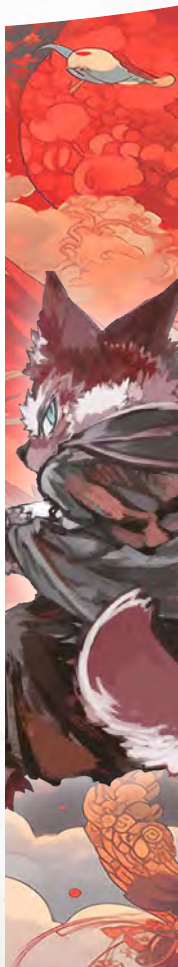
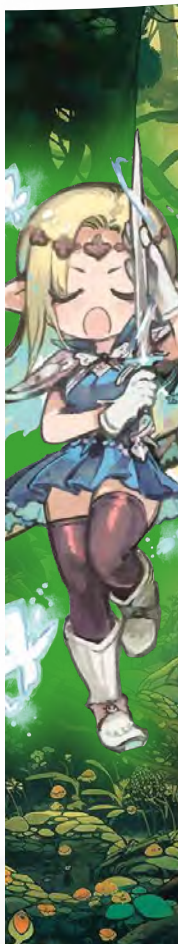


YRO

Dein Weg zur Gildenlegende



STUDIO
SUPERNOVA



YRO



*In **YRO** rekrutiert ihr die besten Abenteurer für eure Gilde. Ergänzen sich deren Fähigkeiten, könnt ihr Kampfstärke und Ruhm erringen.*

Wählt Abenteurer-Karten aus eurer Hand, bezahlt sie und legt sie in eure 3x3 große Gilden-Auslage. Holt euch damit die wichtigsten Fähigkeiten (Kampf, Technik, Magie, Einkommen) für eure Gilde und räumt durch geschicktes Platzieren noch die Boni für Kombos ab. Das richtige Timing und die Anordnung eurer Abenteurer entscheidet, ob ihr zur Gildenlegende werdet oder ob sich niemand an eure schäbige Gilde erinnern wird.

MITWIRKENDE

Autor: Masato Uesugi
Illustration: Takashi Konno
Grafikdesign: Immanuel Casto
Redaktion: Marcello Bertocchi
Überarbeitung: Tanita Ribola

STUDIO
SUPERNOVA

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Christina Brombach
Lektorat: Michael Csorba, Spieletexter
Redaktion und Layout: Sabine Machaczek
Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
Besonderer Dank an: Roland Goslar, Dirk Nielsen



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: service.heidelbaer.de

WWW.HEIDELBAER.DE



SPIELMATERIAL



102 Abenteurerkarten



68 Münzen



8 Questkarten



1 Technik-Marker



1 Magie-Marker



2 Gildenmarker



Normale Seite / Aufgewertete Seite

4 Marker pro Person
(insgesamt 20)

5 Gilden-Tableaus
(Magie- und Technikpunkte)



1 Spielbrett
(Kampfstärke & Siegpunkte)



SPIELVORBEREITUNG

- Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte. Es dient dazu, die Kampfstärke eurer Gilden und eure Siegpunkte anzuzeigen.
- Mischt den **Abenteurerstapel** und legt ihn verdeckt daneben.
- Wählt je **eine Farbe** und nehmt euch das **Gilden-Tableau** und die **4 Marker** dieser Farbe. Die beiden Gildenmarker kommen mit der normalen Seite nach oben (🐉) auf eure Startfelder auf dem Spielbrett. Eure Magie-🔮 und Technikmarker 🛠️ kommen auf die entsprechenden Felder auf euren Gilden-Tableaus. (Ihr startet überall bei 0.)
- Nehmt euch je **5 Karten** und **5 Münzen**.

Beispiel: Spielaufbau für 3 Personen



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere **Runden**. Jede Runde ist in **6 Phasen** unterteilt, in der ihr **gleichzeitig*** verschiedene Aktionen ausführt.

Kündigt die jeweils kommende Phase laut an:



Karten ziehen



Rekrutieren



Kampfstärke



Produktion



Einkommen



Siegpunkte (SP)

Liegen nach einer Runde 9 Karten in mindestens einer Gildenauslage oder jemand hat mehr als 40 SP, endet das Spiel. Ansonsten beginnt die nächste Runde wieder mit der Phase „Karten ziehen“.

*** Bis alle mit den Spielregeln vertraut sind, ist es besser, wenn ihr innerhalb einer Phase nacheinander spielt und die Spieleffekte gemeinsam nachvollzieht.**



KARTEN ZIEHEN

In dieser Phase sucht ihr neue Abenteurer, die ihr für eure Gilden rekrutieren könnt.

Legt so viele eurer Handkarten auf den Ablagestapel wie ihr wollt, dann **zieht** Karten vom Abenteurerstapel, **bis ihr 5 auf der Hand habt**.

Diese Phase findet auch in der ersten Runde des Spiels statt!

Falls der Abenteurerstapel leer ist, mischt die abgelegten Abenteurerkarten und macht daraus einen neuen verdeckten Abenteurerstapel.

REKRUTIEREN

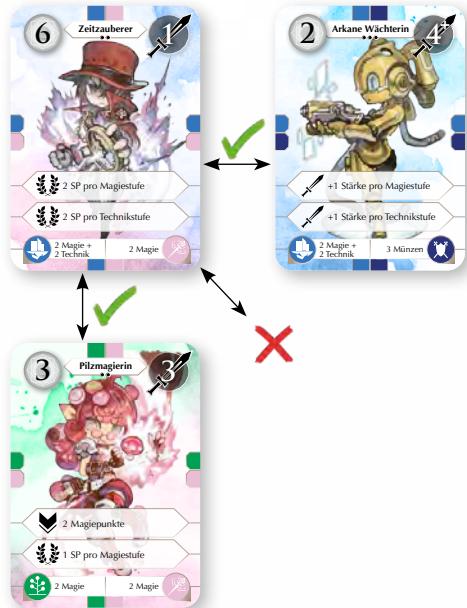
In dieser Phase entscheidet ihr, welche Abenteurer ihr für eure Gilde rekrutiert.

Entscheidet, wie viele Abenteurer ihr von eurer Hand rekrutieren wollt:

- 2 Abenteurer für ihre Kosten in Münzen
- 1 Abenteurer für um 1 verringerte Kosten
- Keine Abenteurer, um stattdessen 2 Münzen zu erhalten

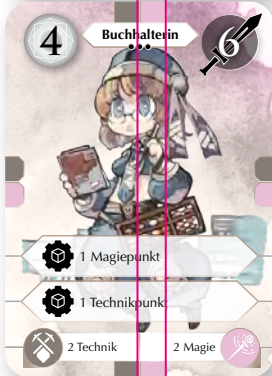
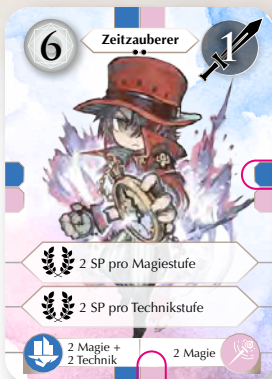
Ihr wählt eure Abenteurer **gleichzeitig** aus und legt sie nach folgenden Regeln **verdeckt** in eure Gildenauslage:

- Jede Karte **muss angrenzend zu einer anderen** bereits ausgespielten Karte liegen (nicht diagonal)!
Ausnahme: die erste Karte des Spiels.
- Ihr dürft eure Reihen und Spalten in beliebige Richtungen erweitern, solange ihr das **Raster von 3x3** Karten nicht überschreitet.



Erst wenn ihr alle eure Karten gelegt bzw. Münzen genommen habt, deckt ihr die Karten auf. Beahlt die Kosten aller Karten, bevor ihr Effekte auslöst.

Rekrutierungseffekte: Hat eine deiner Karten einen Rekrutierungseffekt ♠, sagst du das an und löst ihn **sofort einmalig** aus. Im restlichen Spielverlauf wird der Effekt nicht erneut ausgelöst.



Verbindungsbonus:

Wenn ihr durch Anlegen einer Karte eine **Kartenreihe oder -spalte aus 3 Abenteurern** mit **gleicher Herkunft** (≡) und/oder **gleicher Profession** (≡) erschafft, aktiviert ihr damit den entsprechenden **Verbindungsbonus**.

Beispiel: Wer eine Kartenreihe mit Abenteurern aus der schwebenden Stadt (≡) ausgelegt hat, erhält sofort 2 Magie- und 2 Technikpunkte und bewegt beide Marker auf dem persönlichen Gilden-Tableau zwei Felder weiter.

Wie erkenne ich einen Verbindungsbonus?

Um zu prüfen, ob Abenteurer die gleiche Profession oder Herkunft haben, schaut euch die **Symbole** am unteren Rand der Karte an. Links seht ihr die Herkunft (≡), rechts die Profession (≡). Die Farben von beiden sind zur einfacheren Zuordnung an allen Seiten der Karten wiederholt.

Hinweis: Ihr müsst keine Reihen und Spalten mit gleicher Herkunft oder Profession auslegen! Ihr erhaltet dann einfach keinen Bonus.

KAMPFSTÄRKE

In dieser Phase messt ihr die Kampfstärke eurer Gilden und vergleicht sie miteinander. Die stärksten Gilden bekommen die meisten Punkte.

Nur die Abenteurer an vorderster **Front**, also die Karten, die in euren drei senkrechten Spalten jeweils **ganz oben** liegen, tragen zu eurer Kampfstärke bei. Zählt **ihre Stärke**  zusammen und wendet Kampfstärkeeffekte  an, um die **Kampfstärke eurer Gilde** zu bestimmen.

Sagt reihum eure Kampfstärke an und versetzt eure Gildenmarker auf der Kampfstärkeleiste des Spielbretts entsprechend.

Beispiel: Kampfstärke

Abenteurer an vorderster **Front**.



Kampfstärke = 12

Die Gilden mit den höchsten Kampfstärken erhalten folgende Punkte:

Bei 2 Personen	1. Platz: 4 SP	2. Platz: 0 SP			
Bei 3 Personen	1. Platz: 5 SP	2. Platz: 3 SP	3. Platz: 0 SP		
Bei 4 Personen	1. Platz: 5 SP	2. Platz: 3 SP	3. Platz: 1 SP	4. Platz: 0 SP	
Bei 5 Personen	1. Platz: 5 SP	2. Platz: 3 SP	3. Platz: 1 SP	4. Platz: 0 SP	5. Platz: 0 SP

Sollten zwei oder mehr Gilden die gleiche Kampfstärke haben, erhalten alle Beteiligten die vollen Siegpunkte (SP), aber die nächste Stufe wird übersprungen.

Beispiel: Haben im Spiel mit 5 Personen zwei Gilden die höchsten Kampfstärke, erhalten beide je 5 SP, die Person auf dem 2. Platz bekommt allerdings nur 1 SP (statt 3).

Eure Kampfstärke **kann** sich in jeder Runde ändern (auch nach unten!).

Wenn ihr auf der Kampfstärkeleiste über eine Kampfstärke von 20 kommt, dreht euren Marker auf die aufgewertete Seite und fangt wieder bei 1 an.



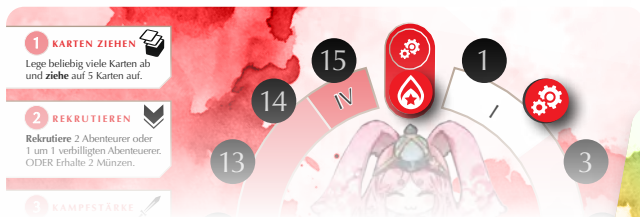
PRODUKTION

In dieser Phase erzeugt ihr Magie und Technik.

Überprüft, ob die Abenteurer in eurer Gilden-Auslage **Produktionseffekte**  haben: Sagt reihum an, was ihr erzeugt, und bewegt euren Magie- oder Technikmarker für jeden erhaltenen Punkt ein Feld weiter.

Produktionseffekte  **aktiviert** ihr in **jeder Runde** erneut.

Magie- und Technikstufe:



Wichtig: Manche Spieleffekte verändern sich je nach erreichter Stufe in Magie oder Technik. Die **Stufe** lest ihr auf dem **inneren Kreis** eurer Gilden-Tableaus ab!

Beispiel: Ist die Kräuterkundige in deiner Gilden-Auslage, erhältst du für sie in der Phase „Siegpunkte“ 2 SP pro Technikstufe. Liegt dein Technikmarker auf der 2, entspricht das Stufe 1. Du erhältst also 2 SP.



EINKOMMEN

In dieser Phase erhaltet ihr Münzen, mit denen ihr später neue Abenteurer rekrutieren könnt.

Ihr erhaltet je **3 Münzen**.

Überprüft, ob die Abenteurer in eurer Gilden-Auslage **Einkommenseffekte** haben : Sagt reihum an, was ihr erhaltet, und nehmt euch die entsprechende Anzahl Münzen.

Einkommenseffekte  **aktiviert** ihr in **jeder Runde** erneut.

Hinweis: Mit Münzen könnt ihr neue Abenteurer rekrutieren, aber wer am Spielende noch Münzen übrig hat, bekommt für sie SP (3 Münzen = 1 SP).

SIEGPUNKTE (SP)

In dieser Phase erhaltet ihr Siegpunkte, die anzeigen, wie ruhmreich eure Gilden sind.

Überprüft, ob die Abenteurer in eurer Gilden-Auslage **Siegpunkteeffekte**  haben: Sagt reihum an, was ihr erhaltet und rückt eure Gildenmarker auf der Siegpunkteleiste des Spielbretts entsprechend vor.

Siegpunkteeffekte  **aktiviert** ihr in **jeder Runde** erneut.

Wenn ihr auf der Siegpunkteleiste über 40 SP kommt, dreht euren Marker auf die aufgewertete Seite und fangt wieder bei 1 an.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Eine oder mehrere Personen haben **40 oder mehr SP** gesammelt.
- Eine oder mehrere Personen haben **9 Abenteurer** rekrutiert.

Wenn einer oder beide dieser Fälle eintreten, spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende, dann endet das Spiel.

Ihr erhaltet **1 SP** für je **3 Münzen**, die ihr am Spielende noch übrig habt.

Wer die meisten SP hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Münzen hat. Bei weiterem Gleichstand gewinnt davon, wer die höhere Kampfstärke hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilen sich alle daran Beteiligten den Sieg.

Verbindungsbonus-Übersicht:

Herkunft



Die Insel des Sonnenaufgangs (20x):

→ 3 Münzen



Das Waldkonvent (20x):

→ 2 Magie



Der wandernde Markt (20x):

→ 5 SP



Die Minenkompanie (20x):

→ 2 Technik



Die schwebende Stadt (12x):

→ 2 Magie + 2 Technik



Der Orden der Drachenritter (7x):

→ 7 SP

Profession

Krieger (20x):



→ 3 Münzen

Händler (20x):



→ 5 SP

Techniker (19x):



→ 2 Technik

Forscher (19x):



→ 1 Münze + 3 SP

Magier (18x):



→ 2 Magie

Diplomaten (6x):



→ 9 SP

VARIANTEN

Solospiel

Du kannst YRO auch allein spielen! Das Spiel verläuft wie üblich.

Ausnahme: In jeder **Kampfphase** ziehst du die oberste Karte vom Abenteurerstapel und legst sie offen aus: Die Summe der Basis-Stärkewerte aller so ausliegenden Abenteurer ergibt die gegnerische Kampfstärke. Ist deine Kampfstärke höher als die gegnerische Kampfstärke, erhältst du **4 SP**. Steigt die gegnerische Kampfstärke **über 20**, hast du das Spiel sofort verloren (nutze einen Marker auf dem Spielbrett, um die gegnerische Kampfstärke anzuzeigen).

Das Spiel endet, nachdem **du** 40+ SP erreicht hast oder 9 Abenteurer rekrutiert hast. Versuche, deine eigene Punktzahl zu übertreffen!

Draft

Um mehr Kontrolle über die Karten zu haben, die ihr bekommt, könnt ihr die Regel der Phase „**Karten ziehen**“ durch einen **Draft** ersetzen:

Wählt je **2 Karten** aus eurer Hand und behaltet sie. Legt den Rest auf den Ablagestapel.

Zieht Karten nach, bis ihr wieder je 5 auf der Hand habt. Jetzt sucht ihr

euch **1 davon** aus, legt sie vor euch auf den Tisch und **gebt die übrigen nach links weiter**. Sucht euch von den neu erhaltenen wieder 1 aus, die ihr vor euch ablegt und gebt die übrigen weiter. Das tut ihr solange, bis alle von euch je 5 Karten vor sich liegen haben. Dann nehmt ihr die Karten auf die Hand.

Ansonsten verläuft das Spiel wie üblich.

Quests

Es gibt 8 optionale Questkarten. Wenn ihr sie benutzen wollt, mischt sie und zieht davon **4 zufällige**. Legt die Questkarten offen aus.

Wer die Voraussetzung einer Quest erfüllt, erhält **3 SP** und dreht die Questkarte um. Sie steht ab jetzt nicht mehr zur Verfügung.

Falls mehrere Gilden eine Quest in derselben Phase erfüllen, erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl.

