



WILDLANDS

MARTIN WALLACE

Die große Dunkelheit versuchte dereinst die Welt zu zerstören. Und sie sollte damit erfolgreich sein; zumindest auf eine gewisse Art und Weise. Ihr Ziel war nicht weniger als die absolute Kontrolle und daher galt ihre ganze Aufmerksamkeit den geheimnisvollen Kristallen, welche die Basis der Magie in der Welt darstellten und von den man sagte, sie hätten das Leben selbst aus dem Nichts entstehen lassen. Zuerst konfrontierten die Guten dieser Welt die Dunkelheit, dann die Mutigen und zuletzt gar die Mächtigen, doch sie alle scheiterten. Als die letzte Schlacht geschlagen war, lebten nur noch wenige und die Dunkelheit wusste, ihr Ziel war in Reichweite. Doch in einem letzten, verzweifelten Akt des Widerstandes zerbrachen die letzten Überlebenden die Kristalle und setzten so eine Welle der reinen, ungebändigten Magie frei. Die Dunkelheit konnte der puren Magie nicht standhalten und wurde vernichtet, doch die alte Ordnung ebenso.

Die Hauptstadt leuchtete gleißend auf und implodierte. Die Minen rumorten bedrohlich. Die Straßen lagen verlassen. Die Brücken stürzten ein. Ohne Führung und ohne funktionierende Zauber zerfiel das Königreich. Die Kristalle explodierten, ihre Splitter wurden in der ganzen Welt verteilt. Splitter reiner Magier liegen verteilt in einer neuen, einer gefährlicheren Welt und warten auf diejenigen, die sie nutzen wissen.

WILDLANDS

VON MARTIN WALLACE

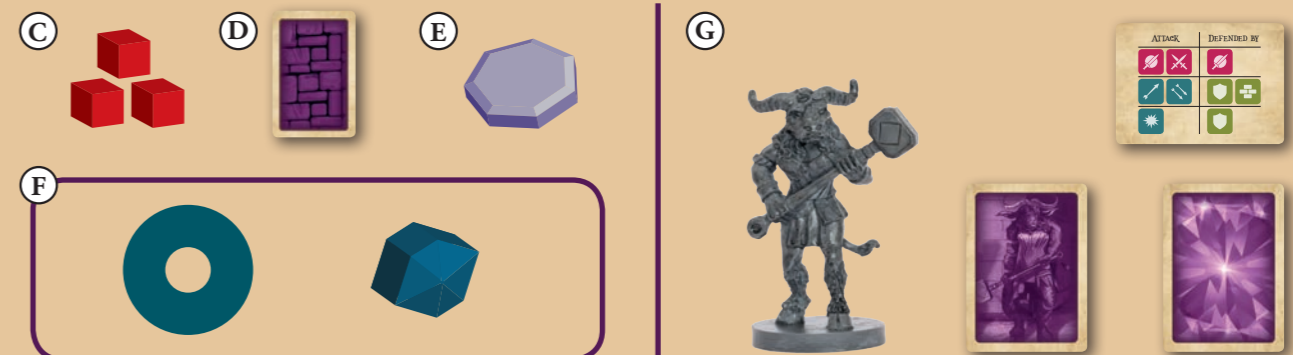
GRAPHIK VON ALYN SPILLER UND YANN TISSERON

FIGUREN VON BOBBY JACKSON UND TIM PROW

DEUTSCHE REGEL VON PEER SYLVESTER

Wenn Du die Regeln lieber erklärt bekommen möchtest: Es gibt ein englischsprachiges Regelvideo auf

www.ospreygames.co.uk/playwildlands



SPIELMATERIAL

- A. DIESE REGEL
- B. DOPPELSEITIGES SPIELBRETT
- C. SCHADENSMARKER (ROTE WÜRFEL)
- D. 42 ORTSKARTEN
- E. AKTIVER-SPIELER-MARKER
- F. IN DEN 4 SPIELERFARBEN JEWEILS:
 - 5 BESITZANZEIGER
 - 5 KRISTALLSPLITTER
- G. 4 FRAKTIONEN, JEWEILS BESTEHEND AUS:
 - 5 MINIATUREN
 - 5 CHARAKTERKARTEN
(1 FÜR JEDEN CHARAKTER)
 - 30 AKTIONSKARTEN
 - 1 FRAKTIONSKARTE

INHALT

- KURZREGELN 4
- DIE MUTIGEN UND DIE VERZWEIFELTEN 5
- DIE KARTEN 6
- DER SPIELPLAN 7
- GRUNDLEGENDE KONZEPTE 8
- SPIELVERLAUF 9
- STANDARDAKTIONEN 11
- KARTENAKTIONEN 12
- JOKERAKTIONEN 14

KURZREGELN

Wenn dies Dein erstes Spiel sein sollte, lies bei Die Mutigen und die Verzweifelten weiter!

ZIEL DES SPIELES

Wer zuerst 5 **Siegpunkte** erzielt, gewinnt. Siegpunkte können durch das Besiegen von Charakteren und/oder dem Sammeln eigener Kristallsplitter gewonnen werden.

SPIELAUFBAU

1. Wählt eine Seite des Spielplanes.
2. Jeder wählt eine Farbe und eine Fraktion und nimmt sich die passenden Figuren, Charakterkarten, Aktionskarten, Besitzanzeiger und Kristallsplitter.
3. Befestigt die Besitzanzeiger an den Figuren und stellt diese auf die passenden Charakterkarten. Die Aktionskartendecks werden getrennt gemischt.
4. Jeder bekommt 10 **Ortskarten**. Alle weisen den eigenen Charakteren geheim jeweils eine Ortskarte zu und geben den Rest nach rechts weiter. Die Ortskarten, die man vom Nachbarn bekommen hat, legen fest, wo die eigenen Kristallsplitter platziert werden.
5. Jeder zieht 7 **Aktionskarten**.
6. Wenn Dein Kristallsplitter auf der niedrigsten Ortskarte von allen Kristallsplittern liegt, beginnst Du das Spiel.

DEIN SPIELZUG

1. Wenn Du noch min. einen nicht aufgedeckten Charakter hast, dann musst Du mindestens einen Charakter beim Beginn Deines Zuges aufdecken.
2. Du darfst so viele Karten spielen und so viele Charaktere aufdecken, wie Du möchtest!
3. Wenn Du Deinen Zug beendest, ziehst Du 3 **Karten nach** (maximal aber bis zum Handlimit von sieben Karten) und gibst den Aktiver-Spieler-Marker nach links weiter.

SPIELENDENDE UND GEWINNER

Wer zuerst 5 Siegpunkte erreicht gewinnt sofort. Verliert jemand alle seine Charaktere, gewinnt wer aktuell die meisten Siegpunkte hat (dies kann nicht die Person sein, die alle Charaktere verloren hat).

WICHTIGE REGELN

Kartenspiel – Jede Aktionskarte kann verwendet werden um einen Charakter zu bewegen, um Kristallsplitter einzusammeln oder um eine der Kartenaktionen durchzuführen. Die Voraussetzung ist, dass die Aktionskarte das Symbol des Charakters zeigt.

Kristallsplitter – Du darfst nur eigene Kristallsplitter einsammeln. Dazu sind drei Aktionskarten mit dem einsammelnden Charakter nötig oder drei Aktionskarten desselben besiegten Charakters.

Klettern – Einen Hügel zu besteigen kostet eine Bewegungsaktion mehr. Für eine Abwärtsbewegung gilt dies nicht.

Unterbrechen – Du darfst nur jemanden unterbrechen, der gerade eine Aktion durchführt. Dies darf keine Unterbrechen-Aktion sein (Charaktere ins Spiel zu bringen, ist keine Aktion).

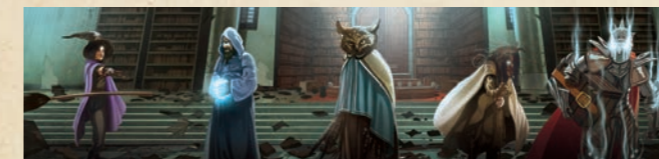
Sichtlinie – Sichtlinie geht von der runden Zahl eines Feldes durch weiße Linie hindurch zu einer anderen Zahl eines anderen Feldes. Wenn benachbarte Felder nicht durch eine weiße Linie getrennt sind, gibt es keine Sichtlinie (zwischen den Feldern liegt eine Mauer). Es gibt auch keine Sichtlinie:

- durch Felder mit Deckung hindurch (Es ist aber erlaubt aus der Deckung heraus oder in die Deckung selbst zu schießen).
- durch höhere Ebenen hindurch, wenn das Ziel tiefer liegt.
- von tieferen zu höheren Ebenen.

DIE MUTIGEN UND DIE VERZWEIFELTEN

Jeder hat Ziele. Einige sehnen sich nach dem was war und wollen die Uhr zurückdrehen. Einige wollen Wiedergutmachung. Einige wollen nur respektiert werden. Jedes Herz ist voller Verlangen und für jedes Verlangen gibt es einen passenden Kristallsplitter.

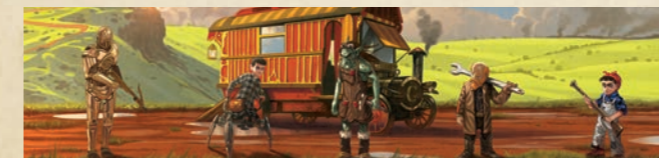
DIE GILDE



Die ehrwürdige Gilde der Magie ist älter als das Königreich. Diese älteren Hexen und Zauberer verbrachten den größten Teil des letzten Jahrhunderts in der großen gildeneigenen Bibliothek wo sie studierten, debattierten und die Mächtigen berieten. Sie alle sind erfahren und magiekundig, aber das ist auch alles, was sie miteinander verbindet. Doch in einer Sache sind sie sich einig: Die Magie muss erhalten und die Bibliothek geschützt werden.

Die Gildemitglieder sind mächtige, aber zerbrechliche Magiere und werden durch Lunk, den Bibliothekar unterstützt. Sie versuchen die Magie bestimmter Kristallsplitter zu sammeln und für spätere Generationen zu erhalten.

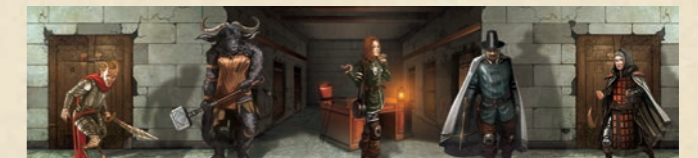
DAS KLEINE VOLK



Die Wandertruppe aus Schmieden, Bastlern und Handwerkern, die auf den alten Wegen zu Hause sind, werden nach den Gnomen benannt, bestehen aber in Wirklichkeit aus verschiedenen Völkern (aus praktisch allen die klein genug für die Wohnwagen sind). Alle von ihnen arbeiten sehr hart und ihre Loyalität zueinander ist stärker als jede Familienbande. Die Gnome Tak und Elsie haben ein besonderes Talent für Uhrwerke und diese Fähigkeit gibt Elsie ihre Mobilität zurück und ihrem Helfer Automate überhaupt erst das Leben.

Die Gnome sind nicht sehr robust, aber sie sind schnell und wenn sie koordiniert auftreten, sind sie sehr flexibel. Sie suchen Kristallsplitter, die ihre Uhrwerke am Laufen halten.

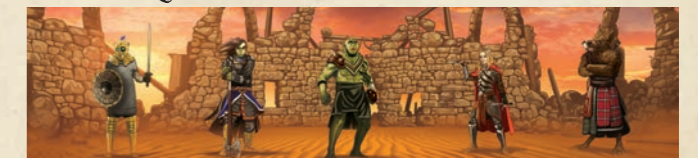
DIE BÜRGERWEHR



Als das Königreich fiel und die Grenzstädte verlassen dalagen, hatte eine örtliche Bürgerwehr ein Dilemma: Sollten sie die Gefangenen in ihren Zellen verhungern oder einfach frei lassen? Der Sheriff und sein Gehilfe entschieden sich für eine dritte Option: Zusammenarbeit. Zusammen mit einem betrunkenen Minotaurus, einem notorischen Verbrecher und einem mordenden Satyr wieder Recht und Ordnung im Land herzustellen, scheint ambitioniert, aber manchmal braucht man nur ein wenig Vertrauen...

Jedes Mitglied der Bürgerwehr ist ein guter Kämpfer und jeder hat seine eigene Spezialfertigkeit. Sie suchen die Kristallsplitter, die ihnen helfen, die Ordnung im Reich wieder herzustellen.

DIE KÄMPFER



Krieger. Killer. Monster. Sklaven, Gefangene und Gladiatoren sollten für das Amusement des Reiches kämpfen, aber was tun, wenn es niemanden mehr zum amüsieren gibt? Wer sonst würde schon einem Elfischen Auftragskiller, einem wütenden Gnoll, einem Ork-Geschwisterpaar oder dem „Maskierten“ trauen, wenn nicht sie selbst? Nun sind sie frei, wohin werden sie gehen? Und wer würde es wagen, sich ihnen in den Weg zu stellen?

Die Kämpfer sind auf kurzer Entfernung extrem gefährlich, denn sie sind bis zur Vollendung auf Nahkampf trainiert worden. Sie suchen mächtige Kristallsplitter, die ihre Freiheit garantieren sollen.

DIE KARTEN

CHARAKTERKARTEN



Jeder Charakter hat eine Karte mit drei Informationen:

1. Ein Charaktersymbol, das sich auf den passenden Aktionskarten wiederfindet.
2. Die Gesundheit des Charakters (als Zahlenwert).
3. Der Name des Charakters.

AKTIONSKARTEN



Aktionskarten zeigen zwei Spalten: Die erste Spalte (4) gibt an, welche Charaktere diese Karte zur Bewegung nutzen können (Symbol des Charakters-6). Hängen in der nächsten Spalte noch Flaggen (5), dann kann der Charakter die entsprechende Aktion anstelle einer Bewegung durchführen. Die Symbole für die Charaktere stehen immer in derselben Reihenfolge auf der linken Seite der Karte. Einige Karten zeigen eine Flagge, die nicht neben einem bestimmten Charaktersymbol hängt (7). Diese sogenannten Kartenaktionen können von jedem Charakter der Fraktion genutzt werden. Kartenaktionen können aber nicht für die Bewegung genutzt werden, außer es ist explizit auf der Flagge angegeben. Einige Karten sind Spezialkarten, die sich nicht auf bestimmte Charaktere beziehen. Jede Aktionskarte zeigt außerdem das Bild eines Charakters der Fraktion, dies ist jedoch nur schmückendes Beiwerk und hat keine spielerische Funktion.

FRAKTIONSKARTEN

Auf dieser Übersicht ist die Verteilung der Aktionen im Aktionskartendeck aufgeschlüsselt.

	TOUR	🗡️	🛡️	🔪	🔥	🌟	🛡️	🚩	👤
👤	11	3	3				2	2	
🗡️	11	4	2				2	2	
🛡️	11	4	4					1	
🔪	11	5					2	2	
🔥	11	4	2				2	2	
🌟	OPEN		4				6	7	
TOTAL		24	11				11	11	

ORTSKARTEN



Die Ortskarten sind etwas kleiner und zeigen jeweils eine Zahl zwischen (inklusive) 1 und 42. Die Zahlen beziehen sich auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Sie werden nur für den Spielaufbau gebraucht.

DER SPIELPLAN

Das Spielbrett hat zwei Seiten: Den Dungeon und die Ruinen. Beide bestehen aus 42 Spielfeldern. Für die erste Partie empfehlen wir den Dungeon. Die folgenden Spielplanelemente beeinflussen das Spiel:

SPIELFELDER



Die weißen Linien grenzen benachbarte Spielfelder voneinander ab. Bei einer Bewegung wird immer über eine weiße Linie auf ein Nachbarfeld gezogen. Felder, die nebeneinander liegen aber keine weiße Linie zeigen, gelten nicht als benachbart - zwischen ihnen ist eine Wand. Andere Graphikelemente sind für die Frage, ob zwei Felder benachbart sind oder nicht, irrelevant - sie sind nur benachbart, wenn sie durch eine weiße Linie getrennt sind.

PFEILE



Ein Pfeil auf einer weißen Trennlinie zeigt an, dass es hier bergauf geht: Um sich in Pfeilrichtung zu bewegen muss man klettern, d.h. es muss eine Bewegungsaktion verwendet werden. Dies gilt nur für die Bewegung aufwärts. Gegen die Pfeilrichtung (bergab) kann man sich normal bewegen. Pfeile findet man nur in den Ruinen und nicht im Dungeon.



Dieser besondere Pfeil in den Ruinen zeigt lediglich an, dass die Felder 25 und 30 durch das Tor miteinander verbunden sind. Hier geht es NICHT bergauf.

KREISE



Jedes Spielfeld zeigt einen schwarzen oder weißen Kreis mit einer Zahl.

Die Zahl wird nur für die Spielvorbereitung benötigt. Die Farbe des Kreises gibt an, ob es auf dem Feld Deckung gibt oder nicht: Eine weiße Zahl in einem schwarzen Kreis bedeutet „Deckung“. Eine schwarze Zahl in einem weißen Kreis bedeutet „keine Deckung“.

Die Position des Kreises ist zudem wichtig, um die Sichtlinie zu bestimmen: Du hast Sichtlinie wenn du von irgendeinem Teil des Kreises des Startfeldes eine gerade Linie zu irgendeinem Teil des Kreises des Zielfeldes ziehen kannst und dabei ausschließlich weiße Linie überquerst, aber ohne durch höher gelegene Felder oder Felder mit Deckung durchzuziehen. Das Sichtlinienkonzept ist etwas ausführlicher auf der nächsten Seite („Grundlegende Konzepte“) erklärt!

GRUNDLEGENDE KONZEPTE

AUSSERHALB DER REIHE HANDELN

Einige Aktionen wie Nahkampf oder in Deckung gehen kannst du auch durchführen, wenn jemand anderes an der Reihe ist. Diese Aktionen dienen immer der Verteidigung. Sie sind weiter hinten in der Regel erklärt (unter „Kartenaktionen“). Wenn ein Angriff abgewehrt wird, werden beide Karten (die zum Angriff und die zur Verteidigung) abgelegt. Dies alles zählt als eine Aktion.

Die Spezialaktion „unterbrechen“ wird unter „Spezialkarten“ erklärt. Sie wird verwendet, nachdem ein anderer Spieler eine Aktion durchgeführt hat. Es ist aber nicht möglich eine Unterbrechen-Aktion oder eine der eben genannten Verteidigungsaktionen zu unterbrechen, ebenso wenig wie das Aufdecken eines neuen Charakters.

SCHADEN

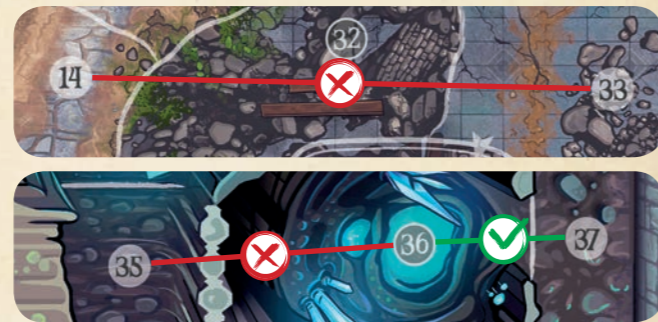
In diesem Spiel werden Deine Charaktere Schaden nehmen! Wenn das passiert, lege bitte die entsprechende Anzahl von Schadensmarkern auf die Charakterkarte. Wenn die Anzahl der Schadensmarker gleich oder gar größer ist, als der aufgedruckte Gesundheitswert, ist der betreffende Charakter besiegt. Die Charakterkarte wird umgedreht und die Schadensmarker zurück in den Vorrat gelegt. Der Spieler, der den letzten Schadensmarker verursacht hat, darf sich die Figur des Besiegten nehmen - sie zählt einen Siegpunkt.

Wenn der letzte Schadensmarker nicht durch einen Gegner verursacht wurde, wird die Figur aus dem Spiel genommen und zählt für niemanden. Denke auch daran, dass ein Spieler nicht seine eigenen Charaktere angreifen darf!

SICHTLINIE

Um einen Fernkampfangriff auf einen gegnerischen Charakter durchzuführen, muss der Angreifer eine freie Sichtlinie auf sein Ziel haben. Um die Sichtlinie zu bestimmen, ziehe eine Gerade vom Kreis des Feldes deines Charakters zum Kreis des Feldes des Zieles (wo im Kreis angesetzt wird, ist Dir überlassen!). Wenn die Linie durch eine Wand geht (eine

Verbindung zweier Felder, die keine weiße Linie ist), dann hat der Spieler keine freie Sichtlinie. Durchquert die Sichtlinie ein Feld mit Deckung komplett (also auf einer Seite rein, auf der anderen hinaus), hast Du keine freie Sichtlinie. Auch höhere Ebenen unterbrechen die Sichtlinie (siehe nächster Punkt). Trifft keines der genannten Ausschlusskriterien zu, dann hast Du freie Sichtlinie. Es ist erlaubt aus der Deckung heraus oder in die Deckung selbst zu schießen. Innerhalb des eigenen Feldes hat ein Charakter natürlich immer freie Sicht.

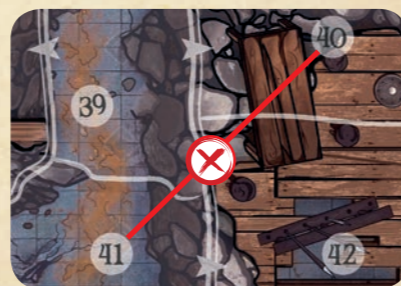


HÖHERE EBENEN

Im Dungeon gibt es keine höhere Ebenen.

Höhere Ebenen sind auf dem Spielplan immer durch Pfeile gekennzeichnet - wenn Du in Pfeilrichtung gehen willst, musst du klettern (also eine zusätzliche Bewegungsaktion nutzen).

Höhere Ebenen können auch die Sichtlinie unterbrechen: Von einer höheren Ebene kann man alle hohen Felder mit einem Fernkampfangriff erreichen, zu dem man Sichtlinie hat. Von einer höheren Ebene ein Ziel einer tieferen Ebene anzugreifen geht nur, wenn die Sichtlinie nicht durch ein anderes hoch liegendes Feld unterbrochen wird. Von einer tieferen Ebene aus kann kein Fernkampfangriff auf ein höher gelegenes Feld durchgeführt werden.



SPIELVERLAUF

SPIELAUFBAU

Alle suchen sich eine Fraktion und eine Spielfarbe aus und nehmen sich die dazugehörigen Karten, Figuren, Besitzanzeiger und Kristallsplitter. Wählt aus, welche Spielplanseite ihr verwenden wollt! Für eure erste Partie empfehlen wir den Dungeon.

Arretiert eure Besitzanzeiger an eure Figuren. Legt eure Charakterkarten und Fraktionskarten offen vor euch ab und stellt eure Figuren auf die jeweils passende Charakterkarte. Mischt eure Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben euren Fraktionsstapel.

STARTAUFSTELLUNG

Mische die Ortskarten und gib jedem Spieler zehn. Jede Ortskarte zeigt eine Zahl, die mit den Zahlen auf dem Spielbrett korrespondiert. Alle weisen jedem eigenem Charakter verdeckt eine Ortskarte zu, in dem die entsprechende Figur auf die verdeckte Ortskarte gestellt wird. Die Ortskarte, auf der die Figur steht, gibt das Startfeld der Figur an. Du darfst die Startfelder deiner eigenen Figuren jederzeit überprüfen, aber vor den anderen Spielern ist die Karte geheim zu halten, bis die Figur das Spielfeld betritt!

Wenn jeder allen eigenen Figuren eine Ortskarte zugewiesen haben, geben alle ihre verbleibenden 5 Karten an den rechten Nachbarn weiter. Die Ortskarten, die man vom Nachbarn bekommen hat, legen fest, wo die eigenen Kristallsplitter platziert werden. Anschließend werden diese Ortskarten aus dem Spiel genommen.

Tipp: Versuche die Karten für deinen Nachbarn so übrig zu lassen, dass die Kristallsplitter möglichst weit verteilt und möglichst schwer zu erreichen sind. Die eigenen Figuren sollten idealerweise so starten, dass sie gleich einen Hinterhalt legen können.

Sobald alle Kristallsplitter platziert wurden, zieht jeder 7 Aktionskarten vom eigenen Stapel. Wenn Dein Kristallsplitter auf der niedrigsten Ortskarte von allen Kristallsplittern liegt, beginnst Du das Spiel!

SPIELZUG

Normalerweise geht ein Spielzug so: Du deckst einen Charakter auf, führst so viele Aktionen aus wie Du willst und kannst und ziehst dann drei Karten nach. Nach deinem Zug geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Jeder gesammelte Kristallsplitter und jeder besiegte Charakter ist einen Punkt wert. Wer zuerst 5 Punkte erzielt hat, gewinnt.

CHARAKTERE INS SPIEL BRINGEN

Wenn Du zu Beginn Deines Spielzuges noch mindestens eine Figur auf einer Charakterkarte stehen hast, dann musst Du mindestens einen Charakter ins Spiel bringen. Um einen Charakter ins Spiel zu bringen, deckst Du die dazugehörige Ortskarte auf und stellst die Figur auf das entsprechende Feld. Die Ortskarte kommt aus dem Spiel. Du kannst weitere Charaktere ins Spiel bringen, wenn Du willst.

Achtung: Du kannst nicht direkt unterbrochen werden, nachdem Du einen Charakter ins Spiel gebracht hast – Erst nach einer Aktion mit diesem oder einem anderen Charakter.



STANDARDAKTIONEN

Eine englische Videoerklärung findet sich auf:
www.ospreygames.co.uk/playwildlands

AUSSPIELEN VON KARTEN

In Deinem Zug kannst Du beliebig viele Aktionskarten aus der Hand ausspielen. Außer bei der Bewegung nach oben oder dem Einsammeln von Kristallsplittern werden Karten immer einzeln gespielt. Jede Aktionskarte bietet mehrere Optionen, wie sie genutzt werden kann. Beim Ausspiel musst Du Dich für EINE Möglichkeit entscheiden, alle anderen Optionen auf der Karte verfallen dann.

Es gibt zwei Arten von Symbolen: Charaktersymbole und Flaggen. Die Charaktersymbole geben an welche Charaktere diese Karte zur Bewegung oder zum Einsammeln von Kristallsplittern nutzen können. Die Flaggen zeigen an, welche anderen Aktionen diese Charaktere alternativ mit dieser Karte durchführen dürfen. Immer wenn Du eine Aktionskarte genutzt hast, solltest Du den anderen Spielern die Möglichkeit geben, eine Unterbrechung zu spielen, bevor Du eine weitere Aktionskarte spielst.

Du kannst nur Charaktersymbole von Figuren nutzen, die auch auf dem Brett stehen. Ggf. musst Du die entsprechende Figur vorher ins Spiel bringen.

Deine gespielten Aktionskarten legst Du auf Deinen persönlichen Ablagestapel. Ziehst Du die letzte Karte des Aktionskartendecks, dann mischt Du Deinen Ablagestapel und bildest daraus einen neuen Stapel.



ENDE DES ZUGES

Wenn Du keine Karten mehr spielen und keine Charaktere mehr ins Spiel bringen möchtest, beendest Du Deinen Zug. Du ziehst drei Karten von Deinem Aktionskartendeck nach - unabhängig davon wie viele Karten Du vorher gespielt hast! Dein Handlimit beträgt aber sieben. Eine achte Karte darfst Du nicht ziehen - mit anderen Worten, wenn Du auf mehr als sieben Karten ziehen würdest, ziehst Du auf sieben Karten. Gib dann den Aktiven-Spieler-Marker nach links weiter.

Achtung: Solltest Du unterbrochen werden, bevor Du die Karten gezogen hast, kannst Du nach der Unterbrechung neu entscheiden, ob Du ziehst oder doch lieber noch weitere Aktionen durchführst.

SPIELLENDE UND GEWINNER

Sobald jemand fünf Punkte gesammelt hat - in Form von besiegt Charakteren und/oder Kristallsplittern - hat diese Person gewonnen! Das Spiel endet sofort.

Verliert jemand alle seine Charaktere, gewinnt wer aktuell die meisten Siegpunkte hat (dies kann nicht die Person sein, die alle Charaktere verloren hat). Gibt es jetzt ein Unentschieden, wird so lange weitergespielt, bis eine Person alleine mehr Punkte hat als jede andere Person. Diese Person hat dann gewonnen.

Anmerkung: Die Anzahl der gesammelten Kristallsplitter und besiegt Personen ist immer für alle einsehbar!



Diese Aktionen können mit jeder Aktionskarte durchgeführt werden, aber nur mit den Charakteren, die in der linken Spalte als Symbol dargestellt sind.

BEWEGUNG

Jede Aktionskarte kann zur Bewegung genutzt werden. Wenn ein Charaktersymbol auf der Karte aufgedruckt ist, kann diese Karte zur Bewegung genutzt werden. Eine Karte bewegt einen Charakter auf ein benachbartes Feld. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Charaktere auf einem Feld und andere Figuren beeinflussen eine Bewegung nicht. Eine Bewegung geht immer über eine weiße Linie, niemals durch Wände durch.

KLETTERN

Im Dungeon gibt es keine höhere Ebenen und damit auch kein Klettern.

Wenn eine weiße Linie durch einen Pfeil ergänzt wird, dann wird dadurch angezeigt, dass es in Pfeilrichtung bergauf geht. Bergauf (also in Pfeilrichtung) muss dann geklettert werden. Um sich in diese Richtung zu bewegen sind zwei Aktionskarten mit passendem Charaktersymbol nötig. Wohlgemerkt gilt dies nur in Pfeilrichtung! In die umgekehrte Richtung (bergab) wird ganz normal nur eine Karte benötigt.

Achtung: Für eine oder beide Karten kann auch ein Bewegungsjoker genutzt werden (Siehe Seite 14).

KRISTALLSPLITTER AUFSAMMELN

Jeder darf nur die eigenen Kristallsplitter aufsammeln. Um einen Kristallsplitter aufzusammeln musst Du eine eigene Figur auf dem Feld des Splitters haben. Dann musst Du drei Aktionskarten spielen,

die alle den entsprechenden Charakter zeigen. Alternativ kannst Du auch drei Karten eines bereits besiegt Charakters spielen. Aber Du darfst nicht mischen - alle drei Karten müssen entweder den Charakter auf dem Feld zeigen oder alle drei denselben besiegt Charakter.

Den gesammelten Splitter legst Du vor Dich hin. Er zählt einen Punkt. Du darfst auch Kristallsplitter einsammeln, wenn ein Gegner auf demselben Feld steht.

Achtung: Ein Bewegungsjoker kann auch als Karte genutzt werden (siehe Seite 14).



KARTENAKTIONEN

Ausführliche Beispiele kann man auf ospreygames.co.uk/wildlands einsehen.

Statt einer Standardaktion können auch immer Kartenaktionen durchgeführt werden. Die Kartenaktionen sind auf den Flaggen dargestellt und mit einem Charakter verknüpft. Dieser Charakter kann durch Abgabe der Aktionskarte die entsprechende Aktion durchführen. Die Flaggen sind nach Farben sortiert: Nahkampf (Rot), Fernkampf (Blau), Verteidigung (Grün) und Manöver (Gelb). Jede Fraktion hat ihre eigene Mischung aus möglichen Aktionen und keine zwei Fraktionen haben genau dieselben Aktionen. Welcher Fraktion welche Aktionen wie häufig zur Verfügung stehen, kannst Du auf der Fraktionskarte sehen.

JOKERAKTIONEN

Auf einigen Karten sind unten Aktionen aufgedruckt, die keinem Charakter zugeordnet sind. Diese können von jedem beliebigen aufgedeckten Charakter durchgeführt werden. Diese Jokeraktion kann aber nicht als Standardaktion genutzt werden.



NAHKAMPF

Gib einem Gegner auf demselben Feld wie Dein Angreifer einen Schaden. Dabei darfst Du bei mehreren Gegnern nur die Fraktion aussuchen, die Du angreift: Stehen mehrere Figuren derselben Fraktion auf dem Feld, darf der oder die Angegriffene entscheiden, welcher der entsprechenden Charaktere den Schaden bekommt. Stehen Figuren mehrerer Fraktionen auf dem Feld, darfst Du Dir aussuchen, welche Fraktion Du davon angreift. Wenn ein anderer Spieler Deinen Charakter mit einem Nahkampf- oder schweren Nahkampf-Angriff angreift, kannst Du diese Aktion auch zur Verteidigung nutzen, um den Schaden abzuwerfen (außerhalb Deines Zuges, als direkte Reaktion).



SCHWERER NAHKAMPFANGRIFF

Gib einem Gegner auf demselben Feld wie Dein Angreifer zwei Schaden. Dies funktioniert ansonsten wie ein normaler Nahkampf-Angriff. Allerdings kann diese Aktion NICHT zur Verteidigung genutzt werden.



FERNKAMPF

Gib einem Gegner in Sichtlinie einen Schaden. Stehen mehrere Gegner auf demselben Feld, darfst Du entscheiden, wen Du angreift.



SCHWERER FERNKAMPF

Gib einem Gegner in Sichtlinie einen Schaden. Der Gegner darf nicht weiter als 2 Felder entfernt stehen. Die Sichtlinie darf also nicht durch mehr als ein Feld komplett durchqueren. Stehen mehrere Gegner auf demselben Feld, darfst Du entscheiden, wen Du angreift.



GROSSFLÄCHIGER ANGRIFF

Dein Charakter wählt ein benachbartes oder das eigene Feld und gibt jedem Charakter auf diesem Feld einen Schaden. Das gilt auch für eigene Charaktere. Mit dieser Aktion kann auch eine höher gelegene Ebene angegriffen werden.



ABSCHIRMEN

Wenn jemand Deinen Charakter mittels Fernkampf, schwerem Fernkampf oder großflächigem Angriff attackiert, kannst Du diese Karte außer der Reihe spielen, um jeglichen Schaden durch den Angriff zu vermeiden. Wenn mehrere Charaktere angegriffen werden, dann muss jeder von ihnen eine passende Karte spielen, damit sie alle geschützt sind. Du darfst die Karte auch spielen, wenn Du selbst einen großflächigen Angriff durchgeführt hast, damit Deine eigenen Charaktere nicht durch den Angriff Schaden nehmen. Diese Aktion hilft nicht gegen Nahkampf-Angriffe.



IN DECKUNG GEHEN

Wenn jemand Deinen Charakter mittels Fernkampf oder schwerem Fernkampf attackiert, kannst Du diese Karte außer der Reihe spielen, um jeglichen Schaden durch den Angriff zu vermeiden. Diese Karte kann so aber nur genutzt werden, wenn das Feld, auf dem Deine Figur steht Deckung enthält (weiße Zahl im schwarzen Kreis). Diese Aktion schützt nicht vor Nahkampf- oder großflächigen Angriffen.



MANÖVER

Mit einem Manöver darfst Du sowohl den aufgedruckten Charakter als auch einen weiteren beliebigen eigenen Charakter bewegen. Die Bedingung ist, dass sich beide Charaktere auf demselben oder auf angrenzenden Feldern befinden müssen. Die Bewegung selbst ist aber innerhalb der normalen Bewegungsregeln frei und unabhängig voneinander. Beide Charaktere können also in

unterschiedliche Richtungen gezogen werden. Es ist auch erlaubt nur einen Charakter zu ziehen.

Wenn Du mit einem oder beiden Charakteren klettern möchtest, musst Du wie gehabt pro Charakter eine zusätzliche Bewegung spielen. Zwei Manöverkarten wären auch denkbar. Ein Manöver jeder Art gilt bezüglich Unterbrechungen als einzelne Aktion.



FLIEGEN

Bewege den Charakter zwei Felder weit. Du kannst die Kletterregeln ignorieren (Aufwärts/Abwärts fliegen ist kein Unterschied).

ÜBERSICHT		VERTEIDIGT DURCH	
ANGRIFF		VERTEIDIGT DURCH	

SPEZIALKARTEN

Jede Fraktion hat einige Spezialkarten in ihrem Stapel. Diese Spezialkarten sind alle identisch und jede kann für eine der folgenden Aktionen genutzt werden:

BEWEGUNGSJOKER

Mit dieser Karte kannst Du **einen beliebigen Deiner Charakter ein Feld bewegen**. Es gelten die üblichen Regeln. Du kannst diese Karte auch normal zum Klettern nutzen, wenn du eine passende zweite Karte hast. Du kannst diese Karte auch zum Sammeln von Kristallen nutzen. Du kannst sogar Kristallsplitter mit drei Bewegungsjokern aufsammeln.

ZIEHE ZWEI KARTEN

Ziehe sofort zwei Aktionskarten! Wenn Du aber nach dem Spielen schon sechs Handkarten hast, dann ziehe nur eine Karte (Max 7!).

UNTERBRECHEN

Du kannst **diese Karte spielen, wenn jemand anderes gerade eine Aktionskarte gespielt hat**. Die unterbrochene Aktion wird noch beendet (sofern nicht bereits geschehen) und dann darfst Du so viele Aktionskarten spielen, wie Du möchtest - ganz so als wärest Du regulär am Zug. Du darfst auch Charaktere ins Spiel bringen wenn Du möchtest. Du darfst nach einer Unterbrechung keine Karten ziehen.

Auch wer jemanden unterbricht, kann selbst unterbrochen werden! Bei mehreren Unterbrechungen hintereinander beendet die letzte Unterbrechung die Kette - danach ist die ursprüngliche Person wieder an der Reihe, alle anderen Unterbrecher dürfen keine Aktionen mehr spielen (es sei denn natürlich, sie unterbrechen erneut).

Du kannst nicht unterbrechen, wenn lediglich ein Charakter ins

Spiel gebracht wurde oder eine andere Unterbrechung gespielt wurde. Du kannst immer nur nach einer Aktion unterbrechen. Denke auch daran, dass für einige Aktionen mehrere Karten gespielt werden müssen (z.B. Klettern oder Verteidigung).

Erklärst Du Deinen Zug für beendet, dann kann jeder andere unterbrechen, bevor Du den Aktiven-Spieler-Marker weitergibst und drei Karten ziehst. Ist die Unterbrechung beendet, kannst Du weitere Aktionen durchführen, bevor Du Deinen Zug endgültig für beendet erklärst.

Um anderen Spielern die Chance zur Unterbrechung zu geben, solltest Du zwischen Deinen Aktionen immer so drei Sekunden Pause lassen und niemals mehrere Aktionen gleichzeitig ansagen. Dies ist besonders wichtig, wenn Du auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur betrittst oder sich jemand gegen einen Deiner Angriffe verteidigt. Hier gebietet es die Höflichkeit aktiv zu fragen, ob jemand unterbrechen möchte!

Wollen mehrere Personen unterbrechen so ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Diese Person kann auf jeden Fall eine Aktion durchführen, bevor sie ihrerseits unterbrochen werden kann.

Die meisten Spielgruppen haben kein Problem mit Unterbrechungsregeln. Sollte Deine Gruppe Schwierigkeiten mit dem Timing haben, versucht es folgendermaßen: Wer eine Aktion durchführt nennt die Aktion, spielt die Karte, führt die Aktion aus und schiebt die Karte auf den Ablagestapel. Sobald die Karte dort liegt kann die Aktion nicht mehr unterbrochen werden.



Erste Veröffentlichung in Großbritannien 2018 durch OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES ist eingetragenes Markenzeichen von Osprey Publishing Ltd

© Martin Wallace, 2018. Diese Auflage © 2018 Osprey Publishing Ltd

Alle Rechte vorbehalten.

www.ospreygames.co.uk

Für weitere Informationen oder Ersatzteile, Email an info@ospreygames.co.uk

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



KARTENAKTIONEN



Nahkampf – Gib einem Charakter auf demselben Feld einen Schaden oder verteidige gegen einen Nahkampf/Schweren Nahkampfangriff.



Schwerer Nahkampf – Gib einem Charakter auf demselben Feld zwei Schaden.



Fernkampf – Gib einem Charakter in Sichtlinie einen Schaden.



Schwerer Fernkampf – Gib einem Charakter auf demselben Feld zwei Schaden.



Größflächiger Angriff – Jeder Charakter auf dem aktuellen oder benachbarten Feld nimmt einen Schaden.



In Deckung gehen – Verhindert jeglichen Schaden durch einen Fernkampf/Schweren Fernkampf-Angriff. Deckung muss auf Feld vorhanden sein.



Abschirmen – verhindert jeglichen Schaden bei einem Fernkampf, Schweren Fernkampf oder großflächigem Angriff.



Manöver – Bewege bis zu zwei eigene benachbart stehende Charaktere.



Fliegen – Bewege Deinen Charakter bis zu 2 Felder weit.

ÜBERSICHT VERTEIDIGUNG

ANGRIFF		VERTEIDIGT DURCH	
