

Requires the Base Game of **Pandoria!**
English, German, French and Dutch rules included
Language independent, no necessary in game text

PANDORIA

TROLLS & TRAILS

JEFFREY D. ALLERS

BERND EISENSTEIN



IG25



0635040937155

Made in Germany





TROLLS

1. Hintergrund + Spielziel

Deine Kundschafter haben tief in den Bergen von Pandoria ein verborgenes Tal, das durch Flüsse und riesige Seen geteilt ist, entdeckt. Hier kann sich dein Volk ungestört entwickeln.

Doch während du beginnst, diese neuen Länder zu besiedeln und dir die Außenpfade zunutze machst, stellst du fest, dass du nicht allein bist: Trolle aus den umliegenden Bergen machen ihre Ansprüche geltend. Du wetteiferst mit den mächtiger werdenden Trollen um den größten Einfluss in den 7 Territorien. Kannst du dich schnell genug entwickeln, um am Ende das dominierende Volk zu sein?

2. Der Spielplan

Der Spielplan ist in 7 Territorien unterteilt, die von Flüssen und Seen getrennt sind. Über eine Brücke wird ein neues Territorium betreten. Felder beidseitig der Flüsse, Seen oder Brücken zählen als Begrenzungen und gelten nicht als benachbart. Die vorgegedruckten Ressourcenfelder dürfen nicht überdeckt werden.

3. Spielvorbereitung

Lege den Solospielplan in die Tischmitte und platziere die beiden Startplättchen zufällig auf die 4 Startfelder.

Mische alle Doppelpättchen verdeckt und staple neben jedem der 7 Territorien die aufgedruckte Zahl an Plättchen. Alle übrigen Doppel- und Einzelplättchen stapelst du verdeckt neben dem Spielplan.



Platziere die Monumente entsprechend des Zweipersonenspiels (6, 5, 4, 3, 3, 3, 3) absteigend auf dem Ablagefeld für die Monumente.

Mische alle Spielkarten und platziere den Kartenstapel auf dem entsprechenden Spielplanfeld, decke 4 davon auf und lege diese auf die 4 Ablagefelder daneben.

Wähle ein beliebiges Völkertableau und lege es mit der Seite „A“ vor dich. Die individuelle Fähigkeit des Volkes wird im Solospiel **nicht** genutzt.

Wähle eine Farbe und nimm dir alle Holzteile dieser Farbe, sowie die 2 Burgen. Platziere Kristall-, Gold- und Holzmarker auf den markierten Startfeldern deines Völkertableaus, den Kronenmarker auf Feld „0“ der Punkteleiste und eine deiner 6 Figuren ebenfalls auf Feld „0“ der Punkteleiste. Die übrigen 5 Figuren, sowie der Anführer deiner Farbe stehen dir für die Partie zur Verfügung.

Wähle eine der 4 Schwierigkeitsstufen (Level 1 – 4).

Level 1 ist direkt auf dem Spielplan aufgedruckt und wird durch die beiliegende Übersichtstafel der Level 2, 3 + 4 überdeckt, falls diese Level gespielt werden.

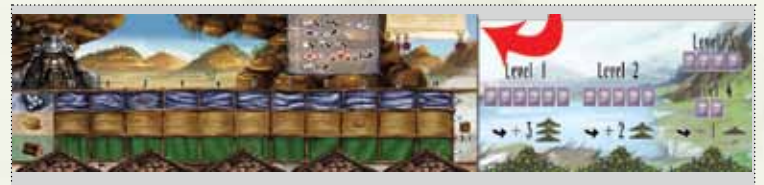


Auf dem ersten Feld der Übersichtstafel platzierst du eine Figur einer anderen Farbe - die Farbe der Trolle!



Von dieser Trollfarbe nimmst du den Kronenmarker und legst ihn auf Feld „0“ der Punkteleiste. Dies repräsentiert die Punkte der Trolle während des Spiels.

Schiebe die beiliegende Bauplatztafel je nach gewähltem Level von rechts unter dein Völkertableau. Diesem Level entsprechend stehen dir 2 – 6 Startkarten (die du dir vom verdeckten Stapel ziehst) und 1 – 3 zusätzliche Bauplätze (Dächer) zur Verfügung.



Du ziehst ein Doppelpättchen vom Stapel neben dem ersten Territorium (das mit den 4 Startfeldern) und beginnst das Spiel in diesem Territorium.

4. Spielverlauf

Der Spielablauf ist identisch zum regulären Pandoria Spiel:

1. Doppelplättchen oder Burg platzieren;
2. Figur einsetzen oder zurücknehmen;
3. Karte spielen oder Monument bauen;
4. abgeschlossene Gebiete werten und eventuell Karte kaufen;
5. Plättchen nachziehen.

Folgende Besonderheiten sind dabei zu beachten: Jedes begonnene Territorium wird erst vollständig erforscht, bevor ein neues begonnen wird.

Ein Territorium ist dann erforscht, wenn das **letzte Doppelplättchen** des zugeordneten Stapels gezogen wurde, oder wenn in diesem Territorium kein Doppelplättchen mehr platziert werden kann. Wurde ein Territorium erforscht, wird es gewertet und du beginnst ein neues Territorium, welches über eine Brücke zu einem bereits erforschten Territorium benachbart sein muss.

Das erste Doppelplättchen im neuen Territorium muss immer das Brückenfeld von dem aus es betreten wurde überdecken.

Du ziehst weitere Plättchen von dem Stapel, der dem aktuellen Territorium zugeordnet ist.



Erhältst du während des Spiels Punkte, bewegst du dazu immer **zuerst deine Figur** (nicht deine Krone!) auf der Punkteleiste vorwärts.

In bereits erforschten Territorien wird niemals noch ein Plättchen gelegt oder eine Figur platziert, es können dort ausschließlich Figuren entfernt oder in das aktuelle Territorium teleportiert werden.

Kaufst du eine der 4 Karten aus der Auslage, schiebst du diese danach immer nach rechts zusammen und legst neu aufgedeckte Karten stets von links nach rechts auf freigewordene Felder.



5. Territorienwertung

Ist ein Territorium vollständig erforscht, wird es gewertet.

Zuerst erhältst du deine Punkte: Du ziehst deinen Kronenmarker um so viele Felder vor, wie deine Figur auf der Punkteleiste anzeigt. Die Trolle erhalten die für das Territorium in der Tabelle angezeigten Punkte (A), abzüglich deiner Punktzahl für dieses Territorium (Punktfeld deiner Figur). Danach stellst du deine Figur auf der Punkteleiste wieder zurück auf Feld „0“.

Je nach Level nehmen sich die Trolle eventuell noch ein Monument (B - und erhalten die entsprechenden Punkte dafür) und so viele Karten vom Kartenmarkt (C - von rechts nach links), wie es leere Felder im erforschten Territorium gab. Diese Karten werden neben dem Spielplan gesammelt. Danach füllst du den Kartenmarkt wieder auf 4 Karten auf und darfst dir eventuell eine beliebige Figur vom Spielplan zurücknehmen (D).



6. Schlusswertung

Die Schlusswertung entspricht der des regulären Spiels: 1 Punkt je 3 Ressourcen einer Sorte (abgerundet) und 1 Punkt pro nicht-gespielter Karte.

Die Trolle erhalten für jede neben dem Spielplan gesammelte Karte 1 Punkt. Konntest du mehr Punkte aufweisen, als die Trolle, darfst du dich an ein schwereres Level wagen.

Änderungen bei den Zaubersprüchen:

*Mit dem Zauberspruch „Adopt“ kopierst du **deinen** zuvor gespielten Zauberspruch.*

Beim Zauberspruch „Astral Ship“ nimmst du an jeder Wertung teil, wenn zu wertende Plättchen an einen der 3 Seen angrenzen. Beachte dazu die spezifische Küstenlinie!





TROLLS

1. Background + Objective

Your scouts have discovered a hidden valley deep in the mountains of Pandoria, divided by rivers and large lakes. Here your people can develop the land undisturbed. But as you begin to inhabit these new lands, you discover that you are not alone: trolls from the surrounding mountains are staking their claims. You compete with the increasingly powerful trolls for the greatest influence in these 7 new territories. Can you evolve fast enough to be the dominant realm in the end?

2. Game Board

The game board is divided into 7 Territories, separated by rivers and lakes. A bridge is used to enter each new Territory. The rivers and lakes count as boundaries between Territories, and hex spaces on either side of a river are not considered adjacent.

The pre-printed resource hexes may not be covered with tiles.

3. Preparation

Place the Solo Game Board in the center of the table and randomly place the two starting tiles on the 4 starting spaces.

Shuffle all Double Tiles face down and stack the printed number of tiles on the spaces next to each of the 7 Territories. Stack all remaining Double and Single Tiles face down next to the game board.

Place the Monuments according to the 2-player game (values 6, 5, 4, 3, 3, 3) in descending order on the monument space.



Shuffle the Cards and place the deck on the appropriate space on the board. Reveal the top 4 Cards and place them on the 4 Market spaces next to the deck.

Choose any Realm Tableau and place it with side "A" in front of you. The individual ability of the Realm is **not** used in solo play.

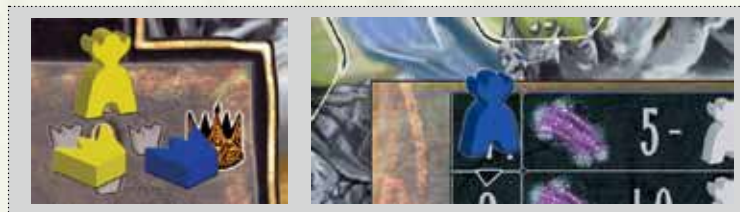
Choose a color and take all the pieces and the 2 Castles of that color. Place Crystal, Gold and Wood markers on the marked starting spaces of your Realm Tableau.

Place the Crown marker and one of your Figures on the "0" space of the scoring track. Keep the remaining 5 Figures and your Leader in reserve next to your Tableau.

Choose one of the 4 difficulty levels (1 - 4). Level 1 is printed directly on the game board and is covered by the enclosed Overview Board for level 2, 3 + 4 when playing those levels.

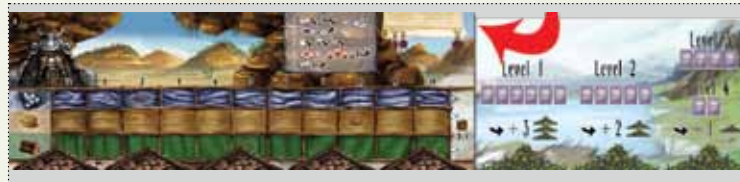


Place a Figure of a different color on the first space of the Overview Board. This represents the Trolls!



Place a Crown marker of the same color on the "0" space of the scoring track, to record the Trolls' points during the game.

Slide the enclosed Site Board under the right side of your Realm Tableau, giving you 1 - 3 additional building slots, depending on the level you have chosen to play.



Draw 2 - 6 starting Cards from the deck, determined by the level. Draw a Double Tile from the stack next to the first Territory (the one with the 4 starting spaces) and start the game in that Territory.

4. Gameplay

The gameplay is identical to the regular Pandoria game in these ways:

1. Place Double Tile or Castle; 2. Place or take back a Figure 3. Play card or build Monument; 4. Score enclosed Regions and possibly Buy a Card; 5. Draw a Tile.

Note the following exceptions:

You must fully explore each Territory before starting a new one. A territory is explored when the **last Double Tile** from its stack has been drawn, or when no more Double Tiles can be placed in this Territory.

Once a Territory has been explored, it is scored and you start a new Territory, which must be adjacent to an already explored Territory via a Bridge.



The first Double Tile in the new Territory must always cover the hex space with the Bridge you used to enter the Territory.

Always draw your tiles from the stack assigned to the current Territory.

When you gain points while in a Territory, you **always** move your Figure (not your Crown!) forward on the scoring track **first**.

You never place new Tiles or Figures in Territories you have already left. Figures from previous Territories can, however, be removed or teleported into the current Territory.

If you buy one of the 4 cards from the Market, you always shift the other cards to the right and always place the new card from the deck on the left space in the Market.



5. Territory Scoring

When a Territory is fully explored, it is scored.

First you receive your points: You advance your Crown marker by as many spaces as your Figure has advanced on the scoring track. The Trolls receive the points shown for the Territory on the Overview Board (A), minus your score for this Territory (the current position of your Figure on the scoring track).

Advance the Trolls' Crown marker this number of spaces. Then return your Figure to the "0" space. Depending on the level, the Trolls may take another Monument and receive the corresponding points for it (B). They may also take as many Cards from the Market (C - from right to left) as there were empty hex spaces in the Territory just scored. Keep these Cards next to the game board — they will score 1 point each for the Trolls at the end of the game. Then shift remaining Cards to the right and fill up the left side of the card Market again to 4 Cards.



After scoring each Territory, you may return any one Figure from any Territory to your reserve if it's shown on the Overview Board (D).

6. Final Score

Count the final score in the same way as in the regular game: 1 point per 3 Resources of each type (rounded down) and 1 point per hand Card.

The Trolls receive 1 point for each card collected next to the game board. If you have more points than the Trolls, you may venture to a more difficult level!

Changes to Spells:
"Adopt": you copy the last spell you used.

"Astral Ship": you take part in any scoring whose tile is adjacent to one of the 3 lakes. Pay attention to the specific coastline!





TROLLS

1. Contexte + Objectif

Vos éclaireurs ont découvert une vallée cachée dans les montagnes de Pandoria, divisée par des rivières et de grands lacs. Ici, votre peuple peut cultiver la terre sans être dérangé. Mais lorsque vous commencez à habiter ces nouvelles terres, vous découvrez que vous n'êtes pas seul : les trolls des montagnes environnantes revendiquent leurs droits. Vous êtes en compétition avec des trolls de plus en plus puissants pour avoir la plus grande influence dans ces 7 nouveaux territoires. Pourrez-vous évoluer assez vite pour finalement devenir le peuple le plus puissant ?

2. Plateau de jeu

Le plateau de jeu est divisé en 7 territoires, séparés par des rivières et des lacs. Un pont est utilisé pour entrer dans chaque nouveau territoire. Les rivières et les lacs sont considérés comme des frontières entre les territoires, et les hexagones situés de part et d'autre d'une rivière ne sont pas considérés comme adjacents. Les hexagones de ressources pré-imprimés ne peuvent pas être recouverts par des tuiles.

3. Mise en place

Placez le plateau de jeu solo au centre de la table et placez au hasard les deux tuiles de départ sur les 4 hexagones de départ.

Mélangez toutes les tuiles doubles face cachée et empilez le nombre de tuiles imprimées sur les cases à côté de chacun des 7 territoires. Empilez toutes les tuiles doubles et simples restantes face cachée à côté du plateau de jeu.

Placez les monuments selon le jeu à 2 joueurs (valeurs 6, 5, 4, 3, 3, 3) dans l'ordre décroissant sur la case monument.



Mélangez les cartes et placez la pioche sur la case appropriée du plateau de jeu. Révélez les 4 premières cartes et placez-les sur les 4 cases du marché à côté de la pioche.

Choisissez n'importe quel plateau peuple et placez-le avec la face « A » devant vous. La capacité individuelle du peuple n'est pas utilisée avec le jeu solo. Choisissez une couleur et prenez tous les pions et les 2 Châteaux de cette couleur. Placez les jetons cristal, or et bois sur les cases de départ de votre plateau peuple.

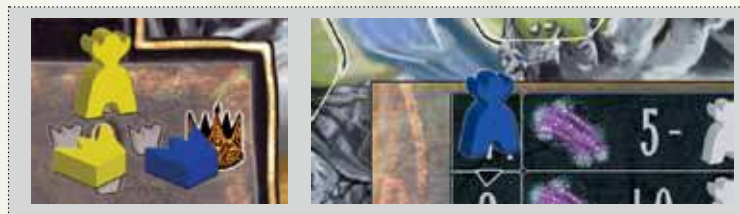
Placez le jeton couronne et un de vos pions sur la case « 0 » de la piste de score. Gardez les 5 autres pions et votre leader en réserve à côté de votre plateau.

Choisissez l'un des 4 niveaux de difficulté (1 - 4).

Le niveau 1 est imprimé directement sur le plateau de jeu et est recouvert par le tableau de suivi joint pour les niveaux 2, 3 et 4 lorsque vous jouez ces niveaux.

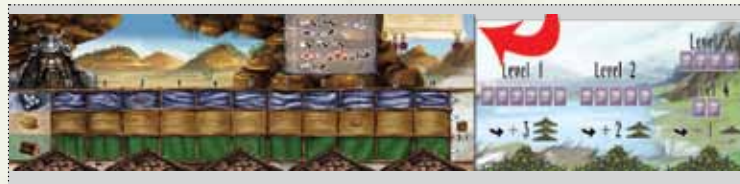


Placez un pion d'une couleur différente sur le premier tableau de suivi. Il représente les Trolls !



Placez un pion couronne de la même couleur sur la case « 0 » de la piste de score, pour enregistrer les points des Trolls pendant la partie.

Glissez le plateau de sites ci-joint sous le côté droit de votre plateau peuple, ce qui vous donne 1 à 3 emplacements de construction supplémentaires, selon le niveau de jeu que vous avez choisi de jouer.



Prenez 2 à 6 cartes de départ de la pioche, selon le niveau choisi. Piochez une tuile double de la pile à côté du premier territoire (celui avec les 4 hexagones de départ) et commencez la partie dans ce territoire.

4. Déroulement

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu Pandoria de base :
1. Placer une tuile double ou un château ; 2. Placer ou reprendre un pion ; 3. Jouer une carte ou construire un monument ; 4. Décompte des régions fermées et éventuellement acheter une carte ; 5. Piocher une tuile.

Notez les exceptions suivantes :

Vous devez explorer complètement chaque territoire avant d'en commencer un nouveau. Un territoire est exploré lorsque la **dernière tuile double** de sa pile a été piochée, ou lorsque plus aucune tuile double ne peut être placée dans ce territoire.

Une fois qu'un territoire a été exploré, il est décompté et vous commencez un nouveau territoire, qui doit être adjacent à un territoire déjà exploré via un pont.



La première tuile double du nouveau territoire doit toujours recouvrir la case hexagonale du pont que vous avez utilisé pour entrer dans le territoire.

Piochez toujours vos tuiles de la pile affectée au territoire actuel.

Lorsque vous gagnez des points dans un territoire, vous avancez **toujours** votre pion (pas votre couronne !) en **premier** sur la piste de score.

Vous ne placez jamais de nouvelles tuiles ou pions dans un territoire que vous avez déjà quitté. Les pions des territoires précédents peuvent toutefois être retirés ou téléportés dans le territoire actuel.



Si vous achetez une des 4 cartes du marché, vous déplacez toujours les autres cartes vers la droite et vous placez toujours la nouvelle carte de la pioche sur l'espace de gauche du marché.

5. Décompte du territoire

Lorsqu'un territoire est entièrement exploré, il est décompté. Vous recevez d'abord vos points : vous avancez votre jeton couronne d'autant de cases que votre pion a avancé sur la piste de score. Les Trolls reçoivent les points indiqués pour le territoire sur le tableau de suivi (A), moins votre score pour ce territoire (la position actuelle de votre pion sur la piste de score). Avancez le jeton couronne des Trolls de ce nombre de cases. Puis remettez votre pion sur la case « 0 ». Selon le niveau, les Trolls peuvent prendre un autre monument et recevoir les points correspondants (B). Ils peuvent également prendre autant de cartes du marché (C - de droite à gauche) qu'il y avait de cases vides dans le territoire qui vient d'être décompté. Gardez ces cartes à côté du plateau de jeu - elles rapporteront 1 point chacune aux Trolls à la fin de la partie. Déplacez ensuite les cartes restantes vers la droite et remplissez à nouveau le côté gauche du marché de cartes jusqu'à 4 cartes.

Après avoir marqué chaque territoire, vous pouvez remettre un pion de n'importe quel territoire dans votre réserve si elle est indiquée sur le tableau de suivi (D).



6. Décompte final

Comptez le score final de la même manière que dans la partie normale : 1 point par série de 3 ressources de chaque type (arrondi à l'inférieur) et 1 point par carte en main.

Les Trolls reçoivent 1 point pour chaque carte collectée à côté du plateau de jeu. Si vous avez plus de points que les Trolls, vous pouvez vous aventurer vers un niveau plus difficile !

Modifications des sortilèges :

“Adopt” : vous copiez le dernier sortilège que vous avez utilisé.

“Astral Ship” : vous participez à tout décompte dont la tuile est adjacente à l'un des 3 lacs. Faites attention au rivage spécifique !





TROLLS

1. Verhaal + spel

Jouw verkenners hebben diep in de bergen van Pandoria een verborgen vallei ontdekt, die door rivieren en grote meren opgedeeld is. Hier kan je volk zich ongestoord ontwikkelen. Wanneer je het gebied begint te bevolken, ontdek je dat jullie toch niet alleen zijn: Trollen uit de omringende bergen laten hun aanwezigheid gelden. Je strijdt met de almaar sterker wordende Trollen voor de meeste invloed in deze 7 nieuwe gebieden. Kun jij je snel genoeg ontwikkelen om als overwinnaar uit die strijd te komen?

2. Het speelbord

Het speelbord is verdeeld in 7 gebieden, gescheiden door rivieren en meren. Via een brug kan elk nieuw gebied betreden worden. De rivieren en meren vormen grenzen tussen de gebieden, en velden aan verschillende kanten van een grens grenzen niet aan elkaar. De voorgedrukte grondstofvelden mogen niet worden afgedekt.

3. Voorbereiding

Plaats het solospeelbord in het midden van de tafel en plaats de twee dubbele starttegels willekeurig op de 4 startvelden.

Schud alle dubbele tegels gedekt en plaats stapels met het afgebeelde aantal tegels op de aangegeven velden naast de 7 gebieden. Stapel alle resterende dubbele en enkele tegels gedekt naast het speelbord. Plaats de monumenten zoals in een spel met 2 spelers (waardes 6, 5, 4, 3, 3, 3) in aflopende volgorde op het daarvoor bestemde veld.



Schud de kaarten en plaats de stapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Trek daarna de bovenste 4 kaarten en leg ze open op de 4 velden van de kaartenmarkt.

Kies een volkerentableau en plaats dit met kant "A" boven voor je op tafel. De unieke eigenschap van het volk gebruik je **niet** in het solospel.

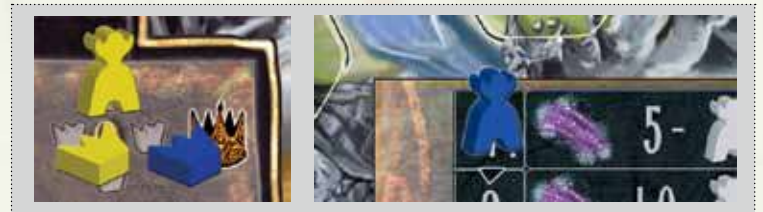
Kies een kleur en neem alle speelstukken en de 2 kastelen in die kleur. Plaats de markers voor goud, kristallen en hout op de aangegeven startvelden op je volkerentableau.

Plaats de kroon én een van je figuren op veld "0" van het puntenspoor. Bewaar de resterende 5 figuren en je leider in je voorraad naast je tableau.

Kies een van de 4 niveaus (Level 1 - 4). Level 1 is voorgedrukt op het speelbord en wordt afgedekt met de bijgevoegde overzichtstabel voor level 2, 3 + 4 wanneer je met het betreffende level speelt.



Plaats een figuur van een andere kleur op het eerste veld van de overzichtstabel. Deze vertegenwoordigt de Trollen!



Plaats een puntenmarker (kroon) van dezelfde kleur op veld "0" van het puntenspoor, om de punten van de Trollen bij te houden tijdens het spel.

Schuif het bijgesloten bouwplaatsenbord onder de rechterkant van je tableau; dit geeft je 1-3 extra bouwplaatsen, afhankelijk van het gekozen niveau.



Trek 2 - 6 startkaarten van de stapel, afhankelijk van het gekozen level. Trek een dubbele tegel van de stapel naast het eerste gebied (het gebied met de 4 startvelden), en begin het spel in dat gebied.

4. Spelverloop

Het spel wordt op de normale wijze gespeeld:

1. Plaats een dubbele tegel of een kasteel;
2. Plaats een figuur of neem een figuur terug;
3. Speel een kaart of richt een monument op;
4. Waardeer afgesloten gebieden en koop een kaart;
5. Trek een dubbele tegel.

Let daarbij op de volgende bijzonderheden:

Je moet elk gebied volledig ontdekt hebben voordat je aan een nieuw gebied mag beginnen.

Een gebied is ontdekt als de laatste dubbele tegel van de bijbehorende stapel is getrokken, of als er geen dubbele tegel meer geplaatst kan worden in dit gebied.

Wanneer een gebied ontdekt is, wordt het gewaardeerd en start je met een volgend gebied dat via een brug verbonden is met een al ontdekt gebied.

De eerste dubbele tegel in het nieuwe gebied moet altijd het veld met de brug afdekken, via welke je het gebied bent binnengekomen.



Trek je tegels altijd van de stapel die hoort bij het huidige gebied.

Als je punten verdient tijdens het spel, verplaatst je altijd je figuur (niet je kroon!) vooruit op het puntenspoor.

In gebieden die je verlaten hebt, plaats je nooit nieuwe tegels of figuren. Figuren uit verlaten gebieden kun je echter wel terugnemen of teleporteren naar het huidige gebied.

Als je een van de 4 kaarten van de kaartenmarkt koopt, verschuif je altijd de resterende kaarten naar rechts, en plaats je een nieuwe kaart van de stapel op het linker veld in de markt.



5. Waardering

Als een gebied volledig ontdekt is, wordt het gewaardeerd.

Eerst ontvang jij je punten: je verplaatst je kroon zoveel punten vooruit als je figuur vooruit is gegaan op het puntenspoor.

De Trollen ontvangen de punten zoals aangegeven voor het gebied in de overzichtstabel (A), min jouw score voor dit gebied (de huidige positie van je figuur op het puntenspoor). Verplaatst de kroon van de Trollen dit aantal punten vooruit.

Plaats daarna je figuur terug op veld "0". Afhankelijk van het gekozen level kunnen de Trollen nog een monument nemen en de bijbehorende punten ontvangen (B). Ook nemen de Trollen zoveel kaarten van de markt (C - van rechts naar links) als het aantal lege velden in het zojuist gewaardeerde gebied.



Bewaar deze kaarten naast het speelbord — ze leveren 1 punt per stuk op voor de Trollen aan het einde van het spel. Schuif daarna de resterende kaarten naar rechts en vul vanaf de linkerkant de markt weer aan tot 4 kaarten. Na de waardering van een gebied mag je - als dat staat aangegeven in de overzichtstabel - een figuur terugnemen uit een gebied naar keuze (D).

6. Eindwaardering

Tel de punten voor de eindwaardering zoals in het normale spel:

1 punt per 3 grondstoffen van dezelfde soort (afgerond naar beneden), en 1 punt per handkaart. De Trollen ontvangen 1 punt per handkaart verzameld naast het speelbord. Als je meer punten hebt gehaald dan de Trollen, kun je een volgend level proberen!

Veranderingen van toverspreuken:

*"Adopt": Gebruik de laatst **door jou** gespeelde Toverspreuk.*

"Astral Ship": Je neemt deel aan elke waardering als de betreffende tegel aan een van de 3 meren grenst.

Let op de specifieke kustlijn!



TRAILS

Alternativ zum regulären Pandoria Spiel könnt ihr mit der Rückseite des Solo-Spielplans, den „Trails“ (Wanderwege) spielen.

Die Spielregeln dafür bleiben identisch, bis auf folgende Änderungen:

Wanderwege werden grundsätzlich so behandelt, wie „Außenpfade“, die vom Spielplan hinaus führen, allerdings können Wanderwege durch Plättchen von beiden Seiten abgeschlossen und somit auch gewertet werden! Dabei wird die abgebildete Anzahl an Ressourcen gezählt, sowie alle weiteren identischen Ressourcen, die mit diesem Wanderweg verbunden sind.

Ein Wanderweg zählt immer als 1 Feld im Bezug auf bestimmte Gebäudevorteile.

Änderung des Zauberspruchs „Astral ship“: Je nach zu besetzendem Schiff ist der Spruch für dich um 3 oder 4 Kristall günstiger.

On the back of the solo game board is an alternative map for the regular multiplayer Pandoria game.

The rules for this game remain identical to regular Pandoria, with the following exceptions:

The new Trails through the interior mountain ranges are basically treated the same as the “exit paths” on the outside of the map. However, the new Trails can possibly be closed by tiles from either side and thus, can also be scored! The resources shown on each Trail are also scored, as well as any resources on hex spaces connected with that Trail.

When applying the benefits of specific buildings, a Trail always counts as one hex space.

Change of the Spell “Astral ship“: Depending on the ship to be occupied, the Spell costs 3 or 4 Crystals less.

Au dos du plateau de jeu solo se trouve une carte alternative pour le jeu multijoueur classique de Pandoria.

Les règles de ce jeu sont identiques à celles du jeu Pandoria de base, à l’exception des points suivants : Les nouveaux sentiers à travers les chaînes de montagnes intérieures sont fondamentalement traités de la même manière que les « sentiers qui sortent » vers l’extérieur de la carte. Cependant, les nouveaux sentiers peuvent être fermés par des tuiles des deux côtés et peuvent donc également être décomptés ! Les ressources indiquées sur chaque sentier sont également décomptées, ainsi que toutes les ressources sur les cases hexagonales reliées à ce sentier.

Lors de l’application des avantages de bâtiments spécifiques, un sentier compte toujours comme une case hexagonale.

Modification du sortilège “Astral ship“ : en fonction du bateau à occuper, le sortilège coûte 3 ou 4 cristaux de moins.

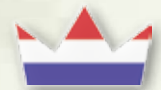
De achterkant van het solospeelbord toont een alternatief speelbord “Trails” (Wandelpaden) voor het normale meerspelerspel van Pandoria.

Het spel wordt op de normale wijze gespeeld, met de volgende wijzigingen:

De nieuwe paden door de centrale bergen worden grotendeels behandeld zoals de paden naar buiten aan de rand van het speelbord. De nieuwe paden kunnen echter mogelijk aan beide zijdes worden afgesloten, en daarmee ook worden gewaardeerd! De grondstoffen afgebeeld op een pad tellen ook mee bij zo’n waardering, net als grondstoffen op tegels verbonden met dat pad.

Voor de voordelen van bepaalde gebouwen telt een pad als één veld.

Verandering van toverspreuk “Astral ship“: Afhankelijk van het schip waarop je een figuur plaatst, kost deze toverspreuk 3 of 4 kristallen minder.



Pandoria Merchants

Jeffrey D. Allers + Bernd Eisenstein

"roll and write"



1 - 4



10+



30 - 60



IG24
2020/2021



IG22 + 23
2019/2020

Pact + Pact Winter

Bernd Eisenstein



1 - 5 (6)




10+



30 - 60





Maps artwork: Matthias Catrein
Original art: Christian Opperer
Troll artwork: "D. Denic"
Original landscape + logo: Lukas Siegmon

English translation: Jeffrey D. Allers
French translation: Stéphane Athimon
Dutch translation: Olav Fakkeldij