

OPEN SEASON

Amélie Assié
Romain Liscianro

Djib



2-4



30'-60'



10+

Irgendwann hattest du es satt: Ständig diese Horden an hochmütigen Helden dabei zu beobachten, wie sie wieder und wieder deinen mit Geschmack und Hingabe dekorierten Kerker plünderten. Also hast du dich in deine beste Robe geworfen und damit begonnen, deine Trophäenkammer um die fachgerecht von den Schultern getrennten und sorgfältig präparierten Köpfe dieser lästigen Eindringlinge zu erweitern.

Heute erkennen sogar die Kerkermeister der vier Kontinente neidlos an, dass du über die größte und schönste Sammlung an Abenteurerköpfen aus aller Herren Ländern verfügst; geprägt von Diversität - und elegant meditationsfördernd arrangiert. Nur die Helden zögern aus irgendwelchen Gründen, deine Sammlung angemessen zu bewundern.

SPIELMATERIAL

Hornseite, siehe Seite 3



Schildseite, siehe Seite 9



4 Spielertableaus



1 Wertungsblock



24 Trophäenmarker



4 Jokermarker



4 Strafplättchen



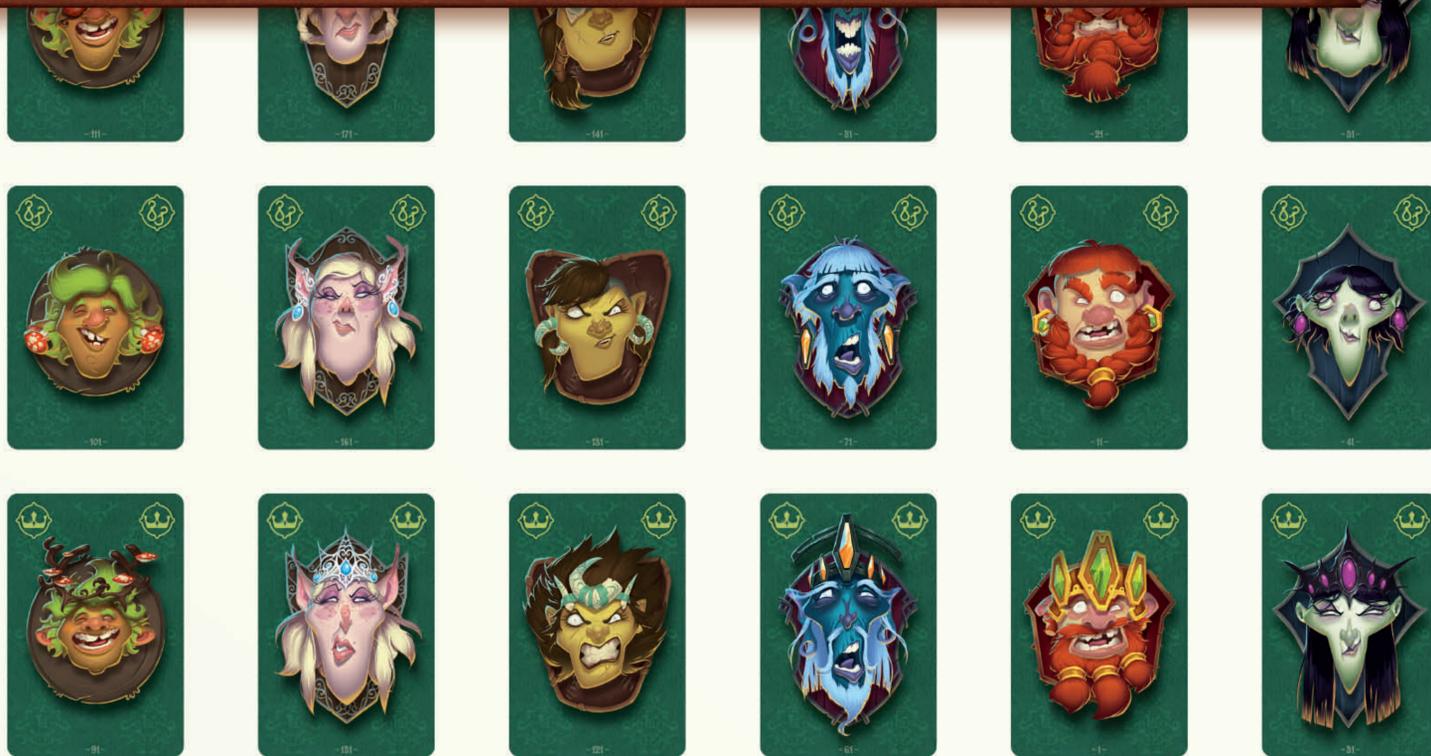
4

Merkmalplättchen



7 persönliche Bonusplättchen pro Spieler (Expertenmodus, siehe Seite 10)

Vorder- und Rückseite sind unterschiedlich



30 Gnome

30 Elfen

30 Barbarinnen

30 Magier

30 Zwerge

30 Zauberinnen

6 Völker × je 5 Karten pro Volk mit folgenden Merkmalen:
Krone , Tätowierung , Dolch , Ohrringe , & Augenklappe .

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	2
Spielübersicht & Spielziel	2
Spielaufbau	3
Spielablauf	4
Spielende	7
Beispielwertung	8
Die Schildseite der Spielertableaus	9
Expertenmodus	10
Alle Symbole auf einen Blick	12

Spielübersicht & Ziel des Spiels

In jedem Zug erweiterst du deine Galerie, indem du eine Karte hinein hängst - und eine zweite Karte in deinen Vorrat legst. Gleich die zweite Karte einer Karte, die bereits in deiner Galerie hängt, dann:

-  erhältst oder verlierst du Siegpunkte (🏆),
-  löst du eine Aktion aus,
-  oder es geschieht nichts.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten 🏆 sammeln konnte.

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und legt es mit der Hornseite nach oben (gekennzeichnet durch das -Symbol in der unteren linken Ecke) vor sich ab.

Mischt dann alle Karten zu einem verdeckten Stapel und lege diesen in die Tischmitte.

Zieht 5 Karten vom Stapel und lege sie offen rechts daneben aus. Dies ist das Gasthaus.

Legt alle Plättchen und Marker (mit Ausnahme der Bonusplättchen, die nur im Expertenmodus gebraucht werden) als allgemeinen Vorrat bereit.

Bestimmt nun noch zufällig einen Startspieler.



STAPEL



GASTHAUS



ALLGEMEINER VORRAT



DEINE AUSZEICHNUNGEN

DEIN PERSÖNLICHER VORRAT

Beispielhafter Aufbau für 2 Personen.



Das Spiel wird im Uhrzeigersinn über 11 Runden gespielt. Nach den Runden werden alle Spieler ihre Galerie komplett ausgefüllt haben.

In deinem Zug musst du die folgenden 6 Schritte ausführen:

- 1 Fülle das Gasthaus auf
- 2 Lege die Karten deines Lagers zu deinen Auszeichnungen
- 3 Nimm dir 2 Karten aus dem Gasthaus
- 4 Hänge 1 Karte in deine Galerie
- 5 Lege 1 Karte in deinen Vorrat
- 6 Löse 1 oder mehrere Aktionen aus (falls möglich)

1 Fülle das Gasthaus auf

Decke so viele Karten vom Stapel auf, dass wieder 5 offene Karten im Gasthaus liegen.

2 Lege die Karten deines Lagers zu deinen Auszeichnungen

Nimm alle Karten, die in deinem Lager liegen, und lege sie verdeckt in deinen Auszeichnungen-Bereich.

In deinen **AUSZEICHNUNGEN** liegen alle Karten stets verdeckt aus, in deinem **LAGER** stets offen. Du darfst dir deine Karten an beiden Orten jederzeit ansehen. Die Karten im Auszeichnungen-Bereich darfst du zudem so **sortieren, wie du es möchtest**, die Karten im Lager hingegen **darfst du nicht neu sortieren!**

Du darfst dir die Karten die im Auszeichnungen- und Lager-Bereich anderer Spieler liegen niemals ansehen. Ausnahme: Da Karten in die Lager stets offen abgelegt werden, ist die oberste Karte eines fremden Lagers für dich sichtbar.

3 Nimm dir 2 Karten aus dem Gasthaus

Wähle 2 Karten aus dem Gasthaus und nimm sie auf die Hand.

4 Hänge 1 Karte in deine Galerie

Lege 1 Karte aus deiner Hand offen auf einen **leeren** Platz in deiner Galerie. Die Karte wird für den Rest des Spiels an dieser Position bleiben.

Jeder Galerieplatz kann eine spezielle Legeregel und/oder einen oder mehrere auslösbare Effekte mit sich bringen (siehe unten).

WICHTIG

- ♣ Du darfst nur eine einzige Karte pro Zug in deine Galerie hängen. Nicht mehr, nicht weniger.
- ♣ Dein Lager ist nicht Teil deiner Galerie.

DIE LEGEREGEL

Auf allen Galerieplätzen mit demselben Zierstreifen darunter müssen Karten verschiedener Völker (oder verdeckt gelegte Karten - siehe nächste Seite) liegen. \neq

Beim Auslegen der Karte wird einer von zwei Fällen eintreten:

- ♣ **Mindestens eine deiner beiden Handkarten** kann unter Berücksichtigung der Legeregel irgendwo in deiner Galerie platziert werden. In diesem Fall **musst** du die Karte offen auf einen erlaubten Galerieplatz legen - auch dann, wenn du es lieber nicht tun würdest.



Hänge 1 Karte in deine Galerie

Keine deiner beiden Handkarten kann unter Berücksichtigung der Legeregel in deine Galerie gehängt werden: In diesem Fall musst du eine deiner beiden Karten **verdeckt** auf einen leeren Galerieplatz deiner Wahl legen.

HINWEIS

Verdeckt gelegte Karten gehören keinem Volk an und verfügen über keinerlei Merkmale.

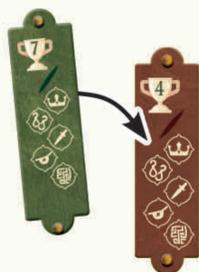
BEISPIEL

Es ist die 10. Runde und du hast in Schritt 3 eine Elfe und einen Magier ausgewählt. Du **musst** nun eine dieser beiden Karten in deine Galerie hängen - es gibt aber keine legale Platzierungsmöglichkeit, da der Legeregel nach alle Karten in der oberen Reihe unterschiedlichen Völkern angehören müssen. Deshalb musst du eine der beiden Karten **verdeckt** auf Platz **1** oder **2** legen.



DIE EFFEKTE DER GALERIEPLÄTZE

Ist auf dem Galerieplatz, auf den du in Schritt 4 eine deiner beiden Karten gelegt hast, ein Effekt abgebildet, prüfe nun, ob dieser Effekt ausgelöst wird: **Entspricht die aktuelle Rundenzahl der Vorgabe, die auf dem Galerieplatz aufgedruckt ist, wird der Effekt ausgelöst.**



Legst du innerhalb der ersten 4 Runden eine Karte auf diesen Galerieplatz, nimm dir sofort ein Merkmal-Plättchen und lege es so auf dein Spielertableau, dass es den dort aufgedruckten Merkmal-Anzeiger links deines Lagers überdeckt.

HINWEIS

Da in jeder Runde nur eine Karte in jede Galerie gehängt wird, reicht es aus, die Karten in deiner Galerie zu zählen, um die aktuelle Runde zu bestimmen: Die Summe der Karten entspricht der aktuellen Rundenzahl.

Schaffst du es, diese Kartenreihe bis zum Ende der 6. Runde zu vervollständigen (da du dafür 3 Karten benötigst, kannst du diese Bedingung nicht vor Runde 3 erfüllen), nimm dir sofort 4 Trophäenmarker (siehe Trophäenmarker auf Seite 6) und 1 Strafmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Lege beide Marker in deinen persönlichen Vorrat.



Legst du eine Karte während der 1. oder 2. Runde auf diesen Galerieplatz, nimm dir sofort 2 Trophäenmarker (siehe Trophäenmarker auf Seite 6) aus dem allgemeinen Vorrat. Lege sie in deinen persönlichen Vorrat.



Legst du in der 3. oder 4. Runde eine Karte auf diesen Galerieplatz, nimm dir sofort 1 Jokermarker (siehe Jokermarker auf Seite 7) aus dem allgemeinen Vorrat. Lege ihn in deinen persönlichen Vorrat.



Legst du in der 5. oder 6. Runde eine Karte auf diesen Galerieplatz, nimm dir sofort 1 Trophäenmarker (siehe Trophäenmarker auf Seite 6) aus dem allgemeinen Vorrat. Lege ihn in deinen persönlichen Vorrat.



5 Lege 1 Karte in dein Lager

Lege die in deiner Hand verbliebene Karte nun offen auf dein Lager.

Alle Karten in deinem **LAGER** liegen stets offen. Du darfst sie dir jederzeit ansehen, aber **du darfst sie nicht neu sortieren!**

6 Löse 1 oder mehrere Aktionen aus (falls möglich)

Nachdem du eine Karte offen in dein Lager gelegt hast, prüfst du ob diese Karte einem Volk entspricht, das du bereits auf einer der Karten **in der ersten Reihe** deiner Galerie ausliegen hast. Ist dies der Fall **musst** du die dazugehörige Aktion vollständig ausführen. Jede eventuell daraus resultierende, weitere Aktion muss ebenfalls vollständig ausgeführt werden.



WICHTIG

Du darfst in deinem Zug **jede Aktion zwar nur ein einziges Mal auslösen**, aber du darfst **beliebig viele verschiedene Aktionen auslösen**.

Nimm dir die oberste Karte aus dem Lager eines beliebigen Gegners. Ist dessen Lager leer, musst du eine zufällige verdeckte Karte aus dessen Auszeichnungen-Bereich nehmen. Lege die so gestohlene Karte offen auf dein eigenes Lager. Diese Karte löst eine Aktion aus, falls du in diesem Zug noch keine gleichartige Aktion ausgelöst hast. In jedem Fall **darf** der bestohlene Spieler **sofort** eine offene Karte aus dem Gasthaus - oder eine verdeckte Karte vom Stapel - nehmen. Diese Karte legt er **ohne eine Aktion auszulösen** offen auf sein Lager.

Sieh dir im Geheimen die obersten 2 Karten des Stapels an. Entscheide dich für eine davon und lege sie offen in dein Lager; die andere Karte legst du verdeckt zurück auf den Stapel. Die Karte, die du in dein Lager gelegt hast, kann eine neue Aktion auslösen - wenn du in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst hast.

Nimm dir eine beliebige Karte aus dem Gasthaus und lege sie offen in deinen persönlichen Vorrat (dieser ist nicht Teil deiner Auszeichnungen!).

Wenn du das nächste Mal am Zug bist und 2 Karten aus dem Gasthaus nehmen würdest, nimmst du nur 1 Karte aus dem Gasthaus und die soeben beiseite gelegte Karte aus deinem persönlichen Vorrat.



Bewege einen Trophäenmarker (siehe Trophäenmarker unten) von einer beliebigen Karte deiner Galerie in die unterste Reihe deiner Galerie.

TROPHÄENMARKER

Deine Trophäenmarker sammelst du in deinem persönlichen Vorrat. In deinem Zug - nachdem du alle Aktionen vollständig abgehandelt hast, die durch die in dein Lager gelegte Karten ausgelöst werden -, darfst du **1 (und zwar genau 1)** deiner Trophäenmarker auf eine deiner Karten in der **1. oder 3. Reihe** deiner Galerie legen. Dabei darf es sich auch um einen Trophäenmarker handeln, den du erst in dieser Runde erhalten hast.



Legst du den Trophäenmarker auf eine Karte in der obersten (1.) Reihe deiner Galerie: Wähle eine Aktion aus, die du in dieser Runde noch nicht ausgelöst hast, und löse sie aus.

Legst du den Trophäenmarker auf eine Karte in der untersten (3.) Reihe deiner Galerie: Während der Endwertung wird dieser Marker wie eine zusätzliche Karte dieses Typs in deinen Auszeichnungen zählen.

Eine Karte in deiner Galerie darf mehr als 1 Trophäenmarker auf sich liegen haben.

BEISPIEL

Du legst deine zweite Karte **1**, eine Elfe, offen oben auf dein Lager. Weil du bereits eine Elfe in der ersten Reihe deiner Galerie ausliegen hast **2**, löst du die Aktion des dazugehörigen Galerieplatzes aus: Du ziehst 2 Karten, entscheidest dich dafür den Gnom zu behalten und legst diesen offen oben auf dein Lager **3**. Weil du auch einen Gnom in der ersten Reihe deiner Galerie liegen hast **4**, löst du nun auch die Aktion von dessen Galerieplatz aus: Du ziehst eine zufällige Karte aus dem Auszeichnungen-Bereich eines Gegners (sein Lager ist leer) und legst diese ebenfalls offen auf dein Lager **5**. Es ist ein Magier! Prima - den hast du auch in deiner ersten Reihe liegen **6**! Dadurch löst du die nächste Aktion aus: Du nimmst dir eine Karte aus dem Gasthaus und legst sie in deinen persönlichen Vorrat **7**, um sie in deinem nächsten Zug nutzen zu können. Damit ist dein Zug vorbei - du konntest in diesem einen Zug 3 Karten auf dein Lager legen!



Das Spiel endet nach genau 11 Runden. Jetzt sollte die Galerie jedes Spielers lückenlos gefüllt sein. Nehmt nun alle Karten, die ihr noch in euren Lagern liegen habt und legt sie verdeckt in eure Auszeichnungen-Bereiche.

Hast du in deinem letzten Zug eine Karte in deinen persönlichen Vorrat gelegt, lege diese nun auch verdeckt in deinen Auszeichnungen-Bereich.

Decke jetzt alle Karten in deinem Auszeichnungen-Bereich auf und sortiere sie nach Völkern. **Nur diese Karten** werden jetzt gewertet.

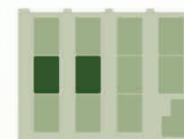
Notiere die jedes Spielers auf der grünen Seite des Wertungsblocks (wenn ihr mit der -Seite der Spielertableaus spielt).

JOKERMARKER

Besitzt du einen Jokermarker, lege ihn auf eine beliebige Karte in deiner Galerie oder in deinem Auszeichnungen-Bereich. Er ändert das Merkmal der Karte **dauerhaft**. Dies gilt für beide Wertungen der Merkmale. Wenn du den Joker legst, nenne das Merkmal für das er steht.



Für jede Karte dieses Volks, die du in deinen Auszeichnungen hast: **-2** oder **-3** .



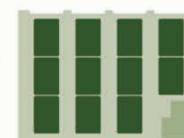
Für jede Karte dieses Volks, die du in deinen Auszeichnungen liegen hast: **+1** oder **+2** . Jeder Trophäenmarker auf dieser Karte gibt dir zusätzlich **+1** oder **+2** .



Alle Spieler prüfen, wie viele Karten dieses Volkes sie in ihren Auszeichnungen liegen haben: Der Spieler mit den meisten Karten dieses Volkes: **+10** ; bei einem Gleichstand erhält kein Spieler Siegpunkte. **Denke daran:** Jeder Trophäenmarker auf dieser Galeriekarte zählt für deine Auszeichnungen als zusätzliche Karte dieses Typs.



Für jede verdeckte Karte in deiner Galerie: **-5** .



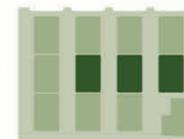
Für jede Karte in deinen Auszeichnungen, deren Merkmal auch auf dieser Galeriekarte zu finden ist: **+2** . Das Volk spielt hierfür keine Rolle.



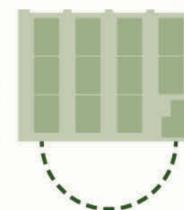
Für jedes Set aus 5 verschiedenen Merkmalen (das Volk spielt hier keine Rolle) in deinen Auszeichnungen: **+4** . Liegt ein Merkmalplättchen auf deinem Merkmalanzeiger, erhältst du stattdessen **+7** .



Gehören die 3 Karten an diesen Galerieplätzen dem gleichen Volk an, bekommst du **+5** .



Jeder eigene Strafmarker gibt dir **-1** für jedes Vorkommen des Merkmals, das du am wenigsten besitzt. Besitzt du ein Merkmal überhaupt nicht, ist dies das Merkmal, das dir Minuspunkte gibt.



Der Spieler mit den meisten gewinnt **das Spiel.**

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die wenigsten Karten in seinem Auszeichnungen-Bereich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

BEISPIELWERTUNG

Am Spielende hast du die folgenden Karten in deinen Auszeichnungen liegen:



Deine Galerie sieht wie folgt aus:



Es werden nur diese beiden Reihen gewertet.

Die einzelne Zauberin in deinen Auszeichnungen gibt dir **-2** .

Zwischensumme: -2

Für die 2 Elfen in deinen Auszeichnungen bekommst du 2×1 und deine 4 Barbarinnen und der Trophäenmarker **1** geben dir nochmal 5×2 .

Zwischensumme: 12

In deinen Auszeichnungen liegen 3 Magier. Der Trophäenmarker **2** zählt wie +1 zusätzlicher Magier. Kein anderer Spieler hat mehr Magier als du, aber ein Spieler hat ebenfalls 4 Magier - weil ihr hier einen Gleichstand habt, bekommt kein Spieler die 10 . Es wäre sinnvoll gewesen, hier auch deinen anderen Trophäenmarker **1** zu platzieren...

Zwischensumme: 0

Die verdeckte Karte **3** sorgt für **-5** .

Zwischensumme: -5

Das Merkmal von Karte **4** ist eine Krone. Deshalb bekommst du für die 6 Karten mit dem Kronensymbol in deinen Auszeichnungen 6×2 .

Zwischensumme: 12

Du hast 2 Sets aus 5 **verschiedenen** Merkmalen in deinen Auszeichnungen liegen, da du mit deinem Jokermarker das Kronenmerkmal des Zwerges in ein Augenklappen-Merkmal **5** änderst. Da du ein Merkmalplättchen auf deinem Merkmalanzeiger liegen hast **6**, gibt dir das 2×7 .

Zwischensumme: 14

Die durch den gelben Zierstreifen verbundenen Karten (mittlere Reihe, Karten 2-4) gehören nicht alle 3 dem gleichen Volk an (die verdeckte Karte **3** gilt nicht als Zwerg), deshalb erhältst du die 5 leider nicht.

Zwischensumme: 0

Da du es geschafft hast, bis zum Ende der 6. Runde alle Galerieplätze der unteren Reihe komplett zu belegen, hast du 4 Trophäenmarker erhalten (3 davon hast du auf Karten in deiner Galerie gelegt; 1 hast du nicht verwendet **7**) sowie 1 Strafmarker. Du hast 6 Kronen und je 2 Tätowierungen, Ohringe, Dolche und Augenklappen in deinen Auszeichnungen - egal welches Merkmal (außer den Kronen) du davon für den Strafmarker wählst, du bekommst 2×-1 .

Zwischensumme: -2

7

Insgesamt hast du 29 erspielen können.

		-2
		12
		0
		-5
		12
		14
		0
		-2
		X
		29

DIE SCHILDSEITE DER SPIELERTABLEAUS

Die Rückseite der Spielertableaus (mit dem -Symbol) bietet eine etwas andere Spielerfahrung und verkürzt das Spiel ein wenig. Euch steht frei, mit welcher Seite der Spielertableaus ihr spielt - aber es muss jeder Spieler die gleiche Seite benutzen.

Es gelten alle bisher beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

Spielablauf

4 Hänge 1 Karte in deine Galerie

DIE EFFEKTE DER GALERIEPLÄTZE

WICHTIG

Diese Seite des Spielertableaus verändert die Nutzung der Trophäenmarker!

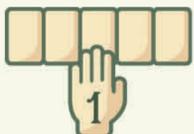


Legst du eine Karte während der Runden 6-9 auf einen solchen Galerieplatz, nimmst du dir einen Trophäenmarker. Am Ende deines Zugs legst du diesen Marker dann auf das entsprechende Feld einer Endwertung deiner Wahl.

Es gibt 4 Endwertungen (wie rechts beschrieben) und du erhältst nur durch diejenigen , die du mit einem Trophäenmarker markiert hast.



6 Löse 1 oder mehrere Aktionen aus



Nimm dir 1 Karte nach Wahl aus dem Gasthaus und lege sie sofort offen auf dein Lager. Dies kann eine Aktion auslösen, solange du in dieser Runde nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst hast.

Spielende

Das Spiel endet bereits nach 9 Runden.

Benutzt die **orangefarbene**  Seite des Wertungsblocks.

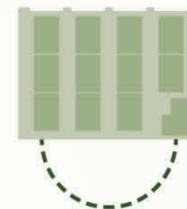


Der Jokermarker gilt **für alle drei** Merkmalwertungen.

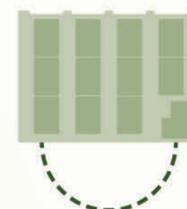


Endwertung

 →  Erhalte **+7**  wenn du mindestens 18 Karten in deinen Auszeichnungen liegen hast.



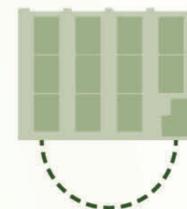
 →  Erhalte **+7**  wenn in deinen Auszeichnungen 5 Karten des gleichen Volkes mit 5 verschiedenen Merkmalen liegen.



 →  Erhalte **+7**  wenn in deiner Galerie 5 Karten mit identischen Merkmalen hängen.



 /  Erhalte **+1**  pro Karte in deinen Auszeichnungen, die das von dir gewählte Merkmal zeigen.



Alle bisherigen Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Änderungen:

Die Expertenplättchen sind generell mit beiden Seiten der Spielertableaus kompatibel. Zwei Plättchen zeigen auf einer Seite allerdings das -Symbol. Diese Plättchenseiten können nur mit der -Seite der Spielertableaus gespielt werden.

Spiel Aufbau

Jeder Spieler nimmt sich alle 7 Bonusplättchen einer Farbe und sucht sich davon im Geheimen 4 Plättchen aus, die er in dieser Runde benutzen möchte. Die anderen 3 Bonusplättchen werden zurück in die Spieleschachtel gelegt, sie werden in dieser Runde nicht verwendet.

Die gewählten 4 Plättchen legen die Spieler direkt über ihrem Spielertableau ab: ein Plättchen pro Galeriestraße (siehe Abbildung rechts).



Spielablauf

7 Löse Bonusplättchen-Effekte aus

Achtung: Dieser siebte Schritt wird zusätzlich zu den üblichen sechs Schritten ausgeführt!

Ein Bonusplättchen löst seinen Effekt aus, wenn du es schaffst, die dazugehörige Spalte komplett zu füllen (auf jedem Galerieplatz dieser Spalte muss eine Karte liegen) **und** das Merkmal **all dieser Karten sichtbar und identisch** ist.

HINWEIS

Verfügt eine Spalte über nur einen einzelnen Galerieplatz (siehe -Seite des Spielertableaus auf Seite 9), dann reicht es aus diesen zu füllen, um den Effekt eines Bonusplättchens auszulösen.



- Bonusplättchen mit diesem Symbol lösen am Ende deines Zuges ihren Effekt aus und werden dann abgeworfen.
- Bonusplättchen mit diesem Symbol lösen am Ende deines Zuges ihren Effekt aus und bleiben bis zum Spielende liegen (in deinem nächsten Zug lösen sie den Effekt erneut aus).
- Bonusplättchen mit diesem Symbol lösen am Spielende während der Wertung ihren Effekt aus.

In diesem Schritt darfst du die Jokermarker anders als gewohnt einsetzen: Lege Jokermarker **während des Spiels**, zu jeder Zeit während deines Zuges, auf eine Karte an deiner Galerie, um dauerhaft deren Merkmal zu ändern. Dadurch kann es passieren, dass du das Bonusplättchen über dieser Spalte auslöst. Ein einmal platzierter Jokermarker darf nicht mehr bewegt werden.

WERTUNG

Dieses Feld, welches auf beiden Seiten des Wertungsblocks zu finden ist, bezieht sich auf die Bonusplättchen, die erst am Spielende gewertet werden (siehe Seite 11).



Spielablauf

Löse Bonusplättchen-Effekte aus



⚡ Jeder deiner Gegner muss die oberste Karte seines Lagers in die Tischmitte abwerfen. Ist das Lager eines Gegners leer, muss er eine **zufällige** Karte aus seinem Auszeichnungen-Bereich auf diese Weise abwerfen (hat er auch dort keine Karten, wirft er keine Karte ab). Wähle nun eine dieser abgeworfenen Karten und lege sie offen auf dein Lager. Entferne die anderen abgeworfenen Karten aus dem Spiel. Die Karte, die du deinem Lager hinzufügst, kann eine neue Aktion auslösen, wenn in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst wurde.



⚡ Ziehe 4 Karten und behalte 2 davon; lege die anderen 2 in einer Reihenfolge deiner Wahl verdeckt zurück auf den Stapel. Dann lege die 2 von dir gezogenen Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl nacheinander offen auf dein Lager. Jede dieser Karten kann eine neue Aktion auslösen, wenn in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst wurde. Handle die erste Karte vollständig ab, bevor du die zweite Karte auf dein Lager legst



⚡ Ziehe 1 Karte pro Spieler (dich eingeschlossen). Schau sie dir an und verteile je 1 davon an jeden Spieler. Jeder Spieler legt die erhaltene Karte offen auf sein Lager, aber nur deine Karte löst eine neue Aktion aus (wenn in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst wurde).



⚡ Wähle 1 Karte aus deinem Lager oder Auszeichnungen-Bereich und lege sie verdeckt oben auf den Stapel. Dann wähle eine Karte aus dem Stapel und lege sie offen auf dein Lager. Mische den Stapel. Die von dir auf dein Lager gelegte Karte löst eine neue Aktion aus, wenn in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst wurde.



⚡ Wähle 1 Karte aus deinem Lager oder Auszeichnungen-Bereich und ersetze damit eine beliebige Karte in deiner Galerie (Trophäen- und Jokermarker verbleiben dort). Lege dann die ersetzte Karte offen auf dein Lager. Diese Karte löst eine neue Aktion aus, wenn in diesem Zug nicht bereits eine gleichartige Aktion ausgelöst wurde.



⚡ Klaue jedem Spieler 1 Trophäenmarker. Nimm diesen aus dem persönlichen Vorrat des jeweiligen Spielers - ist der persönliche Vorrat leer, nimm den Marker aus der Galerie des Spielers. Besitzt ein Spieler keinen Trophäenmarker, muss er auch keinen abgeben.



→| Galerieplätze, die normalerweise nur +1🏆 geben, geben jetzt stattdessen +2🏆



→| Beide Galerieplätze, die dafür sorgen, dass du 🏆 verlierst, lassen dich unabhängig ihrer Zahl nur noch je -1🏆 verlieren.



→| Erhalte +5🏆 für jede Spalte mit mindestens 2 Karten, in der die Merkmale aller Karten verschieden sind.



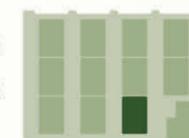
→| Erhalte +8🏆. Dann verliere -1🏆 pro Merkmal des Typs, der am seltensten in deinen Auszeichnungen vorhanden ist (ein dort gar nicht vorhandenes Merkmal gilt als am seltensten vorhanden). Kommt dies mehrfach vor, entscheide dich für einen Typ.



→| Erhalte +3🏆 für jede Spalte mit mindestens 2 Karten, deren Merkmale alle identisch sind. Die Merkmale dürfen sich von Spalte zu Spalte unterscheiden.



→| Wenn es um die Bestimmung von Kartenmehrheiten geht, addiere 2 zu deinem Wert hinzu.



→| Erhalte +12🏆, wenn jedes Volk nicht häufiger als 2x in deiner Galerie hängt.



∞ Von nun an lösen alle Bonusplättchen über den Spalten deines Spielertableaus bereits dann aus, wenn 2 Karten in der jeweiligen Spalte das gleiche Merkmal zeigen. **Es müssen trotzdem alle Galerieplätze der jeweiligen Spalte mit Karten gefüllt sein.** Wenn dieses Bonusplättchen auslöst, löst sofort auch jedes Bonusplättchen aus, deren Spalte diese Bedingungen nun erfüllt (alle Galerieplätze belegt, 2 gleiche Merkmale). Lösen dadurch mehrere Bonusplättchen in diesem Zug aus, darfst du entscheiden in welcher Reihenfolge dies geschieht.

ALLE SYMBOLE AUF EINEN BLICK

Merkmale

- | | |
|---|---|
|  Ohrring-Merkmal |  Dolch-Merkmal |
|  Tätowierung-Merkmal |  Gleiche Merkmale |
|  Augenklappe-Merkmal |  Unterschiedliche Merkmale |
|  Krone-Merkmal |  Merkmal deiner Wahl |

Spielelemente

- | | |
|--|--|
|  Ein Spielertableau |  Mehrheit |
|  Galerieplätze |  Völker |
|  Eine Spalte von Galerieplätzen |  Ein Gegner |
|  Trophäenmarker |  Ein beliebiger Spieler |
|  Merkmale des gleichen Volkes | |

Karten

- | | |
|---|--|
|  Lager (wenn leer: Auszeichnungen) |  Das Gasthaus |
|  Lager und/oder Auszeichnungen |  Der Stapel |

Aktionen

- | | |
|--|--|
|  Gib |  Behalte |
|  Tausche |  Nimm |
|  Wird am Ende deines Zugs ausgelöst |  wird nicht ausgelöst |
|  Wird am Spielende ausgelöst |  Spielrunde |
|  Wird jede Runde ausgelöst |  Bedingung erfüllt |
|  erhalte Siegpunkte |  verliere Siegpunkte |

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

Sit Down!
rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Phone: +32 468 37 51 31

**SIT
DOWN!**

EIN SPIEL VON
**Amélie ASSIÉ
& Romain LISCIANDRO**

ILLUSTRATIONEN
Djib

ENTWICKLUNGSLEITUNG
Michaël DEROBERTMASURE

GRAFIKDESIGN
Anthony MOULINS

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Marie OOMS

MARKETINGLEITUNG
Sophie TROYE

PROJEKTMANAGEMENT
Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Dennis BEYER

AMÉLIE & ROMAIN: "Wir möchten Bastien danken, der die Flamme entfacht hat, die uns dazu brachte, Spiele zu entwickeln. Auch danken wir unseren Freunden, die immer da waren, wenn wir einen neuen Prototypen zum Testen hatten - und den Spielern und Freiwilligen, die wir auf den Festivals getroffen haben! Menschen wie ihr sind unverzichtbar für angehende Spieleentwickler! Danke auch an die Mitglieder unseres Kollektivs, dem CLAP (Collectif Ludique des Auteurs de Provence)."

© 2024 Megalopole, Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.