spielen von Karten.

Jeder Ort hat ein Kartenlimit. Ist euer Ort „voll“, aber ihr möchtet weitere Karten an einen Ort spielen, müsst ihr zu einem anderen Ort reisen.

Durch Reisen findet ihr neue Reliquien.

Ihr müsst am Ort einer Reliquie sein, um sie zu bergen. Gibt es keine Reliquien an offenen Orten, findet ihr vielleicht welche an verdeckten Orten!

REISEKOSTEN

Ihr seht die Kosten in der Region, in der sich eure Figur befindet. Sie sind abhängig vom Ziel eurer Reise. Hier die Reisekosten aus der Wiege:

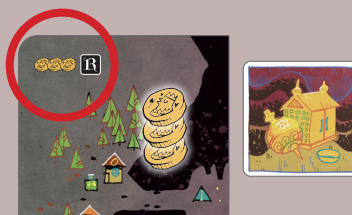
WIEGE



1 Vorrat zum anderen Ort der Wiege.

2 Vorräte zu einem der Orte in den Provinzen.

4 Vorräte zu einem der Orte im Hinterland.



Wenn ihr diesen Ort aufdeckt, legt 3 **Gunst** ☺ aus dem gemeinsamen Lager auf ihn und 1 verdeckte **Reliquie** daneben.



NEBENAKTIONEN

Kosten: 0 Vorräte

Deckt einen verdeckten Ratgeber auf oder werft ihn ab. Dies funktioniert genauso, als ob ihr ihn gerade durchs Suchen gezogen hättet (Seite 12).

Stellt euch eure verdeckten Ratgeber als Handkarten vor, die ihr in eurem Zug ohne Vorratskosten spielen dürft. Jedoch zählen alle eure Ratgeber, egal ob offen oder verdeckt, gegen euer Limit von maximal 3 Ratgebern.

Nutzt die Aktionsfähigkeit einer Karte. Das haben wir bereits in „Die Grundlagen des Spiels“ beschrieben (S. 10-11).

Generell dürft ihr eine Kartenfähigkeit nutzen, auf der „**AKTION:**“ steht, wenn sich die Karte offen als Ratgeber, am Ort eurer Figur oder an einem von euch beherrschten Ort befindet - auch wenn eure Figur nicht dort ist!

Stellt Scharen auf einen oder entfernt sie von einem von euch beherrschten Ort. Ihr müsst aber mindestens 1 Schar auf dem Ort belassen.

Schaut euch Reliquien an eurem Ort an. Der Besitzer des Prachtvollen Zepters (zu Beginn ist dies immer der Kanzler) darf sich auch die Reliquien des Reichsreliquienschreins anschauen.



Ihr beginnt alle mit 1 verdeckten Ratgeber. So beginnt der Kanzler das erste Spiel mit den Waldwegen! Er darf sie offen als Ratgeber oder an seinen Ort ausspielen.

NOCH EINIGE MEHR...

Es gibt weitere Nebenaktionen zum Anbieten des Bürgertums und dem Verbannen von Bürgern. Wir erklären diese Spielregeln später (Seite 26).



Beispielrunde: Kanzler

Der Zug des Kanzlers beginnt mit dem Erwärmen. In dieser Phase könnte der Kanzler nur nach dem Banner der Volksgunst schauen. Er besitzt dieses Banner aber nicht, da er offensichtlich noch unbeliebt ist. Der Kanzler überspringt also das Erwärmen und beginnt stattdessen mit dem Agieren, dem Hauptteil des Spiels.

IM WELTSTAPEL SUCHEN: Um die Karte vom Weltstapel zu ziehen, muss ich 2 Vorräte zahlen. Ich versetze meinen Marker um 2 Felder nach rechts, dann ziehe ich die obersten 3 Karten.

Warum 2 Vorräte? Schaut auf die Leiste der gezogenen Visionen neben dem Weltstapel. Wie ihr seht, kostet es aktuell 2 Vorräte, um Karten vom Weltstapel zu ziehen. Werden Visionen vom Weltstapel gezogen, steigen diese Kosten.

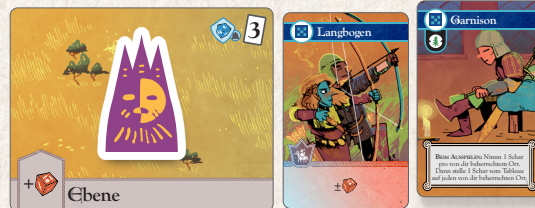


Ich darf nur 1 Karte behalten und wähle die **Garnison**. Meine Figur befindet sich auf der **Ebene**, die in der Wiege liegt, sodass ich die beiden anderen Karten verdeckt auf den Ablagestapel der Provinzen abwerfe.

Jedes Mal, wenn ihr Karten abwerft, legt ihr sie auf den Ablagestapel der nächsten Region. Werft ihr Karten in der Wiege ab, legt ihr sie auf den Ablagestapel der Provinzen, Karten aus den Provinzen kommen ins Hinterland und Karten aus dem Hinterland in die Wiege.

Ich spiele die **Garnison** an meinen Ort, in der **Ebene**.

Die **Garnison** zeigt links oben einen Baum 🌲. Somit dürft ihr die **Garnison** nur an euren Ort spielen! Denkt daran, dass ihr jede Karte verdeckt als Ratgeber spielen dürft, auch die **Garnison** oder ähnliche Karten.



Ich nehme 1 **Gunst** 🪙 aus dem Lager der **Ordnung** 🏠 auf dem Spielplan und lege sie auf mein Tableau.

Warum nehmt ihr Gunst? Wenn ihr 1 Karte an euren Ort spielt, bekommt ihr 1 **Gunst**! Ihr nehmt sie aus dem zur gespielten Kartenfarbe passenden **Gunstlager**. In diesem Fall **Ordnung** 🏠.



Die „**BEIM AUSSPIELEN**“-Fähigkeit der **Garnison** wird sofort und einmalig ausgelöst: Ich nehme 3 Scharen und stelle je eine auf die 3 Orte, die ich beherrsche - **Ebene**, **Gebirge** und **Felsige Küste**.

*Ihr **BEHERRSCHT** einen Ort, wenn sich dort beliebig viele eurer Scharen befinden. Eure Figur muss nicht dort sein.*



MIT DER GARNISON TAUSCHEN: Ich zahle 1 **Vorrat** und lege 1 **Geheimnis** 📜 von meinem Tableau auf die **Garnison** 🏠. Im Gegenzug nehme ich 1 **Gunst** 🪙 aus dem Lager der **Ordnung** 🏠 und lege sie auf mein Tableau.

*Tauschen unterscheidet sich vom Ausspielen einer Karte an einen Ort, für das ihr 1 **Gunst** bekommt. Durch das Tauschen bekommt ihr 1 **Gunst** plus zusätzliche **Gunst** für jeden eurer Ratgeber in der Kartenfarbe. Eure **RATGEBER** sind die Karten rechts von eurem Tableau, außer **Reliquien**.*



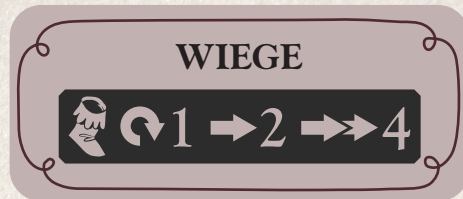
IM WELTSTAPEL SUCHEN: Ich zahle erneut 2 Vorräte und ziehe die 3 obersten Karten. Ich spiele den Laufburschen als Ratgeber neben mein Tableau und werfe die 2 anderen Karten auf den Ablagestapel der Provinzen.

Im Gegensatz zur Garnison hat der Laufbursche keine Beschränkung, sodass ihr ihn an den Ort oder zu den Ratgebern spielen dürft. Spielt ihr eine Karte als Ratgeber, bekommt ihr aber für ihn keine Gunst.



ZUM ANDEREN ORT DER WIEGE REISEN: Ich zahle 1 Vorrat und decke die verdeckte Ortskarte auf. Es ist die Fruchtbare Küste, auf die ich meine Figur versetze.

WARUM 1 VORRAT? Schaut euch die Reisekosten unter dem Regionsnamen an. Es kostet 1 Vorrat, um in der Wiege von einem Ort zum anderen zu reisen, 2 Vorräte bis zu einem Ort in den Provinzen und 4 Vorräte bis zu einem Ort im Hinterland.



MEINE WALDWEGE AUFDECKEN: Als Nebenaktion decke ich die verdeckte Ratgeberkarte auf. Ich spiele Waldwege an meinen Ort und nehme 1 Gunst vom Lager der Wildnis. Das kostet keine Vorräte.

WARUM DÜRFT IHR WALDWEGE SPIELEN? Ihr dürft verdeckte Ratgeber liegen lassen und später spielen. Das funktioniert genauso, als ob ihr die Karte gerade gezogen hättet - ihr bekommt sogar Gunst. Mit verdeckten Ratgebern könnt ihr wichtige Karten zurückhalten und erst im richtigen Moment ausspielen! Ihr dürft auch Karten mit Beschränkungen, wie den Baum, verdecken.



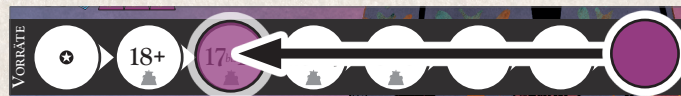
AN DEN WALDWEGEN TAUSCHEN: Ich zahle 1 Vorrat. Ich lege 2 Gunst auf die Waldwege und nehme 1 Geheimnis aus dem gemeinsamen Vorrat, das ich auf mein Tableau lege.

Geheimnisse einzutauschen ist schwieriger als Gunst. Ihr nehmt nur 1 Geheimnis pro zur Kartenfarbe passendem Ratgeber. Habt ihr keinen, bekommt ihr auch keine Geheimnisse. Die Bewohner teilen Geheimnisse nicht mit jedem!



RUHEN: Die Vorräte sind leer, also ruhe ich nun. Ich lege die 2 Gunst von den Waldwegen in das Lager der Wildnis und das Geheimnis von der Garnison auf mein Tableau zurück. Ich habe 14 Scharen im Lager, also nicht auf dem Spielplan oder dem Tableau, sodass ich meine Vorräte auf das Feld „17 bis 11“ auffülle.

Je mehr Scharen ihr anwerbt und versorgen müsst, desto weniger Vorräte dürft ihr für euch behalten!



Warum agiert der Kanzler so? Der Kanzler möchte die Scharen auf den von ihm beherrschten Orten verstärken. So wird es schwerer, die Orte anzugreifen. In diesem Spiel lautet das Bewahrerziel, die meisten Orte zu beherrschen. Als Bewahrer ist es also der direkte Weg des Kanzlers zum Sieg.

Ansonsten schadet es nie, weitere Gunst und Geheimnisse zu nehmen, da ihr sie am häufigsten ausgeben. Besonders wichtig sind weitere Geheimnisse, da sie nur schwer zu bekommen sind und euch weitere Möglichkeiten zum Tauschen pro Zug bieten.

Beispielrunde: Roter Exilant

IM ABLAGESTAPEL DER PROVINZEN SUCHEN: Das kostet mich 2 Vorräte. Ich ziehe die obersten 3 Karten vom Ablagestapel der Provinzen und spiele *Die Alte Eiche* an meinen Ort. Ich nehme 1 *Gunst* vom Lager der Wildnis und werfe die beiden anderen Karten auf den Ablagestapel im *Hinterland* ab.

Steigen die Kosten für das Suchen in den Ablagestapeln? Nein! Es kostet immer 2 Vorräte, egal wie sehr die Kosten für das Suchen im Weltstapel steigen. Ihr dürft aber nur im Ablagestapel der Region suchen, in der sich eure Figur befindet. Somit kann sich der Ablagestapel auch leeren.



Das *Gebirge* hat ein Kartenlimit von 2 Karten, wie rechts oben auf dem Ort angezeigt, also ist es nun voll!

Dürft ihr Karten an einem Ort abwerfen? Nein, außer eine Aktion oder Fähigkeit erlaubt dies explizit. Später im Zug birgt der rote Exilant das Banner der Volksgunst, mit dem er Karten an Orten abwerfen darf!

MEINE TIERISCHEN GEFÄHRTEN AUFDECKEN: Als Nebenaktion decke ich meinen Ratgeber auf und spiele ihn zu meinen Ratgebern. Es sind meine *Tierischen Gefährten*!

Die *Tierischen Gefährten* zeigen links oben eine Person. Somit dürft ihr die Karte offen nur zu den Ratgebern spielen! Ihr dürft nur maximal 3 Ratgeber besitzen, egal ob offen oder verdeckt.



AN DER ALTEN EICHE TAUSCHEN: Ich zahle 1 Vorrat und lege 2 *Gunst* auf die Karte. Ich nehme 2 *Geheimnisse* aus dem gemeinsamen Lager.

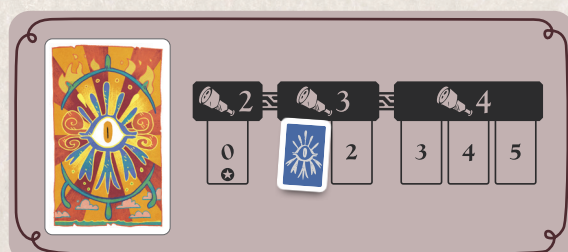
Warum 2 Geheimnisse? Ihr bekommt 1 *Geheimnis* für den Ratgeber der *Wildnis* und 1 weiteres *Geheimnis*, da ihr an der *Alten Eiche* *Geheimnisse* eintauscht und mindestens 1 Ratgeber der *Wildnis* habt.












IM WELTSTAPEL SUCHEN: Das kostet mich 2 Vorräte. Ich ziehe nur 2 Karten, nicht 3. Ich finde den *Alchemisten* und **habe eine Vision!** Ich versetze den Marker der gezogenen Visionen um 1 Feld. Dann spiele ich den *Alchemisten* als Ratgeber und werfe die *Vision* auf den Ablagestapel des *Hinterlands*.

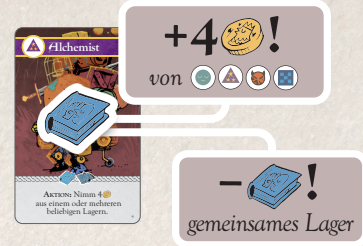
Warum nur 2 Karten? Wenn ihr eine *Vision* vom Weltstapel zieht, stoppt ihr sofort das Kartenziehen! Somit zieht ihr am besten immer 1 Karte nach der anderen vom Weltstapel. Wenn ihr eine *Vision* von einem der Ablagestapel zieht, zieht ihr trotzdem immer 3 Karten und hört nicht vorher auf.



Was zeigt der Marker der gezogenen Visionen an? Er zeigt die Kosten für das Suchen im Weltstapel an. Je mehr *Visionen* ihr zieht, desto höher werden die Kosten!



MEINEN ALCHEMISTEN NUTZEN: Ich lege 1 Geheimnis  auf die Karte und verbrenne 1 weiteres Geheimnis , das ich in das gemeinsame Lager zurücklege. Ich nehme 4 Gunst  je 1 aus diesen Lagern: Nomaden , Mystik , Chaos  und Ordnung .

Aktionen auf Karten kosten keine Vorräte. Das  als Kosten auf der Karte heißt „Lege 1 Geheimnis auf diese Karte.“ Das  heißt „Verbrenne 1 Geheimnis und lege es in das gemeinsame Lager.“



DAS BANNER DER VOLKSGUNST BERGEN: Das kostet mich 1 Vorrat. Ich nehme das Banner der Volksgunst und lege es neben mein Tableau. Ich entscheide mich, 2 Gunst  auf das Banner zu legen. Die Gunst, die vorher auf dem Banner lag, lege ich in das Lager der Wildnis .




Was ist das Banner der Volksgunst? Es ist ein Banner, das ihr für viele Spielziele benötigt. Besitzt ihr es, dürft ihr jedes Mal, wenn ihr 1 Karte an einen Ort spielt, zuerst an einem beliebigen Ort eurer Region 1 Karte abwerfen und dann eure Karte an einen beliebigen Ort der Region spielen. Ihr dürft sogar an verschiedenen Orten abwerfen und spielen! Nutzt diese Fähigkeit, um euch gute Karten zu geben und gute Karten der anderen abzuwerfen.

Warum 2 Gunst? Um das Banner der Volksgunst zu bergen, müsst ihr dort mehr Gunst platzieren, als sich dort bereits befindet, zu Spielbeginn immer 1 Gunst. Der rote Exilant hätte auch mehr Gunst platzieren dürfen! Je mehr Gunst sich dort befindet, desto schwerer ist es für die anderen, das Banner von euch zu bergen oder im Kampf von euch zu erobern.

Was bedeutet die „ERWACHEN“-Fähigkeit auf dem Banner? Besitzt ihr das Banner, müsst ihr während des Erwachens immer entweder 1 Gunst auf das Banner oder 1 Gunst vom Banner in das Gunstlager mit der wenigsten Gunst legen. Die Bewohner sind hungrig! Das Banner der Volksgunst kann nie die letzte Gunst verlieren. Befindet sich dort nur noch 1 Gunst, müsst ihr 1 Gunst dazulegen. Ausnahme: Ihr habt keine Gunst mehr.

Dürfen die anderen euer Banner bergen? Na klar! Jede Person darf das Banner von euch bergen, wenn sie mindestens 1 Gunst mehr zahlt als ihr auf dem Banner liegen habt.






RUHEN: Ich lege die 2 Gunst  von der Alten Eiche auf das Lager der Wildnis  und das Geheimnis  vom Alchemisten auf mein Tableau. Ich würde die Vorräte auf das Feld „9+“ auffüllen, habe aber meinen letzten Vorrat nicht ausgegeben. Also fülle ich meine Vorräte komplett bis zum linken Feld auf.

Habt ihr am Zugende noch Vorräte übrig, behaltet ihr sie für den nächsten Zug. Ihr dürft den Vorrat aber nicht weiter füllen, als bis zum linken Feld der Vorratsleiste.

Warum agiert der rote Exilant so? Aufgrund der starken Verteidigung an den vom Kanzler beherrschten Orten vermeidet der rote Exilant den direkten Konflikt mit ihm. Stattdessen baut er eine starke Wirtschaft auf, indem er 2 Geheimnisse bekommen und den Alchemisten ausgespielt hat. Es ist eine der besten Karten, um in kurzer Zeit eine Menge Gunst zu erhalten, auch wenn es einiges kostet!

Durch das Banner der Volksgunst hat der rote Exilant gute Voraussetzungen, 2 Visionen zu erfüllen - „die meisten Reliquien und Banner besitzen“ und „das Banner der Volksgunst besitzen“, wenn er diese findet. Seine Wirtschaft muss laufen, um weiterhin Gunst auf das Banner legen zu können und er muss es gegen die anderen verteidigen. Wird er zum Bürger, kann er auch auf das Nachfolgerziel spielen, für das er mehr Reliquien und Banner als der Kanzler oder andere Bürger benötigt.

Beispielrunde: Blauer Exilant

DEN ZÄHMUNGSZAUBER NUTZEN: Ich lege 1 Geheimnis  auf den *Zähmungszauber* an meinem Ort, um dessen Aktion zu nutzen, ohne Vorräte zu zahlen. Ich werfe *Die Alte Eiche* ab und lege sie auf den Ablagestapel im Hinterland, um 2 Gunst  vom Lager der Wildnis  zu nehmen.

Schaut euch den *Zähmungszauber* an. Dessen Fähigkeit beginnt mit „**AKTION:**“. Diese Fähigkeit dürft ihr als Nebenaktion nutzen, was euch keine Vorräte kostet. Ihr dürft solche Karten nutzen, wenn es eure Ratgeber sind, sie am Ort mit eurer Figur oder an einem von euch beherrschten Ort liegen.



IM WELTSTAPEL SUCHEN: Ich zahle 3 Vorräte und ziehe 3 Karten. **Ich habe eine Vision!** Ich versetze den Marker der gezogenen Visionen um 1 Feld und lege die Vision verdeckt zu meinen Ratgebern. Ich werfe die anderen 2 Karten auf den Ablagestapel im Hinterland ab.

Warum offenbart der blaue Exilant die Vision nicht sofort? Er hätte die Vision offenbaren und auf das Feld seines Tableaus legen dürfen, statt 1 Ratgeberplatz zu füllen. Er darf die Vision aber auch später als Nebenaktion offenbaren, ohne Vorräte dafür zu zahlen, denn jetzt ist es noch zu früh. Als Exilanten gewinnt ihr nur mit einer Vision, wenn mindestens 3 Visionen vom Weltstapel gezogen wurden.

Dürfen nur Exilanten Visionen offenbaren? Ja, aber es gibt eine unechte Vision, die Verschwörung, die jeder spielen darf. Mit ihr dürft ihr 1 Banner oder 1 Reliquie von einer Person stehlen deren Figur an eurem Ort steht... wenn die Umstände passen!




MEINE SCHWARZMALER AUFDECKEN: Ich decke die verdeckten Schwarzmaler auf und spiele sie zu meinen Ratgebern. *Deren Fähigkeit beginnt mit „RUHEN:“, passiert also jeweils einmal während des Ruhens.*



DIE RELIQUIE ANSCHAUEN: Als Nebenaktion schaue ich mir die verdeckte Reliquie beim Gebirge an, ohne sie den anderen zu zeigen. Das kostet keine Vorräte.

Ihr dürft immer verdeckte Reliquien an eurem Ort anschauen, auch wenn ihr sie gar nicht bergen wollt.

DAS ELFENBEINAUGE BERGEN: Ich zahle 1 Vorrat und verbrenne 2 Gunst , wie auf dem Gebirge angegeben, die ich in das gemeinsame Lager lege. Ich berge die Reliquie an meinem Ort. Es ist das *Elfenbeinauge*, das ich offen neben mein Tableau lege.

Darf ich nur 3 Reliquien besitzen? Nein! Im Gegensatz zu Ratgebern dürft ihr beliebig viele Reliquien besitzen.

Dürfen die anderen eure Reliquien bergen? Nein. Im Gegensatz zu den beiden Bannern der Volksgunst und des Dunkelsten Geheimnisses, können Reliquien nur an Orten geborgen werden, nicht von Personen. Möchte jemand eure Reliquie haben, muss er gegen euch kämpfen!



ZUM DRITTEN ORT DER PROVINZEN REISEN: Das kostet mich 2 Vorräte. Ich decke den dritten Ort der Provinzen auf, es ist die Salzwüste! Ich stelle meine Figur darauf und lege 2 Gunst ☺ und 1 Geheimnis 📖 aus dem gemeinsamen Lager auf den Ort.

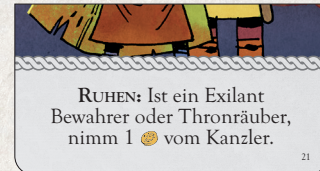
Warum zum dritten Ort reisen? Ihr müsst die Orte nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge bereisen! Der blaue Exilant hätte für denselben Preis auch zum zweiten Ort reisen können, hat aber den dritten gewählt!

Warum wisst ihr, dass ihr etwas auf den Ort legen sollt? Die ☺☺📖 Symbole links oben bedeuten „beim Aufdecken 2 Gunst und 1 Geheimnis vom gemeinsamen Lager auf diesen Ort legen.“



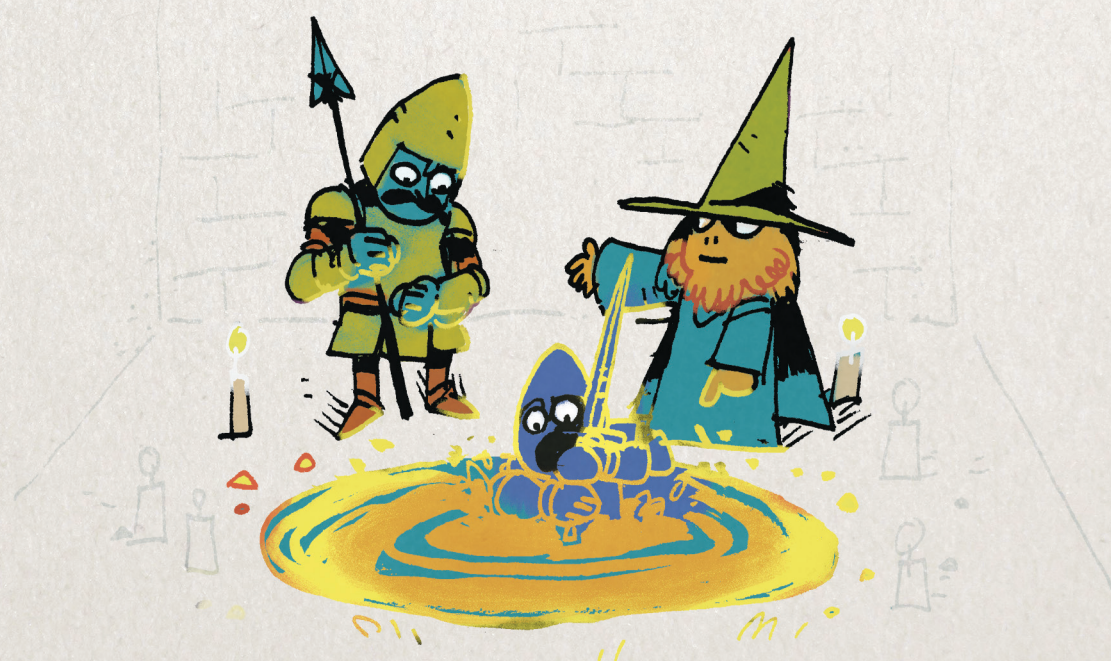
RUHEN: Ich fülle meine Vorräte komplett bis zum linken Feld auf und lege das Geheimnis 📖 vom Zähmungszauber auf mein Tableau zurück. Leider bekomme ich in diesem Zug von meinen Schwarzmalern nichts, da der Kanzler Bewahrer ist. Vielleicht erhalte ich aber später einmal 1 Gunst ☺ von ihm.

Wie auch der rote Exilant, füllt der blaue Exilant seine Vorräte komplett auf, da er 1 Vorrat nicht ausgegeben hat.



Warum agiert der blaue Exilant so? Besorgt über die mächtige Kombination, die der rote Exilant genutzt hat, um an Geheimnisse zu kommen, hat der blaue Exilant die Möglichkeit genutzt, diese Kombination zu brechen und gleichzeitig davon zu profitieren. Also hat er Die Alte Eiche gegen einige Gunst abgeworfen. Nun ist sie aber in einem Ablagestapel, sodass sie vielleicht jemand später zieht und erneut spielt.

Der blaue Exilant verfolgt eine breit gefächerte Strategie. Durch das Bergen einer Reliquie ist er im Rennen um die meisten Reliquien und Banner dabei. Dies wäre sowohl das Thronfolger-Ziel als auch die Bedingung für die „Vision der Zuflucht“. Dank der Schwarzmalern profitiert er, wenn ein Exilant erfolgreich um den Bewahrtitel konkurriert, egal ob er es selber ist oder ein anderer Exilant. Außerdem hat er eine Vision gefunden und behalten, sodass er ein zusätzliches Spielziel besitzt, das er nun nach Wunsch verfolgen kann.



Beispielrunde: Gelber Exilant

BEI DEN ÄLTESTEN ANWERBEN: Ich zahle 1 Vorrat und lege 1 Gunst ☺ auf die Ältesten. Ich nehme dafür 2 Scharen aus meinem Lager und stelle sie zu den 3 Scharen auf meinem Tableau.

Liegen auf der Karte Gunst oder Geheimnisse, dürft ihr nichts mehr dazu legen, um sie erneut zu nutzen. Der gelbe Exilant darf dort in diesem Zug nicht erneut anwerben oder Gunst platzieren, um die Aktion zu nutzen.



EINEN KLEINEN GEFALLEN AUFDECKEN: Ich decke den verdeckten Ratgeber auf und spiele ihn zu meinen Ratgebern. Die Kartenfähigkeit lässt mich 4 Scharen aus meinem Lager nehmen, die ich auf mein Tableau stelle.

Bitte achtet bei der Beschränkung oben links auf der Karte auf die Kette. Ihr dürft diese Karte nicht abwerfen, versetzen, gegen andere Karten tauschen, also nichts unternehmen, was die Karte entfernen würde. Das gilt uneingeschränkt und kann durch nichts geändert werden.



GEGEN DEN KANZLER KÄMPFEN: Das kostet mich 2 Vorräte. Ich wähle den Kanzler als Verteidiger, da er meinen Ort beherrscht. Ich wähle Gebirge und Felsige Küste als meine Ziele.

Verteidiger ist die Person, die ihr angreift und deren Figur oder Scharen an eurem Ort sein müssen. Ziele sind die Dinge, die ihr haben wollt, wie Orte, Reliquien und Banner des Verteidigers. Ihr müsst mindestens 1 Ziel an eurem Ort wählen.

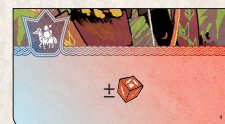
Meine Ziele geben dem Kanzler 2 Verteidigungswürfel, als Bewahrer bekommt er noch einen Würfel. Ich habe 9 Scharen auf meinem Tableau, also nehme ich 9 Angriffswürfel, verliere aber 1 Würfel durch den Angriff im Gebirge. Dessen Fähigkeit reduziert Angriffswürfel um 1.

Wo findet ihr die Würfelanzahl? Der Schild rechts oben auf einem Ziel zeigt die Würfelanzahl.



Ich beherrsche keine Schlachtpläne. Der Kanzler beherrscht die Langbogen, durch die ich 1 weiteren Angriffswürfel verliere.

Wäre ich in der Ebene, dürfte ich die Langbogen nutzen? Nein! Ihr müsst einen Schlachtplan beherrschen, um ihn zu nutzen. Das wird durch die Kronenkontur um dessen Aktionssymbol angezeigt.



Der Kanzler wirft seine 3 Verteidigungswürfel und erhält ♠, ♠, ♠, also insgesamt 4 ♠. Sein gesamter Verteidigungswert ist 8: 4 Schilde ♠ plus 4 Scharen auf den als Ziel gewählten Orten. Ich werfe meine 7 Angriffswürfel und erhalte 2 Schwerter ⚔, 3 hohle Schwerter ⚔ and 2 Mal Schädel & doppelte Schwerter ⚔. Die Schädel bedeuten, dass ich sofort 2 meiner Scharen erledigen muss. 2 der hohlen Schwerter gelten als 1 Schwert, das übrige hohle Schwert zählt nichts. Mein gesamter Angriffswert ist 7.

Ihr dürft entscheiden, weniger Angriffswürfel zu werfen als ihr Scharen auf dem Tableau habt.



Ich benötige einen Angriffswert von 9, um den Verteidigungswert des Kanzlers von 8 zu übertreffen. Also opfere ich 2 Scharen. Ich bin siegreich, sodass ich die Hälfte der Kanzlertruppen erledige. Es stehen 4 Scharen des Kanzlers auf den angegriffenen Orten, von denen ich 2 erledige und zurück in das Lager des Kanzlers stelle. Die übrigen 2 stellt der Kanzler auf sein Tableau.

Hätte der gelbe Exilant keine Scharen geopfert, müsste er die Hälfte seiner Truppen erledigen, also 3 Scharen.

Ich stelle 1 Schar auf das Gebirge und 2 auf die *Felsige Küste*. Ich beherrsche nun die meisten Orte und nehme deshalb den Bewahrtitel vom Kanzler.

Was dürft ihr als Ziel wählen? Alles mit einem blauen Schild: Orte, Reliquien und Banner, aber auch die Figur und Gunst des Verteidigers, wie im „Verbannen“-Bereich auf dessen Tableau angezeigt. Seid ihr siegreich und habt die Figur und Gunst des Verteidigers als Ziel gewählt, lasst die Figur an einen Ort eurer Wahl reisen und verbrennt die abgerundete Hälfte der Gunst auf dessen Tableau, die ihr in das gemeinsame Lager zurücklegt. Um Reliquien, Banner oder die Figur und Gunst des Verteidigers anzugreifen, muss dessen Figur an eurem Ort sein.

IM WELTSTAPEL SUCHEN: Ich zahle 3 Vorräte, ziehe 3 Karten und finde die Zelte. Ich spiele die Zelte an meinen Ort und nehme 1 Gunst ☺ aus dem Lager der Nomaden ⦿. Ich werfe die 2 anderen Karten auf den Ablagestapel der Wiege ab.

Es mag komisch wirken, dass Karten vom Hinterland in die Wiege kommen, aber so ist es nun einmal!



ZELTE ZUM REISEN NUTZEN: Ich lege 1 Gunst ☺ auf die Zelte, um deren Fähigkeit zu nutzen. Ich reise zum mittleren Ort im Hinterland, decke das *Ödland* auf und lege 1 Reliquie verdeckt daneben. Das Reisen kostet mich keine Vorräte, da es zu einem Ort derselben Region ging.

Ihr dürft eine Kartenfähigkeit nutzen, wenn sich eure Figur am Ort befindet oder ihr ihn beherrscht. Der gelbe Exilant beherrscht die Felsige Küste mit den Scharen. Auch wenn seine Figur weg ist, darf er die Zelte weiterhin nutzen.



RUHEN: Ich habe nicht alle Vorräte ausgegeben und fülle sie somit komplett auf, statt nur bis zum „9+“ Feld. Ich lege die Gunst auf den Ältesten und den Zelten in das Lager der Nomaden ⦿.

IHR HABT DIE ERSTE RUNDE BEENDET. VERSETZT DEN RUNDENMARKER UM 1 FELD.

Warum agiert der gelbe Exilant so? Er hat die Partie mit Einem Kleinen Gefallen begonnen, mit dem er Massen an Scharen nehmen durfte. Er sah die Möglichkeit, um den Bewahrtitel zu kämpfen... und war erfolgreich! Durch den Bewahrtitel wurde seine Verteidigung gestärkt, wodurch Angriffe der anderen unwahrscheinlicher werden. Außerdem ist es schwer, im Gebirge zu kämpfen, was die Kampfeslust der anderen nochmals schmälern wird.

In seinem kleinen Reich fühlt er sich sicher genug, um Zelte an einen von ihm beherrschten Ort zu spielen. Dies spart ihm einen Ratgeberplatz, da der Kleine Gefallen dauerhaft 1 Platz blockiert. Jetzt muss er Schlachtpläne finden, um seine Macht zu festigen und besser angreifen und verteidigen zu können.

Einige weitere Spielregeln

Die vollständigen Spielregeln zu diesen Punkten findet ihr im *Gesetz von Oath* entsprechend dem Abschnitt in [eckigen Klammern].



Lest diese Spielregeln erst
nach eurer ersten Runde.

BÜRGERTUM ANBIETEN

Als Kanzler dürft ihr Exilanten verlockende Angebote machen.

[6.6] Es ist als Kanzler oft schwer, die Macht zu erhalten. Um Kraft zu tanken, dürft ihr als Kanzler Exilanten das Bürgertum gegen 1 Reliquie aus dem Reichsreliquienschrein anbieten. Akzeptiert ein Exilant, wird er Teil des Reichs und tauscht seine Scharen in eure lila Scharen um.

Verliert ihr das Prachtvolle Zepter, verliert ihr das Recht, das Bürgertum anzubieten. Stattdessen darf es der neue Besitzer. Ja, ein Exilant oder Bürger kann die Kontrolle über das Bürgertum erlangen!



ALS BÜRGER GEWINNEN

Als Bürger könnt ihr nicht Thronräuber oder Visionär werden. Ihr gewinnt nur, wenn ihr Nachfolger des Kanzlers werdet.

[3.3] Ab jetzt wirft der Kanzler den Würfel, um die Partie zu beenden, wenn er *oder* ein Bürger Bewahrer ist. Würde der Kanzler gewinnen, gewinnt ihr stattdessen als Bürger, wenn ihr das Nachfolgerziel auf der Zielübersicht erfüllt. Ihr gewinnt als Bürger alleine; ihr teilt den Sieg nicht! In dieser Partie gilt das Nachfolgerziel, mehr Reliquien und Banner als der Kanzler und alle anderen Bürger zu besitzen.

In der Beispielnrunde herrscht aktuell Gleichstand: Der blaue Exilant besitzt das Elfenbeinauge, der Kanzler das Prachtvolle Zepter und der rote Exilant das Banner der Volksgunst.

ZIELÜBERSICHT



Nachfolger-
ziel

Als Bürger folgt ihr einigen anderen Spielregeln.

[4.3.3] Ihr füllt eure Vorräte entsprechend des Vorratsfelds des Kanzlers auf und fügt dann wie gewohnt nicht ausgegebene Vorräte hinzu.

[6.5] Wollt ihr lila Scharen von eurem Ort aufnehmen, muss der Kanzler zustimmen. Befindet sich die Kanzler-Figur oder die Figur eines anderen Bürgers an eurem Ort, dürft ihr mit Erlaubnis Scharen zwischen euren Tableaus versetzen.

[5.5.1] Ihr dürft gegen den Kanzler und andere Bürger kämpfen, erleidet aber bestimmte Strafen.

Als Bürger könnt ihr ins Exil geschickt und wieder zu Exilanten werden.

[6.7] Als Besitzer des Prachtvollen Zepters dürft ihr Bürger ins Exil schicken, indem ihr ihnen 5 Gunst gebt. Seid ihr Bewahrer oder besitzt das Banner der Volksgunst, gebt ihr je 1 Gunst weniger, 2 weniger für beides. Ist der Bürger Bewahrer oder besitzt das Banner der Volksgunst, gebt ihr ihm je 1 Gunst mehr, 2 mehr für beides. Also kostet es euch zwischen 3 und 7 Gunst.

[6.8] Als Bürger dürft ihr euch selbst ins Exil schicken, indem ihr dem Besitzer des Prachtvollen Zepters Gunst in Höhe der Menge all eurer Geheimnisse plus Scharen auf eurem Tableau gebt. Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, dürft ihr euch nicht selbst ins Exil schicken.

RÄUBER

Orte ohne Scharen werden von Räufern beherrscht, einem neutralen Gegner.

[5.5.1] Ihr dürft Räuber beim Kämpfen als Verteidiger wählen.

[5.5.2] Wählt ihr von Räufern beherrschte Orte als Ziel, fügt jeder dieser Orte jeweils 1 zum Verteidigungswert hinzu, als ob an jedem Ort ein Räuber stünde. (Jeder Ort zeigt 1 Räuber neben dem Schild; zur besseren Übersicht könnt ihr die Räubermarker nutzen.)

[5.5.3] Räuber nutzen alle Schlachtpläne, die sie beherrschen, solange diese nichts kosten.

SCHLACHTPLÄNE

Die Fähigkeiten der Schlachtpläne brechen einige Spielregeln beim Kämpfen.

[7.5.1] Ihr dürft nur einen von euch beherrschten Schlachtplan nutzen, *nicht* nur mit eurer Figur am Ort.

[7.5.3] Ihr *dürft* die Kosten des Schlachtplans zahlen, auch wenn bereits Gunst oder Geheimnisse daraufliegen.

[7.1.2] Um Kosten außerhalb eures Zugs zu zahlen, wie beim Nutzen eines Verteidiger-Schlachtplans, legt Gunst direkt in das Gunstlager. Verdeckt Geheimnisse, lasst sie aber auf eurem Tableau. Verdeckte Geheimnisse deckt ihr während des nächsten Ruhens wieder auf.



DIE VERSCHWÖRUNG

Die Verschwörung ist eine unechte Vision, die jeder spielen darf.

[5.1.4.IV] Es gibt 4 wahre Visionen mit weiteren Spielzielen für Exilanten. Es gibt aber auch eine unechte Vision, die Verschwörung, die jeder, selbst der Kanzler oder ein Bürger, spielen darf. Verbrennt 1 Geheimnis, um 1 Reliquie oder 1 Banner von einer Person zu nehmen, deren Figur an eurem Ort steht. Ihr müsst dazu mindestens 2 Ratgeber haben, die jeweils der Farbe eines beliebigen Ratgebers der Person entsprechen.

FÄHIGKEITEN DER ORTE

Jeder Ort besitzt eine einzigartige Fähigkeit.

Deckt ihr Orte auf, findet ihr auf der Ortsübersicht eine Erklärung der Fähigkeiten.

In der Beispielfunde habt ihr die folgenden Orte aufgedeckt, deren Fähigkeiten noch nicht erklärt wurden:

- ◆ **Ebene:** Wird die Ebene oder etwas darauf als Ziel gewählt, fügt sie 1 Angriffswürfel zum Angriff hinzu.
- ◆ **Salzwüste:** Steht ihr hier, nehmt zu Beginn eures Zugs 1 Gunst ☺ oder 1 Geheimnis 📖 von diesem Ort.
- ◆ **Ödland:** Spielt ihr 1 Chaos-Bewohnerkarte 🐉 an diesen Ort, bergt ihr die Reliquie, ohne jegliche Kosten zu zahlen.
- ◆ **Die Felsige und Fruchtbare Küste:** Die Reise zwischen diesen Orten kostet nur 1 Vorrat, nicht 4!



BANNER DER VOLKSGUNST

Dies ist eins von 2 Bannern.

Beide Banner sind wichtig für mehrere Spielziele. In der ersten Partie hilft das Banner der Volksgunst beim Nachfolgerziel und der Vision der Zuflucht - für beide müsst ihr die meisten Reliquien und Banner besitzen. Es erfüllt auch die Vision der Rebellion, für die ihr das Banner besitzen müsst.

Mit dem Banner dürft ihr Karten flexibler spielen.

Spielt ihr 1 Karte an einen Ort, dürft ihr an 1 beliebigen Ort eurer Region erst 1 Bewohnerkarte abwerfen und dann eure Karte spielen. Es muss nicht derselbe Ort sein!

Ihr dürft das Banner wie eine Reliquie bergen; überall und von jedem.

[5.4] Um es zu bergen, müsst ihr dort mehr Gunst platzieren, als bereits vorhanden. In diesem Fall legt die „alte“ Gunst in die Gunstlager, eine nach der anderen. Beginnt mit dem Gunstlager eurer Wahl und dann Lager für Lager nach rechts weiter, ggf. erneut links starten.

Es fordert in jeder Runde Gunst von euch.

[4.1.1] Während des Erwachens müsst ihr 1 Gunst platzieren oder 1 Gunst vom Banner auf das Gunstlager mit der wenigsten Gunst legen. Es darf nie weniger als 1 Gunst auf dem Banner liegen. Sofern ihr Gunst habt, müsst ihr in diesem Fall auch welche platzieren. Auf der Meute-Seite fordert es zweimal Gunst. Dreht es auf die Meute-Seite, wenn ihr es durch kämpfen nehmt oder sich dort 6+ Gunst befindet.



BANNER DUNKELSTES GEHEIMNIS

Dies ist das andere Banner.

Es funktioniert ähnlich wie das Banner der Volksgunst. Der größte Unterschied: Die zugehörige Vision ist die Vision des Glaubens, nicht die Vision der Rebellion.

Das Suchen kostet immer 2 Vorräte.

Mit weiteren gezogenen Visionen steigen die Vorratskosten für das Suchen im Weltstapel auf 4, schmerzlich teuer! Das Banner Dunkelstes Geheimnis hält die Kosten niedrig, da es die Bewohner überall im Reich dazu verführt, euch treffen zu wollen.

Ihr dürft es von überall bergen...

[5.4] Ihr müsst mehr Geheimnisse platzieren, als bereits dort liegen. Nehmt euch eins der alten Geheimnisse und gebt alle übrigen an den vorherigen Besitzer.

...außer das Dunkelste Geheimnis ist sicher.

Stimmen alle Karten am Ort des Besitzers mit den Farben seiner Ratgeber überein (auch ohne Karten am Ort), darf das Banner des Dunkelsten Geheimnisses nicht geborgen werden!



Am Ort des Besitzers sind 2 Karten der Ordnung und er hat 1 passenden Ratgeber. Das Banner ist sicher!

Er spielt 1 Karte der Heimat an seinen Ort. Jetzt ist das Banner hier nicht mehr sicher!

SIEG DURCH KRIEGSMÜDIGKEIT

Die Partie endet immer am Ende der 8. Runde.

[3.4] Die Rückseite der Zielübersicht zeigt euch die Abfolge zur Bestimmung des Siegers. Manchmal steht dort „Reich“, sodass der Kanzler gewinnt oder ein Bürger, sofern dieser das Nachfolgerziel erfüllt.



Regelfragen

Macht euch nicht zu viele Gedanken um Regelfehler. *Oath* ist ein komplexes Spiel, in dem ihr bestimmt ein paar Dinge falsch macht. Trefft gemeinsam Entscheidungen, die sich richtig anfühlen und schlagt nach der Partie die korrekten Spielregeln nach.

Benötigt ihr präzise Antworten zu Spielregeln, lest das *Gesetz von Oath*.

- Geht es um das Spielmaterial, lest "Die wichtigsten Materialien" (Seite 4).
- Sind es Aktionen, lest „Hauptaktionen“ (S. 6-7) und „Nebenaktionen“ (Seite 8).
- Handelt es sich um Spielbegriffe, lest das „Glossar“ (Seite 11).

Benötigt ihr eine kurze Auffrischung oder meint, einige subtile Spielregeln verpasst zu haben, lest die „Schrägen Details über Oath“ auf der Rückseite dieses Hefts.

Sucht ihr Antworten zu Ortsfähigkeiten oder allgemein zu Karten, lest die Spielübersicht.

Wünscht ihr weitere Antworten, findet ihr sie in der Karten-Datenbank, in den Errata und in den Häufig gestellten Fragen auf Englisch auf der Webseite von Leder Games: ledergames.com/oath.

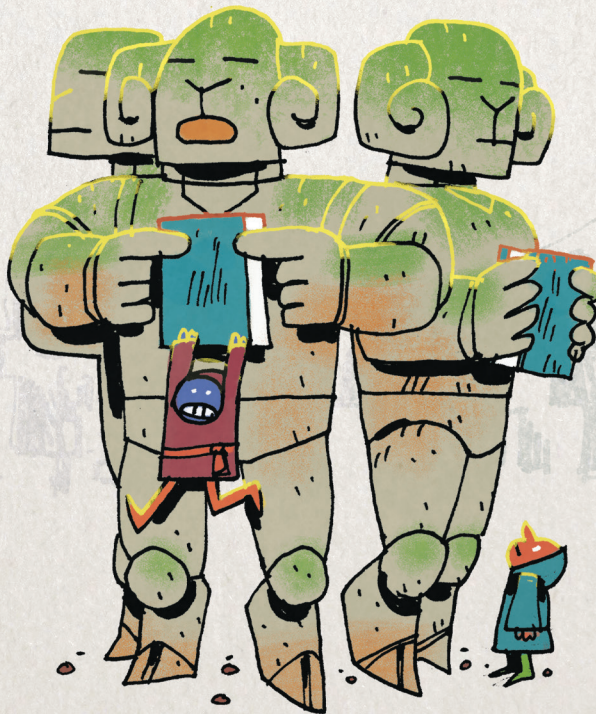
Eure erste Partie beenden

Habt ihr die erste Partie beendet, wartet noch mit dem Aufräumen! Ihr werdet zunächst eure erste **CHRONIK** schreiben, mit der sich das Spiel an eure Welt erinnert und mit der ihr die nächste Partie beginnt.



Öffnet die Archivpackung. Legt die 8 Archivregister in das kleine Fach der Schachtel, das sogenannte **ARCHIV**. Legt die 6 Bauwerkarten in die farblich passenden Archivbereiche. Mischt die 6 Kartenstapel getrennt nach Farbe und legt sie ebenfalls in die passenden Archivbereiche.

Nehmt die Chronikübersicht, schlagt im *Gesetz von Oath* den Abschnitt „Die Chronik“ auf (Seite 10) und folgt den Anweisungen, wie ihr euer Spiel verpackt.





Spieldaufbau für weitere Partien

Um das Spiel in weiteren Partien aufzubauen, nutzt das *Gesetz von Oath* (Seite 2). Einige Details sind anders als in der ersten Partie. Die wichtigen Unterschiede sind:

- **Ihr dürft als Bürger starten**, wenn eure Tableaus am Ende des letzten Spiels auf der Bürgerseite lagen. Ihr bekommt zum Start keine Reliquie.
- **Als Exilanten und Bürger wählt ihr euren Startort.** Der Kanzler stellt seine Figur auf den obersten Ort der Wiege. Die anderen dürfen jeden offenen Ort wählen.
- **Wählt einen Ratgeber.** Ihr zieht 3 Karten von der Unterseite des Weltstapels, wählt 1 verdeckten Ratgeber und werft die anderen 2 ab, als ob ihr im Weltstapel gesucht hättet.
- **Jeder Ablagestapel startet mit 1 weiteren Karte.** Neben den von euch abgeworfenen Karten startet jeder Ablagestapel mit 1 weiteren Karte, die ihr von der Unterseite des Weltstapels nehmt.
- **Der Kanzler kann mit 1 Banner starten.** Ist das Spielziel Bewahrer der Hingabe, nimmt der Kanzler das Banner des Dunkelsten Geheimnisses; ist es Bewahrer des Volkes, nimmt er das Banner der Volksgunst.
- **Reichsscharen starten an bestimmten Orten.** Stellt 2 lila Scharen auf den obersten Ort der Wiege und je 1 auf jeden anderen offenen Ort mit mindestens 1 Bewohner oder 1 intakten Bauwerk. Ruinen gelten nicht als intakt, es gibt sie aber frühestens ab der 3. Partie.



Ihr seht **Sternsymbole** auf euren Tableaus. Sie zeigen an, mit wie viel Gunst, Geheimnissen und Scharen ihr beginnt.

Ihr seht auch **Bereiche mit Sternen** auf euren Tableaus und dem Spielplan. Sie bestimmen, wo verschiedene Marker starten, welche Karten im Weltstapel sind und dass die Ablagestapel 1 weitere Karte bekommen.





Gruppenabsprachen

Oath erzählt Geschichten: Ihr dürft eure Geschichten erzählen, wie ihr wollt. Damit *Oath* allen Freude bereitet, solltet ihr besprechen, wie ihr spielen möchtet.

Die erste und wichtigste Frage lautet: Wie groß ist die **Ausdauer eurer Gruppe**? Wollt ihr dieses *Oath*-Exemplar nur mit dieser Gruppe spielen oder seid ihr alle damit einverstanden, dass verschiedene Personen dazustoßen und auch wieder abspringen? Mit *Oath* ist beides möglich! Möchtet ihr in allen Spielen mit festen Exilanten-/Bürgertableaus spielen? Bei 6 Personen müsst ihr flexibel sein, da neben dem Kanzlertableau nur 5 solcher Tableaus vorhanden sind.

Die meisten anderen Fragen betreffen **Informationen**. Wir haben einige Spielregeln zu persönlichen und allgemeinen Informationen im *Gesetz von Oath* aufgeführt (Seite 11). Ihr müsst aber entscheiden, wie ihr mit nicht explizit geregelten Fällen umgeht. Seht im Folgenden einige Beispiele.

Gezogene Karten zeigen: Wenn jemand durch die Suchen-Aktion Karten zieht, darf er sie den anderen zeigen? Müssen es alle sein oder auch nur einer anderen Person?

Bei uns ist es normalerweise nicht erlaubt, Karten zu zeigen, außer jemand neues benötigt Hilfe. Wenn eure Gruppe aber gerne diskutiert und Intrigen schmiedet, warum nicht?

Zu viele Karten ziehen: Zieht jemand aus Versehen nach einer Vision weitere Karten vom Weltstapel oder mehr Karten als erlaubt, legt ihr die Karten zurück, ohne sie allen zu zeigen oder deckt ihr sie für alle auf? Legt ihr sie oben auf den Weltstapel oder Ablagstapel, oder darunter?

Wir legen die Karten einfach wieder an ihren Ort zurück. Das kann passieren. Es ist auch spannender, Visionen möglichst lange geheim zu halten, sodass wir nie fragen, welche Vision gezogen wurde.

Karten abwerfen: Jemand wirft 1 Karte ab und möchte sich gewiss daran erinnern, wo sie ist. Darf die Person Notizen machen? Antwortet ihr ehrlich auf Fragen wie „Weiß jemand, ob das hier die Vision ist, die ich vor 2 Runden abgeworfen habe?“

Wir machen uns keine Notizen. Es stört uns aber auch nicht, es sei denn, es geht um Visionen.

Der Weltstapel: Die Verteilung der Kartenfarben im Weltstapel beeinflusst die Strategie sehr, z. B. erleichtern mehr Nomaden das Reisen! Das ist vor allem für neue Spieler wichtig, wenn sie an einem fortgeschrittenen Spiel teilnehmen. Fühlen sie sich benachteiligt, wenn sie im Vergleich zu euch weniger wissen? Oder macht es ihnen gerade Spaß, die Mysterien eurer Welt zu entdecken? Spielt ihr in einer wetteifernden Gruppe, in der jeder beim Schreiben der Chronik das gesamte Weltdeck ausbreiten und sichten möchte?

Wir halten die Karten geheim, die wir zum Weltstapel hinzufügen. Wir zählen aber die Kartenfarben, die in jeder Chronik zum Stapel hinzukommen oder den Stapel verlassen. Neue Spieler fragen wir, was sie über den Weltstapel wissen wollen.

Aktionen zurücknehmen: Erlaubt ihr, dass jemand im laufenden Zug eine Aktion zurücknimmt oder sogar neu anfangen darf? Wenn ja, wie viele?

Es ist für uns ok, dass eine Person den Zug so weit zurücknimmt, wie sie möchte, solange sie dafür nicht ewig braucht. Sie darf aber keine Aktionen zurücknehmen, bei denen sie zu verdeckten Orten gereist ist, neue Reliquien angeschaut oder beim Kämpfen persönliche Informationen des Gegners bekommen hat. Lernt die Person also etwas Neues, darf sie die Aktion nicht zurücknehmen.





Schräge Details über Oath

KARTEN ZIEHEN, SPIELEN UND ABWERFEN

Zieht 3 Karten, außer...: Egal ob vom Ablagestapel eurer Region oder vom Weltstapel, zieht 3 Karten. Stoppt das Ziehen, wenn ihr eine Vision vom Weltstapel zieht oder es keine Karten mehr gibt. Ihr stoppt nicht, wenn ihr eine Vision von einem Ablagestapel zieht!

Achtet auf Beschränkungen beim Ausspielen von Karten: Zeigt die Karte einen Baum (♣), dürft ihr sie nur an euren Ort spielen. Zeigt sie 1 Person (♠), dürft ihr sie nur als euren Ratgeber spielen. Nur Exilanten dürfen wahre Visionen offenbaren, aber jeder darf die Verschwörung spielen.

Ihr dürft eine Karte immer als verdeckten Ratgeber spielen: Egal, ob sie einen Baum (♣) zeigt. Egal, ob es eine Vision ist und ihr Kanzler seid. Ihr dürft alle Karten verdeckt spielen!

Werft Karten verdeckt ab: Ja, die meisten Spiele haben offene Ablagestapel. *Oath* hat verdeckte!

Werft Karten in der nächsten Region ab: Werft Karten aus der Wiege auf den Ablagestapel der Provinzen, Karten aus den Provinzen auf den Ablagestapel des Hinterlands und Karten aus dem Hinterland auf den Ablagestapel der Wiege - niemals auf den Ablagestapel derselben Region!

KARTEN NUTZEN

Ihr dürft Kartenfähigkeiten am Ort eurer Figur nutzen oder an von euch beherrschten Orten, wie eure Ratgeber oder ferne Orte. Das ist anders als Tauschen- und Anwerben-Aktionen, die ihr „an eurem Ort“ durchführt, also am Ort mit eurer Figur, aber nicht an von euch beherrschten Orten. Kurz: Führt ihr Aktionen auf eurem Tableau durch, erledigt ihr Dinge am Ort mit eurer Figur.

Ihr dürft Karteneffekte mit Kosten nicht nutzen, wenn dort bereits Gunst oder Geheimnisse liegen. Gleichfalls dürft ihr auf einer Karte mit Gunst und Geheimnissen nicht tauschen oder anwerben.

Schlachtpläne brechen diese Spielregel: Ihr dürft nur einen von euch beherrschten Schlachtplan nutzen. Es reicht nicht aus, wenn eure Figur am Ort ist. Ihr dürft Gunst und Geheimnisse auf einen Schlachtplan legen, auf dem bereits welche liegen. Ihr dürft dort aber weiterhin nicht tauschen oder anwerben!

EURE RATGEBER

Ihr habt keine Karten auf der Hand: Stattdessen dürft ihr bis zu 3 Karten als Ratgeber haben. Stellt euch die Ratgeber als eine Art von Handkarten vor. Deckt ihr einen verdeckten Ratgeber auf, spielt ihr ihn offen aus oder werft ihn ab - so wie ihr es beim Suchen macht.

Ihr dürft keine offenen Ratgeber abwerfen, außer etwas zwingt euch dazu: Nachdem ihr einen Ratgeber offen gespielt habt, dürft ihr ihn nicht einfach loswerden. Ihr werft ihn nur ab, wenn ihr bereits 3 habt und einen neuen Ratgeber spielen wollt oder euch das Spiel dazu auffordert. Hat der Ratgeber eine Kette, werft ihr ihn niemals ab!

KÄMPFEN

Einige Besonderheiten: Ihr dürft *jeden* Ort des Verteidigers als Ziel wählen, nicht nur den Ort, an dem sich eure Figur befindet. Jede Schar des Verteidigers erhöht den Verteidigungswert, nicht die Anzahl der Verteidigungswürfel!

Räuber beherrschen Orte ohne Scharen: Behandelt Räuber wie eine Person. Ihr dürft sie als Verteidiger wählen und beliebige Orte als Ziel wählen, die sie beherrschen. Sie nutzen jeden Schlachtplan, den sie beherrschen und der keine Kosten hat. Sie spielen aber nicht um den Sieg.

Ohne Kampf dürft ihr Scharen nicht auf leere Orte stellen: Dort herrschen Räuber! Zur Übernahme der Herrschaft müsst ihr kämpfen, den Ort als Ziel wählen und siegreich sein. Beherrscht ihr 1 Ort und eure Figur ist dort, dürft ihr dort Scharen platzieren und wegnehmen (nicht aber die letzte).

HABT IHR WEITERE FRAGEN?

Antworten auf Englisch: ledergames.com/oath