

Ein kooperativer Widerstand gegen den kosmischen Horror



# TANGLED YARNS

# Geschichte

**Tangled Yarns ist eine kooperative Geschichte über eine mutige Gruppe von Schafen (das seid ihr), die einen kosmischen Schrecken, den Hirten, daran hindern müssen, eure Welt zu versklaven. Dazu müsst ihr zusammenarbeiten, eure Bewegungen und Aktionen kombinieren und eure einzigartigen Fähigkeiten einsetzen, um kosmische Tore zu schließen, Wölfe und Kultisten anzugreifen und sogar das Layout der Stadt zu verändern.**

**Das Spielfeld, die Geisterstadt Parokiam (pah-ROW-key-em), besteht aus 36 Stadtfeldern, von denen jedes eine Seite hat, die eine Barriere bildet und Parokiam in ein Labyrinth verwandelt. Genau im Zentrum der Stadt befindet sich der Opferaltar des Hirten. Die gesamte Stadt ist von einem zusammenhängenden Ring aus Randfeldern umgeben, der Hirtenpfad genannt wird.**

**Der Hirt bewegt sich im Uhrzeigersinn um den Hirtenpfad. Wenn er ein Spawn-Symbol überquert, werden Kultisten und Wölfe gespawnt. Das Feld des Hirtenpfads, auf dem der Hirt anhält, beeinflusst die Spielregeln, solange er dort steht. Die Torfelder befinden sich ebenfalls auf dem Hirtenpfad. Wenn der Hirt jemals über einem Torfeld landet, verliert ihr. Ihr müsst diese Tore schließen und ihre Felder entfernen, indem ihr die arkanen Relikte nutzt, die überall in Parokiam verstreut sind.**

**Kultisten erscheinen an den Ecken von Parokiam und bewegen sich pro Runde ein Feld auf dem kürzesten Weg zum Opferaltar im Zentrum. Wenn ein Kultist den Opferaltar erreicht, verliert ihr. Ihr könnt die Wege der Kultisten verlängern, indem ihr einzelne Stadtfelder dreht.**

**Schafe werden das erste Mal korrumpiert, wenn sie sich opfern oder einen Kampf gegen einen Wolf verlieren. Sie sterben, wenn sie sich opfern oder ein zweites Mal verlieren oder gegen den Engel verlieren.**

**Wenn die Spieler alle Tore schließen, erscheint der Engel. Erst nachdem der Engel eingetroffen ist und die verbleibenden Kultisten beseitigt wurden, habt ihr eure Welt gerettet und gewonnen.**

# TANGLED YARNS

## Inhalt

<b>Spielkomponenten</b>	<b>2</b>
Anleitung zum Charakterbrett	3
Anleitung zur Hirtenpfad-Leiste	3
<b>Aufbauanleitung</b>	<b>4</b>
<b>Spielübersicht</b>	<b>6</b>
<b>Phase 1:</b> Der Hirt bewegt sich und lässt Diener erscheinen. Zusätzliche Verstärkungsmarker ablegen.	6
<b>Phase 2:</b> Alle Schafe können sich bewegen und/oder eine Aktion in beliebiger Reihenfolge ausführen, verteilt auf die Spieler nach Wunsch.	7
<b>Bewegung</b>	7
<b>Verriegeln</b>	8
<b>Angriff</b>	8
<b>Verstärkungen</b>	10
<b>Opfer</b>	11
<b>Phase 3:</b> Schafe drehen Stadtfelder.	12
<b>Phase 4:</b> Kultisten bewegen sich.	12
<b>Phase 5:</b> Wölfe bewegen sich.	13
<b>Phase 6:</b> Wölfe greifen an.	13
<b>Spielbeispiel</b>	<b>14</b>
<b>Der Engel und der finale Akt</b>	<b>18</b>
<b>Das Spiel vereinfachen</b>	<b>18</b>
<b>Hirtenpfad-Felder</b>	<b>19</b>
<b>Schafeigenschaften</b>	<b>20</b>
Hinweise zu korrumpierten Schafen	21
<b>Symbole</b>	<b>22</b>

## Mitwirkende

**Spieldesign:** Tedman Getschman  
**Geschichte:** Jack Getschman & Maxwell Beauchamp  
**Charakterdesign:** Cassandra Krahn (SyrupyArt)  
**Art Direction:** Quillsilver Studio  
**Illustrationen:** Pauliina Linjama, Greg May & Dann May  
**Grafikdesign:** Dann May  
**Logo- und Schriftgestaltung:** Debbie Stadler

<b>Redaktion</b> Elizabeth Polen	<b>Live-Playtester</b> Alex
<b>Herstellung</b> Fabryka Kart	Erin Bond
<b>Murmeln</b> House of Marbles	Rebecca Carpenter
<b>Fulfillment und Logistik</b> Spiral Galaxy	Christine
<b>Marketing</b> Maxwell Beauchamp   KickStarter	Matt Ding
<b>Digitales Playtesting</b> Table Top R & D	Alex Foley
<b>Regelprüfer</b> Chris Backe	Jonathan Ford
Erin Bond	Frederico Garza de Leon
Matt Ding	Auden Getschman
Frederico Garza de Leon	Jack Getschman
Rheza Louis	Sawyer Getschman
James Wyatt	Tenley Getschman
<b>Übersetzer</b> Koreanisch – Hayoon Kim	Rohan Gupta
Japanisch – Midori Seto	Liam Harris
Spanisch – Matias Presta	Ian
Französisch – Laurie Tremblay	Jay
Deutsch – Melanie Burgmer	Nick
	Elizabeth Polen
	Luke Polen
	William Polen
	Conner Rainy
	Debbie Smith
	Josh Taflan
	Justin Taflan
	Rhys Thompson
	Alice Vaisey

Die großartigen Menschen in den **PlayTest UK Groups Aus Cambridge & Birmingham** und diejenigen, die es auf der **HandyCon** und der **UK Game Expo** getestet haben.

Anleitungsvideos und übersetzte Regelbücher unter <https://kadenaentertainment.com/tangledyarns>

 Spielregeln  
 Reglas del juego  
 Règles du jeu  
 遊び方  
 게임 규칙



**Kadena**  
ENTERTAINMENT

Quillsilver

# Spielkomponenten



6 Charaktertafeln



6 Charaktermarker



23 Murmeln

2 Rot (Lily)

2 Lila (Melbrook)

2 Orange (Moppet)

2 Grün (Twyla)

2 Blau (Poppy)

4 Schwarz (Blackberry)

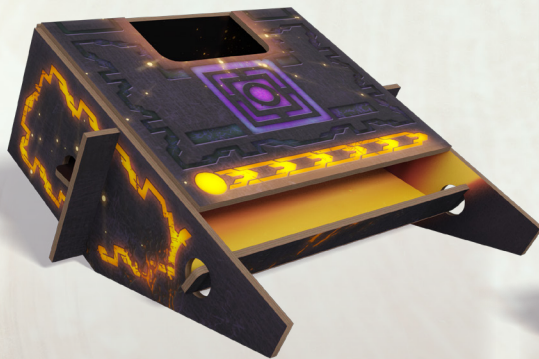
9 Weiß gesprenkelt (Diener des Hirten)



6 Teile der Hirtenpfad-Leiste



1 Phasenmarkerr



1 Schicksalsbox



1 Hirtenmarker



30 Verstärkungsmarker

6 Talaria 6 Tech 6 Buch 6 Karte 6 Knochen

1 Verstärkungsbrett



6 Wölfe



6 Kultisten



1 Engelmarker

13 Diener des Hirten



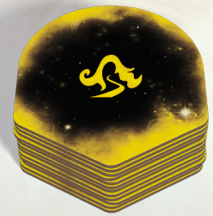
1 Diener-des-Hirten-Brett



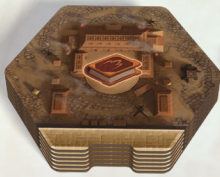
1 Opferaltar Hexfeld



24 Torfelder (6 pro Spieler)



12 Hirtenpfad-Felder



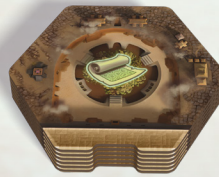
6 Buch



6 Talaria



6 Tech



6 Karte



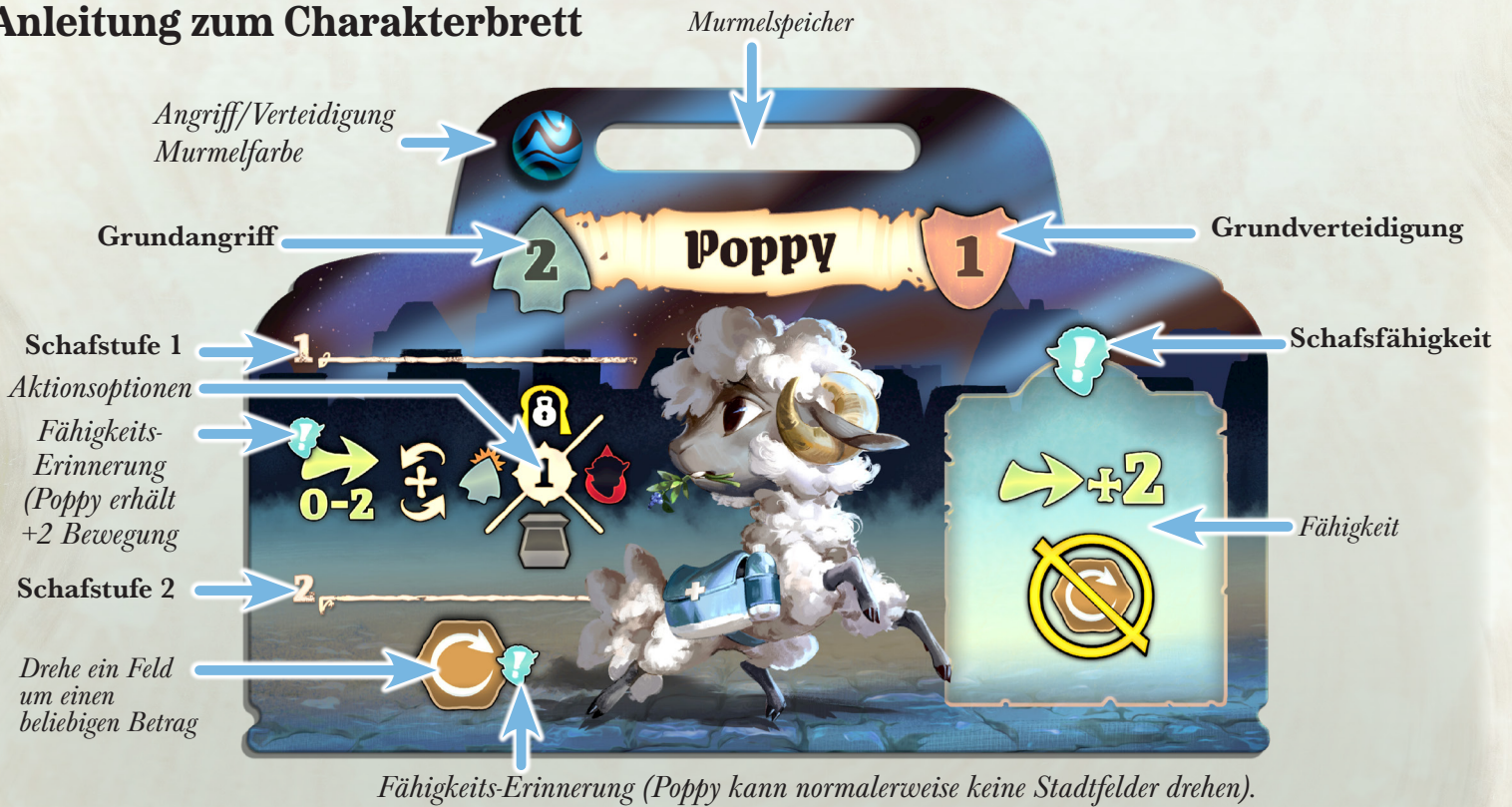
6 Knochen



6 Ödland

24 Parokiam-Stadt-Hexfelder

### Anleitung zum Charakterbrett



### Anleitung zum Hirtenpfad



# Aufbauanleitung

1. **Bestimme die Anzahl der Schafe im Spiel.** Verwende die Tabelle rechts.

Gesamtanzahl der Spieler	Schafe pro Spieler	Gesamtanzahl der Schafe
1	3	3
2	2	4
3	2	6
4	1	4
5	1	5
6	1	6

2. **Lege die Hirtenpfad-Leiste** indem du die Enden der Puzzleteile verbindest; ihre Rückseiten sind nummeriert und sie werden in folgender Reihenfolge platziert: rot, blau, grün, orange, schwarz und lila.

3. **Platziere den Hirtenmarker** auf seinem Startfeld und den Phasenmarker auf dem ersten Phasenfeld (unter dem Stern).

4. **Lege die Hirtenpfad-Felder aus.** Mische die zwölf Hirtenpfad-Felder und lege vier davon offen in die ersten vier Hirtenpfad-Plätze 🐑 (die fünften und folgenden beginnen mit Torfeldern). Die übrigen Hirtenpfad-Felder bilden einen verdeckten Nachziehstapel, der im Verlauf des Spiels verwendet wird. Lege ihn beiseite.

5. **Lege die Torfelder aus.** Nimm die Torfelder entsprechend der Anzahl der Schafe im Spiel, mische sie und lege sie alle offen aus (mit den arkanen Elementen sichtbar), eines auf jeden Hirtenpfad-/Torplatz 🌀 (insgesamt sechs). Alle anderen Torfelder bleiben in der Schachtel.

6. **Baue Parokiam auf.** Jedes Parokiam-Stadt-Hexfeld („Stadtfield“) hat eine Vorder- und Rückseite: eine Seite „arkanes Relikt“ und eine Seite „Ödland“.

a. Erstelle einen zufällig angeordneten Stapel von Hexfeldern, sodass für jedes Schaf im Spiel jeweils eine arkane Reliktseite offen liegt. Zum Beispiel: vier Schafe = vier Hexfelder Buch, Knochen, Talaria, Tech und Karte offen im Stapel, alle anderen Hexfelder liegen mit der Ödlandseite oben. Die Felder sollten zufällig zueinander gedreht werden.

b. Aus dem Stapel der Hexfelder lege einen Ring aus 18 innerhalb der Hirtenpfad-Leistenfelder. Dann einen Ring aus 12 innerhalb davon und einen Ring aus sechs innerhalb davon.

!!! Stelle sicher, dass es von jedem Hexfeld einen Weg (ohne durch Wände blockiert zu sein) zum Zentrum der Stadt gibt. Drehe jedes blockierte Hexfeld im Uhrzeigersinn um eine Position, bis ein offener Weg zum Zentrum entsteht. Wenn das nicht funktioniert, drehe ein benachbartes Feld.

7. **Lege das Opferaltar-Feld** in die Mitte der Stadt und richte die Murmelfarben an denen der Hirtenpfad-Leiste aus. Das Engelsymbol 🐑 wird verdeckt platziert.

8. **Lege das Verstärkungsbrett** neben die Stadt und platziere die 5 Stapel von **Verstärkungsmarkern** an den entsprechenden Stellen.

9. **Jeder Spieler wählt sein Schaf** (abhängig von der Spieleranzahl) und nimmt das entsprechende Charakterbrett, Murmeln und den Charaktermarker. Siehe Seite 20 für Beschreibungen der Persönlichkeiten und besonderen Fähigkeiten der Schafe. Die Spieler legen ihr Charakterbrett (unkorrumpierte Seite zu sich), platzieren die passenden Murmeln darauf und legen ihren Charaktermarker auf den Opferaltar.

10. **Lege das Diener-des-Hirten-Brett mit der Wolfseite** nach oben aus. Lege die neun schwarz-weiß gesprenkelten Murmeln darauf. Lege den Engelmarker zwischen Tor 5 und 6 und die Wolfs- und Kultistenmarker neben das Brett.

11. **Bereite die Schicksalsbox vor.** Lege eine Murmel von allen sechs Schafen, auch wenn sie nicht im Spiel sind, in die Schicksalsbox.



„Wir geben Ihnen gerne ein paar Tipps. Zuerst unterschätze mich nicht! Mit meiner Talaria und meinen Verstärkungen kann ich viel Gutes für das Team tun.“



Aufbau für 6 Spieler



# Spielübersicht

Das Spiel wird über eine Reihe von Runden gespielt, jede mit sechs Phasen:

**Phase 1:** Der Hirt bewegt sich.

**Phase 2:** Die Schafe bewegen sich und/oder führen eine Aktion aus.

**Phase 3:** Die Schafe drehen Stadtfelder.

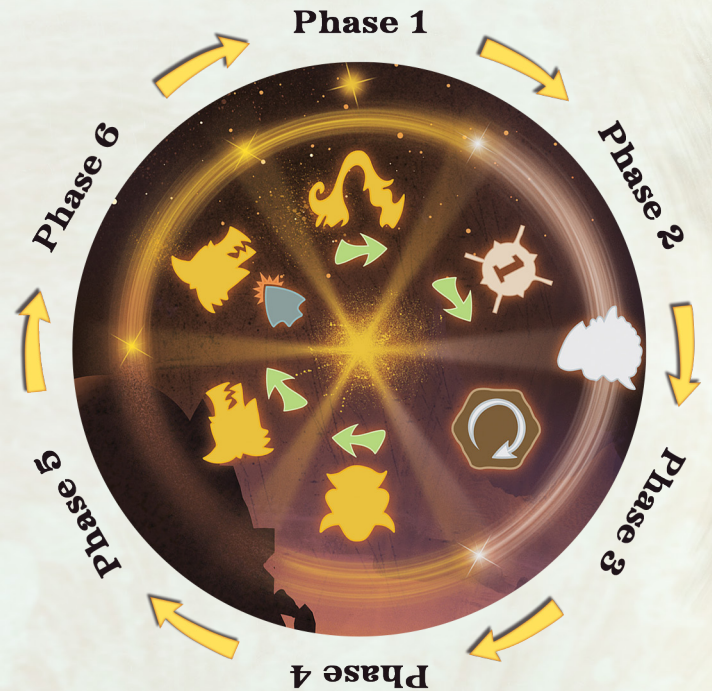
**Phase 4:** Die Kultisten bewegen sich.

**Phase 5:** Die Wölfe bewegen sich.

**Phase 6:** Die Wölfe greifen an.

Ein Beispiel für zwei Spielrunden folgt den Anweisungen zu den Phasen.

Wenn und falls die Schafe das letzte Tor schließen, trifft der treueste Diener des Hirten, der unverwundbare Engel, ein und der letzte Akt beginnt. Danach, sobald die Schafe alle verbleibenden Kultisten besiegt haben, wird der Engel zu einer gefrorenen Statue in Parokiam und die Spieler gewinnen das Spiel.



## Phase 1





**Bewege den Hirten, lasse Diener erscheinen und lege überschüssige Verstärkungsmarker ab.**

Nachdem sich der Hirt bewegt hat und seine Diener erschienen sind, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zu Phase 2.

### a. Bewege den Hirten zum nächsten Hirtenfeld.

In Runde 1 bewegt sich der Hirt auf das erste Feld. Dieses Feld hat keinen Effekt, da sich keine Hirtenpfad- oder Torfelder darunter befinden. Nach Runde 1 bewegt sich der Hirt im Uhrzeigersinn entlang des Hirtenpfads zum nächsten Feld.

 Jedes Hirtenpfad-Feld unter dem Hirten beeinflusst das Spiel in dieser Runde.

 Befindet sich der Hirt über einem Torfeld, verlieren die Spieler!

### b. Lasse Diener erscheinen (Kultisten und Wölfe).

Lasse Diener entsprechend der Anzahl der Schafe erscheinen, die das Spiel begonnen haben, unter Verwendung der Erscheinungsübersicht unter dem Hirten. Finde die Zeile, die die Anzahl der Schafe zeigt, die das Spiel begonnen haben (die weiße Zahl), und lies darunter, wie viele Kultisten und Wölfe erscheinen.



*Beispiel: Diese Erscheinungsübersicht zeigt 0 Kultisten und 1 Wolf für ein Spiel mit 4 Schafen.*

Verwende die Schicksalsbox, um zu bestimmen, in welcher Ecke von Parokiam die Diener erscheinen. Lege die 6 Hauptmurmeln in die Schicksalsbox, schüttele sie, kippe sie und lies die Farben von links beginnend ab.



In diesem Beispiel würde der erste Diener zur blauen Eck- Stadtkachel gehen, der nächste zur orangefarbenen, dann zur roten usw. Die Eckfarben sind auf dem Hirtenpfad als zusätzliche Orientierung angegeben.

Platziere zuerst alle Kultisten, dann die Wölfe. Platziere sie auf der Stadtkachel in der äußeren Ecke von Parokiam, die durch den Pfeil des Opferaltars entsprechend der auf der Murmel angezeigte Farbe bestimmt wird.



**c. Lege überschüssige Verstärkungsmarker ab.**  
Siehe Details im Verstärkungsabschnitt auf Seite 10.



## Phase 2



**Alle Schafe können sich bewegen und/oder eine Aktion in beliebiger Reihenfolge ausführen, gemischt zwischen den Spielern nach Wunsch.**



Jeder Spieler kann sich bewegen und eine von vier Grundaktionen ausführen: sperren, angreifen, verstärken oder opfern. Diese Aktionen erscheinen als Symbole auf den Schafbrettern.

Die Schafsfähigkeiten am unteren Rand der Bretter zeigen, wie dieses Schaf die Grundregeln verändert.

**Nachdem alle Schafe sich bewegt und eine Aktion ausgeführt haben, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zu Phase 3.**



### Bewegung

Schafe bewegen sich normalerweise 0, 1 oder 2 Stadtfelder innerhalb von Parokiam. *Poppy* kann sich 0 bis 4 Stadtfelder bewegen.

• Die Bewegung eines Schafes kann nicht unterbrochen werden.

• Schafe können normalerweise nicht durch Wände gehen.

• Schafe dürfen sich nicht durch von Wölfen besetzte Stadtfelder bewegen. Ein Schaf kann auf einem Stadtfeld anhalten oder, wenn es darauf startet, sich davon wegbewegen, aber es kann kein von einem Wolf besetztes Stadtfeld durchqueren.

• Eine Talaria-Verstärkung verlängert die Bewegung, erzeugt aber keine zweite Bewegung.

„Wir müssen auf Kultisten mit einfachen Wegen zum Zentrum achten! Jeder sollte sich dorthin bewegen, wo er Stadtfelder drehen kann, um ihre Wege zu verlängern.“



## Sperrern

Schafe sperren Tore, indem sie sich auf verschiedene Stadtfelder stellen, die Relikte zeigen, die allen Symbolen auf dem Torfeld entsprechen. Moppet kann benachbarte Stadtfelder verwenden, um Tore zu sperren, aber sie kann dies nicht tun, wenn sie sich auf dem Opferaltar-Feld befindet. Die Schafe führen dann gleichzeitig die Sperraktion aus, indem sie:

1. das Torfeld entfernen und durch ein offenes Hirtenfeld aus dem Nachziehstapel der Hirtenfelder ersetzen, und
2. die verwendeten Stadtfelder auf ihre Ödlandseite drehen, wobei darauf zu achten ist, dass die Wand in derselben relativen Position bleibt.

- Jedes Relikt kann nur einmal verwendet werden, um ein Tor zu sperren.
- Spieler können Stadtfelder verwenden, die von Kultisten oder Wölfen besetzt sind, um eine Sperraktion auszuführen.

„Wir müssen die Tore nicht in Reihenfolge erledigen. Manchmal können einige von uns sperren, während andere kämpfen. Das sollten wir ausnutzen.“



Beispiel: Schafe sind bereit, ein Tor zu sperren, positioniert auf Stadtfeldern mit Relikten, die denen auf dem Tor entsprechen.



Beispiel: Ein abgeschlossenes Sperren. Das Tor wird abgelegt und ein zufälliges Hirtenfeld wird platziert. Die Stadtfelder werden auf ihre Ödlandseite gedreht.



## Angriff

Schafe können Kultisten und/oder Wölfe angreifen. Sie können den Engel nicht angreifen.

- Schafe können sowohl Wölfe als auch Kultisten in beliebiger Kombination und Reihenfolge angreifen.
- Angreifer und Verteidiger müssen sich auf demselben Stadtfeld befinden.
- Nicht alle Schafe auf dem Stadtfeld müssen am Angriff teilnehmen oder gleichzeitig angreifen.
- Schafe auf demselben Stadtfeld, die nicht am Kampf beteiligt sind, haben keinen Einfluss auf den Kampf.
- Nicht alle Diener auf demselben Stadtfeld müssen angegriffen werden

Um einen Angriff durchzuführen, entferne alle Murmeln, die sich derzeit in der Schicksalsbox befinden. Lege die richtige Anzahl und Farbe von Angriffs- und Verteidigungsmurmeln in die Schicksalsbox. Schüttele sie und kippe sie. Der Gewinner ist der Charakter, dessen Murmel am weitesten links liegt.

### Angriffs- und Verteidigungsmurmeln.



Das **Schaf** hat eine Grundangriffsstärke von 2 und eine Grundverteidigung von 1.



Mit seinem Schafmerkmal hat, **Blackberry** einen Grundangriff von 3 und eine Grundverteidigung von 2.





Der **wolf** hat einen Grundangriff von 3 und eine Grundverteidigung von 1.



Der **Kultist** hat einen Grundangriff von 0 (greift nicht an) und eine Grundverteidigung von 2.

Um die richtige Anzahl an Angriffs- und Verteidigungsmurmeln zu bestimmen, gehe wie folgt vor:

Jedes Schaf und die Diener als Gruppe haben ihre eigenen farbigen Murmeln. Ermittle die Grundanzahl an Angriffs- und Verteidigungsmurmeln anhand der Schaf- und Dienerbretter. Die Grundanzahl der Angriffsmurmeln erscheint auf dem Angriffssymbol . Die Grundanzahl der Verteidigungsmurmeln erscheint auf dem Verteidigungssymbol .

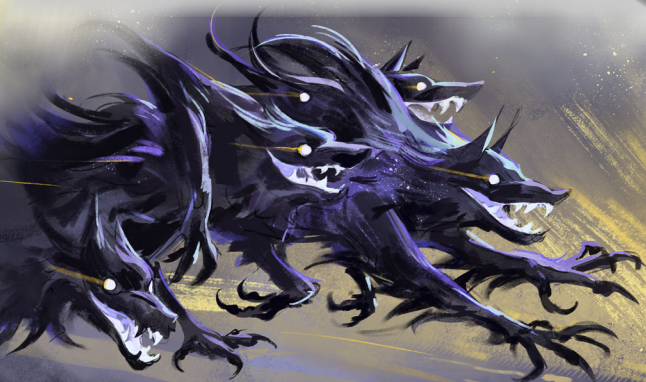
Kombiniere alle Angriffs- und Verteidigungsmurmeln und passe ihre Anzahl wie folgt an, falls zutreffend:

1. Passe die Anzahl der Angriffs- und Verteidigungsmurmeln basierend auf dem aktiven Hirtenpfad-Feld an.
2. Reduziere die Anzahl der Dienermurmeln basierend auf verwendeten Knochen-Verstärkungen der Schafe.
3. Reduziere die Anzahl der Verteidigungsmurmeln der Diener um 1 für jedes zusätzliche Schaf über 1 hinaus, das am Kampf beteiligt ist. Zum Beispiel würden 3 Schafe, die einen Kultisten angreifen, die Anzahl der Verteidigungsmurmeln des Kultisten um 2 reduzieren.

Wenn die Diener nach diesen Anpassungen keine Verteidigungsmurmeln haben, gewinnen die Schafe automatisch. Andernfalls lege die richtige Anzahl und Farbe von Angriffs- und Verteidigungsmurmeln in die Schicksalsbox. Schüttele sie, kippe sie und lies das Ergebnis ab. Die am weitesten links liegende Murmel zeigt den Gewinner des Kampfes an.

Wenn die Schafe gewinnen, werden alle am Kampf beteiligten Diener aus dem Spiel entfernt.

**Wenn die Diener gewinnen, werden weder der Verteidiger noch der Angreifer beeinflusst. Lass uns Wege finden, den Kampf zu gewinnen, bevor er beginnt.“**



*Beispiel: Poppy, Moppet und Blackberry befinden sich auf einem Stadtfeld mit 2 Wölfen und 1 Kultisten. Poppy führt in dieser Runde eine Sperraktion aus, aber Moppet und Blackberry versuchen, alle Diener in einem Angriff anzugreifen. Wenn sie gewinnen, werden alle 3 Diener entfernt. Moppet hat einen Angriff von 2 und Blackberry einen Angriff von 3, insgesamt also 5 Angriffsmurmeln. Die Wölfe haben jeweils eine Verteidigung von 1 und der Kultist hat eine Verteidigung von 2, insgesamt also 4 Verteidigungsmurmeln.*



*Der Hirt steht jedoch derzeit auf dem Feld Zorn des Hirten, das jedem Wolf +1 Verteidigung gibt. Dadurch steigt die Anzahl der Verteidigungsmurmeln der Diener auf 6.*

*Dennoch verwenden Moppet und Blackberry 3 Knochen-Verstärkungen, wodurch die Verteidigungsmurmeln der Diener um 3 reduziert werden. Die Verstärkungen werden auf das Verstärkungsbrett zurückgelegt.*

*Außerdem werden, da 2 Schafe angreifen, die Verteidigungsmurmeln der Diener um 1 weitere Murmel reduziert (die Schafe sind einer mehr als ein einzelner Angreifer). Poppy ist nicht am Angriff beteiligt, daher hat ihre Anwesenheit keinen Effekt.*

*Die 2 weiß gesprenkelten Dienermurmeln werden zusammen mit Moppets 2 orangefarbenen Murmeln und Blackberrys 3 schwarz-weißen Murmeln in die Schicksalsbox gelegt. Die Schicksalsbox wird geschüttelt und gekippt, und die am weitesten links liegende Murmel zeigt den Gewinner.*



*Sie ist weiß gesprenkelt. Das bedeutet, dass die Diener gewinnen, aber Moppet und Blackberry nichts passiert. Poppy, die ihren Zug noch nicht gemacht hat, kann die Diener ebenfalls angreifen. Sie entscheidet sich, nur den Kultisten anzugreifen. Der Kultist hat eine Verteidigung von 2 und Poppy hat einen Angriff von 2. Es gibt diesmal keine Modifikatoren.*



## Verstärkungen

Schafe können eine Verstärkung erhalten, die dem Relikt des Stadtfeldes entspricht, auf dem sie stehen. Wenn Schafe eine Verstärkung im Ödland erhalten, bestimmt die Schicksalsbox, welche Verstärkung der Spieler erhält. Lege die 6 Hauptmurmeln in die Schicksalsbox, schüttele sie, kippe sie und lies das Ergebnis ab. Die am weitesten links liegende Murmel zeigt die Verstärkung, die das Schaf erhält. Ist die Murmel rot, erhält der Spieler keine Verstärkung. Lily kann unabhängig davon, was auf dem Stadtfeld erscheint, wählen, welche Verstärkung sie möchte; sie kann dies jedoch nicht tun, wenn sie sich auf dem Opferaltar befindet.

- Verstärkungen sind gemeinsam nutzbar, und Schafe müssen nicht auf demselben Feld stehen, um sie zu teilen.
- Verstärkungen können jederzeit verwendet werden, auch in derselben Phase, in der sie erhalten wurden.
- Verstärkungen können Schafen Fähigkeiten verleihen, die sie normalerweise nicht haben.
- Verstärkungen können gestapelt und in beliebiger Kombination mit anderen Verstärkungen verwendet werden.
- Verstärkungen sind nicht durch die Anzahl der Marker im Spiel begrenzt.
- Verstärkungsmarker werden nach Gebrauch in den Vorrat zurückgelegt.
- Verstärkungen können nicht auf dem Opferaltar eingesetzt werden.

Lege Stapel von Verstärkungsmarkern in diese Felder.

Übersicht über Aktionen und zugehörige Murmelfarben.

Bewahre hier deine gesammelten Verstärkungen zur Verwendung auf. Die rote Murmel ist keiner Verstärkung zugeordnet.

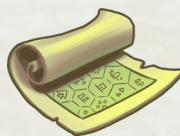


Erinnerung zum Ablegen von Verstärkungen (siehe unten).

## Verstärkungen bieten die folgenden Fähigkeiten:



**Talaria** (blau) erlaubt es einem Schaf, sich 1 zusätzliches Stadtfeld zu bewegen.



**Karte** (grün) erlaubt es einem Schaf, durch 1 Wand zu gehen.



**Tech** (lila) erlaubt es einem Schaf, in Phase 3 ein beliebiges benachbartes Stadtfeld zu drehen. Poppy kann ein Stadtfeld drehen (entweder das, auf dem sie steht, oder ein benachbartes), indem sie die Tech-Verstärkung verwendet.



**Buch** (orange) entfernt 2 Murmeln vom Angriff der Wölfe oder des Engels.



**Knochen** (schwarz) wirkt wie ein zusätzliches Schaf und entfernt 1 Verteidigungsmurmel von den Dienern, wenn die Schafe angreifen.



„Verstärkungen sind, nun ja, mächtig. Besonders Knochen und Tech. Es ist immer gut, einige zur Hand zu haben. Vergiss nicht, dass wir sie sofort einsetzen können!“

## Vergiss nicht, überschüssige Verstärkungsmarker am Ende von Phase 1 abzulegen.

Wenn Tore gesperrt werden, verringert sich die Anzahl jedes Relikts in der Stadt. Schafe können Verstärkungen von einer Runde zur nächsten behalten, aber die Anzahl der Verstärkungen darf die Anzahl der verbleibenden Felder mit diesem Relikt in Parokiam nach dem Schließen der Tore nicht überschreiten. (Zum Beispiel, wenn es nur drei Buch-Stadtfelder gibt, kann die Herde nur drei Buch-Verstärkungen in die nächste Runde mitnehmen.) Das Verstärkungssymbol in der Erscheinungsübersicht erinnert daran, die verbleibenden Verstärkungen mit den verbleibenden Relikten abzugleichen und überschüssige Marker bei Bedarf abzulegen.



## Opfer

Sich zu opfern hebt den Effekt des aktuellen Hirtenpfad-Feldes auf und stoppt die Vorwärtsbewegung des Hirten für eine Runde. Ein gesundes Schaf, das sich opfert, wird korrumpiert; ein korrumpiertes Schaf, das sich opfert, stirbt.

Wenn ein Schaf sich opfert, gehe wie folgt vor:

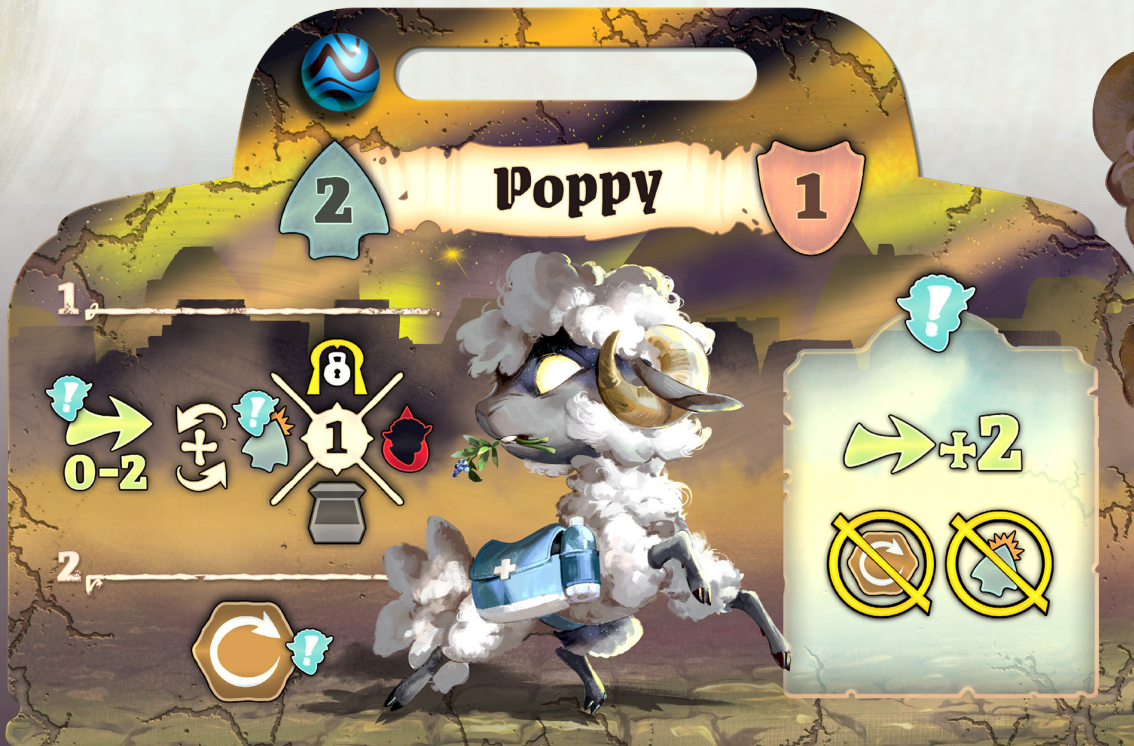
1. Lege den Hirten an seiner aktuellen Position hin; die Effekte dieses Hirtenpfad-Feldes gelten nicht mehr. (Die Effekte von *Leichtigkeit des Hirten* und *Wandel des Hirten* werden nicht aufgehoben.)
2. Wenn das Schaf gesund war, ist es nun korrumpiert. Drehe sein Schafbrett auf die korrumpierte Seite und bewege seinen Marker zum Opferaltar. Wenn das Schaf bereits korrumpiert war, ist es nun gestorben. Entferne sein Schafbrett und seinen Marker aus dem Spiel.

**Ein Schaf, das sich opfert, aber sich noch nicht bewegt hat, kann sich nach dem Opfer vom Opferaltar wegbewegen.**

In der nächsten Phase 1 (Hirt bewegt sich) stelle den Hirten wieder auf, aber bewege ihn nicht auf das nächste Hirtenfeld. Sein aktuelles Hirtenpfad-Feld wird wieder aktiv. (*Leichtigkeit des Hirten* und *Wandel des Hirten* werden nicht wiederholt.)



„Opfer müssen gebracht werden. Wenn wir klug sind, können wir sie nutzen, um uns schneller durch Parokiam zu bewegen und den Hirten daran zu hindern, unsere Welt zu verändern und Diener erscheinen zu lassen. Das Timing eines Opfers ist entscheidend.“



Hinweis: Die Schafsfähigkeit ändert sich, wenn es korrumpiert wird und sein Brett umgedreht wird.

# Phase 3



## Schafe drehen Stadtfelder.

Schafe können das Stadtfeld, auf dem sie stehen, beliebig oft drehen. Melbrook kann benachbarte Stadtfelder drehen.

- Ein von einem Kultisten besetztes Stadtfeld kann nicht gedreht werden.
- Ein Stadtfeld darf nicht so gedreht werden, dass kein Weg mehr von jedem Stadtfeld zum Opferaltar besteht.
- Das Drehen eines Stadtfeldes ist optional.

**Nachdem alle Schafe, die ein Stadtfeld drehen können und wollen, dies getan haben, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zu Phase 4.**

# Phase 4



## Kultisten bewegen sich.

Alle Kultisten bewegen sich 1 Feld auf ihrem kürzesten Weg zum Zentrum. Gibt es mehrere gleich kurze Wege, verwende die Schicksalsbox, um zu bestimmen, welchen sie nehmen.

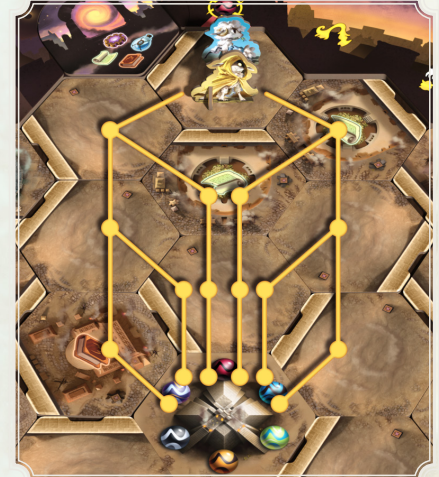
- Kultisten bewegen sich einzeln, auch wenn sie auf demselben Stadtfeld starten.
- Kultisten bewegen sich einzeln, auch wenn sie auf demselben Stadtfeld starten.
- Erreicht ein Kultist das Zentrum, verlieren die Spieler.

**Nachdem sich alle Kultisten bewegt haben, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zu Phase 5.**



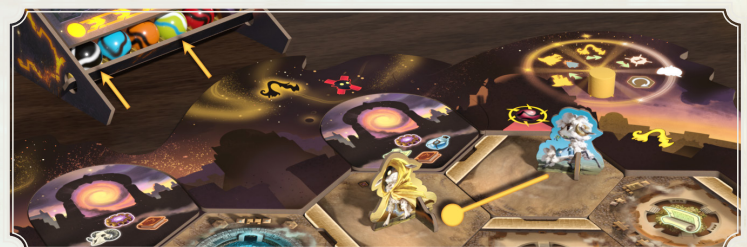
*Beispiel für das Drehen von Stadtfeldern: Poppy beendet Phase 2 auf einem Feld und entscheidet sich, es um 120 Grad zu drehen. Poppy beendet Phase 2 auf einem Feld und entscheidet sich, es um 120 Grad zu drehen.*

*Beispiel für die Bewegung von Kultisten: Der Kultist hat 6 gleich kurze Wege zum Zentrum. Da sich Kultisten nur 1 Feld bewegen, muss die Schicksalsbox verwendet werden, um die Anfangsrichtung zu bestimmen.*



*Um zu bestimmen, welche Richtung der Kultist nimmt, wenn er eine Wahl hat, identifiziere zuerst die Farben der Optionen anhand der Farbpfleile auf dem Opferaltar-Feld als Orientierung.*

*Indem man sich das Opferaltar-Feld an der Position des Kultisten vorstellt, kann der Spieler sehen, welche Routenoptionen den Farben entsprechen. Hier ist der rechte Weg grün und der linke schwarz.*



*Nachdem die Schicksalsbox geschüttelt und gekippt wurde, liegt die schwarze Murmel weiter links als die grüne, daher geht der Kultist in die schwarze Richtung, nach links. Alle Kultisten haben sich bewegt, daher endet die Phase.*



# Phase 5



## Wölfe bewegen sich.

Wölfe bewegen sich 0, 1 oder 2 Stadtfelder auf das nächstgelegene Schaf zu. Gibt es mehrere gleich nahe Schafe, verwenden die Wölfe die Schicksalsbox, um die Richtung auf dieselbe Weise wie die Kultisten zu bestimmen. Wölfe ignorieren Kultisten.

- Wölfe ignorieren Schafe auf dem Opferaltar-Feld und können dieses Feld nicht durchqueren.
- Wenn keine Schafe auffindbar sind oder es keinen Weg gibt, über den Wölfe ein Schaf erreichen können, bewegen sich die Wölfe nicht.
- Wenn mehr als ein Wolf seine Bewegung auf demselben Stadtfeld beendet, bilden diese Wölfe ein Rudel und bewegen sich für den Rest des Spiels gemeinsam. Wölfe in einem Rudel können weiterhin einzeln von Schafen angegriffen werden.

**Nachdem sich alle Wölfe bewegt haben, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zu Phase 6.**

# Phase 6



## Wölfe greifen an.

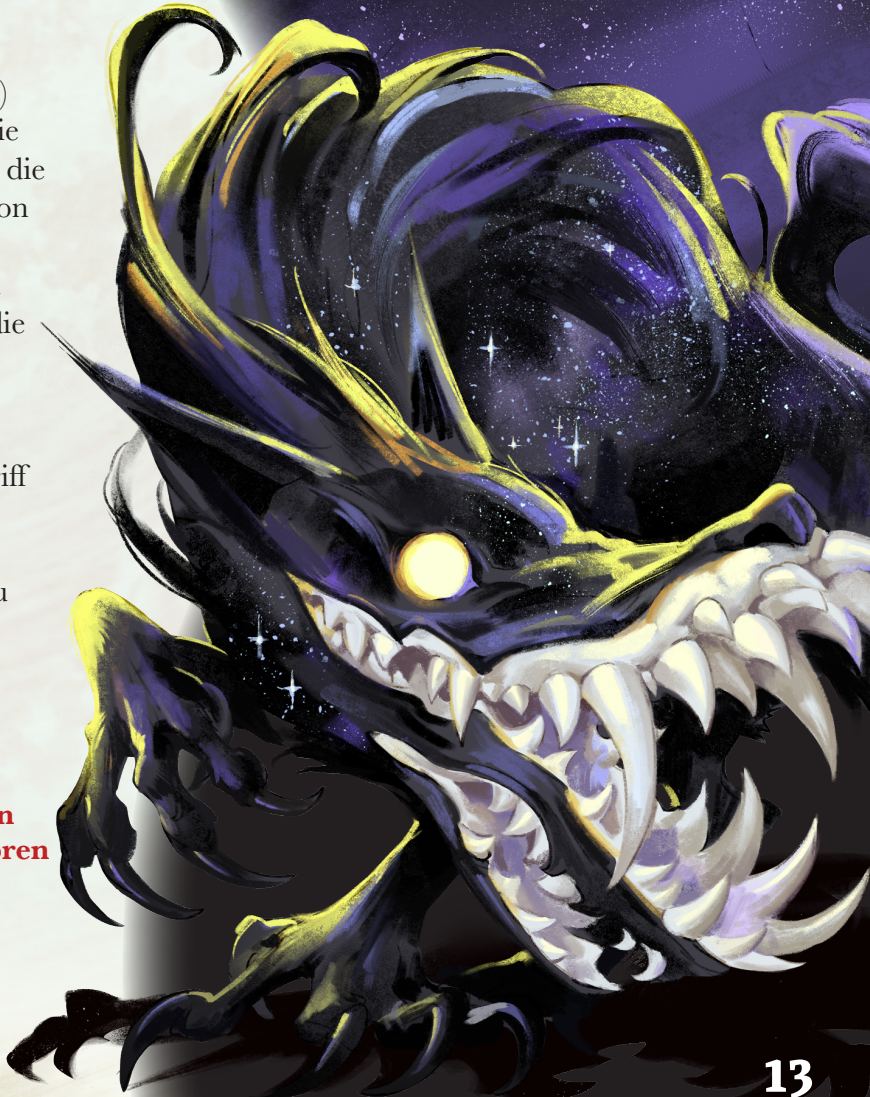
Alle Wölfe greifen alle Schafe (niemals Kultisten) an, die sich auf demselben Stadtfeld befinden. Sie greifen als eine Gruppe in einem einzigen Kampf an. Wenn die Wölfe gewinnen, korrumpieren oder töten sie unabhängig von der Anzahl der Wölfe und Schafe auf dem Feld nur 1 Schaf. (Die Identität dieses Schafes wird mithilfe der Schicksalsbox auf dieselbe Weise bestimmt wie bei der Richtungswahl — die am weitesten links liegende der 6 Hauptmurmeln bestimmt, welches Schaf korrumpiert oder getötet wird.)

Verwende denselben Angriffsprozess wie im Abschnitt Angriff für Schafe (Seite 9), nur dass diesmal die Wölfe die Schafe angreifen. Schafe können die Buch-Verstärkung verwenden, um die Gesamtzahl der Angriffsmurmeln der Wölfe um 2 zu reduzieren.

Wenn mehr als 1 Wolf die Schafe angreift, werden die Verteidigungsmurmeln der Schafe entsprechend reduziert.

**Wenn ein Schaf getötet wird und nicht mehr genügend Schafe übrig sind, um die verbleibenden offenen Tore zu schließen, haben die Spieler verloren und das Spiel endet.**

**Nachdem alle Wölfe, die angreifen können, dies getan haben, ist die Phase abgeschlossen. Gehe zurück zu Phase 1.**



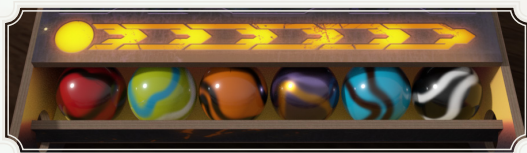
# Gehe zurück zu Phase 1.

Dies ist ein Beispielspiel mit 4 Schafen, das über die ersten beiden Runden gespielt wird.

## Phase 1 (Runde 1)

Der Hirt bewegt sich über die erste Erscheinungsübersicht zum ersten Hirtenfeld. Es gibt keine neuen Effekte. Da es sich um ein Spiel mit 4 Schafen handelt, muss 1 neuer Kultist erscheinen, wie auf der Erscheinungsübersicht bei diesem Hirtenfeld gezeigt. Die Schicksalsbox bestimmt, wo in Parokiam der Kultist erscheint. Lege die 6 Hauptmurmeln in die Schicksalsbox.

Schüttele sie.  
Schüttele sie.  
Schüttele sie.



Der Kultist erscheint in der roten Ecke. Wäre es ein Spiel mit 6 Schafen, würde der zweite Kultist in der grünen Ecke erscheinen und der dritte in der orangefarbenen Ecke.



## Phase 2 (Runde 1)

### Bewegung und Verriegeln

Lily (rot) und Melbrook (lila) wollen das erste Tor verriegeln. Dafür muss einer von ihnen auf einem Knochen-Stadtfeld und einer auf einem Talaria-Stadtfeld stehen. Lily bewegt sich auf ein Talaria-Stadtfeld und Melbrook auf ein Knochen-Stadtfeld.

Lily und Melbrook nutzen gemeinsam ihre eine Aktion, um das Tor zu verriegeln. Sie drehen die Talaria- und Knochen-Stadtfelder auf ihre Ödlandseite und ersetzen das Torplättchen durch ein zufälliges Hirtenplättchen. Sie zieht und platziert das *Fang des Hirten* Plättchen, siehe Seite 19 für eine Beschreibung.



### Plättchen, siehe Seite 19 für eine Beschreibung.

Poppy (blau) will den Kultisten angreifen. Ihre Schafsfähigkeiten erlauben ihr, sich 4 Felder zu bewegen.



### Bewegung und Verstärkung

Bevor Poppy angreift, bewegt sich Twyla (grün) auf ein Knochen-Relikt-Stadtfeld und nimmt eine Knochen-Verstärkung. Poppy kann die Verstärkung jetzt in ihrem Angriff verwenden.



### Angriff (Teil 1)

Poppy hat einen Angriff von 2.

Der Kultist hat eine Verteidigung von 2. Die Knochen-Verstärkung entfernt 1 Murmel des Verteidigers, sodass der Kultist nur noch 1 Verteidigungsmurmel hat.

Der Spieler legt beide Murmeln von Poppy und 1 Diener-Murmel in die Schicksalsbox. Sie schüttelt, kippt und liest.



### Angriff (Teil 2)

Die Diener-Murmel ist ganz links, daher ist Poppys Angriff fehlgeschlagen! Poppy hat nun ihre Bewegung und Aktion ausgeführt, was bedeutet, dass alle Schafe sich bewegt und gehandelt haben. Poppy hat angegriffen, Twyla hat eine Verstärkung genommen und Lily und Melbrook haben ein Tor verriegelt. Kein Schaf hat sich geopfert (und es gab keinen Grund dazu zu diesem Zeitpunkt im Spiel).



## Phase 3 (Runde 1)

### Stadtfelder drehen (Teil 1)

Lily hat ihr Stadtfeld nach links gedreht, um eine Barriere zu schaffen. Twyla entscheidet sich, ihr Stadtfeld nicht zu drehen. Melbrook hat eine Schafsfähigkeit, die es ihr erlaubt, ein benachbartes Stadtfeld zu drehen, was sie auch tut. Die Herde hat nun eine lange Barriere gebildet, um zukünftige Kultisten zu verlangsamen.



### Stadtfelder drehen (Teil 2)

Poppy kann das Stadtfeld, auf dem sie steht, nicht drehen, weil:  
Erstens erlauben ihre Charakterfähigkeiten ihr nicht, Stadtfelder zu drehen (es sei denn, das Feld Gerechtigkeit des Hirten ist aktiv oder sie verwendet eine Tech-Verstärkung). Zweitens befindet sich ein Kultist auf dem Stadtfeld.



## Phase 4 (Runde 1)

### Kultisten bewegen (Teil 1)

Der Kultist hat 6 gleich kurze Wege zum Opferaltar. Die Kultisten haben die Wahl zwischen zwei Richtungen, und die Schicksalsbox wird verwendet, um die Anfangsrichtung zu bestimmen.



### Kultisten bewegen (Teil 2)

Der Spieler stellt sich den Opferaltar an der Position des Kultisten vor. Dadurch kann der Spieler erkennen, welche Wege welchen Farben entsprechen. Hier wird der rechte Weg durch die grüne Murmel und der linke Weg durch die schwarze Murmel bestimmt.



### Kultisten bewegen (Teil 3)

Die Schicksalsbox wird geschüttelt und gekippt. Die schwarze Murmel liegt weiter links als die grüne, daher bewegt sich der Kultist nach links. Alle Kultisten haben sich bewegt, die Phase endet.



## Phase 5 (Runde 1)

### Wölfe bewegen

Da es in Runde 1 keine Wölfe gibt, wird Phase 5 übersprungen.



## Phase 6 (Runde 1)

### Wölfe greifen an

Da keine Wölfe in Angriffsposition sind (weil es keine Wölfe gibt), wird Phase 6 übersprungen.



## Phase 1 (Runde 2)

Der Hirt bewegt sich auf das nächste Hirtenfeld. Die Gabe des Hirten befindet sich auf diesem Feld. Der Effekt dieses Feldes bleibt aktiv, solange der Hirt darüber schwebt.

Wölfe können in dieser Runde über Mauern springen.



Laut Spawn-Leitfaden erscheinen ein Kultist und ein Wolf. Die Schicksalsbox bestimmt, dass der Kultist in der blauen Ecke erscheint und der Wolf in der roten Ecke.



## Phase 2 (Runde 2)



Poppy könnte sich vom Wolf entfernen, aber sie möchte bleiben und ihn bekämpfen. Es sind jedoch ihre 2 Angriffs-Murmeln gegen die 1 Verteidigungs-Murmeln des Wolfs. Die Chancen stehen zu ihren Gunsten, aber sie könnte trotzdem verlieren, wie in ihrem Kampf gegen den Kultisten.

Lily möchte eine Knochen-Verstärkung erhalten, um sie Poppy zu geben. Lilys Schaffsfähigkeit erlaubt es ihr, jede beliebige Verstärkung zu nehmen. Anstatt die Schicksalsbox im Ödland zu verwenden, nimmt Lily eine Knochen-Verstärkung und gibt sie Poppy. Twyla denkt, dass es wichtig sein wird, die südlichsten Bereiche zu erreichen. Ihre Schaffsfähigkeit erlaubt es ihr, durch Mauern zu gehen, sodass sie direkt zur orangen Ecke von Parokiam gehen kann. Sie entscheidet sich, eine Tech-Verstärkung zu nehmen, einfach um eine verfügbar zu haben.



Die Knochen-Verstärkung wirkt wie ein weiteres Schaf, ein Geisterschaf, und entfernt 1 Verteidigungs-Murmeltier des Wolfs, sodass keine übrig bleibt. Wenn Poppy mit der Knochen-Verstärkung kämpft, gewinnt sie, ohne die Schicksalsbox verwenden zu müssen. Der Wolf wird aus dem Spiel entfernt.



Da die Schafe in dieser Runde keine Tore verriegelt haben, entscheidet sich Melbrook ebenfalls, eine Verstärkung zu nehmen. Da sie sich auf einem Ödlandfeld befindet, muss sie die Schicksalsbox verwenden, um zu bestimmen, welche Verstärkung sie erhält. Die am weitesten links liegende Murmel ist rot, was bedeutet, dass sie keine Verstärkung erhält!



Poppy hat gehandelt, sich aber nicht bewegt. Um sich besser auf die nächste Runde vorzubereiten, bewegt sie sich näher zu den Relikten in der Nähe der lila Ecke. Sie versucht auch, dem Kultisten zuzukommen. Wieder kann sie sich aufgrund ihrer Charakterfähigkeit bis zu 4 Felder bewegen.



Melbrook entscheidet sich, sich in die rote Richtung zu bewegen, um näher an den herannahenden Kultisten zu gelangen. Lily bewegt sich an den Rand zwischen den grünen und blauen Ecken von Parokiam. Nachdem nun alle Schafe sich bewegt und gehandelt haben, führen sie Phase 3 (Stadtfelder drehen) aus.

### Phase 3 (Runde 2)

### Phase 4-6 (Runde 2)



Poppy kann Stadtfelder nicht drehen, aber sie kann die Tech-Verstärkung nutzen, um ihr Stadtfeld oder ein benachbartes Feld zu drehen. Sie dreht ein benachbartes Feld und schränkt so die Bewegungsrichtungen des Kultisten ein. Melbrook ist auf dem Opferaltar stehen geblieben. Da Charakterfähigkeiten von Schafen auf dem Altarfeld nicht genutzt werden können, kann Melbrook keine Stadtfelder mit ihrer Fähigkeit drehen.



Nachdem Lily und Twyla die Stadtfelder gedreht haben, die sie besetzen, beginnt Phase 4 (Kultisten bewegen). Der Kultist bewegt sich 1 Feld entlang seines kürzesten Weges. Der Kultist ist nun nur noch 2 Stadtfelder davon entfernt, die Spieler verlieren zu lassen. Da es keine Wölfe gibt, werden Phase 5 und Phase 6 übersprungen. Nun ist es Zeit, dass der Hirt sich wieder bewegt.

# Engel und der letzte Akt Neue Phase 1

## Führen Sie die folgenden Schritte sofort nach dem Schließen des letzten Tores aus.

1. Bewegen Sie die Hirtenfigur auf das Startfeld des Hirten. Der Hirt wird sich nicht mehr bewegen, keine weiteren Diener erscheinen lassen oder das Spiel durch Hirtenfelder beeinflussen.
2. Drehen Sie das Feld Opferaltar auf die Engel-Seite. Obwohl der Altar weiterhin das Ziel der Kultisten bleibt, fungiert er nun als normales Stadtfeld für die Schafe. Schafsfähigkeiten können darauf verwendet werden. Schafe können darauf angegriffen und gejagt werden.
3. Platzieren Sie die Engelfigur auf dem Opferaltar-Feld. Der Engel kann sich darüber bewegen, sehen und Schafe auf dem Opferaltar angreifen. Schafe sind hier nicht mehr sicher.
4. Drehen Sie das Diener-Tableau auf die Engel-Seite.
5. Die Anzahl der Wölfe in Parokiam zum Zeitpunkt der Beschwörung des Engels entspricht der Angriffsstärke des Engels. Diese Angriffsstärke ändert sich nicht. Legen Sie 1 Diener-Murmeln für jeden Wolf auf das Tableau des Engels. Legen Sie die übrigen Murmeln in die Spielbox.
6. Entfernen Sie nun alle Wölfe vom Spielbrett. Im unwahrscheinlichen Fall, dass es keine Wölfe gab, kann der Engel nicht angreifen. Er bewegt sich jedoch dennoch zum nächsten Schaf und beeinflusst dessen Bewegung sowie die Fähigkeit, Stadtfelder zu drehen.

## Die Spieler führen alle zusätzlichen Bewegungen oder Aktionen aus, und das Spiel wird mit Phase 3 fortgesetzt.

### Das Spiel erleichtern

(empfohlen für das erste Spiel)

#### Verwenden Sie eine oder beide dieser Modifikationen, um das Spiel zu erleichtern:

- 1) Erlauben Sie jedem Schaf, zu Beginn des Spiels 1 Verstärkung zu erhalten, und/oder
- 2) Nachdem alle Tore zufällig platziert wurden, entfernen Sie das erste Tor, das der Hirt erreichen würde, und drehen Sie die entsprechenden Reliquien-Stadtfelder um, die auf dem entfernten Torfeld angezeigt sind. (Die Spieler können wählen, welche Stadtfelder sie drehen.)

## Der Engel bewegt sich und greift an.

Nach dem Erscheinen des Engels bewegt sich der Engel in Phase 1 anstelle des Hirten.

### Bewegung

- Die Bewegung des Engels entspricht der Anzahl der aktuell in Parokiam befindlichen Kultisten. Mit der Eliminierung der Kultisten verringert sich die Bewegung des Engels.
- Der Engel ignoriert alle Mauern.
- Der Engel bewegt sich mit seiner maximalen Reichweite in Richtung des nächstgelegenen Schafs. Bei einer Wahl wird die Schicksalsbox verwendet.

### Angriff

- Wenn der Engel sich auf ein von Schafen besetztes Stadtfeld bewegen kann, greift er die Schafe an. Die Angriffsstärke des Engels entspricht der Anzahl der Diener-Murmeln auf seinem Tableau.
- Wenn der Engel gewinnt, wird 1 Schaf getötet, auch wenn es zuvor nicht korrumpiert war. Verwenden Sie bei Bedarf die Schicksalsbox.
- Wenn der Engel erscheint, während es keine Wölfe gab, bewegt er sich dennoch zum nächsten Schaf, kann aber nicht angreifen. Seine Anwesenheit wirkt weiterhin als Barriere für die Bewegung der Schafe und das Drehen der Stadtfelder.

### Effekt auf Schafe

- Schafe können weder durch das Stadtfeld, auf dem der Engel steht, hindurchgehen noch es drehen.
- Schafe können den Engel nicht angreifen.
- Der Engel ist besiegt, wenn alle Kultisten eliminiert sind. Zu diesem Zeitpunkt gewinnen die Spieler das Spiel.



- **Wie üblich verlieren die Spieler, wenn ein Kultist den Opferaltar erreicht oder alle Schafe getötet werden.**

Nachdem sich der Engel bewegt und angegriffen hat (falls möglich), fahren Sie mit Phase 2 fort.

# Hirtenpfad-Felder

Die Regeln jedes Feldes gelten, wenn sich der Hirt am Himmel über diesem Feld befindet.



## Stille des Hirten

Stadtfelder dürfen nicht gedreht werden.



## Klaue des Hirten

Wölfe können sich in diesem Zug bis zu 3 Stadtfelder bewegen.



## Biss des Hirten

Wenn die Wölfe ihren ersten Angriff nicht bestehen, wird der gesamte Angriff erneut ausgeführt.



## Zorn des Hirten

Wölfe haben eine Verteidigung von 2.



## Geist des Hirten

In diesem Zug im Kampf besiegte Kultisten erscheinen erneut in einer zufälligen Ecke von Parokiam. Verwenden Sie die Schicksalsbox, um die Ecke zu bestimmen.



## Fang des Hirten

Wölfe haben einen Angriff von 4.



## Wandel des Hirten

Drehen Sie jedes Stadtfeld, das an einer Kante des Opferaltars eine Mauer hat, um 1 Drehung (60°) im Uhrzeigersinn.



## Gabe des Hirten

Wölfe können alle Mauern überspringen.



## Güte des Hirten

Kultisten haben eine Verteidigung von 3.



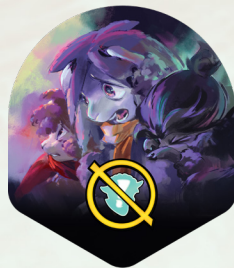
## Beguiling of the Shepherd

Der Angriff der Schafe wird um 1 reduziert.



## Leichtigkeit des Hirten

Dieser Effekt tritt nach dem Platzieren neuer Kultisten und Wölfe ein. Der am weitesten vom Opferaltar entfernte Kultist bewegt sich entlang seines kürzesten Weges 1 Stadtfeld näher zum Opferaltar. Wenn mehrere Wege für die größte Entfernung gleich sind, bewegen sich alle betroffenen Kultisten 1 Stadtfeld näher.



## Gerechtigkeit des Hirten

macht alle Charaktere gleich wie „normale Schafe“. Das heißt: 2 Angriff, 1 Verteidigung, 0–2 Bewegung; Schafe können nur das Stadtfeld drehen, das sie besetzen, können nur mithilfe des von ihnen besetzten Stadtfeldes verriegeln und können nicht durch Mauern gehen. (Poppy kann ebenfalls Stadtfelder drehen.) Ignorieren Sie alle Korrumpierungen in diesem Zug. Verstärkungen können weiterhin verwendet werden.

# Schafsfähigkeiten



**Obwohl stolz und naiv, macht Lilys intensive Neugier sie geschickt darin, neue Fähigkeiten schnell zu erlernen.**

## Lily

Lily kann jede beliebige Verstärkung wählen, unabhängig vom Typ des Stadtfeldes, das sie besetzt. Sie kann dies nicht vom Opferaltar aus tun.

Der Spieler, der Lily kontrolliert, sollte immer überlegen, wann und wo Verstärkungen hilfreich sein können. Steht eine große Schlacht bevor? Werden ihre Freunde mehr Bewegungsoptionen benötigen? Die Fähigkeit, zusätzliche Stadtfelder zu drehen, ist immer mächtig.



**Schlagfertig und ruhig unter Druck arbeitet Melbrook ständig an Maschinen in ihrer Werkstatt, einschließlich alter Technologien, die ihren Mitmenschen unbekannt sind.**

## Melbrook

Melbrook kann entweder ihr aktuelles Stadtfeld oder ein benachbartes drehen. Sie kann dies nicht vom Opferaltar aus tun.

Der Spieler, der Melbrook kontrolliert, sollte die Wege im Blick behalten, die Kultisten nehmen können, um den Opferaltar zu erreichen. Können diese Wege verlängert werden, um der Herde mehr Zeit zu verschaffen?



**Einfühlsam und selbstlos bis zur Selbstaufgabe ist Poppy eine Krankenschwester, die immer hilft, egal was passiert.**

## Poppy

Poppy kann sich bis zu 4 Stadtfelder statt 2 bewegen, aber ihr Wissen über Parokiam ist begrenzt, daher kann sie keine Stadtfelder drehen.

Der Spieler, der Poppy kontrolliert, sollte auf die Ränder von Parokiam achten und überlegen, wie schwierig es sein wird, diese entfernten Relikte zu erreichen. Sie kann sich weit bewegen, aber wird das ausreichen?



**Begierig zu helfen, aber ungewollt anfällig für Gefahr, stolpert Twyla ständig über versteckte Türen und geheime Durchgänge.**

## Twyla

Twyla kann sich während ihrer Bewegung durch beliebig viele Mauern bewegen.

Der Spieler, der Twyla kontrolliert, sollte ständig darüber nachdenken, wie die Hirtenfelder den weiteren Spielverlauf verändern werden. Was bedeutet es, wenn Wölfe Mauern überspringen können?



## Blackberry

**Temperamentvoll und immer bereit für Ärger scheut sich Blackberry nicht, sich die Hufe schmutzig zu machen, um Bedürftige zu schützen.**

**Blackberry** erhält 1 zusätzliche Murmel im Angriff und 1 zusätzliche Murmel in der Verteidigung.

Der Spieler, der Blackberry kontrolliert, sollte besonders auf die Anzahl der Wölfe und Kultisten in Parokiam achten. Zu viele Diener des Hirten können die Schafe leicht überwältigen. Ist es Zeit für eine Ausdünnung?



## Moppet

**Obwohl schüchtern und schnell verzweifelnd, ist Moppets Wissen über die verfluchte Stadt dank ihres fotografischen Gedächtnisses und ihrer Liebe zu alten Texten unübertroffen.**

**Mop** kann ein benachbartes Relikt verwenden, um ein Tor zu verriegeln. Sie kann dies nicht vom Opferaltar aus tun.

Der Spieler, der Moppet kontrolliert, sollte sich auf das Verriegeln der Tore konzentrieren. Wie viele Runden bleiben, bis der Hirt das nächste Tor erreicht? Sollten sie ein Tor verriegeln, das ihre gesamte Stärke erfordert, oder das nächste Tor verriegeln, das der Hirt erreichen wird?



*„Im Gegensatz zu uns denken Schafe selbstständig. Ja, sie planen gemeinsam, aber sie mögen es nicht, wenn man ihnen vorschreibt, was sie tun sollen. Ein solches Verhalten missfällt dem Hirten.“*

## Hinweise zu korrumpierten Schafen

- Wenn ein gesundes Schaf sich opfert oder gegen einen Wolf verliert, wird es korrumpiert. In diesem Fall wird das Charakterbrett auf die Seite mit dem korrumpierten Charakterbild umgedreht. Die Charakterfähigkeiten ändern sich wie unten beschrieben.
- Ein korrumpierter Charakter kann nicht wieder unkorumpiert werden.
- Alle Schafe können weiterhin Verstärkungen wie gewohnt verwenden.
- Das Feld Gerechtigkeit des Hirten hebt alle Korrumpierungen sowie Charakterfähigkeiten auf.

### Fähigkeiten korrumpierter Schafe

- Lily kann ihre Verstärkung nicht wählen, sondern kann die Schicksalsbox verwenden, um stattdessen eine zufällige Verstärkung zu erhalten, anstatt das Relikt ihres Feldes zu nehmen. Wenn die Schicksalsbox rot ergibt, kann sie ihre Verstärkung wählen.

- Moppet kann keine Relikte auf benachbarten Stadtfeldern nutzen, die durch Mauern blockiert sind.
- Poppy hat 0 Angriffs-Murmeln. Sie kann weiterhin an einem Angriff teilnehmen und die Verteidigung der Diener reduzieren, fügt jedoch keine Angriffs-Murmeln hinzu.
- Twyla kann sich pro Zug nur durch 1 Mauer bewegen.
- Blackberry erhält 2 zusätzliche Murmeln im Angriff, aber keine in der Verteidigung. Mit Ausnahme des Opferaltars kann Blackberry niemals dasselbe Stadtfeld wie ein anderes Schaf besetzen, auch nicht während der Bewegung.
- Melbrook kann keine benachbarten Stadtfelder drehen, die durch Mauern blockiert sind.



# Symbole



Talaria-Relikt



Karten-Relikt



Tech-Relikt



Buch-Relikt



Knochen-Relikt



Hirt



Engel



Wolf



Kultist



Schaf



Spieler



Basisangriff



Basis-  
verteidigung



Bewegung



1 Aktion  
ausführen



Aktionsoptionen



Angriff  
(Aktion)



Verstärkung



Opfer



Tor verriegeln



1 ignorieren  
Mauer



Ignorieren  
alle Mauern



Stadtfield  
beliebig drehen



Torfeld



Hirtenpfad-Feld



Spawnpunkt



## Schafsfähigkeiten

Siehe Seite 20 für weitere Details.



Wähle eine beliebige Verstärkung, unabhängig vom Relikt, auf dem du stehst. Nicht vom Altar.



Kann benachbarte Hexfelder in Phase 3 drehen. Nicht vom Altar.



Bewege dich zwei zusätzliche Hexfelder. Kann in Phase 3 keine Hexfelder drehen.



+1 Angriff.  
+2 Verteidigung.



Kann ALLE Mauern beim Bewegen ignorieren.



Kann benachbarte Hexfelder verwenden und umdrehen beim Verriegeln von Toren. Nicht vom Altar.



Verwende die Schicksalsbox, um zu bestimmen, welche Verstärkung du erhältst. Die rote Murmel erlaubt dir, eine Verstärkung zu wählen. Nicht vom Altar.



Kann benachbarte Hexfelder drehen während Phase 3. Nicht durch Mauern. Nicht vom Altar.



Bewege dich zwei zusätzliche Hexfelder. Kann nicht angreifen. Kann in Phase 3 keine Hexfelder drehen.



+2 Angriff.



Kann 1 Mauer ignorieren pro Runde, beim Bewegen.



Kann verwenden und umdrehen benachbarte Hexfelder beim Verriegeln von Toren. Nicht durch Mauern. Nicht vom Altar.

Siehe Seite 19 für Hirtenpfad-Felder