

Arcana

Die Stadt Cadwallon ist bekannt für ihre Intrigenspiele und Machtkämpfe. Inmitten ihrer vornehmsten Kreise wetteifern verschiedene Handelsorganisationen, die Gilden, um die Herrschaft über die ungeheuren Reichtümer der Stadt. Cadwallons mächtige Stadtmauern beherbergen wichtige Persönlichkeiten, politische Zentren und wertvolle Relikte, die jeder zu seinen Verbündeten machen will.

SPIELZIEL

In *Arcana* wird jeder Spieler zum Anführer einer Gilde Cadwallons. Jedem Spieler stehen Agenten zur Verfügung, die ihm die Gunst einflussreicher Persönlichkeiten der Stadt sichern sollen. Außerdem können sie ihm helfen, kostbare Schätze zu erbeuten oder wichtige Einrichtungen unter die eigene Kontrolle zu bringen. Die Spieler greifen nach der absoluten Herrschaft über die Stadt, indem sie Institutionen, Orte und Relikte an sich bringen und ihrer Gilde die Unterstützung wichtiger Persönlichkeiten sichern. Durch all das bekommen sie Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

MATERIAL

- 48 Gildenkarten, davon für jede der 4 Gilden: 1 Basis, 9 Agenten, 1 Ort und 1 Relikt (Schatz)



- 85 Marktkarten, davon ... 24 Relikte



37 Persönlichkeiten



DIE GILDEN VON CADWALLON

Alle vier Gilden haben die Aufgabe, das in Cadwallon ansässige Gewerbe zu betreiben und zu kontrollieren. Jede Gilde besitzt eine **Gildenfähigkeit**, die auf der entsprechenden Basiskarte selbst genannt wird.

- Die **Gilde der Klingen** nimmt für sich in Anspruch, von denselben Söldnern geschaffen worden zu sein, die einst Cadwallon gründeten. Ihre Läden sind die einzigen mit dem Privileg des Waffenhandels.
- Der Transport untersteht der Kontrolle der **Gilde der Fahrleute**: Schiffseigner, Fuhrunternehmer, Kutscher, Karawanenleute ... und Meuchler, die die Gilde der Diebe wegen finanzieller Streitigkeiten verließen.
- Die **Gilde der Diebe** ist das Herz des organisierten Verbrechens und beherrscht den Schmuggel, Einbrüche und andere Arten des Diebstahls.
- Die **Gilde der Wucherer** agiert im Untergrund der Stadt. Sie steuert sämtliche kriminellen Aktivitäten, die nicht in die Verantwortung der Diebesgilde fallen.

AUFBAU

SPIELAUFBAU FÜR 2 SPIELER



SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER



SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



Sortiere die Miliz- und die Aufgabenkarten aus (du erkennst sie an der braunen bzw. grünen Rückseite) und lege sie beiseite; sie werden nur im Fortgeschrittenenspiel gebraucht.

Jeder Spieler wählt 1 Gilde. Er nimmt sich die 12 entsprechenden **Gildenkarten** (1 Basis, 9 Agenten, 1 Ort und 1 Relikt). Wollen mehrere Spieler dieselbe Gilde nehmen, muss ein fairer Kompromiss gefunden werden. Nicht verwendete Gildenkarten kommen zurück in die Spielschachtel.

Platziere deine **Basiskarte** vor dir. Dann mische deine 11 verbliebenen Karten und lege sie als verdeckten **Zugstapel** rechts daneben ab. Links davon wird ein offener **Ressourcenstapel** entstehen, der sich nach und nach füllt, dessen Karten aber immer wieder ins Spiel kommen.

Mische die **Marktkarten**. Lege sie verdeckt in 5 Stapeln zu je 12 Karten in so genannten **Zonen** aus (bei 3 Spielern nur 4 Stapel, siehe dazu die nebenstehenden Abbildungen). Die übrigen Marktkarten brauchst du nicht; sie kommen zurück in die Spielschachtel.

Die „Spielende“-Karte wird in die untersten 5 Karten der **Freihandelszone** (siehe Abbildungen links) gemischt. Decke die jeweils oberste Karte aller Zonen auf.

Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler, erhält die entsprechende Karte und macht den ersten Zug.

DIE ARCANA DER MACHT

Es gibt 4 Arcana der Macht. Sie sind auf den Karten durch unterschiedliche Symbole dargestellt.



Militärische Macht ist der Wert neben dem Stab.



Politische Macht ist der Wert neben dem Schwert.



Spirituelle Macht ist der Wert neben dem Kelch.



Finanzielle Macht ist der Wert neben dem Dukaten, der offiziellen Währung Cadwallons.



Einer dieser Werte erscheint mit **goldener Ziffer**. Sie kennzeichnet das **Haupt-Arcanum** dieser Zielkarte.

ABLAUF

Eine Partie *Arcana* besteht aus einer Abfolge von Spielrunden, in denen die Spieler ihre Agenten aussenden, um sich durch deren Fähigkeiten in Cadwallons Arcana der Macht Marktkarten anzueignen.

HANDKARTEN AUSSPIELEN

Jeder Spieler zieht zu **Beginn einer Runde** die obersten 4 **Karten** von seinem **Zugstapel** und nimmt sie auf die Hand. Sobald im späteren Verlauf des Spiels dort nicht mehr genug Karten liegen, zieht er zunächst alle dort verbliebenen und mischt dann seinen **Ressourcenstapel**. Aus diesen Karten bildet er nun einen neuen **Zugstapel**, von dem er sofort die noch fehlenden Karten zieht.

Beginnend mit dem Startspieler der Runde sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

In deinem Zug kannst du **1 Aktion** ausführen:

- Lege 1 deiner **Agenten offen** neben eine Marktkarte, die entweder (1) in keiner deiner eigenen Zonen oder (2) in der Freihandelszone liegt.
 - Lege 1 deiner **Agenten verdeckt** neben eine der Marktkarten in deinen eigenen Zonen.
- (In beiden Fällen legst du deinen Agenten immer von dir aus gesehen rechts neben die Marktkarte, so dass man später erkennt, welcher Spieler welche Karte ausgespielt hat.)
- Spiele 1 **Ort** aus (siehe *Ort*, weiter unten). Sobald dessen Spieleffekt abgehandelt ist, lege die Karte auf deinen Ressourcenstapel.

- Lege 1 **Relikt** auf 1 deiner Persönlichkeiten, um eine Persönlichkeit zu bestechen (siehe *Relikt*, weiter unten);
- Lege 1 deiner **Handkarten** auf deinen Ressourcenstapel, ohne ihre Spezialeffekte zur Anwendung zu bringen. (Deine ausgespielten Karten kannst du dir jederzeit ansehen.)

Danach führt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Aktion aus. Das wird so lange **wiederholt**, bis alle Spieler ihre 4 Handkarten ausgespielt haben. Nun folgt die Rundenauswertung.

RUNDENAUSWERTUNG

Haben die Spieler alle Handkarten ausgespielt oder sie auf ihren Ressourcenstapel gelegt, wird **nacheinander** der **Machtkampf** um jede Marktkarte einzeln ausgewertet (beginnend mit der Karte, die vom aktuellen Startspieler aus gesehen am weitesten links liegt).

Decke zunächst alle verdeckt liegenden Agenten neben der auszuwertenden Marktkarte auf. Danach bestimmt jeder Spieler, der an diesem Machtkampf beteiligt ist, seinen Arcana-Wert. Dazu **addierst** du die **Arcana-Werte** deiner Agenten, die dem Haupt-Arcanum (goldene Zahl) der Marktkarte entsprechen. Nun **vergleiche** diese Arcana-Summe mit dem Wert des Haupt-Arcanums der Marktkarte:

- Ist die Summe der Arcana nur **eines Spielers** im Vergleich zum Haupt-Arcanum der Marktkarte **höher oder gleich**, erringt er die Marktkarte und legt sie auf seinen Ressourcenstapel. Alle beteiligten Agenten, die bei der Marktkarte gelegen haben, kommen auf ihre Ressourcenstapel.

- Haben **mehrere Spieler** jeder für sich eine Arcana-Summe, die im Vergleich zum Haupt-Arcanum der Marktkarte **höher oder gleich** ist, erringt der Spieler **mit der höchsten dieser Summen** die Marktkarte und legt sie auf seinen Ressourcenstapel. Alle beteiligten Agenten kommen auf ihre Ressourcenstapel. Bei **Gleichstand** bleibt die Karte in der Zone, in der sie ist (falls nicht durch einen Effekt oder eine Gildenfähigkeit anders geregelt). Alle dort liegenden Agenten bleiben ebenfalls aufgedeckt bei der Karte. So wird auch verfahren, wenn 2 Gildenfähigkeiten zu einem Patt führen.

- Erreicht **kein Spieler** mit seiner Summe der Arcana das Haupt-Arcanum der Marktkarte, erringt sie niemand. Alle dort liegenden Agenten bleiben **aufgedeckt**, wo sie sind.

Beispiel:



Nachdem alle Spieler ihre 4 Handkarten ausgespielt oder sie auf ihren Ressourcenstapel gelegt haben, werten sie die Machtkämpfe für diese Runde aus.

Alex und Bärbel haben beide auf die Marktkarte *Barhan-Schwert* geboten, deren Haupt-Arcanum Stab ist. Hier besitzt sie den Wert 4. Alex führt die Gilde der Fährleute; er legt als Agenten den *Armbrustschützen* und *Orn* aus und hat dadurch einen Arcana-Wert von 5 Stäben (3 für den Armbrustschützen und 2 für Orn). Bärbel führt die Gilde der Wucherer und legt *Die Blasse* mit einem Arcana-Wert von 3 Stäben aus. Alex hat den höheren Wert und gewinnt das *Barhan-Schwert*. Er legt es zusammen mit seinen beiden Agenten auf seinen Ressourcenstapel. Bärbel legt daraufhin ihre Agentin ebenfalls auf ihren Ressourcenstapel.

SONDERFÄLLE HARLEKIN UND PENTHOW



Harlekin: Jeder Spieler muss sich auf den Arcana-Wert festlegen, den er spielen will (Stab, Schwert oder Kelch). Alex hat 5 Kelche (2 für *Dil-Dan-Alar* und 3 für den *Nekromant*). Bärbel führt dagegen die 6 Schwerter von *Ribeca* ins Feld. Sie hat den höchsten Arcana-Wert und erringt den *Harlekin*. Auch *Penthow* funktioniert auf diese Weise, nur dass jeder Spieler mindestens eine Arcana-Wert von 2 legen muss.

ENDE DER RUNDE

Nachdem alle Machtkämpfe abgewickelt wurden, wird in jeder Zone ohne offen liegende Marktkarte die oberste Karte **aufgedeckt**. Der Startspieler gibt die **Startspielerkarte** an den Spieler zu seiner Linken. Eine neue Runde beginnt.

MARKTKARTEN

Es gibt 3 Arten von Marktkarten: Persönlichkeiten, Orte und Relikte. Immer wenn du eine solche Karte erringt, legst du sie auf deinen Ressourcenstapel, von wo sie in einer der kommenden Runden wieder ins Spiel kommt.

PERSÖNLICHKEIT

Persönlichkeiten, die du in Machtkämpfen um die Marktkarten erringt, werden zu deinen **Agenten**. Einige von ihnen besitzen deutlich bessere Arcana-Werte als die Agenten, die du zu Spielbeginn erhältst.

ORT

Wenn du einen Ort ausspielt, löst du **sofort** dessen **Effekt** aus. Der Ort kommt danach sofort auf deinen Ressourcenstapel. **Wichtig:** Du kannst einen Ort niemals auslegen, um eine Marktkarte zu erringen.

RELIKT

Ein Relikt setzt du als **Bestechungsgeschenk** für eine Persönlichkeit ein. Es muss auf einen deiner Agenten ausgespielt werden. **Addiere** den **Dukatenwert** des Relikts zum Arcana-Wert des Agenten – du musst ihn also gegebenenfalls **sofort** aufdecken. Das ist deine **Bestechungssumme**. Persönlichkeiten, die keinen Dukatenwert haben (z.B. der *Harlekin*), können nicht bestochen werden.

- Ist diese Summe im Vergleich zum **Dukatenwert** der Marktkarte **höher oder gleich**, erringt der Spieler die Marktkarte **sofort**. Er legt sie, die Reliktkarte und die Agentenkarte(n) auf seinen Ressourcenstapel. Auf dem entsprechenden Marktkarten-Stapel wird sofort 1 neue Karte aufgedeckt. Etwaige Agenten anderer Spieler kommen auf deren Ressourcenstapel zurück.

- Ist diese Gesamtsumme im Vergleich zum **Dukatenwert** der Marktkarte **niedriger**, passiert nichts. Die Reliktkarte kommt auf den Ressourcenstapel.

Wichtig:

- Es ist **nicht** erlaubt, ein Relikt oder einen Ort zu **bestechen**.
- Es ist erlaubt, ein Relikt zusammen **mit mehreren Agenten** bei einer Marktkarte zu benutzen. Die Bestechungssumme entspricht der Summe der Arcana-Werte der Agenten und dem Dukatenwert des Relikts.

Beispiel:



Bärbel, die die Gilde der Wucherer führt, ist am Zug. Im vorherigen Zug hat sie neben die Persönlichkeit *Ayane* (Haupt-Arcanum: 6 Stäbe) ihre Agentin *Die Blasse* gelegt; Alex, der die Gilde der Fährleute führt, will *Ayane* ebenfalls haben und hat den *Armbrustschützen* und den *Nekromant* (Summe des Arcana-Werts: 5 Stäbe) neben sie gelegt.

Bärbel spielt das Relikt *Zeremoniengewand* aus und legt es auf die *Blasse*, um *Ayane* zu bestechen. Sie addiert den Dukatenwert des *Zeremoniengewands* (4) zum Arcana-Wert der *Blassen* (3). Sie erzielt eine Bestechungssumme von 7. Dies ist genauso hoch wie *Ayanes* Dukatenwert. Bärbel erringt *Ayane* daher sofort und legt sie zusammen mit der *Blasse* und dem Relikt auf ihren Ressourcenstapel. Auch der unterlegene Alex legt seine beiden Agenten auf seinen Ressourcenstapel.

SPIELLENDE

Sobald die „Spielende“-Karte aufgedeckt wurde, wird nur noch eine weitere Runde gespielt.

Jeder Spieler **addiert** danach die **Siegpunkte** aller seiner Karten, die er im Zugstapel, im Ressourcenstapel oder noch im Spiel hat. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten **gewinnt**. Seine Gilde besitzt nun die Herrschaft über Cadwallon.

Bei einem **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der die meisten Marktkarten hat. Haben 2 oder mehr Spieler die meisten Marktkarten, gibt es mehrere Sieger.

FORTGESCHRITTENENREGELN

Die folgenden Regeln solltest du erst verwenden, wenn du mit den Grundregeln vertraut ist. Sie erhöhen den Strategieanteil und die Spannung des Spiels.

AUFGABEN

Zu Spielbeginn werden an jeden Spieler 4 verdeckte Aufgabenkarten ausgeteilt, die sich auf die im Spiel vorkommenden **Lehen** (die Bezeichnungen unter den Marktkartentiteln) beziehen. Jeder Spieler sucht sich **2 Aufgaben** davon aus, die er verdeckt vor sich legt. Die übrigen kommen zusammen mit den restlichen Aufgabenkarten zurück in die Spielschachtel.

Bei **Spielende** deckt jeder Spieler seine 2 Aufgabenkarten auf und prüft, ob er sie **erfüllt** hat. Für jede erfüllte Aufgabe erhält er die entsprechenden Siegpunkte.

Du darfst auch 2 gleiche Aufgaben behalten und diese mit denselben Marktkarten erfüllen.



Autor: Damien Desnous

Illustration und Grafikdesign: Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Florent Maudoux, Paolo Parente, Fabrice Boillot, Goulven Quantel

Übersetzung: Michael Kröhnert

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Dust Game Ltd.

© Copyright Rackham Entertainment®, 2010. Alle Rechte vorbehalten.

Confrontation® ist ein eingetragenes

Warenzeichen von Rackham Entertainment®.

© Arcana Dust Game Ltd., 2006 –2010.

© der deutschen Ausgabe 2010 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

**DUST
GAMES**



Pegasus Spiele



Die Blasse und Zeremoniengewand

MILIZ

Zu Spielbeginn werden die 6 Milizkarten auf einem **eigenen** verdeckten **Stapel** bereit gelegt.

In deinem Zug kannst du ein **Relikt** aus deiner Hand auf deinen Ressourcenstapel legen, um die **Unterstützung der Miliz** zu bekommen. Ziehe die **oberste** Milizkarte und lege sie neben eine der Marktkarten in den Zonen (abhängig von der Zone verdeckt oder offen wie sonst auch): Die Milizkarte zählt nun für dich.

Nach der Auswertung der Marktkarten kommt die Milizkarte **zurück auf den Miliz-Stapel**, der danach gemischt wird.

TAKTISCHE ENTFERNUNG VON KARTEN

Wenn du eine Marktkarte erringst, hast du **2 Möglichkeiten**:

- Du kannst sie **auf** deinen **Ressourcenstapel** legen (wie bisher).
- Du kannst die Karte **aus dem Spiel nehmen**, indem du sie unter deine Basis legst. Dort verbleibt sie, bis du bei Spielende deine Siegpunkte berechnest. (Dann zählen Karten, die du unter deine Basis geschoben hast, natürlich mit.)

Durch diese Regel kannst du deinen Kartenvorrat verkleinern und deine Strategie optimieren.

EINE RUNDE IN SCHNELLÜBERSICHT

Phase 1: Spielen

- Jeder Spieler zieht 4 Karten von seinem Zugstapel (gegebenenfalls mischt er einen neuen Stapel aus seinen Ressourcenkarten).
- Der Spieler spielt von seinen Handkarten aus (oder legt auf seinen Ressourcenstapel): 1 Agent, 1 Ort oder 1 Relikt.
- Der nachfolgende Spieler macht dasselbe usw. – bis keiner der Spieler mehr Karten auf der Hand hat.

Phase 2: Auswerten

- Die Machtkämpfe um Marktkarten werden nacheinander ausgewertet.
- Die Marktkarte kommt auf den Ressourcenstapel des Spielers, der sie errungen hat. Agenten, die dieser Marktkarte zugeordnet waren, kommen auf ihren Ressourcenstapel.
- Marktkarten, die von niemandem errungen wurden, bleiben liegen, ebenso wie die Agenten, die ihnen zugeordnet sind.

Phase 3: Runde beenden

- In den Zonen wird gegebenenfalls die oberste Marktkarte aufgedeckt.
- Die Startspielerkarte geht an den nächsten Spieler zur Linken.