

UNEARTH



EIN SPIEL VON
BROTHERWISE GAMES, LLC

WILLKOMMEN IN DER WELT VON UNEARTH

VOR LANGER ZEIT WAR DEINE ZIVILISATION EIN REICH VÖLLER WUNDER, DAS SICH ÜBER DIE GESAMTE WELT ERSTRECKTE, EIN JUWEL AN ERFINDUNGSREICHTUM UND WEISHEIT, ZU DEM ALLE AUFGESCHAUT HABEN.

DOCH MIT EINEM MALE WAR ALLES ZERSTÖRT.

NUN VERSUCHST DU MIT DEN LETZTEN KUNDLINGEN DEINES STAMMES, DAS VERLORENE WIEDERZUFINDEN, DAS ZERSTÖRTE ZU ERNEuern UND DICH DARAN ZU ERINNERN, WOHER DU STAMMST.

IN JEDEM ZUG WIRFST DU EINEN WÜRFEL

Deine fünf **Würfel** stellen die Kundlinge deines Stammes dar. In jedem Zug wirfst du einen deiner Würfel und legst ihn auf eine ausliegende Ruine.

Zuvor kannst du **Kundlingskarten** ausspielen, um deine Bemühungen zu verstärken.



Mehr zum „Spielablauf“ auf Seite 7.



VERLORENE RUINEN ERÖBERN

Mit hohen Würfelerggebnissen versuchst du, ausliegende **Ruinen** zu erobern und für dich zu beanspruchen. Wähle deine Ruinen weise aus, denn je mehr gleichfarbige Ruinen du erobert, desto mehr Punkte bekommst du am Ende.



Mehr zu „Ruinen erobern“ auf Seite 8.



SAMMLE STEINE UND ERNEUERE WUNDER

Würfelst du eine 1, 2 oder 3, erhältst du einen **Stein** von der Ruine. Lege 6 Steine in einem Kreis aus, um ein **Wunder** zu erneuern. Manche Wunder bringen dir Punkte, andere spezielle Fähigkeiten.

Mehr zu „Ein Wunder erneuern“ auf Seite 10.



RUINEN UND WUNDER BRINGEN DIR DEN SIEG

Wird eine **Epochenende**-Karte aufgedeckt, naht das Ende der Partie. Nachdem alle Ruinen erobert wurden, zählt jeder die Punkte seiner Wunder und Ruinen-Sets zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Mehr zur „Schlusswertung“ auf Seite 12.



SETZE DEINE KUNDLINGE GESCHICKT EIN. NIMM DIE WERTVÖLLSTEN RUINEN EIN UND ERNEUERE DIE WUNDER, DIE DIR DEN ENTSCHEIDENDEN VORTEIL BRINGEN. FÜHRE DEINEN STAMM ZUM RUHM LÄNGST VERGANGENER TAGE.

ERÖBERN. ERNEUERN. ERINNERN.

SPIELMATERIAL

- 20 Würfel (pro Spielerfarbe ein Set aus 5 Würfeln: 3 sechsseitige W6, 1 vierseitiger W4, 1 achtseitiger W8)
- 25 große Ruinenkarten
- 5 große Epochenende-Karten
- 38 kleine Kundlingskarten
- 15 besondere Wunder (15 Karten mit 15 zugehörigen Plättchen)
- 10 kleine Wunder (1 Karte mit 10 zugehörigen Plättchen)
- 6 große Wunder (1 Karte mit 6 zugehörigen Plättchen)
- 60 Steinplättchen (in 4 Farben zu je 15 Plättchen)
- 1 Stoffbeutel (für die Steinplättchen)
- 4 Übersichtskarten (Spielablauf und Wertung)



Ruinenkarten



Epochenende-Karten



Kundlingskarten



Wunderkarten

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler (und ihre Kundlinge) wetteifern darum, die meisten Ruinen zu erobern und die meisten Steine zu sammeln, um die prächtigsten Wunder vergangener Zeiten zu erneuern.

Einerseits helfen hohe Würfelergebnisse dabei, Ruinen zu erobern. Andererseits erlangen die Spieler Steine (die sie zum Bau von Wundern benötigen) nur durch niedrige Würfelergebnisse. Am Ende des Spiels bringen sowohl eroberte Ruinen als auch erneuerte Wunder Siegpunkte, sodass in UNEARTH verschiedene Strategien zum Sieg führen.

SPIELAUFBAU

1. Legt alle **Steinplättchen** in den Stoffbeutel.
2. Mischt die **Kundlingskarten** zu einem Stapel und teilt verdeckt **2 Karten** an jeden Spieler aus.
3. Mischt die **Ruinenkarten** zu einem Stapel und teilt verdeckt **1 Karte** an jeden Spieler aus. (Man darf sich seine eigene Karte ansehen, hält sie aber vor den anderen bis zum Spielende geheim.)
4. Nehmt die **obersten 5 Ruinenkarten** und legt sie unbesehen in die Spielschachtel zurück.
5. Zieht **1 zufällige Epochenende-Karte** und legt sie unter den Ruinenstapel. Legt die übrigen Epochenende-Karten unbesehen in die Spielschachtel zurück.
6. Zieht **5 Karten vom Ruinenstapel** und legt sie aufgedeckt in die Tischmitte.
7. Zieht für jede Ruinenkarte so viele Steinplättchen aus dem Stoffbeutel, wie auf der Karte unten rechts in dem Sechseck angegeben ist, und **platziert sie auf der Karte**.
8. Legt die zwei Karten **Kleine Wunder** und **Große Wunder** unterhalb der Ruinenkarten aus. Mischt die zugehörigen Wunderplättchen getrennt voneinander und platziert sie als verdeckten Stapel auf der jeweiligen Wunderkarte.
9. Mischt die **besonderen Wunderkarten** und zieht so viele davon, wie Spieler teilnehmen plus 2. Legt sie aufgedeckt oberhalb der Ruinenkarten aus und platziert auf jede Wunderkarte das zugehörige Wunderplättchen. Legt die übrigen Wunderkarten und -plättchen in die Spielschachtel zurück.
10. Jeder Spieler nimmt sich ein **Würfelset einer Farbe**.
11. Werft gleichzeitig alle eure Würfel. **Der Spieler mit der höchsten Summe beginnt die Partie**. Danach sind alle Spieler reihum am Zug, bis die Partie endet.

BEISPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER

6 zufällige besondere Wunder
mit ihren zugehörigen
Wunderplättchen.



5 Ruinenkarten vom
Stapel, jeweils mit
zufällig gezogenen
Steinplättchen.



Alle anderen Stein-
plättchen sind im
Beutel, der für alle
Spieler in Griffweite
bereitliegt.

Die großen und kleinen
Wunderplättchen wurden
getrennt gemischt und als
verdeckte Stapel auf der jeweils
zugehörigen Karte platziert.

Der Ruinen- und
der Kundlingsstapel
liegen gemischt
bereit.

BESONDERHEITEN BEI 2 SPIELER

Der auf Seite 5 beschriebene Spielaufbau ist für 3 bis 4 Spieler. In einer Partie zu zweit gibt es zwei Besonderheiten: Legt **10 Ruinenkarten zurück in die Spielschachtel** (statt 5), nachdem ihr an jeden Spieler eine Ruinenkarte ausgeteilt habt, und legt **4 Ruinenkarten in die Tischmitte** (statt 5).

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt, danach sind alle Spieler reihum am Zug. Wer am Zug ist führt diese zwei Phasen aus, wobei die erste optional ist:

1. **Erkundungsphase:** Du **kannst** beliebig viele deiner Kundlingskarten ausspielen (immer eine nach der anderen). Jede Karte wird sofort ausgeführt und dann abgelegt. Durch manche Karten kannst du bereits auf Ruinen platzierte Würfel neu werfen.
2. **Ausgrabungsphase:** Du **musst** 1 Würfel aus deinem Vorrat werfen und auf einer ausliegenden Ruine platzieren. Das ist dein *Würfelwurf*. **Bevor du würfelst**, musst du festlegen, welchen Würfel du werfen möchtest und auf welche Ruine du ihn platzieren wirst.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

SPIELZUG-DETAILS

- Ein Neuwurf wird **immer** von dem Spieler ausgeführt, dem der Würfel gehört, auch wenn der Neuwurf durch einen anderen Spieler ausgelöst wurde.
- Jedes Mal, nachdem ein Würfel geworfen, neu geworfen oder eine Karte ausgespielt wurde, wird überprüft, ob eine **Ruine erobert** wird (siehe *Eine Ruine erobern* auf Seite 8).
- Jedes Mal, wenn du eine **1, 2 oder 3** wirfst, nimmst du dir sofort einen Stein von der gewählten Ruine und platzierst ihn in deiner Auslage. (Falls auf der Ruine kein Stein mehr liegt, ziehst du einen aus dem Beutel; siehe *Ein Wunder erneuern* auf Seite 10.)
- Effekte von Kundlingskarten und besonderen Wundern können die Augenzahl eines Würfels nie unter 1 senken oder über seinen Höchstwert hinaus erhöhen.
- In deiner Erkundungsphase darfst nur du Kundlingskarten ausspielen. In der Ausgrabungsphase darf nie jemand Karten ausspielen.
- Ein neu geworfener Würfel wird immer auf die Ruine zurückgelegt, auf der er zuvor lag.

EINE RUINE ERÖBERN

Jedes Mal, nachdem ein Würfel geworfen, neu geworfen oder eine Karte ausgespielt wurde, wird **jede Ruine** überprüft. Ist die **Summe aller Würfel** auf einer Ruine größer oder gleich ihrem *Ausgrabungswert*, erobert der Spieler mit dem **höchsten Einzelwürfel** diese Ruine. Er nimmt die Karte und legt sie aufgedeckt vor sich.

Alle anderen Spieler ziehen so viele Kundlingskarten, wie sie Würfel auf der soeben eroberten Ruine hatten. Sollte der Kundlingsstapel leer sein, werden alle abgelegten Kundlingskarten zu einem neuen Stapel gemischt.

Sobald eine Ruine erobert wird, nehmen **alle Spieler ihre Würfel** von dieser Ruine zurück in ihren Vorrat. Außerdem werden alle auf ihr verbliebenen Steine in den Stoffbeutel zurückgelegt. Dann wird **eine neue Ruinenkarte** vom Stapel aufgedeckt und ausgelegt. Schließlich werden so viele **Steine auf ihr platziert**, wie unten rechts im Sechseck angegeben ist.

Es gibt Ruinen in 5 verschiedenen Farben, jeweils mit den Ausgrabungswerten 9, 11, 13, 15 und 17.

Beispiel: Rot nimmt diese Ruine ein, da dieser Spieler den höchsten Einzelwürfel hat. Blau zieht zum Trost zwei Kundlingskarten, während Gelb nur eine Karte ziehen darf. Grün hat keinen Würfel auf dieser Ruine und geht daher leer aus.



Der **Ausgrabungswert** der Ruine. Wenn die Summe aller Würfel auf der Ruine diesen Wert erreicht oder überschreitet, nimmt der Spieler mit dem höchsten Einzelwürfel die Ruine ein.

Diese Zahl gibt an, wie viele Steine zufällig aus dem Beutel gezogen und auf dieser Ruine platziert werden, wenn sie ausgelegt wird.

EIN WUNDER ERNEUERN

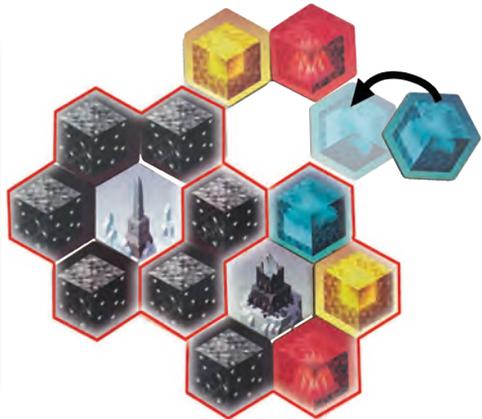
Jedes Mal, wenn du eine **1, 2 oder 3** wirfst, nimmst du dir sofort einen Stein von der gewählten Ruine. Diesen Stein musst du **sofort** in deiner Auslage platzieren, indem du ihn so anlegst, dass mindestens eine Seite an einen anderen Stein angrenzt. Ansonsten gibt es keine Einschränkungen, wie du deine Steine platzieren musst. Wenn du es schaffst, einen **Ring aus 6 Steinen** zu bilden, platzierst du sofort in das leere Feld in der Mitte ein **Wunder**:

- Besteht der Ring aus sechs Steinen **der gleichen Farbe**, platzierst du ein zufälliges **großes Wunder**.
- Besteht der Ring aus **mehr als einer Farbe**, platzierst du ein zufälliges **kleines Wunder**.
- Besteht der Ring aus **exakt den Steinen**, die auf der Karte eines besonderen Wunders angegeben sind, platzierst du dieses **besondere Wunder**.

Kleine und große Wunder sollten stets verdeckt liegen, nur ihr Besitzer darf sich den Punktwert auf der Vorderseite ansehen.

Ein Stein kann für **mehrere Wunder** verwendet werden, wenn er Teil mehrerer Ringe ist. Allerdings darf ein einmal platzierter Stein **nicht mehr verschoben** werden (außer ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich).

Beispiel: Der Spieler mit 6 schwarzen Steinen bereits ein großes Wunder erneuert. Zwei dieser Steine hat er ebenfalls für ein besonderes Wunder verwenden können. Mit dem neuen blauen Stein kann er sein drittes Wunder erneuern, das Steine seiner beiden anderen Wunder verwendet. Allerdings liegt kein besonderes Wunder mit dieser Farbkombination aus, sodass er nur ein kleines Wunder platzieren kann.



Zu jedem besonderen Wunder gehört eine **Wunderkarte**, auf der sowohl der **Effekt** als auch die **Bauformel** des Wunders angegeben ist. Sobald ein Spieler ein besonderes Wunder platzieren, legt er die zugehörige Wunderkarte vor sich aus.

Beispiel: Die *Grabstätte vergangener Tage* gibt dir bei Spielende 1 Punkt für jede verschiedene Farbe deiner Ruinenkarten. Du benötigst für dieses Wunder je 1 schwarzen, roten, blauen und gelben Stein sowie 2 beliebige weitere.



Bauformeln: Jede Bauformel besteht aus einer Kombination von 6 Steinen. Ein weißer Stein mit einem ? steht für einen beliebigen Stein. Übereinanderliegende weiße Steine ohne ? stehen für entsprechend viele Steine *einer* Farbe. **Beispiele:**

Du benötigst einen Ring aus 3 Steinen einer Farbe und 3 Steinen einer zweiten Farbe.

Du benötigst einen Ring aus 2 Steinen einer Farbe, 2 Steinen einer zweiten Farbe und 2 Steinen einer dritten Farbe.

Du benötigst einen Ring aus 3 gelben Steinen sowie 3 weiteren, beliebigen Steinen.

Wichtig: Die Reihenfolge der Steine spielt keine Rolle. Die Bauformel gibt lediglich vor, welche Steine benötigt werden, nicht ihre Position innerhalb des Rings.

SPIELENDE

Nachdem alle Ruinenkarten im Verlauf der Partie ausgelegt wurden, liegt nur noch die Epochenende-Karte im Stapel, die beim Spielaufbau unter den Ruinenstapel gelegt wurde.

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald eine neue Ruinenkarte gezogen werden müsste. Handelt es sich um eine **Ruine**, wird sie ganz normal ausgelegt. Handelt es sich jedoch um ein **Ereignis**, wird der Kartentext sofort ausgeführt. Die Partie endet, sobald **alle** ausliegenden Ruinen erobert wurden.

SCHLUSSWERTUNG

Die Partie endet mit der **Schlusswertung**, nachdem die letzte Ruine erobert wurde. Alle Spieler decken ihre verdeckte Ruinenkarte auf (die sie beim Spielaufbau erhalten haben) und führen diese Schritte durch:

1. Jeder Spieler wertet seine **einfarbigen Ruinen-Sets**. Für jede der 5 Farben erhält er Punkte gemäß der Anzahl der Ruinen in dieser Farbe (siehe unten).
2. Jeder Spieler erhält 5 Punkte für jedes **bunte Ruinen-Set** aus einer Ruine jeder Farbe. (Eine Ruine kann sowohl für ein einfarbiges als auch für ein buntes Set gewertet werden.)
3. Jeder Spieler wertet seine **kleinen, großen und besonderen Wunder**. (Die Punkte sind auf den Plättchen/Karten angegeben.)
4. Jeder Spieler erhält 5 Punkte für **je drei seiner Wunder**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!



Eine Ruine
einer Farbe:
2 Punkte



Zwei Ruinen der
gleichen Farbe:
6 Punkte



Drei Ruinen der
gleichen Farbe:
12 Punkte



Vier Ruinen der
gleichen Farbe:
20 Punkte



Fünf Ruinen der
gleichen Farbe:
30 Punkte

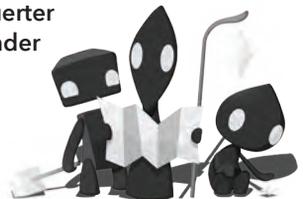


Ein Set aus einer
Ruine jeder Farbe
5 Punkte



Für je 3 erneuerte
Wunder
5 Punkte

+ Punkte
erneuerter
Wunder



GLEICHSTAND?

Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Ruinen mit dem höherem Ausgrabungswert hat. Beispiel:

- Rot hat Ruinen mit den Ausgrabungswerten 17, 15, 9, 9, 9, 9.
- Blau hat Ruinen mit den Ausgrabungswerten 17, 13, 13, 13.
- Grün hat Ruinen mit den Ausgrabungswerten 17, 15, 15.

Alle Spieler haben gleich viele 17er-Ruinen. Es gewinnt Grün, weil dieser Spieler die meisten 15er-Ruinen hat.

WEITERE KLARSTELLUNGEN

Was passiert, wenn ich keine Würfel mehr in meinem Vorrat habe?

Falls deine Würfel bereits alle auf Ruinen liegen, wenn du am Zug bist, musst du einen Würfel von einer Ruine wegnehmen.

Muss ich einen Ring aus Steinen vollenden, bevor ich einen neuen beginnen darf? Nein, die einzige Regel ist, dass du einen neuen Stein so platzieren musst, dass er an mindestens einen vorhandenen Stein angrenzt. Und du solltest eine Lücke für die Wunderplättchen lassen.

Ich musste einen meiner Würfel neu werfen. Bekomme ich einen Stein, wenn ich dabei eine 1, 2 oder 3 würfelle? Ja! Immer wenn ein Spieler mit einem Neuwurf eine 1, 2 oder 3 würfelt, erhält er einen Stein. Entweder von der gewählten Ruine oder aus dem Beutel, falls die Ruine leer sein sollte. Drehst du allerdings durch eine Karte einen Würfel auf die 1, 2 oder 3, erhältst du keinen Stein.

Was machen wir, wenn der Beutel leer ist? In diesem seltenen Fall gibt es keine Steine mehr und niemand erhält mehr einen Stein bei einer 1, 2 oder 3.

Muss ich den Modifikator von *Die Steine lesen* vor meinem Würfelwurf festlegen? Nein, du kannst dich zwischen +1 und -1 nach deinem Wurf entscheiden.

Ich habe *Uralte Karte* und *Die Steine lesen* vor meinem Würfelwurf ausgespielt. Kann ich die +1/-1 auch auf meinen etwaigen Neuwurf anwenden? Nein. Die Steine lesen (und andere Modifikatoren) gelten nur für den nächsten Würfelwurf.

Wie ist die Reihenfolge, wenn ich *Verirrt* und *Erneuerung* im selben Zug ausspiele? Eine Karte wird immer sofort abgehandelt, wenn sie ausgespielt wird. Also bestimmst du durch das Ausspielen die Reihenfolge.

Für welchen Wurf gilt +1/-1, wenn ich *Die Steine lesen* und *Verirrt* im selben Zug ausspiele, für den Würfelwurf oder den Neuwurf? Wenn eine Karte nichts anderes angibt, kann sie sowohl Würfelwürfe als auch Neuwürfe verändern. Hier ist also die Reihenfolge wichtig: Spielst du erst *Die Steine lesen* aus, gilt +1/-1 für deinen Neuwurf durch *Verirrt*. Spielst du jedoch erst *Verirrt* aus, führst du sofort den (nicht modifizierten) Neuwurf aus. Danach kannst du *Die Steine lesen* ausspielen und damit deinen folgenden Würfelwurf modifizieren.

Durch das Ereignis *Zusammenkunft* erhält jeder Würfelwurf -1. Dann spiele ich *Stammesanspruch* aus, damit mein nächster W6 +2 erhält. Wie lautet das Resultat, wenn ich nun eine 1 würfeln? Wenn sowohl ein Ereignis als auch eine Kundlingskarte einen Würfel modifizieren, legt stets der Spieler am Zug die Reihenfolge fest.

Darf ich mit *Unverhoffte Hilfe* den gleichen Würfel wie beim ersten Würfelwurf werfen? Ja, falls du deinen ersten Würfel wiederbekommen hast, weil die Ruine erobert wurde.

Darf ich sogar mehr als 2 Würfelwürfe durchführen, indem ich mehrfach *Unverhoffte Hilfe* ausspiele? Nein, mit *Unverhoffte Hilfe* darfst du nur einen zweiten (aber nicht dritten, vierten ...) Würfelwurf ausführen.

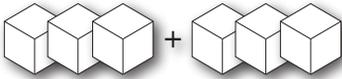
Wenn ich *Uralte Karte* ausspiele und zweimal eine 1, 2 oder 3 würfeln, erhalte ich dann 2 Steine?

Nein, es zählt lediglich der letzte (finale) Wurf.

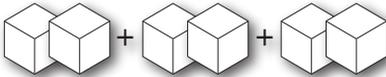
Werden mit *Gesang der Ahnen* alle Würfel neu geworfen oder nur die des ausspielenden Spielers? Alle!

Ich bin mir mit den Bauformeln der besonderen Wunder noch nicht ganz sicher. Welche Bauformeln gibt es alles?

Das hier sind alle Bauformeln, die auf Wundern vorkommen:



Du benötigst einen Ring aus 3 Steinen einer Farbe und 3 Steinen einer zweiten Farbe.



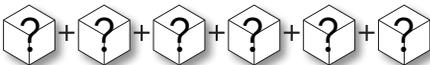
Du benötigst einen Ring aus 2 Steinen einer Farbe, 2 Steinen einer zweiten Farbe und 2 Steinen einer dritten Farbe.



Du benötigst einen Ring aus 3 blauen Steinen sowie 3 weiteren, beliebigen Steinen.



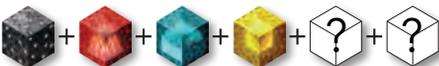
Du benötigst einen Ring aus 6 Steinen der gleichen Farbe.



Du benötigst für dieses Wunder eine beliebige Kombination von 6 Steinen.



Du benötigst einen Ring aus 4 roten Steinen sowie 2 weiteren, beliebigen Steinen.



Du benötigst einen Ring aus je 1 schwarzen, roten, blauen und gelben Stein sowie 2 weiteren, beliebigen Steinen.

UNEARTH - Deutsche Ausgabe

Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in China. Die Reproduktion dieser Spielregel in jeglicher Form ist nur für private Zwecke gestattet.

Uearth und das Uearth-Logo sind Warenzeichen von Brotherwise Games, LLC, 2018.

© 2018 Brotherwise Games, LLC.

Veröffentlicht von Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA, USA.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen

Bestimmte Illustrationen wurden mit der Genehmigung von Jesse Riggles verwendet.



CREDITS

UNEARTH ist ein Spiel von Jason Harner und Matthew Ransom
Illustration der Karten von Jesse Riggle (www.jesseriggle.com)
Illustration der Figuren von David Pietrandrea (www.roboxstudios.com)

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Christian Kox, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Kristina Lanert

Testspieler während der Entwicklung: Paul und Gayle Amann; Ryan Black; Jessica Brown; Bill Cowger; Brendon Eisner; Landon und Kate Fry; John Geyer; Karen Harner; Sara Harner; Brian und Emily Henke; Tim Hill und Kim Boddy; Eric Louie; Scott O'Brien; Dana Ransom; Randy und Nancy Ransom; Chris Reid; Tim Weddle; Ben Whitten sowie Rio, Sarah, Nathaniel und Kaitlyn Wibowo.

Die Brotherwise-Testspieler sind Matt González, Leslie Greitl, Kyle Montpas, Chaz Welker und Mario Martino Suhardi.

Jason und Matthew
für Cora und Camden

Brotherwise Games
für Jack, Maddy, Derek und Ethan