STROHMANN
GAMES

Spielmaterial

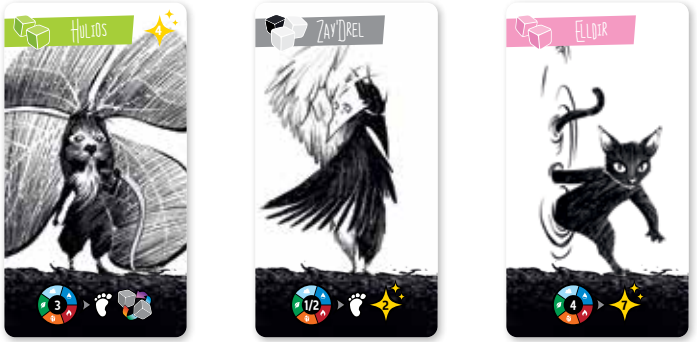
- 1 Begegnungsleistenverlängerung

für das Spiel zu fünft

für das Spiel zu sechst

- 14 Würfel

- 3 Abenteurer

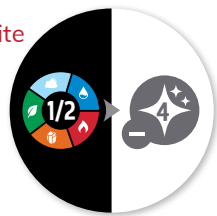


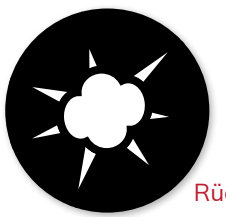
- 24 Gefährten aus 3 Sets
  (Bewahrt jedes Set in der passenden Hülle auf.)

Elementare | Faunflore | Drachenwesen

- 4 Zauberplättchen

Vorderseite





Rückseite

- 40 kleine Plättchen

10 Neuwurf-plättchen

10 Glühwürmchenplättchen

Vorderseite | Rückseite

20 Spurenplättchen

Vorderseite | Rückseite

- Schmetterlingsplättchen
  (je 8 Schmetterlinge in 6 Farben + 12 Symbole)

Vorderseite

Rückseite

- 3 Punktemarker / 3 Lagermarker / 3 Gruppenmarker

- 10 Bootsmarker

- 8 Automaplättchen(Solo-Modus)

Vorderseite

Rückseite

- 1 Gesperrt-Plättchen (Solo-Modus)

Neue Abenteurer

Diese Erweiterung führt 3 neue Abenteurer ins Spiel ein. Sie werden im Folgenden näher erklärt. In Schritt 2 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel dürft ihr sie genauso wählen wie die Abenteurer aus dem Grundspiel.

Hulios

Deine beiden großen hellgrünen Würfel zeigen ein neues besonderes Symbol:

Wählst du Hulios als deinen Abenteurer, nimm dir **in Schritt 6 des Spielaufbaus** aus dem Grundspiel die 6 Gefährten, die zurück in die Schachtel gelegt werden sollen. Bilde vor dir einen verdeckten Stapel, indem du die A-Karten verdeckt auf die B-Karten legst.

In der Phase „MITTAGS – Karten nutzen“ musst du **zuerst** das besondere Symbol deiner hellgrünen Würfel ausführen, falls du es gewürfelt hast. Ziehe in diesem Fall die oberste Karte deines Stapels auf die Hand und entscheide, ob du sie gegen einen Gefährten in deiner Gruppe austauschen möchtest oder nicht. Würfelst du mit beiden Würfeln das besondere Symbol, ziehst du 2 Karten von deinem Stapel und darfst 0 –2 Gefährten austauschen. Anschließend legst du die Karten auf deiner Hand **unter deinen Stapel**. Danach aktivierst du wie gewohnt die Effekte all deiner Gefährten.

Wichtig: Du kannst einen Sketal auch in deine Gruppe legen, wenn kein passender großer Würfel mehr im Vorrat ist, nimmst dann aber keinen Würfel. Tauschst du einen Sketal aus und legst ihn zurück unter deinen Stapel, kommt der zugehörige Würfel zurück in den Vorrat.

Zay'Drel

Deine beiden großen weißen Würfel zeigen ein neues besonderes Symbol:

Würfelst du dieses Symbol, darfst du dir aussuchen, welches der 5 Elementsymbole , es sein soll. Drehe diesen Würfel dazu auf das entsprechende Elementsymbol.

Dein großer schwarzer Würfel funktioniert genau wie der kleine schwarze Würfel aus dem Grundspiel: Wirf ihn immer zusammen mit deinen anderen Würfeln. Je nach gewürfeltem Symbol auf dem schwarzen Würfel zählen entweder alle anderen deiner Würfel mit demselben Symbol nicht, oder du verlierst 2 Lichtsplitter.

Nimmst du **Kaar** in deine Gruppe auf, lege deinen großen schwarzen Würfel beiseite und verwende nur den kleinen schwarzen Würfel von Kaar, wie im Grundspiel beschrieben. Wird Kaar auf den Friedhof gelegt, verwende wieder deinen großen schwarzen Würfel.

Elldir

Deine beiden großen rosa Würfel zeigen ein neues besonderes Symbol:

Würfelst du dieses Symbol, musst du diesen rosa Würfel neu werfen und darfst außerdem 1 anderen deiner Würfel neu werfen (es darf ein beliebiger Würfel sein, auch dein anderer rosa Würfel). Würfelst du mit beiden rosa Würfeln das besondere Symbol, führst du sie nacheinander aus.

Neue Gefährten

Diese Erweiterung enthält 24 neue Gefährten, aufgeteilt in **3 Sets** mit je 8 Gefährten:

Elementare-Set: Diese Gefährten haben Effekte, die du nur nutzen kannst, wenn du eine bestimmte Anzahl verschiedener Elementsymbole hast (ähnlich wie bei manchen Routen beim Meer der Finsternis).

Faunflore-Set: Durch diese Gefährten gelangst du an Schmetterlingsplättchen.

Drachenwesen-Set: Diese Gefährten haben Effekte, die du nur nutzen kannst, wenn du Glühwürmchen-, Spuren- oder Neuwurfplättchen abwirfst (siehe S. 10).

So verwendet ihr die Sets bei 2–4 Personen

Bei 2–4 Personen könnt ihr 1, 2, oder alle 3 Sets aus dieser Erweiterung verwenden. Entfernt dazu die auf den Hüllen angegebenen Karten aus dem Grundspiel.

Tipp: Wollt ihr mehrmals mit demselben Set spielen, hebt die Karten, die ihr dafür aus dem Grundspiel entfernt, am besten in der Hülle dieses Sets auf, damit ihr sie nicht jedes Mal heraussuchen müsst.

Schmetterlingsplättchen

Spielaufbau

Legt die Schmetterlingsplättchen verdeckt als Vorrat bereit.

Spielablauf

Durch manche Gefährten darfst du Schmetterlingsplättchen nehmen.

Nimmst du ein Schmetterlingsplättchen, auf dessen Vorderseite ein Schmetterling ist, musst du es offen vor dich legen und erhältst am Spielende Lichtsplitter. Du kannst höchstens 6 Schmetterlinge von jeder Farbe haben. Überschreitest du dieses Limit, legst du die überzähligen Schmetterlinge offen beiseite.

Nimmst du ein Schmetterlingsplättchen, auf dessen Vorderseite ein anderes Plättchen abgebildet ist, nimm dir das entsprechende Plättchen und lege das Schmetterlingsplättchen offen beiseite.

Nimmst du ein Schmetterlingsplättchen, auf dessen Vorderseite eines dieser Symbole abgebildet ist, lege es offen vor dich. Du darfst den entsprechenden Effekt zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen. Tust du das, lege es offen beiseite.

Du darfst entweder 1 beliebigen deiner Gefährten auf den Friedhof legen (führe dabei keinen Effekt aus, selbst wenn die Karte einen Totenkopf zeigt), oder du darfst einen Zauber brechen, falls du einen besitzt.

Du darfst 1 Elementsymbol wählen und alle Würfel ignorieren, die dieses Symbol zeigen. **Beispiel:** *Möchtest du, dass ein Effekt, der durch Feuersymbole aktiviert werden würde, nicht aktiviert wird, oder möchtest du dich über das Spielbrett bewegen und geht das nicht, weil du Feuersymbole hast, könntest du diesen Effekt nutzen, damit deine Feuersymbole nicht zählen.*

Wichtig: Dreht am Ende der Phase „MITTAGS – Karten nutzen“ alle Schmetterlingsplättchen, die ihr offen beiseite gelegt habt, wieder auf die Rückseite und mischt sie zurück zu den anderen im Vorrat.

Spielende

Am Ende der Wertung erhaltet ihr Lichtsplitter für eure Schmetterlinge. Geht **jede Farbe** einzeln durch und erhaltet Lichtsplitter, je nachdem, wie viele Schmetterlinge von dieser Farbe ihr habt**.**

Anzahl Schmetter-linge einer Farbe	1	2	3	4	5	6
Anzahl Lichtsplitter	1	3	6	10	15	21

Hast du mind. 1 Schmetterling von **allen 6 Farben**, erhältst du zusätzlich **10 Lichtsplitter** als Bonus..

Wertungsbeispiel für Schmetterlinge

Spiel zu fünft

Änderungen am Spielaufbau

Ändert den Spielaufbau aus dem Grundspiel wie folgt:

6 Legt die Begegnungsleistenverlängerung für das Spiel zu fünft rechts an die Begegnungsleiste an.

Ihr benötigt **62 Gefährten**. Verwendet daher **2 Sets** aus dieser Erweiterung. Entfernt **nicht** die Karten, die auf den Hüllen angegeben sind. Ihr könnt zusätzlich das 3. Set verwenden, müsst dann aber die 8 Karten, die auf seiner Hülle angegeben sind, aus dem Grundspiel entfernen. Trennt alle Gefährtenkarten nach A und B in zwei verdeckte Stapel und mischt sie getrennt. Legt jeweils 3 Gefährten von jedem Stapel zurück in die Schachtel. Legt dann den A-Stapel auf den B-Stapel und legt den so entstandenen verdeckten Stapel neben die Begegnungsleiste. Deckt die obersten **7 Gefährten** auf und legt sie offen von links nach rechts unter die 5 Bereiche der Begegnungsleiste mit Elementsymbol und die **2 Bereiche der Verlängerung.**

8 Wer die Partie beginnt, führt Schritt 8 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel aus. Werft danach die 4 unten gezeigten kleinen Würfel aus dieser Erweiterung und legt sie jeweils in den Bereich mit dem gewürfelten Symbol auf der **Verlängerung**. Zeigt der lila Würfel das Spurensymbol, werft ihn neu. Die übrigen 2 kleinen Würfel aus dieser Erweiterung kommen zurück in die Schachtel. Ihr verwendet also nur 13 kleine Würfel.

Verlängerte Begegnungsleiste

Die Person, die am nächsten an der Begegnungsleiste sitzt, legt in der Phase „ABENDS – Rundenende und Vorbereitung“ ihre Würfel immer **nur** auf die **Verlängerung**.

Wichtig: Das beeinflusst nicht, welche Gefährten gewählt werden dürfen. Es stehen für alle immer alle Gefährten zur Auswahl, egal ob unter der Begegnungsleiste oder der Verlängerung.

Spiel zu sechst

Änderungen am Spielaufbau

Ändert den Spielaufbau aus dem Grundspiel wie folgt:

6 Legt die Begegnungsleistenverlängerung für das Spiel zu sechst rechts an die Begegnungsleiste an.

Ihr benötigt **70 Gefährten**. Verwendet daher alle **3 Sets** aus dieser Erweiterung. Entfernt die Karten, die auf den Hüllen angegeben sind, **nicht** aus dem Grundspiel. Trennt alle Gefährtenkarten nach A und B in zwei verdeckte Stapel und mischt sie getrennt. Legt jeweils 3 Gefährten von jedem Stapel zurück in die Schachtel. Legt dann den A-Stapel auf den B-Stapel und legt den so entstandenen verdeckten Stapel neben die Begegnungsleiste. Deckt die obersten **8 Gefährten** auf und legt sie offen von links nach rechts unter die 5 Bereiche der Begegnungsleiste mit Elementsymbol und die **3 Bereiche der Verlängerung.**

8 Wer die Partie beginnt, führt Schritt 8 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel aus. Werft danach die 6 unten gezeigten kleinen Würfel aus dieser Erweiterung und legt sie jeweils in den Bereich mit dem gewürfelten Symbol auf der **Verlängerung**. Zeigt der lila Würfel das Spurensymbol, werft ihn neu. Ihr verwendet also nur 15 kleine Würfel.

Verlängerte Begegnungsleiste

Die beiden Personen, die am nächsten an der Begegnungsleiste sitzen, legen in der Phase „ABENDS – Rundenende und Vorbereitung“ ihre Würfel immer **nur** auf die **Verlängerung**.

Wichtig: Das beeinflusst nicht, welche Gefährten gewählt werden dürfen. Es stehen für alle immer alle Gefährten zur Auswahl, egal ob unter der Begegnungsleiste oder der Verlängerung.

Solo-Modus

Von den 3 Sets aus dieser Erweiterung kannst du nur das **Faunflore-Set** für den Solo-Modus verwenden. Tust du das, entferne zuerst die auf der Hülle angegebenen Karten aus dem Grundspiel und danach die 14 rechts gezeigten Karten.

Spielziel

Sammle mehr Lichtsplitter als Tom, dein vom Spiel gesteuerter Gegner.

Spielaufbau

Ändere den Spielaufbau aus dem Grundspiel wie folgt:

2 **Für Tom:** Nachdem du deinen Abenteurer gewählt hast, lege für Tom 2 **verschiedenfarbige** große Würfel von den übrigen Abenteurern aus dem **Grundspiel** bereit**.**

Wichtig: Es dürfen keine Würfel von Abenteurern aus dieser Erweiterung sein und nicht die Kombination Gelb/Lila, damit nicht beide Würfel ein besonderes Symbol zeigen.

Wähle für Tom 1 der beiden Farben seiner Würfel als seine Spielerfarbe. Lege den farblich passenden **Punktemarker ● auf Feld 10** der Punkteleiste und seinen **Gruppenmarker ♣ auf Feld 0** der Punkteleiste. Tom erhält nicht den zugehörigen Abenteurer.

Spielst du mit dem **Reich der Schatten**, lege deinen und Toms Lagermarker ▲ auf das Startfeld auf dem Spielplan.

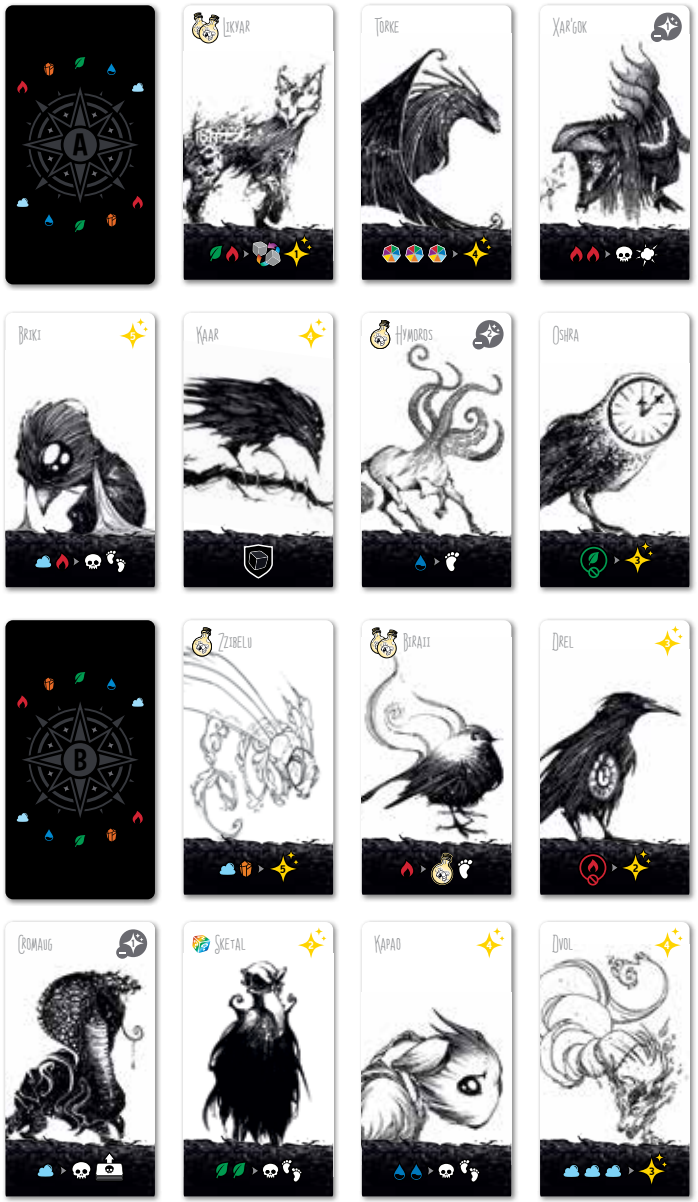
Spielst du mit dem **Meer der Finsternis**, lege deine und Toms 4 Boote ▲ auf die Insel in der Mitte des Spielplans. Die Route mit der Zahl 1/2 rechts von dieser Insel ist für euch beide gesperrt. Lege daher das Gesperrt-Plättchen darauf

Wirf Toms Würfel und lege sie jeweils in den Bereich der Begegnungsleiste mit dem gewürfelten Symbol. Würfelst du dabei mit dem gelben oder lila Würfel ein besonderes Symbol, wird er stattdessen (für diese Runde) beiseite gelegt und Tom führt seinen Effekt aus: Tom bewegt seinen Punktemarker 3 Felder vorwärts oder erhält 2 Spurenplättchen.

3 Lege die 5 großen Würfel als Vorrat bereit. Der kleine schwarze Würfel kommt zurück in die Schachtel.

5 Die Zauberplättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

6 Die folgenden 14 Karten kommen ebenfalls zurück in die Schachtel:



Wichtig: Spielst du mit Hulios, stellst du deinen Stapel aus diesen 14 Karten zusammen. Entferne dazu zuerst Xar'Gok, Kaar und Cromaug. Trenne die übrigen 11 Karten nach A und B in zwei verdeckte Stapel und mische sie getrennt. Nimm dann 3 Karten von jedem dieser Stapel, lege von ihnen die A-Karten verdeckt auf die B-Karten und lege diesen Stapel aus 6 Karten vor dich. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Mische die Gefährtenkarten A und B getrennt voneinander und lege sie verdeckt als 2 **getrennte** Stapel neben die Begegnungsleiste.

Mische die 8 Automaplättchen und lege sie als verdeckten Stapel neben die Begegnungsleiste. Lass Platz für einen Ablagestapel. Decke die obersten 5 Plättchen auf und lege sie über den 5 Bereichen der Begegnungsleiste mit Elementsymbol aus.

Lege von links nach rechts Gefährten vom A-Stapel aus – aber nur unter die Bereiche, auf denen keiner von Toms großen Würfeln liegt. Du legst also nur 3 oder 4 Gefährten aus.

7 Du beginnst jede Runde. Der Startmarker wird nicht benötigt. Niemand erhält Neuwurfplättchen.

Spielablauf

Jede Runde verläuft genau wie im Spiel mit mehreren Personen, bis auf die folgenden Änderungen:

MORGENS – Gefährten aufnehmen

Immer wenn du dir einen Gefährten und die zugehörigen kleinen Würfel und/oder Spurenplättchen nimmst, nimm auch das Automaplättchen, das über dem Bereich deines gewählten Gefährten liegt, und führe die Effekte darauf von links nach rechts aus.

Tom bewegt seinen **Gruppenmarker** auf der Punkteleiste so viele Felder vorwärts, wie Pfeile auf dem Plättchen abgebildet sind (1, 2 oder 3).

Tom bewegt seinen **Punktemarker** ● so viele Felder vorwärts, wie die Zahl des Feldes zeigt, auf dem sein **Gruppenmarker** liegt. Ist eine Zahl neben diesem Effekt abgebildet, bewegt Tom seinen Punktemarker zusätzlich entsprechend viele Felder vorwärts.

Beispiel: Zu Beginn deines Zuges liegt Toms Gruppenmarker auf Feld 4 der Punkteleiste. Durch das Automaplättchen bewegt Tom seinen Gruppenmarker 2 Felder vorwärts, auf Feld 6.

Danach bewegt er seinen Punktemarker ● 6 Felder vorwärts, von Feld 17 auf Feld 23.

Durch die „**+1**" neben diesem Effekt bewegt Tom seinen Punktemarker ● zusätzlich 1 Feld weiter.

Spielst du mit dem Reich der Schatten:

Tom bewegt seinen Lagermarker auf das Dorf mit der nächsthöheren Anzahl an Lichtsplittern. Liegt sein Lager auf dem Dorf mit 3 Lichtsplittern, bewegt er es auf das Dorf mit 5, danach auf das mit 8 usw.

Spielst du mit dem Meer der Finsternis:

Tom bewegt 1 seiner Boote über die Route mit der höchsten Zahl.

Tom bewegt 1 seiner Boote über die Route mit der niedrigsten Zahl.

Das Boot muss sich dabei immer von der Insel in der Mitte des Spielplans wegbewegen.

Wichtig: Die Route „1/2" rechts neben der Insel in der Mitte des Spielplans kann von euch beiden nicht genutzt werden!

Beispiel: Zeigt das Plättchen , bewegt Tom eins seiner Boote auf der Insel in der Mitte des Spielplans über die Route „4“ auf die zugehörige benachbarte Insel. Zeigt das Plättchen , bewegt Tom das Boot über die Route „1/2“ links unten.

Welches seiner Boot bewegt Tom?

Sieh nach, welche seiner Boote sich noch weiter von der Insel in der Mitte des Spielplans **wegbewegen** können. Ein Boot, das bereits so weit wie möglich von der Insel in der Mitte entfernt ist, kann nicht noch weiter bewegt werden.

Boote auf der Insel in der Mitte des Spielplans werden zuerst bewegt. Sind dort keine mehr, wird das Boot bewegt, das der Insel in der Mitte am nächsten ist. Kommen mehrere Boote infrage, entscheidest du.

Lege danach das Automaplättchen ab und fülle die Lücke mit einem neuen Plättchen vom Stapel auf. Es müssen immer 5 Plättchen offen ausliegen.

Wichtig: Musst du ein neues Plättchen aufdecken und der Plättchenstapel ist leer, mische die 4 Plättchen im Ablagestapel und lege sie als neuen Plättchenstapel bereit. Die übrigen Gefährten im A-Stapel kommen zurück in die Schachtel. Ab sofort deckst du Gefährten vom B-Stapel auf. Nutzt du bereits den B-Stapel, endet das Spiel nach der aktuellen Runde.

Nachdem du deinen Gefährten gewählt hast, lege die übrigen Gefährten von der Begegnungsleiste auf den Friedhof.

Diese 3 Phasen laufen unverändert ab und Tom tut nichts:

VORMITTAGS – Würfel werfen
MITTAGS – Karten nutzen
NACHMITTAGS – Reise fortsetzen

ABENDS – Rundenende und Vorbereitung

1. Für die Bereiche, in denen Toms große Würfel liegen: Entferne alle Spurenplättchen (falls vorhanden), Wirf die Würfel neu (große und kleine) und lege sie jeweils in den Bereich der Begegnungsleiste mit dem gewürfelten Symbol. Hattest du zuvor Toms gelben oder lila Würfel beiseite gelegt, wirf ihn ebenfalls neu und lege ihn auf die Begegnungsleiste.

Zeigt der große gelbe oder lila Würfel ein besonderes Symbol, wird er (für diese Runde) beiseite gelegt und Tom führt den Effekt aus. Zeigt der kleine lila Würfel das Spurensymbol, wirf ihn so lang neu, bis er ein Elementsymbol zeigt.

2. Lege von links nach rechts Gefährten vom aktuellen Gefährtenstapel aus – aber nur unter die Bereiche, in denen **keiner von Toms großen Würfeln** liegt. Lege danach jeweils 1 Spurenplättchen mit der Vorderseite nach oben in jeden Bereich ohne Würfel (falls vorhanden).

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald kein neues Automaplättchen mehr ausgelegt werden kann, weil der Plättchenstapel zum 2. Mal leer ist. Spiele die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach folgt die Wertung.

Zähle deine eigenen Lichtsplitter wie im Spiel mit mehreren Personen.

Zähle Toms Lichtsplitter wie folgt:

Spielst du mit dem **Reich der Schatten** und hat Tom im Laufe des Spiels Spurenplättchen erhalten, nutzt er sie, um sein Lager auf das Dorf mit der nächsthöheren Anzahl an Lichtsplittern zu bewegen. Dazu nutzt er die auf dem Dorf abgebildete Anzahl an Spuren und wirft entsprechend Plättchen ab.

Beispiel: Toms Lager liegt am Spielende auf dem Dorf mit 12 Lichtsplittern. Er hat im Laufe des Spiels 3 Spuren erhalten. Er nutzt 2 davon, um sein Lager auf das Dorf mit 15 Lichtsplittern zu bewegen.

Zähle anschließend die Lichtsplitter vom Dorf mit Toms Lager (**Reich der Schatten**) oder den Inseln mit seinen Booten (**Meer der Finsternis**) und bewege Toms Punktemarker entsprechend viele Felder vorwärts. Zum Schluss erhält er noch 1 Lichtsplitter für jede seiner übrigen Spuren.

Die Karten im Überblick

Neue Bedingungen

Wichtig: Kannst du eine Bedingung nicht vollständig erfüllen, kannst du den Effekt nicht ausführen.

Um diese Bedingung zu erfüllen, müssen deine Würfel **genau** so viele **verschiedene Elementsymbole** zeigen, wie angegeben – nicht mehr und nicht weniger. Die besonderen Symbole zählen nicht mit. Du kannst den Effekt nur einmal pro Runde ausführen.

Wichtig: Anders als beim Meer der Finsternis kannst du Spuren nicht als Joker nutzen, um fehlende Elementsymbole zu ersetzen.

Beispiel:

Deine Würfel müssen genau 1 oder 2 verschiedene Arten von Elementsymbol zeigen. Du würfelst: . Dadurch wird der Effekt von Celes aktiviert und du erhältst 2 Neuwurfplättchen.

Geht in der Phase „MITTAGS – Karten nutzen“ wie gewohnt alle gleichzeitig jeweils eure Karten einzeln durch und prüft, ob ihre Effekte aktiviert werden. Berücksichtigt bei jeder Karte nicht nur all eure Würfel, sondern auch eure Plättchen. Durch diese Erweiterung gibt es Effekte, für die ihr Plättchen abwerfen müsst. Glühwürmchen-, Spuren- und Neuwurfplättchen legt ihr dabei zurück in den Vorrat. Schmetterlingsplättchen legt ihr offen beiseite – sie werden am Ende der Phase „MITTAGS – Karten nutzen“ zurück in den Vorrat gemischt.

Beispiel:

Du hast folgende Würfel und Plättchen:

Der Effekt von Ty Fla wird zweimal aktiviert: Du musst 2 Neuwurfplättchen abwerfen und erhältst dafür 2 Glühwürmchen und 4 Lichtsplitter.

Neue Effekte

Nimm die angegebene Anzahl Schmetterlingsplättchen aus dem Vorrat und lege sie offen vor dich.

Nimm die angegebene Anzahl Schmetterlingsplättchen aus dem Vorrat und lege sie offen vor dich. Lege dann dieselbe Anzahl Schmetterlingsplättchen von dir offen beiseite.

Lege entweder einen beliebigen deiner Gefährten auf den Friedhof (führe dabei keinen Effekt aus, selbst wenn die Karte einen Totenkopf zeigt) ODER brich einen Zauber, falls du einen besitzt (lege das Zauberplättchen zurück in die Schachtel, ohne seinen Effekt auszuführen).

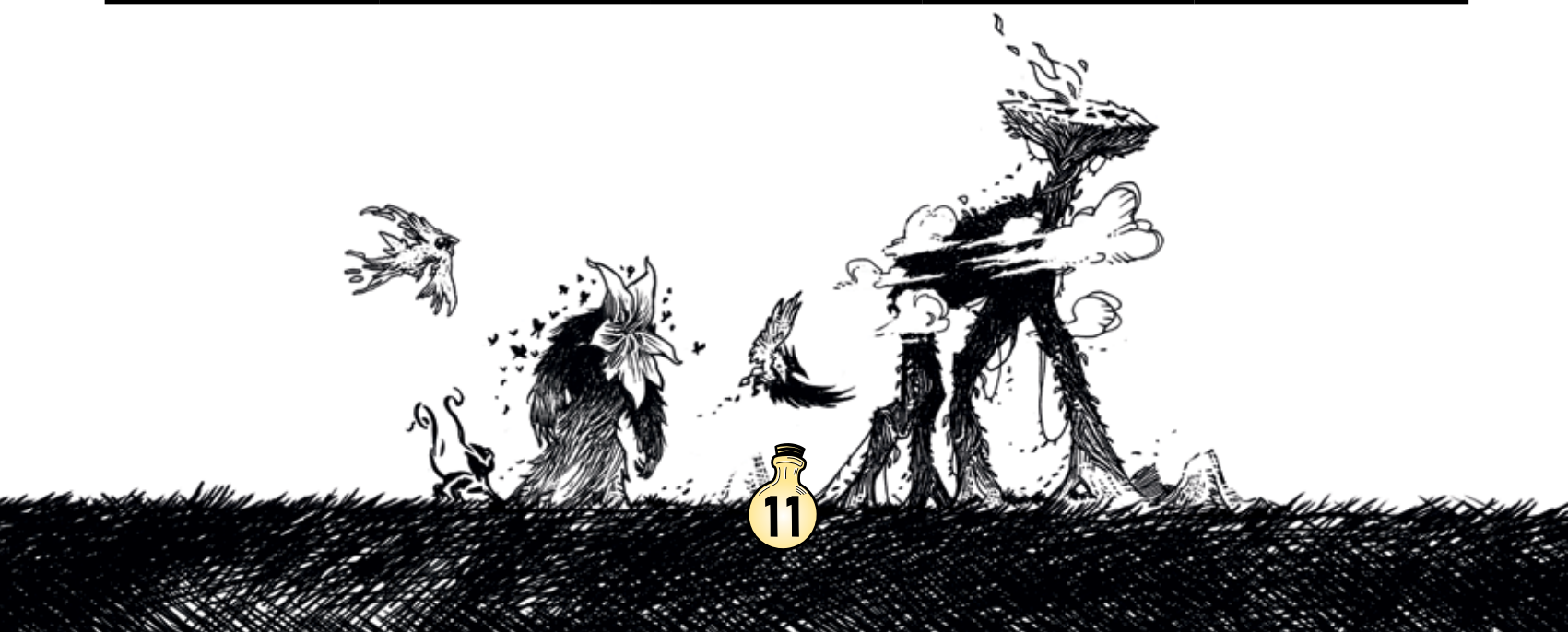
Gefährten mit besonderen Effekten

Crolos

Hast du Crolos in deiner Gruppe, **darfst** du in der Phase „VORMITTAGS – Würfel werfen“ deinen Punktemarker 2 Felder rückwärts bewegen, um sofort 1 Neuwurf zu nutzen. Das darfst du beliebig oft wiederholen, solange du deinen Marker jedes Mal 2 Felder bewegen kannst. Du kannst ihn nicht über Feld 0 der Punkteleiste hinaus bewegen.

Spielaufbau-Hilfe

Personenzahl	1	2-4	5	6
Anzahl der Gefährten	**32**	**46**	**62**	**70**
Kompatible Sets und Abenteurer	Nur das Faunflore-Set, alle Abenteurer	Alle Sets, alle Abenteurer	Alle Sets, alle Abenteurer	Alle Sets, alle Abenteurer
Verwendung der Sets	Wenn du das Faunflore-Set verwendest, entferne die auf der Hülle angegebenen Karten.	Ihr könnt 1, 2 oder 3 beliebige Sets verwenden. Entfernt dann die jeweils auf der Hülle angegebenen Karten.	Verwendet 2 Sets, ohne die auf den Hüllen angegebenen Karten zu entfernen. Ihr könnt zusätzlich das 3. Set verwenden, müsst dann aber die auf seiner Hülle angegebenen Karten entfernen.	Verwendet 3 Sets, ohne die auf den Hüllen angegebenen Karten zu entfernen.



Ich bin Zay'Drel, einer der drei Abenteurer des Dawn-Clans. Wir wurden im Verborgenen im Kampf gegen die Dunkelheit unterrichtet. Unsere Existenz war streng geheim – bis jetzt.

Morgen ist es soweit. Wir schließen uns den sieben Abenteurern an und wetteifern mit ihnen um die Lichtsplitter. Dabei werden uns unsere Gefährten aus den weit entfernten Ländern im Osten unterstützen. Sie sind wahrlich einzigartig: Manche von ihnen sind Nachfahren der alten Drachen, andere sind mächtige Elementare und wieder andere sind halb Tier, halb Pflanze und locken Schmetterlinge an – die sich als überraschend nützlich erweisen dürften.

Möge mit ihrer Hilfe der Beste von uns dreien dem Dawn-Clan zu Ruhm und Ehre verhelfen!

Autor: Cédrick Chaboussit - Illustration: Ben Basso und Vincent Dutrait
Deutsche Übersetzung: Lisa Prohaska - Lektorat: Tanja Briefs

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