

Die Gilden von **Advyria**

**Almanach
der Regeln**



1 Das Spielmaterial

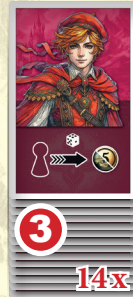


Spielplan

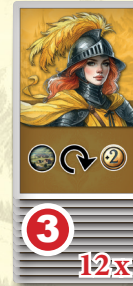


14x Questplättchen: Gold

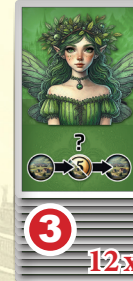
12x Questplättchen: Abenteuer



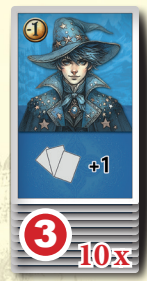
Glücksritter



Kriegerin



Fee



Zauberer



Joker



Abenteuer



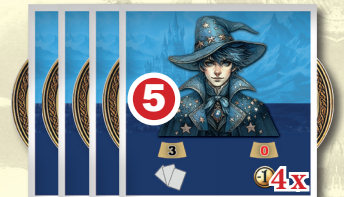
Spielfiguren



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 davon verdeckt zugeteilt (Diese wird erst am Ende des Spiels aufgedeckt!).

Alle Mitspielenden wählen eine *Spielfigur* ⑥ und platziert diese auf einem freien *Gildenfeld* ①a 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

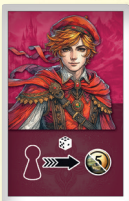
3.1 Drei Karten ziehen

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 2-Spieler-Spiel allerdings nur einmal, im 3-Spieler-Spiel zweimal und im 4-Spieler-Spiel dreimal. Im Solospiel gibt es kein Auffüllen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht und steht kein Auffüllen mehr an, muss der entsprechende Spieler eventuell mit weniger 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 verschiedene Spielkartentypen. Die *Abenteuerkarten* spielen dabei eine Sonderrolle, denn sie werden nicht ausgespielt, sondern stattdessen in entsprechenden Spielsituationen abgelegt.

Mit Ausnahme des *Zauberes* unterliegen die anderen ausspielbaren Karten einer Limitierung: Es dürfen nur zwei bis vier gleiche Karten auf einmal gespielt werden und die Effekte der Karte treten 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 zwei nur einmal.

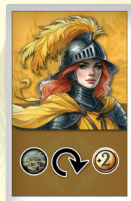


3.2.1 Der Glücksritter

Kommt ein Glücksritter zum Einsatz, darf die eigene Spielfigur um bis zu 6 Felder weiterbewegt werden. Über die genaue Anzahl entscheidet ein Würfelwurf. Es darf allerdings auch immer weniger Felder weitergerückt werden oder ganz auf das Ziehen verzichtet werden.

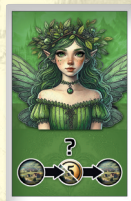
Anmerkung: Bei der Bewegung ist zu beachten, dass diese nicht auf einem Feld enden darf, auf dem bereits ein anderer Spieler steht. Über andere Spieler hinwegziehen ist hingegen erlaubt.

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 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 umdrehen.



3.2.2 Die Kriegerin

Mithilfe der *Kriegerin* lässt sich ein bereits geborgenes Questplättchen umdrehen. Dieses ist dann am Spielende je 2 Gold wert. Questplättche 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 umdrehen, mit drei zwei und mit vier die maximale Anzahl von drei.



3.2.3 Die Fee

Die *Fee* ermöglicht es, in beliebige noch 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.



3.2.4 Der Zauberer

Für *jeden* abgelegten Zauberer erhöht sich das eigne Handkartenlevel um eins. Für den *Zauberer* gibt es also *keine* Ausspiellimitierung. Der Einsatz treibt aber auch die Verluste jeweils um ein Gold nach oben. Am entsprechenden Zähler ist beides zu vermerken. Gespielte *Zauberer* wandern, wie andere gespielte Karten auch, auf den Ablagestapel.

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. Werden sie als *Zauberer* eingesetzt, erhöhen sich allerdings die Verluste nicht!

3.3 Unfreundliches Manöver

Befindet sich ein Spieler innerhalb seiner Kartenspielphase mit seiner Spielfigur in unmittelbarer Nähe einer anderen, darf er zu jeder Zeit beim entsprechenden Spieler zwei zufällige Karten ziehen. Tut er dies, schickt er im Anschluss die gegnerische Spielfigur zurück auf ein freies Gildenfeld. Danach dürfen weitere Karten ausgespielt werden. Hat ein Spieler weniger als zwei Handkarten ist das *unfreundliche Manöver* keine Option. Es ist möglich, das *unfreundliche Manöver* in einem Zug mehrfach anzuwenden, niemals aber zweimal gegen ein und den selben Spieler.

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.

3 Das große Finale

Sobald ein Spieler in seinem ein 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 am Ende des Zuges, in dem alle *Questplättchen* geborgen worden sind.

4 Spielende und Schlusswertung

Gewonnen hat diejenige Gilde, die das meiste Gold von ihren Abenteuerfahrten mit nachhause 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.

5 Solospiel

Das Solospiel unterscheidet sich grundsätzlich nicht vom Mehrspielerspiel. Es entfällt lediglich die Möglichkeit des *unfreundlicher Manöver*. Anhand folgender Tabelle kann der Erfolg der eigenen Mission ermittelt werden:

Stufe	Gold	Bewertung
1	bis 39	ärmlich
2	40-59	wenig rühmlich
3	60-74	abenteuerlich
4	75-89	bemerkenswert
5	90-99	grandios
6	100 und mehr	göttergleich





6 Vereinfachtes Spiel

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

- das *große Finale* weggelassen
- ohne *unfreundliches Manöver* spielen
- auf die *Heldenkarten* verzichten
- vereinfachte Schlusswertung:
Es zählen nur die bestandenen Abenteuer. Bei Gleichstand kommen die Goldmünzen ins Spiel.
- 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.

Autor: Stefan Wenz

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



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?

