

Vorbereitungen:

- Wählt eine Farbe für das Haus Hagal und setzt je 1 Würfel davon auf das unterste Feld der 4 Einflussleisten.
- Die übrigen Würfel kommen in den Vorrat für den Dummy, also Haus Hagal.
- Haus Hagal startet ohne Truppen in seiner Garnison.
- Entfernt die 3 oben mit "1 S" markierten "Arakeen"-Karten aus dem **Haus-Hagal-Stapel**.
- Mischt die restlichen Karten und platziert sie und die 3 Agenten von Haus Hagal neben dessen Vorrat.

Änderungen im Spielablauf:

SPIELERZÜGE:

- Nach jedem Agenten-Zug des Startspielers ist **Haus Hagal** dran, wenn es noch mind. 1 Agenten im Vorrat hat. Haus Hagal erhält keine Belohnungen aus Konflikten und kann daher keine Spielplanfelder kontrollieren. Es erhält auch keine Siegpunkte, wohl aber ggf. Allianz-Marker von den 4 Fraktionen. Gewinnt es aber einen Konflikt um ein kontrolliertes Feld, verliert der entsprechende Spieler seinen Marker dort. (Das kann nur passieren, wenn die Belohnung einer Konflikt-Karte einen Wimpel zeigt).
- Für Haus Hagal **deckt man die oberste Karte des Haus-Hagal-Stapels auf**. Ist das darauf abgebildete Feld nicht frei, wird solange immer 1 weitere Karte aufgedeckt, bis ein freies Feld (ohne Agenten) kommt. Sollte mal der Stapel aufgebraucht sein, wird er sofort neu gemischt.
- Kosten + Effekte des Feldes sind zu ignorieren, aber die **EFFEKTE der Karte GELTEN**.
1 Agent des Hauses Hagal ist auf dem Feld zu platzieren.
Ggf. Effekt der "Spice ernten"-Karte: Jegliches Spice wird vom abgebildeten Spice-Feld entfernt in die Bank.
- Rekrutiert Haus Hagal durch eine Karte Truppen, kommen diese in seine Garnison. Zeigt die aufgedeckte Karte aber ein Kampffeld, werden die rekrutierten Truppen in einen Konflikt eingesetzt. Ist ein Kampffeld (gekreuzte Schwerter) nun besetzt worden, setzt Haus Hagal bis zu 2 Truppen aus seiner Garnison in einen Konflikt ein, wenn vorhanden.

KAMPF:

- Zu Beginn eines Kampfes (Phase 3) erhält Haus Hagal, wenn es mind. 1 Trupp im Konflikt hat, einen **Bonus**: Dazu wird die oberste Karte vom Haus-Hagal-Stapel aufgedeckt. Sind darauf Schwerter abgebildet, zählen diese für Haus Hagal. **Nur Schwerter sind jetzt relevant.**
- Sollte die Karte "Mischen" auftauchen, wird erst nach dem Mischen die oberste Karte gezogen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.05.22