

Wächter von Aevon

Ziel des Spiels:

Es gilt, alle Räume der Festung Aevon zu erkunden und im Kampf gegen ihre Wächter die größte Beute in seinen Besitz zu bringen.

Sind alle Räume geplündert, beginnt der Überlebenskampf gegen den Hüter Aevons. Die Chancen, gegen ihn zu bestehen können durch Talismane erhöht werden, die anderen Spielern entrissen werden können.

Vorbereitung:

Die Stifte (Abb.1) werden in die vorgesehenen Öffnungen im Spielbrett gesteckt.

Auf die Stifte werden die nach Abb.2 zusammengebauten Zahnräder gesteckt.

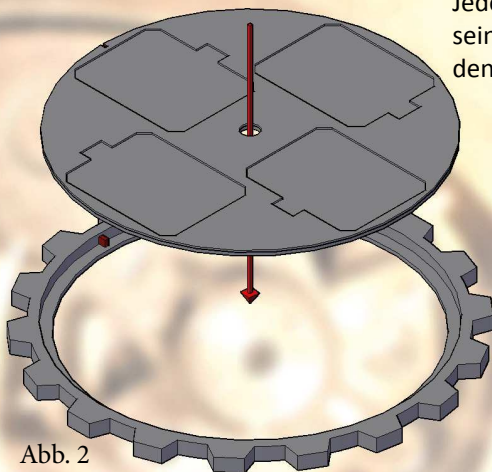


Abb. 2

Abb. 1

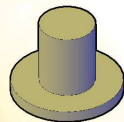


Abb. 3



Die Ränder der Zahnräder ruhen auf den Filzschönern (Abb.3)

Die Zahnräder sollten sich so verzahnen, wie auf dem Spielfeldaufbau (Abb.4) dargestellt. Das mittlere Zahnrad dreht sich unabhängig.

Die Feldkarten werden gemischt und verdeckt auf den Zahnrädern platziert.

Die Spieler suchen sich ihre Farbe aus, platzieren ihre Figur auf einem Startfeld des mittleren Zahnrads und nehmen ihre drei Talismane an sich.

Die Duellwaffenkarten werden in den äußersten Ecken verdeckt auf die Feldkarten gelegt.

Die Kampfkarten werden gemischt und als Nachziehstapel auf das Feld gelegt.

Jeder Spieler zieht 5 Kampfkarten auf seine Hand und weitere 5 in sein Deck, den „Rucksack“.

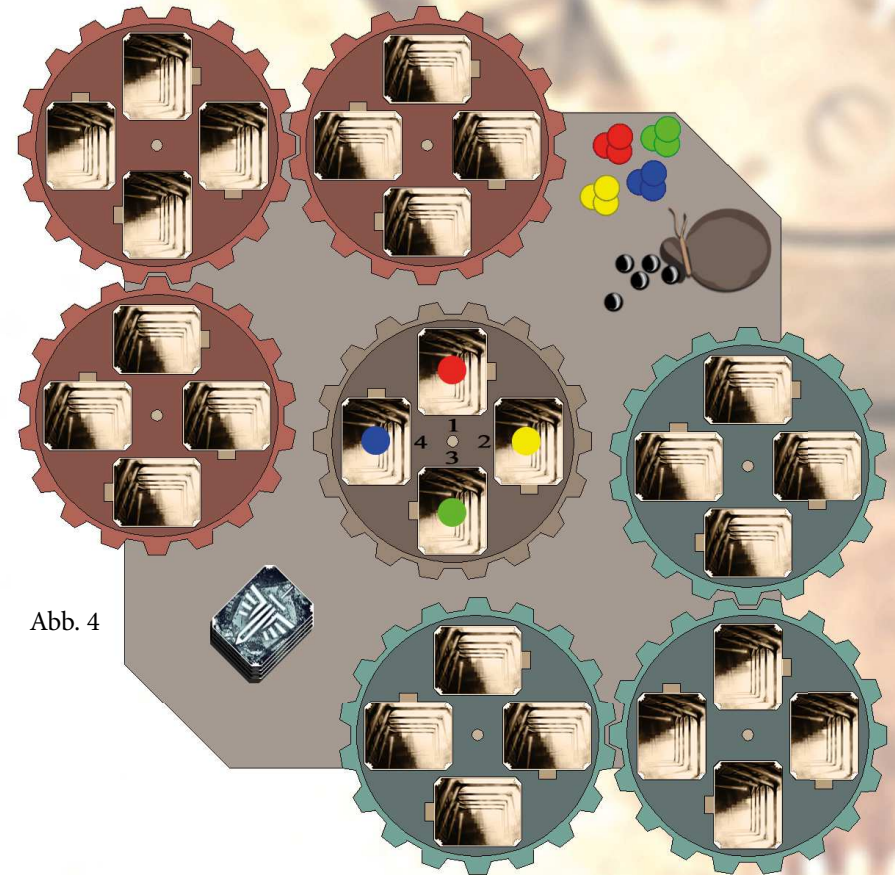


Abb. 4

Spielerzug

Es beginnt der Spieler mit dem höchsten Würfelergbnis.

Im ersten Zug wird das Startfeld des Spielers aufgedeckt und gespielt.

Ab dem zweiten Zug kann jedes angrenzende Feld betreten werden (auch über Ränder der Zahnräder).

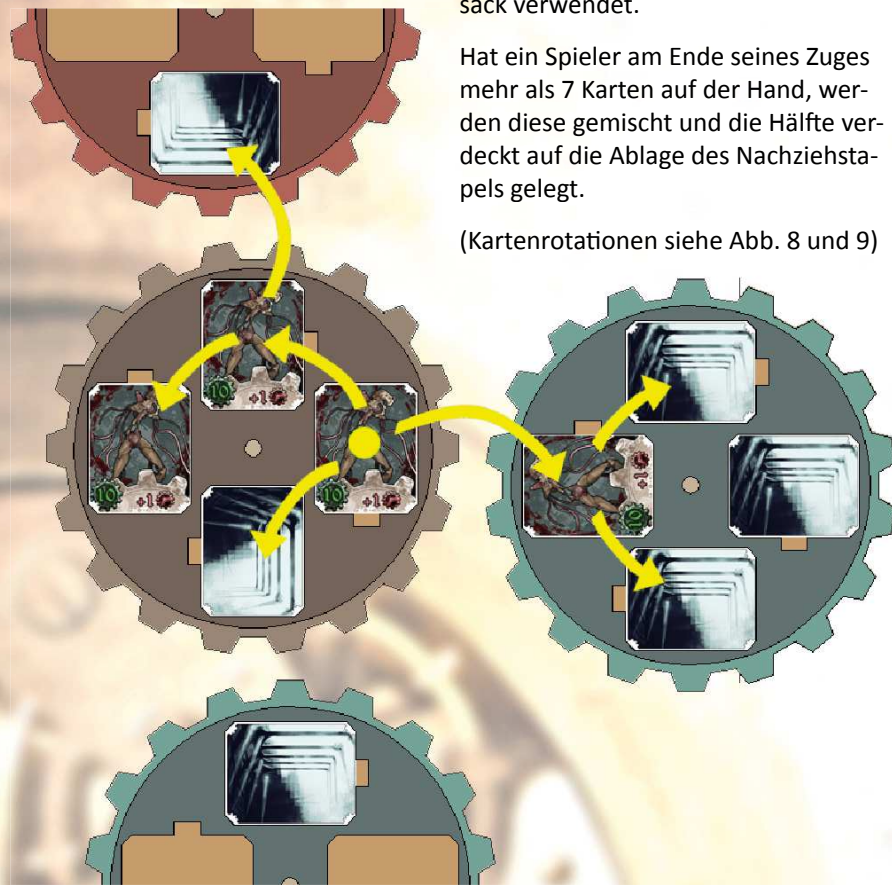


Abb. 5

Über ein bereits gespieltes Feld hinweg kann ein weiteres angrenzendes betreten werden. (Siehe Abb. 5)

Beim Betreten eines noch nicht gespielten Feldes darf der Spieler 2 Karten aus seinem Rucksack auf die Hand nehmen.

Ist der Rucksack leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Rucksack verwendet.

Hat ein Spieler am Ende seines Zuges mehr als 7 Karten auf der Hand, werden diese gemischt und die Hälfte verdeckt auf die Ablage des Nachziehstapels gelegt.

(Kartenrotationen siehe Abb. 8 und 9)

Raumtypen:

Fallenkarte:

Den Spieler treffen sofort die auf der Karte aufgeführten Effekte.

Wächterkarte:

Ein Kampf gegen einen Wächter der Festung beginnt, der sofort gespielt wird.

Jeder Wächter hat einen Stabilitätswert (grüner Wert, Abb. 6) und einen Angriffswert (roter Wert, Abb. 7).

Ziel des Spielers ist es, mit seinen Handkarten den Stabilitätswert des Wächters auf 0 zu senken, bevor dieser die Lebenspunkte des Spielers (15) auf 0 senkt.

Der Spieler beginnt den Kampf und darf pro Kampfrunde eine seiner Handkarten ausspielen.

Der Wächter spielt in jeder Kampfrunde die oberste Karte des Nachziehstapels aus. Der Angriffswert des Wächters wird zum Kampfwert der Karte hinzugezählt.

Gewinnt der Spieler, zieht er eine der vom Wächter ausgespielten Karten verdeckt auf seine Hand und bekommt einen Schatz. (Vom Spieler ausgespielte Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt, die übrigen vom Wächter ausgespielt auf die Ablage des Nachziehstapels.)

Verliert der Spieler, muss er seine Handkarten auf die Ablage des Nachziehstapels legen, auf seine Startposition zurückkehren und 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen. (Die vom Wächter ausgespielten Karten gehen auf die Ablage des Nachziehstapels.)



Abb. 6



Abb. 7

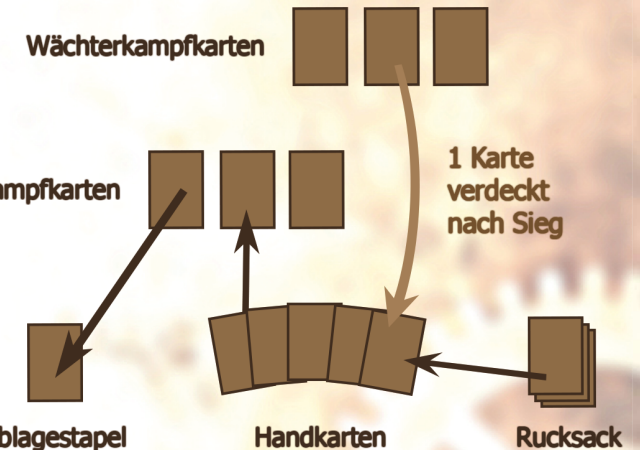


Abb. 8

Spieler gegen Spieler:

Stehen zum Ende einer Bewegung zwei Spieler auf demselben Feld, findet ein Kampf Spieler gegen Spieler statt.

(Kartenbewegung siehe Abb. 9)

Die Kampfrunden werden gleichzeitig gespielt, indem die Spieler ihre nächste Karte auswählen und gleichzeitig ablegen.

Derjenige, dessen Lebenspunkte als erstes auf 0 sinken, verliert.

Der Gewinner erhält einen Talisman in der Farbe des Verlierers und zieht zwei seiner ausgespielten Kampfkarten verdeckt.

Der Verlierer zieht verdeckt eine Kampfkarte des Gewinners und kehrt auf sein Startfeld zurück.

Alle anderen ausgespielten Kampfkarten werden auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt.

Bei Unentschieden bzw. gleichzeitigem gegenseitigen Ausschalten der Spieler erhalten beide verdeckt eine der ausgespielten Kampfkarten des Anderen.

Duellwaffen:

Zählen nicht zur Anzahl der Handkarten. Werden mit Betreten des Feldes, auf dem sie liegen, auf die Hand genommen.

Eine Duellwaffe kann nur im Kampf Spieler gegen Spieler gespielt werden. Wird eine Duellwaffe ausgespielt, geht sie nach Ende des Kampfes an den Gewinner über.

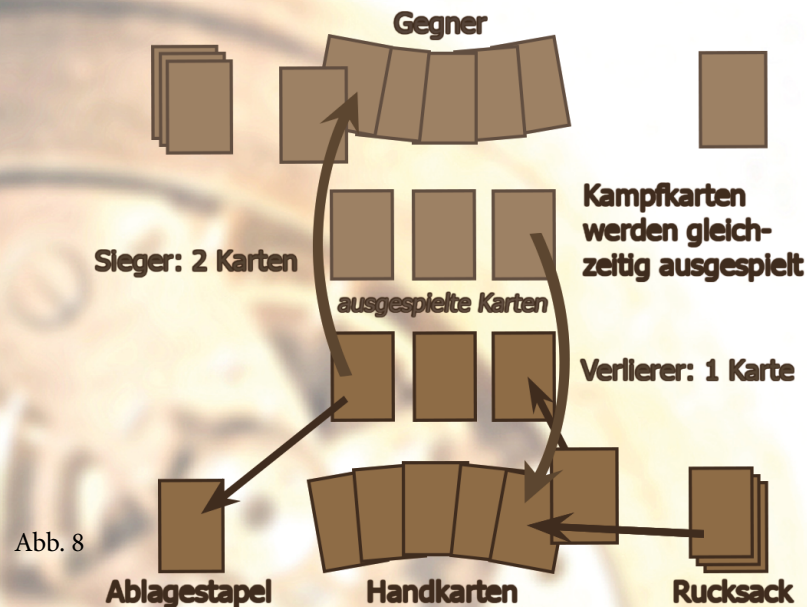


Abb. 8

Drehkarten:

Spielt ein Spieler eine Karte mit Drehsymbol (Abb. 10) aus, wird das Zahnrad, auf dem sich seine Spielfigur befindet, in entsprechender Weise gedreht (auch im Kampf).

Drehkarten können regulär als Kampfkarte oder jederzeit zur Manipulation des Spielfelds benutzt werden.

Wird eine Drehkarte ausserhalb eines Kampfes gespielt, wird sie auf die Ablage des Nachziehstapels gelegt.



Abb. 10

bedeutet, das Zahnrad wird ein Mal um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Hüterkampf:

Sobald der Zug, der den letzten Raum des Spielfelds aufdeckt, beendet ist, wird die Startposition des Hüters mithilfe des Würfels ermittelt. (Abb. 11)

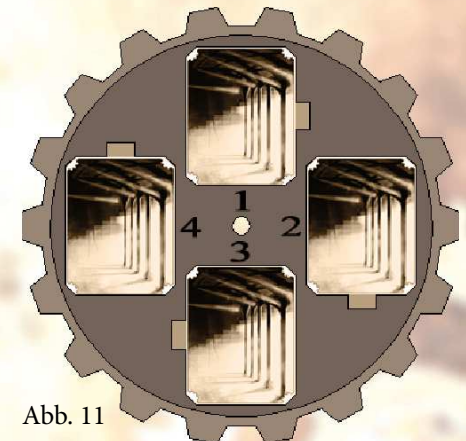


Abb. 11