DARK BLOOD

REGELBUCH





EINLEITUNG

Barabas Tagebucheintrag 1: Ich bin Barabas

1647 n. Chr., Pendle Hill

Mein Name ist Barabas und ich wohne in dem kleinen Dorf Pendle Hill.Wir leben in dunklen Zeiten und es scheint, als würde die Welt jeden Tag ein wenig dunkler werden. Als Zeuge der seltsamen und unheimlichen Geschehnisse, die unsere ehemals beschauliche Heimstatt heimzusuchen begannen, schreibe ich dieses Tagebuch, nicht als Gelehrter oder ein gebildeter Mann.

Pendle Hill war immer eine friedliche Gegend, versteckt zwischen den zerklüfteten Bergen und dem schattigen Wald. Harte Arbeit, Feldpflege und die Versorgung der Familie füllten unsere Tage aus. Die Zyklen der Jahreszeiten und der Wille des Himmels bestimmten unser Leben als ein einfaches Volk. Aber in letzter Zeit herrscht eine seltsame Kälte über unsere Gemeinschaft, ein nagender Verdacht, dass etwas Seltsames im Anmarsch ist.

Zum Jahreswechsel im Jahr unseres Herrn 1647 bemerkten wir erste Veränderungen. Die Nächte sind nun dunkler und bedrohlicher, die Luft dicker. Die Ältesten erzählen von Zeichen und Omen, die niemand laut auszusprechen wagt, und das Geflüster von seltsamen Ereignissen verbreitet sich in der Gemeinschaft wie Herbstblätter.

Ich habe mich entschlossen diese Ereignisse zu dokumentieren, da ich befürchte, dass in der Dunkelheit, die sich uns nähert verloren gehen könnte, was nicht verloren gehen darf. Wenn ich es nicht tue… Vielleicht können andere die Wahrheit über die Geschehnisse in unserem Dorf – und was vor uns liegt - mit Hilfe dieser Seiten entdecke.

Fünf Orte in Pendle Hill haben für uns immer eine besondere Bedeutung gehabt. Unsere Vorfahren sind auf dem Friedhof begraben; unsere Religion wird von der Kirche genährt; wir fürchten die Höllengrube; unser Lebensunterhalt kommt aus den Minen; und das Gebeinhaus erinnert uns an unsere Sterblichkeit. Einst ein Teil unseres täglichen Lebens, scheinen diese Orte nun Gefahren und Geheimnisse zu bergen, von denen wir zuvor nichts ahnten.

Ich werde berichten, was ich sehe und höre, auch wenn ich keine Ahnung habe, was vor uns liegt. Etwas Furchtbares wird geschehen. Möge jeder einzelne von uns sicher bei Gott sein.

Barabas

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 2

INHALTSVERZEICHNIS 3

SPIELKOMPONENTEN 4, 5

AUFBAU

AUFBAU DES HAUPTSPIELBRETTS 6
SPIELERBEREICH EINRICHTEN 7
SPIELERBEUTEL 8
DER BAUM DER VERDAMMTEN 9
ZIELKARTEN 9
ERREIGNISKARTEN 9
SPIELABLAUF 10
ZIEL DES SPIELS 10
SPIELENDE 10

UNTERHALTSPHASE

PRIORITÄTSMARKEN 11
(FLUCH)-HOLZSCHEIBEN 11
FLÜCHE AUFLÖSEN 12
DUNKELFLUSS 12
BAUERN PLATZIEREN 13

PLATZIERUNGSPHASE

PLATZIERUNG VON KULTISTEN 14
DIE KIRCHE 15

AKTIONSPHASE

PRIORITÄTENREIHENFOLGE 16
MEHRHEITSREIHENFOLGE 17
STANDORTSKARTEN 17
UNHEILIGE GUNST 18
RESSOURCEN SAMMELN 19
VERDERBNIS 20
MONSTROSITÄT 21
DAS INQUISITOR-MODUL 21
BEKEHREN 22
OFFERN 23
ZAUBERSPRÜCHE 24
ANRUFUNG 25
RITUALE AUFWERTEN 26

PASSIVE RITUALE

PASSIVE RITUAL 27, 28

ENTWEIHUNGSPHASE

BIETEN AUF EINEN ORT 29
ENTWEIHTER STANDORT 30

SPIELENDE

GESAMTVERDORBENHEIT 31

KOOP-MODUS

KOOP HAUPTSPIELBRETT AUFBAU 32
ZIEL DES SPIELS 33
KOOP AUFBAU 33
SONDERREGELN 33, 34, 35
KOOP-MODUS-PHASEN 36

SOLO

SOLOMODUS 37, 38

BESONDERE DANKSAGUNGEN 38

INDEX GLOSSAR 39

SPIELKOMPONENTEN



Buchförmige Box mit Magnetverschluss
Innen: 285 x 285 x 147 mm



1 x Regelbuch
40 seiten, 280 x 280 mm



1 x Okkultes und Rituale Hardcover-Buch
60 seiten, 280 x 280 mm



1 x Hauptspielbrett in Sonderform
560 mm (folded 280 x 280 mm)



1 x Allgemeiner Spielbeutel
140 x 140 mm



4 x Spielerbeutel
65 x 65 mm



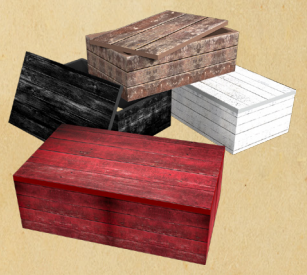
4 x Prioritätsmarken
30 x 28.5 mm



40 x Ritualmarken
40 x 2 mm



4 x Särge
72 x 39 x 20 mm



4 x Kisten
36 x 63 x 20 mm



4 x Ritualbücher dreischichtig
500 x 280 mm



4 x Startpunktemarken
Tokens 20 x 14 mm



32 x Totenkopf-Miniaturen 10 mm



10 x Ereigniskarten 44 x 67 mm



8 x Standortkarten
44 x 67 mm



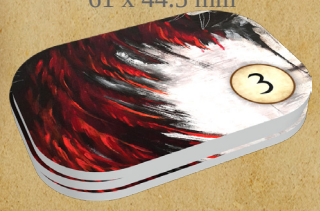
5 x Entweihungsmarken
61 x 44.5 mm



3 x Zauberbuchmarken
61 x 44.5 mm



29 x (Fluch)-Holzscheiben
38 x 3 mm



3 x Kultmarken
61 x 44.5 mm



3 x Blutmarken
61 x 44.5 mm



3 x Unheilige Gunst-Marken
30 x 30 mm



4 x Referenzbögen
180 x 280 mm



12 x Zielkarten
44 x 67 mm

SPIELKOMPONENTEN



20 x Friedhofsschmutz
13 x 18 mm



20 x Ambossstaub
20 x 12 x 6 mm



20 x Knochenmehl
20 x 6 mm



20 x Schwefel 10 mm



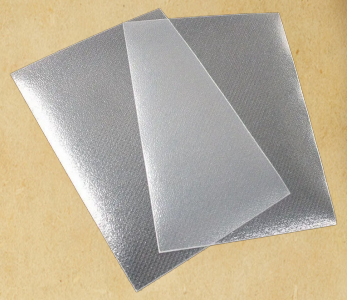
1 x Inquisitor-Miniatur 64 mm
3 x Inquisitor-(Schild)-Holzscheibe 38 x 3 mm



4 x Lesezeichen
210 x 50 mm



4 x Positionsmarken
30 x 28.5 mm



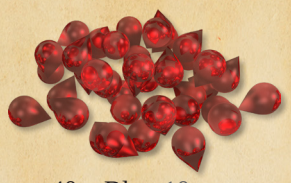
32 x Transparente Kartenhüllen
44 x 67 mm, 200 mikrometer



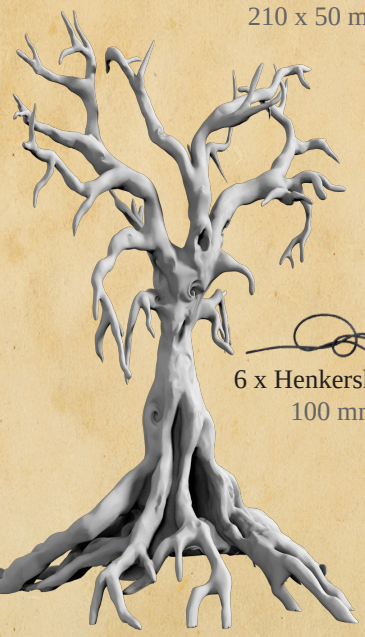
8 x Bauern Miniaturen
32 mm



20 x Silber
20 x 9 x 6 mm



40 x Blut 10 mm



1 x Baum der Verdammten Miniatur
128 mm

6 x Henkersknoten
100 mm



1 x Lagneia Miniatur 64 mm



8 x Dämonologen-Miniaturen
32 mm



8 x Nekromanten-Miniaturen
32 mm



8 x Hexenmeister-Miniaturen
32 mm



8 x Untergangspropheten-Miniaturen
32 mm



1 x Eschatos Miniatur
64 mm



1 x Thanatos Miniatur
64 mm



1 x Strigla Miniatur
64 mm

AUFBAU

AUFBAU DES HAUPTSPIELBRETTS

Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches, so dass alle Spieler es leicht erreichen können.



1. Platz für die 3 Zauberbuchmarken.
2. Platz für die 3 Blutmarken.
3. Platz für die 3 Kultmarken.
4. Platz für die 5 Entweihungsmarken auf den auf dem Hauptspielbrett aufgedruckten Plätzen.
5. Platz für die ‚Zwei-Bauern'-Holzscheiben unter jeder der ersten 3 Entweihungssmarken. Spielst du mit dem Inquisitor-Modul, lege die 3 Schild-Holzscheiben des Inquisitors darauf, und zwar in der Reihenfolge, wie auf dem Spielplan angezeigt wird.
6. Bereich für den Baum der Verdammten. Wenn du den Baum der Verdammten als Miniatur hast platziere sie hier.
7. Felder für den Einsatz deiner Kultisten, wenn du deine Position in der Rangfolge der Unheiligen Gunst erhöhen willst.
8. Platz für 1 Siegel von jedem Kult. Diese Felder bilden die Unheilige Gunst.
9. Platz für die 3 Unheilige Gunst-Marken.
10. Platz für den jeweiligen Standort. Miniaturen, wie z. B. Kultisten, Bauern und Monstrositäten werden in oder um diesen Bereich platziert.
11. Felder für die Prioritätsmarken.
12. Raum für die Standortkarten. Mische die Standortkarten zu einem Stapel und lege zufällig eine Karte mit der Bildseite nach oben auf jedem Standort aus.
13. Felder für die Platzierung der Fluch-Holzscheiben.
14. Aufgedrucktes Symbol für die Ressource, die der jeweilige Standort produziert.

AUFBAU

AUFBAU DES SPIELERBEREICHS

Nimm das Ritualbuch deines Kultes und schlage es vor dir auf. Dies ist dein Ritualbuch.



1. Platz für den Spielerbeutel.
2. Platz für den Sarg, der deine Siegel enthält.
3. Platz für die Kiste, in der sich dein Silber befindet. Du beginnst das Spiel mit 1 Silber.
4. Platz für dein Monstrositätsritual. Platziere deine Monstrosität darauf.
5. Bereich für deine aktiven Kultisten. Du beginnst mit 4 aktiven Kultisten. Du kannst ausschließlich aktive Kultisten verwenden.
6. Bereich für deine inaktiven Kultisten. Du beginnst mit 4 inaktiven Kultisten und kannst nie mehr als diese Anzahl dort stehen haben
7. Felder für die Platzierung deiner Kultisten zur Durchführung von Ritualen.
8. Felder für die Ritualmarken (im Folgenden: Ritual). Platziere jedes Ritual so, dass es dem aufgedruckten Symbol deines Ritualbuchs entspricht. Lege jedes Ritual auf die Seite, die keinen schwarzen Pinselstrich hinter seinem Titel aufweist.
9. Dreiecksfeld für die Ressourcen, die zur Verbesserung eines angrenzenden Rituals verwendet werden.
10. Platz für den Ressourcenbereich, in den alle gesammelten Ressourcen gelegt werden. Du verbrauchst diese Ressourcen, um Rituale zu aktivieren die Kosten verursachen, oder um Rituale aufzuwerten.
11. Felder für die 4 passiven Rituale. Platziere jedes passive Ritual so, dass es mit dem Symbol in deinem Ritualbuch übereinstimmt. Auf jedes Ritual legst du die Kult-Holzscheibe mit dem Symbol deines Kultes.

AUFBAU



SPIELERBEUTEL

Jeder Kult hat einen Spielerbeutel auf seinem Ritualbuch, in dem er geheim das Blut aus Ritualen ansammelt - hauptsächlich durch das Opfern von Bauern. Obwohl Mitspieler versuchen können, das von anderen Kulten gesammelte Blut zu schätzen, werden sie nie die genaue Menge kennen, da das Blut, mit dem jeder Kult beginnt, geheim gehalten wird. So bereitet ihr die Spielerbeutel vor:

Alle Spielerbeutel sehen von außen gleich aus und werden wie folgt vorbereitet:

- Ein Beutel enthält 5 Blut und einen Startpunktemarker, der 0 Verdorbenheit anzeigt (Siegpunkte).
- Der zweite Beutel enthält 4 Blut und einen Startpunktemarker mit 1 Verdorbenheit (Siegpunkte).
- Ein weiterer Beutel enthält 3 Blut und einen Startpunktemarker mit 2 Verdorbenheit (Siegpunkte).
- Der letzte Beutel enthält 2 Blut und einen Startpunktemarker mit 3 Verdorbenheit (Siegpunkte).

Zusätzlich erhält jeder Spielerbeutel eine zufällige Positionsmarke, unabhängig davon, um welchen Beutel es sich handelt.

Die vier Beutel werden dann gemischt und zufällig an jeden Spieler verteilt.

Jeder Spieler zählt heimlich das Blut, mit dem er beginnt. Die Mitspieler kennen die Anzahl nicht. Jeder Spieler hält auch seinen Startpunktemarker geheim. Dies dient zwei Zwecken: Es gleicht die unterschiedlichen Startmengen an Blut aus und dient als verborgene Siegpunkte, um die Spannung bis zum Ende des Spiels aufrechtzuerhalten.

Dann nehmen alle die Positionsmarke aus ihrem Beutel. Die Marke zeigt - für alle sichtbar - die Position des eigenen Kultes bei der Unheiligen Gunst an. Die Spieler legen eines ihrer Siegel auf die entsprechende Position der Unheiligen Gunst, die auf dem Spielplan aufgedruckt ist. Diese Plättchen bleiben liegen, denn sie zählen am Ende des Spiels auch als Verdorbenheit (Siegpunkte) und gleichen damit den Nachteil aus, auf einer niedrigeren Position der Unheiligen Gunst zu starten.

Auch in Spielen mit weniger Spielern (zwei oder drei) ist es zu ratsam, vier Spielerbeutel zusammenzustellen, aber nur die benötigte Anzahl zu verwenden. Ein oder zwei Beutel bleiben dann unbenutzt. Auf diese Weise ist es für die Spieler schwieriger, die verdeckten Siegpunkte und die Blutmengen ihrer Gegner zu erahnen.



AUFBAU

DER BAUM DER VERDAMMTEN

Folge den Schritten auf den Fotos, um den Baum der Verdammten zusammenzubauen.



1. Nimm ein Ende der Kordel und drehe sie in eine U-Form.
2. Bilde eine weitere U-Form direkt nach der ersten, so dass eine S-Form entsteht.
3. Nimm das untere Ende der S-Form und kreuze es unter der ersten U-Form.
4. Führe das untere Ende um die erste U-Form.
5. Diese Schleife etwa 4–6-mal wiederholen.
6. Ziehe das untere Ende durch die obere Schlaufe, die sich gebildet hat.
7. Halte die untere Schlaufe fest und ziehe am unteren Ende, um sie zu straffen.
8. Henkersknoten hergestellt.
9. Lege dem Bauern den Henkersknoten um den Hals.
10. Zieh den Knoten fest.
11. Bauern können jetzt am Baum der Verdammten hängen.

**Sie können den Sockel der Miniatur abnehmen, wenn der Bauer hängt.*

ZIELKARTEN

Mische während der Spielvorbereitung die Zielkarten und teile jedem Spieler 2 davon aus. Jeder Spieler behält eine und legt die andere verdeckt ab. Diese Karten zeigen geheime Ziele, die bis zum Ende des Spiels erreicht werden müssen. Wenn sie erreicht werden, gibt es dafür Verdorbenheit (Siegpunkte).

Nach der fünften Runde werden alle Zielkarten aufgedeckt und Verdorbenheit vergeben. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, der in der Unheiligen Gunst höher steht.

EREIGNISKARTEN

Optionales Modul

Ereigniskarten sind ein spezielles, optionales Modul, das dem Grundspiel von Dark Blood hinzugefügt werden kann. Die Karten führen neue Regeln und Effekte ein, die das Spiel abwechslungsreicher und unvorhersehbarer machen. Durch die Einbindung von Ereigniskarten müssen die Spieler von Runde zu Runde und von Spiel zu Spiel ihre Strategien anpassen, um das Beste aus den mächtigen Effekten zu machen.

Ein Wort der Warnung: Ereigniskarten können ein Glückselement sowie Unvorhersehbarkeit mit sich bringen, was die kompetitive Grundidee des Spiels beeinträchtigen kann. Einige Effekte können bestimmte Spielstile oder Situationen begünstigen und den Spielern einen erheblichen Vorteil verschaffen. Wenn du ein Spiel mit wenig Glück bevorzugst, empfehlen wir, Ereigniskarten sparsam einzusetzen.

Ab der zweiten Runde kannst du eine zufällige Ereigniskarte während der Unterhaltsphase ziehen. Lege sie so ab, dass alle Spieler sie lesen können. Der Effekt der Karte hält über den Verlauf der Runde, in der sie gezogen wurde, und sollte sofort nach der Entweihungsphase abgeworfen werden. Je nachdem, wie sehr du dein Spiel durch Ereigniskarten beeinflussen willst, kannst du zu Beginn jeder Runde außer der ersten eine Ereigniskarte ziehen, solange allen Spielern zu Beginn des Spiels klar ist, wie viele Ereigniskarten gezogen werden. Bedenke, dass mehr Ereigniskarten zu mehr Variabilität während des Spiels führen.

.



Zielkarten



Ereigniskarten

AUFBAU

SPIELABLAUF

Jedes Spiel umfasst fünf Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen.

Unterhaltsphase
In der Unterhaltsphase führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Lege die 4 Prioritätsmarken zufällig aus.
2. Ziehe zufällig 2 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel und lege sie an jeden Standort.
3. Wickle sofort die Fluch-Holzscheiben der Kulte, der Bauern sowie des Inquisitors ab.
4. Platziere alle verfügbaren Bauern.

Platzierungsphase

- In der Platzierungsphase führen alle Spieler ihre Züge aus.
- Die Reihenfolge der Spielzüge richtet sich nach der Reihenfolge der Unheiligen Gunst.
- Wer an der Reihe ist, platziert einige seiner Kultisten an einem beliebigen Ort.

Aktionsphase

- Jeder Ort wird in der Reihenfolge der Prioritätsmarken abgewickelt.
- An jedem Ort sind die Spieler entsprechend der Mehrheitsreihenfolge am Zug.
- Weise einen Kultisten einer Aktion zu und führe die jeweile Aktion aus.

Entweihungsphase
(Überspringe diesen Schritt in Runde 1)

- Der Ort mit den meisten Siegeln wird entweiht.
- Alle Spieler bieten heimlich Blut. Jedes Siegel am zu entweihenden Ort zählt als 2 Blut.
- Der Spieler mit dem höchsten Gebot entweiht den Ort.
- Die Spieler, die das Gebot verloren haben, erhalten etwas Blut zurück.
- Alle Kultisten kommen zurück in das jeweilige Ritualbuch.
- Alle Fluch-Holzscheiben kommen in den Spielbeutel zurück.
- Alle 4 Prioritätsmarken werden von den Orten entfernt.

(In Spielrunde 5 wird auch der Ort mit Priorität 5 (die Kirche) entweiht - unmittelbar nachdem ein Kult den Ort mit der Priorität 4 entweiht hat).



ZIEL DES SPIELS

Am Ende des Spiels gewinnt der Kult mit der meisten Verdorbenheit (Siegpunkte). Verdorbenheit erhälst du durch verschiedene Marken, die du während oder am Ende des Spiels sammelst. Details zu den Marken und wie du sie sammelst, findest du auf Seite 31, Kapitel „Spielende: Gesamte Verdorbenheit“.
Die meiste Verdorbenheit erhält man durch die Entweihung von Orten, die man durch ein Gebot gewinnt, wenn ein Ort gerade entweiht wird. Um ein Gebot zu gewinnen, addiere das geheime Blut, das du bietest sowie die Siegel, die du an diesem Ort hast.
Du erhälst Blut durch das Opferritual und erhöhst somit deine Chancen auf das Entweihen von Orten durch das Verderbnisritual. Um solche Aktionen durchzuführen, benötigst du Kultisten. Je mehr Kultisten du hast, desto mehr Rituale kannst du durchführen. Mit dem Bekehrungsritual kannst du die Zahl deiner Kultisten erhöhen. Denk daran, dass deine Rituale stärker werden, wenn du sie aufwertest, also setze deine Kultisten ein, um Ressourcen zu sammeln.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der fünften Runde, nachdem die letzten beiden Orte entweiht wurden. Die Kirche mit der Priorität 5 ist der letzte Ort, der entweiht wird. Sobald alle Orte entweiht sind, erhalten die Spieler die verbleibenden Marken, decken ihre verdeckten Zielkarten auf und enthüllen ihre verborgene Verdorbenheit (Startpunktemarker). Sie addieren ihre Verdorbenheit und vergleichen die Summen.
Der Spieler mit der höchsten Verdorbenheit gewinnt.



UNTERHALTSPHASE



Die Prioritätsmarke 3 wird auf einen Ort gelegt. Dieser Ort wird der dritte sein, der aktiviert wird.



2 Fluch-Holzscheiben werden auf den Ort mit der Prioritätsmarke 2 gelegt. Die Holzscheibe, die zwei Bauern anzeigt wird dort platziert, wo sich das Symbol für Friedhofsschmutz befindet, und die Fluch-Holzscheibe mit der Zahl 2 wird dort platziert, wo sich das Symbol für den Silber befindet.

PRIORITÄTSMARKEN

Zu Beginn jeder Unterhaltsphase werden die 4 Prioritätsmarken zufällig platziert (mit 1 bis 4 nummeriert). Lege sie zunächst verdeckt ab und mische sie; ordne sie dann zufällig den jeweiligen Orten zu. Jeder Ort zeigt an, wo eine Marke platziert werden soll. Sobald alle platziert sind, wird die jeweilige Marke aufgedeckt und mit der Vorderseite nach oben gelegt. Während der Aktionsphase werden die Orte der Reihenfolge der Marken entsprechend aufgelöst. Die Kirche wird immer als letzte aufgelöst, da sie eine permanente, auf dem Spielbrett aufgedruckte Prioritätsmarke 5 zeigt. Daher dürfen keine Prioritätsmarken auf der Kirche platziert werden.

FLUCH-HOLZSCHEIBEN

In der Unterhaltsphase ziehst du zufällig 2 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel und legst sie an jedem Ort aus. Du legst die zuerst gezogene auf die linke Seite des großen Kreises und die zweite auf den rechten Kreis. Jeder Ort produziert zwei Rohstoffe. Die Mine zum Beispiel produziert Ambossstaub und Silber. Die Art der Ressource, die jeder Ort produziert wird durch einen kleinen Kreis mit einem Rohstoffsymbol angezeigt.

Die Menge dieser Rohstoffe, die den Spielern zur Verfügung steht, wird durch die Fluch-Holzscheiben bestimmt, die in den großen Kreis neben dem Ressourcensymbol eingesetzt wurden. Diese Fluch-Holzscheiben weisen Zahlen von 1 bis 4 auf, die die Menge der Ressourcen angeben, die jede Runde verfügbar sind.

Der Spielbeutel enthält anfangs nur Fluch-Holzscheiben mit Zahlen darauf. Später im Spiel werden weitere Holzscheiben hinzugefügt. Wenn der erste Ort entweiht wurde, wird die Holzscheibe mit zwei Bauern, die sich unter der Marke des gerade entweihten Standorts befindet, in den Spielbeutel gegeben. Wenn du mit dem Inquisitor-Modul spielst, wird eine der drei Holzscheiben, die ein Kreuz zeigen, ebenfalls in den Spielbeutel gelegt. Zusätzlich führen die Kulte ihre Rituale durch, um das Land zu verunreinigen und geben hierzu die Kult-Holzmarken von ihren Ritualbüchern in den Spielbeutel.

Auflösen von Flüchen

Einige Effekte erfordern, dass du einen Fluch auflöst. Das bedeutet, dass du nach dem Ziehen und Auswählen des Holzscheibe, den damit verbundenen Effekt auflösen musst. Der Fluch eines Kults platziert ein entsprechendes Siegel in der Farbe des Kults, durch die Zwei-Bauern-Holzscheibe werden zwei Bauern platziert und die Schild-Holzscheibe des Inquisitors bewegt den Inquisitor. Die nummerierten Fluch-Holzscheiben belohnen dich mit Ressourcen der Art, die der Ort, an den sie gelegt wurden produziert, in Höhe der aufgedruckten Zahl. Lege danach die Holzscheibe direkt in den Spielbeutel zurück.



UNTERHALTSPHASE





FLUCH-HOLZSCHEIBEN AUFLÖSEN

Sobald alle Fluch-Holzscheiben auf dem Spielbrett platziert sind, werden sie wie folgt aufgelöst:

- Nummerierte Fluch-Holzscheiben: Diese verbleiben auf dem Spielbrett und zeigen die Menge an Ressourcen an, die ein Ort in dieser Runde produzieren wird.
- Bauern-Holzscheibe: Wenn eine Holzscheibe mit zwei Bauern erscheint, werden sofort zwei Bauernminiaturen an diesen Ort gestellt. Wenn nicht genügend Bauern vorhanden sind, platziere so viele wie möglich. Gib diese Holzscheibe dann zurück in den Spielbeutel.
- Inquisitor-Modul: Wenn du mit diesem Modul spielst und die Inquisitor-Holzscheibe gezogen wird, platziere die Inquisitor-Miniatur an diesem Ort und lege die Holzscheibe in den Spielbeutel zurück.
- Holzscheibe eines Kults: Wenn die Holzscheibe eines Kults erscheint, legt der Kult eines seiner Siegel an diesen Ort und verunreinigt ihn. Die gezogene Holzscheibe wird dann in das Ritualbuch des Kultes zurückgelegt, und zwar an die äußerste rechte freie Position.
- Nachdem diese Fluch-Holzscheiben aufgelöst wurden, sind die von ihnen belegten Plätze nun leer. Auf jedem dieser Felder ist die Zahl 1 aufgedruckt, d.h. der Ort produziert auch 1 Ressource, auch wenn dort keine Fluch-Holzmarke liegt.

DUNKELFLUSS

Letztendlich wird jeder verunreinigte Ort entweiht, was durch Umdrehen der Ortskarte angezeigt wird. An entweihten Orten können nur nummerierte oder Bauern-Holzscheiben platziert werden. Für das Platzieren der Inquisitor-Holzscheibe oder einer Kult-Holzscheibe an einem verunreinigten Ort gibt es besondere Regeln:

- Wenn eine Inquisitor-Holzscheibe oder die Fluch-Holzscheibe eines Kults an einem entweihten Ort platziert werden soll, überspringe diesen Ort.
- Lege die Holzscheibe dann auf den nächsten Ort gemäß der Reihenfolge der Prioritätsmarken.
- Wenn der nächste Ort ebenfalls entweiht ist, wähle den nächsten Ort, der nicht verunreinigt ist und einen freien Platz für die Holzscheibe hat.
- Nachdem du die Holzscheibe platziert hast, fahre mit dem Ziehen und Auslegen weiterer Holzscheiben wie gewohnt auf den ursprünglich vorgesehenen entweihten Ort fort.

Die Kirche, mit der aufgedruckten Prioritätsmarke 5, ist immer der letzte Ort, der entweiht wird. Wenn die Kirche aufgrund von Dunkelfluss bereits Fluch-Holzscheiben hat und kein Platz mehr für eine Inquisitor-Holzscheibe oder eine Kult-Holzscheibe aufweist, werden diese Holzscheiben aus dem Spiel entfernt. Wenn auf diese Weise eine Kult-Holzmarke entfernt wird, platziert der Kult keine Siegel, sondern erhält stattdessen 1 Blut für seinem Spielerbeutel als Entschädigung. Dieser Kult ist jetzt noch mächtiger und verfügt dauerhaft über mehr passive Fähigkeiten. In der obigen Abbildung sind bereits Fluch-Holzscheiben auf den Ort mit dem Prioritätsplättchen 1 gelegt worden und werden nun auf den Ort mit dem Prioritätsplättchen 2 gelegt, der bereits entweiht ist.

Platzierung der nummerierten Fluch-Holzscheiben

Die Fluch-Holzscheibe mit der Nummer 2 wird zuerst gelegt. Da es sich um eine nummerierte Holzscheibe handelt, kann sie ganz normal an den entweihten Ort gelegt werden.

Platzieren einer nicht nummerierten Holzscheibe

- Wenn die Holzscheibe des Dämonologen gezogen wird, kann diese nicht an den entweihten Ort gelegt werden.
- Stattdessen wird sie auf den ersten verfügbaren Ort gelegt, d. h. auf den linken großen Kreis des Ortes mit der Prioritätsmarke 3 platziert.

Fortsetzung der Platzierung

- Nach dem Platzieren der Dämonologen-Holzscheibe werden weitere Fluch-Holzscheiben auf den Ort mit dem Prioritätsplättchen 2 gelegt.
- Die nächste Scheibe kommt in den rechten Kreis des entweihten Ortes (Prioritätsplättchen 2), der noch leer ist.
- Handelt es sich bei dieser Scheibe um eine Zahl oder einen Bauern, wird sie dort abgelegt.
- Handelt es sich um einen Inquisitor-Schild oder eine Kult-Holzscheibe, wird sie auf den nächsten Ort platziert, welcher hier der rechte Kreis des Ortes mit der Prioritätsmarke 3 ist.

UNTERHALTSPHASE



Der letzte verfügbare Bauer wird zum Standort mit Prioritätsmarke 4 gesetzt.

BAUERN PLATZIEREN

Der letzte Schritt der Unterhaltsphase besteht darin, alle verfügbaren Bauern zu platzieren, die durch ihre Miniaturen dargestellt werden. Es gibt insgesamt acht Bauern im Spiel, die zunächst alle auf dem Spielbrett platziert werden. Einige können aus dem Spiel entfernt werden, sobald Kultisten sie opfern, während andere durch das Auflösen von Fluch-Holzscheiben zurückkehren, wodurch zwei Bauern an einem Ort platziert werden.

Die restlichen Bauern werden wie folgt platziert: Beginnend bei dem Ort mit der Prioritätsmarke 5 und weiter bis 4, usw., wird eine Bauernminiatur an jeden Ort gestellt.

Es gibt jedoch eine Ausnahme für Bauern, die am Baum der Verdammten aufgehängt wurden. Bauern, die gehängt wurden, werden als aus dem Spiel entfernt betrachtet, wodurch sich die Anzahl der verfügbaren Bauern auf weniger als acht reduziert.

Beispiel

Alle 8 Bauern befinden sich zunächst auf dem Spielbrett. Während einer Runde werden vier Bauern geopfert und verlassen das Spielbrett.

In der Unterhaltsphase der nächsten Runde erscheint die Holzscheibe mit zwei Bauern an einem Ort. Dieser Ort erhält zwei der vier verfügbaren Bauern.

Im letzten Schritt der Unterhaltsphase, in dem du Bauern platzierst, hast du noch 2 Bauern zur Verfügung. Der erste wird auf den Ort mit der Priorität 5 (immer die Kirche) und der letzte auf den Ort mit der Priorität 4 gesetzt. Wenn ein dritter Bauer zur Verfügung stünde, würde er auf den Ort mit dem Prioritätsplättchen 3 gestellt, und so weiter.





PLATZIERUNGSPHASE



Ein Dämonologe ist bereits auf dem Friedhof platziert.



In deinem Zug kannst du 2 deiner Untergangskultisten dort platzieren.



Nach dir platziert der Nekromant 3 seiner Kultisten. Niemand kann jetzt mehr Kultisten auf dem Friedhof platzieren.

KULTISTEN PLATZIEREN

In der Platzierungsphase stellen die Spieler abwechselnd einen oder mehrere ihrer Kultisten an einen Ort. Die Reihenfolge der Spielzüge wird durch die Unheiligen Gunst bestimmt, wobei der Spieler, dessen Siegel an der höchsten Stelle ist beginnt, gefolgt vom nächsten Spieler, und so weiter.

Die Regeln für das Platzieren von Kultisten lauten wie folgt:

- Erste Platzierung: Wenn es an einem Ort keine Kultisten gibt, darf man nur einen Kultisten dort platzieren.
- Zweite Platzierung: Wenn bereits ein Kultist vorhanden ist, musst du dort genau zwei Kultisten platzieren.
- Dritte Platzierung: Wenn es bereits zwei Kultisten gibt, musst du dort genau drei Kultisten platzieren.
- Kein Ort kann insgesamt mehr als sechs Kultisten haben.

Diese Regeln gelten für alle Kulte, unabhängig davon, welche Kultisten bereits vor Ort sind. Das bedeutet, dass du weitere Kultisten an einem Ort platzieren kannst, an dem du bereits zuvor Kultisten platziert hast, wobei die oben genannten Regeln für die Platzierung zu beachten sind. Das heißt, wenn du deinen ersten Kultisten an einem Ort platziert hast, kannst du in deiner nächsten Runde zwei weitere Kultisten am selben Standort platzieren, so dass du effektiv drei Kultisten dort hast.

Wenn ein Spieler keinen Kultisten mehr hat, überspringt er seinen Zug und der nächste Spieler platziert seine Kultisten. Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis kein Spieler mehr Kultisten zu platzieren hat.

Nehmen wir zum Beispiel an, du spielst den Untergangspropheten und willst Friedhofsschmutz vom Friedhof sammeln. Wenn sich dort bereits ein Dämonologe befindet, musst du zwei deiner Untergangskultisten platzieren, um vorübergehend die Mehrheit zu erlangen. Allerdings kann der Nekromant, der als nächster spielt, drei Kultisten aufstellen und die Mehrheit übernehmen. Mit sechs Kultisten auf dem Friedhof, kann niemand mehr dort Kultisten platzieren. Mehr über die Bedeutung der Mehrheit findest du auf Seite 17.



PLATZIERUNGSPHASE



Ein Untergangskultist ist bereits am Standort der Kirche platziert.



In deinem Zug kannst du einen deiner Hexenmeisterkultisten dort platzieren.



Nach dir platziert der Untergangsprophet einen weiteren seiner Kultisten. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Kultisten hier platziert werden dürfen.

DIE KIRCHE

Das Platzieren von Kultisten in der Kirche folgt anderen Regeln.

Während deines Zuges kannst du jeweils nur einen Kultisten an diesem Ort platzieren, unabhängig davon wie viele Kultisten sich dort bereits befinden.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele Kultisten an diesem Ort platziert werden können. Du kannst immer weitere Kultisten platzieren und dabei die Grenze von 6 Kultisten überschreiten, die alle anderen Orte haben.



AKTIONSPHASE



In dieser Runde ist der Beinhaus der Ort mit der Prioritätsmarke 1. Dieser wird demnach als erster aufgelöst. Da es dort keine Kultisten gibt, kann man mit dem Ort fortfahren, der die Prioritätsmarke 2 hat.



PRIORITÄTENREIHENFOLGE

In der Aktionsphase weisen alle Spieler ihren Kultisten eine Aktion zu. Hierzu bestimmt man den ersten Standort, an dem dann alle Kultisten aktiviert werden. Dann geht man zum zweiten Ort über und wiederholt diesen Vorgang bis alle Standorte aufgelöst wurden.

Die Reihenfolge der Auflösung ist wie folgt:

- Der erste Ort, der aufgelöst wird, ist der Ort mit der Prioritätsmarke 1.
- Dann der Ort mit der Prioritätsmarke 2, und in aufsteigender Reihenfolge weiter.
- Der letzte Ort, der aufgelöst wird, ist immer die Kirche.

Abnehmbare Sockel

Die Bauern haben abnehmbare Sockel, die abgenommen werden können, wenn sie an den Baum der Verdammten gehängt werden.



AKTIONSPHASE



Der Kult der Nekromanten hält an diesem Ort die Mehrheit.

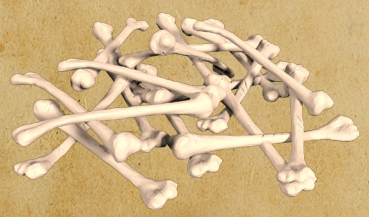
BEDEUTSAMKEIT DER MEHRHEIT

Mehr Ressourcen sammeln: Wenn du die Mehrheit an einem Ort hast, kann dein Kultist zuerst die Ressourcen des Gebiets sammeln. Alle Kultisten können Ressourcen sammeln, aber der erste der sammelt, sammelt mehr.

Bauern an diesem Ort benutzen: Bauern sind eine seltene „Ressource“ für Kulte, nützlich für Bekehrungen oder sogar Opferungen. Indem du deinen Kultisten zuerst aktivierst, kannst du als erster einen Bauern nutzen und ihn gleichzeitig anderen Kulten vorenthalten.

Rituale an anderen Kultisten durchführen: Anstatt Ressourcen zu sammeln oder mit Bauern zu interagieren, kannst du Rituale an anderen Kultisten am Standort durchführen. Diese „Take That“-Mechanik ist ein dunkles und rücksichtsloses Element des Spiels.

Location Card: Ortskarte: Jeder Ort hat eine spezielle Karte, die eine Fähigkeit bietet, die nur dem Kult zur Verfügung steht, der dort die Mehrheit hat. Diese Fähigkeit ändert sich von Spiel zu Spiel, da den Orten verschiedene Karten während des Aufbaus zugewiesen werden. Diese Modularität erhöht den Wiederspielwert von Dark Blood.



MEHRHEITSREIHENFOLGE

An jedem Ort werden die Kulte - und damit deren Kultisten - gemäß der Mehrheitsreihenfolge aktiviert. Das bedeutet, dass der erste zu aktivierende Kult derjenige ist, dessen Anzahl an Kultisten am höchsten ist. Als zweiter Kult wird derjenige aktiviert, der die zweithöchste Anzahl an Kultisten hat, und so weiter. Sobald 1 Kultist von jedem Kult aktiviert wurde, wird der zweite Kultist aktiviert, dessen Kult die höchste Anzahl von Kultisten am jeweiligen Ort hat, und so weiter.

In unserem Beispiel befinden sich auf dem Friedhof 3 Nekromanten, 2 Untergangspropheten, und 1 Dämonologe. Die Nekromanten haben die Mehrheit, gefolgt von den Untergangspropheten und zuletzt der Dämonologe.

Das bedeutet, dass der erste Kultist, der aktiviert wird, ein Nekromant sein wird, dann ein Untergangsprophet, und zuletzt der Dämonologe. Nach diesen Aktivierungen sind noch 3 Kultisten übrig: 2 Nekromanten und 1 Untergangsprophet. Die Reihenfolge wird fortgesetzt, und der nächste Nekromant wird aktiviert, gefolgt vom Untergangsprophet. Zum Schluss wird der letzte verbleibende Nekromant aktiviert.

In Fällen, in denen an einem Ort die gleiche Anzahl von Kultisten vertreten ist, wird dem Kult, der in der Unheiligen Gunst höher steht, die Mehrheit zugesprochen.

Betrachten wir zum Beispiel die Mine, an der der Untergangsprophet zunächst 1 Kultisten eingesetzt hat. In einem späteren Zug platziert der Untergangsprophet 2 weitere Kultisten - insgesamt also 3 Untergangskultisten an der Mine. Wenn der Hexenmeister am Zug ist, platziert er 3 Hexenmeisterkultisten gemäß den Platzierungsregeln, so dass sich insgesamt 6 Kultisten an diesem Ort befinden: 3 Untergangspropheten und 3 Hexenmeister.

In diesem Fall haben die Untergangspropheten die Mehrheit, weil sie auf der Unheiligen Gunst höher stehen.

In manchen Situationen kann sich die Anzahl der Kultisten ändern, sobald sie aktiviert werden, weil einige von ihnen ausgeschaltet oder getötet werden. Dies ändert jedoch nichts an der Reihenfolge, in der sie aufgrund der Mehrheitsregel aktiviert werden.

Nehmen wir zum Beispiel an, es gibt 3 Untergangspropheten und 3 Hexenmeister, dann wird der Untergangsprophet zuerst aktiv, woraufhin der Hexenmeister ein Ritual durchführt, um einen der verbleibenden Untergangspropheten zu eliminieren, so dass 1 Untergangsprophet und 2 Hexenmeister übrigbleiben, die aktiviert werden können. Auch wenn es jetzt mehr Hexenmeister gibt, wird als nächstes der Untergangsprophet aktiviert - gemäß der ursprünglichen Mehrheitsreihenfolge.

STANDORTKARTEN

Ein wichtiger Grund dafür, die meisten Kultisten an einem Ort zu haben, sind die Standortkarten. Diese Karten verleihen eine zusätzliche Fähigkeit, die nur der Kult mit den meisten Kultisten am Standort einmal pro Runde nutzen kann. Diese Fähigkeit kann nicht mehr genutzt werden, nachdem der erste Kultist aktiviert wurde.



AKTIVIERUNGSPHASE



In der Reihenfolge der Unheiligen Gunst lag zunächst der Untergangsprophet vorn, gefolgt vom Dämonologen an zweiter und dem Nekromanten an dritter Stelle. Zunächst beanspruchte der Dämonologe die Spitzenposition, und verdrängte den Untergangspropheten auf den zweiten Platz. Dann kletterte der Nekromant auf den zweiten Platz und verdrängte den Untergangspropheten weiter auf den dritten Platz



UNHEILIGE GUNST

Nicht alle Kulte werden von den dunklen Mächten, die sie anbeten, gleichermaßen bevorzugt. Ihre abscheulichen Taten können ihren Status in den Augen dieser Mächte erhöhen. Der Status eines jeden Kults in der Unheiligen Gunst wird durch sein Siegel auf der Leiste angezeigt. Während der Platzierungsphase werden die Kultisten entsprechend der Position ihres Kults auf dieser Leiste platziert, der sogenannten Unheilige Gunst-Reihenfolge.

Eine höhere Position in der Unheiligen Gunst gibt einem Kult einen erheblichen Vorteil, da er alle Gleichstände mit Kulten aufhebt, die weiter unten auf der Leiste stehen. Dieser Vorteil gilt bei der Bestimmung der Mehrheitsreihenfolge sowie bei der Berechnung von Verdorbenheit (Siegpunkte) oder in jeder anderen Situation, in der ein Gleichstand aufgelöst werden muss. Wenn du mit dem Inquisitor-Modul spielst, wird der Kult am unteren Ende der Unheiligen Gunst als der unglücklichste angesehen und sein Siegel wird vom Inquisitor entfernt, wenn er einen Ort mit einem Siegel besucht.

Außerdem bietet die Reihenfolge auf der Leiste der Unheiligen Gunst zusätzliche Verdorbenheit (Siegpunkte), wobei der höchstplatzierte Kult 6 Verdorbenheit erhält, der zweithöchste 4 Verdorbenheit und der dritthöchste 2 Verdorbenheit. Um in der Unheiligen Gunst aufzusteigen, musst du den dunklen Mächten ein Opfer bringen. Wann immer du einen Kultisten aktivierst, darfst du ihn auf eine der drei freien Positionen neben dem Baum der Verdammten bewegen. Wenn alle Positionen besetzt sind, kannst du in dieser Runde deine Position in der unheiligen Gunst nicht erhöhen.

Es gibt drei Positionen mit spezifischen Anforderungen:

Oberste Position: Opfere einen Bauern und zahle eine Ressource (Ambossstaub, Schwefel, Knochenmehl oder Friedhofsschmutz).

Mittlere Position: Opfere einen Bauern und zahle ein Silber.

Untere Position: Opfere einen Bauern und zahle ein Blut.

Um einen Bauern zu opfern, muss sich an dem Ort, an dem dein Kultist aktiviert wurde, ein Bauer befinden! Entferne den Bauern von diesem Ort und bewege ihn in das Feld in dem der Baum der Verdammten abgebildet ist. Um eine Ressource anbieten zu können, musst du sie auf deinem Ritualbuch (im Ressourcenbereich für Materialien, in deiner Kiste für Silber, oder in deinem Spielerbeutel für Blut) haben.

Bauern, die am Baum der Verdammten geopfert werden, verbleiben dort und tauchen während der Unterhaltsphase nicht wieder auf. Sie reduzieren die Anzahl der verfügbaren Bauern (von anfangs 8) dauerhaft, sobald sie geopfert werden.

Wenn du den Baum der Verdammten (als Miniatur) besitzt, kannst du die Bauernminiaturen physisch aufhängen.

Wenn du in der Unheiligen Gunst aufsteigst, tauschst du dein Siegel mit dem über dir und platzierst den zuvor höheren Kult unter dir. Du kannst dich nicht über die höchste Position auf der Leiste bewegen, aber du kannst weiterhin Opfergaben erbringen, um den dunklen Mächten zu gefallen und damit deine Gegner am Aufstieg hindern.

AKTIVIERUNGSPHASE



Der Hexenmeister, der sich auf dem Friedhof befindet, wird aktiviert, um 2 Friedhofsschmutz zu sammeln.



RESSOURCEN SAMMELN

Für die Aufwertung und die Durchführung von Ritualen werden Ressourcen benötigt, was das Sammeln von Ressourcen zu einem wichtigen Aspekt macht, der nicht unterschätzt oder vernachlässigt werden darf.

Die vier wichtigsten Ressourcen sind:

- Ambossstaub: Gesammelt in der Mine.
- Schwefel: Gesammelt aus der Höllengrube.
- Knochenmehl: Gesammelt aus dem Beinhaus.
- Friedhofsschmutz: Wird auf dem Friedhof gesammelt.

Außerdem kannst du in der Kirche eine beliebige Kombination von Rohstoffen sammeln. Alle diese Orte liefern auch Silber, das allerdings nicht als Ressource gilt. Manche Kultisten betrachten Bauern oder ihr Blut als Ressourcen, diese werden jedoch nicht offiziell nicht als solche eingestuft.

Wenn du einen Kultisten aktivierst, um eine Ressource zu sammeln, kannst du nur eine der beiden an diesem Ort verfügbaren Ressourcen wählen. Bewege deinen Kultisten vom Standort auf eine der beiden Fluch-Holzscheiben. Anschließend sammelst du die Ressource in der auf der Fluch-Holzscheibe angezeigten Menge ein.

Wenn du beispielsweise deinen Hexenmeister auf dem Friedhof aktivierst und ihn auf einer mit „2“ gekennzeichneten Fluch-Holzscheibe platzierst, sammelst du zwei Friedhofsschmutz ein. Lege die gesammelten Ressourcen in den Ressourcenbereich deines Ritualbuchs, der sich im mittleren Bereich auf der rechten Seite Ihres Ritualbuchs befindet.

Andere Kultisten, darunter auch deine eigenen, können versuchen, mehr Ressourcen vom selben Standort zu sammeln. Wenn die Fluch-Holzscheibe besetzt ist, platziere deine Kultisten außerhalb des Standortbereichs in die Nähe der Fluch-Holzscheibe und sammle nur eine Ressource. Du kannst immer eine Ressource sammeln, unabhängig davon, wie viele Kultisten dieselbe Ressource bereits gesammelt haben.

Wenn an einem Ort keine Fluch-Holzscheibe vorhanden ist, ist der aufgedruckte Wert auf der Tafel standardmäßig 1, was bedeutet, dass du die Ressource immer noch sammeln kannst, aber nur eine Einheit erhälst.

Wenn du Rituale durchführst oder Bauern am Baum der Verdammten für Unheilige Gunst opferst, werden deine Kultisten vom Ort entfernt und entweder in dein Ritualbuch oder zum Baum der Verdammten platziert. Beim Sammeln von Ressourcen verbleiben Kultisten am Standort, was sie zu gültigen Zielen für später aktivierte Kultisten macht, da diese nur Kultisten und Kulte ins Visier nehmen können, die einen Standort mit Ihnen teilen.

Hinweis

Während deines Zuges kannst du beliebig oft zwei beliebige Ressourcen gegen eine andere Ressource eintauschen.

PLATZIERUNGSPHASE



Der Nekromant aktiviert seinen Kultisten, um das Ritual „Ruf des Abgrunds“ durchzuführen. Er nimmt die Kult-Holzscheibe ganz links von seinem Ritualbuch und gibt sie in den Spielbeutel. Dies enthüllt das passive Ritual „Vampirische Rache“. Der Nekromant liest beide Seiten des passiven Ritualmarkers und entscheidet, welche Seite er verwenden möchte.

HINWEIS

Standorte zu verunreinigen, wird dir letztlich Sieg bringen! Wenn du an einem Ort ein Siegel platziert hast, so zählt dieses in der Entweihungsphase als zwei Blut und hilft dir dabei, Verdorbenheit (Siegpunkte) zu erhalten, die zum Gewinnen des Spiels benötigt werden. Am wichtigsten ist: Je früher du passive Rituale freischaltest, desto mehr Nutzen wirst du daraus ziehen. Fange am besten ab der ersten Runde an, so viel wie möglich zu verderben.

VERDERBNIS

Das wichtigste Ritual für alle Kulte und das einzige, das für alle Kulte gleich ist, ist das Verderbnisritual.

Um es auszuführen, platziere einen deiner Kultisten in deinem Ritualbuch auf einer der beiden Positionen neben dem Verderbnisritual.

Verderbnisrituale

Dämonologe



Hexenmeister



Nekromant



Untergangsprophet



Sobald du das Verderbnisritual durchführst, nimmst du aus deinem Ritualbuch die am weitesten links liegende Holzscheibe mit deinem Kultsymbol und gibst sie in den Spielbeutel.

Dies hat drei wichtige Auswirkungen:

- Verunreinigen von Orten: Wenn du in der nächsten Unterhaltsphase zwei Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel führ jeden Ort ziehst besteht nun die Chance, dass dein Fluch gezogen wird. Wenn dies geschieht, verunreinigst du das Land an diesem Ort, sodass du eines deiner Siegel dort platzierst und die Holzscheibe sofort zurück in dein Ritualbuch legst.
- Aufdecken passiver Rituale: Indem du eine Kult-Holzscheibe in den Spielbeutel legst, deckst du das passive Ritual unter deinem Fluch auf. Diese passive Fähigkeit steht dir ab sofort zur Verfügung. Die Holzscheibe hat zwei Seiten und du darfst sofort beide Seiten lesen und die für dich geeignetste auswählen. Lege die Ritualmarke mit der gewählten Seite nach oben. In der aktuellen Runde darfst du die Seite der Marke nicht verändern. Zu Beginn jeder Runde, während der Unterhaltsphase, darfst du immer beide Seiten der passiven Ritualmarken ansehen und auswählen, welche Seite aufgedeckt werden soll.
- Indem du dein Verderbnisritual verbesserst, kannst du sogar deine Monstrosität beschwören, wie auf Seite 21 beschrieben wird.

AKTIONSPHASE

MONSTROSITÄT

Jeder Kult verfügt über eine einzigartige Monstrosität, die durch die Durchführung des aufgewerteten Verderbnisrituals beschworen werden kann. Und so funktioniert es:

- Wenn du dein verbessertes Verderbnisritual durchführst, nimm deine Monstrosität aus der Mitte der linken Seite deines Ritualbuchs und platziere sie an dem Ort an dem dein Kultist aktiviert wurde.
- Wenn du dein Verderbnisritual erneut durchführst, kannst du deine Monstrosität an den neuen Ort bewegen (dies ist freiwillig).
- Deine Monstrosität bleibt bis zum Ende der Runde auf dem Spielplan und wird erst am Ende der Runde in dein Ritualbuch zurückgestellt, so wie alle deine Kultisten.

Wenn deine Monstrosität beschworen wird, wird dein Monstrositätsritual enthüllt. Du kannst beide Seiten des Rituals lesen und entscheiden, welche Seite aufgedeckt werden soll. Diese Wahl bleibt bestehen, bis deine Monstrosität erneut beschworen wird.

HINWEIS

Dein Monstrositätsritual ist sehr mächtig und sollte so oft wie möglich ausgeführt werden. In den meisten Fällen lohnt es sich, das Verderbnisritual so bald wie möglich aufzuwerten, um das Beste aus deiner Monstrosität herauszuholen.



Untergangspropheten-Kultisten beschwören ihre Monstrosität in der Höllengrube.

DAS INQUISITOR MODUL

Wir empfehlen, dieses Modul erst dann zu verwenden, wenn du mit dem Spiel sehr vertraut bist. Das Inquisitor-Modul erhöht den Schwierigkeitsgrad, indem es Orte „einschränkt“ und erhöht gleichzeitig den Zufallsfaktor für diejenigen, die mehr Spaß und Überraschungen im Spiel erleben wollen.

Das Inquisitor-Modul enthält drei Schild-Holzscheiben, die Inquisitor-Schilde. Diese werden unter die Zwei-Bauern-Holzscheiben auf dem Spielplan gelegt, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Wenn ein Ort entweiht wird, wird die ersten Zwei-Bauern-Holzscheibe sowie die Schild-Holzscheibe in den Spielbeutel (Seite 30) gegeben.

Wenn der Inquisitor-Schild aus dem Spielbeutel für einen Ort gezogen und aufgelöst wird, bewege die Inquisitor-Miniatur an diesen Ort (Seite 12).

Der Inquisitor hat zwei Funktionen:

1. Wenn sich der Inquisitor an einen Ort bewegt, zerstört er dort sofort ein Siegel. Wähle das Siegel des Kults, der in der Unheiligen Gunst am niedrigsten ist. Das Siegel wird in das Ritualbuch des Besitzers zurückgelegt. Wenn mehrere Schilde für verschiedene oder denselben Ort gezogen werden, wiederholt der Inquisitor diese Aktion für jedes Schild.
2. Der Inquisitor tötet außerdem den zuletzt aktivierten Kultisten an jedem Ort, nachdem dieser seine Aktion ausgeführt hat. Befinden sich zum Beispiel 6 Kultisten an einem Ort, wird der sechste Kultist zurück in das Ritualbuch des Kults in den Bereich für inaktive Kultisten gestellt, solange ein freier Platz vorhanden ist, nachdem er Ressourcen gesammelt oder ein Ritual durchgeführt hat.

Durch die Verwendung des Inquisitor-Moduls gewinnt die Unheilige Gunst weiter an Bedeutung. Kulte werden nicht nur danach streben, auf der Leiste weiter oben zu stehen, sondern auch nicht der Letzte zu sein. Außerdem findet ein widerwärtig heldenhaftes Element in das Spiel Einzug, bei dem Kultisten sich manchmal dem Inquisitor opfern, um noch schnell wichtige Ressource zu erhalten oder ein entscheidendes Ritual an einem Schlüsselort durchzuführen.



AKTIONSPHASE



Ein neuer Hexenmeister wurde gewonnen und wird in der nächsten Runde verfügbar sein

HINWEIS

Bekehren ist von entscheidender Bedeutung, da esHöllengrube dir erlaubt, mehr Aktionen in der folgenden Runde durchführen können als deine Gegner. Außerdem erhält der Spieler, der am Ende des Spiels den größten Kult mehr Verdorbenheit (Siegpunkte).



BEKEHREN

Jeder Kult hat eine eigene Methode, seine Reihen zu verstärken; vor allem durch die Umwandlung von Bauern in Kultisten.

Wenn du einen deiner Kultisten an einem Ort aktivierst, stelle ihn in dein Ritualbuch auf eine der beiden Positionen neben dem Bekehrungsritual.

Dann führst du das Bekehrungsritual durch und erhältst einen weiteren Kultisten. Hierzu nimmst du einen Kultisten von einer der unteren vier Positionen auf der linken Seite deines Ritualbuchs und versetzt ihn auf eine der oberen Positionen. Dieser Kultist wird in der nächsten Runde verfügbar sein.

.

Bekehrungsrituale

Dämonologe



Gib 1 deiner Silberstücke aus und entferne 1 Bauern von deinem Standort, um 1 Kultisten zu erhalten.



Entferne 1 Bauern von deinem Standort, um 1 Kultisten zu erhalten.

Hexenmeister



Entferne 1 Bauern von deinem Standort, um 1 Kultisten zu erhalten.



Entferne bis zu 2 Bauern von deinem Standort, um bis zu 2 Kultisten zu erhalten.

Nekromant



Gib 1 Silber und 1 Knochenstaub aus, um 1 Kultisten zu erhalten.



Gib 1 deiner Silberstücke aus, um 1 Kultisten zu erhalten.

Untergangsprophet



Verbrauche die an diesem Ort produzierte Ressource in der Menge die durch die Fluch-Holzscheibe angegeben wird, und entferne 1 Bauern von deinem Ort, um 1 Kultisten zu erhalten.



Verbrauche genau 1 an diesem Ort produzierte Ressource und entferne 1 Bauern von deinem Ort, um 1 Kultisten zu erhalten.

AKTIONSPHASE

OPFERUNG

In der Entweihungsphase bietest du heimlich das Blut, das du erworben hast, um den verunreinigten Ort zu entweihen. Um Blut zu erhalten, opferst du Bauern, die an deinem Standort verfügbar sind.

Aktiviere einen deiner Kultisten an einem Ort und stelle ihn auf dein Ritualbuch in eine der beiden Positionen neben dem Opferungsritual.

Entferne einen Bauern von diesem Ort. Wenn sich an deinem Ort keine Bauern befinden, kannst du dieses Ritual nicht durchführen. Führe das Opferungsritual durch, um Blut zu gewinnen. Auf diesem Weg sammelst du Blut, das du benötigst, um verunreinigte Orte zu entweihen und so deinen Weg zum Sieg voranzutreiben.

Hexenmeister opfern sich selbst, nicht die Bauern. Und so funktioniert es:

Aktiviere 1 deiner Hexenmeisterkultisten an 1 Ort und stelle ihn auf dein Ritualbuch in eine der beiden Positionen neben dem Opferungsritual.

Anstatt einen Bauern zu opfern, opferst du den Hexenmeister. Am Ende der Runde, stellst du den geopferten Hexenmeister auf einen der unteren vier Plätze auf der linken Seite deines Ritualbuchs.

Wenn auf den unteren 4 Plätzen nicht genügend freie Plätze vorhanden sind, kannst du keinen Hexenmeister opfern, da du nie mehr als vier inaktive Kultisten haben darfst.

Nekromanten erhalten kein Knochenpulver, wenn sie es nutzen um Kultisten zu reanimieren. Wenn ein Nekromant dieses Ritual durchführt und keinen inaktiven Kultisten hat, erhält er nur das Blut des Rituals.



Ein unglücklicher Bauer soll geopfert werden.

Opferungsrituale

Dämonologe



Gib 1 Silberstück ab und entferne 1 Bauern von deinem Standort, um 1 Blut sowie 1 Knochenmehl zu erhalten.



Gib 1 Silberstück ab und entferne 1 Bauern von deinem Ort, um 2 Blut und 1 Knochenmehl zu erhalten.

Hexenmeister



Gib 1 deiner Silberstücke aus und entferne 1 Kultisten, um 1 Blut und 1 Knochenmehl zu erhalten.



Gib 1 deiner Silberstücke aus und entferne 1 Kultisten, um 2 Blut und 1 Knochenmehl zu erhalten.

Nekromant



Gib 2 deiner Silberstücke aus und entferne 1 Bauern von deinem Ort, um 1 Blut und 1 Kultisten zu erhalten.



Gib 2 von deinem Silber aus und entferne 1 Bauern von deinem Ort, um 2 Blut und 1 Kultisten zu erhalten.

Untergangsprophet



Verbrauche die an diesem Ort produzierte Ressource in der Menge die durch die Fluch-Holzscheibe angegeben ist, oder durch die Zahl, die auf dem Spielplan steht, wenn diesem Ort keine Fluch-Holzscheibe zugewiesen wurde. Entferne dann 1 Bauern von diesem Ort, um 1 Blut und 1 Knochenmehl zu erhalten.



Verbrauche genau 1 Ressource, die an diesem Ort produziert wird, dann entferne 1 Bauern von diesem Ort, um 2 Blut und 1 Knochenmehl zu erhalten.

HINWEIS

Blut gewinnt das Spiel. Mehr musst du nicht wissen.

ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche sind einzigartige Rituale, die jedem Kult zur Verfügung stehen. Es gibt nur eine Position neben dem Zauberspruch weswegen du jede Runde nur einen Zauberspruch ausführen kannst.

Töten von Kultisten

Entferne den gegnerischen Kultisten und stelle ihn zurück in das gegnerische Ritualbuch. Seine Position ist nun frei und kann von anderen Kultisten genutzt werden. Wenn im Bereich für inaktive Kultisten noch freie Plätze vorhanden sind, stelle den Kultisten dorthin. Wenn nicht, stelle ihn in den Bereich für aktive Kultisten.

Zurückschicken von Kultisten

Entferne den gegnerischen Kultisten und stelle ihn zurück auf das gegnerische Ritualbuch. Seine Position ist nun frei für einen anderen Kultisten. Stelle den zurückgeschickten Kultisten in den Bereich für aktive KultistenCultists area.

HINWEIS

Das Töten oder Zurückschicken gegnerischer Kultisten verhindert nicht nur die Ausführung von Aktionen, sondern vereitelt gleichzeitig die Strategie deines Gegners. Zögere nicht, ihre Pläne zu durchkreuzen und den Spielverlauf zu kontrollieren.



Ein Hexenmeister, der ein Voodoo-Ritual durchführt, um feindliche Kultisten zu töten.

Zauberspruch Rituale

Dämonologe



Verbrauche 1 Blut und töte 1 gegnerischen Kultisten an deinem Standort. Du erhältst 1 Kultisten.



Verbrauche 1 Schwefel und töte 1 gegnerischen Kultisten an deinem Standort. Du erhältst 1 Kultisten.

Hexenmeister



Verbrauche 1 Ambossstaub und töte 1 gegnerischen Kultisten an deinem Standort.



Verbrauche 1 Ambossstaub und töte bis zu 2 gegnerische Kultisten an deinem Standort.

Nekromant



Verbrauche 1 Friedhofsschmutz und schicke bis zu 2 gegnerische Kultisten an deinem Standort zurück.



Schicke bis zu 3 feindliche Kultisten an deinem Standort zurück.

Untergangspropheten



Bewege 1 Bauern von deinem Ort zu einem beliebigen anderen Ort oder von einem beliebigen anderen Ort zu deinem Standort. Erhalte 1 Ressource von einem der beiden Orte.



Bewege bis zu 2 Bauern von deinem Ort zu einem beliebigen anderen Ort oder von einem beliebigen anderen Ort zu deinem Ort. Erhalte 2 beliebige Rohstoffe von einem der beiden Orte.



AKTIONSPHASE



Ein Dämonologe, der ein Grausamkeitsritual durchführt und sein Siegel an seinem Standort platziert.

HINWEIS

Du solltest regelmäßig versuchen, Anrufungsrituale durchzuführen da sie die mächtigsten Hilfsrituale sind.



ANRUFUNGEN

Ähnlich wie Zaubersprüche sind auch Anrufungen einzigartige Rituale für jeden Kult. Anrufungen unterstreichen die einzigartigen Kräfte eines jeden Kults und bieten einen wertvollen Nutzen.

Incantation Rituals

Dämonologe



Verbrauche 1 Blut, um 1 deiner Siegel an diesen Ort zu legen.



Verbrauche 1 Schwefel, um 1 deiner Siegel an diesem Ort zu platzieren.

Hexenmeister



Wähle 1 gegnerischen Kultisten an deinem Standort und vernichte bis zu 3 Ressourcen eines beliebigen Typs aus dem Ressourcenbereich des Ritualbuchs des betreffenden Kults.



Wähle 1 gegnerischen Kultisten an deinem Ort und stiehl bis zu 3 Ressourcen eines beliebigen Typs aus dem Ressourcenbereich des Ritualbuchs des gegnerischen Kults.

Nekromant



Gib 1 deiner Silberstücke und 1 Knochenmehl ab. Du erhältst 1 Blut.



Gib 1 deiner Silberstücke aus. Du erhältst 2 Blut.

Untergangsprophet



Ziehe 2 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel. Wähle 1 davon und erhalte Ressourcen desselben Typs, die der Ort produziert, entsprechend der Anzahl, die auf der gewählten Holzscheibe angezeigt wird. Alternativ kannst du auch 1 beliebige andere gezogene Fluch-Holzscheibe aktivieren, z. B. die Fluch-Holzscheibe deines Kults, um ein Siegel zu platzieren, oder die Zwei-Bauern-Holzscheibe, um zusätzliche Bauern zu platzieren.



Ziehe 4 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel. Wähle 1 davon und erhalte Ressourcen desselben Typs, die von dem Ort produziert werden, die der Anzahl entsprechen, die auf der gewählten Holzscheibe angezeigt wird. Alternativ kannst du auch 1 beliebige andere gezogene Holzscheibe aktivieren, z. B. die Holzscheibe deines Kults, um ein Siegel zu platzieren, oder die Zwei-Bauern-Verhexung, um zusätzliche Bauern zu platzieren.



Bild 1 Der Hexenmeister hat genug Ressourcen in seinem Ressourcenbereich, um entweder das Ritual der Hexerei oder den Pfad der Eva aufzuwerten



Bild 2 Er bewegt die erforderlichen Ressourcen in das Dreiecksfeld neben den beiden Ritualen und entscheidet sich, das Pfad der Eva-Ritual zum Eidolon-Ritual aufzuwerten.

RITUALE AUFWERTEN

Jedes Ritual kann zu einer stärkeren Variante aufgewertet werden. Zum Aufwerten deiner Rituale befolge diese Schritte:

Sammle Ressourcen: Sammle die benötigten Ressourcen im mittleren Ressourcenbereich auf der rechten Seite deines Ritualbuchs. Neben diesem Bereich befinden sich fünf Dreiecksfelder mit jeweils drei Symbolen, welche die Ressourcen anzeigen, die zur Aufwertung eines der beiden angrenzenden Rituale benötigt werden.

Aufwertungsprozess:
Während deines Zuges kannst du eine beliebige Anzahl von Ritualen aufwerten, vorausgesetzt du hast genügend Rohstoffe.

- Bewege die benötigten Rohstoffe, die durch die Symbole auf dem Dreieck angezeigt werden, auf das Dreiecksfeld.
- Wähle eines der beiden benachbarten Rituale zum Aufwerten, indem du die Ritualmarke umdrehst und seine Rückseite aufdeckt.
- Wenn du zusätzliche Ressourcen hast, kannst du diesen Vorgang im selben Dreiecksfeld wiederholen, um das andere angrenzende Ritual aufzuwerten.
- Sobald Ressourcen in ein Dreiecksfeld gelegt wurden, können sie nicht mehr entfernt oder für andere Zwecke verwendet werden, einschließlich der Durchführung von Ritualen, der Aufwertung anderer Rituale und auch nicht zerstört oder gestohlen werden.

Erlangung der Zauberbuchmarken

Wenn du dein Ritualbuch vollständig aufgewertet hast, vergiss nicht, dir die Zauberbuchmarke mit den höchsten verfügbaren Punkten zu nehmen.

HINWEIS

Rituale sind das Herzstück des Spiels. Die Aufwertung von Ritualen verbessert die Aktionen deiner Kultisten, indem sie mächtigere Versionen jedes Rituals ausführen. Außerdem erhälst du durch das Aufwerten deines Ritualbuchs mehr Verdorbenheit (Siegpunkte).



PASSIVE RITUALE

PASSIVE RITUALE

Dein Kult hat 4 doppelseitige passive Rituale am unteren rechten Rand deines Ritualbuchs. Zu Beginn des Spiels werden diese Ritualmarker von den Kult-Holzscheiben deines Kultes verdeckt und bleiben inaktiv solange sie von einer Kult-Holzscheibe verdeckt sind. Wenn du dein Verderbnisritual ausführst, entferne jeweils die Fluch-Holzscheibe des passiven Rituals ganz links und gebe es in den Spielbeutel. Im Gegensatz zu anderen Ritualen können diese passiven Rituale nicht aufgewertet werden. Du kannst die Seite der Marke auswählen, die du aktivieren möchtest, und legst sie offen auf dein Ritualbuch. Das passive Ritual bleibt so lange aktiv, wie es aufgedeckt ist, und du darfst es jedes Mal umdrehen, wenn du die darauf liegende Kult-Holzscheibe entfernst oder am Ende jeder Unterhaltsphase. Wenn du das nächste Mal das Verderbnisritual ausführst und du ein oder mehrere aufgedeckte passive Rituale hast, entferne die Holzscheibe vom nächsten Feld ganz links und aktiviere das passive Ritual darunter.

Die passiven Rituale sind von 1 bis 4 nummeriert, wobei jede Stufe zunehmend stärkere Fähigkeiten aufweist. Je mehr Kult-Holzscheiben du in den Spielbeutel gibst, desto stärker wird dein Kult. Dies gleicht den Zufallsfaktor beim Ziehen der Holzscheiben in der Unterhaltsphase aus, indem du anstelle eines Siegels eine mächtige Fähigkeit erhältst, die du in der kommenden Runde zu nutzen kannst.

Passive Rituale

Dämonologe

Blasphemie



Wenn du in der Entweihungsphase ein Gebot verlierst, darfst du 1 deiner Siegel von dem Ort, der entweiht wurde, an einen anderen nicht entweihten Ort versetzen.



Wenn du in der Entweihungsphase ein Gebot gewinnst, darfst du 1 deiner Siegel von dem Ort, der in dieser Runde entweiht wurde, zu einem anderen, nicht entweihten Ort versetzen.

Schändung



Bevor du ein Gebot abgibst, kannst du einen nicht entweihten Ort auswählen, der in dieser Runde entweiht werden soll. Die Kirche darf nicht entweiht werden.



Wenn du 1 deiner Kult-Holzscheiben in den Spielbeutel gibst - zum Beispiel durch das Verderbensritual - darfst du 2 deiner Kult-Holzscheiben in den Spielbeutel legen.

Teuflische Rache



Wenn du von einem anderen Kult angegriffen wirst, kannst du 1 deiner Siegel an dem Ort platzieren, an dem der Angriff stattfand, sofern der Ort nicht entweiht ist.



Wenn du von einem anderen Kult angegriffen wirst, darfst du so lange Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel ziehen, bis du eine Kult-Holzscheibe des Kultes ziehst, der dich angegriffen hat, oder bis der Spielbeutel leer ist. Lege diese Holzscheibe in das Ritualbuch ihres Besitzers zurück. Lege alle anderen Holzscheiben in den Spielbeutel zurück.

Limbo



Bei der Gebotsberechnung zählen deine Siegel als 3 statt 2 Blut.



Wähle zu Beginn der Entweihungsphase einen gegnerischen Kult. Alle seine Siegel zählen bei der Gebotsberechnung nur als 1 Blut statt als 2.

Hexenmeister

Dunkler Pakt



Wenn du durch einen beliebigen Effekt genau 1 Ressource einer beliebigen Art erhältst, erhältst du 1 zusätzliche Ressource der gleichen Art.



Wenn du Ressourcen verbrauchst, kannst du 1 Ressource durch die eines beliebigen anderen Typs ersetzen. Du kannst diesen Effekt nur 1-mal pro Aktion nutzen.

Finsternis



Wenn du ein Ritual aufwertest, erhältst du 2 Blut.



Wenn du die Mehrheit an einem Ort hast, kannst du 1 Blut verbrauchen, um 1 deiner Siegel zu platzieren. Du kannst diesen Effekt nur 1-mal pro Ort und Runde nutzen.

Auge um Auge



Wenn du von einem gegnerischen Kult angegriffen wirst, erleidet der Kult, der dich angegriffen hat, denselben Effekt, den er gegen dich eingesetzt hat.



Wenn du angegriffen wirst, kannst du 1 deiner Rituale aufwerten, wenn du dazu in der Lage bist.

Alchemie



Wenn du Blut bietest, um einen Ort zu entweihen, darfst du 3 Ressourcen von beliebiger Art anstelle von 1 Blut verwenden. Du kannst dies beliebig oft tun. Nutze diese Fähigkeit, bevor Gebote aufgedeckt werden.



Wenn du Blut bietest, um einen Ort zu entweihen, darfst du 2 Silber anstelle von 1 Blut verwenden. Dies darfst du beliebig oft tun. Nutze die Fähigkeit, bevor Gebote aufgedeckt werden.

PASSIVE RITUALE

NEKROMANT

Blutdurst



Wenn du in der Entweihungsphase ein Gebot gewinnst, erhältst du 1 Blut.



Wenn du in der Entweihungsphase ein Gebot verlierst, erhältst du 2 Blut zusätzlich zu dem Blut, das du normalerweise zurückbekommen würdest.

Pfad des Kain



Wenn die Zwei-Bauern-Holzscheibe an einem Ort erscheint, platziere nur 1 Bauern an diesen Ort und erhalte 1 Kultisten.



Wenn die Zwei-Bauern-Holzscheibe an einem Ort erscheint, platziere keine Bauern an diesem Ort und erhalte 1 Blut.

Vampirische Rache



Wenn du von einem gegnerischen Kult angegriffen wirst, stiehlst du 1 Blut aus dessen Spielerbeutel.



Wenn du von einem gegnerischen Kult angegriffen wirst, zerstöre 2 Blut aus dem Spielerbeutel dieses Kults.

Liliths Wagnis



Wenn alle Gebote aufgedeckt sind, kannst du dein Gebot ändern, indem du bis zu 3 Blut hinzufügst oder abziehst.



Wenn du 1 Siegel setzt, erhältst du außerdem 1 Blut.

UNTERGANGSPROPHETEN

Dreißig Silberstücke



Wenn du 1 Bauern durch eines deiner Rituale bewegst, darfst du dir 1 Silberstück anstelle der Ortsressource nehmen, die du normalerweise erhalten würdest.



Wenn du durch eines deiner Rituale oder durch eine Ortskarte 1 Fluch-Holzscheibe ziehst, darfst du so viel Silber anstelle von Ressourcen erhalten, wie die Zahl auf der Holzscheibe angibt.

Ouroboros



Wenn du Ressourcen ausgibst, kannst du 1 Silber anstelle jeder benötigten Ressource verbrauchen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Male du diese Fähigkeit nutzen kannst.



Wenn du durch eines deiner Rituale oder einer Ortskarte Fluch-Holzscheiben ziehst, darfst du 1 Holzscheibe eines gegnerischen Kults in das Ritualbuch des Kultes zurücklegen.

Siegel der Apokalypse



Wenn du angegriffen wirst, darfst du 4 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel ziehen. Wähle eine davon aus und erhalte Ressourcen des Typs, die an dem Ort produziert werden, an dem der Angriff stattgefunden hat, und zwar in Höhe der Anzahl, die auf der gewählten Fluch-Holzscheibe angezeigt wird.



Wenn du angegriffen wirst, darfst du bis zu 2 Bauern von diesem Ort zu einem beliebigen anderen Ort bewegen. Dann erhalte 2 Ressourcen von dem Ort, an dem der Angriff stattfand, oder von dem Ort, an den die Bauern bewegt wurden. Du erhältst die Rohstoffe von dem Ort, an dem du angegriffen wurdest auch dann, wenn du keine Bauern bewegt hast.

Geschenke der Pandora



Wenn du mindestens 2 Bauern durch eines deiner Rituale zu einem nicht entweihten Ort bewegst, legst du 1 Siegel an diesen Ort.



Wenn du 1 Bauern durch eines deiner Rituale an einen entweihten Ort bewegst, erhältst du erhältst du 1 Blut.

HINWEIS

Passive Rituale wirken in der Regel synergetisch mit deinen anderen Ritualen, oder helfen beim Sammeln von Ressourcen. Versuche, sie zu aktivieren, bevor du eine andere Aktion aktivierst, um den größten Nutzen zu erzielen.

ENTWEIHUNGSPHASE



Bild 1 Der Nekromant hat den Friedhof mit 3 Siegeln verunreinigt, während der Hexenmeister 2 Siegel hier hat. Dies entspricht 6 Blut gegenüber 4 Blut.



Bild 2 Der Nekromant bietet 4 Blut für insgesamt 10 Blut. Der Hexenmeister bietet 5 Blut für insgesamt 9 Blut. Der Nekromant wird diesen Ort entweihen.

AUF STANDORTE BIETEN

Die Entweihungsphase findet in den Runden 2, 3, 4 und 5 statt, in denen die Kulte Blut bieten, um zu entscheiden wer einen Ort entweihen wird. In der 5. Runde werden die letzten beiden Orte entweiht. Ein Gebot wird für den 4. Ort abgegeben, unmittelbar gefolgt von einem weiteren Gebot für die Entweihung der Kirche.

Bestimmung des Ortes:
Bestimme den Ort, der am meisten verunreinigt ist und daher die meisten Siegel hat.
Bei Gleichstand oder fehlenden Siegeln wird der Ort mit der niedrigsten Prioritätsmarke entweiht.

Bietverfahren:

- Die Spieler betrachten im Geheimen das Blut, das sie in ihrem Spielerbeutel gesammelt haben.
- Die Spieler entscheiden insgeheim, wie viel Blut sie bieten wollen, indem sie den gebotenen Betrag in eine geschlossene Handfläche legen und den Rest zurück in ihren Beutel geben.
- Alle Spieler zeigen gleichzeitig ihre Gebote, indem sie ihre Arme ausstrecken und dann ihre Handflächen öffnen.
- Für jedes Siegel, das ein Spieler an diesem Ort besitzt, werden 2 Blut zu seinem Gesamtgebot hinzugezählt.

Ermittlung des Gewinners:

- Vergleiche das gesamte Blutgebot, einschließlich des Bonus für Siegel.
- Der Kult mit dem höchsten Gesamtgebot entweiht den Ort.
- Bei Gleichstand entscheidet die Platzierung in der Unheiligen Gunst über den Sieger.

HINWEIS

Überlege strategisch, wo du bieten und wo du ein Gebot vortäuschen solltest. Versuche, deine Gegner zu überlisten, indem du Gebote mit möglichst wenig Blut gewinnst. Auch wenn die letzten beiden Orte mehr Siegpunkte einbringen, zögere nicht auf die ersten Eintweihungsmarken zu bieten, da du möglicherweise viel weniger Blut benötigst, um die Gebote deiner Gegner zu übertreffen.

ENTWEIHUNGSPHASE



Bild 1 Die Unheilige Gunst wird das Unentschieden auflösen.



Bild 2 Die Rückgabe von Blut ist ein moderater Aufholmechanismus.

ENTWEIHTE ORTE

Sobald feststeht, welcher Kult den Ort entweihen wird, befolge diese Schritte:

Drehe die Ortskarte um

- Drehe die Ortskarte auf ihre Rückseite. Dadurch wird die Fähigkeit des Ortes deaktiviert und macht ihn weniger attraktiv für Kultisten.
- Fluch-Holzscheiben an diesem Ort folgen nun der Regel des Dunkelflusses (siehe Seite 12).

Entweihungsmarken erhalten

- Der Kult, der den Ort entweiht hat, erhält die Entweihungsmarke für diese Runde.
- Entweihungsmarken bieten zunehmende Verdorbenheit (Siegpunkte): der erste entweihte Ort bringt 2 Siegpunkte, der nächste 3 Siegpunkte und so weiter.

Fluch-Holzscheiben in den Spielbeutel legen

- Lege die verfügbaren Holzscheiben unterhalb der Entweihungsmarke (Zwei-Bauern-Holzscheibe und - bei Verwendung des Inquisitor-Moduls - einen der Inquisitor-Schilde in den Spielbeutel.

Gebotenes Blut verlieren

- Der Kult, der den Ort entweiht hat, verliert alles Blut das er eingesetzt hat und legt seine Siegel zurück in sein Ritualbuch.

Andere Kulte gewinnen Blut

- Kulte, die das Gebot verloren haben, erhalten die Hälfte ihres eingesetzten Blutes zurück (aufgerundet). Wenn du zum Beispiel ein Blut geboten hast und verlierst, bekommst du dieses Blut zurück.
- Außerdem erhalten sie ein Blut für alle ihre Siegel, die entfernt und zurück in ihr Ritualbuch gelegt werden.

Beispiel:

- Der Nekromant bietet 4 Blut und hat 2 Siegel, insgesamt also 8 Blut.
- Der Untergangsprophet bietet 6 Blut und hat 1 Siegel, also insgesamt 8 Blut.
- Der Kult mit der höheren Unheiligen Gunst wird den Ort entweihen.

Angenommen, der Untergangsprophet hat die höhere Unheilige Gunst und gewinnt das Gebot:

- Der Untergangsprophet verliert sein gesamtes eingesetztes Blut und legt sein Siegel zurück in sein Ritualbuch.
- Der Nekromant erhält die Hälfte seines eingesetzten Bluts zurück (2) plus 1 Blut für jedes seiner Siegel (2), also insgesamt 4 Blut.

HINWEIS

Vergiss nicht, dass Blut, das sich nach dem letzten Gebot noch in deinem Spielerbeutel befindet, auch Verdorbenheit wert ist (Siegpunkte). Manchmal ist es die beste Strategie, den Gegner zu einem zu hohen Gebot zu verleiten.

SPIELENDE



2 Verdorbenheit von Entweihungsmarken

+



4 Verdorbenheit von Entweihungsmarken

+



1 Verdorbenheit von Kultmarken

+



3 Verdorbenheit von Zauberbuchmarken

+



2 Verdorbenheit durch Blutmarken

+



4 Verdorbenheit durch Unheilige Gunst Marken

+



1 Verdorbenheit durch Positionsmarke

+



3 Verdorbenehit durch Startpunktemarken

+



2 Verdorbenheit durch Zielkarte

---

22 Verdorbenheit

GESAMTVERDORBENHEIT

Am Ende des Spiels zählst du die gesammelte Verdorbenheit (Siegpunkte) zusammen, um den Sieger zu ermitteln. So erhältst du Verdorbenheit:

Entweihte Orte
Für jeden Ort den du entweihst, erhältst du eine Entweihungsmarke mit einer Verdorbenheit von 2 bis 5.

Anzahl der Kultisten
Zähle die Anzahl der Kultisten, die jeder Kult in seinen Reihen hat. Der Kult mit der höchsten Anzahl erhält die Kultmarke mit 3 Verdorbenheit, der nächste erhält 2 Verdorbenheit und der dritte erhält 1 Verdorbenheit. Unheilige Gunst bricht Unentschieden.

Zauberbuchmarken
Der erste Kult, der alle fünf Rituale in seinem Ritualbuch aufwertet, erhält die Zauberbuchmarke, die 3 Verdorbenheit wert ist. Der zweite Kult erhält 2 Verdorbenheit, und so weiter. Wenn bei Spielende noch Zauberbuchmarken übrig sind, erhält sie der Kult, der am Ende des Spiels die höchste Anzahl an aufgewerteten Ritualen hat. Unheilige Gunst bricht Unentschieden.

Blutmarken
Vergleiche das verbleibende Blut in den Spielerbeuteln der einzelnen Kulte. Der Kult mit dem meisten Blut erhält die Blutmarke, die 3 Verdorbenheit gewährt, und so weiter. Unheilige Gunst bricht Unentschieden.

Unheilige Gunst-Marken
Deine Position in der Unheiligen Gunst führt zu erheblicher Verdorbenheit. Der Kult mit der höchsten Position erhält die Unheilige Gunst-Marke, die 6 Verdorbenheit gewährt, und so weiter.

Positionsmarken
Da die Kulte zu Spielbeginn zufällig in der Unheiligen Gunst platziert wurden wird dies nun ausgeglichen, indem die auf der Marke angegebene Verdorbenheit verechnet wird.

Startpunktmarken
Die zufällig verteilten Startpunktemarken gleichen den Startnachteil von Kulten aus, die mit weniger Blut begonnen haben und bieten zusätzliche Verdorbenheit.

Zielkarten
Versteckte Zielkarten bieten zusätzliche Verdorbenheit, wenn die auf ihnen beschriebenen Ziele erreicht wurden.

Der Kult mit der höchsten Verdorbenheit gewinnt das Spiel.

Wer der Gewinner sein wird, weiß man erst am Ende des Spiels. Dank der Aufholmechanismen setzt sich der tatsächliche Sieger meist nur mit knappem Vorsprung durch. Gib also niemals auf und kämpfe um jeden einzelnen Punkt. Der Sieg ist vielleicht näher als du denkst.

CO-OP MODUS

COOP MODUS HAUPTSPIELBRETT AUFBAU



1. Platz für die 3 Verdorbenheits-Zauberbuchmarken.
2. Platz für die 3 Verdorbenheits-Blutmarken.
3. Platz für das 3 Verdorbenheits-Kultmarken.
4. Platz für die Inquisitor-Miniatur.
5. Lege auf diese beiden Felder jeweils 1 Zwei-Bauern-Holzscheibe unter die zweite und dritte Entweihungsmarke. Lege dann die beiden Schild-Holzscheiben oben auf.
6. Platz für die 5 Entweihungsmarken auf den auf dem Spielplan aufgedruckten Stellen.
7. Entferne die folgenden Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel: 1, 2, 3 und 4, mische diese Scheiben und lege sie verdeckt auf die zweite, dritte, vierte und fünfte Entweihungsmarke. Diese werden später in der Entweihungsphase verwendet. Der ersten Entweihungsmarke wird keine Fluch-Holzscheibe zugewiesen.
8. Bereich für den Baum der Verdammten. Wenn du den Baum der Verdammten als Miniatur hast, platziere ihn hier.
9. Drei Felder für die Platzierung von Kultisten, wenn du deine Position in der Unheiligen Gunst verbessern willst.
10. Lege 1 Blutstropfen aus Acryl auf die 3 Felder, um dich daran zu erinnern, dass du jedes Mal 1 zusätzliches Blut bezahlen musst, wenn du 1 Bauern aufhängst (zusätzlich zu den gedruckten Ressourcen).
11. Auf diesen Feldern muss jeder Kult 1 Siegel platzieren, um die ihm gewährte Unheilige Gunst anzuzeigen. Die Spieler entscheiden gemeinsam, wo das Siegel jedes Spielers auf der Leiste platziert werden soll.
12. Lass die Felder für die 3 Unheilige Gunstmarken leer; sie werden im Koop-Modus nicht verwendet.
13. Standorte auf dem Spielbrett: Miniaturen, wie Kultisten, Siegel, Bauern, Monstrositäten oder der Inquisitor werden in oder um diesen Bereich platziert.
14. Felder für die Prioritätsmarken.
15. Symbol für die Ressource, die der Ort produziert.
16. Platz für die Fluch-Holzscheiben.
17. Platz für die Ortskarten. Mische die Ortskarten zu einem Stapel und lege zufällig 1 auf jeden Ort.

CO-OP MODUS

In einem Coop-Spiel arbeiten 2-4 Spieler zusammen gegen den Inquisitor. Ihr gemeinsames Ziel ist es, genug Verdorbenheit zu sammeln, um das Dorf zu verderben, während der Inquisitor und seine Bauernarmee versuchen, eure finsteren Pläne zu vereiteln. Jeder Spieler wählt einen Kult aus und nach der anfänglichen Vorbereitung beginnen die Spieler, ihre Kultisten zu platzieren, ganz so, als wäre es ein kompetitives Spiel von Dark Blood. Aber Vorsicht, die Bauern agieren in diesem Spielmodus selbst und das mit potenziell verheerenden Auswirkungen!

ZIEL DES SPIELS

Um den Coop-Modus von Dark Blood zu gewinnen, müsst ihr genügend Verdorbenheit je nach Anzahl der Spieler sammeln.

Spielerzahl:	2	3	4
Verdorbenheit:	15	18	20

Ihr sammelt Verdorbenheit, indem ihr die folgenden Ziele erfüllt:

1. Entweihung von Standorten - Jeder Ort gibt euch die angegebene Verdorbenheit.
2. Sammeln von Zauberbuch-, Blut- und Kultmarken - Jede dieser Marken belohnt euch mit 3 Verdorbenheit. Mehr darüber, wie ihr diese Marken bekommt, findet ihr in den Sonderregeln.
3. Durch das Opfern von Bauern am Baum der Verdammten - Jeder Bauer, den ihr erfolgreich am Baum der Verdammten opfert, zählt als 1 Verdorbenheit.
4. Die maximale Anzahl an Verdorbenheit, die ihr sammeln könnt, beträgt 34 (9 durch Zauberbuch-, Blut- und Kultmarken, 8 von den geopferten Bauern und 17 von allen Entweihungsmarken).

CO-OP AUFBAU

- Jeder Spieler wählt einen Kult seiner Wahl, nimmt sein Ritualbuch, seine Kultisten und die Monstrosität und stellt sie wie gewohnt zusammen, mit den unten aufgeführten Unterschieden.
- Verwendet keinen Spielerbeutel, da die Menge an Blut, die jeder Spieler hat, im Koop-Modus öffentlich ist.
- Legt die passiven Rituale wie auf dem Bild gezeigt; ihr dürft sie nicht umdrehen, wenn ihr die die Kult-Holzscheibe entfernt.
- Jeder Spieler beginnt mit 1 Blut und 1 Silber.
- Entfernt die folgenden Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel: 1, 2, 3, 4.
- Mischt diese Fluch-Holzscheiben. Legt sie verdeckt auf die zweite, dritte, vierte und fünfte Entweihungsmarke. Diese werden später in der Entweihungsphase verwendet. Der ersten Entweihungsmarke wird keine Fluch-Holzscheibe zugewiesen.
- Legt die Schild-Holzscheiben des Inquisitor wie auf dem Bild gezeigt über die beiden Zwei-Bauern-Holzscheiben.
- Legt alle anderen Fluch-Holzscheiben in den Spielbeutel.
- 2 Spieler entfernen ihre ganz links liegende Kult-Holzscheibe und geben sie in den Spielbeutel. Besprecht als Gruppe, welche Spieler diese Aktion durchführen.
- Der Spielbeutel sollte nun insgesamt 10 Holzscheiben enthalten: 1 Schild-Holzscheibe, 1 Zwei-Bauern-Holzscheibe, die 6 verbleibenden Fluch-Holzscheiben mit Zahlen und 2 Kult-Holzscheiben.
- Legt alle Ortskarten wie gewohnt aus.
- Platziert alle Bauern wie gewohnt.



Bild 1 Die Seite der passiven Rituale, die für Coop verwendet werden

SPEZIALREGELN

- Die Fluch-Holzscheiben, die auf die Entweihungsmarken gelegt wurden, stellen einen verdeckten Wert, der zur Bietschwierigkeit hinzugerechnet wird, so dass ihr kalkulieren müsst und in der Entweihungsphase mit einem gewissen Risiko bietet. Deckt sie auf, um ihren Wert zu enthüllen, nachdem alle Spieler in der Entweihungsphase geboten haben. Die Zahl der Holzscheibe wird zur Bietschwierigkeit des Orts addiert. Nachdem ihr diese Fluch-Holzscheiben aufgedeckt habt, gebt sie in den Beutel zusammen mit den Holzscheiben unter dem Entweihungsplättchen.
- Die Bietschwierigkeit des Ortes wird wie folgt berechnet: Addiere die Zahl auf der Fluch-Holzscheibe + die auf der Entweihungsmarke angegebene Punktzahl + die Anzahl der Spieler + das Blut, das sich auf der Entweihungsmarke befindet. Wenn euer gemeinsames Gebot die Bietschwierigkeit überschreitet, gewinnt ihr die Verunreinigungsmarke. Alle Spieler gewinnen und verlieren ein Gebot gemeinsam.
- Spieler bieten gemeinsam, wenn sie einen Ort entweihen. Legt das gesamte Blut, das ihr bieten wollt von allen Spielern zusammen und addiert den Blutwert der Siegel an diesem Ort; dies ist euer kollektiver Gebotswert.
- Wenn die Spieler ein Gebot gewinnen, geht das gesamte gebotene Blut verloren, und alle Siegel werden in ihre Ritualbücher zurückgelegt, wie im kompetitiven Spiel.
- Wenn die Spieler ein Gebot verlieren, erhält jeder Spieler die Hälfte des von ihm gebotenen Blutes zurück. Außerdem bekommt jeder ein Blut für jedes seiner Siegel, die danach entfernt und in ihre Ritualbücher zurückgelegt werden.

CO-OP MODUS

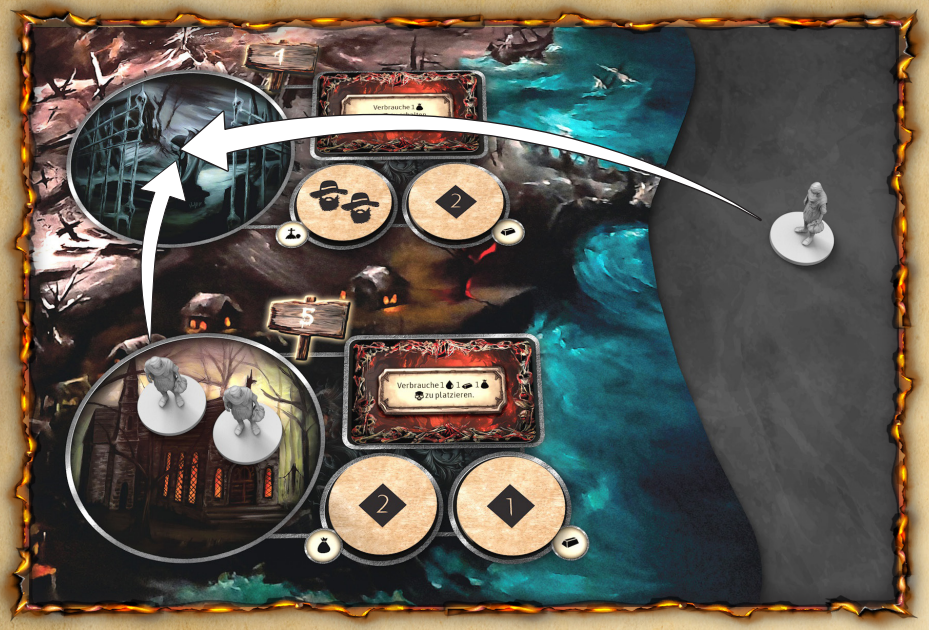


Bild 1 Durch die Zwei-Bauern-Holzscheibe werden Bauern platziert und bewegt

- Durch die Zwei-Bauern-Holzscheibe werden zwei Bauern an den Ort versetzt, an dem sie erschienen ist, und zwar auf folgende Weise: Zuerst überprüfst du, ob es verfügbare Bauern gibt, und stellst sie auf den Standort, an dem die Zwei-Bauern-Holzscheibe liegt. Wenn man nicht genügend Bauern bewegt hat, nimmt man den Rest von dem Ort mit der höchsten Prioritätsmarke (höchste Zahl), der keine Zwei-Bauern-Holzscheibe hat. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr zwei Bauern platziert habt oder keine Orte mehr vorhanden sind.
- Bauern werden für alle Zwecke und Effekte sowohl als feindliche Kultisten als auch als Bauern betrachtet. Wenn ein Effekt dich anweisen würde, einen oder mehrere gegnerische Kultisten zu töten oder zurückzuschicken, entfernst du vorübergehend so viele Bauern aus dem Spiel.
- Das Opfern von Bauern am Baum der Verdammten kostet 1 zusätzliches Blut.
- Wenn die Spieler ein Gebot für einen Ort verlieren, wird dieser Ort geweiht. Platziere die Entweihungsmarke auf die Ortskarte, um den Ort als geweiht zu markieren.
- Bauern an einem geweihten Ort können nicht am Baum der Verdammten geopfert werden und die Ortskarte kann nicht mehr aktiviert werden.
- Inquisitor-Schild-Holzscheiben und Zwei-Bauern-Holzscheiben gelten als feindliche Holzscheiben für alle Zwecke und Effekte.
- Wenn eine Fähigkeit euch anweisen würde, Ressourcen eines anderen Spielers zu zerstören, nimm diese Ressourcen von den verfügbaren und lege sie neben dein Ritualbuch. Wenn ein Spieler das nächste Mal Rohstoffe von einem Ort sammelt, erhält er auch 1 dieser Rohstoffe.
- Wenn eine Fähigkeit dich anweist, Rohstoffe zu stehlen, nimm dir stattdessen diese Anzahl an Ressourcen aus den verfügbaren Ressourcen.
- Für den Rest der Regeln gelten die gleichen Regeln wie für ein kompetitives Spiel.

Meilensteinmarken

Die Zauberbuch-, Blut- und Kultmarken fungieren als Meilensteine im Coop Modus und werden sofort vergeben, sobald eine Bedingung von einem Spieler erfüllt wird. Nach dem Erreichen eines Meilensteins könnt ihr diese Punkte nicht mehr verlieren, selbst wenn die Bedingung in Zukunft nicht mehr erfüllt wird.

- **Zauberbuchmarke:** Der Spieler, der zuerst alle seine Rituale aufwertet, erhält diese Marke.
- **Blutmarke:** Der Spieler, der 10 Blut sammelt, erhält diese Marke.
- **Kultmarke:** Der Spieler, der alle 8 seiner Kultisten kontrolliert, erhält diese Marke.

Bauern-Aktivierungsregeln

Die Spieler aktivieren ihre Kultisten ganz normal nach den Mehrheitsregeln und den Regeln für die Unheilige Gunst. Nachdem die Spieler ihren ersten Kultisten aktiviert haben, wird auch ein Bauer aktiviert. Um einen Bauern zu aktivieren, setzt ihr seine Miniatur auf den offenen Anrufungsplatz des letzten Spielers in der Unheiligen Gunst. Wenn dieser Platz besetzt ist, platziere den Bauern in den das Feld für Zaubersprüche. Sind beide Felder besetzt, wandert der Bauer zum nächsten Spieler in der Reihe der Unheiligen Gunst. Wenn ein Bauer in einen Anrufungs- oder Zauberspruchplatz gesetzt wird, wird der Effekt der Anrufung oder des Zauberspruches sofort aktiviert. Wenn alle Plätze belegt sind, wird der Bauer wird nicht aktiviert.

Wenn Bauern Anrufungen und Zaubersprüche aktivieren

- Wenn eine Anrufung oder ein Zauberspruch dazu führen würde, dass ein Bauer Blut gewinnt, wird dieses Blut zum nächsten Standortgebot hinzugefügt.
- Wenn der Effekt 1 Siegel platzieren würde, addiere 2 Blut zum nächsten Ortsgebot.
- Bauern können Rohstoffe eines anderen Spielers an diesem Ort stehlen und zerstören aber sie können sie niemals einsammeln. Sie zielen immer auf den Spieler an diesem Ort mit den meisten Rohstoffen.
- Bauern können keine Kultisten, andere Bauern oder Rohstoffe gewinnen; diese Effekte werden ignoriert.
- Beim Ziehen von Holzscheiben geben Bauern Kult-Holzscheiben zurück in das jeweilige Ritualbuch.



CO-OP MODUS

Inquisitor-Bewegung und Inquisitor-Aktionen

- Wenn du eine Aktion ausführst, an der ein Bauer beteiligt ist, bewegt sich der Inquisitor einen Ort näher an den Ort, an dem die Aktion stattgefunden hat. Wenn du zum Beispiel einen Bauern in Gebiet 1 opferst und der Inquisitor sich in Gebiet 3 befindet, bewegt sich der Inquisitor nach Gebiet 2. Diese Aktion findet statt, bevor du den Effekt auflöst, so dass der Bauer, mit dem du interagierst, immer noch an diesem Ort ist, so dass der Inquisitor ein Siegel zerstören und diesen Kultisten töten kann, wenn er der letzte Kultist ist, der an diesem Ort wirkt. Der Inquisitor muss immer noch eine Schild-Holzscheibe oder einen Bauern an dem Ort haben, wenn der letzte Kultist eine Aktion durchführt, um diesen Kultisten zu töten.
- Wenn der Inquisitor bei seiner Bewegung ein Gebiet mit mindestens einem Bauern oder einer Schild-Holzscheibe durchquert, zerstört er ein Siegel in diesem Gebiet.
- Der Inquisitor tötet den letzten Kultisten an dem Ort, an dem er sich befindet, nachdem dieser seine Aktion ausgeführt hat, wenn sich an diesem Ort mindestens ein Bauer oder eine Schild-Holzscheibe befindet.
- Die Schild-Holzscheibe des Inquisitors verhindert das Sammeln von Ressourcen an dem Ort, an dem sie erscheint. Lasst diese Holzscheibe auf dem Ort liegen, um den Effekt nicht zu vergessen. Fähigkeiten, die gegnerische Holzscheiben entfernen, erleben euch diese Schild-Holzscheibe in den Beutel zurückzugeben, so dass das Sammeln von Ressourcen an diesem Ort wieder aufgenommen werden kann.



Bild 1 Der Inquisitor begibt sich zu Ort 2, nachdem der Kultist mit dem Bauern interagiert hat, zerstört das Siegel und tötet den Kultisten



Bild 2 Der Inquisitor bewegt sich von Ort 4 zu Ort 3, da dies der nächstgelegene Ort ist, an dem der Kultist mit dem Bauern interagiert hat

CO-OP MODUS

COOP MODUS PHASEN

Unterhaltsphase

In der Unterhaltsphase führt ihr die folgenden Schritte in der üblichen Reihenfolge durch:

1. Platziert zufällig die 4 Prioritätsmarken.
2. Zieht zufällig 2 Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel und legt sie an jeden Ort.
3. Löst sofort die Fluch-Holzscheiben, die Kult-Holzscheiben, die Inquisitor-Schild-Holzscheiben sowie die Zwei-Bauern-Holzscheiben auf.
4. Platziert alle verfügbaren Bauern.
5. Bewegt den Inquisitor zu jedem Ort mit einer Schild-Holzscheibe, wie es die Prioritätsmarken vorschreiben und zerstört gegebenenfalls Siegel.

Platzierungsphase

Nachdem ihr den Aufbau und die Unterhaltungsphase abgeschlossen habt, könnt ihr wie gewohnt mit der Platzierung eurer Kultisten fortfahren. Andere Spieler begrenzen die Anzahl der Kultisten die in einer Region platzieren werden dürfen, wie sie es in einem kompetiven Spiel tun würden. Bauern haben keinen Einfluss auf die Platzierung der Kultisten.

Aktionsphase

Sammelt Ressourcen, führt Rituale durch und interagiert mit den Bauern der einzelnen Orte in der Reihenfolge, die die Prioritätsmarken vorgeben. Denkt daran, dass die Bauern für alle Effekte und Zwecke als feindliche Kultisten gelten.

Entweihungsphase

Wie in einem kompetitiven Spiel gibt es in der ersten Runde keine Entweihungsphase.

Nach der ersten Runde

Nach der ersten Spielrunde werden alle verfügbaren Fluch-Holzscheiben zurück in den Spielbeutel gelegt, mit Ausnahme der beiden Kult-Holzscheiben, die zu Beginn des Spiels in den Spielbeutel gelegt wurden; diese Holzscheiben kommen zurück in ihre jeweiligen Ritualbücher, nachdem sie in der Unterhaltungsphase wie üblich aufgelöst worden sind. Folgt dann den Regeln und mischt die Prioritätsmarken und Fluch-Holzscheiben neu. Wenn kein Spieler das Verderbnisritual angewendet hat, kann es sein, dass der Spielbeutel weniger als 10 Fluch-Holzscheiben enthält. Lasst in diesem Fall die verbleibenden Ortsfelder leer, nachdem alle Holzscheiben verteilt wurden.

Entweihungsphase

Wenn ihr die Entweihungsphase beginnt, entscheidet jeder Spieler, wie viel Blut er bieten möchte. Die Gebote aller Spieler werden zusammengelegt und bilden das gemeinsame Gebot. Dann wird die verdeckte Fluch-Holzscheibe aufgedeckt und die Bietschwierigkeit des Ortes berechnet. Ist das kollektive Gebot höher als die Bietschwierigkeit, gewinnt ihr das Gebot und entweiht den Ort erfolgreich. Bei einem Gleichstand verlieren die Spieler immer. Wenn ihr das Gebot gewinnt, nehmt ihr die Entweihungsmarke und die dazugehörige Verdorbenheit. Denkt daran, dass die Spieler entweder gemeinsam gewinnen oder verlieren.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach Runde 5 mit dem Gebot für den letzten Ort, die Kirche. Berechnet alle Verdorbenheit, die ihr als Gruppe gesammelt habt. Wenn ihr es nicht geschafft habt genug Verdorbenheit für eure Spieleranzahl zu sammeln, verliert ihr das Spiel. Denkt daran: Kulte, die gut zusammenarbeiten, gewinnen gemeinsam!

Tipps und häufig gestellte Regelfragen

- Wenn in der Unterhaltsphase die Schild-Holzscheibe des Inquisitors an einem Ort im linken Feld erscheint und die Kult-Holzscheibe eines Kults auf der rechten Seite erscheint, wird zuerst der Inquisitor an diesen Ort bewegt, und dann wird das Siegel des Kultes platziert, wodurch sie von der Zerstörung durch den Inquisitor nicht betroffen ist. Wenn die Holzscheiben in der umgekehrten Reihenfolge erscheinen, wird das Siegel zerstört.
- Die Schild-Holzscheibe des Inquisitors verhindert nur das Sammeln von Ressourcen des Feldes, in dem sie sich befindet, und nicht von beiden Feldern.
- Ihr könnt die Schild-Holzscheibe des Inquisitors von einem Ort entfernen, um um das Sammeln von Rohstoffen an diesem Ort wieder zu ermöglichen und eure Siegel und Kultisten vor dem Zorn des Inquisitors zu schützen.
- Denkt daran, dass sich der Inquisitor nur einen Ort näher an den Standort bewegt, an dem ihr mit einem Bauern interagiert habt. Denkt ein paar Züge voraus, um den Inquisitor an einem Ort zu locken, an dem sich keine Kultisten oder Siegel befinden.
- Denkt daran, dass die Schild-Holzscheibe des Inquisitors nach den Regeln für Dunkelfluss platziert wird.
- Von den Orten 1 und 5 kann der Inquisitor nur zu den Orten 2 bzw. 4 reisen.
- Das Entfernen von Bauern an einem Ort auf beliebige Weise (Rückkehr, Töten, für Rituale opfern usw.), mit Ausnahme der Opferung am Baum der Verdammten, entfernt sie vorübergehend aus dem Spiel und macht sie für erneute Platzierung verfügbar.
- Das Opfern von Bauern an den Baum der Verdammten entfernt sie für für den Rest des Spiels. Das bedeutet, dass der Inquisitor es schwerer haben wird, eure Siegel und Kultisten zu zerstören, aber es werden gleichzeitig weniger Bauern zur Verfügung stehen, um Aktionen durchzuführen.
- „Angegriffene“ Rituale werden sowohl dann ausgelöst, wenn der Inquisitor ein Siegel zerstört oder einen Kultisten tötet als auch wenn die Bauern eine Aktion ausführen würden, die nach den normalen Regeln als Angriff gelten.



SOLO

SOLO MODUS

In einem Solospiel trittst du gegen alle gegnerischen Kulte an, die weder die normalen Regeln für die Platzierung von Kultisten nutzen noch einen Standort verunreinigen. Dieser Solomodus ist dafür ausgelegt mit einem der vier Kulte gespielt zu werden und umfasst 3 Siegbedingungen und ein Punktesystem, das sich hauptsächlich um die Entweihungsmarken dreht. Beachte dabei, dass jeder Kult seinen eigenen Spielstil hat, der für ein einzigartiges Spielerlebnis sorgt.

Ziel des Spiels:

Um das Solospiel von Dark Blood zu gewinnen, musst du am Ende des Spiels alle 3 Siegbedingungen erfüllen.

1. Alle deine Rituale vollständig aufwerten.
2. Beende das Spiel mit allen 8 aktiven Kultisten.
3. Erreiche die höchste Position in der Unheiligen Gunst.

Dann zählst du deinen Punktestand, indem du die Verdorbenheit der Entweihungsmarken addierst, die du in den Entweihungsphasen gewonnen hast. Die maximale Punktzahl in diesem Spielmodus ist 17. Wenn du eine dieser Bedingungen nicht erfüllst, gilt das Spiel als verloren und deine Punktzahl wird nicht gezählt.

Schwierigkeitsgrad

Der Solomodus kann auf 4 Schwierigkeitsstufen gespielt werden:
Leicht: Lege nur 1 gegnerische Holzscheibe unter jede Entweihungsmarke.
Mittel: Lege 2 gegnerische Holzscheiben unter jede Entweihungsmarke.
Schwer: Platziere 3 gegnerische Holzscheiben unter jede Entweihungsmarke.
Albtraum: Lege alle 4 gegnerischen Holzscheiben unter jede Entweihungsmarke.

Spielaufbau

- Wähle einen Schwierigkeitsgrad.
- Wähle einen Kult deiner Wahl, nimm sein Ritualbuch, seine Kultisten und die Monstrosität und bereite ihn wie üblich vor.
- Beginne mit 2 Blut und 1 Silber.
- Entferne die folgenden Fluch-Holzscheiben aus dem Spielbeutel: 1, 2, 3 und 4.
- Mische diese Scheiben und lege sie verdeckt auf die zweite, dritte, vierte und fünfte Entweihungsmarke. Diese werden später in der Entweihungsphase verwendet. Der ersten Entweihungsmarke wird keine Fluch-Holzscheibe zugewiesen.
- Lege die gegnerischen Holzscheiben je nach Schwierigkeitsgrad unter jede Entweihungsmarke. Sind noch welche übrig, werden sie aus dem Spiel entfernt.
- Gebe alle anderen Fluch-Holzscheiben in den Spielbeutel.
- Entferne deine ganz links liegende Kult-Holzscheibe und gib sie in den Spielbeutel.
- Im Spielbeutel sollten sich nun insgesamt 10 Fluch- Holzscheiben befinden: die 3 Zwei-Bauern-Holzscheiben, alle übrigen Fluch-Holzscheiben mit Zahlen und 1 deiner Holzscheiben.
- Platziere eines deiner Siegel am unteren Ende der Unheiligen Gunst.
- Lege ein gegnerisches Siegel an die zweite Position von oben in der Unheiligen Gunst. Solange dieses Siegel über deinem liegt, verlierst du alle Gleichstände.
- Platziere alle Ortskarten wie gewohnt.
- Platziere alle Bauern wie gewohnt.

Sonderregeln

- Die Fluch-Holzscheiben, die auf die Entweihungsmarken gelegt werden, stellen einen zusätzlichen verdeckten Wert dar, der zur Bietschwierigkeit hinzugerechnet wird, so dass du kalkulieren musst und in der Entweihungsphase mit einem gewissen Risiko bieten musst. Drehe die Holzscheiben um, nachdem du in der Entweihungsphase ein Gebot abgegeben hast. Ihre Zahl wird zur Bietschwierigkeit des Ortes addiert. Nachdem du diese Holzscheiben aufgedeckt hast, lege sie zusammen mit den gegnerischen Kult-Holzscheiben (unter den Entweihungsmarken) in den Spielbeutel.
- Der Bietschwierigkeitsgrad des Ortes wird wie folgt berechnet: Addiere die Zahl auf der Fluch-Holzscheibe + die Blutmenge der gegnerischen Siegel + die auf der Entweihungsmarke angegebene Verdorbenheitswert. Wenn dein Gebot die Gebotsschwierigkeit übersteigt, gewinnst du die Entweihungsmarke. Unentschiedene Gebote werden wie üblich auf der Grundlage der Unheiligen Gunst aufgelöst.
- Wenn eine Zwei-Bauern-Holzscheibe erscheint, platziere 2 gegnerische Kultisten anstelle der 2 Bauern, die du normalerweise an diesem Ort platzieren würdest.
- Spezielle Soloregeln für die Platzierung von Kultisten: Es können nur bis zu 6 Kultisten an einem Standort platziert werden. Wenn dort 1 feindlicher Kultist steht, darfst du 2 Kultisten wie üblich platzieren. Wenn dort 2 feindliche Kultisten stehen, darfst du entweder 1 oder 3 Kultisten platzieren. Um an einem Ort mit 3 oder mehr gegnerischen Kultisten zu platzieren, musst du so viele Kultisten platzieren, um die Gesamtzahl der Kultisten an diesem Ort auf 6 zu erhöhen. Beispiel: Wenn sich 4 gegnerische Kultisten in der Lavagrube befinden, kannst du 2 Kultisten an diesem Ort platzieren, da 4 gegnerische Kultisten + 2 deiner Kultisten = 6 Kultisten insgesamt ergeben.
- Du hast die Mehrheit, wenn du mehr Kultisten an einem Ort platziert hast als gegnerische Kultisten platziert sind. Auch wenn du immer zuerst spielst, da gegnerische Kultisten keine Ressourcen sammeln oder andere Aktionen durchführen, ist die Mehrheit dennoch wichtig, um die Standortkarte aktivieren zu können.
- Die Hauptaufgabe der gegnerischen Kultisten besteht darin, die Anzahl der Kultisten zu begrenzen die du an einem Ort platzieren kannst, zu beschränken und dich dazu zu bringen, um die Mehrheit zu kämpfen.
- Entferne am Ende jeder Runde alle gegnerischen Kultisten bis auf 1 von jedem Ort, wobei vorausgesetzt wird, dass sich mindestens 1 feindlicher Kultist an diesem Ort befindet.
- Für den Rest der Regeln gelten die gleichen Regeln wie in einem kompetitiven Spiel.

Unterhaltsphase

Führe in der Unterhaltsphase die folgenden Schritte in der üblichen Reihenfolge durch:

1. Lege die 4 Prioritätsmarken zufällig aus.
2. Ziehe zufällig 2 Fluch-Holzmarken aus dem Spielbeutel und lege sie an jeden Ort.
3. Löse sofort die Fluch-Holzscheiben, die Kult-Holzscheiben und die Zwei-Bauern-Holzscheiben auf.
4. Platziere alle verfügbaren Bauern.

Platzierungsphase
Nachdem du den Aufbau und die Unterhaltsphase abgeschlossen hast, platzierst du deine Kultisten gemäß den speziellen Soloregeln für die Platzierung von Kultisten an jedem Standort. Wie in einem kompetitiven Spiel kannst du 1 deiner Kultisten an einem leeren Standort platzieren und dann 2 mehr und so weiter. Dies funktioniert sogar, wenn 2 feindliche Kultisten einen Standort verunreiningen, da du 1 Kultisten und dann 3 Kultisten platzieren kannst, also insgesamt 6 Kultisten. Die maximale Anzahl von Kultisten an jedem Standort ist auf 6 begrenzt.

Aktionsphase
Sammle Ressourcen, führe Rituale durch und interagiere mit feindlichen Kultisten und Bauern am jeweiligen Standort in der Reihenfolge, die die Prioritätsmarker vorgeben, wie es auch im kompetitiven Spiel gemacht wird.

Entweihungsphase
Wie in einem kompetitiven Spiel gibt es in der ersten Runde keine Entweihungsphase.

Nach der ersten Runde
Nach Abschluss der ersten Runde mische alle verfügbaren Fluch-Holzscheiben zurück in den Spielbeutel, mit Ausnahme deiner Kult-Holzscheibe, die zu Beginn des Spiels in den Spielbeutel gegeben hast; diese Kult-Holzscheibe legst du wie üblich in dein Ritualbuch zurück, nachdem sie in der Unterhaltsphase aufgelöst wurde. Befolge dann die speziellen Soloregeln zum Entfernen von Kultisten und fahre mit der Unterhaltsphase der zweiten Runde fort, indem die Prioritätsmarker und Fluch-Holzscheiben neu gemischt werden.

Entweihungsphase
In der Entweihungsphase bietest du heimlich eine beliebige Menge Blut und addierst Sie es zu deiner Bietstärke, wie du es in auch im kompetitiven Spiel tun würdest. Decke dann die verdeckte Fluch-Holzscheibe auf und berechne die Bietschwierigkeit. Wenn du das Gebot gewinnst, nimm den Entweihungsmarker und gewinne seine Verdorbenheit. Gleichstände werden wie üblich auf Grundlage der Position der Unheiligen Gunst aufgelöst.

Spielende und Wertung
Das Spiel endet im Anschluss an Runde 5, nachdem du für den letzten Ort, die Kirche, geboten hast. Wenn du es nicht geschafft hast, alle 3 Siegbedingungen zu erfüllen, verlierst du das Spiel. Passe deine Strategie an und versuche es beim nächsten Mal erneut!



SPEZIELLE DANKSAGUNGEN

Wir möchten den wunderbaren Menschen, die uns geholfen haben, dieses Spiel zum Leben zu erwecken, unseren herzlichsten Dank aussprechen.

An unseren inspirierten Creative Director: Geps

An unsere fleißigen Projektmanagerin: Ember

An unsere innovativen 3D-Designer: Alexis Rydas and Vaggelis Theodoridis

An unsere geliebte Community-Managerin: Hera

An unsere feurigen Social-Media-Managerinnen: Xenia and Ina

An unsere engagierten Spieletester
Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Matt, Diana, Vermel, Anna, Konstantina, Fenia, Jordan, Marianthi, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Meimaridis Stelios, Gannis Kotsifos, Elina Ellinis, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalikis, Kona Sparow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, und viele weitere mehr.

An die Lore-Fanatiker: Yellowbyte Studios

An unseren Event-Vermarkter: Ioannis Laskaris

An unseren treuen Begleiter: Sixty

Zu guter Letzt gilt unser ***besonderer Dank*** *Ilias Anastasiadis, Sofia Tsaxoulidou* ***und vor allem*** *VantoN.*

An alle unsere Freunde und Familien, die uns auf dieser Reise mit ihrer Ermutigung und Geduld unterstützt haben.

Und vor allem an alle unsere engagierten Unterstützer. Ihr Glaube an dieses Projekt hat uns inspiriert und uns auf jedem Schritt des Weges geleitet. Ohne Euch wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen.

Jetzt geht und führt euren Kult zum Sieg!

GLOSSAR

Aktionsphase 16 - 26

Anrufung 25

Bauern 13

Baum der Verdammten 9

Blut 23, 29, 30

Blutmarken 31

Dunklelfluss 12

Entweihungsmarken 30, 31

Entweihungsphase 29, 30

Ereigniskarten 9

Fluch 12

Fluch-Holzscheiben 11, 12

Gebot 29

Inquisitor 12, 21

Inquisitor-Schild-Holzscheiben 12, 21, 34-36

Kiste 7

Kultisten 14

Kultmarken 31

Mehrheit 17

Meilensteinmarken 34

Monstrosität 21

Opferung 23

Passive Rituale 27, 28

Platzierungsphase 14, 15

Positionsmarken 8, 31

Prioritätsmarken 11

Ressourcenbereich 7

Ressourcensymbole 11, 19

Ritualbuch 7

Rituale 20-28

Ritualmarken 7, 20-28

Sarg 7

Siegel 29

Silber 7, 19

Spielbeutel 11

Spielerbeutel 8

Standort 17, 29, 30

Standortkarte 17

Startpunktemarken 8, 31

Unheilige Gunst 18

Unheilige Gunst- Marken 31

Unheilige Gunst Reihenfolge 8, 18

Unterhaltsphase 11-13

Verdorbenheit 31

Zauberbuchmarken 31

Zaubersprüche 24

Zielkarten 9

Zwei-Bauern-Holzscheiben 12