



Alicemantic HEROES

12+

3-5

60

Willkommen im Wunderland! Ihr spielt die Herzkönigin, den verrückten Hutmacher, Humpty Dumpty, den Mäzhasen oder die Grinsekatz. Einmal das Königreich gewählt, werdet Ihr dieses Reich mit einer Armee von Alices verstärken und versuchen, die Kontrolle über das Wunderland zu erlangen.

Um das Spiel aufzubauen, nehmt die Anzahl Gebietsplättchen gemäss der Anzahl Spieler (siehe Seite 5).

Legt eure Königreich-Karten und die Gebietsmarker in Euren Spielbereich, zieht 5 Alice Karten und schon kann es losgehen!



Die Grundidee ist so viele Gebietsplättchen wie möglich zu erobern!



Das Spiel endet nach 14 Runden und Ihr bekommt Siegpunkte, wenn Ihr auf einem Plättchen in der Überzahl seid.

Ihr bekommt ausserdem Siegpunkte für die Anzahl Alices, mit denen Ihr euer Königreich verstärkt habt.

Auf den nächsten Seiten erklären wir euch, wie das Spiel funktioniert.



WEITER

SCHRITT 1



ODER



Während Eures Zuges müsst Ihr zuerst eine Karte ausspielen, um Euer Königreich zu verstärken! Spielt diese Karte offen, wenn Ihr genügend Ressourcen habt, oder spielt sie verdeckt als einfachen Bürger (siehe Seite 6).

SCHRITT 2

ABER

Wenn das Feld zu weit entfernt oder zu stark ist, müsst Ihr warten... (siehe Seite 7).



Ihr könnt jedes Feld angreifen, dass an eine Stadt angrenzt, welche Ihr kontrolliert (wenn Ihr genügend militärische Stärke habt).

Wenn Ihr ein Feld erobern könnt, gehört es euch! Markiert es als euer Eigentum! Ihr habt nun ein neues Territorium!



Ihr erhaltet bei Eroberung einen Invasionsbonus, einen für jede Karte in derselben Farbe (siehe Seite 8).

Aber... Wenn Ihr diese Farbe nicht verstärkt habt, bekommt Ihr auch keinen Bonus...

In der Mitte von jedem Gebietsplättchen befindet sich eine Stadt.

Die Eroberung einer Stadt bringt euch Siegpunkte und taktische Vorteile.

Es ist zwar schwer, eine Stadt zu erobern, aber es lohnt sich auf alle Fälle!



Die Landschaft wird zufällig ausgelegt und kann mit den seltsamen Kräften der Alices kombiniert werden. Diese Kombinationen ergeben ein sehr taktisches und variables Spiel mit hohem Wiederspielwert. Auf geht's! Es ist Zeit das Wunderland zu einen!



STORY



Alle tragen einen Traum in ihrem tiefen Innern den sie seit Langem hegen. Dies ist das Land dieser Träume ... das Wunderland.

Aber dieses Wunderland ist in Gefahr. Der moderne Lebensstil ändert alles schneller und brutaler als viele ertragen und lässt das Nichts entstehen, welches die Träume in den Herzen der Menschen verschlingt. Das Nichts erobert das Wunderland und bohrt Löcher hinein wie in einen Emmentaler Käse.

Wenn das so weiter geht, werden alle Träume vernichtet. Die Herrscherin des Wunderlandes, die Herzkönigin, hat deswegen entschieden, die Träumerin Alice aus der realen Welt zu holen, um gegen das Nichts zu kämpfen. Im Wunderland ist Alice, das schüchterne Mädchen mit mehr Tagträumen als gut für sie ist, die Mächtigste von allen.

Innerhalb von wenigen Minuten wurde das Nichts zurück in den mystischen Wald verbannt und die Bevölkerung begann mit dem Wiederaufbau des verwüsteten Wunderlandes. Zu diesem Zeitpunkt realisierte die Herzkönigin ihren großen Fehler: in ihrer Verzweiflung, das Wunderland zu retten, hat sie viel zu viele Alices gerufen. Keine einzige Alice beabsichtigte, wieder nach Hause zu gehen, nachdem das Nichts besiegt wurde. Stattdessen begannen sie miteinander zu streiten wie das ideale Wunderland aussehen soll und keine wollte nachgeben. Die Herzkönigin entschied schlussendlich, die Alices in Teams zu teilen. Jedes Team sollte einen eigenen Teil des Wunderlandes wiederaufbauen.

Und so begann der Kampf der Alices um die Eroberung des Wunderlandes...!

INHALT

• 15 Gebietsplättchen



Jedes Gebietsplättchen zeigt 7 Regionen. Die Farbe jeder Region zeigt welches Land dort zu finden ist. Die Region in der Mitte ist immer eine Lila Stadt. Auf der Rückseite der Plättchen seht ihr den Rundenzähler.

Die legendären Länder



• **Rote Regionen (süsse Länder)**
Diese Länder sind von Süßigkeiten und lieblichen Geschenken übersät.



• **Blaue Regionen (Sternentore)**
Weltraumwelten eingehüllt in Überraschungen und dem Unbekannten.



• **Gelbe Regionen (nostalgische Opern)**
Nostalgische Länder die alle an Zuhause erinnern.



• **Schwarze Regionen (Mystische Wälder)**
Wälder mit extrem gefährlichen Wesen die von den Alices im Krieg nicht zerstört werden konnten. Diese Regionen können nicht erobert oder durchquert werden ohne die Hilfe der Alices oder unter bestimmten Voraussetzungen.



• **Grüne Regionen (Naturkräfte)**
Futuristische Länder mit verlassenen Siedlungen die von Pflanzen zurückerobert wurden.



• **Weisse Regionen (ruhige Gesellschaften)**
Dystopische Länder, komplett beherrscht von Gesetz und Religion.

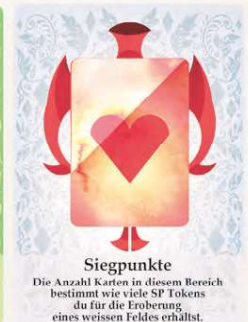
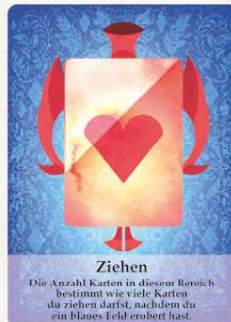
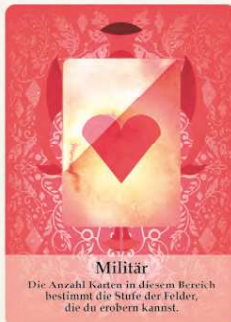


• **Lila Regionen (Städte der Illusionen)**
Regierende Einheiten auf künstlichen, schwimmenden Inseln. Gemäss alten Gesetzen müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden, damit diese erobert werden können.

• 25 Königreichs-karten

- davon 5 Sets von Karten in 5 Farben:

- Rot (Militär)
- Blau (Ziehen)
- Gelb (Traumenergie)
- Grün (Mobilität)
- Weiss (Siegepunkte)



• 90 Alice Karten

Die Vorderseite repräsentiert jeweils eine Alice in einer der 5 Farben. Die Rückseite der Karten repräsentiert einen normalen Einwohner (einfacher Bürger) von Wunderland. Die obere linke Ecke der Vorderseite zeigt die Stärke - wieviel Traumenergie benötigt wird, um diese Alice zu spielen. Der Text beschreibt den Karteneffekt, die Spezialkraft dieser Alice.



Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP, wenn du die meisten Alices besitzt. Dieser Effekt kann addiert werden.



• 80 Gebietsmarker

- 5 Sets mit 16 Marker
 - 1 Set für jeden Spieler
- Die Vorderseite zeigt «erobert» und die Rückseite zeigt «wird belagert».



• 60 Ressourcen Tokens

20 für jede der drei Farben:
Rot (Militär), Gelb (Traumenergie) und Grün (Mobilität)



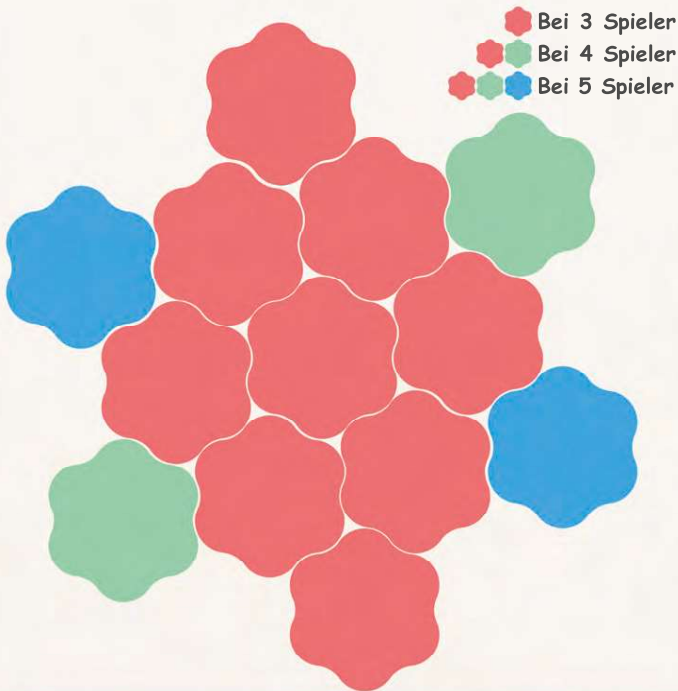
• 40 Siegpunkt (SP) Tokens

- 15 gross (10 / 30 SP)
- 25 kleine (1 / 3 SP)



AUFBAU

1. Mischt die Gebietsplättchen und platziert sie verdeckt wie auf dem Bild gezeigt und abhängig von der Anzahl Spieler. Dann dreht alle Plättchen um. Bitte beachtet, dass die Plättchen in jede Richtung zeigen können, das ist Absicht und Teil der Zufälligkeit



2. Jeder Spieler wählt ein Königreich (Herzkönigin, Humpty Dumpty, der verrückte Hutmacher, Grinsekatze und Märzhase) und nimmt sich die dazugehörigen Königreichskarten wie unten gezeigt.



Die in den entsprechenden Bereichen platzierten Karten repräsentieren die militärische Macht (rot), die Bevölkerung (blau), Traumenergie (gelb), Mobilität (grün) und die Ordnung (weiss).

3. Mischt die Alice Karten und teilt 5 an jeden Spieler aus. Mulligan: Jeder Spieler darf einmalig eine beliebige Anzahl Karten ablegen und bis zu 5 neue Karten ziehen. **Strategietipp: Es ist besser Karten mit Alices in höheren Levels oder Alices in derselben Farbe abzulegen.**

4. Lege die Siegpunkt Tokens und die Ressourcen Tokens neben das Spiel so dass alle Spieler leicht Zugang haben. Das ist die «Bank» und von hier können Tokens genommen werden und hierhin werden sie abgelegt, wenn die Spieler zahlen müssen.

5. Wählt einen Startspieler. Es wird im Uhrzeigersinn mit dem Startspieler zuerst gespielt.

Der aktive Spieler wählt ein Plättchen ausser dem ganz in der Mitte und platziert einen der eigenen Gebietsmarker auf der Stadt dieses Plättchens.

Nach dem alle Spieler gewählt haben wird dies wiederholt, aber diesmal ist der Startspieler der letzte an der Reihe und es wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler hat jetzt zwei Städte. Die Spieler dürfen einen Marker auf einer Stadt platzieren, auf der bereits ein Marker eines anderen Spielers liegt.

Jede Stadt hat jedoch eine maximale Limite wie viele Gebietsmarker auf ihr liegen dürfen. (Es ist technisch erlaubt, einen Marker auf eine eigene Stadt zu legen, macht aber strategisch nicht viel Sinn).



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 14 Runden. Nach 14 Runden werden die Siegpunkte zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Spiel spielt jeder Spieler einen Zug der Reihe nach beginnend mit dem Startspieler und jeder Zug beinhaltet zwei Schritte:

Schritt 1 : Politik

Schritt 2 : Eroberung

Wenn alle Spieler ihre Züge gespielt haben, endet die Runde und eine Neue beginnt. Wenn alle 14 Runden gespielt sind, endet das Spiel und es wird abgerechnet.

Schritt 1 : Politik

Die Spieler müssen eine Karte von der Hand ausspielen (Vorderseite: Alice oder Rückseite: einfacher Bürger) und in einen der fünf Kartenbereiche legen, um das Königreich zu verstärken. Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, werden stattdessen 3 Karten neu vom Stapel genommen und den Rest des Zuges ausgelassen. Jeder Kartenbereich kann maximal 4 Karten haben. (Alices und/oder einfache Bürger)

☞ Eine Alice spielen

Um eine Alice in einen Kartenbereich zu spielen, muss der Spieler so viel Traumenergie haben wie auf der Karte der gewünschten Alice oben links vermerkt ist (manche Alice haben, dort eine 0, was bedeutet, dass sie immer gespielt werden kann).

Die Traumenergie ist gleich der Anzahl Karten im Traumenergie Kartenbereich (gelb). Hinweis: diese Karten generieren Traumenergie und werden nicht «bezahlt», wenn es um das Spielen einer Alice geht. Diese Karten bleiben wo sie sind).

Eine Alice kann nur in den Kartenbereich gespielt werden, der zu Ihrer Farbe passt. Zum Beispiel kann eine blaue Alice nicht in den grünen Kartenbereich gespielt werden.

Hat ein Spieler nicht genug Traumenergie, aber hat dafür gelbe (Traumenergie) Ressourcen Tokens, können diese Tokens verwendet werden, um in diesem Zug zusätzliche Traumenergie zu kaufen. Jeder Token, der so an die Bank bezahlt wird, zählt als 1 extra Traumenergie. Diese Methode ist der einzige Weg, Alices zu spielen die mehr als 4 Traumenergie kosten. Dies weil maximal 4 Karten in jedem Bereich liegen können.

☞ Karteneffekte

Wenn eine Alice in den Kartenbereich eines Königreichs gespielt wird, tritt ihre besondere Fähigkeit - ihr Karteneffekt - sofort in Kraft. Das Timing jedes Karteneffekts wird vom Text der Karte vorgegeben. Die Karteneffekte müssen nicht zwingend verwendet werden, aber in den allermeisten Fällen solltet Ihr sie einsetzen.

Wenn mehrere identische Alices im gleichen Königreich gespielt wurden, addieren sich ihre Effekte nicht. Der Effekt tritt also nur einmal auf (die einzige Ausnahme ist die "Original-Alice"). Beachtet, dass die Hexen-Alice nicht als "identisch" zu der Alice gilt, die sie kopiert (sie ist und bleibt die Hexen-Alice).

Es kann vorkommen (durch Karteneffekte), dass Alices in Kartenbereiche von anderen Farben als ihren eigenen verschoben werden. Das ist erlaubt und die Karteneffekte der verschobenen Alices bleiben bestehen.

☞ Einen einfachen Bürger spielen

Anstatt eine Alice zu spielen, können Spieler eine Karte umgedreht auf den Kartenbereich legen und so einen einfachen Bürger spielen. Dies erfordert keine Traumenergie. Nachdem der Spieler einen einfachen Bürger gespielt hat, zieht er eine neue Karte (das wird oft vergessen, ist aber wichtig).

Es liegen 2 Karten im gelben Bereich, also kann der Spieler Alices, die bis zu 2 Traumenergien kosten, spielen. (gelb)

Diese Alice kostet 4 Traumenergie und kann so noch nicht gespielt werden. (weiss)



Diese Alice kostet 2 Traumenergie und kann gespielt werden. (rot)

Indem der Spieler 2 gelbe Tokens bezahlt, kann er die teure Alice spielen. (weiß)

Der Karteneffekt der gespielten Alice tritt sofort in Kraft.

Wenn eine Alice umgedreht werden muss, wird sie zu einem gewöhnlichen Bürger und verliert ihren Karteneffekt.



HINWEIS

Ein einfacher Bürger kann auf jeden Kartenbereich gespielt werden. So kann der Kartenbereich einer beliebigen Farbe verstärkt werden. Ausserdem zieht Ihr dadurch eine neue Karte, so nimmt eure Anzahl Handkarten nicht ab. Einfache Bürger haben aber keine Karteneffekte und sie bringen keine Siegpunkte am Ende des Spiels ein.

Schritt 2: Eroberung

Der Spieler wählt ein beliebiges Feld auf einem beliebigen Kartenplättchen. Als allgemeine Regel gilt, dass mystische Wälder und Felder, die von anderen Spielern kontrolliert werden, nicht erobert werden können.

Es gibt drei Arten von Feldern, die erobert werden können:

Leere Felder / Städte mit übrigen Feldern

Besetzte Städte können erobert werden, wenn noch freie Räume gemäss der Anzahl der gelben Plätze vorhanden sind.

Felder, die von anderen Spielern "belagert" werden

Felder die "belagert" werden (mehr dazu später) können erobert werden, aber nur wenn der aktive Spieler diese direkt erobern kann und nicht nur "belagert" (zu "Belagerung" später mehr).

Besetzte Felder, die nicht mit einer Stadt des besetzenden Spielers verbunden sind

Es können auch Felder erobert (gestohlen) werden die bereits von einem anderen Spieler besetzt sind. Allerdings nur wenn dieses Feld nicht mit einer Stadt dieses Spielers "verbunden" ist. Der Bonus, den der erobernde Spieler bekommt (hierzu später mehr), wird halbiert und abgerundet.



Diese Stadt hat 2 Plätze, also können hier bis zu 2 Gebietsmarker platziert werden.

Hier ist bereits 1 Spieler, aber ein Platz ist noch frei. Also kann es erobert werden.

Diese Felder sind nicht mit der Stadt des gleichfarbigen Spielers verbunden, also können auch sie erobert werden.



Diese Felder sind mit der Stadt des gleichfarbigen Spielers verbunden, also können sie nicht erobert werden.

Um ein Feld tatsächlich zu erobern, benötigt ein Spieler ausreichend Militär und Mobilität. Wenn diese Voraussetzungen nicht erfüllt ist, kann das Feld noch nicht erobert werden, sondern wird quasi "halb erobert" (also "belagert").

Militär

Jedes Feld hat eine Nummer, welche die "Eroberungs-Schwierigkeit" angibt - also die Stufe des Militärs, die der Spieler braucht, um das Feld zu erobern. Die Stufe des Militärs entspricht der Anzahl Karten des Spielers im roten Kartenbereich.

Der Spieler kann rote Militärmarken ausgeben, um die Stufe seines Militärs zu erhöhen. Jede rote Militärmarke erhöht die Stufe um +1 (nur für diesen Zug).

ROT und GRÜN sind für eine Eroberung relevant. In diesem Beispiel hat der Spieler 1 Militär und 2 Mobilität



Mobilität

Mobilität wird benötigt, um weiter entfernte Felder zu erobern. Wenn ein Spieler ein Feld erobern will, das an eine von ihm besetzte Stadt angrenzt, benötigt er keine Mobilität. Um andere Felder zu erobern, benötigt der Spieler so viel Mobilität, wie die Anzahl Felder von seiner nächsten Stadt aus. Die Stufe der Mobilität eines Spielers, entspricht der Anzahl der Karten in dessen Mobilitäts-Kartenbereich (grün).

Um die Distanz zu einem Feld zu bestimmen, darf der Spieler nicht mystische Wälder überqueren. Außerdem benötigt der Spieler 1 Mobilität zusätzlich für jedes von einem anderen Spieler kontrollierten Feld.

Der Spieler kann grüne Mobilitätsmarken ausgeben, um die Stufe seiner Mobilität zu erhöhen. Jede grüne Mobilitätsmarke erhöht die Stufe um +1 (nur für diesen Zug).

Dieses Feld ist auf demselben Kartenplättchen, wie die Stadt des Spielers, benötigt also 0 Mobilität.

Dieses Feld ist 2 Felder entfernt, aber führt durch ein gegnerisches Feld, benötigt also 3 Mobilität.

Mystische Wälder können nicht durchquert werden - Ihr müsst um sie herum gehen. Die Distanz beträgt hier also 3 Felder und nicht 2.



Vergesst nicht, wenn Ihr von einer Stadt aus zählt, ist ein einzelner Schritt immer gratis, da dieses Feld an die Stadt angrenzt. Ein Feld, das 2 Schritte von Eurer Stadt entfernt ist, benötigt jedoch 2 Mobilität. Eine benötigte Mobilität von 1 ist nur möglich, wenn Ihr eine Astronauten Alice einsetzt.

❗ Nicht genug Militär oder Mobilität?

Wenn ein Spieler nicht über genug Militär oder Mobilität (oder beides) verfügt, kann ein Feld trotzdem erobert werden, benötigt aber mehr Zeit. Statt ein Gebietsmarker aufgedeckt zu platzieren, kann ein Marker umgedreht auf das Feld gelegt werden um es zu "belagern".

Wenn derselbe Spieler dieses belagerte Feld in einem späteren Zug ein zweites Mal angreift, kann er den Marker umdrehen und das Feld gilt als erobert.

Städte können nicht "belagert" werden. Die Eroberung muss in einem einzigen Zug erfolgreich sein. Dasselbe gilt auch für Felder die von anderen Spielern "belagert" werden - Ihr müsst diese Felder direkt erobern.

Ein Spieler kann ein Feld "belagert" sein lassen und eine beliebige Anzahl Felder gleichzeitig "belagern" ohne sie sofort zu erobern. Beachtet aber, dass gegnerische Spieler solche Felder jederzeit erobern können.

Ressourcen Tokens sind nicht zwingend erforderlich, um Felder zu erobern. Das bedeutet, ein Spieler, der ein Feld mit Ressourcen Tokens erobern könnte, sich diese für später aufheben und das Feld stattdessen "belagern" kann.

Wenn Ihr nicht über genügend Militär/Mobilität verfügt, wird das Feld "belagert".



Wenn Ihr ein Feld erneut angreift, dass Ihr bereits "belagert", wird dieses Feld erobert.

❗ Genug Militär oder Mobilität?

Wenn ein Spieler über genug Militär und Mobilität verfügt, kann er ein Feld erobern und einen Gebietsmarker darauf ablegen. Ihr erhaltet dabei außerdem einen wertvollen Eroberungsbonus.

Wenn das eroberte Feld von einem anderen Spieler gestohlen wurde, wird der Bonus halbiert und abgerundet. (Diese Bonushalbierung geschieht nur, wenn das Feld von dem gegnerischen Spieler schon erobert, also nicht nur "belagert" wurde). Bonustokens, die Ihr durch Karteneffekte verdient, werden nicht halbiert. Der Spieler, der sein Feld verliert, muss sein Gebietstoken entfernen.

• Rote, gelbe oder grüne Felder (Militär, Traumenergie, Mobilität)

Bei der Eroberung eines solchen Feldes, erhält der Spieler so viele Ressourcentokens, wie er Karten im gleichfarbigen Kartenbereich hat. Es gibt keine Obergrenze wie viele Ressourcentokens ein Spieler besitzen darf. Die Bank ist allerdings begrenzt und wenn sie keine Tokens auszahlen kann, gibt es eben keine mehr. Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler keine Karten im entsprechenden Kartenbereich hat, durch Karteneffekte aber trotzdem Tokens verdienen kann.

• Blaue Felder (Bevölkerung)

Wenn ein Spieler ein blaues Feld erobert, kann er so viele Karten vom Aufnahmestapel nehmen, wie sich in seinem blauen (Bevölkerung) Kartenbereich befinden. Es gibt keine Obergrenze wie viele Karten Ihr auf der Hand haben dürft. Wenn der Aufnahmestapel leer wird, mischt Ihr den Ablagestapel, (falls vorhanden) um einen neuen Aufnahmestapel zu erstellen. Wenn beide Stapel leer sind, sind sie eben leer.

• Weiße Felder (Ordnung)

Wenn ein Spieler ein weisses Feld erobert, erhält er so viele Siegpunkte wie er Karten in seinem weissen (Ordnung) Kartenbereich platziert hat.

• Städte

Bei der Eroberung einer Stadt erhält der Spieler 3 Punkte. Die Stadt gehört nun diesem Spieler. Das bedeutet, sie wird zum Ausgangspunkt, um die Entfernung zu Feldern zu zählen, die erobert werden sollen. Angrenzende Felder benötigen keine Mobilität zur Eroberung und eroberte Gebiete, die an die Stadt angrenzen können, nicht von gegnerischen Spielern übernommen werden.

HINWEIS

Egal wie mächtig oder wie weit entfernt ein Feld ist, Ihr könnt es immer mit 2 Zügen erobern.

Ein gegnerischer Spieler kann aber das Feld, das Ihr "belagert", angreifen und Euer Zug ist damit verschwendet.

Ihr bekommt einen Bonus in derselben Farbe wie das Feld, dass Ihr erobert.



Wenn Ihr also ein blaues Feld erobert, wird euer Bonus so hoch ausfallen, wie die Anzahl Karten in eurem blauen Kartenbereich. Wenn sich keine Karten in eurem blauen Kartenbereich befinden, bekommt Ihr auch keinen Bonus.

Wenn Ihr ein grünes Feld erobert, entspricht der Bonus der Anzahl Karten in eurem grünen Kartenbereich. In diesem Beispiel habt Ihr 2 Karten und bekommt daher 2 grüne Ressourcentokens.

Wenn Ihr Städte erobert, könnt Ihr einfacher weitere Felder erobern ohne viel Mobilität zu benötigen.



Alle Städte sind 3 Felder voneinander entfernt. Wenn Ihr also mindestens 3 Karten in eurem grünen Kartenbereich habt, könnt Ihr andere Städte erreichen und euch ungehindert ausbreiten.

Eine Stadt zu erobern bringt euch 3 Siegpunkte und macht es auch einfacher, eure Felder zu verbinden damit diese nicht gestohlen werden können. Es gibt auch Alices, die euch weitere Vorteile bei Eroberung einer Stadt einbringen!

Mystische Wälder

Die mystischen Wälder (schwarze Felder) beheimaten das äußerst mächtige Nichts, das selbst von den unbesiegbaren Alices nicht vernichtet werden konnte. Ein mystischer Wald kann unter normalen Umständen nicht erobert oder überquert werden (Alice Fähigkeiten können diese Regel brechen). Erst wenn ein mystischer Wald von allen Seiten mit von Spielern besetzten Feldern umzingelt wird, kann der Wald erobert oder durchquert werden.

Es kann aber nur der stärkste Spieler den mystischen Wald angreifen – also derjenige, dem die meisten Felder gehören, die den mystischen Wald umgeben. Wenn mehrere Spieler gleich viele Felder um den Wald kontrollieren, kann ihn der Spieler erobern, der am Zug ist.

Ein mystischer Wald benötigt zur Eroberung die gleiche Menge Militär, wie ihn Felder umgeben. Gleichzeitig ist das die Anzahl Siegpunkte, die ein Spieler für die Eroberung verdient. Wie Städte, können mystische Wälder nicht "belagert" werden: sie müssen in einem Zug erobert werden.

Mystische Wälder, die von Spielern erobert wurden und nicht mit einer Stadt dieses Spielers verbunden sind, können wie andere Felder auch, von Gegenspielern erobert werden. Wie auch bei normalen Feldern wird der Bonus (in diesem Fall die Siegpunkte) halbiert und abgerundet.



Die Herzkönigin kontrolliert die meisten Felder um diesen Wald, also kann nur sie ihn erobern. Der Wald wird von 6 Feldern umgeben, somit wird 6 Militär benötigt und eine Eroberung wird mit 6 Siegpunkten belohnt.

Dieser Wald wird von 3 Feldern umgeben. Er erfordert 3 Militär und bringt 3 Siegpunkte.

Durch den zufälligen Aufbau können mystische Wälder auch nebeneinander liegen...

Dieser mystische Wald wird von 8 Feldern umgeben, benötigt 8 Militär und bringt 8 Punkte.

Ein Wald bleibt auch ein Wald, wenn er von einem Spieler erobert wurde. Dieses Feld benötigt also weiterhin 8 Militär – es schrumpft nicht zu 6.



SPIELLENDE

Wenn das Spiel endet, wird die Endwertung durchgeführt und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens entscheidet die Anzahl der gespielten Alices. Ist auch diese Anzahl gleich, wird der Sieg geteilt.

Auf jedem Kartenplättchen bekommt der Spieler mit den meisten Gebietsmarkern 6 Siegpunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Markern erhält 3 Siegpunkte.

Bei gleicher Anzahl Marker, entscheidet die Anzahl gespielter Alices. Von den unentschiedenen Spielern erhält derjenige mit den meisten Alices 6 Punkte, der zweitplatzierte bekommt 3 Punkte (alle übrigen Spieler gehen leer aus).

Wenn die unentschiedenen Spieler auch noch gleich viele Alices haben, erhalten sie je 3 Siegpunkte, die übrigen Spieler bekommen keine.

Ein Unentschieden um den zweiten (oder dritten) Platz bringt den Spielern keine Punkte.

Die Herzkönigin kontrolliert 3 Felder auf dieser Karte und erhält dafür 6 Punkte.

Der Hutmacher und die Grinsekatze kämpfen um den zweiten Platz. Der Hutmacher hat mehr Alices und bekommt deshalb 3 Punkte, die Katze keine.



Für jeden Kartenbereich bekommt der Spieler mit den meisten Karten in dieser Farbe die gleiche Anzahl Siegpunkte. Bei Unentschieden erhalten alle Spieler diese Punkte.

Zuletzt zählt Ihr die Siegpunkte von Alice Karteneffekten. Beachtet, dass der Effekt der "Original Alice" sich summiert.



Die Anzahl Alices in jedem Kartenbereich wird verglichen; der Spieler mit den meisten Alices dieser Farbe bekommt so viele Punkte.

Die Anzahl Alices, die Ihr spielen könnt ist begrenzt also plant voraus!





Sind alle aufgedeckten Kräfte aktiv oder nur die zuletzt gespielte dieser Farbe?

ALLE aufgedeckten Alices sind zu jeder Zeit aktiv.

Wie kann ich Alices mit höherem Level spielen?

Um Alices eines höheren Levels zu spielen benötigt Ihr Traumenergie entsprechend ihrem Level. Ihr erreicht dies mit einer Kombination aus Karten in eurem Traumenergie (gelb) Kartenbereich und gelben Tokens.

Können sich Karteneffekte summieren?

Nein, mit Ausnahme der Original Alice summieren sich Karteneffekte von gleichen Alices nicht.

Werden neue einfache Bürger unter Alice Karten platziert?

Einfache Bürger (Kartenrückseite) und Alices (Kartenvorderseite) werden alle auf den verschiedenfarbigen Kartenbereichen so platziert, dass sie leicht überlappen. Karten werden nicht untereinandergelegt, aber die Reihenfolge der Karten spielt eigentlich keine entscheidende Rolle.

Darf ich ein gegnerisches Feld erobern?

Gegnerische Felder, die mit einer Stadt dieses Spielers verbunden sind, können nicht erobert werden. Wenn ein Feld aber nicht an die Stadt eines Spielers angrenzt, kann dieses erobert werden als wäre es unbesetzt. Der Gegenspieler muss sein Token dann zurücknehmen.

• Jet Alice

Jet Alice kann nicht dazu benutzt werden um ein Feld "sofort zu erobern", für das Ihr nicht genug Militär und/oder Mobilität habt oder das Feld nicht "belagert" werden darf (Beispielsweise ein Feld, das bereits von einem anderen Spieler belagert wird oder eine Stadt oder mystischer Wald).

• Kämpfer Alice / Cheergirl Alice / Wunder Alice

Wenn kein Spieler ein passender Token hat, kannst du auch nichts von ihnen stehlen.

• Dämonenfürst Alice

Diese Karte umgeht nicht die Regel, dass Ihr die Mehrheit der umgebenden Felder kontrollieren müsst, bevor Ihr einen mystischen Wald angreifen könnt.

• Walküre Alice

Der Karteneffekt einer umgedrehten Alice geht sofort verloren. Zum Beispiel, wenn eine Ninja Alice umgedreht wird, um bei einem Angriff auf eine Stadt Militär zu erhöhen, geht dieser Effekt verloren bevor der Angriff durchgeführt wird.

• Detektiv Alice

Die Alice, die umgedreht wird kann durchaus die "falsche" Farbe haben; das ist erlaubt und kein Problem.

• Hexe Alice

Ihr könnt den Effekt von Kleine Alice oder Jäger Alice kopieren; Das zählt als hätte Hexe Alice deren Effekt aktiviert und wäre "aufgedeckt" worden.

• Kleine Alice / Jäger Alice

Wenn diese Karten zu gewöhnlichen Bürgern verdeckt werden und anschließend wieder aufgedeckt werden, tritt ihr Effekt erneut in Kraft.

• Astronauten Alice

Astronauten Alice lässt euch beim Angriff statt von einer Stadt aus, von jedem von euch kontrollierten Feld aus die Distanz bestimmen - sogar von Feldern, die mit keiner eurer Städte verbunden sind. Jedes benachbarte Feld benötigt so nur 1 Mobilität.

• Ritter Alice

Ritter Alice bringt Euch jedes Mal 1 rote Ressource, wenn Ihr eine Karte im roten Kartenbereich platziert; unabhängig davon ob es eine Alice (Vorderseite) oder ein gewöhnlicher Bürger (Rückseite) ist.

Game Design Kuro

Main Art Fuji

Logo and Frame Design Sugiraku

Map Art Aoharu

Introductory Comic Bou-kun

Art Kokuzu, Ichi, Kajuneko, Pimamashiro,

Mayu, Kei Asagiri, Rumander Fujii,
Mugishima

Special Thanks Seiji Kanai, Umezu

Bakuhatsu, Game Circle Asgard

Übersetzung

Swetlana und Michael Zimmerli

Executive Producer Eric Price

Producer Toni Solberg

Graphic Design Elaine Schimek



© 2017 Manifest Destiny

<http://ash.jp/~md/>



© 2019 Board Game Box

Luegstrasse 16

CH-6037 Root

www.boardgamebox.life



© 2018 Japanime Games

2701 S. Coliseum Blvd

Suite 1232

Ft. Wayne, IN 46803

www.JapanimeGames.com