

Embleme

Anleitung



Wie weit wirst du gehen,
um deine Familie zum Ruhm zu führen?

Übersicht und Ziel

Der König ist ohne Erben von uns gegangen. Also ist sein Thron zu haben!

Während im Königreich Ungewissheit herrscht, bereiten sich die Familien der benachbarten Lande auf die anstehenden Schlachten vor. Dabei kämpfen sie um die drei Schlüsselorte, die sie der Macht näher bringen werden: das Schloss, das Dorf und der Hafen. Hast du das Zeug, deine Familie anzuführen und das Banner mit ihrem Emblem stolz hochzuhalten?

Entscheide dich zu Beginn der Partie, als welche der fünf Familien du antreten willst. Wähle deine Repräsentanten weise aus und lege sie dann strategisch an einen der drei umkämpften Orte. Die Gebiete unter deinem Einfluss bringen dir Belohnungen in Form von Talern ein. Nur, falls du die meisten Taler sammelst, sicherst du dir die Macht. Denn am Ende der Partie führt die reichste Person ihre Familie zum Thron und beansprucht den Sieg für sich!

Material



75 Charakterkarten
(15 pro Farbe)



9 Ortskarten
(doppelseitig)



1 Startmarker



66 Silbertalerplättchen (Wert 1)
30 Goldtalerplättchen (Wert 5)*

*Ihr dürft während der Partie
jederzeit 5 Silbertaler gegen 1 Goldtaler wechseln (und umgekehrt).

Charakterkarte



1 Name

2 Wert

3 Emblem

Jede Familie besitzt ein zugehöriges Emblem samt Farbe. Das Emblem auf der Charakterkarte zeigt, zu welcher Familie dieser Charakter gehört.

4 Art des Effekts

Führe den Effekt entweder sofort ⚡ oder am Ende der Runde ⚡ aus.

5 Auszuführender Effekt

Ortskarte



Name 1

Rangfolge 2

1. steht für die Karte mit dem höchsten Wert (die 1. Karte von links), 2. steht für die Karte mit dem zweithöchsten Wert (die 2. Karte von links) usw.

Belohnungen 3

Das ist die Anzahl der Silbertaler, die eine Person am Ende jeder Runde basierend auf der Rangfolge ihrer Karte erhält.

Anzahl der Personen 4

Jede Ortskarte hat eine Seite für 3 oder 4 Personen sowie eine zweite Seite für 5 Personen.

Set 5

Jedes Set bietet ein anderes Spielerlebnis.

Vorbereitung

Nehmt die 3 Ortskarten desselben Sets und legt sie in dieser Reihenfolge von oben nach unten auf den Tisch: das **Schloss**, das **Dorf** und ganz unten den **Hafen** ❶. Verwendet für eure erste Partie die 3 Ortskarten aus dem Set A. In nachfolgenden Partien dürft ihr die Ortskarten aus dem Set B oder C verwenden.

Legt sie so weit wie möglich nach links in euren Spielbereich. Denn während der Partie werdet ihr eure Karten rechts neben die Ortskarten legen ❷.

Nehmt euch nun alle jeweils die 15 Charakterkarten der Farbe eurer Wahl, mischt diese und legt sie verdeckt als Zugstapel vor euch hin ❸. Zieht nun je 6 Karten von eurem jeweiligen Zugstapel ❹.

Erhaltet schließlich je 3 Silbertaler, welche ihr gut sichtbar vor euch hinlegt ❺.

Variante: Ihr wollt ein strategischeres (oder chaotischeres) Spielerlebnis? Dann haltet eure Taler geheim!



Ablauf

Ihr spielt eine Partie über 3 Runden, welche jeweils aus mehreren Zügen bestehen:

- Bei 3 Personen besteht jede Runde aus 4 Zügen.
- Bei 4 oder 5 Personen besteht jede Runde aus 3 Zügen.

Die listigste Person erhält den Startmarker.

Ablauf einer Runde

❶ Ablauf eines Zuges

Zu Beginn eines Zuges wählt ihr jeweils **eine Karte von eurer Hand aus und legt sie verdeckt vor euch hin**.

Haben alle ihre Karte ausgewählt und du hast den Startmarker, **decke deine Karte auf und lege sie an den Ort deiner Wahl**, indem du sie rechts neben die entsprechende Ortskarte legst.

Verfügt die aufgedeckte Karte über einen Soforteffekt ⚡, lies den Effekt laut vor und führe ihn sofort aus.

Dann ist die Person links von dir an der Reihe, ihre Karte aufzudecken und an den Ort ihrer Wahl zu legen.

Wichtig: Lege die Karten stets in absteigender Rangfolge, also die Karte mit dem höchsten Wert ganz links und die Karte mit dem geringsten Wert ganz rechts. Legst du eine Karte an einen Ort, an welchem sich bereits eine Karte desselben Wertes befindet, entscheidest du, ob du sie links oder rechts von ihr legst.

Beispiel: Amelie möchte ihren Händler (6) an den Hafen legen. Allerdings befinden sich bereits 3 Karten an diesem Ort: eine Hexe (13), eine Diebin (11) und ein Seefahrer (2). Um die absteigende Rangfolge der Karten einzuhalten, muss Amelie ihren Händler (6) zwischen die Diebin (11) und den Seefahrer (2) legen.



Sobald alle ihre Karte an einen Ort gelegt haben, gib den Startmarker an die Person links von dir weiter. Diese beginnt nun den nächsten Zug.

2 Ende einer Runde

Geht am Ende jeder Runde alle 3 Orte von oben nach unten durch, lest die **Effekte am Ende der Runde** aller Karten an diesem Ort laut vor und **führt diese aus**. Beginnt bei der Karte mit dem höchsten Wert ganz links und endet bei der Karte mit dem geringsten Wert ganz rechts. **Verteilt anschließend die Belohnungen (Silbertaler) der Ortskarten** an die Personen mit den Karten mit dem höchsten Wert von links nach rechts.

Beispiel: Bei einer Partie mit 3 oder 4 Personen und dem Schloss aus dem Set A erhält die Person mit der wertvollsten Karte (der Karte ganz links) 4 Silbertaler. Für die Karte mit dem zweithöchsten Wert (der zweiten Karte von links) erhält die Person 3 Silbertaler. Für die Karte mit dem dritthöchsten Wert (der dritten Karte von links) erhält die Person schließlich 1 Silbertaler.



Sobald ihr die Belohnungen aller 3 Orte verteilt habt, **werft alle Karten ab**, die gerade eine Belohnung erhalten haben; ob positiv (die Person hat Taler erhalten), negativ (die Person hat Taler verloren) oder mit dem Wert 0 (falls die Ortskarte 0 anzeigt, erhält oder verliert diese Person keinerlei Taler). Die anderen Karten verbleiben im Spielbereich (auch falls sie durch Effekte am Ende der Runde Taler erhalten haben). Zieht schließlich von eurem jeweiligen Zugstapel nach, bis ihr wieder je 6 Karten auf der Hand habt. Nun beginnt die nächste Runde.

Erklärungen zu den Ortskarten

- Erhalte 1 Silbertaler für jede Karte an diesem Ort.
- Klaue 1 Silbertaler von jeder Person.
- Erhalte Silbertaler entsprechend dem halben Wert dieser Karte (aufgerundet).

Ende der Partie

Zählt am Ende der dritten Runde jeweils den Wert eurer Taler zusammen: Die Person mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem Startmarker. Hat von den Betreffenden niemand den Startmarker, gewinnt, wer sich im Uhrzeigersinn am nächsten am Startmarker befindet.

Scanne diesen QR-Code, dann schicken wir dir eine kleine Überraschung!



@savanagames_

Mitwirkende

Game Design: Adrien Bonnard & Romaric Galonnier
Illustrations: Janice Perreux
Project Manager: Jean-Xia Chou
Executive Producer: Romain Chemière de Carné
Übersetzung & Lektorat: The Geeky Pen

© 2025 SAVANA. Alle Rechte vorbehalten.
contact@savana-games.com
savana-games.eu

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DE
www.hutter-trade.com • info@hutter-trade.com

Effekte der Charakterkarten

15. Der König : Werf den König ab, falls sich an diesem Ort eine Diebin befindet (auch falls die Diebin zur Familie des Königs gehört).

14. Die Prinzessin : Jede andere Karte an diesem Ort erhält 1 Silbertaler (auch andere Prinzessinnen). Verteile diese Silbertaler sofort an die betreffenden Personen.

13. Die Hexe : Hebe die Effekte am Ende der Runde () aller Karten mit einem Wert unter 13 an diesem Ort auf.

12. Der Wächter : Verschiebe eine benachbarte Karte¹ an einen anderen Ort.

11. Die Diebin : Klawe 2 Silbertaler von einer Person mit einer benachbarten Karte¹.

10. Die Alchemistin : Kopiere den Soforteffekt () von einer benachbarten Karte¹. **Hinweis:** Die Alchemistin kann den Soforteffekt () einer anderen Alchemistin nicht kopieren.

9. Die Kurtisane : Ersetze die ausgewählte Karte² einer anderen Person mit einer zufälligen Karte aus ihrer Hand. **Hinweis:** Wird deine Kurtisane in diesem Zug als letzte Karte aufgedeckt und gelegt, kannst du ihren Effekt nicht ausführen, weil alle anderen ihre jeweilige Karte bereits aufgedeckt und gelegt haben.

8. Der Strategie : Bestimme einen Ort, an den eine andere Person ihre ausgewählte Karte legen muss². **Hinweis:** Wird dein Strategie in diesem Zug als letzte Karte aufgedeckt und gelegt, kannst du seinen Effekt nicht ausführen, weil alle anderen ihre jeweilige Karte bereits aufgedeckt und gelegt haben.

7. Der Verräter : Kehre die Reihenfolge bei der Verteilung der Belohnungen um. Beginne bei der Karte mit dem geringsten Wert an diesem Ort: Die Karte mit dem geringsten Wert (die Karte ganz rechts) ist nun auf dem 1. Platz der Rangfolge, die Karte mit dem zweitgeringsten Wert (die zweiten Karte von rechts) ist nun auf dem 2. Platz der Rangfolge usw. **Hinweis:** Sobald sich mindestens 1 Verräter an einem Ort befindet (egal, wie viele Verräter es sind), verteilt die Belohnungen stets beginnend bei der Karte mit dem geringsten Wert.

6. Der Händler : Erhalte 1 Silbertaler für jede Karte mit einem Wert unter 6 an diesem Ort.

5. Die Kriegerin : Werf eine benachbarte Karte¹ ab.

4. Der Barde : Verschiebe eine Karte von einem anderen Ort an diesen Ort.

3. Die Spionin : Erhalte 2 Silbertaler, falls die Spionin deine einzige Karte an diesem Ort ist.

2. The Sailor : Verdopple die Belohnung des Seefahrers, falls er sich am Hafen befindet. **Hinweis:** Verdoppelst du eine negative Belohnung, verlierst du also die doppelte Anzahl Silbertaler.

1. Der Jäger : Werf die Karte mit dem höchsten Wert von diesem Ort ab. **Hinweis:** Werf bei einem Gleichstand die erste Karte von links ab.

¹ Eine Karte ist **benachbart**, sofern sie unmittelbar rechts oder links neben der Karte mit dem Effekt liegt.

² Eine Karte ist **ausgewählt**, sofern sie verdeckt vor einer Person liegt.