

VALERIA™

KÖNIGREICH DER KARTEN



Die Geschichte von Valeria

Nach wenigen Jahren relativen Friedens ist das Königreich Valeria einmal mehr den Angriffen von Legionen aus Untoten, Goblins und vielen anderen noch albtraumhafteren Kreaturen ausgesetzt. Der König von Valeria hat sich in der Vergangenheit tapfer gegen alles Böse gestellt, aber in seinem hohen Alter hat er nicht mehr die Kraft, sein großartiges Königreich zu beschützen. Valeria braucht einen neuen Regenten, um es aus der Dunkelheit ans Licht zu führen.

Als regierende Herzöge sind die Spieler in Positionen mit bescheidener Macht, Ansehen und Reichtum. Es könnte ihr Schicksal sein, den Thron von Valeria als neuer Regent zu besteigen. Die Unterstützung des gemeinen Volkes und des Adels zu gewinnen, ist eine leichte Aufgabe, aber über ein Land voller Monster zu regieren ist nicht die Zukunft, die sich ein Herzog vorgestellt hat. Zunächst müssen die Spieler ihren Herrschaftsbereich ausweiten und Milizen anheuern, die ihnen helfen, gegen die Monsterhorden zu kämpfen, die Valerias Grenzen überfluten. Wer ist der gewieteste Herzog und übertrumpft die anderen, um den Thron zu besteigen?

Spielmaterial

226 KARTEN:



108 Bürgerkarten
in 18 Stapeln



48 Monsterkarten
in 8 Stapeln



24 Gebiete



10 Herzogkarten



15 Startkarten



5 Übersichtskarten



10 Erschöpfungskarten



6 Monster-Ereignisse

35 REGISTERKARTEN:



2 DOPPELSEITIGE
HILFSPLÄTTCHEN:

SEITIGE WÜRFEL:

51 „+10“-
PLÄTTCHEN:



Startspieler/Rast

20 HOLZMARKER:



5 Stärke

5 Gold

5 Magie

5 Sieg-
punkte

32 RESSOURCEN-
MARKER:



5 SPIELERTAFELN:



HINWEIS: Vor dem ersten Spiel müssen die Karten sortiert werden. Dann werden sie mithilfe der Registerkarten in der Spieldose geordnet. Wir empfehlen, die Karten nach jedem Spiel direkt in die Schachtel einzusortieren, sodass die Spielvorbereitung beim nächsten Spiel schneller erledigt ist.

Spieldaten

Hinweis: Die folgenden Regeln beziehen sich auf Partien mit 2 - 4 Spielern und das erste Bilden der Stapel. Für andere Spielerzahlen, siehe Seite 12.

Das Raster bilden

Monster-, Bürger- und Gebietskarten werden auf der Spielfläche in einem Raster aus vier Reihen und fünf Spalten angeordnet. Weitere Stapel, Marker und Plättchen werden sortiert um das Raster herum ausgelegt.

MONSTERKARTEN

Die Monsterkarten **M** bilden die oberste Reihe. Für das erste Spiel empfehlen wir folgende unten aufgeführte Monsterkartenstapel (Karten mit dem **S**-Symbol werden entfernt):

- **Hügel** (3 **Goblins**, 1 **Goblinmagier**, 1 **Goblinkönig**)
- **Ruinen** (3 **Skelette**, 1 **Flammenskelett**, 1 **Skelettkönig**)
- **Wald** (2 **Baumhirten**, 2 **Unglücksspinnen**, 1 **Spinnenkönigin**)
- **Tal** (3 **Eulenbären**, 1 **Riese**, 1 **Troll**)
- **Gebirge** (2 **Schreckenhäfen**, 2 **Ork-Krieger**, 1 **Ork-Häuptling**)

In zukünftigen Spielen können die Monsterkartenstapel frei gewählt werden. Monsterkarten werden in einzelne Stapel nach dem Landschaftssymbol (obere rechte Kartenecke) sortiert. Die Monster werden so angeordnet, dass dasjenige mit der kleinsten Stärke oben und das mit der größten Stärke (der Boss unten liegt. Die Monsterkartenstapel werden so angeordnet, dass der Stapel mit dem niedrigsten offenen Stärkewert links liegt, daneben der mit dem zweitniedrigsten Stärkewert usw., schließlich der mit dem höchsten Stärkewert rechts. Die Anatomie der Monsterkarten wird auf Seite 9 beschrieben.

BÜRGERKARTEN

Die zweite Reihe wird mit den Bürgerkarten **B** mit den Aktivierungszahlen 1, 2, 3, 4, und 5 gebildet. Die dritte Reihe wird mit den Bürgerkarten mit den Aktivierungszahlen 6, 7, 8, 9/10, und 11/12 gebildet. Jeder Stapel enthält 5 Karten des gleichen Bürgers, nicht genutzte Karten werden in die Spieldose zurückgelegt.

Für das erste Spiel empfehlen wir, mit folgenden Bürgern zu spielen (es wird jeweils 1 Karte entfernt, sodass jeder Stapel 5 Karten enthält):

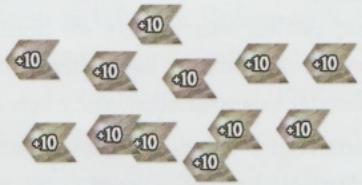
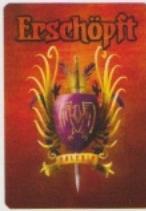
- **1 Klerikerin**, **2 Kaufmann**, **3 Söldner**, **4 Bogenschützin**, **5 Bauer**
- **6 Ritter**, **7 Schurke**, **8 Champion**, **9/10 Paladin**, **11/12 Metzger**

Die Anatomie der Bürgerkarten wird auf Seite 8 beschrieben.

GEBIETSKARTEN

Die Gebietskarten **G** bilden die unterste Reihe. Alle Gebietskarten werden zusammen gemischt. In jede Spalte der untersten Reihe werden 2 verdeckte Gebietskarten gelegt, darauf jeweils 1 offene. Die übrigen Gebietskarten kommen in die Spieldose zurück. Die Anatomie der Gebietskarten wird auf Seite 11 beschrieben.

Spieldaten



Erschöpfkarten vorbereiten

Je Spieler werden 2 Erschöpfkarten genommen, um zusammen einen Stapel oberhalb der Monsterreihe zu bilden. Die übrigen Erschöpfkarten kommen in die Schachtel zurück.

(**Hinweis:** In der ersten Partie werden die Ereigniskarten und Ressourcenmarker nicht verwendet und in die Schachtel zurückgelegt. Wie diese ins Spiel eingebunden werden, wird auf Seite 14 beschrieben.)

Aufbau für Spieler

SPIELERTAFEL UND MARKER

Jeder Spieler erhält eine Tafel und einen Satz der 4 Holzmarker: Stärke (red circle), Gold (yellow circle), Magie (blue circle), and Siegpunkte (purple circle). Die Spieler legen ihre Marker für Stärke und Siegpunkte auf das dem Symbol entsprechende Feld (bedeutet: sie besitzen 0 dieser Dinge), ihr Magiemarker auf die „1“ der Magieleiste (bedeutet: ihnen steht 1 Magie zur Verfügung), und ihr Goldmarker auf die „2“ der Goldleiste (bedeutet: ihnen stehen 2 Gold zur Verfügung). Die „+10“-Plättchen werden für alle erreichbar neben das Raster gelegt.

START- UND ÜBERSICHTSKARTEN

Jeder Spieler erhält 3 Startkarten (8), die neben seine Tafel gelegt werden: 1 Start-Bauer, 1 Start-Ritter, and 1 Start-Herold. Diese Karten bilden das anfängliche Herzogtum jedes Spielers, im weiteren Verlauf „Auslage“ genannt. Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte, auf denen er während des Spiels nützliche Informationen findet. Nicht benutzte Start- und Übersichtskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

HERZOKARTEN

Alle Herzogkarten (9) werden zusammen gemischt und an jeden Spieler werden 2 Karten davon ausgeteilt. Jeder Spieler wählt 1 Herzogkarte, die er für das gesamte Spiel behält, und legt die andere verdeckt in die Schachtel zurück. Jeder Spieler hält seine gewählte Herzogkarte bis zum Spielende vor den anderen geheim. Die Spieler dürfen ihre eigenen Herzogkarten jederzeit betrachten. Nicht benutzte Herzogkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Die Anatomie der Herzogkarten wird auf Seite 11 beschrieben.

AKTIVER SPIELER

Auf beliebige Weise wird der Startspieler bestimmt. Dieser ist der erste Aktive Spieler des Spiels. Er erhält das Startspielerplättchen und die Würfel.

Das Spiel kann beginnen!

Spieldurchlauf

Spielziel

In Valeria: Königreich der Karten übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Herzogs oder einer Herzogin, der bzw. die bemüht ist, das Königreich zu verteidigen und die einflussreichste Stadt zu erbauen. Während des Spiels werden die Spieler Monster erschlagen, Bürger anwerben und ihr Herrschaftsgebiet ausweiten. Alle diese Aktionen tragen zur Infrastruktur des eigenen Herzogtums bei und erhöhen den eigenen Einfluss in Form von Siegpunkten. Jeder Spieler sollte die anderen Herzöge und Herzoginnen gut im Auge behalten, denn diese verfolgen genau dasselbe Ziel.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Spielende ist der Spielsieger und wird zum neuen Regenten von Valeria gekrönt!

Spieldruck

Das Spiel wird über eine Reihe von Spielzügen gespielt. Jeder Spielzug besteht aus vier Phasen:

1. **Würfelpause** - Der Aktive Spieler wirft die beiden Würfel.
 2. **Ertragsphase** - Die Spieler erhalten die von ihren aktivierten Bürgern produzierten Ressourcen.
 3. **Aktionsphase** - Der Aktive Spieler führt 2 Aktionen aus.
 4. **Endphase** - Der Aktive Spieler gibt die Würfel nach links weiter.

In jedem Spielzug werden diese Phasen in genau dieser Reihenfolge ausgeführt.

HINWEIS: Manche Gebietskarten werden nur in bestimmten Phasen aktiviert bzw. sind nur dann aktiv.

Würfelphase

In dieser Phase wirft der Aktive Spieler beide Würfel, um zu ermitteln, welche Bürger in der Ertragsphase aktiviert werden.

Jede Würfenzahl einzeln und die Summe beider Zahlen aktiviert während der Ertragsphase die Bürger mit der entsprechenden Aktivierungszahl in der Auslage jedes Spielers.

Beispiel: Ein Würfelwurf von 3 und 5 aktiviert alle Bürgerkarten, deren Aktivierungszahl 3, 5 und 8 beträgt.

GEBIETSKARTEN IN DER WÜRFELPHASE

Manche Gebietskarten erlauben dem Aktiven Spieler, in dieser Phase die Würfelzahlen zu ändern. Bevor die Spieler ihre Bürger aktivieren, kann der Aktive Spieler entscheiden, die Fähigkeit beliebig vieler seiner eigenen Gebietskarten zu nutzen. Jede Gebietskarte, die eine Würfelzahl ändern kann, darf je Würfelpause nur ein Mal benutzt werden.

Um die Würfelphase zu beenden, gibt der Aktive Spieler das endgültige Ergebnis seines Würfelwurfs bekannt und fährt dann mit der Ertragsphase fort.

Ertragsphase

In dieser Phase erhalten oder handeln die Spieler Ressourcen, je nachdem welche ihrer Bürger durch die Würfelpassphase aktiviert wurden. An dieser Phase sind alle Spieler beteiligt.

Jede Bürgerkarte zeigt 2 Fähigkeiten am unteren Kartenrand.

Wenn ein Bürger aktiviert wird, werden prinzipiell beide Fähigkeiten aktiviert, aber jeder Spieler kann nur eine von ihnen nutzen, je nachdem ob er der Aktive Spieler ist oder nicht.

- Die linke Fähigkeit (Aktive) unter dem -Symbol gilt nur für den Aktiven Spieler.
 - Die rechte Fähigkeit (Inaktive) unter dem -Symbol gilt nur für alle Nicht-Aktiven-Spieler.

Falls ein Spieler mehrere gleiche Bürgerkarten besitzt, wird jeder einzelne dieser Bürger aktiviert.

Beispiel: ein Spieler hat 2 *Bogenschützinnen* (Aktivierungszahl 4) in seiner Auslage. Die Würfelnzahl 4 aktiviert beide *Bogenschützinnen*.

Ein Pasch aktiviert jede entsprechende Bürgerkarte zwei Mal.

Beispiel: Ein Spieler hat 3 *Bogenschützinnen*. Ein gewürfelter 4er-Pasch aktiviert jede Bogenschützin, zunächst ein Mal, dann ein zweites Mal, macht insgesamt 6 Aktivierungen.

Erhält ein Spieler eine Ressource, bewegt er den entsprechenden Marker je erhaltene Ressource auf seiner Tafel nach rechts. Bezahlt ein Spieler Ressourcenkosten, bewegt er den entsprechenden Marker je ausgegebene Ressource auf seiner Tafel nach links.

WERTE ÜBER 10 ANZEIGEN

Übersteigt die Anzahl der Ressourcen eines Spielers 10, legt der Spieler ein „+10“-Plättchen an die entsprechende Leiste an. Dann wird der Marker auf das Feld 1 der Leiste bewegt.



Einige Bürgerkarten erlauben es den Spielern, Ressourcen anderer Spieler zu nehmen. Der Spieler, in dessen Besitz die Karte ist, bestimmt das Ziel. Darf ein Spieler etwas von einem anderen nehmen (z.B. mit der *Diebin*), wird dies abgehandelt, bevor andere Bürgerkarten in der Ertragsphase aktivieren.

Beispiel: Der Aktive Spieler würfelt eine 2 und eine 5 (was auch eine 7 ist) und besitzt eine *Diebin*. Er aktiviert seine *Diebin*, um einem anderen Spieler Gold oder Magie zu stehlen, bevor die anderen Spieler ihre *Bauern* aktivieren, um Gold durch ihre Fähigkeit zu erhalten.

Spielablauf

Während der Ertragsphase kann jeder Spieler die Fähigkeiten seiner aktivierten Bürger in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Beispiel: Der Aktive Spieler würfelt eine 1 und eine 4 (was auch eine 5 ist). Ein anderer Spieler besitzt einen *Mönch* (1) und einen *Bauern* (5). Er nimmt sich zuerst 1 Gold mit dem *Bauern*, um dann mit dem *Mönch* dieses Gold sofort an die Bank zu zahlen und dafür 2 Magie zu erhalten.

HEROLD-STARTKARTE

Sollte ein Würfelergebnis keine Bürgerkarte eines Spielers aktivieren, so wird der *Herold* dieses (aktiven oder inaktiven) Spielers aktiviert. Der Spieler erhält 1 beliebige Ressource. Beispiel: Der Aktive Spieler würfelt eine 1 und eine 2 (was auch eine 3 ist), besitzt jedoch keine Bürgerkarte mit 1, 2 oder 3. Der *Herold* dieses Spielers wird aktiviert und der Spieler entscheidet sich, 1 Magie zu erhalten.

Wird eine Bürgerkarte durch das Würfelergebnis aktiviert, der besitzende Spieler kann oder will die Fähigkeit jedoch nicht nutzen, wird der *Herold* nicht aktiviert.

Beispiel: Der Aktive Spieler würfelt eine 1 und eine 1 und besitzt einen *Mönch*. Er hat jedoch kein Gold, um dessen Fähigkeit zu nutzen. Der *Herold* wird nicht aktiviert.

Bei einem Pasch wird der *Herold* unabhängig davon aktiviert, ob der Spieler aktiv oder inaktiv ist. Der Spieler erhält 1 Ressource. **Wichtig:** Es ist möglich, dass ein Pasch keine Bürgerkarte eines Spielers aktiviert. In diesem Fall aktiviert der *Herold* zwei Mal und der Spieler erhält dann 1 beliebige Ressource zwei Mal.

Nachdem die Ertragsphase abgeschlossen ist, setzt der Aktive Spieler seinen Spielzug mit der Aktionsphase fort.

Aktionsphase

In dieser Phase führt der Aktive Spieler 2 Aktionen aus. Er hat die Wahl aus folgenden Aktionen:

- Ein Monster erschlagen
- Eine Ressource erhalten
- Einen Bürger rekrutieren
- Ein Gebiet übernehmen

Alle Aktionen werden ab Seite 6 genau erklärt.

Der Spieler darf in seinem Zug zwei Mal dieselbe Aktion ausführen. Der Aktive Spieler muss 2 Aktionen ausführen und (eine nach der anderen) vollständig beendet haben, bevor er zur Endphase übergehen kann. Sobald er seine 2 Aktionen beendet hat, wechselt er in die Endphase.

ERSCHÖPFTKARTEN

Sobald ein Stapel des Rasters als Ergebnis einer Aktion leer ist, beendet der Spieler zunächst seine Aktion.

Dann nimmt er eine der oberhalb der Monsterreihe liegenden Erschöpftkarten vom Stapel und legt sie auf den freigewordenen Platz. Ist die Anzahl der Erschöpftkarten im Raster gleich oder größer der doppelten Spieleranzahl, wird die finale Spielrunde ausgelöst.

Endphase

In dieser Phase prüfen die Spieler, ob die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind. Ist dies nicht der Fall, gibt der aktive Spieler die Würfel nach links weiter und eine neue Runde beginnt.

Die Bedingungen für das Spielende sind erfüllt, trifft eine der folgenden Situationen zu:

- Alle Monster wurden erschlagen ODER
- Alle Gebiete wurden übernommen ODER
- Die Anzahl der Erschöpftkarten im Raster ist gleich oder größer der doppelten Spieleranzahl.

Trifft eine der Bedingungen zu, wird das Spiel noch fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge gehabt haben. Dann zählen die Spieler ihre Siegpunkte. **Hinweis:** In einer 2-Spieler-Partie können möglicherweise nicht alle Monster erschlagen oder Gebiete übernommen werden.

Wertung

Zum Spielende addiert jeder Spieler seine Siegpunkte wie folgt:

- Summe der Siegpunkte aller seiner erschlagenen Monster
- Summe der Siegpunkte aller seiner übernommenen Gebiete
- Summe der Siegpunkte auf seiner Spielertafel
- Summe der Siegpunkte durch seinen Herzog

Hinweis: Falls der Herzog Siegpunkte durch Rollensymbole erhält, muss der Spieler darauf achten, die Rollensymbole auf seinen Bürger- UND Gebietskarten zu berücksichtigen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger!

Ein Gleichstand wird zu Gunsten des Spielers aufgelöst, der weniger Karten in seiner Auslage hat. Bei erneutem Gleichstand wird der Sieg geteilt.



Aktionen

Ein Monster erschlagen

Diese Aktion erlaubt dem Spieler, die oberste Karte eines Monsterkartenstapels zu nehmen und seinem Siegpunktestapel hinzuzufügen. Der Spieler erschlägt ein Monster, indem er ...

1. **ein Monster wählt**, das oben auf einem Stapel liegt.
2. **die Ressourcen bezahlt**, entsprechend der auf der Monsterkarte angegebenen Stärke- und Magiekosten. Magie kann als Stärke benutzt werden, aber es muss mindestens 1 Stärke bezahlt werden. Manche Monsterkarten verlangen die Zahlung von Stärke- und Magie, um das Monster zu erschlagen. In diesem Fall sind die angegebenen Magiekosten zusätzlich zu denen zu entrichten, die eventuell als Ersatz für Stärke gezahlt werden.
3. **die Monsterkarte nimmt** und sie offen in seiner Auslage auf den Siegpunktestapel legt. Dieser ist während des ganzen Spiels für alle Spieler einsehbar.
4. **die Belohnung nimmt**, die unten auf der Monsterkarte gezeigt ist und entsprechend seine Spielertafel anpasst. Ist die Belohnung eine Karte, wird diese aus dem Raster genommen, sofern nicht anders angegeben.

Klarstellungen zu Monsterkarten gibt es auf den Seiten 15 und 16.



Beispiel: Der *Baumhirte* liegt oben auf dem Waldmonsterstapel. Seine Stärke beträgt 3. Der Spieler zahlt 1 Stärke und 2 Magie, um den Baumhirten zu erschlagen und legt die Karte auf seinen Siegpunktestapel. Der Spieler erhält 1 Gold und 1 Magie als Belohnung.

Erinnerung: Wird die letzte Karte von einem Stapel aus dem Raster genommen, wird nach der Aktion eine Erschöpftkarte auf das freie Feld gelegt. Siehe „Erschöpftkarten“ auf Seite 5.

Einen Bürger rekrutieren

Diese Aktion erlaubt dem Spieler, die oberste Karte eines Bürgerkartenstapels zu nehmen und in seine Auslage zu legen. Der Spieler rekrutiert einen Bürger, indem er ...

1. **eine Bürgerkarte wählt**, die oben auf einem Stapel liegt.
2. **die Ressourcen bezahlt**, entsprechend der auf der Bürgerkarte angegebenen Goldkosten (Grundkosten) plus zusätzlich 1 Gold je gleichen Bürger, den er bereits in seiner Auslage hat. Magie kann als Gold benutzt werden, aber es muss mindestens 1 Gold bezahlt werden.
3. **die Bürgerkarte nimmt** und sie offen in seine Auslage legt. Ein Bürger kann nicht in demselben Spielzug aktiviert werden, in dem er rekrutiert wurde. **Hinweis:** Um Bürgerkarten beim Übernehmen von Gebieten leichterzählbar zu machen, empfehlen wir, sie leicht versetzt (alle Rollensymbole sichtbar) zu stapeln.

Klarstellungen zu Bürgerkarten gibt es auf den Seiten 15 und 16.



Beispiel: Die Rekrutierungskosten für einen *Bauern* betragen 2+. Da der Spieler bereits seine *Bauer*-Startkarte hat, kostet ihn der zweite *Bauer* 3 Gold (2 Gold Grundkosten +1 Gold für den schon vorhandenen *Bauern*). Der Spieler zahlt 3 Gold und legt die *Bauern*-Karte in seine Auslage.

Eine Ressource erhalten

Diese Aktion erlaubt dem Spieler, 1 Stärke , 1 Gold  oder 1 Magie  zu erhalten.

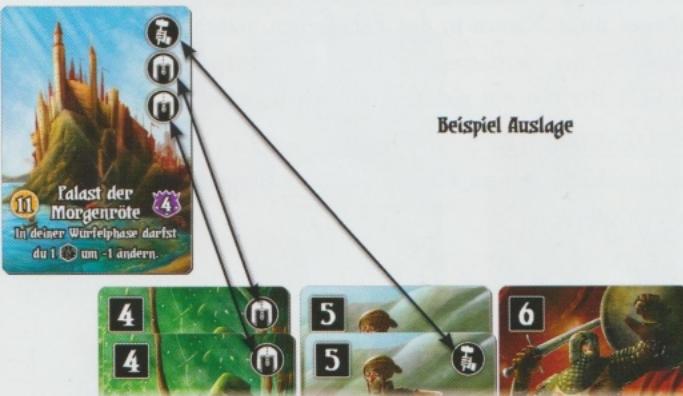
Beispiel: Die Rekrutierungskosten einer *Bogenschützin* sind 4 Gold. Ein Spieler hat jedoch nur 3 Gold. Er verwendet seine erste Aktion, um 1 Gold zu erhalten, und bezahlt dann 4 Gold, um die *Bogenschützin* mit seiner zweiten Aktion zu rekrutieren.

Aktionen

Ein Gebiet übernehmen

Diese Aktion erlaubt dem Spieler, die oberste Karte eines Gebietskartenstapels zu nehmen und in seine Auslage zu legen. Der Spieler übernimmt ein Gebiet, indem er ...

1. **ein Gebiet wählt**, das oben auf einem Stapel liegt. Um ein Gebiet übernehmen zu können, muss der Spieler in seiner Auslage Bürger mit den Rollensymbolen haben, die auf der Gebietskarte rechts oben zu sehen sind. Falls die Gebietskarte mehrere gleiche Rollensymbole zeigt, muss der Spieler entsprechend viele Bürger mit diesem Rollensymbol in seiner Auslage haben.
2. **die Ressourcen bezahlt**, entsprechend der auf der Gebietskarte angegebenen Goldkosten. Magie kann als Ersatz für Gold benutzt werden, aber es muss mindestens 1 Gold bezahlt werden.
3. **die Gebietskarte nimmt** und sie offen in seine Auslage legt. Sie ist während des Spiels für alle Spieler einsehbar.
4. **die Belohnungen nimmt**, die unten auf der Gebietskarte aufgeführt sind. Manche Gebiete geben dem Spieler eine sofortige und einmalige Belohnung, andere Gebiete haben einen dauerhaften Vorteil und werden aktiviert, wie auf der Karte angegeben.
5. **die nächste Gebietskarte des Stapels aufdeckt**, falls noch eine Gebietskarte in diesem Stapel vorhanden ist.



Beispiel: Das Gebiet *Palast der Morgenröte* zeigt 1 Arbeiter (B) und 2 Soldaten (S) Rollensymbole. Der Spieler hat 1 *Bauer* (mit Arbeiterrollensymbol) und 2 *Bogenschützinnen* (mit Soldatenrollensymbol), also darf er dieses Gebiet übernehmen. Er bezahlt 11 Gold, nimmt die Gebietskarte und legt sie offen in seine Auslage. Er kann fortan ihren dauerhaften Vorteil nutzen.

Falls es Konflikte zwischen den Regeln in diesem Heft und der Fähigkeit eines Gebietes geben sollte, hat die Fähigkeit des Gebietes Vorrang und der Spieler befolgt die Angaben auf der Karte. Klarstellungen zu Gebietskarten gibt es auf den Seiten 15 und 16.

Symbole

In diesem Spiel gibt es fünf Hauptkartenarten und jede Art wird durch ein Symbol dargestellt.



Start



Herzog



Bürger



Monster



Gebiet

Die Kartenanzahl jedes Spielers ist nicht begrenzt, mit folgenden zwei Ausnahmen:

• **Startkarten**. Kein Spieler darf jemals mehr oder weniger als 1 *Bauer*, 1 *Ritter* und 1 *Herold*-Startkarte haben.

• **Herzogkarten**. Kein Spieler darf jemals mehr oder weniger als 1 *Herzogkarte* haben.

Die folgenden Symbole repräsentieren die drei verschiedenen Ressourcen im Spiel (Gold, Stärke, Magie). Diese Symbole finden sich auf allen Kartenarten. Eine Zahl in dem Symbol gibt die Menge dieser Ressource an. Falls das Symbol als Belohnung oder Fähigkeit aufgeführt ist, erhält der Spieler die Ressourcen, indem er den entsprechenden Marker auf seiner Tafel verschiebt.



Gold ist die Währung des gesamten Königreichs und dient dazu, Karten und Fähigkeiten zu kaufen.



Stärke bedeutet die Stärke der einzelnen Elemente des Königreichs und die Stärke der Monster.



Magie bedeutet die magischen Fähigkeiten der einzelnen Elemente des Königreichs und der Monster.

BESONDERER NUTZEN DER MAGIE

Die Spieler können ihre Magie nutzen, um ihre Stärke- und Goldressourcen während ihrer Aktionen zu erhöhen, solange sie mindestens 1 Nicht-Magiemarker aufwenden.



Siegpunkte stellen das Prestige dar, das die Spieler im Königreich gewinnen. Dieses Symbol ist auf allen Kartenarten zu finden und gilt nicht als Ressource. Eine Zahl in dem Symbol gibt die Menge dieser Art an. Falls das Symbol als Belohnung oder als Fähigkeit aufgeführt ist, erhält der Spieler die Ressourcen, indem er den entsprechenden Marker auf seiner Tafel verschiebt. Befindet sich das Symbol mittig rechts auf einer Monster- oder Gebietskarte, verschiebt der Spieler den Marker auf seiner Tafel nicht. Diese Punkte werden am Spielende gezählt. Am Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Spiel.

Bestimmte Symbole finden sich auf allen Kartenarten:

+ Beide Elemente auf jeder Seite des Symbols sind enthalten.
Dies kann als ein „plus“ gelesen werden.

| Nur eins der beiden Elemente kann gewählt werden. Dies kann wie ein „oder“ gelesen werden.

X Das linke Element wird mit dem rechten multipliziert. Dies wird wie ein ganz normales „für jeweils“ gelesen.

< Das linke Element wird mit dem rechts angegebenen Limit verglichen. Dies wird wie ein „gleich oder weniger“ gelesen.

BÜRGERTKARTEN ALS BELOHNUNG ERHALTEN

Hinweis: Beim Nehmen einer Bürgerkarte mit diesem Symbol wird das „+“-Symbol bei den Goldkosten für den Bürger ignoriert und nur die Grundkosten werden berücksichtigt. Beispiel: Ein Spieler erschlägt einen *Ork-Krieger* und erhält als Belohnung eine Bürgerkarte mit den Kosten 3 Gold oder weniger. Der Spieler besitzt bereits 3 *Ritter*, aber da das „+“ Symbol ignoriert wird, darf er dennoch einen *Ritter* als Belohnung erhalten und seiner Auslage hinzufügen.

→ Das linke Element wird an die Bank gezahlt, um das rechte Element zu erhalten. Dies kann man lesen als „zahlen, um ... zu erhalten“.

← Das linke Element wird von dem rechten Element genommen. Dies kann man lesen als „nehmen von“.

? Der Aktive Spieler wählt einen gegnerischen Spieler als Ziel eines Effektes. Dies kann man lesen als „ein beliebiger anderer Spieler deiner Wahl“.

🎲 Der Aktive Spieler wählt einen Würfel als Ziel eines Effektes. Dies kann man lesen als „beliebiger Würfel“.

Das nächste Symbol zeigt, ob die Karte im Spiel benutzt wird.

👤 Bei der Spielvorbereitung einer 5-Spieler-Partie werden 5 Monster mit diesem Symbol in die Stapel integriert.

ROLLEN- UND BÜRGERTKARTENSYMBOLE

Wenn das Rollensymbol das Bürgerkartensymbol **B** überlappt, gilt die Fähigkeit oder Belohnung nur für Bürgerkarten mit diesem Rollensymbol.

Bürgerkarten

Die Bewohner von Valeria werden durch die Bürgerkarten **B** repräsentiert und können von den Spielern rekrutiert werden, um ihnen beim Aufbau ihres Herzogtums zu helfen. Rekrutierte Bürger ermöglichen den Gewinn und Handel von Ressourcen während des Spiels. Außerdem dienen sie dazu, die Voraussetzungen für die Übernahme von Gebieten zu erfüllen, und können sogar, je nach gewähltem Herzog, zum Spielende Siegpunkte wert sein.



BÜRGERNAMEN

In der unteren Hälfte jeder Bürgerkarte steht der Bürgername, der auch gleichzeitig die Art des Bürgers angibt, auf die sich bei der Rekrutierung neuer Bürger das „+“-Symbol bezieht. Außerdem können diese Namen in den Fähigkeiten mancher Karten auftauchen. Bei der Sortierung der Bürgerkartenstapel darf jeder Stapel nur aus Bürgern mit gleichem Namen bestehen.

ROLLENSYMBOLE

In der oberen rechten Kartenecke jedes Bürgers ist ein Rollensymbol zu sehen.



Arbeiter



Soldat



Schatten



Heiliger

Dieses Rollensymbol ist für einige Spielfunktionen wichtig:

• Rollenvoraussetzungen der Gebiete

Um ein Gebiet übernehmen zu können, muss der Spieler in seiner Auslage die Bürger mit den Rollensymbolen haben, die auf der Gebietskarte rechts oben zu sehen sind.

• Fähigkeiten und Belohnungen

Manche Bürgerfähigkeiten, Monster- und Gebietsbelohnungen beziehen sich auf bestimmte Rollensymbole.

• Siegpunkte für Herzöge

Einige Herzogkarten geben zum Spielende Siegpunkte je nach bestimmten Rollensymbolen.

Kartenanatomie

AKTIVIERUNGSZAHLEN

Die Aktivierung der Bürger jedes Spielers richtet sich nach der Aktivierungszahl in der linken oberen Ecke jeder Bürgerkarte. Falls dort zwei Zahlen angegeben sind, bedeutet das, dass dieser Bürger bei jeder dieser Zahlen aktiviert wird.

BÜRGERKOSTEN

Um einen Bürger aus dem Raster zu rekrutieren, zahlt der Spieler die Ressourcen in Höhe der auf der Bürgerkarte angegebenen Goldkosten (Grundkosten) plus zusätzlich je 1 Gold für jede Bürgerkarte dieser Art, die er bereits in seiner Auslage besitzt. Das „+“-Symbol bei den Goldkosten jeder Bürgerkarte dient als Erinnerung daran, dass sich die Kosten für jeden bereits vorhandenen Bürger mit gleichem Namen erhöhen. Siehe das Rekrutierungsbeispiel auf Seite 9.

BÜRGERFÄHIGKEITEN

Jede Bürgerkarte hat am unteren Rand 2 Fähigkeiten für die Ertragsphase. Die linke Seite mit dem -Symbol gilt nur für den Aktiven Spieler und wird auch Aktive Fähigkeit genannt. Die rechte Seite mit dem -Symbol gilt nur für alle Nicht-Aktiven Spieler und wird auch Inaktive Fähigkeit genannt.

Wenn sich eine Fähigkeit auf Kartenarten, Kartennamen oder Rollensymbole bezieht, gilt sie für alle Karten in der **eigenen** Auslage bzw. dem **eigenen** Siegpunktestapel des Spielers zu diesem Zeitpunkt.



Beispiel: Der Aktive Spieler hat in Summe 12 gewürfelt. Die Symbole der linken Fähigkeit des *Bergmanns* in seiner Auslage geben an, dass der Spieler 1 Gold erhält + 1 Gold für jedes Gebiet in seiner Auslage. Er besitzt die Gebiete *Palast der Morgenröte* und *Das Auge von Asteraten* also erhält er insgesamt 3 Gold

FÄHIGKEITEN, DIE SICH AUF NAMEN BEZIEHEN

Einige Fähigkeiten beziehen sich auf Bürgernamen; in diesem Fall zählt der Spieler alle Bürgerkarten mit diesem Namen in seiner Auslage.

Monsterkarten

Monsterkarten stellen die übeln Kreaturen dar, die das Königreich bedrohen. Das Erschlagen von Monstern bringt den Spielern sofortige Belohnungen und Siegpunkte zum Spielende.



MONSTERNAMEN

Jedes Monster hat einen Namen, den die erschreckten Bürger laut ausrufen, wenn sie angegriffen werden.

MONSTERLANDSCHAFTEN

Monster werden 8 Gebiete unterteilt, die durch das Landschaftssymbol in der rechten oberen Ecke der Karte angezeigt werden.

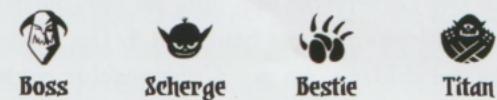


Wenn die Monsterstapel sortiert werden, müssen alle Karten desselben Stapels dasselbe Landschaftssymbol aufweisen.

Monsterbosse geben Belohnungen je nach Anzahl der Monster, die der Spieler aus dieser Landschaft erschlagen hat. Siehe das Beispiel auf Seite 10.

MONSTERARTEN

Im Grundspiel gibt es 4 Monsterarten. Unterhalb des Landschaftssymbols ist auf jeder Monsterkarte die Art zu sehen.



Diese Symbole werden in zukünftigen Erweiterungen wichtig. In diesem Grundspiel spielen nur die Boss- und Titansymbole eine Rolle; sie werden auch auf den Herzogkarten verwendet.

MONSTERSTÄRKE UND MONSTERMAGIE

Alle Monster haben in der Mitte der linken Kartenseite einen Stärkewert. Einige Monster haben außerdem oberhalb des Stärkewerts einen Magiewert.

In jeder Monsterlandschaft hausen Monster mit 3 unterschiedlichen Stärkewerten. Wenn die Monsterkarten in Stapel sortiert werden, liegen die stärksten Monster unten, die schwächsten oben und die mit mittlerer Stärke dazwischen. Die Magiewerte werden bei der Sortierung des Stapels ignoriert.



Beispiel: Wenn die Ruinenmonster in einer 5-Spieler-Partie sortiert werden, liegt der *Skelettkönig* unten, darauf 2 *Flammen-skelette* und schließlich obenauf 3 *Skelette*.

Um ein auf einem Stapel oben liegendes Monster zu erschlagen, muss der Spieler so viel Stärke  bezahlen, wie in dem roten Schildsymbol auf der linken Kartenseite angegeben ist.

Magie kann als Ersatz für Stärke benutzt werden, aber es muss mindestens 1 Stärke bezahlt werden.

Manche Monster kosten Stärke und Magie, um erschlagen zu werden. In diesem Fall sind die angegebenen Magiekosten zusätzlich zu denen als Ersatz für Stärkekosten gezahlt.



Beispiel: Der *Gallertwürfel* liegt oben auf dem Sumpfstapel und hat den Magiewert 1 und Stärkewert 4. Der Spieler zahlt 3 Stärke und 2 Magie, um den *Gallertwürfel* zu erschlagen.

Alle erschlagenen Monster werden offen auf den Siegpunktestapel neben den Herzog des Spielers gelegt.

MONSTERBELOHNUNGEN

Am unteren Rand jeder Monsterkarte ist die Belohnung angegeben, die der Spieler sofort erhält, nachdem er das Monster erschlagen hat. Bei einigen Monstern muss der Spieler aus mehreren Möglichkeiten wählen, die auf der Karte zu sehen sind. Manche Monsterkarten belohnen den Spieler mit einer kostenlosen Bürgerkarte, die ansonsten bis zu einem bestimmten Goldbetrag kosten würde. Wer solch eine kostenlose Bürgerkarte nimmt, ignoriert bei der Bestimmung der Goldkosten das „+“-Symbol und beachtet nur die Grundkosten.

Einige Monsterkarten geben Siegpunkte als Belohnung, die der Spieler sofort nimmt, nachdem er das Monster erschlagen hat. Wenn sich die Anzahl der Siegpunkte nach Landschaftssymbolen richtet, zählt der Spieler alle seine erschlagenen Monster mit diesem Landschaftssymbol.



Beispiel: Der Spieler hat die *Spinnenkönigin* erschlagen und hat die Wahl, 2 Gold für jedes seiner erschlagenen Waldmonster zu nehmen oder 1 beliebigen Bürger aus dem Raster und 1 Siegpunkt. Sein einziges erschlagenes Waldmonster ist die *Spinnenkönigin*, also würde er nur 2 Gold erhalten. Er entscheidet sich also für die zweite Möglichkeit und nimmt 1 *Bogenschützin* aus dem Raster und 1 Siegpunkt.

SIEGPUNKTE

Alle Monster belohnen die Spieler außerdem mit Siegpunkten zum Spielende. Die Höhe dieser Siegpunktbelohnung ist mittig auf der rechten Kartenseite zu sehen. (Hinweis: Der Marker für Siegpunkte auf der Spielertafel wird hierzu nicht bewegt.)

Gebietskarten

Die Gebietskarten  stellen Ländereien und Gebäude des Königreichs Valeria dar, die sich die Spieler aneignen müssen, um ihr Herzogtum zu vergrößern und zu stärken. Die Übernahme von Gebieten ist wichtig, um starke dauerhafte oder einmalige Fähigkeiten zu erlangen.



GEBIETSVORAUSSETZUNGEN

Um ein Gebiet übernehmen zu können, muss der Spieler in seiner Auslage die Bürger mit den Rollensymbolen haben, die auf der Gebietskarte rechts oben zu sehen sind. Wenn ein Rollensymbol mehrmals abgebildet ist, muss der Spieler auch mindestens diese Anzahl entsprechender Bürgerkarten haben.

Siehe das Beispiel zur Gebietsübernahme auf Seite 7.

Hinweis: Die *Bauer*-Startkarte und *Ritter*-Startkarte weisen keine Rollensymbole auf und sind deshalb nicht geeignet, die Voraussetzungen für eine Gebietsübernahme zu erfüllen.

GEBIETSKOSTEN

Werden die Voraussetzungen für ein Gebiet erfüllt, muss der Spieler die Goldkosten bezahlen, um das Gebiet zu übernehmen.

Magie kann als Ersatz für Gold benutzt werden, aber es muss mindestens 1 Gold ausgegeben werden.

GEBIETSFÄHIGKEITEN

Eine besondere Belohnung oder Fähigkeit ist am unteren Rand der Gebietskarte aufgeführt. Dies ist der Vorteil, den der Spieler durch die Übernahme dieses Gebietes gewinnt. Falls der Kartentext einer Gebietskarte im Widerspruch zu den normalen Spielregeln steht, hat der Kartentext Vorrang.

Einige Gebiete gewähren eine sofortige Belohnung, die der Spieler unmittelbar nach der Übernahme erhält. Gelegentlich ist solch eine Belohnung auch eine zusätzliche Aktion. Diese Aktion auszuführen gehört zur Aktion der Gebietsübernahme und zählt nicht als eine der beiden Aktionen, die der Spieler in seinem Spielzug ausführen muss.

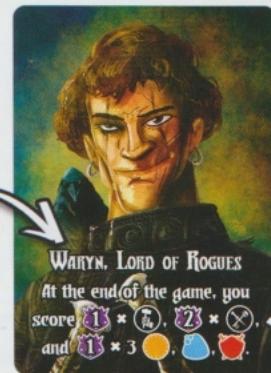
Andere Gebiete verleihen eine dauerhafte Fähigkeit; die exakte Wirkung und wann sie aktiviert wird, ist jeweils genau beschrieben. Es kann passieren, dass zwei Fähigkeiten gleichzeitig wirksam werden; in diesem Fall entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge dies geschieht.

SIEGPUNKTE

Alle Gebietskarten geben am Spielende Siegpunkte. Die Höhe der Siegpunkte ist mittig auf der rechten Seite der Gebietskarte zu sehen.

HERZOGKARTEN

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler einen Herzog , dessen Identität er im gesamten Spiel übernimmt. Mit „Herzog“ sind immer auch Herzoginnen gemeint.



SIEGPUNKTE AM SPIELENDE

Die Spieler halten ihren gewählten Herzog bis zum Spielende geheim, aber können sich ihn jederzeit selbst ansehen. Der Text im unteren Kartenbereich gibt an, wie mit diesem Herzog am Spielende zusätzliche Siegpunkte gewonnen werden können. In Situationen, in denen die Spieler mehrere Optionen wählen können, sollten sie ihre Herzogkarte zu Rate ziehen, um zu entscheiden, auf welchem Wege sie mehr Siegpunkte gewinnen können.

ROLLENSYMBELE WERTEN

Falls der Herzog Siegpunkte durch Rollensymbole erhält, muss der Spieler darauf achten, die Rollensymbole auf seinen Bürger- UND Gebietskarten zu berücksichtigen.

RESSOURCEN WERTEN

Herzöge erhalten Siegpunkte für verbliebene Ressourcen.

Diese werden nicht einzeln verrechnet. Es werden alle verbliebenen Ressourcen zusammengezählt und durch die auf dem Herzog angegebene Zahl geteilt.

Monster-Ereignis-Variante

Die folgenden Regeln erklären, wie die neuen Ereigniskarten in das Grundspiel integriert werden. Diese Regeln ersetzen den Absatz „Erschöpftkarten“ im Abschnitt „Spielvorbereitung“ und erweitern andere Phasen des Grundspiels. Alle anderen Standardregeln bleiben weiterhin gültig.

Monster-Ereigniskartenanatomie

Monster-Ereigniskarten verfügen über eine Aktivierungszahl in der oberen linken Ecke, gefolgt von Anweisungen. Monster-Ereigniskarten gehören zu keiner Landschaft. Ansonsten ist ihr Aufbau identisch mit dem der Standard-Monsterkarten.



Aktivierungszahl: Eine Monster-Ereigniskarte wird aktiviert, wenn ihre Zahl gewürfelt wird (auch die Summe beider Würfel). Bei einem Pasch wird diese Karte nicht zwei Mal aktiviert.

Anweisung: Der Aktive Spieler führt die Anweisungen am Ende seiner Würfelphase aus.

Beinhaltet die Anweisungen den Text „Alle “, müssen alle Spieler sie ausführen, sofern möglich.

Spielaufbau

Je Spieler werden 2 Erschöpftkarten genommen. Sie bilden den verdeckten Erschöpftkartenstapel oberhalb der Monsterreihe. Dann wird 1 Monster-Ereigniskarte je Spieler genommen, diese Karten werden gemischt und oben auf den Erschöpftkartenstapel gelegt. Die Monster-Ereigniskarten gelten nun als Teil des Erschöpftkartenstapels. Alle anderen Erschöpft- oder Monster-Ereigniskarten kommen unbesehen in die Schachtel zurück.

Hinweis: Falls die Spieler mit einer bestimmten Monster-Ereigniskarte spielen wollen, dürfen sie diese anstatt einer zufällig gezogenen Karte einmischen und auf den Erschöpftkartenstapel legen.

Die Ressourcenmarker werden für alle erreichbar neben das Raster gelegt. Fordert ein Monster-Ereignis die Spieler dazu auf, Ressourcen auszulegen, werden diese Marker dafür genutzt.

Würfelphase

Am Ende der Würfelphase (nachdem der Aktive Spieler das endgültige Ergebnis seines Würfelwurfs bekannt gegeben hat), werden die Anweisungen oben auf den offenen Monster-Ereigniskarten im Raster ausgeführt, falls ihre Aktivierungszahl geworfen wurde. (Wichtig: dies geschieht vor der Ertragsphase.)

Beispiel: Anna hat eine 2 und eine 3 gewürfelt. Der *Fledermaus-Schwarm* ist im Spiel. Sie legt 1 Stärke-Ressourcenmarker auf ein Monster ihrer Wahl.

Aktionsphase

Ist ein Stapel des Rasters als Ergebnis einer Aktion leer, beendet der Spieler wie gewohnt zunächst seine Aktion. Dann nimmt er die oberste Karte vom Erschöpftkartenstapel und legt sie offen auf den freigewordenen Platz. Deckt er eine Monster-Ereigniskarte auf, wird sie offen auf den freigewordenen Platz gelegt und kann nun mit der Aktion „Ein Monster erschlagen“ besiegt werden und wird als Monster behandelt, wenn ein andere Karten auf ein -Symbol verweisen.

Manche Monster-Ereigniskarten fügen anderen Monstern oder Monster-Ereigniskarten Stärke- oder Magie- Marker hinzu. Während der Aktionsphase beträgt die Ressourcenmenge zum Erschlagen dieses Monsters seine aufgedruckten Werte plus die Anzahl der Stärke- und/oder Magiemarker auf dieser Karte.

Manche Monster-Ereigniskarten fügen anderen Monstern Goldmarker hinzu. Erschlägt ein Spieler während seiner Aktion eines dieser Monster und nimmt seine Karte, erhält er entsprechend Gold (auf seiner Tafel) und legt die Goldmarker, die auf dem Monster lagen, zurück in den Vorrat.

Wurde eine Monster-Ereigniskarte durch eine Aktion erschlagen, wird die unterste Erschöpftkarte des Erschöpftkartenstapels auf den leeren Stapel gelegt, nicht die oberste. Eine genommene Monster-Ereigniskarte wird nicht durch eine neue Monster-Ereigniskarte ersetzt.

Endphase

Wichtig: Um zu ermitteln, ob die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind, zählen im Raster ausliegende Monster-Ereigniskarten als erschöpfte Stapel.

Spielende

Monster-Ereigniskarten werden am Spielende wie normale Monsterkarten gewertet. Die Spieler erhalten die aufgedruckte Siegpunktzahl ihrer Karten und die Symbole auf den Karten werden für Siegpunkte durch Symbole von Herzögen und Adligen mitgezählt.

5-Spieler-Variante

Die folgenden Anweisungen betreffen die Regeländerungen in einer 5-Spieler-Partie von Valeria: Königreich der Karten. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln wie oben beschrieben.

Spielvorbereitung

MONSTERKARTEN

Jeder Monstercartenstapel besteht aus 6 Monstercarten. Die Karten mit dem -Symbol werden hinzugenommen.

BÜRGERKARTEN

Jeder Bürgerkartenstapel besteht aus 6 Bürgerkarten.

GEBIETSKARTEN

Jeder Gebietskartenstapel besteht aus 4 Gebietskarten, von denen 3 verdeckt sind und die oberste offen auf dem Stapel liegt.

RASTENDER SPIELER

Nach der Wahl des Startspielers, und nachdem dieser die Würfel und das Startspieler-Plättchen erhalten hat, erhält dessen rechter Nachbar das Rastplättchen. Dieser Spieler ist in der ersten Spielrunde der Rastende Spieler. **Wichtig:** Der Rastende Spieler kann niemals das Ziel negativer Bürgerkarten-, Gebietskarten- oder Monster-Ereigniskarten-Effekte sein. Der Rastende Spieler gilt als „nicht im Spiel“, solange er das Rastplättchen besitzt.

Ertragsphase

Der Rastende Spieler gewinnt keine Ressourcen während des Spielzuges des Aktiven Spielers.

KEINE „+10“-PLÄTTCHEN MEHR

Ressourcen und Siegpunkte sind nicht durch die „+10“-Plättchen begrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass keine „+10“-Plättchen mehr verfügbar sein sollten, wählen die Spieler eine andere Art, ihre Ressourcen und Siegpunkte anzuzeigen.

Endphase

Wenn der Aktive Spieler die Würfel seinem linken Nachbarn überreicht, gibt auch der Spieler, der in diesem Spielzug gerastet hat, das Rastplättchen an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler wird in der nächsten Runde der Rastende Spieler sein. Auf diese Weise wechselt der „Rastende Spieler“ stets und ist immer der Spieler zur rechten des aktiven Spielers.



Variante Vermischte Bürger

Die folgenden Änderungen gelten nur für die Variante „Vermischte Bürger“. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln.

Spielvorbereitung

BÜRGERKARTEN

Beim Vorbereiten der Bürgerkartenstapel werden zunächst alle Bürger mit derselben Aktivierungszahl zusammengelegt und gemischt. In einer 2-, 3- oder 4-Spieler-Partie werden auf jeden entsprechenden Platz der Bürgerreihen im Raster 4 Karten verdeckt gelegt, im 5-Personen-Spiel 5. Dann wird noch 1 offene Karte auf jeden Stapel gelegt. Alle übrigen Karten werden in die Spieldschachtel zurückgelegt.

Beispiel: Alle Karten der *Mönche* und der *Klerikerinnen* werden zusammen gemischt. Bei 4 Spielern werden dann davon 4 verdeckte Karten und 1 offene auf den Platz für den Stapel mit der Aktivierungszahl „1“ gelegt.

Während des Spiels dürfen verdeckte Karten erst aufgedeckt werden, nachdem die darauf liegende Karte genommen wurde.

Kein-Herzog-Variante

Die folgenden Anweisungen betreffen die Regeländerungen für die Kein-Herzog-Variante von Valeria: Königreich der Karten. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln wie oben beschrieben.

Spielvorbereitung

HERZOGKARTEN

Die Spieler erhalten während der Spielvorbereitung keine Herzogkarten.

Wertung

Am Ende des Spiels werden alle Monstercarten und Gebietskarten sowie Siegpunkte (auf der Spielertafel) wie üblich gewertet. Dann erhalten alle Spieler:

- 1  je  , 1  je  , 2  je  , und 2  je  -Symbol auf Bürger- und Gebietskarten in ihrer Auslage.
- 1  je 3 Ressourcen auf ihrer Spielertafel.

Außerdem erhält der Spieler mit den meisten...

- Bürgerkarten in seiner Auslage 1  .
- Monstercarten in seinem Siegpunktestapel 1  .
- Gebietskarten in seiner Auslage 1  .

Gibt es beim Zählen der Bürger-, Monstercarten und Gebietskarten einen Gleichstand, erhalten die jeweiligen Spieler stattdessen 3 Siegpunkte.

Solovariante

Im Solospiel tritt der Spieler gegen einen virtuellen Spieler, den Lord der Finsternis, an.

Ein Herzog des Königreichs ist zur bösen Seite gewechselt und strebt nach der Herrschaft als Lord der Finsternis. Ganz Valeria ist in Gefahr! Der Spieler ist gefordert, das Königreich zu retten, die finsternen Mächte zurückzudrängen und den Lord der Finsternis zu besiegen - ganz alleine!

Die folgenden Anweisungen betreffen die Regeländerungen für das Solospiel. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln des Spiels.

Spielvorbereitung

Nachdem der Spieler seine Herzogkarte gewählt hat, legt er eine weitere, zufällig gezogene Herzogkarte verdeckt oberhalb der Monsterstapel ab. Dieser verräterische Herzog ist der Lord der Finsternis. Er erhält am Spielende Siegpunkte für überlebende Monster, gefangene Bürger und überfallene Gebiete.

Spielablauf

WÜRFELPHASE

Diese Phase ist genau wie im Grundspiel. Da der Solospielder alleine spielt, würfelt er zu Beginn jeder neuen Spielrunde.

ERTRAGSPHASE

Der Solospielder ist der Aktive Spieler und erhält die entsprechenden Erträge von der **LINKEN** Seite aller seiner aktivierten Bürger. Wenn eine Karte angibt, etwas von einem anderen Spieler zu nehmen, erhält er die Ressource direkt auf seiner Tafel.

AKTIONSPHASE

Wenn eine Karte angibt, etwas von einem anderen Spieler zu nehmen, nimmt der Spieler es stattdessen aus dem Raster bzw. erhält er die Ressource direkt auf seine Tafel. Wenn eine Karte angibt, ein Monster zu nehmen, nimmt er die oberste Karte des ersten nicht erschöpften Monsterkartenstapels von links.

MONSTERPHASE

Dies ist eine zusätzliche Phase im Solospiel. In jeder Spielpartie gibt es 5 Monsterkartenstapel. Die Zahl jedes in der Würfelpause geworfenen Würfels aktiviert den Monsterkartenstapel der entsprechenden Position. So aktiviert z. B. eine 1 den ersten Monsterkartenstapel von links, die 2 aktiviert den zweiten Monsterkartenstapel von links usw. Die Summe beider Würfelzahlen aktiviert keinen Monsterstapel.

Ein Pasch aktiviert denselben Monsterkartenstapel zwei Mal.

Bei einer 6 aktiviert der Solospielder einen Monsterkartenstapel seiner Wahl. Dabei darf er keinen erschöpften Stapel wählen.

Falls der Stapel auf der gewürfelten Position erschöpft ist, wird für diese Zahl kein Monsterkartenstapel aktiviert.

Wenn ein Monsterkartenstapel aktiviert wird, wählt der Spieler eine der beiden obersten Karten der beiden Bürgerkartenstapel in der Spalte dieses Monsterkartenstapels und legt sie neben dem Lord der Finsternis ab. Falls beide in Frage kommenden Bürgerkartenstapel erschöpft sind, legt er die oberste Gebietskarte aus dieser Spalte neben dem Lord der Finsternis ab.

Falls der Spieler überhaupt keine Karte nehmen kann, weil alle entsprechenden Stapel der Spalte erschöpft sind, schaut er im Kapitel Spielende (s. u.) nach, welches Schicksal ihn erwartet.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann der Spieler Monsterkartenstapel nach oben stehenden Regeln aktivieren, wenn die Summe der Würfel 2 - 6 beträgt. Um die Schwierigkeit noch weiter zu erhöhen, greift der Lord der Finsternis nach oben stehenden Regeln die Spalte an, sollte ein ausgewürfelter Monsterkartenstapel erschöpft sein.

ZWEITE ERTRAGSPHASE

Diese neue Phase läuft wie die Ertragsphase „anderer Spieler“ nach den üblichen Regeln ab. Der Solospielder erhält die entsprechenden Erträge von der **RECHTEN** Seite aller seiner aktivierten Bürger einschließlich solcher Bürger, die er eben erst in der Aktionsphase dieses Spielzugs rekrutiert hat. Wenn eine Karte angibt, etwas von einem anderen Spieler zu nehmen, nimmt er es stattdessen aus der Bank.

ENDPHASE

Der Spieler prüft, ob die Bedingungen für das Spielende zutreffen. Falls sie nicht zutreffen, beginnt er den nächsten Spielzug.

Spielende

Das Spiel endet sofort, falls der Solospielder es geschafft hat, alle Monster zu erschlagen.

Der Lord der Finsternis tobt vor Wut über die Ungerechtigkeit seiner Niederlage, aber seine verzweifelten Schreie verstummen langsam und werden von den fröhlichen Bürgern nicht mehr gehört, die überall im Lande Lobeslieder auf den tapferen Herzog singen. Sein Herzogtum wird im Licht des Sieges aufblühen und der Spieler hat gewonnen!



Solovariante

Das Spiel endet sofort, wenn ein Monster aktiviert wird und es in dieser Spalte keine Bürger- oder Gebietskarten mehr gibt.

Dem Spieler ist es nicht gelungen, das Königreich zu retten. Der Lord der Finsternis verleiht das Herzogtum des Spielers seinem Schattenreich ein. Heranwachsende Kinder werden den Namen des schwachen Herzogs verfluchen und der Lord der Finsternis wird das gestrafe Königreich hundert Jahre lang regieren. Der Spieler hat verloren!

Das Spiel endet sofort, sobald 5 Kartenstapel erschöpft sind. Der Spieler ermittelt seine Siegpunkte folgendermaßen:

- **Summe der Siegpunkte aller seiner erschlagenen Monster**
- **Summe der Siegpunkte aller seiner übernommenen Gebiete**
- **Summe seiner Siegpunkte entsprechend den Angaben auf seiner Herzogkarte**

Nachdem er seine Punkte addiert hat, deckt der Spieler den Lord der Finsternis auf und zählt dessen Siegpunkte wie folgt:

- **Summe der Siegpunkte aller überlebenden Monster (in ihren Monsterkartenstapeln)**
- **Summe der Siegpunkte aller von ihm überfallenen Gebiete**
- **Summe seiner Siegpunkte entsprechend den Angaben auf seiner Herzogkarte. Dabei werden die überlebenden Monster, gefangenen Bürger und überfallenen Gebiete gewertet.**

Falls der Lord der Finsternis mehr Punkte als der Spieler hat:

Der Lord der Finsternis hat im Herzogtum des Spielers sein Reich des Bösen errichtet und dadurch Einfluss im königlichen Rat von Valeria gewonnen. Der Spieler hat überlebt und sich dem Schutz eines benachbarten Herzogtums anvertraut, um seine Wunden zu heilen und neue Verbündete zu gewinnen, mit denen er sein Herzogtum zurückerobern und den Lord der Finsternis verjagen kann. Er hat das Spiel verloren ... aber nicht den Krieg!

Falls der Spieler mehr Punkte als der Lord der Finsternis hat:

Das überfallene Herzogtum ist dem Reich des Bösen verfallen, aber die Finsternis konnte in Grenzen gehalten werden. Das

Herzogtum muss gegen die Monster gesichert werden, die in den Schatten lauern, und der Herzog wird viele schlaflose Nächte haben, ständig auf der Hut vor dem unvermeidlichen Wiedererwachen des Bösen. Der Spieler hat gewonnen ... zumindest für den Augenblick.

Kartenerläuterungen

Die **Diebin** hat die Aktive Fähigkeit, bis zu 3 Gold oder 3 Magie von einem beliebigen Spieler zu stehlen. Es darf nicht kombiniert werden; entweder wird Gold oder Magie genommen. Der Spieler kann weniger als 3 nehmen, falls er dies möchte, bzw. erhält weniger, falls der andere weniger als 3 der Ressource besitzt. Der Spieler stiehlt diese Ressourcen zu Beginn der Ertragsphase, bevor die anderen ihre Erträge erhalten.

Die **Räuberfestung** erlaubt dem Spieler, von einem anderen Spieler eine zufällige Monsterkarte zu stehlen. Er legt sie zu seinem Siegpunktestapel, ohne die Belohnung dafür zu erhalten.

Die **Fuchshain-Palisade** erlaubt dem Spieler, die Zahl eines Würfels auf 6 zu ändern, falls er 2 Gold bezahlt.

Gargans Umarmung gibt immer dann 1 Siegpunkt, wenn irgend ein Spieler einen Pasch würfelt oder die Würfel zu einem Pasch geändert werden. Falls ein Pasch gewürfelt wird und ein Spieler die Würfel so ändert, dass sie kein Pasch mehr sind, gibt es dennoch 1 Siegpunkt. Das kann sogar mehrmals geschehen, wenn ein Spieler einen Pasch würfelt und durch eine Gebietsfähigkeit die Würfel so ändert, dass sich ein anderer Pasch ergibt.

Das **Nest der Weberhexe** erlaubt dem Spieler, eine Bürgerkarte aus seinem Siegpunktestapel auf ihren Platz im Raster zurückzulegen. Falls dort eine Erschöpftkarte liegt, wird diese entfernt und die Bürgerkarte wird dort platziert. Auf diese Weise kann das Spielende beeinflusst werden, da dann die Bedingungen dafür nicht mehr erfüllt sind.

Der **Ork-Krieger** bringt als Belohnung einen Bürger aus dem Raster, dessen Rekrutierung höchstens 3 Gold kostet. In diesem Fall wird das „+“-Symbol der Karte ignoriert.

Der **Palast der Morgenröte** erlaubt dem Spieler, die Zahl eines Würfels um 1 zu verringern. Ein Würfel kann nicht auf 0 gedreht werden. Es darf ein Würfel geändert werden, der bereits durch eine Fähigkeit eines anderen Gebietes geändert wurde.

Der **Todesalb** bringt als Belohnung 1 Bürger aus dem Raster, dessen Rekrutierung höchstens 2 Gold kostet. In diesem Fall wird das „+“-Symbol der Karte ignoriert.



Kartenerläuterungen

Die **Unglücksspinne** bringt eine Belohnung von 3 Gold oder der Spieler kann sofort 1 Ritter aus dem Raster nehmen. Falls es dort keinen Ritter gibt, muss der Spieler 3 Gold nehmen.

Der **Wächter auf dem Wasser** erlaubt dem Spieler, eine Monstarkarte aus seinem Siegpunktestapel auf ihren Platz im Raster zurückzulegen. Falls dort eine Erschöpftkarte liegt, wird diese entfernt und die Monstarkarte wird dort platziert. Auf diese Weise kann das Spielende beeinflusst werden, da dann die Bedingungen dafür nicht mehr erfüllt sind.

Die **Wüstenorchidee** erlaubt dem Spieler, die Zahl eines Würfels auf 1 zu ändern, falls er 1 Gold für jeden seiner Heiligen Bürger zahlt. Er kann diese Änderung auch vornehmen, wenn er keine Heiligen Bürger besitzt, und zahlt dann 0 Gold.

Wichtige Spielkonzepte

- Magie kann immer als Ersatz für Gold oder Stärke gezahlt werden, solange mindestens 1 andere benötigte Ressource gezahlt wird.
- Falls der Kartentext einer Gebietskarte im Widerspruch zu den normalen Spielregeln steht, hat der Kartentext Vorrang.
- Während der Ertragsphase kann jeder Spieler seine aktivierte Bürger in beliebiger Reihenfolge nutzen (Ausnahme: die *Diebin* wird immer als erste aktiviert). In dieser Phase erhaltene Ressourcen können sofort wieder eingesetzt werden, um die Fähigkeiten anderer Bürger zu nutzen.
- Falls durch den Würfelwurf kein einziger Bürger eines Spielers aktiviert oder ein Pasch geworfen wird, aktiviert der *Herold* des Spielers, egal ob er Aktiver Spieler ist oder nicht.
- Die Anzahl der Karten in der Auslage jedes Spielers ist nicht begrenzt. Jeder Spieler hat immer genau 1 *Bauer*-Startkarte, 1 *Ritter*-Startkarte, 1 *Herold*-Startkarte und 1 Herzogkarte.

Impressum

Autor: Isaias Vallejo | Illustrationen: Mihajlo Dimitrievski

Spielentwicklung: David MacKenzie

Geschichte: Isaias Vallejo, David MacKenzie, Nicole Jekich, and Luke Turpeinen

Redaktion: Sarah Bolland

Spieletester: Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte, und alle großartigen Tester des Game Designers Clubhouse und Unpub 5.

Besonderer Dank: Dan Patriss für seine Hilfe bei der Solovariante. Jason Pierce für seine Mathe-Zauberei und Hilfe bei der 5-Spieler-Variante. Richard Ham für seine Rezension. All unseren Kickstarter Unterstützern, die dies möglich gemacht haben.

Redaktion der deutschen Ausgabe: Carsten Reuter

©2021 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Daily Magic Games, LLC

Deutsche Regeln ©2021 Carsten Reuter

4 spannende Erweiterungen warten schon auf euch!

www.Schwerkraft-Verlag.de



Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43

46514 Schermbeck

Germany