

DANDORIA



1. Hintergrund + Spielziel

Die fruchtbaren „Hidden Lands“ werden seit Generationen von den Bewohnern der Elfen, Zwerge, Menschen, Halblinge und Magiere gemeinsam bewirtschaftet, obwohl sie sich zunehmend in erbittertem Wettbewerb um Wohlstand und Ruhm ihres eigenen Volkes befinden.

So kommt es, dass der tausendjährige Frieden zu brechen droht, als die Goblinhorden von jenseits des Meeres einen verheerenden Überraschungsangriff entfesseln und die Völker der Hidden Lands sich nicht schnell genug vereinen können, um sich gemeinsam zu verteidigen.

Einige Überlebende fliehen per Schiff bis sie endlich ein neues, unbesetztes Land entdecken, auf dem sie ihre Kultur neu errichten können – Pandoria!

Die alten Rivalitäten bleiben erhalten, aber vielleicht wird ihnen dieses Mal ihre Konkurrenz nicht zum Verhängnis werden. Du übernimmst die Rolle eines der 5 Völker, entdeckst neue Länder, gründest Städte und erwirtschaftest Ressourcen. Die Völker arbeiten in Frieden zusammen, können aber ihre historischen Rivalitäten nicht vergessen.

Erweitere das Land und platziere Figuren, um die zu erwerbenden Ressourcen zu beanspruchen. Jede Landschaftsart erwirtschaftet eine andere Ressource, sobald das Gebiet abgeschlossen wurde: Kristalle im Gebirge, Gold im Hügelland, Holz im Wald und Ruhmespunkte in der Stadt.

Die Ressourcen benötigst du, um neue Gebäude und Monumente zu errichten, mächtige Zaubersprüche zu entfachen und neue Karten vom Markt zu erwerben. Durch die Gebäude erhältst du spezielle Vorteile während des Spiels, dagegen wirken Zaubersprüche nur einmalig, dafür aber womöglich umso mächtiger. Durch das Fertigstellen von Städten und durch überschüssige Ressourcen erntet ihr Ruhm.

Wirst du als ruhmreichste Nation in die junge Geschichte von Pandoria eingehen?

Pandoria beinhaltet Spielregeln für das einsteigerfreundliche Anfängerspiel, das Partnerspiel sowie die erweiterten Regeln für das reguläre Spiel, bei dem die Völker über individuelle Fähigkeiten verfügen, was große Varianz bietet.

3. Der Spielplan

Der Spielplan zeigt die fruchtbare Ebene von Pandoria, die während des Spiels nach und nach von den Spielern besiedelt wird.

Die Schiffe in den Seen können mittels eines Zauberspruches besetzt und die aufgedruckten einzelnen Landschaftsfelder durch Legen von Plättchen angeschlossen werden. Die Ebene ist umgeben von mächtigen Bergen. Einige Pfade bahnen sich den Weg durch das Gebirge. Außerdem bietet der Spielplan Platz für den Kartenmarkt, den Monumentstapel und die Punkteleiste.

4. Der Anführer

Der Anführer eines Spielers zählt bei einer Wertung wie 2 normale Figuren (→ siehe 7.2. Wertung).

Er wird als letzte Figur eines Spielers platziert, also erst wenn sich alle anderen seiner Figuren auf dem Spielplan befinden.

5. Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die 5 Völkertableaus werden gemischt und jedem Spieler eines davon ausgeteilt. Die Spieler einigen sich, welche Version sie spielen wollen: Seite „A“ für das Einsteigerspiel oder Seite „B“ für das reguläre Spiel. Folgende Regeln beziehen sich auf das reguläre Spiel. Änderungen für das Einsteigerspiel → siehe 12.

Mische alle 54 Karten (gewöhnliche und individuelle) und bilde einen verdeckten Kartenstapel. Dieser wird auf dem entsprechenden Feld des Spielplans platziert und die obersten 4 Karten als Kartenmarkt offen daneben gelegt.



Jeder Spieler erhält 4 Karten vom Stapel ausgeteilt, die er ohne sie den anderen Spielern zu zeigen verdeckt auf der Hand hält. Außerdem wählt jeder Spieler eine Farbe, erhält das Holzmaterial und die beiden Burgen dieser Farbe. Im Spiel mit 2 Spielern benötigt jeder Spieler alle 6 Figuren, bei 3 Spielern nur 5 Figuren und bei 4 Spielern nur 4 Figuren.

2. Spielmaterial



5 Völker-
tableaus

10 individuelle Karten
(2 für jedes Volk)

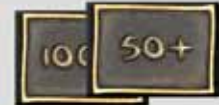
44 gewöhnliche
Karten



13 Monumente



4 Punktplättchen



Startspielerplättchen



Spielregel



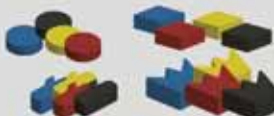
2 Start-
Doppelplättchen



48 Doppelplättchen



8 Einzelplättchen



16 Marker
(4 x Holz, Kristall,
Gold und Punkte)



24 Figuren
(6 in 4 Farben)

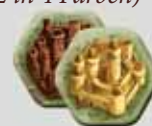


4 Anführerfiguren
(1 in 4 Farben)



Spielplan

8 Burgen
(2 in 4 Farben)



Auf dem Völkertableau befinden sich die Leisten für die 3 Ressourcen (Kristalle, Gold und Holz) von 0 bis 10. Die 3 entsprechenden Marker werden auf der Startmarkierung für jede Ressource platziert. *Diese ist von Volk zu Volk verschieden.*

Alle Spieler beginnen mit 0 Punkten. Dazu wird der Kronenmarker jedes Spielers auf Feld 0 der Punkteleiste platziert.

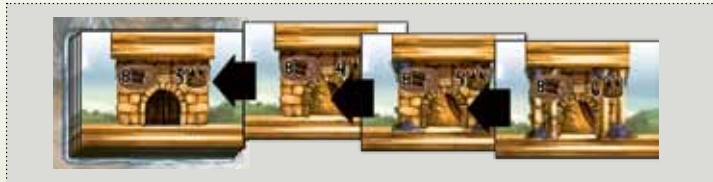


Die beiden Doppelplättchen für den Start werden beliebig auf die 4 markierten Startfelder des Spielplans gelegt.

Alle anderen Doppelplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält eines davon ausgeteilt, das er für die anderen Spieler verdeckt auf der Hand hält. Bei 4 Spielern werden 4 Plättchen, bei 3 Spielern 8 Plättchen und bei 2 Spielern 12 Plättchen vom Stapel ungesehen in die Schachtel gelegt.

Die 8 Einzelplättchen werden gemischt und mit ihnen ein verdeckter Stapel gebildet. *Diese kommen ausschließlich mit einem Zauberspruch ins Spiel!*

Mit den Monumenten wird ebenfalls ein Stapel gebildet und auf dem entsprechenden Spielplanfeld platziert: Zuerst die Monumente mit Wert 3 dann aufsteigend Monumente mit dem Wert 4, 5 und 6.



Bei 2 Spielern werden je 2 Monumente der Werte 4, 5 + 6 aus dem Spiel entfernt, bei 3 Spielern je eines.

Die Punktplättchen werden griffbereit gelegt.

Nicht benötigtes Material wird zurück in die Schachtel gelegt. Der jüngste Spieler erhält das Startspielerplättchen und beginnt das Spiel.

6. Spielverlauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug führt folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durch:



- 6.1. Doppelplättchen oder Burg platzieren
→ Figuren entfernen
- 6.2. Figur platzieren oder zurücknehmen
- 6.3. Karte spielen oder Monument errichten
- 6.4. Wertung und Kartenkauf
- 6.5. Doppelplättchen ziehen

6.1. Doppelplättchen oder Burg platzieren

Platziere das Doppelplättchen von der Hand *oder* eine deiner beiden Burgen auf dem Spielplan, sodass es die bereits liegende Plättchenauslage mindestens mit einer Kante berührt. Dabei darf kein anderes Plättchen/Burg/See abgedeckt oder über den Spielplanrand hinaus gelegt werden.

Achtung: sobald ein Plättchen mit einem der auf dem Spielplan aufgedruckten Landschaftsfeldern verbunden ist, darfst du danach auch Plättchen an dieses Feld anlegen.

Das Legen eines Plättchens oder einer Burg ist Pflicht!

Figuren von vollständig abgeschlossenen Gebieten werden **sofort** vom Spielplan entfernt und in den Vorrat des entsprechenden Spielers gegeben (→ siehe 7.1. Gebiet abschließen).

Ausnahme: Burgen und Schiffe. Hier verbleiben Figuren auch, nachdem die Burg oder das Schiff abgeschlossen wurde.



Plättchen korrekt anlegen



Gebiet abschließen + Figuren entfernen

6.2. Figur platzieren oder zurücknehmen

Du **darfst** eine eigene Figur auf einem der beiden Felder des gerade gelegten Doppelplättchens oder der Burg platzieren. Den Anführer darfst du erst platzieren, wenn sich bereits alle anderen eigenen Figuren auf dem Spielplan befinden *oder* du **darfst** eine eigene Figur vom Spielplan zurück in den eigenen Vorrat nehmen.



Figur korrekt platzieren

Jedes Feld darf nur mit maximal einer Figur besetzt werden. Figuren dürfen nur auf Feldern, in nicht abgeschlossenen Gebieten platziert werden.

6.3. Karte spielen oder Monument errichten

Du **darfst** genau *eine* Karte spielen *oder* ein Monument errichten.

6.3.1. Spielst du eine Karte aus der Hand als Zauberspruch, zahlst du die aufgedruckten Kosten an Kristallen, indem du deinen Kristallmarker entsprechend abänderst. Schiebe die Karte halb unter das Völkertableau oben rechts, sodass der zuletzt gespielte Zauberspruch zu sehen ist und führe diesen Spruch sofort einmalig aus.



Zahle 2 Kristalle für den Zauberspruch

6.3.2. Spielst du eine Karte aus der Hand als Gebäude, zahlst du die aufgedruckten Kosten an Holz, indem du deinen Holzmarker entsprechend abänderst.

Schiebe die Karte halb unter einen der 5 Gebäudeplätze des Völkertableaus, sodass das Gebäude zu sehen ist. Ab jetzt steht der Effekt des Gebäudes sofort zur Verfügung.



Sind alle 5 Gebäudeplätze des Völkertableaus belegt oder möchtest du ein Gebäude nicht mehr nutzen, darfst du ein Gebäude überbauen: dazu zahlst du die Holzkosten des neuen Gebäudes **abzüglich** der Kosten des alten Gebäudes, jedoch immer mindestens 1 Holz.

Das neue Gebäude überdeckt fortan das alte, überbaute Gebäude, welches dann nicht mehr genutzt wird. *Achtung: wird der „Carpenter“ überbaut, darf der Holzrabatt nicht mehr für das neue zu überbauende Gebäude genutzt werden.*



Zahle 6 Holz für das Gebäude

Es dürfen nie zwei identische Gebäude auf deinen 5 Bauplätzen sichtbar sein. Die großen und kleinen Gebäude (Saw Mill, Tower, Treasury) werden als 2 verschiedene Gebäude behandelt.

6.3.3. Um ein Monument zu bauen, benötigst du ein Gebäude zum Überbauen. Nimm das oberste Monument vom Stapel und überbaue damit eines deiner Gebäude. Du zahlst für ein Monument 8 Holz **abzüglich** der Holzkosten des überbauten Gebäudes. Dann erhältst du sofort die auf dem Monument aufgedruckten Punkte.



Zahle $8 - 5 = 3$ Holz für das Monument

Achtung: wird der „Carpenter“ überbaut, darf der Holzrabatt nicht mehr für das Monument genutzt werden. Ein Monument darf niemals überbaut werden.

6.4. Wertung und Kartenkauf

Wurden eines oder mehrere Gebiete abgeschlossen, werden diese gewertet (→ siehe 7.1. Gebiet abschließen).

Nach der Wertung **darfst du** – und nur du – eine der 4 offenen Karten vom Kartenmarkt kaufen und auf die Hand nehmen. Dazu zahlst du die aufgedruckten Kosten an Gold, indem du deinen Goldmarker entsprechend abänderst.



Zahle 2 Gold für die Karte



Danach deckst du eine neue Karte vom Stapel auf und füllst den Kartenmarkt wieder auf 4 Karten auf.

6.5. Doppelpättchen ziehen

Hast du dein Doppelpättchen gespielt, ziehst du ein neues Doppelpättchen vom Stapel und nimmst es auf deine Hand. Hast du allerdings eine der beiden Burgen gespielt, ziehst du kein neues Doppelpättchen.

7. Gebiet abschließen + Wertung

7.1. Gebiet abschließen

Eines oder mehrere benachbarte Felder der gleichen Landschaftsart werden als „Gebiet“ bezeichnet. Wurde ein Gebiet vollständig von anderen Landschaften, Seen oder dem Spielplanrand umschlossen, ist es abgeschlossen und wird gewertet. Alle Figuren, die sich innerhalb des Gebiets befanden, wurden nach Legen des Plättchens/Burg vom Spielplan entfernt.

7.2. Wertung

Wenn ein Gebiet abgeschlossen wurde und sich noch mindestens eine Figur auf Feldern **angrenzend** zum abgeschlossenen Gebiet befindet, findet eine Wertung statt. Alle Spieler, die Figuren **angrenzend** zum abgeschlossenen Gebiet besitzen, nehmen an der Wertung teil, gleich, ob sie am Zug sind oder nicht!

Die Ressourcen aller Felder im abgeschlossenen Gebiet werden addiert und diese Summe mit der Zahl der benachbart stehenden Figuren eines Spielers multipliziert.



Das Gebiet mit den 3 Kristallen wird gewertet. Spieler Rot erhält 9 Kristalle (3 Kristalle x 3 Figuren - der Anführer zählt wie 2 Figuren!) und Blau 3 Kristalle.

Beachte, dass der Anführer wie 2 Figuren zählt! Möglicherweise beeinflussen Gebäude oder ein Zauberspruch diese Wertung. Je nach Landschaftsart, die abgeschlossen wurde, erhalten die Spieler Holz (Wald), Kristalle (Gebirge), Gold (Hügelland) oder Punkte (Stadt).

Erhältst du durch die Wertung so viele Ressourcen, dass du 10 Ressourcen überschreitest, erhältst du 1 Punkt für je 3 Ressourcen (abgerundet), die du über 10 kommst. Der Ressourcenmarker verbleibt auf der 10.

Nur der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, gleich, ob er Ressourcen erhalten hat oder nicht, darf eine Karte vom Kartenmarkt kaufen.



Beispiel für eine Wertung: Wir nehmen an Spieler Rot besitzt den großen und kleinen Turm (Small + Large Tower). Er erhält 9 Kristalle für seine 3 Figuren (3 x 3 - der Anführer zählt wie 2 Figuren!), 4 weitere Kristalle für seinen großen Turm (2 x 2) und 2 Kristalle für den kleinen Turm (2 x 1), also in Summe 15 Kristalle. Wir nehmen an, er besitzt bereits 2 Kristalle, also würde er in Summe auf 17 Kristalle kommen: Sein Kristallmarker wird auf Feld „10“ gesetzt und er erhält 2 Punkte für die übrigen 7 Kristalle (ein Punkt für je 3 Kristalle). Der eine überzählige Kristall verfällt.

8. Regionen mit Außenpfad

Ist ein Gebiet mit einem Außenpfad der gleichen Landschaftsart verbunden, wird dieses Gebiet niemals abgeschlossen und niemals gewertet.

Das bedeutet, dass alle Figuren, die sich in diesem Gebiet befinden, nicht entfernt werden, es sei denn der Spieler nutzt eine Aktion oder einen Zauberspruch dafür.



9. Spielende

Das Spiel endet in der Spielrunde, in der ein Spieler kein Doppelpfättchen mehr nachziehen kann, weil keines mehr verfügbar ist. Die Spielrunde endet beim rechten Nachbarn des Startspielers.

10. Endwertung + Gewinner

Bei **Pandoria** werden die meisten Punkte während des Spiels erzielt.

Am Spielende erhalten die Spieler noch 1 Punkt für jede Karte auf der Hand.

Restliche Ressourcen werden in Punkte umgewandelt:
Für je 3 Ressourcen einer Sorte (abgerundet) erhält der Spieler 1 Punkt.

Besitzt ein Spieler ein Gebäude, das ihm einen besseren Tauschkurs beschert (Vault, Lumberyard, Repository), wird dieser stattdessen angewendet.

Bei Gleichstand entscheidet die Summe aller übrigen Ressourcen der am Gleichstand beteiligten Spieler.

11. Völker

Im regulären Spiel (Seite „B“) besitzen die Völker individuelle Fähigkeiten und jeder Spieler startet mit 4 zufälligen Handkarten.

Menschen

Du startest mit 5 Kristallen, 4 Gold und 5 Holz.
Fähigkeit: der Anführer darf jederzeit platziert werden, nicht erst als letzte Figur.

Zwerge

Du startest mit 2 Kristallen, 10 Gold und 5 Holz.
Fähigkeit: Du hältst immer 2 Doppelpfättchen zur Auswahl auf der Hand, statt nur eines.

Elfen

Du startest mit 8 Kristallen, 3 Gold und 4 Holz.
Fähigkeit: Am Ende deines Zuges darfst du eine deiner Figuren (nicht den Anführer) auf dem Spielplan um bis zu 2 Felder auf ein unbesetztes, nicht abgeschlossenes Feld bewegen. Schiffe und fremde Burgen dürfen dabei weder betreten, noch überquert werden. Du darfst allerdings besetzte oder abgeschlossene Felder durchqueren.



Magier

Du startest mit 9 Kristallen, 2 Gold und 2 Holz.
Fähigkeit: du darfst in jeder Spielrunde **eine** Karte kaufen, egal ob eine Wertung stattgefunden oder nicht.

Halblinge

Du startest mit 4 Kristallen, 3 Gold und 7 Holz.
Fähigkeit: Nachdem ein Gebäude **oder** ein Monument errichtet wurde, darfst du zusätzlich noch einen Zauberspruch ausspielen.

12. Einstiegerspiel

Benutze Seite „A“ der Völkertafel. Hier besitzen die Völker keine individuellen Fähigkeiten und beginnen das Spiel bereits mit einem Gebäude.

Die individuellen Karten werden von den gewöhnlichen Karten getrennt und jeder Spieler erhält seine beiden dem Volk entsprechenden individuellen Karten.

Übrige individuelle Karten werden zusammen mit den 44 gewöhnlichen Karten gemischt, mit ihnen der Kartenstapel und der Kartenmarkt gebildet und außerdem jedem Spieler noch 2 Karten davon ausgeteilt.

Jeder Spieler schiebt die individuelle Karte mit dem „A“ als Startgebäude halb unter einen der 5 Bauplätze seines Völkertableaus. Jetzt hält jeder Spieler noch 3 Karten auf der Hand.

Die Menschen starten mit 5 Kristallen, 5 Gold und 5 Holz.
Individuelle Karten: Master Builder/Bank (A), Acquire/Statue.

Die Zwerge starten mit 2 Kristallen, 8 Gold und 5 Holz.
Individuelle Karten: Conjure/Carpenter (A), Terrain/Lumberyard.

Die Elfen starten mit 6 Kristallen, 3 Gold und 4 Holz.
Individuelle Karten: Muster/Small Saw Mill (A), Adopt/Store.

Die Magier starten mit 7 Kristallen, 2 Gold und 2 Holz.
Individuelle Karten: Teleport/Large Tower (A), Enchanted Castle/Shrine.



Die Halblinge starten mit 5 Kristallen, 3 Gold und 6 Holz.

Individuelle Karten: Construct/Small Treasury (A), Clone/Large Treasury.



13. Variante: Partnerspiel

Mit 4 Spielern kann Pandoria auch als Partnerspiel gespielt werden.

Dazu spielt zwar wie gewohnt jeder Spieler für sich, die Punkte der gegenüber sitzenden Spieler werden addiert: Die beiden Kronenmarker dieser Spieler werden gestapelt und jedes Mal auf der Zählleiste bewegt, wenn einer der beiden Spieler Punkte erhält.

Es ist explizit untersagt, seinem Partner zu helfen, Tipps zu geben oder Informationen zu Pfättchen, Absichten und Karten auszutauschen!



© Irongames 2018

