

# PAPER TALES



## DIE TORE DER UNTERWELT

*Geblendet von der Suche nach ewiger Herrschaft haben die Königreiche Schritt für Schritt die Pfade der Tugend verlassen. Alchemisten und Totenbeschwörer haben im Verborgenen die Grenzen des erlaubten Wissens übertreten, und kommen auf ihrer rastlosen Suche nach okkuler Macht den Toren der Unterwelt immer näher. Dabei riskieren sie etwas zu erwecken, das weit über ihre Vorstellungskraft hinausgehen wird ...*

### ERKLÄRUNG

Auch wenn in diesem Spiel und in dieser Anleitung durchgehend die weibliche Form verwendet wird, so sind die männlichen Spieler natürlich genauso damit gemeint.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## ÜBERSICHT

Diese Erweiterung beinhaltet **20 neue Einheiten** und **6 neue Gebäude**, die du dem Grundspiel unabhängig von der Spielerzahl entweder einzeln oder auch komplett hinzufügen kannst. Darüber hinaus sind **ein neuer Solo-Modus** und das vollständige Material für eine **6. und 7. Spielerin** enthalten.

## MATERIAL

20 Einheitenkarten, 30 Gebäudekarten, 7 Gebäudeplättchen, 4 Marker „50 Punkte“ für Spielerinnen, die im Laufe einer Partie mehr als 50 Legendenpunkte gesammelt haben.

**Zusatzmaterial für die 6. und 7. Spielerin:** 22 Gebäudekarten, 2 Wertungsscheiben und 2 Spielhilfekarten.

**Zusatzmaterial für den Solo-Modus:** 20 Nekropolis-Karten, 4 Karten „Fürst der Unterwelt“ und 1 Solo-Spielhilfekarte.

Alle Karten dieser Erweiterung kannst du an dem  Symbol erkennen.

# WIE DU KARTEN HINZUFÜGST NEUE EINHEITEN

Mische die 20 neuen Einheiten einfach während der Spielvorbereitung unter die Einheitenkarten des Grundspiels.

## NEUE GEBÄUDE

Während der Spielvorbereitung erhält jede Spielerin eine **Mine**, eine **Taverne**, einen **Tempel** und eine **Stadt**. Mische verdeckt die **7 Gebäudeplättchen** und drehe 3 zufällige davon um. Jede Spielerin erhält **die 3 entsprechenden Gebäudekarten**. Damit ist sichergestellt, dass alle Spielerinnen mit der gleichen Gebäudeauswahl das Spiel beginnen.



## SOLO-MODUS: DER FÜRST DER UNTERWELT

In diesem Modus muss sich eine einzige Spielerin dem mächtigen Fürsten der Unterwelt und seinen untoten Schergen, die durch die okkulten Praktiken der Königreiche erweckt wurden, entgegen stellen.

## SPIELVORBEREITUNG

Lege die Wertungstafel in Reichweite **a**. Lege die Goldmünzen und die Alterungsmarker als allgemeinen Vorrat bereit **b** und nimm dir daraus 3 Goldmünzen **c**. Wähle eine Spielfarbe und nimm dir die entsprechende Spielhilfekarte **d** und die Wertungsscheibe. Lege die Solo-Spielhilfekarte **e** bereit und suche dir eine zweite Wertungsscheibe für den Fürsten der Unterwelt heraus. Lege beide Wertungsscheiben auf das Feld „0“ der Wertungstafel **f**. Nimm dir einen Satz Gebäudekarten – entweder die 5 Gebäude aus dem Grundspiel oder aber 7 Gebäude, wenn du mit der Erweiterung spielen möchtest **g**. Mische alle Einheitenkarten (wahlweise mit oder ohne die Einheiten aus dieser Erweiterung) und lege sie als verdeckten Zugstapel bereit **h**. Sortiere die Nekropolis-Karten nach ihrer Rückseite und mische die fünf verdeckten

Stapel getrennt voneinander. Ziehe von jedem Stapel die oberste Karte und lege sie ohne sie dir anzusehen unterhalb der Wertungstafel verdeckt in der Reihenfolge 1-2-3-4-E nebeneinander aus **i**. Decke die erste Karte auf **und setze den Rundenanzeiger auf diese Karte j**, anstatt wie sonst üblich auf die Rundenübersicht der Wertungstafel.



## DIE KARTEN DES FÜRSTEN DER UNTERWELT

Du kannst den Schwierigkeitsgrad des Solo-Modus erhöhen, indem du **1 bis 4 Karten des Fürsten der Unterwelt** auswählst. Je mehr du davon dem Spiel hinzufügst, desto schwieriger wird es, den Fürsten der Unterwelt und seine Armeen zu besiegen.

Suche dir die Karten heraus, mit denen du spielen möchtest oder ziehe sie zufällig. Dann legst du sie offen in Reichweite. Diese Karten versorgen den Fürsten der Unterwelt **während der gesamten Dauer der Partie** mit den zusätzlichen, auf den Karten angegebenen Fähigkeiten.



## ZIEL DES SOLO-SPIELS

Dein Ziel ist es, am Ende der Partie **mehr Legendenpunkte** als der Fürst der Unterwelt zu haben.

## SPIELABLAUF

Das Spiel geht nach wie vor über **4 Runden**, die wie gewohnt aus den 6 bekannten Phasen bestehen:



**1] REKRUTIEREN**



**2] AUFSTELLEN**



**3] KÄMPFEN**



**4] GOLD EINNEHMEN**



**5] BAUEN**



**6] ALTERN**

Diese Phasen werden genau wie im Mehrpersonenspiel gespielt, mit der Ausnahme, dass die Phasen REKRUTIEREN und KÄMPFEN leicht modifiziert wurden.

Im Kampf gegen dich stellt der Fürst der Unterwelt keine Einheiten auf und er baut auch keine Gebäude. Stattdessen erhält der Fürst der Unterwelt Legendenpunkte durch seine Nekropolis-Karten.

## AUFBAU EINER NEKROPOLIS-KARTE

**1 Sofortbonus:** Der Fürst der Unterwelt erhält – unabhängig vom Verlauf der Partie – einmalig die angegebenen Legendenpunkte.

**2 Quest-Bonus:** Der Fürst der Unterwelt kann diese Legendenpunkte in jeder Runde erhalten, sofern jeweils die Voraussetzungen erfüllt sind.

**3 Stärke:** die Stärkewerte der schwarzen  und der violetten  Armee des Fürsten der Unterwelt.

**4 Rundensymbol:** in dieser Runde kommt die Karte ins Spiel.





## 1] REKRUTIEREN

Die Spielerin wählt ihre Einheiten aus, die sie später einsetzen kann. Die Karten, die sie nicht wählt, gehen in die Unterwelt.

### DIE UNTERWELT

Die Karten, die du nicht für dein Königreich rekrutierst, gehen in die **Unterwelt**. Das ist ein separater Stapel, der sowohl vom Nachziehstapel als auch vom Ablagestapel getrennt gehalten wird. Am Ende der REKRUTIEREN-Phase hat der Fürst der Unterwelt mit den Karten des Unterwelt-Stapels die Möglichkeit, **Quest-Boni durch seine Nekropolis-Karten** zu erhalten.

### EINHEITEN AUSWÄHLEN

Ziehe **5 Einheitenkarten** vom Nachziehstapel, **behalte 1** davon und lege **die restlichen 4 in die Unterwelt**. Dann ziehst du **4 weitere Einheitenkarten** vom Nachziehstapel, **wählst wiederum 1** davon aus und legst **die verbliebenen 3 Karten in die Unterwelt**. Danach ziehst du **3 Einheitenkarten** vom Nachziehstapel, **behältst erneut 1 Karte** deiner Wahl und **legst die verbliebenen 2 Karten wieder in die Unterwelt**.

Jetzt mischst du die **9 Karten** im Unterweltstapel ohne sie dir anzusehen. Ziehe **die ersten beiden Karten dieses Stapels, behalte 1** davon für deine Hand und lege die andere unter den Unterwelt-Stapel. Nimm **1 letzte Karte oben vom Unterwelt-Stapel** und behalte sie.

Christine hat in dieser Phase bereits den Koloss und den Holzfäller gewählt. Sie zieht drei Karten und behält die Herrin der Zeit. Die Abenteurerin und der Bergmann gehen auf den Unterwelt-Stapel.



Dann mischt sie verdeckt den Unterwelt-Stapel und zieht davon die obersten beiden Karten.

## DIE BONI DES FÜRSTEN DER UNTERWELT

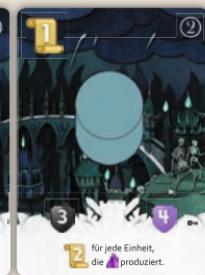
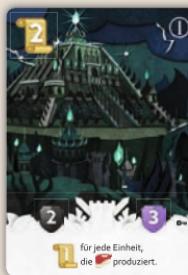
Am Ende der REKRUTIEREN-Phase, **sobald du fünf Einheitenkarten für dein Königreich rekrutiert hast**, erhält der Fürst der Unterwelt Legendenpunkte über seine Nekropolis-Karten.

**Sofortbonus:** Der Fürst der Unterwelt erhält die Legendenpunkte, die oben links auf der Nekropolis-Karte der aktuellen Runde angegeben sind. Das ist die Karte, auf der gerade der Rundenanzeiger steht.

**Quest Bonus:** nun überprüfst du **für jede bereits aufgedeckte Nekropolis-Karte**, wie viele der 7 Karten im Unterwelt-Stapel jeweils die Voraussetzungen für den Quest-Bonus am unteren Rand der Karte erfüllen. Für jede dieser Einheiten erhält der Fürst der Unterwelt die entsprechenden Legendenpunkte.

**Für den Quest-Bonus haben die Einheiten immer den auf ihrem Schild angegebenen Stärkewert. Jede Bedingung für die Produktion einer Ressource wird als erfüllt betrachtet.**

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto mehr Quest-Boni kann der Fürst der Unterwelt erhalten.



Ende der REKRUTIEREN-Phase in Runde 2. Der Fürst der Unterwelt erhält sofort 1 LP. Dann werden die Quest-Boni, abhängig von den Karten im Unterwelt-Stapel, ermittelt. Der Quest-Bonus der ersten Nekropolis-Karte bringt  $(1 \times 1 \text{ LP} =) 1 \text{ LP}$ . Der Quest-Bonus der zweiten Nekropolis-Karte beläuft sich auf  $(3 \times 2 \text{ LP} =) 6 \text{ LP}$ . Insgesamt erhält der Fürst der Unterwelt in dieser Phase also  $(1 + 1 + 6 =) 8 \text{ LP}$ .



Sobald der Fürst der Unterwelt seine Legendenpunkte erhalten hat, **wird der gesamte Unterwelt-Stapel auf den Ablagestapel gelegt**. Dann endet die REKRUTIEREN-Phase.



### 3] KÄMPFEN

Um Legendenpunkte zu erringen muss die Spielerin sowohl gegen die schwarze als auch gegen die violette Arme des Fürsten der Unterwelt kämpfen.

**Decke die nächste Nekropolis-Karte auf** ohne den Rundenanzeiger zu versetzen. In jeder Runde ermittelst du die Kampfstärke der Schwarzen Armee indem du den Stärkewert des schwarzen Schildes **der aktuellen Nekropolis-Karte** zum Stärkewert des schwarzen Schildes auf der Nekropolis-Karte **der nächsten Runde** (also der Karte, die du gerade aufgedeckt hast) addierst. Der Kampfwert der Violetten Armee berechnest du auf die gleiche Weise, indem du die die beiden Stärkewerte der violetten Schilder auf den entsprechenden Karten addierst.



Christine ist in der KÄMPFEN-Phase der zweiten Runde. Sie deckt die dritte Nekropolis-Karte auf und ermittelt die Kampfstärke der beiden Armeen. Die Schwarze Armee hat eine Kampfstärke von  $(2 + 4 =) 6$  und die Violette Armee eine von  $(3 + 5 =) 8$ .

Deine eigene Kampfstärke berechnest du nach den normalen Regeln. **Dann kämpfst du gegen beide Armeen** des Fürsten der Unterwelt. Du erhältst 3 Legendenpunkte für jeden Kampf, den du gewinnst. **Der Fürst der Unterwelt**

**erhält nur 1 Legendenpunkt für jeden gewonnenen Kampf** den eine seiner Armeen gegen dein Königreich erringt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnst sowohl du als auch die betreffende Armee des Fürsten der Unterwelt den Kampf.



Mit dem Waldgeist und dem Golem in der vorderen Reihe erreicht Christine eine Kampfstärke von 6. Sie gewinnt nur einen Kampf durch Gleichstand mit der Schwarzen Armee. Daher erhält sie 3 LP. Da der Fürst der Unterwelt beide Kämpfe gewinnt, erhält er 2 LP.

## RUNDENENDE

Ziehe den Rundenanzeiger weiter auf die nächste Nekropolis-Karte. Dann beginnst du die nächste Runde.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde, sobald du den Rundenanzeiger auf die letzte Nekropolis-Karte gezogen hast. Dann erhältst du noch die Legendenpunkte deiner Gebäude, die du im Verlauf des Spiels in deinem Königreich errichtet hast. **Der Fürst der Unterwelt bekommt noch den Sofortbonus der letzten Nekropolis-Karte.** Wenn du jetzt mehr Legendenpunkte als der Fürst der Unterwelt erreicht hast, gewinnst du das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes ist der Fürst der Unterwelt der Sieger.

Paper Tales – die Tore der Unterwelt ist ein Spiel des Autors Masato Uesugi. Es wurde von Christine Alcouffe illustriert und von Catch Up Games herausgegeben. Vertrieben wird das Spiel durch Blackrock Games. Grafische Gestaltung: Manoël Verdier. Layout: Clément Milker. Copyright © Catch Up Games, France – All Rights Reserved. Übersetzung: André „Häwwi“ Müller. Realisation: Matthias Nagy.



**Pegasus Spiele**

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

