

Evenfall

Anleitung



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

RUNDE
I Erkun.
II Aktion
III Kampf
IV Ende

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18

1 3 5 7 9 11 13 15 17 19

1 Siegpunkt- und Manaleiste

Central Mountains

3 [Symbol] / [Symbol] 2 [Symbol]

8+ [Symbol]
6+ [Symbol]
4+ [Symbol]

3 Regionen

Seelensumpfe

52 Orte der Macht

2 [Symbol]

58 Rituale

Hoa, Sense der Ernte

42 Spezialisten bzw. Ratsmitglieder

100

4 Siegpunktplättchen

1 Startspielermarker

1 Rundenmarker

12 Magiesteine

1 Automa

REGLIN
1. Wenn der Automa eine Aktion nicht ausführen kann, dann springt er auf das nächste Feld.
2. Wenn der Automa ein [Symbol] oder [Symbol] wählt, löst er ein Ereignis aus.
3. Wenn der Automa einen Ort der Macht entdeckt, wählt er von links nach rechts. Mit der letzten Hand kann der Automa auch Orte der Macht entdecken, die zwei Herzen bestanden.
4. Wenn der Automa ein Ritual spielt, greift er ein Ort der Macht mit einem Ringabzeichen von links nach rechts.
5. Wenn der Automa einen [Symbol] auflöst, greift er ein Ritual mit dem Ringabzeichen von links nach rechts.
6. Der Automa wählt Magiesteine von links nach rechts. Bei der Endbestimmung platziert er die Magiesteine auf Ritualen mit dem Ringabzeichen. Wenn er platziert, dabei die Symbolen.

20 Kraut

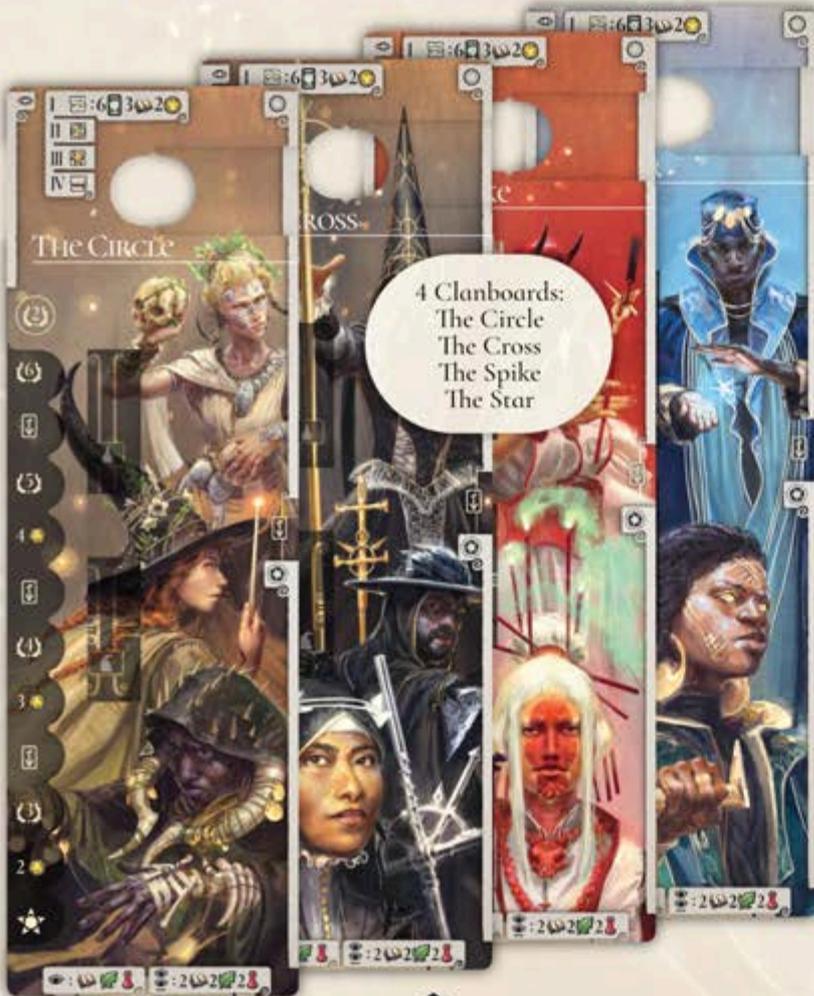
20 Wissen

20 Elixier

1 Roter Magiestein

24 Ressourcenplättchen (Wissen, Elixier, Kraut)

44 Katalysatoren
Vorderseite: Sense
Rückseite: Orb



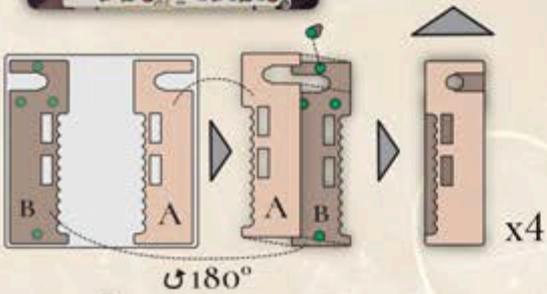
4 Clanboards:
The Circle
The Cross
The Spike
The Star



8 Clan Token
(zwei pro Clan)



4 Spielerhilfen



4 Startorte



16 Hexen



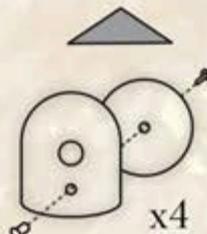
16 Elder



16 Marker



4 Manascheiben



ALLGEMEINER AUFBAU



1 Dreht die Regionen auf die der Spielerzahl entsprechende Seite (siehe unten). Legt sie dann mit etwas Abstand senkrecht untereinander in die Tischmitte.
Platziert dabei „Northern Lakes“ ganz oben, „Central Mountains“ in der Mitte und „Southern Slopes“ ganz unten. Wenn ihr alleine oder zu zweit spielt, benötigt ihr die Region „Southern Slopes“ nicht.

2 Legt die Siegpunkt- und Manaleiste oberhalb der Regionen aus und platziert ein Siegpunktplättchen pro Spieler auf dem magischen Thron. Legt den Rundenmarker auf das erste Feld des Rundenzählers.



3 Mischt die Karten „Orte der Macht“ und bildet daraus den Ortsstapel. Deckt anschließend pro Region 3 bzw. 4 Karten vom Ortsstapel auf und platziert diese oberhalb der Regionen (siehe Markierungen). Platziert die restlichen Karten als Stapel oberhalb der Siegpunkt- und Manaleiste.

4 Mischt die Rituale und Spezialisten zusammen und formt daraus das Hauptdeck. Platziert es ebenfalls oberhalb der Siegpunkt- und Manaleiste und lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel.



5 Nehmt die Magiesteine und legt je 4 zufällig mit dem Symbol sichtbar, auf die Regionen. Übrige Magiesteine kommen aus dem Spiel. Der Rote Magiestein wird nur für das Spiel mit den Mondseiten gebraucht.

6 Legt den Startspielermarker auf das entsprechende Feld der Region Northern Lakes.



7 Legt alle Ressourcen (Kraut, Elixier und Wissen), Ressourcenplättchen und Katalysatoren für alle Spieler gut erreichbar neben die Regionen. Das ist der allgemeine Vorrat.



AUFBAU SPIELER

OUTER CIRCLE
Platz für Ortskarten
und Rituale

Entscheidet erst ob ihr mit den **Sonnen-** oder **Mondseiten** spielt. Für das *erste Spiel* empfehlen wir die **Sonnenseiten**. Die **Mondseiten** bieten individuelle Fähigkeiten (Details siehe Seiten 16-17).

Anschließend nimmt jeder Spieler:

Platz für SPEZIALISTEN

8 Ein **Clanboard** und platziert dieses entsprechend mit der Sonnen- oder Mondseite vor sich.

9 Den farblich passenden **Clan Token** (Sonne oder Mond) mit der aktiven Seite oben und legt diesen in die passende Vertiefung am Clanboard.

10 Den zum Clanboard passenden **Startort** und platziert diesen mit der symbolisch passenden Seite (Sonne oder Mond) neben dem Clanboard im Inner Circle:

- The Star: Nqobantu Mine
- The Cross: Propheten Kirche
- The Circle: Ewiger Baum
- The Spike: Arche von Longjiang

11 Vier **Hexen** in der entsprechenden Clanfarbe. Stelle die Hexen in die obere Vertiefung (=Reserve).

12 Vier **Elder** in der entsprechenden Clanfarbe. Stelle die Elder in die untere Vertiefung (=Reserve).

13 Vier **Marker** in der entsprechenden Clanfarbe:

- Ein Marker auf das unterste Feld der **Clanleiste**
- Ein Marker auf Feld 0 der **Manaleiste**
- Ein Marker auf Feld 0 der „10er“ **Siegpunktleiste**
- Ein Marker auf Feld 0 der „1er“ **Siegpunktleiste**

14 Eine **Manascheibe** und eine **Spielerhilfe** in der entsprechenden Clanfarbe.
Steckt vor dem ersten Spiel die Manascheiben mit Hilfe der Plastiknieten zusammen.

Platz für RATS-
MITGLIEDER

15 Drei **Kraut** und drei **Elixier**. Das sind deine **Startressourcen**.

Jeder Spieler sollte rund um sein Clanboard ausreichend Platz für weitere Karten haben, da diese in der Aktionsphase jeder Runde gespielt werden. Wählt einen **Startspieler**, dieser erhält den **Startspielermarker** von Northern Lakes. Ab jetzt könnt ihr mit einer Partie **EVENFALL** beginnen. Spielst du alleine? Dann folge noch den folgenden **Aufbausritten A1 bis A3** für den **Automa-Spielmodus**.

Rondell

AUFBAU AUTOMA

OUTER CIRCLE
Platz für
Ortskarten
und Rituale

A1 Lege den **Automa** neben oder oberhalb deines **Clanboards**. Lass dabei ausreichend Platz.

A2 Nimm die vier **Marker** einer nicht verwendeten Farbe und lege sie:

- Auf das unterste Feld der **Clanleiste**
- Auf das obere **gelb eingerahmte Feld** im **Rondell**
- Auf Feld 0 der „10er“ **Siegpunktleiste** (nicht abgebildet)
- Auf Feld 0 der „1er“ **Siegpunktleiste** (nicht abgebildet)

INNER CIRCLE
Platz für
Ortskarten
und Rituale

A3 Stelle die vier **Hexen** der gewählten Farbe oben auf das entsprechende Feld des **Automa**. Die vier **Elder** werden für den **Automa** nicht gebraucht.

Der **Automa** hat ebenfalls einen **Outer Circle**, **Inner Circle** und einen Bereich für **Spezialisten**. Er spielt allerdings keine **Ratsmitglieder** und braucht daher keinen Platz dafür.

ÜBERBLICK & ZIEL DES SPIELS

In Evenfall führst du einen mächtigen Clan durch eine Zeit des Umbruchs. Evenfall wird in drei aufeinander folgenden Runden gespielt. Eine Runde ist in vier Phasen unterteilt. Nach der dritten



Runde wird das Spielende eingeleitet. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und nimmt Platz am magischen Thron, um von dort aus die Welt in eine neue Ära zu führen.

ABLAUF

Jede Runde besteht aus vier Phasen:



ERKUNDUNGSPHASE

AKTIONSPHASE

KAMPFPHASE

RUNDENENDE

Bei der Erkundung erhalten alle Spieler Ressourcen, Mana und Karten gemäß der Angabe auf dem Clanboard. Während der Aktionsphase spielen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Hauptaktion und beliebig viele freie Aktionen, bis alle Spieler gepasst haben oder keine Aktion mehr ausführen wollen. Danach kommt es in jeder Region zu einem Kampf um Belohnungen und Magiesteine. Das Rundenende bereitet die nächste Spielrunde vor oder leitet, je nach Runde, das Spielende ein.

ERKUNDUNGSPHASE



Alle Spieler erhalten gleichzeitig Ressourcen, Mana und Karten gemäß der Angabe ihres Clanboards (ganz oben, siehe Bsp.).

Ressourcen erhältst du immer vom allgemeinen Vorrat. Wenn du Mana oder Siegpunkte erhältst, dann bewege deinen Marker auf der Leiste entsprechend viele Felder vor oder zurück. Karten ziehst du immer vom Hauptdeck.

Variante für fortgeschrittene Spieler: Ziehe in der ersten Runde zwei zusätzliche Karten und wirf danach zwei beliebige ab. So hast du mehr Kontrolle und kannst bereits zu Beginn des Spiels eine Strategie verfolgen.



Bsp.: Catalina und Adriano spielen mit der Sonnenseite. Sie erhalten sechs Karten vom Hauptdeck, drei Wissen vom allgemeinen Vorrat und zwei Mana.

AKTIONSPHASE



Die Aktionsphase wird reihum beginnend beim Startspieler durchgeführt. Wenn du am Zug bist, führst du genau **eine Hauptaktion** aus. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

Möchtest oder kannst du keine Hauptaktion mehr ausführen, dann passe und setze damit für die restliche Phase aus. Die **Aktionsphase** wird solange gespielt, bis alle Spieler gepasst haben.

Du kannst eine der folgenden **fünf Hauptaktionen** für deinen Zug wählen:

1. Entdecke einen Ort der Macht
2. Aktiviere deinen Clan Token
3. Spiele eine Karte: Ritual, Spezialist oder Ratsmitglied
4. Aktiviere ein Aktionsfeld
5. Baue Katalysatoren

Zusätzlich zu einer Hauptaktion darfst du **beliebig oft freie Aktionen** ausführen. Als freie Aktion wirf zwei Handkarten ab, um eine beliebige Ressource zu erhalten (Kraut, Elixier oder Wissen).

Aktionen

Entdecke einen Ort der Macht

Aktiviere deinen Clan Token (☀️)

Spiele eine Karte von der Hand:
Ritual, Spezialist oder Ratsmitglied

Aktiviere ein Aktionsfeld (🌲)

Baue Katalysatoren (beliebig viele):

🌿 → 🍷 Kopiert den Erntebonus beim Ernten

2 🌿 → 🌀 Steige auf der Clanleiste

FREIE AKTION (jederzeit) 2 🗑️ → 🌿

1. Entdecke einen Ort der Macht

Mit dieser Hauptaktion entdeckst du neue Orte der Macht aus den Regionen und fügst sie deinem Clan hinzu. Orte der Macht verwendest du, um Ressourcen, Mana, Karten und Siegpunkte zu ernten und um Rituale zu spielen.

Wähle einen Ort der Macht, nimm die dafür benötigte Anzahl Hexen (siehe Symbole auf der Karte) von deiner Reserve und stelle sie auf das **runde Feld** der jeweiligen **Region**. Lege den Ort der Macht anschließend in deinen **Outer Circle** neben dem Clanboard.

Wichtig: Elder können keinen Ort der Macht entdecken.



Bsp.: (1) Catalina stellt zwei Hexen aus der Reserve ihres Clanboards in das runde Feld von Central Mountains.
(2) Sie entdeckt den Seelensumpf und fügt den Ort ihrem Outer Circle hinzu.

Outer Circle: Der Outer Circle ist der obere Bereich rechts neben deinem Clanboard. Orte der Macht in diesem Bereich können mit dem Clan Token geerntet werden (siehe „Aktiviere deinen Clan Token“). Orte der Macht und Rituale bringen am Ende des Spiels keine Siegpunkte im Outer Circle. Details dazu siehe „3A. Ein Ritual spielen“.

2. Aktiviere deinen Clan Token

Mit dieser Hauptaktion aktivierst du den Effekt deines Clan Tokens. Sprich laut aus, wenn du den Clan Token aktivierst (dies kann Effekte deiner Gegner auslösen). Führe den angegebenen **Effekt** aus und **drehe den Clan Token** auf die verbrauchte Seite (das Sonnen- oder Mondsymbol ist jetzt ersichtlich). Der Clan Token kann nur **einmal pro Runde** aktiviert werden. Zu Rundenende wird der Clan Token wieder auf die aktive Seite gedreht.

Alle Clan Token mit dem **Sonnensymbol** auf der Rückseite haben den gleichen **Effekt**:

- **Ernte** alle Orte der Macht von deinem Outer Circle (orangenes Symbol).
- Erhalte ein **Kraut** und ein **Elixier**.



Bsp.: (1) Catalina aktiviert ihren Clan Token. Dadurch erntet sie alle Orte der Macht in ihrem Outer Circle. Sie erhält insgesamt 2 Kraut, 2 Elixier und 2 Mana.

(2) Danach dreht sie den Clan Token auf die inaktive Seite. Sie kann die Aktion in dieser Runde nicht mehr verwenden.

3. SPIELE EINE KARTE: RITUAL, SPEZIALIST ODER RATSMITGLIED

Mit dieser Hauptaktion spielst du Karten aus deiner Hand in deinen Clan. Es gibt drei Möglichkeiten eine Karte zu spielen:

- A. EIN RITUAL AUF EINEN ORT DER MACHT
- B. EINEN SPEZIALISTEN LINKS NEBEN DAS CLANBOARD
- C. EIN RATSMITGLIED UNTERHALB DES CLANBOARDS

Rückseite:



RITUAL



SPEZIALIST/RATSMITGLIED



Hinweis: Karten, die eine Person abbilden, können als Spezialist oder als Ratsmitglied gespielt werden.

A. EIN RITUAL SPIELEN

Zähle die **Kosten** der Karte in den allgemeinen Vorrat. Lege das **Ritual** versetzt auf einen freien **Ort der Macht** in deinem Clan. Auf jedem Ort der Macht ist Platz für genau ein Ritual.

Einige Orte der Macht besitzen einen Bindungsbonus. Der Bindungsbonus wird aktiviert sobald ein Ritual darauf gespielt wird.



Dieser Bindungsbonus bringt dir ein Kraut. Ist das gespielte Ritual ein Artefakt (siehe Schlüsselwörter), dann erhältst du zusätzlich zwei Siegpunkte.

Es gibt drei Arten von Effekte eines Rituals:



Dieser Effekt ist dauerhaft aktiv. Der Text beschreibt in welcher Situation der Effekt eintritt.



Der Soforteffekt tritt ein, nachdem das Ritual gespielt wurde.



Einige Rituale haben ein Aktionsfeld. Ab sofort steht dir dieses Aktionsfeld zur Verfügung. Siehe: „Aktiviere ein Aktionsfeld“.



Bsp.: (1) Catalina spielt den „Wandlerkelch“. Sie zahlt die Kosten (ein Kraut und zwei Elixier) in den allgemeinen Vorrat und platziert das Ritual auf dem „Seelensumpf“.

(2) Sie erhält ein Kraut und zwei Siegpunkte als Bindungsbonus, da der Wandlerkelch ein Artefakt ist. Die Siegpunkte trägt sie direkt auf der Siegpunkteleiste ab.

(3) Sie legt das Ritual etwas versetzt auf dem Seelensumpf, sodass sie noch den Erntebonus und das Symbol für den Magistein sieht.

B. EINEN SPEZIALIST SPIELN

Zahle die **Kosten** der Karte in den allgemeinen Vorrat. Lege den Spezialisten in den Bereich links neben dein Clanboard. Ab sofort ist der **Effekt des Spezialisten aktiv**. Jeden Spezialisten gibt es zweimal im Hauptdeck. Du darfst **NICHT** zwei gleiche Spezialisten (siehe Namen) spielen!

Es gibt drei Arten von Effekten eines Spezialisten:



Dieser Effekt ist dauerhaft aktiv. Der Text beschreibt in welcher Situation der Effekt eintritt.



Freie Aktion: Drehe die Karte seitlich und führe den Effekt aus. Diesen Effekt kannst du einmal pro Runde ausführen.



Dieser Effekt ist nur in der Kampfphase aktiv.

Bsp.: (1) Catalina spielt die Spezialistin Irene. Sie zahlt die Kosten (zwei Wissen und ein Kraut) in den allgemeinen Vorrat und legt die Karte in den Bereich links vom Clanboard.

(2) Ab sofort ist der Spezialisten-Effekt aktiv. In diesem Fall erntet sie jeden Ort der Macht, den sie entdeckt.



C. EIN RATSMITGLIED SPIELN:

Zahle die Kosten für das Ratsmitglied. Die Kosten der Ratsmitglieder sind am Clanboard angegeben. Die Kosten auf der Karte sind also irrelevant, wenn du die Karte als Ratsmitglied spielst. Beispielsweise zahlst du mit der Sonnenseite für das erste Ratsmitglied ein Wissen, ein Kraut und ein Elixier. Jedes weitere Ratsmitglied kostet bereits zwei Wissen, zwei Kraut und zwei Elixier. Lege die Karte unterhalb des Clanboards, sodass nur der untere Effekt ersichtlich ist, nachdem du die entsprechenden Kosten gezahlt hast. Die Schlüsselwörter werden dadurch abgedeckt und haben daher keine Bedeutung für andere Effekte.

Es gibt drei Arten von Effekten eines Ratsmitglieds:



Dieser Effekt ist dauerhaft aktiv. Der Text beschreibt in welcher Situation der Effekt eintritt.

RUNDENENDE: Dieser Effekt tritt jeweils am Rundenende ein.

SPILENDE: Dieser Effekt tritt einmalig bei Spielende ein.

Bsp.: (1) Catalina spielt ein Ratsmitglied. Da es das erste Ratsmitglied in ihrem Clan ist, zahlt sie ein Wissen, ein Kraut und ein Elixier. Sie schiebt das Ratsmitglied unter das Clanboard.

(2) Ab sofort erhält sie aufgrund des dauerhaften Effekts jedes Mal zwei Siegpunkte, wenn sie einen Ort der Macht entdeckt.



4. AKTIVIERE EIN AKTIONSFELD

Nimm **eine Hexe oder einen Elder** von der Reserve deines Clanboards und stelle sie **auf ein Aktionsfeld**. Führe danach den Effekt aus. Aktionsfelder findest du in den Regionen und auf einigen Ritualen. Es darf **nur eine Hexe/Elder pro Aktionsfeld stehen**. Ein Aktionsfeld mit einer Hexe/Elder gilt als besetzt und kann daher nicht mehr aktiviert werden.



Mit einer Hexe darfst du **alle Aktionsfelder** in deinem Clan und alle Aktionsfelder in den Regionen aktivieren.



Mit einem Elder darfst du **NUR Aktionsfelder** in deinem Inner Circle aktivieren! Manche Effekte erlauben es dir diese Regel zu brechen.

Erinnerung: Der **Inner Circle** ist der **untere rechte Bereich** neben deinem Clanboard.



Aktionsfeld

Effekte der Aktionsfelder können mit Kosten verbunden sein. Dies erkennt ihr an einem Pfeil. Ihr müsst erst die Kosten links des Pfeils bezahlen, um den Effekt rechts des Pfeils auszulösen. Ist kein Pfeil abgebildet, so könnt ihr den Effekt kostenlos auslösen (siehe folgende Beispiele).

Aktionsfelder der Regionen:



Northern Lakes

Wirf eine Karte ab, um drei beliebige Ressourcen zu erhalten.



Central Mountains

Ziehe drei Karten vom Hauptdeck.
oder
Ziehe zwei Karten vom Hauptdeck und führe einen Transfer durch.



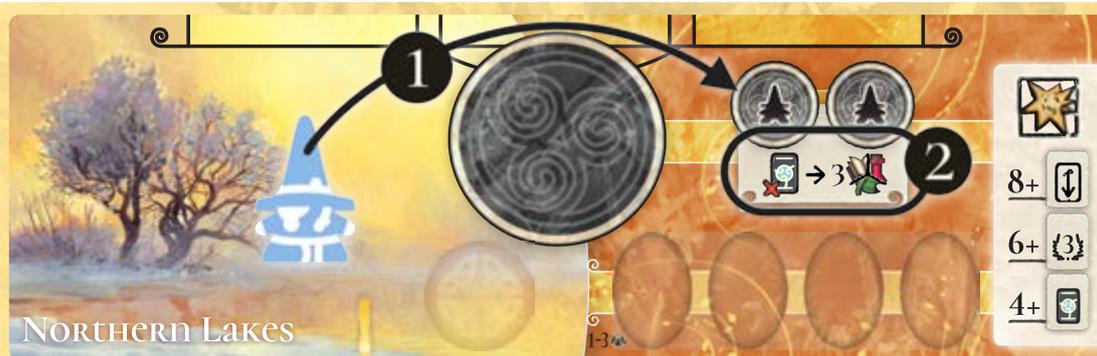
Southern Slopes

Zahle eine beliebige Ressource, um zwei beliebige Ressourcen und drei Mana zu erhalten.



Transfer: Wenn du durch einen Effekt einen Transfer erhältst, dann **transferiere** einen beliebigen Ort der **Macht** von deinem **Outer Circle** in deinen **Inner Circle**. Ist ein **Ritual auf dem Ort der Macht**, dann werden beide Karten und eventuelle Katalysatoren **gemeinsam transferiert**. Es ist auch erlaubt auf einen Transfer zu verzichten.

Erinnerung: Die angegebenen Siegpunkte der Rituale erhältst du nur im Inner Circle! Außerdem darfst du Aktionsfelder im Inner Circle mit einem Elder aktivieren.



Bsp. Hexe: (1) Catalina aktiviert mit einer Hexe ein Aktionsfeld in Northern Lakes.

(2) Sie wirft eine Karte ab und erhält dafür drei beliebige Ressourcen. Sie wählt drei Wissen.



Bsp. Elder: (1) Catalina hat es geschafft den „Seelensumpf“ gemeinsam mit dem „Wandlerkelch“ in den Inner Circle zu transferieren. Sie darf daher einen Elder nutzen um das Aktionsfeld zu aktivieren. Sie nimmt einen Elder aus der Reserve des Clanboard und stellt ihn auf das Aktionsfeld.

(2) Sie zahlt zwei beliebige Ressourcen und erhält dafür drei beliebige Ressourcen und einen Siegpunkt.

5. Baue Katalysatoren

Mit dieser Aktion baust du beliebig viele Katalysatoren (Sense oder Orb) auf deine Rituale. Jedes Ritual verfügt über mindestens einen Bauplatz. Zahle die Kosten für jede Sense und für jeden Orb, den du in dieser Aktion baust.

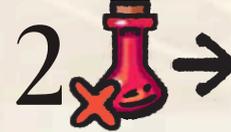


Bauplatz für einen Katalysator. Hier kannst du entweder eine Sense oder einen Orb bauen.



Sense: Um eine Sense zu bauen, zahle ein Kraut (siehe Spielerhilfe) und lege eine Sense vom allgemeinen Vorrat auf einen freien Bauplatz.

Eine Sense kopiert beim Ernten den Erntebonus an dem jeweiligen Ort der Macht (siehe Beispiel unten).



Orb: Um einen Orb zu bauen, zahle zwei Elixier (siehe Spielerhilfe) und lege einen Orb vom allgemeinen Vorrat auf einen freien Bauplatz.

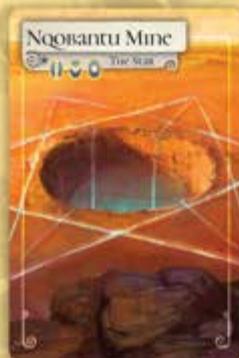
Für jeden Orb, den du baust, steigst du sofort einen Schritt auf der Clanleiste auf.



Clanleiste: Die Clanleiste befindet sich auf der linken Seite des Clanboards. Immer wenn du auf der Clanleiste aufsteigst, bewege den Marker auf das nächste obere Feld. Du erhältst sofort den dadurch abgedeckten Bonus. Für den ersten Schritt erhältst du also zwei Mana. Für den zweiten Schritt erhältst du drei Siegpunkte.

Du kannst durch den Bau eines Orbs oder durch Effekte einen Schritt auf der Clanleiste erhalten. Solltest du mehrere Schritte in einem Zug erhalten, dann erhältst du den Bonus jedes einzelnen Schritts.

Bist du bereits ganz oben auf der Clanleiste angekommen, so erhältst du für jeden weiteren Schritt zwei Siegpunkte.



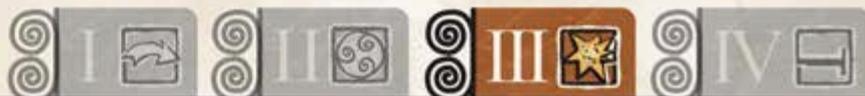
Bsp.: (1) Catalina baut in ihrem Zug drei Katalysatoren. Sie entscheidet sich für zwei Senses (da die „Räumliche Krümmung“ zwei Bauplätze besitzt) und einen Orb. Sie zahle zwei Kraut und zwei Elixier in den allgemeinen Vorrat und platziert die Senses bzw. den Orb auf den freien Bauplätzen.

(2) Da sie einen Orb gebaut hat, steigt sie auf der Clanleiste einen Schritt auf. Sie schiebt den Marker ein Feld vor und deckt damit einen Transfer ab.

(3) Sie entscheidet sich den Transfer durchzuführen und verschiebt den „Gipfel“ mit der „Energiesäule“ in den Inner Circle.

Wenn sie den Seelensumpf in einem weiteren Zug erntet, dann erhält sie bereits drei Kraut, da jede Sense den Erntebonus kopiert.

⊙ Kampffase



Die Kampffase beginnt, nachdem alle Spieler in der Aktionsphase gepasst haben. Jetzt kämpfst du mit deinem Clan in den Regionen um Magiesteine und um Kampfbelohnungen. Die Kämpfe werden immer nach denselben Regeln und in gleicher Reihenfolge abgehandelt:

Kämpfe erst in Northern Lakes,

danach in Central Mountains

und zuletzt in Southern Slopes.



Effekte:

Bevor du dich in den Kampf stürzt, überprüfe, ob Effekte in dieser Phase aktiv werden.

Aktive Effekte erkennst du an dem Symbol für die Kampffase:

Kampf: Du nimmst automatisch am Kampf teil, wenn du zumindest eine Hexe oder einen Elder (nur durch gewisse Effekte möglich) in der aktuellen Region stehen hast. Alle am Kampf beteiligten Spieler nehmen jetzt ihre Manascheibe und wählen gleichzeitig und geheim, wie viel Mana sie ausgeben, um die eigene Kampfstärke in der Region zu erhöhen. Du kannst höchstens neun Mana pro Kampf ausgeben.

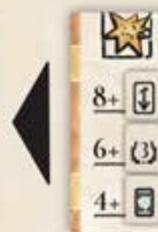
Sobald alle Spieler einen Wert gewählt haben, werden die Manascheiben gleichzeitig aufgedeckt. Alle Spieler ziehen nun den Manawert, den sie auf der Manascheibe angegeben haben, auf der Manaleiste ab. Anschließend wird der Spieler mit der höchsten Kampfstärke ermittelt.

Die **Kampfstärke** ist die **Summe** aus der Anzahl an Hexen + Elder + Mana (Wert von der Manascheibe).

Bsp.: Der blaue Clan besitzt Kampfstärke 9 (2 Hexen + 1 Elder + 6 Mana = 9 Kampfstärke)



Kampfbelohnung: Alle am Kampf beteiligten Spieler erhalten jetzt Kampfbelohnungen in Abhängigkeit ihrer Kampfstärke. Auf der rechten Seite jeder Region findest du eine Liste mit Kampfbelohnungen. Um eine Belohnung zu erhalten, muss deine Kampfstärke mindestens so hoch wie die angegebene Zahl sein. Mit einer Kampfstärke ab 4 erhältst du also die Kampfbelohnung neben 4+. Mit einer Kampfstärke ab 6 erhältst du bereits die 4+ **und** 6+ Kampfbelohnung. Mit einer Kampfstärke ab 8 erhältst du alle drei angegebenen Kampfbelohnungen.



Magiestein: Zusätzlich zur Kampfbelohnung wählt der Spieler mit der höchsten Kampfstärke einen verfügbaren Magiestein aus der Region und legt ihn in seinen Clan. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höheren Wert auf der Manascheibe. Herrscht immer noch Gleichstand, dann gewinnt der in Spielerreihenfolge (beginnend beim Startspieler) erste Spieler.

Magiesteine besitzen die Fähigkeit **Siegpunkte** eines Rituals im **Inner Circle** bei **Spielende** zu **verdoppeln**. Dies gilt allerdings nur, wenn das Symbol am Ort der Macht (siehe unterhalb des Namens) mit dem Symbol des Magiesteins übereinstimmt. Lege zu Spielende jeden Magiestein auf einen passenden Ort der Macht. Übrige Magiesteine haben keinen Effekt.



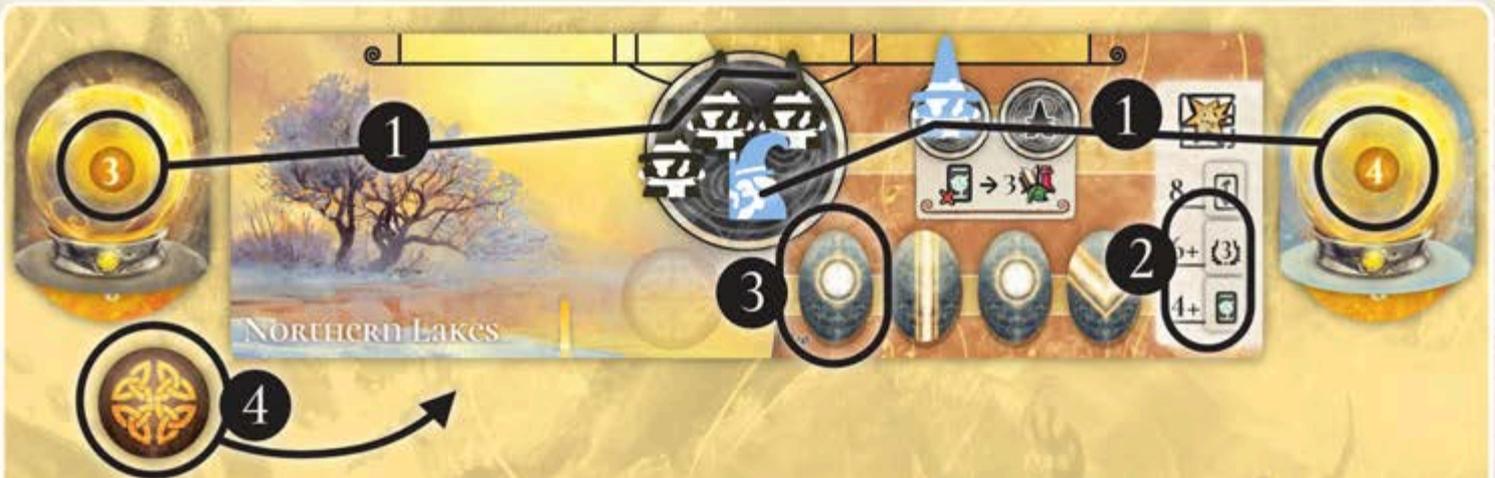
Zusätzlich zum Magiestein und zur Kampfbelohnung erhält der Spieler mit der höchsten Kampfstärke in Northern Lakes den Startspielermarker.



Nachdem alle Schritte abgehandelt wurden, kommt es in der nächsten Region zum Kampf. Die **Kampfphase endet nach dem dritten Kampf in Southern Slopes.**

AUSNAHMEFÄLLE:

Wenn du an einem Kampf alleine teilnimmst, gewinnst du automatisch und darfst damit einen Magiestein nehmen. Die Kampfstärke darfst du trotzdem mit der Manascheibe erhöhen, um die gewünschten Kampfbelohnungen zu erhalten. Sind in einer Region keine Hexe und kein Elder anwesend, dann überspringt den Kampf in dieser Region.



Bsp. Kampf:

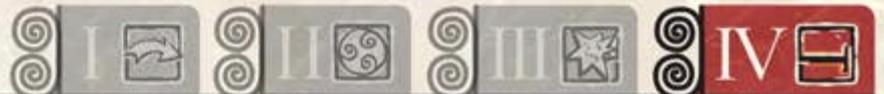
(1) Catalina (blau) und Adriano (schwarz) kämpfen in Northern Lakes. Catalinas Kampfstärke beträgt 6 (1 Hexe + 1 Elder + 4 Mana). Adrianos Kampfstärke beträgt ebenfalls 6 (3 Hexen + 3 Mana). Beide schieben den Marker auf der Manaleiste entsprechend dem Wert der Manascheibe zurück.

(2) Catalina und Adriano erhalten die 4+ und 6+ Kampfbelohnungen, also eine Karte vom Hauptdeck und 3 Siegpunkte.

(3) Beide haben eine Kampfstärke von 6. Da Catalina aber den höheren Wert auf der Manascheibe gewählt hat, gewinnt sie den Kampf und nimmt einen beliebigen Magiestein.

(4) Da der Kampf in Northern Lakes stattgefunden hat, erhält Catalina noch zusätzlich den Startspielermarker.

©Rundenende



In dieser Phase bereitest du das Spiel für die nächste Runde vor.

Am Ende der **ersten** und **zweiten** Runde führen alle Spieler die folgenden Schritte gleichzeitig durch:

- Aktiviere etwaige **Rundenende-Effekte** (in beliebiger Reihenfolge)
- Fülle die Regionen mit **neuen Orten der Macht** vom Ortsstapel auf
- Stelle alle Hexen und Elder zurück in die Reserve deines Clanboards
- Drehe den Clan Token auf die aktive Seite
- Drehe alle Karten mit dem  Symbol wieder aufrecht
- Bewege den Rundenmarker ein Feld weiter

Jetzt beginnt eine neue Runde mit der Erkundungsphase.

Am Ende der **dritten** Runde aktiviert alle **Rundenende-Effekte** (in beliebiger Reihenfolge) und springt dann zum Spielende.



SPIELENDE



Nach drei Runden wird das Spielende ausgelöst. Wirf alle Handkarten ab und lege deine Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück. Platziere jetzt deine Magiesteine auf passende Orte der Macht in deinem Inner Circle, um den Siegpunktwert des gebundenen Rituals zu verdoppeln. An jedem Ort der Macht darfst du nur einen Magistein platzieren. Es folgt die Endwertung.

Endwertung - Addiere auf der Siegpunkteleiste zu deinem aktuellen Stand:

1. Siegpunkte aller Spezialisten in deinem Clan
2. Siegpunkte von Spielende-Effekten deiner Ratsmitglieder
3. Siegpunkte der Rituale und Orte der Macht im Inner Circle (Ein Magistein verdoppelt den Siegpunktwert eines Rituals)

Solltest du deine Marker auf einen Wert von über 100 Siegpunkte ziehen müssen, dann nimm stattdessen ein Siegpunktplättchen vom Magischen Thron und trage überzählige Siegpunkte (über 100) beginnend vom Feld „0“ ab.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Mana. Besteht weiterhin Gleichstand, dann teilen die Spieler den Sieg.

Bsp. Endwertung: Catalina hat zu Spielende einen Siegpunktestand von 79. Dazu addiert sie:

- (1) 6 Siegpunkte von den drei Spezialisten
- (2) 8 Siegpunkte vom Ratsmitglied
- (3) 12 Siegpunkte von den Ritualen und 3 Siegpunkte vom Gipfel

Damit hat Catalina in Summe 108 Siegpunkte. Die Beraterkatze zählt keine Siegpunkte, da sie noch im Outer Circle ist.

☉ EINIGE KARTENEFFEKTE IM DETAIL ☉

Weitere Details und FAQ:



Erhalte drei Siegpunkte für jede Sense (Orb) in deinem Clan. Zu deinem Clan zählen alle Karten links, rechts und unterhalb deines Clanboards.



Erhalte zwei Siegpunkte für jeden Magiestein und für jedes Magiesteinsymbol der jeweiligen Form in deinem Inner Circle.



Aktionsfeld des Rituals:

Entferne ein gespieltes Ritual von deinem Clan – lege es und eventuelle Katalysatoren in die Box. Erhalte dann zwei Siegpunkte, ein Elixier, ein Kraut und bewege alle Elder/Hexen von dem Ritual zurück in die Reserve deines Clanboards. Diese Elder/Hexen stehen dir wieder zur Verfügung.



Soforteffekt des Rituals:

Erhalte sofort zwei Mana. Bewege außerdem alle Hexen/Elder von einem Ritual in eine Region. Die bewegte Figur/Figuren erhöhen für die Kampfphase deine Kampfstärke, können aber nicht genutzt werden um ein Aktionsfeld in der Region zu aktivieren. Außerdem wird dadurch ein Aktionsfeld in deinem Clan wieder frei.



Effekt des Ratsmitglieds:

Sobald du einen Ort der Macht erntest, erhältst du sofort einen Siegpunkt. Erntest du mehrere Orte der Macht, dann erhältst du für jeden Ort der Macht, die du durch Effekte in einem anderen Clan erntest.



Soforteffekt des Rituals:

Erhalte sofort einen Siegpunkt für jedes Wesen in deinem Clan. Damit sind alle Karten mit dem Schlüsselwort „Wesen“ gemeint, die du auf gespielten Karten sehen kannst (Spezialisten und Rituale im Inner und Outer Circle).



Soforteffekt des Rituals:

Bestimme eine Region. Fülle diese Region mit neuen Karten vom Ortsstapel auf. Entdecke danach einen beliebigen Ort der Macht in dieser Region. Der Effekt erlaubt es dir einen Ort der Macht zu entdecken ohne Hexen einzusetzen.



Effekt des Spezialisten:

Baust du in deinem Zug Katalysatoren, dann hast du die Möglichkeit für jeden einzelnen Katalysator, statt den regulären Kosten, zwei bzw. drei Mana abzugeben, um eine Sense oder einen Orb zu bauen.

Erinnerung: Du darfst beliebig viele Katalysatoren in einem Zug bauen.



Effekt des Ratsmitglieds:

Sobald du eine Karte abwirfst, erhältst du einen Siegpunkt. **Erinnerung:** Du kannst jederzeit zwei Karten abwerfen, um eine beliebige Ressource zu erhalten. Karten die entfernt werden, zählen nicht als abgeworfen und aktivieren diesen Effekt daher nicht.



Effekt des Spezialisten:

Stelle nach Aktivierung des Effekts (drehe die Karte seitlich) einen Elder auf einen gegnerischen Spezialisten. Solange der Elder auf dem Spezialisten steht, ist der Effekt auch für dich aktiv. Am Rundenende nimmst du den Elder wieder zurück in deine Reserve.



Effekt des Ratsmitglieds:

Bei Spielende zählst du alle sichtbaren Ressourcensymbole auf allen Orten der Macht im Inner und Outer Circle. Für jedes Ressourcensymbol erhältst du einen Siegpunkt. Solltest du eine Sense an einem Ort der Macht mit einem Ressourcensymbol gebaut haben, dann erhältst du einen Siegpunkt extra dafür.



Effekt des Spezialisten:

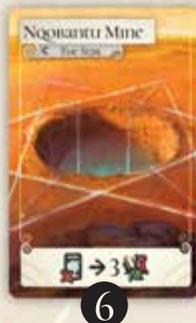
Nachdem in der Kampfphase alle Spieler ihre Manascheibe aufgedeckt haben, darfst du den eingestellten Wert noch um bis zu +2 oder -2 ändern. Du kannst den eingestellten Wert auch so belassen oder um +1 oder -1 ändern. Haben zwei Spieler den Effekt, dann führen sie den Effekt gleichzeitig aus. Solltest du in allen drei Regionen kämpfen, dann wird der Effekt auch drei Mal aktiv.

☾ Mondseiten

EVENFALL kannst du auch mit den asymmetrischen Mondseiten spielen. Wähle beim Spielaufbau dazu immer das Material mit dem Mond-Symbol. Jeder Clan hat im Spiel mit den Mondseiten einzigartige Fähigkeiten und Effekte. Die Spielregeln bleiben dabei gleich. Ausnahmen von den allgemeinen Spielregeln werden als Effekt bzw. Fähigkeit mit Hilfe von Symbolen oder einem Text beschrieben.

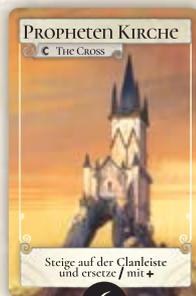
FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE DER CLANS

☾ The Star



- (1) Bei der Erkundung erhältst du **neun Karten** vom Hauptdeck.
- (2) Bei Aktivierung des **Clan Tokens** erntest du alle **Orte der Macht** im Outer Circle.
- (3) Als **freie Aktion** kannst du jederzeit eine **Handkarte abwerfen**, um eine **beliebige Ressource** oder ein **Mana** zu erhalten.
- (4) Die **Clanleiste** ist **ident** der Clanleisten der Sonnenseite.
- (5) Das erste **Ratsmitglied** kostet dich keine Ressource. Alle weiteren Ratsmitglieder kosten ein Wissen, ein Kraut und ein Elixier.
- (6) Dein **Startort** hat einen **Bindungsbonus**: Wirf eine Handkarte ab und erhalte dafür drei beliebige Ressourcen.

☾ The Cross



- (1) Bei der Erkundung erhältst du **fünf Karten** vom Hauptdeck, **drei Wissen** und **zwei Mana**.
- (2) Bei Aktivierung des **Clan Tokens** erntest du alle **Orte der Macht** im Outer Circle und wählst einen beliebigen Bonus von der Clanleiste, den du bereits erreicht hast.
- (3) Auf der Clanleiste findest du mehrere Boni mit einem / dazwischen. Das bedeutet, dass du einen der beiden Boni wählen kannst.
- (4) Dein Clan besitzt ein zusätzliches Aktionsfeld, das mit einer Hexe aktiviert werden kann: **Steige auf der Clanleiste auf und ersetze / mit +**. Du erhältst für diesen Aufstieg also beide Boni.
- (5) Die Kosten der **Ratsmitglieder** sind ident zur Sonnenseite.
- (6) Dein **Startort** hat einen **Bindungsbonus**: **Steige auf der Clanleiste auf und ersetze / mit +**. Das bedeutet du erhältst für diesen Aufstieg beide Boni.



⑥ The Circle

- (1) Bei der Erkundung erhältst du sechs Karten vom Hauptdeck, drei Wissen und erstest den Outer Circle.
- (2) Bei Aktivierung des Clan Tokens erhältst du ein Mana pro Ort der Macht in deinem Outer Circle.
- (3) Die Clanleiste ist unterschiedlich zur Sonnenseite. Der erste Bonus bedeutet zum Beispiel: Ziehe einen verdeckten Ort der Macht und lege ihn offen in deinen Outer Circle.
- (4) Als Fähigkeit darfst du deine Elder auch zur Aktivierung von Aktionsfelder im Outer Circle einsetzen. Erinnerung: Elder dürfen normal nur im Inner Circle eingesetzt werden.
- (5) Die Kosten der Ratsmitglieder sind ident zur Sonnenseite.
- (6) Der Text am Startort ist kein Bindungsbonus, sondern eine Hilfe beim Aufbau. Zu Spielbeginn ist der Ewige Baum und eine Höhle ohne Bindungsbonus im Outer Circle.



⑥ The Spike

- (1) Bei der Erkundung erhältst du fünf Karten vom Hauptdeck, drei Wissen und drei Mana.
- (2) Bei Aktivierung des Clan Tokens erstest du alle Orte der Macht im Outer Circle.
- (3) Die Clanleiste ist ident der Clanleisten der Sonnenseite.
- (4) Die Kosten der Ratsmitglieder sind ident zur Sonnenseite.
- (5) Als freie Aktion kannst du Magiesteine einsetzen um eines der Magiesteinfelder zu aktivieren. Zu Spielende kannst du die Magiesteine noch zur Verdopplung der Siegpunkte von Ritualen verwenden.
- (6) Dein Startort hat einen Bindungsbonus: Erhalte den Roten Magistein vom allgemeinen Vorrat.



Der Rote Magiestein kann eingesetzt werden, um eines der Magiesteinfelder zu aktivieren, und wie die anderen Magiesteine auch, um Siegpunkte der Rituale im Inner Circle zu verdoppeln. Der Rote Magiestein zählt dabei als Joker und kann daher auf jeden Ort der Macht mit einem Magiesteinsymbol bei Spielende gelegt werden.



Automa



EVENFALL kannst du auch gegen den Automa spielen. Im Spiel gegen den Automa sind ein paar Regelanpassungen zu beachten, der Spielablauf bleibt dabei gleich.

Bei der **Erkundung** und beim **Rundenende** ist der **Automa inaktiv** – er bekommt keine Ressourcen und keine Effekte. In der Aktionsphase bist du **immer Startspieler**, selbst wenn der Automa in der Kampfphase den Kampf in Northern Lakes und somit den Startspielermarker gewinnt. Du spielst also immer erst deinen Zug und der Automa spielt danach seinen Zug.

⊙ Aktionsphase Automa ⊙

Sobald der Automa am Zug ist, führst du folgende Schritte aus:

- Ziehe die oberste Karte vom Hauptdeck und lege sie offen auf den Ablagestapel.
- Ziehe mit dem Marker im Rondell so viele Schritte im Uhrzeigersinn, wie der Siegpunktwert der abgelegten Karte anzeigt.
- Überprüfe, wo der Marker gelandet ist und führe die entsprechende Aktion aus. Auf den gelb eingerahmten Feldern (ganz oben und ganz unten im Rondell) bleibt der Marker IMMER stehen – selbst, wenn noch Schritte übrig wären.

Danach bist du wieder am Zug. Passt du in deinem Zug, dann passt auch der Automa. Der Automa führt also die gleiche Anzahl an Zügen aus. Fahre dann mit der Kampfphase fort.



Entdecke einen Ort der Macht in Northern Lakes oder Central Mountains. Wähle den noch am weitesten links verfügbaren Ort der Macht und stelle entsprechend viele Hexen vom Automa in die Region. Mit der **letzten Hexe** kann der Automa auch Orte der Macht entdecken, die zwei Hexen benötigen würden.



Steige auf der Clanleiste auf. Der Automa erhält den angegebenen Bonus.



Ziehe die oberste Karte vom Ortsstapel und lege sie offen in den Outer Circle.



Ernte den Outer Circle. Der Automa erhält immer Siegpunkte statt Ressourcen, Mana oder Karten.

Gelb eingerahmte Aktionsfelder können **NIE übersprungen** werden. Sobald du mit dem Marker über ein solches Feld ziehen würdest, bleibt der Marker stattdessen dort stehen.



Transferiere einen Ort der Macht mit einem Ritual. Der Automa priorisiert nach Siegpunkten und bei Gleichstand von links nach rechts.



Ziehe eine Karte vom Hauptdeck und spiele Sie in den Clan des Automas:

Spezialist: Lege die Karte links vom Automa. Der Effekt des Spezialisten ist für den Automa inaktiv, die Karte bringt allerdings Siegpunkte bei Spielende.

Ritual: Lege die Karte bevorzugt auf einen Ort der Macht mit Bindungsbonus. Wähle den noch am weitesten links verfügbaren Ort der Macht. Wird dadurch ein Bindungsbonus aktiviert, dann erhält der Automa immer Siegpunkte statt Ressourcen, Mana oder Karten. Der Automa erhält auch Siegpunkte für passende Schlüsselwörter. Alle Effekte vom Ritual sind für den Automa inaktiv.



Der Automa erhält X Siegpunkte und steigt einen Schritt auf der Clanleiste auf. Der Wert der Siegpunkte wird von dir vor dem Spiel gewählt und bestimmt die Schwierigkeit des Automas:

- X = 1 → Azubi
- X = 3 → Hexe
- X = 4 → Meisterhexe
- X = 5 → Thronanwärter



Bsp. Zug Automa: (1) Du ziehst eine Karte mit einem Siegpunktwert von drei und legst sie ab. (2) Danach bewegst du den Marker um drei Felder weiter. Du landest auf „Central Mountains“ und entdeckst daher dort einen Ort. (3) Du stellst zwei Hexen in die Region, da der Automa Orte der Macht von links nach rechts bevorzugt. (4) Schließlich nimmst du den Ort der Macht und legst ihn in den Outer Circle vom Automa.

KAMPFPHASE Automa

Die Kampfphase gegen den Automa erfolgt nach den üblichen Regeln. Bestimme erst deine **Kampfstärke** indem du einen Wert auf der Manascheibe wählst. Die **Kampfstärke** des Automas ist die Summe aus:

- Runde (siehe Rundenmarker)
- Anzahl an Hexen
- Ziehe so viele Karten vom Hauptdeck wie der Automa Hexen in dieser Region hat und addiere dessen Siegpunktwerte

Der **Automa** erhält **Kampfbelohnungen** (Siegpunkte statt Karten, Ressourcen und Mana → siehe Automa) entsprechend seiner Kampfstärke. Sollte der **Automa** gewinnen, dann erhält er einen **Magistein** (von links nach rechts). Bei Gleichstand gewinnst du den Kampf.



Bsp. Kampf Automa: (1) Du wählst vier Mana auf der Manascheibe und hast somit eine Kampfstärke von 6. (2) Danach ziehst du zwei Karten, da der Automa zwei Hexen in der Region hat. Die Summe der Siegpunktwerte ergibt 4. Da du in der ersten Runde bist, hat der Automa eine Kampfstärke von 7 (4 von zwei Karten, 1 von der Runde, 2 von den Hexen). (3) Beide erhalten Kampfbelohnungen und der Automa erhält noch einen Magistein. Der Startspielermarker bleibt bei dir!

SPIELENDE Automa

Der Automa erhält bei Spielende Siegpunkte wie folgt:

- Siegpunkte aller **Spezialisten** in seinem Clan
- Siegpunkte der **Rituale** und **Orte der Macht** in seinem **Inner Circle**. Lege seine **Magiesteine** auf Rituale mit dem höchsten Siegpunktwert, ignoriere dabei die Symbole auf den Orten der Macht (um es einfacher zu machen, kannst du auch die Rückseite der Magiesteine verwenden).

Hast du mehr Siegpunkte als der Automa, dann gewinnst du das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Automa.

⊙ SPIELÜBERSICHT ⊙

3 Runden zu je 4 Phasen:

 **ERKUNDUNGSPHASE:** Jeder Spieler erhält (siehe Clanboard oben): Karten, Ressourcen, Mana und sonstige Effekte

 **AKTIONSPHASE:** Jeder Spieler führt eine Hauptaktion aus. Die Phase endet sobald alle Spieler gepasst haben.

- **Entdecke** einen **Ort der Macht** (entsende Hexen in eine Region und nimm den Ort der Macht in deinen Outer Circle)
- Aktiviere deinen **Clan Token**: Nutze alle Effekte deines Clan Tokens und drehe ihn anschließend auf die inaktive Seite
- Spiele eine Karte: **Ritual** (auf einen Ort der Macht), **Spezialist** (links vom Clanboard), Ratsmitglied (unterhalb)
- Aktiviere ein **Aktionsfeld**: Setze eine Hexe auf ein Aktionsfeld und führe den Effekt aus (Elder im Inner Circle)
- Baue **Katalysatoren** (beliebig viele) – siehe Spielerhilfe

 **KAMPFPHASE:** Northern Lakes → Central Mountains → Southern Slopes

- Alle Teilnehmer der Region stellen einen Wert auf der **Manascheibe** ein. Danach wird **gleichzeitig aufgedeckt**.
- Ermittelt eure **Kampfstärke**: **Hexen + Elder + Wert der Manascheibe**
- Alle Teilnehmer erhalten Kampfbelohnungen
- Der **Sieger** erhält einen **Magiestein**. Gleichstand: Höherer Wert auf der Manascheibe. Weiterer Gleichstand: Uhrzeigersinn vom Startspieler aus.
Northern Lakes: Startspielermarker!

 **RUNDENENDE:** Bereitet die nächste Runde vor.

- Rundenende-Effekte
- Regionen auffüllen
- Hexen & Elder zurück auf das Clanboard
- Clan Token auf die aktive Seite drehen
- Karten mit  Effekt aufrecht drehen
- Rundenmarker ein Feld weiter

SPIELLENDE:

Handkarten und Ressourcen abwerfen. Magiesteine platzieren.

ENDWERTUNG:

Siegpunkte von Spezialisten
Siegpunkte von Spielende-Effekten
Siegpunkte von Ritualen im Inner Circle (Magiestein: 2x)

⊙ SYMBOLE UND BEGRIFFE ⊙

BINDUNGSBONUS: Ist ein Effekt auf einem Ort der Macht. Der Effekt wird aktiv, sobald ein Ritual darauf gespielt wird.

CLANLEISTE: Ist die Leiste auf der linken Seite des Clanboards. Sobald du auf der Clanleiste aufsteigst, bewege den Marker einen Schritt nach oben und erhalte den Bonus.



Hexe oder Elder

Hexe: Kann ein Aktionsfeld in deinem Clan oder in einer Region aktivieren und Orte der Macht entdecken.

Elder: Kann ein Aktionsfeld in deinem Inner Circle aktivieren.



Aktionsfeld



Ernte alle Orte der Macht im Outer Circle.



Orb: Steige auf der Clanleiste auf.



Sense: Kopiert den Erntebonus.



Transferiere einen Ort der Macht vom Outer in den Inner Circle.



Drehe die Karte um den Effekt zu aktivieren.



Einmaliger Soforteffekt



Dauerhafter Effekt

