



Fantastische Reiche

Du bist der Herrscher eines weit entfernten Landes. Dein Ziel ist es, das mächtigste Reich der Welt zu errichten. Vielleicht baust Du eine gewaltige Armee auf, um alles zu vernichten, aber das ist nicht der einzige Weg zum Sieg. Möglicherweise wird Dein Königreich die Form eines ausbrechenden Vulkans annehmen oder eines schrecklichen Hurrikans, der alles auf seinem Weg hinwegfegt. Vielleicht wirst Du eine beeindruckende Sammlung mächtiger Artefakte oder Waffen haben. Vielleicht wirst Du einen großen Zauberer in seiner Festung kontrollieren, die sich abgelegen auf einer unzugänglichen Insel befindet und von undurchdringlichen Flammen umgeben ist. Du hast die Wahl, denn kein Reich gleicht dem anderen.

ÜBERSICHT

In Fantastische Reiche nimmst Du Karten vom Stapel oder aus dem Ablagebereich und versuchst damit, die bestmögliche Kombination zu erreichen. Der Sieg geht an den Spieler mit den meisten Punkten.

Jede Karte enthält vier Informationen:

- Name** – Jede Karte hat einen einzigartigen Namen.
- Kartenfarbe** – Jede Kartenfarbe hat ihre eigene Bezeichnung. Es gibt zehn davon: Armee, Anführer, Zauberer, Waffe, Artefakt, Bestie, Land, Wetter, Flut und Flamme, zusätzlich gibt es drei Joker.
- Basisstärke** – Die Basisstärke reicht von 0 bis 40.

- Bonus oder Strafe** – Jede Karte enthält entweder einen Bonus oder eine Strafe (*manche auch beides*), abhängig von den anderen Karten auf Deiner Hand. (Siehe WERTUNG auf S. 2)



Spielmaterial

- 53 Karten (zehn Farben und drei Joker)
- 1 Regelheft
- 1 Wertungsblock

Beispiel: Spielaufbau für 3 Spieler.



~ SPIELABLAUF ~

Spielaufbau: Teilt jedem Spieler sieben Handkarten aus und bildet aus den übrigen Karten einen verdeckten Nachziehstapel. Bestimmt einen Startspieler und macht im Uhrzeigersinn immer jeweils einen Spielzug.

Spielzug: In seinem Zug zieht der Spieler entweder die oberste verdeckte Karte des Nachziehstapels oder nimmt eine offen ausliegende Karte aus dem Ablagebereich. Im ersten Zug muss der Startspieler eine Karte vom Stapel ziehen. Am Ende des Zuges legt der Spieler eine Karte offen in den Ablagebereich. Alle Karten im Ablagebereich sind immer für alle Spieler sicht- und verfügbar.

Spielende: Das Spiel endet sofort, wenn die zehnte Karte in den Ablagebereich gelegt wird. Jetzt wertet jeder Spieler die Karten auf seiner Hand. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der niedrigeren gesamten Basisstärke.

~ WERTUNG ~

Addiere am Spielende die Basisstärken sowie die Boni und Strafen aller Karten Deiner Hand. Es sind nur die Karten auf Deiner Hand relevant (*mit Ausnahme der Spiegelung und des Gestaltwandlers*). Blockierte Karten werden vollständig ignoriert.

Karten auf der Hand Deiner Gegner haben keinen Effekt auf die Wertung Deiner Kartenhand.

Begriffe, die bei den Boni und Strafen verwendet werden:

MIT

Wenn eine Karte einen Bonus **MIT** einer bestimmten anderen Karte oder Kartenart ausweist, kann sie diesen Bonus nur einmal erhalten.

BEISPIEL: Du hast den Zauberstab (Bonus: +25 mit mindestens einem Zauberer) und zwei Zauberer auf der Hand. Du erhältst den +25 Bonus nur einmal.



FÜR JEDE

Eine Karte, die einen Bonus oder eine Strafe **FÜR JEDE** Karte einer bestimmten Art erhält, bekommt diesen Bonus oder die Strafe einmal für jede Karte der genannten Kartenart.



BLOCKIERT

Einige Kartenstrafen **BLOCKIEREN** bestimmte andere Karten. Eine **BLOCKIERTE** Karte hat keinen Namen, keine Farbe, keine Boni oder Strafen und keine Basisstärke. Sie ist wie eine unbedruckte Karte ohne jeden Effekt.



BLOCKIERT WENN OHNE

Diese Karte ist gemäß der oben genannten Regel **BLOCKIERT**, es sei denn, Du hast eine der genannten Karten auf Deiner Hand.



AUFHEBEN

Ein besonderer Bonus ist die Fähigkeit Strafen (oder Teile von Strafen) anderer Karten **AUFZUHEBEN**. Eine Karte, deren Strafe aufgehoben ist, behält ihre Farbe, Basisstärke und Bonus. Das Aufheben findet statt, **BEVOR** irgendwelche Strafen angewendet werden.



WERTUNGSBEISPIELE

Spieldame: MAX			
1	Basis	9	
	+/-	+50	
Gesamt		59	
2	Basis	40	
	+/-	0	
Gesamt		40	
3	Basis	27	
	+/-	0	
Gesamt		27	
4	Basis	32	
	+/-	0	
Gesamt		32	
5	Basis	13	
	+/-	+40	
Gesamt		53	
6	Basis	0	
	+/-	0	
Gesamt		0	
7	Basis	4	
	+/-	+45	
Gesamt		49	
8	Basis		
	+/-		
Gesamt			
Verloren/Begegründete Zustandspunkte			
Total		260	

Bei der Wertung bestimmt der Spieler, dass die **Spiegelung** den **Regensturm** kopiert (nur Namen und Farbe). Die Strafe der Karte **Regensturm** würde das **Buschfeuer** blockieren, da aber die **Spiegelung** Bonus und Strafe nicht mit kopiert, entfällt dies. Die Strafe der **Großen Flut** würde normalerweise das **Buschfeuer** blockieren, aber das **Gebirge** hebt diese Strafe auf, so dass das **Buschfeuer** weiter auf dem **Gebirge** brennen kann, während die Flutwellen darunter brechen. Das **Luftwesen** bringt 45 Bonuspunkte für den **Rauch**, den **Wirbelsturm** und den kopierten **Regensturm**.



Karte 1



Karte 2



Karte 3



Karte 4



Karte 5



Karte 6



Karte 7

Dies ist eine der höchstmöglichen Wertungen:



Karte 1



Karte 2



Karte 3



Karte 4



Karte 5



Karte 6



Karte 7

Fortwächter Reiches

Spielername: MAX	
1	Basis: 2 Gesamt: +100 102
2	Basis: 3 Gesamt: 0 3
3	Basis: 4 Gesamt: +40 44
4	Basis: 5 Gesamt: +150 155
5	Basis: 6 Gesamt: 0 6
6	Basis: 7 Gesamt: +40 47
7	Basis: 8 Gesamt: +15 23
8	Basis: 9 Gesamt: 0 9
Verfügbare Gegenstände / Zusatzpunkte	
Total: 380	

*Der Wertungsblock enthält eine Karte 8 für den Totenbeschwörer und zusätzliche Elemente für spannende neue Karten aus zukünftigen Erweiterungen.

Beachte, dass Du das Buch der Veränderung dazu verwenden musst, eine dieser Karten in einen Zauberer zu verwandeln (außer der Königin; Sie wird gebraucht, um das Schwert und das Schild zu verwenden), um den Bonus für Kerze und Glockenturm zu erhalten. Die Verwendung des Buches zur Verwandlung der Farbe einer Karte verändert nicht den Bonus einer Karte, die den Namen dieser Karte benötigt – sondern nur Boni auf Karten, die eine bestimmte Farbe benötigen.

Du kannst für die Wertung auch die WizKids Companion App verwenden!

● Verfügbar im Google Play Store und dem iOS App Store!

~ VARIANTEN ~

1. Zwei-Spieler-Spiel

Spielaufbau: Die Spieler haben zu Beginn des Spiels noch keine Karten. Stattdessen nehmen sie in den ersten Zügen eine offene Karte aus dem Ablagebereich oder ziehen zwei Karten vom Stapel und legen eine davon offen in den Ablagebereich. Solange, bis beide Spieler sieben Karten auf der Hand haben.

Spielzug: Sobald beide Spieler sieben Handkarten haben, verlaufen die weiteren Züge wie im normalen Spiel (siehe oben).

Spielende: Das Spiel endet, wenn beide Spieler sieben Karten auf der Hand haben und mindestens zwölf Karten im Ablagebereich liegen.

2. Chaos Reiche für 3-7 Spieler

Spielaufbau: Alle Spieler erhalten sieben Karten. Wählt ein Zeitlimit (z.B. fünf Minuten bei erfahrenen Spielern, länger bei unerfahrenen). Dieses Spiel wird nicht am Tisch, sondern am besten auf einer weiträumigen offenen Fläche gespielt, auf der sich die Spieler frei bewegen können.

Spielablauf: Startet die Zeitmessung. Während dieser „Tausch“zeit darf jeder mit jedem Karten im Verhältnis eins zu eins tauschen.

Spielende: Wenn das Zeitlimit erreicht ist, wertet jeder Spieler die Karten auf seiner Hand. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. (Abweichend vom Kartentext darf der Totenbeschwörer in dieser Variante am Spielende drei zusätzliche Karten vom Stapel ziehen und eine davon als achte Karte auf der Hand behalten.)

~ FRAGEN UND ANTWORTEN ~

F: Was passiert, wenn sich zwei Karten widersprechen?

A: In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich „verknüpfte“ Karten gegenseitig beeinflussen. Entscheide in diesen Fällen zuerst, was der Doppelgänger, die Spiegelung und der Gestaltwandler (in dieser Reihenfolge) darstellen. Verwende danach das Buch der Veränderung. Als nächstes folge den Texten, die Strafen oder Teile von Strafen aufheben. Wende zum Schluss alle verbliebenen Strafen an, die nicht durch andere Karten blockiert sind.

*Beispiel: Du besitzt Blizzard (blockiert **Fluten**), Große Flut (blockiert **Flammen und Länder**), Buschfeuer (blockiert **Länder**) und Höhle (hebt Strafen auf **Wetter** auf). Die Höhle hebt als erstes die Strafe des Blizzards auf. Dadurch wird die Große Flut durch den Blizzard nicht beeinträchtigt und blockiert entsprechend das Buschfeuer und die Höhle. Obwohl die Höhle jetzt blockiert wurde, hat sie vorher trotzdem erfolgreich die Blizzard-Strafe aufgehoben. Die gewerteten Karten auf der Hand sind Blizzard und Große Flut. Ohne Höhle wäre die Große Flut blockiert und sowohl Blizzard als auch Buschfeuer würden gewertet.*

F: Was passiert, wenn der Doppelgänger den Basilisken kopiert?

A: Wenn keine Karte die Strafen aufhebt, werden beide Karten blockiert. Magier haben lange gerätselt, wie sich diese Art genau fortpflanzt.

F: Wie funktioniert das Buch der Veränderung?

A: Das Buch der Veränderung ändert nur die Farbe einer anderen Karte, nicht aber Name, Boni, Strafen oder Basisstärke. Diese Änderung wird angewendet, bevor Boni oder Strafen der anderen Karten gewertet werden. Da der Name der Karte nicht verändert wird, bleiben Boni anderer Karten, die sich auf diesen beziehen, bestehen.

F: Beschützen die Waldläufer meine Armeen gegen Buschfeuer?

A: Nein. Der Text auf der Waldläufer-Karte lautet: *„Hebt das Wort **Armee** von allen Strafen auf.“* Da das Wort **„Armee“** auf der Buschfeuer-Karte nicht auftaucht, blockiert das Buschfeuer weiterhin alle Armee-Karten.

F: Wie funktionieren der Gestaltwandler und die Spiegelung?

A: Diese Karten kopieren Namen und Farbe einer beliebigen Karte des Spiels. Es muss keine Karte sein, die Du bereits auf Deiner Hand hast. Normalerweise nutzt Du diesen Effekt, um den Bonus einer anderen Deiner Karten auszulösen. Darum ergeben sich Name und Farbe der Karte, die Du kopieren möchtest, aus dieser Karte. Wenn Du nur die Farbe der Karte kopieren möchtest, spielt der Name keine Rolle. Benötigst Du beispielsweise noch eine beliebige **Waffe**, um die Boni des Weltenbaums und der Schmiede zu erhalten, kannst Du einfach sagen: *„Der Gestaltwandler wird eine beliebige Waffe.“*

Die Basisstärke der kopierten Karten bleibt immer 0. Dies kann als Teil einer „Straße“ für das Juwel der Ordnung verwendet werden. Du darfst Dich auch dafür entscheiden, die Fähigkeit der Joker nicht zu verwenden und ihre Originalfarbe und ihren Namen zu behalten.

Farbe	Kartename	Farbe	Kartename
Anführer	Kaiserin König Königin Kriegsherr Prinzessin	Flut	Große Flut Insel Quelle des Lebens Sumpf Wasserwesen
Armee	Elbenschützen Leichte Kavallerie Ritter Waldläufer Zwergeninfanterie	Land	Erdwesen Gebirge Glockenturm Höhle Wald
Artefakt	Buch der Veränderung Juwel der Ordnung Rune des Schutzes Schild von Keth Weltenbaum	Waffe	Elbischer Bogen Kampfzeppelin Kriegsschiff Schwert von Keth Zauberstab
Bestie	Basilisk Drache Einhorn Hydra Schlachtross	Wetter	Blizzard Luftwesen Rauch Regensturm Wirbelsturm
Flamme	Blitz Buschfeuer Feuerwesen Kerze Schmiede	Zauberer	Hexenmeister Sammler Herr der Bestien Totenbeschwörer Magierin

~ CREDITS ~

Designer: Bruce Glassco

Illustrationen: Octographics.net

Graphiken: Patricia Rodriguez

Bearbeitung: Summer Mullins

Danke an die Testspieler:

Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco, Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer, Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco, Peter Lewellen, Amy Lewellen, Wendy Qualls

WIZKIDS

www.wizkids.com

**STROHMANN
GAMES**



© 2017 WizKids/NECA LLC.
WizKids und alle zugehörigen
Marken und Logos sind
Warenzeichen von Wizkids.
Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Auflage/Spielregel Copyright 2020
Strohmännchen Games, Marcel Straub unter
Lizenz von WizKids/NECA. Alle Rechte
vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag
für die Nutzung des Meeple -der original
Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in
unserem Logo.