

THE GREAT WALL

CREDITS:

Autoren: Kamil 'Sanex' Cieśla,
Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk
Künstlerische Leitung: Marcin Świerkot
Leitung der Tests und Entwicklung: Ernest Kiedrowicz
Tests und Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej
Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł
Samborski, Jan Truchanowicz
Spielanleitung: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec
Niederschrift: Andrzej Betkiewicz
Lektorat: Hervé Daubet, Jonathan Bobal mit der
unschätzbaren Hilfe unserer Kickstarter-Backer
Grafische Gestaltung: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski,
Adrian Radziun, Jan Truchanowicz
Illustrationen: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk
Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał
Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Luniewska
3D-Grafiken: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz
Modzelewski, Jakub Ziółkowski
Produktionsleitung: Michał Matłosz, Dawid Przybyła
Deutsche Übersetzung: Andreas Wolfsteller

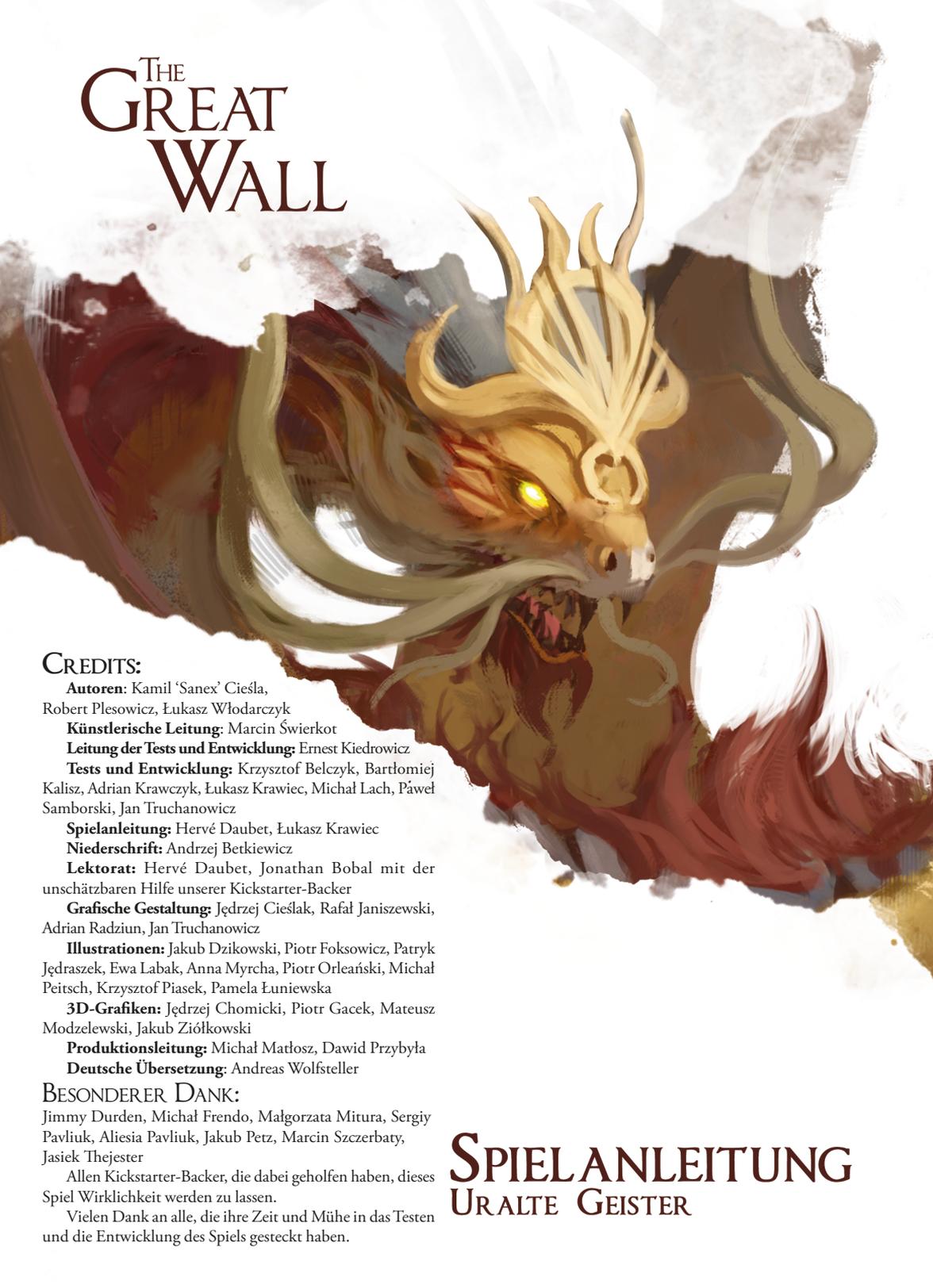
BESONDERER DANK:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy
Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty,
Jasiek Thejester

Allen Kickstarter-Backer, die dabei geholfen haben, dieses
Spiel Wirklichkeit werden zu lassen.

Vielen Dank an alle, die ihre Zeit und Mühe in das Testen
und die Entwicklung des Spiels gesteckt haben.

SPIELANLEITUNG URALTE GEISTER



URALTE GEISTER - ERWEITERUNG

Die Erweiterung *Uralte Geister* fügt dem Spiel vier legendäre Wesen hinzu. Die Spieler versuchen, deren Gunst zu erlangen und ihren Segen zu erhalten. Diese Erweiterung kann mit fast jedem Spielmodus kombiniert werden (mit Ausnahme von *Alte Chroniken*).

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt auf, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

- Mischt die Uralte-Geister-Taktiken in den Taktikstapel und legt den Stapel auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan.
- Mischt die Uralte-Geister-Berater in den Beraterstapel und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt 2 Berater.
- Mischt die Reliquien zu einem verdeckten Stapel, legt diesen neben den Spielplan und deckt die oberste Karte des Stapels auf.
- Nimmt die Geisterkarten und teilt sie in 4 Stapel zu je 3 Karten auf, d. h. einen Stapel für jeden Geist. Sortiert die Karten in jedem Stapel in absteigender Reihenfolge, wobei die Karte der Stufe 1 jeweils ganz oben liegt.
- In Teereihenfolge stellt jeder Spieler 1 Uralter-Geist-Miniatur auf den Spielplan (bei einem Spiel mit 3 Spielern stellt der Startspieler den ersten und den letzten Geist auf). Jede Geisterkarte nennt die Bereiche, in denen dieser Geist platziert werden kann.
- Jetzt kann es losgehen.

REGELN FÜR URALTE GEISTER

Die uralten Geister erzeugen passive Effekte, die verschiedene Aspekte des Spiels beeinflussen. Jeder Geist hat 3 Machtstufen. Er beginnt die Partie auf Stufe 1 und kann im Laufe der Partie aufgewertet werden.

URALTE GEISTER VERWENDEN

Die Effekte der uralten Geister sind passiv und jeder von ihnen wird auf der zugehörigen Geisterkarte beschrieben.

URALTE GEISTER AUFWERTEN

Zu Beginn seines Spielzugs kann der aktive Spieler einen beliebigen uralten Geist auf dem Spielbrett aufwerten, indem er die erforderlichen Kosten bezahlt, die auf der zugehörigen Geisterkarte angegeben sind. Falls er das tut, ersetzt er die aktuelle Geisterkarte durch die entsprechende Karte der nächsthöheren Machtstufe. Dann darf er diesen uralten Geist wie nachfolgend beschrieben sofort bewegen.

URALTE GEISTER BEWEGEN

Uralte Geister können auf zwei verschiedene Weisen bewegt werden:

- Nachdem du einen uralten Geist aufgewertet hast, darfst du diesen Geist auf ein beliebiges gültiges Feld (auf seiner aktuellen Geisterkarte angegeben) auf dem Spielplan bewegen.
- Ein Spieler kann einen uralten Geist mit Hilfe einer Reliquie bewegen. Für jede Reliquie gelten besondere Regeln.

RELIQUIEN

Reliquien bieten eine zusätzliche Möglichkeit, die uralten Geister zu bewegen.

Es kann immer nur 1 Reliquie gleichzeitig aktiv sein. Zieht am Ende des Sommers, direkt nach dem Schritt „Befehlskarten zurückholen“, 1 Reliquie vom Reliquienstapel, deckt sie auf und legt sie auf die aktuelle Reliquie, sodass sie diese abdeckt. Von nun an ist die neue Reliquie aktiv.

INHALT

Je nach Ausgabe enthält dein Spiel Holzfiguren oder Miniaturen.



4 Uralte Geister



10 Reliquien



8 Taktiken



12 Geisterkarten



12 Berater



1 Stickerbogen