



AETHERYA



Invasion modus



In den Königreichen von Aetherya brodelt es. Wilde Drachen und blutrünstige Goblarmeen sind gesichtet worden. Und schlimmer noch, einst fruchtbare Landstriche wurden verhext und in unbewohnbare Sümpfe verwandelt. Und so machen sich Gesandte der Menschen auf zu benachbarten Zwerge- und Elbenreichen, um Bündnisse für den Krieg zu schmieden.

Benötigtes Spielmaterial:

Dasselbe Material wie für das Grundspiel und zusätzlich einen „Invasionsmarker“. Das kann ein beliebiger Marker sein, z. B. ein Plättchen Magisches Schwert.

Spielvorbereitung:

Beim Auslegen der 2x2-Quadrate wirft jeder Spieler alle Drachen, Goblins und Sümpfe ab und zieht so lange neue Karten, bis er 4 andere Karten für die Startauslage hat. Danach legt jeder Spieler wie üblich 12 verdeckte Königreichskarten als Wildniskarten um sein 2x2-Quadrat.

Sonderregeln für diesen Modus:

Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit einer Ergänzung: Wer in seinem Zug einen Drachen, Goblin oder Sumpf zieht, muss die Karte in sein Königreich legen.



Wichtig: In diesem Modus gelten auch Goblins und Sümpfe als Karten mit Schlosssymbol (wie Drachen und Portale). Auch sie dürfen also nicht mehr aus dem Königreich entfernt werden, wenn sie einmal offen ausliegen.

Invasion:

Wer eine verdeckte Karte aus seinem Königreich abwirft, guckt, ob es ein Drache, Goblin oder Sumpf ist. Wenn ja, kommt es zu einer Invasion. Der Spieler nimmt sich den Invasionsmarker zur Erinnerung, wer nach der Invasion am Zug ist.

Dann gibt er die Karte, die er gerade abwerfen wollte, einem beliebigen Mitspieler, der sie in seinem Königreich auslegen muss. Ersetzt dieser Spieler eine verdeckte Karte, die ebenfalls ein Drache, Goblin oder Sumpf ist, gibt er diese Karte wiederum einem beliebigen Mitspieler usw. Es kann durchaus vorkommen, dass ein Spieler während einer Invasion mehrmals als „Opfer“ ausgewählt wird. Sobald ein Spieler eine andere Karte (nicht Drache, Goblin oder Sumpf) abwirft, wirft er sie wie üblich ab, und das Spiel geht normal weiter. Der Spieler links vom Spieler mit dem Invasionsmarker ist jetzt am Zug. Der Invasionsmarker kommt zurück in die Tischmitte.

Punktwertung:

Alle Punkte durch Goblins sind Minuspunkte (vermeidet es also, Goblins neben Sümpfe zu legen). Drachen können wie im Grundspiel gezähmt werden. Punkte für Legendenkarten werden normal berechnet; auch Legendenkarten, für die Goblins gebraucht werden, geben Pluspunkte.

Tipps:

Einen Drachen sollte man keinem Mitspieler geben, der ihn leicht zähmen kann. Dann schon lieber einem, der schon 3 Drachen hat! Denn mehr als 3 Drachen kann man immer noch nicht zähmen ... Alle weiteren bleiben wild. Auch sollte man keinem Mitspieler eine Karte geben, mit der er (bald) die Bedingung einer Legendenkarte erfüllen kann.

