



REALMS OF DESTINY

REGELHEFT



SPIELINHALT

Das Spiel besteht aus 4 verschiedenen Arten von Karten:

- 44 **Fraktionskarten** für das Basisspiel.
- 50 kleine Karten; diese sind aufgeteilt in **Schicksale** und **Omen**.
- 12 **zusätzliche Fraktionskarten für den fortgeschrittenen Modus**, die unten in der Mitte das Symbol ✱ zeigen. Diese solltet ihr erst verwenden, wenn ihr schon ein paar Partien gespielt habt.

56 Fraktionskarten

Fraktionskarten sind deine Handkarten. Sie sind sowohl deine Lebenspunkte, als auch deine Währung.

Ihre Effekte werden erst aktiv, wenn sie vor dir ausliegen. Du legst sie vor dir aus, wenn du sie in einer Auktion ersteigert hast. Viele Karten haben einen Effekt, der unter der Illustration beschrieben ist.

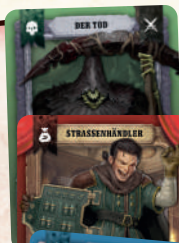
Jede Karte gehört zu einer Fraktion:

Königshaus ♀, **Händler** 💰, **Nekromanten**

☠ oder **Magier** ✨. Manche haben auch einen Kartentyp. Der Kartentyp beeinflusst bestimmte Effekte und Siegbedingungen:

Krieger ✖, **Feld** ⚔ oder **Buch** 📖.

Spielt erst mal ohne die 12 Karten mit dem ✱.



14 Schicksale

Schicksale zeigen dir die Ziele, die du erfüllen musst, um das Spiel zu gewinnen. Ein **freies Schicksal** kann von allen Spielern erfüllt werden, während das **geheime Schicksal** nur von dir erfüllt werden kann.



Freies
Schicksal

Geheimes
Schicksal

36 Omen

Omen erhältst du durch manche Karteneffekte. Du kannst nie mehrere identische Omen desselben Typs besitzen. Jedes Omen hat einen Effekt, der unter der Illustration beschrieben ist.



SPIELÜBERSICHT

Du hast Karten auf der Hand, die sowohl deine Lebenspunkte als auch deine Währung für Auktionen sind.

Karten, die du durch die Auktionen erhältst, legst du vor dir aus. Sie haben Effekte, die es dir leichter machen, ein Ziel zu erfüllen.

Wer zuerst ein Ziel erfüllt (egal, ob geheim oder offen), gewinnt das Spiel. Aber Vorsicht: Du scheidest aus, wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast.



SPIELAUFBAU

- ① Sortiert die Karten nach ihrer Rückseite und mischt jeden Stapel verdeckt:

- Freie Schicksale
- Geheime Schicksale
- Fraktionskarten

Wir empfehlen, für das erste Spiel die 12 Karten mit dem Symbol ✱ auszusortieren und beiseite zu legen.



Freie Schicksale

①



Geheime
Schicksale



Fraktionskarten

- ② Zieht 2 freie Schicksale vom Stapel und legt sie offen aus. Das sind die Ziele, die jeder Spieler erfüllen kann.
- ③ Jeder Spieler erhält zusätzlich 1 geheimes Schicksal. Diese Karte ist ein persönliches Ziel, das nur derjenige Spieler kennt und erfüllen kann, der die Karte erhalten hat.

Legt die übrigen Schicksale unbesehen wieder zurück in die Schachtel.

- ④ Jeder Spieler zieht 6 Fraktionskarten vom Stapel auf seine Hand.
- ⑤ Legt die Omen als offenen Stapel aus.

Ihr könnt sie auch schon nach Typ sortieren, dadurch spart ihr euch später das Heraussuchen.

- ⑥ Einigt euch auf einen Startspieler (oder nehmt den Spieler auf der linken Seite des jüngsten Spielers) und beginnt das Spiel.

2 Freie Schicksale



Omen

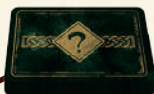


②

⑤



Freie Schicksale



Geheime Schicksale



Fraktionskarten

③

④



1 Geheimes Schicksal



6 Karten auf der Hand



SPIELABLAUF

Angefangen mit dem Startspieler seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen:

1. **Beginn des Zuges:** Ziehe 1 Karte und setze alle deine Karten zurück, indem du sie hochkant drehst (außer Karten mit dem Symbol ).
2. **Auktion:** Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege sie offen auf den Tisch, sodass jeder sie sehen kann. Diese Karte bietest du jetzt zur Auktion an (S. 7).
3. **Effekte:** Sobald die Auktion abgeschlossen ist, kannst du die Effekte deiner ,  und  Karten in deiner Auslage aktivieren, indem du sie seitwärts drehst.

*Es gibt 4 Arten von Effekten: , ,  und . Sie werden auf S. 12 näher erklärt. Effekte mit dem Symbol  **musst** du aktivieren.*

Erinnerung: Ein Spieler kann nicht mehrere identische Omen haben.



ENDE DES SPIELS

Sieg

Du gewinnst das Spiel, sobald du eins der Ziele auf den Schicksalen erfüllt hast oder alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

Hinweis: Falls mehrere Spieler ein Ziel gleichzeitig erfüllen, gewinnt der Spieler, der am Zug ist; falls keiner der Spieler am Zug ist, gewinnen sie zusammen.

Ausscheiden

Du scheidest aus dem Spiel aus, wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast. Deine Auslage kommt auf den Abwurfstapel.

Hinweis: Du darfst in einer Auktion nicht mit deiner letzten Karte zahlen.

Auktion

Auf die Karte, die du zur Auktion anbietest, können alle (auch du selbst) reihum im Uhrzeigersinn bieten. Es beginnt der Spieler links von dir. Wer die Auktion gewinnt, legt die Karte in seine Auslage.

Das erste Gebot muss mindestens 1 Fraktionskarte sein. Die Spieler dürfen nicht mehr Karten bieten, als sie auf der Hand haben. Sie dürfen nicht die letzte Karte bieten, die sie auf der Hand haben.

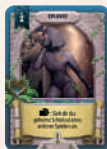
Wer das aktuelle Gebot nicht überbieten kann oder will, passt. Haben alle außer dem aktuell Höchstbietenden in Folge gepasst, gewinnt dieser die Auktion (s. u.) und legt die ersteigerte Karte vor sich in seine Auslage.

- **Falls niemand bietet**, darfst du als Verkäufer die Karte kostenlos vor dir auslegen oder sie abwerfen, falls du sie nicht haben möchtest.



*Beispiel: Du bietest den **RICHTER** an, aber niemand bietet für ihn. Du könntest ihn abwerfen, aber er kommt dir recht gelegen, also legst du ihn kostenlos in deine Auslage.*

- **Falls du als Verkäufer deine Karte selbst ersteigerst**, verteilst du die Anzahl an Karten, mit der du die Auktion gewonnen hast, so gleichmäßig wie möglich von deiner Hand auf die restlichen Spieler (angefangen mit dem Spieler links von dir).



*Beispiel: Du bietest die **SPIONIN** an in der Hoffnung sie selbst zu ersteigern. Zum Glück klappt das. Nachdem du 3 Karten geboten hast, passen die anderen. Jetzt verteilst du 3 Karten von deiner Hand möglichst gleichmäßig an die anderen Spieler und legst die **SPIONIN** in deine Auslage.*

- **Falls ein anderer Spieler die Karte ersteigert**, gibst dir dieser Spieler so viele Karten von seiner Hand, wie er für diese Karte geboten hat.



*Beispiel: Jemand bietet die **HELLSEHERIN** an und du ersteigerst sie mit einem Gebot von 2. Jetzt gibst du dem Verkäufer 2 deiner Handkarten und legst die **HELLSEHERIN** in deine Auslage.*



2-SPIELER-REGELN

Der Aufbau ist identisch mit dem normalen Spielmodus.

Der wichtigste Unterschied ist, dass beide Spieler in einem Zug jeweils 1 Karte zur Auktion bieten. Als Sieger der Auktion wählst du eine der zwei Karten. Die andere Karte geht an den Verlierer.

Jeder Spieler hat 2 separate Kartenauslagen vor sich:

- In deine **Hauptauslage** legst du Karten, die du in von dir gewonnenen Auktionen wählst. Diese Karten zählen für die Erfüllung von Zielen und du kannst ihre Effekte nutzen. Lege auch Karten, die du über Karteneffekte erhältst in deine Hauptauslage.
- In die **Nebenauslage** legst du Karten, die du als Verlierer von Auktionen erhältst. Sie zählen nicht für die Erfüllung von Zielen, ihre Effekte kannst du dennoch nutzen.

Hauptauslage



2 Karten bei der Auktion ersteigert.

Nebenauslage



3 Karten durch verlorene Auktionen erhalten.

1. **Beginn des Zuges:** Beide Spieler ziehen 2 Karten. Falls du Startspieler bist, setze deine Karten zurück (außer Karten mit  Symbol).
2. **Auktion:** Beide Spieler bieten gleichzeitig 1 Karte zur Auktion an. Wie die Auktion abläuft, wird auf S. 9 erklärt.
3. **Effekte:** Sobald die Auktion abgeschlossen ist, kannst du, solange du Startspieler bist, die Effekte deiner ,  und  Karten aktivieren, indem du sie seitwärts drehst.
Achtung: Du musst Effekte mit dem  Symbol aktivieren.
4. **Ende des Zuges:** Im nächsten Zug ist der andere Spieler Startspieler.

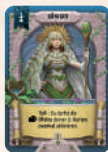
Auktion - 2 Spieler

Die Spieler wechseln sich beim Bieten ab. Es beginnt der Startspieler. Das erste Gebot muss mindestens 1 Fraktionskarte sein. Die Spieler dürfen nicht mehr Karten bieten, als sie auf der Hand haben. Sie dürfen nicht die letzte Karte bieten, die sie auf der Hand haben.

Die Auktion endet, sobald ein Spieler sein Gebot nicht erhöht.

Falls niemand ein Gebot abgibt, gewinnt der Startspieler die Auktion.

Ich biete 3
Karten.



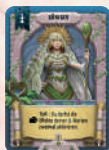
Ok, ich passe!

Nach Abschluss der Auktion wählt der Höchstbietende 1 Karte (der 2 Angebotenen) und legt sie in seine **Hauptauslage**. Dann wirft er so viele Karten ab, wie er geboten hat.

Der Verlierer der Auktion wirft keine Karten ab, egal, wie viele er geboten hat. Er legt die Karte, die der Gewinner der Auktion nicht gewählt hat, in seine **Nebenauslage**.

Gewonnen!
Die **KÖNIGIN**
kommt in meine
Hauptauslage.

Ich lege den
UNSTERBLICHEN
in meine
Nebenauslage.





F.A.Q.



NEKROMANT / PATRIZIER / KÖNIG / ERZMAGIER / NARR / ZAUBERIN

Diese Karten erlauben es dir, einen -Effekt zu nutzen, auch wenn sie schon aktiviert wurden. Du aktivierst dabei die Zielkarte nicht erneut.

DRUIDE / STEUEREINTREIBER

Falls du den **DRUIDEN** in deiner Auslage hast und eine Karte zur Auktion anbietest, die nicht ist, musst du dem Spieler, in dessen Auslage der **STEUEREINTREIBER** liegt, eine Karte geben.



KÖNIGIN / FRIEDHOF

Wenn du den Effekt einer Karte zum zweiten Mal aktivierst, darfst du ein anderes Ziel wählen.



VAMPIR / LEHRLING

Diese Effekte zählen als zusätzliche Karte für das Schicksal **PRIVATIER**.



SPIONIN / HELLSEHERIN

Du darfst anderen Spielern vom geheimen Schicksal erzählen, welches du gesehen hast, aber du darfst es ihnen nicht zeigen.



WERTVOLLER RING / BUCHHALTER

Der **WERTVOLLE RING** wird, so wie der **BUCHHALTER**, in die Auslage des Verkäufers gelegt.



LICH

Dieser Effekt tritt nur in Kraft, wenn du in diesem Zug noch keine anderen Karten aktiviert hast. Wenn du sie aktivierst, darfst du in diesem Zug ausschließlich -Karten in deiner Auslage aktivieren.



FEUERMAGIERIN

Als angrenzend gelten zwei Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind und nacheinander am Zug sind. Falls außer dir nur noch ein anderer Spieler übrig ist, triffst du dich selbst.



ALCHEMIST

Du kannst deine eigene Auslage wählen oder die eines anderen Spielers. Der **ALCHEMIST** kann selbst das Ziel seines Effekts sein.



DER UNSTERBLICHE / NARR

Den Effekt des **UNSTERBLICHEN** kannst du nicht nutzen, wenn er bereits ist.

Nutzt du seinen Effekt, wenn du deine letzte Handkarte abwirfst, verhinderst du damit, dass du ausscheidest. Der **NARR** kann den Effekt des **UNSTERBLICHEN** nicht nutzen.



DER BÜRGERMEISTER

Falls du die geforderte Karte nicht zur Auktion anbieten kannst, darfst du eine beliebige Karte zur Auktion anbieten. Dies gilt auch, falls mehrere Spieler dich mit dem **BÜRGERMEISTER** als Ziel gewählt haben.



DER FRIEDHOF

Der Effekt gilt auch für die  -Karten deiner Mitspieler.



BLITZMAGIER

Die entfernten Karten kommen auf den Abwurfstapel.



SCHUTZENGE (SCHICKSAL)

Dieses Ziel kannst du auch erfüllen, wenn du selbst einen Spieler ausscheiden lassen würdest, du das dann aber verhinderst.



ASSASSINE (SCHICKSAL)

Das Ziel wird nicht erreicht, falls der Spieler, der eigentlich hätte ausscheiden sollen, durch den Effekt eines Omens oder einer Karte gerettet wird.

Goldene Regeln

- Die Spieler dürfen jederzeit während des Spiels ihre eigenen geheimen Schicksale, die Karten im Abwurfstapel sowie die Karten in den Auslagen der anderen Spieler ansehen.
- Die Karten im Fraktionskartenstapel, die geheimen Ziele und Handkarten anderer Spieler dürfen sie nicht ansehen.
- Falls der Effekt einer Karte eine Regel verletzt, gilt die Karte.
Weitere FAQ findet ihr auf unserer Webseite (QR-Code S.12).
- Falls mehrere Omen zeitgleich aktiviert werden, werden sie in der Reihenfolge der Zahlen unten auf den Omenkarten abgehandelt (von der niedrigsten zur höchsten).
- Ehrlichkeit ist wichtig; wir zählen auf euch, wenn es um die Abhandlung von Karten wie dem **BÜRGERMEISTER**, **LEHRLING** oder **DRUIDEN** geht.
- Die Spieler dürfen sich gegenseitig absprechen. Ob sie sich an diese Absprachen halten sollten, ist eine andere Frage.



SPIELERHILFE

Symbole:



Permanent: Dieser Effekt ist aktiv, solange die Karte sich in einer Spielerauslage befindet.



Aktivierung: Diese Karte kannst du während deines Zuges aktivieren. Sie wird zu Beginn deines nächsten Zuges zurückgesetzt.



Pflichtaktivierung: Diese Karte musst du während deines Zuges aktivieren; du darfst deinen Zug nicht beenden, ohne sie zu aktivieren. Die Karte wird zu Beginn deines nächsten Zuges zurückgesetzt.



Einmalige Aktivierung: Diese Karte kannst du während deines Zuges aktivieren. Die Karte wird zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zurückgesetzt; üblicherweise kann der Effekt nur einmal pro Spiel verwendet werden.



CREDITS

Design: Olivier Flament

Illustrator: Luca Ippoliti

Präsident: Cedric Littardi

Verlagsleiter: Sébastien Rost

Projektmanagement: Nicolas Badoux

Graphikdesign: Jean-Jérôme Loubet

Produktion: Nicolas Aubry (SYNERGY GAMES)

Übersetzung DE: Nice Game Team

Updates, Online FAQ und
weitere Infos zum Spiel
findet ihr hier:



Deutsche Erstausgabe 01/2026 von Nice Game Publishing - www.nicegamepublishing.com

Friesdorfer Straße 194a Haus 5

53175 Bonn

©2026 Don't Panic Games

