

A Study in Emerald - Kurzregel

Spielablauf

- Beginnend mit dem Startspieler verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn über eine unbestimmte Anzahl Spielzüge, bis eine der Spielendebedingungen eintritt.
- Der Spieler am Zug führt nach einander 2 Aktionen aus. Nach der 2. Aktion zieht er auf 5 Karten nach.
- Muss ein Spieler Karten aus der Hand abgeben, zieht er sofort auf 5 Karten nach.
- Hat ein Spieler am Ende seines Zuges mehr als 5 Karten auf der Hand, muss er keine Karten abwerfen.
- Muss ein Spieler nachziehen und sein Nachziehstapel ist leer, mischt er seinen Ablagestapel, der zum neuen Nachziehstapel wird.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Der Siegpunktmarker eines Spielers erreicht das Spielende-Feld der Siegpunkteleiste.
Achtung: Hat dieser Spieler nach der Aktualisierung der Siegpunkte weniger Punkte als für das Spielende nötig wären, endet das Spiel trotzdem.
- Ein Marker erreicht das letzte Feld der Kriegs- oder Revolutions-Leiste.
- Der Main Agent eines Restorationisten wird getötet oder vom Spielplan entfernt.
- Ein Restorationist zieht den 3. Mad Marker - auch wenn sein Main Agent ein Vampir ist.
- Die Zombie Karte wird ausgespielt und alle 8 Zombies sind bereits auf dem Spielplan.

Ermittlung des Siegers

Alle Spieler gehören der gleichen Fraktion an: Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen

Die Spieler gehören unterschiedlichen Fraktionen an: Die Fraktion des Spielers mit den wenigsten Siegpunkten wird aus der Wertung genommen. Bei einem Gleichstand trifft dies die Loyalisten. Der Spieler, der dann die meisten Siegpunkte hat, hat gewonnen. Bei einem Gleichstand hat der daran beteiligte Spieler mit den meisten Kontrollscheiben gewonnen.

Die Aktionen

- Keine der Aktionen darf überbezahlt werden. **Ausnahme:** Wird nur 1 Karte mit zwei Symbolen ausgespielt und der Spieler kann nur eins davon nutzen (weil er z.B. nur 1 Einflusswürfel in seinem Vorrat hat), ist ein Überbezahlen erlaubt.
- Die beiden Aktionen sind unabhängig von einander, es darf auch zweimal die gleiche Aktion ausgeführt werden. **Ausnahme:** Die Aktion *Eine Karte beanspruchen*.
- **Kontrolle übernehmen:** Übernimmt ein Spieler die Kontrolle eines Agenten oder einer Stadt von einem Mitspieler, erhält er von diesem die entsprechende Karte und ersetzt dessen Kontrollscheibe auf dem Agent Marker bzw. dem Stadtfeld durch eine eigene. Ist die Karte nicht im Spiel (z.B. wegen The Third Section), kommt sie zurück ins Spiel und geht an den Spieler, der die Kontrolle übernommen hat. Im Falle einer übernommenen Stadt erhält er auch die Siegpunkte für die Stadt, der Mitspieler verliert diese Siegpunkte.

- **Entfernen:** Um einen Agenten zu entfernen, muss der Spieler nach den normalen Regeln einen Anschlag auf ihn verüben können (z.B. Known to the Authorities, Regeln bzgl. Main Agent oder Vampiren), er benötigt aber keine Bomben oder Agenten vor Ort dafür.
- Bewirkt ein Spieler den Tod eines Agenten - egal ob durch einen Anschlag, Entfernen, Zombie- oder Cthulhu-Karte, o.ä. - legt er den Marker dieses Agenten inklusive Kontrollscheibe vor sich ab. Am Spielende erhält er ggf. Siegpunkte dafür. Die Karte des getöteten Agenten wird aus dem Spiel genommen.
- Eine **Free Action** zählt nicht als eine der zwei Aktionen eines Spielers. Ein Spieler kann während seines Spielzugs mehrere Free Actions ausführen. Vor der Aktion *Eine Karte beanspruchen* darf keine Free Action ausgeführt werden.
- Handelt es sich bei einer genutzten Kartenaktion um eine **One use Action**, wird die Karte danach aus dem Spiel genommen.

Wichtige Kartenaktionen

Anschläge auf Agenten und Royal Persons verüben

- Nicht jeder Agent kann Anschläge auf Agenten oder Royal Persons verüben. Die möglichen Aktionen sind auf den Agentenkarten als Kartenaktion und auf den Agent Markern durch AA bzw. AR angegeben.
- Die Bombensymbole auf der initiierten Karte (also der ausgespielten Agenten- oder Hired Assassin-Karte) zählen nicht.
- Eine bereits getötete oder versteckte Royal Person (erkennbar an der platzierten Kontrollscheibe) kann nicht erneut getötet oder versteckt werden.
- Ein Anschlag kann von einem Mitspieler durch das Ausspielen eines Double Agent Markers vereitelt werden. Der Double Agent muss sich vor Ort aufhalten und dem aktiven Spieler gehören. Dabei ist es egal, ob der Double Agent an dem Anschlag beteiligt ist oder ob der aktive Spieler auch ohne ihn genügend Bomben für einen erfolgreichen Anschlag hat. Der Mitspieler übernimmt dann die Kontrolle über diesen Agenten. Ein vereitelter Anschlag wird wie ein erfolgreicher Anschlag behandelt, d.h., gespielte Karten gelten als gespielt und der aktive Spieler zieht ggf. einen Sanity Marker, wodurch unter Umständen auch der Double Agent sterben kann. Für einen vereitelten Anschlag gibt es keine Siegpunkte und auf das Opfer kann kein erneuter Anschlag verübt werden.
- Auf einen Main Agent kann nur ein Anschlag verübt werden, wenn der ihn kontrollierende Spieler keine anderen Agenten auf dem Spielplan hat. Vampire gelten als Agenten und schützen somit ihren Main Agent, da keine Anschläge auf sie verübt werden können..
- Wurde ein Anschlag auf einen Main Agent verübt, muss sein Besitzer seine Identität enthüllen:
 - **Opfer ist Restorationist:** Das Spiel endet sofort
 - **Opfer ist Loyalist:** Der Main Agent bleibt im Spiel und das Spiel geht normal weiter.
- Die Startkarte, mit deren Kartenaktion ein Anschlag auf einen Agenten oder eine Royal Person verübt werden kann, wird - wenn sie für die Kartenaktion genutzt wird - wie die **Hired Assassin** Karte gehandhabt und nach der Verwendung aus dem Spiel genommen.

A Study in Emerald - Kurzregel

Royal Persons verstecken

- Hierfür wird die Karte **Hide Royalty** Karte benötigt. Sie wird wie eine **Hired Assassin** Karte gehandhabt und nach der Verwendung aus dem Spiel genommen.
- Das Verstecken funktioniert wie ein Anschlag bzgl. Bombensymbolen, Siegpunkten, und Sanity Marker. Auch das Verstecken kann vereitelt werden (siehe oben).
- Um anzuzeigen, dass die Royal Person versteckt wurde, wird ein Save Marker unter die Kontrollscheibe gelegt.

Blockierscheiben

- Blockierscheiben können auf Karten oder Stadtfeldern ohne Blockierscheibe platziert werden oder von solchen Karten entfernt werden.
- Blockierscheiben dürfen auf kontrollierte Stadtfelder platziert werden.
- Eine Karte mit Blockierscheibe kann nicht beansprucht werden.

Weitere wichtige Regeln

- Nachdem eine Permanent Effect Karte beansprucht wurde, wird nicht automatisch eine neue Karte vom Nachziehstapel in die Auslage gelegt. Nur wenn die letzte Spielkarte einer Stadt beansprucht wurde, wird eine Permanent Effect Karte in die Auslage gelegt. Dadurch können auch mehr als 2 Permanent Effect Karten in der Auslage liegen.
- **Known to the Authorities:** Sobald ein Spieler mindestens einen potentiellen Siegpunkt haben könnte (z.B. durch die War-/ Revolution Leiste, Kontrolle über Städte, oder getöte/ versteckte Royal Persons), legt er eine seiner Kontrollscheiben in dieses Feld. Seine Agenten können nun von anderen Spielern angegriffen werden.

Sanity Marker

- Spieler ziehen Sanity Marker wenn sie Attentate auf Royal Persons verüben oder sie verstecken, und wenn sie Karten mit dem Sanity Marker Symbol beanspruchen.
- Muss ein Spieler einen Sanity Marker ziehen, deckt er ihn sofort auf:
 - **Sane:** Der Marker wird aus dem Spiel genommen, es passiert nichts.
 - **Mad:** Der Spieler behält den Marker.
- Sobald ein Spieler 3 Sanity Marker besitzt, muss er seine Identität enthüllen. Ist er **Restorationist**, endet das Spiel sofort, ist er **Loyalist**, geht das Spiel normal weiter.
- Ein Loyalist, dessen geheime Identität enthüllt ist, zieht nur noch Sanity Marker wenn er einen Anschlag verübt oder eine Royal Person versteckt - um zu prüfen, ob er einen Agenten verliert.
- Muss ein Spieler einen Sanity Marker ziehen und der Vorrat an Sanity Markern ist erschöpft, enthüllt er stattdessen seine Identität.

Vampire

- Mittels der Vampir-Karte kann ein Spieler gegnerische Agenten zu Vampiren machen und die Kontrolle über sie übernehmen.
- Jeder Vampir kann Anschläge auf Agenten und Royal Persons verüben.

- Auf Vampire können keine Anschläge verübt werden. Sie können auch nicht durch Zombies oder durch das Ziehen von Sanity Markern getötet werden. Sie können aber durch die Karten Cthulhu, Society of Leopold und Yog-Sothoth getötet werden.
- Vampire behalten ihre menschlichen Fähigkeiten (z.B. Marker auf den Leisten bewegen).

Zombies

- Zombies breiten sich auf dem Spielplan aus und entfernen gegnerische Agenten vor Ort. Ein Agent vor Ort kann einen Zombie durch Ablegen seiner Agentenkarte oder einer Hired Assassin Karte töten. Getötete Zombies gehen in den Vorrat ihres Besitzers zurück.

Siegpunkte

- Solange seine Identität noch nicht enthüllt ist, erhält ein Spieler Punkte für von ihm kontrollierte Städte, getötete oder versteckte Royal Persons, und die Necronomicon Karte.
- Sobald ein Spieler seine Identität enthüllt, werden seine Siegpunkte seiner Fraktion entsprechend aktualisiert: er verliert ggf. Punkte für versteckte bzw. getötete Royal Persons. Außerdem erhält er ggf. Punkte für die Kriegs- bzw. Revolutionsleiste, Agenten mit Siegpunkten, sowie den Besitz bestimmter Karten (siehe Spielhilfe).
- Nachdem ein Spieler seine Identität enthüllt und seine Siegpunkte aktualisiert hat, erhält er von nun an direkt Siegpunkte abhängig von seiner Fraktion (siehe Spielhilfe).

Restorationisten und Loyalisten

Restorationisten

- Sie machen Punkte durch Anschläge auf Royal Persons und durch die Kontrolle von Agenten, die Siegpunkte zeigen (daher werden die Siegpunkte rosa angezeigt).
- Stirbt der Main Agent eines Restorationisten durch einen Anschlag oder Entfernen vom Spielplan, oder zieht er seinen 3. Mad Sanity Marker, endet das Spiel sofort.
- Das Enthüllen der geheimen Identität eines Restorationisten beendet das Spiel nicht automatisch. Es endet nur, wenn der Main Agent beim Enthüllen auch stirbt.
- Wird Sherlock Holmes als Doppelagent entlarvt und sein Besitzer ist Restorationist, kann er seine Identität enthüllen um die Kontrolle über Holmes zu behalten.

Loyalisten

- Sie machen Punkte durch das Verstecken von Royal Persons, was maximal 3x im Spiel möglich ist, da die Karte „Hide Royalty“ nur 3x vorhanden ist.
- Sie bekommen am Spielende Siegpunkte für getötete Agenten der Restorationisten.
- Sie können Punkte durch den Besitz der Vampir- und Zombie-Karte machen.
- Stirbt der Main Agent eines Loyalisten durch einen Anschlag oder Entfernen vom Spielplan, oder zieht er seinen 3. Mad Sanity Marker, passiert nichts - im Gegensatz zu den Restorationisten. Das Spiel geht normal weiter.
- Wird Prof. Moriarty als Doppelagent entlarvt und sein Besitzer ist Loyalist, kann er seine Identität enthüllen um Moriarty zu behalten.