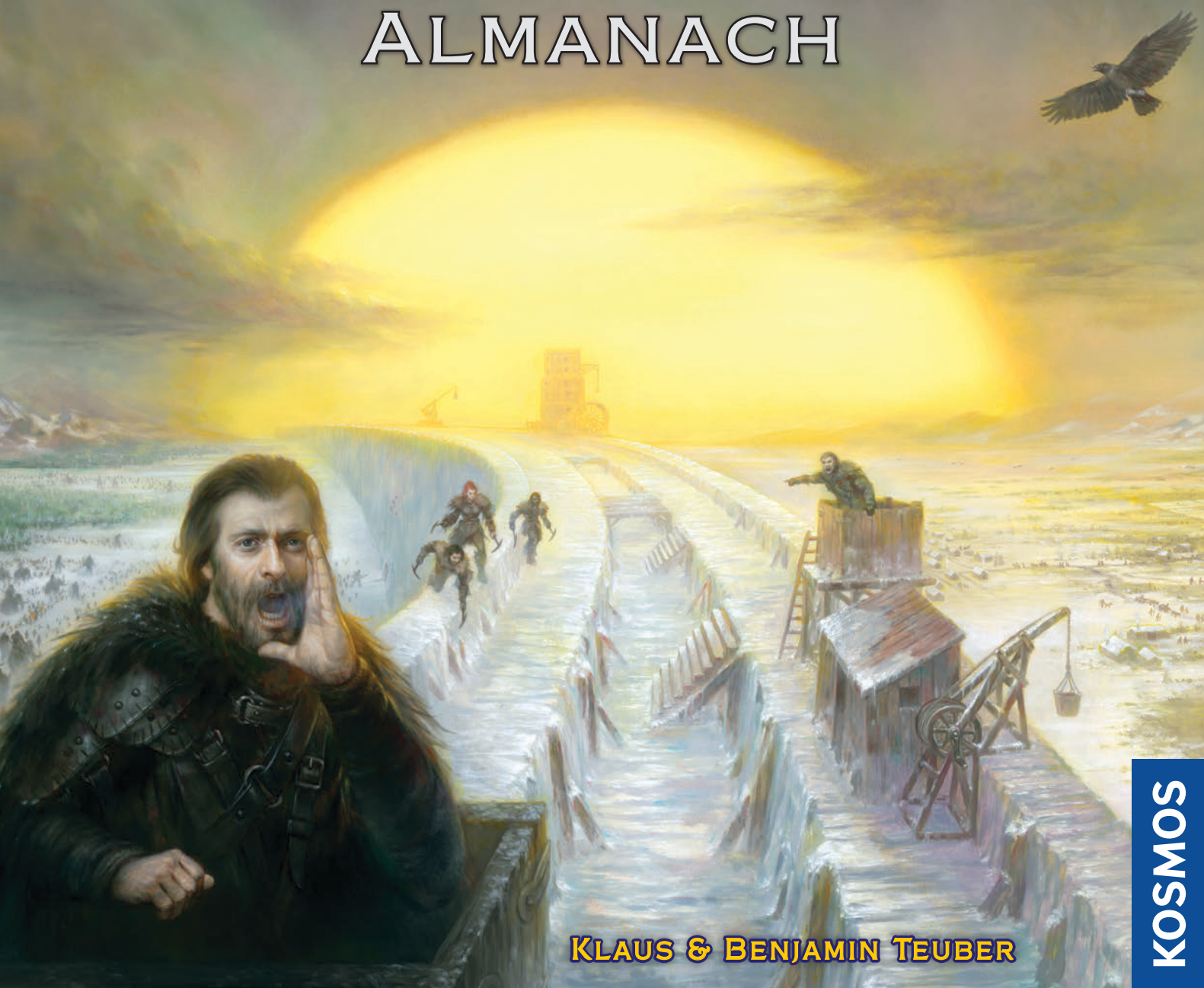


A GAME OF THRONESTM CATAN[®]

DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHETM

ALMANACH



KLAUS & BENJAMIN TEUBER

KOSMOS

Dieser Almanach enthält ausführliche Regelerläuterungen und Beispiele zu *A Game of Thrones – Catan*. Es ist nicht die Spielanleitung! Du musst die ganzen Details nicht vor deinem ersten Spiel lesen. Spiele einfach nach der Spielanleitung für das *Basisspiel* und *Die Bruderschaft der Nachtwache* los. Falls dann Fragen auftauchen, kannst du hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen.

Abstandsregel	02
Aufbau, variabler	02
Bauen	03
Baukostenkarte	03
Befestigung	03
Entwicklungskarte	04
Fortschritt	04
Frostfänge	04
Grenzlandschaft	04
Grenzpatrouille	05
Gründungsphase, <i>Basisspiel</i>	05
Gründungsphase, <i>Die Bruderschaft der Nachtwache</i>	05
Handel	06
Handel mit dem Vorrat	06
Handel mit Mitspielern	06
Handelsstation	06
Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben	06
Heldenkarten	07
Heldenkarten-Auslage	07
Kletterer	07
Kreuzung	07
Längste Straße	08
Lager	08
Lichtung	08
Mauerabschnitt	08
Mauerdurchbruch	08
Normaler Wildling	09
Pfad	09
Riese	09
Rohstoffertrag	09
Rohstoffkarte	10
Sieben gewürfelt – Tormund wird aktiv	10
Siedlung	10
Siegepunkte	10
Siegepunktkarte	11
Spielende, <i>Basisspiel</i>	11
Spielende, <i>Die Bruderschaft der Nachtwache</i>	11
Stärkste Grenzpatrouille	11
Stammesgebiet	11
Straße	11
Sturm der Wildlinge	12
Tormund	12
Vorrücken der Wildlinge	12
Wächter	14
Weg	14
Wildling	14
Wildlinge einsetzen	14
Wildling-Plättchen	14
Zahlenchips	15

A

ABSTANDSREGEL

Du darfst eine Siedlung 🦋 nur auf einer freien Kreuzung 🦋 bauen – und nur dann, wenn auf keiner der 3 angrenzenden Kreuzungen eine Siedlung oder eine Befestigung steht.



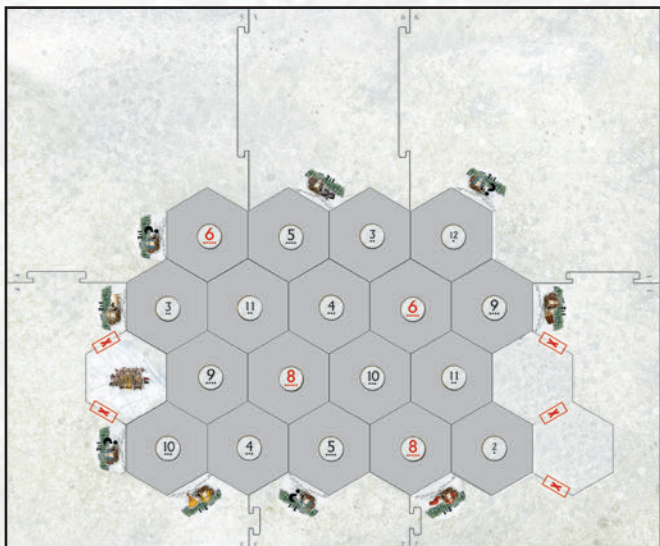
Beispiel: Rot möchte eine neue Siedlung bauen. Er kann nur auf der grün markierten Kreuzung bauen, nicht aber auf den rot markierten Kreuzungen.

AUFBAU, VARIABLER

Wenn du das *Basisspiel* und *Die Bruderschaft der Nachtwache* einige Spiele mit dem Standardaufbau (siehe Seite 1 und 8 der Anleitung) kennengelernt hast, kannst du bei beiden Varianten mit einem variablen Aufbau für zusätzliche Abwechslung sorgen:

1. Lege die Rahmenteile entsprechend der Abbildungen auf der nächsten Seite aus. Dies ist derselbe Aufbau, wie beim Standardaufbau.
2. Mische die benötigte Anzahl der Landschaftsfelder verdeckt und bilde damit einen verdeckten Stapel. Für *Die Bruderschaft der Nachtwache* gilt zusätzlich: Mische auch die Handelsstationen verdeckt.
3. Von diesem verdeckten Stapel nimmst du nacheinander jeweils das oberste Landschaftsfeld, platzierst es an beliebiger Stelle innerhalb des Rahmens und deckst es dann auf. Führe diese Aktion aus, bis alle für die jeweilige Spielerzahl (3 oder 4) benötigten Landschaftsfelder im Rahmen ausgelegt sind. Für *Die Bruderschaft der Nachtwache* gilt zusätzlich: Lege auch die Handelsstationen zufällig an die in der Abbildung markierten Positionen und decke sie dann auf.
4. Lege die Zahlenchips entsprechend der Abbildungen auf der nächsten Seite aus. Dies ist derselbe Aufbau, wie beim Standardaufbau. Danach geht es weiter mit der Gründungsphase 🦋.

BASISSPIEL, 3 ODER 4 SPIELER



Die 3 Eisfelder sind als Teil des Rahmens zu sehen. Auf den mit X markierten Wegen darf nicht gebaut werden. Siehe auch „Grenzlandschaft“.

DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE, 4 SPIELER



DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE, 3 SPIELER



Die 5 Eisfelder sind als Teil des Rahmens zu sehen. Auf den mit X markierten Wegen darf nicht gebaut werden. Siehe auch „Grenzlandschaft“.

Alternative: Du kannst auch einen vollkommen zufälligen Aufbau verwenden. Platziere in zufälliger Anordnung auf jedem Landschaftsfeld 1 Zahlenchip. Beachte bitte, dass Chips mit roten Zahlen („6“ und „8“) nicht nebeneinander liegen dürfen. Gegebenenfalls musst du Zahlenchips miteinander vertauschen, damit keine roten Zahlen auf einander benachbarten Landschaftsfeldern liegen.

B

BAUEN

Bist du an der Reihe, darfst du – nachdem du die Rohstoff-erträge ausgewürfelt und Handel betrieben hast – bauen (bzw. kaufen oder rekrutieren). Dazu musst du bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe „Baukostenkarte“) abgeben, d. h. in den Vorrat zurücklegen. Du kannst beliebig viele Bauwerke errichten, Wächter rekrutieren und Entwicklungskarten kaufen, solange du Rohstoffe zum „Bezahlen“ hast und solange der Vorrat an Bauwerken, Wächtern und Entwicklungskarten reicht. Jeder Spieler verfügt über 15 Straßen, 5 Siedlungen und 4 Befestigungen. In *Die Bruderschaft der Nachtwache* hat jeder Spieler außerdem noch 7 Wächter.

Baust du eine Befestigung, darfst du die dadurch frei gewordene Siedlung wieder verbauen. Straßen und Befestigungen dagegen, bleiben nach ihrem Bau bis zum Ende des Spiels an ihren Standorten (Ausnahmen sind durch die Heldenkarten möglich).

Nach dem „Bauen“ ist dein Zug beendet. Dein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Siehe auch Handel und Bauen – Trennung aufgehoben.

BAUKOSTENKARTE

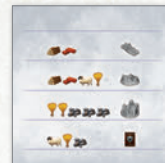
Die Karte „Baukosten“ zeigt, was gebaut werden kann und welche Rohstoffe dafür gezahlt werden müssen.

Baukosten-
karte

Die Bruder-
schaft der
Nachtwache



Baukosten-
karte
Basisspiel



Anmerkung: Stellt du beim Spiel von *Die Bruderschaft der Nachtwache* eine Siedlung oder eine Befestigung auf deine Karte „Baukosten“, denke daran, die auf der Karte angezeigten Wildling-Plättchen verdeckt unter die Spielfigur zu legen.

BEFESTIGUNG

Du kannst nur eine bestehende Siedlung zu einer Befestigung ausbauen. Eine Befestigung zählt 2 Siegpunkte und für jedes angrenzende Landschaftsfeld erhältst du doppelte Rohstoff-erträge (2 Rohstoffkarten), falls die Zahl des Feldes gewürfelt wird (siehe das Beispiel auf Seite 4). Hast du eine Befestigung gebaut, kannst du die frei gewordene Siedlung erneut zur Gründung einer Siedlung einsetzen.

Wichtig: Beim Spiel von *Die Bruderschaft der Nachtwache* denke daran, die frei gewordene Siedlung auf deine Baukostenkarte zurückzusetzen und ein neues, zufällig gezogenes Wildling-Plättchen verdeckt unter diese Siedlung zu legen.



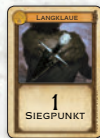
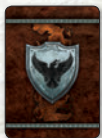
Beispiel: Blau hat die „8“ gewürfelt. Alle Landschaftsfelder mit einem Zahlenchip „8“ produzieren Rohstoffe. Blau erhält 3 Karten Erz: Für die Siedlung 1 Erz und für die Befestigung 2 Erz. Rot erhält für die Befestigung am Wald 2 Holz.

Tipp: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Befestigungen ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da du nur 5 Siedlungen zur Verfügung hast, kannst du mit Siedlungen alleine nur 5 Siegpunkte erreichen.

E

ENTWICKLUNGSKARTE

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten: Grenzpatrouille ♡, Fortschritt ♡ und Siegpunktkarte ♡.



Kaufst du eine Entwicklungskarte, nimmst du die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Halte deine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim.

Entwicklungskarten werden nicht gehandelt, gestohlen oder weitergegeben. Wirst du von einem Mitspieler beraubt (siehe „7“ gewürfelt – Tormund wird aktiv ♡), so darf er nur Rohstoffkarten ♡ aus deiner Hand rauben. Entwicklungskarten solltest du vorher weglegen oder anderweitig aufbewahren.

Bist du an der Reihe, darfst du in deinem Zug immer nur 1 Entwicklungskarte ausspielen: Entweder 1 Grenzpatrouille- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch vor dem Würfeln möglich; du darfst aber keine Karte ausspielen, die du erst in diesem Zug gekauft hast.

Siegpunktkarten (eine oder mehrere) deckst du erst am Ende des Spiels auf, wenn du oder ein anderer Spieler 10 Siegpunkte erreicht hat und damit das Spiel beendet ist.

Hinweis: Kaufst du eine Karte und es ist eine Siegpunktkarte, mit der du deinen 10. Siegpunkt erreichst, so darfst du diese Karte (und alle weiteren Siegpunktkarten) sofort aufdecken und hast das Spiel gewonnen. Dies ist unabhängig vom Ausspielen 1 anderen Entwicklungskarte in demselben Spielzug.



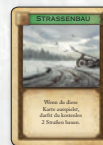
F

FORTSCHRITT

Fortschrittskarten sind eine Art der Entwicklungskarten ♡. Ihre Titel sind jeweils grün hinterlegt. In deinem Zug darfst du nur 1 Entwicklungskarte ausspielen. Es gibt bei den Fortschrittskarten je zwei Mal:

- **Straßenbau:** Spielst du diese Karte aus, darfst du sofort 2 neue Straßen ♡ auf den Spielplan legen, ohne die entsprechenden Rohstoffkarten ♡ in den Vorrat zu legen. Du musst die weiteren Regeln für den Bau von Straßen beachten.
- **Der Winter naht:** Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du 2 beliebige Rohstoffkarten vom Vorrat nehmen. Hast du die Bauphase noch vor dir, darfst du diese Rohstoffkarte(n) zum Bauen ♡ verwenden.
- **Neue Rekruten:** Spielst du diese Karte aus, darfst du 1 deiner Wächter ♡ kostenlos auf der Mauer einsetzen.

Du musst die weiteren Regeln dafür beachten. Diese 2 Karten werden vor Beginn des Basisspiels aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt.



FROSTFÄNGE

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Wildlinge im Gebiet der Frostfänge ♡. Durch bestimmte Aktionen (siehe Wildlinge einsetzen ♡) bewegen sie sich in die Stammesgebiete ♡.



G

GRENZLANDSCHAFT

Grenzt ein Landschaftsfeld an den Rand der Schenkung (d. h. an ein Rahmenteil) oder ein Eisfeld, wird es als „Grenzlandschaft“ bezeichnet. Entlang der Wege ♡ zwischen Grenzlandschaften und Rahmenteilen/Eisfeldern darfst du Straßen ♡ bauen und auf den Kreuzungen ♡ entlang dieser Wege darfst du Siedlungen ♡ bauen und diese zu Befestigungen ♡ ausbauen. Da diese Kreuzungen nur an 1 oder 2 Landschaftsfelder angrenzen, erhältst du für auf ihnen gebaute Siedlungen und Befestigungen weniger Rohstoffträge. Gewöhnlich ermöglichen die Kreuzungen am südlichen Rand der Schenkung aber den Zugang zu Handelsstationen ♡. Diese Handelsstationen ermöglichen einen günstigeren Handel mit dem Vorrat. Es dürfen keine Straßen auf Wegen gebaut werden, die sich zwischen 2 Eisfeldern oder zwischen Eisfeldern und dem Rahmen befinden, siehe dazu die Abbildungen des variablen Aufbaus ♡ und unter „Straße“ ♡.



GRENZPATROUILLE

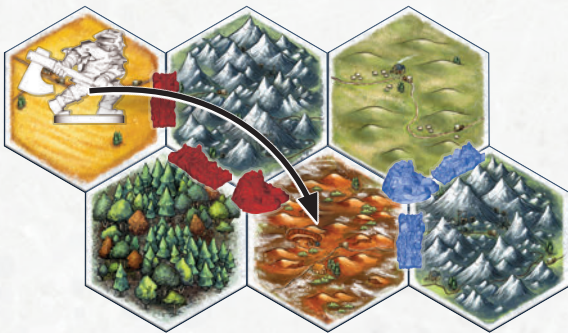
Grenzpatrouille-Karten sind eine Art der Entwicklungskarten. Ihre Titel sind jeweils violett hinterlegt. In deinem Zug darfst du nur 1 Entwicklungskarte ausspielen. Es gibt insgesamt 14 Grenzpatrouille-Karten.



Deckst du während deines Zuges eine Entwicklungskarte „Grenzpatrouille“ auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), wählst du eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Versetze Tormund auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld.

- Nach dem Versetzen auf ein neues Landschaftsfeld ziehst du 1 Rohstoffkarte bei einem Spieler, der eine Siedlung oder eine Befestigung an diesem Landschaftsfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Siedlungen/Befestigungen stehen, darfst du dir aussuchen, wen du berauben willst.
- Dem Spieler, den du beraubst, ziehst du die Karte aus der verdeckten Hand.
- Hast du als Erster 3 Karten „Grenzpatrouille“ offen vor dir liegen, erhältst du die Sonderkarte „Stärkste Grenzpatrouille“, die in *Die Bruderschaft der Nachtwache* 1 Siegpunkt wert ist und im *Basisspiel* 2 Siegpunkte.
- Sobald ein anderer Spieler eine Karte „Grenzpatrouille“ mehr aufdeckt, erhält er diese Sonderkarte von dir; der/die Siegpunkt(e) wechseln mit.



Beispiel: Gelb ist an der Reihe und deckt eine Karte „Grenzpatrouille“ auf. Er versetzt Tormund vom Ackerland zum Hügelland. Gelb darf nun entweder von Spieler Rot oder Blau eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen.

Möglichkeit 2: Entferne 1 Wildling aus der Schenkung. Wähle ein Landschaftsfeld der Schenkung, auf dem ein Wildling steht. Nimm dir 1 Rohstoff dieser Landschaftsart vom Vorrat. Danach versetze den Wildling zurück in die Frostfänge. Im *Basisspiel* steht dir Möglichkeit 2 nicht zur Verfügung. Dort musst du Tormund gemäß Möglichkeit 1 versetzen.

GRÜNDUNGSPHASE BASISSPIEL

Die Gründungsphase beginnt, nachdem du das Spielfeld aufgebaut hast (siehe Aufbau, Variabler). Ergänzend zur Gründungsphase des *Basisspiels* gelten folgende Regelungen:

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen, 4 Befestigungen, 15 Straßen. Dazu eine Baukostenkarte.
- Sortiere die Rohstoffkarten nach Sorten getrennt in fünf Stapel und lege diese offen in die beiden Kartenhalter. Stelle

die Kartenhalter neben dem Spielfeld bereit.

- Sortiere die 2 Karten „Neue Rekruten“ aus und lege sie in die Schachtel zurück. Mische die restlichen Entwicklungskarten und lege sie als verdeckten Stapel in das freie Fach des Kartenhalters.
- Lege die beiden Sonderkarten und die beiden 6-seitigen Würfel griffbereit neben das Spielfeld.
- Setze Tormund in sein Lager.

Die Gründungsphase des *Basisspiels* erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut.

1. RUNDE

Reihum würfeln alle Spieler mit den beiden 6-seitigen Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt 1 seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

Wichtig: Beim Setzen aller Siedlungen muss die Abstandsregel beachtet werden!

2. RUNDE

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung gebaut, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen und seine zweite Straße anschließen.

Hinweis: Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler in Runde 1 ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten auf eine beliebige freie Kreuzung gesetzt werden, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstoffträge: Für jedes Landschaftsfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel mit dem ersten Würfelwurf.

GRÜNDUNGSPHASE DIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE

Die Gründungsphase beginnt, nachdem du das Spielfeld aufgebaut hast (siehe Aufbau, Variabler). Ergänzend zur Gründungsphase des *Basisspiels* gelten folgende Regelungen: Nutze das zusätzliche Spielmaterial:

- Lege den Wildling-Würfel bereit.
- Mische die 2 Entwicklungskarten „Neue Rekruten“ ein.
- Setze den Durchbruch-Marker auf das Feld „0“ der Leiste.
- Lege die 8 Siegpunktchips bereit.
- Nimm die 7 Wächter deiner Spielfarbe.

In *Die Bruderschaft der Nachtwache* besteht die Gründungsphase aus 3 Runden statt 2. In den ersten 2 Runden ist die Spielerreihenfolge wie im *Basisspiel*:

- 1. Runde: Spieler 1 (= Startspieler), Spieler 2, Spieler 3, Spieler 4

- 2. Runde: Spieler 4, Spieler 3, Spieler 2, Spieler 1 (= Startspieler)

In der 3. Runde setzt jeder Spieler 1 seiner Wächter auf die jeweils niedrigste verfügbare Zahl eines Mauerabschnitts seiner Wahl. Die Spielerreihenfolge ist dabei wie folgt:

- 3. Runde: Spieler 1 (= Startspieler), Spieler 2, Spieler 3, Spieler 4

H

HANDEL

Bist du an der Reihe und hast die Rohstofferrträge ♡ für diesen Zug ausgewürfelt, darfst du Handel treiben. Du darfst mit deinen Mitspielern Rohstoffkarten ♡ handeln (siehe Handel mit Mitspielern ♡) und auch ohne Mitspieler tauschen (Handel mit dem Vorrat ♡).

Du darfst in deinem Spielzug so lange und so oft tauschen, wie es deine Rohstoffkarten zulassen. Du darfst ausschließlich mit Rohstoffkarten handeln, also nicht mit Entwicklungskarten oder anderen Materialien.

Beschließt du in deinem Zug nicht zu handeln, kann kein Spieler handeln.

HANDEL MIT DEM VORRAT

Bist du an der Reihe, so kannst du in der Handelsphase auch ohne Mitspieler Rohstoffkarten ♡ tauschen: Der Handel mit dem Vorrat ermöglicht dir das.



- **Ohne Handelsstation ♡:** Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 3:1 (4:1 im *Basisspiel*) legst du 3 (4) gleiche Rohstoffkarten zurück in den Vorrat und nimmst dir dafür 1 andere beliebige Karte vom entsprechenden Stapel.
- Du benötigst für den Tausch 3:1 (4:1) keine Handelsstation (Siedlung an einer Handelsstation).

Beispiel: Benny legt 3 Karten „Erz“ auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Karte „Holz“. Normalerweise würde er sicherlich zunächst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern versuchen.

- **Mit Handelsstation:** Eine bessere Tauschmöglichkeit (2:1 bzw. 3:1) hast du, wenn du eine Siedlung oder Befestigung an einer Handelsstation errichtet hast.
- Für jede Rohstoffart gibt es 1 Handelsstation im Verhältnis 2:1. Erhältst du viele Rohstoffe einer bestimmten Art, kann es für dich daher von Nutzen sein, eine Siedlung oder eine Befestigung an die Handelsstation für diese Rohstoffart zu bauen. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf der jeweiligen Handelsstation abgebildet ist. Eine 2:1 Handelsstation berechtigt nicht zum Tausch der anderen Rohstoffarten im Verhältnis 3:1!

Hinweis: Im *Basisspiel* gibt es auch 3:1 Handelsstationen. Dort kann eine beliebige Rohstoffart im Verhältnis 3:1 getauscht werden.



Beispiel: Schwarz hat eine Siedlung an der Handelsstation für Getreide errichtet. Schwarz darf beim Tausch 2 Karten „Getreide“ auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoffkarte nehmen. Er kann auch 4 Karten „Getreide“ gegen 2 andere Karten tauschen usw. Würde er 4 Wolle auf den Vorratsstapel zurücklegen, bekäme er dafür nur 1 andere Karte.

HANDEL MIT MITSPIELERN

Bist du an der Reihe, darfst du in der Handelsphase mit deinen Mitspielern Rohstoffkarten ♡ tauschen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind eurem Verhandlungsgeschick überlassen. Du darfst so oft tauschen wie du möchtest und dabei eine oder mehrere Rohstoffkarten einsetzen. Das Verschenken von Karten ist nicht erlaubt (Tausch von 0 gegen 1 oder mehr Karten).

Wichtig: Es darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

Beispiel: Peter ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Lehm. Er selbst besitzt 2 Holz und 3 Erz. Peter fragt laut: „Wer gibt mir 1 Lehm, ich biete 1 Erz.“ Olivia antwortet: „Wenn du mir 3 Erz gibst, erhältst du 1 Lehm.“ Charlotte ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lehm, wenn du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Peter entscheidet sich für Charlottes Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lehm. Olivia hätte nicht mit Charlotte tauschen dürfen, da Peter am Zug war.

HANDELSSTATION

Handelsstationen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz einer Handelsstation zu kommen, musst du eine Siedlung an einer Grenzlandschaft ♡ bauen – auf einer der beiden Kreuzungen ♡, die zu einer Handelsstation gehören.



Siehe auch „Handel“ ♡ und „Handel mit dem Vorrat“ ♡.

Wichtig: Eine soeben errichtete Handelsstation kannst du erst in deinem nächsten Zug benutzen – in deiner nächsten Handelsphase (siehe „Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben“ ♡).

HANDELN UND BAUEN – TRENNUNG AUFGEHOBEN

Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, die Trennung zwischen Handels- und Bauphase

aufzuheben. Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Natürlich kann man zum Beispiel auch handeln, bauen, dann weiterhandeln und erneut bauen – solange das die eigenen Handkarten zulassen.

Hinweis: Wenn die Trennung aufgehoben ist, darf ein Spieler, der eine Siedlung an einer Handelsstation  gebaut hat, die Handelsstation noch im gleichen Zug zum Tauschen nutzen.

HELDENKARTEN

DIE HELDEN DES NORDENS

In *Die Bruderschaft der Nachtwache* unterstützen dich einige bekannte *A Game of Thrones* Charaktere!

Während des Spiels hast du immer 1 Helden vor dir ausliegen. Der Aufbau ist unter „Heldenkarten-Auslage“  beschrieben. Eine Übersicht aller Heldenkarten befindet sich auf der Rückseite dieses Almanachs.

Der Einsatz einer Heldenkarte umfasst zwei Schritte: Zuerst entscheidest du dich, ob du die Heldenkarte nutzen willst. Hast du dich dafür entschieden, die Heldenkarte auszuspielen, musst du alle auf der Karte beschriebenen Aktionen ausführen. Die auf den Heldenkarten jeweils angezeigten Aktionen geben dir einen dort beschriebenen besonderen Vorteil.

REGELN FÜR DIE NUTZUNG DEINER HELDENKARTE:

Es gibt vier Hauptregeln, die bestimmen, ob, wann und wie du deine Heldenkarte nutzen darfst:

- Du darfst eine Heldenkarte nur in deinem eigenen Zug nutzen – es sei denn, auf der Karte ist etwas anderes angegeben, z.B. „*Samwell Tarley*“, der in einer beliebigen Ertragsphase genutzt werden kann. Grundsätzlich kannst du die Heldenkarten zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug nutzen (vor oder nach dem Würfelwurf) – es sei denn, auf der Karte ist etwas anderes angegeben, z.B. „*Yoren*“, der nur in der Bauphase eingesetzt werden kann.
- Du darfst eine Heldenkarte nicht im selben Zug nutzen, in dem du sie erhalten hast.
- Du darfst eine Heldenkarte nur einmal in deinem Zug nutzen.
- Wenn du nicht alle auf der Heldenkarte angegebenen Bedingungen erfüllst oder erfüllen kannst, darfst du sie nicht ausspielen. *Beispiel: Hast du die meisten Siegpunkte, kannst du Manke Rayder nicht nutzen.*

NACH DER NUTZUNG DEINER HELDENKARTE:

Nachdem du die auf der von dir genutzten Heldenkarte angezeigten Aktionen ausgeführt hast, lies die in der Zeile „Nach Gebrauch“ am unteren Ende der Karte angegebenen Auswahlmöglichkeiten.

Nutzt du die Karte, wenn ihre A-Seite nach oben zeigt, darfst du eine der beiden nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten wählen.

Nutzt du die Karte, wenn ihre B-Seite nach oben zeigt, **musst** du die zweite der beiden nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten wählen:



1. Drehe die Heldenkarte auf ihre B-Seite und lege sie vor dir ab. Du darfst den Vorteil dieser Karte in einem späteren Zug noch einmal nutzen.
2. Lege die Heldenkarte in die Auslage zurück (drehe sie auf ihre A-Seite) und wähle eine der anderen Heldenkarten der Auslage (die Karte, die du gerade in die Auslage zurückgelegt hast, darfst du dir nicht noch einmal nehmen). Lege deine neue Heldenkarte mit der A-Seite nach oben vor dir aus.

HELDENKARTEN-AUSLAGE

Jede Heldenkarte hat eine Vorderseite (mit der Kennzeichnung „A“ und einem blauen Spruchband darunter) und eine Rückseite (mit der Kennzeichnung „B“ und einem roten Spruchband darunter). Lege alle Heldenkarten mit ihrer A-Seite nach oben als Auslage neben dem Spielfeld bereit. Sechs der Heldenkarten sind mit Ziffern neben den Buchstaben versehen, z.B. ist „Jeor Mormont“ mit „A1“ gekennzeichnet.

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Spieler eine vorgegebene Heldenkarte. Der Startspieler (= Spieler 1) beginnt, danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn:

- Im Spiel zu viert: Spieler 1 (= Startspieler) erhält „A4“ Othell Yarwick, Spieler 2 erhält „A3“ Samwell Tarley, Spieler 3 erhält „A2“ Bowen Marsch und Spieler 4 erhält „A1“ Jeor Mormont.
- Im Spiel zu dritt: Spieler 1 (= Startspieler) erhält „A3“ Samwell Tarley, Spieler 2 erhält „A2“ Bowen Marsch und Spieler 3 erhält „A1“ Jeor Mormont.

K

KLETTERER

Ein Kletterer gehört zu einer der 3 Arten von Wildlingen . Wenn ein Kletterer auf eine Lichtung vorrückt, springt er sofort über die Mauer und blockiert das erste, nicht von einem Wildling besetzte Landschaftsfeld unmittelbar südlich des Mauerabschnitts. Dies zählt nicht als Mauerdurchbruch.

Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter „Vorrücken der Wildlinge“ .



KREUZUNG

Kreuzungen sind die Eckpunkte von Landschaftsfeldern. Nur auf Kreuzungen darfst du Siedlungen  gründen. Liegt eine Kreuzung an zwei oder drei Landschaftsfeldern, steigen die Chancen, für eine Siedlung oder eine Befestigung  auf dieser Kreuzung Rohstoffträge zu erhalten. Im Allgemeinen empfiehlt es sich daher, auf einer Kreuzung zwischen 3 Landschaftsfeldern zu bauen.



LÄNGSTE STRASSE

„Längste Straße“
Die Bruderschaft
der Nachtwache



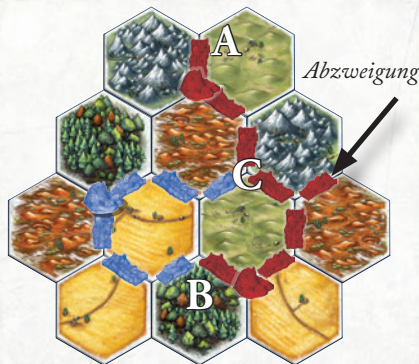
„Längste
Straße“
Basispiel



Besitzt du als Erster einen durchgehenden Straßenzug aus mindestens 5 Einzelstraßen, erhältst du die Sonderkarte „Längste Straße“ und legst sie offen vor dir aus. Sie ist 1 Siegpunkt wert (im Basispiel 2 Siegpunkte).

Hinweis: Verzweigt sich dein Straßennetz, wird nur die längste durchgängige Verbindung für die Zählung des längsten Straßenzugs berücksichtigt. Abzweigungen zählen nicht.

Beispiel: Rot baut einen aus 7 Straßen bestehenden durchgehenden Straßenzug (A bis B). Die abzweigende Straße wird nicht mitgezählt. Rot nimmt sich die Sonderkarte „Längste Straße“.



Hast du die Sonderkarte „Längste Straße“ und ein Mitspieler baut einen längeren Straßenzug, erhält dieser sofort deine Karte „Längste Straße“ und den/die damit verbundenen Siegpunkt(e).

Wichtig! Für „Die Bruderschaft der Nachtwache“ gilt, dass der Spieler, der die Sonderkarte erhält, einen Wildling einsetzen muss.

Du kannst den Straßenzug eines Mitspielers unterbrechen, wenn du eine Siedlung auf einer freien Kreuzung seines Straßenzugs baust.

Beispiel: Blau baut regelkonform eine Siedlung auf Kreuzung „C“. Dadurch wird der Straßenzug von Rot in 2 Teile unterteilt. Rot muss die Sonderkarte an Blau übergeben, der nun mit 6 ununterbrochenen Straßen die „Längste Straße“ besitzt.

Hinweis: Eigene Siedlungen/Befestigungen unterbrechen deinen Straßenzug nicht!

Haben nach der Unterbrechung des längsten Straßenzugs mehrere Spieler gleich lange Straßenzüge, so muss Folgendes geprüft werden:

- Besitzt du die Sonderkarte „Längste Straße“ und bist du am Gleichstand beteiligt, so behältst du diese.
- Besitzt du die Sonderkarte „Längste Straße“ und bist du nicht am Gleichstand beteiligt, so wird diese beiseitegelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Straße“ besitzt.

Die Sonderkarte wird auch beiseitegelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 5 oder mehr zusammenhängende Straßen besitzt, es also keine „Längste Straße“ mehr gibt.

LAGER

Die 5 durch Feuerstellen gekennzeichneten Felder in einem Stammesgebiet werden als Lager bezeichnet. Dorthin werden die Wildlinge aus den Frostfängen eingesetzt. Die Wildlinge bleiben solange in den Lagern, bis sie durch einen Wurf mit dem Wildling-Würfel zu den Lichtungen an der Mauer vorrücken (siehe Vorrücken der Wildlinge).



Deckst du ein Wildling-Plättchen auf, zieht ein Wildling aus den Frostfängen in das auf dem Plättchen angezeigte Stammesgebiet.

Setze die Spielfigur „Wildling“ auf das unbesetzte Lager, das am nächsten an der Lichtung vor der Mauer ist (angezeigt durch das am stärksten brennende Lagerfeuer).

Ein Wildling verlässt ein Lager, wenn er von seinem Stammesgebiet auf die Mauer vorrückt. Befinden sich in diesem Stammesgebiet mehrere Wildlinge, rückt der Wildling im Lager, das am nächsten zur Mauer ist, vor.

Alle anderen Wildlinge in diesem Stammesgebiet ziehen jeweils zum nächsten Lager in Richtung Mauer vor.

LICHTUNG

Vor jedem Mauerabschnitt befindet sich eine Lichtung. Die Lichtungen sind über Pfade mit den Stammesgebieten verbunden. Die Wildlinge rücken dem Wildling-Würfel entsprechend aus dem der Mauer am nächsten gelegenen Lager auf die Lichtungen vor. Ein Wildling verlässt eine Lichtung, wenn er ein Kletterer oder Riese ist oder wenn er die Mauer durchbricht.



Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter Vorrücken der Wildlinge.

M

MAUERABSCHNITT

Die Mauer schützt die Schenkung vor den Wildlingen. Sie ist in vier Abschnitte unterteilt. Jeder Mauerabschnitt ist wiederum in Plätze unterteilt, die von West nach Ost von 1 bis 5 nummeriert sind. Postierst du einen Wächter auf einem Mauerabschnitt, stelle ihn auf den mit der niedrigsten Zahl versehenen Platz dieses Abschnitts. Die Wächter eines Mauerabschnitts verteidigen die Mauer gegen die Wildlinge, die sich auf der Lichtung vor diesem Abschnitt befinden.



MAUERDURCHBRUCH

Befinden sich auf einer Lichtung mehr Wildlinge als Wächter auf dem dazugehörigen Mauerabschnitt, durchbrechen die Wildlinge auf diesem Abschnitt die Mauer.

Setze die auf der Lichtung stehenden Wildlinge einen nach dem anderen auf die Zahlenchips der Landschaftsfelder, die

geradlinig in südwestlicher Richtung hinter der Mauer liegen (angezeigt durch den roten Pfeil auf dem Spielfeld, der vom Mauerabschnitt in die Schenkung weist).

Wenn also z. B. 3 Wildlinge die Mauer durchbrechen, setzt du sie auf die ersten 3 Landschaftsfelder.

Ziehe den Durchbruch-Marker auf der entsprechenden Leiste um 1 Feld vor.

Die Wildlinge blockieren die Rohstoffproduktion eines Landschaftsfelds in derselben Weise wie Tormund, d. h. beim Ertragswurf produzieren die betroffenen Landschaftsfelder nicht.

Durchbrechen mehr als 4 Wildlinge die Mauer, setze den fünften Wildling auf das erste Landschaftsfeld südlich der Mauer, den sechsten auf das zweite Landschaftsfeld usw. Es können sich also 2 Wildlinge auf 1 Landschaftsfeld befinden.

Blockiert Tormund ein Landschaftsfeld, das von einem Wildling besetzt werden soll, stellst du den Wildling auf das Landschaftsfeld mit Tormund.

Wird ein Mauerabschnitt durchbrochen und steht auf Platz „1“ dieses Mauerabschnitts ein Wächter, wird er vertrieben und geht zurück an den jeweiligen Spieler. Weitere Wächter auf dem Mauerabschnitt rücken auf den nächstniedrigeren Platz.

Betritt ein sechster Wildling eine Lichtung, die durch 5 Wächter auf dem dazugehörigen Mauerabschnitt verteidigt wird, versetzt du diesen Wildling sowie einen beliebigen anderen Wildling zurück in die Frostfänge. Entferne auch den Wächter auf Platz „1“ auf diesem Mauerabschnitt und rücke die restlichen Wächter entsprechend auf die Plätze „1–4“. Damit verbleiben 4 Wildlinge auf der Lichtung und 4 Wächter auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt.

Ausführliche Beispiele zum Vorrücken der Wildlinge und zum Mauerdurchbruch findest du auf Seite 13.



N

NORMALER WILDLING

Ein normaler Wildling gehört zu einer der 3 Arten von Wildlingen.

Wenn normale Wildlinge vorrücken, sammeln sie sich auf den Lichtungen vor der Mauer, bis der zugehörige Mauerabschnitt durchbrochen ist.

Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter Vorrücken der Wildlinge.



P

PFAD

Ein Pfad ist eine Verbindung zwischen dem Lager in einem Stammesgebiet, das am nächsten zur Mauer liegt (und dessen Lagerfeuer am stärksten brennt) und einer Lichtung. Das beim Werfen des Wildling-Würfels erhaltene Ergebnis (1 bis 12) kann mit der Nummer eines Pfads übereinstimmen. Ist dieser Pfad mit einem Stammesgebiet verbunden, in dem sich mindestens 1 Wildling befindet, rückt der Wildling vor. Setze den

Wildling auf die mit diesem Pfad verbundene Lichtung.

Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter Vorrücken der Wildlinge.

Beispiel: Würfelst du mit dem Wildling-Würfel eine „4“, rücke den Riesen über den linken Pfad vor auf die linke Lichtung. Würfelst du eine „5“, rücke ihn auf den rechten Pfad auf die rechte Lichtung vor.



R

RIESE

Ein Riese gehört zu einer der 3 Arten von Wildlingen.

Wenn ein Riese auf eine Lichtung vorrückt, vertreibt er den Wächter auf dem mit „1“ nummerierten Platz des Mauerabschnitts, der diese Lichtung verteidigt. Nimm diesen Wächter zurück in den Vorrat und setze den Riesen zurück in die Frostfänge. Verbleiben auf dem Mauerabschnitt noch Wächter, rücken sie jeweils auf den Platz des Mauerabschnitts, der die nächstniedrigere Nummer trägt.



Stehen auf dem Mauerabschnitt keine Wächter, findet ein Mauerdurchbruch statt.

Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter Vorrücken der Wildlinge.

ROHSTOFFERTRAG

Bist du an der Reihe, erwürfelst du mit den beiden 6-seitigen Würfeln die Rohstofferträge. Die gewürfelte Zahl bestimmt, welche Landschaftsfelder Rohstoffe abwerfen. Jede Zahl erscheint zwei Mal auf dem Spielfeld – außer der „2“ und der „12“, die jeweils nur einmal vorhanden ist. Für das Spiel zu dritt gibt es einen Zahlenchip „2 & 12“, der beide Zahlen trägt und Erträge produziert, wenn eine „2“ oder eine „12“ gewürfelt wird. Alle Spieler, die Siedlungen oder Befestigungen an den Landschaftsfeldern mit der gewürfelten Zahl haben, erhalten die Erträge (Rohstoffkarten) dieser Felder. Für jede Siedlung erhalten die Spieler 1 Rohstoffkarte und für jede Befestigung 2 Rohstoffkarten.

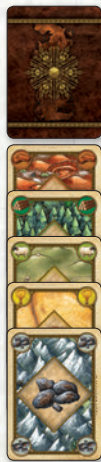


Beispiel: Blau würfelt eine „4“. Die Siedlung „A“ grenzt an eine Hügellandschaft mit der Zahl „4“, daher erhält Blau eine Karte „Lehm“. Hätte es sich bei der Siedlung „A“ um eine Befestigung gehandelt, hätte Blau 2 Karten „Lehm“ erhalten. Die Siedlung „B“ von Rot grenzt an 2 Landschaftsfelder mit der Zahl „4“ (Hügelland und Weideland). Rot nimmt sich 1 Karte „Lehm“ und 1 Karte „Wolle“ vom Vorrat.

Kommt es im Laufe des Spiels vor, dass sich nicht genügend Rohstoffkarten einer bestimmten Sorte im Vorrat befinden, um allen Spielern die ihnen in einem Zug zustehenden Erträge dieses Rohstoffs zukommen zu lassen, erhält in diesem Zug kein Spieler den Rohstoff. Ausnahme: Ist nur 1 Spieler von diesem Mangel an Rohstoffkarten betroffen, erhält der Spieler nur so viele Rohstoffkarten dieser Sorte wie im Vorrat befindlich und muss auf den Rest verzichten. In beiden Fällen ist die Produktion anderer Rohstoffarten nicht betroffen.

ROHSTOFFKARTE

Es gibt 5 verschiedene Rohstoffarten: Getreide (aus Ackerland), Lehm (aus Hügelland), Erz (aus Gebirge), Holz (aus Wald) und Wolle (aus Weideland). Diese Rohstoffe werden durch „Rohstoffkarten“ symbolisiert. Du erhältst diese Karten als die von den genannten Landschaftsfeldern erzeugten Rohstofferträge. Die Rohstofferträge werden zu Beginn jedes Zuges ausgewürfelt. Jedes Mal, wenn die Ertragszahl eines an deine Siedlungen und Befestigungen angrenzenden Landschaftsfelds gewürfelt wird, erhältst du den von diesem Feld erzeugten Rohstoff (Ausnahme: Siehe unter Tormund).



S

SIEBEN GEWÜRFELT – TORMUND WIRD AKTIV

Würfelst du in deiner Phase „Rohstofferträge“ eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:

- 1) Alle Spieler zählen die Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten hat (also 8, 9 oder mehr), muss die Hälfte davon auswählen und zurück auf die Vorratsstapel legen. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer zum Vorteil des betroffenen Spielers abgerundet: besitzt du z. B. 9 Rohstoffkarten, musst du nur 4 davon ablegen.
- 2) Dann nimmst du (der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat) Tormund und versetzt ihn auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld (oder auf Tormunds Lager). Damit sind die Rohstoffeinnahmen dieses Feldes blockiert, bis Tormund wieder auf ein anderes Landschaftsfeld versetzt wird.
- 3) Schließlich musst du einem Spieler, der eine Siedlung oder Befestigung an diesem Landschaftsfeld besitzt, 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen. Gibt es dort 2 oder

mehr Spieler mit Gebäuden, darfst du dir 1 davon aussuchen und berauben.

Danach setzt du deinen Zug mit deiner Handelsphase fort. Siehe auch Tormund und Grenzpatrouille.

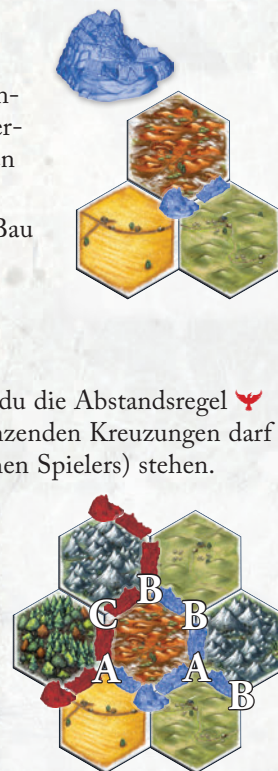
SIEDLUNG

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt und ihr Besitzer kann für alle angrenzenden Landschaftsfelder Rohstofferträge erhalten. Siedlungen werden auf Kreuzungen gebaut.

Es gibt 2 Voraussetzungen für den Bau einer Siedlung:

- 1) Deine Siedlung muss immer an mindestens 1 deiner Straßen grenzen.
- 2) Beim Bau einer Siedlung musst du die Abstandsregel beachten – auf keiner der angrenzenden Kreuzungen darf bereits eine Siedlung (egal welchen Spielers) stehen.

Beispiel: Blau möchte eine neue Siedlung bauen. Er darf dies nur auf einer der mit „B“ markierten Kreuzungen. Wegen der Abstandsregel kann er nicht auf „A“ bauen. Er kann auch nicht auf „C“ bauen, weil keine blaue Straße zu dieser Kreuzung führt.



Hast du deine 5 Siedlungen verbaut, musst du zuerst eine deiner Siedlungen zu einer Befestigung ausbauen. Du zahlst die Kosten für die Befestigung, nimmst die Siedlung zurück und ersetzt sie durch eine Befestigung. Danach kannst du wieder eine neue Siedlung bauen.

SIEGPUNKTE

Wer zuerst 10 Siegpunkte (abgekürzt: SP) erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhältst du für:

- 1 Siedlung = 1 Siegpunkt
- 1 Befestigung = 2 Siegpunkte
- Längste Straße = 1 Siegpunkt (Die Bruderschaft der Nachtwache)
2 Siegpunkte (Basisspiel)
- Stärkste Grenzpatrouille = 1 Siegpunkt (Die Bruderschaft der Nachtwache)
2 Siegpunkte (Basisspiel)
- Entwicklungskarte Siegpunkt = 1 Siegpunkt
- Wächter auf der Mauer:
3 oder 4 Wächter = 1 Siegpunkt
5 oder mehr Wächter = 2 Siegpunkte

Wenn du deinen dritten Wächter einsetzt, nimmst du dir einen Siegpunktchip und legst ihn vor dir ab. Falls die Zahl deiner Wächter wieder unter 3 sinkt, musst du den Siegpunktchip zurückgeben. Gehe in gleicher Weise vor, wenn du deinen fünften Wächter einsetzt/verlierst.

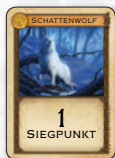
Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

Hinweis: Rechts ist das Siegpunkt-Symbol dargestellt. Es erscheint auf Siegpunktkarten, Sonderkarten usw. und erinnert dich an die Dinge, die dir neben Siedlungen und Befestigungen Siegpunkte einbringen. Jedes Siegpunktsymbol, das du siehst, zählt 1 Siegpunkt.



SIEGPUNKTKARTE

Siegpunktkarten sind eine Art der Entwicklungskarten. Ihre Titel sind jeweils orange hinterlegt. Jede Siegpunktkarte zählt 1 Siegpunkt. Hast du eine Siegpunktkarte gekauft, bewahrst du sie verdeckt auf. Bist du an der Reihe und hast zusammen mit deinen Siegpunktkarten 10 Punkte erreicht, deckst du die Karte(n) auf (auch mehrere) und hast damit gewonnen. (Du solltest deine Siegpunktkarten auch dann aufdecken, wenn ein anderer Spieler gewinnt, damit du deine Platzierung bestimmen kannst.)



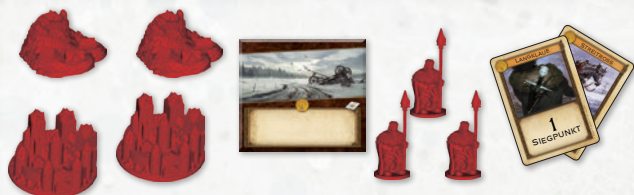
SPIELENDIE BASISSPIEL

Bist du an der Reihe und hast 10 Siegpunkte erreicht (oder erreichst sie in diesem Zug), so beendest du sofort das Spiel und gewinnst. Du kannst nur gewinnen, wenn du an der Reihe bist. Sollte dir während des Zugs eines Mitspielers auffallen, dass du bereits 10 Siegpunkte hast, musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um den Sieg für dich zu beanspruchen.

SPIELENDIE BRUDERSCHAFT DER NACHTWACHE

Die Bruderschaft der Nachtwache kann auf 3 Arten enden:

- Hast du am **Ende** deines Zuges **10 Siegpunkte** erreicht, gewinnst du. Grundsätzlich gelten dieselben Regeln, wie beim Basisspiel (siehe oben). Allerdings ist bei *Die Bruderschaft der Nachtwache* wichtig, auch noch den Würfelwurf durchzuführen und danach über die 10 Siegpunkte zu verfügen. Denn es könnte sein, dass die Wildlinge vorrücken und das Spiel auf andere Art endet (siehe die beiden folgenden Punkte).



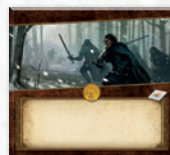
Beispiel: Rot hat 2 Siedlungen (2 SP), 2 Befestigungen (4 SP), die Sonderkarte „Längste Straße“ (1 SP), 3 Wächter auf der Mauer (1 SP) und 2 verdeckte Siegpunktkarten (2 SP). Rot deckt in seinem Spielzug die beiden Siegpunktkarten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

- Wurde die **Mauer 3 Mal durchbrochen**, endet das Spiel sofort. Hast du zu diesem Zeitpunkt die meisten Wächter auf der Mauer, gewinnst du. Bei Gleichstand: siehe unten.
- Befinden sich **8 oder mehr Wildlinge in der Schenkung**, endet das Spiel sofort. Hast du zu diesem Zeitpunkt die meisten Wächter auf der Mauer, gewinnst du. Bei Gleichstand gilt für die daran beteiligten Spieler:
 - Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

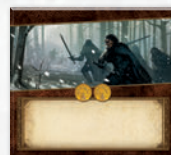
- Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Wächter auf der Mauer am weitesten westlich platziert steht, d.h. am nächsten zu Tormunds Lager steht.

STÄRKSTE GRENZPATROUILLE

„Stärkste Grenzpatrouille“
Die Bruderschaft der Nachtwache



„Stärkste Grenzpatrouille“
Basisspiel

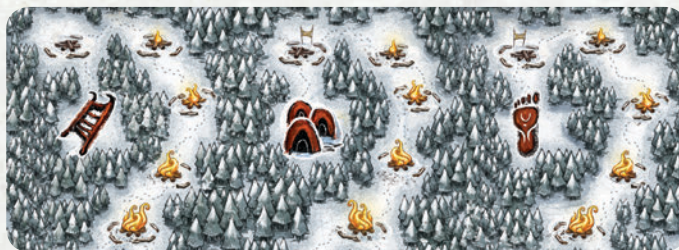


Hast du als Erster 3 Karten „Grenzpatrouille“ offen vor dir liegen, erhältst du die Sonderkarte „Stärkste Grenzpatrouille“, die 1 Siegpunkt wert ist (im Basisspiel 2 Siegpunkte). Sobald ein anderer Spieler eine Karte „Grenzpatrouille“ mehr aufdeckt, nimmt er sich diese Sonderkarte; der/die Siegpunkt(e) wechseln mit.

Wichtig! Für „Die Bruderschaft der Nachtwache“ gilt, dass der Spieler, der die Sonderkarte erhält, einen Wildling einsetzen muss.

STAMMESGEBIET

Die Wildlinge ziehen aus den Frostfängen in die Stammesgebiete.



Es gibt Stammesgebiete für 3 verschiedene Stämme (in der Abbildung von links nach rechts): Den Stamm vom Eisfluss, den Stamm der Höhlenmenschen und den Stamm der Hornfüße.

Deckst du ein Wildling-Plättchen auf, zieht der entsprechende Wildling aus den Frostfängen in das auf dem Plättchen angezeigte Stammesgebiet, siehe dazu auch „Lager“.

Die Wildlinge halten sich in den Lagern der Stammesgebiete auf, bis sie durch einen Wurf mit dem Wildling-Würfel zur Mauer vorrücken. Beispiele und weitere Einzelheiten findest du unter „Vorrücken der Wildlinge“.

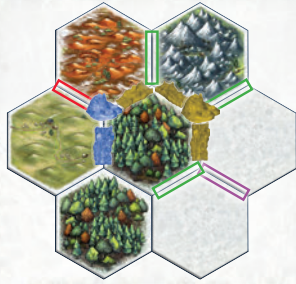
STRASSE

Straßen sind Verbindungen zwischen deinen Siedlungen und/oder Befestigungen. Straßen errichtest du auf Wegen. Auf jedem Weg darf immer nur 1 Straße gebaut werden.



Eine Straße kostet 1 Holz und 1 Lehm. Du legst eine Straße entweder an eine Kreuzung an, auf der eine deiner Siedlungen oder Befestigungen steht, oder du legst sie an einer unbesetzten (freien) Kreuzung an, an die eine deiner Straßen grenzt. Ohne den Bau neuer Straßen kannst du auch keine neuen Siedlungen errichten. Straßen alleine verhelfen dir nur in einem Fall zu Siegpunkten – wenn du die Sonderkarte „Längste Straße“ besitzt.

Beispiel: Gelb möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf einem der grün umrahmten Wege bauen. Jeder dieser Wege ist entweder mit einer Straße von Gelb oder seiner Siedlung verbunden. Er kann nicht auf dem rot umrahmten Weg bauen, denn dieser ist durch die Siedlung von Blau blockiert. Er kann auch nicht auf dem violett umrahmten Weg bauen, da man nicht auf einem Weg zwischen 2 Eisfeldern bauen darf (siehe dazu auch „Grenzlandschaft“ ♡).



STURM DER WILDLINGE

Zieht ein Wildling ♡ in ein Stammesgebiet ♡, in dem 4 Lager ♡ besetzt sind, stürmen die Wildlinge in diesem Gebiet zur Mauer. Die beiden Wildlinge in den 2 der Mauer am nächsten gelegenen Lagern, rücken sofort auf Lichtungen an der Mauer vor. Der Wildling im südlichsten Lager zieht über den Pfad mit der niedrigeren Zahl und der Wildling im nächstliegenden Lager zieht über den Pfad mit der höheren Zahl.

Danach füllen die 3 im Stammesgebiet verbliebenen Wildlinge die Lager wieder auf: Ziehe den Wildling im dritten Lager zum ersten Lager, den im vierten Lager zum zweiten Lager und den im fünften Lager zum dritten Lager.

BEISPIELE:



Du hast gerade ein Wildling-Plättchen aufgedeckt. Es ist ein normaler Wildling vom Stamm der Höhlenmenschen. Nimm 1 Spielfigur „normaler Wildling“ aus den Frostfängen und setze sie auf das erste unbesetzte Lager – es ist das fünfte Lager. Die Lager der Höhlenmenschen sind überfüllt, daher stürmt der ganze Stamm zur Mauer!



Der Riese ist zuerst dran und rückt über den Pfad mit der niedrigeren Zahl (4) vor. Als nächstes kommt der Kletterer. Er rückt über den Pfad mit der höheren Zahl (5) vor. Einer nach dem anderen ziehen dann die übrigen Wildlinge in das erste, zweite und dritte Lager vor. Oh nein! Die Wildlinge durchbrechen schon wieder die Mauer!



Der Riese befindet sich auf einer Lichtung, deren dazugehöriger Mauerabschnitt nicht durch Wächter verteidigt wird. Er bricht durch und zieht auf das erste Landschaftsfeld hinter dem Mauerabschnitt. Ziehe den Durchbruch-Marker ein Feld weiter. Der Kletterer überwindet die Mauer, obwohl Wächter auf dem Mauerabschnitt stehen. Dies ist kein Mauerdruchbruch, aber der Kletterer blockiert das erste Landschaftsfeld hinter dem Mauerabschnitt.

T

TORMUND

Tormund steht zu Beginn des Spiels in den Frostfängen ♡ in seinem Lager. Er wird bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt ♡ wird oder wenn ein Spieler eine Karte „Grenzpatrouille“ ♡ aufdeckt. In Die Bruderschaft der Nachtwache kann er zusätzlich durch Heldenkarten ♡ bewegt werden. Wurde Tormund auf ein Landschaftsfeld versetzt, so verhindert er die Rohstoffproduktion dieses Feldes. Alle Spieler, die an diesem Landschaftsfeld Siedlungen und/oder Befestigungen besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, solange Tormund darauf steht.



Beispiel: Du bist an der Reihe und hast eine „7“ gewürfelt. Du musst nun Tormund versetzen. Tormund stand auf einem Ackerland. Du setzt ihn auf den Zahlenchip „8“ eines Hügellands. Du darfst dir von Blau oder Rot eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen. Außerdem gilt: Sollte in den nächsten Runden eine „8“ gewürfelt werden, erhalten Rot und Blau keine Rohstoffkarte „Lehm“. Dies gilt solange, bis Tormund erneut versetzt wird.

V

VORRÜCKEN DER WILDLINGE

Zu Beginn jedes Spielzugs werden alle Würfel gewürfelt. Der 12-seitige Wildling-Würfel bestimmt, ob Wildlinge aus den Stammesgebieten auf die Lichtungen vorrücken.

Stimmt das Ergebnis (1 bis 12) des Wildling-Würfels mit der Nummer eines Pfads 🐾 überein, könnte ein Wildling vorrücken. Es bewegt sich jeweils der Wildling in dem Lager, das der Mauer am nächsten ist. Setze diesen Wildling auf die mit diesem Pfad verbundene Lichtung 🌲 vor der Mauer. Alle anderen Wildlinge in diesem Stammesgebiet rücken jeweils 1 Lager näher an die Lichtungen heran und füllen damit eventuell leere Lager wieder auf.

BEISPIELE FÜR DAS VORRÜCKEN DER WILDLINGE:



Beispiel 1 A: Martin wirft eine „5“ mit dem Wildling-Würfel. Der normale Wildling „A“ im untersten Lager am Pfad mit der „5“ rückt entlang dieses Pfads auf die Lichtung vor.



Beispiel 1 B: Nun sind 2 Wildlinge auf der Lichtung. Auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt, stehen 4 Wächter. Es findet kein Mauerdurchbruch statt. Die Wildlinge in den Lagern oberhalb des Lagers, das der auf die Lichtung vorgerückte Wildling verlassen hat, ziehen jeweils 1 Lager näher an die Mauer heran.



Beispiel 1 C: Noch sind die Mauerabschnitte gesichert und kein Durchbruch hat stattgefunden.



Beispiel 2 A: Michi ist als Nächste an der Reihe. Sie wirft eine „3“ mit dem Wildling-Würfel. Der Riese an Pfad 3 rückt über den Pfad auf die Lichtung vor. Dieser Riese und der Wächter auf Platz 1 (rot) werden beide vom Spielfeld entfernt (der Riese kehrt in die Frostfänge zurück, der rote Wächter geht an seinen Besitzer zurück).



Beispiel 2 B: Auf der Lichtung befinden sich jetzt 2 Wildlinge. Nur 1 Wächter (blau) steht auf dem Mauerabschnitt, der diese Lichtung verteidigt. Die Wildlinge durchbrechen die Mauer! Entferne zunächst 1 Wächter (blau) von diesem Mauerabschnitt, dann versetze die 2 Wildlinge in die Schenkung, auf die Zahlenchips der ersten 2 Landschaftsfelder (die „6“ und die „4“). Zuletzt ziehst du den Kletterer im Stammesgebiet ein Lager näher an die Mauer heran und rückst den Durchbruch-Marker auf der Leiste um 1 Feld vor.



Beispiel 2 C: Nach dem Durchbruch der Mauer blockieren 2 Wildlinge die Landschaftsfelder hinter der Mauer.

WÄCHTER

Deine Wächter sind das Einzige, was die Wildlinge davon abhält, die Mauer zu überrennen und die Schenkung zu zerstören.

Solange deine Wächter auf jedem Mauerabschnitt  zumindest zahlgleich mit den sich davor sammelnden Wildlingen sind, bist du sicher. Ein gelegentlicher Kletterer  oder Riese  kann zwar Schaden anrichten, er kann aber nicht bewirken, dass du das Spiel verlierst.

Einen Wächter zu rekrutieren kostet 1 Holz, 1 Lehm und 1 Wolle. Hast du die Kosten für einen Wächter gezahlt, stellst du ihn auf den unbesetzten Platz mit der niedrigsten Zahl eines Mauerabschnitts deiner Wahl.

Hast du mindestens 3 Wächter an beliebigen Stellen auf der Mauer, erhältst du 1 Siegpunkchip. Hast du 5 oder mehr Wächter auf beliebigen Plätzen der Mauer, erhältst du 1 weiteren Siegpunkchip (2 SP insgesamt).



WEG

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Landschaftsfelder aneinanderstoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen 2 Landschaftsfeldern bzw. zwischen Landschaftsfeldern und Rahmenteilen. Auf jedem Weg kann nur eine Straße  gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung .



WILDLING

Die Wildlinge bewohnen die nördlich der Mauer gelegenen Gebiete. Sie wollen unbedingt nach Süden ziehen, über die Mauer, denn der Winter naht...

Zu Beginn des Spiels befinden sich die Wildlinge in den Frostfängen . Im Verlauf des Spiels ziehen sie in die Stammesgebiete , wo sie sich in Lagern  bereit machen. Von dort rücken die Wildlinge entlang der Pfade  auf die Lichtungen  am Fuß der Mauerabschnitte  vor, wo sie warten, kämpfen oder über die Mauer in die Schenkung eindringen.

Es gibt 3 Arten von Wildlingen: Kletterer , Riesen  und normale Wildlinge .

WILDLINGE EINSETZEN

Jedes Mal, wenn du ein Wildling-Plättchen  aufdeckst, setzt du einen neuen Wildling  ein. Das Einsetzen erfolgt unmittelbar nach der Aktion, die das Aufdecken des Wildling-Plättchens ausgelöst hat.

Folgende Aktionen lösen das Einsetzen von Wildlingen aus.

- Der Bau einer Siedlung: Setze 1 Wildling entsprechend des Plättchens von deiner Baukostenkarte ein.
- Der Bau einer Befestigung: Setze 2 Wildlinge entsprechend der Plättchen von deiner Baukostenkarte ein (einen nach dem anderen).
- Erhältst du die Karte „Längste Straße“: Setze 1 Wildling entsprechend eines vom verdeckten Vorrat gezogenen Plättchens ein.

- Erhältst du die Karte „Stärkste Grenzpatrouille“: Setze 1 Wildling entsprechend eines vom verdeckten Vorrat gezogenen Plättchens ein.

Hast du dir das Wildling-Plättchen angeschaut, nimmst du eine Spielfigur „Wildling“ der auf dem Plättchen abgebildeten Art aus den Frostfängen  und setzt sie auf das auf dem Plättchen angezeigte Stammesgebiet  ein.

In jedem Stammesgebiet gibt es 5 Lager . Setze die neue Spielfigur „Wildling“ auf das unbesetzte Lager, das am nächsten zur Mauer liegt (erkennbar am größten Lagerfeuer der Abbildung). Siehe auch „Sturm der Wildlinge“ .

BEISPIEL:



Du hast die Sonderkarte „Längste Straße“ erhalten. Du musst nun einen neuen Wildling einsetzen. Du ziehst 1 beliebiges Wildling-Plättchen vom Vorrat. Es ist ein Riese vom Stamm der Höhlenmenschen. Nimm 1 Spielfigur „Riese“ aus den Frostfängen und setze sie auf das erste unbesetzte Lager im Stammesgebiet der Höhlenmenschen.



WILDLING-PLÄTTCHEN

Auf deiner „Baukostenkarte“  liegt zu Spielbeginn unter jeder deiner Siedlungen  1 Wildling-Plättchen, während unter jeder deiner Befestigungen  2 Wildling-Plättchen liegen. Baust du eine Siedlung, deckst du das 1 Wildling-Plättchen darunter auf.

Baust du eine Siedlung zu einer Befestigung aus, deckst du die 2 Wildling-Plättchen darunter auf.

Die durch eine Befestigung ersetzte Spielfigur „Siedlung“ stellst du auf deine „Baukostenkarte“ zurück und legst ein zufällig gezogenes verdecktes Wildling-Plättchen aus dem Vorrat darunter. Erhältst du die Sonderkarten „Längste Straße“ und/oder „Stärkste Grenzpatrouille“, deckst du jeweils 1 Plättchen vom verdeckten Vorrat auf.

Auf einem Wildling-Plättchen ist ein bestimmtes Stammesgebiet (rot) und die Art des Wildlings (blau) abgebildet. Setze den Wildling entsprechend ein, siehe dazu „Wildlinge einsetzen“ .



Rückseite



Vorderseite

WILDLING-ARTEN



Kletterer



Riese



Normaler Wildling

STAMMESGEBIETE



Stamm vom Eisfluss



Stamm der Höhlenmenschen



Stamm der Hornfüße

ZAHLENCIPS

Die Zahlenchips tragen Zahlen von „2“ bis „12“. Es gibt nur eine „2“ und eine „12“. Für das Spiel zu dritt gibt es einen Zahlenchip „2 & 12“, der beide Zahlen trägt. Eine „7“ gibt es nicht.

Die Größe der Zahlen und die Anzahl der unter den Zahlen abgebildeten Punkte zeigt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landschaftsfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen sind und je mehr Punkte darunter abgebildet sind, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zahlen gewürfelt werden. Die „6“ und die „8“ (die roten Zahlen) werden von den Zahlen auf den Chips mit der höchsten Wahrscheinlichkeit gewürfelt.



Spieltester: T. Carty, Kurt Fischer, Mark Flood, Martine Frimpong, Wolfgang Lüdtkke, Jane Meagher, Florence Milo, Martin Pflieger, David Platnick, Donna Prior, Dallas Pitt, Claudia Teuber, Catherine Vanaise

Besonderer Dank an: Ian Birdsall, John Franz-Wichlaz, John Grams, Michael Hurley, George R. R. Martin, Axel Meffert, Reiner Müller, Andrew Navaro, Christian Petersen

DEUTSCHE LOKALISIERUNG

Übersetzung: Gavin Allister

Grafik: Michaela Kienle

Redaktion: Arnd Fischer, Martin Pflieger

Kosmos-Produktionsteam: Isabell Campbell, Lilli Kirschmann, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Monika Schall, Michael Sieber-Baskal, Annette Trinkner

Catan-Spielsystem und Catan-Regeltext: © 2017 Catan GmbH

Das Catan-Spielsystem wird unter Lizenz der Catan GmbH veröffentlicht. Catan, Die Siedler von Catan und die „Catan-Sonne“ sind Handelsmarken der Catan GmbH.

A Game of Thrones Artwork und Story: © 2017 Fantasy Flight Games & George R. R. Martin

Die für dieses Spiel verwendeten Namen, Darstellungen und Abbildungen beruhen auf Werken von George R. R. Martin und dürfen nicht ohne Erlaubnis verwendet oder wiederverwendet werden. Lizenziert von George R. R. Martin. A Game of Thrones ist eine Marke von George R. R. Martin. Fantasy Flight Games und das FFG Logo sind ® von Fantasy Flight Games.

Den jeweiligen Rechteinhabern sind alle Rechte vorbehalten. Das Spielmaterial kann vom abgebildeten Material abweichen. MADE IN CHINA.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0
Fax: + 49 711 2191 – 199
catan@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 694081

Autoren: Klaus Teuber & Benjamin Teuber

Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Guido Teuber

Illustration des Covers: Volkan Baga

Spielfeld-, Rohstoff- und Symbol-Illustrationen: Jared Blando

Kartenillustration: Juab Carlos Barquet, Dimitri Bielak, Jared Blando, Leonardo Borazio, JB Casacop, Mauricio Calle, Zezhou Chen, Alexandre Dainche, Thomas Denmark, Victor Garcia, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Diego Gisbert Llorens, Antonio Jos Manzanedo, Jacob Murray, Aaron Riley, Mariana Viera

Design der Spielfiguren: Xavier Malard und Ben Misenar mit Robert Brantseg, Cory DeVore und Niklas Norman

Grafische Entwicklung: Ron Magin

Künstlerische Leitung: Morgan Dontanville

Redaktion & Regeln: Ron Magin, Gavin Allister, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Morgan Dontanville

Produktionsleitung: Jason Beaudoin, Megan Duehn

Lizenzierungs-Management: Sherry Anisi, Simone Elliott



FANTASY
FLIGHT
GAMES

CATAN[®]
CATAN GMBH
www.catan.de



DIE HELDEN DES NORDENS

[A1] JEOR MORMONT – LORD KOMMANDANT

Zwinge 1-2 Spieler zum 1:1-Handel

Bestimme 1 Rohstoffsorte und verlange nacheinander von bis zu 2 Spielern 1 Karte dieses Rohstoffs. Gib für jede erhaltene Karte 1 beliebige Rohstoffkarte zurück.



MANKE RAYDER – KÖNIG-JENSEITS-DER-MAUER

Nimm 1 Rohstoff von 1 besser Platzierten

Nach deiner Ertragsphase: Sieh dir die Rohstoffkarten 1 Mitspielers an, der mehr Siegpunkte besitzt als du. Nimm dir 1 seiner Rohstoffkarten.



[A2] BOWEN MARSCH – ERSTER KÄMMERER

Tausche 1:1

Tausche 1 deiner Rohstoffkarten gegen 1 beliebige Rohstoffkarte des Vorrats.



BENJEN STARK – ERSTER GRENZER

Entferne 1 Wildling nördlich der Mauer

Versetze 1 Wildling von einer Lichtung oder einem Lager zurück in die Frostfänge. Decke 1 Wildling-Plättchen auf und setze den entsprechenden Wildling ein.

Hinweis: Wird der Wildling von einem Lager entfernt, rücken Wildlinge, die in weiter nördlich gelegenen Lagern des betroffenen Stammesgebiets stehen, jeweils 1 Lager weiter in Richtung der Mauer vor.



[A3] SAMWELL TARLY – KÄMMERER

Kein Ertrag = Nimm 1 beliebigen Rohstoff

In einer Ertragsphase (außer bei „7“): Erhältst du beim Ertragswurf keinen Rohstoff, nimm dir 1 beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat.

Hinweis: Diese Heldenkarte darf auch außerhalb des eigenen Spielzugs genutzt werden.



YGRITTE – SPEERFRAU DER WILDLINGE

Entferne 1 Wildling aus der Schenkung

Versetze 1 Wildling von einer Landschaft der Schenkung zurück in die Frostfänge.



[A4] OTHELL YARWYCK – ERSTER BAUMEISTER

Versetze 1 Straße

Du darfst 1 deiner endständigen Straßen entfernen und an anderer Stelle regelkonform wieder einsetzen.

Hinweis: Endständig ist eine Straße, wenn sie mit nur einem ihrer Enden an eigene Figuren grenzt. Fremde Figuren werden bei der Überprüfung nicht berücksichtigt.



YOREN – WANDERKRÄHE

1 Grenzpatrouille wird zu 1 Wächter

Nur in deiner Bauphase: Lege 1 deiner bereits gespielten Grenzpatrouille-Karten auf den Ablagestapel und setze 1 deiner Wächter kostenlos auf der Mauer ein.



[A5] SER ALLISAR THORN – WAFFENMEISTER

Rekrutiere 1 Wächter einfacher

Nur in deiner Bauphase: Wenn du 1 Wächter rekrutierst, darfst du 1 der 3 benötigten Rohstoffe durch 1 beliebigen anderen Rohstoff ersetzen.



QHORIN HALBHAND – GRENZER

Versetze Tormund in sein Lager

Versetze Tormund in Tormunds Lager. Nimm dir vom Vorrat 1 Rohstoffkarte der Landschaft, die Tormund verlassen hat.



[A6] MELISANDRE – ROTE PRIESTERIN VON R'HELLOR

Suche 1 Entwicklungskarte aus

Nur in deiner Bauphase: Wenn du 1 Entwicklungskarte kaufst, darfst du 1 der 3 Rohstoffe durch 1 beliebigen anderen Rohstoff ersetzen. Suche dir die Karte aus den oberen 3 Karten des Stapels aus und mische danach den Stapel.

