

Bruno Cathala & Théo Rivière



FANTASY Tiles

ANLEITUNG

KANNST du die FRAKTIONEN VEREINEN?

In dieser Welt existieren verschiedene Fraktionen nebeneinander. Sammle Punkte, indem du sie verbündest oder die Macht ihres Volkes beschwörst. Ziehe in jedem Zug neue Fraktionssteine und lege sie so aus, dass deine Punktzahl wächst und du zusätzliche Boni erhältst.



SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** mit einer beliebigen Seite offen in die Tischmitte.

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, Seite A des Spielplans zu verwenden.

- 2 Mischt die **12 Entdeckungsplättchen**, verdeckt und legt dann jeweils ein zufälliges auf jedes der **X** Felder auf dem Spielplan. **Dreht anschließend alle Plättchen um.**



- 3 Bildet neben dem Spielplan einen Vorrat wie folgt:

- a Vermischt die **20 Schatzplättchen** mit der Schatzkisten-Seite nach oben zu einem Haufen.
- b Legt die **7 Machtkarten** offen in einer Reihe neben den Spielplan.
- c Legt genauso viele **Feen-Plättchen** wie Personen mitspielen neben den Spielplan. Verfährt ebenso mit den **Hammer-Plättchen**. Legt übrige Feen- und Hammer-Plättchen zurück in die Schachtel.

- 4 Legt die **80 Fraktionssteine** in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Die Fraktionen sind wie folgt vertreten:



- 5 Jede Person erhält eine **Ablagebank**, zieht **6 Fraktionssteine** aus dem Beutel und legt sie so auf ihre Ablagebank, dass nur sie selbst die Vorderseiten sehen kann. Legt übrige Ablagebänke zurück in die Schachtel.

- 6 Tragt alle Namen auf dem **Punkteblock** ein.



ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte (SP) erzielen konnte, gewinnt.

Beim Spiel zu viert empfehlen wir euch, euch in zwei Zweiertteams aufzuteilen. Das Team, das am Ende des Spiels die höchste Gesamtsumme an Siegpunkten (SP) erzielt hat, gewinnt. Die detaillierten Regeln für das Teamspiel findet ihr auf Seite 8.

SPIELABLAUF

Wählt nach Belieben, wer anfangen soll. Die ausgewählte Person führt den ersten Spielzug aus, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt – reihum abwechselnd ein Zug nach dem anderen.

Das Spiel endet, wenn der Beutel leer ist UND auch die Ablagebank EINER Person leerespielt ist.

SPIELZUG

Wenn du an der Reihe bist, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:

- 1 **STEIN(e) LEGEN**
- 2 **PUNKTE WERTEN**
- 3 **BONI ERHALTEN**
- 4 **NEUE STEINE ZIEHEN**

Sobald die oben aufgeführten Schritte abgehandelt wurden, ist die nächste Person an der Reihe.



1 STEIN(E) LEGEN

Wenn du an der Reihe bist, wähle 1 oder mehrere Fraktionssteine von deiner Ablagebank aus, die entweder **alle identisch** oder **alle unterschiedlich** sind. Lege diese dann so auf den Spielplan, dass sie **orthogonal** mit mindestens 1 Stein auf dem Spielplan **verbunden** sind.

Die gewählten Steine müssen in derselben geraden Linie (entweder in einer Zeile oder Spalte) gelegt werden, sodass sie eine zusammenhängende Folge von Steinen horizontal oder vertikal **VERLÄNGERN** oder **BILDEN**:

- ♦ **VERLÄNGERN:** Die Steine werden an eine bestehende Reihe angelegt, sodass eine durchgehende Abfolge fortbesteht; die Reihe kann dabei an einem oder beiden Enden verlängert werden.
- ♦ **BILDEN:** Die gelegten Steine erzeugen eine neue Reihe aus fortlaufenden Steinen, die 1 oder mehrere andere Reihen verlängern kann.

Für alle verlängerten oder gebildeten Reihen gilt:

A Alle Fraktionssteine müssen **identisch** sein.

ODER

B Alle Fraktionssteine müssen **unterschiedlich** sein.

Wichtig: Im allerersten Zug muss die oben genannte Option „BILDEN“ genutzt werden. Dabei muss mindestens 1 Stein auf eines der 4 Starfelder in der Mitte des Spielplans gelegt werden. Hierbei darf kein einzelner Geist-Stein gespielt werden.

PLATZIERUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Die meisten Fraktionssteine können auf beliebigen Feldern platziert werden. Für bestimmte Fraktionen gelten jedoch Beschränkungen:

- ♦ Zwerge-Steine **müssen** auf Bergfeldern platziert werden.
- ♦ Meerjungfrauen-Steine **müssen** auf Wasserfeldern platziert werden.



Beachte: Ein Schloss gilt sowohl als Wasser- als auch als Bergfeld.

- ♦ Du darfst keinen Stein auf ein Feld legen, das orthogonal an einen Geist-Stein angrenzt (siehe auch **Geist** auf der nächsten Seite).

Struktur der Fraktionssteine

SP-Wert



Fraktionsillustration



Platzierungsbeschränkungen



	Geist	Wasser	Berg	Wasser	Berg	Wasser	Berg	Wasser
Wasser	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Berg	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Wasser	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Berg	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN



Wenn du einen Fraktionsstein (nach den üblichen Regeln) auf dem Spielplan platzierst, darfst du ihn auch auf ein Entdeckungsplättchen legen. Diese Plättchen werden in der Wertungsphase entfernt.



GEIST



Der Geist ist eine besondere Fraktion. Beim Legen von Steinen darfst du **maximal 1 Geist-Stein** verwenden. Ein Geist gilt als identisch, wenn du eine Reihe aus identischen Steinen legst, und als unterschiedlich, wenn du eine Reihe aus unterschiedlichen Steinen legst. **Eine Reihe aus unterschiedlichen Fraktionssteinen darf 7 verschiedene Fraktionen + höchstens 1 Geist enthalten.**

- Ein einzelner Geist-Stein kann in einer Reihe die eine Fraktion und in einer dazu sich kreuzenden Reihe die andere Fraktion repräsentieren.
- Auf dem Spielplan darf eine Reihe nie mehr als 1 Geist-Stein enthalten.
- Sobald ein Geist-Stein platziert wurde, hindert er die Spieler daran, in zukünftigen Zügen Steine auf die Felder zu legen, die orthogonal an ihn angrenzen.



Eine Reihe aus 5 verschiedenen Fraktionen, darunter 1 Geist, wird ausgelegt. Der Geist dient als Verbindung zur Drachenreihe. Daher ist er in der einen Reihe ein Drache und in der anderen Reihe eine andere Fraktion.

Von nun an dürfen keine Steine mehr auf die Felder rechts und unterhalb vom Geist gelegt werden.

FESTGEFAHRENE SITUATION

Im seltenen Fall, dass du in deinem Zug NICHT legen könntest (weil keine zulässige Platzierung von Steinen möglich ist):

- Zeige den anderen die Fraktionssteine auf deiner Ablagebank (um zu zeigen, dass du keinen möglichen Zug hast).
- Lege eine Reihe so aus, dass 1 der Steine **die Ecke** eines bereits liegenden Steins berührt.
- Danach ziehen alle anderen 1 Schatzplättchen aus dem Vorrat (siehe **Schatzplättchen** auf Seite 6).



Bea ist am Zug, kann aber nichts Zulässiges spielen. Sie zeigt, dass sie weder Elf- noch Geist-Steine auf ihrer Ablagebank hat. Dann legt sie eine neue Reihe, die eine Ecke eines bereits liegenden Steins berührt. Albert und Charlotte ziehen jeweils 1 Schatzplättchen vom Vorrat.

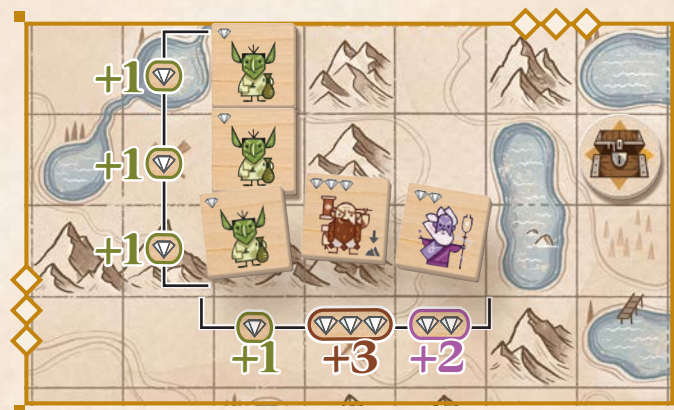
2 PUNKTE WERTEN

Zähle die jeweiligen SP der Steine in den Reihen, die du in deinem Zug gebildet und/oder verlängert hast, zusammen:

- Dabei kann **derselbe Stein zweimal gezählt werden**, wenn er Teil zweier verschiedener Reihen ist.
- Falls du in deinem Zug ein **1 Schloss abdeckst** werden die SP der Reihe(n), in denen es sich befindet, **verdoppelt**. Das Schloss wird anschließend in die Schachtel zurückgelegt. (Der Fraktionsstein auf dem Feld verbleibt auf dem Spielplan.)

Beachte: Wenn bei der Wertung eine Reihe **2 Schlösser enthält**, wird der SP-Wert dieser Reihe vervierfacht, bevor beide Plättchen entfernt werden.

Trage die in deinem Zug erzielten SP auf dem Punkteblock ein.



3 BONI ERHALTEN

Erhalte Boni in folgender Reihenfolge:

A. Truhe überdeckt: Schatz ziehen

Hast du in deinem Zug 1 Truhe überdeckt, ziehe 1 Schatzplättchen aus dem Vorrat. Die Truhe wird anschließend in die Schachtel zurückgelegt.

B. Ablagebank leer: Schatz ziehen

Sollte deine Ablagebank nun leer sein, ziehe 1 Schatzplättchen.

C. Identische Fraktionssteine: Machtkarte nehmen

Wenn du eine Reihe aus identischen Fraktionsplättchen bildest oder verlängerst, **darfst** du die entsprechende **Machtkarte** nehmen.

1. Falls du die Machtkarte der Fraktion noch nicht hast (sie ist also im Vorrat oder liegt vor jemand anderem), nimm sie und lege sie vor dich.
2. Unabhängig davon, ob du sie gerade genommen hast oder bereits hattest, wende nun ihren Effekt an, sofern dies möglich ist (siehe Fraktionseffekte im **Beiheft**).

- Auch wenn du mehrere Reihen identischer Fraktionssteine gebildet oder verlängert hast, kannst du **nur einmal pro Zug die passende Machtkarte** nehmen. Du darfst jede Machtkarte nur einmal pro Zug nutzen.

- **Geister haben keine passende Machtkarte.**

Schatzplättchen

Lege deine Schatzplättchen verdeckt vor dir ab. Du darfst sie jederzeit geheim ansehen, aber ihre SP werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt und gewertet.



Wenn du ein Schatzplättchen ziehen musst, aber der Vorrat aufgebraucht ist, erhalte stattdessen sofort 7 Punkte. Trage diese direkt auf dem Punkteblock ein.

Struktur der Machtkarten

SP-Wert

Fraktionsillustration

Effekt



4 NEUE STEINE ZIEHEN

Fülle deine Ablagebank wieder auf, indem du neue Fraktionssteine aus dem Beutel ziehst, bis du wieder 6 Steine hast (sofern möglich).

Hinweis: Wenn der Beutel nicht genügend Steine enthält, du aber noch nach dem Ziehen Steine auf deiner Ablagebank hast, setze das Spiel mit deinen verbleibenden Steinen fort.

Hiernach ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Sollten am Ende eines Spielzugs die folgenden **beiden** Bedingungen erfüllt sein, endet das Spiel sofort:
Es befinden sich keine Steine mehr im Beutel **UND** die Ablagebank einer Person ist leer.

Daraufhin erfolgt die Endwertung.

ENDWERTUNG

Deckt eure Schatzplättchen auf und zählt eure folgenden SP zusammen:

- ◆ Die SP, die ihr durch das **Auslegen von Fraktionssteinen** erzielt habt
- ◆ Die SP auf den **Machtkarten**, die zum Ende des Spiels noch vor euch liegen
- ◆ Die SP auf euren **Schatzplättchen**.

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!
Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

VARIANTEN:

Auf dem Punkteblock werden mehrere Varianten vorgeschlagen. Zu Beginn eurer nächsten Partie könnt ihr entscheiden, ob ihr eine oder mehrere dieser Varianten verwenden möchtet (markiert die ausgewählte(n) Variante(n) auf dem Punkteblock). Diese können den Spielaufbau und/oder die Regeln für die jeweilige Partie verändern (siehe Varianten im **Anhang**).

IMPRESSUM

Spieleautoren: Bruno Cathala & Théo Rivière

Illustrationen: Dan Gartman

Projektmanager: Philippe Tardif
& Maxence Falempin

Entwicklerteam: Pierre-Olivier Gravel,
Anh Tú Tran & Vincent Fugère

Künstlerische Leitung: Fabienne Pyun
& Maëva Da Silva

Prepress-Spezialistin: Marie-Eve Joly

Grafikdesign: Emeline D'Aoust
& Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Verwaltung: Manon Sylvestre
& Julie Thibault

Leiter von Next Move: Jean-François Gagné

Leiter der Sammlung: Vincent Goyat

Ergänzende Texte: Jérôme Vessière

Übersetzung: Angelina Petrovic

Überarbeitung: André Bierth

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ sowie die Marke asmodee®
gehören asmodee-Unternehmen. Alle
Rechte vorbehalten.

Plan B Games Inc. - Asmodee Group SAS,
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V5V5 – Kanada
www.nextmove-games.com

TEAM-SPIEL:

Es gelten alle zuvor beschriebenen Regeln.

Die **einzigen Änderungen** für das Team-Spiel sind folgende:

- ◆ Jedes Team **muss aus 2 Personen bestehen**, die über Kreuz sitzen, sodass die Teams abwechselnd an der Reihe sind.
- ◆ Während des Spiels wird die Punktzahl des Teams **in einer einzigen Spalte** notiert. Teammitglieder dürfen die Schatzplättchen des jeweils anderen einsehen.
- ◆ Die Teams **dürfen miteinander kommunizieren** und sich absprechen. Allerdings muss dies **alles hörbar geschehen** und nicht während Steine platziert werden. Teams dürfen einander aber **NICHT** die Fraktion und/oder die Anzahl der Steine auf ihren Ablagebänken verraten. (Die Kommunikation beschränkt sich zwischen Teammitgliedern also auf Spielplangegebenheiten, das Aktivieren von Effekten, Tauschwünsche und das Bitten um Feen- oder Hammer-Plättchen vom Teammitglied.)

TAUSCHEN

Zu Beginn deines Zuges **darfst du einen Stein** mit deinem Teammitglied **tauschen**. Dazu stellst du eine einzige Bitte auf eine der folgenden beiden Arten:

- ◆ Nenne einen Fraktionsstein, den du suchst; oder
- ◆ Nenne einen Fraktionsstein, den du anbietest.

Anschließend stellt dein Teammitglied seine eigene Bitte.

Sobald jeder von euch eine Bitte ausgesprochen hat und ihr euch entscheidet, den Tausch durchzuführen, wählt ihr beide gleichzeitig jeweils 1 eurer Steine aus und legt ihn verdeckt vor euch. Nachdem beide Steine ausgewählt wurden, werden sie getauscht.

HINWEIS: Die ausgewählten Steine müssen **NICHT** zur Bitte passen.

Außerdem kann euch euer Teammitglied eigene Feen- und/oder Hammer-Plättchen freiwillig überlassen.

Sobald ihr in eurem Zug mit dem Legen von Steinen beginnt, dürft ihr **nicht mehr miteinander kommunizieren**, bis der letzte Stein gelegt wurde.

Im Falle einer **festgefahrenen Situation** zieht das gegnerische Team nur 1 Schatzplättchen.



Beispiel 1:

„Wir sollten unbedingt dorthin etwas spielen, um den anderen diese Chance nicht zu überlassen!“

Beispiel 2:

— Albert: Ich suche einen Elfen.

— Charlotte: Ich könnte dir einen Goblin geben.

— Albert: Das ist auch nicht schlecht.

Beispiel 3:

Albert darf nicht sagen:

„Ich suche einen Goblin ODER einen Elfen.“



— Appendix - Beiheft — MÄCHTE



Zauberer

Effekt: Tausche diese Karte sofort gegen die Machtkarte eines Gegners aus. Du musst den Effekt der ausgetauschten Karte sofort anwenden. Hat keiner deiner Gegner eine Machtkarte, tausche diese Machtkarte mit einer Machtkarte aus der Auslage.

Wert am Spielende: 8 SP



Goblin

Effekt: Wähle einen Gegner aus. Sieh dir dessen Steine an und nimm 1 davon an dich, um ihn auf deine Ablagebank zu legen. Dieser Gegner zieht keinen Ersatzstein.

Wert am Spielende: 3 SP



Elf

Effekt: Keiner.

Wert am Spielende: 15 SP



Drache

Effekt: Ziehe 1 Schatzplättchen vom Vorrat (siehe S. 6).

Wert am Spielende: 9 SP



Meerjungfrau

Effekt: Nimm sofort 1 Stein deiner Wahl aus dem Beutel und lege ihn auf deine Ablagebank.

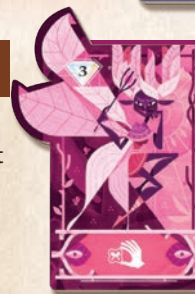
Wert am Spielende: 12 SP



Zwerg

Effekt: Nimm 1 Hammer-Plättchen vom Vorrat. Sollten keine mehr im Vorrat sein, nimm 1 vom Gegner deiner Wahl. Du darfst beliebig viele Hammer-Plättchen besitzen.

Wert am Spielende: 6 SP



Fee

Effekt: Nimm 1 Feen-Plättchen vom Vorrat. Sollten keine mehr im Vorrat sein, nimm 1 vom Gegner deiner Wahl. Du darfst beliebig viele Feen-Plättchen besitzen.

Wert am Spielende: 3 SP

HAMMER-PLÄTTCHEN



Beim Steine legen kannst du 1 Hammer-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, um in diesem Zug 1 Stein deiner Wahl vom Spielplan zu entfernen. Lege den entfernten Stein zurück in die Schachtel.

- ◆ Du darfst mehrere Hammer-Plättchen auf einmal ablegen; pro abgelegtem Plättchen entfernst du 1 Stein.
- ◆ Du bist nicht verpflichtet, ein Hammer-Plättchen einzusetzen, um eine festgefahrene Situation zu umgehen.
- ◆ Im Team-Spiel darfst du deinem Teammitglied während dessen Zuges ein Hammer-Plättchen geben.

Falls ein Stein von einem Feld mit Stern entfernt wird, wird kein Entdeckungsplättchen darauf zurückgelegt.

FEEN-PLÄTTCHEN



Beim Steine legen kannst du 1 Feen-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, um in diesem Zug die Platzierungsbeschränkungen von Zwergen und Meerjungfrauen zu ignorieren.

- ◆ Du bist nicht verpflichtet, ein Feen-Plättchen einzusetzen, um eine festgefahrene Situation zu umgehen.
- ◆ Im Team-Spiel darfst du deinem Teammitglied während dessen Zuges ein Feen-Plättchen geben.

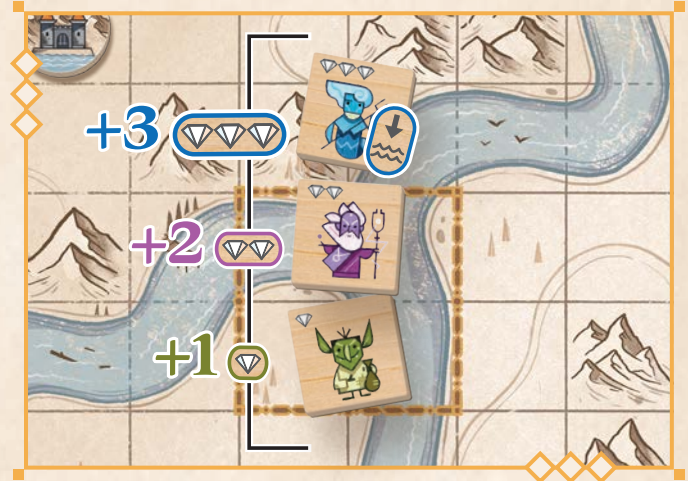
BEISPIELE FÜR EIN SPIEL ZU ZWEIT

ZUG 1

Albert macht den ersten Zug. Er muss eine Reihe bilden, die mindestens eins der 4 Startfelder in der Mitte des Spielplans abdeckt. Er wählt 3 verschiedene Fraktionssteine aus und legt sie so aus, dass er darauf achtet die Meerjungfrau auf ein Wasserfeld zu legen (↓).

Er erhält sofort 6 SP ($3 + 2 + 1$).

Anschließend zieht er 3 Steine, um seinen Vorrat wieder auf 6 aufzufüllen.



ZUG 2

Nun ist Bea am Zug. Sie wählt 3 identische Fraktionssteine und 1 Geist aus, wobei sie darauf achtet, jede Meerjungfrau auf ein Wasserfeld zu legen (ein Schloss-Entdeckungsplättchen gilt auch als Wasserfeld (↓)).

Sie legt das Schloss ab und erhält sofort 24 SP ($12 \text{ SP} \times 2$, da das Schloss-Plättchen die Punkte verdoppelt).



Da sie eine Reihe aus Meerjungfrauen gebildet hat, nimmt sie die Meerjungfrauen-Machtkarte und löst deren Effekt aus. Sie entscheidet sich, 1 Drachen-Stein aus dem Beutel zu nehmen.

Sie füllt ihre Ablagebank wieder auf 6 Steine auf und zieht daher zufällig 3 weitere Steine.

Hinweis: Niemand darf fortan Steine auf eines der 3 Felder legen, die orthogonal an den Geist angrenzen.



ZUG 3

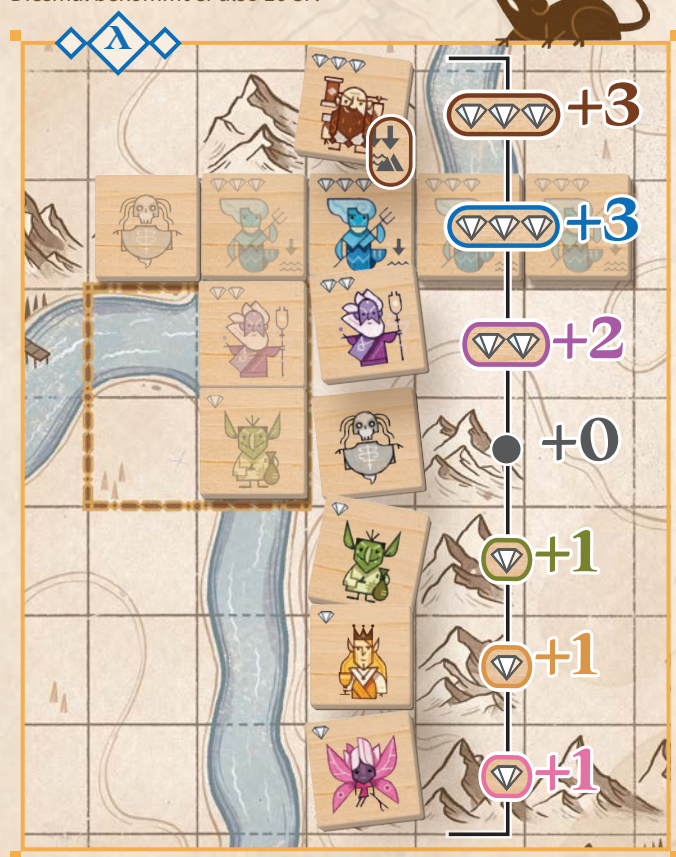
Albert ist wieder am Zug. Er beschließt, alle seine Fraktionssteine so zu platzieren, dass eine neue Reihe entsteht, wobei er folgende Platzierungsregeln beachtet:

- ◆ Sein Zwerg wird auf ein Bergfeld gelegt (⚡) **und**;
- ◆ neu gebildete Reihen sowie jede verlängerte Reihe müssen entweder aus:
 - ◆ nur identischen Fraktionssteinen **oder**
 - ◆ nur unterschiedlichen Fraktionssteinen bestehen.

Er addiert die SP für jede neu gebildete oder verlängerte Reihe zu seiner Gesamtpunktzahl hinzu.

- Vertikal: 11 SP (A)
- Horizontal: 4 SP (B)
- Horizontal: 1 SP (B)

Diesmal bekommt er also 16 SP.



Seine neue Gesamtpunktzahl beträgt $6 + 16 = 22$ SP.

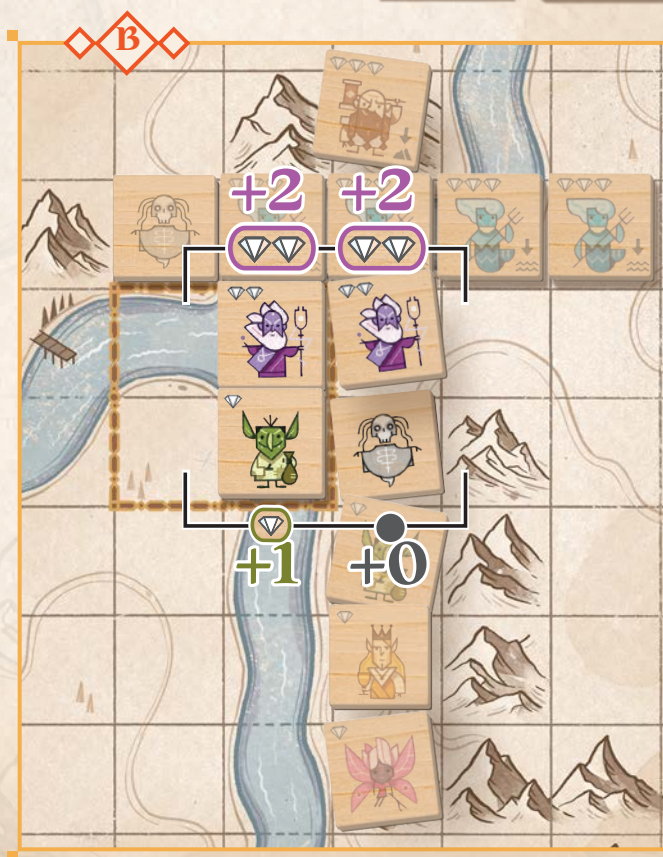
Da er seine Ablagebank geleert hat, zieht er zudem 1 Schatzplättchen. Er hat einen Schatz im Wert von 13 SP gefunden! Er hält ihn bis zum Spielende verdeckt.

Durch seine ausgelegten Steine wurden außerdem zwei Reihen identischer Fraktionen gebildet:

- ◆ Zauberer sowie
- ◆ Goblins (dank des Geistes).

Er wählt eine dieser beiden Machtkarten aus und muss deren Effekt sofort anwenden.

Dann beendet er seinen Zug, indem er seine Ablagebank auf 6 Steine auffüllt.



VARIANTEN

Vor dem Spielaufbau könnt ihr eine oder mehrere der folgenden Varianten auswählen.
Markiert sie entsprechend auf dem Punkteblock.



Spukende Felder

Das Spiel wird wie gewohnt gespielt, mit folgender Ergänzung:

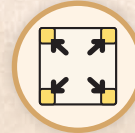
- ◆ Spielaufbau: Nach Schritt 2 nehmt ihr 4 Geister-Steine aus dem Beutel und legt sie jeweils auf die 4 Truhen.



GEMEINSAM SIND WIR STARK

Das Spiel wird wie gewohnt gespielt, mit folgenden Ergänzungen

- ◆ Wenn du den vierten Stein in ein 2x2-Quadrat aus identischen Fraktionssteinen legst, nimm 1 Schatzplättchen vom Vorrat.
- ◆ Der Effekt eines Hammer-Plättchens kann keine Steine entfernen, die Teil eines 2x2-Quadrats (oder eines größeren Rechtecks) sind.
- ◆ Pro Fraktion darf pro Spiel so nur 1 Schatzplättchen genommen werden, unabhängig davon, wer das Quadrat vervollständigt hat.



DIE GRENZLANDE

Das Spiel wird wie gewohnt gespielt, mit folgenden Ergänzungen:

- ◆ Wenn du einen Stein auf eines der 4 Eckfelder des Spielplans legst, beende deinen Zug wie gewohnt und führe anschließend einen zusätzlichen Zug aus.
- ◆ Jeder Eckeneffekt kann nur einmal pro Spiel genutzt werden, auch wenn ein Stein mit einem Hammer-Plättchen entfernt wird. Markiere die Eckfelder, auf die Steine gelegt wurden, auf dem Punkteblock.



Gebietsverteidigung

Das Spiel wird wie gewohnt gespielt, mit folgenden Ergänzungen:

- ◆ Wenn du Steine legst, die dann ein von Steinen umgebenes Gebiet einschließen, erhältst du so viele zusätzliche SP, wie es unbesetzte Felder innerhalb dieses Gebiets gibt. Unbesetzte Felder sind alle Felder, auf denen keine Steine liegen. Felder ohne Steine und mit Entdeckungsplättchen gelten ebenfalls als unbesetzt.
- ◆ 2 Steine, die so platziert sind, dass sie nur diagonal aneinandergrenzen, zählen für die Umschließung eines Gebiets.
- ◆ Jedes Feld kann pro Spiel nur 1 SP auf diese Weise einbringen, unabhängig davon, wer es beansprucht.



Beispiel: Albert hat 3 unbesetzte Felder umschlossen, indem er 4 Steine gelegt hat. Er erhält 3 weitere SP.



Beispiel: Die 2 Zauberer grenzen diagonal aneinander an, wie gezeigt. Dadurch entsteht ein umgebenes Gebiet mit 2 unbesetzten Feldern.