

GLOW



STROHMANN
GAMES



Tagebuch eines Abenteurers der 11. Generation

Mein Name lautet Pocana, ich bin einer der sieben Abenteurer. Die früheren sieben Abenteurer lehrten uns, die Elemente zu meistern, genau wie es ihnen einst beigebracht wurde. Seit Hunderten von Jahren bereits setzt sich dieser Kreislauf fort. Ich hoffe, dieses Tagebuch wird kommenden Generationen helfen, wenn ihre Zeit gekommen ist. Für mich ist sie das nun. Und obwohl ich mich mein Leben lang darauf vorbereitet habe, fühle ich mich hilflos.

Tag 1 der Zeit der Finsternis

Ich kann kaum noch das Grün der Bäume oder die Umrisse der Vulkane erkennen. Es herrscht Stille. Die Finsternis ist über Nacht so schwarz geworden, dass ich nicht sagen kann, ob die Sonne am Himmel steht. Der Indigofluss verschwindet allmählich, genau wie der Purpurne Berg. Die Elemente verlieren an Kraft, aber dass sich alles so sehr verändert ... Ich muss aufbrechen. Hoffentlich begegne ich bald meinem ersten Gefährten, denn die Einsamkeit und Stille nagen bereits an mir.

Der erste Tag ging viel zu schnell vorbei dafür, dass wir nur acht Tage Zeit für die Suche haben. Was, wenn wir nicht genügend Lichtsplitter finden und die Finsternis für immer bleibt? Was wenn ein anderer Abenteurer mehr Lichtsplitter sammelt als ich? Dann würde man meinen Namen vergessen und ich hätte meinen Meister enttäuscht ... Das darf ich nicht zulassen! Ich bin es ihm schuldig, der Beste zu sein! Zum Glück hat sich mir heute ein Sketal angeschlossen. Nun bin ich nicht mehr allein und unsere Gruppe wird noch größer werden. Ich gehe fürs Erste schlafen. Meine Lider werden schon schwer, da fällt mir ein altes Lied ein:

„Es läuft der Kreis des Gleichgewichts,
Nach 62 Jahr'n von vorn,
Kaum wird die Finsternis gebor'n,

versinkt das Blau der Seen im Nichts,
Bis es ein Abenteurer schafft,
Erringt der Elemente Kraft,
Und sammelt sie, die Splitter des Lichts.“

Tag 2 der Zeit der Finsternis

Ein neuer Tag bricht an, doch es ist so finster, dass ich die Hand vor Augen nicht sehe. Gestern fand ich drei Lichtsplitter. Heute sollen es mehr werden! Ich denke an die Worte meines Meisters: „Regel Nr. 1: Verlasse dich auf deine Gefährten. Regel Nr. 2: In erleuchteten Dörfern findest du Lichtsplitter, wenn auch wenige. Regel Nr. 3: Vergiss nie die Glühwürmchen - oder du riskierst, dass dich andere Abenteurer in der Finsternis zurücklassen.“ Ich werde mich seinen Lehren als würdig erweisen!

Wir machen kurz Rast am Rande des Jadewaldes. Die einst schützenden Bäume ragen nun unheilvoll empor. Durch die Finsternis wirkt alles verzerrt ... Heute Morgen nahm ich einen Likyar in unsere Gruppe auf. Genau wie ich beherrscht er das Feuer und wir können unsere Kräfte bündeln. Er hat zwei Glühwürmchen dabei, was uns sehr hilft. Wie schön, Gesellschaft zu haben! Der Sketal und Likyar kommen gut miteinander aus. Morgen werden wir dem Fluss weiter zum Ultramarinsee folgen.

Tag 3 der Zeit der Finsternis

Die Finsternis ist heute Morgen noch schwärzer. Mit jedem Schritt scheine ich tiefer in ihr zu versinken – trotz unserer Glühwürmchen. Ich hoffe, heute schließt sich uns ein starker Gefährte an. Doch was wenn es ein Xar'gok ist? Würde ich es wagen, seine Zauber zu nutzen, um die anderen Abenteurer aufzuhalten? Es hieß, alles sei erlaubt ...

Die Nacht verbringen wir in einem Dorf, um uns auszuweichen. Wir schlagen unser Lager auf und ich mache Feuer. Die Stimmung ist gut und es ist schön, mit meinen Gefährten Zeit zu verbringen. Das Lumipilli, das wir heute aufgenommen haben, ist wirklich lustig. Lumipilli fühlen sich in der Natur wohl, denn dort sind sie mit den Elementen verbunden, die ihnen ihre Kräfte verleihen. Ich wusste nicht, dass auch sie ihre Bestimmung über Generationen weitergeben und dabei ihr Leben riskieren. Sie haben angeblich einen eigenen Friedhof an den Landesgrenzen. Davon hat man uns in unserer Ausbildung nichts erzählt ...

Tag 4 der Zeit der Finsternis

Heute Abend ist die Hälfte der Zeit vergangen. Schwer zu sagen, wie sich die anderen Abenteurer schlagen. Werde ich es sein, der die meisten Lichtsplitter zurückbringt? Und was dann? Wird in 62 Jahren die nächste Generation wieder von vorn beginnen? Ich habe zwar die Geschichtsbücher gelesen, doch nirgends steht, wo dieser Kreislauf seinen Anfang nahm, und kein Meister will offen darüber sprechen. Es gibt einige spannende Theorien: Vielleicht wurde uns ein Fluch auferlegt, oder höhere Schlangwesen quälen uns zum Vergnügen. Oder aber die Finsternis wird durch eine bestimmte Ausrichtung der Sterne heraufbeschworen ... Ich für meinen Teil denke, dass uns der Geist der Elemente auf die Probe stellt und jede Generation daran erinnert, wie wichtig Feuer, Wasser, Erde, Luft und Natur für uns sind.

Wir sind ein gutes Team - und weil ich die Stärken und Schwächen meiner Gefährten vereinen konnte, haben wir bisher keinen Verlust erlitten. Ab morgen treffen wir noch stärkere Gefährten. Ich bin sicher, wir werden es schaffen!

Tag 5 der Zeit der Finsternis

Wir haben uns inzwischen an die Dunkelheit gewöhnt. An das Grau und die Abwesenheit aller Farben, die uns lethargisch macht. Ich muss mich anstrengen, um mich an die farbenfrohen Landschaften zu erinnern, an die glühend heiße, sanft fließende Lava, an das Rascheln der Blätter, das durch die riesigen Wälder schallt, an das sich kräuselnde blaue Wasser des Kobaltsees, an die riesigen Berge und den festen Boden unter meinen Füßen. Für einen kurzen Moment rieche ich Rauch und spüre eine warme Brise ... Dann wird es wieder schwarz.

Erst jetzt wird mir klar, dass sich einem der anderen Abenteurer ein Xar'gok angeschlossen hat und wir das Ziel seines Zaubers sind! Jeden Moment könnten die Elemente ihn entfesseln und den Tod über einen meiner Gefährten bringen. Ich versuche, den Gedanken daran zu verdrängen und mich auf die Geschichten zu konzentrieren, die uns das Lumipili im Schein des Lagerfeuers erzählt. Unsere Suche nach Lichtsplittern geht recht gut voran. Ob wir den Neid anderer auf uns ziehen?

Tag 6 der Zeit der Finsternis

Heute war ein trauriger Tag ...

Tag 7 der Zeit der Finsternis

Gestern konnte ich nichts schreiben. Wir waren nicht ausreichend vorbereitet. Unser Glück verließ uns und der Zauber wurde entfesselt. Wir verloren unseren Mindaroo. Nachdem wir den ganzen Nachmittag stillschweigend gelaufen waren, keimte schließlich wieder Hoffnung in uns auf, als wir in ein Dorf kamen und dort einige Lichtsplitter fanden. Hoffentlich geht es wieder aufwärts!

Heute Abend schlagen wir zum letzten Mal unser Lager auf, am Fuße des Purpurnen Berges. Zumindest unserer Karte nach – es ist pechschwarz und wir sehen nicht den kleinsten Hang. Morgen Abend ist der Moment der Wahrheit gekommen und ich werde bereit sein. Doch den heutigen Abend will ich genießen. Ich verbringe ihn mit meinen Gefährten und habe mir sogar einen Witz für sie ausgedacht: Kommt eine Oshra zu einem Drel und fragt: „Du weißt nicht zufällig, wie spät es ist?“

Tag 8 der Zeit der Finsternis

Der letzte Tag! Wir sind voller Tatendrang. Wir haben bereits viele Lichtsplitter gesammelt und ich weiß, dass einige meiner Gefährten auch noch welche bei sich tragen. Wir sind von Dorf zu Dorf gezogen und haben genug Glühwürmchen gefunden, sodass wir alle eines an unserer Seite haben. Heute Morgen suchen wir einen Gefährten, der uns noch mehr Lichtsplitter bringt, denn wir können uns kaum weiter den Berg hinauf wagen.

... Ich kann mich gar nicht sattsehen! Anfangs war ich geblendet, doch meine Augen gewöhnten sich an das gleißende Licht und ich konnte Farben erkennen – erst ganz schwach, dann immer kräftiger. Die Finsternis ist nun kaum mehr als ein schwacher Schatten. Von den vier Gruppen, die aufgebrochen waren, hat unsere die meisten Lichtsplitter gesammelt. Wir haben es geschafft! Ich wurde zum besten Abenteurer meiner Generation ernannt und mein Name wird in den Geschichtsbüchern neben dem meines Meisters stehen. Doch ich bin nur so weit gekommen, weil meine Gefährten die Elemente so meisterhaft beherrschen. Ihre Namen sollen neben meinem stehen: Sketal, Likyar, Lumipili, Ladawa, Biraii, Zellyf, Kapaoro und Mindaroo, der sein Leben für uns gab. Unsere Gefährten dürfen nicht mehr in Vergessenheit geraten. Als neuer Meister werde ich zukünftigen Abenteurern von ihren Heldentaten berichten!

SPIELIDEE

Das Spiel verläuft über acht Tage (Runden). An jedem davon nehmt ihr einen neuen Gefährten in eure Gruppe auf und setzt eure Reise auf der Suche nach Lichtsplintern fort. Die meisten Lichtsplitter erhaltet ihr durch die Effekte eurer Gefährten. Um sie zu aktivieren, müssen eure Würfel die passenden Elementsymbole zeigen. Wer am Ende die meisten Lichtsplitter gesammelt hat, vertreibt die Finsternis und geht in die Geschichtsbücher ein!

SPIELMATERIAL

- 1 Begegnungsleiste



- 30 Würfel: 20 große und 10 kleine. Die großen Würfel erhaltet ihr durch Karten und sie gehören euch, solange diese Karte im Spiel ist. Die kleinen Würfel wandern jede Runde von Spieler zu Spieler (siehe „Die Würfel im Überblick“ auf S. 14).



- 53 Karten: 7 Abenteuer und 46 Gefährten (23 A-Karten und 23 B-Karten)

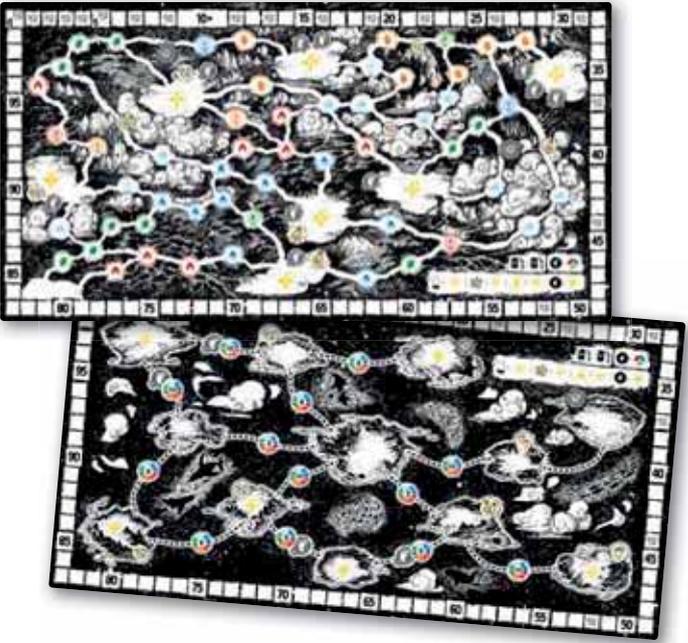


Abenteurer



Gefährten

- 1 Spielplan mit dem „Reich der Schatten“ auf der einen Seite und dem „Meer der Finsternis“ auf der anderen, jeweils mit umlaufender Punkteleiste.



- 8 große Plättchen (1 Startplättchen, 7 Zauberplättchen)

Startplättchen

Zauberplättchen



- 88 kleine Plättchen (40 Neuwurfplättchen, 24 Glühwürmchenplättchen, 24 Spurenplättchen)

Neuwurf

Glühwürmchen

Spur



Vorderseite Rückseite
1 Glühwürmchen 2 Glühwürmchen
Vorderseite Rückseite
1 Spur 2 Spuren

Hinweis: Dreht diese Plättchen auf die Rückseite, wenn ihr mehr Glühwürmchen oder Spuren benötigt.

- 7 Punktemarker



Im Spiel mit dem Reich der Schatten

- 7 Lagermarker



- 7 Gruppenmarker



Im Spiel mit dem Meer der Finsternis

- 20 Bootsmarker



Eigenschaften der Karten

Erhalte am Spielende die gezeigte Anzahl an Lichtsplintern.

Verliere am Spielende die gezeigte Anzahl an Lichtsplintern.

Fähigkeiten (sind aktiv, solange die Karte im Spiel ist)

Durch diese Fähigkeit erhältst du am Spielende **1 oder 2 Glühwürmchen**.

Durch diese Fähigkeit erhältst du **einen oder mehrere Würfel der gezeigten Farbe** (siehe auch „Die Sketals“ auf S. 15).

Durch diese Fähigkeit darfst du **jede Runde 1 Neuwurf** ausführen.

Links vom grauen Pfeil siehst du die **Bedingung**, die du mit deinen Würfeln erfüllen musst, um den Effekt zu aktivieren.

Rechts vom Pfeil siehst du den **Effekt**, den du jede Runde aktivierst, sofern du mit deinen Würfeln die Bedingung erfüllst (siehe „Effekte“ auf S. 15).

Wichtig: Durch **Fähigkeiten** nimmst du dir nie Plättchen. Erhältst du dagegen durch **Effekte** Neuwürfe, Spuren oder Glühwürmchen, musst du dir die entsprechenden Plättchen nehmen.



Effekte



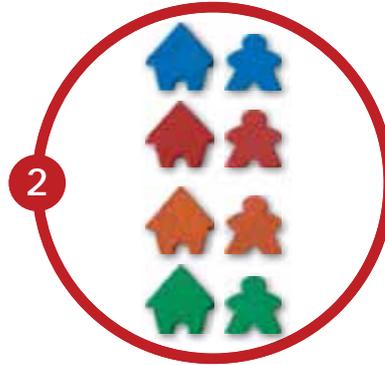
SPIELAUFBAU

- 1 Entscheidet euch, mit welcher Seite des Spielplans ihr spielt: mit dem **Reich der Schatten** oder dem **Meer der Finsternis**. Legt auch die Begegnungsleiste aus.
- 2 Wählt alle jeweils einen Abenteuer. Nehmt euch seine Karte und die großen Würfel, die zu seiner Fähigkeit gehören. Nehmt euch den Punktemarker eurer Farbe und legt ihn auf Feld 10 der Punkteleiste. Je nachdem, mit welcher Seite des Spielplans ihr spielt, nehmt euch den Lager- und Gruppenmarker eurer Farbe oder die Boote einer Farbe. Spielt ihr mit dem **Reich der Schatten**, legt euren Gruppen- und Lagermarker auf das Startfeld unten links auf dem Spielplan. Spielt ihr mit dem **Meer der Finsternis**, legt jeweils 4 eurer Boote auf die Insel in der Mitte des Spielplans und legt das übrige Boot vor euch ab, als Erinnerung an eure Bootsfarbe.
- 3 Legt 6 Würfel als Vorrat bereit: **5 große Würfel** (Rot, Hellblau, Dunkelblau, Orange und Grün) sowie den **kleinen schwarzen Würfel**.
- 4 Alle übrigen Abenteuer und Marker kommen zurück in die Schachtel.
- 5 Legt die Glühwürmchen-, Neuwurf- und Spurenplättchen jeweils als Vorrat bereit. Mischt die Zauberplättchen und legt sie verdeckt auf einen Haufen.
- 6 Teilt die Gefährtenkarten nach A und B in zwei verdeckte Stapel auf und mischt sie getrennt. Legt jeweils **3 Gefährten von jedem Stapel** zurück in die Schachtel. Legt den A-Stapel auf den B-Stapel und legt den so entstandenen verdeckten Stapel neben die Begegnungsleiste. Deckt die obersten 5 Gefährten auf und legt sie offen von links nach rechts unter die 5 Bereiche der Begegnungsleiste mit Elementsymbol.
- 7 Bestimmt zufällig den Startspieler und gebt ihm den **Startmarker**. Der Spieler rechts von ihm erhält 2 Neuwurfplättchen.
- 8 Der Startspieler wirft die **9 kleinen Würfel** (2 grüne, 2 hellblaue, 2 dunkelblaue, 1 roten, 1 orangefarbenen und 1 lilafarbenen). Legt sie jeweils in den Bereich der Begegnungsleiste mit dem gewürfelten Symbol. Zeigt der lila Würfel das Spurensymbol, werft ihn neu.
- 9 Es kann passieren, dass in manche Bereiche der Begegnungsleiste keine kleinen Würfel gelegt werden. Legt in jeden Bereich ohne Würfel 1 Spurenplättchen (mit der Vorderseite nach oben).

Spieler 1



2



2



3

Spieler 4



2



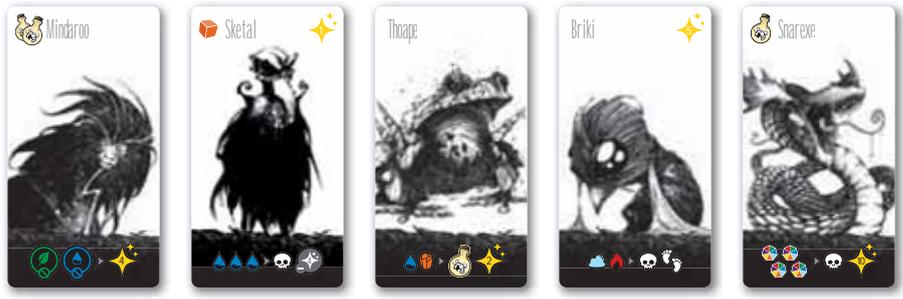
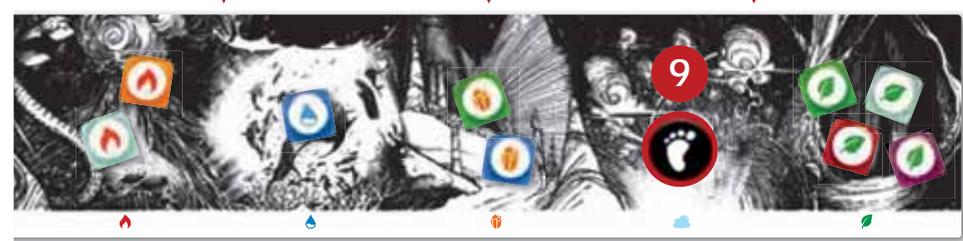
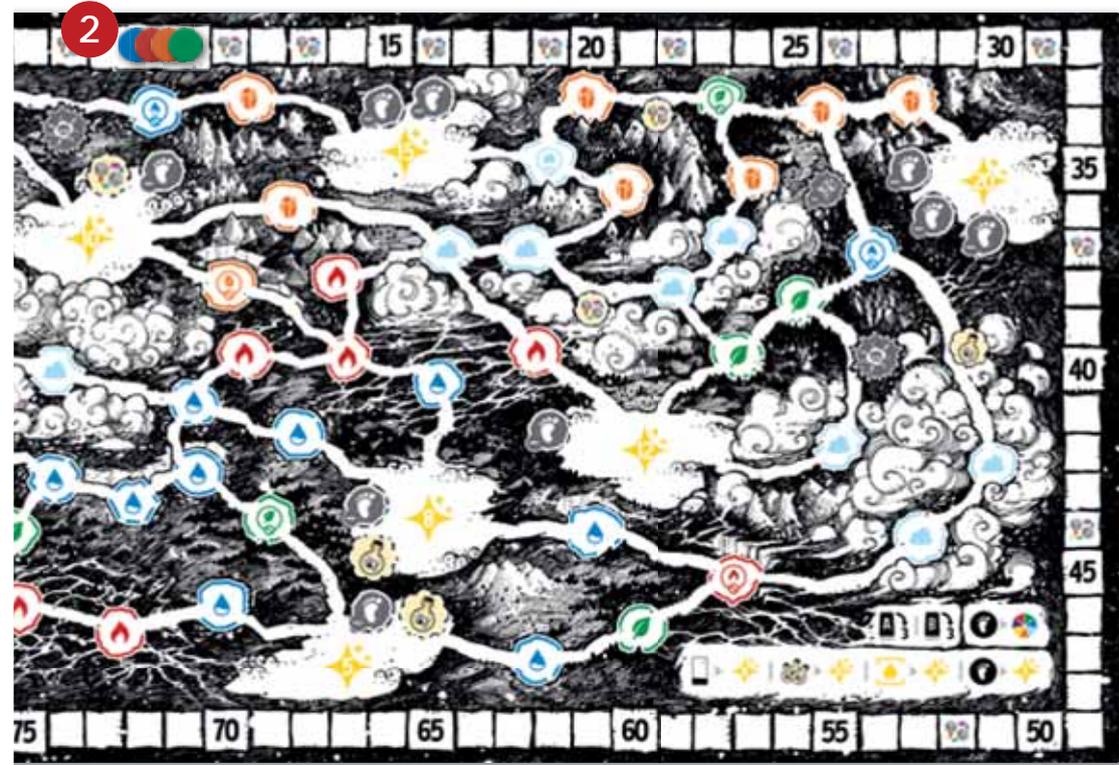
7



1



Friedhof



Spieler 2



Spieler 3



LICHTSPLITTER



Ihr könnt Lichtsplitter auf verschiedene Weise erhalten und verlieren:

Im Spielverlauf

- durch Effekte bestimmter Karten
- durch das Ergebnis der gelben und schwarzen Würfel

Wann immer ihr einen Lichtsplitter erhaltet oder verliert, bewegt ihr euren Punktemarker auf der Punkteleiste sofort 1 Feld vor oder zurück.

Am Spielende

- durch die Lichtsplittersymbole oben rechts auf bestimmten Karten
- durch die Position eures Lagers oder eurer Boote auf dem Spielplan
- durch eure Glühwürmchen
- durch eure Spurenplättchen

SPIELABLAUF



Das Spiel verläuft über 8 Runden. Jede Runde steht für einen Tag und besteht aus 5 Phasen:

1. **Morgens** – Gefährten aufnehmen: Wählt nacheinander je 1 Gefährten von der Begegnungsleiste.
2. **Vormittags** – Würfel werfen: Werft alle gleichzeitig eure Würfel und nutzt Neuwürfe.
3. **Mittags** – Karten nutzen: Aktiviert alle gleichzeitig die Effekte eurer Karten. Dazu nutzt ihr jeweils eure eigenen Würfelresultate.

4. **Nachmittags** – Reise fortsetzen: Bewegt alle gleichzeitig euren Gruppenmarker oder eins eurer Boote auf dem Spielplan. Auch dazu nutzt ihr eure Würfelresultate.

5. **Abends** – Rundenende und Vorbereitung: Legt alle jeweils eure kleinen Würfel zurück auf die Begegnungsleiste und bereitet die nächste Runde vor.

MORGENS – Gefährten aufnehmen

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn weiter nehmt ihr euch jeweils 1 Gefährten von der Begegnungsleiste. Nehmt euch auch die zugehörigen kleinen Würfel und/oder Spurenplättchen vom Bereich des gewählten Gefährten. Legt alles vor euch ab. Neue Gefährten legt ihr immer der Reihe nach rechts neben euren Abenteurer und vorhandene Gefährten.

Nachdem ihr alle euren neuen Gefährten gewählt habt, legt ihr die übrigen Gefährten von der Begegnungsleiste auf den Friedhof. Die nicht genommenen kleinen Würfel und Spurenplättchen bleiben aber liegen.

Im Spiel zu zweit

Nachdem der Startspieler seinen Gefährten gewählt hat, legt er 1 der übrigen Gefährten von der Begegnungsleiste auf den Friedhof. Die zugehörigen kleinen Würfel und/oder Spurenplättchen bleiben aber liegen.

VORMITTAGS – Würfel werfen

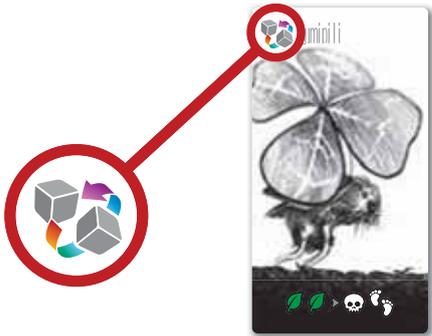
Nachdem ihr alle jeweils euren Gefährten gewählt habt, werft ihr gleichzeitig die vor euch liegenden Würfel. **Lasst sie bis zum Rundenende gut sichtbar vor euch liegen.** Wer über Neuwürfe verfügt, darf beliebig viele davon nutzen. Mit jedem Neuwurf dürfen **1 oder 2 Würfel genau einmal** neu geworfen werden.

Wichtig: Ihr dürft **3 Neuwürfe** auch dazu nutzen, um **1 Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.** Dabei ist es egal, ob ihr die Neuwürfe durch einen Gefährten, ein Plättchen oder die Punkteleiste erhaltet.

Du kannst Neuwürfe auf verschiedene Weisen erhalten:

- durch die **Fähigkeit bestimmter Gefährten**, die du in deine Gruppe aufgenommen hast (Lumipili): Du darfst einmal pro Runde einen Neuwurf ausführen, sofern die Karte noch im Spiel ist.





- durch ein **Plättchen**: Du darfst einmalig einen Neuwurf ausführen. Wirf das Plättchen danach ab (in den Vorrat).



- durch die **Punkteleiste**: Du darfst deinen Punktemarker rückwärts bewegen, auf ein Feld mit Neuwurfsymbol. Du musst diesen Neuwurf sofort nutzen und erhältst kein Plättchen dafür. Du kannst keinen Neuwurf von der Punkteleiste nutzen, indem du deinen Marker auf demselben Feld liegen lässt oder ihn vorwärts bewegst. Du **musst** ihn rückwärts bewegen. Falls du nach dem Neuwurf noch immer nicht das gewünschte Würfelerggebnis erzielt hast, darfst du deinen Punktemarker weiter rückwärts bewegen, auf das nächste Feld mit einem Neuwurfsymbol. Das darfst du beliebig oft wiederholen, bis dein Marker auf Feld 0 der Punkteleiste angekommen ist.



Wichtig: Nach dieser Phase behaltet ihr eure Würfel-ergebnisse bis zum Ende der Runde. Sobald ihr damit begonnen habt, die Effekte eurer Karten auszuführen, dürft ihr keine Neuwürfe mehr nutzen.



Beispiel 1 – Neuwürfe:

Blau wirft 4 Würfel: Die beiden großen Würfel, die zu ihrem Abenteuer Taetyss gehören, und zwei kleine Würfel. Das Ergebnis:



Sie möchte noch ein zusätzliches Wassersymbol haben, um den Effekt von Taetyss zweimal zu aktivieren. Sie beschließt, 3 Neuwürfe zu nutzen, um einen Würfel vom Luftsymbolsymbol auf das Wassersymbol zu drehen. Dazu nutzt sie den Neuwurf von ihrem Gefährten und 2 Neuwurfplättchen, die sie abwirft.



Beispiel 2 – Neuwürfe:

Rot wirft 7 Würfel: die 3 großen Würfel, die zu ihrem Abenteuer Pocana gehören, den großen Würfel, der zu ihrem Gefährten Sketal **1** gehört, und 3 kleine Würfel. Ihr Ergebnis:



Sie will ihren Gefährten Snarexe **2** auf den Friedhof legen, um 10 Lichtsplitter zu erhalten. Dazu braucht sie ein viertes Luftsymbolsymbol. Sie bewegt ihren Punktemarker ein Feld zurück, um den Neuwurf von diesem Feld zu nutzen.



Ergebnis des Neuwurfs:



Rot bewegt ihren Punktemarker erneut rückwärts, um noch einen Neuwurf zu nutzen, und erzielt das gewünschte Ergebnis:



MITTAGS – Karten nutzen

Geht alle gleichzeitig jeweils eure Karten einzeln durch und prüft, ob ihre Effekte aktiviert werden. **Berücksichtigt bei jeder Karte all eure Würfel.** Zeigen eure Würfel die benötigten Symbole, die unten auf einer eurer Karten abgebildet sind, ist deren Bedingung erfüllt und ihr Effekt wird aktiviert. **Ihr bestimmt, in welcher Reihenfolge ihr eure Karten nutzt.** (Siehe „Die Karten im Überblick“ auf S. 14.)

- Jeder Würfel kann für mehrere Karten genutzt werden, um ihre Effekte zu aktivieren.
- Pro Karte kann jeder Würfel nur einmal genutzt werden.
- Es ist möglich, dass der Effekt einer Karte mehrmals aktiviert wird. Ausnahme: Dies gilt nicht für Effekte, bei denen ein Gefährte auf den Friedhof gelegt wird, und für Bedingungen mit einem Verbotssymbol:



- Ihr **müsst alle** aktivierten Effekte ausführen – egal ob positiv oder negativ.
- Es kann passieren, dass gar kein Effekt aktiviert wird.
- Durch manche Würfel (Lila, Gelb und Schwarz) könnt ihr einen Bonus oder Malus erhalten (siehe „Die Würfel im Überblick“ auf S. 14).

Beispiel – Karten nutzen:



- 1 Blau hat 2 Paare aus Luft- und Erdsymbol. Der Effekt ihres Abenteurers Eoles wird somit zweimal aktiviert. Blau erhält dadurch 4 Lichtsplitter und 2 Glühwürmchenplättchen.
- 2 Blau hat 2 Erdsymbole, also wird der Effekt ihres Gefährten Sketal aktiviert. Blau legt ihn sofort auf den Friedhof und erhält dafür 2 Lichtsplitter. Den grünen Würfel, der zu diesem Gefährten gehört, legt sie zurück in den Vorrat. Sie kann ihn nun nicht mehr nutzen, um sich auf dem Spielplan zu bewegen (siehe nächste Seite).
- 3 Blau hat kein Wassersymbol. Daher wird der Effekt ihres Gefährten Donillilu aktiviert. Sie erhält dafür 2 Lichtsplitter und 1 Neuwurfplättchen.

Auf der Punkteleiste voranschreiten

Wann immer ihr einen Lichtsplitter erhaltet, bewegt ihr euren Punktemarker auf der Punkteleiste sofort 1 Feld vor. Kommt ihr am Ende der Punkteleiste an, bewegt euren Marker wieder auf den Anfang der Leiste und zählt weiter. **Wichtig: Habt ihr das Ende der Punkteleiste überschritten, könnt ihr keine Neuwürfe von der Punkteleiste mehr nutzen!**



NACHMITTAGS – Reise fortsetzen

Ihr dürft jeweils euren Gruppenmarker oder eins eurer Boote über den Spielplan bewegen. Dazu nutzt ihr wieder eure vorhandenen Würfelergebnisse. Würfel, die ihr in der vorherigen Phase zurück in den Vorrat gelegt habt, könnt ihr nicht zum Bewegen nutzen.

Allgemeine Regeln für den Spielplan

Es dürfen mehrere Marker unterschiedlicher Farben (Lager, Gruppen, Boote) gleichzeitig auf demselben Feld, Dorf oder derselben Insel sein.



Bewegst du deine Gruppe oder dein Boot auf oder über diese Symbole, nimmst du das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat und legst es vor dir ab.



Bewegst du deine Gruppe oder dein Boot auf oder über dieses Symbol, verlierst du so viele Lichtsplitter wie abgebildet und bewegst deinen Punktemarker sofort entsprechend viele Felder zurück.



Bewegst du deine Gruppe oder dein Boot auf oder über dieses Symbol, **musst** du so viele Spuren zurück in den Vorrat legen wie gezeigt. Kannst du das nicht, darfst du das Feld mit diesem Symbol nicht betreten.



Bewegst du deine Gruppe oder dein Boot auf oder über dieses Symbol, **musst** du:

- 1 beliebigen deiner Gefährten auf den Friedhof legen. Führe dabei keinen Effekt aus, selbst wenn die Karte einen Totenkopf zeigt.

ODER

- einen Zauber brechen, falls du einen besitzt. Lege das Zauberplättchen zurück in die Schachtel, ohne seinen Effekt auszuführen.

Hinweis: Abenteurer können niemals auf den Friedhof gelegt werden.

Regeln für das Reich der Schatten



Ihr habt alle jeweils einen Gruppenmarker. Diesen dürft ihr beliebig viele Felder weit in eine beliebige Richtung bewegen, sofern ihr die Bedingungen jedes dieser Felder erfüllt. Ihr dürft euren eigenen Gruppenmarker innerhalb einer Runde nicht mehrmals über dasselbe Feld bewegen.

Du darfst deine Gruppe wie folgt bewegen:

- Du darfst **1 deiner Würfel** nutzen, der das gleiche Symbol zeigt wie das Feld, auf das du dich bewegen willst. In dieser Phase darf jeder Würfel nur einmal genutzt werden. Schiebe ihn danach etwas zur Seite, um anzuzeigen, dass du ihn bereits genutzt hast.



- Manchmal darf sich ein bestimmtes Symbol **nicht** unter deinen Würfeln befinden, um ein Feld betreten zu dürfen:



- Du darfst **1 oder mehrere Spuren** als Joker nutzen. Für jede abgeworfene Spur darfst du dich auf 1 Feld in die gewünschte Richtung bewegen, unabhängig von deinem Würfelergebnis.



Bewegst du deine Gruppe auf ein Dorf, darfst du deine Bewegung dort beenden. Lege in diesem Fall dein Lager auf dieses Dorf. Damit endet diese Phase für dich. Beendest du deine Bewegung auf einem Dorf, sicherst du dir Lichtsplitter: **Am Spielende erhältst du so viele Lichtsplitter, wie das Dorf zeigt, auf dem dein Lager ist.** (Wo deine Gruppe ist, spielt keine Rolle.)

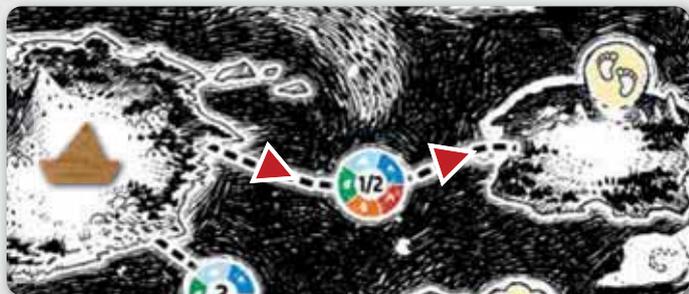
Beispiel 1 – Reise fortsetzen:

Blau nutzt 1 Luftsymbolsymbol, um sich 1 Feld weit zu bewegen. Sie wirft 1 Spur ab, um sich auf das Dorf zu bewegen, und erhält 1 Neuwurfplättchen. Sie will ihre Bewegung dort noch nicht beenden. Da ihre Würfel kein Erdsymbol zeigen, darf sie sich auf das nächste Feld bewegen, aber nicht weiter, denn für das übernächste Feld dürfte sich kein Feuersymbol unter ihren Würfeln befinden.



Beispiel 2 – Reise fortsetzen:

Rot (braune Boote) möchte sich auf die Insel rechts bewegen. Dazu braucht sie genau die gezeigte Anzahl unterschiedlicher Symbole – in diesem Fall 1 oder 2. Sie erfüllt diese Bedingung, weil sie nur Luft- und Erdsymbole hat. Sie bewegt ihr Boot also auf diese Insel und erhält von dort 2 Spuren.



Regeln für das Meer der Finsternis

Ihr habt alle jeweils 4 Boote, die ihr von Insel zu Insel bewegen dürft, um am Spielende möglichst viele Lichtsplitter zu erhalten. Ihr könnt nicht mehrere Boote eurer eigenen Farbe auf dieselbe Insel bewegen. In jeder Runde dürft ihr jeweils nur 1 eurer eigenen Boote auf eine benachbarte Insel bewegen.



Dazu müssen eure Würfel **genau** so viele verschiedene **Elementsymbole** zeigen, wie auf dem Spielplan angegeben – nicht mehr und nicht weniger. Die besonderen Symbole (siehe S. 14) zählen dabei nicht mit.

Ihr dürft **1 oder mehrere Spuren** als Joker nutzen: Jede abgeworfene Spur ersetzt 1 fehlendes Elementsymbol.

ABENDS – Rundenende und Vorbereitung

Falls der Stapel aus Gefährtenkarten leer ist, endet das Spiel (siehe „Spielende“ auf S. 13). Andernfalls bereitet ihr die nächste Runde vor:

1. Legt alle jeweils eure kleinen Würfel (auch den schwarzen) zurück auf die Begegnungsleiste, **in den Bereich mit dem entsprechenden Elementsymbol**. **Wichtig: Zeigt ein Würfel das Symbol für -2 Lichtstrahlen oder das Spurensymbol, werft ihn so lang neu, bis er ein Elementsymbol zeigt, und legt ihn in den entsprechenden Bereich.**
2. Deckt die obersten 5 Gefährten vom Stapel auf und legt sie offen von links nach rechts unter die 5 Bereiche der Begegnungsleiste mit Elementsymbol. Legt danach jeweils 1 Spurenplättchen mit der Vorderseite nach oben in jeden Bereich ohne Würfel (falls vorhanden).
3. Gebt den Startmarker nach links weiter.

Hinweis: Falls ihr vergessen habt, auf der Punkteleiste voranzuschreiten, eure Marker auf dem Spielplan zu bewegen oder Plättchen zu nehmen, könnt ihr das nachträglich **nicht** nachholen.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Dann sind keine Gefährten mehr im Stapel, sodass ihr keine neue Runde vorbereiten könnt. Geht zur Wertung über. Zählt wie folgt, wie viele Lichtsplitter ihr erhaltet oder verliert, und bewegt euren Punktemarker entsprechend viele Felder vor oder zurück:

1 Abenteurer und Gefährten

Zähle die Lichtsplitter auf deinem Abenteurer und deinen Gefährten zusammen. Zeigt ein Gefährte das -Symbol, verlierst du entsprechend viele Lichtsplitter.

2 Spielplan

Das Reich der Schatten

Sieh nach, wie viele Lichtsplitter das Dorf zeigt, auf dem dein Lager ist. (Wo dein Gruppenmarker ist, spielt keine Rolle.)

Das Meer der Finsternis

Zähle die Lichtsplitter von den Inseln zusammen, auf denen deine Boote sind.

3 Glühwürmchen

Zähle, wie viele Glühwürmchen du auf deinen Glühwürmchenplättchen und Gefährten hast. Zähle anschließend, wie viele Gefährten du hast. Hast du mindestens genauso viele Glühwürmchen wie Gefährten, erhältst du 10 Lichtsplitter.

4 Spurenplättchen

Du erhältst 1 Lichtsplitter für jede deiner Spuren.

Wer auf der Punkteleiste am weitesten vorn liegt, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Neuwurfplättchen übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Wertungsbeispiel



Blau zählt die Lichtsplitter von:

- 1 ihren **Karten**: Sie erhält 5, aber verliert 1. Sie bewegt ihren Punktemarker also 4 Felder vor.
- 2 ihrem **Lager**: Das Dorf zeigt 5 Lichtsplitter, also bewegt sie ihren Punktemarker 5 Felder vor.
- 3 ihren **Glühwürmchen**: Sie hat 7 Gefährten aber nur 3 Glühwürmchen. Sie erhält also nicht die 10 Lichtsplitter.
- 4 ihren **Spurenplättchen**: Sie erhält 3 Lichtsplitter.

Blau hatte vor dem Spielende bereits 60 Lichtsplitter. Somit hat sie insgesamt 72 Lichtsplitter gesammelt.



13

DIE WÜRFEL IM ÜBERBLICK ✨

Jeder Würfel zeigt alle 5 Elementsymbole.

Die sechste Seite zeigt bei den meisten Würfeln das Symbol in der Farbe des Würfels:

- 5 grüne Würfel (3 große und 2 kleine)



- 5 dunkelblaue Würfel (3 große und 2 kleine)



- 5 hellblaue Würfel (3 große und 2 kleine)



- 5 rote Würfel (4 große und 1 kleiner)



- 4 orangefarbene Würfel (3 große und 1 kleiner)



Bei 6 Würfeln zeigt die sechste Seite ein besonderes Symbol:

- 3 lila Würfel (2 große und 1 kleiner)



Für das Spurensymbol erhältst du 2 Spuren. Nimm dir dazu ein Spurenplättchen aus dem Vorrat und lege es mit der Rückseite nach oben vor dir ab.

- 2 gelbe Würfel (2 große)



Für das Lichtsplittersymbol erhältst du 3 Lichtsplitter.

- 1 schwarzer Würfel (1 kleiner)



Siehe „Kaar und der Fluch des schwarzen Würfels“ auf S. 16.

DIE KARTEN IM ÜBERBLICK ✨

Bedingungen

Zur Erinnerung: Um den Effekt eines deiner Gefährten zu aktivieren, müssen deine Würfel die benötigten Symbole zeigen. Wird eine Bedingung mehrmals erfüllt, wird auch der Effekt entsprechend oft ausgeführt, **außer** bei Gefährten, die einen Totenkopf oder ein Verbotssymbol zeigen – ihr Effekt wird nur einmal ausgeführt.



Ein einzelnes Symbol (☁️ 🔥 🌿 💧 📦) aktiviert den Effekt.



Ein Paar aus Symbolen (☁️ 🔥 🌿 💧 📦 🎨) aktiviert den Effekt.



Wichtig: 🎨🎨 steht für zwei beliebige gleiche Symbole. Der Effekt kann auch mit den Spurensymbolen der lila Würfel und den Lichtsplittersymbolen der gelben Würfel aktiviert werden.



Drei gleiche Symbole aktivieren den Effekt.

Verbotssymbole

Der zugehörige Effekt wird nur einmal pro Runde ausgeführt.



Zeigt keiner der Würfel das eingekreiste Symbol, wird der Effekt aktiviert.



Zeigen keine der Würfel die eingekreisten Symbole, wird der Effekt aktiviert.



Zeigt mindestens ein Würfel das Wassersymbol und keiner der Würfel das Erdsymbol, wird der Effekt aktiviert.

Effekte

-  Du erhältst so viele Lichtsplitter wie gezeigt.
-  Du verlierst so viele Lichtsplitter wie gezeigt.
-  Du erhältst 1 Spur. Nimm dir ein Plättchen aus dem Vorrat (Vorderseite nach oben).
-  Du erhältst 2 Spuren. Nimm dir ein Plättchen aus dem Vorrat (Rückseite nach oben).
-  Du erhältst 1 Glühwürmchen. Nimm dir ein Plättchen aus dem Vorrat (Vorderseite nach oben).
-  Du erhältst 1 Neuwurfplättchen aus dem Vorrat. Du darfst es ab der nächsten Runde nutzen.
-  Du musst diesen Gefährten sofort auf den Friedhof legen.
Hinweis: Bei manchen Gefährten mit Totenkopf erhältst du Belohnungen, bei anderen verlierst du Lichtsplitter. Diese Effekte werden nur einmalig ausgeführt.

Gefährten mit besonderen Fähigkeiten

Die Sketals



Wählst du einen Sketal, nimm dir sofort den großen Würfel in der Farbe, die seine Fähigkeit vorgibt, aus dem Vorrat. Wählst du den Sketal mit dem mehrfarbigen Würfel, nimm dir einen großen Würfel in der Farbe deiner Wahl aus dem Vorrat (sofern verfügbar). Sind keine großen Würfel im Vorrat, hat die Fähigkeit keine Wirkung. Falls du vergisst, dir den Würfel zu nehmen, darfst du ihn dir in einer späteren Runde nehmen. Wird ein Sketal auf den Friedhof gelegt, kommt der zugehörige Würfel zurück in den Vorrat.

Gefährten mit besonderen Effekten

Xar'gok



Zeigen deine Würfel 2 Feuer-symbole, legst du Xar'gok auf den Friedhof und die Zauberplättchen kommen ins Spiel:

1. Alle anderen nehmen sich ein Zauberplättchen und legen es verdeckt vor sich ab.
2. Zu Beginn der nächsten Runde werden die Zauberplättchen aufgedeckt.
3. Erfüllt ein Spieler die Bedingung seines Zauberplättchens, wird der Zauber aktiviert: Er führt den Effekt aus und legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel.

Zauberplättchen funktionieren genau wie Karten. Du bestimmst, in welcher Reihenfolge du deine Karten und dein Zauberplättchen nutzt. Auch die Bedingungen und Effekte sind die gleichen wie bei Karten.



Nur dieses Zauberplättchen ist besonders: Du musst es immer auf deinen Gefährten ganz rechts legen (in der Regel der, den du zuletzt in deine Gruppe aufgenommen hast). Wann immer du einen neuen Gefährten aufnimmst oder einen durch

seinen Karteneffekt auf den Friedhof legst, musst du also dieses Plättchen verschieben.

Wird dieser Zauber aktiviert, lege den Gefährten, auf dem dieses Zauberplättchen liegt, auf den Friedhof. (Führe dabei keinen Effekt aus, selbst wenn die Karte einen Totenkopf zeigt.) Lege danach das Zauberplättchen zurück in die Schachtel. Da du bestimmst, in welcher Reihenfolge du deine Karten und dein Zauberplättchen nutzt, darfst du den Effekt des Gefährten ausführen, bevor du ihn auf den Friedhof legst (sofern du mit deinen Würfeln seine Bedingung erfüllst).

Kaar und der Fluch des schwarzen Würfels



Wählst du Kaar als Gefährten, nimm den kleinen schwarzen Würfel aus dem Vorrat, wirf ihn und lege ihn in den Bereich mit dem entsprechenden Symbol auf der Begegnungsleiste. Ist dieser Bereich leer, wirf den Würfel neu. Falls niemand Kaar wählt, kommt der schwarze Würfel nicht ins Spiel.

Besitzt du Kaar, bist du bis zum Spielende vor dem Fluch des schwarzen Würfels geschützt. Liegt der schwarze Würfel im Bereich des Gefährten, den du wählst, darfst du den schwarzen Würfel in einen anderen Bereich deiner Wahl verschieben.

Fluch des schwarzen Würfels: Jede Runde steht der Spieler, der den schwarzen Würfel zusammen mit seinen anderen Würfeln wirft, unter dessen Fluch: Je nach gewürfeltem Symbol zählen entweder alle anderen seiner Würfel mit demselben Symbol nicht, oder der Spieler verliert 2 Lichtsplitter und bewegt seinen Punktemarker entsprechend zurück.

Wichtig: Der schwarze Würfel bleibt bis zum Spielende im Spiel, selbst wenn Kaar auf den Friedhof gelegt wird.

Beispiel – Fluch des schwarzen Würfels:



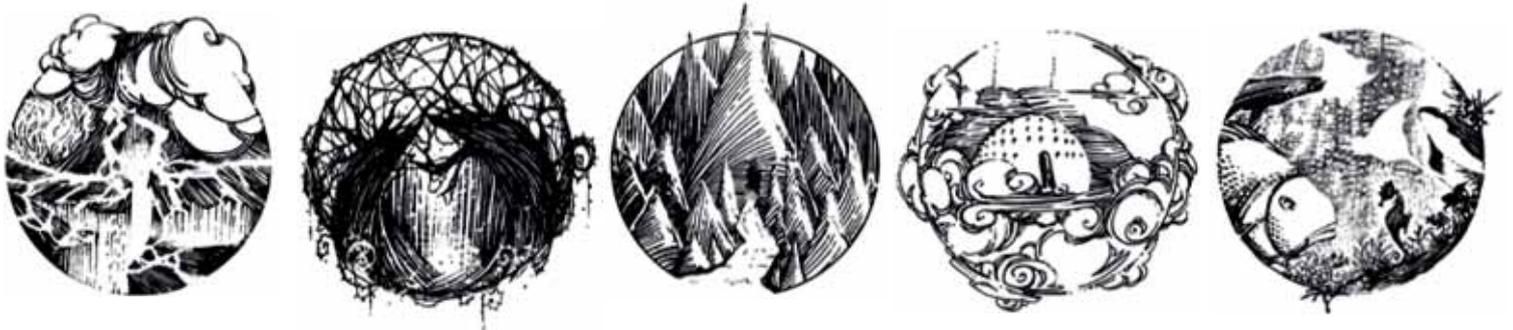
Cromaug



Hast du ein Luftsymbol, lege Cromaug auf den Friedhof und nimm sofort einen anderen Gefährten deiner Wahl aus dem Friedhof. Lege ihn rechts neben deinen Abenteurer und deine vorhandenen Gefährten. (Er ist dein zuletzt aufgenommenem Gefährte.)

Nimmst du einen Sketal, nimm dir den großen Würfel in der Farbe, die seine Fähigkeit vorgibt, aus dem Vorrat (sofern verfügbar). Du darfst diesen Würfel ab der nächsten Runde nutzen. Nimmst du Kaar, kommt der schwarze Würfel ins Spiel (falls noch nicht vorhanden).

Falls du mit deinen Würfeln die Bedingung erfüllst, wird der Effekt dieses neuen Gefährten bereits in dieser Runde aktiviert.



Autor: Cédric Chaboussit - Illustration: Ben Basso und Vincent Dutrait
Deutsche Übersetzung: Lisa Prohaska

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

