

Ein Spiel von Michael Rieneck und Franz Vohwinkel

SKYBRIDGE



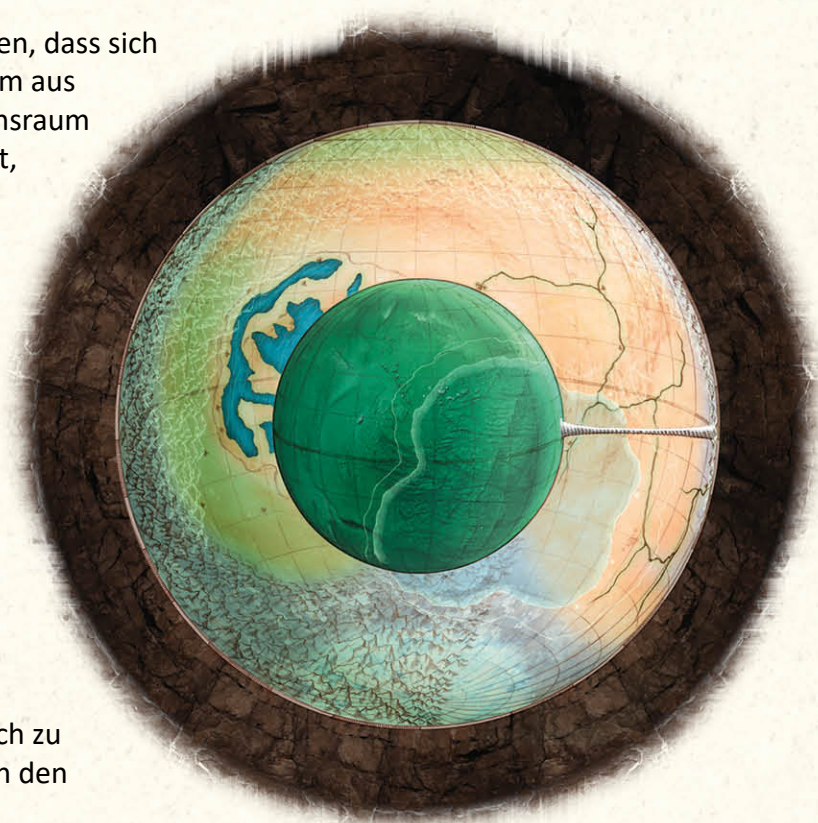
für 2 bis 4 Personen, ab 12 Jahren

SPIELANLEITUNG



Thraen ist eine Hohlwelt, deren Bewohner glauben, dass sich diese wie eine Blase in einem endlosen Universum aus Stein befindet. Während sich der bekannte Lebensraum entlang der inneren Wände dieser Blase erstreckt, schwebt in ihrem Zentrum ein kleiner Planet. Diese kleine, unbekannte Welt in der „Mitte von Allem“, der Augensterne, erscheint den Völkern Thraens als Paradies, zu dem sie tagtäglich hinaufblicken und das ihnen die harschen Lebensbedingungen ihrer eigenen Außenwelt vor Augen führt.

Thraen selbst ist eine trockene, weitgehend unfruchtbare Welt, die sich im Niedergang befindet. Im Gegensatz dazu erscheint die vollständig von Wäldern bedeckte grüne Welt über ihren Köpfen als eine Oase der Fruchtbarkeit. Der Traum von einem sorglosen Leben im Überfluss und der ständige Überlebenskampf in der Realität führen schließlich zu dem verzweiferten Versuch, eine Brücke zwischen den beiden Welten zu bauen: **Die Weltenbrücke**.



In diesem Spiel lenkt jede Person die Geschehnisse je eines Charakters, der eines der Völker Thraens repräsentiert:



Guinn Urcela, die Unsterbliche: Eiskalte Herrscherin des **Reichs**, der größten Nation Thraens. Gebieterin über die Kornkammern der Ishri im Äußeren Reich.



Jardh Rogoll: Oberhaupt der **Völker des Lichts** in der großen Ebene und am Lichtpol. Mächtiger Hüter der heiligen Wälder Thraens.



Hamises: Spirituelle Anführerin und Prophetin der **Völker der Dunkelheit** aus den lebensfeindlichsten Regionen Thraens.



Adlem: Junger Drakhenreiter vom Volk der **Utrenge** aus dem Salthras, der unzugänglichen Gebirgsregion Thraens. Oberster Baumeister der Weltenbrücke.

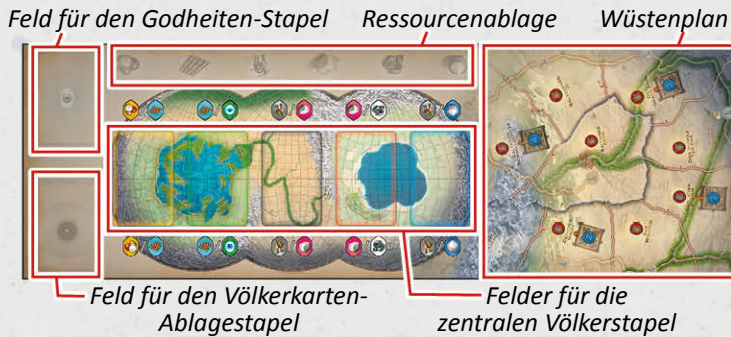


Irseth Serath Aadrin Darintha: Regent von Darinth, der größten der drei **Städte der Shenna**. Machthaber über die lukrativen Salzvorkommen Thraens. Berechnender Händler und Intrigant.

Ausgestattet mit einer individuellen Fähigkeit, versucht jeder Charakter die meisten Machtpunkte zu erlangen, sei es, indem er sich um die Gunst der Godheiten bemüht, sich dem wachsenden Rebellenheer mit militärischer Macht entgegenstemmt oder sich am Bau der Weltenbrücke beteiligt.

Doch der Bau der Brücke führt die Völker Thraens an ihre Grenzen, je höher sie bauen, desto aufwendiger wird es. Drakhen müssen zum Einsatz kommen und bald zwingt sie die Schwerkraft dazu, die letzten Abschnitte der Brücke vom Augensterne selbst aus zu bauen. Das ruft nicht nur die Shunanee, die Bewohner des Augensterns, auf den Plan, sondern erweckt auch die uralten Großen Drakhen. Doch das Ziel steht unumstößlich: Die Weltenbrücke muss beendet werden, koste es, was es wolle ...

1 Spielplan



Die Weltenbrücke

bestehend aus:

1 Thraen-Feld

7 Brückenabschnitten

1 Augenstern-Feld

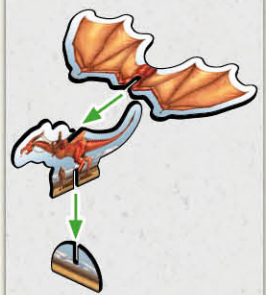


Die Brückenabschnitte sind nummeriert und haben eine Vorderseite, die die Baukosten zeigt, und eine Rückseite, die den fertiggestellten Brückenteil zeigt.

5 doppelseitige Charaktertableaus



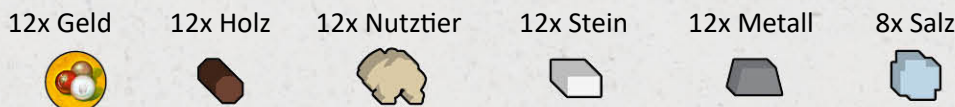
1 Start-Drakhe



119 Völkerkarten



68 Ressourcenmarker



60 Bevölkerung

je 12x



20 Garnisonen

je 4x



5 Legionen

je 1x



1 Skybridge-Würfel



1 Utrengr-Würfel



20 Godheit-Plättchen



1 Krone



12 freie Rebellen



1 Rebellenanführer



7 Aufbewahrungsschachteln

Spielvorbereitung



- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte (1a). Platziert darunter die **Weltenbrücke** (1b), indem ihr die nummerierten **Brückenabschnitte** mit der *Vorderseite* (also mit den Baukosten) nach oben dreht und von links nach rechts in der oben gezeigten Ausrichtung und Reihenfolge auslegt (1, 2, 3, 4, 7, 6, 5). Legt dann passend das **Thraen-Feld** neben Brückenabschnitt 1 und das **Augenstern-Feld** neben Brückenabschnitt 5.
- 2 Sortiert die 119 **Völkerkarten** anhand ihrer Rückseiten und mischt die 7 Stapel separat (mit Ausnahme des Brückenbau-Stapels, da dieser nur identische Karten enthält). Legt die Stapel dann verdeckt auf folgende Felder: Die Stapel für **Das Reich** (2a), **Die Völker des Lichts** (2b), **Die Völker der Dunkelheit** (2c), **Die Utrenge** (2d) sowie **Die Städte der Shenna** (2e) legt ihr als die **zentralen Völkerstapel** auf den entsprechenden Feldern des Spielplans ab. Der **Brückenbau-Stapel** (2f) wird auf dem Thraen-Feld und der **Augenstern-Stapel** (2g) auf dem Augenstern-Feld abgelegt.
- 3 Mischt die 3 **Großer-Drakhe-Karten** und legt genau eine davon (3) verdeckt auf den **Augenstern-Stapel**. Die anderen Großer-Drakhe-Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die **Godheit-Karten** und legt sie als verdeckten **Godheiten-Stapel** auf das Feld in der linken oberen Ecke des Spielplans (4a). Darunter ist das Feld für den Völkerkarten-Ablagestapel, der im Laufe des Spiels entstehen wird (4b).
- 5 Sortiert die **Ressourcenmarker Geld, Holz, Nutztier, Stein, Metall und Salz** und legt sie als **Vorrat** auf die entsprechend gekennzeichneten Plätze auf der **Ressourcenablage** des Spielplans (5).
- 6 Platziert neben Brückenabschnitt 2 den **Skybridge-Würfel** (6).
- 7 Auf der rechten Seite des Spielplans befindet sich der **Wüstenplan**, der eine Landkarte darstellt, die in insgesamt 9 Gebiete unterteilt ist. Stellt den **Rebellenanführer** auf das -Symbol im zentralen Gebiet „Salthras Deen“ (7a) und stellt die **freien Rebellen** als **Figurenvorrat** (7b) oberhalb des Wüstenplans ab.



Bestimmt eine Startperson. Diese nimmt sich den **Start-Draken** und stellt ihn vor sich ab. Anschließend sucht sich diejenige Person, die rechts neben der Startperson sitzt, zuerst ein **Charaktertableau** aus und legt es mit der gewünschten Seite nach oben vor sich ab. Entgegen dem Uhrzeigersinn folgen dann die anderen Personen und tun es ihr gleich. Jede der beiden Seiten eines Tableaus verfügt über eine einzigartige Fähigkeit (siehe Seiten 18 und 19). Für die erste Partie empfehlen wir, die Seite des Charaktertableaus zu verwenden, die mit einem in der rechten unteren Ecke markiert ist.

Lasst oberhalb jedes Charaktertableaus – an den *Runenslots* – ausreichend Platz für eine *Auslage* in Kartenhöhe.



Dann erhält jede Person das Spielmaterial in der Farbe ihres Tableaus und führt die folgenden Aufbauschritte durch:

- 1) Stelle **3 Bevölkerung** auf dein Charaktertableau (9a) und stelle die übrigen **9 Bevölkerung** in den *Figurenvorrat* neben dem Wüstenplan (9b).
- 2) Lege deine 4 **Garnisonen** auf dein Charaktertableau (9c).
- 3) Stelle deine **Legion** auf den Wüstenplan in das Gebiet „Shirbed Plateau“ (9d).
- 4) Lege jede der beiden **Start-Völkerkarten** deiner Farbe mit dem Symbol (9e) offen oberhalb deines Charaktertableaus ab, und zwar jeweils an den *Runenslot*, der die gleiche *Rune* wie die Karte aufweist. (Hinweis: Blau hat eine dritte Start-Völkerkarte, die nur bei der Fähigkeit „Die Gärten der Lhaedineeri“ zum Einsatz kommt – siehe Seite 19).
- 5) Lege auf jedes der 5 runden *Godheit-Felder* deines Charaktertableaus je ein **Godheit-Plättchen** (9f). Achte darauf, dass die grüne Glaubenseite der Plättchen nach oben zeigt.
- 6) Führe gegebenenfalls zusätzliche Vorbereitungsschritte deiner Charakterfähigkeit durch (siehe Seiten 18 und 19).

Nun erhält jede Person ihre Starthandkarten.

Für die allererste Partie empfehlen wir, dass sich jede Person den **zentralen Völkerstapel ihres Charakters** (also den Stapel ihrer Farbe) vom Spielplan nimmt und sich die 4 Völkerkarten herausucht, die in ihrer unteren rechten Ecke mit einem markiert sind. Diese 4 Karten nimmt sie auf die Hand. Der restliche Stapel wird danach gut gemischt und wieder verdeckt zurück auf sein Feld auf dem Spielplan gelegt.

Kennt ihr das Spiel schon oder möchtet flexibler einsteigen, solltet ihr stattdessen drahten. Dazu zieht jede Person **4 Karten** vom verdeckten **zentralen Völkerstapel ihres Charakters** (also vom Stapel ihrer Farbe) und wählt von diesen 4 Karten eine aus, die sie behält und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen 3 Karten gibt sie an die Person zu ihrer Linken weiter. Von den 3 erhaltenen Karten behält sie wiederum eine und gibt die anderen beiden erneut an die Person zu ihrer Linken weiter. Von den 2 Karten die sie nun erhält, behält sie ebenfalls eine und gibt nun noch die letzte nach links weiter. Die Karte, die sie als letztes erhält, nimmt sie dann mit den drei zuvor gewählten als Startkarten auf die Hand.

Tipp: Falls du dich mal nicht entscheiden kannst, welche Karten du wählen sollst, versuche darauf zu achten, Starthandkarten zu bekommen, die sich in ihren Runen und Symbolen voneinander unterscheiden.

Ziel des Spiels

Das Spiel wird in Runden solange gespielt, bis der Bau der Weltenbrücke abgeschlossen ist. Wenn der letzte Brückenabschnitt fertiggestellt wurde, endet das Spiel und es werden Machtpunkte (?) verteilt. Wer dabei insgesamt die meisten Machtpunkte erhält, sichert seinem Volk die Kontrolle über die Weltenbrücke und gewinnt das Spiel.

Es gibt vier Bereiche, in denen Machtpunkte gesammelt werden können:

1. Der Bau der Weltenbrücke

Auch wenn sich die Völker Thraens feindlich gegenüberstehen, sehen sie sich zu vorübergehenden Zweckbündnissen gezwungen. Der Bau der Weltenbrücke zum Augenstein scheint ihnen der einzige Ausweg, dem schleichenden Niedergang Thraens zu entfliehen und die Hoffnung auf eine bessere Zukunft zu nähren.

Im Laufe des Spiels kannst du dich jede Runde am Bau des aktuellen Brückenabschnitts beteiligen, indem du die geforderten Ressourcen bezahlst und 1 Bevölkerung auf den Abschnitt stellst. Am Spielende erhältst du für jeden Brückenabschnitt, auf dem deine Bevölkerung steht, die dort aufgedruckten Punkte (falls ausschließlich deine Bevölkerung auf ihm steht, erhältst du sogar 1 Punkt mehr).



2. Die Gunst der Godheiten

In Thraen weben die Godheiten unablässig ihr Netz des Schicksals. In nahezu allen Bereichen des Lebens und der Natur glauben die Menschen an übernatürliche Kräfte. Die Gunst der Godheiten bestimmt ihr Los, entscheidet über Wohl und Wehe der Völker.

Auf jeden deiner Runenstapel, die an deinen Runenslots entstehen, kannst du im Laufe des Spiels je eine Godheit-Karte der entsprechenden Rune ausspielen. Bei jedem Runenstapel, an dem dir das gelingt, drehst du dessen Godheit-Plättchen mit der blauen Machtseite nach oben. Am Spielende erhältst du dann für jeden deiner Runenstapel, dessen Godheit-Plättchen die Machtseite zeigt, so viele Machtpunkte, wie insgesamt auf den Völkerkarten in diesem Stapel aufgedruckt sind.



3. Die Rebellen unter Kontrolle halten

Hunger, Armut und Tyrannei führt bei den schwächsten Bewohnern Thraens zu wachsendem Widerstand. Sie fliehen in Scharen und sammeln sich in den Gegenden um Salthras Deen. Als ihnen der Zugang zur Weltenbrücke verwehrt werden soll, werden sie zu Rebellen, die sich den Traum der Weltenbrücke nicht nehmen lassen wollen.

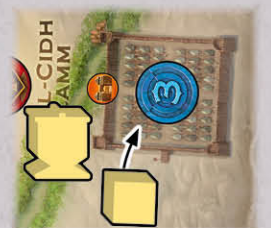
Die neun Gebiete des Wüstenplans sind durch Pfeile verbunden und so als fortlaufender Pfad von hinten nach vorne angeordnet. Im Laufe des Spiels werden auf unterschiedliche Weise Bevölkerung als Rebellen in die Gebiete gestellt. Mit militärischer Macht kannst du sie aber unter Kontrolle halten, indem du deine Legion () entlang der Pfeile durch die Gebiete des Wüstenplans voranschreiten lässt. Am Spielende erhältst du je einen Machtpunkt für jeden fremden Rebellen, der sich im Gebiet deiner Legion oder dahinter befindet.



4. Das Aufstellen von Garnisonen

Aus allen Gegenden Thraens schließen sich Menschen den Rebellen im „Meer der Winde“, der größten Wüste Thraens, an. So entwickelt sich das Rebellenheer unaufhaltsam zu einer militärischen Bedrohung für die Herrschenden. Um nicht die Kontrolle zu verlieren, sehen sich die Mächtigen dazu gezwungen, eigene Garnisonen im „Meer der Winde“ aufzustellen.

Im Laufe des Spiels kannst du in den Befestigungen auf dem Wüstenplan Garnisonen platzieren. Am Spielende erhältst du für jede Befestigung, in der eine deiner Garnisonen steht, die dort aufgedruckten Machtpunkte.



Spielablauf

Skybridge wird über mehrere Runden gespielt und endet am Ende der Runde, in der Brückenabschnitt 7 gebaut wurde. Der Rundenablauf wird weiter unten erklärt. **Bevor ihr jedoch mit der ersten Runde beginnt**, müsst ihr noch Folgendes tun:

Angefangen bei der Startperson spielt nun reihum im Uhrzeigersinn jede Person genau eine Völkerkarte von der Hand in die Auslage über ihrem Charaktableau. Wichtig ist dabei, dass die Karte an den Runenslot gespielt wird, der die gleiche Rune wie die Karte aufweist (*beachtet hierzu die Erläuterungen im gelben Kasten*). Sollte die Karte eine oder mehrere Soforteffekte zeigen, werden diese sofort ausgeführt (*beachtet hierzu den grünen Kasten*).

Aufbau der Völkerkarten



Runen und Runenstapel

Jede Völkerkarte zeigt am oberen und unteren Rand eine von 5 verschiedenen **Runen**, die auch an den 5 Runenslots deiner Auslage sichtbar sind. Üblicherweise kannst du eine Karte nämlich nur an den Runenslot ausspielen, der die gleiche Rune wie sie zeigt. Spielst du eine Karte an einen Runenslot, an dem bereits eine oder mehrere Karten liegen, wird sie auf diese Karten oben drauf gelegt. Alle Karten, die zusammen an einem Runenslot liegen, bilden dessen **Runenstapel**. In jedem Runenstapel dürfen sich beliebig viele Karten befinden. Allerdings gelten bei jedem Runenstapel immer nur die Effekte der jeweils obersten Karte als **sichtbar** und können genutzt werden.



Es gibt besondere Völkerkarten, die **Jokerrunen** zeigen. Diese Karten dürfen an einen beliebigen Runenslot gespielt werden.

Soforteffekte

Einige Völkerkarten haben Soforteffekte. Diese befinden sich in der linken oberen Ecke der Karte und sind mit dem ⚡-Symbol gekennzeichnet. Soforteffekte führst du einmalig in dem Moment aus, in dem du die Karte in deine Auslage spielst (sofern du kannst und möchtest). Die Effekte, die als Soforteffekte auftreten können, werden auf Seite 10 beschrieben.

Haupteffekte

Alle Völkerkarten haben zudem einen oder mehrere Haupteffekte. Dabei kann es sich um aktive oder passive Effekte handeln.

Aktive Haupteffekte können in Schritt 3 der Charakterphase genutzt werden (siehe Seite 11).

Passive Haupteffekte greifen in bestimmten Situationen und sind an entsprechender Stelle erläutert.

Nachdem jede Person je eine Völkerkarte in ihre Auslage gespielt hat, beginnt ihr mit der ersten Runde.

Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

I) Vorbereitungsphase

II) Charakterphase

III) Völkerphase

I) Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase führt ihr die folgenden 2 Schritte durch:

1) Neue Karten aufdecken

Deckt jeweils die oberste Karte der **5 zentralen Völkerstapel** auf dem Spielplan sowie des **Brückenbau-Stapels** auf dem Thraen-Feld auf. Solange noch die Große-Drakhe-Karte auf dem **Augenstern-Stapel** liegt, bleibt dieser unangetastet. Erst wenn die Große-Drakhe-Karte von dort verschwunden ist (siehe „Ein großer Drakhe erwacht“ auf Seite 15), deckt ihr in diesem Schritt auch die oberste Karte des Augenstern-Stapels auf. Der Godheiten-Stapel bleibt hingegen immer verdeckt. Sollte ein Stapel einmal leer sein, bleibt er fortan leer.

2) Die Krone platzieren

Die Person, die **Guinn Urcela** spielt, darf die **Krone** nun auf einen der zentralen Völkerstapel stellen (Details siehe Seite 18). Falls niemand Guinn Urcela spielt, überspringt ihr diesen Schritt.

II) Charakterphase

In der Charakterphase führt ihr jeweils nacheinander euren Spielzug durch. Es beginnt die Person mit dem Start-Drakhen. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn so lange weiter, bis jede Person je einen Spielzug durchgeführt hat. Jeder **Spielzug** besteht aus den folgenden 5 Schritten:

1) Eine offene Völkerkarte nehmen und Bonuseffekt wählen

a) Nimm eine Völkerkarte

Wähle eine der **Völkerkarten**, die **offen** auf einem Stapel des Spielplans bzw. der Weltenbrücke liegt, und nimm sie auf die Hand. Von **verdeckten** Stapeln darf grundsätzlich **nicht** gezogen werden (außer mit Hamises' Charakterfähigkeit „Visionen Beeledhans“ – siehe Seite 18).

Solltest du in deiner Auslage Karten liegen haben, auf denen der passive Effekt „Wissen“ sichtbar ist, darfst du diesen Effekt jetzt nutzen (siehe brauner Kasten). Falls auf dem gewählten Stapel die Krone steht, kann Guinn Urcela jetzt gegebenenfalls ihre Fähigkeit einsetzen (siehe Seite 18).

Beachte, dass die nächste Karte des von dir gewählten Stapels **nicht** direkt aufgedeckt wird. Die Person, die in dieser Runde also nach dir ihren Zug durchführt, hat üblicherweise eine Karte weniger zur Auswahl als du.



Wissen (passiver Effekt)

Nimmst du eine Karte von einem der **zentralen Völkerstapel**, darfst du für jedes Symbol „Wissen“, das **sichtbar** in deiner Auslage liegt, eine zusätzliche verdeckte Karte von genau diesem Völkerstapel ziehen und anschauen. Wähle dann eine von diesen Karten aus (also von der offen genommenen und den verdeckt gezogenen) und füge sie deinen Handkarten hinzu. Lege die nicht gewählten Karten in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf den Völkerstapel zurück.



b) Wähle einen Bonuseffekt

Wähle dann **einen** der **Bonuseffekte**, die zu beiden Seiten desjenigen Stapels abgebildet sind, von dem du die Karte genommen hast. Jeder Bonuseffekt gibt dir eine bestimmte Ressource bzw. eine Godheit-Karte, die du nun sofort erhältst (siehe brauner Kasten auf der folgenden Seite).

Geld oder Holz	Holz oder Godheit	Nutztier oder Stein	Stein oder Metall	Nutztier oder Salz	Holz, Stein, Metall, Nutztier, Geld, Salz oder Godheit	Godheit

Folgende Effekte treten als **Bonuseffekte** auf:



Holz

Erhalte 1 Holz aus dem Vorrat.



Stein

Erhalte 1 Stein aus dem Vorrat.



Metall

Erhalte 1 Metall aus dem Vorrat.

Holz, Stein und Metall sind Baustoffe für die Weltenbrücke. Metall kann zudem gegen Militärische Macht eingetauscht werden (siehe Seite 14). Du hast insgesamt 5 Lagerplätze auf deinem Charaktertableau, auf denen du diese Ressourcen in beliebiger Kombination lagern kannst (siehe rechts).

Ressourcen

Holz, Stein, Metall, Nutztiere, Salz und Geld sind Ressourcen. Erhältst du eine Ressource, bedeutet das, dass du sie dir aus dem Vorrat auf dem Spielplan nimmst und sie auf einen dafür vorgesehenen Lagerplatz deines Charaktertableaus legst (mit Ausnahme von Geld, das du über den Lagerplätzen ablegst).



Lagerplätze

Deine Lagerplätze limitieren, wie viele der entsprechenden Ressourcen du besitzen darfst. Auf jedem Lagerplatz hat jeweils 1 Ressource Platz. Wenn du keinen freien Lagerplatz für eine Ressource hast, kannst du Platz schaffen, indem du einen Ressourcentausch durchführst (siehe Seite 14) oder eine Ressource unbenutzt in den Vorrat zurücklegst. Der Vorrat an Ressourcen gilt im Übrigen als unbegrenzt. Sollte eine Ressource einmal nicht mehr im Vorrat vorhanden sein, verwende etwas anderes als Ersatz.



Nutztier

Erhalte 1 Nutztier aus dem Vorrat.

Nutztiere werden zum Bau der Weltenbrücke benötigt. Zudem können sie in Godheit-Karten getauscht werden (siehe Seite 14). Du hast 3 Lagerplätze für Nutztiere auf deinem Charaktertableau.



Salz

Erhalte 1 Salz aus dem Vorrat.

Salz kann ausschließlich für den Tausch gegen Holz/Stein/Metall (siehe Seite 14) bzw. für Handels- und Aufrüsteffekte auf bestimmten Karten genutzt werden. Du hast 2 Lagerplätze für Salz auf deinem Charaktertableau.



Geld

Erhalte 1 Geld aus dem Vorrat.

Geld wird teilweise zum Bau der Weltenbrücke benötigt und kann gegen „Handwerk“ getauscht werden (siehe Seite 14). Zudem kann es für Handels- und Aufrüsteffekte auf bestimmten Karten genutzt werden. Geld benötigt keinen Lagerplatz. Lege es einfach oberhalb der Lagerplätze auf deinem Charaktertableau ab.



Godheit

Ziehe die oberste Godheit-Karte vom Godheiten-Stapel und nimm sie verdeckt auf die Hand.

Godheit-Karten können im Laufe des Spiels auf Runenstapel gespielt werden, damit die Völkerkarten darin am Spielende Machtpunkte wert sind. Alternativ können Godheit-Karten für ihr Geschenk abgeworfen werden. Im Detail werden Godheit-Karten auf Seite 12 erklärt.

Beispiel „1) Eine offene Völkerkarte nehmen und Bonuseffekt wählen“:



Adlem ist am Zug und wählt den grünen Völkerstapel (a).

Da er 2 Symbole „Wissen“ in seiner Auslage hat (b), darf er zusätzlich zu der offenen Karte von diesem Stapel auch noch die beiden obersten verdeckten Karten ziehen. Aus diesen 3 Karten wählt er dann eine aus, die er auf die Hand nimmt. Die anderen beiden legt er verdeckt auf den grünen Völkerstapel zurück. Anschließend darf er sich als Bonuseffekt entweder ein Holz oder eine Godheit-Karte nehmen (c). Er entscheidet sich für die Godheit-Karte, zieht daher die oberste Karte des Godheiten-Stapels und nimmt sie auf die Hand.



2) Eine Völkerkarte spielen

Wähle eine beliebige **Völkerkarte** von deiner Hand und spiele sie offen in deine Auslage. Wie bereits beschrieben, musst du die Karte an den Runenslot legen, der die gleiche Rune aufweist wie sie selbst. Befindet sich an dem Slot bereits ein Runenstapel (also eine oder mehrere Karten), legst du die neue Karte oben drauf.



Sonderfunktion „Rückzug“: Du darfst dich beim Ausspielen deiner Völkerkarte dazu entscheiden, deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet zu verringern (*siehe gelber Kasten unten*), um die Karte an einen beliebigen Runenslot zu spielen (sie also wie eine Karte mit Jokerrune zu behandeln). Befindet sich deine Legion auf dem Wüstenplan im grauen Startgebiet „Shirbed Plateau“, ist dies nicht möglich.

Gleich nachdem du die Karte gespielt hast, überprüfe, ob sie in der oberen linken Ecke einen oder mehrere **Soforteffekte** (🔱) zeigt. Falls ja, führe diese nun sofort aus (sofern du kannst und möchtest).

Folgende Effekte treten als **Soforteffekte** auf:



Militärische Macht

Vergrößere deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet, indem du deine Legion entlang des aufgedruckten Pfeils in das nächste Gebiet des Wüstenplans voranziehst (*siehe rechts*).



Inspiration

Du darfst die Karten innerhalb eines beliebigen Runenstapels deiner Auslage sofort umsortieren. Dies kann auch der Runenstapel sein, auf den du soeben die Karte gespielt hast. Auf diese Weise kannst du eine bereits verdeckte Karte wieder nach oben holen. Eventuelle Soforteffekte auf der nach oben geholten Karte werden jedoch nicht erneut ausgeführt. Fehden auf Godheit-Karten (*siehe Seite 12*) musst du beim Umsortieren nicht berücksichtigen.

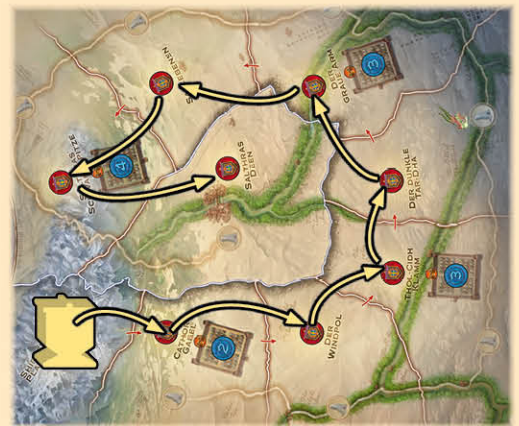


Rückkehr

Nimm eine deiner Bevölkerungs-Figuren, die als Rebell in einem beliebigen Gebiet des Wüstenplans steht, von dort zurück und stelle sie auf dein Charaktertableau. Falls du keine Bevölkerung in den Gebieten des Wüstenplans hast, geschieht nichts.

Dein Militärischer Machtbereich

Dein Militärischer Machtbereich wird durch die Position deiner **Legion** auf dem Wüstenplan angezeigt. Dieser ist in 9 Gebiete unterteilt, die durch Pfeile verbunden und so als fortlaufender Pfad angeordnet sind.



Alle Legionen beginnen das Spiel ohne Militärische Macht im Gebiet „Shirbed Plateau“. Das zuletzt erreichbare Gebiet ist „Salthras Deen“ im Zentrum.

Immer wenn du deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet vergrößerst (entweder durch einen Effekt oder durch Ressourcentausch), ziehst du deine Legion in das nächste Gebiet in Pfeilrichtung voran (befindet sich deine Legion im zentralen Gebiet „Salthras Deen“, kannst du nicht weiter voranziehen).

Verringerst du deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet (entweder durch die Sonderfunktion „Rückzug“ oder aufgrund der Großer-Drakhe-Karte – *siehe Seite 15*), ziehst du deine Legion entgegen der Pfeilrichtung in das vorherige Gebiet zurück (befindet sich deine Legion bereits im Startgebiet „Shirbed Plateau“, darfst du diese Option nicht nutzen).

Beispiel „2) Eine Völkerkarte spielen“:

Adlem möchte die Karte „Kolpennion“ (a) spielen. Da er die Karte „Avrumeth“ am -Runenslot (b) nicht überdecken möchte, führt er die Sonderfunktion „Rückzug“ aus, indem er seine Legion auf dem Wüstenplan ein Gebiet zurückzieht (c). Dafür darf er „Kolpennion“ nun an einen beliebigen anderen Runenslot spielen. Er entscheidet sich für den -Runenslot (d) und nachdem er die Karte auf den dortigen Runenstapel ausgespielt hat, führt er ihren Soforteffekt „Militärische Macht“ (e) aus. Entsprechend vergrößert er seinen Militärischen Machtbereich wieder um 1 Gebiet, indem er seine Legion auf dem Wüstenplan ins nächste Gebiet voranzieht (f).



3) Haupteffekte der Auslage ausführen

Du darfst nun in **beliebiger Reihenfolge** jeden aktiven Haupteffekt einmal ausführen, der **sichtbar** in deiner Auslage liegt (also mittig links auf der jeweils obersten Karte jedes Runenstapels abgebildet ist). Zeigt eine Karte mehrere aktive Haupteffekte, darfst du entsprechend auch jeden davon einmal ausführen, sofern diese nicht durch einen Schrägstrich getrennt sind. In solchen Fällen musst du dich für einen davon entscheiden.



Folgende Effekte treten als **aktive Haupteffekte** auf:



Holz, Stein, Metall, Nutztier, Salz

Nimm dir 1 Ressource der entsprechenden Art aus dem Vorrat und lege sie auf einen freien Lagerplatz auf deinem Charaktertableau (siehe Seite 9).



Geld

Nimm 1 Geld aus dem Vorrat und lege es auf dein Charaktertableau, oberhalb der Lagerplätze (siehe Seite 9).



Garnison

Falls sich deine Legion in einem Gebiet mit **Befestigung** befindet, darfst du mit diesem Effekt 1 Garnison von deinem Charaktertableau in dieser Befestigung platzieren. Jede Person darf jedoch in jeder Befestigung maximal 1 Garnison ihrer Farbe haben. Am Spielende erhältst du für jede Befestigung, in der eine deiner Garnisonen steht, die dort abgebildeten Machtpunkte.

Befestigung



Handel

Handelseffekte zeigen über ihrem Doppelpfeil jeweils eine bestimmte Ressource an. Diese musst du von deinem Charaktertableau in den Vorrat zurücklegen, um den Effekt auszuführen, der unter dem Doppelpfeil angegeben ist. Häufig findest du dort mehrere Optionen, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. In solch einem Fall musst du dich für eine dieser Optionen entscheiden.



Aufrüsten

Aufrüsteffekte erlauben dir den Effekt „Militärische Macht“ (siehe Seite 10) auszuführen, indem du das abgibst, was über dem Doppelpfeil abgebildet ist. Ist dort eine bestimmte Ressource abgebildet, musst du diese von deinem Charaktertableau in den Vorrat zurücklegen. Ist dort eine Bevölkerung abgebildet, musst du jetzt 1 Bevölkerung von deinem Charaktertableau abgeben, indem du sie als Rebell in das Gebiet des Wüstenplans stellst, in dem sich momentan der Rebellenanführer befindet.



Bevölkerung

Nimm dir 1 Bevölkerung deiner Farbe aus dem Figurenvorrat neben dem Wüstenplan und stelle sie auf dein Charaktertableau. Hast du im Figurenvorrat keine Bevölkerung mehr, geschieht nichts.



Godheit

Ziehe die oberste Godheit-Karte vom Godheiten-Stapel und nimm sie auf die Hand.



Religion

Spiele eine Godheit-Karte von deiner Hand auf einen deiner vorhandenen Runenstapel (dieser muss also mindestens eine Völkerkarte beinhalten). Dabei musst du folgende Bedingungen beachten:

1. Es darf sich noch keine Godheit-Karte in diesem Runenstapel befinden (also das Godheit-Plättchen darunter muss noch die Glaubenseite zeigen).
2. Die Godheit-Karte darf nur an denjenigen Runen-Slot gespielt werden, der die gleiche Rune aufweist wie die Karte. Die Rune auf einer Godheit-Karte kann nicht durch die Sonderfunktion „Rückzug“ als Jokerrune behandelt werden.
3. Außerdem musst du die **Fehde** der Godheit-Karte berücksichtigen. Diese zeigt in der oberen rechten Ecke an, mit welcher Kartenfarbe die Godheit-Karte nicht in Berührung kommen darf. Das heißt, die Godheit-Karte darf weder auf eine Völkerkarte dieser Farbe gespielt werden, noch darf diese Farbe später unmittelbar auf die Godheit-Karte gespielt werden.

Nachdem du die Godheit-Karte auf den Runenstapel gespielt hast, drehe das Godheit-Plättchen, das unterhalb des Runenslots liegt, mit seiner Machtseite nach oben. (Dadurch sind die Völkerkarten in diesem Runenstapel am Spielende die aufgedruckten Machtpunkte wert.)

Hinweise: Da die Godheit-Karte beim Ausspielen die Haupteffekte auf ihrem Runenstapel überdeckt, ist es ratsam, darauf zu achten, diese Effekte vor dem Effekt „Religion“ durchgeführt zu haben. Es ist erlaubt, mit der Godheit-Karte diejenige „Religion“ zu überdecken, die du benutzt hast, um die Godheit-Karte selbst auszuspielen.

Godheit-Karten

Die Menschen von Thraen streben nach der dauerhaften Gunst ihrer Godheiten. In besonderen Momenten erbitten sie deren unmittelbaren Beistand in Form konkreter Hilfe. Doch zu mancher Godheit fremder Völker bestehen auch uralte, unversöhnliche Fehden, die jede Form der Annäherung verbieten.

Godheit-Karten kannst du im Laufe des Spiels durch Effekte erhalten.

Jede Godheit-Karte auf deiner Hand kannst du auf zwei Arten verwenden:

1. Du kannst sie über den Effekt „Religion“ auf ihren passenden Runenstapel spielen (siehe links).

ODER

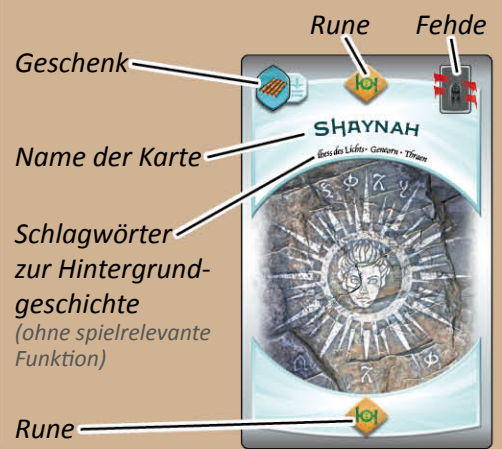
2. Du kannst sie für ihr **Geschenk** abwerfen, um für diesen Spielzug einen zusätzlichen Effekt zu erhalten. Das Abwerfen ist jederzeit in deinem eigenen Spielzug erlaubt. Dazu legst du die Godheit-Karte einfach von deiner Hand offen neben dein Tableau. Je nachdem, welches Geschenk die Karte in ihrer oberen linken Ecke zeigt, geschieht dann Folgendes:

- Zeigt sie einen passiven Effekt , gilt dieser für den Rest deines Zuges wie jeder passive Effekt, der sichtbar in deiner Auslage liegt.
- Zeigt sie einen aktiven Effekt , führst du diesen nun einmalig sofort aus.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele deiner Godheit-Karten auf diese Weise abwerfen.

Beachte: Du erhältst das Geschenk nur, wenn du die Godheit-Karte abwirfst, nicht, wenn du sie auf einen Runenstapel spielst. Die Geschenke von Godheit-Karten, die zuoberst auf Runenstapeln liegen, zählen **niemals** als "sichtbar in deiner Auslage liegend". Am Ende deines Zuges (siehe Schritt 5 der Charakterphase), darfst du nicht mehr als 3 Godheit-Karten auf der Hand behalten.

Aufbau der Godheit-Karten



Beispiel „3) Haupteffekte der Auslage ausführen“:

Adlem führt die aktiven Haupteffekte seiner Auslage aus. Die Karte „Vas Payak“ (a) zeigt nur passive Effekte, die in diesem Schritt nicht genutzt werden können. Daher entscheidet sich **Adlem** zuerst den Effekt „Bevölkerung“ der Karte „Stehn Utreng“ (b) auszuführen, um 1  aus dem Figurenvorrat auf sein Charaktertableau zu stellen.

Als nächstes führt **Adlem** den Effekt „Geld“ der Karte „Avrumeth“ (c) aus, indem er sich 1 Geld aus dem Vorrat nimmt und auf sein Charaktertableau legt. Im Anschluss führt er den



Handelseffekt der Karte „Kolpennion“ (d) aus, indem er das Geld direkt wieder in den Vorrat legt und sich dafür 1 Metall von dort nimmt und auf einen freien Lagerplatz seines Charaktertableaus legt. Als letztes führt er den Effekt „Religion“ der Karte „Tar-Dha“ (e) aus: Er spielt die Godheit-Karte „Perdisah“ von seiner Hand an den entsprechenden Runenslot und überdeckt damit die Karte „Kolpennion“. Dann dreht er das dortige Godheit-Plättchen mit der Machtseite nach oben (f). Wäre „Kolpennion“ eine schwarze Karte, dürfte er „Perdisah“ aufgrund der Fehde nicht auf sie legen (außer er spielt mit der Tableau-Seite „Drachenmeister“ – siehe Seite 19).



4) Am aktuellen Brückenabschnitt bauen

Falls du möchtest und alle notwendigen Ressourcen, passiven Effekte und Bevölkerung besitzt, darfst du dich nun am Bau des *aktuellen Brückenabschnitts* der Weltenbrücke beteiligen. Die Brückenabschnitte sind nummeriert und werden im Spiel der Reihe nach (aufsteigend von 1 bis 7) gebaut. Der aktuelle Brückenabschnitt ist immer derjenige, der die kleinste *Nummer* aufweist und mit der **Vorderseite** nach oben ausliegt.



Um am aktuellen Brückenabschnitt mitzubauen, musst du alle der folgenden Bedingungen erfüllen:

- Du musst alle auf der Vorderseite des Abschnitts aufgedruckten Ressourcen bezahlen, indem du sie von deinem Charaktertableau in den Vorrat zurücklegst.
- Bei Abschnitt 2 bis 7 musst du zusätzlich noch die Ressource in den Vorrat zahlen, die auf der Oberseite des Würfels abgebildet ist, der auf dem *variablen Kostenfeld* des Abschnitts liegt (der Skybridge-Würfel wird für jeden Abschnitt neu gewürfelt – siehe Seite 15).
- Falls bei den Kosten zudem ein passiver Effekt abgebildet ist („Handwerk“ bzw. „Drakhe“ – siehe folgende Seite), musst du diesen zu diesem Zeitpunkt sichtbar in deiner Auslage liegen haben (die Karte mit dem Effekt selbst bleibt natürlich einfach in deiner Auslage liegen).
- Schlussendlich musst du noch 1 Bevölkerung von deinem Charaktertableau auf den Brückenabschnitt stellen.

Hinweis: Es ist egal, wie viele Personen sich bereits vor dir in dieser Runde am Bau des aktuellen Brückenabschnitts beteiligt haben. Die Kosten sind immer für alle gleich. Fertiggestellt wird ein Brückenabschnitt erst in der Völkerphase derjenigen Runde, in der sich mindestens 1 Person am Bau des Abschnitts beteiligt hat. Sollte sich 3 Runden lang niemand am Brückenbau beteiligen, wird der Abschnitt dennoch fertiggestellt (siehe Seite 15).



Handwerk (passiver Effekt)

Um dich am Bau der Brückenabschnitte 3 bzw. 6 beteiligen zu können, musst du mindestens 1x das Symbol „Handwerk“ sichtbar in deiner Auslage liegen haben.



Drakhe (passiver Effekt)

Um dich am Bau der Brückenabschnitte 4 bzw. 7 beteiligen zu können, musst du mindestens 1x das Symbol „Drakhe“ sichtbar in deiner Auslage liegen haben.

Ressourcentausch

Um flexibler agieren zu können, gibt es einige Tauschoptionen auf deinem Tableau, die du in deinem Zug ausführen kannst, indem du die entsprechenden Ressourcen von deinem Charaktertableau zurück in den Vorrat legst:



Falls du an Brückenabschnitt 3 bzw. 6 bauen möchtest und mit Ausnahme von sichtbarem „Handwerk“ auch alle Bedingungen erfüllen kannst, so darfst du „Handwerk“ ersetzen, indem du beim Bau stattdessen 2 Geld in den Vorrat zurücklegst.

Folgende Tauschoptionen darfst du sogar **jederzeit** in deinem Zug nutzen:



Lege 2 Salz in den Vorrat zurück und nimm dir dafür 1 Holz oder 1 Stein oder 1 Metall von dort.



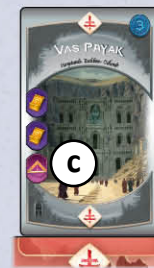
Lege 2 Metall in den Vorrat zurück und führe dafür den Effekt „Militärische Macht“ aus (siehe Seite 10).



Lege 2 Nutztiere in den Vorrat zurück und ziehe dafür 1 Karte vom Godheiten-Stapel.

Beispiel „4) Am aktuellen Brückenabschnitt bauen“:

Der aktuelle Brückenabschnitt ist Abschnitt 3 und **Adlem** möchte sich am Bau beteiligen. Die Kosten dafür sind 1 Holz, 1 Stein, 1 Nutztier und 1 Metall. Zudem muss er „Handwerk“ vorweisen (a). Zwar hat er keinen Stein auf seinem Charaktertableau, aber er entscheidet sich, seine 2 Salz gegen 1 Stein zu tauschen (b).



Die Karte „Vas Payak“ in seiner Auslage (c) zeigt ein Handwerk-Symbol und er hat Bevölkerung auf seinem Tableau, wodurch er alle Bedingungen erfüllt. Er zahlt die Kosten, indem er die benötigten Ressourcen von seinem Charaktertableau zurück in den Vorrat legt, und stellt dann eine Bevölkerung von seinem Charaktertableau auf den Brückenabschnitt (d). Dort steht bereits Bevölkerung von **Guinn Urcela** (e), die diese Runde bereits am Brückenabschnitt gebaut hatte.

5) Godheit-Karten prüfen

Führe schließlich noch die folgenden 2 Schritte aus:

- Prüfe die Anzahl der **Godheit-Karten** auf deiner Hand. Falls du dort mehr als 3 Godheit-Karten hast, musst du diese jetzt auf 3 deiner Wahl reduzieren, indem du überschüssige Godheit-Karten abwirfst und – sofern möglich – deren Geschenke erhältst (siehe Seite 12).
- Solltest du im Laufe deines Zuges (einschließlich gerade eben) Godheit-Karten abgeworfen haben, die sich demzufolge noch offen neben deinem Charaktertableau befinden, musst du diese jetzt von dort entfernen und verdeckt unter den Godheiten-Stapel schieben.

Im Anschluss ist die Person zu deiner Linken mit ihrem Spielzug an der Reihe. Hat in dieser Runde jede Person einen Spielzug durchgeführt, geht ihr zur Völkerphase über.

III) Völkerphase

In der Völkerphase führt ihr die folgenden 4 Schritte durch:

1) Brückenbau prüfen

Prüft, ob mindestens 1 Bevölkerung auf dem aktuellen Brückenabschnitt steht:

1a) Steht mindestens 1 Bevölkerung dort, wird der aktuelle Brückenabschnitt jetzt fertiggestellt.

Nehmt dazu sämtliche Bevölkerung vom Brückenabschnitt und stellt sie kurzzeitig daneben, ebenso den Würfel. Dreht den Abschnitt dann um und legt ihn mit der **Rückseite** nach oben zurück an seinen Platz. Stellt anschließend die zur Seite gestellte Bevölkerung wieder auf den Brückenabschnitt zurück.

Würfelt dann mit dem Skybridge-Würfel und legt ihn auf das variable Kostenfeld desjenigen Brückenabschnitts, der nun die niedrigste Nummer aufweist und mit der Vorderseite nach oben liegt. Dieser Schritt entfällt, falls gerade Brückenabschnitt 7 (und damit der letzte) fertiggestellt wurde.



Schließlich müsst ihr noch den **Rebellenanführer** auf dem Wüstenplan in das nächste Gebiet entgegen der Pfeilrichtung ziehen (siehe unten).

1b) Steht keine Bevölkerung auf dem aktuellen Brückenabschnitt, verfährt wie folgt:

Nehmt 1 freien (grauen) Rebellen aus dem Figurenvorrat und stellt ihn in das Gebiet des Wüstenplans, in dem der Rebellenanführer steht.



Achtung: Würdet ihr auf diese Weise den dritten freien Rebellen beim Rebellenanführer platzieren (da bereits 3 Runden in Folge nicht an der Brücke gebaut worden ist), wird dieser dritte Rebell nicht platziert. Stattdessen wird der Brückenabschnitt jetzt ohne eure Hilfe fertiggestellt. Geht dafür genauso vor, wie unter 1a beschrieben (nur dass folglich keine Bevölkerung auf dem Abschnitt präsent ist).

Der Rebellenanführer

Der Rebellenanführer beginnt das Spiel im Gebiet „Salthras Deen“ im Zentrum des Wüstenplans. Immer wenn ein Brückenabschnitt fertiggestellt wird, zieht der Rebellenanführer **entgegen der aufgedruckten roten Pfeile** in das nächste Gebiet voran – er bewegt sich also entgegengesetzt zu den Legionen. Immer wenn während des Spiels Rebellen auf dem Wüstenplan platziert werden (egal ob freie oder Bevölkerung von euch), müssen diese in das Gebiet gestellt werden, in dem sich der Rebellenanführer befindet.



Ein Großer Drakhe erwacht

Der Bau der Weltenbrücke erreicht und überwindet schließlich den Bereich der Schwerelosigkeit zwischen den Welten, was zu erheblichen Schwierigkeiten führt. Niemand bedenkt, dass das wachsende Gewicht der Brücke nun immer stärker in Richtung des Augensterns zieht. Es kommt zum Unvermeidbaren: Ein Teil der Brücke bricht ab und stürzt auf den Augenstern. Mit Hilfe der Drakhen müssen die Bautrupps zum Augenstern fliegen, um dort ein zweites Fundament zu errichten, von dem aus die zweite Hälfte der Brücke fertiggestellt werden kann. Doch das Erscheinen auf dem Augenstern ruft nicht nur dessen Bewohner auf den Plan, sondern auch die uralten Großen Drakhen, die den „Eroberern“ nicht freundlich gesinnt sind.



ACHTUNG: Sobald **Brückenabschnitt 4** fertiggestellt wird, geht der Bau von der Seite des Augensterns weiter (der Würfel wird dazu auf das variable Kostenfeld von Brückenabschnitt 5 gelegt, der sich direkt am Augenstern-Feld befindet). Zudem erreicht der Rebellenanführer beim Weiterziehen das Gebiet mit diesem Feld. Der dortige Drakhenkopf dient als Erinnerung daran, dass jetzt ein Großer Drakhe erwacht: Deckt sofort die Großer-Drakhe-Karte auf, die auf dem Augenstern-Stapel liegt, und folgt den Anweisungen auf der Karte. Diese stellt jede Person vor die Wahl, entweder ihren Militärischen Machtbereich zu verringern oder einen anderen Schaden zu erleiden (eine Übersicht der möglichen Schäden findet ihr auf Seite 19). Dann legt ihr die Großer-Drakhe-Karte in die Schachtel. Von jetzt an ist zusätzlich der Augenstern-Stapel mit weiteren Völkerkarten im Spiel. In Schritt 1 der Vorbereitungsphase wird daher fortan auch immer die oberste Karte des Augenstern-Stapels aufgedeckt.



2) Ernährung prüfen

Jede Person prüft nun, ob sie den passiven Effekt „Nahrung“ sichtbar in ihrer Auslage liegen hat.



Nahrung (passiver Effekt)

Hast du jetzt mindestens 1x das Symbol „Nahrung“ sichtbar in deiner Auslage, ist deine Bevölkerung ernährt und nichts geschieht.

Hast du jedoch kein Symbol „Nahrung“ in deiner Auslage, musst du jetzt 1 Bevölkerung von deinem Charaktertableau abgeben, indem du sie als Rebell in das Gebiet des Wüstenplans stellst, in dem sich der Rebellenanführer befindet. Hast du keine Bevölkerung zu diesem Zeitpunkt auf deinem Charaktertableau, bleibst du davon verschont.



3) Start-Drakhe weitergeben

Wer den Start-Drakhen hat, gibt diesen nun an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

4) Offene Völkerkarten von Spielplan und Weltenbrücke entfernen

Entfernt alle **offenen** Völkerkarten, die diese Runde auf den Stapeln des Spielplans und der Weltenbrücke übrig geblieben sind, und legt sie verdeckt auf den *Völkerkarten-Ablagestapel*.

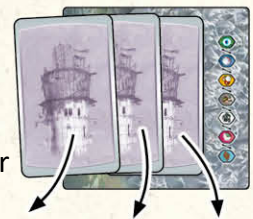
Wurde Brückenabschnitt 7 fertiggestellt, geht ihr nun zum Spielende über. Andernfalls beginnt ihr eine neue Runde mit der Vorbereitungsphase.

Spielende

Das Spiel endet am Ende derjenigen Runde, in der Brückenabschnitt 7 fertiggestellt wurde. Sobald ihr die Völkerphase dieser letzten Runde komplett abgeschlossen habt, führt ihr noch folgende 2 Schritte durch:

1) Start-Ausgleich:

Falls sich noch Karten im **Brückenbau-Stapel** befinden, verteilt ihr diese nun: Angefangen bei der Person, die gerade erst den Start-Drakhen erhalten hat, legt ihr reihum im Uhrzeigersinn vor jede Person jeweils eine Karte, bis alle Brückenbau-Karten auf diese Weise verteilt worden sind. Wer dabei eine oder sogar mehrere Brückenbau-Karten erhält, legt diese offen auf einen beliebigen eigenen Runenstapel (sinnvollerweise einen, dessen Godheit-Plättchen die Machtseite zeigt).



2) Rebellierende Bevölkerung:

Jede Person, die noch Bevölkerung im **Figurenvorrat** über dem Wüstenplan stehen hat, muss alle eigenen Figuren von dort nehmen und als Rebellen in das Gebiet des Wüstenplans stellen, in dem sich ihre eigene **Legion** befindet.



Wertung

Schließlich erhaltet ihr eure Machtpunkte. Geht dazu die 4 Wertungskategorien durch und notiert euch die Punkte, die jede Person erhält, auf einem Blatt Papier oder nutzt unsere Deep Print Games App dafür.



Zum Notieren und Zusammenrechnen eurer Punkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

Die 4 Wertungskategorien:

1. Der Bau der Weltenbrücke

Für jeden Brückenabschnitt, auf dem deine Bevölkerung steht, erhältst du die dort aufgedruckten Machtpunkte. Für jeden Brückenabschnitt, auf dem deine Bevölkerung alleine steht, erhältst du noch 1 Punkt zusätzlich.



2. Die Gunst der Godheiten

Gehe jetzt alle deine Runenstapel durch, deren Godheit-Plättchen mit der Machtseite nach oben liegen: Jede Völkerkarte und Start-Völkerkarte in einem solchen Stapel bringt dir die auf ihr aufgedruckten Machtpunkte.



3. Die Rebellen unter Kontrolle halten

Schau dir auf dem Wüstenplan an, in welchem Gebiet deine Legion steht. Du erhältst nun je 1 Machtpunkt für jeden **fremden** Rebellen, der sich in deinem Militärischen Machtbereich befindet (also im selben Gebiet wie deine Legion oder in einem Gebiet **hinter** ihr). Fange dafür am besten im Startgebiet „Shirbed Plateau“ mit Zählen an und gehe entlang der Pfeile jedes Gebiet einzeln durch, bis du zum Gebiet deiner Legion kommst. Als fremde Rebellen gelten alle Rebellen, die nicht deine eigenen sind (einschließlich der freien und des Rebellenanführers). Legionen und Garnisonen zählen nicht.



4. Das Aufstellen von Garnisonen

Für jede Befestigung auf dem Wüstenplan, in der eine Garnison von dir steht, erhältst du die dort aufgedruckten Machtpunkte.

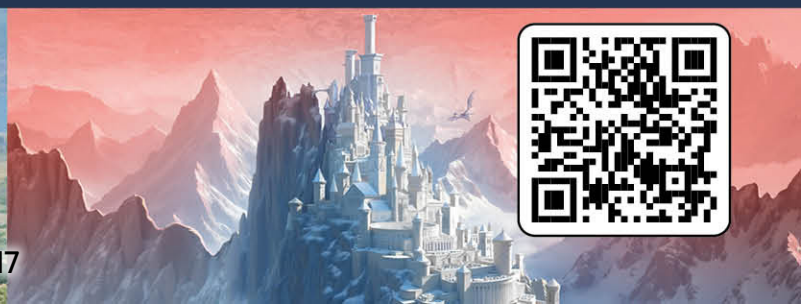


Die Person mit den insgesamt meisten Machtpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die daran beteiligte Person, die die meiste Bevölkerung auf der Weltenbrücke stehen hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten gemeinsam.

Als die Weltenbrücke endlich fertiggestellt ist, kommt es zum erneuten Bruch der Völker Thraens und alte Gräben brechen wieder auf. Wer die Zeit des Brückenbaus am effektivsten dafür genutzt hat, die eigene Macht zu festigen, erlangt nun die alleinige Kontrolle über die Weltenbrücke und damit den Zugang zum Augenster. Doch wird dieser tatsächlich den lang ersehnten Wohlstand bringen und werden die Herrschenden über die Weltenbrücke ihre Macht zum Wohle der Völker nutzen? Die Zukunft wird es zeigen.

IHR MÖCHTET TIEFER IN DIE WELT VON THRAEN EINTAUCHEN?

<https://thraen.deep-print-games.com>



Die Fähigkeiten der Charaktere

Die Charaktere haben auf der Vorder- und Rückseite ihres Tableaus jeweils eine unterschiedliche individuelle Fähigkeit, die bestimmte Regeln des Spiels für sie verändert.



Guinn Urcela, die Unsterbliche



Die Krone der Herrschaft

Bei der Spielvorbereitung (Schritt 9) erhältst du die **Krone** und stellst sie neben dein Tableau.

In Schritt 2 der Vorbereitungsphase **jeder** Runde, nachdem Karten aufgedeckt wurden, wählst du einen der 5 zentralen Völkerstapel auf dem Spielplan und stellst die Krone auf diesem ab.

In der Charakterphase, wenn eine andere Person in ihrem Spielzug eine Karte vom Stapel mit der Krone auf die Hand nimmt, wählst auch du sofort einen der beiden Bonuseffekte des Stapels und führst diesen direkt aus. In deinem eigenen Spielzug greift diese Fähigkeit nicht. Sobald die offene Karte vom Stapel mit der Krone genommen wurde, stellst du die Krone wieder neben dein Tableau.



Die Krone der Schmerzen

Bei der Spielvorbereitung (Schritt 9) erhältst du die **Krone** und stellst sie neben dein Tableau.

In Schritt 2 der Vorbereitungsphase **jeder** Runde, nachdem Karten aufgedeckt wurden, wählst du einen der 5 zentralen Völkerstapel auf dem Spielplan und stellst die Krone auf diesem ab.

In der Charakterphase, wenn eine andere Person in ihrem Spielzug eine Karte vom Stapel mit der Krone auf die Hand nehmen möchte, **muss** sie dir dafür 1 Bevölkerung von ihrem Charaktertableau geben (sonst darf sie keine Karte von diesem Stapel nehmen). Stelle die erhaltene Bevölkerung auf deinem Tableau ab.

Du darfst diese fremde Bevölkerung anstelle einer eigenen verwenden, wenn du Bevölkerung von deinem Tableau abgeben bzw. als Rebell einsetzen musst. Beim Bau der Brücke (siehe Seite 13) musst du aber weiterhin die eigene Bevölkerung nutzen. Sobald die offene Karte vom der Stapel mit der Krone genommen wurde, stellst du sie wieder neben dein Tableau.

Jardh Rogoll



Urdfinnars Hohepriester

Immer wenn du im Spiel eine Godheit-Karte erhältst, ziehst du direkt eine weitere Karte vom Godheiten-Stapel. Dann musst du dich sofort entscheiden, ob du:

- eine der beiden Karten auf die Hand nimmst und die andere verdeckt unter den Godheiten-Stapel schiebst
- oder • jetzt sofort beide für ihre jeweiligen Geschenke abwirfst (siehe Seite 12).



Das Geheimnis der Geneorn

Du hast für das gesamte Spiel nur 4 Runenslots zur Verfügung, bist dafür mit deinen Völkerkarten aber an keine Runen gebunden. Entsprechend kannst du jede Völkerkarte an jeden beliebigen Runenslot spielen. (Fehden bei Godheit-Karten sind aber wie üblich zu beachten.) Bei Godheit-Karten gilt zudem folgende Einschränkung:

Wenn du eine Godheit-Karte auf einen Runenstapel spielst, muss die Rune der obersten Karte dieses Stapels der Rune auf der Godheit-Karte entsprechen. Zeigt die Völkerkarte eine Jokerrune, spielt es keine Rolle, welche Rune die Godheit-Karte hat.

Hamises



Visionen Beeledhans

Immer wenn du in deinem Spielzug eine Völkerkarte nehmen darfst (Schritt 1a der Charakterphase), darfst du zuerst die oberste Karte eines **verdeckten** zentralen Völkerstapels nehmen (sofern vorhanden) und geheim ansehen (den passiven Effekt „Wissen“ darfst du dabei nicht nutzen). Du darfst die Karte dann entweder auf die Hand nehmen (und direkt zu Schritt 1b übergehen) oder sie wieder verdeckt auf ihren Völkerstapel zurücklegen. Hast du sie zurückgelegt, darfst du stattdessen wie üblich die oberste Karte eines offenen Stapels nehmen (dabei darfst du den passiven Effekt „Wissen“ wie üblich einsetzen). Den Bonuseffekt wählst du in Schritt 1b in jedem Fall von dem Stapel, dessen Karte du tatsächlich auf die Hand genommen hast.



Beeledhans Tochter

Immer wenn du eine Völkerkarte in deine Auslage spielst, darfst du den Effekt „Inspiration“ sofort einmal ausführen (siehe Seite 10). Dies gilt zusätzlich zu allen eventuellen Soforteffekten der Karte selbst.

Adlem



Drakhenmeister

Immer wenn du eine Völkerkarte in deine Auslage spielst, die den passiven Effekt „Drakhe“ zeigt, erhältst du sofort die oberste Karte vom Godheiten-Stapel.

Zudem darfst du die Fehden aller Godheit-Karten ignorieren (siehe „Religion“ auf Seite 12).



Oberster Brückenbauer

Bei der Spielvorbereitung (Schritt 9) erhältst du den roten **Utreng-Würfel** und legst ihn neben deinem Charaktertableau ab. Der Utreng-Würfel funktioniert wie der Skybridge-Würfel, zeigt aber teilweise andere Ressourcen. Immer wenn der Skybridge-Würfel gewürfelt wird (siehe Seite 15), würfelst du auch den Utreng-Würfel. Dann entscheidest du dich sofort, welcher der beiden Würfel auf das variable Kostenfeld des neuen aktuellen Brückenabschnitts gelegt wird. Den anderen Würfel legst du auf dein Charaktertableau über deinen Lagerplätzen ab. Baust du an der Brücke, darfst du den Würfel auf deinem Charaktertableau als die Ressource abgeben, die er anzeigt (sofern diese benötigt wird). Lege den abgegebenen Würfel dann neben dein Tableau, ohne ihn zu verdrehen. Der Würfel darf nur zum Bau an der Brücke genutzt werden, nicht zum Ressourcenaustausch und auch nicht für Handels- oder Aufrüsteffekte.



Würfelst du diese Seite, musst du den Utreng-Würfel sofort mit einer anderen Seite deiner Wahl nach oben drehen.

Irseth Serath Aadrin Darintha



Die Gärten der Lhaedineeri

Bei der Spielvorbereitung (Schritt 9) erhältst du die zusätzliche Start-Völkerkarte „Ghiarhabbat“ und legst sie in deiner Auslage an einen Runenslot deiner Wahl. Immer wenn du eine neue Karte an den Runenslot spielst, an dem „Ghiarhabbat“ als oberste Karte liegt, darfst du, wenn du möchtest, „Ghiarhabbat“ zuvor auf einen anderen Runenstapel deiner Wahl versetzen (» ? «) und sie dort als oberste Karte ablegen. Fehden auf Godheit-Karten musst du dabei wie immer beachten.



Die Geschäftemacher der Shenna

Immer wenn du eine Völkerkarte in deine Auslage spielst, darfst du 1 Bevölkerung von deinem Charaktertableau als Rebell in das Gebiet des Wüstenplans stellen, in dem sich der Rebellenanführer befindet. Wenn du das tust, darfst du sofort den Effekt ausführen, der neben der Rune des Runenslots abgebildet ist, an den du die Völkerkarte gespielt hast.



Dieser Effekt bedeutet, dass du aus dem Vorrat die Ressource erhältst, die der Skybridge-Würfel anzeigt.

Die Großer-Drakhe-Karten

Solange Brückabschnitt 4 nicht fertiggestellt ist, wird der Augenstern-Stapel von einer verdeckten Großer-Drakhe-Karte blockiert. Sobald Abschnitt 4 fertiggestellt wird, erwacht dieser Große Drakhe und ihr müsst die Karte aufdecken und abhandeln (siehe Seite 15). Dabei muss sich jede Person entscheiden, welchen der beiden Schadensoptionen der Karte sie erleidet. Kann sie eine davon nicht vollständig ausführen, muss sie die andere Schadensoption wählen.

SATHAP: **Entweder:** Wähle zwei Völkerkarten von deiner Hand und lege sie verdeckt auf den Völkerkarten-Ablagestapel.

Oder: Verringere deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet (siehe Seite 12).

TEROGH: **Entweder:** Wähle einen deiner Runenslots (an dem ein Runenstapel mit mindestens einer Karte liegt) und schließe ihn für den Rest des Spiels, indem du den gesamten Runenstapel umdrehst. Ab sofort darfst du weder Völkerkarten noch Godheit-Karten auf diesen Runenstapel spielen noch darfst du ihn umsortieren. Zeigt das dazugehörige Godheit-Plättchen mit der Glaubenseite nach oben, besteht keine Möglichkeit mehr, es mit der Machtseite nach oben zu drehen. Sollte das Godheit-Plättchen bereits vorher mit der Machtseite nach oben gedreht worden sein, wird der geschlossene Runenstapel am Spielende regulär gewertet.

Oder: Verringere deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet (siehe Seite 12).

ELBEA: **Entweder:** Nimm 2 Bevölkerung von deinem Charaktertableau und entferne sie aus dem Spiel, indem du sie zurück in die Schachtel legst.

Oder: Verringere deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet (siehe Seite 12).

(Hast du keine Militärische Macht und nur 1 Bevölkerung auf deinem Tableau, musst du diese entfernen. Hast du weder Militärische Macht noch Bevölkerung auf deinem Tableau, bleibst du verschont).



Übersicht

Rundenablauf

I) Vorbereitungsphase

- 1) Neue Karten aufdecken
- 2) ggf. die Krone platzieren

Seite 8

II) Charakterphase

Reihum führt jede Person ihren Spielzug durch, der aus den folgenden Schritten besteht:

- 1) a) Eine Völkerkarte nehmen
b) Bonuseffekt wählen
- 2) Eine Völkerkarte spielen
ggf. Soforteffekte ausführen
- 3) Haupteffekte der Auslage ausführen
- 4) Am aktuellen Brückenabschnitt bauen (ggf.)
- 5) Godheit-Karten prüfen
a) Handlimit von 3 Godheit-Karten beachten
b) Abgeworfene Godheit-Karten unter Godheiten-Stapel schieben

Seite 8

Seite 10

Seite 11

Seite 13

Seite 14

III) Völkerphase

- 1) Brückenbau prüfen
- 2) Ernährung prüfen
- 3) Start-Drakhe weitergeben
- 4) Offene Völkerkarten von Spielplan und Weltenbrücke entfernen

Seite 15

Seite 16

Kurzübersicht der (Sofort)effekte

Seite 10



Militärische Macht

Vergrößere deinen Militärischen Machtbereich um 1 Gebiet, indem du deine Legion in das nächste Gebiet des Wüstenplans voranziehst.



Inspiration

Du darfst sofort die Karten innerhalb eines beliebigen Runenstapels deiner Auslage umsortieren.



Rückkehr

Nimm dir eine deiner Bevölkerungs-Figuren vom Wüstenplan und stelle sie zurück auf dein Charaktertableau.

Kurzübersicht der Effekte



Holz/Stein/Metall/Nutztier/Salz/Geld

Seite 11

Nimm dir 1x die entsprechende Ressource aus dem Vorrat und lege sie auf dein Charaktertableau (Lagerplätze beachten).



Bevölkerung

Seite 11

Nimm dir 1 eigene Bevölkerungs-Figur aus dem Figurenvorrat und stelle sie auf dein Charaktertableau.



Garnison

Seite 11

Wenn sich deine Legion in einem Gebiet mit Befestigung befindet, stelle 1 Garnison in die Befestigung (pro Person nur je 1 Garnison in jeder Befestigung).



Godheit

Seite 12

Ziehe die oberste Karte vom Godheiten-Stapel und nimm sie auf die Hand.



Religion

Seite 12

Lege eine Godheit-Karte von deiner Hand auf einen passenden Runenstapel. Drehe anschließend das Godheit-Plättchen unterhalb des Runenstapels mit der Machtseite nach oben.



Wissen (passiv)

Seite 8

Nimmst du eine Karte von einem der 5 zentralen Völkerstapel, darfst du pro sichtbarem Symbol „Wissen“ in deiner Auslage je 1 zusätzliche verdeckte Karte vom gleichen Stapel ziehen. Eine davon behältst du, den Rest legst du zurück.



Handwerk/Drakhe (passiv)

Seite 14

Sind für den Bau einiger Brückenabschnitte erforderlich.



Nahrung (passiv)

Seite 16

Wenn in der Völkerphase die Ernährung geprüft wird und du kein Symbol „Nahrung“ sichtbar in deiner Auslage hast, musst du 1 Bevölkerung von deinem Tableau als Rebell in das Gebiet des Wüstenplans stellen, in dem sich der Rebellenanführer befindet.

Wie danken allen, die dazu beigetragen haben, dass Skybridge Realität geworden ist. Unser besonderer Dank gilt allen Testspielern für ihr wertvolles Feedback.

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



Spieldesign: Michael Rieneck, Franz Vohwinkel
Illustrationen: Franz Vohwinkel
Entwicklung: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Spielanleitung: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Die Nutzung der Skybridge-Welt erfolgt unter Lizenz von Franz Vohwinkel.

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

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