

# Fabian Fischer - Dario Reinhardt

# Spielregeln

Standard-Regeln (2-Spieler-Duel)	
Häufige Fragen & Klarstellungen	
Optionale Regeln	10
Variante: 2 gegen 2	
Variante: Jeder für sich	12
Variante: Solo	15
Variante: 2-Spieler-Koop	17

In Crimson Company treten abenteuerlustige Edelmänner im Wettstreit gegeneinander an. Dazu stellen sie Söldnerarmeen aus kampferprobten Kriegern, zwielichtigen Gestalten und mythischen Kreaturen zusammen. Wer wird seine Konkurrenten in die Irre führen, sich durchsetzen und die Kontrolle über ein vergessenes Königreich erlangen?

# Überblick



Dein Ziel in Crimson Company ist es, zwei der drei in der Mitte ausliegenden Burgen zu erobern. Eine Burg eroberst du, indem du mehr Stärkepunkte als dein Gegner in der dazugehörigen Kartenspalte (Lane) sammelst. Eine Lane wird gewertet, sobald ein Spieler mindestens vier Karten in ihr besitzt.

Die Karten repräsentieren eine Reihe von Charakteren, die jeweils einen bestimmten Stärkewert und einzigartige Fähigkeiten haben. Letztere können einmalige Sofort-Effekte beim Ausspielen der Karte sein oder werden in bestimmten Phasen des Spiels ausgelöst.

Es liegen stets vier zufällig aufgedeckte Karten vom Charakter-Deck im Angebot. Jeweils nur auf eine davon darfst du deine Münzen bieten. Dein Gegner entscheidet dann, ob er dich ausbezahlt – und deine Münzen verdoppelt – oder ob er dir die Karte überlässt.

# **Aufbau (2-Spieler-Duell)**



Es wird die Seite "Competitive" des Spielbretts benutzt. Falls nicht genügend Platz ist, kann auch ohne Brett gespielt werden.

Platziere drei reguläre Burgenkarten (ohne Text), welche die **drei Lanes** repräsentieren, zwischen beiden Spielern. Lanes haben immer zwei Seiten (deine Seite und die deines Gegners). Optional werden auch die Miniaturburgen auf den Burgenkarten platziert.

Fülle den **Münzvorrat** mit Gesamtwert **40**. (Es gibt Münzen mit Wert 3 und Münzen mit Wert 1. Der Begriff **"eine Münze"** bedeutet im Spiel immer **Wert 1**.)

Wähle **mindestens 30 Charakterkarten** aus (so viele du möchtest) und mische sie zu einem Deck zusammen. Platziere dieses Söldnerdeck auf dem Spielbrett auf dem dafür vorgesehenen Platz. Die **oberste Karte ist dabei immer offen sichtbar**.

Ziehe vier Karten vom Deck und lege sie aus. Diese Karten sind zu Beginn im Angebot.

Entscheidet zufällig, wer das Spiel beginnt. Der Startspieler bekommt **3** Münzen, der zweite Spieler **4** Münzen.

Der Startspieler beginnt nun das Spiel in der Einkommensphase (siehe Phasen).

#### Phasen

Ein Spieler durchläuft in seiner Runde vier Phasen.

#### Phase 1 - Einkommen

Erhalte 3 Münzen (das heißt "Münzen mit dem Gesamtwert 3").

Einige Karteneffekte generieren in dieser Phase zusätzliches Einkommen.

Kontrolle: In der ersten Runde hat der Startspieler nach dieser Phase 6 Münzen.

#### **Phase 2 - Rekrutierung**

Lege mindestens eine deiner Münzen auf genau eine Karte im Angebot.

Dein Gegner hat nun zwei Optionen:

- Ausbezahlen: Dein Gegner muss Münzen im gleichen Wert auf die Karte legen wie du. In diesem Fall bekommst du alle Münzen auf der Karte (d.h. das Doppelte des ursprünglichen Wertes). Dein Gegner rekrutiert allerdings die Karte und legt sie vor sich ab (noch ohne sie in eine Lane zu spielen). Danach machst du weiter mit Phase 3.
- **Passen:** Die Münzen, die du auf die Karte gelegt hast, werden in den Münzvorrat gelegt. Du rekrutierst die Karte und legst sie vor dir ab (noch ohne sie in eine Lane zu spielen). Danach machst du weiter mit Phase 3.

**Wichtig:** Wann immer weniger als vier Karten im Angebot liegen, ziehst du sofort neue Karten vom Deck, um das Angebot wieder aufzufüllen.

#### Phase 3 - Einsatz

Spiele alle rekrutierten Karten, die du vor dir liegen hast, in beliebiger Reihenfolge und in beliebige Lanes aus (siehe **Eine Karte ausspielen**).

**Kontrolle:** Spieler können immer höchstens zwei Karten vor sich liegen haben. Eine, die sie in der eigenen Runde rekrutiert haben, und eine, die sie in der vorherigen Runde des Gegners rekrutiert haben.

#### **Phase 4 - Wertung**

Prüfe alle Lanes von links nach rechts (aus Sicht des Spielers, der an der Reihe ist). Falls einer der Spieler **vier oder mehr** Karten in einer Lane besitzt (inklusive verdeckter

Karten), wird diese Lane **gewertet** (siehe **Wertung und Sieg**). Im Anschluss erfolgt eine weitere Wertungsphase, es werden also alle Lanes erneut geprüft.

Erfüllt keine Lane mehr die Voraussetzungen zur Wertung (oder alle zu wertenden Lanes sind unentschieden), ist dein Gegner am Zug und beginnt mit der Einkommensphase.

# Eine Karte ausspielen

Wenn du eine Karte ausspielst, wählst du eine beliebige aktive Lane. Du kannst Karten immer nur auf deine Seite der Lane spielen.

Neue Karten werden stets unten (aus Sicht des Ausspielenden) in eine Lane gespielt. Das Ausspielen einer Karte aktiviert ihren Effekt (siehe **Karteneffekte**).

#### Karteneffekte

Es gibt fünf Arten von Karteneffekten:

- Einsatzeffekte werden einmalig ausgelöst, wenn eine Karte ausgespielt wird sowie jedes Mal, wenn eine verdeckte Karte wieder aufgedeckt wird. Falls keine Phase im Kartentext vorkommt, handelt es sich im einen Einsatzeffekt.
- Einkommenseffekte auf Karten werden jede Runde zu Beginn der
   Einkommensphase ihres Besitzers ausgelöst, solange die Karte im Spiel ist.
- Rekrutierungseffekte auf Karten gelten jede Runde während der Rekrutierungsphase ihres Besitzers, solange die Karte im Spiel ist.
- **Zerstörungseffekte** werden ausgelöst, sobald die Karte zerstört wird (durch andere Karteneffekte oder wenn eine Lane gewertet wurde).
- Passive Effekte sind immer aktiv, also während der Runden beider Spieler. Sie lösen unter im Kartentext beschriebenen Bedingungen einen Effekt aus.
- Wertungseffekte auf Karten gelten während der Wertung der Lane (nicht davor).

**Hinweis:** Karteneffekte müssen – wenn möglich – ausgeführt werden (selbst zum Nachteil des jeweiligen Spielers). Dies gilt auch, falls Karteneffekte nur teilweise ausgeführt werden können.

# Begriffe: Zerstören / Umdrehen / Bewegen / Austauschen

#### Zerstören:

- Entferne die Karte aus dem Spiel.
- Zerstörte Karten werden verdeckt auf einen separaten Ablagestapel gelegt.

#### **Umdrehen:**



- Drehe eine aufgedeckte Karte um, sodass sie verdeckt liegt, oder decke eine bereits verdeckte Karte wieder auf.
- Verdeckte Karten haben eine Stärke von 0 und keinen Effekt.
- Wichtig: Wenn eine verdeckte Karte mit einem Einsatzeffekt wieder aufgedeckt wird, wird der Effekt sofort nochmals ausgelöst (auch bevor es mit vorherigen Effekten weiter geht). Passive sowie Phaseneffekte sind ebenfalls wieder aktiv.
- **Hinweis:** Spieler dürfen jederzeit verdeckte Karten anschauen.

Bewegen:



- Verschiebe die Karte in eine andere Lane. Wie beim Ausspielen werden deine Karten nach dem Bewegen immer unten, die deines Gegners oben in eine Lane platziert (also immer möglichst weit entfernt von der Burgenkarte).
- Karten können nur zwischen Lanes bewegt werden. Bewegungseffekte wechseln niemals die Seite, auf der sich die Karte befindet.
- Das Bewegen einer Karte löst nicht ihren Effekt aus.

#### Austauschen:

- Tausche die Position zweier Karten aus.
- Das Austauschen löst keine Einsatzeffekte aus.

#### Effekt-Reihenfolge

Falls mehrere Karteneffekte in der gleichen Phase ausgelöst werden, führe sie in dieser Reihenfolge aus (aus Sicht ihres Besitzers und davon ausgehend, dass die Spieler am oberen und unteren Ende des Spielbretts wie unter "Aufbau" dargestellt sitzen):

- 1. Von oben (nah an der Burg) nach unten (weit von der Burg) in der linken Lane
- 2. Von oben nach unten in der **mittleren** Lane
- 3. Von oben nach unten in der rechten Lane

Das gilt auch für mehrere Umdreh-Effekte, die gleichzeitig passieren (z.B. ausgelöst durch die Karte "Tapsiger Oger") sowie mehrere Zerstörungseffekte (z.B. nachdem ein Spieler eine Lane gewonnen hat und alle Karten in ihr zerstört werden).

Werden Effekte für beide Spieler (also auf beiden Seiten) ausgelöst, beginnt immer der Spieler, dessen Runde es ist.

Wird eine Karte verdeckt oder zerstört, bevor sie an der Reihe ist, hat sie keinen Effekt.

# **Wertung und Sieg**

So wird eine Lane gewertet:

- Führt alle Wertungseffekte auf Karten in der Lane von oben (nah an der Burg) nach unten (weit von der Burg) aus. Der Spieler, der gerade am Zug ist, führt Wertungseffekte auf seinen Karten zuerst aus.
- 2. Zählt die Stärkewerte auf beiden Seiten zusammen. Verdeckte Karten haben eine Stärke von **0** (außer sie werden von anderen Karteneffekten beeinflusst).
- 3. Der Spieler mit der größeren Gesamtstärke gewinnt die Lane und bekommt die Burgenkarte (sowie ggf. die Miniaturburg) aus der Mitte.

Wenn ein Spieler eine Lane gewonnen hat, werden **alle Karten in der Lane zerstört** (und **Zerstörungseffekte** ausgelöst). Die Lane wird dann **aus dem Spiel entfernt**. Sie wird in Zukunft nicht mehr bespielt. Es können keine Karten mehr in sie bewegt werden.

Sobald ein Spieler zwei Burgenkarten besitzt, gewinnt dieser Spieler das Spiel.

**Hinweis:** Durch die Zerstörung der Karten am Ende der Wertungsphase kann **sofort** eine weitere Wertung ausgelöst werden (z.B. indem der **Untote** die vierte Karte einer anderen Lane wird).

#### Unentschieden

Falls die Wertung einer Lane ein Unentschieden ergibt, bleibt diese Lane im Spiel. Wertungseffekte gelten nicht mehr (bis erneut gewertet wird). Spielt einfach ganz normal weiter und prüft nächste Runde, ob wieder gewertet wird.

# Klarstellungen und Häufig gestellte Fragen

Du weißt jetzt alles, das nötig ist, um das Spiel zu spielen. Sollten während des Spielens Fragen zu bestimmten Karteneffekten oder Situationen auftauchen, lies hier weiter.

#### Klarstellungen zu Karteneffekten

- **Alchemistin:** Kann sich selbst zerstören (und muss das sogar, wenn sie die einzige Karte im Spiel ist). Verdeckte Karten zu zerstören, bringt 0 Münzen.
- Apokalyptischer Reiter: Der aktive Spieler zerstört zuerst Karten auf seiner Seite. Beide Spieler dürfen so viele Karten zerstören, wie sie möchten, müssen jedoch mindestens eine Gesamtstärke von 3 zerstören. Falls ein Spieler keine Stärke von 3 aufbringen kann, muss dieser all seine Karten in der Lane zerstören.
- **Bardin:** Besitzt du die Bardin, muss dein Gegner nicht mehr nur gleichziehen, sondern dir noch eine Münze mehr bezahlen, um dir eine Karte abzukaufen.
- Berserkerin: Kann Kartenstärken nicht unter 0 senken.
- Beschwörerin: Die Karte aus dem Angebot wird ohne Effekt in die Lane gelegt.
- Bischof: Falls der Bischof zum Unentschieden führt, wird weitergespielt (wie bei normalen Unentschieden auch). Die Kartenstärke spielt keine Rolle.
- Blutpriester: Der Gegner wählt, welche Karte zerstört wird.
- **Dämon:** Kann sich selbst umdrehen (und muss das sogar, wenn er die einzige Karte in der Lane ist).
- **Diebin:** Falls der Gegner keine Münze besitzt, geschieht nichts.
- **Fanatiker:** Wenn er durch einen Karteneffekt zerstört wird und es nur noch eine Lane gibt, kann der Effekt nicht ausgeführt werden (d.h. die Karte wird zerstört).
- **Fährmann:** Die Karte vom Ablagestapel löst nicht ihren Effekt aus, da sie nur "platziert", aber nicht "gespielt" wird.
- **Fee:** Verdoppelt immer nur eine Karte auf jeder Seite. Wenn mehrere Karten die gleiche Stärke haben, wird die am nächsten zur Burg liegende Karte verdoppelt.
- Fenrir: Da Karten verdeckt gespielt werden, haben sie keinen Einsatzeffekt.
- **Formwandler:** Der Einsatz-Effekt einer Karte, die du deinem Gegner gestohlen hast, da er sie mit deinem Formwandler tauschen musste, wird nicht ausgelöst.
- **Halsabschneider:** Der führende Spieler wird nach Basis-Stärke ermittelt (d.h. ohne **Wertungseffekte**). Bei einem Unentschieden geschieht nichts.
- Heimdall: Verhindert einen Effekt, der auf eine Karte in der Lane zielt (egal auf welcher Seite) und dreht sich danach selbst um.
- Hel: Verhindert Zerstörungseffekte sogar nachdem eine Lane gewertet wurde.
- Horror: Karten werden einzeln bewegt. Für jede Karte wird einzeln entschieden, in welche Lane sie bewegt wird. Es können dadurch auch mehr als 4 Karten auf einer Seite einer Lane liegen (die Wertung wird bei "mindestens 4" ausgelöst).
- Kriegsbär: Der führende Spieler wird inklusive der Stärke des Bären bestimmt.
- Loki: Wer die Karte gespielt hat, entscheidet auch über den Austausch. Der Austausch findet nach dem Abhandeln des Einsatzeffektes statt. Es kann mit einer beliebigen anderen Karte (auf beiden Seiten) getauscht werden.
- Mönch: Zuerst drehst du eine Karte um (und führst ggf. Folgeeffekte aus), dann dein Gegner. Falls nur ein Spieler eine Karte in der Lane hat, dreht nur dieser Spieler um.
- Musketier: Für den Effekt gezahlte Münzen kommen zurück in den Münzvorrat.
- **Njord:** Spielt der Gegenspieler eine Karte auf Njords Seite (z.B. den "Verräter"), so erhält dieser auch die Münze.

- **Pestarzt:** Falls er in einer Wertung zuletzt ausgelöst wird, werden alle vorherigen Änderungen an verdeckten Karten negiert (d.h. ihre letztliche Stärke beträgt 3).
- Raufbold: Bei der Auswahl des Ziels gelten keine Wertungseffekte. Kann verdeckte Karten zerstören (da sie eine Stärke von 0 haben).
- **Schatten:** Ja, er dreht sich selbst um.
- Schleuderer: Dreht auf beiden Seiten alle stärksten Karten um (unabhängig voneinander). Kann sich selbst umdrehen, wenn es keine stärkere Karte auf seiner Seite gibt.
- **Sirene:** Dein Gegner entscheidet, welche Karten er bewegt. Wenn dein Gegner nur eine Karte in einer anderen Lane hat, muss er diese bewegen.
- **Untoter:** Wenn er durch einen Karteneffekt zerstört wird und es nur noch eine Lane gibt, kann der Effekt nicht ausgeführt werden (d.h. die Karte wird zerstört).
- Verführerin: Kann auf Karten in ihrer eigenen Lane abzielen. Der erste Teil des Effekts wird unabhängig vom zweiten ausgeführt. Eine Karte in ihrer eigenen Lane wird also umgedreht, aber im Anschluss einfach nicht bewegt.
- **Veteran:** Die Karte aus dem Angebot löst nicht ihren Einsatzeffekt aus (da sie nicht "gespielt" wird).
- Wahrsagerin: Erlaubt ihrem Besitzer, Münzen auf die kommende Karte (oben auf dem Deck) zu bieten, d.h. für diesen Spieler sind dann 5 statt der üblichen 4 Karten "im Angebot". Wird auf die kommende Karte geboten, kann der Gegner den Bietenden aber natürlich trotzdem ausbezahlen.

#### Was wenn keine Karten mehr im Deck sind?

Wenn Keine Karten mehr im Deck sind, werden alle zerstörten Karten vom Ablagestapel zu einem neuen Deck gemischt.

### Was wenn keine Münzen mehr da sind?

Falls ein Spieler (als **Einkommen** oder durch Karteneffekte) mehr Münzen bekommen würde als im Vorrat übrig sind, bekommt dieser Spieler so viele Münzen wie möglich, aber nicht mehr. Falls du zu Beginn deines keine Münzen hast und auch keine mehr im Vorrat sind, überspringst du deine Rekrutierungsphase.

# Was wenn es mehrere Karten in einer Lane gibt, die die Wertungsweise verändern (z.B. Bischof und Underdog)?

Der Effekt, der während der Wertung zuletzt ausgelöst wurde, überschreibt alle anderen (siehe "Wertung und Sieg" zu den Details der Effekt-Reihenfolge).

#### Was bedeutet das Wort "dann" in Kartentexten?

Der entsprechende Karteneffekt wird wie zwei separate Effekte behandelt. Der erste wird vor dem "dann" ausgeführt, der zweite danach. Falls nur der erste Teil des Effekts möglich ist, wird er vollständig ausgeführt und der zweite Teil dann einfach ausgelassen.

#### Betrifft der Effekt einer Karte die Karte selbst?

Ja, falls die Karte das nicht explizit ausschließt, indem sie sich in ihrem Kartentext beispielsweise nur auf "andere Karten" bezieht (siehe die Karte "Tapsiger Oger").

# Darf ich unter verdeckte Karten schauen? Muss ich meinem Gegner verraten, wie viele Münzen ich habe?

Grundsätzlich ist Crimson Company ein Spiel offener Informationen. Es darf also jederzeit unter verdeckte Karten geschaut werden und die Münzvorräte der Spieler sollten offen liegen. Ihr könnt euch aber natürlich auch anderweitig einigen.

# **Optionale Regeln**

# Münzhandicap

Falls einer der Spieler sehr viel erfahrener ist als der andere, kann es sinnvoll sein, die Startmünzen des weniger erfahrenen Spielers zu erhöhen. Versucht einen Startbonus von einer Münze und erhöht den Bonus falls nötig weiter.

#### Burgenkarten mit Zusatzregeln

Für noch mehr Abwechslung in jeder neuen Partie, können optional eine oder mehrere Burgenkarten zu Beginn durch Burgenkarten mit Effekten ersetzt werden. Diese Burgen bringen Zusatzregeln mit sich, die beispielsweise das Verhalten der Lane beeinflussen.

- Die Effekte gelten als aktiv, solange die Burg im Spiel ist (also die Burg noch nicht von einem Spieler erobert wurde).
- **Wertungseffekte** auf Burgen werden stets vor Wertungseffekten auf Charakterkarten angewandt.
- Einkommenseffekte auf Burgen werden stets vor Wertungseffekten auf Charakterkarten angewandt.
- Effekte, die ausgelöst werden, nachdem eine Karte ausgespielt wurde, werden nach dem Einsatzeffekt der gespielten Karte (sowie Folgeeffekten) ausgeführt.

#### **Turniermodus**

Durch eine der Partie vorgelagerte Deck-Auswahl kann die Planungskomponente des Spiels ausgebaut werden, sodass es noch kompetitiver wird:

- Beide Spieler wählen vor der Partie jeweils 15 einzigartige Karten aus ihrer eigenen Sammlung aus.
- Die Karten beider Spieler werden zu einem 30-Karten-Deck kombiniert, mit dem die Partie gespielt wird.

**Hinweis:** Die 15 Karten jedes Spielers müssen zwar einzigartig sein, allerdings können beide Spieler gleiche Karten wählen, sodass jede Karte zweimal im Deck sein kann.

# Variante: Zwei gegen Zwei

In dieser Variante des Spiels kontrolliert jedes Zweierteam eine Seite des Spielfeldes. Alle Karten auf derselben Seite gehören beiden Mitgliedern des Teams. Jedoch hat nach wie vor jeder Spieler einen eigenen Münzvorrat.

#### **Aufbau & Spielziel**

- Legt drei Burgenkarten (und somit Lanes) zwischen die beiden Teams.
- Stellt ein Charakterdeck mit mindestens 30 Karten zusammen.
- Legt Münzen mit **Gesamtwert 80** in den Münzvorrat.
- Das Angebot verhält sich wie im Standard-Spiel: Vier Karten liegen aus. Oben auf dem Deck liegt die nachrückende Karte offen.

Ein Team gewinnt, sobald es zwei Burgen erobert hat.

#### Zugreihenfolge & Startmünzen

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält den Marker für den aktiven Spieler und spielt seine erste Runde. Im Anschluss wechselt der aktive Spieler jeweils zwischen den beiden Teams (unten A und B genannt) sowie den Spielern innerhalb der Teams. Die Zugreihenfolge ergibt sich somit wie folgt:

Spieler 1 (Team A), Spieler 1 (Team B), Spieler 2 (Team A), Spieler 2 (Team B) etc.

Vor Spielstart erhalten die Spieler genau in dieser Reihenfolge 1, 2, 3 und 4 Münzen. Das heißt, der Startspieler erhält eine Münze und der vierte Spieler 4 Münzen.

#### **Phasen**

Die Phasen (**Einkommen**, **Rekrutierung**, **Einsatz**, **Wertung**) laufen grundsätzlich wie im Standard-Spiel ab. Dazu einige Hinweise:

- Spieler bieten in ihrem Zug alleine (nur mit ihren eigenen Münzen) auf eine Karte.
- Beide Spieler des gegnerischen Teams haben die Möglichkeit, mit dem Gebot gleichzuziehen (dürften dabei aber nicht ihre Münzen zusammenlegen).
- **Einkommenseffekte** eines Teams werden in jeder **Einkommensphase** dieses Teams ausgelöst, d.h. in der Runde von Spieler 1 sowie der von Spieler 2.
- Rekrutierungseffekte gelten für alle Spieler des Teams, das die Karte besitzt.

#### Klarstellungen zu Karteneffekten

- Apokalyptischer Reiter: Beide Spieler des gegnerischen Teams entscheiden gemeinsam, welche Karten sie zerstören.
- Bettlerin: Der Spieler, der die Karte spielt, wählt einen Spieler des gegnerischen Teams als Ziel des Effekts aus.
- **Sirene:** Beide Spieler des gegnerischen Teams entscheiden gemeinsam, welche Karten sie bewegen wollen.
- **Söldner:** Das Team, das die Karte besitzt, einigt sich in der **Wertungsphase** auf einen Spieler, der Münzen zahlen darf, um die Karte zu stärken.
- **Diebin:** Der Spieler, der die Karte spielt, wählt einen Spieler des gegnerischen Teams als Ziel des Effekts aus.

# Variante: Jeder für sich (3-6 Spieler)

**Hinweis:** Es ist eine bestimmte Anzahl an Burgen, Charakterkarten und Münzen nötig! (Für 3 oder 4 Spieler reicht der Inhalt einer einzelnen Sammelbox!)

JEDER FÜR SICH	Burgen	Münzen	Charakterkarten (Min.)	
3 Spieler	6	Gesamtwert 60	50	
4 Spieler	8	Gesamtwert 80	70	
5 Spieler	10	Gesamtwert 100	90	
6 Spieler	12	Gesamtwert 120	110	

In dieser Variante werdet ihr an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen und all eure Widersacher zugleich im Blick behalten müssen, um erfolgreich zu sein.

# **Aufbau & Spielziel**



- Spieler sitzen im Kreis um den Tisch. Platziert eine Front aus zwei Burgenkarten (und somit Lanes) zwischen jeweils zwei nebeneinandersitzenden Spielern. Somit sollte jeder Spieler je zwei Lanes zu seiner Rechten und zu seiner Linken haben.
- Stellt ein Deck mit so vielen Karten zusammen wie in der Tabelle angegeben. Benutzt dabei nicht die **Bardin**.
- Stellt einen großen Münzvorrat wie in der Tabelle angegeben zusammen.

- Das Angebot verhält sich wie im Standard-Spiel: Vier Karten liegen aus. Oben auf dem Deck liegt die nachrückende Karte offen.
- Alle Spieler erhalten vor Spielstart so viele Münzen wie es Teilnehmer gibt (z.B. 4 Münzen im Vier-Spieler-Spiel wie oben im Bild dargestellt).

Ein Spieler gewinnt, indem er insgesamt **zwei** Burgen erobert (d.h. eine zu seiner Linken und eine zu seiner Rechten oder aber zwei Burgen der gleichen Front).

#### Zugreihenfolge

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält den Marker für den aktiven Spieler und spielt seine erste Runde. Im Anschluss zieht ein Spieler nach dem anderen (im Uhrzeigersinn). Der Marker für den aktiven Spieler wird entsprechen weitergereicht.

#### Phasen

Die Phasen **Einkommen**, **Einsatz** und **Wertung** laufen grundsätzlich wie im Standard-Spiel ab. Die **Rekrutierungsphase** läuft wie folgt ab:

- Der aktive Spieler wählt eine Karte aus dem Angebot aus und teilt sie den übrigen Spielern mit.
- 2. Die übrigen Spieler bieten auf die ausgewählte Karte, indem sie verdeckt die entsprechende Anzahl Münzen in die Hand nehmen und gleichzeitig offenlegen.
- 3. Das höchste Gebot setzt den Preis für die Karte. Im Falle eines Unentschiedens wird der Spieler, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist (und mit das höchste Gebot abgegeben hat), als alleiniger höchster Bieter gesetzt.
- 4. Der aktive Spieler hat nun zwei Optionen:
  - Der aktive Spieler zahlt Münzen in Höhe des höchsten Gebots an den höchsten Bieter und nimmt sich die Karte. Alle anderen Spieler behalten ihre Münzen.
  - b. Der aktive Spieler passt. Der höchste Bieter zahlt sein Gebot **an die Bank** und nimmt sich die Karte. Die anderen Spieler behalten ihre Münzen.

#### **Hinweise und Klarstellungen**

- **Bewegung** ist nicht nur zwischen den zwei Lanes einer Front möglich, sondern auch zwischen beiden Fronten eines Spielers (d.h. von einer Lane, die mit dem linken Nachbarn geteilt wird, in eine Lane der Front mit dem rechten Nachbarn).
- Karteneffekte gelten global (für alle Lanes im Spiel), sofern dies nicht durch den Kartentext ausgeschlossen wird (z.B. durch: in dieser Lane). Das bedeutet auch, dass der Raufbold, die Chaosmagierin sowie der Zauberer tatsächlich auf jede Karte im Spiel zielen können (selbst Karten in Lanes, die sich weder innerhalb der linken noch rechten Front des aktiven Spielers befinden).
- Die **Wahrsagerin** erlaubt es dem aktiven Spieler, die nachrückende Karte (oben auf dem Deck) zur Auktion auszurufen (statt einer der vier Karten im Angebot).
- Für Karten wie die **Bettlerin** oder die **Illusionistin**, die sich direkt auf einen Gegner beziehen, gilt derjenige Spieler als Ziel, gegen den die Karte ausgespielt wird (d.h. in einer Lane der gemeinsamen Front mit diesem Gegner).
- Auch wenn es sinnvoll ist, vor Abgabe eines Gebots stets alle eigenen Münzen zu verstecken (damit die Gegner keine Rückschlüsse auf die Höhe des Gebots ziehen

können), sind die Münzvorräte der Spieler grundsätzlich nicht geheim und müssen auf Anfrage offengelegt werden.

# **Optional: Platzierungen ausspielen**

- Nachdem ein Spieler gewonnen hat, können optional Platzierungen ausgespielt werden (zweiter Platz, dritter Platz und so weiter).
- Um weiterzuspielen, werden alle Karten des Siegers aus dem Spiel entfernt und die beiden noch übrigen Lanes aus der linken und rechten Front des Siegers zusammengeführt, sodass eine neue Front zwischen dem linken und dem rechten Nachbarn des Siegers entsteht. Im Anschluss wird regulär weitergespielt, bis es den nächsten Sieger gibt und so weiter.
- Gibt es eine verbleibende Lane zur rechten und eine zur linken Seite des Siegers, werden diese zu einer Lane zusammengeführt, sodass die bereits gespielten Karten des linken und rechten Nachbarn nun gegeneinander ausliegen. Die zweite Lane der neuen Front ist leer (Beispiel unten dargestellt).



#### Variante: Solo

#### **Aufbau**

- Nutze die Seite "Solo/Koop" des Spielbretts.
- Platziere die drei Burgen in der Mitte.
- Stelle ein Deck aus mindestens 30 Charakteren zusammen. Es liegt stets offen.
- Fülle den Münzvorrat mit Münzen im Gesamtwert von 40.
- Platziere jeweils eine Anzahl Münzen auf den drei Burgkarten wie folgt:

Schwierigkeitsgrad	Leicht	Mittel	Schwer	Sehr schwer	Verrückt
Münzen pro Burg	0	1	3	6	9

# **Spielablauf**

Es spielen zwei Parteien: du und deine Gegner, die "Raubritter". Dein Ziel ist es, die Raubritter zu besiegen, indem du zwei der drei Burgen eroberst und sie zugleich davon abhältst, dies zu tun.

In der Praxis wirst du dabei **alle** Karten auf beiden Seiten selbst ausspielen und auch stets über die Nutzung ihrer Effekte entscheiden. In diesem Spielmodus geht es also darum, kreative Wege zu finden, die Raubritter-Fähigkeiten gegen sie selbst einzusetzen, selbst wenn du Karten auf ihre Seite spielst!

Eine Runde läuft wie folgt ab:

- 1. Ziehe 3 Charakterkarten vom Deck.
- 2. **Dein Zug:** Löse **Einkommenseffekte** der Karten auf deiner Seite aus. Spiele dann eine der 3 Karten von deiner Hand auf deine Seite einer beliebigen Lane.
- 3. **Raubritter-Zug:** Löse **Einkommenseffekte** auf Raubritter-Karten aus. Spiele dann die beiden anderen Karten von deiner Hand auf die Seite der Raubritter mit folgenden Regeln aus:
  - a. Spiele immer in die Lane mit den wenigsten Raubritter-Karten.
  - b. Falles es mehrere Lanes mit gleichwenigen Raubritter-Karten gibt, wähle eine davon aus.
  - c. Du entscheidest, wie Karteneffekte ausgeführt werden.
- 4. Prüfe, ob sich 4 oder mehr Karten auf derselben Seite einer Lane befinden. In diesem Fall wird die Lane gewertet. Münzen auf der jeweiligen Burgenkarte zählen dabei als Bonus-Stärkepunkte für die Raubritter.
- 5. Gehe zurück zu Schritt 1.

Du gewinnst, wenn du zwei Burgen eroberst. Du verlierst, wenn dies den Raubrittern gelingt.

# Einmalige Abwurf-Fähigkeit

Einmal pro Partie darfst du eine Raubritter-Karte abwerfen statt sie zu spielen. Lege dann Münzen in Höhe des Stärkewerts der Karte auf die Burg, wo du die Karte gespielt hättest. Dies kann dir helfen, einen unerwünschten Karteneffekt zu vermeiden. Drehe

deine "Rundenablauf"-Karte auf ihre Rückseite, um dir zu merken, dass du diese Fähigkeit in dieser Partie bereits verwendet hast.

#### Regeländerungen

Effekte, die sich auf das Erhalten oder Stehlen von Münzen beziehen, haben in diesem Spielmodus eine andere Bedeutung.

Falls du in deinem Zug eine Münze erhältst oder den Raubrittern abnimmst oder die Raubritter eine Münzen zahlen müssen, darfst du dir eine **beliebige** aktive Lane aussuchen, eine Münze von der dazugehörigen Burg nehmen und sie in den Vorrat zurücklegen. Falls es keine Münzen auf Burgen gibt, geschieht nichts.

Falls die Raubritter in ihrem Zug eine Münze erhalten oder dir eine abnehmen oder du eine Münze bezahlen musst, nimm stattdessen eine Münze aus dem Vorrat und lege sie auf die Burgenkarten, die zu der Lane gehört, in der der entsprechende Effekt ausgelöst wurde.

# Kartenänderungen und -klarstellungen

Entferne die folgenden Karten aus dem Deck oder spiele sie mit wie unten angegeben geänderten Effekten.

- Apokalyptischer Reiter: Zerstöre eine Karte auf beiden Seiten dieser Lane.
- Bardin: Passiv: Wenn du eine Münze erhältst, erhalte noch eine.
- **Beschwörerin:** Ziehe eine Karte vom Deck. Platziere sie verdeckt auf deiner Seite der Lane.
- Bettlerin: Wenn auf dieser Burg mehr Münzen liegen als auf irgendeiner anderen, lege eine der Münzen zurück in den Vorrat.
- **Formwandler:** Ziehe 3 Karten. Wähle eine davon und tausche sie gegen diese Karte aus, dann wirf die anderen beiden Karten sowie diese Karte ab.
- **Freyja:** Keine Änderung, aber Freyja überschreibt die Platzierungsregeln der Karten. Ist sie im Spiel, werden alle Karten in ihrer Lane platziert.
- Musketier: Wertung: Erhalte +1 Stärke für je 2 Münzen auf der Burg in dieser Lane.
- **Troll-Mutter:** Ziehe eine Karte vom Deck. Dann wirf eine Karte von deiner Hand ab.
- Veteran: Zerstörung: Ziehe eine Karte vom Deck. Platziere sie verdeckt auf deiner Seite einer beliebigen Lane.
- Wahrsagerin: Du darfst die oberste Karte des Decks abwerfen.

# **Variante: Kooperativ (2 Spieler)**

- Nutzt die Seite "Solo/Coop" des Spielbretts und platziert drei Burgen in der Mitte.
- Setzt euch nebeneinander, sodass ihr in die gleiche Richtung schaut.
- Stellt ein Deck aus mindestens 30 Charakteren zusammen. Es liegt stets offen.
- Füllt den Münzvorrat mit Münzen im Gesamtwert von 40.
- Platziert jeweils eine Anzahl Münzen auf den drei Burgkarten wie folgt:

Schwierigkeitsgrad	Leicht	Mittel	Schwer	Sehr schwer	Verrückt
Münzen pro Burg	0	1	3	6	9

# **Spielablauf**

Es spielen zwei Parteien: ihr und eure Gegner, die "Raubritter". Euer Ziel ist es, die Raubritter zu besiegen, indem ihr zwei der drei Burgen erobert und sie zugleich davon abhaltet, dies zu tun.

In der Praxis werdet ihr dabei **alle** Karten auf beiden Seiten selbst ausspielen und auch stets über die Nutzung ihrer Effekte entscheiden. In diesem Spielmodus geht es also darum, kreative Wege zu finden, die Raubritter-Fähigkeiten gegen sie selbst einzusetzen, selbst wenn ihr Karten auf ihre Seite spielt!

Eine Runde läuft wie folgt ab:

- 1. Beide Spieler ziehen je 3 Charakterkarten vom Deck. Ihr dürft eurem Mitspieler nicht sagen, welche Karten ihr genau gezogen habt.
- 2. Beide Spieler legen eine Karte verdeckt ab. Der jeweils andere Spieler nimmt diese Karte auf die Hand.

#### 3. Euer Zug:

- a. Löst **Einkommenseffekte** auf euren Karten aus. Falls dabei Entscheidungen zu treffen sind, fällt ihr sie gemeinsam.
- b. Beide Spieler spielen eine ihrer drei Karten auf ihrer eigenen Seite:
  - i. Der links sitzende Spieler fängt an und darf Karten nur in die ganz linke und angrenzende Lane spielen (zu Beginn sind das die linke und die mittlere Lane; falls nur noch zwei Lanes im Spiel sind, darf immer in beide gespielt werden).
  - ii. Der rechts sitzende Spieler darf Karten nur in die ganz rechte und angrenzende Lane spielen.

#### 4. Raubritter-Zug:

- a. Löst **Einkommenseffekte** auf Raubritter-Karten aus. Falls dabei Entscheidungen zu treffen sind, fällt ihr sie gemeinsam.
- b. Beide Spieler spielen nun abwechselnd (beginnend mit dem links sitzenden Spieler) ihre beiden übrigen Karten auf Seite der Raubritter aus:
  - i. Spielt immer in die Lane mit den wenigsten Raubritter-Karten.
  - ii. Falls es mehrere Lanes mit gleichwenigen Raubritter-Karten gibt, wählt eine davon aus.
  - iii. Ihr entscheidet stets selbst über den Einsatz von Karteneffekten.

- 5. Prüft, ob in einer Lane vier oder mehr Karten auf derselben Seite ausliegen. Ist dies der Fall, wird diese Lane gewertet. Münzen auf der jeweiligen Burgenkarte zählen dabei als Bonus-Stärkepunkte für die Raubritter.
- 6. Geht zurück zu Schritt 1.

Ihr gewinnt, wenn ihr zwei Burgen erobert. Ihr verliert, wenn dies den Raubrittern gelingt.

**Hinweis:** Auch wenn bestimmte Spieler Karten nicht in bestimmte Lanes **spielen** dürfen, können sie doch durch den Effekt einer anderen Karte dorthin **bewegt** werden.

### Einmalige Abwurf-Fähigkeit

Einmal pro Partie darf jeder Spieler eine Raubritter-Karte abwerfen statt sie zu spielen. Der Spielerlegt dann Münzen in Höhe des Stärkewerts der Karte auf die Burg, wo die Karte gespielt worden wäre. Dies kann euch helfen, einen unerwünschten Karteneffekt zu vermeiden. Dreht die "Rundenablauf"-Karte des Spielers auf ihre Rückseite, um euch zu merken, dass der Spieler diese Fähigkeit in dieser Partie bereits verwendet hat.

#### Regeländerungen

Siehe die entsprechende Sektion unter "Variante: Solo".

### Kartenänderungen und -klarstellungen

Siehe die entsprechende Sektion unter "Variante: Solo".



Ein Spiel von Fabian Fischer und Dario Reinhardt

Grafiken von Janna Sophia - jannasophia.artstation.com

Kartenlayout von Mario Veltri - marioveltri.com

3D-Modellierung von Sebastian Walter - spyraone.com

Besonderer Dank für Unterstützung und Feedback gilt
Alex Chen, Behrad Kolachahi-Sabet, Brigitte Brylla, Caroline Fischer, Cécille
Milz, Dave Blank, Edoardo Marchi, Gerhard Müller, Holger Miller, Jakob Hombsch,
Juan José Serrano, Keith Burgun, Matt Harris, Nikolai Hilz, Olga Becker, Saman
Pakzad, Sebastian Stautz, Simon Seene, Sud Abbas und Toni Klöbel.

Vielen Dank auch an all unsere Kickstarter-Unterstützer!

www.CrimsonCompany.cc

Alle Rechte vorbehalten - Crimson Company UG (haftungsbeschränkt) - 2020