

Auslage ausbauen

Durch manche Effekte kannst du einen Ausbau erhalten. Erhältst du deinen 1. Ausbau, nimm 1 Ausbauplättchen aus dem Vorrat und lege es offen mit der +1 nach oben in deinen persönlichen Bereich. Du darfst ab sofort 1 Kreatur mehr in deiner Auslage haben, als die aktuelle Rundenzahl beträgt.

Erhältst du einen 2. Ausbau, drehe das Ausbauplättchen mit der +2 nach oben. Du darfst ab sofort 2 Kreaturen mehr in deiner Auslage haben, als die aktuelle Rundenzahl beträgt.

Erhältst du danach erneut einen Ausbau, verfällt der Effekt.



Tipp: Solltet ihr nur wenig Platz zum Spielen haben, gruppiert eure Kreaturen jeweils nach ihren Elementen oder nach der Art ihrer Effekte. Legt die gruppierten Kreaturen etwas überlappend, sodass alle Effekte sichtbar sind.

Beispiel für gruppierte Kreaturen (nach der Art der Effekte):



Durch den 1. Ausbau dürfen in der Auslage auch in der 4. Runde schon 5 Kreaturen liegen.

Effekte der Artefakte

Hier findet ihr Klarstellungen zu den Effekten einiger Artefakte.

Buch des Thot
Du darfst **nicht** denselben Runenstein 2x aufwerten. Du darfst keine Runensteine „abwerten“, selbst wenn sie dadurch aufgrund anderer Effekte wertvoller für dich wären.

Duftlampe
Bezahle Runensteine im Wert von (mindestens) 3, um 1 Ausbau zu erhalten. Effekte, die Beschwörungskosten für Kreaturen verändern, haben keine Auswirkung auf die Kosten für den Ausbau.

Juwel des Kukulkan
Du darfst den Effekt erst durchführen, nachdem du eine Kreatur verkauft hast, die Runensteinen dafür erhalten hast und ggf. überzählige Runensteine abgelegt hast.

Sieben-Meilen-Stiefel
Lege die aufgedeckte Kreatur (wie üblich in der Auswahlphase) an den entsprechenden Bereich des Spielplans an. Die Kreatur, die du durch den Effekt des Artefakts schlafen schickst, muss nicht die Kreatur sein, die du durch den Effekt des Artefakts aufgedeckt hast.

Wunschring
Aktiviere den gewählten Aktiven Effekt sofort, wenn du den Effekt des Artefakts in der Aktionsphase nutzt. Du musst nicht bis zur Aktivierungsphase warten.

Erinnerungen und Klarstellungen

Wenn du Runensteine zahlst, darfst du nicht mehr Runensteine verwenden als nötig.
Beispiel: Hast du 3 rote Runensteine und 1 blaue Runenstein und musst Kosten von 3 bezahlen, darfst du 3 rote oder 1 blaue zahlen, aber nicht 2 rote oder mehr.

Hephaistos
Verliere 1 deiner Wahl:
• 1 blaue Runenstein oder 3 rote Runensteine
• Erhalte die 2 anderen Optionen.

Pyro
Erhalte 1 Runenstein. Wähle 1 Person, die 1 rote Runenstein-Kreatur in ihrer Auslage mit dieser Kreatur tauschen muss.

Belphegor
Erhalte 1 Runenstein.
Die Beschwörungskosten für deine rote Runenstein-Kreaturen sind auf 1 festgelegt.

Thalassa
Erhalte 1 Runenstein für jede blaue Runenstein-Kreatur in deiner Auslage.
Wenn du 1 Runenstein erhältst: Zurückrufen.

Loki
Erhalte 1 Runenstein für jede Karte in deiner Auslage mit einem Element.
Immer wenn du am Zug bist, gilt diese Kreatur als jedes beliebige Element.

Totempfahl
Immer wenn 1 andere Kreatur aus deiner Auslage abgelegt wird, erhalte 1 Runenstein.

Du musst jeden Effekt vollständig durchführen.
Beispiel: Hephaistos liegt in deiner Auslage, aber du hast weder 1 blaue noch 3 rote Runensteine, daher musst du 2 rote verlieren und 1 blaue erhalten. Hast du auch keine 2 roten, aktivierst du den gesamten Effekt nicht.

Du darfst eine Kreatur nicht beschwören, wenn du ihren Soforteffekt nicht vollständig durchführen kannst.
Beispiel: Beschwörst du Pyro, musst du 1 Person wählen (das darfst auch du selbst sein), die mindestens 1 rote Runenstein-Kreatur in ihrer Auslage hat. Diese Person darf entscheiden, welche ihrer beschworenen roten Runenstein-Kreaturen sie mit Pyro tauscht. Wählst du dich selbst, behältst du beide Kreaturen in deiner Auslage. Hat keine Person eine rote Runenstein-Kreatur in ihrer Auslage, darfst du Pyro nicht beschwören.

Sind die Beschwörungskosten durch einen Effekt auf einen bestimmten Wert festgelegt, können sie nicht mehr durch andere Effekte verändert werden.
Beispiel: Belphegor liegt in deiner Auslage, daher sind die Beschwörungskosten für rote Runenstein-Kreaturen immer 1, sogar für eine Kreatur wie Hestia, deren Beschwörungskosten sonst 0 sind. Auch Pegasus reduziert diese Beschwörungskosten nicht.

Der Dauerhafte Effekt (unendlich) einer Kreatur gilt dauerhaft, sobald du die Kreatur beschworen hast und solange sie in deiner Auslage liegt. Er kann während einer Aktion oder inmitten eines anderen Effekts ausgelöst werden.
Beispiel: Thalassa liegt in deiner Auslage und du hast 4 Runensteine. Durch einen Effekt erhältst du 1 Runenstein, weshalb du Thalassa zurückrufen musst. Selbst wenn du die 1 Runenstein ablegst (weil du schon 4 Runensteine hattest), musst du Thalassa vorher zurückrufen.

Beispiel: Loki liegt in deiner Auslage. Immer wenn du während der Auswahl-, der Aktions- und der Aktivierungsphase am Zug bist, gilt Loki als jedes beliebige Element (z. B. als ein grünes Element, wenn du Wendigo beschwörst, und als ein blaues Element, wenn du Thalassa beschwörst – auch im selben Zug). Aber: Ist eine andere Person am Zug, gilt Loki immer als ein rotes Element.

Musst du eine Kreatur aus deiner Auslage ablegen, betrifft das ausschließlich deine beschworenen Kreaturen. Dies geschieht, wenn du eine Kreatur freilässt, durch Effekte von Kreaturen (zum Beispiel Anubis) oder den Effekt des Kaiserlichen Siegels.
Beispiel: Der Totempfahl liegt in deiner Auslage. Führt du den unendlichen Effekt der Alraune durch und legst die Alraune dadurch ab, erhältst du durch den Totempfahl 1 Runenstein. Du erhältst aber keine 1 Runenstein durch den Totempfahl aufgrund der Effekte von Pyro oder dem Aschemännchen, da sie nicht als „abgelegt“ gelten.

Impressum

Spieldesign: Mathieu Rivero, Eric Hong | **Illustrationen:** Stefano Martinuz, Erica Tormen, Gautier Maïa, Jacqui Davis, Jiahui Gao
Grafikdesign: Chong | **Projektmanagement:** Marco Jung | **Entwicklung:** Tylor Kim
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | **Übersetzung und Redaktion:** Ronja Lauterbach

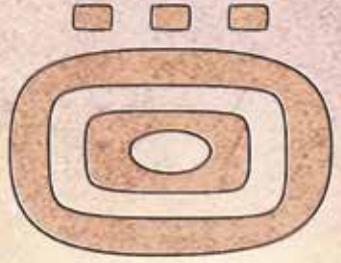
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Mandoo Games Co., Ltd.
© 2024 Mandoo Games Co., Ltd. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



THE VALE OF ETERNITY ARTEFAKTE

ANLEITUNG



Der große Drache Eternity offenbart euch neue Geheimnisse: Er erzählt euch nicht nur von einer Lichtung, auf der ihr Kreaturen begegnen könnt, die ihr noch nie gesehen habt, sondern er verrät euch auch, dass überall im Tal mythische Artefakte versteckt sind.

„Ihr strebt danach, eure Fähigkeiten zu verbessern?“, brüllt Eternity mit majestätischer Stimme. „Nun wisst ihr wie! Zieht los, erlangt den größten Ruhm und werdet zu Legenden!“

Spielmaterial

28 Kreaturenkarten



Karten aus dieser Erweiterung könnt ihr an diesem Symbol erkennen:

11 Artefaktplättchen

Vorderseite

Rückseite

Die 5 regulären Artefakte haben unterschiedliche Rückseiten für:

- 2 bis 4 Personen →
- 3 und 4 Personen →
- 4 Personen →

Die 6 besonderen Artefakte haben alle die gleiche Rückseite.

4 Artefaktmarker

4 Unterschlupfmarker

1 Höhlen-Aufsteller

4 Spielhilfen

4 Ausbauplättchen

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

Spielvorbereitung

Diese Erweiterung ist nur mit dem Grundspiel **The Vale of Eternity** spielbar. Mischt die neuen Kreaturenkarten vor eurer ersten Partie mit den Kreaturenkarten des Grundspiels zusammen. Bereitet das Spiel wie im Grundspiel beschrieben vor. Führt zusätzlich folgende Schritte durch:

Nehmt euch je **1 Artefaktmarker** und **1 Unterschlupfmarker** in eurer Farbe sowie **1 Spielhilfe**.

Bereitet eine offene **Artefaktauslage** neben dem restlichen Spielmaterial vor:

- Legt die **regulären Artefakte** aus, die eurer Personenanzahl entsprechen.

2 Personen: **Verwendet alle**

3 Personen: **Verwendet alle** **und**

4 Personen: **Verwendet alle** **und**

- Legt **3 zufällige besondere Artefakte** aus.

Legt alle übrigen Artefakte in die Schachtel zurück.

Legt die **Ausbauplättchen** in den Vorrat neben die Runensteine.

Stellt den **Höhlen-Aufsteller** bei Bedarf so auf, dass alle ihn sehen können.

Beispiel: Spielaufbau für 2 Personen



1. Auswahlphase

Handelt in der Auswahlphase die folgenden Schritte ab:

1. Deckt wie gewohnt doppelt so viele Kreaturen vom Kreaturenstapel auf, wie Personen mitspielen, und legt sie an die entsprechenden Bereiche des Spielplans an.
2. Wählt je **1 Artefakt** aus der Auslage, beginnend bei der Person mit dem Startmarker und dann reihum im Uhrzeigersinn. Ihr dürft kein Artefakt wählen, auf dem euer eigener Artefaktmarker liegt (ihr dürft also nicht das gleiche Artefakt 2x hintereinander wählen). Liegt auf dem gewählten Artefakt der Artefaktmarker einer anderen Person, gebt den Marker an diese Person zurück. Legt euer gewähltes Artefakt in euren persönlichen Bereich und legt euren Artefaktmarker darauf. Hat euer gewähltes Artefakt einen -Effekt, führt ihn sofort durch.



3. Wählt wie gewohnt je 2 Kreaturen aus, indem ihr eure Auswahlmarker darauf legt (den ersten im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, den zweiten gegen den Uhrzeigersinn, beginnend bei der Person, die als letztes eine Kreatur ausgewählt hat).

2. Aktionsphase

Spielt die Aktionsphase genau wie im Grundspiel. Hat dein gewähltes Artefakt einen -Effekt, darfst du es 1x während deines Zuges nutzen. Lege das Artefakt anschließend mit deinem Artefaktmarker in die Artefaktauslage zurück.

3. Aktivierungsphase

Hast du alle deine Aktiven Effekte aktiviert und dein Artefakt liegt noch vor dir (oder ungenutztes), lege es mit deinem Artefaktmarker in die Artefaktauslage zurück. (Zur Erinnerung: Du darfst es in der nächsten Runde nicht erneut auswählen.)



Artefakte

Es gibt auf den Artefakten **3 verschiedene Arten von Effekten**.

- Soforteffekt:** Führe diesen Effekt sofort 1x durch, wenn du dieses Artefakt wählst (also direkt in der Auswahlphase).
- Dauerhafter Effekt:** Dieser Effekt gilt dauerhaft, sobald du das Artefakt gewählt hast und solange es in deinem persönlichen Bereich liegt.
- Aktionseffekt:** Diesen Effekt darfst du 1x in deinem Zug während der Aktionsphase durchführen. Lege das Artefakt anschließend sofort mit deinem Artefaktmarker in die Artefaktauslage zurück.

Tipp: Solltet ihr nur wenig Platz zum Spielen haben, könnt ihr die Artefakte auch in der Auslage liegen lassen. Legt in diesem Fall euren Artefaktmarker jeweils mit dem Symbol nach oben auf das Artefakt, das ihr gewählt habt, ohne es zu nehmen. Dreht den Marker mit dem Symbol nach unten anstatt das Artefakt zurückzulegen.

Unterschlupf

Der Unterschlupf ist ein neuer Ort für deine Kreaturen und wird durch den Unterschlupfmarker markiert. Kreaturen in deinem Unterschlupf „schlafen“. Sie gelten dann weder als „in deiner Auslage“ noch als „in deiner Hand“. Solange eine Kreatur in deinem Unterschlupf liegt, kannst du sie nicht beschwören und ihren Effekt nicht nutzen. Gleichzeitig kann sie dort nicht von Effekten getroffen werden, sofern diese nicht explizit den Unterschlupf benennen. (Solche Effekte gibt es für gewöhnlich nur auf Artefakten.)

Schlafen schicken: Darfst du eine Kreatur schlafen schicken, lege sie offen oberhalb deines Unterschlupfmarkers aus.

Wecken: Darfst du eine Kreatur wecken, nimm sie aus deinem Unterschlupf auf die Hand.

Hinweis: Sollten mehrere Kreaturen in deinem Unterschlupf liegen, lege sie etwas versetzt, sodass alle sehen können, welche Kreaturen sich dort befinden.



Spielablauf

Diese Erweiterung bringt euch einerseits mehr Kreaturenkarten mit brandneuen Effekten und andererseits Artefakte als neues Spielelement. Entscheidet, ob ihr mit oder ohne Artefakte spielen möchtet – beides ist möglich. Spielt ihr mit Artefakten, wählt ihr in jeder Runde ein anderes Artefakt, das euch einen besonderen Effekt gewährt.

Das Spiel endet entweder, wie gewohnt, nach der 10. Runde oder wenn eine Person **80 oder mehr Punkte** erreicht hat (statt den 60 Punkten im Grundspiel). Der Höhlen-Aufsteller dient als Erinnerung für diese neue Spielende-Bedingung. Es gewinnt weiterhin die Person, die am Spielende die meisten Punkte hat.



Übersicht: Persönlicher Bereich

Platz für Ausbauplättchen

Auslage

Unterschlupf

Platz für Artefakt