

EIN SPIEL VON LUÍS BRÜEH

GOVIL

DIE DUNKLEN HERRSCHER



VESUVIUS
MEDIA

3 SPIELE
SCHMIEDE

INHALT

4 X SPIELPLAN:



24 X ERSCHÖPFUNGS-/ERMÜDUNGSMARKER:

Seite A: Erschöpft / Seite B: Ermüdet



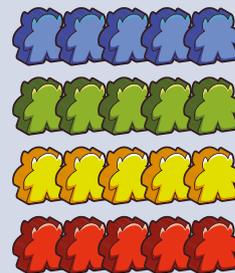
4 X FESTUNGSMARKER:

Eine Festung pro Spielerfarbe



20 TRUPPEN-SPIELFIGUREN:

Je 5 in den Farben blau, grün, gelb und rot



5 REBELLEN-SPIELFIGUREN



24 X MÄCHTIGES ARTEFAKT:

Kartenmaße Mini Euro Karten (45 x 68 mm)



Spielleautor und Designer: Luis Brüh

Spielentwickler: Constantine Kevorque, Anastasios Gregoriades

Spiellestester: Ace Barros, André Teruya Eicheberg, Antônio Pop, Carlos Couto, Carlos Vinicius Gatto, Célio Silva, Daniel Cardoso, Ellen GGuria, Evelyn Brühmüller, Fel Barros, Fernando Celso, Filipe Cunha, Filipe Saar, Hélio de Paiva jr., Helton Medeiros, Igor Knop, Gedson Natalli, Guilherme Vasconcelos, Jardel Kellemann, Joe Sallen, Jorge Sazaki, Karen Soarele, Lucas Andrade, Lucas Rau, Lucas Saldanha da Rosa, Luis Francisco, Mac Schawarz Crow, Marco Antonio Barcelos, Marcus Martins, Mateus Anjos, Rafael Borges, Renato José Lopes, Renato Morroni, Robert Souza, Roberto Vila Peixinho, Renner Augusto, Rodrigo Deus, Santoine Lee, Thiago Ferri, Thiago Leite, Thiago Monteiro, Tiago Honorato, Wallison Airechu Carvalho, Willy Trancoso.

4 X HELDENHALLE:

1 Spielplan in jeder Spielerfarbe



4 X TREFFERPUNKTE-
MARKER:



4 X GOLDMARKER:



1 BÖSES ZEPTEL
(STARTSPIELERMARKER):



6 X DUNKLE HERRSCHER:



20 X GEFOLGSLEUTE-KARTEN
(5 JE SPIELERFARBE):



Alle Charakterkarten (Herrscher, Gefolgsleute, Söldner) sind 59x92 mm groß.

INKLUSIVE ERWEITERUNG
AUSSENPOSTEN:
-20 SÖLDNER
-8 DUNKLE HERRSCHER
-8 AUSSENPOSTEN
-1 REGELKARTE



40 SÖLDNER:



Übersetzung: Martin Mathes

Danke an alle unsere Sponsoren aus der Spieleschmiede: Tobias Rzitki, Andreas Köhler, André "Teacher" Pape, Andreas Laederich, Christoph Kapser, Andreas Wohltorf, Stefan Mieder, Ulrich Louwers, Dirk Patzelt, Christian Baus, Robin Weikert, Michele Schneller, Thomas Tondl, Rudolf Lex, Florian "The Floriginal" Lutz, Mark Jonny Konrath, Roberto Schubert.

DU BIST DER DUNKLE HERRSCHER

Das Ritual ist beendet. Auf dein Kommando erhebt sich der Covil. Eine lebendige und atmende Festung, dem Unheil geweiht durch die Kristalle der Gier. In den Verliesen liegt das Portal zu den dunklen Landen, wo unzählige Horden von chaotischen Wesen für so lange Zeit eingekerkert waren. Diesmal wird deine Rache gelingen.

SPIELAUFBAU

- A. Der Spielplan wird in der Mitte des Spieltischs ausgelegt** — so dass alle Spieler guten Zugriff haben. Wählt den Spielplan entsprechend eurer Spielerzahl aus.
- B. Jeder Spieler erhält eine Heldenhalle, fünf Truppen-Spielfiguren, fünf Gefolgsleute-Karten, einen Festungsmarker seiner Farbe, sowie einen Trefferpunkte- und einen Goldmarker** — Zu Beginn liegen Trefferpunkte- und Goldmarker jeweils auf Feld fünf der Heldenhalle. Die Gefolgsleute-Karten werden auf die leeren Felder der Heldenhalle gelegt.
- C. Rebellen** — Eine Rebellen-Spielfigur wird in die Stadt gesetzt. Alle übrigen Rebellen-Spielfiguren werden neben das Spielfeld gelegt.



D. Verteilen der Dunklen Herrscher Karten

— Alle Karten „Dunkler Herrscher“ werden gemischt und jeder Spieler bekommt eine Karte. Die Dunklen Herrscher werden auf dem Thron in der Heldenhalle abgelegt. Übriggebliebene Karten werden zurück in die Box gelegt.

E. Erschöpfungs-Marker

— Alle Dunklen Herrscher werden mit einem Erschöpfungs-Marker versehen.

F. Söldner

— Alle Söldnerkarten werden gemischt. Zählt 24 Karten davon ab, diese werden in der aktuellen Partie verwendet. Der Rest kommt in die Schachtel zurück. Deckt dann sechs Karten auf. Sollten Söldner aufgedeckt werden, die zehn oder mehr Gold kosten, ersetzt diese sofort durch neue Söldner. So ausgetauschte Karten werden wieder in den Söldner-Kartenstapel gemischt.

G. Mächtige Artefaktkarten

— Alle Artefaktkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält zwei Karten auf die Hand.

H. Böses Zepter - Startspieler-Marker

— Das Zepter geht an den jüngsten Spieler. Geduld ist eine Tugend die über Jahrhunderte erworben sein will.



I. Startzone auswählen

— Erste Morgenphase: Der Startspieler wählt einen Standort und legt seine Festung mit zwei Truppen seiner Farbe auf eine der Spiralen auf dem Spielplan. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

ÜBERSICHT SPIELABLAUF

Bei „Covil - die dunklen Herrscher“ kämpfen die Spieler um die Vorherrschaft in den Regionen rund um eine isolierte Stadt. Jeder Spieler kontrolliert einen der Dunklen Herrscher mit besonderen Fähigkeiten und unzähligen Truppen, um „die Welt gegen feindliche Horden zu verteidigen“ und „Frieden und Sicherheit“ in den Herrschaftsgebieten wieder herzustellen - natürlich zu einem gewissen Preis! Das Spiel dauert über mehrere Tage, von denen jeder in drei Phasen unterteilt ist:

Phase 1: Morgen (Truppen aufstellen)

Phase 2: Nachmittag (Aktionen ausführen)

Phase 3: Nacht (Vorherrschaft ermitteln und aufräumen)

Das Spiel endet, wenn nach Abschluss einer Nacht der Söldnerstapel leer ist.

PHASE 1: MORGEN

Nacheinander – im Uhrzeigersinn – richten alle Spieler ihre Truppen-Spielfiguren auf, die auf dem Spielplan liegen.

Danach überprüfen die Spieler, ob sie neue Truppen in ihrer Festung aufstellen müssen. Alle Spieler müssen in der Morgen-Phase mit derselben Anzahl an Truppen-Spielfiguren beginnen – siehe nebenstehenden Tabelle.

Sollte ein Spieler weniger Truppen haben, so werden neue Truppen in seiner Festung aufgestellt, bis die entsprechende Zahl erreicht ist. Neu aufgestellte Truppen kommen immer stehend ins Spiel. Nachdem alle ihre Truppen aufgestellt haben, beginnt der Startspieler mit Phase 2.

Tag 1: 2 Truppen

Tag 2: 3 Truppen

Tag 3: 4 Truppen

Tag 4: 5 Truppen

PHASE 2: NACHMITTAG

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn, führen die Spieler reihum immer einen Zug aus. In ihrem Zug dürfen die Spieler **jede** der folgenden Aktionen **je 1x** in beliebiger Reihenfolge ausführen.

- 2.1) Einen Anhänger anwerben
- 2.2) Eine beliebige Anzahl freier Aktionen durchführen
- 2.3) Truppen hinlegen um eine Truppen-Aktion auszuführen

Die Nachmittags-Phase dauert so lange, bis alle Truppen-Spielfiguren auf dem Spielfeld liegen. Dann geht es weiter mit Phase 3.



2.1 EINEN ANHÄNGER ANWERBEN

Spieler können einen Anhänger aus den offenliegenden Söldnerkarten anwerben, indem sie den entsprechenden Preis bezahlen. Der Preis kann in einer beliebigen Kombination aus Gold aus dem Schatz, dem Ablegen von nicht erschöpften Anhängern in den Vorrat aufgebracht werden.

Gibt ein Spieler dadurch mehr Gold aus als für den Kauf des neuen Anhängers benötigt, erhält er die Differenz an Gold in seinen Schatz. **Jeder neu angeworbene Anhänger kommt ermüdet in das Spiel, auf diese Art abgeworfene Söldner kommen zurück in den Söldner-Vorrat.**



Beispiel: Will man einen Anhänger, die je 2 Gold wert sind, aus seinem Schatz bezahlen, ein Mächtiges Artefakt ablegen, das 1 Gold wert ist und zwei Anhänger die je 2 Gold wert sind aus seiner Heldenhalle zurück in den Söldner Vorrat legen. Der neu angeworbene Anhänger wird in die Heldenhalle gelegt und mit einen „Ermüdet“ Marker versehen.

DIE ANHÄNGER

Innerhalb deiner Truppen gibt es einige Kämpfer, die den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen können, die Anhänger.

Klasse: Jeder Anhänger hat eine Klasse, die ihn zum Ziel einiger Angriffe und Fähigkeiten werden lassen. Die Klassen sind: Dunkle Herrscher, Assassinen, Krieger, Wächter, Saboteure und Zauberer.

Eigenschaften: Die Eigenschaft beschreibt, wie sich der Anhänger im Kampf verhält. Sie zählt zu deiner Truppenstärke im Kampf (entweder Angriff oder Verteidigung) hinzu.

Anwerbekosten: Die Menge an Gold, die du zum Anwerben benötigst. Zudem zählt der Anhänger am Spielende so viele Siegpunkte.

Fähigkeiten: Eine Spezialfähigkeit, entweder passiv oder sofortig einsetzbar.

Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als 6 Anhänger in deiner Heldenhalle haben. Du beginnst das Spiel mit deinem Dunklen Herrscher und 5 Gefolgsleuten. Im Spielverlauf wirst du die Gefolgsleute nach und nach durch Söldner ersetzen. Der Dunkle Herrscher kann nicht aus deiner Heldenhalle entfernt werden.



Name des Söldners
Klasse des Söldners

Fähigkeit
Siehe unten

Eigenschaften
Nahkampf, Fernkampf oder Verteidigung

Anwerbekosten
Die gezeigte Goldmenge kann auch benutzt werden um neue Anhänger anzuwerben (indem dieser Söldner in den Vorrat zurückgelegt wird) und zählt am Spielende für die Ermittlung des Siegers.

Auswirkung der Fähigkeit
Wird auf jeder Karte einzeln beschrieben.

PASSIVE FÄHIGKEITEN

Passive Fähigkeiten sind immer wirksam, auch wenn der entsprechende Anhänger erschöpft ist.

VERSTÄRKUNGEN



Dieser Anhänger wirkt wie eine Unterstützungstruppe. Allein dadurch, dass er in der Armee ist, werden alle Truppen gestärkt. Manchmal wirkt der Bonus nur in bestimmten Zonen, dabei zählt die Zone, in der sich die Truppe gerade befindet.



Beispiel: +1 Bonus auf den Verteidigungswert in der Stadt ODER in Wasserzonen. Sollte die Zone zur Stadt gehören UND eine Wasserzone sein, so ist der Bonus +2.

EINFLUSS



Dieser Anhänger hat zwielichtige Kontakte in der Stadt. Er gibt einen nicht-kampfbezogenen passiven Bonus. Einfluss-Effekte werden immer vor dem Anheuern eines Söldners gezählt.



Beispiel: Man braucht zwei Gold weniger, wenn man Anhänger aus dem Söldner-Vorrat anwirbt – sollten die Kosten null Gold sein, so erhält der Spieler zwei Gold.

SOFORT-FÄHIGKEITEN

Der entsprechende Anhänger darf nicht erschöpft sein um diese Fähigkeit zu nutzen.

NACHWIRKUNG



Dieser Anhänger ist machtvoll. Jedes mal wenn er für eine Angriffsaktion erschöpft wird, wird seine Fähigkeit eingesetzt.



Beispiel: Wird dieser Anhänger für einen Angriff erschöpft, so erhält er seinen Basiswert + jeden Verstärkungsbonus + seinen eigenen Nachwirkungsbonus.

BEFEHL



Man kann während seines Zuges diesen Anhänger erschöpfen, um die besondere Fähigkeit zu aktivieren.



Beispiel: Während seines Zuges kann ein Spieler, als freie Aktion, diesen Anhänger erschöpfen, um einen beliebigen Truppen-Spielstein (stehend oder liegend) einmal zu bewegen.

2.2 BELIEBIG VIELE FREIE AKTIONEN AUSFÜHREN

In jedem Zug in der Nachmittags-Phase, kann ein Spieler beliebig viele mächtige Artefakte aktivieren und Anhänger erschöpfen, um deren Befehl-Fähigkeit zu nutzen.

Dafür müssen keine Truppen-Spielsteine hingelegt werden. Allerdings kann es sein, dass Anhänger erschöpft werden.

Beispiel: Wenn ein mächtiges Artefakt einen zusätzlichen, freien Angriff ermöglicht, kann man einmal mit einer beliebigen Truppe (stehend oder liegend) angreifen, muss allerdings auch einen Anhänger erschöpfen.

ANHÄNGER ERSCHÖPFEN UM DIE BEFEHL-FÄHIGKEIT ZU NUTZEN.



MÄCHTIGE ARTEFAKTE AKTIVIEREN



MÄCHTIGE ARTEFAKTE

Diese magischen Gegenstände geben einem Spieler, wenn sie aktiviert werden, die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu nutzen oder auch Vorteile im Kampf zu erhalten.

Man kann während seines Zuges – als freie Aktion – so viele mächtige Artefakte aus seiner Hand aktivieren, wie man möchte. Zusätzlich kann man mächtige Artefakte zur Verteidigung nutzen, wenn ein Angriff erklärt wurde.

Wird ein mächtiges Artefakt aktiviert, so wird die Sofort-Fähigkeit ausgeführt und zusätzlich erhalten alle Truppen, sofern angegeben, einen Bonus, der bis zum Beginn der Nacht-Phase andauert.

Man kann mächtige Artefakte kaufen, aus der Stadt rauben oder als Beute aus einer feindlichen Festung erhalten.

Ein nicht aktiviertes mächtiges Artefakt kann auf der Hand behalten werden, um als Bezahlung für das Anwerben neuer Anhänger eingesetzt zu werden oder beim Spielende zu den Siegpunkten gezählt zu werden.

Gold-Wert

Gilt nur, wenn das Artefakt inaktiv auf der Hand gehalten wird.

Sofort-Fähigkeit

Wird ein mächtiges Artefakt aktiviert, so wird diese Fähigkeit eingesetzt.

Zielgebiet

Wird nur im Solo-Spiel genutzt

Truppen-Bonus

Zählt, wenn ein Artefakt aktiviert wurde – bis es in der Nacht-Phase abgelegt wird.



MÄCHTIGE ARTEFAKTE KAUFEN

Jeder Spieler kann jederzeit ein mächtiges Artefakt für 3 Gold aus seinem Schatz kaufen.

MÄCHTIGE ARTEFAKTE AUS DER STADT RAUBEN

In der Nacht-Phase zieht jeder Spieler für jeden seiner Truppen-Spielsteine in der Stadt ein mächtiges Artefakt. Pro gezogenem Artefakt wird ein Rebellen-Spielstein in die Stadt gelegt.

BEUTE AUS EINER FEINDLICHEN FESTUNG

Wenn ein Spieler den letzten Lebenspunkt einer feindlichen Festung raubt, erhält er auch ein mächtiges Artefakt.

ANGREIFEN /

Um einen Angriff durchzuführen, muss ein Truppen-Spielstein hingelegt werden und ein Anhänger erhält einen „Erschöpft“-Marker. Auch für freie Angriffe muss ein Anhänger einen „Erschöpft“-Marker erhalten. Der Angriff kann ein Nahkampf- oder Fernkampfangriff sein (siehe unten). Wenn man einen Angriff ansagt, muss man auch die angegriffene Truppe auswählen.

Das Ergebnis eines Angriffs wird nach der Verteidigung des angegriffenen Spielers ermittelt. Eine unbewachte Festung kann direkt angegriffen werden. Dann wird das Ergebnis sofort ermittelt.

Nahkampfangriffe können nur Truppen in derselben Zone treffen. Alle Truppen haben den Nahkampf-Angriffswert 1.



Fernkampfangriffe können nur Truppen in angrenzenden Zonen treffen.



Der Angriffswert setzt sich zusammen aus der entsprechenden Eigenschaft des Anhängers, der für den Angriff erschöpft wird (wenn diese für den Angriff nutzbar ist) und allen anwendbaren Verstärkungen (von erschöpften und bereiten Anhängern) sowie allen anwendbaren mächtigen Artefakten.



Angriff ansagen: Die angegriffene Truppe wird mit Stärke 6 angegriffen (2 von der Eigenschaft des erschöpften Anhängers, 3 durch Verstärkungen, 1 von einem mächtigen Artefakt).

DIE VERTEIDIGUNG

Wenn ein Spieler einen Angriff auf eine Truppe eines anderen Spielers ansagt, so ermittelt dieser den Verteidigungswert der angegriffenen Truppe und kann sich dann entscheiden, einen Anhänger mit defensiven Fähigkeiten zu erschöpfen, um die Verteidigung zu verstärken. Außerdem kann der angegriffene Spieler beliebig viele mächtige Artefakte ausspielen, um die Verteidigung zu verstärken.

Werden mächtige Artefakte zur Verteidigung eingesetzt, so wird auch die entsprechende Sofort-Fähigkeit aktiviert. Allerdings kann auch durch ein mächtiges Artefakt der Angriff nicht komplett unterbunden werden (zum Beispiel durch Abzug der angegriffenen Truppen).

Verteidigungswert: alle Truppen haben den Defensivwert 1. Dazu kommt der eventuelle Bonus eines erschöpften Anhängers, Verteidigungsboni anderer Anhänger und Boni durch aktivierte mächtige Artefakte.

Den Angriff ausreizen: Ein Angreifer kann auf den vom Verteidiger angesagten Verteidigungswert durch Aktivierung weiterer mächtiger Artefakte reagieren – auf die wiederum der Verteidiger reagieren kann, bis keiner von beiden noch weitere Artefakte aktivieren möchte.



Verteidigung ansagen: Die Truppe verteidigt mit Stärke 6! (1 von der Truppe selber, 1 durch Verstärkungen, 2 durch Erschöpfen des Wächters, 2 durch aktivierte mächtige Artefakte)

DAS ERGEBNIS

Die Ansage der angreifenden Truppe wird mit der Ansage der verteidigenden Truppe verglichen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Jeder Kampf hat drei mögliche Auswirkungen:

A) Der Verteidiger gewinnt

B) Der Verteidiger verliert – Die verteidigende Truppe stand

C) Der Verteidiger verliert – Die verteidigende Truppe lag

Sollte die verteidigende Truppe in derselben Zone wie die Festung des Verteidigers sein, wird zuerst der Kampfausgang ermittelt und dann, wenn nötig wie im Abschnitt „Die Festung wird beschädigt“ verfahren.

A) DER VERTEIDIGER GEWINNT

Keine weiteren Auswirkungen



B) DER VERTEIDIGER VERLIERT – DIE VERTEIDIGENDE TRUPPE STAND

Der Angreifer erhält 2 Gold. Die verteidigende Truppe wird hingelegt und muss sich in eine angrenzende Zone zurückziehen. Dabei können bewegungsrelevante Verstärkungen angerechnet werden.



C) DER VERTEIDIGER VERLIERT -- DIE VERTEIDIGENDE TRUPPE LAG

Der Angreifer erhält 2 Gold. Die verteidigende Truppe wird vom Spielfeld genommen.



DIE FESTUNG WIRD BESCHÄDIGT

Sollte die verteidigende Truppe in der selben Zone wie die Festung des Verteidigers sein und den Kampf verlieren, so verliert die Festung so viele Trefferpunkte, wie der Unterschied zwischen Angriffswert und Verteidigungswert ist. Dabei ist es unerheblich, ob sich mehrere Truppen des Verteidigers in der Zone der Festung befinden.

Befinden sich keine verteidigenden Truppen in der Zone der Festung, so wird die Festung direkt angegriffen und verliert Trefferpunkte entsprechend dem Angriffswert.

Versteckte Schätze: Wenn man einer feindlichen Festung Schaden zufügt, so erhält man 1 Gold.

Plündern der Festung: Wenn man einer Festung den letzten Schadenpunkt zufügt, zieht man sofort ein mächtiges Artefakt.



Beispiel: Angriffswert 4 gegen Verteidigungswert 2; Der Verteidiger nimmt seine liegenden Truppen vom Spielbrett. Die Festung verliert 2 Trefferpunkte. Der Angreifer erhält 3 Gold (2 für den Gewinn der Schlacht, 1 für das Beschädigen der Festung).

DIE FESTUNG WIRD ZERSTÖRT :



Verliert eine Festung ihren letzten Trefferpunkt, so wird sie zerstört. Der Festungsmarker wird auf die Rückseite gedreht.

In der Morgen-Phase könne neue Truppen auch an einer zerstörten Festung wie üblich eingesetzt werden.

Eine zerstörte Festung zählt am Spielende keine Siegpunkte und kann nicht repariert werden.

MEINE KLINGE IST
DEIN UNTERGANG



PHASE 3: NACHT

- 1) Alle aktivierten mächtigen Artefakte werden abgelegt
- 2) der Söldner-Vorrat wird erneuert
- 3) Schutzgelder kassieren
- 4) Die Stadt ausrauben (Es kann zu Aufständen kommen)
- 5) Alle Anhänger rasten einmal

Nachdem die Nacht-Phase abgearbeitet ist, erhält der Spieler links vom bisherigen Startspieler das Böse Zepter, wird für die nächste Runde Startspieler und eröffnet die Morgen-Phase der neuen Runde.



3.1 ALLE AKTIVIERTEN MÄCHTIGEN-ARTEFAKTE ABLEGEN

Kein mächtiges Artefakt bleibt bis zum nächsten Tag im Spiel. Alle Spieler legen ihre aktiven Artefakte ab.

3.2 ERNEuern DES SÖLDNER VORRATS

Alle noch ausliegenden Karten werden abgelegt. Es werden 6 neue Karten aufgedeckt.

3.3 SCHUTZGELDER KASSIEREN

Alle Spieler überprüfen, in welchem Gelände – Wasser, Wüste, Gebirge, Wald – sie eine Vorherrschaft haben. Um Schutzgeld zu kassieren, wird überprüft, wer die meisten der entsprechenden Zonen kontrolliert.

Nur Truppen-Spielsteine werden für die Kontrolle gezählt (keine Festung oder Rebellen). Zonen in denen Gleichstand herrscht zählen nicht.

Für jede Vorherrschaft in einer Geländeart erhält der Spieler 2 Gold. Bei einem Gleichstand bei der Anzahl der kontrollierten Zonen bekommt keiner der beteiligten Spieler Gold.

Beispiel:

Vorherrschaft über Wasser: Gelb hat die Kontrolle in Zone A, Gelb und Grün haben gleich viele Truppen in Zone D (diese Zone zählt für keinen der beiden Spieler), Grün hat die Kontrolle in Zone E (Rebellen zählen nicht für die Vorherrschaft) und Rot hat die Kontrolle in Zone F. Da Gelb, Rot und Grün jeweils eine Zone kontrollieren, erhält keiner der Spieler Gold für die Vorherrschaft über Wasser.

Vorherrschaft über Wüste: Gelb hat die Kontrolle in Zone C, in Zone D herrscht Gleichstand. Gelb erhält 2 Gold für die Vorherrschaft über Wüste.

Vorherrschaft über Gebirge: Gelb kontrolliert Zone A. Gelb erhält 2 Gold für die Vorherrschaft über Gebirge.

Vorherrschaft über Wald: Grün kontrolliert Zone B und Zone G. Rot kontrolliert nur Zone F. Grün erhält 2 Gold für die Vorherrschaft über Wald.



3.4 DIE STADT AUSRAUBEN

Jeder Spieler zieht für jede Truppe die er in der Stadt hat, ein mächtiges Artefakt. Für jedes gezogene Artefakt wird ein Rebellen-Marker in die Stadt gesetzt. Sind 5 Rebellen-Marker in der Stadt, so gibt es Aufstände.

Beispiel: Grün hat 2 Truppen in Zone E (Der Spieler zieht zwei mächtige Artefakte) und Rot hat eine Truppe in Zone E (Der Spieler zieht ein mächtiges Artefakt). Es werden drei weitere Rebellen-Truppen in die Stadt gesetzt.

AUFSTÄNDE

Die fremdartigen Besatzungstruppen in der Stadt können die Stadtbevölkerung zu Aufständen anstacheln.

Sind 5 oder mehr Rebellen-Truppen in der Stadt, so kommt es zu Aufständen

Alle Truppen in der Stadt werden einmal mit Angriffswert 3 angegriffen (Spieler können sich verteidigen – jede Truppe für sich). Alle unzerstörten Festungen werden mit Angriffswert 3 angegriffen (Spieler können sich verteidigen, wenn mindestens eine Truppe bei der Festung ist).

Nach den Aufständen werden alle Rebellen-Truppen aus der Stadt entfernt und zur erneuten Verwendung neben das Spielbrett gelegt.

3.5 ALLE ANHÄNGER RASTEN EINMAL

Alle Spieler können jeden ihrer Anhänger einmal rasten lassen. War der Anhänger „erschöpft“, so wird der Marker auf „ermüdet“ gedreht. War der Anhänger „ermüdet“, so wird der Marker entfernt und der Anhänger ist bereit.

ENDABRECHNUNG

Mit dem Ende der vierten Nacht-Phase endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt das Spiel. **Siegpunkte erhält man für:**



Einfluss

Können auch zur Endabrechnung wirksam werden.

Anwerbekosten

Der Goldwert der auf dem Anhänger vermerkt ist, zählt entsprechend viele Siegpunkte.



Die Festung zählt 5 Siegpunkte

Eine zerstörte Festung zählt keine Siegpunkte.

Schatz

Jedes Gold im Schatz zählt 1 Siegpunkt.



Jedes mächtige Artefakt auf der Hand zählt so viele Siegpunkte wie sein Goldwert ist.

Gleichstand: Bei einem Gleichstand wird geschaut, welcher der Spieler mit gleich vielen Siegpunkten die meisten Truppen auf dem Spielbrett hat. Herrscht immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit der Festung mit den meisten Trefferpunkten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt, wer den größeren Goldvorrat im Schatz hat. Ist immer noch kein eindeutiger Sieger zu ermitteln, so gewinnt der Spieler mit dem teuersten Anhänger in seiner Helden-Halle. Sollte selbst dann noch Gleichstand herrschen, so wird der Sieg geteilt.

Beispiel: Grün hat seine Festung noch (5 SP), im Schatz sind 5 Gold (5 SP), seine Anhänger ergeben zusammen 27 SP (der Goblin ist wegen der Fähigkeit des Dunklen Herrschers 1 Gold wert); Er hat noch mächtige Artefakte für 10 SP auf der Hand (eigentlich nur 6 SP aber der Wert erhöht sich für jedes Artefakt um 1 Gold durch den Druiden). Zusammen sind das 47 SP (5 + 5 + 27 + 10)

DAS BÖSE GEWINNT IMMER: EINE EPISCHE SOLO-KRAFTPROBE

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie für zwei Spieler mit Plan „B“, der Wüsten-Stadt aufgebaut. Es gelten folgende Änderungen.

Bevor die Söldnerkarten gemischt werden, werden sie in drei Gruppen sortiert:

- 1) Söldner für 2 Gold
- 2) Söldner für 4 und 6 Gold
- 3) Söldner für 8 und 10 Gold

Jede dieser Gruppen wird getrennt gemischt.

Der Gegner erhält in seine Heldenhalle:

- 2 Söldner aus dem ersten Stapel (2 Gold)
- 2 Söldner aus dem zweiten Stapel (4 und 6 Gold)
- 1 Söldner aus dem dritten Stapel (8 und 10 Gold)

- der Gegner erhält während des ganzen Spiels keine neuen Anhänger.

Alle noch vorhandenen Söldnerkarten werden nun wieder zu einem Stapel gemischt:

24 Karten werden gemischt. Die übrigen Söldner-Karten werden in die Box zurückgelegt. Sechs Söldner werden aufgedeckt, sollten darunter Söldner für 10 Gold sein, so werden diese Karten wieder eingemischt und entsprechend neue Karten gezogen.

Der Gegner erhält zu Spielbeginn keine mächtigen Artefakte:

Der Gegner wird während des Spiels keine Artefakte aktivieren. Alle durch den Gegner erworbenen Artefakte werden verdeckt als Stapel beim Gegner gesammelt. Sie zählen bei der Endabrechnung.

Der Rest des Spielaufbaus folgt den normalen Regeln

Der Spieler nimmt sich das Böse Zepter und beginnt das Spiel. Ziel ist es, mehr Siegpunkte als der Gegner zu sammeln.

DIE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES GEGNERS

Der Gegner ist nur der Gegner des Spielers (Sollte man also gegen mehr als einen Gegner antreten, so werden diese sich untereinander nicht angreifen). Die Gegner folgen bestimmten Regeln. Die Regeln sind die folgenden:

MORGEN-PHASE: MÄCHTIGE ARTEFAKTE

Wenn möglich wird der Gegner 3 Gold ausgeben, um ein mächtiges Artefakt zu kaufen. Die Artefakte werden verdeckt beim Gegner gesammelt und zählen in der Endabrechnung.

NACHMITTAGS-PHASE:

Einen Nahkampfangriff ausführen!

1. Der stärkste Nahkämpfer in der Helden-Halle wird erschöpft. Gibt es mehrere in Frage kommende Anhänger, so wird der am weitesten oben links liegende Anhänger erschöpft. Ist kein Nahkämpfer vorhanden, der für den Angriff erschöpft werden kann, so wird mit Schritt 2 (Fernkampfangriff) fortgefahren.

Ziel-Zonen Bestimmung: Bevorzugtes Ziel ist die Zone mit der Festung des Spielers, danach Zonen in denen die Truppen liegen. Gibt es mehrere mögliche Ziele, so werden solange Artefakte aufgedeckt, bis das Zielgebiet auf dem Artefakt zu einer der möglichen Zonen passt.

2. **Einen Fernkampfangriff ausführen!**

Der stärkste Fernkämpfer in der Helden-Halle wird erschöpft und alle möglichen Verstärkungen addiert. Gibt es mehrere in Frage kommende Anhänger, so wird der am weitesten oben links liegende Anhänger erschöpft. Ist kein Fernkämpfer vorhanden, der für den Angriff erschöpft werden kann, so wird mit Schritt 3 (Bewegung) fortgefahren.

Ziel-Zonen Bestimmung: Bevorzugtes Ziel ist die Zone mit der Festung des Spielers, danach Zonen in denen die Truppen liegen. Gibt es mehrere mögliche Ziele, so werden solange Artefakte aufgedeckt, bis das Zielgebiet auf dem Artefakt zu einer der möglichen Zonen passt.

3. **Bewegung (gilt auch für Rückzug)!**

Ein Artefakt wird aufgedeckt und die Truppen in das entsprechende Zielgebiet gezogen.

Gibt es mehrere mögliche Ziele, so wird die Zone gewählt, das am nächsten an der Festung des Spielers liegt.

Gegner werden nie Befehl-Fähigkeiten ihrer Anhänger nutzen und immer ihren stärksten Verteidiger erschöpfen um Angriffe abzuwehren.

NACHT-PHASE:

Wird wie im Mehrspieler-Spiel durchgeführt.

JETZT HABEN SIE MEINE AUFMERKSAMKEIT

- Wenn man mehrere Solo-Spiele gespielt hat, kann man – um die Herausforderung zu erhöhen – die gegnerische Festung so nah wie möglich an seine eigene Festung setzen. Noch größer wird die Herausforderung, wenn man allein gegen mehrere Gegner antritt.

Beispiel A: Der Solo-Spieler (gelb) beginnt das Spiel in Zone A, der Gegner (rot) in Zone B.



Nachmittags-Phase:

Erste Truppen: Gelb bewegt seine erste Truppe nach Zone C. Der Gegner zieht ein Artefakt, das Zonensymbol ist „Gebirge“, also zieht er eine Truppe nach Zone D.

Zweite Truppen: Gelb nutzt eine Befehl-Fähigkeit, um bis zur Zone F (Stadt) zu ziehen. Der Gegner zieht ein Artefakt, das Zonensymbol ist „Wald“, also zieht er in Zone E.



Beispiel B: Im fortgeschrittenen Spielverlauf



Nachmittags-Phase:

Erste Truppen: Der Gegner (rot) greift in Zone C an. Der Spieler (gelb) verliert und zieht sich nach Zone F zurück. Der Spieler (gelb) startet einen Fernkampfangriff von Zone F nach Zone B und zerstört die Festung des Gegners.

Zweite Truppen: Der Gegner bevorzugt Nahkampfangriffe. Er greift Zone F an. Der Spieler greift von Zone H aus Zone F an.

Dritte Truppen: Der Gegner könnte Fernkampfangriffe von Zone I und Zone E aus starten, aber er greift aus Zone I nach Zone A an, da dort die Festung des Spielers steht. Der Spieler entschließt sich, den Gegner in Zone I anzugreifen.

Vierte Truppen: Der Gegner startet einen Fernkampfangriff von Zone G nach Zone E. Der Spieler hat keine weiteren Aktionen.

ZERMALME DEINE FEINDE. SCHAU, WIE DU SIE VOR DIR HERTREIBST. ERFREUE DICH AM WEHKLAGEN IHRER FRAUEN.

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELABLAUFS

Bei **Covil - die dunklen Herrscher** kämpfen die Spieler um die Vorherrschaft in den Regionen rund um eine isolierte Stadt. Jeder Spieler kontrolliert einen der Dunklen Herrscher mit besonderen Fähigkeiten und einer Unzahl an Truppen um „die Welt gegen feindliche Truppen zu verteidigen“ und „Frieden und Sicherheit“ wieder herzustellen - natürlich zu einem gewissen Preis! Oder man entscheidet sich, die Herzen der Stadtbevölkerung mit Furcht zu erfüllen, indem man die Stadt mitten in deren Nacht überfällt. Das Spiel geht über vier Spielstage, die jeweils in drei Phase aufgeteilt sind:

Phase 1: Morgen

Phase 2: Nachmittag

Phase 3: Nacht

Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler die Aktionen der **Phase 1** aus. Liegende Truppen werden aufgestellt, neue Truppen werden in der Zone mit der Festung des Spielers eingesetzt. Danach geht es weiter mit der nächsten Phase.

In **Phase 2** kann jeder Spieler einen Anhänger anwerben und Truppen hinlegen um Truppen-Aktionen auszuführen.

Truppen-Aktionen: Bewegen ODER Rasten ODER Reparieren ODER 1 Gold erhalten ODER Angreifen.



Freie Aktionen: Mächtige Artefakte aktivieren und Befehl-Fähigkeiten nutzen.

Alle Spieler führen die Aktionen nacheinander (im Uhrzeigersinn) aus, bis alle Truppen auf dem Spielfeld liegen. Danach folgt die Nacht-Phase.

Alle Spieler führen die Aktionen der **Phase 3** aus.

- 1) Alle aktiven mächtigen Artefakte werden abgelegt
- 2) Der Söldner-Vorrat wird neu gefüllt
- 3) Schutzgelder werden kassiert
- 4) Die Stadt ausrauben (es kann zu Aufständen kommen)
- 5) Alle Anhänger rasten einmal

Nachdem die Nacht-Phase abgearbeitet ist, erhält der Spieler links vom bisherigen Startspieler das Böse Zepter und wird für diese Runde Startspieler. Weiter mit der Morgen-Phase der neuen Runde.

ABRECHNUNG

Mit dem Ende der vierten Nacht-Phase endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt das Spiel. **Siegpunkte erhält man für:**



Zählt 5 SP

wenn die Festung nicht zerstört wurde.



1 SP für jedes Gold im Schatz.

1 SP für den Goldwert der Anhänger, 1 SP für den Goldwert von mächtigen Artefakten auf der Hand.

Gleichstand: Bei einem Gleichstand wird geschaut, welcher der Spieler mit gleich vielen Siegpunkten die meisten Truppen auf dem Spielbrett hat. Herrscht immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit der Festung mit den meisten Trefferpunkten. Herrscht immer noch Gleichstand, so zählt, wer den größeren Goldvorrat im Schatz hat. Ist immer noch kein eindeutiger Sieger zu ermitteln, so gewinnt der Spieler mit dem teuersten Anhänger in seiner Helden-Halle. Sollte selbst dann noch Gleichstand herrschen, so wird der Sieg geteilt.

**DEINE ARMEEN
WERDEN IHRE
BESTIMMUNG
FINDEN!**

