

Vorbereitung: Jeder Spieler bekommt 3 Talismane seiner Farbe und 10 Kampfkarten des Nachziehstapels, von denen 5 blind auf die Hand genommen werden. Die anderen bleiben verdeckt als „Rucksack“ liegen.

Besondere Kampfkartentypen:

(Können jederzeit gespielt werden, gehen dann aber auf den Schrottstapel)

Drehkarten:



Das Zahnrad, auf dem der Spieler sich befindet, wird wie angegeben gedreht.

Signal-Drehkarte:



Ein beliebiges Zahnrad kann in die angegebene Richtung gedreht werden.

Blockadekarten:



Die Karte wird auf einen beliebigen Raum gelegt, der damit drei Züge lang unpassierbar ist. Ist ein Spieler durch Blockaden bewegungs-unfähig, muss er aussetzen.

Teleportationskarten:



Die eigene Spielfigur kann neben die eines anderen Spielers auf einen vollständig freien, bereits gespielten Raum gestellt werden.

Duellwaffen: Werden bei Betreten des Feldes, auf dem sie liegen, auf die Hand genommen.

Die besonderen Effekte der Karten treten nur beim Ausspielen in Kämpfen gegen Spieler in Kraft.

Eine Duellwaffe geht immer an den Sieger eines Kampfes über, egal ob sie ausgespielt wurde oder nicht.

Ein Spieler kann maximal eine Duellwaffe besitzen. Kommt er in den Besitz einer zweiten Duellwaffenkarte, muss er eine von beiden dort ablegen, wo seine Figur steht.

Ziel des Spiels: Ziel ist es, durch das Töten von Wächtern die meisten Schätze zu finden. Der Hüter bringt zusätzliche Schätze. Sein Tod beendet das Spiel.

Die gewürfelte Farbe entscheidet, wer beginnt.

Spielzug: Spieler können jedes angrenzende Feld aufsuchen. Beim Betreten eines ungespielten Raumes werden 2 Karten aus dem Rucksack auf die Hand genommen.

Über einen bereits gespielten Raum kann ein weiterer, angrenzender Raum betreten werden.

In der ersten Phase des Spiels wird die Feldkarte des betretenen Raums aufgedeckt.

Falle: Den Spieler treffen die Effekte der Karte.

Wächter (Kampf):

Spieler-HP: 15

Wächter-HP: siehe HP-Wert (Karte)

Wächterkampf: Abwechselnd spielen zuerst der Spieler (aus seiner Hand), dann der Wächter (aus dem Arsenal) Kampfkarten aus.

Der Angriffswert des Wächters wird zu dem seiner gezogenen Kampfkarte addiert.

-> **Tod des Wächters:** Der Spieler darf eine ausgespielte Kampfkarte des Wächters verdeckt auf seine Hand ziehen und erhält einen Schatz. Seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten des Wächters werden in den Schrottstapel gelegt.

-> **Tod des Spielers:** Er muss seine verbliebenen Handkarten in den Schrottstapel legen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 5 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Handkartenlimit: Am Ende eines Zuges darf der Spieler maximal 7 Karten auf der Hand haben. Besitzt er mehr Karten muss er die Hälfte auf den Schrottstapel werfen.

Wenn der Rucksack leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Rucksack verdeckt hingelegt.

Ende eines Zuges: Sind alle Kämpfe und Fallen dieses Spielerzuges fertig gespielt, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. In der zweiten Phase des Spiels wird die Feldkarte des betretenen Raumes umgedreht.

PvP Beginn: Landet ein Spieler am Ende seiner Bewegung auf einem bereits von einem Spieler besetzten Feld, müssen sie sich duellieren.

PvP Kampf: Beide spielen gleichzeitig pro Runde eine Kampfkarte von ihrer Hand aus. Verloren hat derjenige, dessen Lebenspunkte zuerst auf 0 oder darunter fallen.

Ein Unentschieden, in dem beide Spieler ihre Lebenspunkte gleichzeitig auf 0 oder darunter reduzieren, gilt als Niederlage für beide.

PvP Ende: Der Gewinner erhält einen Talisman in der Farbe des besieigten Spielers.

Der Verlierer wählt verdeckt eine ausgespielte Kampfkarte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt.

Besitzt der Verlierer einen Talisman in der Farbe des Gewinners, muss er diesen wieder zurückgeben.

Beide Spieler ziehen nach Ende des Kampfes zwei Kampfkarten aus ihrem Rucksack.

Beginn der II. Phase: Die zweite Phase beginnt mit dem Ende des Zuges, der den letzten Raum aufdeckt.

Vorbereitung der II. Phase: Die Feldkarten des mittleren Zahnrads und der besetzten Räume werden umgedreht. Sie gelten für diese Phase als bereits gespielt.

Das Startfeld des Hüters wird durch Würfeln ermittelt.

Bewegung des Hüters: Jeder Spieler würfelt nach seinem Zug zweimal die Bewegungsrichtung des Hüters aus.

Der Hüter kann sich durch die Mitte von Zahnrädern bewegen.

Die Feldkarte eines vom Hüter betretenen Raumes wird umgedreht und der Raum gilt als gespielt.

Kampf gegen den Hüter Beginn: Bewegen oder befinden sich Spieler und Hüter in demselben Raum, beginnt ein Kampf.

Spieler-HP: 15

Hüter-HP: 30

Hüter-ATK: +3

Kampf gegen den Hüter Ablauf: Kampfkarten werden abwechselnd wie in einem Wächterkampf gespielt.

Hierfür nimmt der Spieler alle seine Karten auf die Hand.

Entscheidet sich der Spieler dazu, keine Talismane einzusetzen, ist pro Kampf nur eine Kampfrunde gegen den Hüter möglich.

Talismane: Können im Hüterkampf eingesetzt werden, um eine weitere Kampfrunde spielen zu können und 4 Lebenspunkte zu heilen.

Jeder Spieler darf nur einen Talisman jeder nicht eigenen Farbe besitzen. Talismane eigener Farbe können nicht eingesetzt werden.

Kampf gegen den Hüter Ende: Die ausgespielten Kampfkarten werden auf den Ablagestapel des Spielers bzw. den Schrottstapel gelegt.

Der Spieler mischt seine verbliebenen Handkarten, legt sie als neuer Rucksack verdeckt ab und zieht fünf neue Handkarten.

Es ist nicht möglich, zweimal in einem Zug den Hüter anzugreifen oder von ihm angegriffen zu werden.

Sieg gegen den Hüter: Gelingt es einem Spieler, die Lebenspunkte des Hüters auf 0 oder darunter zu senken, erhält dieser 4 Schätze und das Spiel ist beendet.

Gewonnen hat der Spieler mit der größten Anzahl an Schätzen.

Niederlage gegen den Hüter: Senkt der Hüter die Lebenspunkte eines Spielers auf 0 oder darunter, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus. Seine Spielfigur wird vom Spiel entfernt und alle seine Karten werden auf den Schrottstapel gelegt.

Für jeden aus dem Spiel ausgeschiedenen Spieler wird der Angriffswert des Hüters um +2 ATK erhöht.