



Materia Prima

**Kooperatives Spiel
Regelbuch**



Kooperatives Spiel

Im kooperativen Spiel von *Materia Prima* treten alle Mitspieler gemeinsam gegen die Inquisition oder andere Herausforderungen an. Die Regeln des kompetitiven Grundspiels werden dabei in einzelnen kleineren Aspekten verändert, oder es kommen neue Regeln und Mechanismen hinzu. In diesem Regelwerk findet ihr ausschließlich die Regeln, die für das kooperative Spiel verändert worden oder hinzugekommen sind.

Kampagne

Ein Kampagne besteht aus mehreren zusammenhängenden Szenarien, die nicht nur über die erzählte Geschichte miteinander verbunden sind. Im Rahmen einer Kampagne werden die Erfolge und Errungenschaften in den einzelnen Szenarien für die weiteren Spiele gesichert, da sie Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. Die einzelnen Szenarien können auch unabhängig von der Kampagne gespielt werden.

Szenario

Ein Szenario ist eine Herausforderung, die von 1-4 Spielern kooperativ gespielt wird und abhängig von der Spielzahl 60 bis 120 Minuten dauert. Jedes Szenario besteht aus einem Einführungstext, einem Szenarioauftrag und den Sonderregeln für das Szenario. Diese findet ihr im Kampagnenbuch. Weiterhin gibt es für jedes Szenario eine spezielle Szenariokarte, die sämtliche Informationen für das aktuelle Spiel bereithält.

Solo Spiel

Man kann die Kampagne oder die einzelnen Szenarien von *Materia Prima - The Inquisition* auch alleine spielen. Dabei kontrolliert man, wie im Spiel zu zweit, zwei Alchemisten unabhängig voneinander. Die Regeln bleiben identisch. Jeder Alchemist hat seinen eigenen Turm, seine eigenen Homunkuli und sein eigenes Equipment.

Inquisitionsbrett

Inquisitionsbrett

- 1 Im Zentrum des Inquisitionsbrettes wird die aktuelle Szenariokarte ausgelegt.
- 2 Die Zeitleiste zeigt mithilfe des Sanduhrmarkers den aktuellen Tag (Spielrunde) an. Zu Beginn eines Szenarios wird der Sanduhrmarker immer auf dem Tag 1 der Zeitleiste platziert. Je nach Schwierigkeitsgrad werden 12, 16 oder 20 Tage gespielt. Die Zahlen 4, 8, 12 und 16 sind in roter Farbe gehalten, da an diesen Tagen in der Alarmphase ein Szenarioereignis abgehandelt werden muss.
- 3 Alle Alarmkarten werden gemischt und verdeckt rechts oben auf das Inquisitionsbrett gelegt. Zu Beginn jeder Alarmphase wird eine Alarmkarte gezogen und offen auf den Ablagestapel ausgelegt.
- 4 In jedem Szenario gibt es ein Inquisitorendeck aus unterschiedlichen Inquisitorenarten. Welche Inquisitorenarten in den Nachzugstapel zu Beginn des Spieles gemischt werden müssen, kann auf der Szenariokarte abgelesen werden.
MERKE: Karten besiegt Inquisitoren werden offen unter den Nachzugstapel gelegt. Wird die letzte verdeckte Karte vom Nachzugstapel gezogen, werden alle abgelegten Inquisitorenkarten gemischt und ein neuer Nachzugstapel gebildet.
- 5 Lege die X-Marker bereit. Sie werden gebraucht, um nicht ausgelöste Szenarioereignisse abzudecken.





Szenariokarte

Für jedes Szenario gibt es eine eigene Szenariokarte, auf der die wichtigsten Informationen für das aktuelle Spiel stehen. Folgende Informationen könnt ihr der Szenariokarte entnehmen:

- 1 Links oben ist der Titel des Szenarios zu lesen.
- 2 Unter dem Titel ist der Szenarioauftrag in Form einer Iconreihe zu erkennen. Der vollständige Auftrag mit den im Szenario aktiven Sonderregeln steht im Kampagnenbuch bei den jeweiligen Szenariobeschreibungen.
- 3 Die Buchstaben kennzeichnen, welche Inquisitorenkarten in dem aktuellen Szenario benötigt werden. Jeder Buchstabe definiert eine Inquisitorenart. Von jeder Inquisitorenart gibt es 6 verschiedene Karten.
- 4 Die Tabelle im linken unteren Eck der Szenariokarte zeigt an, wieviele Szenariopunkte abhängig von der Mitspielerzahl für das positive Abschließen von Szenarioereignissen erreicht werden müssen.
- 5 Zudem kann man in der Tabelle erkennen, welche Szenarioereignisse in jeder vierten Alarmphase ausgelöst werden. Die Szenarioereignisse werden in dem Kapitel **Alarmphase** (siehe Seite 5) genauer beschrieben.
- 6 Jedes Szenario hat drei Schwierigkeitsgrade:
 - **Einfach:** Das Spiel endet nach der 20. Runde.
 - **Normal:** Das Spiel endet nach der 16. Runde.
 - **Hart:** Das Spiel endet nach der 12. Runde.
 Mit jedem neuen Szenario in einer Kampagne kann der Schwierigkeitsgrad neu bestimmt werden. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades kann Auswirkungen auf den Verlauf der Kampagne haben.



Aufbau

Im Kampagnenbuch findest du ein Tutorial, mit dessen Hilfe du sofort losspielen kannst. Dort ist auch eine Aufbauanleitung speziell für das Tutorial abgedruckt. Der Spielbrettaufbau hier bezieht sich auf sämtliche Szenarien, außer dem Tutorial.

Spielbrettaufbau

- 1 Der Spielbrettrahmen wird aufgebaut und die sieben Spielbretteile werden angeordnet. Wenn eine neue Kampagne begonnen wird, können die sieben Spielbretteile beliebig angeordnet werden. Wenn eine Kampagne weiter gespielt wird, müssen die Spielbretteile so angeordnet werden, wie es in der Kampagnenchronik notiert worden ist.
- 2 Die Stadtkarten werden auf den Spielbrettrahmen gelegt. Die Turmausbau-Marker werden verdeckt gemischt und auf jeder Stadtkarte wird je ein Marker sichtbar ausgelegt.
- 3 Es wird verdeckt oder offen eine Tempelkarte gewählt und auf den Spielbrettrahmen gelegt.
- 4 Es werden zufällig Stadtaufträge auf den Stadtkarten offen ausgelegt. Die restlichen Stadtauftragskarten werden verdeckt in einem Nachziehstapel rechts oben auf den Spielbrettrahmen gelegt.
- 5 Wenn eine neue Kampagne begonnen wird, wählt jeder Spieler einen Alchemisten, einen Turm und fünf Figurenständern in einer Farbe. Wenn eine Kampagne weiter gespielt wird, nimmt sich jeder Spieler die Spielfiguren, die in der Kampagnenchronik notiert worden sind.
- 6 Wenn eine Kampagne weitergespielt wird, nimmt sich jeder Spieler den Turmausbau, die Homunkuli und Ausrüstungsgegenstände, die in der Kampagnenchronik notiert worden sind.



10



9





8



3

2

4

2

4



10

10

7 Wenn eine neue Kampagne begonnen wird, erhält jeder Alchemist einen Seelenstein, den er auf dem Alchemisten-Tableau platziert. Wenn eine Kampagne weiter gespielt wird, erhaltet ihr nur einen Seelenstein, wenn ihr das letzte Szenario mit einem Seelenstein abgeschlossen habt.

8 Aus den 3 verschiedenen Rezeptkartenstapeln (Homunkuli, Ausrüstung, Stein der Weisen) werden je nach Alchemistenanzahl entweder 6, 9 oder 12 Rezeptkarten der Stufe 1 offen über dem Spielbrett platziert.

- 2 Alchemisten: 2x Homunkuli, 2x Ausrüstung, 2x St. der Weisen
 - 3 Alchemisten: 3x Homunkuli, 3x Ausrüstung, 3x St. der Weisen
 - 4 Alchemisten: 4x Homunkuli, 4x Ausrüstung, 4x St. der Weisen
- Diese Rezeptkarten stehen anders als im kompetitiven Spiel jedem Spieler zur Verfügung.

9 Die restlichen Rezeptkarten werden ihrer Rezeptart entsprechend gemischt und neben dem Spielbrett platziert.

10 Die Würfel, die Alarmmarker und die Elementmarker werden neben dem Spielbrett bereit gestellt.

11 Jeder Spieler platziert seine Alchemistenfigur und seine Turmfigur auf dem Spielbrett. Wenn du eine neue Kampagne startest, kann man sich absprechen und sie beliebig platzieren. Wenn eine Kampagne weiterspielt wird, muss man die Türme und Alchemisten so platzieren, wie es in der Kampagnenchronik notiert worden ist.



5

7

6

5

6

Spielablauf

Schwierigkeitsstufen

Jedes Szenario (außer das Tutorial) hat drei Schwierigkeitsstufen. Man entscheidet sich vor jedem Szenario, ob man es einfach mit 20 Runden, normal mit 16 Runden oder hart mit 12 Runden spielt. Die Schwierigkeitsstufe gibt die Anzahl an Tagen (Spielrunden) an, die gespielt werden müssen. Demnach endet ein Szenario nicht mit dem Abschluss des Szenarioauftrages, sondern stets nach der vorgegebenen Anzahl an zu spielenden Tagen. Beginnt man eine Kampagne müssen nicht alle Szenarien mit der gleichen Schwierigkeitsstufe gespielt werden. Die gewählten Schwierigkeitsstufen in den einzelnen Szenarien können den Verlauf der Kampagne beeinflussen.

Spielphasen

An jedem Tag, auch dem letzten Tag im Szenario, werden stets die folgenden 3 Phasen abgehandelt:

1. Alarmphase

- Sanduhrmarker vorrücken
- Szenarioereignis auslösen
- Alarmkarte ziehen
- Alarmmarker setzen
- Alarm auslösen
- Inquisitoren ins Spiel bringen

2. Alchemistenphase

- Reihenfolge auf der Alarmkarte beachten
- Aktionen der Alchemisten und Homunkuli ausführen

3. Inquisitionsphase

- Reihenfolge auf dem Inquisitionsbrett beachten
- Aktionen der Inquisitoren ausführen

Jede dieser drei Phasen wird im Folgenden ausführlich beschrieben.

Alarmphase

Phasenablauf

Folgende sechs Schritte müssen in jeder Alarmphase abgehandelt werden.

1. Sanduhrmarker vorrücken

Jeden Tag wird der Sanduhrmarker um ein weiteres Feld vorgerückt.



TIPP: Wenn ihr mal vergesst den Sanduhrmarker vorzurücken oder unsicher seid, in welcher Spielrunde ihr euch befindet, könnt ihr die bereits aufgedeckten Alarmkarten zählen. Die Anzahl der aufgedeckten Alarmkarten muss mit dem Fortschritt auf der Zeitleiste übereinstimmen.

2. Szenarioereignisse auslösen

Erreicht der Sanduhrmarker einen rot markierten Tag (4, 8, 12 und 16) wird sofort, auch in der letzten Spielrunde, das aktuelle Szenarioereignis ausgeführt, das folgendermaßen abgehandelt wird:



1. Prüfe, wie viele **Szenariopunkte** an dem rot markierten Tag für eure Spielerzahl erforderlich sind. Diese Information kann der Szenariokarte entnommen werden.



- Prüfe wie viele **Szenariopunkte** du gesammelt hast. Szenariopunkte erhält man durch das Erfüllen von Stadtaufträgen. Die Siegpunkte auf den Stadtauftragskarten zeigen die **Szenariopunkte** an.
- Gebt Szenariopunkte aus, um den Effekt auf der Szenariokarte unter dem Alchemistensymbol zu aktivieren und dreht die Karten um, so dass sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld des Inquisitoren Brettes liegt. Die Szenariopunkte dieser Karte sind nun verbraucht und können für weitere Szenarioereignisse nicht mehr eingesetzt werden. Falls nicht genügend Szenariopunkte gesammelt worden sind, wird automatisch das Szenarioereignis zugunsten der Inquisition ausgelöst. Szenariopunkte können auch für spätere Szenarioereignisse gespart werden.
- Handelt den Szenarioeffekt ab. Falls genügend Szenariopunkte ausgegeben werden, wird der Effekt für die Alchemisten abgehandelt. Falls nicht genügend Szenariopunkte ausgegeben werden, wird der Effekt für die Inquisition abgehandelt.

Szenariopunkte



Szenarioereignisse für die Alchemisten		Szenarioereignisse für die Inquisition
Jeder Alchemist erhält 1 Goldelement	3 4 5	Inquisitoren erhöhen ihren Verteidigungswert
Alchemisten erhöhen ihren Verteidigungswert	2 3 4	Inquisitoren erhalten 1 zusätzliche Aktion
Jeder Alchemist erhöht seine Traglast	1 2 2	Jeder Alchemist verliert 3 Erdelemente
Jeder Alchemist erhält 1 Kupferelement	1 2 2	Jeder Alchemist verliert 2 Luftelemente

Arten von Szenarioereignissen

- Die Alchemisten bekommen Elemente. Wird dieses Szenarioereignis ausgelöst, bekommt jeder Alchemist die Anzahl der abgebildeten Elemente und legt diese direkt auf das Turmtableau.



Jeder Alchemist erhält ein Kupferelement

- Die Alchemisten verlieren Elemente. Wird dieses Szenarioereignis ausgelöst, muss jeder Alchemist die Anzahl der abgebildeten Elemente zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Dabei ist es egal, ob sich die Elemente auf dem Alchemistentableau, dem Turmtableau oder einer Homunkuluskarte befinden. Falls ein Alchemist nicht genug oder gar keine der geforderten Elemente besitzt, muss er nur diejenigen in den Vorrat legen, die er besitzt.



Jeder Alchemist verliert drei Erdelemente

- Die Alchemisten verlieren Homunkuli oder Ausrüstungsgegenstände. Wird dieses Szenarioereignis ausgelöst, muss jeder Alchemist einen Homunkulus, einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Stein der Weisen-Fragment seiner Wahl opfern. Die Rezeptkarten wandern auf den Ablagestapel und die Figuren zurück in den allgemeinen Vorrat. Falls ein Alchemist die geforderte Spielkomponente nicht besitzt, muss er nichts in den Vorrat zurücklegen.



Jeder Alchemist verliert einen Homunkulus seiner Wahl

- Die Alchemisten bekommen eine Statuswertverbesserung. Wird dieses Szenarioereignis ausgelöst, erhält jeder Alchemist für das gesamte Szenario die angegebene Statusverbesserung.



Jeder Alchemist verbessert seinen Angriffswert um 2 Punkte

- Die Inquisitoren bekommen eine Statuswertverbesserung. Wird dieses Szenarioereignis ausgelöst, erhält jeder Alchemist für das gesamte Szenario die angegebene Statuswertverbesserung.



Jeder Inquisitor verbessert seinen Verteidigungswert um 1 Punkt

3. Alarmkarte ziehen

Es wird eine Alarm-Karte gezogen. Sie enthalten viele wichtige Informationen, die anzeigen, wie die kommende Runde ablaufen wird.

Wappen der Stadt, in der die Inquisitoren erscheinen
Hier: Gravit Muri

Modifikatoren der Inquisitoren
Hier: Angriffswert aller Inquisitoren steigt um 1



Übersicht zur Platzierung der Alarmmarker
Hier: 1 Alarmmarker bei jedem Alchemisten links unten

Belohnung nach dem Besiegen eines Inquisitors
Hier:
2 Königswasser
1 Glas
0 Feuer

Zugreihenfolge entsprechend der Spielerfarbe
Hier: Grün, Gelb, Braun, Grau

4. Alarm-Marker setzen

Im kooperativen Spiel werden die Alchemisten von der Inquisition verfolgt und gejagt. Jede ihrer Bewegungen erregt Aufmerksamkeit und bringt die Häscher der Inquisition auf ihre Fährte. Legt Alarmmarker aus, wie es auf der Alarmkarte abgebildet ist und achtet dabei darauf, ob Alchemisten oder Homunkuli den Alarmmarker verursachen. Um die Orientierung zu behalten, wird die obere Kante der Alarmkarte zur oberen Kante des Spielbretts ausgerichtet.



Gesetzter Alarmmarker

5. Alarm auslösen

Sobald auf ein Feld zwei oder mehr Alarmmarker gelegt worden sind, werden alle Alarmmarker von dem Spielfeld entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Auf einem solchen Feld wurde damit ein Alarm ausgelöst.



6. Inquisitoren ins Spiel bringen

Für jedes Feld, auf dem Alarm ausgelöst worden ist, wird eine Inquisitorenkarte gezogen. Es werden jedoch maximal so viele Karten gezogen, wie Alchemisten im Spiel sind, auch wenn auf mehr Feldern Alarm ausgelöst worden ist.



Deckt die Inquisitorenkarten auf und platziert sie auf den Ablagefeldern rechts neben dem Nachzugstapel der Inquisitorenkarten. Achte darauf, dass Inquisitionskarten der gleichen Art so übereinander gelegt werden, dass die Modifikatoren oben rechts auf den Karten sichtbar bleiben. Da in einem Szenario nie mehr als drei Inquisitorenarten vorkommen, können immer alle Karten auf den Ablagefeldern ausgelegt werden.

Platziere nun die Inquisitorenfiguren, der neu gezogenen Inquisitorenkarte auf dem Spielbrett in der Stadt, die auf der Alarmkarte abgebildet ist. Falls diese Stadt von einer Spielerfigur belegt ist, werden die Inquisitoren auf einem beliebigen angrenzenden Feld platziert.



Beim Platzieren der Inquisitoren müssen folgende Eventualitäten berücksichtigt werden:

- Wird die erste Karte einer Inquisitorenart gezogen, muss eine Spielfigur dieser Inquisitorenart platziert werden.



Der erste Inquisitor des Typs B wird aufgedeckt. Eine Spielfigur wird auf dem Spielbrett platziert.



- Wird eine Inquisitorenkarte gezogen, von deren Art bereits eine oder mehr ausliegen, wird keine weitere Spielfigur platziert. Es werden lediglich weitere Modifikatoren aktiv.



Der zweite Inquisitor des Typs B wird aufgedeckt. Es wird keine weitere Spielfigur platziert.

- Wird eine Inquisitorenkarte gezogen, von deren Art bereits eine oder mehr ausliegen und auf der ein Modifikator mit diesem Symbol  abgebildet ist, muss eine weitere Figur dieser Inquisitorenart auf dem Spielbrett platziert werden.



Der zweite Inquisitor des Typs B mit dem Modifikator  wird aufgedeckt. Eine weitere Spielfigur wird auf dem Spielbrett platziert.



- Wird die erste Karte einer Inquisitorenart gezogen und der Modifikator zeigt dieses Symbol , muss nur eine Spielfigur platziert werden. Sobald eine zweite Karte, der Modifikator spielt keine Rolle, gezogen wird, wird auch eine zweite Figur auf dem Spielbrett platziert.



Der erste Inquisitor des Typs B mit dem Modifikator  wird aufgedeckt. Es wird vorerst nur eine Figur platziert.



Alchemistenphase

Phasenablauf und Spielerreihenfolge

Die Farbfelder am unteren Rand der aktiven Alarmkarte definieren die Spielerreihenfolge. Jeder Spieler führt der Reihe nach seine Aktionen aus.

Aktionen

Wie im kompetitiven Spiel stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

Basisaktionen (Alchemisten und Homunkuli)

- Bewegen**  | Ziehe auf ein angrenzendes Feld!
- Abbauen**  | Beziehe Elemente aus einer Mine!
- Ablegen**  | Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!
- Kämpfen**  | Greife auf einem angrenzenden Feld an!
- Tauschen**  | Tausche Elemente mit einem Mitspieler!

Aktionen im Turm (Alchemisten)

- Umwandeln**  | Wandle Elemente um!
- Transmutieren**  | Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!
- Ausrüsten**  | Tausche Elemente und Ausrüstung!

Aktionen in Städten (Alchemisten)

- Erforschen**  | Erwerbe ein neues Rezept (ziehe 2, wähle 1)!
- Kaufen**  | Erhalte einen Turmausbau-Marker!
- Segeln**  | Ziehe in eine verbundene Hafenstadt

Im Folgenden werden sämtliche Besonderheiten und Abweichungen der Aktionen im Vergleich zum kompetitiven Spiel erwähnt.

Bewegen

Auch wenn die Alchemisten nun zusammen arbeiten, um die Inquisition zu besiegen, gelten die Bewegungsregeln des kompetitiven Spiels. Das bedeutet, dass eine Figur in ihrer Bewegungsaktion ein Feld, in dem eine Figur oder ein Turm mit einer anderen Farbe steht, weder als Ziel bestimmen noch überqueren darf.



Transmutieren

Beim Transmutieren stehen alle Rezeptkarten die über dem Spielbrett ausliegen als gemeinsamer Rezeptkartenpool zur Verfügung. Einmal transmutierte Homunkuli, Ausrüstungsgegenstände oder Stein-der-Weisen-Fragmente können unter den Spielern nicht mehr getauscht werden.

Erforschen

Rezeptkarten, die in Städten erforscht werden, werden nicht auf die Hand genommen, sondern in den gemeinsamen Rezeptkartenpool gelegt. Jeder Spieler hat Zugriff auf die dort ausgelegten Rezepte. Die Größe des Rezeptkartenpools richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler:

- 2 Alchemisten - 6 Rezeptkarten
- 3 Alchemisten - 9 Rezeptkarten
- 4 Alchemisten - 12 Rezeptkarten

Tauschen

Im kooperativen Spiel kann man Elemente mit Alchemisten oder Homunkuli, die auf benachbarten Feldern stehen, tauschen. Wird eine Tauschaktion ausgeführt, dürfen beliebig viele Elemente, die von den Spielfiguren mitgeführt werden, ausgetauscht werden. Elemente, die im Turm liegen, müssen erst aufgenommen werden, um für eine Tauschaktion zur Verfügung zu stehen. Dabei muss die Tragkapazität der Spielfiguren beachtet werden.



Sejlon tauscht Elemente mit Caligor.

Kämpfen

Inquisitoren, die auf einem benachbarten Spielfeld stehen, können angegriffen werden. Die Alchemisten und Homunkuli der Mitspieler können nicht angegriffen werden.



Wilka greift einen Inquisitor vom Typ B an.

1. Verteidigungswert ermitteln

Der Verteidigungswert sowie der Angriffswert der Inquisitoren sind statisch und werden nicht gewürfelt. Bei einer Angriffsaktion müssen alle für die Verteidigung relevanten Modifikatoren

- der Inquisitorenkarten,
- der aktiven Alarmkarte sowie
- der aktiven Szenarioereignisse auf der Szenariokarte zu den Werten hinzuaddiert werden.



Der Verteidigungswert beträgt in diesem Fall 4 und wird folgendermaßen berechnen:

- ♦ Verteidigungswert auf Inquisitorenkarte: 1
- ♦ Modifikator auf Inquisitorenkarte: +1
- ♦ Modifikator auf Alarmparte: +1
- ♦ Modifikator auf Szenariokarte: +1

2. Angriffswert auswürfeln

Der Angreifer würfelt seinen Angriffswert. Um einen Inquisitor zu besiegen, muss der Angriffswert mindestens eine Augenzahl über dem statischen Verteidigungswert des Inquisitors liegen.



Um beispielsweise den statischen Verteidigungswert eines Inquisitors von 3 zu durchbrechen, muss der angreifende Spieler mindestens einen Angriffswert von 4 würfeln. Der Spieler würfelt mit drei Würfeln einen Angriffswert von 5 und gewinnt damit den Kampf.

3. Würfelergebnis abhandeln

- ♦ **Verliert** man den Kampf passiert nichts und man kann es mit einer weiteren Aktion noch einmal versuchen.
- ♦ **Gewinnt** man den Kampf wird die Inquisitorenfigur vom Spielbrett entfernt. Zudem werden alle bereits aufgedeckten Karten derselben Inquisitorenart unter den Nachzugstapel gelegt. Falls sich bereits eine zweite Figur derselben Inquisitorenart auf dem Spielbrett befindet, weil unter den Modifikatoren folgendes Symbol  zu sehen ist, wird nur die Inquisitorenkarte mit diesem Symbol  unter den Nachzugstapel gelegt.



Unter den aufgedeckten Karten der Inquisitorenart B befindet sich eine Karte mit dem Modifikator . Dementsprechend müssen sich zwei Figuren dieser Inquisitorenart auf dem Spielbrett befinden. Wird eine dieser Figuren im Kampf besiegt wandert zuerst nur die Karte mit dem Modifikator  unter den Nachzugstapel.

4. Belohnung auswürfeln

Ist der Kampf erfolgreich, darf der Angreifer eine Beute erwürfeln. Der Angreifer wirft einen Würfel und die aktive Alarmparte zeigt, welches Element der Angreifer direkt in sein Inventar (Alchemistentableau) bekommt.



Beispiel: Würfelt Wilka eine 1, erhält sie ein Glaselement.



Inquisitionsphase

Inquisitionsphase

In der Inquisitionsphase werden alle Inquisitoren, die sich auf dem Spielbrett befinden der Reihe nach abgehandelt. Dabei beginnt man mit den Inquisitoren, deren Karten links neben dem Nachzugstapel liegen und macht mit den Inquisitoren rechts daneben weiter. (Die Inquisitorenkarten werden in der Alarmphase gezogen und ausgelegt.) In einem Szenario gibt es maximal drei verschiedene Inquisitorenarten.

Inquisitorenkarten Nachzugstapel	Inquisitorenart C mit drei aktiven Modifikatoren	Inquisitorenart A ohne aktivem Modifikator
I	2	3
Inquisitorenart B mit zwei aktiven Modifikatoren; Da folgendes Symbol abgebildet ist, befinden sich zwei Figuren dieser Inquisitorenart auf dem Spielbrett		Zugreihenfolge B, C, A

Inquisitoren-Karten

Für jede Inquisitorenart gibt es sechs Inquisitorenkarten. Jede Karte informiert über den Angriffswert, den Verteidigungswert, die Aktionszahl, die Inquisitorenart, das primäre und sekundäre Ziel und hat einen Modifikator.

- primäres Ziel** (Primary Target)
- sekundäres Ziel** (Secondary Target)
- Angriffswert** (Attack Value)
- Verteidigungswert** (Defense Value)
- Aktionsanzahl** (Action Count)
- Modifikator** (Modifier)

Modifikatoren

Modifikatoren erhöhen die Statuswerte der Inquisitoren. Bevor die Inquisitoren bewegt werden, müssen alle Modifikatoren

- der Inquisitorenkarten,
- der aktiven Alarmkarte sowie
- der aktiven Szenarioereignisse auf der Szenariokarte zu den Werten hinzuaddiert werden.

Inquisitorenkarten	Alarmkarte	Szenariokarte
2 Modifikatoren: +1 zusätzlicher Würfel beim Angriff +1 zusätzlicher Inquisitor	1 Modifikator: +1 zusätzliche Aktion	1 Modifikator: +1 zusätzlicher Würfel beim Angriff

Besonders wichtig ist es zu prüfen, wieviele Aktionen die einzelnen Inquisitoren haben. Der Inquisitor in dem Beispiel hat insgesamt drei Aktionen (zwei Aktionen als Basiswert und eine Aktion durch den Modifikator auf der Alarmkarte).

Bewegungsaktion eines Inquisitors

Wenn ein Inquisitor abgehandelt wird und er entsprechend seines Zieles niemanden angreifen kann, muss er bewegt werden. Wie weit sich ein Inquisitor bewegen kann hängt wie bei den Alchemisten von seinen Aktionspunkten ab, die ihm zur Verfügung stehen. Wohin sich ein Inquisitor bewegt hängt von seinen Zielen ab.



Folgende Prioritäten müssen bei der Bewegung der Inquisitoren beachtet werden:

1. Inquisitoren bewegen sich immer auf das **nächste Ziel außerhalb eines Turmes** zu. Falls das primäre Ziel weiter entfernt sein sollte als das sekundäre Ziel, bewegt sich der Inquisitor auf das sekundäre Ziel zu.
2. Bei gleicher Entfernung von zwei Zielen bewegt sich der Inquisitor auf das **primäre Ziel** zu.
3. Bei gleicher Entfernung von zwei Zielen und gleicher Priorität bewegt sich der Inquisitor auf den Spieler zu, der in dieser Runde in der **Zugreihenfolge** weiter vorne steht (siehe Spielerfarben auf der Alarmkarte).
4. Falls alle Ziele im Turm stehen, bewegt sich der Inquisitor auf das **nächste Ziel in einem Turm** zu.
5. Bei gleicher Entfernung von zwei Zielen in einem Turm bewegt sich der Inquisitor auf das **primäre Ziel** zu.
6. Bei gleicher Entfernung von zwei Zielen in einem Turm und gleicher Priorität bewegt sich der Inquisitor auf den Spieler zu, der in dieser Runde in der **Zugreihenfolge** weiter vorne steht (siehe Spielerfarben auf der Alarmkarte).

Falls ein Inquisitor einen Turm erreicht und noch Aktionen übrig hat, verfallen diese, da er Figuren auf einem Turmfeld (Alchemisten oder Homunkuli) nicht angreifen darf. **Der Turm schützt wie im kompetitiven Spiel vor Angriffen.**



Angriffsaktion eines Inquisitors

Wenn ein Inquisitor sein Ziel erreicht hat und noch Aktionen übrig hat, verwendet er diese für Angriffsaktionen. Ein Inquisitor greift solange an, bis er keine Aktionen mehr übrig hat.

1. Angriffswert ermitteln

Der Angriffswert der Inquisitoren ist statisch und wird nicht gewürfelt. Bei einem Angriff müssen alle dafür relevanten Modifikatoren der Inquisitorenkarte, der aktiven Alarmkarte sowie der aktiven Szenarioereignisse auf der Szenariokarte zu dem Basisangriffswert hinzuaddiert werden.

2. Verteidigungswert auswürfeln

Der angegriffene Spieler würfelt seinen Verteidigungswert. Um sich erfolgreich zu verteidigen, muss der Spieler mindestens die Augenzahl des Angriffswertes des Inquisitors als Verteidigungswert würfeln. Falls ein Inquisitor beispielsweise einen Angriffswert (Basiswert plus Modifikatoren) von 3 hat, muss der Verteidiger (Alchemist oder Homunkulus) mindestens einen Verteidigungswert von 3 würfeln.

3. Würfelergebnis abhandeln

- **Gewinnt** der Spieler den Kampf, passiert nichts und der Inquisitor greift nochmal an, bis er keine Aktionen mehr hat.
- **Verliert ein Alchemist** den Kampf wird die Alchemistenfigur auf das Turmfeld gestellt. Der Alchemist lässt alle Elemente auf dem Feld, auf dem er besiegt worden ist, fallen und verliert einen Seelenstein, den er in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.
- **Verliert ein Homunkulus** den Kampf werden die Homunkulusfigur und die Homunkuluskarte in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Der Homunkulus lässt alle Elemente, die er mit sich führt, auf dem Feld, auf dem er besiegt worden ist, fallen.

Der Inquisitor hat vier Ziele (primäre Ziele , sekundäre Ziele , die außerhalb von Türmen stehen. Zwei von ihnen könnte der Inquisitor bereits nach zwei Bewegungsaktionen angreifen. Die Zugreihenfolge auf der aktuell ausliegenden Alarmkarte  zeigt, dass der braune Spieler vor dem gelben an der Reihe ist. Somit bewegt der Inquisitor sich auf den braunen Spieler zu und würde ihn angreifen, wenn er Aktionen übrig hat.

Szenarioende

Zerstörungsaktion eines Inquisitors

Manche Inquisitoren haben statt einer Angriffsaktion eine Zerstörungsaktion, die sich auf Elemente bezieht. Die Zahl, die hinter dem Zerstörungssymbol steht, zeigt an, wieviele Elemente der Inquisitor mit einer Zerstörungsaktion vernichtet.

Ziele des Inquisitors sind Türme.

Symbol für die Zerstörungsaktion mit dem Wert von 1



Steht ein solcher Inquisitor vor seinem Ziel, wirft der betroffene Spieler einen Würfel und das Ergebnis wird abhängig vom Würfelergebnis abgehandelt.



Das Ziel verliert ein Stufe 1 Element.



Das Ziel verliert ein Stufe 2 Element.



Das Ziel verliert ein Stufe 3 Element.

Der Spieler darf selbst entscheiden, welches Element er von dem Ziel ablegt. Falls sich auf dem Ziel kein Element mit der geforderten Stufe befindet, muss ein Element der nächst niedrigeren Stufe abgelegt werden. Die Zerstörungsaktion wird solange wiederholt, bis der Inquisitor keine Aktionen mehr hat. Die Zerstörungsaktion kann wie die Angriffsaktion, durch Modifikatoren verstärkt werden. Wenn der Basiswert der Zerstörungsaktion beispielsweise die Ziffer 1 zeigt und der Modifikator auf der Alarmkarte die Zerstörungsaktion um +1 verstärkt, werden mit einer Aktion im Ziel zwei Elemente zerstört.

Nachdem die Inquisitionsphase abgehandelt worden ist, beginnt man erneut mit der Alarmphase.

Erfolg und Scheitern

Die Länge eines Szenarios hängt von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Ein Szenario kann dabei auf drei verschiedene Arten enden.

1. Alle Spieler verlieren während dem Spiel ihren Seelenstein. Sobald der letzte Spieler seinen Seelenstein verliert, wird das Szenario abgebrochen und gilt als **gescheitert**.
2. Die Inquisitorenphase des letzten Tages (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) wurde abgehandelt und der Szenarioauftrag wurde von allen Spielern erfüllt. Somit gilt das Szenario als erfolgreich **bestanden**.
3. Die Inquisitorenphase des letzten Tages (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) wurde abgehandelt und der Szenarioauftrag wurde nicht von allen Spielern erfüllt. Somit gilt das Szenario als **gescheitert**.

Falls der Szenarioauftrag im Rahmen des gewählten Schwierigkeitsgrades nicht geschafft wird, kann der Schwierigkeitsgrad im laufenden Spiel angepasst werden. Will man beispielsweise das Szenario 1 mit dem Schwierigkeitsgrad „normal“ spielen und merkt an Tag 16, dass nicht alle Mitspieler den Szenarioauftrag in der letzten Spielrunde erfüllen können, spielt man einfach bis Tag 20 weiter und schließt das Szenario mit dem Schwierigkeitsgrad „einfach“ ab.

Seelensteine



Schließt ein Spieler das Szenario ohne Seelenstein ab, darf er mithilfe von Stein der Weisen-Fragmenten keine Ausrüstungsgegenstände oder Homunkuli in das nächste Szenario mitnehmen. Außerdem startet er im nächsten Szenario ebenfalls ohne Seelenstein.

Verlieren in einem laufenden Szenario alle Spieler Ihren Seelenstein, wird das Szenario abgebrochen und gilt als gescheitert.

Stein der Weisen-Fragmente

Mit einem Stein der Weisen-Fragment darf man einen beliebigen Homunkulus oder einen Ausrüstungsgegenstand in das nächste Szenario mitnehmen. Es muss darauf geachtet werden, dass das Stein der Weisen-Fragment und der Homunkulus oder der Gegenstand die selbe Stufe (1, 2 oder 3) haben.



Der Spieler entscheidet sich mit dem Stufe 1 Fragment den Dolch und mit dem Stufe 2 Fragment Kypitau in das nächste Szenario mitzunehmen. Caligor muss in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.

Jeder Spieler darf je Stufe (1, 2 und 3) maximal ein Stein der Weisen Fragment nutzen, um Homunkuli oder Ausrüstungsgegenstände in das nächste Szenario mitzunehmen.

Turmausbauten

Falls sich ein Spieler im laufenden Szenario einen Turmbau gekauft hat, darf er diesen in das nächste Szenario mitnehmen. Wenn ein Spieler mehr als einen Turmbau erworben hat, muss er sich jedoch für einen entscheiden.

Sicherung des Spielfortschritts

Um den Spielfortschritt der einzelnen Szenarien festzuhalten, muss die Kampagnenchronik ausgefüllt werden. Darauf werden verschiedene Informationen festgehalten:

- 1 Name der Kampagne
- 2 Namen der Szenarien
- 3 Namen der Mitspielerinnen und Mitspieler

- 4 Charakterwahl
- 5 Aufbau des Spielbrettes mit der Position der Elementminen (Elementsymbole) und Städte (Buchstaben T, R und G)
- 6 Position der Türme (Ziffern 1 bis 4)
- 7 mitgenommene Turmbauten
- 8 Anzahl der Seelensteine
- 9 mitgenommene Homunkuli und Ausrüstungsgegenstände
- 10 Schwierigkeitsgrad, mit dem das Szenario gespielt wurde (E für einfach, N für normal und H für hart)

Die Symbole in der Legende neben dem Spielplan helfen, den Spielfortschritt zu sichern. Die Charakterwahl und die Position der Türme dürfen während einer Kampagne nicht mehr verändert werden.



Aktionen

Bewegen



| Ziehe auf ein angrenzendes Feld!

Abbauen



| Beziehe Elemente aus einer Mine!

Ablegen



| Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!

Kämpfen



| Greife auf einem angrenzenden Feld an!

Tauschen



| Tausche Elemente mit einem Mitspieler!



Umwandeln



| Wandle Elemente um!

Transmutieren



| Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!

Ausrüsten



| Tausche Elemente und Ausrüstung!



Erforschen



| Erwerbe ein neues Rezept!

Kaufen



| Erhalte einen Turm-Ausbaumarker!

Segeln

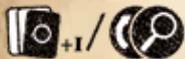


| Ziehe in eine verbundene Hafenstadt

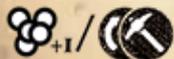
Fähigkeiten



Erhalte die jeweils abgebildete Aktion als zusätzliche Aktion pro Zug.



Ziehe bei jeder Erforschen-Aktion vier Karten und behalte zwei davon.



Erhalte ein zusätzliches Element der entsprechenden Mine bei jeder Abbau-Aktion.



Halte eine zusätzliche Rezeptkarte verdeckt auf der Hand.



Man muss sich nicht auf einem Stadtfeld befinden, um eine Erforschen-Aktion auszuführen.



Man muss sich nicht auf dem Turmfeld befinden, um eine Transmutation-Aktion auszuführen.

Szenarioereignisse



Jeder Alchemist erhält einmalig das abgebildete Element direkt auf sein Turmtableau.



Jeder Alchemist verliert die abgebildeten Elemente. Dabei spielt es keine Rolle, wer sie trägt oder ob sie im Turm liegen.



Jeder Alchemist verliert je nach Abbildung entweder einen Ausrüstungsgegenstand, einen Homunkulus oder ein Fragment des Steins der Weisen.



Jeder Alchemist erhält bis zum Ende des Szenarios die abgebildete Statuswertverbesserung.



Jeder Inquisitor erhält bis zum Ende des Szenarios die abgebildete Statuswertverbesserung.

Statuswerte



| Anzahl der Würfel bei einem Angriffswurf



| Anzahl der Würfel bei einem Verteidigungswurf



| Anzahl der Elemente, die eine Figur mitführen kann



| Anzahl der durchzuführenden Aktionen pro Zug

Stadtaufträge



Greife auf dem Stadtfeld an und überbieten den Verteidigungswert des Stadtauftrags



Lege das abgebildete Element auf dem Stadtfeld ab und entferne das Element aus dem Spiel



Bewege einen Homunkulus auf das Stadtfeld und entferne den Homunkulus aus dem Spiel



Legen einen Ausrüstungsgegenstand ab und entferne den Gegenstand aus dem Spiel



Lege ein Stein-der-Weisen-Fragment ab und entferne das Fragment aus dem Spiel