



# Adellos



a strategy game by Till Caspar Engel  
for 2-4 players ages 10 & up

## CONTENT



120 unit tiles

+ 10 token

4 Ability Sheets

50 gold coins

64 Event Cards



20 Time Counters

1 game board

## HOW TO WIN THE GAME

The goal of the game is to defeat the nobles of all players while your own noble must survive. This is accomplished by attacking with hired units. Alternatively, the game can also be won by occupying the bonus field.

## GAME PREPARATIONS

The board is unfolded and the Event Cards are shuffled and placed face down along with the gold next to the board. Now each player receives the unit tiles and nobles of a faction. The distribution of the factions to the players and also the starting player can be determined or randomly chosen; then the game continues in a clockwise direction. All players receive starting gold. The undead start with three gold, all other factions start with five gold. Now each player may choose a noble of their faction. The remaining nobles are put back in the box.

## BEFORE THE GAME STARTS

Before the start of the game, each player places their noble in their play area (one of the 4 castles) and then may buy units from his own supply from his starting income. Not all the gold has to be spent. Please note the rules for **hiring units** (see below). Once all players have purchased units and placed them, the first turn of the starting player begins.

## GAME PROCEDURE

A turn is divided into two phases: In the **first phase, the player receives resources**, i.e. gold and Event Cards. Units with “Income” generate gold, units with “Ancient Wisdom” generate Event Cards. Players do not receive automatic gold or Event Card income, but all players automatically receive three Action Points at the start of their turn. Event Cards should be held face down on the hand. Once the player has received all the resources, in the **second phase, „Buy and Run“**, he can now hire units, move them, attack with them, and play Event Cards. Players can play one or more of their units, or no unit. However, all Action Points must always be consumed before a turn ends. Purchases (hire additional units) **do not cost** Action Points.

## HIRING UNITS

Each unit has a purchase price. Units are hired once, they do not cause running costs. (The undead sometimes have alternative costs in the form of Time Counters, see below.)

***Example:** A soldier costs 3G (three gold). A player who wants to hire a soldier once pays 3G and takes a soldier from his own supply (as long as one soldier is left in his supply). He places this on an empty field on his side of the board. This completes the purchase and the unit can be used immediately.*

The unit tiles may only be placed on fields within their own play area. Only one unit tile may be on each field.

If all fields of a play area are occupied, no further units can be hired until fields become free again. Once a unit is in a field, it can not be easily removed or exchanged.

There is no limit on purchases, but units can only be hired if the noble is in his play area. Buying units and playing Action Points can go hand in hand. It is therefore also possible to move units from one's own play area and then hire new units in the vacated fields.



## MOVEMENT

An Action Point can be used to move a unit tile **to a vacant adjacent field**. You can enter all free fields, even if they are within the range of an opponent. No fields may be skipped, whether occupied or free, and occupied fields can not be entered. Some characters can move more than 1 field with an Action Point. Units and nobles with more than one Movement Point can also choose not to go their full range. It still costs them one Action Point. In addition, two Action Points can be spent to allow two adjacent units from the same team to swap fields.

## COMBAT

If a player uses an Action Point to attack, he tells which of his units attacks which adjacent enemy unit. This is followed by a combat. The players compare the attack value of the attacker with the defense value of the attacked unit. All effects of adjacent units (e.g. Steel Colossus or Field Marshal) as well as effects of nobles (for example General Iron Fist) should be considered. In addition, Event Cards can be played by all players involved, which can change the outcome of the combat. In combat, any player involved can play any number of Event cards, and the combat will not be resolved until both players are unable or unwilling to play any more Event cards.

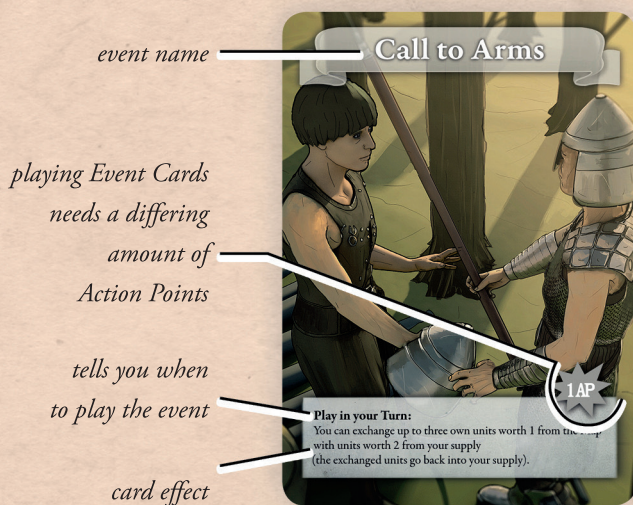
- If the attacker has the higher value, the defending unit is defeated and removed from the game. The combat is over.
- If no player has a higher value or the defender has the higher value, the combat ends with no unit leaving the game.

The attacked unit **does not attack** during a combat itself. It just defends itself. This means that players can defeat enemy unit only in their own turn. Units that are defeated in a combat and have to leave the game **are not returned** to the player's supply, but are returned to the game box instead.

## EVENT CARDS

Whenever a player is allowed to draw an Event Card, he face-down draws the top card of the Event Card deck.

There is no limit to how many Event Cards a player may hold in hand. A player can also spend all Action Points on playing Event Cards. Event Cards override the rules of the game should they conflict with them. To play an Event Card, the player reveals it or puts it next to the board. Now the effect described on it is used, if possible. If an Event Card has been played, it leaves the game and is put back in the box. Event cards that affect an opponent's next turn are played in front of him and remain in front of him until his turn starts, so that the effects are visible to all players. Then these cards also leave the game. If the Event Card deck is empty, no more Event Cards can be drawn in the first phase of each players turn. Event Cards and gold coins can not be traded or gifted between players **unless all players** have agreed on such a settlement at the beginning of the game.



## ACTION POINTS

Action Points (AP) are required for all player actions except for purchase. All players start with three AP; Abilities of units and Event Cards can affect the number of AP available to a player during the game.

## BONUS-FIELD



The bonus field is the tower in the middle of the board. If a player succeeds in placing their own unit on the bonus field and protecting it until their next turn, they will receive an additional Action Point **for that turn**. If a player places a unit on the bonus field, but it is defeated in the turn of an opponent, it generates no additional Action Point. If a player is able to hold any own unit on the bonus field for a number of turns in a row, he wins the game. 4 players—3 turns. 3 players—4 turns. 2 players—5 turns. **This is an alternative victory condition.**

## THE UNDEAD & TIME COUNTERS

Many units in the faction of the undead are not paid with gold, but summoned. The undead can start 2 new incantations each round and theoretically can keep endless incantations. To summon a unit, place it on a free field in your own play area and then place as many Time Counters on it as it says. If a unit has a Time Counter on it, it cannot move, attack, or use its effect (passive or active) and it won't generate AP on the bonus field or win the game through standing on it, even though its values don't change. Only when the last Time Counter has been removed from it, their effects apply again. Time Counters can also be applied to units that are not summoned by Event Cards or abilities. At the end of each turn, just before the next players turn starts, you may remove 1 Time Counter from each unit. Even if they were summoned this turn.

## ABILITIES

Both the nobles and many other units have abilities. These change and influence the rules of the game. Abilities override the basic rules of the game, just like the Event Cards, should they conflict with them. The explanation of all abilities can be found on the Ability Sheet.

## TOKEN

Token are unit tiles that can not be hired or summoned, but come into play through effects or abilities. If defeated, they will leave the game for good, just like other unit tiles. If there is no more token left in the supply, the associated ability no longer creates token. Token do not belong to a faction but to all players.

## END OF TURN

If a player has used all his Action Points, hired Units and does not want to play any more Event Cards, his turn is over. The next player starts with the first phase of their turn.

## END OF GAME

Nobles, like all other units, must lie on one field and can move and attack according to the same rules as other units. If a noble dies, it is taken off the board and all units under its control leave the game. The player who defeats an enemy noble will receive as a reward two gold from the general supply, one Event Card from the deck and all gold reserves and Event Cards of the defeated player. **The game ends when there is only one noble left on the board.**

## THANKS! DANKE!

**Special thanks** to the following people who were significantly involved in the creation of 'Adellos':  
**Besonderer Dank** geht an folgende Personen, die maßgeblich an der Erstellung von 'Adellos' beteiligt waren:

Daniel Klaus, Mathias Roth, Christine Leonardi, Noemie Kramer, Hermann Kromer, Marc Dietrich,  
Yannik Jilke, Christian Albert & Niklas Adam.

**Further thanks** to my family and all the test-players.

**Weiterer Dank** gilt meiner Familie und allen fleißigen Testspielern.

**The following supporters** made the production of 'Adellos' through their crowdfunding possible:  
**Folgende Unterstützer** haben die Produktion von Adellos durch ihren **Crowdfunding-Anteil** ermöglicht:

Ulrike und Thomas Breuer, Stefan Burgel, Jan Zimmermann, Kerstin Engel, Annette Präse, Maria & Christiane Plich, Wolfram Sandig, Marie Engel & Tim Rommel, Beate Eckerskorn, Felix Doll, Patrick Zeller, Jens Jeberien, Rita Kersting, Margit Engel, Edith Andres, Tonio Henze, Uwe Engel, Simone Böhmer, René Borchers, Olivier Burgener, Christian Schiemanski, Sonja Brackelmann, Georg Hohlfeld, Anna Fischer, Zeno Zelinsky, Jonathan Reese, Steffen Sturm, Marc Dietrich, Dominik Schellmann, Ralph Spitzner, Maurice Hecht, Herr Rudolf Lex, Luise Engel, Rolf Reinig, 'Undependent', Farangies Ghafoor, Bjoern Bokelmann, Christoph Weil, Jan Ole Böllert, Christiane Schwiening, Markus Hertle, Stefan Hömberg, Dr. Manuel Wohlfahrt, Maik Iser, Patricia Gruler, Patrick Fabian, Philipp Hofmann, Bernd Peter, Carsten Behling, Ursula Zopf, Robert Lassen, Alexander Martens, Torsten Sammet, Michael Hoim, Jens Assheuer & Martin Pilot.

**Designer/Autor:** Till Caspar Engel

**Illustration:** Daniel Klaus | **Rulebook Layout/Regellayout:** Christian Opperer

**Publisher/Herausgeber:** Till Caspar Engel | [www.adellos.de](http://www.adellos.de)

© Till Caspar Engel 2018

**Pope Anicetus IV**  
Deine Einheiten sind immun gegen Zeitmarken.  
**Arch Paladin Mathias**  
3G & 1AP; Heuere einen Paladin Token an.

**Jester Caspar**  
1AP: Kopiere die Fähigkeit von einem nicht genutzten Adligen, für einen Zug.  
**General Iron Fist**  
Deine Soldiers erhalten: +1 Att.

**Merchant Pinkerton**  
2G: Ziehe eine Ereigniskarte.  
**Battle Maiden Evelyn**  
Deine Bandits erhalten: +1 Att.  
**Rebels Favorite Dana**  
Deine Rogues erhalten: +1 Def.

**Zombie-Lord**  
Zombie Squad + Deine anderen Zombies erhalten: +1 Def.  
**Vampirelord Darkula**  
Das Beschwören von Vampiren ist drei Zeitmarken günstiger.  
**Lich-Baron Kynoth**  
Du erhältst +1 Beschwörung

## ENDE DES ZUGES

Hat ein Spieler alle seine Aktionspunkte genutzt, eingekauft und will keine weiteren Ereigniskarten spielen, ist sein Zug beendet. Es beginnt der nächste Spieler mit Phase 1 seines Zuges.

## ENDE DES SPIELS

Adlige müssen, genau wie alle anderen Einheiten auch, auf einem Feld liegen und können sich nach denselben Regeln wie andere Karten bewegen und angreifen. Stirbt ein Adliger, wird er vom Spielfeld genommen, und alle Einheiten die ihm unterstehen verlassen das Spiel. Der Spieler, der einen gegnerischen Adligen besiegt, erhält als Belohnung zwei Gold aus dem allgemeinen Vorrat, eine Ereigniskarte vom Stapel sowie alle Goldreserven und Ereigniskarten des besiegten Spielers. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Adliger auf dem Spielfeld ist.

## DEUTSCHE ERKLÄRUNGEN DER ZEIGNISKARTEN EFFEKTE



**Call to Arms - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Du kannst bis zu drei eigene Einheiten mit einem Wert von 1 vom Schlachtfeld mit Einheiten mit einem Wert von 2 aus deinem Vorrat austauschen. (Die ausgetauschten Einheiten kommen wieder in deinen Vorrat.)



**Combat Training - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Du kannst bis zu drei eigene Einheiten mit einem Wert von 2 vom Schlachtfeld mit Einheiten mit einem Wert von 3 aus deinem Vorrat austauschen. (Die ausgetauschten Einheiten kommen wieder in deinen Vorrat.)



**Reinforcements - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Du kannst eine Einheit die 3 wert ist aus deinem Vorrat kostenlos auf ein freies Feld in deiner Burg legen.



**Treach - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Zähle 1 Gold; Ein aus-gewählter Spieler kann einen anderen von dir bestimmen Spieler in seinem nächste Zug nicht angreifen.



**Trade Agreements - 0AP**  
In deinem Zug spielen: Zähle 2 Gold um 1 zusätzlichen Aktions-punkt zu erhalten, ODER zahle 5 Gold um 2 zusätzliche Aktions-punkte zu erhalten.



**Time Shift - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Entferne bis zu 3 Zeit- marken von einer eigenen Einheit, ODER lege bis zu 3 Zeitmarke auf eine gegnerische Einheit.



**Incoming - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Du darfst zwei Einheiten mit „Income“ aus deinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan legen, ODER du erhältst sofort 4 Gold.



**First Aid - 0AP**  
Nach einem Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger überlebt einen verlorenen Kampf. Diese Einheit oder der Adlige kann in diesem Zug nicht mehr angegriffen werden.



**Path to Wisdom - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Du darfst zwei Einheiten mit „Ancient Wisdom“ aus deinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan legen, ODER du erhältst sofort zwei zusätzliche Ereigniskarten.



**Mind Control - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Alle Spieler müssen dir eine eigene Ereigniskarte ihrer Wahl geben, wenn möglich.



**Book-Keeper - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Alle Spieler müssen dir all ihr aktuelles Gold geben.



**Assault - 2AP**  
In deinem Zug spielen: Ein ausgewählter Spieler opfert drei Einheiten seiner Wahl. Wenn er weniger Einheiten hat, opfert er alle.



**Censorship - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Ein aus-gewählter Spieler erhält zu Beginn seines nächsten Zuges keine Ereigniskarten.



**Unchained - 0AP**  
In deinem Zug spielen: Du erhältst einen Aktionspunkt für diesen Zug.



**Party - 0AP**  
Im Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger erhält +1 Def. für diesen Kampf.



**Quick Attack - 0AP**  
Im Kampf spielen: Eine deiner eigenen Einheiten oder dein Adliger erhält +1 Att. für diesen Kampf.



**Revolt - 1AP**  
In deinem Zug spielen: Ein ausgewählter Spieler erhält zu nächsten Zuges kein Gold.

## EREIGNISKARTEN

Wann immer ein Spieler eine Ereigniskarte ziehen darf, zieht er verdeckt die oberste Karte des Ereigniskarten-Stacks. Es gibt kein Limit dafür, wie viele Ereigniskarten ein Spieler in seiner Hand halten darf. Ein Spieler kann seine kompletten Aktionspunkte auch durch das Spielen von Ereigniskarten ausgeben. Ereigniskarten überschreiben die Spielregeln, sollten sie mit diesen in Konflikt stehen. Um eine Ereigniskarte auszuspielen, zeigt der Spieler sie offen vor oder legt sie neben das Spielfeld. Nun wird der darauf beschriebene Effekt angewendet, wenn möglich. Ist eine Ereigniskarte ausgespielt worden, verlässt sie das Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt. Ereigniskarten, die den nächsten Zug eines gegnerischen Spielers betreffen, werden vor ihm ausgespielt und bleiben vor ihm liegen, bis sein Zug beginnt, damit die Effekte für alle Spieler einsehbar sind. Danach verlassen auch diese Karten das Spiel. Ist der Ereigniskarten-Stack leer, kann in der ersten Phase eines jeden Spielers keine Ereigniskarte mehr gezogen werden. Ereigniskarten und Goldmünzen können **nicht** zwischen Spielern getauscht oder verschenkt werden, es sei denn **alle** Spieler haben sich zu Beginn des Spiels auf eine derartige Regelung geeinigt.

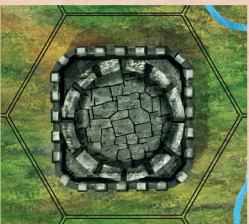
## AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte (AP) werden für alle Aktionen eines Spielers benötigt, abgesehen vom Kauf. Alle Spieler starten mit drei AP; Fähigkeiten von Einheiten und Ereigniskarten können die Anzahl der AP, die einem Spieler zur Verfügung stehen im Verlaufe des Spiels aber beeinflussen.



*Titel der Karte*  
*Ereigniskarten*  
*auszuspielen kostet*  
*unterschiedlich viele*  
*Aktionspunkte*  
*Zu diesem Zeitpunkt*  
*kannst du die Karte*  
*benutzen*  
*Der Effekt der Karte*

## BONUS-FELD



Das Bonus-Feld ist der Turm in der Mitte des Spielfeldes. Schafft es ein Spieler, eine eigene Einheit auf dem Bonus-Feld zu platzieren und bis zu seinem nächsten Zug zu beschützen, erhält er einen zusätzlichen Aktionspunkt für **diesen Zug**. Platziert ein Spieler eine Einheit auf dem Bonus-Feld, die aber im Zuge der Gegner besiegt wird, erhält er keinen zusätzlichen Aktionspunkt. Ist ein Spieler in der Lage, eine eigene Einheit für mehrere Runden hintereinander auf dem Bonus-Feld zu halten, gewinnt er das Spiel. 4 Spieler – 3 Runden. 3 Spieler – 4 Runden. 2 Spieler – 5 Runden. **Dies ist eine alternative Sieg-Bedingung.**

## DIE UNTOTEN & ZEITMARKEN

Viele Einheiten in der Fraktion der Untoten werden nicht mit Gold bezahlt, sondern beschworen. Die Untoten können dabei jede Runde 2 neue Beschwörungen beginnen und theoretisch endlos viele Beschwörungen aufrecht halten. Um eine Einheit zu beschwören wird sie auf einem freien Platz im eigenen Spielbereich platziert und dann mit so vielen Zeitmarken belegt, wie auf ihr steht. Liegt auf einer Einheit eine Zeitmarke, kann sie sich weder bewegen, noch angreifen oder ihren Effekt nutzen (passiv oder aktiv) und generiert auch keine AP auf dem Bonus-Feld oder gewinnt das Spiel durch das Bonus-Feld, auch wenn sich ihre Werte nicht verändern. Erst wenn die letzte Zeitmarke von ihr entfernt wurde, gilt ihr Effekt wieder. Zeitmarken können durch Ereigniskarten oder Fähigkeiten auch auf Einheiten gelegt werden, die nicht beschworen werden. Am Ende jedes Spielzugs, kurz bevor der nächste Spielzug beginnt, kannst du 1 Zeitmarke von jeder Einheit entfernen. Auch wenn sie in dieser Runde beschworen wurde.

## FÄHIGKEITEN

Sowohl die Adligen, als auch viele andere Einheiten haben Fähigkeiten. Diese verändern und beeinflussen die Spielregeln. Alle Fähigkeiten überschreiben, genau wie die Ereigniskarten, die grundlegenden Spielregeln, sollten sie mit diesen in Konflikt stehen. Die Erklärung aller Fähigkeiten befinden sich auf dem Fähigkeiten-Blatt.

## TOKEN

Token sind Einheiten-Plättchen die nicht angeheuert oder beschworen werden können, sondern durch Effekte oder Fähigkeiten ins Spiel eintraten. Werden sie besiegt, verlassen sie, genau wie andere Einheiten-Plättchen auch, das Spiel endgültig. Gibt es von einem Token kein Plättchen mehr im Vorrat, werden durch die damit verknüpfte Fähigkeit keine Token mehr erschaffen. Token gehören keiner Fraktion, sondern allen Spielern.

## ANNEHMERN VON EINHEITEN

Jede Einheit hat einen Kaufpreis. Einheiten werden einmalig angekauft, sie verursachen keine laufenden Kosten. (Die Untoren haben zum Teil alternative Kosten in Form von Zeitmarken. Siehe dazu weiter unten.)

**Beispiel:** Ein Soldat kostet 3G (drei Gold). Ein Spieler, der einen Soldaten anheuern möchte, bezahlt einmalig 3G und nimmt sich einen Soldaten aus seinem eigenen Vorrat (solange noch ein Soldat in seinem Vorrat übrig ist). Diesen platziert er auf einem freien Feld in seiner Spielfeldseite. Damit ist der Kauf abgeschlossen und die Einheit kann sofort verwendet werden.

Die Einheiten-Plättchen dürfen nur auf Feldern innerhalb des eigenen Spielbereichs positioniert werden. Dabei darf auf jedem Feld nur eine Karte liegen.

Sind alle Felder eines Spielbereichs belegt, können keine weiteren Einheiten angekauert werden, bis Felder wieder frei werden. Liegt eine Einheit einmal auf einem Feld kann sie nicht einfach von dort entfernt oder getauscht werden. Es gibt kein Limit für Käufe, aber es können nur Einheiten angekauert werden, wenn sich der Adlige in seinem Spielbereich befindet. Das Kaufen von Einheiten und das Ausspielen von Aktionspunkten kann Hand in Hand gehen. Es ist dementsprechend auch möglich, Einheiten aus dem eigenen Spielbereich zu bewegen, um dann auf den frei gewordenen Plätzen neue Einheiten anzuhueuern.



## BEWEGUNG

Ein Aktionspunkt kann genutzt werden, um ein Einheiten-Plättchen auf ein **freies benachbartes Feld** zu verschieben. Dabei dürfen alle freien Felder betreten werden, auch wenn sie im Spielbereich eines Gegners liegen. Es dürfen keine Felder übersprungen werden, egal ob belegt oder frei, und belegte Felder können nicht betreten werden. Einige Figuren können sich mit einem Aktionspunkt mehr als 1 Feld weit bewegen. Einheiten und Adlige mit mehr als einem Bewegungspunkt können sich aber auch entscheiden, nicht ihre komplette Reichweite zu ziehen. Es kostet sie trotzdem einen Aktionspunkt. Außerdem können zwei Aktionspunkte ausgegeben werden, um zwei direkt benachbarte Einheiten aus dem selben Team die Felder tauschen zu lassen.

## KAMPF

Nutzt ein Spieler einen Aktionspunkt um anzugreifen, sagt er an, mit welcher seiner Einheiten welche benachbarte gegnerische Einheit angegriffen werden soll.

Es folgt ein Kampf. Die Spieler vergleichen den Angriffswert des Angreifers mit dem Verteidigungswert der angegriffenen Einheit. Hierbei sollen alle Effekte von benachbarten Einheiten (bspw. Steel Colossus oder Field Marshal) sowie Effekte von Adligen im Kampf von allen beteiligten Spielern Ereigniskarten gespielt werden, die das Ergebnis des Kampfes verändern können. In einem Kampf können von allen daran beteiligten Spielern beliebig viele Ereigniskarten gespielt werden, und der Kampf wird erst aufgelöst, wenn beide Spieler keine Karten mehr spielen wollen oder können.

• Hat der Angreifer den höheren Wert, wird die verteidigende Einheit besiegt und aus dem Spiel entfernt. Der Kampf ist damit beendet.

• Hat kein Spieler einen höheren Wert, oder der Verteidiger hat den höheren Wert, endet der Kampf damit, dass keine Einheit das Spiel verlässt.

Die angegriffene Einheit greift während eines Kampfes **nicht** zurück an. Sie verteidigt sich nur. Das bedeutet, dass Spieler nur in ihrem eigenen Zug gegnerische Figuren besiegen können. Einheiten, die durch einen Kampf besiegt werden und das Spiel verlassen müssen, werden **nicht** wieder in den Vorrat des dazugehörigen Spielers gelegt, sondern in die Spiel-Schachtel zurück.



# Adellos



ein Strategiespiel von Till Caspar Engel  
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

## INHALT



4 Fähigkeiten-Blätter

120 Einheiten-Plättchen  
+ 10 Token

12 Adligen-Plättchen

1 Spielbrett

20 Zeitmarken



50 Goldmünzen

64 Ereigniskarten

## SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die Adligen aller Mitspieler zu besiegen, während der eigene Adlige überlebt. Dies wird erreicht, indem mit angeheueren Einheiten Angriffe ausgeführt werden. Alternativ kann das Spiel auch durch Besetzen des Bonus-Feldes gewonnen werden.

## SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird ausgebreitet und die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt zusammen mit dem Gold neben das Spielfeld gelegt. Nun erhält jeder Spieler die Einheiten-Plättchen und Adligen einer Fraktion. Die Verteilung der Fraktionen auf die Spieler und auch der Startspieler können bestimmt oder ausgelost werden; danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Alle Spieler erhalten nun Startgold. Die Untoren starten mit drei Gold, alle anderen Fraktionen starten mit fünf Gold. Nun darf sich jeder Spieler einen Adligen seiner Fraktion aussuchen. Die übrigen Adligen werden in die Schachtel zurückgelegt und jeder Spieler platziert seinen Adligen in seinem Spielbereich (eine der 4 Burgen).

## VOR SPIELBEGINN

Vor Spielbeginn darf jeder Spieler seinen Adligen in seinem Spielbereich platzieren (eine der 4 Burgen) und nun von seinem Starteinkommen Einheiten aus dem eigenen Vorrat kaufen. Es muss nicht das gesamte Gold ausgegeben werden. Dabei bitte die Regeln zum **Anheuern von Einheiten** beachten (siehe unten). Haben sich alle Spieler Einheiten gekauft und diese platziert, beginnt der erste Zug des Startspielers.

## SPIELABLAUF

Ein Spielzug ist in zwei Phasen aufgeteilt: In der **ersten Phase erhält der Spieler Ressourcen**, also Gold und Ereigniskarten. Einheiten mit der Fähigkeit „Income“ generieren Gold, Einheiten mit „Ancient Wisdom“ Ereigniskarten. Spieler erhalten kein automatisches Einkommen in Form von Gold oder Ereigniskarten, allerdings erhalten alle Spieler bei Zugbeginn automatisch drei Aktionspunkte. Ereigniskarten sollten verdeckt auf der Hand gehalten werden. Hat der Spieler alle Ressourcen erhalten, kann er nun in der **zweiten Phase „Kaufen und Laufen“**: Einheiten anheuern, sie bewegen, damit angreifen und Ereigniskarten ausspielen. Spieler haben in jedem Spielzug Aktionspunkte; Bewegung, für Kampf oder Ereigniskarten verwendet werden können. Jeder Spieler kann eine oder mehrere seiner Einheiten, oder auch keine Einheit spielen. Es müssen aber immer alle Aktionspunkte verbraucht werden, bevor ein Zug endet. Käufe (weitere Einheiten anheuern) kosten **keine** Aktionspunkte.