FABRICIO LEOTTI TULIO ORNELAS

HAVOCVILLE

REGELBUCH



DICE COALITION

Willkommen in Havocville

Macht ist gut. Zu viel Macht kann allerdings langweilig sein und gelangweilte, machterfüllte Götter mischen sich in die Probleme der Menschen ein. Dies wird die Stadt Havocville auch in kürze merken.

Als einer dieser Götter, wirst du über das Schicksal der Orte und der Menschen bestimmen: Monarchen von der Krone **„Crown“**, Militär der Tapferen **„Valor“**, Schöpfer aus dem Handwerk **„Craft“** und Arbeiter vom Feld **„Field“**.

Hilf ihnen damit sie glänzen können oder verurteile sie zum Scheitern. Entscheide dich, schließe dich den anderen an oder übergehe die Pläne der anderen Götter, in diesem Tauziehen um das endgültige Schicksal von Havocville.

Bist du erfolgreich, wirst du ein Gott wie es keinen vor dir gab. Versage und du fällst in einen Abgrund unbekannten Schreckens.

Ziel des Spiel

In *Havocville* bist du ein Gott der die Stadt nach seinem eigenen Willen formt – und dadurch Punktet um zu gewinnen!

Unterstütze die Fraktionen – **Crown**, **Valor**, **Craft** und **Field** – und wähle die richtige zur richtigen Zeit.

Am Ende jeder Ära, kämpfen die Fraktionen um **Dominanz** in den **Hauptaspekten** des Spiels, wie zum Beispiel die Anzahl an Landschaft- oder Personenplättchen. Du punktest, wenn deine **Dominanzkarten** mit der besten Fraktion übereinstimmen.

Wiederhole eine Siegreiche Dominanz in späteren Ären für Bonuspunkte. Nach der finalen Ära gewinnt der Spieler **mit den meisten Punkten**.

Update Regelbuch

Benutze den QR Code um das FAQ zu lesen. Dort kannst du dir die neusten Updates und das Regelbuch in anderen Sprachen ansehen

Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelheft das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Regelbuch verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

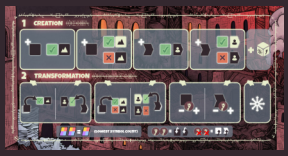
Spielmaterial



60 Personen Personenkarten (12 für jede Fraktion, 12 Mystische Kreaturen)



32 Herrschaftskarten (8 für jede Fraktion)



1 Aktionsbrett



15 Chaoskarten



48 Landschaftsplättchen (12 für jede Fraktion)



4 Aspekt Punktekarten



16 Aspekttoken



48 Personenplättchen (12 für jede Fraktion)



4 Bevölkerungsplättchen



1 Ära Tracker



51 Punkte- / Machttoken



1 Startspielermarker



4 Belohnungswürfel

SPIELAUFBAU

1. Platziere den **Ära Tracker** in die Tischmitte, mit der 3 Ären Seite nach oben. Stelle den Ära Marker auf das Startfeld – das mit dem Pfeil.

2. Platziere die 4 **Bevölkerungsplättchen** um den Ära Tracker (1 pro Seite) und lege 1 passendes **Personenplättchen** zu jedem dazu.



3. Platziere 1 **Landschaftsplättchen** jeder Farbe neben den Ära Tracker, so dass die passende Farbe in der dazugehörigen Ecke liegt.

4. Lege das **Aktionsbrett** an die Seite. Würfel jeden einzelnen **Belohnungswürfel** und platziere jeweils einen neben jede Schöpfungsaktion **„Creation“.**

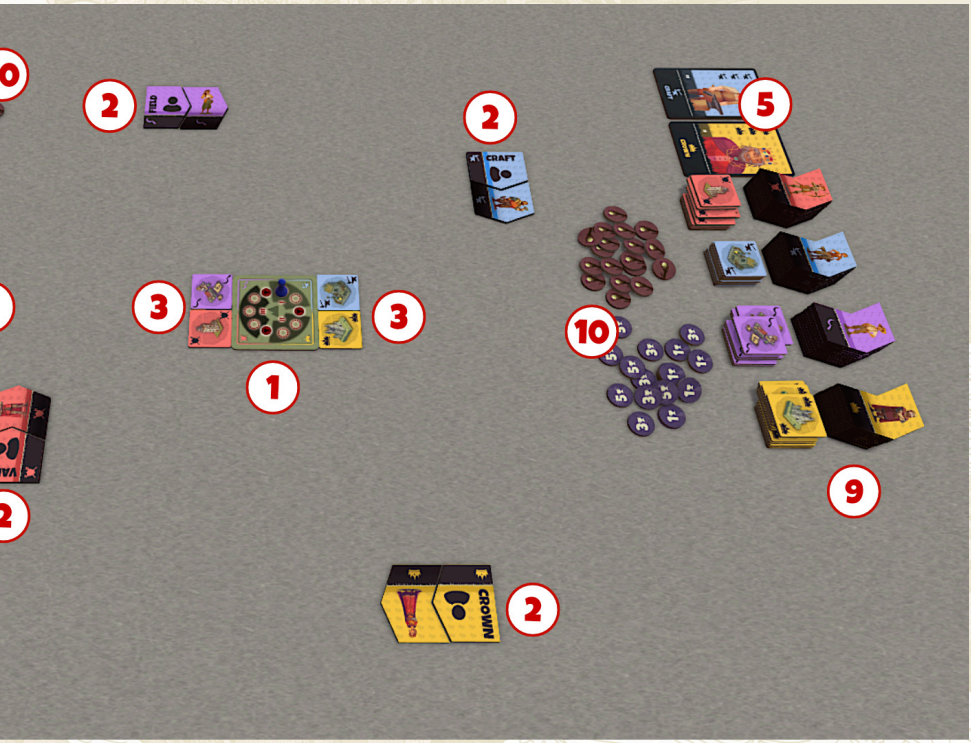
5. Platziere die 4 **Aspekt Punktekarten** neben das Bret. Lege auf jede Aspekt-Punktekarte das passende **Aspekttoken**. **Lege die Standardseite nach oben in deinen ersten Spielen.**

6. Stelle das Herrschafts-Deck **„Dominance“** her, indem du 4 Karten von jeder der 4 Aspekte im Spiel nimmst. Mische sie gut durch und lege sie so hin, dass sie für jeden gut erreichbar sind.

7. Für das Personen-Deck **„People“** nutze alle Basis Personenkarten und die Ära I Karten (mit „I“ markiert). Mische die 40 Karten gut zusammen und lege sie neben das Herrschafts-Deck.

8. Mische die Chaoskarten **„Chaos“** und lege sie verdeckt neben das Aktionsbrett.

9. Sortiere die **Landschafts- und Personenplättchen nach Farbe oder Symbol** und lege die einzelnen Stapel in die Nähe des Spielfeldes.



10. Lege die **Punkte- /Machttoken** auf einen Haufen, gut erreichbar für alle Spieler.

11. Bestimme einen zufälligen Startspieler und gebe ihm den **Startspielermarker**

12. .

Aufbau Spielerbereich

Alle Spieler führen die folgenden letzten Schritte aus:

1. Ziehe 5 Personenkarten und 3 Herrschaftskarten.
2. Nimm dir 2 Machttoken.
3. Behalte 2 der 3 Herrschaftskarten und lege 1 verdeckt auf das Herrschaftsdeck. Sobald alle Spieler eine Karte zurückgelegt haben, mische das Herrschaftsdeck.

Ist dies das erste Mal, dass ihr Havocville spielt?

Es gibt eine kürzere, einfachere Variante des Spielaufbaus. Durch diese könnt ihr das Spielerlebnis und das Erzielen von Punkten erleben in einer deutlich kürzeren Zeitspanne. Dadurch lernt schonmal welche Entscheidungen im Spiel die richtigen sind und welche Strategien in einer vollen Partie am besten genutzt werden können.



Ära-Tracker mit 2 Ären

Bereite das Spiel genauso vor wie unter **Spielaufbau** beschrieben. Führe anschließend folgende Schritte währen des **Aufbau Spielerbereich** durch:

1. Jeder Spieler zieht 5 Personenkarten und 2 Herrschaftskarten.
2. Nimm die 2 Machttoken.
3. Drehe den Ära-Tracker auf die Seite mit den 2 Ären.

GAMEPLAY



Das Spiel wird über 3 Ären gespielt. Die ersten beiden Ären haben jeweils 2 Runden, die finale Ära hat 3.

Eine Runde endet, sobald alle Spieler 1 Zug ausgeführt haben. Züge werden reihum im Uhrzeigersinn, vom Startspieler an, ausgeführt. In deinem Zug musst du 2 Aktionen ausführen.

Am Ende jeder Ära bekommen die Spieler von jeder Herrschaftskarte, die sie erfüllt haben, Punkte. Nach der letzten Punktevergabe in Ära III, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

DER SPIELZUG

AKTIONSAUSWAHL

Während eines Zuges, muss der aktive Spieler 2 Aktionen ausführen. Die erste Aktion ist eine so genannte „Creation“ Aktion und wird von der obersten Zeile des Aktionsbrettes ausgewählt. Die zweite Aktion wird „Transformation“ Aktion

AUSFÜHREN VON AKTIONEN

Aktionen werden immer auf gleiche Weise ausgeführt:



- Der Spieler zeigt eine Personenkarte von seiner Hand.
- Die Farbe der Karte repräsentiert, mit welcher Fraktion der Spieler interagieren möchte.
- Die Anzahl der Fraktionssymbole zeigen an, wie viele Landschafts- oder Personenplättchen oder Machttoken maximal benutzt werden können.

genannt und wird von der untersten Zeile des Aktionsbrettes ausgewählt.

ALLIANZ

Die Götter können die Fraktionen verbinden. Du kannst immer 2 Nicht Wächter „Guardian“ Karten jeglicher Farbe (sogar die gleiche) ausspielen um sie als eine andere **fehlende** Fraktion für diese Aktion zu nutzen.



In einem Verbund addierst du nicht die Fraktionssymbole – benutze stets die kleinere Anzahl der beiden Karten.

Können beide Karten von der gleichen Fraktion sein? Ja, aber sie werden dennoch als eine andere Fraktion angesehen und der kleinere Wert wird gewertet.

WÄCHTER „GUARDIAN“

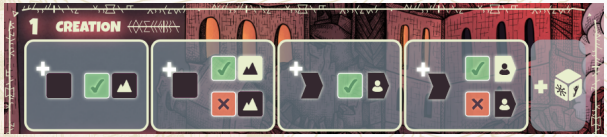
Die Götter haben Wächter nach Havocville geschickt. Mystische Kreaturen die die Arbeit jeglicher Person ausführen können. Dabei zählen stets als neutrale Fraktion. Jedes Mal wenn ein Spieler eine Karte mit mehreren Farbe zeigt, wählt der Spieler die gewünschte Farbe vor der Ausführung der Aktion aus.

Kann ein einzelner Wächter für mehrere Fraktionen stehen? Nein.



CREATION AKTION

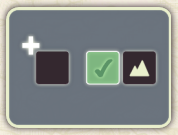
Als erste Aktion in seinem Zug, wählt der Spieler eine Creation Aktion. Diese sind verpflichtend und nicht zu überspringen. Mit dieser Aktion legen die Spieler neue



Plättchen – Personen oder Landschaft – auf den Tisch und lasse die Stadt Havocville und seine Bevölkerung wachsen.

Wenn du die Creation Aktion ausführst, befolge folgende Schritte:

1. Wähle eine Aktion von der obersten Zeile des Aktionsbrettes.
2. Erhalte die Belohnung, die der Belohnungswürfel über der ausgewählten Aktion anzeigt.
3. Erhalte jegliche Machttoken von dem Stapel neben dem Belohnungswürfel (siehe Konsequenzen auf Seite 15).
4. Würfel den Belohnungswürfel und lege ihn mit dem neuen Ergebnis wieder an seinen Platz.
5. Führe die Aktion aus. Folgende Aktion sind möglich:



Platziere Landschaftsplättchen neben andere Landschaftsplättchen der gleichen Farbe (z.B. selbe Fraktion)



Platziere Landschaftsplättchen neben andere Landschaftsplättchen unterschiedlicher Farbe (z.B. unterschiedliche Fraktion)

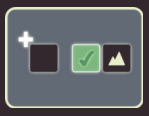


Platziere Personenplättchen in die farblich passende Bevölkerungsreihe (z.B. selbe Fraktion)



Platziere Personenplättchen zu farblich unterschiedlichen Bevölkerungsreihen (z.B. unterschiedliche Fraktion)

„Creation“ Aktion – Beispiel 1



Bob wählt „ Platziere Landschaftsplättchen neben andere Landschaftsplättchen der gleichen Farbe“.

Zuerst nimmt er sich den Bonus, den der Belohnungswürfel anzeigt über der Aktion. Der Würfel zeigt ein Chaos Symbol an (✳) das bedeutet, dass er eine Chaoskarte vom Chaos Chaos Kartendeck. Außerdem befindet sich noch ein Machttoken (●) neben dem Würfel. Bob sammelt diesen Machttoken ebenfalls ein und würfelt den Bonuswürfel. Anschließend legt er ihn wieder an seinen Platz.

Als nächstes muss er die Aktion ausführen die er ausgewählt hat, dafür spielt er eine Personenkarte. Er zeigt eine „Valor“ Personenkarte (●) mit 2 Fraktionssymbolen. Er nimmt 2 „Valor“ Landschaftsplättchen aus dem Allgemeinen Vorrat – da diese Karte 2 Fraktionssymbole hat.

Er platziert das erste Landschaftsplättchen neben ein anderes „Valor“ Landschaftsplättchen. Das zweite muss ebenfalls neben ein „Valor“ Landschaftsplättchen gelegt werden, auch wenn es nicht das erst gespielte ist in dieser Aktion. (Siehe Platzieren von Landschaftsplättchen auf Seite 11 für mehr Details)

Bob wirft anschließend die gezeigte Personenkarte ab. Das ist das Ende seiner ersten Aktion in diesem Zug.

Fragen

Wenn Bob keine „Valor“ Personenkarte auf der Hand hat, kann er dann trotzdem „Valor“ Plättchen platieren? *a, er kann eine Allianz nutzen in dem er 2 andere Personenkarten ausspielt um eine beliebige Fraktion, die er braucht, darzustellen. (Siehe Allianz auf Seite 7)*

„Creation“ Aktion – Beispiel 2



Alice wählt „Platziere Personenplättchen zu farblich unterschiedlichen Bevölkerungsreihen“.

Als erstes nimmt sie sich die Belohnung, die der Belohnungswürfel oberhalb der gewählten Aktion zeigt. Da dieser kein Symbol zeigt, bekommt sie auch keinen Bonus für diese Aktion. Sie würfelt den Belohnungswürfel und legt ihn an seine Position zurück.

Anschließend führt sie ihre Aktion durch. Alice muss eine Personenkarte ausspielen. Sie zeigt eine „Crown“ Personenkarte ( ) mit 3 Fraktionssymbolen. Sie nimmt sich 3 „Crown“ Personenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat – da die Karte 3 Symbole anzeigt.

Mit der gewählten Aktion darf sie nur die farblich unterschiedlichen Bevölkerungsreihen auswählen. Sie darf also eine beliebige Bevölkerungsreihe auswählen, abgesehen von „Crown“. Sie legt das erste „Crown“ Plättchen an die äußerst rechte Position auf der „Craft“ Bevölkerungsreihe ( ) und die übrigen in die „Field“ Bevölkerungsreihe ( ). (Siehe auch Platzieren von Personenplättchen auf Seite 11 für mehr Details)

Alice legt dann ihre ausgespielte „Crown“ Personenkarte auf den Ablagestapel. Damit endet ihre erste Aktion in diesem Zug.

Fragen

Alice hat keine „Crown“ Personenkarte, aber sie hat eine „Guardian“ Personenkarte. Ist es trotzdem möglich die „Crown“ Personenplättchen zu spielen? *Ja, Sie kann stattdessen die „Guardian“ Personenkarte ( ) spielen und sagen, dass diese Karte als die „Crown“ Fraktion für diese Aktion zählt. (Siehe Wächter auf Seite 7)*

Platzieren von Personenplättchen

Wenn du ein Personenplättchen legen willst, darfst du es, wo du willst, in die gewählte Bevölkerungsreihe, hinlegen – An einem der beiden Enden oder zwischen zwei beliebige.

Du darfst ein Personenplättchen innerhalb derselben Reihe verschieben, wenn es der gewählten Aktion entspricht. Schließe die entstandenen Lücken wieder in dem du die Plättchen zusammenrückst.



Platzieren von Landschaftsplättchenv

Plättchen sind angrenzend, wenn sie sich eine Seite teilen – diagonal zählt dabei nicht.



Nachdem du ein Landschaftsplättchen bewegt hast, müssen alle Landschaftsplättchen immer noch miteinander oder mit dem Ära-Tracker verbunden sein.

Kannst du ein Plättchen bewegen, welches komplett eingeschlossen ist? Ja, solange am Ende immer noch alles verbunden ist.

Transformation Aktion

Im Gegensatz zu den „Creation“ Aktionen, sorgen „Transformation“ Aktionen dafür, dass du **das, was du auf dem Tisch liegen hast, neu anordnen kannst**. Allerdings darfst du keine neuen Plättchen legen. Obendrein sind diese Aktionen **nicht für jeden Spieler garantiert nutzbar**, da diese Aktionen beliebt sind und andere Spieler sie dir möglicherweise wegnehmen können.

Bevor der aktive Spieler also eine Karte spielt, um die „Transformation“ Aktion zu nutzen, kann jeder andere Spieler eine Herausforderung ausrufen und versuchen dir die Aktion wegzuschnappen. Wenn keiner den aktiven Spieler herausfordern will, führt er seinen Zug fort. Sollte es



zu einer Herausforderung kommen, **bekommt der Gewinner die gewählte „Transformation“ Aktion**. (Siehe Herausforderung auf Seite 15)

Wenn du die „Transformation“ Aktion ausführst, befolge folgende Schritte:

1. Wähle eine Aktion on der untersten Zeile auf dem Aktionsbrett. Siehe zur Aktionsübersicht weiter unten.
2. Führe die gewählte Aktion aus.
3. Alternativ, darf der Spieler sich dazu entscheiden eine Chaos Karte zu ziehen und sie seiner Hand zuzufügen. Dies zählt immer noch als „Transformation“ Aktion und es kann trotzdem eine Herausforderung ausgesprochen werden.



Verschiebe Landschaftsplättchen, um sie neben ein anderes farblich gleiches Landschaftsplättchen zu legen (z.B. gleiche Fraktion) **ODER** verschiebe Personenplättchen zu der farblich passenden Bevölkerungsreihe (z.B. gleiche Fraktion)



Verschiebe Landschaftsplättchen, um sie neben anderes farblich unterschiedliches Landschaftsplättchen zu legen (z.B. andere Fraktion) **ODER** verschiebe Personenplättchen in eine farblich unterschiedliche Bevölkerungsreihe (z.B. andere Fraktion)



Lege Machttoken zu Landschaftsplättchen oder entferne sie **ODER** Lege Machttoken zu Personenplättchen oder entferne sie. Nimm die Machttokens aus dem allgemeinen Vorrat.



Ziehe eine „Chaos“ Karte (Siehe Seite 24 für mehr Details)

„Transformation“ Aktion – Beispiel 1



Als seine „Transformation“ Aktion wählt Bob „Ziehe eine „Chaos“ Karte“. Da ihn niemand herausgefordert hat, zieht er eine Karte vom Chaos Deck und fügt sie seiner Hand hinzu. (Siehe „Chaos“ Karte auf Seite 25)

Da diese Aktion keine Personenkarte benötigt, endet Bobs Zug hier. Er zieht jetzt Karten vom Personendeck, bis er 5 Karten auf der Hand hat. ***Beachte das Bob eine Karte weniger zieht, als wenn er eine andere Aktion gewählt hätte. Dadurch reduziert er die Chance auf bessere Karten für die nächste Runde.***

„Transformation“ Aktion – Beispiel 2



Alice wählt die Aktion „Verschiebe Landschaftsplättchen, um sie neben ein anderes farblich gleiches Landschaftsplättchen zu legen“. Da niemand Alice herausgefordert hat, zeigt sie eine „Craft“ Personenkarte ( ) mit 2 Fraktionssymbolen. Dies erlaubt ihr bis zu 2 „Craft“ Landschaftsplättchen zu verschieben. Sie darf aber keiner neuen Landschaftsplättchen mit dieser Aktion platzieren.

Alice verschiebt 2 Plättchen, die etwas abseits liegen, angrenzend an weitere „Craft“ Landschaftsplättchen Dadurch hat sie ein großes „Craft“ Feld gebaut.

Anschließend wirft Alice ihre Personenkarte ab. Damit endet der zu von Alice. Sie zieht so viele Karten vom Personendeck, bis sie wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Fragen

Was passiert, wenn Bob Alice herausfordert, bevor sie ihre Personenkarte vorzeigt? *Alice muss die Karte erstmal nicht zeigen. Sie behält sie einfach auf der Hand. Beide Spiele wählen eine „Champion“ Karte und lege sie verdeckt ab. Als Herausforderer muss Bob ein Machttoken auf seine Karte legen. Dann wird die Herausforderung ausgeführt – der Gewinner fährt mit der Aktion fort. (Siehe Herausforderung auf Seite 15 für mehr Details)*

„Transformation“ Aktion - Beispiel 3



Bob wählt die „verschiebe Personenplättchen in eine farblich unterschiedliche Bevölkerungsreihe“ Aktion. Da kein Spieler ihn herausfordert, zeigt er seine „Field“ Personenkarte ( ) mit 1 Fraktionssymbol. Dies erlaubt ihn bis zu 1 „Field“ Personenplättchen zu verschieben. Er kann durch diese Aktion keine weiteren Personenplättchen platzieren.

Er bewegt ein „Field“ Personenplättchen welches aktuell an der „Valor“ Bevölkerungsreihe ( ) liegt zur „Crown“ Bevölkerungsreihe ( ). Er kann das Plättchen an jede beliebige Stelle legen.

Bob legt anschließend seine Personenkarte ab. Damit endet Bobs Zug. Er zieht Karten vom Personendeck bis er wieder 5 Karten auf der Hand hat.

„Transformation“ Aktion - Beispiel 4



Alice wählt die „Lege Machttoken zu Landschaftsplättchen“ Aktion. Da sie niemand herausfordert, zeigt sie eine „Crown“ Personenkarte ( ) mit 3 Fraktionssymbolen. Dies erlaubt ihr 3 Machttoken auf „Crown“ Landschaftsplättchen zu legen. Sie darf allerdings keine Machttoken von diesen Plättchen entfernen.



*Sie nimmt sich 3 Machttoken aus dem **allgemeinen Vorrat** und legt sie auf „Crown“ Landschaftsplättchen. 2 legt sie dabei auf 1 einzelnes und 1 auf ein anderes. Das Landschaftsplättchen mit den 2 Machttoken ist gilt ab jetzt als verflucht und muss auf die „verflucht“ Seite gedreht werden. Die 2 Machttoken bleiben auf dem Plättchen liegen. (siehe „verfluchte“ und „gesegnete“ Plättchen auf Seite 16)*

Alice legt anschließend ihre ausgespielte Personenkarte ab. Damit endet ihr Zug und sie zieht wieder solange Karten vom Personendeck, bis sie 5 Karten in der Hand hält.

HERAUSFORDERUNG

Alle Spieler, die in einer Herausforderung involviert sind, **wählen eine Personenkarte aus ihrer Hand. Dieser ist ab sofort ihr Champion**. Jeder Spieler legt seinen Champion verdeckt auf den Tisch. Herausforderer – nicht der Herausgeforderte Spieler- müssen außerdem **1 Machttoken** auf den Champion legen.

Alle Spieler, die in dieser Herausforderung involviert sind, **entscheiden geheim wie viele Machttoken** sie zu dieser Herausforderung hinzufügen möchten. Dafür legen sie die Anzahl in die geschlossene Hand und halten sie die geschlossene Hand über ihren Champion, als Zeichen, dass sie ausgewählt haben.

Nach einem Countdown von 3, **zeigen alle Spieler gleichzeitig wie viele Machttoken sie gewählt haben** und ihren ausgewählten Champion. Der Spieler mit den **meisten Machttoken PLUS Fraktionssymbolen auf dem Champion gewinnt diese Herausforderung** und führt die „Transformation“ Aktion aus, die am Anfang gewählt wurde. Bei unentschieden, gewinnt der verteidigende Spieler. Sollte es ein Unentschieden zwischen zwei Herausfordernden geben, dann entscheidet der Verteidigende Spieler, wer diese Herausforderung gewinnt.

Alle gewählten Champions werden abgeworfen, aber die eingesetzten Machttoken bleiben auf dem Tisch liegen. **Diese haben noch Konsequenzen**.

Wenn ein Herausforderer gewinnt, führt er nur die angesagte Aktion durch. **Er zieht keine neuen Karten nach**, weder nach der Herausforderung noch nach der ausgeführten Aktion.

Konsequenzen

Alle Machttokens, die in einer Herausforderung eingesetzt wurden, werden für die Konsequenz gesammelt. Nachdem die „Transformation“ Aktion ausgeführt wurde, muss der Gewinner der Herausforderung ein Machttoken auf ein Personen- oder Landschaftsplättchen legen, welches sie gerade bewegt haben oder anderweitig mit interagiert hat. Dann legen sie die übrigen Machttoken auf die jeweils angrenzenden Plättchen – und die daran angrenzenden – bis entweder alle Machttoken benutzt wurden, **ODER** es keine weiteren Ziele gibt wo ein Machttoken gelegt werden kann.Überschüssige Machttoken werden abgelegt.

Verfluchte und Gesegnete Plättchen

Wenn ein Plättchen (Personen oder Landschaft) 2 Machttoken auf sich liegen hat, wird es verflucht. Drehe dazu das Plättchen auf die helle Seite, lasse die Machttoken auf dem Plättchen liegen.

Verfluchte Plättchen können keine weiteren Machttoken erhalten, haben keine Farbe und zählen nicht in die Wertung ein. (Siehe Wertung auf Seite 17)





Wenn beide Machttoken entfernt wurden, drehe das Plättchen wieder zurück auf seine Fraktionsseite. Dies wird gesegnet genannt.

Es kann immer nur 1 Machttoken, während der Konsequenzen Phase, auf die Plättchen gelegt werden.

Sollte ein Plättchen 2 oder mehr Machttoken auf sich liegen haben, gilt es als **verflucht**. (Siehe „Verfluchte und Gesegnete Plättchen“ in der Box rechts)

Sollte die gewählte „Transformation“ Aktion sein, dass der Spieler eine „Chaos“ Karte zieht, dann darf der Gewinner der Herausforderung, 4 Machttoken als Konsequenz nehmen und sie neben die Belohnungswürfel legen. Überschüssige Machttoken werden abgelegt.

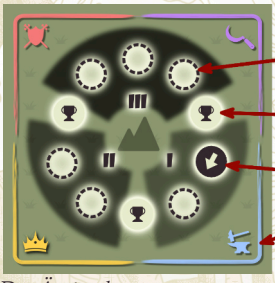
Ende eines Zuges

Der Zug endet, nachdem beide Aktionen ausgeführt wurden. Der aktive Spieler zieht dann bis auf 5 Karten vom Personendeck auf.

Nur der aktive Spieler zieht am Ende seines Zuges – selbst wenn jemand anderes die „Transformation“ ausgeführt hat. **Herausforderer ziehen keine Karten**.

Ende der Runde

Wenn alle Spieler ihre Züge beendet habe, verschiebe den Äramarker auf das nächste Feld auf dem Äratrack. Sollte ein Wertungsfeld sein, gehe über zur Wertung. Andernfalls fahrt mit der nächsten Runde fort.



Der Äratrack

1. Reguläres rundes Feld
2. Wertungsfeld
3. Start/Ende der Runde
4. Bezirksecken (siehe Bezirksaspekte auf Seite 23)

Wertung

Phase 1: Zurücksetzen & Fraktionen werten

1. Entferne alle Aspekttoken: Bevor die Wertung beginnt, entferne alle Aspekttoken von allen Plättchen aus allen Bevölkerungsreihen.

2. Bestimme die Dominanzen: Für jede Aspektkarte, bestimme welche Fraktion aktuell am besten ist. Platziere das passende Aspekttoken auf die passende Bevölkerungsreihe dieser Fraktion. Wenn es ein unentschieden gibt, **erhalten alle beteiligten Fraktionen den Token**. (Siehe Wertung der Aspekte) auf Seite 22) **Tipp:** Spieler kontrollieren keine Fraktionen – sie



Aspekt-Wertungskarten

Phase 2: Bewerte die „Dominance“ Karten

wetten auf das Endergebnis durch ihre „Dominance“ Karten!

3. Spiele „Dominance“ Karten: jeder Spieler darf so viele Karten, die einer passenden Fraktion mit Aspekttoken zugehören, ausspielen.

4. Entferne nicht passende „Dominance“ Karten: Jede Karte die keine Wertung auslöst, also die Kombination aus Fraktion und Aspekttoken nicht passt, wird abgeworfen (verdeckt auf das „Dominance“ Deck).

Phase 3: Wertung

5. Werte neu ausgespielte Karten: Jede passende „Dominance“ Karte, die in dieser Runde ausgespielt wurde, wertet jetzt

abhängig von der Ära punkte. (1-3 abhängig von der Ära)

6. Werte alte Karten: Passende „Dominance“ Karten aus einer vergangenen Ära die immer noch werten, werten jetzt ein weiteres Mal – dieses Mal mit einem zusätzlichen Bonus (siehe nebenstehende Tabelle).

ERAS	I	II	III
POINTS	1	2	3
BONUS		+1	+2

7. Bonuspunkte: Spieler werten Bonuspunkte für zusätzliche „Dominance“ Karten der passenden Fraktion oder des passenden Aspekts. Zum Beispiel: 2 „Field“ „Dominance“ Karten geben 2 zusätzliche Punkte, während 2 „Loyalty“ „Dominance“ Karten 4 zusätzliche Punkte Wert sind.

+2	/ OTHER DOMINANCE OF THE SAME FACTION
+4	/ OTHER DOMINANCE OF THE SAME ASPECT

8. Hast du keine „Dominance“ Karten in dieser Wertung gespielt? Ziehe eine „Chaos“ Karte vom Deck als Ausgleich.

WERTUNG BEISPIEL 1



Die Landschaftsplättchen sind am Ende von Ära I so gelegt, wie das Bild es zeigt. Für jedes Landschaftsaspekt im Spiel – „Territory“ und „Supremacy“ – gucken wir welche Fraktion die größte Wertung erreicht.



„Territory“: *Die Dominanz gehört der Fraktion mit den meisten verbundenen Landschaftsplättchen. „Crown“ hat mit einer Größe von 3 verbundenen Plättchen das größte Gebiet und hat so die Dominanz für „Territory“.*

„Supremacy“: *Die Dominanz gehört der Fraktion mit den meisten Plättchen insgesamt auf dem Feld.* ***„Craft“*** *hat mit 4 Landschaftsplättchen die meisten Plättchen auf dem Tisch und hat so die Dominanz für „Supremacy“.*

Ein Spieler mit einer „Craft Supremacy Dominance“ Karte und einer „Crown Territory Dominance“ Karte erhält in dieser Wertung 1 Punkt für jede Karte und lässt beide auf den Tisch liegen für die nächste Ära.

Wertung Beispiel 2



Die Personenplättchen sind wie in dem Bild zu sehen, am Ende von Ära II, platziert. Es gibt zwei Personen Aspekte im Spiel: „Crowds“ und „Loyalty“.

*Die Dominanz für den Aspekt **„Crowds“** hat „Crown“ gewonnen, da es die meisten Personen in seiner Bevölkerungsreihe hat.*

Die Dominanz für den Aspekt „Loyalty“ hat „Valor“ gewonnen, da er 3 „Valor“ Plättchen in seiner Bevölkerungsreihe hat, mehr als jede der anderen.

Ein Spieler mit den wie im Bild unten gezeigten „Dominance“ Karten wertet 7 Punkte für diese Ära:

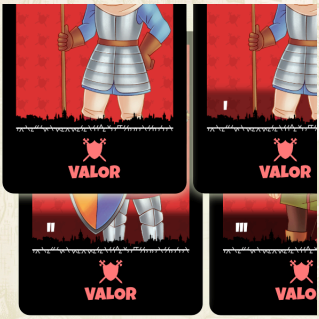


- *Die **„Craft Loyalty“** Karte wertet nicht und wird abgeworfen.*
- *Die neu gespielte **„Valor Loyalty“** Karte wertet 2 Punkte..*
- *Die **„Crown Crowds“** Karte aus Ära I wertet nochmal 2 Punkte, plus 1 zusätzlichen Punkt, weil die Karte aus Ära I ist. Das macht insgesamt 3 Punkte.*
- *Eine zweite **„Dominance“ Karte der Fraktion „Crown“** gibt weitere 2 Punkte.*

Ende einer Ära

Wenn Ära III gerade geendet hat, ist das Spiel jetzt zu Ende. Andernfalls führe folgende Schritte aus, um die nächste Ära einzuläuten.

1. Das Personendeck neu aufbauen: Sammle alle Personenkarten ein, auch die von den Händen der Spieler. Benutze die Basiskarten und die Karten der folgenden Ära II oder III. Mische alle Karten und verteile an jeden Spieler 5 Karten.



Beispiele für Basiskarten und Karten der Ära I, II und III

2. Die „Dominance" Karten neu verteilen: Mische das „Dominance" Deck. Jeder Spieler darf so viele „Dominance" Karten abwerfen wie er möchte und zieht anschließend auf 2 Karten auf. Lege die abgeworfenen Karten beiseite und mische sie erst anschließend in das Deck zurück.

3. Fortschritt auf dem Äratrack: Verschiebe den Äramarker zum ersten Rundenfeld der neuen Ära.

4. Startspielerwechsel: Gib den Startspielermarker zu dem Spieler mit den aktuell meisten Punkten. Haben mehrere gleich viele Punkte, bleibt der Marker wo er war.

Das Spiel Gewinnen

Das Spiel endet nach der finalen Wertung am Ende von Ära III. **Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger**.

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten „Dominance“ Karten vor sich ausliegen hat. Sollte es immer noch Unentschieden sein, gewinnt derjenige mit den meisten Machttoken. Sollte es hiernach immer noch Unentschieden sein, haben alle beteiligten Spieler gewonnen.

Wertungsaspekte

Landschaftsaspekte

Territory (Basic)



Die Fraktion mit der größten zusammenhängenden Fläche von Landschaftsplättchen auf dem Tisch während der Wertung, gewinnt die Dominanz von „Territory“





Valor dominiert nach Territory

Supremacy (Basic)



Die Fraktion mit der größten Anzahl an Landschaftsplättchen während der Wertung, gewinnt die Dominanz von „Supremacy“





Craft dominiert nach Supremacy

Alignment (Fortgeschritten)



Die Fraktion mit der längsten – vertikal oder horizontal – Linie von Landschaftsplättchen, gewinnt die Dominanz von „Alignment“

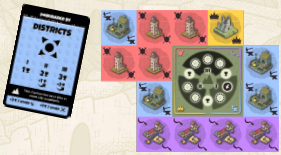


Field dominiert nach Alignment

Districts (Fortgeschritten)



Die Fraktion dessen Landschaftsplättchen sich am weitesten ausgebreitet haben, durch die Bezirke, – die Quadranten des Ära Tracks – gewinnt die Dominanz für „Districts“



Craft dominiert nach Districts

Personen Aspekte

Crowds (Basic)

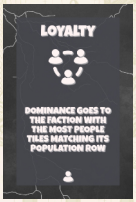


Die Fraktion mit den meisten Personenplättchen – unabhängig von der Farbe – in seiner Bevölkerungsreihe, gewinnt die Dominanz für „Crowds“

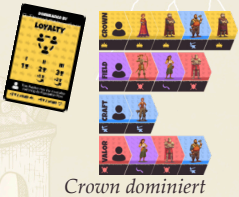


Crown dominiert nach Crowds

LOYALTY (BASIC)

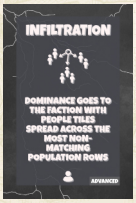


Fraktion mit den meisten Personenplättchen seiner eigenen Fraktion in seiner Bevölkerungsreihe, gewinnt die Dominanz für „ Loyalty“.



Crown dominiert nach Loyalty

INFILTRATION (FORTGESCHRITTEN)



Die Fraktion mit den meisten Personenplättchen in fremden Bevölkerungsreihen, gewinnt die Dominanz für „Infiltration“.



Craft dominiert nach Infiltration

DIVERSITY (FORTGESCHRITTEN)



Die Fraktion mit den meisten unterschiedlichen Fraktionen in seiner Bevölkerungsreihe gewinnt die Dominanz für „Diversity“.



Valor dominiert nach Diversity

„Chaos“ Karten

„Chaos“ Karten geben dem Spieler eine **Auswahl zwischen 2 Vorteilen**. Wenn du eine „Chaos“ Karte spielst, darfst du allerdings nur 1 Vorteil auswählen.

Spieler können zu jederzeit im Spiel eine „Chaos“ Karte ausspielen, sogar wenn es der Zug eines anderen Spielers ist, es sei denn die „Chaos“ Karte sagt etwas anderes. Zum Beispiel, wenn die Karte sagt: „zu Beginn deines Zuges“, nur dann kann diese Karte gespielt werden. Eine „Chaos“ Karte kann nicht gespielt werden, wenn gerade eine andere „Chaos“ Karte abgehandelt wird, oder während der Wertungsphase.

Danke das du Havocville spielst!

Anerkennung

Dieses Spiel wäre niemals ohne den Support, die harte Arbeit und die liebe unserer fantastischen Freunde und Familie jetzt in deinen Händen: Leslie Quintanilla, Marcela Santos, Erika Saadi, João Capucho, Andrei Sousa, Yurick Hauschild, Emma Rudstam, Ilá Coimbra, Gustavo Maia, Mariana Ferreira, Marcelo Oikawa, Renan Carvalho, Vanessa Guedes, Victor Arias, Karina Guzzo, Fernando La Gamba, Márcia Andrade und Patrick Rudolf. Vielen Dank für alles was ihr für und Havocville gemacht habt!

CREDITS

Titel des Spiels: Havocville
Designers: Fabricio Leotti & Tulio Ornelas
Artwork: Tulio Ornelas, Elyssa Long & Regine Tse
Graphic Design: Fabricio Leotti
Verlag durch: Dice Coalition Games
Hergestellt von: Hopes Game Manufacturer
Übersetzung: Patrick Rudolf

Folgt uns auf Social Media:

@dicecoalitiongames9533

dicecoalitiongames

DICE COALITION

© 2025 Dice Coalition Games.
Alle rechte vorbehalten.

Havocville und seine Logos sowie Artworks sind Eigentum und Marke von Dice Coalition Games.

Spielerzug

In jedem Zug muss der Spieler 2 Aktionen durchführen, in folgender Reihenfolge:

1. „Creation“ Aktion (Oberste Reihe des Aktionsbrettes)
    - ° Wähle eine Aktion und bekomme den Bonus (Belohnungswürfel + Machttoken).
    - ° Zeige die Personenkarte die du für Aktion nutzen willst.
    - ° Füge neue Landschafts- oder Personenplättchen zum Brett hinzu.
2. „Transformation“ Aktion (unterste Reihe des Aktionsbrettes)
    - ° Andere Spieler können dich herausfordern, bevor du die Aktion durchführst.
    - ° Zeige eine Personenkarte, oder ziehe eine „Chaos“Karte.
    - ° Verschiebe bereits ausliegende Plättchen oder Machttoken – es dürfen keine neuen platziert werden.

Nach beiden Aktionen ziehe wieder auf 5 Personenkarten auf.

Ende einer Ära

1. Stelle ein neues Personendeck bestehend aus den Basiskarten und der nächsten Ära. Verteile an jeden Spieler 5 Karten.
2. Spieler dürfen so viele „Dominance“ Karten abwerfen und ziehen anschließend 2 neue.
3. Lasse den Äramarker auf seinem Track vorrücken zum ersten Feld der neuen Ära.
4. Der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl beginnt.

Herausforderung

1. Bevor eine „Transformation“ Aktion ausgeführt wird, darf jeder Spieler eine Herausforderung ausrufen.
2. Jeder Teilnehmer wählt geheim eine Personenkarte und Machttoken.
3. Zeigt gleichzeitig eure Karten und Token Anzahl. Die höchste Summe gewinnt. (Unentschieden gewinnt der Verteidiger).
4. Der Gewinner darf die ausgewählte Aktion ausführen. Alle Machttoken werden als Konsequenzen eingesetzt.
5. Herausforderer ziehen keine neuen Karte.

Wertung

1. Entferne ausliegende Aspekttoken.
2. Bestimme die Dominanz für jeden Aspekt und platziere den Token.
3. Spiele passende „Dominance“ Karten aus deiner Hand.
4. Werfe nicht passende „Dominance“ Karten vom Tisch ab.
5. Werte die neuen „Dominance“ Karten (basierend auf die Wertung der aktuellen Ära).
6. Werte übertragene Karten (Ära+Bonus).
7. Werte Bonuspunkte:
    - ° +2 für extra Karten der gleichen Fraktion
    - ° +4 für extra Karten des gleichen Aspektes
8. Wenn du keine „Dominance“ Karte ausgespielt hast, ziehe eine „Chaos“ Karte.