# Die Gilden von Advyria




## Almanach der Regeln

V.2.3 / 3.07.26

Edition Spielekunst

# 1 Das Spielmaterial




*Spielplan*




14 x *Questplättchen: Gold*

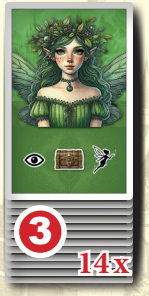
12 x *Questplättchen: Abenteuer*



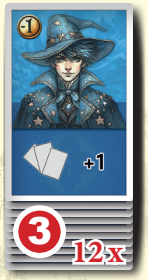

*Glücksritter*




*Söldnerin*




*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 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.) des Spielplans.
Jeder bekommt gemäß seiner Spielerfarbe einen *Zähler für das Handkartenlevel bzw. die Verluste* (5). Die maximalen Karten werden gemäß der nachfolgenden Tabelle eingestellt:

| Spieler | max. Karten |
|---|---|
| 1 | 3 |
| 2 | 4 |

| Spieler | max. Karten |
|---|---|
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |

Die anfänglichen Verluste (rot) betragen Null.
Die *Spielkarten* (3) werden gemischt und bilden den Nachziehstapel. Die Spieler beginnen ohne Handkarten.
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

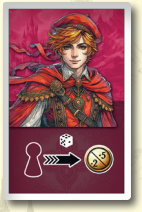
### 3.1 Drei Karten ziehen

Der jeweils aktive Spieler zieht zu Beginn seines Spielzuges drei neue Karten vom Nachziehstapel.
Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, geht das Spiel nach diesem Spielzug mit dem „*Großen Finale*“ weiter.

### 3.2 Karten spielen

Es gibt sechs Spielkartentypen: die Grundkarten (*Glücksritter, Zauberer*, *Söldnerin* 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 gespielt werden, bei den Grundkarten *Glücksritter*, *Söldnerin* 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.

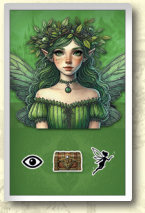
### 3.2.2 Die Söldnerin



Mithilfe der *Söldnerin* 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 *Söldnerinnen* 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, Söldnerin* 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 *Söldnerin*, 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. Es ist jeweils ein Feensprung möglich. Zusätzlich werden die bisher angefallenen Kosten um 2 reduziert.

### 3.3 Unfreundliches Manöver

Landet ein Spieler nach dem Ausspielen eines kompletten Glücksritter-Kartensets mit seiner Spielfigur neben einer anderen, darf er beim entsprechenden Spieler 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 Gildenfeld. 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 zu Beginn seines Zuges keine Karten im Nachziehstapel mehr vorfindet, beginnt *das große Finale*. Der bisherige Ablagestapel wird nun gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Von nun an entfällt allerdings das standardmäßige Ziehen der drei 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 bekommen. So kann das Spiel eventuell noch einigen 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 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.

## 6 Kooperatives Spiel und Solospiel

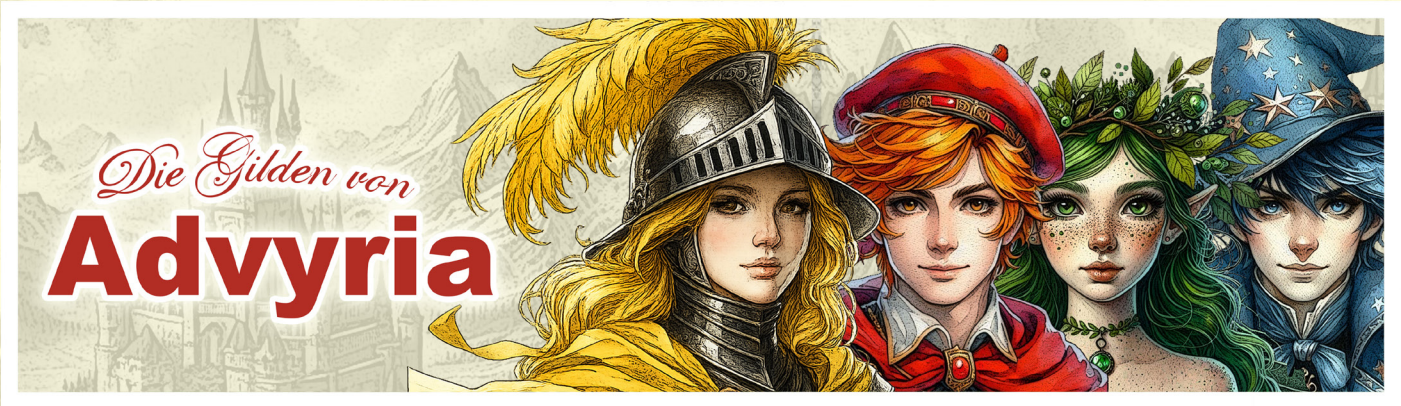
Im kooperativen Spiel darf zwar über Handkarten gesprochen werden, nicht aber dürfen diese offen vorgezeigt werden. Das *unfreundlicher Manöver* ist die einzige Möglichkeit, Karten an Mitspieler zu übertragen. Am Spielende zählen alle ihre Siegpunkte zusammen. Über den Erfolg entscheidet, wie auch im Solospiel folgende Tabelle:

| Stufe | Gold | Bewertung |
|---|---|---|
| 1 | bis 24 | ärmlich |
| 2 | 25-54 | wenig rühmlich |
| 3 | 55-74 | abenteuerlich |
| 4 | 75-89 | bemerkenswert |
| 5 | 90-99 | grandios |
| 6 | 100-103 | 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"**

*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 letzten Endes 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 0152-01708331

Edition Spielekunst