

Valeria - Königreich der Karten: Erweiterungspack #10

Der Herold

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Start-Herold. Jeder Spieler hat immer genau 1 Bauer-Startkarte, 1 Ritter-Startkarte, 1 Herold-Startkarte und 1 Herzogkarte.

Sollte ein Würfelergebnis KEINE Bürgerkarte eines Spielers aktivieren, so wird der Herold dieses (aktiven oder inaktiven) Spielers aktiviert. Der Spieler erhält 1 Ressource (Stärke, Gold, Magie) seiner Wahl.

Wird eine Bürgerkarte durch das Würfelergebnis aktiviert, der besitzende Spieler kann oder will die Fähigkeit jedoch nicht nutzen, wird der Herold nicht aktiviert.

Bei einem Pasch wird der Herold unabhängig davon aktiviert, ob der Spieler aktiv oder inaktiv ist. Der Spieler erhält 1 Ressource.

Wichtig: Es ist möglich, dass ein Pasch keine Bürgerkarte eines Spielers aktiviert. In diesem Fall aktiviert der Herold zwei Mal und der Spieler erhält dann 1 Ressource seiner Wahl zwei Mal.

Monster-Ereignisse

Die folgenden Regeln erklären, wie die neuen Ereigniskarten in das Grundspiel integriert werden. Diese Regeln ersetzen den Absatz „Erschöpfungskarten“ im Abschnitt „Spielvorbereitung“ und erweitern andere Phasen des Grundspiels. Alle anderen Standardregeln bleiben weiterhin gültig.

Monster-Ereigniskarten verfügen über eine Aktivierungszahl in der oberen linken Ecke, gefolgt von Anweisungen. Monster-Ereigniskarten gehören zu keiner Landschaft. Ansonsten ist ihr Aufbau identisch mit dem der Standard-Monsterkarten.



Aktivierungszahl: Eine Monster-Ereigniskarte wird aktiviert, wenn ihre Zahl gewürfelt wird (auch die Summe beider Würfel). Bei einem Pasch wird diese Karte nicht zwei Mal aktiviert.

Anweisung: Der Aktive Spieler führt die Anweisungen am Ende seiner Würfelphase aus.

Beinhalten die Anweisungen den Text „Alle “, müssen alle Spieler sie ausführen, sofern möglich.

Spiel Aufbau

Je Spieler werden 2 Erschöpfungskarten genommen. Sie bilden den verdeckten Erschöpfungskartenstapel oberhalb der Monsterreihe. Dann wird 1 Monster-Ereigniskarte je Spieler genommen, diese Karten werden gemischt und oben auf den Erschöpfungskartenstapel gelegt. Die Monster-Ereigniskarten gelten nun als Teil des Erschöpfungskartenstapels. Alle anderen Erschöpfung- oder Monster-Ereigniskarten kommen unbesehen in die Schachtel zurück.

Hinweis: Falls die Spieler mit einer bestimmten Monster-Ereigniskarte spielen wollen, dürfen sie diese anstatt einer zufällig gezogenen Karte einmischen und auf den Erschöpfungskartenstapel legen.

Die Ressourcenmarker werden für alle erreichbar neben das Raster gelegt. Fordert ein Monster-Ereignis die Spieler dazu auf, Ressourcen auszulegen, werden diese Marker dafür genutzt.

Würfelphase

Am Ende der Würfelphase (nachdem der Aktive Spieler das endgültige Ergebnis seines Würfelwurfs bekannt gegeben hat), werden die Anweisungen oben auf den offenen Monster-Ereigniskarten im Raster ausgeführt, falls ihre Aktivierungszahl geworfen wurde. (**Wichtig:** dies geschieht vor der Ertragsphase.)

Aktionsphase

Ist ein Stapel des Rasters als Ergebnis einer Aktion leer, beendet der Spieler wie gewohnt zunächst seine Aktion. Dann nimmt er die oberste Karte vom Erschöpfungskartenstapel und legt sie offen auf den freigewordenen Platz. Deckt er eine Monster-Ereigniskarte auf, wird sie offen auf den freigewordenen Platz gelegt und kann nun mit der Aktion „Ein Monster erschlagen“ besiegt werden und wird als Monster behandelt, wenn andere Karten auf ein -Symbol verweisen.

Manche Monster-Ereigniskarten fügen anderen Monstern oder Monster-Ereigniskarten Stärke- oder Magie- Marker hinzu. Während der Aktionsphase beträgt die Ressourcenmenge zum Erschlagen dieses Monsters seine aufgedruckten Werte plus die Anzahl der Stärke- und/oder Magiemarker auf dieser Karte.

Manche Monster-Ereigniskarten fügen anderen Monstern Goldmarker hinzu. Erschlägt ein Spieler während seiner Aktion eines dieser Monster und nimmt seine Karte, erhält er entsprechend Gold (auf seiner Tafel) und legt die Goldmarker, die auf dem Monster lagen, zurück in den Vorrat.

Wurde eine Monster-Ereigniskarte durch eine Aktion erschlagen, wird die unterste Erschöpfungskarte des Erschöpfungskartenstapels auf den leeren Stapel gelegt, nicht die oberste. Eine genommene Monster-Ereigniskarte wird nicht durch eine neue Monster-Ereigniskarte ersetzt.

Endphase

Wichtig: Um zu ermitteln, ob die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind, zählen im Raster ausliegende Monster-Ereigniskarten als erschöpfte Stapel.

Spielende

Monster-Ereigniskarten werden am Spielende wie normale Monsterkarten gewertet. Die Spieler erhalten die aufgedruckte Siegpunktzahl ihrer Karten und die Symbole auf den Karten werden für Siegpunkte durch Symbole von Herzögen und Adligen mitgezählt.