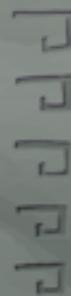




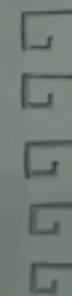
MACHT



WISSEN



GESCHICK



GLAUBE

AUSSCHMÜCKUNGEN DER 1. GENERATION

ANPASSEN

Entferne einen deiner Helden und platziere dort einen neuen Helden.

HELLSEHEN

Ziehe eine Karte, danach wirfst Du eine Karte ab.

RAUB

Schau dir die Hand eines anderen Spielers an. Du kannst eine deiner Karten mit einer seiner Karten tauschen.

GESANG

Wirf all deine Handkarten ab und ziehe danach 3 neue Karten.

AUSSCHMÜCKUNGEN DER 2. GENERATION

ANGRIFF

Wirf 2 Karten aus der Hand ab. Wähle einen Spieler. Derjenige muss einen Helden aus seinem Stammbaum entfernen.

OPFERGABE

Wirf eine Karte ab. Falls Du dies machst, darfst Du eine Karte ausspielen, die dieselbe Farbe wie die soeben abgeworfene Karte hat.

VERRÄTER

Nimm einen Helden von deinem Stammbaum auf die Hand. Falls du dies machst, darfst du eine neue Karte spielen. Wirf anschließend beliebig viele Karten ab.

GEBET

Spiele die oberste Karte vom Helden-Nachziehstapel.

AUSSCHMÜCKUNGEN DER 3. GENERATION

EINDRINGEN

Platziere eine Karte im Stammbaum eines anderen Spielers.

BESITZ

Wähle einen Helden in einem Stammbaum eines anderen Spielers und tausche ihn mit einem deiner eigenen Helden.

INFILTRATION

Schau dir die Hand eines eines anderen Spielers an. Du darfst jede seiner Karten über einen bereits ausliegenden Helden ausspielen, der die gleiche Farbe hat.

MÄRTYRER

Jeder Spieler entfernt einen seiner Helden. Zieh so viele Karten nach wie Helden entfernt wurden und platziere sie auf den Positionen dieser entfernten Helden.



VERDERBEN

Spiele in einen beliebigen Stammbaum.

1. GENERATION

FLÜSTERN
Spiel eine Karte.*

2. GENERATION

ABLEHNEN
Jeder Spieler muss einen Helden von seinem Stammbaum entfernen.*

3. GENERATION

GÖTTERDÄMMERUNG
Alle Spieler entfernen alle Helden der 3. Generation.*



VERSTAND

Spiele diese Karten auf deinen Stammbaum und nutze sofort eine Ausschmückung, zu der du berechtigt bist.

STAMMBAUM



NORSÆTGA

REGELÜBERSICHT

AUFBAU

1. Verteile jedem Spieler eine Sagenkarte.
2. Lege die entsprechenden Erbsteine auf jede Sagenkarte.
3. Jeder Spieler zieht 4 Karten.
4. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

DEIN SPIELZUG

1. TIEF LUFT HOLEN: Ziehe Karten vom Heldenstapel bis du 4 Karten in der Hand hast.
2. SCHMÜCKE DEINE GESCHICHTE AUS: Du darfst eine Ausschmückung anwenden, die dir zur Verfügung steht.
3. SPINNE DEINE GESCHICHTE FORT: Spiele eine Karte (falls Du sie an einer Position platzierst, die besetzt ist, wird der alte Held auf den Ablagestapel gelegt).

SIEG

Wenn Du alle Erbsteine von der Sagenkarte auf den Stammbaum verschieben konntest, hast Du sofort gewonnen!

*Andere Spieler dürfen diese Runde Karten in deinen Stammbaum spielen. Legst Du einen Verderbensmarker neben deinen Stammbaum.