

IN DER HALLE DES .. BERGKÖNIGS

VON JAY CORMIER & GRAEME JAHNS
ILLUSTRATION VON KWANCHAI MORIYA



12+



2-5



90'

Der Krieg liegt Generationen zurück. Unsere verhassten Rivalen, die Zwerge, haben uns unser angestammtes Zuhause genommen und uns aus unserem Berg vertrieben. Wir mussten durch die Wildnis streifen und im Dreck und in der Kälte ums Überleben kämpfen. Aber jetzt ist etwas passiert; wir spüren es in unseren Knochen. Ohne die Seelen unseres Volkes ist der Berg zusammengebrochen und hat sich für uns gerächt. Die überlebenden Zwerge sind geflohen und die Trümmer unserer alten Hallen rufen uns Trolle auf, nach Hause zu kommen. Und wir werden diesem Ruf folgen. Mit Hämmern und Meißeln, mit Schweiß und Magie werden wir nach Hause zurückkehren und es wiederaufbauen.

Baue dir als angesehenen Anführer ein Gefolge aus Trollen der Lehm-, Feuer- Eis- und Mond-Stämme auf. Grabe Tunnel, die mit Stein, Eisen und Herzstein ausgekleidet sind. Erbaue große Hallen. Finde die Statuen der Ältesten und bringe sie mit Hilfe der Stämme zurück an die Orte des Ruhmes, die sich nah am Herzen des Berges befinden. Die gewaltige Kaskade der nach Hause zurückkehrenden Trolle wird immer mächtiger werden, indem unser Königreich erneut errichtet wird und es wird sich ein Troll aus der Masse erheben und zum König des Berges gekrönt werden!

ZIEL DES SPIELS

Rekrutiere Trolle aus der Horde, um eine zu deiner Strategie passende Quelle an Ressourcen zu schaffen.

Errichte Werkstätten, um Unabhängigkeit zu erlangen und sprich Zauber, um das Schicksal nach deinem Willen zu beeinflussen.

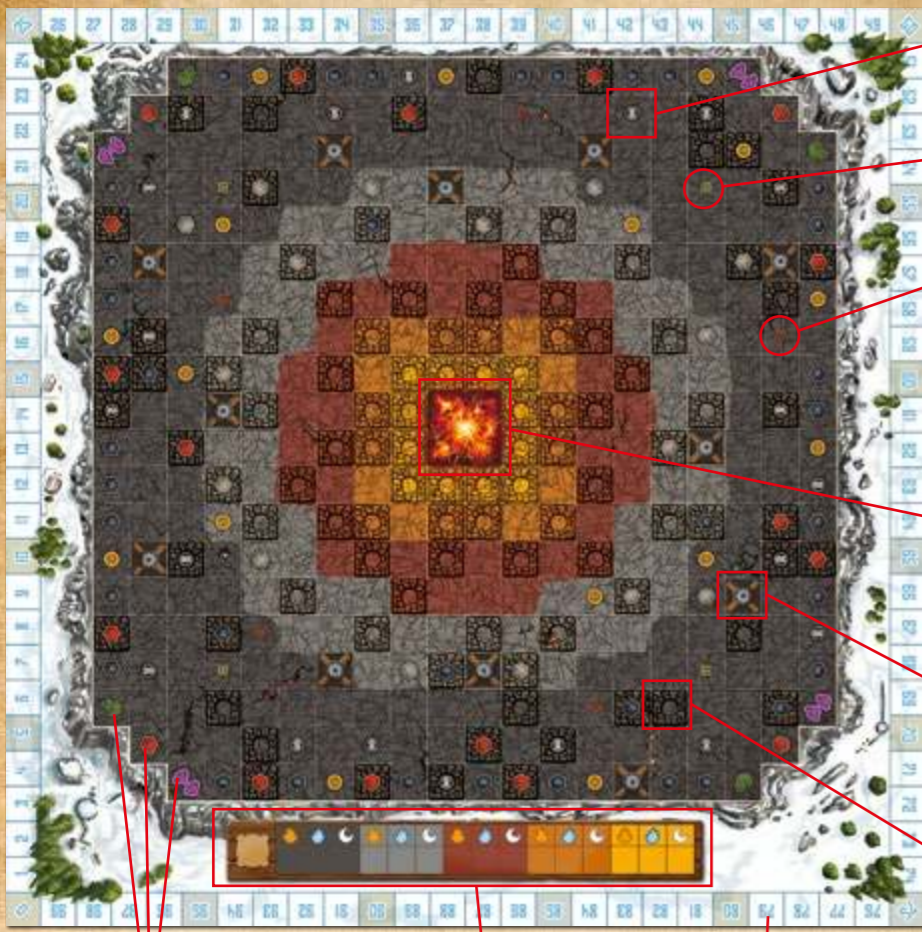
Verdiene die Ehre, die Krone zu erhalten, indem du Tunnel mit immer wertvolleren Mineralien aushebst, Statuen durch deine Tunnel transportierst und zwar so nah wie möglich am Herzen des Berges (*idealerweise auf passenden Stammessockel*) und riesengroße Hallen einweihst.

Wenn die Krönung kommt, gewinnt der Anführer mit der größten Ehre und wird zum *Bergkönig* ernannt, welcher über die vereinigten Stämme herrscht!



SPIELMATERIAL

1 DOPPELSEITIGES SPIELBRETT



VERSCHÜTTETE RESSOURCEN SOCKELLEISTE WERTUNGSLISTE

- STATUEN-FELD
- 4-SPIELER-STARTPUNKT
- 5-SPIELER-STARTPUNKT
- 3-SPIELER-STARTPUNKT (AUF DER HERBSTSEITE)
- HERZ DES BERGES
- WERKSTATT-FELD
- TRÜMMER-FELD

52 TUNNELPLÄTTCHEN



30 START-TROLLKARTEN



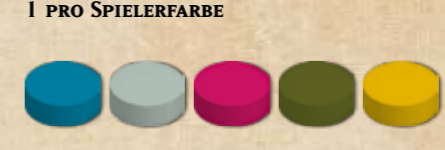
55 TROLLKARTEN



5 TORPLÄTTCHEN



5 WERTUNGSMARKER



3 SOCKEL-ERINNERUNGSMARKER



21 STATUEN



22 WERKSTATTPLÄTTCHEN



18 SOCKEL



15 SOCKEL-WERTUNGSMARKER



5 SPIELERTAFELN



STATUEN-WERTUNGSTABELLE LAGER TROLLPLÄTZE TUNNEL-WERTUNGSTABELLE

6 GROBE-HALLEN-PLÄTTCHEN



RESSOURCEN



17 ZAUBERKARTEN



2 KRÖNUNGSMARKER



1 KRONE UM DEN STARTSPIELER ANZUZEIGEN



2 TEAM-VORRATSKARTEN



1 BEUTEL



ALLGEMEINER AUFBAU

1. Platziert das Spielbrett mit der Seite nach oben, die der Spieleranzahl entspricht, in der Mitte des Tisches. Die Winterseite ist für 4 oder 5 Spieler. Die Herbstseite ist für 3 Spieler. 2 Spieler können auf beiden Seiten des Spielbretts spielen. Bildet Vorratsstapel mit allen Ressourcen (Stein, Eisen, Herzstein, Münzen, Loren, Hämmer und Runen) neben dem Brett.
2. Bildet den Tunnelvorrat; stapelt die Tunnelplättchen nach Form neben dem Brett. Legt auch die großen Hallen in die Nähe.
3. Bildet nun die Horde; mischt die Trollkarten getrennt nach Stufe. Legt Trollkarten so aus, dass sich 5/4/3 Trolle in jeder Reihe von unten nach oben befinden und als „Pyramide“ angeordnet sind.
 - Für die untere Reihe legt ihr 5 Trolle der Stufe 1 aus; legt den restlichen Stapel verdeckt daneben.
 - Für die mittlere Reihe legt ihr 4 Trolle der Stufe 2 aus; legt den restlichen Stapel verdeckt daneben.
 - Für die obere Reihe legt ihr 3 Trolle der Stufe 3 aus; legt den restlichen Stapel verdeckt daneben.
4. Legt die Sockel in den Beutel und mischt sie. Zieht zufällig 4 Sockel und platziert sie auf je einem Troll der Stufe 2 in der Horde (auf dem Sockelsymbol). Legt den Beutel in die Nähe der Horde. Nehmt die 3 Sockel-Erinnerungsmarker und platziert einen auf jedem Troll der Stufe 3 in der Horde (auf dem Sockelsymbol).
5. Stapelt die 2 Krönungsmarker in der Nähe der Horde, wobei die 5 auf der 3 liegt. *In einem 2-Spieler-Spiel benötigt ihr nur den Marker mit der 3.*
6. Mischt verdeckt die Werkstattplättchen und zieht dann offen 2 pro Spieler plus 1 weitere. Legt die aufgedeckten Werkstätten in einem Vorrat neben das Spielbrett. Die verbleibenden verdeckten Werkstätten legt ihr zurück in die Schachtel. *Ihr könnt euch auch entscheiden, die Werkstätten in eurem Spiel zu wählen, anstatt zufällig zu ziehen, oder keine Doppelungen bei zufälligem Ziehen zu verwenden.*
7. Mischt verdeckt die Zauberkarten und zieht 3 offene Karten, um euer Zauberbuch zu bilden. Legt die offenen Zauber und ihren restlichen Stapel neben das Spielbrett.
8. Platziert auf folgende Weise Statuen auf den Statuenfeldern auf dem Brett: wählt zufällig die Statue eines Stammes (z.B. Mond) und platziert sie auf ein beliebiges Statuenfeld. Platziert dann eine andere Stammes-Statue (z.B. Feuer) im Uhrzeigersinn auf das nächste Statuenfeld. Dann eine Statue aus dem verbliebenen Stamm (Eis in diesem Beispiel) im Uhrzeigersinn auf das nächste Statuenfeld. Wiederholt dieses Schema immer im Uhrzeigersinn um das Brett herum, bis alle Felder belegt sind. Die restlichen Statuen legt ihr in die Schachtel zurück.
9. Mischt verdeckt die Sockel-Wertungsmarker und legt dann zufällig 1 offenen Marker pro Feld auf die Sockelleiste.



SPIELER-AUFBAU

- A. Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm die Krone als Erinnerung. Jeder Spieler wählt dann eine Farbe aus und nimmt sich seine Spielertafel, seine 6 Start-Trollkarten, sowie sein Torplättchen und seinen Wertungsmarker. Alle Materialien, die nicht benötigt werden, legt ihr zurück in die Schachtel.
- B. Alle Spieler legen ihren Wertungsmarker auf die 0 der Wertungsleiste.
- C. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler sein Torplättchen auf ein Startfeld seiner Wahl, das mit der Spielerzahl markiert ist. (Zum Beispiel, wenn es 4 Spieler gibt, ein beliebiges Feld mit der Aufschrift „4“).

Verwendet in einem 2-Spieler-Spiel zwei beliebige Startpunkte mit übereinstimmender Nummer.

Je näher eure Tore beieinander liegen, desto mehr Konflikte werdet ihr haben. Am einfachsten ist es, wenn jeder Spieler sein Tor direkt bei sich platziert, dies ist aber kein Muss. All diese Eingänge haben leicht unterschiedliche Vor- und Nachteile, aber sie sind alle sorgfältig aufeinander abgestimmt, um ein ausgewogenes Spiel zu ermöglichen.

- D. Jeder Spieler stellt mit seinen Start-Trollen seinen eigenen Troll-Thing zusammen. Euer Troll-Thing bildet eine Pyramide aus Trollkarten, die ihr im Laufe des Spiels aufbauen werdet. Diese erzeugt euren Vorrat an Ressourcen. Jeder von euch beginnt seine Pyramide wie folgt:

- Ziehe die ersten beiden Trolle von deinem Stapel, wähle einen dieser beiden und lege ihn offen auf eines der 4 leeren Felder auf deiner Spielertafel; behalte den anderen in deiner Hand. Ziehe nun einen weiteren Troll, wähle dann erneut einen davon aus und lege ihn auf ein leeres Feld. Den anderen behältst du wieder auf der Hand. Wiederhole diesen Vorgang, bis du eine Startreihe von 4 Trollen in deinem Troll-Thing besitzt, sowie 1 Troll in deiner Hand und 1 Troll in deinem Stapel, den du noch nicht gesehen hast.

Beachte, dass es zwei Zeilen von Ressourcen auf jedem Start-Troll gibt; die obere Zeile gibt an, was dieser Troll im Laufe des Spiels wiederholt erzeugen kann. Die untere Zeile gibt einen einmaligen Ressourcengewinn an, den du bekommst, wenn du diesen Troll auswählst. Achte darauf, dass die beiden innerliegenden Trolle in deiner Startreihe ihre Ressourcen während des Spiels öfter generieren werden als die beiden äußeren Trolle.

- Nimm alle Startressourcen aus dem Vorrat, die auf deinen gewählten Starttrollen angegeben sind; lege diese Ressourcen in dein Lager. Verschiebe dann deine Spielertafel so nach oben, dass die Startressourcen verdeckt werden.

Abhängig von deiner Position in der Zugreihenfolge erhältst du einige Bonus-Startressourcen. Der Startspieler erhält keine zusätzlichen Ressourcen. Der zweite und dritte Spieler erhalten die Startressourcen des Trolls in ihrer Hand. Der vierte und fünfte Spieler erhalten die Startressourcen des Trolls in ihrer Hand und des ungesesehenen Trolls, der sich noch in ihrem Stapel befindet. Alle Start-Trollkarten, außer der 4, die jeder Spieler in seinem Troll-Thing ausliegen hat, werden in die Schachtel zurück gelegt.



Nun könnt ihr anfangen!

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden und wird, beginnend mit dem Startspieler, abwechselnd im Uhrzeigersinn gespielt. Die Endwertung wird dann zu der Wertung während des Spiels addiert, um den Gewinner zu ermitteln. Hier sind ein paar allgemeine Regeln, die ihr wissen solltet, bevor ihr beginnt:

DAS TUNNELNETZWERK

Jeder Spieler baut im Spielverlauf ein Tunnelnetzwerk auf dem Brett auf. Dieses beginnt mit einem Tor und erweitert sich hin zu anderen Tunneln und großen Hallen. Die Tore bilden den Ausgangspunkt des Netzwerks.

ANGRENZEND

Für alle Spielzwecke gelten die Felder auf dem Brett nur dann als „angrenzend“, wenn sie sich eine Seite teilen. Diagonal berührende Felder sind nicht angrenzend.

RESSOURCEN AUSGEBEN

Während des Spiels wirst du Ressourcen ausgeben, um verschiedene Dinge zu erreichen. Sofern nicht anders angegeben, kehren die verbrauchten Ressourcen in ihre Vorratsstapel zurück. Alle Ressourcen, die dir gehören (unabhängig davon, ob sie sich in deinem Lager oder im Besitz der Trolle in deinem Troll-Thing befinden) können von dir beliebig ausgegeben werden.

Es ist fast immer am günstigsten, die auszugebenden Ressourcen über deine Trolle zu bezahlen, anstatt sie aus deinem Lager zu nutzen; dies gibt den Trollen die Möglichkeit, ihre Ressourcen erneut zu generieren.



Beispiel für Ausgaben: Du willst vier Steine für den Bau eines Tunnels ausgeben; Du hast zwei Steine in deinem Lager und drei Steine, die von Trollen aufbewahrt werden. Du könntest jeden dieser 5 Steine ausgeben, indem du sie wieder in den Vorrat zurücklegst, um deine Ausgaben zu bezahlen.

DEIN ZUG

Während deines Zugs handelst du die folgenden Schritte ab*:

1. ZAUBER UND WERKSTÄTTEN

Du kannst einen Zauber wirken und eine Werkstatt aktivieren, die dein Tunnelnetzwerk berührt. Du darfst beides (in beliebiger Reihenfolge) ausführen, oder nur eines, oder keines von beiden.

2. REKRUTIEREN ODER GRABEN

Du musst entweder 1 Troll aus der Horde rekrutieren oder Mineralien ausgeben, um 1 Tunnel zu graben und Ehre zu erlangen.

3. GROÙE HALLE

Du kannst 1 große Halle einweihen.

4. BEWEGE STATUEN

Du kannst so viele Statuen durch dein Tunnelnetzwerk bewegen, wie du möchtest, so lange du Loren zur Verfügung hast.

* MIT DEM VORRAT TAUSCHEN

Zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges kannst du 4 Ressourcen in beliebiger Kombination ausgeben, um eine bestimmte Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat in dein Lager zu legen. Du darfst dies, wenn du möchtest, mehrmals pro Zug wiederholen.

1. ZAUBER UND WERKSTÄTTEN

Du kannst einen Zauber wirken und eine Werkstatt aktivieren, die dein Tunnelnetzwerk berührt. Du darfst beides (in beliebiger Reihenfolge) ausführen, oder nur eines, oder keines von beiden.

SPRICH EINEN ZAUBER

Um einen Zauber zu sprechen, musst du 1 Rune auf den Zauber, den du wirken möchtest, legen (derzeit offen im Zauberbuch). Führe dann die Effekte des Zaubers gemäß den Anweisungen auf der Zauberkarte aus.

Wenn deine Rune die dritte Rune auf dem Zauber ist, löst sich der Zauber auf, nachdem du ihn gewirkt hast; lege die 3 Runen in den Vorrat zurück und die aufgelöste Zauberkarte unter ihren Stapel. Ziehe dann eine neue, um sie zu ersetzen.

AKTIVIERE EINE WERKSTATT

Zu Beginn des Spiels habt ihr noch keinen Zugang zu den Werkstätten; der Abschnitt „Grabe einen Tunnel“ erklärt, wie ihr sie auf das Spielbrett legen werdet.

Jede Werkstatt auf dem Brett hat bis zu 4 Zugänge, einen pro Seite. Ein Zugang gilt als offen, wenn er das Tunnelnetzwerk eines Spielers berührt und somit verbunden ist. Solange dein Netzwerk mindestens einen der Zugänge berührt, kannst du eine Werkstatt (bis zu) einmal für jeden offenen Zugang aktivieren, unabhängig davon, wie viele von ihnen dein eigenes Netzwerk berühren.

- Du nimmst alle durch eine Werkstatt gewonnenen Ressourcen aus dem Vorrat und legst sie in dein Lager.

Dieser Prozess bedeutet, dass Werkstätten einen Weg bieten, um Ressourcen von deinen Trollen zu „entfernen“, so dass sie die Möglichkeit haben, später erneut welche zu generieren.

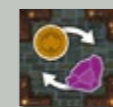
- Wenn du eine Werkstatt mehrfach nutzen kannst und möchtest, ist jede Benutzung ein eigener Vorgang, der in der von dir gewünschten Reihenfolge durchgeführt wird.
- Mehrere Spieler können Zugänge zu derselben Werkstatt besitzen; eine Werkstatt ist nie ein Teil des Netzwerks eines Spielers.

DIE WERKSTÄTTEN



LORENBAUER

Gib 1 Herzstein aus, um 1 unabhängige Lore zu erhalten, oder umgekehrt. Du darfst hier keine Stammesloren benutzen, sondern nur unabhängige Loren.



ZAUBERREFUGIUM

Gib 1 Münze aus, um 1 Rune zu erhalten, oder umgekehrt.



MÜNZPRÄGEREI

Gib 1 Eisen oder 1 Herzstein aus, um 1 Münze zu erhalten, oder umgekehrt.



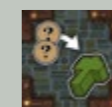
METALLWERKSTATT

Gib 1 Herzstein aus, um 1 Eisen zu erhalten, oder umgekehrt.



QUARTIERMEISTER

Verschiebe 1 beliebige Ressource von einem deiner Trollen in dein Lager. Stammesloren werden, wenn sie ins Lager verschoben werden, unabhängige Loren.



SCHMIEDE

Gib 2 beliebige Ressourcen aus (es müssen nicht dieselben sein), um einen Hammer zu erhalten.



RUNENSCHMIEDE

Gib 1 Stein oder 1 Eisen aus, um 1 Rune zu erhalten, oder umgekehrt.



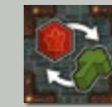
STEINSCHLEIFEREI

Gib 1 Herzstein aus, um 2 Steine zu erhalten, oder umgekehrt.



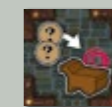
STEINMÜHLE

Gib 1 Stein aus, um 1 Eisen zu erhalten, oder umgekehrt.



WERKZEUGSCHMIEDE

Gib 1 Herzstein aus, um 1 Hammer zu erhalten, oder umgekehrt.



STELLMACHEREI

Gib 2 beliebige Ressourcen aus (es müssen nicht dieselben sein), um 1 unabhängige Lore zu erhalten.



Beispiel: Um den Zauber "Erd-Ritual" aus dem Zauberbuch zu wirken, legst du 1 Rune (aus deinem Lager oder von einem deiner Trollen) auf diese Karte. Dann führst du den Zauber-Effekt aus. Deine Rune ist erst die zweite auf der Karte, also bleibt der Zauber vorerst im Zauberbuch.



Beispiel: Du spielst Magenta. Dein Tunnelnetzwerk ist mit der Werkzeugschmiede verbunden; sie verfügt über einen offenen Zugang von deinem Netzwerk und zwei weiteren von einem anderen Netzwerk. Da es 3 offene Zugänge gibt, kannst du sie bis zu 3 mal benutzen.

Mit jeder Benutzung könntest du einen Herzstein ausgeben, um einen Hammer zu erhalten oder einen Hammer, um einen Herzstein zu erhalten. Beides wird in dein Lager gelegt.



2. REKRUTIEREN ODER GRABEN

Du musst eine der beiden Möglichkeiten wählen und ausführen. Wenn du bereits 10 Trolle in deinem (vollständigen) Troll-Thing besitzt, darfst du keinen Troll rekrutieren und musst einen Tunnel graben. Wenn du nicht genug Mineralien hast, um einen Tunnel graben zu können, musst du einen Troll rekrutieren. Wenn du weder einen Troll rekrutieren noch einen Tunnel graben kannst, ignoriere diesen Schritt in deinem Zug.

EINEN TROLL REKRUTIEREN

Befolge diese 3 Schritte, um einen Troll aus der Horde zu rekrutieren:

SCHRITT EINS: WÄHLE EINEN TROLL, DEN DU REKRUTIEREN MÖCHTEST.

- Ein Troll der Stufe 1 aus der unteren Reihe kann kostenlos rekrutiert werden.
- Um einen Troll der Stufe 2 aus der mittleren Reihe zu rekrutieren, musst du die beiden darunter liegenden Trolle der Stufe 1 bestechen, indem du je 1 Münze für beide aus gibst (also insgesamt 2).
- Um einen Troll der Stufe 3 aus der oberen Reihe zu rekrutieren, musst du die beiden Trolle der Stufe 2 darunter und die drei Trolle der Stufe 1 darunter bestechen, indem du für jeden von ihnen 1 Münze aus gibst (also insgesamt 5).

Du kannst keinen bestimmten Troll rekrutieren, wenn du es dir nicht leisten kannst, alle Trolle darunter zu bestechen. Denke daran, Level-1-Trolle sind immer kostenlos! Tipp: Lege die Bestechungsgelder auf das Trollporträt, damit die Ressourcensymbole auf den Karten nicht verdeckt werden.



SCHRITT ZWEI: NIMM DIR DEN TROLL

Nimm die von dir gewählte Trollkarte aus der Horde und ersetze sie durch eine neue Trollkarte gleicher Stufe (füge einen Sockel aus dem Beutel hinzu, wenn es sich um einen neuen Stufe-2-Troll handelt).

- Sammle alle Bestechungsgelder, die auf der von dir gewählten Trollkarte liegen (normalerweise Münzen, aber manchmal auch andere Ressourcen aufgrund von Zaubereffekten) und lege sie in dein Lager.
- Wenn du einen Stufe-2-Troll genommen hast, wird er einen Sockel besitzen (es sei denn, sie sind in diesem Spiel ausgegangen). Nimm ihn und lege ihn in dein Lager.
- Wenn du einen Stufe-3-Troll genommen hast, darfst du in den Beutel sehen und einen verbleibenden Sockel deiner Wahl (wenn noch Sockel vorhanden sind) in dein Lager legen. Der Sockel-Erinnerungsmarker auf dem Stufe-3-Troll wird dich daran erinnern; lege diesen Marker nach dem Ziehen auf den neuen Stufe-3-Troll in der Horde.

KEINE TROLLE VORHANDEN

Wenn euch jemals die Trolle für eine bestimmte Stufe ausgehen, ziehst du einen Troll der nächsthöheren Stufe (oder nächstniedriger, wenn dies auch nicht möglich ist).

KEINE SOCKEL VORHANDEN

Die Anzahl der Sockel ist begrenzt. Sobald keine mehr vorhanden sind, gibt es keine neuen im Spiel.

ZURÜCKZIEHENDE TROLLE

Nachdem du deinen Troll rekrutiert hast, zieht sich jeder Troll in der Horde, der derzeit 4 Bestechungsgelder (normalerweise Münzen) besitzt, glücklich zurück. Lege den Troll unter seinen jeweiligen Stapel und gib die 4 Bestechungsgelder in ihren jeweiligen Vorrat zurück. Decke einen neuen Troll aus dem entsprechenden Stapel auf, um ihn zu ersetzen.



SCHRITT DREI: FÜGE IHN ZU DEINEM TROLL-THING HINZU UND LÖSE EINE KASKADE AUS

Füge den neu rekrutierten Troll zu deinem Troll-Thing hinzu und lege ihn über zwei bereits existierende Trolle (du kannst wählen, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt).

Auf diese Weise wirst du im Laufe des Spiels eine „Pyramide“ von Trollen bilden, die, wenn du es schaffst sie zu vervollständigen, insgesamt aus 10 Trollen (einschließlich deiner Start-Trolle) besteht.

Aktiviere deinen neuen Troll und aktiviere zusätzlich die beiden Trolle direkt darunter, sowie auch die beiden Trolle direkt unter jedem dieser Trolle und so weiter in einer nach unten gerichteten Kaskade. Wenn ein Troll aktiviert wird, erhält er (aus dem Vorrat) alle Ressourcen, die auf seiner Karte abgebildet sind und die er nicht bereits besitzt. Lege jede erhaltene Ressource direkt auf den aktivierten Troll, sodass das entsprechende Symbol abgedeckt ist. Wenn es bereits eine Ressource auf einem Symbol gibt, dann erhältst du keine weitere.

LOREN

Loren-Symbole auf Feuer-, Eis- und Mondtrollen geben an, welche speziellen Lorenmarker erhalten werden können. Lorenmarker, die durch diese Symbole gewonnen werden, werden zu Stammesloren, die nur ausgegeben werden dürfen, um eine Statue dieses Stammes zu bewegen. Loren-Symbole mit einer Spirale (und auch alle Loren in deinem Lager) sind unabhängig und können ausgegeben werden, um eine beliebige Statue zu bewegen.

Anders ausgedrückt, auch wenn der Lorenmarker immer derselbe ist, bestimmt das Symbol, auf dem der Marker liegt, welche Stammes-Statuen er bewegen darf.



FEUERLORE



EISLORE



MONDLORE



UNABHÄNGIGE LORE



GRABE EINEN TUNNEL UND ERHALTE EHRE

Um einen Tunnel zu graben, wählst du einen Tunnel aus dem Vorrat, gibst die entsprechenden Mineralien aus und platzierst den Tunnel dann auf dem Berg. So erweiterst du dein eigenes Tunnelnetzwerk und gewinnst Ehre.

Die Kosten des Tunnels entsprechen der Anzahl der Felder des Tunnelplättchens. Ein Tunnel mit 4 Feldern kostet beispielsweise 4 Mineralien. Alle verbrauchten Mineralien müssen gleich sein (z.B. nur Eisen).

Die Punktzahl des Tunnels hängt von seiner Größe und der Mineralienart ab, die du für ihn ausgegeben hast. Auf deiner Spielertafel befindet sich eine Tabelle, die die jeweiligen Punkte anzeigt; bewege dementsprechend deinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste, um die gewonnene Ehre darzustellen.

	0	1	2	3	4	5
Feuer						
Eis						
Mond						
Stein						

Vergiss nicht zu werten; Tunnel graben ist spannend! Werte deinen Tunnel, sobald du dafür bezahlt hast. Gewöhne dir am besten an, das Mineral und die Größe deines Tunnels zu nennen, um sicherzustellen, dass die Punktzahl bei der Aufregung nicht vergessen wird. Achte darauf, dass die Tunnel der Größe 2 keine Punkte bringen.

TUNNEL-WERTUNGSTABELLE

- Du kannst die Tunnelplättchen vor dem Legen beliebig drehen.
- Du darfst niemals einen Tunnel so legen, dass er über den Rand des Brettes hinausragt oder sich mit einem anderen Plättchen, einer Werkstatt oder dem Herz des Berges überlappt.
- Der neue Tunnel muss so gelegt werden, dass mindestens eine Kante davon an dein eigenes Netzwerk angrenzt, um es zu erweitern. Zu Beginn des Spiels besteht dein Netzwerk nur aus deinem eigenen Tor. Wenn du Tunnel und große Hallen hinzufügst, werden sie Teil deines Netzwerks. Werkstätten (auch wenn du Zugang zu ihnen hast) gelten nicht als Teil deines Netzwerks.
- Du darfst niemals einen Tunnel so legen, dass er an einen Teil des Netzwerks eines Gegners angrenzt. Diagonal an ein anderes Netzwerk ist erlaubt. So wird immer deutlich, welche Tunnel zu wem gehören.
- In dem seltenen Fall, dass ein Plättchen oder eine Gruppe von Plättchen isoliert wird (was bedeutet, dass ein Weg von ihm aus nicht durch benachbarte Felder zu einem Tor verfolgt werden kann), ist der isolierte Teil nicht mehr Teil des Netzwerks eines Spielers. Jeder Spieler kann später seinen eigenen Tunnel mit dem isolierten Abschnitt verbinden, wodurch er Teil des Netzwerks dieses Spielers wird.

TRÜMMERFELDER

Die Felder mit felsigen Ringen stellen Trümmerfelder dar. Für jedes Trümmerfeld, welches der neue Tunnel abdecken soll, musst du einen Hammer ausgeben. Wenn du nicht genügend Hämmer ausgeben kannst, darfst du deinen Tunnel nicht dort legen. Manchmal befinden sich verschüttete Statuen oder Ressourcen (siehe unten) auf Trümmerfeldern, wodurch sie schwerer zu erreichen sind.

VERSCHÜTTETE STATUEN

Jede Statue, die sich nicht in einem Netzwerk befindet, gilt als verschüttete Statue. Wenn der neue Tunnel eine Statue abdeckt, gilt diese ab sofort als ausgegraben und kann nun von dir bewegt werden; platziere sie auf demselben Feld des neuen Tunnelplättchens, auf dem sie sich auf dem Brett darunter befand.

VERSCHÜTTETE RESSOURCEN

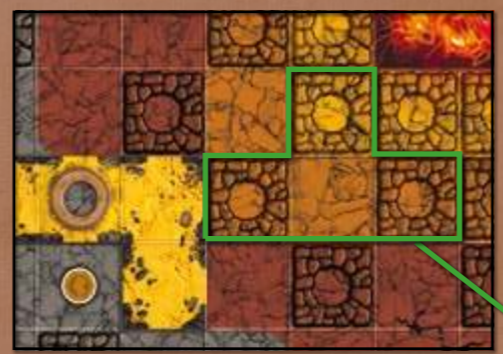
Wenn der neue Tunnel verschüttete Ressourcen abdeckt, erhältst du diese sofort aus dem Vorrat in dein Lager.



Beispiel: Du möchtest einen Haufen von Ressourcen in der Nähe deines Netzwerks ausgraben, indem du einen Tunnel grabst. Du besitzt 4 Steine, also gibst du alle 4 aus und wählst einen Tunnel der Größe 4 aus dem Vorrat aus.

Nach der Wertungstabelle ist ein Tunnel der Größe 4 aus Stein 4 Ehre wert. Du bewegst deinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste um 4 vorwärts.

Wenn du den Tunnel auf die angegebenen Felder legst, bekommst du die dort verschütteten Ressourcen (2 Eisen und 1 Hammer) in dein Lager. Zusätzlich wird die verschüttete Feuerstatue ausgegraben und befindet sich nun in deinem Netzwerk.



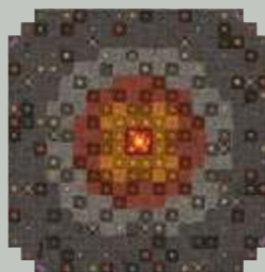
Wenn du den gleichen Tunnel stattdessen auf diese Felder legen würdest, müsstest du 3 Hämmer ausgeben, um die 3 Trümmerfelder zu durchbrechen, die der Tunnel abdecken würde.

EINEN SOCKEL HINZUFÜGEN?

Wenn der Tunnel, den du gerade gegraben hast, eine Verankerung besitzt und du einen Sockel in deinem Lager hast, kannst du nun den Sockel zum Tunnel hinzufügen. Verankerungen sind Löcher, die auf den meisten Tunnelplättchen vorkommen.

Beachte, dass Tunnel der Größe 5 keine Verankerungen besitzen.

Wichtige Einschränkung! Der Berg ist in 5 Schichten unterteilt. Von außen nach innen sind es diese: dunkelgrau, grau, braun, orange und gelb. Es kann immer nur 1 Sockel jedes Stammes (Feuer, Eis und Mond) auf jeder Schicht des Berges stehen.



Wenn zum Beispiel ein Spieler bereits einen Eissockel irgendwo in der grauen Schicht gebaut hat, kann ein anderer Eissockel nicht in dieser Schicht gebaut werden ... aber ein Feuer- oder Mondsockel könnte es. Die Sockelleiste hilft euch, diese Einschränkung zu beachten.



Die Schichten des Berges (von außen nach innen gezählt) stimmen mit den Abschnitten auf der Sockelleiste von links nach rechts überein.

Die Farben auf der Sockelleiste entsprechen den Schichten; in jedem Abschnitt gibt es ein Feuer-, Eis- und Mondfeld. Wenn du einen Sockel baust, erhältst du sofort den Sockel-Wertungsmarker, der dem Stamm und der Schicht entspricht, auf der du ihn platziert hast. Behalte den Marker verdeckt in deinem Lager; er bringt dir am Ende des Spiels die abgebildete Ehre ein.

Wenn der Marker nicht mehr verfügbar ist, wenn du ihn nehmen möchtest, bedeutet das, dass der Sockel nicht mehr gebaut werden kann, da jemand bereits zuvor einen Sockel dieses Stammes in diese Schicht platziert hat; du musst deinen Sockel zurück nehmen.

- Ein Sockel verdoppelt die Ehre einer Statue desselben Stammes, wenn man sie auf ihn stellt und sie sich am Ende des Spiels noch darauf befindet (siehe Endwertung).
- Jetzt oder nie; ein Sockel kann nur dann einer Verankerung hinzugefügt werden, in dem Moment, in dem du diesen Tunnel grabst. Du darfst ihm später keinen Sockel hinzufügen. Sockel dürfen nach dem Bauen nicht mehr bewegt werden.

Du kannst jederzeit einen Sockel anheben, um durch das Loch zu schauen und zu bestätigen, auf welcher Schicht er sich befindet.

EINE WERKSTATT ERRICHTEN?

Wenn der Tunnel, den du gerade gegraben hast, an ein leeres Werkstattfeld angrenzt, kannst du jede verbleibende Werkstatt aus dem Vorrat auswählen und auf dieses Feld legen.

Es gibt mehr Werkstattfelder in dem Berg als verfügbare Werkstätten, sodass es möglich ist, dass keine mehr errichtet werden können.

- Es ist möglich, mit einem einzigen Tunnelbau mehr als ein Feld zu verbinden und so mehrere Werkstätten gleichzeitig zu errichten.



Beispiel: Du hast gerade diesen Tunnel der Größe 4 gegraben. Seine Verankerung befindet sich in der gelben Schicht, was ein sehr wertvoller Ort ist. Du hast zwei Sockel in deinem Lager, einen Feuer- und einen Mondsockel.



Wenn du dir die Sockelleiste ansiehst, wird dir auffallen, dass jemand bereits den Mondmarker der gelben Schicht beansprucht hat, um einen Mondsockel dort zu bauen. Glücklicherweise bleibt dir noch der Feuermarker!



Du stellst deinen Feuersockel auf die Verankerung und beanspruchst den Marker (im Wert von 3 Ehre) von der Sockelleiste. Wenn du eine Feuerstatue auf diesen Sockel stellen kannst, wird dir dies viel Ehre einbringen!



Beispiel: Der Tunnel, den du an der angegebenen Stelle gegraben hast, befindet sich neben einem Werkstattfeld. Du interessierst dich für das Zauberrefugium, also nimmst du diese Werkstatt aus dem Vorrat und legst sie an deinen Tunnel an. Du kannst diese Werkstatt ab jetzt nutzen!

3. GROÙE HALLE

Du kannst eine große Halle (pro Zug) einweihen, indem du sie aus dem Vorrat nimmst und auf dein Tunnelnetzwerk legst. Die von ihr so abgedeckten Tunnel müssen einen lückenlosen Bereich bilden, der genau der Größe und Form der großen Halle entspricht. (Diese Tunnel können ganz oder teilweise durch die große Halle abgedeckt sein.)

Es entstehen keine zusätzlichen Kosten für die Einweihung großer Hallen. Alle Sockel, die von der großen Halle abgedeckt werden, werden aus dem Spiel entfernt (du verlierst dadurch aber keine Sockel-Wertungsmarker, die du für das Bauen dieser Sockel bereits erhalten hast, wodurch ein erneutes Bauen weiterhin nicht möglich ist.).

- Alle Statuen, die von der großen Halle abgedeckt werden, werden auf dasselbe Feld in der Halle gestellt, auf dem sie sich im Tunnel befanden.
- Große Hallen dürfen Tunnel abdecken. Niemals Tore, Werkstätten oder andere große Hallen.
- Sobald sie gelegt wurden, gelten große Hallen für alle Fälle (einschließlich der Bewegung der Statuen) als große Tunnel.
- Teile von Tunneln, die unter großen Hallen herausragen, werden selbst zu eigenständigen Tunneln.
- Jede große Halle beinhaltet ein Altarfeld. Altäre sind ähnlich wie Sockel, da sie Punkte für Statuen einbringen. Auf jedem Altar kann eine Statue aus einem beliebigen Stamm stehen.

Am Ende des Spiels erhältst du für eine große Halle ohne Statue die kleinere Anzahl an Ehre, die abgedruckt ist. Wenn sich jedoch während der Endwertung eine Statue auf dem Altar der großen Halle befindet, erhältst du die größere Anzahl an Ehre.

- Dies ist die einzige Ehre, die eine Statue in einer großen Halle einbringt (sie wird nicht zusätzlich nach der Schicht, in der sie sich befindet, gewertet) und jede Statue in einer großen Halle, die nicht auf dem Altar steht, wird nicht gewertet.



Beispiel: Du hast in deinem Netzwerk einen Platz, der groß genug ist, um die große Halle „Die Schatzkammer“ darauf zu legen. Du beschließt, sie einzuweihen, also nimmst du sie aus dem Vorrat und legst sie auf diese Felder. Sie beeinflusst den Sockel und die Statue, die sie abdeckt.



Der Eissockel, den du zuvor gebaut hast, wird aus dem Spiel entfernt (obwohl du den Sockel-Wertungsmarker, den du für die Platzierung verdient hast, behalten darfst). Die Mondstatue bleibt auf dem Brett genau auf dem Feld, den sie im Tunnel darunter einnahm.

6 | 15 Ohne, dass du etwas anderes tust, wird „Die Schatzkammer“ am Ende des Spiels 6 Ehre wert sein. Wenn du aber diese Mondstatue (oder eine andere Statue) rechtzeitig zum Ende des Spiels auf den Altar stellen kannst, wird „Die Schatzkammer“ stattliche 15 Ehre wert sein.

4. STATUEN BEWEGEN

Du kannst Lore (so viele wie du möchtest und besitzt) ausgeben, um Statuen durch dein Netzwerk zu bewegen und versuchen, sie näher an das Herz des Berges zu bewegen, wo sie mehr Ehre einbringen werden. Jede ausgegebene Lore erlaubt es dir, eine ausgegrabene Statue in deinem eigenen Netzwerk zu bewegen:

- A. Auf ein beliebiges Feld im Tunnel, in dem sie sich bereits befindet, oder:
- B. auf ein beliebiges Feld in einem angrenzenden Tunnel.

WAS ZÄHLT ALS TUNNEL?

- Ein Tunnelplättchen.
- Eine große Halle.
- Jeder Teil eines Tunnelplättchens, der unter einer großen Halle herausragt.
- Dein Tor.

Werkstätten sind nicht Teil deines Tunnelnetzwerks, daher können Statuen nicht durch sie hindurch bewegt werden.



FEUERLORE



EISLORE



MONDLORE



UNABHÄNGIGE LORE

Eine Stammeslore aus einem farbigen Symbol auf einem Troll darf nur verwendet werden, um eine Statue dieses Stammes zu bewegen. Eine unabhängige Lore (aus deinem Lager oder seltener durch ein Symbol für unabhängige Loren auf einem Troll) kann verwendet werden, um eine beliebige Statue zu bewegen.

- Nur 1 Statue kann jeweils ein einzelnes Feld belegen, aber sie können sich während der Bewegung gegenseitig kreuzen.
- Mehrere Statuen können verschiedene Felder im selben Tunnel belegen, aber nur 1 Statue pro Tunnelplättchen wird am Ende des Spiels Ehre einbringen.



Beispiel für eine Bewegung: Du willst deine Feuerstatue auf den Feuersockel und die Mondstatue auf den Altar in der großen Halle bewegen. Du kannst die Eisstatue nicht bewegen, da sie immer noch verschüttet ist. Wir haben die Regionen, die als Tunnel gelten, so dargestellt, dass sie gut sichtbar sind.

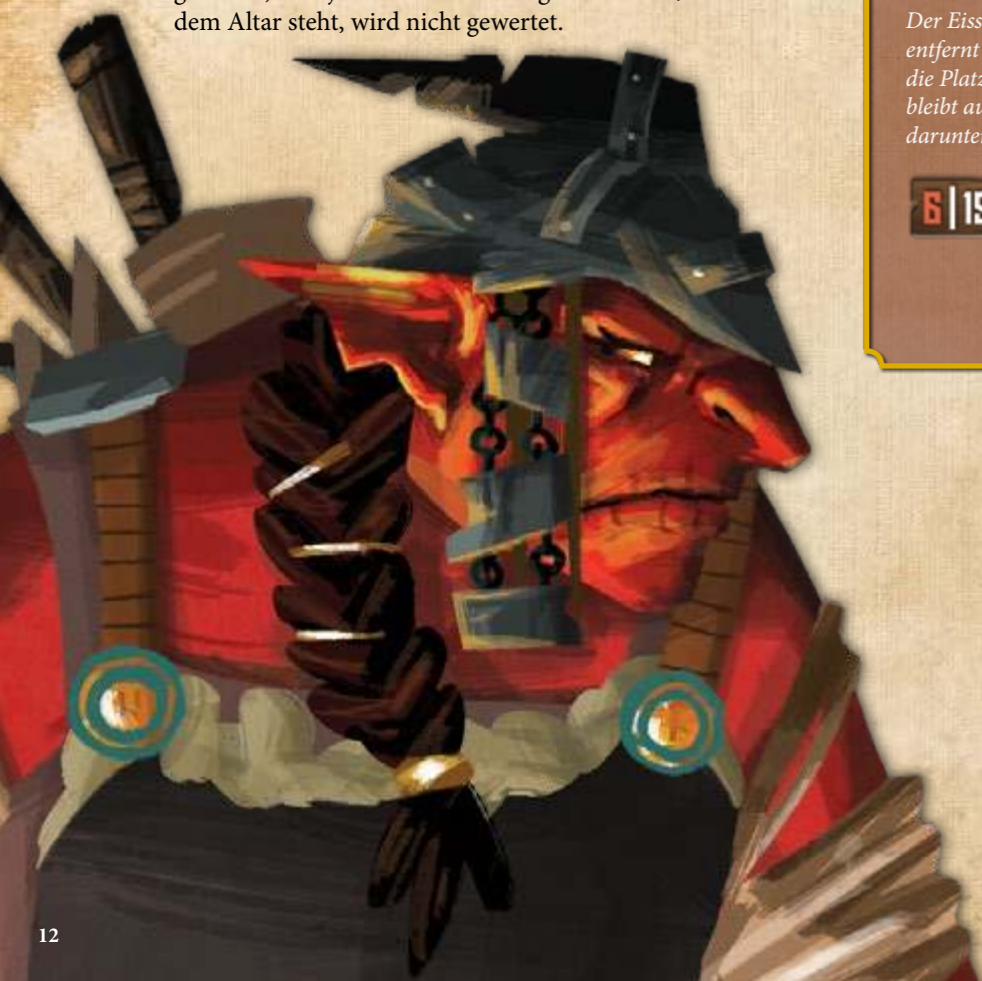


Deine Trolle besitzen eine Feuerlore, eine unabhängige Lore und eine Mondlore. Du hast eine andere Lore in deinem Lager und eine Vielzahl anderer Ressourcen in deinem Besitz.



Du gibst die Mondlore aus, um die Mondstatue auf den Altar zu bewegen. Du gibst die Feuerlore und deine beiden unabhängigen Loren aus, um die Feuerstatue dreimal wie gezeigt zu bewegen.

Du könntest auf einen späteren Zug warten, wenn du mehr Loren generiert hast, um den letzten Zug auf den Feuersockel zu machen, aber es gibt eine andere Möglichkeit, dies jetzt zu tun: Wenn du 4 deiner anderen Ressourcen gegen eine Lore aus dem Vorrat tauschst (die standardmäßig unabhängig ist), könntest du einen letzten Zug machen und die Feuerstatue sofort auf diesen Sockel bewegen!



SPIELLENDEAUSLÖSER (DIE KRÖNUNG)

Der erste Spieler, der den 10. Troll in seinen Troll-Thing rekrutiert (dieser bildet die Spitze der Pyramide), erhält den ersten Krönungsmarker, der am Ende des Spiels 5 Ehre wert ist. Wenn der nächste Spieler seinen 10. Troll rekrutiert, erhält er den zweiten Krönungsmarker, der am Ende des Spiels 3 Ehre wert ist und das Spielende einleitet.

In einem 2-Spieler-Spiel gibt es nur den zweiten Krönungsmarker mit 3 Ehre; er leitet das Spielende ein.

Nachdem der zweite Krönungsmarker beansprucht wurde, ist die aktuelle Runde beendet (der letzte Spieler in der Runde ist der Spieler, der rechts neben dem Startspieler sitzt; sollte dieser Spieler derjenige sein, der den zweiten Krönungsmarker verdient hat, endet die Runde, sobald er seinen Zug beendet hat) und jeder Spieler erhält noch genau 2 weitere Züge in normaler Zugreihenfolge. Dann endet das Spiel.

Denke einen Moment nach! Atme tief durch. Plane, wie du deine letzten beiden Züge am besten nutzen kannst. Denke daran, dass du immer während deines Zuges 4 Ressourcen gegen 1 Ressource aus dem Vorrat tauschen kannst. Dies ist nicht sehr effizient, aber es wird dir helfen, die wenige Zeit, die dir noch bleibt, am besten zu nutzen. Erinnere dich an die fünf verschiedenen Möglichkeiten, Ehre zu erlangen, um sicher zu gehen, dass du das bestmögliche Ergebnis erzielen kannst!



Wenn du deine Pyramide als erster fertigstellst, erhältst du diesen wertvollen 5-Ehre-Marker und löst eine massive Kaskade an Reichtümern aus! Das Timing ist aber entscheidend... Du möchtest dies nicht zu früh oder zu spät erreichen. Behalte den Fortschritt anderer Spieler im Auge, um das Beste aus deinen Kaskaden zu machen!

4. GROÙE HALLEN

Für jede große Halle in deinem Netzwerk erhältst du den geringeren Wert, der auf ihr abgedruckt ist, wenn es keine Statue auf dem Altar der Halle gibt und den größeren Wert, wenn eine Statue (von einem beliebigen Stamm) auf dem Altar steht.

- Statuen in großen Hallen (ob sie sich auf dem Altar befinden oder nicht) werden nicht zusätzlich nach den üblichen Regeln für Schichten gewertet.

5. STATUEN

Jede ausgegrabene Statue in deinen Tunneln (oder Toren) erhält Ehre, je nachdem, in welcher Schicht des Berges sie sich befindet. Statuen müssen nicht auf Sockeln oder sogar auf Verankerungen stehen, um gewertet zu werden, aber Statuen auf passenden Sockeln bringen das Doppelte ihrer normalen Ehre ein. Die Werte sind wie folgt:

BASISWERT:
WERT WENN AUF EINEM SOCKEL:

2	4	6	8	10
4	8	12	16	20

Es wird maximal 1 Statue pro Tunnelplättchen gewertet.

Wichtig: Es wird nur 1 Statue pro Tunnelplättchen gewertet.



ENDWERTUNG

Sieh dir deine bereits verdiente Ehre auf der Wertungsleiste an; jetzt wirst du diese Ehre auf fünf mögliche Arten ergänzen. Bewege deinen Marker auf der Leiste, um deine Ehre zu erhöhen.

Solltest du über die 100-Ehre-Grenze hinausgehen, lege zur Erinnerung eine Münze aus dem Vorrat unter deinen Wertungsmarker.

1. KRÖNUNGSMARKER

Die Spieler, die den ersten und zweiten Krönungsmarker besitzen, erhalten 5 Ehre bzw. 3 Ehre.



2. SOCKELPUNKTE

Decke die Marker, die du für das Bauen von Sockeln erhalten hast, auf. Sie bringen so viel Ehre ein, wie jeweils auf ihnen angegeben ist.



3. ÜBRIGE RESSOURCENSÄTZE

Verschiebe alle Ressourcen von deinen Trollen in dein Lager (Stammesloren werden wie üblich unabhängig) und bilde Sätze. Jeder Satz von 3 identischen Ressourcen (z.B. 3 Runen oder 3 Eisen oder 3 Loren) bringt dir 1 Ehre.

- Du kannst an dieser Stelle auch so viele Tauschgeschäfte mit dem Vorrat machen, wie du benötigst, um Sätze von 3 identischen Ressourcen zusammenzustellen. Diese Tauschgeschäfte erfolgen zum üblichen Kurs von 4 beliebigen Ressourcen für 1 Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat.



Wenn du zum Beispiel diese übrig gebliebenen Ressourcen hättest, würdest du 1 Ehre für die Loren und 1 Ehre für die Steine erhalten. Du hast keine anderen 3er-Sätze, könntest aber vier gemischte Ressourcen (1 Rune, 1 Hammer, 2 Eisen) gegen eine Münze eintauschen und so einen weiteren 3er-Satz zusammenstellen, um 1 weitere Ehre zu erhalten.

BEISPIEL FÜR DIE ENDWERTUNG:

Während des Spiels hast du 43 Ehre durch das Graben von Tunneln verdient.

Du besitzt den zweiten Krönungsmarker, der 3 Ehre wert ist.

Deine Sockel-Wertungsmarker sind insgesamt 11 Ehre wert.

Deine übrig gebliebenen Ressourcen bringen dir 1 Ehre ein.

Deine großen Hallen bringen dir folgende Ehre ein:

A Der Altar in dieser großen Halle ist leer, sodass die Halle den kleineren Wert erhält: 0 Ehre. Die Eisstatue in der großen Halle wird nicht gewertet.

B Der Altar in dieser großen Halle besitzt eine Statue, sodass sie den größeren Wert erhält: 15 Ehre!

Die Statuen in deinem Netzwerk, die sich nicht in großen Hallen befinden, bringen dir folgende Ehre ein:

1 Deine Feuerstatue auf einem Sockel in der gelben Schicht ist 20 Ehre wert.

2 Deine Eisstatue in der gelben Schicht (nicht auf einem Sockel) ist 10 Ehre wert.

3 Deine Feuerstatue auf einem Sockel in der hellgrauen Schicht ist 8 Ehre wert.

Dein Endergebnis beträgt 111 Ehre ... wird das ausreichen, um das Spiel zu gewinnen und die Krone zu holen?



Wenn alle Punkte addiert wurden, wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl zum König des Berges gekrönt und gewinnt das Spiel! (Im Falle eines Gleichstandes addieren die betroffenen Spieler die Stufen der Trollen, die sie rekrutiert haben. Der Spieler mit der niedrigeren Summe gewinnt.)

TEAMSPIELREGELN

Dies ist eine spezielle Spielvariante für genau 4 Spieler.

Befolgt alle üblichen Regeln mit den folgenden Änderungen:

AUFBAU-ÄNDERUNGEN

Bildet zwei 2-Spieler-Teams.

- Wählt einen Wertungsmarker aus, um euer Team darzustellen und legt den anderen in die Schachtel zurück.
- Setzt euch als Team am besten nebeneinander und stellt sicher, dass eure Tore sich nebeneinander auf der Winterseite des Spielbretts befinden.
- Legt eine Team-Vorratskarte zwischen euch.
- Wählt ein Start-Team. Der Startspieler sitzt im Start-Team links. Das bedeutet, dass die Zugreihenfolge jede Runde im Uhrzeigersinn Team 1, Team 2, Team 2, Team 1 sein wird.
- Das Ziehen von Trollen erfolgt wie gewohnt, außer dass die Startressourcen im Teamvorrat abgelegt werden. Es gibt keine Bonus-Startressourcen, die für die Position der Zugreihenfolge vergeben werden.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Die persönlichen Lager auf euren Spielertafeln werden nicht genutzt. Wann immer ihr eine Ressource in euer Lager legen würdet, wird sie stattdessen in den Teamvorrat gelegt.

Allerdings könnt ihr Ressourcen von eurem eigenen Troll-Thing, vom Teamvorrat, oder durch eine Kombination von beidem ausgeben. Ihr dürft keine Ressourcen aus dem Troll-Thing eures Partners ausgeben.

Beachtet, dass diese Einschränkung neue strategische Möglichkeiten schafft: Nutzt eure Werkstätten, um Ressourcen von euren Trollen in den Teamvorrat zu verschieben, sodass euer Partner davon profitieren kann!

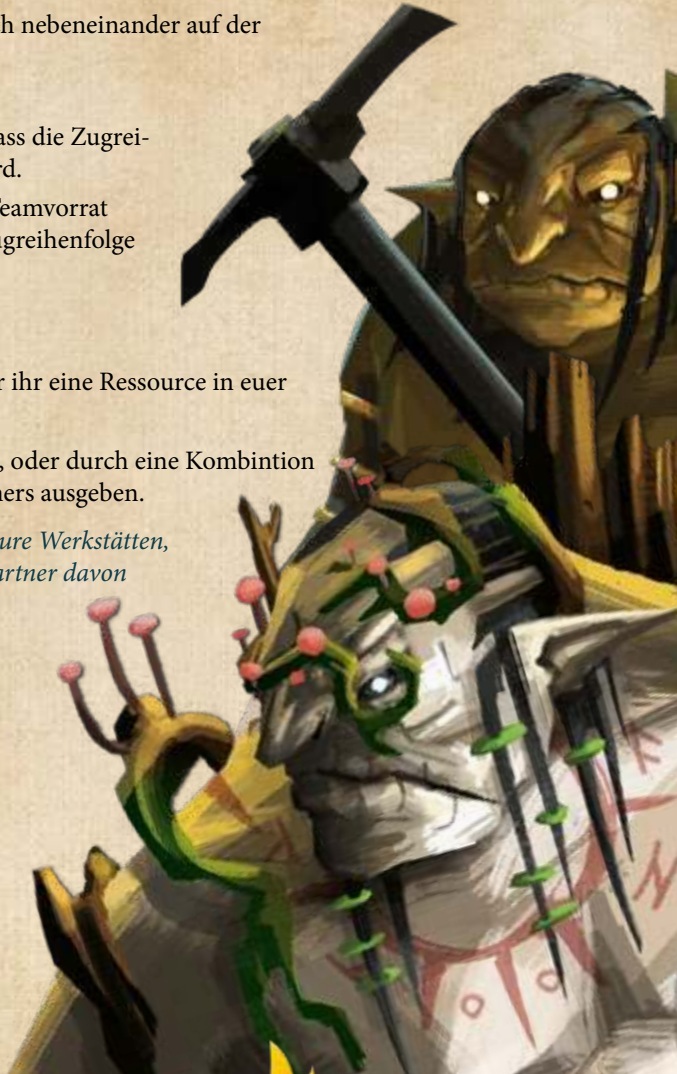
Obwohl ihr euer Tunnelnetzwerk wie gewohnt an eurem eigenen Tor beginnt, könnt ihr euer Tunnelnetzwerk mit dem eures Teampartners verbinden. Während eure Netzwerke verbunden sind, könnt ihr das Netzwerk eures Teampartners für alle Zwecke (Werkstattnutzung, Statuenbewegung, Einweihung großer Hallen, etc.) so behandeln, als wäre es Teil eures eigenen.

Bei der Rekrutierung von Trollen werden die gewonnenen Sockel im Teamvorrat abgelegt. Wenn ihr die Möglichkeit habt, einen Sockel aufzustellen, dann nehmt ihn aus eurem Teamvorrat.

Die Ehre, die ihr während des Spiels und während des Spielendes gewinnt, wird mit eurem gemeinsamen Team-Wertungsmarker gewertet. Jede Statue und jede große Halle wird nur einmal gewertet, auch wenn eure Netzwerke zum Spielende verbunden sind. Das Team mit der meisten Ehre gewinnt!



TEAM-
VORRATS-
KARTE



CREDITS AND THANK YOUS

GAME DESIGN & DEVELOPMENT

JAY CORMIER & GRAEME JAHNS

ILLUSTRATION

KWANCHAI MORIYA

GRAPHIC DESIGN & RULEBOOK

JOSHUA CAPPEL

ADDITIONAL DEVELOPMENT

BURNT ISLAND GAMES

3D MODELLING

HERIBERTO MARTINEZ

GAME TRAYZ INSERTS

NOAH ADELMAN



DEUTSCHE VERSION:

Übersetzung: Steffi Moll & Lisa Reitz
Grafik: Christian Schaarschmidt
Redaktion: Joachim Joch & Uwe Bursik

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen.

Graeme would like to thank his wife Joanne for her continued love and support. Jay would like to thank the Cormier family for the same reasons. Playtesters: Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsher, the Game Artisans of Canada (especially the Vancouver chapter) for its continued inspiration and support, and anyone whose name we forgot to take down.

Burnt Island Games would like to thank Jory & Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek & Lizzy Funkhouser, John Manon for starting the amazing Facebook group, Jon Mietling for his video wizardry, Kwanchai for bringing our trolls to life, and especially Jay & Graeme for trusting us with this amazing project.

We of course couldn't do this without our fierce army of Kickstarter backers. Special thanks to Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly 'Mebius' Blinovskiy, Adam Christian Eves, Mathieu Belle, and Maxime Lefebvre for conceiving our six bonus Level-3 trolls!



Original version
published by
Burnt Island Games



©2020 (dt. Version) Skellig Games
Parkweg 6 · 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de
Alle Rechte vorbehalten

ERKLÄRVIDEO

Auf unser Homepage findet ihr das Erklärvideo und Zusatzmaterialien zum Spiel:

Das findet ihr hier:



ERSATZTEILSERVICE

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beileben uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:



info@skellig-games.de
Betreff: Ersatzteilservice