

NAVORIA

DIE VERGESSENEN
LANDE



Eine Erweiterung für Navoria

SPIELREGEL



10+



1-5



30-90

FAMILIE KENNER EXPERTE



STROHMANN
GAMES

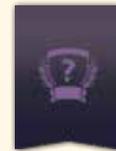
SPIELMATERIAL

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial.....	2
Spielvorbereitung.....	3-4
Neue Regeln.....	5-7
Soloregeln.....	8-12



1 Regionsplättchen



9 Gildentafeln



9 Fähigkeitstafeln



3 Aktionsscheiben



12 Wesenskarten



6 Zielkarten



Material für einen 5. Spieler: 1 -Marker, 9 Außenposten, 4 Freundschaftsmarker, 1 Zugreihenfolgemarkertyp, 3 Entdecker, 1 Tableau, 1 Spielhilfe



6 Belohnungspättchen



4 Speziesmarker (1 pro Typ)



18 Pergamentmarker



6 3er-Pergamentplättchen



18 Waren (je 6 in 3 Sorten)



Windrose für das Spiel zu fünf



5 Solo-Level-Karten



8 Solo-Abenteuerkarten



10 Solo-Marker

SPIEL- VORBEREITUNG

VORBEREITUNG DES ERWEITERUNGSMATERIALS

Die Spielvorbereitung aus dem Grundspiel bleibt dieselbe. Hinzu kommen die folgenden Schritte:

1. Mischt die Zielkarten und legt 3 zufällige offen neben den Spielplan. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.
 2. Mischt die Belohnungsplättchen, zieht 3 zufällige und legt sie auf die Belohnungsfelder neben den drei Pfaden auf dem Spielplan. Legt die übrigen in einem Stapel bereit für die folgenden Runden.
 3. Mischt die grauen Wesenskarten (Sammler). Legt sie bündig mit den anderen Wesenskartensammlern unter den Spielplan. Deckt die obersten 3 Karten des Stapels auf und legt sie offen in eine Reihe unter die anderen offenen Wesenskarten.
 4. Legt das Regionsplättchen wie eingezeichnet vor die Küste Navorias.
 5. Werft die grauen Aktionsscheiben mit in den Beutel.
- Hinweis: Im Spiel zu zweit benutzt ihr von jeder Farbe nur 2 Aktionsscheiben. Legt die jeweils dritte zurück in die Schachtel.**
6. Wählt zufällig 3 Speziesmarker und legt je 1 davon auf das letzte Feld der Pfade. Legt den vierten zurück in die Schachtel,
 7. Legt die Pergamentmarker und -plättchen als allgemeinen Vorrat bereit.



Spielidee und Illustrationen: Meng Chunlin

Übersetzung aus dem Englischen:

Stephan Rothschuh, 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.

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

8. Mischt die Gilden- und Fähigkeitstafeln getrennt und zieht jeweils zufällig eine mehr als Personen mitspielen. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

In der Reihenfolge eurer Marker auf der Windrose nehmt ihr euch reihum eine Gildentafel, legt sie neben euer Tableau und erhaltet die darauf abgebildeten Effekte.

Wenn alle eine Gildentafel haben, nehmt ihr euch in umgekehrter Reihenfolge je eine Fähigkeitstafel. Legt die jeweils nicht gewählte Gilden- und Fähigkeitstafel zurück in die Schachtel.

GILDENEFFEKTE

Einige Effekte auf Gildentafeln werden sofort abgehandelt, andere während des Spiels. Hier sind die Symbole der Gildentafeln erklärt:



Ziehe eine Karte vom entsprechenden Stapel, lege sie offen vor dir aus und handle ihre Soforteffekte ab.



Diese Symbole zählen in jeder Hinsicht als zusätzliche Symbole dieser Spezies (Freundschaft, Händler ...).



Bei der Wertung der Freundschaftsplättchen ist jede Karte der passenden Farbe(n) 1 mehr wert.



In der Wertungsphase gelten deine Entdecker als weiter vorne, wenn sie mit anderen Entdeckern gleichauf sind.



Jedes Mal, wenn einer deiner Entdecker einen Schatz findet (am Ende des Pfades), erhältst du 1 mehr.



Erhalte 1 Pergament.



BEISPIEL

In einer Partie zu dritt werden 4 Gildentafeln und 4 Fähigkeitstafeln offen ausgelegt.

Petra ist Startspielerin. Sie nimmt sich die Gilde der Diplomaten **1** und legt sie neben ihr Tableau. Daniel ist als Zweiter dran und nimmt sich die Gilde der Baumeister **2**. Er zieht eine gelbe Karte vom Stapel, legt sie offen vor sich aus und handelt ihre Soforteffekte ab. Nicole ist als Letzte dran und nimmt sich die Gilde der Abenteurer **3**. Sie zieht eine lila Karte vom Stapel, legt sie offen vor sich aus und handelt ihre Soforteffekte ab. Außerdem erhält sie 1 Pergament.

Bei den Fähigkeitstafeln wählt zuerst Nicole aus **4**, dann Daniel **5** und zuletzt Petra **6**.

Die beiden nicht gewählten Tafeln kommen zurück in die Schachtel.

NEUE REGELN

Diese Erweiterung bringt 7 neue Elemente. Die Elemente 1-5 müsst ihr (außer im Solo-Modus) zusammen verwenden und sie sind obligatorisch, wenn ihr zu fünft spielt.

1. SAMMLER (GRAUE WESENSKARTEN)
2. NEUE PFAD-BELOHNUNGEN
3. GILDEN, FÄHIGKEITEN UND PERGAMENTE
4. ZIELE
5. SPEZIESMARKER
6. SOLO-MODUS
7. SPIEL ZU FÜNFT

Hinweis: Im **Spiel zu viert** mit dieser Erweiterung endet die Anwerbephase, wenn ihr jeweils **4 Wesen** angeworben habt.

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

SAMMLER (GRAUE WESENSKARTEN)

Sammler sind vielseitig interessierte, aber schüchterne Gestalten.

Graue Karten haben keine eigene Klasse, sondern zählen als je eine Karte zweier Klassen (Farben). Die hier gezeigte Karte würde also für ein Freundschaftsplättchen, das blaue und grüne Karten belohnt, als 2 Karten zählen. Allerdings haben graue Karten kein Speziessymbol, helfen euch also nicht Freundschaften zu gewinnen.



NEUE PFAD-BELOHNUNGEN

Die neuen Belohnungsplättchen gewähren neue Belohnungen für den Fortschritt eurer Entdecker.



Erhalte 1 pro eigener Wache (rote Karte).



Erhalte 1 Pergament.

Pergamente kannst du ausgeben, um deine Fähigkeit(en) zu aktivieren (siehe S. 6.). Pergamente, die du am Ende der Partie noch übrig hast, sind je 1 wert.

In der Heimkehrphase nehmt ihr alle Belohnungsplättchen vom Spielplan und mischt sie zurück in den Stapel. Dann legt ihr 3 zufällige für die nächste Runde aus.



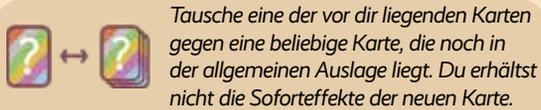
Graue Region: Wählst du in der Ausrüstungsphase eine graue Aktionszscheibe, legst du sie auf ein Feld dieser neuen Region. Pergamente, die du hierdurch erhältst, kannst du sofort für Fähigkeiten ausgeben.

FÄHIGKEITEN UND PERGAMENTE

Auf jeder Fähigkeitstafel steht, wie viele Pergamente du ausgeben musst, um die Fähigkeit zu aktivieren. Jede Fähigkeit kannst du nur einmal pro Runde aktivieren (zeigt deine Tafel mehrere Fähigkeiten, kannst du sie alle einmal pro Runde aktivieren).



Hinweis: Um zu markieren, dass du eine Fähigkeit deiner Tafel diese Runde schon aktiviert hast, lege am besten 1 Pergament, das du für die Aktivierung zahlst, auf sie. In der Heimkehrphase legst du dann alle Pergamente von deiner Fähigkeitstafel zurück in den Vorrat.



Ziehe eine dritte Aktionsscheibe aus dem Beutel. Eine wählst du wie üblich zum Anwerben, die anderen beiden legst du in die Hauptstadt.

Hinweis: Du darfst dich entscheiden, diese Fähigkeit zu nutzen, nachdem du 2 Aktionsscheiben aus dem Beutel gezogen hast.

ZIELE

In jeder Partie liegen 3 Zielkarten aus. Am Ende der ersten Wertungsphase wertet ihr das linke Ziel, am Ende der zweiten das mittlere und am Ende der dritten das rechte. Wenn ihr ein Ziel gewertet habt, dreht die Karte um. Jeder von euch erhält entsprechend der besten Zeile der Zielkarte, die er oder sie erfüllt hat.



Karten derselben Farbe, die du gesammelt hast.



Anzahl an Freundschaftsplättchen, auf denen du einen Marker hast.



Ein Entdecker, der auf einem Pfad vorne liegt (gleichauf reicht).



Anzahl der Flaggen, die deine Entdecker erreicht oder hinter sich gelassen haben.



Anzahl der Außenposten, die du gebaut hast.



Anzahl der Sets aus allen 4 Spezies-Symbolen, die du gesammelt hast.



Beispiel: Wenn du 3 Karten einer Farbe hast, erhältst du 3 . Hast du 3 von einer Farbe und 3 von einer anderen, erhältst du trotzdem nur einmal 3 .

SPEZIESMARKER



An jeder der drei Landschaften ist eine Spezies besonders interessiert. Erreicht dein Entdecker als Erster das Ende eines Pfades, zeigt sich diese Spezies sehr beeindruckt!

Erreicht dein Entdecker als Erster das letzte Feld eines Pfades, nimmst du dir den Speziesmarker, der dort liegt. Er zählt als zusätzliches Symbol dieser Spezies und bringt dir sofort 1 Pergament.

SOLO-MODUS

Der Solo-Modus ist eine kleine Kampagne, die aus 5 Kapiteln besteht. Hier spielst du nach den Regeln des Grundspiels und nimmst zusätzlich noch die grauen Wesenskarten (Sammler), die grauen Aktionsscheiben, die graue Region (siehe S. 5) sowie die Speziesmarker (siehe S. 6) hinzu.

1. In Kapitel 1-4 verwendest du nur 2 Aktionsscheiben pro Farbe; lege die übrigen zurück in die Schachtel.

2. Ziehe eine zufällige Abenteuerkarte und lege sie neben dein Tableau.



3. Ziehe eine zufällige Level-Karte und lege sie neben dein Tableau. Wähle ein Schwierigkeitslevel und erhalte die angegebenen Effekte.

LEVEL UND ZUGEHÖRIGE EFFEKTE

Auf jeder Level-Karte sind oben 3 Level angegeben, die dieses Kapitel leicht, mittel oder schwer machen. Darunter steht eine Fähigkeit, die du in der angegebenen Phase beliebig oft aktivieren kannst (sofern du die nötigen Pergamente ausgeben kannst), und eine zusätzliche Möglichkeit, am Ende der Partie 🏆 zu erhalten.



FÄHIG- KEIT **ZUSÄTZLICHE**
KEIT **ENDWERTUNG**

4. Triff die kapitelspezifischen Vorbereitungen (siehe S. 8-12).

5. Um ein Kapitel erfolgreich abzuschließen, musst du das Kapitelziel erreichen und mindestens 110 🏆 erzielen. Wenn du sogar 140 oder 170 🏆 erzielst, erhältst du mehr Sterne für dieses Kapitel.



SYMBOLLE DER SOLO-KARTEN



Mische beliebig viele Karten einer Farbe aus der allgemeinen Auslage in ihren Stapel und lege ebenso viele Karten neu aus.



Tausche eine Wesenskarte vor dir gegen eine aus der allgemeinen Auslage.



Eine Aktionsscheibe kann als Scheibe beliebiger Farbe verwendet werden.



Nimm dir 1 beliebige Ware.



Bewege deinen Entdecker auf einem beliebigen Pfad 1 Feld weiter.

Solo-Abenteuer Nr.



Für jede Nahrung/Kristall/Waffe mit der du einen Auftrag erfüllst, erhältst du 🏆.

1
2
3



Wenn du insgesamt 5 Nahrung/Kristalle/Waffen eingesetzt hast, um Aufträge zu erfüllen, bewegst du deinen Entdecker auf dem Wüsten-/Wald-/Gebirgspfad 1 Feld weiter.

Um den Überblick zu behalten, kannst du für Aufträge eingesetzte Waren auf dieser Karte sammeln (und dann zurück in den Vorrat legen, wenn du diesen Effekt nutzt).

4



Sobald du mindestens eine Karte jeder Klasse (Farbe) angeworben hast, erhältst du 2 beliebige Waren und 3 🏆 (für jedes weitere Set aller Klassen (Farben) erhältst du den Effekt erneut).

5



Wenn einer deiner Entdecker ein Feld mit einer Flagge verlässt, erhältst du 🏆.



Wenn du einen Schatz findest, erhältst du 1 🏆 mehr.



6

Sobald du mit einer Spezies Freundschaft schließt, darfst du entweder 1 deiner Entdecker 1 Feld weiter bewegen oder 1 beliebige Ware und 🏆 erhalten.

7



Sobald du mindestens ein Symbol jeder Spezies gesammelt hast, darfst du 1 deiner Entdecker 1 Feld weiter bewegen (für jedes weitere Set aller Spezies erhältst du den Effekt erneut).



8

Für jeden Außenposten, den du in Wüste/Wald/Gebirge baust, erhältst du 1 Nahrung/Kristall/Waffe.

KAPITEL 1

Solo



Vor der Küste Navorias sind mysteriöse neue Kontinente aus dem Meer aufgetaucht. Könnten die sagenumwobenen Anglinu der Schlüssel zur Erklärung dieses Rätsels sein? Deine Aufgabe ist es, Kontakt mit diesem zurückgezogen lebenden, aber gutmütigen Volk aufzunehmen, um mehr über dieses seltsame Ereignis zu erfahren.



KAPITELVORBEREITUNG

Lege 1 zufälligen Solo-Marker verdeckt auf jedes Flaggenfeld aller Pfade.



KAPITELREGELN

Sobald einer deiner Entdecker ein Feld mit einem Solo-Marker darauf erreicht oder passiert, nimmst du den Marker vom Spielplan und erhältst seinen Effekt.

KAPITELZIEL

Am Ende der Wertungsphase in Runde 3 müssen alle deine Entdecker mindestens das dritte Feld ihres Pfades erreicht haben.

Am Ende der Partie musst du mindestens 6 Solo-Marker eingesammelt haben.



KAPITEL 2

Solo



Die Anglinu haben dich herzlich willkommen geheißen. Die Beziehungen zwischen ihnen und den Navorianern laufen gut, als der oberste Konsul Navorias die Anglinu zu einer großen Versammlung nach Navoria einlädt. Die Anglinu bitten dich daraufhin um Hilfe bei den Vorbereitungen. Natürlich zeigst du dich gerne für ihre Gastfreundschaft erkenntlich.



KAPITELVORBEREITUNG

Nimm dir den Speziemarkers, der bei der Vorbereitung unter Schritt 6 (siehe S. 3) nicht auf einen Pfad gelegt wurde. Ein Pergament erhältst du dadurch nicht.



Lege 2 zufällige Solo-Marker verdeckt auf jedes Freundschaftsplättchen.



KAPITELREGELN

Am Ende der Partie erhältst du 3  pro Set aus allen 4 Speziessymbolen.

Sobald du die Freundschaft einer Spezies gewinnst, nimmst du die beiden Solo-Marker von dem Freundschaftsplättchen und erhältst ihre Effekte.

KAPITELZIELE

Am Ende der Partie musst du mindestens 2 Speziemarkers von Pfaden eingesammelt haben.

Am Ende der Wertungsphase in Runde 3 muss mindestens 1 deiner Entdecker auf dem letzten Feld seines Pfades stehen.



KAPITEL 3

Solo



Die Einladung war eine Falle! Der Konsul will die Anglinu aus ihrer Heimat vertreiben und sich selbst zum Herrscher über die neuen Kontinente aufschwingen. Seine Schergen nehmen dich und die Gesandten der Anglinu gefangen, doch dir gelingt die Flucht. Du musst in die Hauptstadt zurückkehren und vom Verrat des Konsuls berichten.



KAPITELVORBEREITUNG

Lege 1 zufälligen Solo-Marker offen auf das unterste Feld jeder Region Navorias.



Lege 1 zufälligen Solo-Marker verdeckt auf jedes Freundschaftsplättchen.



KAPITELREGELN

Gewinnst du die Freundschaft einer Spezies in Runde 1, legst du deinen Marker auf Feld 1 des Freundschaftsplättchens. Gewinnst du sie in Runde 2 oder 3, legst du deinen Marker auf Feld 2.

Legst du in der Ausrüstungsphase eine Aktionskarte auf das unterste Feld einer Region, nimmst du dir statt des üblichen Effekts den Solo-Marker und erhältst dessen Effekt.

KAPITELZIELE

Bis zum Ende der Partie darf in keiner Region mehr ein Solo-Marker liegen.

Auf jedem Pfad muss mindestens 1 Außenposten stehen.

KAPITEL 4

Solo



Der Regent ist entsetzt von der Ruchlosigkeit seines engsten Vertrauten und beauftragt dich, die Anglinu aus den Klauen des Konsuls zu befreien. Um Hilfe für die Befreiungsaktion zu bekommen, sollst du aus allen Regionen Navorias Freiwillige rekrutieren.



KAPITELVORBEREITUNG

Lege 1 zufälligen Solo-Marker verdeckt auf jedes Flaggenfeld aller Pfade.



Lege in jeder Region Navorias 2 Waffen auf das oberste Feld und 1 Waffe auf das mittlere Feld.



KAPITELREGELN

In jeder Region sind die Felder, auf denen Waffen liegen, blockiert. Das unterste Feld jeder Region kannst du pro Runde mehrfach nutzen.

Du kannst 1 Waffe eines beliebigen Feldes entfernen, sobald du eins der folgenden Dinge tust:

- Einen Solo-Marker einsammeln;
- Die Freundschaft einer Spezies gewinnen.

Vom oberen Feld einer Region kannst du eine Waffe nur dann entfernen, wenn auf dem mittleren Feld dieser Region keine Waffe mehr liegt.

KAPITELZIELE

Am Ende der Wertungsphase in Runde 3 muss mindestens 1 deiner Entdecker auf dem letzten Feld seines Pfades stehen.

Auf jedem Pfad muss mindestens 1 Außenposten stehen.



KAPITEL 5

Solo



Mit deinem Kader an Freiwilligen schaffst du es, die Anglinu aus der Gefangenschaft zu befreien. Jetzt heißt es, eine letzte Anstrengung wagen und die neuen Kontinente vor der Herrschaft des Konsuls bewahren!



KAPITELVORBEREITUNG

In diesem Kapitel spielst du mit 3 Aktions-scheiben pro Farbe.

Lege 1 Nahrung auf jedes Flaggenfeld des Waldes, 1 Kristall auf jedes Flaggenfeld der Wüste und 1 Waffe auf jedes Flaggenfeld des Gebirges.



Lege 3 zufällige Solo-Marker verdeckt in jedes Lager deines Tableaus.

Wirf die Aktions-scheiben nicht in den Beutel, sondern lege sie offen neben den Spielplan.



KAPITELREGELN

In der Anwerbephase kannst du 4 beliebige Aktions-scheiben wählen, die neben dem Spielplan liegen.

Erreicht ein Entdecker ein Feld mit einer Ware darauf, erhältst du die Ware und der Entdecker geht sofort zurück zum vorigen Flaggenfeld (bzw. zum Startfeld, wenn du eine Ware vom ersten Flaggenfeld eines Pfades nimmst). Weitere Schritte führt dieser Entdecker dann (ggf. sofort) von dort aus.

Wenn du einen Auftrag erfüllst, nimmst du dir einen der Solo-Marker aus dem entsprechenden Lager (sofern dort noch einer liegt) und erhältst seinen Effekt zusätzlich zu den üblichen Boni für die Erfüllung des Auftrags. Decke dann 2 Wesens-karten eines beliebigen Stapels (oder je 1 von 2 Stapeln) auf und lege sie in die allgemeine Auslage.

In allen 3 Runden überspringst du die Heimkehrphase (d. h.: Entdecker bleiben stehen, Aktions-scheiben bleiben in den Regionen, die allgemeine Auslage bleibt, wie sie ist).

KAPITELZIEL

Am Ende der Partie darf in keinem Lager mehr ein Solo-Marker liegen.