

Die Gilden von **Advyria**

**Almanach
der Regeln**

V.2.10 / 9.11.24



1 Das Spielmaterial

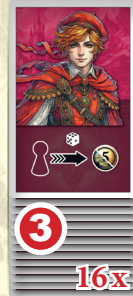


Spielplan

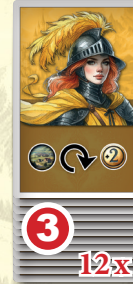


14x Questplättchen: Gold

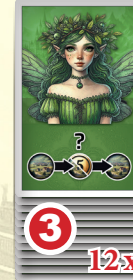
12x Questplättchen: Abenteurer



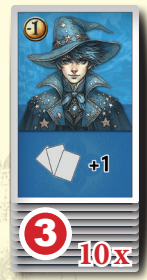
Glücksritter



Kriegerin



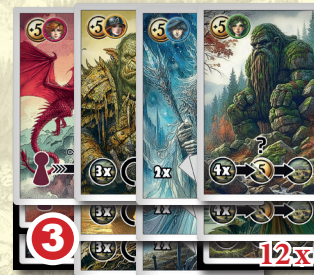
Fee



Zauberer



Joker



Abenteurer



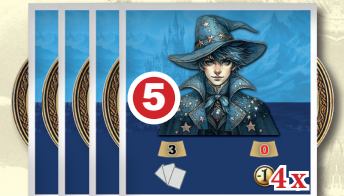
Spielfiguren



Würfel



Heldenkarten



Zähler für Handkartenlevel / Verluste

2 Spielvorbereitung

Alle 26 *Abenteuerplättchen* ② werden auf die Dorfseite gedreht und zufällig auf die entsprechenden Felder des *Spielplans* ① verteilt.

Die vier *Heldenkarten* ④ werden gemischt und jedem Spieler eine zugeteilt. Jeder Spieler darf seine Heldenkarte anschauen, aufgedeckt für alle werden die Karten aber erst am Spielende.

Alle Mitspielenden wählen eine *Spielfigur* ⑥ und platzieren diese auf einem freien *Gildenfeld* ①.3 des Spielplans.

Jeder bekommt einen *Zähler für das Handkartenlevel bzw. die Verluste* ⑤. Das Handkartenlevel ist mit drei, die Verluste sind mit Null eingestellt. Beides sind die niedrigsten Werte.

Die *Spielkarten* ③ werden gemischt und bilden den Nachziehstapel. Alle Spieler erhalten verdeckt drei Spielkarten auf die Hand.

Der *Würfel* ⑦ wird bereit gelegt.

Wer zuletzt einen Drachen gesichtet hat beginnt das Spiel. Im Zweifelsfall beginnt das jüngste Mitglied der Runde. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

3 Der Spielzug

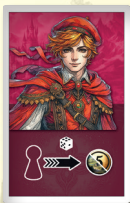
3.1 Drei Karten ziehen

Der jeweils aktive Spieler zieht zu Beginn seines Spielzuges drei neue Karten vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Dies geschieht im Mehrspieler-Spieler-Spiel einmal. Im Solospiel gibt es kein Auffüllen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht und steht kein Auffüllen mehr an, muss der entsprechende Spieler eventuell mit weniger neuen Karten seinen Zug ausführen. Das Spiel geht nach diesem Spielzug aber auf jeden Fall mit dem „*Großen Finale*“ weiter.

3.2 Karten spielen

Es gibt sechs Spielkartentypen: die Grundkarten (*Glücksritter*, *Zauberer*, *Kriegerin* und *Fee*), dann die Jokerkarte, die als eine der Grundkarten gespielt werden kann, und die Abenteuerkarten. Zwar dürfen grundsätzlich beliebig viele Karten aus der Hand gespielt werden, bei den Grundkarten *Glücksritter*, *Kriegerin* und *Fee* gibt es aber eine Einschränkung: Diese müssen als 2er-, 3er- oder 4er-Set gespielt werden. Die Effekte der Karten treten dann jeweils einmal weniger ein, wie die Anzahl der gespielten Karten erwarten ließe. Wird die Karte also viermal gespielt, kommt der Effekt dreimal zum Tragen, im Falle von drei Karten ist der Effekt doppelt und bei einem 2er-Set nur einmal.

3.2.1 Der Glücksritter

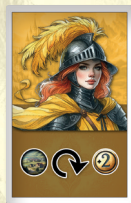


Glücksritter-Karten kommen im Spiel eine zentrale Bedeutung zu. Mit ihnen können die über Sieg und Niederlage entscheidenden Quest-Plättchen geborgen werden: Mithilfe des Glücksritters darf die eigene Spielfigur um bis zu 6 Felder weiterbewegt werden. Über die genaue Anzahl entscheidet ein Würfelwurf - wobei auch immer weniger Felder weitergerückt oder ganz auf das Ziehen verzichtet werden darf.

Anmerkung: Bei der Bewegung ist zu beachten, dass diese nicht auf einem Feld enden darf, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Über andere hinwegzuziehen ist hingegen erlaubt.

Im Anschluss an die Bewegung wird ein sich dort eventuell befindliches *Questplättchen* aufgedeckt. Handelt es sich dabei um ein Abenteuer und hat der entsprechende Spieler die dazugehörige *Abenteuerkarte*, darf der Spieler diese Karte vor sich ablegen und das Plättchen darauf platzieren. Hat er die *Abenteuerkarte* allerdings nicht, bleibt das *Questplättchen* von nun an an offen ausliegen. Handelt es sich beim *Questplättchen* um Gold, bekommt es der Spieler in jeden Fall und legt es vor sich ab. Er muss es aber zunächst wieder auf die (wertlose) Dorfseite drehen.

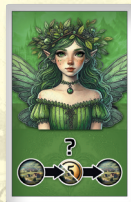
3.2.2 Die Kriegerin



Mithilfe der *Kriegerin* lässt sich ein bereits geborgenes Dorf-Questplättchen umdrehen. Dieses ist je 2 Gold wert. Questplättchen mit der Dorfseite nach oben zählen hingegen nichts.

Wie für den *Glücksritter* und die *Fee* gelten die oben beschriebene Ausspielregeln, d.h. mit zwei *Kriegerinnen* lässt sich ein eigenes Questplättchen von der Dorf- auf die Goldseite drehen, mit drei zwei und mit vier die maximale Anzahl von drei. Die Questplättchen mit den Abenteuern müssen nicht umgedreht werden.

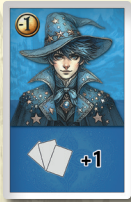
3.2.3 Die Fee



Die *Fee* ermöglicht es, in beliebige noch nicht umgedrehte Questplättchen zu schauen. Dies geschieht nicht öffentlich und das Plättchen wird im Anschluss wieder auf die Rückseite gedreht. Auch hier gelten die beschriebenen Ausspielregeln.

Gelingt es ein 4er-Set aus Feen zu spielen, darf zusätzlich die Kostenanzeige um eins verringert werden. Die Kosten können dabei nicht unter Null fallen.

3.2.4 Der Zauberer



Für *jeden* abgelegten Zauberer erhöht sich das eigene Handkartenlevel um eins. Der Einsatz treibt aber auch die Verluste jeweils um ein Gold nach oben. Am entsprechenden Zähler ist beides zu vermerken. Das maximale Handkartenlevel ist 14, die Verluste steigen nicht über 11.

Eine Bündelung von mehreren Karten beim Ausspielen, um deren Effizienz zu erhöhen (wie bei *Glücksritter*, *Kriegerin* oder *Fee* ist), ist hier also nicht nötig.

Im „*Großen Finale*“ bekommt der *Zauberer* eine weitere Funktion hinzu und verhilft zu neuen Spielkarten.

3.2.5 Der Joker



Joker können die Funktion eines *Glücksritters*, einer *Kriegerin*, einer *Fee* oder eines *Zauberers* übernehmen. Auch Sets mit Jokern sind dabei auf maximal vier Karten begrenzt und lösen den entsprechenden Effekt nur maximal dreimal aus. Es können auch reine Joker-Sets gespielt werden, sie repräsentieren dann einen bestimmten Grundkartentyp.

Werden Joker als *Zauberer* eingesetzt, erhöhen sich die Verluste nicht!

3.2.6 Abenteuerkarten



Abenteuerkarten werden, wie im Abschnitt 3.2.1, beschrieben im Rahmen eines Abenteuerabschlusses abgelegt. Sie können aber auch als besondere Aktionskarte gespielt werden. Entscheidend dabei ist die Farbe der Karte:

Eine *rote Abenteuerkarte* funktioniert wie eine *Glücksritterkarte*, wobei hier allerdings nicht gewürfelt werden muss, sondern jedes beliebige Feld auf dem Spielbrett erreicht werden kann.

Alle *blauen Abenteuerkarten* entsprechen der Kraft zweier Zauberer, erhöhen also das Handkartenlevel um 2. Es entstehen dabei keine Verluste.

Die *gelben Karten* erlauben es, bis zu drei bereits geborgene Dörfer auf die Goldseite zu drehen.

Mit den *grünen Abenteuerkarten* können bis zu vier beliebige, noch nicht umgedrehte Questmarker auf dem Spielbrett eingesehen werden.

3.3 Unfreundliches Manöver

Landet ein Spieler nach Ausspielen eines Kartensets mit seiner Spielfigur auf einem Nachbarfeld einer anderen, darf er bei diesem zwei zufällige Karten ziehen. Voraussetzung dafür ist aber, dass der Mitspieler mehr Karten als er selbst auf der Hand hält. Kommt es zu einem solchen *unfreundlichen Manöver*, schickt er im Anschluss die gegnerische Spielfigur zurück auf ein freies Gildensfeld. Der aktive Spieler darf dann weitere Karten ausspielen, auch die gerade erbeuteten. Das *unfreundliche Manöver* darf im gesamten Spielzug nur einmal angewendet werden.

3.4 Handkartenlimit überprüfen

Am Ende des Zuges wird die Einhaltung des Handkartenlimits überprüft. Ist es überschritten, reduziert der entsprechende Spieler



durch Abwerfen die Zahl seiner Karten. Wird eine Fee abgeworfen, entscheidet jeweils ein Würfelwurf darüber, ob hier zusätzliche Kosten in Höhe von einem Gold entstehen. Dies ist bei einer 6 der Fall. Verluste können nie über den Maximalwert von 12 steigen.

4 Das große Finale

Sobald ein Spieler in seinem Zug ganz ohne Nachziehstapel auskomme muss, beginnt *das große Finale*. Von nun an entfällt das standardmäßige Ziehen der drei neuen Karten. Allerdings kann man durch Abwurf genau eines *Zauberers* (ein *Joker* ist hier nicht erlaubt) vor Eröffnung des Zuges doch die üblichen drei neuen Handkarten zu bekommen - So kann das Spiel eventuell noch ein paar Runden weitergehen. Es endet, sobald keiner der Spieler mehr Karten nachzieht und niemand mehr Karten spielen kann oder möchte.

Das Spiel endet ebenfalls am Ende des Zuges, in dem alle *Questplättchen* geborgen worden sind.

5 Spielende und Schlusswertung

Gewonnen hat diejenige Gilde, die das meiste Gold von ihren Abenteuerfahrten mit nach Hause gebracht hat. Entsprechend der aufgedruckten Werte wird dazu das jeweilige Gold der



Questsplättchen (es zählen nur die tatsächlich umgedrehten) mit je 2 Punkten und die abgeschlossenen Abenteuer mit je 5 Punkten addiert. Von dieser Summe sind die am entsprechenden Zähler notierten Verluste abzuziehen. Abschließend werden noch die Heldenkarten umgedreht. Auf jeder Heldenkarte sind drei Abenteuer abgebildet, die, hat man diese auch entsprechend gemeistert, jeweils 5 Zusatzpunkte ergeben.

6 Solospiel

Das Solospiel unterscheidet sich grundsätzlich nicht vom Mehrspielerspiel. Es entfällt lediglich die Möglichkeit des *unfreundlicher Manöver*. Nachdem der Nachziehstapel das erste Mal durchgespielt wurde, folgt Anhand folgender Tabelle kann der Erfolg der eigenen Mission ermittelt werden:

Stufe	Gold	Bewertung
1	bis 39	ärmlich
2	40-54	wenig rühmlich
3	55-69	abenteuerlich
4	70-84	bemerkenswert
5	85-99	grandios
6	100 oder mehr	göttergleich

7 Vereinfachtes Spiel

Das Spiel lässt sich an einigen Punkten vereinfachen, um bspw. kleineren Kindern das Mitspielen oder den Einstieg zu erleichtern. Hier ein paar beliebig kombinierbare Vorschläge:

- *Abenteuerkarten* können nicht als Sonderaktion gespielt werden.
- Das Große Finale wird weggelassen.
- Es gibt keine *unfreundlichen Manöver*.
- Auf die *Heldenkarten* wird verzichtet.
- vereinfachte Schlusswertung: Es zählen nur die bestandenen Abenteuer. Bei Gleichstand entscheiden die Goldmünzen.
- Ist das Halten von vielen Karten in der Hand ein Problem, kann auch mit offenen Karten gespielt werden. Beim *unfreundlichen Manöver* werden die Karten dann kurzfristig umgedreht und gemischt.

Die Gilden von Advyria



„Die Gilden von Advyria“

sind in einen Streit geraten. Wer von ihnen hat die besten Helden in ihren Reihen?

In einer wilden Abenteuerreise müssen sich die Mitglieder der verschiedenen Gilden nun bewähren.

Welche Gilde hat am Ende das meiste Gold zusammengetragen und im Wettstreit letztenendes die Nase vorn?

Autor, Grafik und Konzept: *Stefan Wenz*

Hinweis:

Vielen lieben Dank an Katja Jakusch, die die Grafiken des ursprünglichen Spiels „Kasper!“ beisteuerte. Bei der Erstellung der Grafiken dieser Fassung standen KI-Bildgeneratoren unterstützend zur Seite, ohne dass KI-generierte Bilder unmittelbar genutzt worden wären.

Kontakt

Stefan Wenz
Bahnhofstraße 48
D-67454 Haßloch

justgoodgames@gmx.de
Mobil 0152-0178331

