**Wächter von Aevon**

**Ziel des Spiels:**

Ziel des Spiels ist es, alle Räume in der Festung Aevon zu erkunden und die meisten Schätze zu finden. Dies geschieht, indem die Spieler alle Karten in den Räumen aufdecken und gegen die Wächter kämpfen. Ist dies passiert, so erwacht der Hüter aus seinem Tiefschlaf. Der Kampf gegen ihn beginnt und jeder Spieler hat die Chance, das Ungeheuer zu besiegen und die Belohnung hierfür zu gewinnen.

**Spieler:** 1-4 Spieler

**Vorbereitung**:

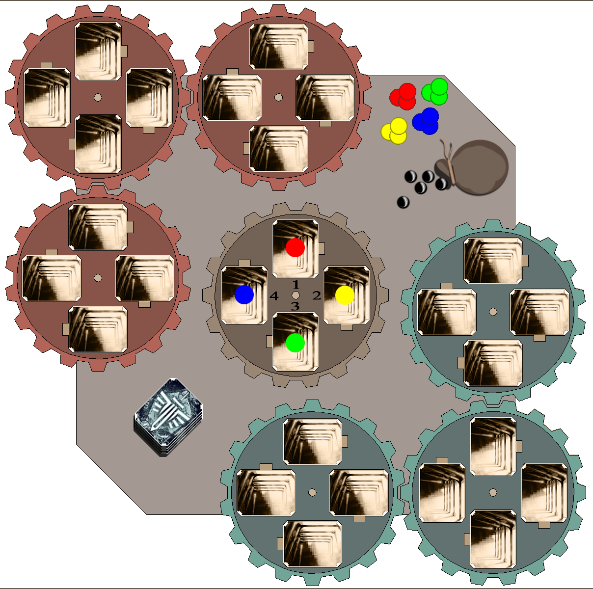
Das Spielbrett wird so zusammengesteckt, dass die Teile ein großes Zahnrad ergeben. Die 7 Zahnradelemente werden jeweils auf einen der dafür vorgesehenen Stifte aufgesetzt. Die Zahnräder sollen sich miteinander verzahnen, sodass sich beim Drehen jeweils drei Zahnräder bewegen. Das mittlere Zahnrad bewegt sich unabhängig von den anderen.

Die PvP-Chips in den Spielerfarben werden bis zu ihrem Einsatz neben das Spielfeld gelegt.

Ein W4 Spielwürfel wird für das Spiel verwendet.

Die Feldkarten werden gut gemischt und auf jedes Zahnrad werden jeweils vier Karten verdeckt platziert. Die PvP-Schätze werden in den äußersten Ecken des Spielfelds platziert. Jeder Spieler sucht sich eine der vier Spielfiguren aus und platziert diese auf den Startfeldern auf dem mittleren Zahnrad.

Jeder Spieler bekommt 10 zufällige Karten des Nachziehstapels. 5 davon werden blind auf die Hand genommen. Die anderen 5 Karten sind der "Rucksack" und bleiben verdeckt liegen.



**Der erste Zug:**

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Der Spieler darf bei Betreten eines noch nicht gespielten Raumes 2 Karten aus seinem Rucksack auf die Hand nehmen. Je nach Kartentyp beginnen verschiedene Aktionen.

*Die umgedrehte Karte ist eine Falle:* Den Spieler treffen die auf der Karte ausgeführten Effekte.

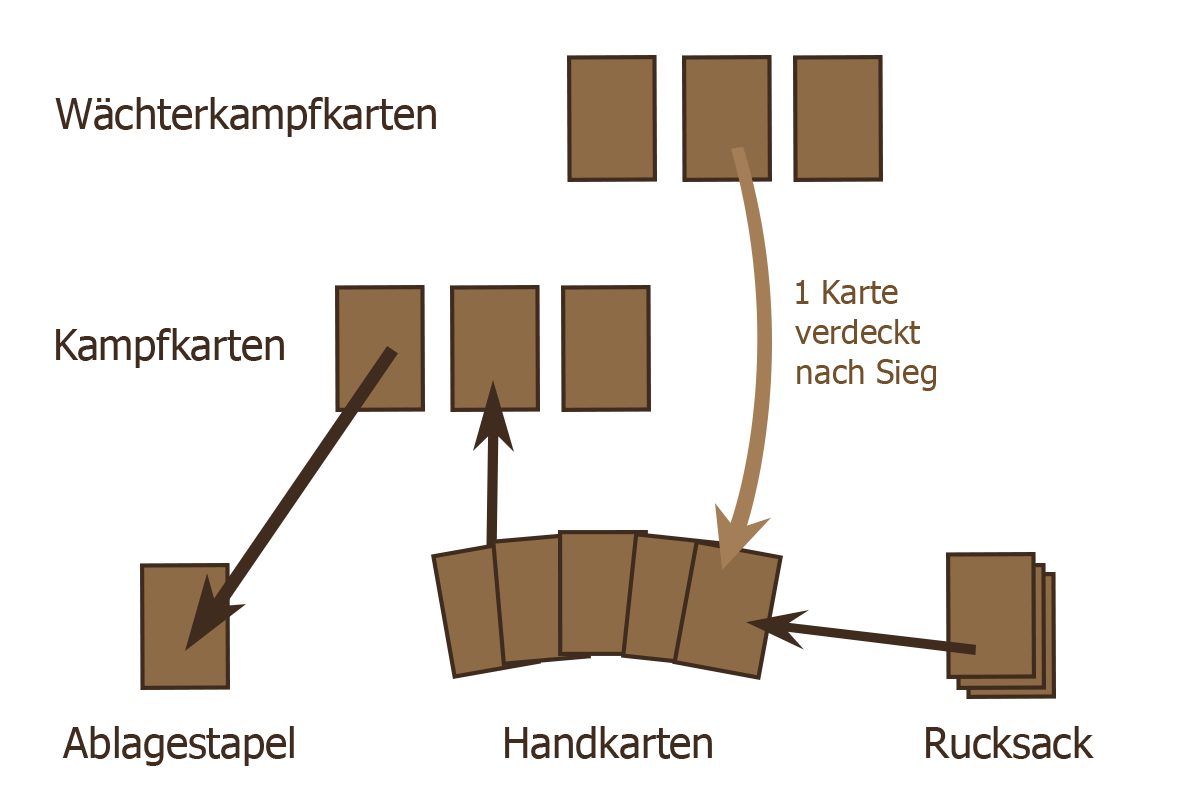
*Die umgedrehte Karte ist ein Wächter:*

Jeder Wächter hat einen Stabilitäts-Wert (grüner Wert) und jeder Spieler hat 15 Lebenspunkte. Das Ziel des Spielers ist es, mit seinen Handkarten den Stabilitätswert des Wächters auf 0 zu senken, bevor dieser die Lebenspunkte des Spielers auf 0 senkt. Der Spieler darf eine Karte pro Kampfrunde spielen.

Wenn der Spieler seine Karte ausgespielt hat und die HP des Monsters nicht auf 0 gesunken sind, ist der Wächter dran. Der Wächter zieht eine Karte aus dem Nachziehstapel und spielt diese sofort aus.

Der Angriffswert des Wächters (roter Wert) wird zum Schadenswert der Angriffskarte addiert. Gewonnen hat derjenige, der es schafft das Leben des Gegners zuerst auf 0 zu senken.

Wenn der Spieler den Kampf gewonnen hat, darf er sich eine zufällige Karte, die das Monster ausgespielt hat aussuchen und diese auf seine Hand nehmen. Die besiegte Monsterkarte bleibt offen liegen. Der Spieler bekommt einen Edelstein und seine ausgespielten Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt. Die übrigen ausgespielten Karten der Wächter werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.



Hat der Spieler den Kampf verloren, muss er seine Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen. Er kehrt auf sein Startfeld zurück und darf 3 Karten aus seinem Rucksack ziehen.

Jeder Spieler darf am Ende seines Zuges maximal 7 Karten auf der Hand haben. Hat er mehr als 7 Karten, muss er die Hälfte seiner Handkarten in den Nachziehstapel zurücklegen.

Sobald der Spieler seinen Zug beendet hat, wird die Feldkarte umgedreht und damit zu einem leeren Raum. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

**Weiterer Spielverlauf:**

Die weiteren Spielzüge verlaufen nach demselben Schema. Die Spieler können jedes beliebige Feld aufsuchen, das an ihr Feld grenzt. Sei es ein Feld auf demselben oder einem angrenzenden Zahnrad.

Folgende Aktionen werden hinzugefügt:

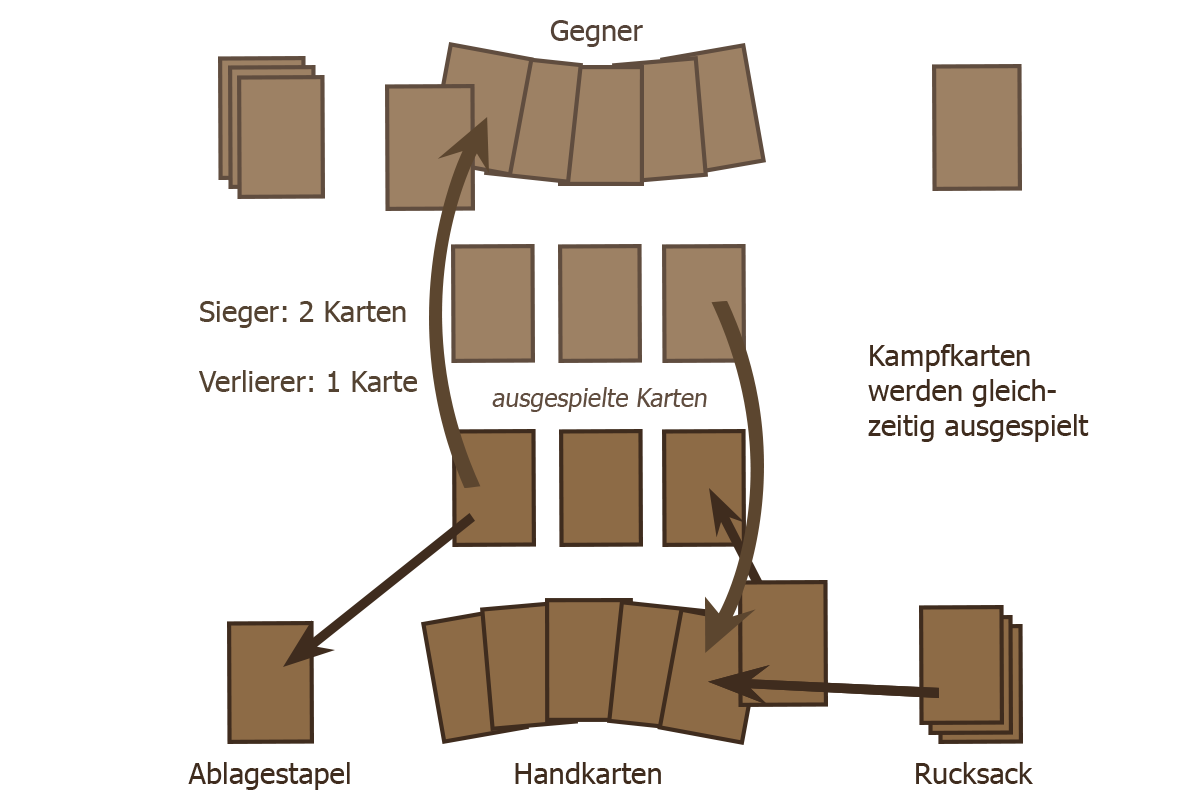
- Wenn der Spieler auf ein Feld zieht, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, findet ein *Spieler gegen Spieler-Kampf (PvP-Kampf)* statt.

Beide Spieler suchen sich für ihren nächsten Zug eine Kampfkarte aus und spielen diese dann gleichzeitig aus.

Gewonnen hat derjenige, der die Lebenspunkte des Gegners als Erster auf 0 senkt.

Der Gewinner erhält 2 zufällige Karten des Verlierers und einen Chip in der Farbe des Besiegten. Jeder Spieler kann nur einen Chip jeder Farbe besitzen.

Der Verlierer bekommt eine zufällige Karte des Gewinners und wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Die restlichen Karten wandern auf den Ablagestapel des Besitzers. Bei einem Unentschieden erhält jeder nur 1 zufällige Karte des anderen.



*PvP-Schätze: Betritt ein Spieler ein Feld, auf dem ein PvP-Schatz liegt, erhält er diesen und führt seinen Zug normal aus.*

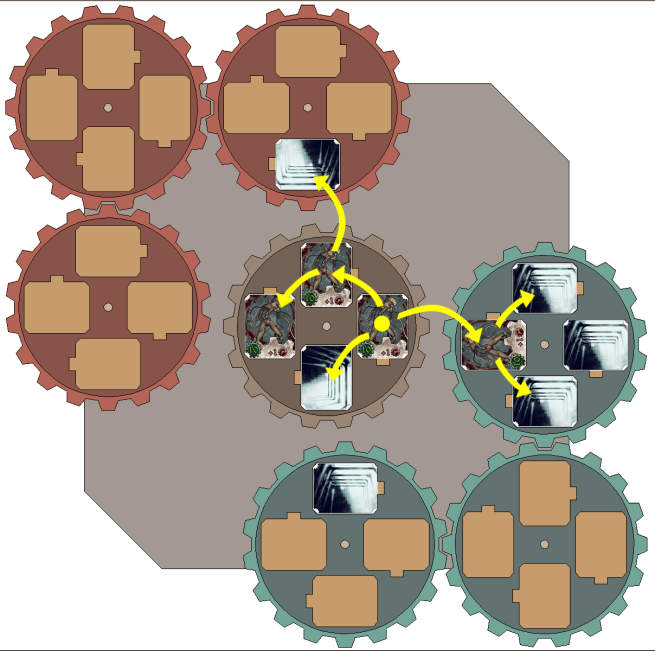
*PvP-Schätze können nur im Kampf gegen andere Spieler ausgespielt werden und werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt. Sie zählen nicht zu den Handkarten.*

*Ein PvP-Schatz geht nach einem Kampf zwischen Spielern an den Gewinner über.*

Ist der Rucksack eines Spielers leer, darf dieser seinen Ablagestapel mischen und als neuen Rucksack vor sich legen.

Drehkarten: Manche Kampfkarten sind in der Lage, das Spielfeld zu drehen. Dies geschieht, wenn sie im Kampf ausgespielt werden. Außerdem dürfen Drehkarten jederzeit zwischen den Zügen ausgespielt werden. Danach muss die Karte jedoch in den Nachziehstapel zurückgelegt werden.

Wenn ein bereits offener Raum betreten wird, darf der Spieler ein weiteres Feld gehen. So können sich Spieler pro Zug bis zu 2 Felder weiter bewegen.



Sind alle Karten des Spielfelds aufgedeckt, beginnt der Kampf gegen den Hüter. Die Startfelder der Spieler und die Felder, auf denen sich Spielfiguren befinden werden zugedeckt. Die restlichen Felder werden reaktiviert. Die Spieler bewegen sich wie zuvor, jedoch werden die Räume nun nach dem Betreten wieder verdeckt.

Das Startfeld des Hüters bestimmt der Würfel. Nach jedem Spielerzug wird gewürfelt, in welche Richtung der Hüter läuft. Die Laufrichtung des Hüters entspricht der Richtung, in die die gewürfelte Zahl auf dem mittleren Zahnrad zeigt. Er kann auch durch die Mitte des Zahnrads gehen, auf dem er gerade steht. Wenn der Hüter ein Feld betritt, wird dieses wieder umgedreht und ist inaktiv.

Der Hüter hat einen Stabilitätswert von 30. Dieser regeneriert sich nach einem Kampf nicht. Der Hüter hat einen Angriffswert von +3.

Stehen der Hüter und ein Spieler auf demselben Feld, findet ein Kampf statt. Der Spieler darf sein ganzes Deck (Handkarten, Rucksack und Ablagestapel) auf die Hand nehmen und darf einmal angreifen. Die Spieler können durch Einsetzen eines PvP-Chips eine zusätzliche Runde gegen den Hüter kämpfen. Es können auch mehrere PvP-Chips in einem Hüterkampf eingesetzt werden.

Nach der entsprechenden Anzahl Runden ist der Hüterkampf vorbei. Der Spieler legt die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. Die restlichen Handkarten werden gemischt und in den Rucksack zurückgelegt. Der Spieler zieht 5 neue Handkarten und beendet seinen Zug.

Der Spieler, der die Stabilität des Hüters auf 0 senkt, bekommt 4 Edelsteine.

Der Gewinner des Spiels ist derjenige, der nach dem Sieg gegen den Hüter die meisten Edelsteine besitzt.