

# Nocturne

Der Zauber der Nacht



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

# Nocturne

## Der Zauber der Nacht

*Ein Biet- und Sammelspiel für 1–4 magiebegabte Füchse ab 12 Jahren.  
Von David Iezzi und dem Flatout Games CoLab, illustriert von Beth Sobel.*

Die folgenden Seiten erklären das **normale Spiel** und sind alles, was ihr zum Spielen benötigt. Möchtet ihr einen leichteren Einstieg? Dann findet ihr auf Seite 14 die Änderungen für das **vereinfachte Spiel**. Die zusätzlichen Inhalte wie den **Solo-Modus** (ab Seite 14) und die **Szenarien & Herausforderungen** (ab Seite 17) könnt ihr zunächst auslassen. Auf der letzten Seite findet ihr eine kurze Regelübersicht.

## SPIELIDEE & SPIELZIEL

In *Nocturne* schlüpft ihr in die Rolle magiebegabter Füchse und wetteifert mit euren Zaubern um magische Objekte wie Feuerfedern, schimmernde Pilze, geheimnisvolle Eier, seltene Kräuter und Schädel fremder Wesen.

In jeder Runde wirkt ihr immer stärkere Zauber und „bietet“ damit auf eines der ausliegenden Objekte. Dabei müsst ihr clever sein wie ein Fuchs und stets abwägen, wann ihre eure stärksten Zauber einsetzt und wann ihr euch lieber zurückhaltet, um nur die besten Objekte für eure Sammlung zu gewinnen.

Die magischen Objekte in euren Sammlungen bringen euch unterschiedlich viele Punkte ein – manche wollt ihr in Sets sammeln, während ihr von anderen einfach möglichst viele haben möchtet. Zudem benötigt ihr diese Objekte für eure Mixturen, die bei Erfüllung zusätzliche Punkte wert sind. Die ausliegenden Zielkarten belohnen geschicktes Vorausplanen und können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

**Wer nach den zwei Durchgängen *Dämmerung* und *Mondlicht* die meisten Punkte hat, gewinnt!**

# SPIELMATERIAL

80 Objekt-Plättchen

**12 Schädel**  
(3 Arten, jeweils 4x)



**12 Feuerfedern**



**10 Uralte Runensteine**  
(5 Arten, jeweils 2x)



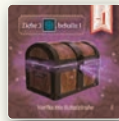
**12 Kräuter**  
(6 Arten A-E und J, jeweils 2x)



**12 Geheimnisvolle Eier**



**5 Verfluchte Schatztruhen**



**12 Pilze**  
(7x Tripti Fungilus, 5x Duo Daxus)



**5 Spiegelsteine**



97 Karten

**12 Dämmerung-Zielkarten**



vorne



hinten

**10 Start-Mixturkarten**



vorne



hinten

**12 Mondlicht-Zielkarten**



vorne



hinten

**35 weitere Mixturkarten**



vorne



hinten

**24 Karten für den Solo-Modus**

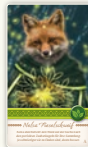
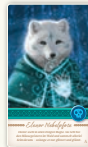


vorne



hinten

**4 doppelseitige Charakterkarten**



**44 Zaubermarker**

(11 pro Farbe mit den Zahlen 1-7 und einem Stern)



**6 Schatten-Zaubermarker**  
(mit den Zahlen 5-10)



**4 Gepasst-Marker**  
(1 pro Farbe)



**1 Waldgeist-Tafel**



**1 Wertungs-block**



# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Sucht euch jeweils eine Farbe aus und nehmt euch die **Charakterkarte**, alle **Zaubermarker** und den **Gepasst-Marker** dieser Farbe.  
Räumt je nach eurer Personenzahl folgende Zaubermarker zurück in die Schachtel:

**2 Personen:** Ihr spielt mit allen Zaubermarkern.

**3 Personen:** Räumt einen 3er-Zaubermarker jeder Farbe zurück in die Schachtel.

**4 Personen:** Räumt einen 3er- und einen 4er-Zaubermarker jeder Farbe zurück in die Schachtel.

Legt eure Charakterkarte mit **Seite A** nach oben vor euch aus. Legt eure Zaubermarker offen als Vorrat in aufsteigender Reihenfolge vor euch aus.

- 2 Mischt alle Start-Mixturkarten (lila) und zieht jeweils **1 zufällige Start-Mixturkarte**. Räumt alle übrigen dieser Karten zurück in die Schachtel.  
*Mixturkarten sind geheime Aufträge, die ihr zu erfüllen versucht. Haltet sie vor den anderen geheim.*

- 3 Mischt **alle weiteren Mixturkarten** (grau) zu einem verdeckten Stapel. Legt den Stapel für alle gut erreichbar bereit.

- 4 Mischt alle Dämmerung- und Mondlicht-Zielkarten getrennt voneinander.

- Legt **3 Dämmerung-Zielkarten** (hellblau) offen und für alle gut sichtbar aus.
- Legt **3 Mondlicht-Zielkarten** (dunkelblau) verdeckt darüber aus.

Räumt alle übrigen Dämmerung- und Mondlicht-Zielkarten zurück in die Schachtel.

*Die Mondlicht-Zielkarten kommen erst im zweiten Durchgang – dem Mondlicht – ins Spiel.*

- 5 Legt **alle Schatten-Zaubermarker** in einer offenen Reihe oberhalb der Zielkarten aus. *Diese Zaubermarker kommen erst im Mondlicht-Durchgang ins Spiel.*

- 6 Mischt **alle 80 Objekt-Plättchen** zusammen. Zieht eine Anzahl zufälliger Plättchen und legt sie offen zu einem Raster aus. Lasst zwischen den einzelnen Plättchen etwas Platz. Die Anzahl der Plättchen und die Größe des Rasters hängt von eurer Personenzahl ab:

**2 Personen:**  $4 \times 4 = 16$  Plättchen

**3 Personen:**  $4 \times 5 = 20$  Plättchen

**4 Personen:**  $5 \times 5 = 25$  Plättchen



Legt die übrigen Plättchen in mehreren verdeckten Stapeln am Rand eures Spielbereichs bereit, sodass sie für alle gut erreichbar sind.

- 7 Legt die **Waldgeist-Tafel** unterhalb des Rasters aus. Zieht 2 zufällige Plättchen mehr, als ihr Personen seid, und legt sie offen auf die Tafel. *Die Abbildung zeigt, auf welche Felder ihr die Plättchen legen müsst.*

**2 Personen:**

4 Plättchen

**3 Personen:**

5 Plättchen

**4 Personen:**

6 Plättchen



## FÜR FORTGESCHRITTENE

- \* Habt ihr *Nocturne* bereits einige Male gespielt? Dann könnt ihr eure Charakterkarten auf **Seite B** umdrehen, womit ihr über eine einzigartige Spezialfähigkeit verfügt. Wie sie genau funktioniert, ist auf der Charakterkarte beschrieben.

Jede Spezialfähigkeit darf nur einmal im gesamten Spiel genutzt werden. Sobald du deine Spezialfähigkeit nutzt, drehe deine Charakterkarte auf Seite A, um anzuzeigen, dass du sie nicht erneut nutzen darfst.

*Wer seine Spezialfähigkeit bis zum Ende des Spiels nicht nutzt, erhält dafür 2 Punkte.*



# BEISPIELHAFTER SPIELAUFBAU FÜR 3 PERSONEN



# SPIELABLAUF

Eine Partie *Nocturne* verläuft über **zwei Durchgänge**, Dämmerung und Mondlicht:

- Beide Durchgänge bestehen aus mehreren Runden, in denen ihr eure Zaubermarker platziert und damit auf die magischen Objekt-Plättchen bietet.
- In jeder Runde platziert ihr reihum immer höhere Zaubermarker oder passt, um auszusteigen.
- Wer den höchsten Zaubermarker platziert, gewinnt ein Plättchen und beginnt die nächste Runde.
- Dies wiederholt ihr so lange, bis alle Plättchen im Raster gewonnen wurden oder ihr alle nacheinander passt. Damit endet der Durchgang.

Nach den zwei Durchgängen geht ihr zur **Schlusswertung** über. Wer durch das Sammeln von Plättchen, das Herstellen von Mixturen und das Erfüllen von Zielkarten die meisten Punkte erzielt, gewinnt!

Wer von euch zuletzt im Wald war, beginnt die erste Runde.

## ABLAUF EINER RUNDE

1. **Wer die Runde beginnt**, wirkt aus dem eigenen Vorrat den Zauber mit der niedrigsten Zahl auf einem beliebigen Plättchen im Raster. Das ist der „Startzauber“. **Wichtig:** Die Einschränkung, den niedrigsten Zauber wirken zu müssen, gilt nur in der allerersten Runde beider Durchgänge (siehe rechts *Die nächste Runde*).
2. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug und entscheidet, entweder (A) **einen höheren Zauber zu wirken** oder (B) **zu passen**.

**(A) Einen Zauber wirken:** Wähle ein freies Plättchen, das benachbart zum aktuell höchsten Zaubermarker liegt. „Benachbart“ bedeutet immer nur oben, unten, links oder rechts von einem Plättchen – niemals diagonal.

Platziere auf dem gewählten Plättchen einen Zaubermarker deiner Wahl aus deinem Vorrat. Dieser Zaubermarker muss höher sein als der aktuell höchste im Raster.

*Platzierte Zaubermarker bleiben bis zum Ende der Runde im Raster liegen.*

## Der Sternzauber

Ihr verfügt über jeweils einen Sternzauber. Dieser Marker ist der mächtigste von allen, weil er **höher ist als jeder Zaubermarker mit einer Zahl**. Wer diesen Zaubermarker platziert, gewinnt das gewählte Plättchen sofort (siehe unten rechts auf Seite 7).



**(B) Passen:** Lege deinen Gepasst-Marker vor dich, um anzuzeigen, dass du passt. Du darfst in der laufenden Runde keinen weiteren Zauber wirken.

*Passen ist freiwillig. Falls du jedoch keinen höheren Zaubermarker mehr hast, musst du passen.*

**Die Runde endet**, sobald alle bis auf eine Person gepasst haben. Wer den höchsten Zaubermarker platziert hat, **gewinnt das Plättchen**, auf dem dieser Marker liegt. Alle anderen dürfen einen ihrer platzierten Zaubermarker **dem Waldgeist widmen**.

## Beispiel: Ablauf einer Runde



- 1) Orange platziert die 1 (niedrigster Startzauber).
- 2) Türkis legt die 4 auf das Plättchen unterhalb der 1.
- 3) Grün legt die 6 rechts neben die 4.
- 4) Orange legt die 7 unterhalb der 6.
- 5) Türkis passt, und Grün passt danach ebenfalls.
- 6) Orange gewinnt das Plättchen und legt es vor sich.
- 7) Orange legt seinen umgedrehten Zaubermarker auf die freigewordene Stelle im Raster.

## Der höchste Zaubermarker gewinnt das Plättchen

Wer den höchsten Zaubermarker platziert hat, gewinnt das Plättchen, auf dem dieser Zaubermarker liegt:

- Lege das gewonnene Plättchen offen in deine Sammlung.
- Drehe den Zaubermarker auf die leere Seite um und lege ihn auf die freigewordene Stelle im Raster, wo zuvor das Plättchen lag. Umgedrehte Zaubermarker bleiben bis zum **Ende des Durchgangs** im Raster liegen.
- Du beginnst die nächste Runde.

## Einen Zaubermarker dem Waldgeist widmen

Alle anderen dürfen jeweils einen ihrer platzierten Zaubermarker **dem Waldgeist widmen**. Ihr entscheidet in absteigender Reihenfolge eurer Zaubermarker, ob ihr diesen Zaubermarker dem Waldgeist widmet oder ihn zurück in den Vorrat nehmt. Niemand darf mehr als einen Zaubermarker pro Runde dem Waldgeist widmen.

*Wer das Plättchen gewonnen hat, darf **KEINEN** Zaubermarker dem Waldgeist widmen, sondern erhält alle platzierten, nicht erfolgreichen Zaubermarker in den Vorrat zurück.*

Wer den allerersten Zaubermarker dem Waldgeist widmet, legt ihn auf das Feld ganz links auf der Waldgeist-Tafel. Alle weiteren Zaubermarker werden entsprechend ihrer Zahl einsortiert, von hoch (links) nach niedrig (rechts).

### Dafür gilt:

- Auf jedem Feld darf nur ein Zaubermarker liegen.
- Bereits liegende Marker werden stets nach rechts verschoben, wenn ein höherer Marker einsortiert wird.
- Es dürfen mehrere Zaubermarker mit derselben Zahl auf der Tafel liegen. In diesem Fall kommen neue Marker direkt rechts neben ihre „Duplikate“ und verschieben ggf. niedrigere Marker nach rechts.

Beachtet, dass die Anzahl der verfügbaren Felder auf der Tafel von eurer Personenzahl abhängt. Falls der niedrigste Zaubermarker vom letzten verfügbaren Feld verschoben wird, erhält die entsprechende Person diesen Marker in ihren Vorrat zurück.

*Die Felder 5 und 6 sind markiert, um anzuzeigen, dass sie nur im Spiel ab drei bzw. mit vier Personen verfügbar sind.*

## Beispiel: Zaubermarker widmen



*Grün und Türkis möchten einen ihrer nicht erfolgreichen Zaubermarker dem Waldgeist widmen. Die grüne 6 ist der höchste Zauber und wird ganz links einsortiert. Weil bereits eine 4 auf der Tafel liegt, muss Türkis die eigene 4 rechts davon einsortieren, aber noch vor der 3, die in der vorherigen Runde dem Waldgeist gewidmet wurde.*

## DIE NÄCHSTE RUNDE

Wer das Plättchen gewonnen hat, beginnt die nächste Runde. **Für alle Runden nach der ersten eines Durchgangs gilt:**

- Es darf ein beliebiger Startzauber gewirkt werden (es muss nicht der niedrigste Zaubermarker sein).
- Der Startzauber muss auf einem Plättchen gewirkt werden, das benachbart zum soeben gewonnenen Plättchen liegt.

### Ein Plättchen sofort gewinnen

Wer einen Zaubermarker platziert, den niemand mit einem höheren Zauber überbieten kann, gewinnt das Plättchen sofort. Dies kann auf zwei Wegen passieren:

1. Es gibt kein freies benachbartes Plättchen, auf dem ein Zaubermarker platziert werden kann.
2. Niemand hat einen Zaubermarker im Vorrat, der höher ist als der aktuell höchste im Raster.

## Dämmerung-Zielkarten erfüllen

Jedes Mal, wenn ein Plättchen gewonnen wird, müsst ihr überprüfen, ob jemand die Bedingung einer ausliegenden Dämmerung-Zielkarte erfüllt. *Zusätzliche Erläuterungen zu den Zielkarten stehen rechts auf der nächsten Seite.*

Wer die Bedingung einer Dämmerung-Zielkarte erfüllt, nimmt sie und legt sie vor sich. Erfordert eine Zielkarte, von etwas am wenigsten/meisten oder das kleinste/größte zu haben, wird sie erst am Ende des Durchgangs gewertet. Jede erfüllte Dämmerung-Zielkarte ist bei der Schlusswertung **3 Punkte** wert.

Bei einem **Gleichstand** zählt, wessen Zaubermarker weiter links auf der Waldgeist-Tafel liegt.

Einige Zielkarten beziehen sich auf „**Kontrollgebiete**“. Ein Kontrollgebiet ist eine Gruppe benachbarter, umgedrehter Zaubermarker der gleichen Farbe.

## Passen, anstatt einen Startzauber zu wirken

Wenn du den Startzauber wirken sollst, darfst du freiwillig passen, anstatt den Startzauber zu wirken. Hast du keinen Zaubermarker mehr in deinem Vorrat, wenn du den Startzauber wirken sollst, musst du sogar passen.

In beiden Fällen geht es mit der Person links von dir weiter. Sie darf den Startzauber auf einem beliebigen Plättchen im Raster wirken (oder ebenfalls passen).

## Plättchen isolieren und gewinnen

Im Laufe des Durchgangs nehmt ihr immer mehr Plättchen aus dem Raster. Dies kann dazu führen, dass manche Plättchen keine benachbarten Plättchen mehr haben. Das sind sogenannte „**isolierte Plättchen**“. Wenn du ein Plättchen an einer Position gewinnst, von der aus du den nächsten Startzauber auf einem isolierten Plättchen wirken kannst, ist das ein mächtiges Manöver. Denn:

**Wirkst du den Startzauber auf einem isolierten Plättchen, gewinnst du es sofort und unangefochten.** Allerdings gibt es dann kein benachbartes Plättchen, auf dem du den nächsten Startzauber wirken könntest.

**Wenn du den Startzauber nicht auf einem benachbarten Plättchen wirken kannst, geht es mit der Person links von dir weiter.** Sie darf den Startzauber auf einem beliebigen Plättchen im Raster wirken (oder passen).

## Beispiel: Dämmerung-Zielkarten



Türkis hat das Plättchen durch einen **5er**-Zaubermarker gewonnen und damit die rechte Zielkarte erfüllt.

## Beispiel: Plättchen isolieren und gewinnen



- 1) Türkis gewinnt das Plättchen mit einer **5**.
- 2) Türkis platziert die **1** als Startzauber auf der jetzt isolierten Feuerfeder: Es gibt kein benachbartes Plättchen, auf dem ein Zauber gewirkt werden könnte. Daher gewinnt Türkis die Feuerfeder unangefochten. Den nächsten Startzauber wirkt die Person links von Türkis.

## Plättchen gewinnen und sammeln

Wenn du ein Plättchen gewinnst, legst du es vor dir in deine Sammlung. Die meisten Plättchen haben keinen sofortigen Effekt, sondern bringen Punkte in der Schlusswertung (siehe Seite 12). Es gibt jedoch zwei Arten von Plättchen, die sofort etwas auslösen:

### Verfluchte Schatztruhen

Sobald du eine Verfluchte Schatztruhe gewinnst, ziehe 3 Plättchen von den verdeckten Stapeln. Wähle davon 1 Plättchen und lege es offen in deine Sammlung. Entferne die 2 nicht gewählten Plättchen aus dem Spiel. *Für jede Verfluchte Schatztruhe verlierst du am Ende 1 Punkt.*



### Uralte Runensteine

Sobald du einen Uralten Runenstein gewinnst, ziehe 3 Karten vom Stapel der Mixturkarten. Wähle davon 1 Karte und lege sie verdeckt zu deinen anderen Mixturkarten. Lege die 2 nicht gewählten Karten unter den Stapel zurück. *Ihr beginnt das Spiel bereits mit je einer Start-Mixturkarte.*



### Mixturkarten

Mixturkarten sind Aufträge, für die du in der Schlusswertung Punkte bekommen kannst. Dafür musst du die auf einer Mixturkarte angegebenen Symbole auf den Plättchen in deiner Sammlung haben. Jedes Symbol auf deinen Plättchen darfst du für die Erfüllung deiner Mixturkarten nur einmal zählen.



- Zudem hat jede Charakterkarte ein Symbol, das ebenfalls einmal für die Erfüllung deiner Mixturkarten zählt.
- Jeder Uralte Runenstein hat oben links eines der fünf verschiedenen Symbole, das ebenfalls einmal für die Erfüllung deiner Mixturkarten zählt.
- Manche Plättchen sind besonders magisch und haben 2 Symbole. Daher sind sie besonders hilfreich für die Erfüllung von Mixturkarten.

*Trotzdem gelten Plättchen mit 2 Symbolen nur als ein einzelnes Plättchen. Dies ist wichtig für die Schlusswertung, was auf Seite 12 genauer erklärt wird.*

## Erläuterungen zu den Zielkarten

### Dämmerung-Zielkarten

**1, 2, 3:** Wird sofort vergeben, wenn jemand zum ersten Mal ein Plättchen durch einen Zaubermarker mit der angegebenen Zahl gewinnt, entweder aus dem Raster oder von der Waldgeist-Tafel. **4, 5:** Wird am Ende der Dämmerung vergeben. **6:** Wird sofort vergeben, wenn jemand drei separate Kontrollgebiete hat. Kontrollgebiete dürfen nicht benachbart zueinander sein (sich also nicht „berühren“), um als separate Kontrollgebiete zu zählen. **7:** Wird sofort vergeben, wenn jemand ein Kontrollgebiet der Größe 3 oder mehr hat. **8:** Wird am Ende der Dämmerung vergeben. Bezieht sich auf die oberste Reihe des Rasters. **9:** Wird am Ende der Dämmerung an die Person vergeben, deren Zaubermarker am weitesten rechts auf der Waldgeist-Tafel liegt. **10:** Wird sofort vergeben, wenn jemand vier verschiedene Symbole in der Sammlung hat. Das Symbol auf der Charakterkarte zählt mit. **11:** Wird sofort vergeben, wenn jemand zum ersten Mal ein isoliertes Plättchen gewinnt. **12:** Wird sofort vergeben, wenn der letzte Sternzauber ein Plättchen gewinnt. Falls jemand am Ende der Dämmerung den Sternzauber noch übrig hat (also kein Plättchen damit gewonnen hat), wird dieses Ziel nicht vergeben, sondern abgeworfen.

### Mondlicht-Zielkarten

**1, 2, 3:** Die Kontrollgebiete müssen aus genau so vielen Zaubermarkern bestehen wie angegeben (nicht mehr oder weniger). Ihre Anordnung ist nicht relevant. Die Kontrollgebiete dürfen nicht benachbart zueinander sein (sich also nicht „berühren“). **4, 5, 12:** Kontrollgebiete dürfen größer sein, solange sie die abgebildete Form irgendwo enthalten. Jeder Zaubermarker zählt höchstens für 1 Zielkarte. **6:** Falls jemand mehrere gleich große Kontrollgebiete hat, zählt trotzdem nur eines davon. **7:** Zentralfelder sind alle Felder ohne gemeinsame Kante mit dem Rand des Rasters. **8:** Eckfelder befinden sich in den vier Ecken des Rasters. **9:** Du bekommst in der Schlusswertung 1 Punkt für jeden deiner Zaubermarker auf der Waldgeist-Tafel. **10:** Jeder noch übrige Zaubermarker ist in der Schlusswertung 4 Punkte wert (also 2 mehr als üblich). **11:** Kontrollgebiete dürfen nicht benachbart zueinander sein (sich also nicht „berühren“), um als separate Kontrollgebiete zu zählen.

## ENDE DER DÄMMERUNG

Der Durchgang endet, nachdem alle Plättchen im Raster gewonnen wurden oder wenn ihr alle nacheinander passt (weil niemand mehr eines der ausliegenden Plättchen haben möchte).

Führt folgende Schritte aus, um den Durchgang zu beenden und den finalen Durchgang, das Mondlicht, vorzubereiten:

### 1. Waldgeist-Tafel auswerten

Von links nach rechts in der Reihenfolge eurer Zaubermarker auf der Waldgeist-Tafel gewinnt ihr jeweils ein Plättchen von der Tafel.

Wer an der Reihe ist, dreht den aktuellen Zaubermarker um, gewinnt ein Plättchen nach Wahl von der Tafel und legt es vor sich in die eigene Sammlung. Danach geht es in absteigender Reihenfolge der Zaubermarker weiter.

Wer **das letzte Plättchen** von der Tafel gewinnt, beginnt den nächsten Durchgang, das Mondlicht.

### 2. Schatten-Zaubermarker vergeben

Für jeden Zaubermarker, den ihr noch in euren Vorräten übrig habt, erhaltet ihr einen Schatten-Zaubermarker.

*Wie diese Marker verwendet werden, steht unten auf Seite 11.*

Wer den höchsten Zaubermarker im Vorrat übrig hat, erhält den höchsten Schatten-Zaubermarker. Danach nehmt ihr euch in absteigender Reihenfolge jeweils den höchsten noch verfügbaren Schatten-Zaubermarker.

*Bei Gleichstand gibt die Reihenfolge eurer Zaubermarker auf der Waldgeist-Tafel den Ausschlag (von links nach rechts).*

### 3. Zaubermarker zurücknehmen

Nehmt alle eure Zaubermarker aus dem Raster und von der Waldgeist-Tafel zurück in euren eigenen Vorrat. Dreht sie wieder auf die Seite mit der Zahl (bzw. dem Stern).

### 4. Überzählige Zaubermarker abgeben

Für jeden Schatten-Zaubermarker, den ihr erhalten habt, müsst ihr euren jeweils niedrigsten Zaubermarker aus dem Spiel entfernen. Somit habt ihr alle gleich viele Zaubermarker für den nächsten Durchgang.

### 5. Mondlicht-Zielkarten aufdecken

Deckt die bereits ausliegenden Mondlicht-Zielkarten auf. Das sind die neuen Zielkarten für den Mondlicht-Durchgang. *Entfernt ggf. noch ausliegende Dämmerung-Zielkarten.*

## Beispiel: Ende der Dämmerung



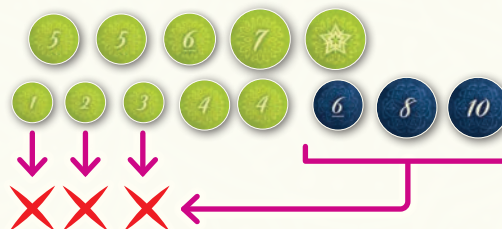
1

Zuerst wählt Grün ein Plättchen, gefolgt von Türkis, Orange und wieder Türkis, bevor Grün das letzte Plättchen nimmt.



2

Grün hat den höchsten Zaubermarker im Vorrat und erhält daher den höchsten Schatten-Zaubermarker. Die anderen Schatten-Zaubermarker werden in absteigender Reihenfolge vergeben.



3

4

Im vorherigen Schritt hat Grün drei Schatten-Zaubermarker erhalten. Daher muss Grün die drei niedrigsten Zaubermarker der eigenen Farbe aus dem Spiel entfernen.



5

Schließlich werden die Mondlicht-Zielkarten aufgedeckt.

## 6. Raster neu befüllen

Zieht wie in der Spielvorbereitung eine Anzahl zufälliger Plättchen und legt sie offen zu einem Raster aus. Lasst zwischen den einzelnen Plättchen etwas Platz.

**2 Personen:**  $4 \times 4 = 16$  Plättchen

**3 Personen:**  $4 \times 5 = 20$  Plättchen

**4 Personen:**  $5 \times 5 = 25$  Plättchen



## 7. Waldgeist-Tafel neu befüllen

Zieht wie in der Spielvorbereitung 2 Plättchen mehr, als ihr Personen seid, und legt sie offen auf die Tafel:

**2 Personen:**

4 Plättchen

**3 Personen:**

5 Plättchen

**4 Personen:**

6 Plättchen



## BEGINN DES MONDLICHTS

Nun könnt ihr mit dem Mondlicht-Durchgang beginnen. Wer das letzte Plättchen von der Waldgeist-Tafel gewonnen hat, beginnt den neuen Durchgang und wirkt den niedrigsten Startzauber auf einem beliebigen Plättchen im Raster.

Dieser Durchgang läuft genauso ab wie der vorherige, außer dass nun Mondlicht-Zielkarten und Schatten-Zaubermarker im Spiel sind:

**Mondlicht-Zielkarten** gelten für euch ALLE und werden erst in der Schlusswertung ausgewertet. Je besser ihr die darauf angegebene Bedingung erfüllt, desto mehr Punkte bekommt ihr jeweils.

**Schatten-Zaubermarker** könnt ihr anstelle eines Zaubermarkers der eigenen Farbe verwenden, um einen Zauber zu wirken. Aufgrund ihrer neutralen Farbe dürft ihr Schatten-Zaubermarker NICHT dem Waldgeist widmen und sie zählen NICHT für Mondlicht-Zielkarten, die Kontrollgebiete erfordern. Alle platzierten Schatten-Zaubermarker, mit denen das Plättchen nicht gewonnen wurde, erhaltet ihr in euren jeweiligen Vorrat zurück.

## ENDE DES MONDLICHTS

Der Durchgang endet, nachdem alle Plättchen im Raster gewonnen wurden oder wenn ihr alle nacheinander passt (weil niemand mehr eines der ausliegenden Plättchen haben möchte).

Führt folgende Schritte aus, um den Mondlicht-Durchgang und damit die Partie zu beenden:

### 1. Waldgeist-Tafel auswerten

Wertet die Waldgeist-Tafel genauso aus wie am Ende der Dämmerung: In absteigender Reihenfolge eurer Zaubermarker gewinnt ihr jeweils ein Plättchen von der Tafel und legt es vor euch in eure Sammlung. *Lasst die Zaubermarker auf der Tafel liegen. Eure Position auf der Waldgeist-Tafel ist entscheidend für Gleichstände bei der Schlusswertung!*

### 2. Spiegelsteine zuweisen

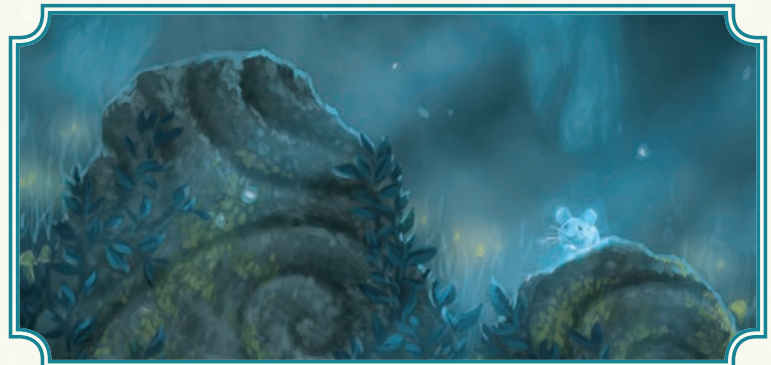
Ein Spiegelstein kann ein beliebiges anderes Plättchen in der eigenen Sammlung „kopieren“.



Wählt für jeden eurer Spiegelsteine eines eurer anderen Plättchen, das dieser Spiegelstein kopieren soll. Er wird damit zu dem gewählten Plättchen, kopiert jedoch NICHT dessen Symbole. *Beispiel: Du hast 3 Geheimnisvolle Eier und 1 Spiegelstein. Du kopierst mit ihm eines der Eier, womit du nun insgesamt 4 Geheimnisvolle Eier hast.*

**Hinweis:** Normalerweise könnt ihr diesen Schritt gleichzeitig ausführen. Konkurriert ihr um die Mehrheit bestimmter Plättchen (z. B. Geheimnisvolle Eier), weist die Spiegelsteine reihum im Uhrzeigersinn zu. Es beginnt, wer das letzte Plättchen von der Waldgeist-Tafel gewonnen hat.

### 3. Schlusswertung durchführen (siehe Seite 12)

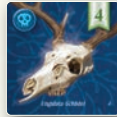


# SCHLUSSWERTUNG

Wertet die folgenden Kategorien und tragt eure Punkte auf dem Wertungsblock ein. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wessen Zaubermarker weiter links auf der Waldgeist-Tafel liegt.

## 1 Schädel

Du erhältst für jedes Schädel-Plättchen so viele Punkte, wie oben rechts darauf angegeben ist.



## 2 Feuerfedern

Du erhältst für alle deine Feuerfeder-Plättchen zusammen so viele Punkte, wie für deine Anzahl auf den Plättchen angegeben ist.



*Hast du mehr als 7 Feuerfeder-Plättchen, bildest du ein zweites Set und wertest beide unabhängig voneinander.*

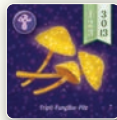
## 3 Pilze

Ordne deine Pilz-Plättchen zu möglichst vollständigen Sets an und werte sie wie folgt:

Du erhältst 0 Punkte für einen einzelnen **Duo Daxus** und 9 Punkte für jedes 2er-Set.

Du erhältst 3 Punkte für einen einzelnen **Tripti Fungilus**, 0 Punkte für jedes 2er-Set und 13 Punkte für jedes 3er-Set.

*Du musst deine Pilze zu möglichst vollständigen Sets anordnen. Hast du z. B. zwei Tripti Fungilus, darfst du sie nicht als zwei Sets aus je einem Pilz werten.*



## 4 Kräuter

Du erhältst für jedes Kräuter-Plättchen so viele Punkte, wie oben rechts darauf angegeben ist.

Zusätzlich erhältst du für jedes Set aus 3, 4 oder 5 verschiedenen Kräutern 5, 8 bzw. 12 Bonuspunkte. Das Kraut mit dem „J“ ist ein Joker und kann ein beliebiges anderes Kraut in einem Set ersetzen. Du darfst deine Kräuter zu mehreren Sets anordnen.

*Ihr könnt die Kräuter anhand ihrer Illustration und Buchstaben voneinander unterscheiden.*



**Wichtig:** Plättchen, die 2 Symbole haben, sind besonders wirksam für die Erfüllung von Mixturkarten. Trotzdem zählen sie nur als ein einzelnes Plättchen. Für die volle Punktzahl eines Feuerfeder-Sets benötigst du 7 Feuerfeder-Plättchen, nicht Feuerfeder-Symbole.

## 5 Geheimnisvolle Eier

Du erhältst Punkte für jedes deiner Geheimnisvollen Eier (Plättchen, nicht Symbole), je nachdem, wie viele du im Vergleich zu den anderen hast:

**Meiste** Geheimnisvolle Eier: 4 Punkte pro Plättchen

**Zweitmeiste** Geheimnisvolle Eier: 3 Punkte pro Plättchen

**Drittmeiste** Geheimnisvolle Eier: 2 Punkte pro Plättchen

**Viertmeiste** Geheimnisvolle Eier: 1 Punkt pro Plättchen

Bei Gleichstand zählt, wessen Zaubermarker weiter links auf der Waldgeist-Tafel liegt.



## 6 Verfluchte Schatztruhen

Du verlierst 1 Punkte für jede deiner Verfluchten Schatztruhen.



## 7 Mixturkarten

Du erhältst Punkte für deine erfüllten Mixturkarten. Um eine Karte zu erfüllen, musst du die darauf angegebenen Symbole auf deinen gewonnenen Plättchen und/oder deiner Charakterkarte haben.

Du darfst jedes Symbol nur einmal zählen. Plättchen, die zwei Symbole haben, kannst du für die gleiche oder zwei verschiedene Mixturkarten verwenden.

*Viele Mixturkarten zeigen zwei Stufen. Du bekommst die Punkte neben der Stufe, die du erfüllen kannst. Um die zweite Stufe zu erfüllen, musst du alle auf der Karte abgebildeten Symbole haben.*



## 8 Dämmerung-Zielkarten

Du erhältst 3 Punkte für jede Dämmerung-Zielkarte, die du während der Dämmerung erfüllt und vor dir abgelegt hast.



|  | DI | MJ | FA |
|--|----|----|----|
|  | 14 | 3  | 4  |
|  | 8  | 24 | 12 |
|  | 9  | 13 | 18 |
|  | 10 | 14 | 4  |
|  | 6  | 2  | 12 |
|  | -1 | -1 | -2 |
|  | 14 | 10 | 19 |
|  | 3  | 3  | 3  |
|  | 6  | 4  | 7  |
|  | 2  | 0  | 2  |
|  | 0  | 2  | 0  |
|  | 71 | 74 | 79 |

## Beispiel: Schlusswertung



- 1 David kopiert mit seinem Spiegelstein sein Schädel-Plättchen, das 4 Punkte wert ist.  
*Erinnerung: Ein Spiegelstein kopiert zwar ein Plättchen für Punkte, aber NICHT dessen Symbole für Mixturen. David hat deswegen immer noch 3 Schädel-Symbole.*  
Insgesamt erhält er für seine drei „echten“ und seinen kopierten Schädel 14 Punkte (4+4+3+3).
- 2 David erhält 8 Punkte für sein Set aus 3 Feuerfedern.
- 3 David erhält 9 Punkte für sein Set aus zwei Duo-Daxus-Pilzen. Sein Set aus zwei Tripti-Fungilus-Pilzen ist jedoch keine Punkte wert.
- 4 David erhält die aufgedruckten Punkte seiner Kräuter (5 Punkte). Er erhält 5 Bonuspunkte, weil er drei verschiedene Kräuter hat (A, C und J als Joker). Insgesamt erhält David 10 Punkte (5+5) für seine Kräuter.
- 5 Mit zwei Geheimnisvollen Eiern hat David die zweitmeisten. Maren hat nur eines und Frederike hat drei. Weil David die zweitmeisten Geheimnisvollen Eier hat, erhält er 3 Punkte für jedes davon, insgesamt also 6 Punkte (2x3).
- 6 David verliert 1 Punkt, weil er eine Verfluchte Schatztruhe hat.
- 7 Seine ersten beiden Mixturkarten hat David komplett erfüllt (für 5 bzw. 7 Punkte). Bei seiner dritten Mixturkarte hat er nur die erste Stufe geschafft, für die zweite fehlt ihm ein Schädel-Symbol. Insgesamt erhält er für seine Mixturen 14 Punkte (5+7+2).
- 8 In der Dämmerung hat David eine Zielkarte erfüllt, für die er jetzt 3 Punkte erhält.
- 9 Durch die drei ausliegenden Mondlicht-Zielkarten (nicht abgebildet) erhält David insgesamt 6 Punkte.
- 10 David hat einen Zaubermarker übrig, für den er 2 Punkte erhält.
- 11 Weil David seine Spezialfähigkeit während der Partie eingesetzt hat, erhält er dafür keine Punkte.
- = Insgesamt hat David **71 Punkte** erzielt!

### 9 Mondlicht-Zielkarten

Du erhältst Punkte für jede der drei Mondlicht-Zielkarten, je nachdem, wie gut du ihre Bedingung erfüllt hast.



### 10 Übrige Zaubermarker

Du erhältst 2 Punkte für jeden Zaubermarker, den du noch in deinem Vorrat übrig hast, einschließlich Schatten-Zaubermarker. *Das sind alle Marker, die du im Mondlicht-Durchgang nicht platziert hast.*



### 11 Nicht genutzte Spezialfähigkeit

Spielt ihr mit der Fortgeschrittenen-Variante? Du erhältst 2 Punkte, falls du deine Spezialfähigkeit nicht eingesetzt hast (also Seite B deiner Charakterkarte noch sichtbar ist).



# VARIANTE: VEREINFACHTES SPIEL

Das vereinfachte Spiel von *Nocturne* lässt manche Spiel-elemente weg und kommt mit weniger Regeln daher. Es eignet sich sehr gut für den Einstieg oder wenn Jüngere mitspielen.

## Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie auf Seite 4 beschrieben vor, mit folgenden zwei Änderungen:

1. Lasst alle **Zielkarten** (Dämmerung und Mondlicht), die **Schatten-Zaubermarker** und die **Waldgeist-Tafel** in der Schachtel. *Überspringt entsprechend die Schritte 4, 5 und 7 bei der Vorbereitung.*
2. Räumt eure **1er- und 2er-Zaubermarker** zurück in die Schachtel. *Zusätzlich zu denen, die ihr aufgrund eurer Personenzahl sowieso in die Schachtel räumt.*

**Optional:** Möchtet ihr das Spiel noch einfacher gestalten? Dann räumt ebenfalls alle **Mixturkarten** und **Uralter Runenstein-Plättchen** zurück in die Schachtel.

## Spielablauf

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Es gibt keine Waldgeist-Tafel. Daher erhaltet ihr am Ende jeder Runde alle platzierten, „nicht erfolgreichen“ Zaubermarker zurück in euren Vorrat.
- Am Ende der Dämmerung tauscht ihr keine Zaubermarker gegen Schatten-Zaubermarker.

## Schlusswertung

- Weder in der Dämmerung noch im Mondlicht gibt es Zielkarten. Daher vergebt ihr dafür keine Punkte.
- Falls es bei der Wertung der Geheimnisvollen Eier einen Gleichstand gibt, erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl der entsprechenden Platzierung.

**Optional:** Spielt ihr ohne die **Mixturkarten** und **Uralter Runenstein-Plättchen**? Dann könnt ihr die Symbole auf den Plättchen ignorieren und vergebt dafür keine Punkte.

# DAS SOLO-SPIEL

Du kannst *Nocturne* auch alleine spielen und gegen einen vom Spiel gesteuerten Gegner antreten.

## Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie für eine Partie zu zweit vor. Die einzige Änderung ist, wie du deinen „Gegner“ vorbereitest.

Lege alle **Zaubermarker** einer nicht von dir verwendeten Farbe in den Spielbereich deines Gegners. Sortiere sie am besten von niedrig nach hoch. Dein Gegner bekommt weder eine Charakterkarte noch eine Start-Mixturkarte.

Mische alle **Solo-Karten** zum verdeckten Solo-Stapel zusammen und lege ihn in deiner Nähe bereit. Die Karten in diesem Stapel bestimmen die Aktionen deines Gegners, wenn er am Zug ist.

Es empfiehlt sich, im Solo-Spiel die B-Seite deiner Charakterkarte zu verwenden.

## Solo-Spielmaterial



*Solo-Karten*



*Zaubermarker deines Gegners*

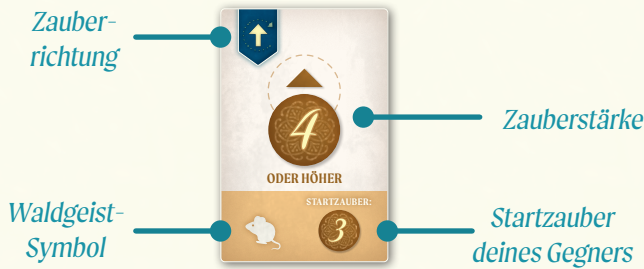
## Spielablauf

Du beginnst die erste Runde jedes Durchgangs (Dämmerung und Mondlicht). Dein Gegner ist nach dir an der Reihe. Ihr seid immer abwechselnd am Zug.

Immer wenn dein Gegner am Zug ist, deckst du die oberste Karte vom Solo-Stapel auf und legst sie offen daneben. Diese Karte ersetzt die zuvor aufgedeckte Karte, sodass alle aufgedeckten Karten einen Ablagestapel bilden (wobei die aktuelle Karte immer oben liegt).

Sollte der Solo-Stapel jemals leer sein, mische alle aufgedeckten Karten zu einem neuen verdeckten Solo-Stapel.

## Aufbau einer Solo-Karte



Die verschiedenen Angaben auf der aufgedeckten Karte legen das Verhalten deines Gegners fest. In der Mitte der Karte ist eine Zauberstärke angegeben. Sie bestimmt, wie du ermittelst, ob dein Gegner einen höheren Zauber wirkt (und falls ja, welchen) oder passt.

Es gibt drei Arten von Angaben für die Zauberstärke:

### HÖHER UM 1 ODER MEHR

Dein Gegner wirkt den Zauber, der genau um 1 höher ist als dein zuletzt gewirkter Zauber, oder – falls nötig – einen höheren Zauber, um dich zu überbieten.

Falls dein Gegner keinen Zauber hat, mit dem er dich überbieten kann, passt er.

### (#) ODER HÖHER

Dein Gegner wirkt den Zauber, der auf der Karte angegeben ist, oder – falls nötig – einen höheren Zauber, um dich zu überbieten.

Falls dein Gegner keinen Zauber hat, mit dem er dich überbieten kann, passt er.

### BIS ZU (#)

Dein Gegner versucht seinen niedrigsten verfügbaren Zauber zu wirken und erhöht bis maximal zu der Zahl, die auf der Karte angegeben ist.

Falls dein zuletzt gewirkter Zauber höher ist oder dein Gegner keinen Zauber bis zur angegebenen Stärke hat, um dich zu überbieten, passt er.



## Zauberrichtung



Wenn dein Gegner einen höheren Zauber wirkt, gibt der Pfeil oben links auf der Karte an, in welche Richtung er ihn wirkt – ausgehend von deinem zuletzt gewirkten Zauber.

Falls der Zaubermarker nicht in der angegebenen Richtung platziert werden kann, wählt dein Gegner die nächste Richtung im Uhrzeigersinn (*oben → rechts → unten → links*).

## Waldgeist-Symbol



Wenn dein Gegner passt, statt einen höheren Zauber zu wirken, gewinnst du das Plättchen. Prüfe in diesem Fall, ob unten links auf der Karte das Waldgeist-Symbol ist.

Falls das Waldgeist-Symbol auf der Karte ist, widmet dein Gegner seinen höchsten gewirkten Zauber dem Waldgeist, bevor er seine gewirkten Zauber in seinen Vorrat zurückerhält.

## Startzauber deines Gegners



Wenn dein Gegner ein Plättchen gewinnt, beginnt er die nächste Runde. Decke eine neue Karte vom Solo-Stapel auf. Er wirkt den unten rechts angegebenen Zauber als **Startzauber** auf einem benachbarten Plättchen in der angegebenen **Zauberrichtung**.

- Falls er **den angegebenen Zauber** nicht mehr hat, wirkt er den nächstniedrigeren Zauber (*und ggf. weiter absteigend*). Hat er auch keinen niedrigeren Zauber mehr, wirkt er den nächsthöheren Zauber (*und ggf. weiter aufsteigend*).
- Falls dein Gegner **gar keinen Zauber** mehr hat, passt er für den Rest des Durchgangs. Du bist dann so oft am Zug, bis du alle Zauber gewirkt hast, die du in diesem Durchgang wirken möchtest.

**Ausnahme:** Falls dein Gegner den Startzauber auf einem **isolierten Plättchen** wirken kann (siehe S. 8), wirkt er seinen niedrigsten verfügbaren Zauber, ungeachtet der Angabe auf der Karte. Du beginnst die nächste Runde und darfst deinen Startzauber auf einem beliebigen Plättchen im Raster wirken.

*Hat dein Gegner mehrere Plättchen zur Auswahl, wählt er das erste mögliche Plättchen von links nach rechts und von oben nach unten, beginnend oben links.*

## Ein Plättchen gewinnen

Wenn du ein Plättchen gewinnst, legst du es wie üblich vor dir in deine Sammlung. Wenn dein Gegner ein Plättchen gewinnt, lege es einfach verdeckt als Stapel in den Spielbereich deines Gegners.

Dein Gegner erhält für seine Plättchen keine Punkte. Sein Ziel ist lediglich, dir Plättchen wegzuschnappen, damit du weniger Punkte erzielst. Sollte dein Gegner ein Plättchen gewinnen, das eine weitere Aktion erfordert (wie Uralte Runensteine oder Verfluchte Schatztruhen), ignoriere dies einfach und lege das Plättchen verdeckt auf den Stapel in seinem Spielbereich.

Wenn dein Gegner am Ende eines Durchgangs Plättchen von der Waldgeist-Tafel gewinnt, wählt er immer das erste verfügbare Plättchen von links nach rechts, von oben nach unten, beginnend in der linken oberen Ecke der Tafel.

## Wenn du ein isoliertes Plättchen gewinnst

Wenn du ein isoliertes Plättchen gewinnst, beginnt dein Gegner die nächste Runde. Decke eine neue Karte auf. Er wirkt den unten rechts darauf angegebenen Startzauber auf dem ersten möglichen Plättchen von links nach rechts, von oben nach unten, beginnend in der linken oberen Ecke des Rasters.



## Dämmerung-Zielkarten

Auch dein Gegner kann Dämmerung-Zielkarten erfüllen und dich so daran hindern, sie zu erfüllen. Gleichstände werden wie üblich über die Position auf der Waldgeist-Tafel aufgelöst.

## Schlusswertung

Führe die Schlusswertung nach den normalen Regeln durch mit folgender Ausnahme: Du erhältst Punkte für jedes deiner Geheimnisvollen Eier (Plättchen, nicht Symbole), je nachdem, wie viele du davon insgesamt hast, nicht im Vergleich zu deinem Gegner.

| Anzahl deiner Geheimnisvollen Eier | Punkte für jedes Geheimnisvolle Ei |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1-2                                | jeweils 1 Punkt                    |
| 3                                  | jeweils 2 Punkte                   |
| 4                                  | jeweils 3 Punkte                   |
| 5 oder mehr                        | jeweils 4 Punkte                   |

Die Tabelle zeigt, wie gut du mit deiner Punktzahl abgeschnitten hast.

- 50+ Fuchs dich noch mehr rein!
- 60+ Weiter so!
- 70+ Sehr gut!
- 80+ Ausgezeichnet!
- 90+ Mystisch!
- 100+ Magisch!
- 110+ Meisterlich! Das Rudel tollt!

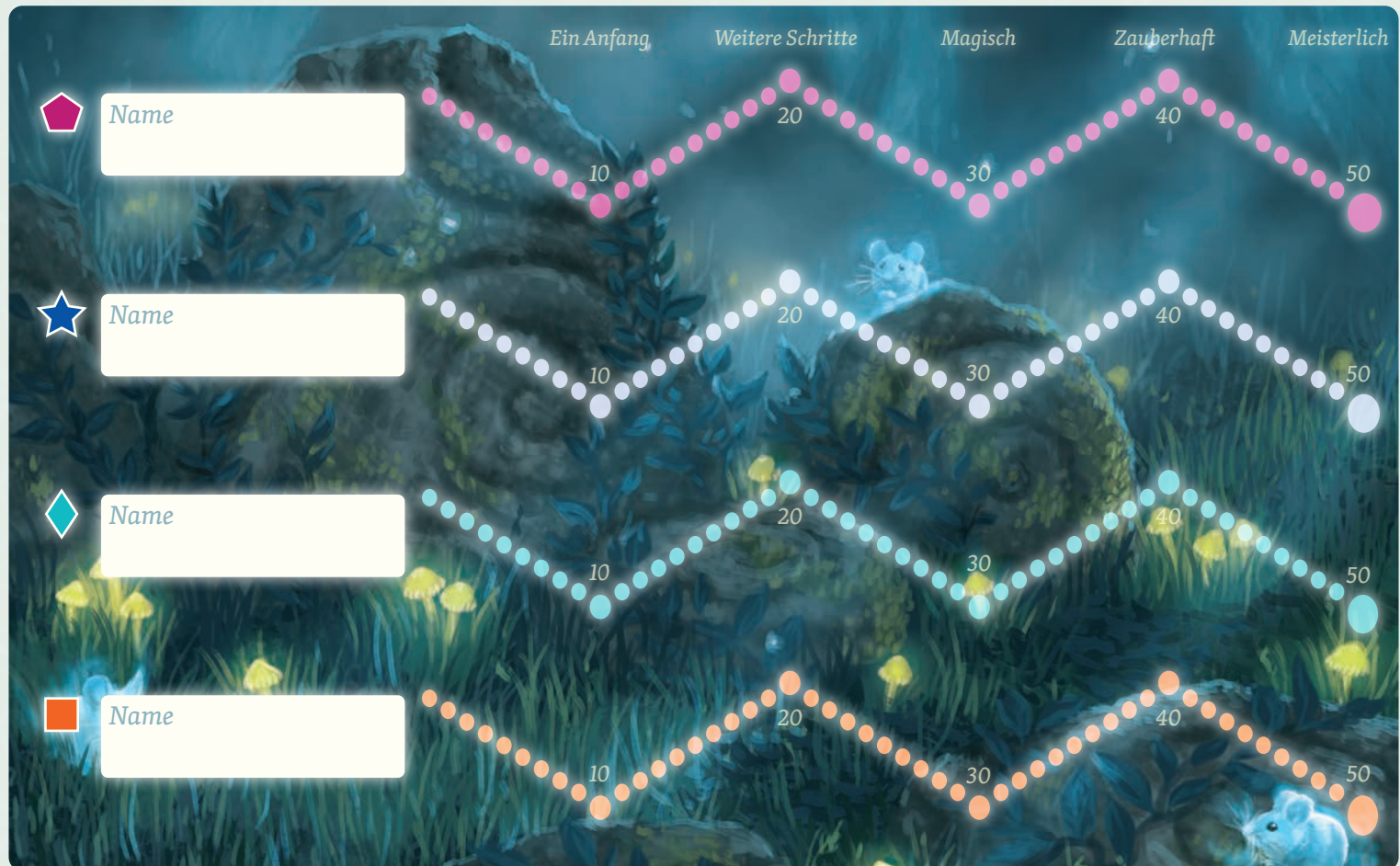
Eine besondere Herausforderung ist das Solo-Spiel mit den **Szenarien & Herausforderungen** ab Seite 17.

# SZENARIEN & HERAUSFORDERUNGEN

Begebt euch auf eine spielerische Wanderung durch den magischen Wald, indem ihr euch verschiedenen **Szenarien** und **Herausforderungen** stellt. Bis zu 4 Personen können unten auf dieser Seite ihren Fortschritt festhalten. Wer das möchte, schreibt den eigenen Namen in eines der leeren Felder. Dort beginnt die eigene Wanderroute, der ein spezielles Symbol zugeordnet ist (◆ ☆ ◆ □).

**Ab dann gilt:** Immer wenn du dein Symbol bei einem Szenario oder einer Herausforderung markierst, kreuzt du das nächste freie Feld auf deiner Route auf dieser Seite an – so erkundest du den magischen Wald Schritt für Schritt!

Jedes **Szenario** gibt sechs Zielkarten und einen Charakter vor. Euch allen steht die Spezialfähigkeit des angegebenen Charakters zur Verfügung, statt der eigentlich auf eurer Charakterkarte angegebenen Spezialfähigkeit. Zudem sind eine Punktzahl und bis zu drei Aufgaben vorgegeben. Wer alle diese Vorgaben erfüllt, hat das Szenario gemeistert. Es ist nicht nötig, die Partie zu gewinnen, solange man die Vorgaben erfüllt. Es können mehrere Personen gleichzeitig ein Szenario meistern. Es bietet sich an, die Szenarien nacheinander zu spielen. Die **Herausforderungen** könnt ihr jederzeit angehen. Folgt dafür den jeweiligen Anweisungen auf Seite 19.



| #  | Schwierigkeit | CHAR.   | 1 | 2  | 3  | 1 | 2  | 3  | PKT | AUFGABE 1                                                   | AUFGABE 2                                       | AUFGABE 3                                                                | GEMEISTERT?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|---------------|---------|---|----|----|---|----|----|-----|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | LEICHT        | Fenrick | 3 | 5  | 12 | 8 | 11 | 12 | 75  | Erziele 10+ Punkte mit Schädeln                             |                                                 |                                                                          |             |
| 2  | LEICHT        | Elenor  | 8 | 9  | 11 | 3 | 5  | 9  | 75  | Sammle 5+ Plättchen derselben Art                           |                                                 |                                                                          |             |
| 3  | LEICHT        | Nelsa   | 1 | 7  | 10 | 1 | 6  | 10 | 75  | Erfülle 3+ Mixturen vollständig                             |                                                 |                                                                          |             |
| 4  | LEICHT        | Arlo    | 2 | 4  | 6  | 2 | 4  | 7  | 80  | Erziele 20+ Punkte mit Geheimnisvollen Eiern                |                                                 |                                                                          |             |
| 5  | LEICHT        | Elenor  | 1 | 8  | 12 | 1 | 5  | 8  | 80  | Erziele 15+ Punkte mit Kräutern                             |                                                 |                                                                          |             |
| 6  | LEICHT        | Nelsa   | 3 | 7  | 10 | 3 | 6  | 7  | 80  | Sammle je ein vollständiges Set beider Pilz-Arten           |                                                 |                                                                          |             |
| 7  | MITTEL        | Elenor  | 2 | 5  | 9  | 2 | 7  | 11 | 85  | Erziele 15+ Punkte mit Schädeln                             | Sammle keinen einzigen Pilz                     |                                                                          |             |
| 8  | MITTEL        | Fenrick | 4 | 7  | 1  | 4 | 10 | 12 | 85  | Sammle ein Set aus 5 versch. Kräutern                       | Sammle keine einzige Feuerfeder                 |                                                                          |             |
| 9  | MITTEL        | Arlo    | 6 | 9  | 12 | 4 | 6  | 9  | 85  | 10+ Punkte mit Mondlicht-Zielen                             | Sammle 3 verschiedene Runensteine               |                                                                          |             |
| 10 | MITTEL        | Nelsa   | 5 | 8  | 10 | 1 | 4  | 10 | 85  | Sammle ein Set aus 7 Feuerfedern                            | Sammle keinen einzigen Schädel                  |                                                                          |             |
| 11 | MITTEL        | Arlo    | 3 | 4  | 10 | 2 | 5  | 11 | 90  | Erfülle kein Dämmerung-Ziel                                 | Sammle von 2 Arten je 5+ Plättchen              |                                                                          |             |
| 12 | MITTEL        | Fenrick | 8 | 9  | 12 | 5 | 7  | 12 | 90  | Erziele 20+ Punkte mit Mixturen                             | Sammle 6+ Geheimnisvolle Eier                   |                                                                          |             |
| 13 | MITTEL        | Elenor  | 4 | 6  | 11 | 3 | 7  | 12 | 90  | Erziele 20+ Punkte mit Kräutern                             | Erfülle 2+ Dämmerung-Ziele                      |                                                                          |     |
| 14 | MITTEL        | Nelsa   | 1 | 2  | 3  | 2 | 6  | 10 | 90  | Sammle kein einziges Geheimnisvolles Ei                     | Erhalte keinen Schattenzauber-Marker            |                                                                          |     |
| 15 | SCHWER        | Arlo    | 2 | 7  | 11 | 1 | 6  | 11 | 95  | Sammle keine einzige Schatztruhe                            | Erfülle 3+ Mixturen vollständig                 | Sammle 5+ Schädel                                                        |     |
| 16 | SCHWER        | Fenrick | 1 | 5  | 6  | 3 | 8  | 9  | 95  | Erziele 25+ Punkte mit Mixturen                             | Sammle keinen einzigen Spiegelstein             | Belege am Ende beider Durchgänge das letzte Feld auf der Waldgeist-Tafel |     |
| 17 | SCHWER        | Arlo    | 4 | 10 | 12 | 5 | 8  | 10 | 95  | Erziele 12+ Punkte mit Mondlicht-Zielen                     | Sammle von allen 8 Arten je 1+ Plättchen        | Kopiere 2 verschiedene Plättchen-Arten mit 2 Spiegelsteinen              |     |
| 18 | SCHWER        | Nelsa   | 3 | 9  | 11 | 2 | 7  | 12 | 100 | Gewinne im Mondlicht kein Plättchen von der Waldgeist-Tafel | Sammle keinen Spiegelstein und kein Joker-Kraut | Sammle 5+ Plättchen, die 2 Symbole haben                                 |     |
| 19 | SCHWER        | Elenor  | 1 | 6  | 7  | 4 | 9  | 11 | 100 | Erziele 15+ Punkte mit Zielkarten (Dämmerung/Mondlicht)     | Sammle höchstens 5 Plättchen-Arten              | Gewinne kein isoliertes Plättchen in der Dämmerung                       |     |
| 20 | SCHWER        | Fenrick | 2 | 5  | 8  | 1 | 5  | 8  | 100 | Erfülle alle 3 Dämmerung-Ziele                              | Sammle 7+ Plättchen derselben Art               | Erfülle 4+ Mixturen vollständig                                          |     |

# Herausforderungen – Normales Spiel

Spielt eine Partie *Nocturne* mit den ganz normalen Regeln. Nach der Partie darf jeder genau eine Herausforderung markieren, die er oder sie in dieser Partie gemeistert hat.

| #  | AUFGABE                                                             | GEMEISTERT?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Erziele 60+ Punkte                                                  |             |
| 2  | Erziele 70+ Punkte                                                  |             |
| 3  | Erziele 80+ Punkte                                                  |             |
| 4  | Erziele 90+ Punkte                                                  |             |
| 5  | Erziele 100+ Punkte                                                 |             |
| 6  | Erziele 110+ Punkte                                                 |             |
| 7  | Erziele 15+ Punkte mit Mixturen                                     |             |
| 8  | Erziele 20+ Punkte mit Mixturen                                     |             |
| 9  | Erziele 25+ Punkte mit Mixturen                                     |             |
| 10 | Erziele 20+ Punkte mit Schädeln                                     |             |
| 11 | Erziele 36+ Punkte mit Feuerfedern                                  |             |
| 12 | Erziele 30+ Punkte mit Pilzen                                       |             |
| 13 | Erziele 25+ Punkte mit Kräutern                                     |             |
| 14 | Erziele 30+ Punkte mit Geheimnisvollen Eiern                        |     |
| 15 | Sammle 5+ Uralte Runensteine                                        |     |
| 16 | Sammle 3+ Verfluchte Schatztruhen                                   |     |
| 17 | Sammle 3+ Spiegelsteine                                             |     |
| 18 | Erfülle alle 3 Dämmerung-Zielkarten                                 |     |
| 19 | Erziele 7+ Punkte mit Mondlicht-Zielkarten                          |     |
| 20 | Erziele 10+ Punkte mit Mondlicht-Zielkarten                         |     |
| 21 | Erziele 15+ Punkte mit Mondlicht-Zielkarten                         |     |
| 22 | Belege am Ende eines Durchgangs alle Felder auf der Waldgeist-Tafel |     |
| 23 | Sammle 7+ Plättchen derselben Art                                   |     |
| 24 | Sammle 9+ Plättchen derselben Art                                   |     |
| 25 | Sammle von allen 8 Arten je 2+ Plättchen                            |     |

# Herausforderungen – Regel-Varianten

Diese Regel-Varianten verändern das Spiel mit einem kleinen Kniff. Wählt zu Beginn eine Variante aus. Nach der Partie dürft ihr alle die gespielte Variante als „gemeistert“ markieren.

| # | REGEL-VARIANTE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | GEMEISTERT?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Verworrener Wald:</b><br>Legt die Plättchen zu Beginn jedes Durchgangs wie folgt aus (statt zum normalen Raster):<br><div><div>1-2 Personen:<br/></div><div>3 Personen:<br/></div><div>4 Personen:<br/></div></div> |             |
| 2 | <b>Wettbewerb hoch zwei:</b><br>Jeder Zaubermarker, den ihr platziert, muss um mindestens 2 höher sein als der vorherige Zaubermarker. <i>Der Startzauber ist davon natürlich ausgenommen.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                 |             |
| 3 | <b>Mixturen über Mixturen:</b><br>Bei der Spielvorbereitung: Entfernt alle „Uralter Runenstein“-Plättchen aus dem Spiel. Zieht jeweils 3 zusätzliche Mixturkarten vom Stapel der weiteren Mixturen. <i>Ihr beginnt die Partie also mit insgesamt 4 Mixturen (1 Start-Mixtur und 3 weitere).</i>                                                                                                                                                                                |             |
| 4 | <b>Verfluchte Schatztruhen, veränderte Regeln:</b><br>Sobald du eine Verfluchte Schatztruhe gewinnst, darfst du sie sofort gegen ein Plättchen deiner Wahl im Raster oder auf der Waldgeist-Tafel austauschen, ODER du führst ihre normale Aktion aus (3 Plättchen ziehen, 1 behalten).                                                                                                                                                                                        |     |
| 5 | <b>Kostbare Spiegelsteine, veränderte Regeln:</b><br>Spiegelsteine können wie üblich verwendet werden. Aber jeder Spiegelstein, der nicht zum Kopieren eines anderen Plättchens verwendet wird, ist 5 Punkte wert.                                                                                                                                                                                                                                                             |     |

## REGELÜBERSICHT

**Zwei Durchgänge:** Dämmerung und Mondlicht.

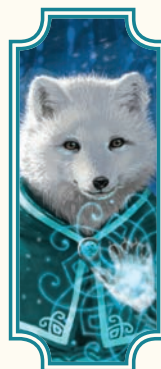
Erst den **Startzauber** wirken. *(Der erste Startzauber eines Durchgangs muss der niedrigste Zaubermarker sein, danach freie Wahl.)*

Dann reihum entweder **höheren Zauber wirken** oder **passen**.

**Eine Runde endet**, sobald alle anderen gepasst haben.

- Der **höchste Zaubermarker** gewinnt das Plättchen.
- **Alle anderen** dürfen einen ihrer platzierten Zaubermarker dem Waldgeist widmen.

**Ein Durchgang endet**, sobald das Raster leer ist (oder alle nacheinander und am Stück passen).



### ENDE DER DÄMMERUNG

1. Waldgeist-Tafel auswerten
2. Schatten-Zaubermarker vergeben
3. Zaubermarker zurücknehmen
4. Überzählige Zaubermarker abgeben
5. Mondlicht-Zielkarten aufdecken
6. Raster neu befüllen
7. Waldgeist-Tafel neu befüllen

### ENDE DES MONDLICHTS

1. Waldgeist-Tafel auswerten
2. Spiegelsteine zuweisen
3. Schlusswertung durchführen

## IMPRESSUM

**Das Flatout Games CoLab für Nocturne besteht aus:**

**Fertessa Allyse:** Entwicklung, Texte, Redaktion

**David Iezzi:** Autor, Entwicklung

**Molly Johnson:** Entwicklung, Artdirection, Administration, Marketing, Redaktion

**Dylan Mangini:** Grafikdesign, Entwicklung

**Robert Melvin:** Entwicklung, Logistik

**Shawn Stankewich:** Entwicklung, Projektmanagement, Artdirection, Grafikdesign, Texte, Redaktion, Produktion, Marketing, Crowdfunding, Logistik

**Illustration:** Beth Sobel

**Solo-Variante:** Shawn Stankewich

**Szenarien & Herausforderungen:** Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Anfang 2019 gründete Flatout Games das Flatout Games CoLab mit der Idee, sich mit großartigen Leuten aus der Brettspielbranche zusammenzutun und gemeinsam coole Dinge zu entwickeln.

Wir streben das Bestmögliche an, indem wir jeden in den gesamten Prozess einbeziehen. Durch gemeinsame Anstrengungen und gemeinsame Gewinne möchten wir bei allen Beteiligten Leidenschaft und Begeisterung wecken. Dieses CoLab-Spiel ist ein leidenschaftliches Projekt für alle Beteiligten, und wir sind alle Teil eines vernetzten Teams – wir gehen Risiken ein und werden gemeinsam belohnt.

## DANKSAGUNGEN

Flatout Games bedankt sich bei allen, die dazu beigetragen haben, *Nocturne* zu dem tollen Spiel zu machen, das es heute ist:

Monique Brooks, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, Davis Johnson, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Wolfgang Lüdtke, Aaron Russin, Ross Slator, Cody Thompson, Josh Williams, Kyndra Williams, Samantha Vellucci und John Zinser sowie Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers und Zephyr Workshop.

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.

**Autor:** David Iezzi

**Illustration:** Beth Sobel

**Deutsche Redaktion:** KOSMOS-Team mit Sebastian Wenzlaff

**Übersetzung und Grafik:** Sebastian Wenzlaff

**Herstellung:** Alicia Kaufmann

© 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE  
kosmos.de/servicecenter



© 2024 Alderac Entertainment Group

**Alderac Entertainment Group**

**Projektmanagement:** Nicolas Bongiu

**Produktion:** David Lepore, Adelheid Zimmerman

Art.-Nr.: 684945

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Hinweise zum  
Verpackungsmüll:  
kosmos.de/disposal

