



# NAVORIA

## SPIELREGEL



10+



2-4



40-80

FAMILIE KENNER EXPERTE



STROHMANN  
GAMES

## INHALTSVERZEICHNIS

Ziel des Spiels .....	2
Spielmaterial.....	3
Spielvorbereitung.....	4
Allgemeine Vorbereitung.....	4
Persönliche Vorbereitung .....	5
Spielablauf .....	6
Anwerbephase.....	7
Kartenarten im Detail .....	8-12
Ausrüstungsphase.....	13
Wertungsphase .....	14
Heimkehrphase .....	14
Ende der Partie .....	15
Übersicht: Ablauf einer Runde.....	16



Vor den Küsten des magischen Reichs Navoria sind mysteriöse neue Kontinente aufgetaucht. Auf Geheiß des Regenten Navorias wurdet ihr auserkoren, diese Kontinente zu erforschen. Also macht euch auf ... das Abenteuer wartet!

Eine Partie geht über 3 Runden. In jeder Runde werbt ihr Wesen an, sammelt Ausrüstung und erkundet die drei Kontinente. Am Ende der dritten Runde gewinnt, wer die meisten 🏰 sammeln konnte.

# SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Tableaus



4 -Marker  
(1 pro Farbe)



36 Außenposten  
(9 pro Farbe)



16 Freundschafts-  
marker  
(4 pro Farbe)



54 Waren  
(je 18 in 3 Sorten)



4 Zugreihenfolge-  
marker  
(1 pro Farbe)



12 Entdecker  
(3 pro Farbe)



60 Wesenskarten  
(12 pro Typ)



15 Aktionscheiben  
(3 pro Typ)



4 Spielhilfen



10 Freundschafts-  
plättchen



1 Beutel

(davon 1 leeres - optional  
für das Spiel zu zweit)



# SPIELVORBEREITUNG

## ALLGEMEINE VORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan aus.
2. Legt die Waren (Waffen, Kristalle, Nahrung) als allgemeinen Vorrat daneben bereit.
3. Werft alle Aktionsscheiben in den Beutel.

**Hinweis:** Im **Spiel zu zweit** werft ihr nur **2 Aktionsscheiben pro Farbe** in den Beutel. Die anderen bleiben in der Schachtel.

4. Bereitet die Wesenskarten vor:  
Trennt sie nach Farbe und mischt jeden Stapel verdeckt. Legt jeden dieser Stapel auf das farblich passende Feld am linken Spielplanrand. Deckt die obersten 3 Karten jedes Stapels auf und legt sie offen in Reihen links neben ihren jeweiligen Stapel.
5. Mischt die Freundschaftsplättchen und legt je 1 zufälliges davon auf die 4 passenden Felder oben links auf dem Spielplan. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

**Hinweis:** Wenn ihr im **Spiel zu zweit** mehr Wettbewerb um die Freundschaften möchtet, könnt ihr zufällig eines der vier gezogenen Plättchen durch das leere Plättchen ersetzen.



## BEISPIELAUFBAU FÜR EINE 2-PERSONEN PARTIE

6



9



10



## PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

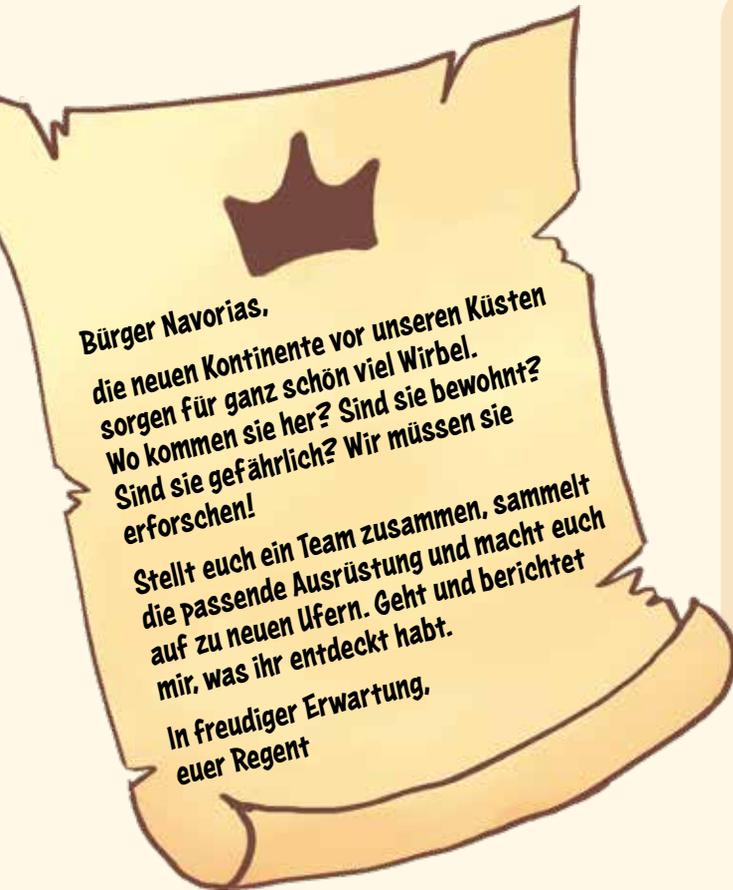
Jeder von euch ...

6. ... nimmt sich ein Tableau und alles Material einer Farbe;
7. ... legt die Außenposten auf die 9 quadratischen Felder des eigenen Tableaus;
8. ... legt 1 Entdecker auf das Startfeld jedes Pfades auf dem Spielplan;
9. ... legt den -Marker auf das Feld 0 der -Leiste am Rand des Spielplans.
10. ...legt die Freundschaftsmarker neben das eigene Tableau.
11. Ermittelt zufällig, wer die Partie beginnt. Diese Person legt ihren Zugreihenfolgemarkers auf das Feld 1 der Windrose. Im Uhrzeigersinn legen die anderen ihre Zugreihenfolgemarkers auf das jeweils nächste Feld der Windrose.





# SPIELABLAUF



Eine Partie läuft über 3 Runden. Jede Runde hat diese 4 Phasen:

**A) ANWERBEN**

**B) AUSRÜSTEN**

**C) WERTEN**

**D) HEIMKEHREN**

Am Ende der 3. Runde endet die Partie mit der Endwertung der 🏰. Wer die meisten 🏰 hat, gewinnt.

Bei Gleichstand um die meisten 🏰 teilt ihr euch den Sieg.

# A) ANWERBEN

Die Wesen in Navoria wollen sich euch anschließen und euch auf euren Abenteuern helfen.

In der Reihenfolge eurer Marker auf der Windrose seid ihr reihum am Zug. In euren Zügen habt ihr 2 Möglichkeiten:

ENTWEDER

## AUS DEM BEUTEL

Ziehe 2 Aktionsscheiben aus dem Beutel und wähle 1 davon. Lege sie auf den farblich passenden Kartenstapel, nimm dir 1 offen liegendes Wesen (Karte) dieser Farbe und lege es vor dir ab. Lege die andere Scheibe in die Hauptstadt.

Handle alle Soforteffekte des angeworbenen Wesens ab (Details auf S. 8).

Alle angeworbenen Wesen sammelst du im Laufe der Partie offen vor dir. Sie müssen für alle stets sichtbar sein. Um Platz zu sparen, kannst du sie aber so übereinanderlegen, dass nur die rechte Seite (mit Wertungseffekten und Speziessymbol) zu sehen ist.



**Beispiel:** Petra zieht eine blaue und eine rote Aktionsscheibe aus dem Beutel. Sie wählt die rote Scheibe, legt sie auf den roten Kartenstapel und wirbt eine offen liegende Wache (rote Karte) an. Wachen haben keine Soforteffekte, also passiert erst mal nichts. Sie legt die angeworbene Wache offen vor sich ab und die blaue Scheibe in die Hauptstadt.

## AUS DER HAUPTSTADT

Um diese Option wählen zu können, muss mindestens eine Aktionsscheibe in der Hauptstadt liegen. Liegt dort keine, musst du 2 aus dem Beutel ziehen.

Nimm 1 Aktionsscheibe deiner Wahl aus der Hauptstadt und lege sie auf den farblich passenden Kartenstapel. Wirb dann 1 offen liegendes Wesen dieser Farbe an, lege es offen vor dir ab und handle alle seine Soforteffekte ab (Details auf S. 8).



**Beispiel:** Nicole nimmt die blaue Aktionsscheibe aus der Hauptstadt und legt sie auf den blauen Stapel. Sie wirbt einen offen liegenden Händler an und prüft, ob er einen Soforteffekt hat. Er hat keinen. Dann legt sie ihn offen vor sich ab. Sein Effekt wird später in der Wertungsphase aufgelöst.

**Hinweis:** Wenn du ein Wesen anwirbst, wird die allgemeine Auslage nicht sofort aufgefüllt. Das passiert erst in der Heimkehrphase.

## ENDE DER ANWERBEPHASE

Im **Spiel zu zweit oder zu dritt** endet diese Phase, wenn ihr jeweils **4 Wesen** angeworben habt.

Im **Spiel zu viert** endet diese Phase, wenn ihr jeweils **3 Wesen** angeworben habt.

Sollten am Ende der Anwerbephase noch Aktionsscheiben in der Hauptstadt liegen, werft diese vor der Ausrüstungsphase zurück in den Beutel.

## AUFBAU EINER WESENSKARTE



## FREUNDSCHAFT

Die ersten 2 von euch, die 5 Symbole einer Spezies vor sich sammeln, gewinnen die Freundschaft dieser Spezies.

Wenn du die Freundschaft einer Spezies gewinnst, legst du deinen passenden Freundschaftsmarker auf das oberste freie Feld des Freundschaftsplättchens dieser Spezies.

Du kannst die Freundschaft jeder Spezies nur einmal gewinnen, auch wenn du 10 Symbole dieser Spezies haben solltest. Du kannst die Freundschaft einer Spezies nicht wieder verlieren.

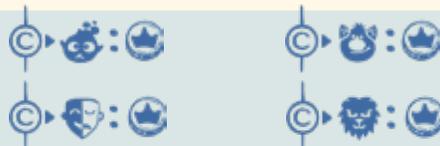


**Beispiel:** Patrick hat 5 Tiersymbole gesammelt, gewinnt also die Freundschaft der Tiere. Daniels Freundschaftsmarker liegt schon auf dem oberen Feld des Tier-Freundschaftsplättchens, Patrick legt seinen also auf das untere Feld.

## HÄNDLER (BLAU)



Blaue Karten stellen die Händler Navorias dar. Jeder Händler handelt mit einer bestimmten Spezies. Das bedeutet, dass jeder Händler dir in der Wertungsphase 1 🗲 für jedes passende Speziessymbol auf deinen Karten bringt. Einige Händler bringen auch sofort beim Anwerben zusätzliche 🗲.



In der Wertungsphase erhältst du 1 🗲 für jedes Geist-/Menschen-/Goblin-/Tiersymbol auf deinen Karten.



**Beispiel:** Daniel hat 2 Händlerkarten. Auf seinen Karten hat er insgesamt 5 Tiersymbole. In der Wertungsphase erhält er 5 🗲 für jeden seiner Händler (1, 2), also insgesamt 10 🗲.

## WANN WERDEN EFFEKTE AUSGELÖST?

- 🗲 in der Wertungsphase
- 🕒 am Ende der Partie

Alle anderen Effekte werden sofort ausgelöst, wenn das Wesen angeworben wird.



## BAUMEISTER (GELB)

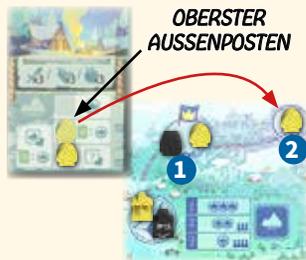
Gelbe Karten stellen Baumeister dar samt den Bauwerken, die sie für dich errichten. Jede Baumeisterkarte lässt dich 1 Außenposten auf einen Pfad stellen (das macht den Entdeckern das Leben leichter und schaltet Zusatzboni für erfüllte Aufträge frei, siehe S. 12/13). Jeder Baumeister hat außerdem noch verschiedene andere Soforteffekte, z. B. 🏠.



Diese Symbole bedeuten: Stelle einen Außenposten von deinem Tableau auf das nächste 🏠-Feld des Wüsten-/Wald-/Gebirgspfads.

So baust du einen Außenposten:

1. Nimm den obersten Außenposten aus derjenigen Spalte deines Tableaus, die zur Landschaft auf der Baumeisterkarte passt.
2. Stelle diesen Außenposten auf das Feld 🏠 des entsprechenden Pfades. Baust du später einen zweiten Außenposten auf demselben Pfad, stellst du ihn auf das Feld 🏠, den dritten auf das Feld 🏠.



**Beispiel:** Nicole wirbt diesen Baumeister an. Sie erhält 2 🏠 und errichtet einen Außenposten auf dem Gebirgspfad. Sie hat dort bereits einen Außenposten 1, stellt den neuen also auf das Feld 2. Dass ihr Entdecker auf dem Pfad noch nicht so weit vorgerückt ist, ist egal.

Auf jedem Pfadfeld kann von jeder Farbe 1 Außenposten stehen. Pro Pfad kannst du 3 Außenposten bauen.

Du kannst einen Außenposten auch dann auf ein Feld stellen, wenn dein Entdecker noch nicht bis zu dem Feld vorgerückt ist.



## WACHEN (ROT)

Rote Karten stellen Wachen dar, die deine Außenposten beschützen. Am Ende der Partie bringt jede Wache 🏠 für Außenposten, die du auf dem entsprechenden Pfad errichtet hast.



Am Ende der Partie bringt dir jede deiner Wachen 2 🏠 pro eigenem Außenposten auf dem passenden Pfad.

**Hinweis:** Jede Wachenkarte hat 2 Symbole ihrer Spezies. Vergiss nicht, sie für das Gewinnen einer Freundschaft und für Effekte in der Wertungsphase auch als 2 Symbole zu zählen.



**Beispiel:** Am Ende der Partie hat Patrick nur 1 Wache vor sich liegen. Sie bringt ihm 2 🏠 für jeden seiner Außenposten auf dem Wüstenpfad. Er hat dort 2 Außenposten, erhält also 4 🏠.



## ABENTEURER (LILA)

Lila Karten stellen Abenteurer dar, die deinen Entdeckern helfen, auf den drei Pfaden voranzukommen. Einige bringen sofort beim Anwerben . Außerdem bringen sie in der Wertungsphase je 1 für jede Flagge, die deine Entdecker erreicht oder hinter sich gelassen haben.



Diese Symbole bedeuten: Bewege deinen Entdecker 1 Feld auf dem Wüsten-/Wald-/Gebirgspfad vorwärts.



Bewege deinen Entdecker 1 Feld auf einem beliebigen Pfad vorwärts.



In der Wertungsphase erhältst du 1 pro Flagge, die deine Entdecker erreicht oder hinter sich gelassen haben.



**Beispiel:** Die Soforteffekte dieser Karte bedeuten: „Du erhältst 1 und bewegst deinen Entdecker 2 Felder auf dem Waldpfad vorwärts.“ Der Wertungsphaseneffekt bedeutet: „Du erhältst 1 pro Flagge, die deine Entdecker erreicht oder hinter sich gelassen haben.“



Nicole hat 2 Abenteurer.

In der Wertungsphase erhält sie also 2 pro erreichter Flagge.



Patrick hat 1 Abenteurer.

In der Wertungsphase erhält er also 1 pro erreichter Flagge.

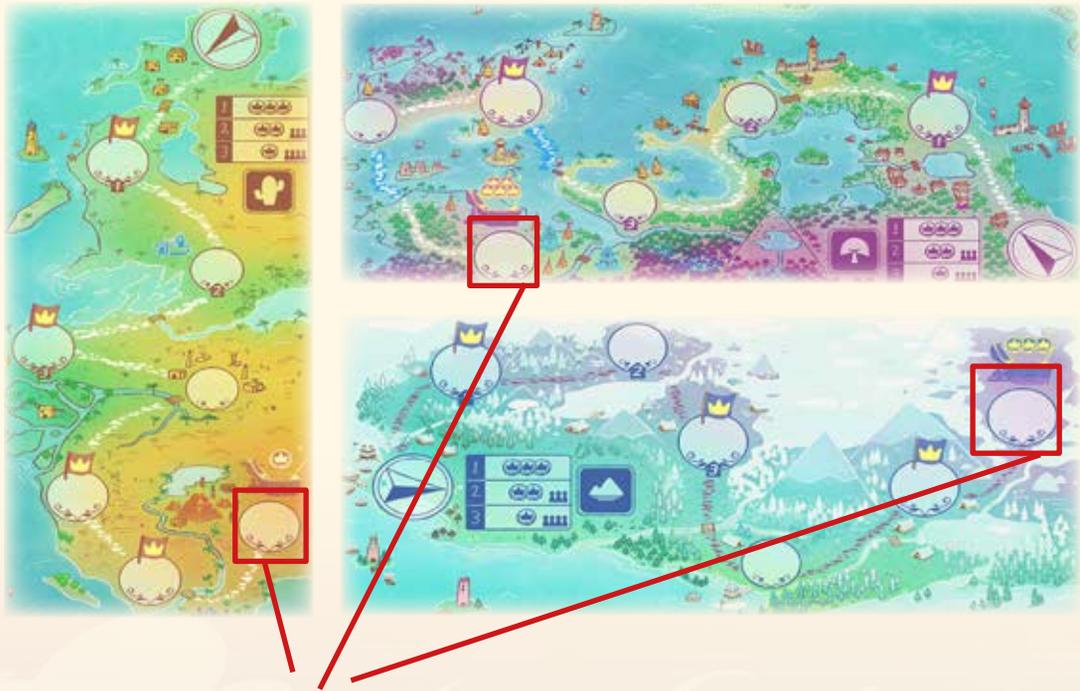
Nicoles Entdecker haben insgesamt 2 Flaggen erreicht.



Patrick's Entdecker haben insgesamt 3 Flaggen erreicht.

**Beispiel:** In der Wertungsphase erhält Nicole 4 , da ihre Entdecker 2 Flaggen erreicht haben (1 im Gebirge, 1 im Wald) und sie 2 Abenteurer vor sich liegen hat. Patrick's Entdecker haben insgesamt 3 Flaggen erreicht (2 im Gebirge, 1 in der Wüste). Er hat einen Abenteurer, erhält also 3 .

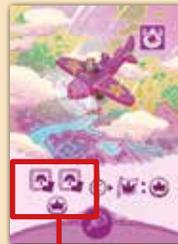




## SCHÄTZE

Am Ende jedes Pfades winken Schätze. Erreicht dein Entdecker das letzte Feld eines Pfades, hält er an, und du erhältst sofort die abgebildeten 🏆.

Dürfte sich der Entdecker in diesem oder einem späteren Zug noch weiterbewegen, erhältst du für jeden Schritt, den er sich bewegen dürfte, noch mal die abgebildeten 🏆.



**Beispiel:** Patrick wirbt einen Abenteurer an. Durch seinen Soforteffekt darf sich sein Entdecker auf dem Waldpfad 2 Felder weiterbewegen. Mit dem ersten der beiden Schritte erreicht sein Entdecker das letzte Feld des Pfades. Patrick erhält sofort 5 🏆 **1**. Den zweiten Schritt kann er nicht mehr gehen (weil der Pfad zu Ende ist), aber für diesen Schritt, den er gehen dürfte, erhält er sofort noch mal 5 🏆 **2**.



## HANDWERKER (GRÜN)

Die grünen Karten stellen Handwerker dar samt den Waren, die sie für dich herstellen. Die meisten Handwerker bringen dir sofort . Außerdem bringen sie dir unterschiedliche Kombinationen von Nahrung, Waffen und Kristallen. Handwerker geben dir außerdem verschiedene Boni, wenn du Aufträge erfüllst, z. B. (s. u.).



Diese Symbole bedeuten:  
Du erhältst 1 Nahrung/Kristall/Waffe.

Auf deinem Tableau siehst du 3 Lager, je eins für Wald, Wüste und Gebirge.

Wenn du von einer Karte oder einem Bonus mehrere Waren erhältst, musst du sie in **unterschiedliche Lager** legen. Waren, die einmal in einem Lager liegen, kannst du später nicht mehr verschieben.

Hast du in einem Lager genug Waren gesammelt, um den darunter abgebildeten Auftrag zu erfüllen (oder im Fall des Gebirgslagers: einen der Aufträge), musst du die Waren sofort in den Vorrat zurücklegen. Dafür erhältst du die unten abgebildeten Boni.

Die Standardboni (jeweils links von den Außenposten auf dem Tableau abgebildet) bekommst du jedes Mal, wenn du einen Auftrag aus diesem Lager erfüllst. Die Zusatzboni (rechts neben jedem Außenposten auf dem Tableau) bekommst du erst, wenn du den jeweiligen Außenposten auf den Spielplan gestellt hast.



Auftrag im **Waldlager**:  
1 Waffe, 1 Kristall und 1 Nahrung

Auftrag im **Wüstenlager**:  
4 beliebige Waren

Auftrag im **Gebirgslager**:  
3 Waffen ODER 3 Kristalle  
ODER 3 Nahrung



Dieses Symbol bedeutet: Du erhältst 1 pro grüner Karte vor dir (inkl. der in diesem Zug angeworbenen).



**Beispiel:** Petra wirbt einen Handwerker an und erhält sofort 2 , 1 Waffe und 1 Nahrung.

Sie muss die Waren in zwei verschiedene Lager ihres Tableaus legen. Sie legt die Nahrung ins Waldlager und die Waffe ins Gebirgslager.

Jetzt hat Petra 3 Waffen im Gebirgslager und muss sofort den Auftrag erfüllen. Sie legt die 3 Waffen zurück in den Vorrat und erhält folgende Boni:

- 1 Ihr Entdecker auf dem Gebirgspfad bewegt sich 1 Feld weiter.
- 2 Sie erhält 1 pro Handwerkerkarte (grün) vor sich.
- 3 Sie erhält 1 .
- 4 Sie erhält noch einmal 1 pro Handwerkerkarte vor sich.

**WAREN ABWERFEN UM AUFTRAG ZU ERFÜLLEN**



Petra hat 2 Handwerker vor sich liegen, erhält durch den Auftrag also insgesamt 5 (2 vom Standardbonus 2, 1 vom ersten Zusatzbonus 3 und 2 vom zweiten Zusatzbonus 4).

**Hinweis:** Den unteren der 3 Zusatzboni 5 erhält sie noch nicht, da sie den entsprechenden Außenposten noch nicht gebaut hat.

**FÜR DAS ERFÜLLEN DES AUFTRAGS ERHÄLT PETRA DIESE VIER BONI.**

# B) AUSTRÜSTEN

Nachdem ihr in der vorigen Phase abenteuerlustige Navorianer angeworben habt, versorgen euch in der Ausrüstungsphase die Einwohner verschiedener Regionen Navorias mit weiteren nützlichen Dingen, z. B. 🍷.

In dieser Phase seid ihr in **umgekehrter** Reihenfolge eurer Marker auf der Windrose am Zug. Wenn du am Zug bist, nimmst du eine Aktionsscheibe von einem Kartenstapel, legst sie auf ein beliebiges Feld in der farblich passenden Region Navorias und erhältst die daneben angegebenen Effekte. Diese Phase endet, wenn auf keinem Kartenstapel mehr Aktionsscheiben liegen.

## BEDEUTUNG DER SYMBOLE



Erhalte 6 🍷.



Baue deinen nächsten Außenposten auf einem beliebigen Pfad.



Nimm dir 1 beliebige Ware UND bewege deinen Entdecker auf einem beliebigen Pfad 1 Feld weiter.



Nimm dir 1 beliebige Ware ODER bewege deinen Entdecker auf einem beliebigen Pfad 1 Feld weiter.



Nimm dir 2 Waffen UND bewege deinen Entdecker auf einem beliebigen Pfad 1 Feld weiter.



Nimm dir 2 Kristalle und erhalte 2 🍷.



Nimm dir 2 Nahrung und 1 weitere beliebige Ware.

Waren, die du in dieser Phase erhältst, legst du sofort in deine Lager (dabei gelten die üblichen Regeln: mehrere Waren legst du in verschiedene Lager).

Auch Aufträge erfüllst du wie üblich, sobald du die nötigen Waren im Lager hast (siehe S. 12).



**Beispiel:** In einer Partie zu viert liegt **Daniels** Zugreihenfolgemarkers auf dem vierten Feld der Windrose, also ist er in der Ausrüstungsphase als Erster am Zug. Er legt eine Aktionsscheibe vom grünen Kartenstapel auf das oberste Feld der grünen Region und erhält sofort 2 Nahrung und 1 Ware seiner Wahl (er wählt 1 Kristall). Er legt 1 Nahrung in sein Waldlager, 1 Nahrung in sein Wüstenlager und den Kristall in sein Gebirgslager **1**. **Petra** ist als Nächste am Zug. Sie legt eine Aktionsscheibe vom blauen Kartenstapel auf das oberste Feld der blauen Region und erhält sofort 6 🍷 **2**. Als Nächste legt **Nicole** eine Aktionsscheibe vom lila Kartenstapel auf das mittlere Feld der lila Region. Sie bewegt ihren Entdecker auf einem beliebigen Pfad 1 Feld weiter und erhält 1 beliebige Ware (sie entscheidet sich für den Waldpfad und 1 Kristall) **3**. **Patrick's** Zugreihenfolgemarkers liegt auf Feld 1 der Windrose. Also ist er als Letzter am Zug. Er legt eine Aktionsscheibe vom roten Kartenstapel auf das oberste Feld der roten Region. Er erhält 2 Waffen, legt eine davon in sein Gebirgslager, die andere ins Wüstenlager; dann bewegt er seinen Entdecker auf dem Waldpfad 1 Feld weiter **4**. In dieser Reihenfolge sind die vier weiter am Zug, bis keine Aktionsscheiben mehr auf den Kartenstapeln liegen. Dann endet die Phase.

# C) WERTEN

In dieser Phase machen sich deine Handelsbeziehungen zu den verschiedenen Spezies und deine Entdeckungsfortschritte bezahlt.

Zuerst erhaltet ihr die 🏠, die euch eure Karten mit dem Symbol 🗺️ einbringen (Händler siehe S. 8, Abenteurer siehe S. 10). Dann erhaltet ihr die Belohnung für den Fortschritt eurer Entdecker (siehe rechts).



**Beispiel:** Patrick erhält 3 🏠, weil sein Entdecker auf diesem Pfad am weitesten vorne liegt 1. Daniel und Petra erhalten je 2 🏠, weil ihre Entdecker gleichauf am zweitweitesten sind 2. Nicoles Entdecker ist an vierter Position, sie erhält also keine 🏠 3.

## BELOHNUNG FÜR ENTDECKER

Für jeden der drei Pfade prüft ihr einzeln: Wessen Entdecker am weitesten fortgeschritten ist, erhält die oberste Belohnung, wer den zweitweitesten Entdecker hat, erhält die mittlere Belohnung usw. Sind 2 Entdecker gleichauf, erhalten beide die volle Belohnung für ihre Platzierung, die nächstbeste Belohnung wird aber übersprungen. Sind 3 Entdecker gleichauf, erhalten alle die volle Belohnung für ihre Platzierung und die beiden nächsten Belohnungen werden übersprungen.



Die mittlere Belohnung wird nur im Spiel zu dritt und viert vergeben.



Die untere Belohnung wird nur im Spiel zu viert vergeben.

**Hinweis:** Entdecker, die noch auf dem Startfeld ihres Pfades stehen, erhalten nie eine Belohnung.

# D) HEIMKEHREN

Eure Reisen durch die neuen Kontinente sind kräftezehrend! Jetzt ist es an der Zeit, Nachschub zu holen und mehr Unterstützung anzuwerben.

Die Heimkehrphase besteht aus den folgenden 4 Schritten. Danach folgt die nächste Anwerbephase.

1. Stellt alle Entdecker auf das Feld ihres weitesten Außenpostens (s. u.).
2. Werft alle Aktionsscheiben (von den Regionen, aber auch von der Hauptstadt, falls dort aus der Anwerbephase noch welche liegen) zurück in den Beutel.
3. Werft alle noch offen neben dem Spielplan ausliegenden Karten ab und legt pro Farbe 3 neue aus.
4. Passt die Zugreihenfolge nach dem aktuellen 🏠-Stand an (s. u.).

## ENTDECKER KEHREN ZURÜCK

Stellt alle Entdecker auf das Feld des weitesten Außenpostens ihrer Farbe (auch wenn der weiteste Außenposten vor dem Entdecker liegt). Wer auf einem Pfad keine Außenposten gebaut hat, stellt den eigenen Entdecker auf das Startfeld des Pfades.

## ZUGREIHENFOLGE ANPASSEN

Wer die meisten 🏠 hat, legt den eigenen Zugreihenfolgemarken auf Feld 1 der Windrose, wer die zweitmeisten 🏠 hat, auf Feld 2 usw. Bei 🏠-Gleichstand bleiben die beteiligten Zugreihenfolgemarken in der relativen Reihenfolge der vorigen Runde.



**Beispiel:** Daniel hat im Gebirge keine Außenposten, sein Entdecker dort kehrt also zum Startfeld 1 zurück. Patrick stellt seinen Entdecker auf Feld 2 und Petra ihren auf Feld 3, denn dort stehen ihre jeweiligen weitesten Außenposten. Nicoles Entdecker hat sich diese Runde nicht bewegt, aber sie hat einen zweiten Außenposten gebaut. Sie stellt ihren Entdecker also auf Feld 2 4.

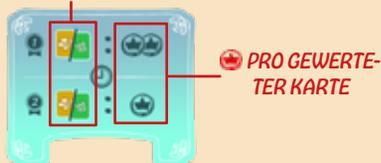
# ENDE DER PARTIE



## ENDWERTUNG

Nach der Wertungsphase der dritten Runde endet die Partie und es folgt die Endwertung. Hier erhaltet ihr zunächst 🍷 für eure Wachen (siehe S. 9). Dann erhaltet ihr 🍷 für eure Freundschaften mit den verschiedenen Spezies (siehe S. 8).

### GEWERTETE KARTENFARBE(N)



Auf jedem Freundschaftsplättchen sind ein oder zwei Kartenfarben angegeben, die gewertet werden. Für jede Karte dieser Farbe(n) erhältst du 2 oder 3 🍷, wenn dein Freundschaftsmarker auf dem oberen Feld liegt, bzw. 1 oder 2 🍷, wenn er auf dem unteren Feld liegt.

Beim oben abgebildeten Freundschaftsplättchen werden Baumeister (gelb) und Handwerker (grün) gewertet. Hast du einen Freundschaftsmarker auf diesem Plättchen, erhältst du für jeden Baumeister und jeden Handwerker vor dir 2 bzw. 1 🍷, je nachdem, ob dein Marker auf dem oberen oder dem unteren Feld liegt.

Wer die meisten 🍷 hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



**Beispiel:** Patrick hat als Erster Freundschaft mit den Tieren geschlossen, also erhält er pro eigenem Abenteurer (lila) 3 🍷. Er hat 2 Abenteurer, erhält also 6 🍷 **1**.

Mit den Menschen hat Patrick als Zweiter Freundschaft geschlossen, also erhält er 1 🍷 pro eigenem Handwerker (grün) und Händler (blau). Er hat 1 Handwerker und 1 Händler, erhält also 2 🍷 **2**.

**Spielidee und Illustrationen:** Meng Chunlin

**Übersetzung aus dem Englischen:**

Stephan Rothschuh, [www.ruebersetzen.de](http://www.ruebersetzen.de)

**Lektorat:**

Patrick Fresow, Gerhard Tischler

**Redaktionelle Betreuung Deutsche Version:**

Marcel Straub

**Deutsche Version:**

© 2024 Strohmänn Games, Marcel Straub,

Schnellweider Str. 54, 51067 Köln unter Lizenz von Peak BGM

Alle Rechte vorbehalten.



**STROHMANN**  
GAMES

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

# ABLAUF EINER RUNDE

## A) ANWERBEN

**Aus dem Beutel:** Ziehe 2 zufällige Aktionsscheiben. Lege eine davon auf den passenden Kartenstapel und wirb ein Wesen dieser Kartenfarbe an. Lege die andere in die Hauptstadt. **ODER**

**Aus der Hauptstadt:** Nimm 1 Aktionsscheibe aus der Hauptstadt, lege sie auf den passenden Kartenstapel und wirb ein Wesen dieser Kartenfarbe an.

Lege in beiden Fällen die angeworbene Karte offen vor dir aus und handle ihre Soforteffekte ab.

Im **Spiel zu zweit oder zu dritt** endet diese Phase, wenn ihr jeweils **4 Wesen** angeworben habt.

Im **Spiel zu viert** endet diese Phase, wenn ihr jeweils **3 Wesen** angeworben habt.

## B) AUSRÜSTEN

Ihr seid in umgekehrter Windrosen-Reihenfolge am Zug. Wenn du am Zug bist, nimmst du eine Aktionsscheibe von einem Kartenstapel, legst sie auf ein Feld in der passenden Region Navorias und erhältst die entsprechenden Effekte.

Diese Phase endet, wenn auf keinem Kartenstapel mehr Aktionsscheiben liegen.

## C) WERTEN

Ihr erhaltet 🏠 für eure Karten mit dem Symbol 🏠: Das sind Händler (blau) und Abenteurer (lila). Dann erhaltet ihr die Belohnung für den Fortschritt eurer Entdecker (s. u.).

## D) HEIM- KEHREN

Ihr stellt alle Entdecker auf das Feld des weitesten Außenpostens ihrer Farbe. Werft alle Aktionsscheiben zurück in den Beutel. Ihr werft alle noch neben dem Spielplan liegenden Karten ab und legt pro Farbe 3 neue aus. Passt die Zugreihenfolge gemäß dem aktuellen 🏠-Stand an.

## ENDE DER PARTIE

Nach der dritten Runde endet die Partie. Lasst die Heimkehrphase der dritten Runde aus und geht direkt zur Endwertung über. Ihr erhaltet 🏠 für eure Wachen (rote Karten). Dann erhaltet ihr 🏠 für eure Freundschaften. Wer jetzt die meisten 🏠 hat, gewinnt. Bei Gleichstand um die meisten 🏠 teilt ihr euch den Sieg.

3X