



LEST DIESES HEFT ZUERST

SPIELREGELN





✦ DAS SPIELMATERIAL ✦



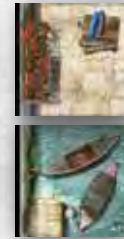
1 Spielregelheft und
1 Kampagnenbuch



2 große Geländeteile



6 mittelgroße
Geländeteile
(davon 1 geheimes)



39 kleine
Geländeteile
(davon 5 geheime)



14 schwarze
Feindwürfel



4 Assassinentableaus



1 Feindtableau



1 Kompassplättchen



33 Umschläge



8 weiße
Assassinenwürfel



4 rote
Entdeckungswürfel



1 Hauptquartier (HQ) der
Söldner/Kurtisanen



Ereigniskarten



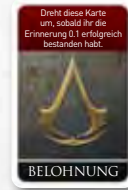
Turmkarten



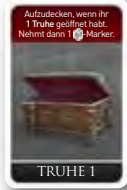
rote Karten



Ausrüstungs-
karten



Belohnungs-
karten



Truhen-
karten

208 kleine Karten
(in den Umschlägen)



4 Marker
Ziel 1



2 Marker
Ziel 2



12 Marker
Hinweis/verbo-
tene Zone



6 Marker
weißes Dreieck



2 Marker
Alarmzustand



8 Zugangsmarker
für Feinde



24 Verstärkungskarten



2 Marker
Ziel 3



6 Marker
Sonderziel



4 Truhen-
marker



4 Marker
Sprengfalle



10 Regelm-
marker



4 Zielsockel



16 weiße Würfel
(Aktionswürfel)



51 rote Würfel
(Zustandswürfel)

8 rote Sockel



4 farbige Sockel



1 Hauptquartier-
Speicherschachtel



5 Geheimschachteln
(je 1 Figur)



1 Geheimschachtel
(10 Figuren)



6 Bogen mit
Aufklebern



Inhalt aller Umschläge (Achtung Spoilers!)
<https://triton-noir.com/spoiler-list-acbov/>

⚠ ACHTUNG!
Öffnet Geheimschachteln erst, wenn
ihr dazu aufgefordert werdet!



4 Assassinen: Alessandra, Bastiano, Claudio und Darià



Ezio Auditore
2 Figuren: Wählt jeweils eine Figur nach Belieben und lasst die andere in der Schachtel.



4 Rekruten



10 Reiter



30 Armbrustschützen
(2 Posen)



10 Flinker Wachen



10 Grobiane



10 Verfolger



Der Löwe von Venedig



4 Söldner



4 Kurtisanen



Niccolò di Pitigliano



Bärenführer und Bär



3 Verräter



4 Diebe



Marinekanone



Lucrezia Borgia



Niccolò Machiavelli



Leonardo da Vinci



2 Dottori



Salai



Leonardos Panzer



4 Truhen



12 Leitern



3 Dachgärten



3 Schnellreise-
stationen



Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice ist ein kooperatives Spiel für 1 bis 4 Spieler, in dem ihr Assassinen im Venedig des 16. Jahrhunderts spielt. Eure Aufgabe ist es, mittels eurer Fähigkeiten und guter Taktik eure Feinde zu besiegen und euer Hauptquartier auszubauen. Eure Personen werden sich dabei weiterentwickeln und dem Assassinen Ezio Auditore und anderen Berühmtheiten der italienischen Renaissance begegnen.

EUER ERSTES SPIEL

Ihr könnt euch dem Spiel auf zwei Wegen nähern: Entweder lest ihr beim Spielen nur die Regeln, die ihr gerade benötigt, oder ihr lest vor dem ersten Spiel das gesamte Regelheft durch.

BEIM SPIELEN LERNEN



Regelerinnerung 0

Die ersten Erinnerungen enthalten nummerierte Regelhinweise in blauen Rauten. Begegnet euch so eine Markierung im Kampagnenbuch, auf einer Karte oder einem Marker, lest im Regelheft den entsprechend markierten Abschnitt.

Wir empfehlen sehr, alle in einer Erinnerung erwähnten Regelhinweise vorab zu lesen und sie bei Bedarf für alle Spieler zusammenzufassen. *Hinweis: Wenn euch im Spiel Marker mit Regelerinnerungen (blauen Rauten) begegnen, lest den entsprechenden Abschnitt im Regelheft und entfernt dann den Marker.*

Wenn ihr das tun wollt, lest jetzt bis zum Ende des Abschnitts 1 weiter.

ALLE REGELN VOR DEM SPIEL LESEN

Lest das gesamte Regelheft und schlagt dann das Kampagnenheft auf, um eure erste Erinnerung zu spielen.

SPIELERZAHL

Mit 3 oder weniger Spielern spielen

Willst du alleine spielen, suche dir mindestens **2 Assassinen** aus. Zu zweit oder zu dritt wählt jeder von euch 1 Assassinen; wenn ihr wollt, können einige von euch auch noch einen zweiten Assassinen spielen.

GOLDENE REGELN & FESTSTEHENDE BEGRIFFE

GOLDENE REGELN

- ◆ **Immer, wenn eine Regel mehrere Optionen bietet, entscheiden die Spieler, welche davon sie anwenden wollen.** *Sagt eine Karte z. B. „Bewege 1 Wache in ein erreichbares Feld“, entscheidet ihr, welche Wache sich bewegt und in welches der möglichen Felder sie geht.*
- ◆ **Bewegungen und Schüsse erfolgen immer rechtwinklig, niemals diagonal.**

FESTSTEHENDE BEGRIFFE

I, II, III, IV, V: Römische Zahlen mit der Bedeutung 1, 2, 3, 4, 5.

1+: bedeutet „1 oder mehr“.

1 (und andere Zahlen): Zahlen ohne Zusatz meinen „genau diese Zahl“. *Wenn z. B. eine Karte sagt „1 Assassine darf sich bewegen“, darf sich auch nur genau 1 Assassine bewegen.*


Freund: bezeichnet einen Verbündeten der Assassinen, z. B. Söldner, Kurtisanen und Leonardo da Vinci.

Assassine: jeder männliche oder weibliche Assassine, einschließlich der Rekruten.

Feind: umfasst alle Wachen (Armbrustschützen oder Elitewachen) oder Bosse. „Wache“ und „Boss“ beziehen sich jedoch ausschließlich auf die jeweils genannte Art von Feind.

Wache: umfasst Armbrustschützen und Elitewachen.

Spielerin/Spieler: Wir von Triton Noir entwickeln unsere Spiele gleichermaßen für Frauen und Männer. Ausschließlich um die Regeln besser lesbar zu machen, sprechen wir trotzdem immer von „dem Spieler“; natürlich meinen wir damit immer „Spielerinnen und Spieler“.

Versteckte Klinge: eine verborgene Waffe, die nur von der Bruderschaft der Assassinen benutzt wird. Jede Waffe mit dem Symbol  ist eine Versteckte Klinge. *Zu den Versteckten Klingen gehören z. B. die Geheime Klinge und die Giftklinge.*

Erinnerung: ein Szenario, meist eine Aufgabe für die Assassinen.

Person: bezeichnet eine beliebige Spielfigur, also Assassinen, Freunde und Feinde.

Szene: Gelände (dargestellt durch Geländeteile), Spielfiguren und Marker bilden jeweils den Rahmen, in dem sich eine Erinnerung abspielt.

EP: Erfahrungspunkte.

EINLEITUNG



Versteckte Klinge



Darius war einer der ersten Assassinen; seit er den persischen König Xerxes mit einer „Versteckten Klinge“ ermordet hat, ist sie zur legendären Waffe der Bruderschaft der Assassinen geworden.

Man trägt sie in einer Armschiene verborgen, aus der ihre fürchterliche Spitze blitzschnell herauspringen kann. Altaïr hat sie verbessert: Jetzt kann man sie auch benutzen, ohne sich vorher einen Finger zu amputieren; einige bringen dieses Opfer aber dennoch, um ihre Hingabe zur Bruderschaft zu demonstrieren.



Karten, Figuren und Farbsockel für Rekruten



Nehmt euch dann eure Spielfiguren und jeweils den Sockel in der Farbe der Karte des Rekruten.

Jeder nimmt sich 1 Assassinentableau, legt es vor sich ab und legt die Karte des Rekruten in die Mitte. Legt dann je 3  (Aktionswürfel) **A** und 3  (Zustandswürfel) **B** auf jedes Tableau.

1 VORBEREITUNG

UMSCHLÄGE

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice enthält etliche Umschläge. Ihr dürft sie erst öffnen, wenn euch eine Regel oder eine andere Anweisung dazu auffordert.

Immer wenn ihr aufgefordert werdet, einen Umschlag zu öffnen, nehmt zunächst **nur die große rote Karte** heraus, die oben auf dem Stapel liegt. Lest dann die Anweisungen auf dieser Karte; sie sagt euch, was ihr mit den anderen Karten dieses Umschlags tun sollt. Steht vor der Anweisung ein , deckt die Karten auf und lest sie vor; **beginnt die Anweisung mit **, lasst sie verdeckt und seht sie nicht an.

Öffnet jetzt (egal, wie viele Spieler ihr seid) die 4 Umschläge Alessandro, Bastiano, Claudio und Dariâ. Nehmt nur die roten Karten heraus und befolgt deren Anweisungen.




Beispiel für eine rote Karte

WÄHLT EURE REKRUTEN

Weil ihr gerade erst in die Welt von *Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice* eintretet, werdet ihr in der 1. Erinnerung nur Rekruten spielen. Entscheidet einvernehmlich, wer welchen Rekruten spielt. *Hinweis: Die vier Rekruten unterscheiden sich ausschließlich in Farbe und Geschlecht. Nach der 1. Erinnerung dürft ihr die Assassinen neu unter euch aufteilen.*



Die Karten der nicht gewählten Rekruten bleiben in ihren Umschlägen bzw. kommen dorthin zurück. Legt alle 4 Umschläge zurück in die Schachtel.

Die 3 Ablagefelder mit weißem -Symbol sind für Rekruten nicht nutzbar.

Wenn ihr sofort spielen wollt, beendet das Regelstudium an dieser Stelle. Öffnet das Kampagnenbuch und baut die Szene für Erinnerung 0.1 auf.

Wollt ihr vor dem Spielen lieber alle Regeln kennenlernen, lest bitte weiter.

ABLAUF DER SPIELRUNDE

2 PHASEN

Jede Runde hat 4 Phasen, die ihr in der angegebenen Reihenfolge spielt. (Was in den Phasen passiert, lest ihr weiter unten.)

Ereignisphase: Zieht gemeinsam 1 Ereigniskarte und wendet ihren Effekt an.

Assassinenphase: Verwendet die Aktionswürfel (🎲) eurer Assassinen.

Feindphase: Verstärkungen treffen ein, die Feinde bewegen sich und greifen an, wenn sie können.

Ende der Runde: Prüft, ob das Spiel endet oder eine neue Runde beginnt.

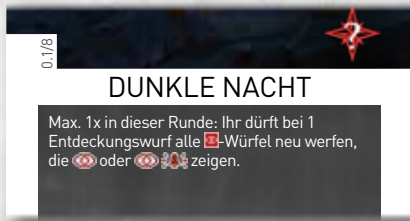
3 EREIGNISPHASE

Zu Beginn dieser Phase legt jeder Spieler 3 🎲 auf die Aktionsleiste seines Assasintableaus.



Zieht dann 1 Ereigniskarte vom Stapel (egal, wie viele Assassinen im Spiel sind). Lest sie laut vor und legt sie bis zum Ende der Runde neben das Gelände.

Der Effekt der Karte kann 1+ oder alle Assassinen betreffen. Er tritt sofort ein, falls nicht die Karte selbst einen anderen Zeitpunkt oder eine Zeitspanne angibt.



Beispiel: Die Karte „Dunkle Nacht“ beginnt mit „Max. 1x in dieser Runde“. Der Effekt der Karte gilt also ab sofort bis zum Ende der Runde und ihr dürft ihn nur 1x zu einem Zeitpunkt eurer Wahl nutzen. Es können aber mehrere Assassinen davon profitieren.

Der Effekt der Karte gilt stets nur bis zum Ende der laufenden Runde. Durch die Karte ausgelöste Änderungen an der Szene (z. B. Drehung der Geländeteile, Auftreten neuer Wachen) gelten jedoch weiter.

Ist der Stapel der Ereigniskarten leer, mischt die abgeworfenen Karten und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

4 ÜBERBLICK ÜBER DIE ASSASSINENPHASE

Jeder Assassine benutzt seine 🎲, um seine Aktionen auszuführen. Ihr dürft die 🎲 in **beliebiger Reihenfolge** ausgeben und euch dabei auch mit den anderen Spielern beliebig oft abwechseln. Die Reihenfolge der Aktionen kann wichtig sein!

Beispiel: Alessandra verwendet 1 🎲, dann verwendet Bastiano 2 🎲. Alessandra verwendet ihre letzten 2 🎲, Claudio verwendet alle 3 🎲, und dann verwendet Bastiano seinen letzten 🎲.

Entfernt jeden verwendeten 🎲 vom Tableau. Ihr dürft die gleiche Aktion auch mehrfach ausführen, z. B. darf ein Assassine 2x in derselben Phase angreifen.

Entfernt am Ende der Assassinenphase alle ungenutzten 🎲 von euren Aktionsleisten 🎲; diese Aktionen sind verloren.

Die möglichen Aktionen werden weiter unten genau beschrieben.

ÜBERBLICK ÜBER DIE FEINDPHASE

Hinweis: Diese Phase entfällt in der Erinnerung 0.1, und in Erinnerung 0.2 spielt ihr sie vereinfacht.

Diese Phase hat 3 aufeinanderfolgende Schritte, in denen ihr die Feinde gemäß den Regeln handeln lasst:

- 1. Schritt: Verstärkung für die Feinde**
- 2. Schritt: Bewegung der Feinde**
- 3. Schritt: Die Feinde greifen an**

Diese Schritte werden weiter unten genau beschrieben.





5 ENDE DER RUNDE

Prüft, ob ihr diese Erinnerung gewonnen oder verloren habt:

WEITERSPIELEN

Ihr müsst eine neue Runde beginnen, wenn noch 1+ Assassinen auf dem Gelände sind und/oder 1+ Pflichtziele noch nicht erfüllt wurden.

- ◆ Werft in diesem Fall die Ereigniskarte ab, die ihr zu Beginn der Runde gezogen habt.
- ◆ Dann nehmt alle roten Sockel vom Gelände, die ohne Figur dort liegen. *Hinweis: Solche Sockel kennzeichnen den letzten bekannten Aufenthaltsort eines Assassinen/Freundes, der sich verborgen hat.*

ERFOLG: IHR GEWINNT DIESE ERINNERUNG

Ihr gewinnt die Erinnerung, wenn:

- ◆ Ihr alle Pflichtziele erfüllt habt

UND

- ◆ mindestens 1 Assassine die Szene über eine Schnellreisestation verlassen hat

UND

- ◆ kein lebender Assassine mehr auf dem Gelände ist.

Sind alle diese Bedingungen erfüllt, endet das Spiel sofort. Baut die Szene ab und legt die Geländeteile und Feindfiguren zurück in die Schachtel.

Blättert dann die Seite der gerade gespielten Erinnerung im Kampagnenbuch um und lest nach, was ihr für Belohnungen bekommt und wie die Geschichte weitergeht.

6 GESCHEITERT: IHR VERLIERT DIESE ERINNERUNG

Ihr verliert diese Erinnerung sofort, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

- ◆ Alle Assassinen sind außer Gefecht.

ODER

- ◆ Die Erinnerung hat ein explizites Kriterium für das Scheitern, und dies ist eingetreten, z. B. *ist eine eskortierte Person gestorben.*

ODER

- ◆ Ihr müsst neue Feinde ins Spiel bringen, aber die übrigen Figuren im Vorrat reichen nicht aus, um **alle** diese Feinde einzusetzen. *Das gilt auch, falls ihr selbst gerade die fehlenden Figuren benutzt, z. B. wenn Assassinen zur Tarnung Uniformen der Wache tragen.*

Scheitert ihr an einer Erinnerung, habt ihr einen zweiten Versuch, sie noch zu gewinnen:

1. Ihr behaltet die Ausrüstungskarten, die auf euren Assasinentableaus liegen. *Abgeworfene Ausrüstung bleibt auf dem Abwurfstapel.*
2. Entfernt alle , die auf dem Feld „+“ der Assasinentableaus liegen.
3. Gebt alle Truhenkarten ab und stellt den Stapel der Truhenkarten wieder so her, wie er zu Beginn der Szene war.

Wenn ihr eine Erinnerung erneut spielt:

- ◆ Baut die Szene auf, als ob ihr sie noch nicht gespielt hättet. Bringt dazu alle Geländeteile, Feinde und Marker wieder in ihre ursprüngliche Position und dreht sie ggf. auf die richtige Seite.
- ◆ Die Assassinen beginnen das Spiel mit genau den , die sie beim Abbruch des Spiels hatten. Für jeden Assassinen außer Gefecht spielt stattdessen ein Rekrut mit (siehe Regel 27).
- ◆ Bevor ihr einen neuen Anlauf auf die Erinnerung nehmt, dürfen alle Assassinen untereinander und mit dem Lager im Hauptquartier oder der Villa Ausrüstung tauschen, aufnehmen oder ablegen. Das kostet keine .

Falls ihr das zweite Mal an der gleichen Erinnerung scheitert, werden andere Assassinen der Bruderschaft die Aufgabe an eurer Stelle zu Ende bringen. Handelt die Seite „Erinnerung synchronisiert“ dieser Erinnerung ab, als ob ihr Erfolg gehabt hättet, allerdings

- ◆ müsst ihr alle Truhenkarten aus dieser Erinnerung wieder in den Stapel einmischen,
- ◆ ihr dürft keinen Aufkleber für Vollsynchronisation in das Tagebuch kleben und
- ◆ schreibt euch nur die EP der Pflichtziele gut.

Setzt dann die Kampagne mit der nächsten Erinnerung fort.



DAS GELÄNDE

7 DAS GELÄNDE DER SZENE AUFBAUEN

Zu Beginn jeder Erinnerung baut ihr nach den Anweisungen im Kampagnenbuch das Gelände für die Szene auf.

ACHTUNG!

Legt ab Erinnerung 0.2 das Kompassplättchen **immer** so neben das Gelände, dass die Nordrichtung dem Aufbauplan für das Gelände entspricht.

Das Gelände setzt sich aus Geländeteilen zusammen; darauf platziert ihr gemäß Aufbauplan Figuren und Marker. Der Aufbauplan zeigt, welche Geländeteile ihr benötigt und wie sie zusammenpassen; von Räumen, Straßen und Dächern gibt es jeweils grafische Varianten. Manche Teile haben 1+ dicke schwarze Ränder: Das sind Wände.



Kleine Geländeteile: Raum mit 3 Wänden, Straße mit 1 Wand, 3 Dachvarianten ohne Wände

Ihr könnt beliebige grafische Varianten für den Aufbau wählen; wichtig ist nur, dass die Art des Teils, Größe, Wände und Ausrichtung genau dem Aufbauplan folgen.



Ein fertig aufgebautes und mit Markern und Figuren versehenes Gelände kann z. B. so aussehen:



Ein kleines Geländeteil hat 1 Feld, ein mittelgroßes 4 Felder und ein großes 6 Felder.

8 VERSTECKE

1 Assasine/Freund (und nur 1) darf sich für 0 in ein Versteck in seinem Feld begeben; stellt die Figur dann auf das Versteck. Ein Versteck kann z. B. ein Heuhaufen oder Karren auf dem Geländeteil oder ein Dachgarten sein.

ACHTUNG!

Ein Assasine/Freund darf ein Versteck immer betreten, falls er verborgen (für Feinde unsichtbar) ist. Ist er jedoch entdeckt, darf er das Versteck nur betreten, falls kein Feind in diesem Feld ist; in diesem Fall wird er verborgen und lässt seinen roten Sockel in dem Feld zurück.

Ein Assasine/Freund in einem Versteck braucht keinen Entdeckungswurf zu machen (s. u.), wenn 1+ Feinde das Feld mit dem Versteck betreten. Aus dem Versteck heraus kann er nur diese Aktionen ausführen (die ersten 3, ohne das Versteck zu verlassen):

- ♦ Mit seiner Versteckten Klinge (🔪) angreifen (Achtung: Er kann aus einem Versteck heraus nicht mit 🗡 oder 🏹 angreifen!),
- ♦ Leichen von Feinden in diesem Feld verstecken und
- ♦ Ausrüstung benutzen.
- ♦ Er kann das Versteck für 0 verlassen; stelle die Figur in das Feld, neben das Versteck. Sind 1+ Feinde in dem Feld, muss er 1 Entdeckungswurf machen.

9. TÜRME

Befindet sich ein Assasine in einem der 4 Felder eines Turm-Geländeteils, darf er für 1 auf die Turmplattform klettern, falls dort nicht bereits ein Assasine ist.

ACHTUNG!

Ein entdeckter Assasine kann nur auf den Turm klettern, falls keine Wache in seinem Startfeld ist; er wird auf dem Turm verborgen und lässt seinen roten Sockel auf dem Startfeld zurück. Ein verborgener Assasine hat diese Einschränkung nicht.

Ein Assasine auf dem Turm darf sich für 1 „synchronisieren“; ihr könnt das auf jedem Gelände nur 1x tun. Dreht die Turmkarte nach dem Synchronisieren um, folgt den Anweisungen und passt ggf. die Szene an.



Turmkarte

Ein Assasine auf einem Turm ist immer verborgen und kann nicht angreifen. Um den Turm zu verlassen, macht er für 0 einen Todessprung; stelle die Figur dann in ein Versteck (Karren oder Heuhaufen) am Fuß des Turms. Befinden sich 1+ Feinde in dem Feld, in dem das Versteck ist, muss er einen Entdeckungswurf machen, bevor er in das Versteck gehen kann.

Hinweis: Die Plattform des Turms ist kein Feld und gilt nicht als Dach.



Dies ist ein Beispiel für eine fertig aufgebaute Szene. **Blau hervorgehobene** Elemente werden euch frühestens in der Erinnerung 0.2 begegnen; in der ersten Erinnerung kommen nur die ohne blauen Rand vor.

1 ASSASSINENTABLEAUS

Hier platziert ihr die 3 **Zustandswürfel** des Assassinen (+ weitere gemäß seiner Rüstung) **2**, seine Rüstungskarte **18**, bis zu 5 Ausrüstungs- oder andere Karten **3**, 3 **Würfeln** **4** und die Assassinenkarte **22**, weiterhin seine Nahkampfwaffen (**19**), seine Schusswaffen (**20**) und seine Versteckte Klinge (**23**); 1 weiterer **Wurfel** liegt bereit, um Aktionen aufzusparen **21**. An den Seiten des Tableaus sind 4 Plätze für Fähigkeitskarten **24**, die ihr erhaltet, sobald euer Assassin auf eine höhere Stufe aufsteigt.

FEINDE

Im allgemeinen Vorrat liegen die Figuren der Armbrustschützen **5** und der Elitewachen **25** bereit.

DAS GELÄNDE

Jedes Gelände besteht aus Geländeteilen verschiedener Art und Größe: kleine Teile für Innenräume **6**, Dächer **10**, Straßen **11** und Kanäle **29**.

Es enthält meistens auch 1 Turm-Geländeteil **26**, das mittelgroß (4 Felder) ist und 1 Versteck enthält. Auf das Gelände stellt ihr Wachen **7**, eure Assassinen mit ihren Farbsockeln **13** und 1+ Schnellreisestationen **12**, über die ihr das Gelände betreten und verlassen könnt, Leitern **28** sowie Marker: Zielmarker **8** (die meistens auf einen transparenten Zielsockel gehören) Hinweismarker **9** und Zugangsmarker **27** für die Punkte, an denen feindliche Verstärkungen eintreffen werden.

KARTEN, WÜRFEL UND ROTE SOCKEL

Neben dem Gelände liegen die roten Sockel **15** und die Stapel mit Ereigniskarten **16** und Ausrüstungskarten **31** sowie die Würfel für Entdeckungswürfel **14** und die Kampfwürfel für Feinde **36** und Assassinen **37**.

30 FEINDTABLEAU UND KOMPASS

Hier liegen der Marker für den Alarmzustand **17**, die Karten für Armbrustschützen (**32**) und Elitewachen (**33**) sowie der Kartenstapel für Verstärkungen **34**. Der Kompass **35** zeigt die Richtung, in der sich die Feinde bewegen werden.



10 TRUHEN



Truhenkarte, -figur und -marker

Ein Assassine darf eine Truhe in seinem Feld für 1 öffnen. Nimm dir dann die oberste Truhenkarte vom Stapel sowie 1 Truhenmarker; entferne die Truhenfigur aus dem Spiel. Den Marker darfst du ansehen und du hebst ihn bis zum Ende der Erinnerung auf. *Ihr könnt unter jede Truhe sofort einen verdeckten Marker legen, um ihn nicht zu vergessen.*

ACHTUNG!

Ein entdeckter Assassine kann Truhen nur öffnen, wenn kein Feind in seinem Feld ist. Für verborgene Assassinen gilt diese Einschränkung nicht.

Hinweis: In einigen Umschlägen findet ihr einen Satz Truhenkarten. Ihr habt nur eine begrenzte Zahl von Erinnerungen, um alle Truhen aus so einem Kartensatz zu finden, danach sind sie endgültig aus dem Spiel!

11 KANÄLE



Ein Kanalfeld hat 2 Bereiche: im Wasser und an Land.

- ◆ Assassinen/Freunde in einem Kanalfeld befinden sich **immer** im Wasser. Sie dürfen dort keine Waffen mit dem Symbol und keine schweren Waffen verwenden (das ist auch auf den Waffenkarten vermerkt).
- ◆ Feinde in einem Kanalfeld befinden sich **immer** an Land, also auf den Stegen, Kais und Gondeln. Sie dürfen ihre Waffen dort ohne Einschränkungen benutzen.



DIE ASSASSINEN

12 EINEN ASSASSINEN AUSWÄHLEN

Nachdem ihr die 1. Erinnerung abgeschlossen habt, dreht ihr alle 4 Rekrutenkarten um: auf den Rückseiten sind die entsprechenden Assassinen dargestellt: Alessandra, Bastiano, Claudio und Darià. Jeder Spieler wählt 1+ Assassinen und nimmt sich deren Karten, die Figuren und die passenden Sockel. Falls ihr mit weniger als 4 Assassinen spielt, legt die übrigen Karten zurück in die Umschläge.

Jeder Assassine hat eine Sonderfähigkeit, die auf seiner Karte beschrieben ist.



Lege deine Assassinenkarte so auf das Assassinentableau, dass die Seite „St. 0“ sichtbar ist.

Hinweis: Ihr könnt alle oder einige Assassinen durch diejenigen Assassinen ersetzen, die in der Erweiterung Roma enthalten sind. Wie das im Einzelnen funktioniert, steht in einer Textbox unter Punkt R2 des Roma-Regelhefts.



13 AKTIONEN DER ASSASSINEN

BEWEGEN (1)

Bewege dich in ein „erreichbares“ Feld (s. u.). Die Art von Start- und Ziel-Geländeteil ist egal, ein Assassine kann sich z. B. direkt zwischen einem Straßen- und einem Dachfeld bewegen.

ERREICHBARES FELD

Als „erreichbares“ Feld bezeichnet man (aus Sicht einer Person das Feld), in dem die Person ist, und alle rechtwinklig benachbarten, zugänglichen Felder. Zugänglich ist jedes Feld, das nicht durch eine Wand getrennt ist.

In diesem Beispiel sind für Bastiano sein Feld und die Felder oben, links und unten erreichbar. Das Feld rechts ist durch eine Wand (schwarze Linie) blockiert und daher nicht zugänglich.



AUSRÜSTUNG TAUSCHEN (1)

Führt 1 Assassine diese Aktion aus, dürfen alle Assassinen in seinem Feld untereinander Ausrüstungskarten tauschen, abgeben und entgegennehmen.

14 EIN ZIEL ERFÜLLEN (1-3)

Jeder Zielmarker stellt ein Ziel dar, das ihr erfüllen müsst (z. B. die Tür einer Kerkerzelle öffnen). Dazu müssen Assassinen in diesem Feld innerhalb einer Spielrunde zusammen so viele abgeben, wie der Zielmarker angibt. Wer wie viele beisteuert, ist egal, aber ihr müsst alle innerhalb der gleichen Runde abgeben, um das Ziel zu erfüllen.



Beispiel für einen Zielmarker: Dieses Ziel zu erfüllen, kostet 2.


ACHTUNG!

Ein entdeckter Assassine kann nur zur Zielerfüllung beitragen, wenn kein Feind in seinem Feld ist. Für verborgene Assassinen gilt diese Einschränkung nicht.


Habt ihr ein Ziel erfüllt, nehmt den Zielmarker vom Feld, dreht ihn um und bewahrt ihn bis zum Ende der Erinnerung auf.





15 EINE SCHNELLREISESTATION BENUTZEN (1)


Assassinen benutzen Schnellreisestationen, um ein Gelände zu betreten und/oder zu verlassen: Das Betreten ist kostenlos, das Verlassen kostet 1 . Ein Assassine im Feld einer Schnellreisestation kann sie auf 2 Arten nutzen:



- ◆ Er kann das Gelände verlassen, um zur nächsten Erinnerung zu gelangen. Stelle die Figur neben das Gelände, bis die nächste Szene aufgebaut wird. Dieser Assassine kann keinerlei Aktionen mehr ausführen und ihn betrifft das Geschehen auf dem Gelände nicht mehr.
- ◆ Er kann in ein Feld mit einer anderen Schnellreisestation springen, die auf dem gleichen oder einem anderen Gelände ist (das kostet insgesamt nur 1 ; mehrere Gelände kommen in späteren Erinnerungen vor).

Der Assassine behält beim Benutzen der Schnellreisestation alles, was er hatte: Waffen und Ausrüstung, ,  usw.




ACHTUNG!

Entdeckte Assassinen/Freunde können Schnellreisestation nur benutzen, wenn sich kein Feind in ihrem Feld befindet; sie hinterlassen dann ihren  in dem Feld. Für verborgene Assassinen gilt diese Einschränkung nicht.

Gibt es auf einem Gelände mehr als 1 Schnellreisestation, darf jeder Assassine frei entscheiden, welche er zum Betreten und Verlassen des Geländes benutzt.

Hinweis: Feinde können die Schnellreisestationen nicht benutzen.

16 EINE WAFFE BENUTZEN (1)

Für 1  **1** kann man eine Nahkampf- () oder Fernwaffe ( **2**) benutzen. Führe dann die folgenden Schritte nacheinander aus:

2  Normales Schwert  **5**



0.1/11

1 1  **3**



Lest  **16**

4 : 1 Wache im Zielfeld zieht sich in ein erreichbares Feld deiner Wahl zurück.



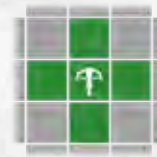
1. Zielen


Bestimme 1 Feld in der Reichweite der Waffe. Das Symbol auf der Waffenkarte bestimmt die Reichweite:

- : Nur im Feld des Angreifers einsetzbar.
- : In jedem erreichbaren Feld einsetzbar.





Feld in Reichweite für einen Assassinen mit .






Felder in Reichweite für einen Assassinen mit .

2. Angreifen



Wirf so viele Assassinenwürfel () , wie die Waffenkarte **3** angibt. *Hinweis: Jeder Angriff ist als Abfolge mehrerer Fechtstöße oder Schüsse zu verstehen und kann mehrere Feinde treffen.*

 = 1 Treffer








 = 1  UND der Sondereffekt der Waffe wird wirksam **4** (siehe unten).

 = Fehlschlag UND der Feind schlägt zurück (siehe unten)



3. Sondereffekt der Waffe



Der Sondereffekt einer Waffe **4** kann **max. 1x pro Angriff** wirksam werden. Weitere geworfene  gelten als . Der Sondereffekt der Waffe wird der normalen Wirkung des Angriffs hinzugefügt, er ist ein Teil desselben Angriffs.



4. Treffer zuweisen

Du darfst jeden  nach eigenem Ermessen beliebig einem Feind im Zielfeld zuweisen. Ein Feind ist eliminiert, sobald er min. so viele  erhalten hat, wie auf seiner Karte an  angegeben sind. Lege seine Spielfigur hin; er gilt jetzt als „Leiche“. Erhält ein Feind weniger  als seine , hat seine Rüstung die Treffer aufgefangen und ihm passiert nichts. Sind alle Feinde im Zielfeld gestorben und du hast noch  übrig, verfallen sie; du kannst diese  z. B. nicht auf Feinde in anderen Feldern verteilen. *Der Angriff eines Assassinen kann keine anderen Assassinen/Freunde treffen.*




5. Den Alarm auslösen

Die roten Symbole  und/oder  auf der Waffenkarte **5** wirken sofort, wenn der Assassine/Freund die Waffe benutzt:

: Der Angreifer wird entdeckt. Befestige einen roten Sockel  an seiner Figur.

: Der Alarm wird ausgelöst. Drehe den Marker für den Alarmzustand auf die rote Seite .

6. Gegenangriff (Zurückschlagen)

Hast du mit den -Würfeln 1+  erzielt UND sind nach dem Verteilen der  noch 1+ Feinde im Zielfeld übrig, wird der Assassine entdeckt und der Alarm wird ausgelöst. Dann erfolgt sofort 1 Gegenangriff: **Jeder Feind** im Zielfeld beteiligt sich an diesem Angriff, falls seine Reichweite ausreicht;



der Gegenangriff folgt den Regeln über feindliche Angriffe (Schritt 2 von Regelpunkt 31). *Hinweise: Alle Folgen eines Gegenangriffs treffen nur die Assassinen, die an dem auslösenden Angriff beteiligt waren. Nur Feinde mit können aus Nachbarfeldern heraus zurückschlagen.*

Beispiel: Dariâ greift einen Armbrustschützen und eine Flinke Wache auf einem Nachbarfeld mit dem Wurfmesser an. Sie wirft 1 , erzielt aber nur ein . Sie verfehlt also die Wachen, sie wird entdeckt und der Alarm wird ausgelöst. Der Armbrustschütze mit seiner hat die nötige Reichweite und schießt sofort zurück, die Flinke Wache mit kann Dariâ nicht erreichen und daher nicht zurückschlagen.

KOORDINIERTER ANGRIFF

Assassinen können ihre - und/oder -Angriffsaktionen zusammenlegen, um gemeinsam einen starken „koordinierten Angriff“ auszuführen. Jeder beteiligte Assassine gibt 1 ab; das Zielfeld muss in Reichweite der Waffen aller beteiligter Assassinen sein. Jeder Assassine wirft seine -Würfeln selbst; dann entscheidet ihr gemeinsam, wie ihr die auf die Feinde im Zielfeld verteilt. Kommt es zu einem Gegenangriff, verteilt die möglichst gleichmäßig unter den beteiligten Assassinen, bevor ihr sie werft.

17 LEICHEN VERSTECKEN UND DURCHSUCHEN (1)

Ein Assassine kann für 1 alle Leichen von Feinden (liegende Figuren) verstecken, die in seinem Feld sind.

Das bedeutet:

1. Du darfst jede Leiche, die du versteckst, durchsuchen. Ziehe **einzeln und nacheinander** je 1 Ausrüstungskarte pro Leiche. Du darfst jederzeit damit aufhören. **Aber Achtung:** Sobald du eine Karte „Untersuchung“ ziehst, musst du das Durchsuchen beenden und den Effekt der Karte sofort anwenden.
2. Nimm dann alle Leichen vom Spielplan und lege sie in den Vorrat zurück.
3. Wähle jetzt für jede gezogene Ausrüstungskarte, ob du sie abwerfen oder behalten und auf das Assassinentableau legen willst (siehe unten).

Ist der Stapel der Ausrüstungskarten leer, mischt die abgeworfenen Karten und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

ACHTUNG!

Ein entdeckter Assassine kann nur dann Leichen verstecken und durchsuchen, wenn kein Feind in seinem Feld ist. Für verborgene Assassinen gilt diese Einschränkung nicht.

18 AUSRÜSTEN (0-1)

Wenn du 1+ neue Ausrüstungs- oder andere Karten erhältst, darfst du sie für 0 jeweils auf einen freien Platz des Typs , , , oder auf einen der 5 Lagerplätze deines Assassinentableaus legen. Sind alle Plätze belegt, die für eine bestimmte Kartenart infrage kommen, hast du folgende Möglichkeiten:

- ◆ 1 Verschiebe eine vorhandene Karte von ihrem Platz (, , , oder) auf einen freien Lagerplatz deines Tableaus.
- ◆ 1 Gib 1+ Ausrüstungskarten von deinem Tableau 1+ anderen Assassinen im gleichen Feld (entspricht „Ausrüstung tauschen“ – falls der andere die 1 bezahlt, kostet es dich 0).
- ◆ 0 Entferne eine Karte von deinem Tableau. *Karten mit dem Symbol sind dann endgültig aus dem Spiel 24, alle anderen gehen auf den Abwurfstapel.*

19 1 AUFSPAREN (1)

Ab Erinnerung 0.3 erhält jeder Assassine beim Spielaufbau einen 4. , den er neben sein Tableau legt.

Um 1 deiner 3 aufzusparen, lege ihn auf das „+“-Feld der Aktionsleiste. Jeder Assassine kann max. 1 aufsparen. Im Gegensatz zu den anderen 3 Aktionswürfeln bleibt dieser so lange auf der Aktionsleiste, bis du ihn benutzt oder die Erinnerung abgeschlossen ist. Diesen 4. kannst du sogar etwas flexibler benutzen als die anderen:

- ◆ Wie üblich in der Assassinenphase oder
- ◆ in der Feindphase **vor oder nach** einem der 3 Schritte dieser Phase (aber nicht während eines Schrittes); siehe „Feindphase“ weiter unten.

Zu Beginn der Runde bekommst du wie üblich 3 hinzu, du hast dann also 4 auf der Aktionsleiste zur Verfügung.

Beispiel: Wachen betreten ein Feld mit euren 4 Assassinen, von denen 2 entdeckt sind. Wenn ihr nichts tut, werden die Wachen euch angreifen! Als der Bewegungsschritt der Feinde abgeschlossen ist, benutzt Bastiano aber seinen aufgesparten , um eine Rauchbombe zu werfen: Alle Assassinen werden dadurch verborgen und die Wachen können sie nicht angreifen.

Hinweis: Dariâs Sonderfähigkeit erlaubt ihr, einem anderen Assassinen 1 zu geben – selbst dann, wenn er bereits 1 aufgespart hat. Der andere Assassine hätte in dieser Runde also 5 zur Verfügung!





VERBERGEN

20 VERBORGEN SEIN

Ein verborgener Assassine/Freund hat keinen und ist für Feinde unsichtbar, sie können ihn daher nicht angreifen.

Nur Assassinen und manche Freunde können sich verbergen.

21 ENTDECKT

Entdeckt ist das Gegenteil von verborgen. Wachen werden sich zu entdeckten Assassinen/Freunden hin bewegen (falls sie erreichbar sind) und sie angreifen.

Ein Assassine/Freund wird automatisch entdeckt,

- ◆ falls ihm 1+ Feinde begegnen und er den Entdeckungswurf nicht besteht (siehe Regel 22),
- ◆ falls er eine Waffe mit dem -Symbol benutzt oder
- ◆ falls er beim Angriff einen Gegenangriff auslöst.

Stelle die entdeckte Figur auf einen roten Sockel ; er ersetzt den Sockel in der Farbe des Assassinen. Verwende dafür zuerst , die bereits im Feld der entdeckten Figur liegen, und danach rote Sockel aus dem Vorrat. Ein entdeckter Assassine/Freund kann sich wieder verbergen, indem er sich auf ein erreichbares Feld bewegt, auf dem kein Feind ist. Auch manche Karten erlauben es, sich zu verbergen. Entferne dann den der Figur und lege ihn in ihr Feld, dann stelle die Figur wieder auf ihren Farbsockel. *Hinweis: Der zurückgelassene zeigt also die letzte bekannte Position eines entdeckten Assassinen an. Denkt daran: Ihr entfernt am Ende jeder Runde jeden , der zu keiner Figur gehört.*

Assassinen, die sich nicht per Bewegung oder Karte verbergen, bleiben auch dann entdeckt, wenn sich kein Feind mehr in ihrem Feld oder auf dem Gelände aufhält.



22 ENTDECKUNGSWURF

Bewegt sich ein verborgener Assassine/Freund in ein Feld mit 1+ Feinden (oder umgekehrt, siehe Abschnitt 28), machen diese gemeinsam und **vor allem** anderen 1 Entdeckungswurf. Für jeden Entdeckungswurf wirft der Spieler so viele -Würfeln, wie Feinde im Feld des Assassinen/Freundes sind. Die geworfenen Symbole bedeuten:

- ◆ Kein Symbol: Der Assassine bleibt verborgen.
- ◆ 1+ : Er wird entdeckt und der Alarm wird sofort ausgelöst .
- ◆ 1+ : Er wird **nur** entdeckt, falls der Alarm zur Zeit ausgelöst ist . Ist der Alarm inaktiv , bleibt er verborgen.



Beispiel: Claudio bewegt sich in ein Feld mit 2 Feinden. Er macht sofort 1 Entdeckungswurf mit 2 -Würfeln (1 Würfel pro Feind). Er hat Glück und bleibt verborgen. Er beginnt den nächsten Zug mit den gleichen 2 Feinden im Feld, weil die sich nicht bewegt haben. Er macht keinen Entdeckungswurf: Der ist nur fällig, falls sich der Assassine oder die Wache aufeinander zu bewegt haben.

23 ALARMZUSTAND

Ihr werdet wahrscheinlich in jeder Erinnerung irgendwann den Alarm auslösen, aber gebt euch Mühe, dass das so spät wie möglich passiert. Sobald ihr den Alarm auslöst,

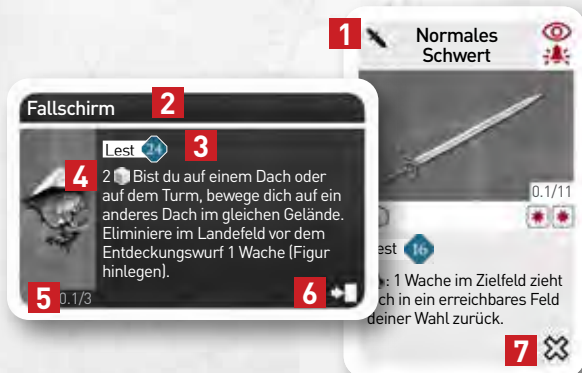
- ◆ dreht den Marker für den Alarmzustand auf die rote Seite .
- ◆ Bei aktivem Alarm werden die Feinde mehr Verstärkungen erhalten.
- ◆ Ist der Alarm ausgelöst, führen bei einem Entdeckungswurf sowohl die Symbole als auch dazu, dass der Assassine/Freund entdeckt wird.

Der Alarmzustand bleibt auch dann auf , wenn alle Assassinen/Freunde verborgen sind oder wenn alle das Gelände verlassen haben. Nur eine bestimmte Karte kann den Alarm wieder stoppen.

Hinweis: Nur die 1+ Assassinen/Freunde, die den Alarm ausgelöst haben, werden entdeckt. Auch bei aktivem Alarm können Assassinen verborgen sein oder sich verbergen.



24 AUSRÜSTUNG



- 1 : Lege Karten mit Waffensymbol auf den Platz deines Assasinentableaus, der das gleiche Symbol zeigt. Falls dort kein solcher Platz ist oder auf dem Platz bereits eine -Karte liegt, lege die Karte auf einen freien Lagerplatz .
- 2 Name des Ausrüstungsgegenstandes
- 3 Regelhinweis: Die Karte verwendet Regeln, die im Regelabschnitt mit der gleichen Nummer erklärt werden.
- 4 Aktionskosten für die Benutzung dieser Karte (in) und Beschreibung ihres Effekts
- 5 Nummer des Umschlags, in dem diese Karte ursprünglich lag
- 6 : Dies ist eine „schwarze Karte“; lege sie in den Abwurfstapel, nachdem du sie benutzt hast.
- 7 : Dies ist eine „weiße Karte“, du behältst sie nach Benutzung. Gibst du sie aus irgendeinem Grund ab, kommt sie **endgültig** aus dem Spiel (lege sie zurück in ihren Umschlag).

Auf jedes der Felder des Assasinentableaus passt genau 1 Karte, die das entsprechende Symbol trägt. Der Assasine kann nur Waffen verwenden, die auf einem der Waffenfelder des Tableaus liegen.

Rechts unten auf dem Tableau ist ein Lagerfeld , auf das 5 Karten beliebigen Typs passen.



Die Rekrutin legt das Normale Schwert auf das Feld für Nahkampfwaffen und den Fallschirm auf das Lagerfeld .

25 RÜSTUNGEN

Legt dein Assasine eine Rüstung an, schiebe die Rüstungskarte an der mit bezeichneten Stelle unter sein Tableau. Füge dann seiner Zustandsskala so viele hinzu, wie die Karte anzeigt.



Bastiano legt eine Rüstung an; auf seiner Gesundheitsskala liegen statt 3 jetzt 4 .


Ein Assasine kann eine Rüstung **nur** ablegen, um eine bessere Rüstung anzulegen. Er fügt in diesem Fall der Zustandsskala nur die Differenz an hinzu, die sich aus dem Wechsel der Rüstung ergibt. *Denkt daran, ggf. die nötigen für den Wechsel der Rüstung zu bezahlen.*







26 GESUNDHEIT DER ASSASSINEN



GESUND





Hat ein Assassine/Freund alle , die ihm zustehen, ist er gesund.

VERLETZT

Hat ein Assassine/Freund 1+  verloren, hat aber noch min. 1  auf der Zustandsskala, ist er verletzt.


KRITISCHER ZUSTAND

Hat ein Assassine/Freund keinen  mehr auf seiner Zustandsskala, ist er in kritischem Zustand. Lege die Figur in ihrem Feld hin und lege ggf. seinen roten Sockel  in den Vorrat zurück. Der Assassine/Freund kann in diesem Zustand absolut nichts mehr tun, behält aber vorerst seine restlichen Aktionswürfel.

Wird ein Assassine in kritischem Zustand um 1+  geheilt (z. B. durch Medizin), darf er eventuell verbliebene  ab sofort wieder nutzen. Hat er keine Aktionswürfel mehr, muss er nach der Heilung bis zur nächsten Runde warten, bevor er mit den neuen  wieder agieren kann. *Hinweis: Selbst ein Assassine in kritischem Zustand bekommt zu Beginn der Ereignisphase 3 , er kann sie jedoch in diesem Zustand nicht nutzen.*

Beindet sich auf dem Feld einer kritisch verletzten Person ein Assassine, darf dieser dem Verletzten gegenüber (mit dessen Einverständnis) die Aktion „Ausrüstung tauschen“ benutzen, z. B. um ihm (seine oder dessen eigene) Medizin zu verabreichen.

AUßER GEFECHT

Kümmert sich **bis zum Ende der folgenden Spielrunde** niemand um eine kritisch verletzte Person, ist sie „außer Gefecht“. Legt die Karte der Person und ggf. die -Karte und ihre Fähigkeitskarten der Stufen III und IV in einen Plastikbeutel. Nehmt die Figur vom Gelände und stellt sie beiseite.









Ein Assassine „außer Gefecht“ kann nicht in der nächsten Erinnerung mitspielen: der Spieler führt an seiner Stelle einen Rekruten (siehe Regel 27).


Achtung: Auch ein Assassine, der das Gelände nicht mehr verlassen kann, ist außer Gefecht. Das kann z. B. passieren, indem er sich mit einem Fallschirm in ein Feld bewegt hat, das er nicht mehr verlassen kann.

27 ALS REKRUT SPIELEN

Ist ein Assassine außer Gefecht, spielt an seiner Stelle ein Rekrut mit. Der Rekrut hat fast dieselben Aktionsmöglichkeiten wie der Assassine (Ausnahmen siehe unten).

Benutze statt des Assassinen die Rekrutenfigur. Habt ihr ein Hauptquartier, lege die Assassinenfigur während der Aufgabenverteilung in das Spital. *Der Rekrut, der an seiner Stelle ins Spiel kommt, fehlt natürlich im HQ.* Auf das Tableau kommen:

- ◆ Die Rekrutenkarte,
- ◆ 3  + ggf. die für seine Rüstung und
- ◆ 3  + (ab Erinnerung 0.3) 1  neben das Tableau.
- ◆ Der Rekrut spielt normalerweise mit den , ,  und  des Assassinen weiter, du darfst aber auch Teile der Ausrüstung gegen die in der Villa bzw. im HQ austauschen. **Wichtig: Ein Rekrut darf keine Versteckte Klinge  benutzen!**
- ◆ Der Rekrut bekommt die Fähigkeitskarten der Stufen I und II, die der Assassine hatte. **Rekruten können keine Karten der Stufen III und IV benutzen.**

Falls ihr noch kein HQ habt, wird jeder Assassine, der außer Gefecht ist, automatisch und vollständig geheilt, sobald er 1 Erinnerung ausgesetzt hat bzw. durch einen Rekruten vertreten wurde. Er bekommt danach alle seine  zurück und spielt wieder mit.




DIE FEINDE




28 FEINDPHASE

Die Phase hat 3 Schritte, die ihr nacheinander spielt:

1. Schritt: Verstärkung für die Feinde
2. Schritt: Bewegung der Feinde
3. Schritt: Die Feinde greifen an



Denkt daran: Ihr könnt aufgesparte  vor oder nach jedem dieser Schritte nutzen.

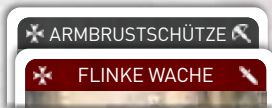
ENTDECKUNGSWÜRFE

Jedes Mal, wenn 1+ Feinde **sich** in ein Feld mit 1+ verborgenen Assassinen/Freunden und/oder 1+ Leichen **bewegen** oder durch andere Effekte dort **erscheinen**, müsst ihr **sofort und vor jeder anderen Handlung** 1 Entdeckungswurf machen (Regel 22). Falls im gleichen Schritt der Feindphase mehrere Entdeckungswürfe nötig sind, werden sie als gleichzeitig angesehen: Falls also einer dieser Würfe den Alarm auslöst, wird das erst am Ende des aktuellen Schritts wirksam. *Beispiel: Im Bewegungsschritt der Feinde betreten 3 Wachen das Feld, in dem sich die verborgene Dariâ und 1 Leiche befinden. Führt sofort den Entdeckungswurf aus: Dariâ wirft 3 -Würfel (1 pro Wache) für sich und danach 3  für die Leiche. Dariâ erzielt 3 leere Seiten und bleibt verborgen. Für die Leiche werft ihr 1 : Am Ende dieses Bewegungsschrittes wird der Alarm ausgelöst.*




Unabhängig von der Zahl der Feinde, Leichen, Assassinen und Freunde und der demzufolge fälligen Zahl an tatsächlichen Würfelwürfen gilt die Situation im Beispiel als „1 Entdeckungswurf“. Sagt z. B. eine Ereigniskarte, dass ihr „den 1. Entdeckungswurf ignorieren dürft“, dann würde Dariâ im Beispiel weder für sich noch für die Leiche würfeln, weil beide Würfe aus dem gleichen Ereignis hervorgehen (nämlich der Bewegung der 3 Wachen).

29 VERSTÄRKUNG FÜR DIE FEINDE

In jeder Runde strömen neue Wachen auf das Gelände. Es gibt 2 Arten von Wachen: Armbrustschützen () und Elitewachen ()







*Titel der Wachenkarten:
Armbrustschütze und
Elitewache (hier: eine
Flinke Wache)*

Spielt immer mit den Verstärkungskarten, deren Symbol der Anzahl der Assassinen im Spiel entspricht (,  oder ).



Beispiel: Benutzt die Verstärkungskarten mit diesem Symbol, wenn ihr mit 4 Assassinen spielt.

Zieht 1 Verstärkungskarte und lest die Spalte, die dem momentanen Alarmzustand entspricht ( oder ). Stellt in jedes

Feld an einem Zugangsmarker A bis D jeweils so viele Wachen des entsprechenden Typs ( = Armbrustschützen,  = Elitewachen), wie auf der Karte für diesen Buchstaben angegeben sind.



Diese Karte platziert, falls der Alarm inaktiv  ist:


- 1 Elitewache an jedem Zugangsmarker A,
- 1 Armbrustschützen an jedem Zugangsmarker B,
- 1 Armbrustschützen an jedem Zugangsmarker C und
- keine Verstärkung an Zugangsmarkern D.

Ignoriert die Verstärkungen für alle Zugangsmarker (A, B, C, D), die es auf dem Gelände nicht gibt. *Hinweis: Um das Gelände vom Zugangsmarker aus zu betreten, dürfen die Feinde auch durch Wände gehen.*

Denkt daran: Falls nicht mehr genug Feindfiguren übrig sind, um die Verstärkung **VOLLSTÄNDIG** ins Spiel zu bringen, verliert ihr diese Erinnerung sofort!



MAXIMAL 4 FEINDE PRO FELD

Auf jedes Feld des Geländes passen maximal 4 Feinde und/oder Leichen. Wollen Feinde aus irgendeinem Grund ein Feld betreten und 1+ Leichen in dem Feld würden das verhindern, dann entfernt so viele Leichen (zurück in den Vorrat), dass möglichst viele Feinde Platz finden, und macht für alle Leichen einen Entdeckungswurf.

Beispiel: 4 Flinke Wachen sollen ein Feld betreten, in dem 1 Wache und 3 Leichen sind. Entfernt die 3 Leichen, bewegt 3 Flinke Wachen in das Feld (für die 4. ist kein Platz), und macht einen Entdeckungswurf mit 9  (3 Flinke Wachen x 3 Leichen).

Die Begrenzung auf 4 Figuren pro Feld betrifft ausschließlich Feinde.

30 BEWEGUNG DER FEINDE

Zuerst bewegen sich alle Feinde, für die ein Feld mit 1+  erreichbar ist, in diese Felder. *Denkt daran: Falls in einem Feld nicht genug Platz für alle Feinde ist, entscheidet ihr, wer sich bewegt. Ihr entscheidet auch, wohin sich ein Feind bewegt, der mehrere gleichwertige Bewegungsmöglichkeiten hat, z. B. mehrere erreichbare Felder mit 1+ .*

Danach bewegen sich die Feinde, die sich noch nicht bewegt haben, um je 1 Feld (sofern ihre Karte nichts anderes sagt). Die Bewegungsrichtung für alle Feinde wird durch die aktuelle Ereigniskarte vorgegeben (N, S, E, W gemäß Kompass). Falls die Ereigniskarte als Richtung **?** vorgibt, hebt den Ereigniskartenstapel etwa in der Mitte ab und benutzt die Richtung, die dort sichtbar ist (ihr braucht den Stapel danach nicht neu zu mischen).



Bewegt dabei zuerst die Feinde, die bereits am weitesten in der geltenden Himmelsrichtung stehen, dann die in der nächsten Reihe von Feldern usw., bis sich alle bewegt haben (siehe auch das Beispiel auf der nächsten Seite). Auf diese Art blockieren sich die Feinde gegenseitig am wenigsten.

Wachen, die Felder mit Zielsockel betreten, besetzen sofort eventuell freie Plätze auf diesen Zielsockeln.

Nachdem ihr **alle** Feindbewegungen abgehandelt habt, müsst ihr noch die Folgeereignisse abhandeln: Entdeckungswürfe, explodierende Bomben usw.

Denkt daran: Falls Feinde ein Feld mit Assasinen, Freunden oder Leichen betreten, werden Entdeckungswürfe fällig.

Ein Feind bewegt sich nicht, falls

- ◆ eine Wand seinen Weg versperrt,
- ◆ sich im Zielfeld schon 4 Feinde aufhalten,
- ◆ er sich von der Straße auf ein Dach bewegen müsste, aber dort keine Leiter ist (*Hinweis: einige Feinde, z. B. Flinke Wachen, benötigen keine Leiter*),
- ◆ er sich auf einem Zielsockel befindet, oder
- ◆ in seinem Feld 1+ sind (egal, ob sie frei herumliegen oder eine Figur darauf steht).

Wichtig: Diese Regeln gelten auch dann, wenn die Bewegung des Feindes durch eine Karte verursacht wird – es sei denn, die Karte besagt ausdrücklich etwas anderes.

Denkt daran: Feinde können keine Schnellreisestationen benutzen.



Beispiel: Gemäß der aktuellen Ereigniskarte („Im Schatten“) bewegen sich die Feinde in dieser Runde nach Norden (N). Sie bewegen sich wie folgt:

1 - Feld **A**: Die Wache in diesem Feld kann sich nicht bewegen, weil nördlich von ihr kein Feld ist. Die Leiche (liegende Figur)

wird gleich entfernt werden, weil sie die Bewegung der Wachen im Feld B behindert (siehe nächster Punkt).

2 - Feld **B**: Nur 3 der Wachen können sich bewegen, dann ist das Feld A im Norden voll (4 Feinde). Sie machen beim Betreten des Feldes wegen der Leiche einen Entdeckungswurf und entfernen die Leiche dann (sie kommt zurück in den Vorrat).

3 - Feld **D**: Die Wache kann sich nicht bewegen, ihr Feld ist im Norden durch eine Wand begrenzt.

3 - Feld **E**: nur 1 der Wachen bewegt sich nach C, weil die anderen 3 Wachen Plätze auf einem Zielsockel besetzen.

31 ANGRIFF DER FEINDE

Alle Feinde in Reichweite werden gleichzeitig 1 Angriff auf jedes Feld machen, in dem ein entdeckter Assasine/Freund ist, aber jeder Feind darf im Angriffsschritt der Feindphase nur an 1 Angriff teilnehmen. Jeder dieser Angriffe läuft in den folgenden Schritten ab:

1) DAS ZIEL WÄHLEN

Alle Feinde im gleichen Feld wählen ihr gemeinsames Ziel anhand dieser Priorität:

- I. Assasine im eigenen Feld
- II. Nur Feinde mit Schusswaffen : Assasinen in 1 erreichbaren Nachbarfeld. Sind in mehreren Nachbarfeldern entdeckte Assasinen/Freunde, wählen die Spieler, welches dieser Felder die Feinde angreifen. Feinde im gleichen Feld müssen das gleiche Zielfeld angreifen.

2) ANGRIFF

Auf der Karte jedes Feindes steht, wie viele schwarze Kampfwürfel er zum Angriff beiträgt. Legt die aller am Angriff beteiligten Feinde zusammen und verteilt sie dann möglichst gleichmäßig auf alle entdeckten Assasinen im Zielfeld; die Spieler entscheiden, wer ggf. überzählige erhält. Werft dann für jeden Assasinen/Freund die , die ihm zugeteilt wurden:

= 1 Treffer

= Fehlschlag (keine Wirkung)

Jeder entfernt 1 des getroffenen Assasinen/Freundes. Hat ein Assasine/Freund keine mehr, fällt er in den „kritischen Zustand“, und weitere Treffer ändern seinen Zustand nicht mehr.

Beispiel: Alessandra und Claudio sind entdeckt und im gleichen Feld. In ihrem Feld ist 1 Flinke Wache (/2), in erreichbaren Feldern sind zusätzlich 3 Armbrustschützen (/1). Zusammen kommen sie auf 5 -Würfel: 3x1 = 3 für die 3 Armbrustschützen und 2 für die Flinke Wache. Auf jeden Assasinen kommen also 2 ; ihr beschließt, dass der übrige Alessandra zugeordnet wird. Jeder Spieler wirft die für seinen Assasinen. Alessandras Ergebnis ist 2 und 1 , sie verliert also 2 , Claudios ist 2 , er verliert keine .



32 VERFOLGUNG

Wenn ein entdeckter Assassine ein Feld verlässt, in dem sich 1+ Feinde befinden, folgt ihm sofort die Hälfte der Feinde (aufgerundet) in das neue Feld. Ihr wählt, welche der Feinde ihn verfolgen.

Die Feinde folgen nur, wenn das keiner Regel in Abschnitt 30 widerspricht. Wird ein Assassine verfolgt, kann er sich in dem neuen Feld nicht sofort verbergen.

Denkt daran: Wachen bewegen sich nicht, wenn sie auf einem Zielsockel stehen oder wenn in ihrem Feld 1+ sind.

Denkt daran: Entdeckte Assassinen können Schnellreisestationen nur benutzen und Türme nur erklettern, wenn sich kein Feind in ihrem Feld befindet.

Tip: Auch Ausrüstung kann verhindern, dass Feinde einen Assassinen verfolgen – ein Sprung mit dem Fallschirm würde sie z. B. abhängen.

Beispiel:

1 Dariâ ist entdeckt. In ihrem Feld sind 2 Armbrustschützen und 1 Elitewache.

2 Sie verlässt das Feld: ihr entscheidet, dass ihr von den Wachen die 2 Armbrustschützen folgen. In dem neuen Feld befindet sich Bastiano, der aber verborgen ist. Er muss 1 Entdeckungswurf mit 2 Würfeln machen und erhält 1 : Bastiano wird entdeckt!

3 Dariâ bewegt sich weiter, aber diesmal können ihr die Wachen nicht folgen: Weil in dem Feld ein ist (Bastianos), dürfen sie es nicht verlassen. Dariâ verbirgt sich in dem neuen Feld und legt also dort ihren ab. In dem Feld ist eine Schnellreisestation; Dariâ benutzt sie, um das Gelände zu verlassen.



33 DIE BOSSE

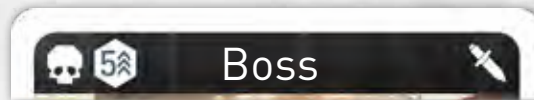
Bosse sind besonders mächtige und gefährliche Feinde, die schwer zu überwältigen sind. Sobald ihr mit einem Boss kämpfen müsst, legt gemäß eurer Zahl von Assassinen auf seine Karte. *Es zählen alle Assassinen und Rekruten, die zu Beginn der Erinnerung diesem Gelände zugeteilt waren.*



Beispiel: Zu Beginn der Erinnerung wart ihr 3 Assassinen. Dieser Boss greift also mit 4 an und hat 4 zur Verfügung. Legt 4 auf seine Karte.

- ◆ Ein Boss folgt den gleichen Regeln für Bewegung, Kampf und Entdeckungswürfe wie alle Feinde, falls seine Karte nichts anderes sagt.
- ◆ Er verliert 1 , falls die Zahl der **mindestens so groß ist wie die Zahl der auf seiner Karte.** *Beispiel: Alessandra ist im Feld eines Bosses, der 4 hat. Sie greift an und erzielt 5 . Der Boss verliert 1 (min. 4 waren nötig, weil der Boss 4 hatte). Der 5. kann dem Boss nichts anhaben, aber Alessandra dürfte damit einen anderen Feind im gleichen Feld angreifen. Ist die Zahl der geringer als die Zahl der des Bosses, geschieht ihm nichts. Und denkt daran: Jeder Feind schlägt zurück, wenn 1+ das Symbol zeigen. Ein Angriff oder koordinierter Angriff kann **mehrere** entfernen, wenn sie genügend Treffer erzielen. *Weiter im gleichen Beispiel: Bastiano kommt in Alessandras Feld; der Boss hat noch 3 . Für je 1 machen sie einen koordinierten Angriff. Sie werfen ihre und erzielen zusammen 5 . Der Boss verliert 2 : 3 entfernen 1 , er hat jetzt noch 2 . Die übrigen 2 entfernen 1 weiteren . Der Boss hat jetzt nur noch 1 .**
- ◆ Ein Boss ist vernichtet, sobald ihr den letzten von seiner Karte nehmt. Ihr könnt ihn ganz normal verstecken und durchsuchen, falls seine Karte nichts anderes sagt.
- ◆ Ein Boss belegt in einem Feld 1 Platz, genau wie eine Wache.

Die Zahl im weißen Sechseck links vom Namen gibt an, wie viele Erfahrungspunkte (EP) ihr am Ende der Erinnerung bekommt, falls ihr diesen Boss eliminiert.



Tip: Manche besonderen können einem Boss mehr als 1 auf einmal nehmen.

Denkt daran: Auch Bosse verursachen einen Entdeckungswurf, wenn sie in einem Feld mit Assassinen auftauchen. Und: Bosse sind Feinde, aber zählen nicht als Wachen.

DIE KAMPAGNE

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice spielt man als Kampagne: Indem sie eine Erinnerung nach der anderen durchleben, werden eure Assassinen höhere Erfahrungsstufen erreichen und sich immer bessere Ausrüstung aneignen.

Ihr baut die venezianische Bruderschaft der Assassinen aus eurem Hauptquartier heraus auf und deckt die Intrigen auf, die sich um euch herum entwickeln. Im Tagebuch der Erinnerungen am Ende des Kampagnenbuchs zeichnet ihr euren Fortschritt auf, einschließlich der optionalen Ziele, die ihr durch „Vollsynchronisation“ erreicht.

34 VOLLSYNCHRONISATION

„Vollsynchronisation“ (100% Synchro) kennzeichnet Ziele, deren Erreichung euer Team von Assassinen besonders auszeichnet. In jeder Erinnerung, die ihr spielt, könnt ihr freiwillig auch die optionale Aufgabe erfüllen, die unter „Vollsynchronisation“ aufgeführt ist. Erfüllt ihr sie und gewinnt ihr auch die Erinnerung, dürft ihr den entsprechenden Aufkleber auf seinen Platz im Tagebuch der Erinnerungen kleben.

Übung macht den Meister: Klebt jetzt diesen Aufkleber auf den Platz, der im Abschnitt „Erinnerung 0.1“ im Tagebuch der Erinnerungen am Ende des Kampagnenbuchs dafür vorgesehen ist.



ACHTUNG!

Löst ihr solche optionalen Aufgaben in einer Erinnerung, die ihr **ganz oder teilweise** mit dem Schwierigkeitsgrad „einfach“ spielt, verwendet den **grauen** Aufkleber statt des roten. *Ab Erinnerung 0.2 könnt ihr den Schwierigkeitsgrad wählen, mit dem ihr spielen wollt.*

Hinweis: Wenn ihr die Kampagne später noch einmal durchspielt, könnt mit den neuen Aufklebern für Vollsynchronisation auch Lücken schließen, die im Tagebuch der Erinnerungen der alten Kampagne offen geblieben sind.

35 TAGEBUCH DER ERINNERUNGEN UND EP



Ein Ziel, das 2 EP wert ist

Das Tagebuch der Erinnerungen findet ihr am Ende des Kampagnenbuchs; ihr könnt darin den Fortschritt eurer gesamten Kampagne vermerken. Es hat 27 Abschnitte (26 für die Erinnerungen plus 1 für euer Hauptquartier) und eine Erfahrungsskala, auf der ihr nach jeder Erinnerung vermerkt, wie viele Erfahrungspunkte (EP) ihr insgesamt schon erhalten habt (z. B. für erreichte Ziele und eliminierte Bosse).

Hinweis: Im Kampagnenbuch sind 3 solcher Tagebücher, sodass ihr die Kampagne mehrfach durchspielen könnt.

36 DIE VILLA

Nach Abschluss der Erinnerungen 0.1 bis 0.3 ziehen sich die Assassinen in die Villa zurück. Sie behalten ihre und die Karten, die auf ihren Tableaus sind. Sie erhalten ihre vollständig zurück (3 + ggf. die für ihre Rüstung).

Die Assassinen dürfen vor Beginn der nächsten Erinnerung beliebig und kostenlos Ausrüstung untereinander tauschen, in der Villa deponieren und sich aus dem Bestand in der Villa ausrüsten.

Wie ihr den Stand der Kampagne speichern könnt, um später weiterzuspielen, steht in Regelabschnitt 42.

37 ANPASSEN DER SPIELERZAHL

Ihr könnt im Laufe der Kampagne die Zahl der Assassinen ändern, allerdings immer nur zwischen zwei Erinnerungen, nicht mittendrin.

Falls ein Assasine der Kampagne beitritt:

- ◆ Falls eure Assassinen auf Stufe 0 sind: Der neue Assasine startet mit seiner Karte der Stufe 0 sowie 4 (oder 3, falls ihr Erinnerung 0.1 oder 0.2 spielt) und 3 .
- ◆ Falls eure Assassinen auf Stufe I oder höher sind: der neue Assasine startet mit
 - der Assassinenkarte der Stufe, die die anderen Assassinen bereits erreicht haben (I, II, III oder IV),
 - ggf. seinen Fähigkeitskarten aus dem Plastikbeutel (falls er bereits früher mitgespielt hatte),
 - sowie seinen und 4 .
- ◆ Der neue Assasine kann sich außerdem Ausrüstung nehmen, die in der Villa bzw. in eurem HQ gelagert ist.

Falls ein Assasine die Kampagne verlässt:

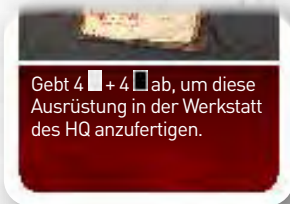
- ◆ Legt seine Assassinenkarte, Fähigkeitskarten, und seine übrigen in einen Plastikbeutel.
- ◆ Legt alle übrigen Karten auf seinem Tableau in den Umschlag „Villa“ bzw. in den Flur des Hauptquartiers, falls ihr eines habt.

Hinweis: Nach diesen Regeln kannst du auch während der Kampagne den Assassinen wechseln, den du spielst.





38 BAUPLÄNE



Gebt 4 + 4 ab, um diese Ausrüstung in der Werkstatt des HQ anzufertigen.

Bauplankarten erlauben euch, in der Werkstatt des Hauptquartiers Sonderausrüstung zu bauen. Ohne Bauplan könnt ihr diese spezielle Ausrüstung nicht herstellen.

Sonderausrüstung könnt ihr nur in der Werkstatt des Hauptquartiers herstellen. Der Bau kostet eine Anzahl von schwarzen () oder weißen () Karten gemäß Bauplankarte; werft sie ab bzw. nehmt sie aus dem Spiel.

Lagert Baupläne mit der Bauplanseite nach oben im Flur des HQ, bis ihr sie in der Werkstatt bauen wollt.

39 AUFSTEIGEN UND FÄHIGKEITEN ERLANGEN

Jedes Mal, wenn ihr auf der Erfahrungsskala im Tagebuch der Erinnerungen ein Feld I, II, III oder IV erreicht oder überschreitet, steigen **alle** Assassinen um 1 Stufe auf – auch die, die nicht im Spiel sind. Bei jedem Aufstieg verbessern sie ihre Spezialfähigkeit und sie gewinnen eine neue Fähigkeit.

EINE STUFE AUFSTEIGEN

Drehe deine Assassinenkarte auf die neue Stufe bzw. nimm die entsprechende neue Karte aus dem Umschlag. Lege ggf. die alte Karte in den Umschlag zurück. Für Assassinen, die gerade nicht im Spiel sind, tauscht ihr entsprechend die Karten im Plastikbeutel aus.

FÄHIGKEITEN

Nimm die 3 Fähigkeitskarten der neuen Stufe aus dem Umschlag, wähle 1 davon und lege die beiden anderen Karten zurück in den Umschlag. Lege die neue Karte in den passenden seitlichen Ausschnitt deines Assassinentableaus. Für Assassinen, die gerade nicht im Spiel sind, legt ihr entsprechend 1 Karte in den Plastikbeutel. *Denkt daran: Rekruten können keine Fähigkeitskarten der Stufen III und IV benutzen; legt solche Karten vorerst in den Plastikbeutel.*

Jede Fähigkeitskarte gibt an, wann man sie benutzen darf; falls dort nichts steht, darf man sie jederzeit benutzen. Man darf mehrere dieser Karten auf einmal benutzen.

Einige Fähigkeitskarten tragen den Hinweis „HQ der Stufe (I, II, III, IV) erforderlich“. Ihr könnt diese Karten in jedem Fall wählen, aber um ihre Fähigkeit zu nutzen, müsst ihr ein Hauptquartier der entsprechenden Stufe haben.

40 HAUPTQUARTIER: AUFGABENVERTEILUNG

Legt das Hauptquartier-Tableau auf den Tisch, sobald ihr es freigeschaltet habt. Dort findet ihr:

- ◆ **Das Spital** ist der Ort, an dem ihr eure Assassinen gesundpflegt.
- ◆ **Im Kontor** könnt ihre neue Ausrüstung beschaffen.
- ◆ **Im zentralen Flur** lagert ihr Baupläne und überschüssige Ausrüstung.
- ◆ **In der Werkstatt** fertigt ihr nach Bauplänen Sonderausrüstung an.
- ◆ **Im Planungsraum** liegen die Aufträge, deren Erfüllung das HQ selbst aufwertet. Sie können z. B.
 - die Pflege im Spital verbessern,
 - Zugang zu besseren Fähigkeitskarten geben oder
 - Vorteile auf dem Gelände verschaffen.



In jedem Raum sind Plätze markiert. Hier stellt ihr die Personen hin, die für seine Funktion nötig sind.

TÄTIGKEITEN IM HAUPTQUARTIER

Die Tätigkeiten im HQ teilen sich in 2 Abschnitte:

- ◆ **Aufgabenverteilung** (vor jeder Erinnerung)
- ◆ **Ergebnisse** (nach jeder Erinnerung)

TÄTIGKEITEN IM HQ





Während beider HQ-Abschnitte könnt ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt

- ◆ kleine Karten (außer Fähigkeitskarten) beliebig untereinander tauschen;
- ◆ kleine Karten in den Flur des HQ legen oder sie von dort nehmen;
- ◆ die Karten auf euren Tableaus neu anordnen;
- ◆ Medizinkarten verwenden, um euch zu heilen.



ERSTE AUFGABENVERTEILUNG






Wenn ihr euer Hauptquartier zum 1. Mal benutzt, folgt diesen Schritten. Danach benutzt nur noch die Regeln im Abschnitt „Aufgabenverteilung ab Erinnerung 1.2“.

1. Stellt die Figuren aller Assassinen, die außer Gefecht sind, auf einen freien **roten** Platz im Spital .
2. Legt die Bauplankarte „Flugmaschine“ in die Werkstatt  (ihr bekommt diese Karte am Ende der Erinnerung 0.4).
3. Deckt die Auftragskarte  1 auf und lest sie. Ihr werdet auf diese Karte im HQ-Ergebnisabschnitt zurückkommen. **Achtung, mischt niemals die Auftragskarten!**
4. Legt alle Karten aus dem Umschlag „Villa“ in den Flur  des HQ. Legt den Umschlag zurück in die Schachtel, ihr benötigt ihn in dieser Kampagne nicht mehr.
5. Bildet 2 Gruppen von Figuren:

a) Die **1. Gruppe** spielt in der nächsten Erinnerung mit. Zu dieser Gruppe gehören:

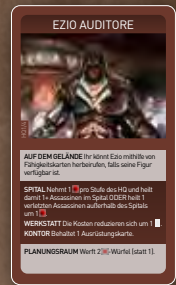
- Eure Assassinen. Ersetzt Assassinen, die im Spital sind, durch ihre jeweiligen Rekruten. **Achtung: Ersetzt Assassinen im Spital nie durch andere Assassinen!**
- Ezio Auditore
- 1 Söldner/Kurtisane (je nach gewähltem HQ)

b) Die **2. Gruppe** bleibt im Hauptquartier:

-  **Spital:** Stellt für jeden Assassinen auf einem roten Platz 1 Rekruten oder 1 Söldner/Kurtisane auf den weißen Platz daneben.
-  **Werkstatt:** Platziert hier 1 Rekruten oder 1 Söldner/Kurtisane.
-  **Planungsraum:** Platziert hier 1 Rekruten oder 1 Söldner/Kurtisane.
-  **Kontor:** Falls ihr sie übrig habt, platziert hier 1 Rekruten oder 1 Söldner/Kurtisane.
- Stellt alle übrigen Rekruten und Söldner/Kurtisane zusätzlich in den Planungsraum .

WÄHREND EINER ERINNERUNG FREUNDE AUS DEM HQ HERBEIRUFEN





Manche Freunde können während einer Erinnerung wahlweise im HQ oder auf dem Gelände agieren; das steht auf der braunen Karte des jeweiligen Freundes. Ist ein Freund nicht im HQ aktiv, stellt ihre Figur beiseite. Sie kann das Gelände betreten, indem ihr



- ◆ eine Ausrüstungskarte spielt (Söldner/Kurtisane);
- ◆ eine Fähigkeit nutzt (Ezio);
- ◆ gemäß Anweisung auf der braunen Karte des Freundes.

AUFGABENVERTEILUNG AB ERINNERUNG 1.2

Ordnet bei jeder Aufgabenverteilung eure Figuren den Räumen des HQ nach eigenem Ermessen und in dieser Reihenfolge zu:

1. Stellt die Figur jedes Assassinen „außer Gefecht“ auf 1 roten Platz im Spital. Andere verletzte Assassinen dürfen freiwillig ins Spital gehen; legt in dem Fall seine Karte, seine -Karte, seine Fähigkeitskarten der Stufen III und IV sowie seine übrigen  in einen Plastikbeutel (er erhält alles beim Verlassen des Spitals zurück). *Denkt daran: Jeder Assassine im Spital wird in der nächsten Erinnerung durch einen Rekruten vertreten.*
2. Wählt **1** Bauplankarte und legt sie in die Werkstatt.
3. Deckt die oberste Auftragskarte im Planungsraum auf, falls sie verdeckt ist. Falls sie einen grau hinterlegten Abschnitt hat, lest ihn vor und führt ggf. die Anweisungen aus (siehe Textbox „Auftragskarten“ weiter unten). Falls das euer 2. Versuch ist, diesen Auftrag zu erfüllen (d. h. ihr seid im 1. Versuch gescheitert), **müsst** ihr genug Figuren in den Planungsraum stellen, um ihn sicher zu erfüllen; jeder -Würfel wird euch in diesem 2. Versuch automatisch 1  liefern (ihr braucht sie nicht zu werfen).
4. Teilt eure Figuren in 2 Gruppen: Diejenigen, die auf dem Gelände agieren, und die übrigen, die im HQ arbeiten.
5. Teilt Freunde und Rekruten, die im HQ bleiben, nach eigenem Ermessen auf die Räume auf. Beachtet dabei diese Obergrenzen:
 - Spital: 4 Assassinen (verletzt/außer Gefecht) plus 4 Pfleger
 - Werkstatt, Kontor: je 4 Figuren
 - Planungsraum: 6 Figuren





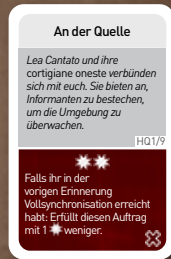
AUFTRAGSKARTEN

Auftragskarten haben meist mehrere Textabschnitte:

- ◆ **Grau:** Während der **Aufgabenverteilung** auszuführen (vor Beginn der Erinnerung)

und/oder

- ◆ **Rot:** Sie gelten beim Ermitteln der **HQ-Ergebnisse** (am Ende der Erinnerung).



Solange ihr bei der **gleichen Farbe** bleibt (grau oder rot, manchmal hängt das von eurer Entscheidung ab), arbeitet den gesamten Text ab. Verursacht der Kartentext oder eure Entscheidung einen Farbwechsel (grau zu rot oder umgekehrt), handelt den Rest der Karte erst im nächsten HQ-Abschnitt (Aufgabenverteilung bzw. Ergebnisse) ab.

Hinweis: Ihr dürft immer den gesamten Text der Auftragskarte lesen, selbst wenn ihr sie noch nicht sofort spielen könnt.

Auf der Beispielkarte oben dürft ihr den gesamten Text lesen (grau und rot). Den Inhalt des roten Blocks handelt ihr aber erst während des nächsten HQ-Ergebnisabschnitts ab.

41 HAUPTQUARTIER: ERGEBNISSE

Nachdem ihr die Erinnerung abgeschlossen habt, handelt die Ergebnisse der HQ-Räume in dieser Reihenfolge ab:

I. SPITAL

Für jeden Freund/Rekruten auf einem weißen Platz erhalten die maladen Assassinen 1+ , die ihr frei unter den Kranken aufteilen dürft. Die Heilung ist abhängig von der Stufe des HQ; diese Stufe könnt ihr von der Rückseite der Auftragskarte ablesen, die oben auf dem Stapel liegt.

1. Wie viele jeder Freund/Rekrut beiträgt, steht im Abschnitt „Spital“ seiner braunen Karte. Alle behandelten Assassinen verbessern ihren Zustand entsprechend oder genesen sogar vollständig, falls sie alle ihre zurückerhalten haben. Egal ob gesund oder noch verletzt, sie dürfen an der nächsten Erinnerung teilnehmen.
2. Entfernt dann alle Figuren aus dem Raum.

Nur Assassinen müsst ihr im Spital gesundpflegen. Alle Rekruten und Freunde erholen sich zwischen zwei Erinnerungen automatisch und vollständig (sie bekommen alle ihre zurück), selbst wenn sie gestorben waren oder wenn ihr die Erinnerung verloren hattet.

II. WERKSTATT

In der Werkstatt dürft ihr die Sonderausrüstung bauen, deren Bauplankarte dort liegt. Die Produktionskosten dafür sind gemäß den Angaben auf dem Bauplan in schwarzen (■) und weißen (□) Ausrüstungs-, Belohnungs-, Truhen- und/oder Sonderausrüstungskarten zu entrichten. *Hinweis: Ein nicht realisierter Bauplan gilt nicht als □.*

1. Rekruten/Freunde in der Werkstatt geben einen Rabatt auf die Baukosten; wie viel das ist, steht jeweils auf ihrer braunen Karte. Werft die Karten, mit denen ihr bezahlt habt, ab (Symbol auf der Karte) bzw. entfernt sie endgültig aus dem Spiel (Symbol auf der Karte).
2. Entfernt dann alle Figuren aus dem Raum.

Habt ihr die Sonderausrüstung gebaut, dreht die Bauplankarte um. Die Sonderausrüstung ist jetzt einsetzbar.



Beispiel: Um die Flugmaschine zu bauen, müssen die Spieler 4 ■ und 3 □ abgeben; in der Werkstatt ist keine Figur, die einen Rabatt gibt. Sie entscheiden, den Umhang der Borgias und 3 Normale Schwerter aus dem Spiel zu nehmen (4x ■) sowie 2 Fallschirme und 1 Rauchbombe auf den Abwurfstapel zu legen (3x □). Sie drehen den Bauplan um und haben eine fertige Flugmaschine!

Falls ihr einen Bauplan doch nicht realisieren wollt, legt die Bauplankarte zurück in den Flur des HQ.

III. KONTOR

Im Kontor könnt ihr zusätzliche Ausrüstungskarten erwerben. Zieht 4 Karten vom Ausrüstungsstapel und dreht sie um. Falls ihr Untersuchungskarten zieht, legt sie unbeachtet beiseite und zieht neu.

1. Auf der braunen Karte jedes Rekruten/Freundes im Kontor steht, wie viele Karten ihr behalten dürft; addiert diese Zahlen und behaltet entsprechend viele Karten eurer Wahl.
2. Entfernt dann alle Figuren aus dem Raum.

Verteilt eure neuen Ausrüstungskarten nach eigenem Ermessen auf die Assasinentableaus und/oder den Flur des HQ.



IV. ♣ PLANUNGSRAUM

Für jeden Auftrag benötigt ihr eine bestimmte Zahl von ★, um ihn zu erfüllen. Erfüllte Aufträge erlauben euch, das HQ hochzustufen; das verbessert die Pflege für die Assassinen und vergrößert ihre Auswahl an Fähigkeitskarten. *Die Stufe eures HQ findet ihr auf der Rückseite der Auftragskarte, die oben auf dem Stapel liegt.*

1. Beim 1. Versuch, einen bestimmten Auftrag zu erfüllen, ermittelt ihr die Zahl der verfügbaren ♣ aus den Angaben der braunen Karten der Rekruten/Freunde im Planungsraum. Werft diese ♣ und zählt die ★ (jedes ♣ zählt dabei als 1 ★). Ist das Ergebnis mindestens so groß wie die Zahl der verlangten Treffer auf der Auftragskarte, habt ihr den Auftrag erfüllt und entfernt die Auftragskarte aus dem Spiel (♣). Die Rückseite der Karte, die jetzt oben liegt, zeigt die jetzt gültige Stufe des HQ. Erreicht ihr die verlangte Trefferzahl nicht, bleibt die Karte offen auf dem Stapel liegen.

Der 2. Versuch, einen bestimmten Auftrag zu erfüllen, gelingt automatisch. *Ihr müsst dafür aber genügend Personen in den Planungsraum schicken, um den Erfolg sicherzustellen (siehe oben, Textbox „Auftragskarten“).*

2. Entfernt dann alle Figuren aus dem Raum.

Beispiel: Der Auftrag erfordert 3 ★. Ihr habt 4 Freunde im Planungsraum, die je 1 Würfel beisteuern, aber keine besonderen Boni. Ihr werft die 4 ♣ und erzielt 3 ★: Ihr habt den Auftrag erfüllt!

Wäre das Ergebnis 2 ★ oder weniger gewesen, hättet ihr gepatzt. Bei der nächsten Aufgabenverteilung hättet ihr ausreichend viele Figuren in den Planungsraum stellen müssen (z. B. 3 Freunde ohne besondere Boni), um die verlangten 3 ★ zu erzielen (jeder Würfel liefert jetzt automatisch 1 Treffer).

42 SPIELSTAND SPEICHERN

Ihr könnt euren momentanen Spielstand nach jeder Erinnerung einfach speichern, wenn ihr erst später weiterspielen wollt. Seid ihr an der letzten Erinnerung gescheitert, befolgt aber zuerst die Punkte 1 und 3 der Regel 6.

Dann befolgt auf jeden Fall die folgenden Schritte:

Assassinen

Legt alles, was auf eurem Assasinentableau ist, in einen Plastikbeutel:

- ♣ Alle Karten.
- ♣ Die 4 ♣ und alle verbliebenen ♣. **Wichtig: Legt alle verlorenen ♣ in den Vorrat zurück**, ihr könnt sie nur durch Heilung zurück bekommen.
- ♣ Legt die Figur in die Spielschachtel zurück.

Hauptquartier

Falls ihr schon ein HQ habt:

- ♣ Legt alle Karten, die auf diesem Tableau sind, (Rekruten, Freunde, Aufträge, Ausrüstung, Truhen, Baupläne, Belohnungen) in die Hauptquartier-Speicherschachtel.
- ♣ Legt die Figuren aller Assassinen und Freunde in die Spielschachtel zurück.

Das Gelände

Legt alle Ereigniskarten, Truhen und Ausrüstung in einen Plastikbeutel. Räumt das übrige Material zurück in die Schachtel.



WEITERE REGELN

43 EINSTURZ VON GEBÄUDEN

Entfernt am Ende der Runde, in der ein Einsturz passiert ist, 1 Geländeteil gemäß Beschreibung in der Erinnerung.

Am Ende jeder folgenden Runde entfernt ihr jeweils alle Geländeteile, die an bereits eingestürzte Geländeteile angrenzen sowie alle, die mit keinem anderen Geländeteil mehr Kontakt haben. Figuren auf eingestürzten Teilen werden eliminiert bzw. außer Gefecht gesetzt, Feinde gehen zurück in den Vorrat. *Legt zur besseren Übersicht zu Beginn jeder Runde 📍-Marker auf die Geländeteile, die am Ende der Runde entfernt werden.*

Beispiel: Geländeteil 1 verschwindet am Ende der Runde, in der der Einsturz begonnen hat. Am Ende der nächsten Runde verschwinden die Teile 2, usw.



44 ESKORTEN

Gelegentlich müsst ihr einen Freund eskortieren. Haben 1+ Assassinen ein Ziel erreicht, das für solch einen Freund steht, ersetzt ihr den Zielmarker durch die entsprechende Figur.

Ein eskortierter Freund hat keine eigenen 🏠.

- ◆ Er darf Assassinen in seinem Feld jedes Mal folgen, wenn diese sich bewegen oder eine Schnellreisestation benutzen. Nach Benutzung einer Schnellreisestation kommt der eskortierte Freund aus dem Spiel.
- ◆ Er kann Verstecke benutzen wie ein Assasine.
- ◆ Er kann verborgen oder entdeckt sein, genau wie ein Assasine.
- ◆ Er darf sich an einem koordinierten Angriff der Assassinen beteiligen, falls auf seiner Karte 1+ 🌟-Symbole sind. *Er wird dadurch entdeckt, falls auf der Karte auch das Symbol 🎯 ist. Er unterliegt wie Assassinen auch ✕.*
- ◆ Falls ein Freund laut Karte 1+ 🏠 hat und sie vollständig verliert, fällt er in den kritischen Zustand. Falls ihm dann nicht vor dem Ende der nächsten Runde geholfen wird, stirbt er.

Eskortierte Freunde haben auch Beschränkungen:

- ◆ Sie benötigen eine Leiter, um sich von der Straße auf ein Dach zu bewegen oder umgekehrt.
- ◆ Sie können keinen Turm besteigen.
- ◆ Sie profitieren nicht von den Sonderfähigkeiten der Assassinen.

45 SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELS

Es gibt zwei mögliche Schwierigkeitsgrade: normal und einfach. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern, z. B. vor oder auch während einer Erinnerung.

NORMALES SPIEL

Die Spielregeln gelten ohne Änderungen. Erreicht ihr „Voll-synchronisation“, klebt den entsprechenden **roten** Aufkleber in das Tagebuch der Erinnerungen, falls ihr die gesamte Erinnerung auf der Stufe „Normal“ gespielt habt.

EINFACHES SPIEL

Wenn ihr Feinde angreift, dürfen **Armbrustschützen** nicht zurückschlagen (ihr Gegenangriff entfällt); andere Wachen schlagen normal zurück. Erreicht ihr „Voll-synchronisation“, dürft ihr nur den **grauen** Aufkleber in das Tagebuch einkleben.

46 OPTIONALE ERINNERUNG

Eine Optionale Erinnerung erlaubt euch, 1+ besondere Belohnungen zu bekommen, 1 Vollsynchronisation zu erreichen, und sie gibt euch eine zweite Chance, eine Truhe zu öffnen, bei der euch das vorher nicht gelungen ist. Ihr erfahrt darin auch mehr über die Vergangenheit eurer Assassinen.

Wird euch angeboten, eine Optionale Erinnerung zu spielen, habt ihr jedes Mal die Wahl: Ihr könnt sie spielen oder **endgültig** darauf verzichten. Falls ihr verzichtet, setzt ihr die Kampagne mit der nächsten normalen Erinnerung fort.

SPIELAUFBAU

Auch eine Optionale Erinnerung spielt ihr mit allen Karten und Figuren, die ihr in der Kampagne bisher erworben oder freigeschaltet habt (Assassinen, Ausrüstung, Ereignisse, Feinde usw.).

47 ZEITBEGRENZUNG

Ist für eine Erinnerung eine maximale Zahl von Spielrunden vorgegeben, bildet ihr den Zugstapel für Ereigniskarten nur aus so vielen Karten, wie ihr maximal Runden spielen dürft; die Karten helfen euch, die Runden zu zählen. Legt unbenutzte Karten beiseite. Zieht ihr eine Ereigniskarte mit dem Richtungssymbol ?, benutzt diese beiseite gelegten Karten, um die Bewegungsrichtung der Feinde zu ermitteln.

Gibt es eine Zeitbegrenzung, die aber nicht zum Scheitern der Erinnerung führt, setzt das Spiel anschließend fort. Benutzt dazu die beiseite gelegten Ereigniskarten.



48 LEONARDOS MASCHINEN

- ◆ In jede Maschine passt nur 1 Person. Eine Maschine vom gleichen Feld aus zu besteigen, kostet 0 ; ein Assasine darf dabei entdeckt oder verborgen sein. Eine Maschine zu verlassen, kostet 1 ; stelle die Figur dann verborgen in das Feld der Maschine. Falls dort 1+ Feinde sind, ist ein Entdeckungswurf fällig.
- ◆ Ein Assasine in einer Maschine ist immer verborgen. Er kann dort **nur** Aktionen ausführen, die ihm die Maschine erlaubt, bezahlt sie aber mit seinen eigenen . Er kann weder seine Sonderfähigkeiten und Fähigkeitskarten noch Fähigkeiten anderer Assassinen nutzen.
- ◆ Legt auf jede Maschine so viele , wie auf ihrer Karte abgebildet sind. Genau wie ein Boss verliert eine Maschine nur 1 für so viele , wie derzeit auf der Karte liegen. Die Maschine ist zerstört und wird vom Gelände entfernt, sobald der letzte von der Karte genommen wird. Ist in dem Moment ein Assasine an Bord, stellt seine Figur verborgen in das Feld und macht einen Entdeckungswurf, falls 1+ Feinde anwesend sind.
- ◆ Wird eine bemannte Maschine angegriffen, greifen alle die Maschine an, nicht die Besatzung. Sind im gleichen Feld weitere entdeckte Assassinen, teilt die gleichmäßig zwischen der Maschine und den entdeckten Assassinen außerhalb der Maschine auf. *Hinweis: Feinde greifen niemals Maschinen an, die von einer Wache gesteuert werden.*
- ◆ Greifen Assassinen eine Maschine an und erzielen dabei 1+ , schlagen alle überlebenden Feinde in diesem Feld zurück.

Hinweis: Die Maschine selbst belegt keinen der 4 Plätze ihres Feldes, es können sich immer noch 4 Feinde in dem Feld aufhalten. Allerdings verbraucht jeder Feind an Bord einer Maschine 1 Platz des Feldes.

49 VERBOTENE ZONEN

Felder, die in der Geländebeschreibung im Kampagnenbuch mit einem gekennzeichnet sind, sind „verbotene Zonen“. Betritt ein Assasine/Freund so ein Feld UND sind dort 1+ Feinde, entdecken sie ihn automatisch (ohne Entdeckungswurf); außerdem löst das wie üblich den Alarm aus. Entsprechend gilt: Sobald 1+ Feinde ein Feld mit 1+ Leichen und/oder Assassinen betreten, löst das den Alarm aus , und alle Assassinen werden entdeckt, selbst wenn sie in einem Versteck sind.



50 PARALLELE GELÄNDE AUFBAUEN

Wenn ihr zwei Szenen parallel spielen sollt, dreht das Feindtableau auf die Seite mit den Buchstaben **A** und **B**. Baut das mit **A** bezeichnete Gelände auf der Seite **A** des Tableaus auf und das mit **B** bezeichnete auf der Seite **B**. Legt beide Marker für den Alarmzustand auf die vorgesehenen Plätze.



Beispiel für einen Spielaufbau mit dem Feindtableau zwischen beiden Geländen.

Denkt daran: Die Ausrichtung der Gelände ist wichtig! Beide Gelände müssen anhand des Kompasses richtig ausgerichtet sein.

51 ZWEI SZENEN PARALLEL SPIELEN

EREIGNISPHASE

Zieht für jedes Gelände 1 Ereigniskarte. Jede Karte wirkt ausschließlich auf das Gelände, für das sie gezogen wurde.

ASSASSINENPHASE

Die Assassinen benutzen ihre ganz normal.

FEINDPHASE

Verstärkungen kommen **nur** auf das Gelände, auf das der weiße Pfeil am unteren Rand der obersten Verstärkungskarte zeigt. *In dem Beispiel oben bekäme nur das Gelände B Verstärkungen.*

Spielt die Schritte der Feindphase wie üblich und strikt getrennt für beide Gelände.

Erinnerungen und Hinweise: Assassinen können sich von einer Schnellreisestation zur anderen bewegen – auch wenn diese auf einem anderen Gelände ist. Die Feindphase müsst ihr für jedes Gelände komplett spielen, solange dort noch 1+ Ziele zu erfüllen sind, selbst wenn sich momentan kein Assasine auf dem Gelände aufhält

Baut ein Gelände erst ab, wenn dort keine Ziele mehr zu erfüllen sind und sich keine Assassinen mehr dort befinden. Legt die Geländeteile in die Schachtel und die Feinde in den Vorrat zurück. Von jetzt an gehen bis zum Ende der Erinnerung alle Verstärkungen auf das noch übrige Gelände. *Jeder Alarm wirkt ausschließlich innerhalb seines Geländes; ein Alarm auf einem Gelände löst keinen Alarm auf dem anderen aus.*



❖ BETEILIGTE ❖

Autor: Thibaud de la Touanne

Szenarien: Fabrice Lamidey

Künstlerische Leitung: Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne

Beratung und HQ-Konzept: Manuel Rozoy

3D-Figuren: Arnaud Boudoiron, Stéphane Camosseto, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Stéphane Simon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski

Illustrationen: Anne & Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwoo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu

Geländeteile: Aurélie Bouquet

Grafik: Shannon Leclerc-Garand

Besonderer Dank an: Aymar Azaizia und Antoine Ceszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Vladislav Nekrasov, Frédéric Vindry und an die großartigen Unterstützer, die sich mit uns auf dieses großartige Abenteuer eingelassen haben!

Testspieler: Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Major, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle und alle anderen

Übersetzung:

Englisch: Constance Triffault

Deutsch: Lutz Pietschker & Kristin Fischer

Spanisch: Marie Brégier

Italienisch: Alessandro Seren Rosso & Barbara Parutto

Lektorat und Korrekturen:

Bertrand Furcas, Alice Gonzi, Sandra Grès, Luis López, Mario Quiles, Javier Romero Bullejos



INDEX

Der Index verweist auf die Nummern der Regeln, nicht auf Seitenzahlen.

A			
Aktion aufsparen (🛡️)	19	Leiche verstecken	17
Aktionen der Assassinen	13	Leonardos Maschinen	48
Alarmstatus	23	P	
Angreifen (Assassine)	16 (2)	Parallele Gelände aufbauen	50
Angreifen (Feinde)	31	Phase: Assassinen	4
Angriff, koordinierter	16	Phase: Ende der Runde	5
Assassine (wählen)	12	Phase: Ereignis	3
Assassinenphase	4	Phase: Feinde	28
Aufsteigen (Erfahrungsstufe)	39	Planungsraum (HQ)	41 (IV)
Auftrag (Planungsraum/HQ)	40, 41 (IV)	R	
Ausrüsten	18	Reichweite	16 (1)
Ausrüstung	24	Rekrut	1, 27
Ausrüstungskarten	24	Rüstungen	25
Außer Gefecht (Assassine)	26	S	
Auswahl der Assassinen	12	Scheitern (an einer Erinnerung)	6
B		Schießen (Assassinen)	16
Bauplan	38	Schnellreisestation	15
Baupläne	38	Schwierigkeitsgrad	45
Bewegung der Feinde	30	Sondereffekt einer Waffe	12
Bewegung der Feinde	30	Spiel (Schwierigkeitsgrad)	45
Boss	33	Spiel vorbereiten	1
D		Spielerzahl anpassen	37
Durchsuchen (Leiche)	17	Spielerzahl verringern	37
E		Spielerzahl	37
Einsturz (Gebäude)	43	Spielrunde	2
Eliminiert (Feind)	16 (4)	Spielrunden bei Zeitbegrenzung	47
Ende der Runde	5	Spielstand speichern	42
Entdeckt	21	Spital	41 (I)
Entdeckungswurf (Assassinephase)	22	Stufe (Assassinen)	39
Entdeckungswurf (Bewegung der Assassinen)	22	Stufe (HQ)	41 (IV)
Entdeckungswurf (Feindbewegung)	28	Synchronisieren (Turm)	9
Entdeckungswurf (Feindphase)	28	Szene (parallele)	51
EP	35	T	
Ereigniskarten	3	Tagebuch der Erinnerungen	35
Ereignisphase	3	Truhen	10
Erfahrungspunkte (EP)	35	Türme	9
Erinnerung (optionale)	46	U	
Erinnerung (scheitern)	6	Umschläge	1
Erinnerung	0	V	
Erreichbar (Feld)	13	Verbergen	20
Erreichbares Feld	13	Verborgensein	20, 21
Eskorte	44	Verbotene Zone	49
F		Verfolgung	32
Fähigkeit (Karte)	39	Verletzungen	26
Freund	0	Verstärkung (für die Feinde)	29
G		Versteck	8
Gegenangriff	16 (6)	Verstecken (Leiche)	17
Gelände (parallele)	50	Villa	36
Gelände aufbauen	7	Vollsynchronisation	34
Gelände	7	W	
Gesundheitszustand (Assassinen)	26	Waffe (benutzen)	16
H		Waffe benutzen	16
Hauptquartier: Aufgabenverteilung	40	Werkstatt (HQ)	41 (II)
Hauptquartier: Ergebnisse	41	Z	
K		Zeitbegrenzung	47
Kampf (Assassine)	16	Ziel erfüllen	14
Kanäle	11	Ziel erfüllen	14
Kontor (HQ)	41 (III)	Zustand (🛡️)	1, 26
Koordinierter Angriff	16		
Kritischer Zustand	26		





SYMBOLE

-  1 Treffer (nicht verwechseln mit )
-  Nahkampfwaffe
-  Fernwaffe
-  Entdeckter Assassine/Freund
-  Werkstatt im Hauptquartier
-  Roter Sockel
-  Boss
-  Sondereffekt der Waffe
-  Karte nach Benutzung aus dem Spiel nehmen
-  Karte nach Benutzung abwerfen
(auf den passenden Abwurfstapel legen)
-  Sonderkarte oder -marker
-  Kontor im Hauptquartier
-  Aktionswürfel
-  Zustandswürfel
-  Angriffswürfel der Assassinen
-  Angriffswürfel der Feinde (nicht verwechseln mit )
-  Würfel für Entdeckungswurf
-  Gescheiterter Angriff (Feind)/Rüstung (Assassine)
-  Alarm stumm (inaktiv)
-  Alarm ausgelöst (aktiv)
-  Spital im Hauptquartier
-  Versteckte Klinge
-  Anzahl der Assassinen in der Szene
-  Flur im Hauptquartier
-  Freund, der eskortiert werden muss
-  Fehlschlag
-  Planungsraum im Hauptquartier/Auftrag
(Auftragskarten)