



## Das Königreich braucht dich! (Ernsthaft. Sie sind verzweifelt!)

*Jahrelang war das Königreich ein wahr gewordener Traum - blauer Himmel, volle Bäume und Monsterportale, die Staub ansetzten. Die königliche Garde, einst eine stolze Truppe von Verteidigern, gewöhnte sich an eine Routine aus üppigen Banketten und wettbewerbsorientiertem Faulenzen. Aber jetzt werden die uralten Portale wieder aktiv und spucken Monster aus, die das Königreich zu ihrem persönlichen Spielplatz machen wollen. Und die Wachen? Sagen wir einfach, sie sind besser darin, Kelche zu heben als Schwerter.*

*Ihr seid eine furchtlose (oder zumindest neugierige) Gruppe von Abenteurern, die den Ruf nach Hilfe gehört hat. Egal, ob es um Ruhm, Ehre oder die Aussicht auf reiche Beute geht, ihr habt beschlossen, das Königreich zu retten. Wahrscheinlich. Die Monster treiben ihr Umwesen, die Wachen halten ihr drittes Nickerchen, und das Schicksal des Königreichs steht auf der Kippe. Schnapp dir deine Ausrüstung, nimm deinen Mut zusammen und lass das Abenteuer (und das Plündern) beginnen!*

## Inhalt des Spiels

*Hinweis: Einige der Kartenteile werden für den Versand unter der Plastikschale aufbewahrt. Hebe die schwarze Plastikschale an und nimm sie heraus.*

- Spielschachtel mit Einsatzfach
- Spielbrett
- Regelbuch
- 5 Charakterkarten
- 7 Papptafeln mit Stanzteilen
- 1 12-seitiger Würfel
- 12 6-seitige Würfel (4x blau, 4x orange, 4x violett)
- 3 Stoffbeutel (rot, gelb, schwarz)
- 5 Plastikminiaturen
- 30+ Figurenständer aus Plastik
- 30+ Herzen aus Holz
- 22 Karten (6 braune Monsterkarten, 6 rote Monsterkarten, 5 blaue Monsterkarten, 5 Spielerhilfen)



Etwas fehlt oder ist kaputt?  
Bitte wende dich an  
[info@pkb-games.com](mailto:info@pkb-games.com)  
und wir bringen das in Ordnung.

## Ziel des Spiels

Deine Gruppe von Helden muss die bösen Endbosse besiegen, bevor sie zu mächtig werden. Die Zeit, die dir zur Verfügung steht, wird durch das Auslaufen des Monsterkartenstapels dargestellt. Aber ihr könnt nicht einfach mit dem Schwert drauf los kloppen! Um die Endbosse zu besiegen, müsst ihr zuerst ihre einzigartigen Aufgaben erfüllen. Auf eurem Weg erkundet ihr das Land, sammelt mächtige Gegenstände und Waffen, meistert Zaubersprüche und steigt (hoffentlich) im Level auf. Nur wenn ihr klug plant und zusammenarbeitet, habt ihr eine Chance die Bosse zu besiegen, wenn die Zeit gekommen ist.

## Auspacken und Vorbereiten des Spiels

Wenn du zum ersten Mal spielst, drücke die Spielplättchen aus den 7 Papptafeln und lege sie gemäß den Anweisungen auf den Tafeln in die beiliegenden Stoff- und Plastiktüten. Stecke die Plastikständer auf alle Monster. Für Wachen sind die Ständer optional.

## Bosse und Aufgaben

Die verschiedenen Bosse werden auf Seite 8 dieses Regelbuchs erklärt. Du wählst bei jedem Spiel zwei Bosse aus, gegen die du spielen willst.

Bosse erfordern normalerweise eine oder mehrere Aufgaben. Der Boss kann keinen Schaden erleiden, bevor seine Aufgabe abgeschlossen sind. Konzentriere dich also darauf, zuerst die Aufgaben abzuschließen und dann den Kampf gegen den Boss aufzunehmen.

## Sieg

Die Helden gewinnen, wenn sie alle Bosse besiegt haben.

Die Helden verlieren, wenn die Monsterkarten ausgehen oder wenn mehr als zwei Mal ein Held im Kampf KO geht.

## Video-Spielanleitung

Scanne den QR-Code rechts für eine Video-Spielanleitung, oder besuche [pkb-games.com/lord-of-loot/http](http://pkb-games.com/lord-of-loot/http)



## Inhaltsverzeichnis

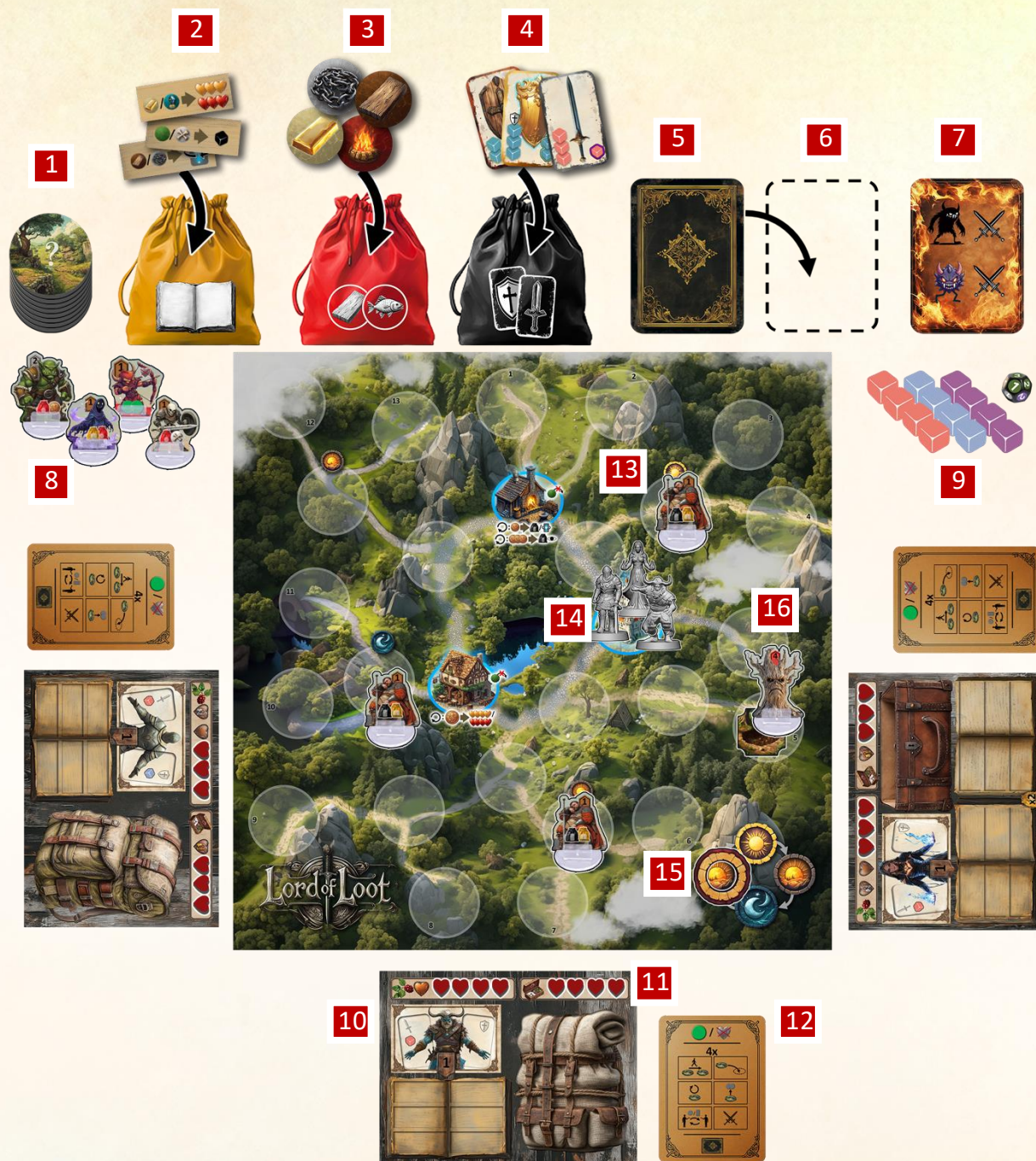
|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Spielaufbau .....                        | 2  |
| Spielablauf .....                        | 3  |
| Heldenphase .....                        |    |
| Monsterphase .....                       | 4  |
| Monster: Typen, Teufelchen; Wachen ..... | 5  |
| Helden: Charakterkarte und Waffen .....  |    |
| Kämpfe .....                             | 6  |
| Bosse und ihre Aufgaben .....            | 7  |
| Schwierigkeit anpassen .....             |    |
| Tipps .....                              |    |
| Die Bosse .....                          | 8  |
| Beispiel – ein paar Spielrunden .....    | 11 |
| Anhang .....                             |    |
| Waffen .....                             | 14 |
| Land Symbole .....                       | 15 |
| Gegenstände .....                        |    |
| Zaubersprüche .....                      | 16 |



Deutsche Version

## Spielaufbau

1. Gemischter Stapel mit den großen runden Landplättchen (verdeckt)
2. Gelber Beutel mit allen *Zaubersprüchen* darin
3. Roter Beutel mit allen *Gegenständen* darin
4. Schwarzer Beutel mit allen *Waffen* darin
5. Nimm eine Anzahl zufälliger brauner Monsterkarten (gemäß Tabelle unten) und mische sie verdeckt, um den Monsterkartenstapel zu bilden.
6. Reserviere einen Platz, um die Monsterkarten abzulegen.
7. Nimm eine Anzahl zufälliger roter Monsterkarten (gemäß Tabelle unten), mische sie und staple sie so, dass die Vorderseite sichtbar ist.
8. Halte die Monster auf Ständern bereit.
9. Lege die Würfel bereit (4x orange, 4x blau, 4x violett, 1x 12-seitiger Monsterwürfel).
10. Jeder Spieler wählt einen Heldencharakter und legt die entsprechende Charakterkarte vor sich.  
*In diesem Beispiel spielen wir mit 3 Spielern.*
11. Jeder Spieler erhält 3 Herz-Spielsteine und legt sie rechtsbündig auf die gelben Herzfelder (Ausdauer), und 3 für seine roten Herzfelder (Gesundheit).  
*Ausnahme: Der Druide-Spieler bekommt jeweils 4.*
12. Jeder Spieler erhält die Spielerhilfekarte, die auf der Rückseite seinen Charakter zeigt.
13. Stelle so viele Wachen wie Spieler (max. 4) auf je eines der 4 Felder (deiner Wahl) auf dem Spielbrett, die ein Tageszeitsymbol zeigen.  
*In diesem Beispiel mit 3 Spielern stellst du 3 Wachen auf.*
14. Platziere die Miniaturen für die Charaktere der Spieler (oder Kartonaufsteller, wenn du das bevorzugst) auf das Burgfeld.
15. Setze den kreisförmigen Tageszeitmarker auf das linke Tagessymbol (Sonnenaufgang).
16. Wähle 2 Bosse aus, gegen die du spielen möchtest, und platziere sie und ihre Spielkomponenten gemäß den Aufstellungsanweisungen im Abschnitt "Bosse" in diesem Regelbuch (Seite 8).

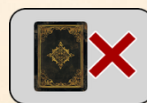


Der jüngste Spieler beginnt und spielt den ersten Zug.

Die Anzahl der braunen und roten Monsterkarten hängt von der Anzahl der Spieler ab, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Bei einem Spiel mit 1 Spieler nehmt ihr zum Beispiel 5 zufällige braune Monsterkarten und 3 zufällige rote Monsterkarten und legt die restlichen Karten zurück in die Spielschachtel.



Im Spiel mit 1-3 Spielern gibt es nach jedem Spielzug eine Monsterphase. Bei 4 oder 5 Spielern kommen die Monster jedoch nur jeden zweiten Zug dran. Um nicht zu vergessen, wann die Monster dran sind, legt das Markierungsplättchen mit dem roten Kreuz oben auf den Monsterkartenstapel. Wir werden später erklären, wie das genau funktioniert.



Fügt bei 3 Spielern eine zufällige blaue Karte zu den braunen hinzu.

## Spielablauf

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der aktive Spieler spielt seinen Zug (Heldenphase) und beginnt dann die Monsterphase. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

*Beispiel: Der erste Spieler ist am Zug, dann kommt die Monsterphase. Dann ist der zweite Spieler an der Reihe, dann kommt die Monsterphase.*

## Heldenphase

### Hunger /

Der aktive Spieler beginnt seinen Zug hungrig. Befindet sich der Spieler in einem der blau eingekreisten Gebäude auf der Karte, erhält er dort automatisch Verpflegung. Andernfalls isst der Spieler entweder Nahrung, indem er ein grünes Nahrungsplättchen aus seinem Rucksack ablegt (wahlweise zurück in den roten Beutel oder aus dem Spiel entfernt), oder er verliert ein Herz. Wenn ein Spieler ein Herz verliert, wird immer zuerst der am weitesten links liegende Herz-Spielstein entfernt.

### Aktionen

Dann kann der Spieler bis zu 4 Aktionen ausführen, die er frei aus den folgenden sechs Optionen auswählen kann:

- A. Ziehe auf ein benachbartes Feld
- B. Erforsche dein Feld
- C. Nutze das Land auf deinem Feld
- D. Nimm Gegenstände von deinem Feld auf
- E. Tausche Gegenstände oder Waffen mit anderen Spielern auf deinem Feld
- F. Bekämpfe einen Gegner



*Tipp: Du kannst dieselbe Aktion mehrmals ausführen, z.B. kannst du dich vier Felder weit bewegen, oder ein Monster auf deinem Feld viermal bekämpfen, oder du bewegst dich ein Feld, nutzt dann zweimal die Ressourcen auf deinem Feld und bewegst dich dann ein weiteres Feld.*



#### A. Ziehe auf ein benachbartes Feld

Bewege deinen Helden auf ein angrenzendes Feld, das durch einen Weg auf der Karte verbunden ist. Du kannst dich auf oder über jedes Feld bewegen, egal ob erforscht oder unerforscht und auch auf Felder mit Monstern, Bossen oder anderen Spielern.

*Hinweis: Wenn du dich auf ein Feld mit einem Monster oder einem Boss bewegst, greifen sie dich nicht automatisch an. Monster und Bosse greifen nur in der Monsterphase an, wenn eine entsprechende Karte gezogen wird.*



#### B. Erforsche dein Feld

Wenn sich dein Held auf einem unerforschten Feld befindet, also einem Feld, auf dem noch kein Landplättchen liegt, kann er sich entscheiden, das Land zu erforschen. Der Spieler zieht eines der gut gemischten, verdeckten runden Landplättchen und legt es auf sein Feld auf dem Spielbrett. Die Symbole auf dem Plättchen werden sofort aktiviert. Die Symbole werden auf Seite 15 erklärt.



#### C. Nutze das Land

Wenn dein Held auf einem bereits erforschten Feld mit einem Landplättchen steht, das das Symbol  enthält, kannst du eine Aktion nutzen, um die Symbole auf dem Plättchen zu aktivieren.



#### D. Nimm Gegenstände von deinem Feld auf

Wenn sich auf deinem Feld runde Gegenstandsplättchen befinden, kannst du eine Aktion nutzen, um die Gegenstände aufzunehmen und in deinen Rucksack zu legen. Du kannst alle Gegenstände auf einmal aufnehmen oder nur ausgewählte und die anderen auf dem Feld liegen lassen.



#### E. Tausche Gegenstände oder Waffen

Du kannst so viele Gegenstände und Waffen mit einer beliebigen Anzahl von Spielern auf deinem Feld tauschen, wie du willst. Du kannst auch einfach Gegenstände oder Waffen abgeben oder annehmen - es muss kein direkter Tausch sein. Dies kann jedoch nur stattfinden, wenn der betroffene Spieler zustimmt.

*Hinweis: Du kannst nur Gegenstände oder Waffen tauschen. Du kannst keine Zaubersprüche, Herzen, Stufen-Marker usw. tauschen.*



#### F. Bekämpfe einen Gegner

Du kannst dich entscheiden, gegen ein Monster, eine Wache oder einen Boss auf deinem Feld zu kämpfen. Wie Kämpfe funktionieren, wird später im Regelbuch erklärt.

## Andere Aktivitäten, die keine Aktion erfordern

Die Spieler können die folgenden Aktivitäten jederzeit ausführen, also auch während der Züge anderer Spieler. Für diese Aktivitäten ist keine Aktion erforderlich.

### Einen Zauberspruch sprechen

Spieler können einen Zauberspruch aus ihrem Zauberbuch verwenden. Zaubersprüche benötigen Gegenstände aus deinem Rucksack als Zutaten, um dadurch einen Effekt auszulösen. Die Zutaten werden auf dem Zauberspruchplättchen auf der linken Seite des Pfeils angezeigt und die Wirkung auf der rechten Seite. Die Zutaten-Gegenstände aus dem Rucksack werden abgelegt (wahlweise zurück in den roten Beutel oder aus dem Spiel entfernt). Der Zauberspruch selbst verbleibt jedoch im Zauberbuch. Alle Zauberspruchssymbole werden auf Seite 16 dieses Regelbuchs erklärt.

*Beispiel: Für den unten stehenden Zauber nimmst du einen Holzgegenstand oder einen Eisengegenstand aus deinem Rucksack, um eine Münze zu erhalten (die du aus dem roten Beutel nimmst) und in deinen Rucksack zu legen. Beachte, dass du auch Waffen als entsprechende Zutaten verwenden kannst. Holz Waffen kannst du als Holz, Eisen Waffen als Eisen und Gold Waffen als Gold verwenden.*



### Einen Gegenstand verwenden

Du kannst jederzeit einen Gegenstand aus deinem Rucksack benutzen, um die Symbole darauf zu aktivieren. Du kannst zum Beispiel Nahrung essen, um ein Ausdauer-Herz wiederherzustellen, einen Trank während eines Kampfes trinken, um zusätzliche Treffer zu landen oder ein Juwel gegen zwei Münzen eintauschen. Die verwendeten Gegenstände aus dem Rucksack werden wahlweise zurück in den roten Beutel gelegt, oder aus dem Spiel entfernt. *Achtung! Während der Monsterphase kannst du nicht essen. Du musst dich vor der Monsterphase entscheiden, ob du essen willst, um deine Herzen wiederherzustellen.*



### Waffe wechseln

Du kannst in jeder Heldenphase eines Spielers die Waffen zwischen deinem Rucksack und deinen Händen wechseln, aber nicht während einer Monsterphase. Du musst dich vorher entscheiden, welche Waffen du in den Händen halten willst, um für einen möglichen Monster- oder Bossangriff bereit zu sein.

### Ablegen eines Gegenstands, eines Zaubers oder einer Waffe

Du kannst jederzeit Gegenstände, Zaubersprüche oder Waffen ablegen, um Platz in deinem Rucksack zu schaffen. Du kannst den Gegenstand, den Zauberspruch oder die Waffe entweder in den entsprechenden Beutel zurücklegen oder sie aus dem Spiel entfernen.

*Tipp: Wenn du sie zurück in den Beutel legst, hast du die Chance, sie wieder zu ziehen, wenn du aus diesem Beutel ziehst. Du solltest also Dinge, die du wieder ziehen willst, zurück in den Beutel legen.*

## Monster Phase

Nachdem ein Spieler an der Reihe war, beginnt die Monsterphase.

*Achtung! Während der Monsterphase kannst du nichts essen und deine Waffen nicht wechseln. Achte also darauf, vor der Monsterphase zu essen und die Waffen auszurüsten, die du für die Monsterphase brauchst.*



Wenn du mit **4 oder 5 Spielern** spielst, werden die Monsterkarten nur jeden zweiten Zug gezogen. Damit du dich daran erinnerst, lege das entsprechende Plättchen beim Spielaufbau auf den Monsterkartenstapel. Wenn das rote Kreuz auf dem Plättchen nach oben zeigt, drehst du das Plättchen auf die Seite mit dem grünen Häkchen um, beendest die Monsterphase und der nächste Spieler beginnt seinen Zug. Wenn jedoch das grüne Häkchen oben ist, drehst du das Plättchen um und fährst mit der Monsterphase fort.

*Tipp: Wenn ihr erfahrene Spieler seid, können die zwei Spieler, die vor der nächsten Monsterkarte dran sind, ihren Zug auch gleichzeitig spielen, um das Spiel zu beschleunigen.*

Ziehe eine Karte vom Monsterkartenstapel. Wenn sich keine weiteren Karten auf dem Monsterstapel befinden, weil alle Karten bereits auf dem Ablagestapel liegen, nimm die oberste der roten Monsterkarten und lege sie auf den Ablagestapel. Dann mischst du den Ablagestapel verdeckt und verwendest ihn als neuen Monsterstapel und ziehst die Karte von dort.

*Achtung! Wenn du eine Karte ziehen musst, aber keine Karten mehr auf dem Monsterkartenstapel und auch keine neuen roten Monsterkarten übrig sind, verlieren die Helden das Spiel sofort.*

Führe dann die auf der gezogenen Monsterkarte vermerkten Aktionen von oben nach unten aus und lege die Karte dann offen auf den Ablagestapel. Wenn es mehrere gleichwertige Möglichkeiten gibt, die Monsteraktion auszuführen (z. B. welcher Boss zuerst bewegt werden soll oder welchen der verschiedenen gleichwertigen Wege zum nächsten Helden ein Monster nehmen soll), trifft der zuletzt aktive Spieler die Wahl.

*Tipp: Du wirst das Monsterdeck mehrmals durchspielen. Wenn du dir merkst, welche Karten bereits gezogen wurden (du kannst jederzeit den Ablagestapel durchsehen), kannst du abschätzen, welche Monsterkarte als Nächstes kommen könnte und dich entsprechend vorbereiten.*

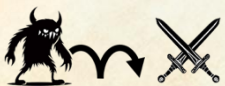
## Symbole für Monsterkarten



### Bosse bewegen und angreifen

Bewege alle Bosse, einen nach dem anderen. Jeder Boss bewegt sich ein Feld in Richtung des nächstgelegenen Helden. Wenn er sich bereits auf einem Feld mit einem Helden befindet, bleibt der Boss dort. Die zwei Bosse können sich auf dasselbe Feld bewegen, versuchen dies aber zu vermeiden. Wenn es verschiedene Bewegungsmöglichkeiten gibt, die einen Boss gleich nah an das Feld mit einem Helden oder auf das Feld mit einem Helden bringen, werden die Bosse versuchen sich auf unterschiedliche Felder zu bewegen.

Nachdem sich alle Bosse bewegt haben, greift jeder Boss, der auf einem Feld mit einem Helden gelandet ist, diesen Helden an. Die Bosse greifen nacheinander an, nicht gleichzeitig. Wie die Kämpfe funktionieren, erklären wir später im Regelbuch.



### Bosse bewegen sich zweimal und greifen an

Wie oben, aber jeder Boss kann sich bis zu zwei Felder weit (statt einem) auf den Helden zubewegen.



### Bosse bewegen sich, lassen zwei Gegenstände fallen und greifen an

Bewege alle Bosse und ziehe dann für jeden Boss 2 Gegenstände aus dem roten Beutel und lege sie auf das Feld, wo der Boss seine Bewegung beendet hat. Dann greifen die Bosse an.



### Monster bewegen und angreifen

Bewege alle Monster, eins nach dem anderen. Monster bewegen sich auf die gleiche Weise wie Bosse. Nachdem sie sich bewegt haben, greifen alle Monster nacheinander an.



### Bewege die Tageszeitmarkierung voran

Bewege die Tageszeitmarkierung einen Schritt im Uhrzeigersinn.



### Ein Monster erscheint

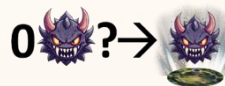
Würfle mit dem 12-seitigen Monsterwürfel, um zu bestimmen, welche Art von Monster erscheint. Wähle ein Monster der gewürfelten Stufe und Farbe und lege es auf das Feld, das das aktuelle Tageszeitsymbol anzeigt. Wenn du das graue „1“ Symbol gewürfelt hast, platziere stattdessen eine Wache.

*Beispiel: Der Würfel zeigt eine grüne 3. Eine grüne Kreatur der Stufe 3 wird spawnen. Das ist der Troll. Die Tageszeit ist "Nacht". Stelle den Troll auf das Feld mit dem "Nacht"-Symbol auf das Spielbrett.*

Wenn sich keine Monster dieser Stufe mehr in der Spielschachtel befinden, weil alle diese Monster bereits auf dem Spielbrett sind, platziere ein Monster der nächstniedrigeren Stufe.

*Beispiel: Du würfelst eine grüne 3, aber der Troll ist schon auf dem Spielbrett. Wähle stattdessen eine grüne Kreatur der Stufe 2 (einen Ork). Wenn alle Orks bereits auf dem Spielbrett sind, platziere eine grüne Kreatur der Stufe 1 (einen Goblin). Wenn auch diese alle platziert sind, platziere kein Monster.*

Beachte, dass das Symbol "Dämmerung" zweimal auf der Karte zu sehen ist. Das bedeutet, dass zwei Monster erscheinen werden (eines auf jedem der Felder, die mit dem Symbol "Dämmerung" markiert sind). Würfle erneut mit dem Monsterwürfel und wiederhole den Vorgang, um das zweite Monster auf das zweite "Dämmerung" Feld zu setzen.



### Wenn sich kein Monster auf dem Spielbrett befindet, erscheint ein Monster

Wenn sich keine Monster auf dem Spielbrett befinden, erscheint ein Monster, wie oben beschrieben.

## Erweiterte Regel für die zusätzliche Herausforderung

*Wenn du das Spiel bereits zu schwer findest, kannst du die folgende Regel ignorieren.*



### Teufelchen statt Monster auf besetzten Feldern spawnen

Wenn ein Monster erscheint und sich auf dem Feld mit dem aktuellen Tageszeitsymbol bereits ein Monster befindet, erscheint dort kein weiteres Monster, sondern stattdessen erscheint ein Teufelchen auf dem angrenzenden Feld Richtung Mitte des Spielbretts.

Wenn sich auf diesem angrenzenden Feld auch schon ein Monster befindet, erscheinen bis zu zwei Teufelchen: Das erste Teufelchen wird auf das nächste freie Feld Richtung Mitte des Spielbretts gesetzt. Das zweite Teufelchen wird auf das nächste freie angrenzende Feld Richtung Außenseite des Spielbretts gesetzt. Wenn sich auf beiden möglichen Feldern Richtung Außenseite des Spielbretts bereits ein Monster befindet, erscheint dort kein zweites Teufelchen.

## Arten von Monstern

Es gibt drei Arten von regulären Monstern, die durch den farbigen Hintergrund unten auf dem Monsterplättchen gekennzeichnet sind:

- **Grün:** Horden  
(Goblins, Orks, Trolle)
- **Lila:** Magische Kreaturen  
(Geister, Vampire, Hexenkönig)
- **Beige:** Untote Kreaturen  
(Skelett, Zombie, Nekromant)



*Tip: Für jede Art von Monster gibt es spezielle Waffen. Achte darauf, dass du die richtige Waffe ausrüstest, bevor du dich auf einen Kampf einlässt.*

## Stufen

Jedes Monster (und jeder Boss) hat eine Stufe, die durch das Zahlensymbol über dem Monster angezeigt wird. Die Stufe gibt an, wie viele Leben ein Monster oder Boss hat und wie viele Würfel er für einen Angriff wirft.

*Beispiel: Ein Troll mit Stufe 3 hat 3 Leben und kann während eines Kampfes 3 violette Monsterwürfel werfen.*



## Teufelchen

Teufelchen sind eine besonders fiese Art von Monster. Dank Pfeil und Bogen können sie über eine größere Reichweite angreifen. Sie können Helden auf ihrem Feld oder einem benachbarten Feld angreifen. Wenn sie sich bewegen, versuchen sie trotzdem, so nah wie möglich an den nächsten Helden heranzukommen und beenden ihren Zug vorzugsweise auf einem Feld mit einem Helden.

Wenn ein Teufelchen einen Helden angreift, schießt es einen Pfeil ab. Es findet kein Kampf statt, und der Held verliert 1 Leben. Wenn Helden ein Teufelchen auf ihrem Feld angreifen, wird dies wie ein normaler Monsterkampf behandelt. Das Teufelchen kämpft als Monster der Stufe 1 mit 1 Lebenspunkt und wirft 1 violetten Monsterwürfel.



## Wachen

Wachen sind keine Monster. Sie bewegen sich nicht, sie greifen nicht an und ganz ehrlich: Viel bewachen tun sie auch nicht. Trotzdem kannst du sie zu einem freundlichen „Trainingkampf“ herausfordern. Die Wachen sind Level 1, haben 1 Leben und würfeln keine Würfel. (Über die Qualität ihrer Ausbildung reden wir besser nicht.) Besiegst du eine Wache, erhältst du die angegebene Beute und entfernst die Wache aus dem Spiel.

*Tip: Kämpfe früh gegen die (nutzlosen) Wachen, um ihre Waffen zu bekommen!*



## Helden-Charakterkarte und Waffen

**Stufe:** Helden beginnen mit Stufe 1 und können im Laufe des Spiels durch das Besiegen von Feinden aufsteigen. Eine Stufe schaltet neue Felder auf der Charakterkarte frei. Diese Plätze können nur genutzt werden, wenn die angegebene Stufe erreicht wird. Mit den Stufen werden auch Waffen freigeschaltet. Auf Stufe 1 (Holz) kannst du nur Holz Waffen ausrüsten. Eisenwaffen (gekennzeichnet durch einen silbernen Rahmen um das Waffenplättchen) können erst in Stufe 2 (Eisen) und Goldwaffen (mit einem goldenen Rahmen) erst in Stufe 3 (Gold) ausgerüstet werden. Beachte, dass du jedoch jede Waffe im Rucksack tragen kannst, auch wenn du eine niedrigere Stufe hast und die Waffe noch nicht benutzen kannst.

**Gesundheitsbalken:** Die Helden haben Gesundheitspunkte, die durch Herzen angezeigt werden. Die gelben Herzen auf der linken Seite zeigen Ausdauer an und können durch Essen aufgefüllt werden. Die roten Herzen auf der rechten Seite zeigen Verletzungen an und können mit Verbandskästen aufgefüllt werden. Wenn der Held durch Hunger oder Kampfschaden Lebenspunkte verliert, verliert er Herzen von links nach rechts, also entferne zuerst die Ausdauerherzen und dann die Verletzungsherzen.

*Hinweis: Die gesperrten Herzen können erst aufgefüllt werden, wenn du die angegebene Stufe erreicht hast.*

**Ausgerüstete Waffen:** Du kannst Angriffswaffen in deiner rechten Hand und Verteidigungswaffen (Schilde) in deiner linken Hand ausrüsten. Du kannst jederzeit während einer Heldenphase die Waffen zwischen deinen Händen und deinem Rucksack wechseln, ohne dass dies eine Aktion kostet.

**Zauberbuch:** Du kannst dein Zauberbuch benutzen, um Zaubersprüche zu sammeln, die du während des Spiels gelernt hast. Du kannst die Zaubersprüche jederzeit im Spiel verwenden, ohne dass dies eine Aktion kostet. Zaubersprüche verwenden Gegenstände oder Waffen aus deinem Rucksack (oder deiner Hand) als Zutaten. Beachte, dass du Holz Waffen als "Holz"-Zutaten, Eisenwaffen als "Eisen"-Zutaten und Goldwaffen als "Gold"-Zutaten für Zaubersprüche verwenden kannst.

**Rucksack:** Benutze deinen Rucksack, um Gegenstände und Waffen zu transportieren. Du kannst nur so viele Gegenstände und Waffen in deinem Rucksack transportieren, wie in den Ausschnitt des Rucksacks passen. Du kannst keine Gegenstände oder Waffen übereinander stapeln. Du kannst jederzeit Gegenstände oder Waffen aus deinem Rucksack ablegen. Wähle aus, ob du diese aus dem Spiel entfernen oder zurück in ihre jeweiligen Beutel legen willst.



*Hinweis: Du kannst nur Gegenstände aus deinem Rucksack verwenden (z.B. als Nahrung oder als Zutaten für Zaubersprüche), nicht aber Gegenstände, die auf dem Spielbrett auf deinem Feld liegen.*

## Besondere Charaktereigenschaften



Immer wenn die Hexe einen Zauberspruch ziehen soll, kann sie stattdessen zwei Zaubersprüche ziehen.



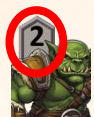
Ashlyn, das Drachenwesen hat 5 statt 4 Aktionen pro Zug. Sie kann keine Nahrungsgegenstände essen, die einen Pilz zeigen. Sie kann diese jedoch in ihrem Rucksack tragen.

## Kämpfe

Wenn ein Monster, ein Boss oder eine Wache mit einem Helden kämpfen, würfelt ihr wie folgt:

**Orangefarbene Angriffswürfel:** Ohne Waffe wirft der Held 1 orangefarbenen Angriffswürfel, wie auf der Charakterkarte angegeben. Wenn der Held eine Waffe in der Hand hat, würfelst du die auf der Waffe angegebene Anzahl oranger Würfel. Wenn die Würfelsymbole auf der Waffe eine grüne, violette oder beigefarbene Umrandung haben, kannst du diese Würfel zusätzlich verwenden, wenn du gegen ein Monster dieser Art (Farbe) kämpfst.

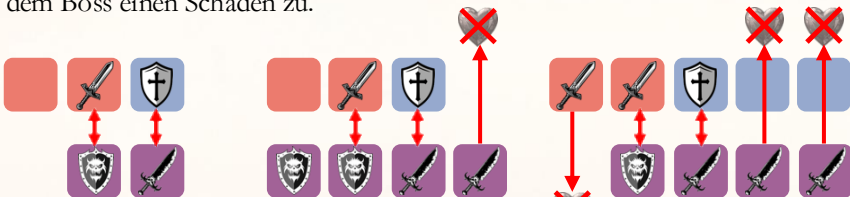
**Blaue Verteidigungswürfel:** Ohne einen Schild können die meisten Charaktere keine Verteidigungswürfel werfen, wie auf der Charakterkarte angegeben. Wenn der Held einen Schild in der Hand hat, würfelst du die auf dem Schild angegebene Anzahl blauer Würfel. Auch hier können die grün, violett oder beige umrandeten Würfel zusätzlich verwendet werden, wenn man gegen ein Monster dieser Art (Farbe) kämpft.



**Violette Monsterwürfel:** Das Monster oder der Boss würfelt die Anzahl violetter Monsterwürfel, die seiner Stufe entspricht. Ein Monster der Stufe 2 würfelt z.B. 2 violette Würfel. Ein Boss der Stufe 4 würfelt 4 violette Würfel.

## Schaden bestimmen

Vergleiche das gewürfelte Ergebnis. Jedes gewürfelte Monsterschwert-Symbol, das nicht durch ein Heldenschild-Symbol verteidigt wird, fügt dem Helden einen Schaden zu. Jedes gewürfelte Heldenschwert-Symbol, das nicht durch ein Monster-Schild-Symbol verteidigt wird, fügt dem Monster oder dem Boss einen Schaden zu.



**Beispiel 1:** Ein Held mit 2 Angriffswürfeln und 1 Verteidigungswürfel greift ein Monster der Stufe 2 an. Weder der Held noch das Monster erleiden Schaden.

**Beispiel 2:** Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 3 Verteidigungswürfel hat. Der Held erleidet 1 Schaden.

**Beispiel 3:** Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 3 Verteidigungswürfel hat. Der Held erhält 2 Schaden und der Boss erhält 1 Schaden.

Helden können Zaubertränke aus ihrem Rucksack, Zaubersprüche oder besondere Waffen verwenden, um die Anzahl der Heldenschwert- oder Heldenschildsymbole zu erhöhen. Das können sie entscheiden, nachdem sie das Ergebnis des Würfelwurfs gesehen haben.



**Beispiel 4:** Ein Held mit 2 Angriffswürfeln und 1 Verteidigungswürfel greift ein Monster der Stufe 2 an. Der Held entscheidet sich, einen Zaubertrank zu benutzen, um ein zusätzliches Schildsymbol zu erhalten. Weder der Held noch das Monster erleiden Schaden.

**Beispiel 5:** Ein Boss (Stufe 4) greift einen Helden an, der 2 Angriffswürfel und 1 Verteidigungswürfel hat. Der Held entscheidet sich, einen Zaubertrank für ein zusätzliches Schwertsymbol zu verwenden. Der Held erhält 1 Schaden und der Boss erhält 1 Schaden. Der Held hätte den Zaubertrank auch für einen zusätzlichen Schild verwenden können, aber in diesem Fall war es ihm wichtiger, dem Boss zusätzlichen Schaden zuzufügen.

## Ergebnis des Kampfes

### Monster/Boss verwundet

Stecke für jeden Treffer, den ein Monster oder Boss erleidet, einen Verwundungsmarker auf seine Standfigur.

*Hinweis: Die Figuren haben kleine Einkerbungen, um die Marker aufzunehmen. Zur Erinnerung: Bosse können erst dann Schaden erleiden, wenn alle ihre Aufgaben abgeschlossen sind.*



### Monster/Boss/Wache besiegt

Wenn ein Monster, ein Boss oder eine Wache Schaden in Höhe seiner Stufe angesammelt hat, ist er besiegt und flieht. Sacke die auf der Figur angegebene Beute ein und entferne die Figur dann aus dem Spiel. Wenn das Monster (oder der Boss) eine höhere Stufe als dein Held hatte, steigt dein Held um eine Stufe auf.

*Beispiel: Ein Troll der Stufe 3 hatte bereits einen Schadensmarker und erhält nun in einem Kampf 2 Schaden. Der Troll wird besiegt und aus dem Spiel entfernt. Der Held, der ihn besiegt hat, sammelt die Beute ein und zieht eine Waffe aus dem schwarzen und einen Gegenstand aus dem roten Beutel. Da der Troll Stufe 3 und der Held Stufe 1 war, steigt der Held um eine Stufe auf Stufe 2 auf.*

*Hinweis: Bosse geben dir keine Beute, wenn sie besiegt werden, aber du kannst trotzdem um eine Stufe aufsteigen.*

### Held verwundet

Wenn ein Held verwundet wird, verliert er die entsprechende Anzahl von Herzen, beginnend von links auf seiner Charakterkarte (also werden zuerst gelben Ausdauerherzen entfernt, dann rote Gesundheitsherzen).

### Held besiegt

Wenn der Held alle seine Herzen verloren hat, war's das für unseren armen Helden. Entferne die Heldenminiatur und die Charakterkarte einschließlich aller Gegenstände, Zaubersprüche und Waffen aus dem Spiel. Der Spieler beginnt mit einem neuen Helden seiner Wahl mit Stufe 1 und ohne Ausrüstung in der Burg.



Lege eine Grabsteinmarkierung auf das Spielbrett auf die Wolken rechts neben der Burg. Wenn dort bereits eine Grabsteinmarkierung liegt, drehe sie um, so dass sie zwei Grabsteine zeigt. Wenn sie bereits zwei Grabsteine zeigt, verlieren die Helden das Spiel. Das heißt, es sind nur zwei Heldenknockouts erlaubt, ohne das Spiel zu verlieren.

*Spiele mit Kindern: Verzichtet auf die Verwendung der Grabsteinmarkierung. Zum Glück sterben unsere hier Helden nie. In der Burg gibt es einen mächtigen Zauberer, der die Helden wiederbeleben kann, wenn sie besiegt werden. Bewege den besiegteten Helden in die Burg und füge jeweils 2 Herzen zu seiner Ausdauer und Gesundheit hinzu. Der Held behält seine Ausrüstung.*

### Monster-Rückzug

Wenn ein Monster einen Helden angegriffen (nicht umgekehrt) und den Helden verwundet hat, kann der Held entscheiden dieses Monster zu einem beliebigen der 4 Spawn-Punkte (mit den Tageszeitsymbolen gekennzeichnet) auf dem Spielbrett zu bewegen (auch wenn sich bereits ein Monster auf diesem Feld befindet).

### Boss-Rückzug

Wenn ein Boss einen Helden angegriffen (nicht umgekehrt) und den Helden verwundet hat, kann der Held entscheiden diesen Boss zurück in seine Heimatbasis zu bewegen (dorthin, wo der Boss das Spiel begonnen hat).

## Bosse und ihre Aufgaben



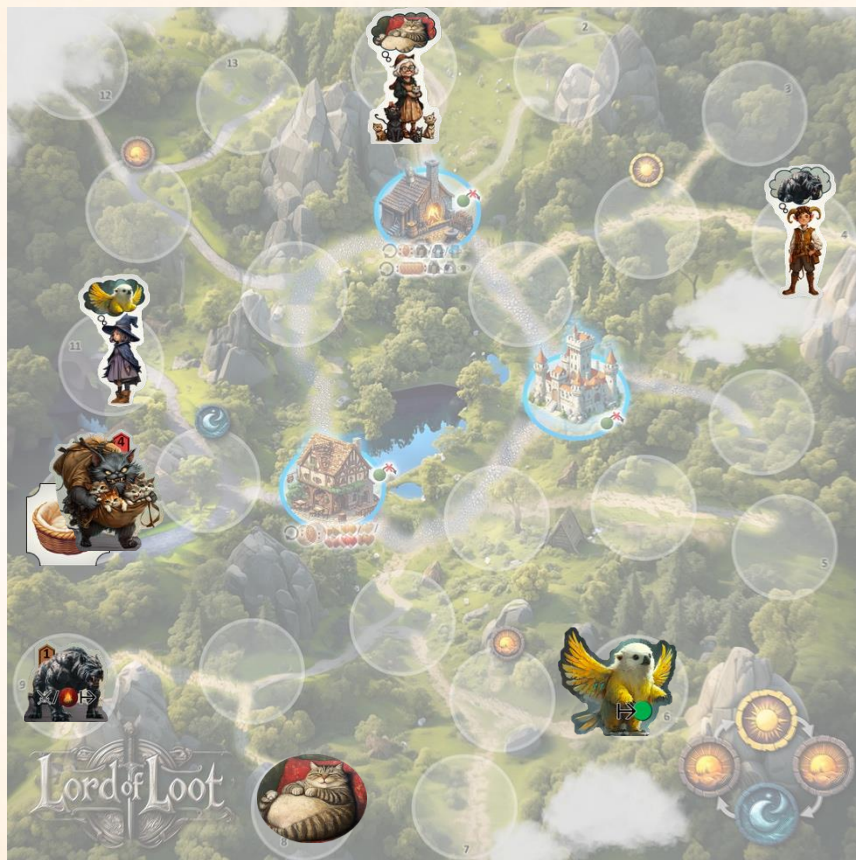
### Bosse auswählen

Wenn ihr das Spiel aufbaut, wählt 2 der auf Seiten 8-10 aufgeführten Bosse aus, gegen die ihr spielen möchtet, und platziert sie und ihre Spielkomponenten entsprechend ihrer Aufbauanleitung. Für einen möglichst ausgeglichenen Spielverlauf empfehlen wir, gegen den "Schnappschwanz" zu spielen und einen weiteren Boss deiner Wahl hinzuzufügen.

### Spieldaufbau

Jeder Boss hat ein Heimatbasis-Plättchen. Legt die Heimatbasis und den Boss auf das nummerierte Feld auf dem Spielbrett, wie in der Aufbauanleitung für den Boss angegeben (#). Befolgt dann die Aufbauanleitung des Bosses und fügt eventuell weitere Komponenten auf das Spielbrett hinzu.

*Beispiel: Aufbau für den Schnappschwanz*



### Aufgaben

Du musst alle seine Aufgaben abschließen (in beliebiger Reihenfolge), bevor du einem Boss Schaden zufügen kannst. Wenn es vorher zu einem Kampf kommt (zum Beispiel weil der Boss einen Helden angreift), erhält der Boss keinen Schaden, unabhängig vom Würfelergebnis (im Gegensatz zum Helden, der durchaus vom Boss Schaden erhalten kann). Wenn du eine Aufgabe abschließt, kannst du einmalig aus einem Stoffbeutel deiner Wahl ziehen.

*Hinweis: Manche Bosse haben mehr als eine Aufgabe. Für den Boss Schmorfax zum Beispiel ist jeder Gnom eine eigene Aufgabe. Wenn du also für jeden Gnom, den du besiegst, aus einem Beutel deiner Wahl ziehen. Narzia hat jedoch nur eine Aufgabe, also kannst du nur einmal aus einem Beutel ziehen, wenn du alle drei Spiegelscherben abgelegt hast.*

## Die Schwierigkeit anpassen

Ihr könnt die Schwierigkeit des Spiels beliebig einstellen:

**Standard:** Spielt wie in der Anleitung beschrieben. Beachtet, dass ihr leichtere oder schwerere Endbosse wählen könnt.

**Einfacher:** Nehmt folgende Veränderungen zum Standard-Spielaufbau vor:

- Tauscht eine beliebige Anzahl der roten Karten (schwerer) durch die blauen Karten (leichter) aus. Alternativ, wenn ihr das Gefühl habt, euch geht die Zeit aus, fügt am Anfang eine weitere braune Karte hinzu.
- Extra Regel: Wenn eine Kampfaktion unentschieden ausgeht, also keiner der beiden Kämpfer Schaden erlangt, darf der kämpfende Held einen Gegenstand aus dem roten Beutel ziehen
- Optional: Verwendet die „Kinder-Regel“ wenn ein Held besiegt wird (siehe Seite 6).
- Optional: Wenn ihr mit Kindern spielt, könnt ihr überlegen, nur gegen 1 Boss statt gegen 2 zu spielen.

**Schwerer:** Nehmt folgende Veränderungen zum Standard-Spielaufbau vor:

- Startet mit einer braunen Karte weniger, als angegeben (bei 3 Spielern: entfernt die blaue Karte)
- Entfernt die beiden Holzwaffen, die rechts oben auf dem Waffenplättchen mit dem Stern gekennzeichnet sind, aus dem Spiel (vergifteter Speer und Zauberstab der Diebe). ♦
- Optional: Spielt mit Teufelchen (siehe Seite 4).

## Was du wissen solltest...

Das Spiel unterscheidet sich in einigen Punkten von anderen Abenteuer Brettspielen. Hier ein paar Heldentipps, damit ihr nicht schon in der ersten Runde als Goblin-Snack endet:

- **Überschätzt euch nicht, ihr Möchtegern-Legenden!**  
Ein Level-1-Goblin wirkt harmlos... bis ihr versucht, ihn mit bloßen Händen zu verhauen. Holt euch zuerst Ausrüstung, bevor ihr in den Nahkampf geht – selbst Level-1-Monster teilen kräftig aus (und an Level 2 oder 3 am Anfang bitte gar nicht erst denken!).
- **Kämpfe sind kein Sprint...**  
sondern ein Marathon mit Schwertern. Rechnet damit, mehrere Angriffsaktionen zu brauchen, bevor ein Gegner endlich einknickt.
- **Phase 1: Überleben ist sexy.**  
Der erste Durchlauf des Monsterdecks ist kein Heldenepos, sondern ein Überlebenscamp. Lootet, entdeckt, rennt - und ja: weglaufen ist hier nicht peinlich, sondern eine noble taktische Meisterleistung.
- **Ohne Waffen keine Heldentaten.**  
Die besten Prügelwerkzeuge bekommt ihr von den Wachen, durch Erfüllen der Aufgaben, von neuen Ländern, aus dem roten Beutel oder vom Schmied. Je früher, desto besser.
- **Ein voller Rucksack ist ein glücklicher Rucksack.**  
Manchmal ist es absolut legitim, einfach viermal hintereinander aus dem roten Beutel zu ziehen. Ein prall gefüllter Rucksack ist euer bester Freund.
- **Teamwork schlägt Ego-Heldentum.**  
Du hast einen zweiten Schild, wolltest aber ein Schwert? Kein Drama - dein Mitspieler freut sich. Teilt Rollen auf und plant zusammen - lieber ein Held auf Level 3 als zwei halbfertige Abenteurer, wenn der Endboss wartet.
- **Vergesst nicht die Rückzugsregel**  
für Monster und Endbosse (Seite 6)! Sie rettet Leben – meistens eure.
- **Der Monsterstapel hat ein Gedächtnis – nutzt es!**  
Da ihr ihn mehrfach durchspielt, wisst ihr irgendwann, was schon kam und was noch im Busch lauert. Kombiniert das mit der Tageszeit und ihr könnt Bossen und Monstern geschickt aus dem Weg gehen.

## Der Schnappschwanz

Schwierigkeit: mittel

Vor langer Zeit war der Schnappschwanz gar kein Bösewicht, sondern nur ein schmutziges Wesen, das von einem Riesen als Haustier gehalten wurde. Er behauptet, dass er furchtbar misshandelt wurde: Er wurde mehrfach falsch herum gegen den Fellstrich gestreichelt, seine Milch war gelegentlich nicht lauwarm genug und er durfte nicht nach Herzenslust an den Möbeln kratzen. Tragisch, oder? Angestachelt von diesen abscheulichen Ungerechtigkeiten schwor er sich, alle Haustiere von ihren sogenannten Besitzern zu befreien. Zu seinem Pech ist unser Königreich jedoch ein Land der verwöhnten Hündchen und verbätschelten Kätzchen, in dem die Haustiere ihre Menschen lieben und nicht das geringste Interesse an einer "Befreiung" haben. Jetzt liegt es an dir, diese glücklichen Gefährten wieder mit ihren Besitzern zu vereinen und den fehlgeleiteten Schnappschwanz zu vertreiben - für immer!

### Aufbau

Lege die folgenden Spielelemente auf die entsprechend nummerierten Felder auf dem Spielbrett.

End-Boss und Heimatbasis: #10



Kleines Mädchen: #11

Lausbub: #4

Cat Lady: #1

Fette Katze: #8

Wauzi: #9

Bärensittich: #6



### Aufgabe 1: Bring die fette Katze zur Cat Lady

Du kannst die fette Katze aufnehmen und wie einen Gegenstand in deinem Rucksack verstauen, indem du die Aktion "Gegenstände von deinem Feld aufnehmen" verwendest. Wenn sich noch andere Gegenstände auf dem Feld befinden, kannst du sie alle mit derselben Aktion aufnehmen. Sobald du das Feld mit der Cat Lady mit der fetten Katze in deinem Rucksack betrittst, entfernst du die fette Katze und die Cat Lady aus dem Spiel und die Aufgabe ist abgeschlossen.

### Aufgabe 2: Bring den Wauzi zum Lausbub zurück

Der Wauzi hat Angst vor Feuer. Wenn du das Feld mit dem Wauzi betrittst und einen Feuergegenstand in deinem Rucksack hast, kannst du den Wauzi auf ein angrenzendes Feld bewegen. Alternativ kannst du gegen den Wauzi kämpfen. Der Wauzi kämpft wie ein Monster der Stufe 1 mit einem violetten Monsterwürfel. Wenn du dem Wauzi im Kampf Schaden zufügen würdest, flieht der Wauzi, und du bewegst ihn auf ein benachbartes Feld, anstatt ihm Schaden zuzufügen. Sobald der Wauzi das Feld mit dem Lausbub erreicht hat, nimmst du beide aus dem Spiel und die Aufgabe ist abgeschlossen.

### Aufgabe 3: Bringe den Bärensittich zu dem Mädchen zurück

Wie du wahrscheinlich weißt, sind Bärensittiche eine Kreuzung zwischen Bären und Wellensittichen. Sie sind ebenso gefährlich wie gefräßig. Wenn du dich von dem Feld mit dem Bärensittich auf ein benachbartes Feld bewegst und ein Nahrungsgegenstand (grünes Plättchen) in deinem Rucksack hast, wird dir der Bärensittich auf das Feld folgen. Wenn er das Feld mit dem kleinen Mädchen erreicht hat, entferne beide aus dem Spiel und die Aufgabe ist erfüllt.

Hinweis: Wauzi ist kein Monster! Monsterkarten haben keine Auswirkung auf ihn.

## Rattilda, Ruin des Rucksacks

Schwierigkeit: mittel

Niemand weiß so genau, warum die Ratten des Königreichs plötzlich so riesig wurden - nur, dass es kurz nachdem eine gewisse sehr große Katze spurlos aus der Gegend verschwand, begann. Ohne ihren natürlichen Feind konnten sich die Nager ungehindert vermehren und machten sich gierig über die verdächtig vielen „befreiten“ Fische her, die Gilliam in seinem ewigen Erlösungsversuch überall liegen lässt. Schon bald erhob sich eine besonders gerissene Rattenmatriarchin und brachte ihrem wimmelnden Nachwuchs bei, dass Abenteuer-Rucksäcke im Grunde nichts anderes sind als wandernde Schatzkisten - voll mit Krümeln, Kleinkram und allem, was sich wunderbar benagen lässt. Also haltet eure Beutel gut geschlossen. Sie liebt Überraschungen.

### Aufbau

Lege die folgenden Spielelemente auf die entsprechend nummerierten Felder auf dem Spielbrett.

End-Boss und Heimatbasis: #9



Rattlinge Startpositionen: #4, #7, #13



Rattlinge (zählen als Monster)

Immer wenn Rattilda sich bewegt, werft 1 Knabberling Marker vom Vorrat in den roten Beutel.

Tipp: Lege einen der Knabberling Marker auf den Monsterkarten-Stapel, damit du nicht vergisst, beim Bewegen des Bosses einen Marker hinzuzufügen.



Knabberling Marker

Wenn ein Held einen Knabberling Marker aus dem roten Beutel zieht:

1. Der Held muss ihn in seinen Rucksack legen (falls Platz vorhanden ist). Ein Knabberling Marker darf nicht abgelegt werden, solange Rattilda nicht besiegt wurde.
2. Wenn Rattilda noch lebt und weniger als drei Rattlinge auf dem Spielfeld sind, erscheint einen Rattling deiner Wahl auf seinem Startfeld erneut.

### Aufgabe

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn kein Rattling mehr auf dem Spielfeld ist. Hinweis: Wenn keine Rattlinge auf dem Spielbrett sind und später ein neuer Rattling erscheint, gilt die Aufgabe wieder als unerfüllt. Die Helden können Rattilda in dieser Zeit nicht verletzen. Sobald der neue Rattling besiegt wurde, gilt die Aufgabe erneut als erfüllt, und ihr dürft wie üblich aus einem Beutel eurer Wahl ziehen.

## Narzia – die schlanke Schlange Schwierigkeit: mittel

Narzia war einst eine Zauberin mit einem bescheidenen Talent für Schönheitszauber - und einer maßlos überzogenen Meinung von ihrer eigenen Ausstrahlung. Um ihren Status als schönste Frau des Landes zu festigen, sprach sie einen Zauberspruch, der besagte, dass kein Gesicht, das schöner wart als ihres, jemals in einem Spiegel zu sehen sein möge. Zum Pech für Narzia ist Magie wörtlich zu nehmen... und brutal ebrlich. Anstatt sie zum schönsten Wesen des Reiches zu machen, zerbrach der Zauber stattdessen jeden Spiegel, den es gab. Die Scherben sind weit verstreut und Narzia weiterhin überzeugt ein Abbild von Anmut und Grazie zu sein, während ihre verzauberten Schlangen ihr süße Komplimente ins Ohr zischen. Um sie zu stellen, musst du drei Spiegelscherben sammeln und zusammensetzen.

### Aufstellung

Platziere den End-Boss und ihre Heimatbasis auf Feld #6 des Spielbretts.

Lege 3 Spiegelscherbenplättchen in den roten Beutel.

Während des Spiels kann ein Held jederzeit eine oder mehrere der verbleibenden Spiegelscherben aus dem Vorrat in den roten Beutel legen.



### Aufgabe

Wenn du auf dem Feld mit Narzias Heimatbasis stehst, kannst du einen oder mehrere Spiegelscherben-Gegenstände aus deinem Rucksack auf der Heimatbasis ablegen. Die Aufgabe ist abgeschlossen, sobald sich 3 Spiegelscherben auf der Heimatbasis befinden.

## Zählzahn, der Bilanzbewahrer Schwierigkeit: schwer

Zählzahn ist nicht der typische feuer-speiende Tyrann - er ist eher ein besessener Buchhalter mit Flügeln. Jede Münze, jeder Edelstein und jedes glänzende Schmuckstück in seinem Hort ist akribisch katalogisiert und sortiert (natürlich nach Größe, Glanz und ideellem Wert). Vor langer Zeit stand er während des Zeitalters des Feuervertrags an der Seite der menschlichen Reiche. Doch seit dem "Zwischenfall" hat sich Zählzahn in seine Berghöhle zurückgezogen, wo er sich mehr um die Kontrolle des Inventars als um Diplomatie kümmert. In letzter Zeit sind ihm jedoch beunruhigende Ungereimtheiten in seinen Aufzeichnungen aufgefallen - es fehlen Gegenstände, die Summen stimmen nicht und, schwupps, hat ein abtrünniger Abenteurer einmal Holzmünzen in seinen Tresor geschmuggelt. Das ist inakzeptabel. Bis seine Schatzkammer wieder ins Gleichgewicht gebracht ist, brennt seine Wut heißer als sein Feuer - und in seinem jetzigen Zustand wäre es Selbstmord, sich ihm zu stellen. Bringe einen Schatz oder werde schon aus Prinzip eingäschert.

### Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #2 auf dem Spielbrett.



Wenn Zählzahn während seiner Bewegung gleich nah an mehrere Helden herankommt, bewegt er sich auf den Spieler mit der höchsten Anzahl an wertvollen Gegenständen (Goldwaffen, Goldgegenstände, Münzen, Juwelen) zu und versucht, diesen anzugreifen.

### Aufgabe

Wenn du auf dem Feld mit Zählzahns Heimatbasis stehst, kannst du einen oder mehrere wertvolle Gegenstände (goldene Waffen, Goldgegenstände, Münzen, Juwelen) aus deinem Rucksack auf der Heimatbasis ablegen. Sobald du einen wertvollen Gegenstand auf der Heimatbasis abgelegt hast, bleibt dieser auf dem Feld liegen und kann nicht wieder aufgehoben werden. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn sich 5 wertvolle Gegenstände auf der Heimatbasis befinden.

## Grantelstumpf, der Waldgrummler Schwierigkeitsgrad: leicht

Vor langer Zeit nur Grantelstumpf ein hoch aufragender Baum, der unangefochtene König des Waldes. Vögel sangen in seinen Ästen, Eichhörnchen huschten über seine Rinde, und er blühte jahrhundertlang in voller Pracht. Doch dann kamen die Menschen - mit ihren Äxten, Sägen und Träumen von Möbeln und Zahnstochern. Er hofft, dass das heilige Relikt des Waldes - der uralte Druide, dessen Leben mit den Wurzeln des Waldes verbunden ist - eines Tages zurückkehrt, um die Axtschwinger für immer zu vertreiben. Aber bis dahin nimmt er das Schicksal selbst in die Hand. Nach einer besonders brutalen Holzfällersaison riss er seine Wurzeln aus dem Boden und begann zu laufen - langsam, knarrend, unerbittlich - um im Namen des Waldes die Eindringlinge zu jagen. Als selbsternannter Wächter des Waldes reißt er Holzfäller schon aus einer Meile Entfernung und schreckt auch nicht davor zurück, jeden mit Splittern zu beschießen, der es wagt, sich ihm auch nur mit einem abgehackten Ästchen zu nähern. Um überhaupt in seine Nähe zu kommen, musst du alle deine Holzgegenstände zurücklassen. Nur so kannst du beweisen, dass du nicht zu den "Hack- und Sägemördern" gehörst.

### Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #5 des Spielbretts.



Grantelstumpf wird sich immer auf den Spieler mit den meisten Gegenständen aus Holz (Waffen oder Holzgegenstände) zubewegen und versuchen, diesen anzugreifen.

Grantelstumpf hat keine Aufgaben, aber du kannst ihn nur beschädigen, wenn du nichts aus Holz dabei hast - weder eine Holzwaaffe noch einen hölzernen Gegenstand.

## Karpfred, der Fischbefreier Schwierigkeit: mittel

Vor langer Zeit nur Manfred ein ganz normaler Fischer, der fröhlich seine Netze auswarf und gerne leckeren Fischeintopf kochte. Doch eines schicksalhaften Tages änderte sich alles, als er einen uralten, leuchtenden Karpfen fing. Als Manfred ihn zu seinem Abendessen machen wollte, plumpste der Fisch aus dem Topf und krächzte: "Iss mich, und dein Schicksal ist besiegelt!". Natürlich aß Manfred den Fisch trotzdem. Ein großer Fehler. Am nächsten Morgen wachte er mit Schuppen an den Armen und Kiemen am Hals auf und hatte das Gefühl, dass es keinen Fischeintopf mehr geben würde. In seiner Verzweiflung, den Fluch aufzubrechen, war Karpfred überzeugt, dass die Befreiung anderer Fische seine Menschlichkeit wiederherstellen würde. Zum Pech für Karpfred hat das nicht funktioniert. Nicht einmal ein bisschen. Egal, wie gut die Fische filetiert, gebraten oder gesalzen wurden, seine Versuche, sie zu "befreien", haben ihn nur noch entschlossener gemacht.

### Aufstellung

Stelle den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #7 des Spielbretts.



### Aufgabe

Erforsche das Land, um einen Fischteich zu finden. Wenn du auf einem runden Teich-Landplättchen stehst, kannst du einen oder mehrere Fischgegenstände aus deinem Rucksack dort ablegen. Sobald du einen Fischgegenstand dort abgelegt hast, bleibt er dort liegen und kann nicht wieder aufgenommen werden. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn sich 2 Fischgegenstände auf dem Teich-Landplättchen befinden.

## Schmorfax, der Glutbrütige

Schwierigkeit: leicht

*Schmorfax ist nicht der typische Bösewicht. Sicher, er lebt in einem schwelenden Vulkan und bastelt unvorstellbar mächtige magische Artefakte, aber eigentlich will er nur in Ruhe gelassen werden und seine geschmolzene Höhle in Frieden genießen. In letzter Zeit wird er jedoch von einer Gruppe übereifriger Gnome an den Rand des Wahnsinns getrieben. Aus Gründen, die nur sie selbst verstehen, haben diese winzigen Plagegeister es zu ihrer heiligen Pflicht erklärt, Schmorfax' wertvolle Artefakte in den Vulkan zu werfen und damit jahrhundertlange Handwerkskunst zu zerstören. Ungeheuerlich! Warum sollte jemand so etwas tun?! Jetzt ist Schmorfax nur noch einen verzauberten Kelch davon entfernt, völlig durchzudrehen, und es liegt an dir, die Gnome aufzuhalten, bevor die Lava überkocht.*

### Aufbau

Lege die folgenden Spielelemente auf die entsprechend nummerierten Felder auf dem Spielbrett.

End-Boss und Heimatbasis: #12



Mittagsgnom  
#5



Zwielichtgnom  
#7

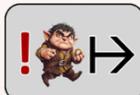


Dunkelgnom  
#3



Zu Beginn der Monsterphase, bevor du eine Monsterkarte ziehst, bewege den Gnom mit dem Tageszeitsymbol, den der Tageszeitmarker gerade anzeigt, ein Feld näher an das Vulkanfeld (#12).

*Tipp: Lege den Erinnerungsmarker auf den Monsterkartenstapel, damit du nicht vergisst, einen Gnom zu bewegen, bevor du eine Karte ziehst.*



**Wichtig!** Sobald ein Gnom den Vulkan erreicht, haben die Helden das Spiel sofort verloren.

### Aufgaben 1-3

Besiege einen Gnom.

*Gnome werden dich nie angreifen, aber du kannst sie angreifen. Sie kämpfen wie ein Monster der Stufe 1.*

## Aurelius Schnabelgold

Schwierigkeit: schwer

*Einst war Aurelius ein bescheidener mechanischer Vogel, der zur Unterhaltung der Adligen diente. Doch mit der Zeit wurde er von seinem eigenen goldenen Glanz besessen. Letztendlich geriet diese Selbstverliebtheit völlig außer Kontrolle. Er fing an, alles, was nicht golden war, als unter seiner Würde zu betrachten - buchstäblich. Gewöhnliche Gegenstände, Menschen und sogar ganze Landschaften hörten in seinen Augen auf zu existieren, wenn sie nicht mit dem göttlichen Glanz des Goldes funkelten. Diese Wahnvorstellung wurde so stark, dass sie die Realität selbst verdrehte: Nichts, was nicht golden ist, kann Aurelius berühren, geschweige denn ihm schaden. Um ihn zu besiegen, musst du dir seine goldene Besessenheit zu eigen machen und dich mit Waffen und Ausrüstung ausstatten, die seinen absurd hohen Ansprüchen genügen.*

### Aufstellung

Platziere den End-Boss und seine Heimatbasis auf Feld #13 des Spielbretts.



Stelle den Nekromanten auf das Feld mit dem Mondsymboll auf dem Spielbrett.



Aurelius hat keine Aufgaben, aber du kannst ihm nur mit goldenen Schwertern schaden. Du musst also Stufe 3 erreichen und ein goldenes Schwert sammeln, um ihn zu besiegen.



## Die Seelen der See

Schwierigkeit: schwer

*Vor langer Zeit folgte ein Ritter einem betörenden Lied in die Fluten. Man sagt, sein Körper versank in den Tiefen, doch seine Seele konnte ihm nicht folgen. Seitdem kann man bei jedem Erklingen der Melodie eine blasse Gestalt am Ufer erahnen, reglos und voller Sehnsucht zum Wasser gewandt. Auch sie will zu ihm – doch nur ihre Stimme, voll Trauer und Liebe, erreicht ihn je.*

### Aufstellung

Platziere die Seele des Ritters und seine Heimatbasis auf Feld #9 und die Sirene und ihre Heimatbasis auf #12.



Bei der Boss-Bewegung bewegt sich die Seele des Ritters auf den nächstgelegenen männlichen Helden zu. Die Sirene bewegt sich auf die nächstgelegene Heldin zu. Beide können jedoch jeden Helden angreifen, der auf ihrem Feld landet. Das Geschlecht von Wampi entspricht dem seines Spielers.



**Aufgabe:** Die Seele des Ritters und die Sirene müssen sich auf demselben Feld treffen.

Wenn einer der beiden Schaden erleidet, erleidet der andere denselben Schaden. Markiere den Schaden nur auf der Seele des Ritters.

*Hinweis: Dieser Endboss ist eine exklusive Erweiterung. Er ist möglicherweise nicht in deinem Spiel enthalten.*

## Beispiel

Das folgende Beispiel führt euch durch die ersten Runden des Spiels. Wir spielen mit 2 Spielern, einer spielt den Ritter und einer die Hexe. Wir spielen zur Vereinfachung nur gegen einen Endboss: Der Schnappschwanz. Die Illustration auf der linken Seite zeigt das Spielbrett und die Charakterkarten am Ende der jeweiligen Runde.



### Spielaufbau

Wir stellen die Heldenminiaturen (den Ritter und die Hexe) auf die Burg.

Da wir mit 2 Spielern spielen, stellen wir 2 Wachen auf Felder mit einem Tagessymbol unserer Wahl.

Wir wählen End-Bosse aus und platzieren seine Spielkomponenten gemäß den Anweisungen im Boss-Kapitel in diesem Regelbuch.

*Hinweis: Um dieses Beispiel zu vereinfachen, haben wir die Materialien des Schnappschwanz' auf eine etwas andere Position gelegt. Die fette Katze sollte eigentlich auf Feld 8 (statt 11) und die Cat Lady auf Feld 1 (statt 6) platziert werden. Vergiss nicht, auch die anderen Spielelemente zu platzieren (den Lausub, das kleine Mädchen, den Wauzi und den Bärensittich)!*

Jetzt beginnt das Spiel. Der jüngste Spieler spielt den Ritter und beginnt den ersten Zug.

### Zug 1: Ritter



Der **Ritter** beginnt seinen Zug hungrig. In den blau eingekreisten Gebäuden gibt es Verpflegung, also ist hier alles gut.

Der Ritter kann pro Zug 4 Aktionen ausführen, wobei er aus folgenden Aktionen wählen kann: (1) ein Feld weit ziehen, (2) Land entdecken, (3) Land nutzen, (4) Gegenstände aufheben, (5) Gegenstände tauschen, (6) kämpfen. Der Ritter führt die folgenden Aktionen durch:

**Aktion 1:** Bewegung auf ein Nachbarfeld.

**Aktion 2:** Land entdecken: Der Ritter nimmt das oberste Landplättchen vom Landstapel und legt es auf sein Feld auf dem Spielbrett. Die Symbole auf dem Land werden ausgeführt und der Ritter kann wählen, ob er aus dem roten oder dem gelben Sack zieht. Er entscheidet sich für den roten Sack und bekommt einen Gegenstand "Nahrung" in seinen Rucksack.

**Aktion 3:** Land nutzen: Da das Land das Symbol U hat, kann es wieder aktiviert werden, um Ressourcen zu sammeln. Der Spieler zieht wieder aus dem roten Beutel. Er erhält einen Gegenstand "Trank" für seinen Rucksack.

**Aktion 4:** Land nutzen: Er aktiviert das Land erneut und zieht diesmal einen Zauberspruch aus dem gelben Beutel und legt ihn in sein Zauberbuch.

Jetzt kommt die Monsterphase. Ziehe die oberste Monsterkarte und führe sie aus. Es ist eine **Spawn-Karte**: Bewege den Tagesmarker unten rechts auf dem Spielbrett eine Position weiter im Uhrzeigersinn. Sagen wir, er steht jetzt auf dem Mondsymbel. Würfle dann mit dem Monsterwürfel. Er zeigt eine grüne 2 an, also wird ein grünes Monster der Stufe 2 erscheinen. Stelle das Monster auf das Feld, das das Mond-Tageszeitsymbol zeigt.

## Zug 2: Hexe



Nun ist der zweite Spieler mit der **Hexe** an der Reihe. Auch hier gibt es in der Burg wieder Verpflegung gegen den Hunger.

### Aktion 1-3: Bewegen

### Aktion 4: Angriff auf die Wache

**Kämpfen:** Die Wache ist Stufe 1 und hat 1 Leben. Sie ist allerdings zu faul, um einen Würfel zu werfen. Der Held greift mit der Anzahl orangefarbener Würfel an, die auf der rechten Seite der Charakterkarte angegeben ist (hier: 1 Würfel), und verteidigt sich mit den blauen Würfeln auf der linken Seite (hier: keiner).

Jetzt wird gewürfelt. Ein Schwertsymbol verursacht 1 Schaden und ein Schildsymbol würde einen Schaden verhindern. Die Hexe würfelt ein Schwert. Die Wache erhält 1 Schaden und ist damit besiegt.

**Beute:** Die Hexe bekommt die Beute des besiegten Gegners.

In diesem Fall darf sie eine Waffe aus dem schwarzen Beutel und einen Zauberspruch aus dem gelben Beutel ziehen.

Aufgrund ihrer besonderen Fähigkeit, die auf ihrer Charakterkarte angegeben ist, kann sie statt einem gleich zwei Zaubersprüche ziehen.

**Waffen:** Sie zieht einen hölzernen Speer und legt ihn in ihre Hand. Sie hatte Glück, eine Holzwaffe zu ziehen (gekennzeichnet durch den braunen Rahmen), denn sie ist erst Stufe 1. Eisenwaffen können erst ab Stufe 2 und goldene Waffen ab Stufe 3 ausgerüstet werden.

**Monsterphase:** Die gezogene Karte lässt alle Bosse in Richtung des nächsten Helden ziehen. Dann würden sie angreifen, aber es befindet sich kein Held auf diesem Feld. Dann bewegen sich alle Monster nacheinander und greifen an, wenn ein Held auf ihrem Feld steht.

### Zug 3: Ritter



Der Ritter beginnt seinen Zug hungrig und isst den Gegenstand aus dem Rucksack, um kein Herz zu verlieren.

**Aktion 1-3:** Der Ritter zieht 3 Felder weit (dem Weg folgend).

**Aktion 4:** Gegenstände aufheben: Der Ritter hebt die fette Katze auf und steckt sie in seinen Rucksack, um sie später zu ihrem Besitzer zurückzubringen.

Jetzt kommt die **Monsterphase**. Die gezogene Karte bewirkt, dass sich alle Bosse auf den nächstgelegenen Helden zubewegen, 2 Gegenstände aus dem roten Beutel fallen lassen (in diesem Beispiel einen Knochen und einen Feuergegenstand) und dann angreifen.

**Kämpfen:** Der Boss ist Stufe 4, hat also 4 Leben und würfelt 4 Würfel. Bosse und Monster würfeln immer mit violetten Würfeln. Der Ritter würfelt seinen 1 Angriffswürfel, der ein Schwert zeigt. Sein blauer Verteidigungswürfel zeigt leider eine leere Seite. Der Boss würfelt 2 Schwerter und 2 Schilde. Der Ritter entscheidet sich, den Gegenstand "Zaubertrank" zu benutzen, um einen zusätzlichen Schild zu erhalten, der eines der Schwerter abwehrt. Er nimmt den Zaubertrank nach der Verwendung aus dem Spiel.

Der Ritter erleidet 1 Schaden und entfernt ein Herz von der Charakterkarte (beginnend mit dem ganz linken Herz). Das Monster hat das Heldenschwert mit einem Schild abgewehrt. Beachte, dass der Boss sowieso keinen Schaden hätte erleiden können, bis seine Aufgaben abgeschlossen ist.

**Boss-Rückzug:** Wenn ein Boss einen Helden verwundet hat, kann der Held wählen, den Boss auf seine Heimatbasis zu bewegen. Der Ritter entscheidet sich, das zu tun.

## Zug 4: Hexe



Die Hexe beginnt ihren Zug hungrig. Sie hat kein Essen, also verliert sie 1 Herz.

**Aktion 1-2:** Die Hexe bewegt sich 2 Felder zu dem Ork.

**Aktion 3:** Die Hexe kämpft gegen den Ork. Der Ork (Stufe 2) würfelt 1 Schwert und 1 Schild. Die Hexe hat den Speer, der ihr 2 Angriffswürfel gibt und einen zusätzlichen, wenn sie gegen grüne Kreaturen wie den Ork kämpft. Sie würfelt 2 Schwerter und eine leere Seite. Die Hexe verliert 1 Herz. Der Ork erleidet 1 Schaden und erhält einen entsprechenden Marker.

**Aktion 4:** Die Hexe kämpft wieder gegen den Ork. Der Ork würfelt 2 Schilde. Die Hexe würfelt 3 Schwerter. Der Ork erleidet 1 Schaden und ist besiegt.



**Beute:** Die Hexe erhält die Beute, die auf der Ork-Figur abgebildet ist. Sie zieht einen Gegenstand aus dem roten Beutel und durchsucht dann den roten Beutel nach einer Münze. Sie zieht einen Gegenstand, der ihr erlaubt eine Waffe aus dem schwarzen Beutel zu ziehen. Sie beschließt, diesen Gegenstand sofort zu benutzen. Das Benutzen eines Gegenstandes kostet keine Aktion. Benutzte Gegenstände werden entweder zurück in den Beutel geworfen oder aus dem Spiel entfernt. Sie beschließt, den Gegenstand zurück in den roten Beutel zu werfen, um die Chance zu haben, diesen Gegenstand später erneut zu ziehen. Sie zieht eine Waffe aus dem schwarzen Beutel. Es ist ein Eisenschild. Helden der Stufe 1 können noch keine Eisenwaffen ausrüsten und müssen sie in ihren Rucksack stecken. Doch zum Glück, ...

2

**Stufenaufstieg:** Da der Held ein Monster der Stufe 2 besiegt hat, steigt die Hexe auf Stufe 2 auf. Sie legt den entsprechenden Stufe-Marker auf ihre Charakterkarte. Sie kann jetzt Eisenwaffen benutzen und nimmt den Eisenschild aus ihrem Rucksack in ihre linke Hand.

**Monsterphase:** Die gezogene Karte bewirkt, dass sich alle Monster auf den nächsten Helden zubewegen und dann angreifen. Da sich nach dem Sieg über den Ork keine Monster mehr auf dem Spielbrett befinden, passiert nichts.

## Zug 5: Ritter



Der Ritter beginnt seinen Zug hungrig und verliert ein Herz.

**Aktion 1:** Der Ritter hebt die Gegenstände auf seinem Feld auf (den Knochen und den Feuergegenstand).

**Aktion 2-3:** Der Ritter bewegt sich 2 Felder auf die Hexe zu.

**Aktion 4:** Tauschen: Der Ritter nimmt die hölzerne Speerwaffe von der Hexe (die zustimmt) und nimmt sie in seine rechte Hand.

**Zauberspruch sprechen (keine Aktion):** Der Ritter setzt jetzt seinen Zauberspruch ein. Er nimmt den Gegenstand "Feuer" aus dem Spiel, um sich auf das Feld mit der Cat Lady zu teleportieren.



**Schließe eine Aufgabe ab:** Sobald der Ritter mit der fetten Katze das Feld der Cat Lady erreicht hat, ist diese Aufgabe erfüllt (wie in den entsprechenden Boss-Anweisungen im Regelbuch angegeben). Die Katze und die Cat Lady werden aus dem Spiel entfernt. Als Belohnung für das Erfüllen einer Aufgabe darf der Ritter aus einem Beutel seiner Wahl ziehen. Er zieht aus dem schwarzen Beutel und erhält ein goldenes Schwert. Da er noch nicht Stufe 3 ist, kann er noch keine goldenen Waffen benutzen und verstaut das Schwert in seinem Rucksack.

**Monsterphase:** Der Boss bewegt sich auf den nächstgelegenen Helden zu und greift an, wenn er auf einem Feld mit einem Helden landet (was in unserem Beispiel nicht der Fall ist).

## Zug 6: Hexe

Jetzt ist die Hexe an der Reihe. Sie überlegt, was sie jetzt tun soll. Sie hat 1 Münze und könnte eine Aktion nutzen, um sie in der Taverne auszugeben, um bis zu 4 ihrer Ausdauerherzen wiederherzustellen. Oder sie könnte zum Schmied gehen und 1 Münze ausgeben, um ihren Eisenschild zu verbessern. Diese Verbesserung würde ihr erlauben eines ihrer Waffenplättchen auf dessen blau leuchtende Seite umzudrehen. Es gibt so viele Möglichkeiten! Nun muss sich die Hexe entscheiden...

## Anhang

### Waffen

Helden können Waffen ausrüsten, um ihre Erfolgsaussichten in Kämpfen zu verbessern. Angriffswaffen zeigen orangefarbene Angriffswürfel und kommen in die rechte Hand. Verteidigungswaffen zeigen blaue Verteidigungswürfel und kommen in die linke Hand.



In einem Kampf würfelst du die Anzahl der orangefarbenen und blauen Würfel, die deine ausgerüsteten Waffen in deinen Händen zeigen.



Wenn deine Waffe ein Schwert- oder Schildsymbol zeigt, fügst du diese zum Würfelergebnis hinzu, so als ob du einen zusätzlichen Würfel geworfen hättest, der ein solches Symbol zeigt. Das ist sehr mächtig – so wie ein zusätzlicher Würfel, der immer einen Treffer landet.



Wenn ein Würfel-, Schwert- oder Schildsymbol grün, lila oder beige umrandet ist, kannst du diese Würfel oder Symbole hinzufügen, wenn du gegen ein Monster dieses Typs kämpfst (siehe Monstertypen auf Seite 5).

*Hinweis: Die umrandeten werden zu den nicht umrandeten Würfeln/Symbolen hinzugezählt. Die Waffe wird also gegen diese speziellen Monstertypen stärker.*

*Hinweis: Bosse, Wachen und Teufelchen haben keine dieser Farben, also kannst du die umrandeten Bonuswürfel/-symbole nicht gegen sie einsetzen.*

### Beispiele:

Diese Waffe ist aus Holz gefertigt, wie der braune Rahmen zeigt. Das bedeutet, dass ein Held die Waffe schon auf Stufe 1 ausrüsten kann.

*Hinweis: Der Held kann sie auch als hölzernen Gegenstand für einen Zauberspruch verwenden.*

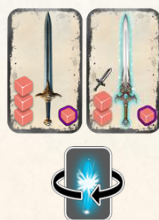
Dies ist eine Angriffswaffe, die du ausrüsten und damit in deiner rechten Hand tragen kannst. Sie gibt dir in einem Kampf 2 orangefarbene Helden-Angriffswürfel. Wenn du gegen Goblins, Orks oder Trolle kämpfst (Monster mit grüner Farbe am unteren Rand ihrer Figur), erhältst du 1 zusätzlichen Helden-Angriffswürfel, so dass du diese Kreaturen (z. B. einen Ork) mit insgesamt 3 orangen Helden-Angriffswürfeln angreifen kannst.

Wenn du mit dieser Waffe (Zauberstab der Diebe) in einem Kampf würfelst, darfst du einmal aus dem roten Beutel ziehen.



Waffen werden aus drei verschiedenen Materialien hergestellt, die durch den Rahmen des Waffenplättchens angezeigt werden: Holz, Eisen oder Gold. Um eine Eisenwaffe auszurüsten, muss dein Held mindestens Stufe 2 sein und um eine Goldwaffe auszurüsten, Stufe 3. Du kannst aber jederzeit eine beliebige Waffe in deinem Rucksack tragen.

*Hinweis: Entsprechende Waffen können auch als Zutaten für Zaubersprüche verwendet werden, die Holz, Eisen oder Gold erfordern.*



Waffenplättchen haben zwei Seiten. Beginne immer so, dass die Standardseite nach oben zeigt. Wenn du deine Waffe verbessern kannst (z. B. durch einen Zauber oder den Schmied), drehst du deine Waffe um, so dass sie die Seite mit dem blauen Leuchten um die Waffenabbildung zeigt. Die Waffe bleibt bis zum Ende des Spiels verbessert (es sei denn, du wirfst sie einmal in den schwarzen Beutel zurück).

*Hinweis: Du kannst Waffen in deinen Händen oder in deinem Rucksack verbessern. Du kannst eine verbesserte Waffe auch an einen anderen Helden weitergeben, indem du die Tauschaktion benutzt.*

Diese Waffe ist aus Gold gefertigt, wie der goldene Rahmen zeigt. Das bedeutet, dass ein Held die Waffe nur auf Stufe 3 ausrüsten kann. Helden mit niedrigeren Stufen können die Waffe zwar in ihrem Rucksack tragen, sie aber nicht im Kampf einsetzen.

*Hinweis: Ein Held kann diese Waffe auch als goldenen Gegenstand für einen Zauber verwenden (unabhängig von seiner Stufe).*

Dieser Schild ist verbessert, was durch den blauen Glanz um die Schildabbildung angezeigt wird.



Dies ist eine Verteidigungswaffe, die du ausrüsten und in deiner linken Hand tragen kannst. Sie gibt dir in einem Kampf 3 blaue Heldenverteidigungswürfel. Zusätzlich zu dem Würfelergebnis erhältst du 1 zusätzliches Schildsymbol. Wenn du gegen magische Kreaturen kämpfst (Monster mit lila Farbe am unteren Rand ihres Standes), erhältst du 2 zusätzliche Heldenverteidigungswürfel, so dass du dich gegen magische Kreaturen (z. B. einen Vampir) mit insgesamt 5 blauen Heldenverteidigungswürfeln verteidigen kannst (und obendrauf noch das eine zusätzliche Schildsymbol erhältst).



#### Verbesserte Holzaxt

1 orangefarbener Heldenangriffswürfel plus ein Schwertsymbol in einem beliebigen Kampf. Wenn du gegen eine magische Kreatur kämpfst, erhältst du ein zweites Schwertsymbol.



#### Verbesserter Holzschild

1 blauer Helden-Verteidigungswürfel. Wenn du gegen eine grüne (z.B. einen Goblin) oder beige (z.B. ein Skelett) Kreatur kämpfst, kannst du einen zweiten Würfel und ein Schildsymbol hinzufügen.



#### Verbesserter Eisenmorgenstern

2 orangefarbene Heldenangriffswürfel plus ein Schwertsymbol in einem beliebigen Kampf. Wenn du gegen eine grüne Kreatur kämpfst, erhältst du einen zusätzlichen orangen Helden-Angriffswürfel.



#### Hölzerne Keule

3 orangefarbene Heldenangriffswürfel, wenn du gegen eine grüne (z. B. einen Goblin) oder eine beige (z. B. ein Skelett) Kreatur kämpfst. *Hinweis: Wenn du gegen eine andere Kreatur kämpfst (z. B. gegen einen Boss oder eine magische Kreatur), erhältst du überhaupt keine Würfel, also ist es in diesem Fall besser, diese Waffe nicht auszurüsten.*

## Land Symbole



**Verpflegung:** Wenn ein Held seinen Zug auf einem der blau eingekreisten Gebäude beginnt, gibt es dort Verpflegung und er verliert zu Beginn seines Zuges kein Herz durch Hunger.



**Taverne:** Du kannst in der Taverne eine „Land nutzen“ Aktion verwenden und 1 Münze bezahlen, um entweder bis zu vier Herzen in deiner Ausdauer aufzufüllen oder den Heiler besuchen, um bis zu vier Herzen deiner Verletzungen aufzufüllen.



**Schmied:** Du kannst beim Schmied eine „Land nutzen“ Aktion verwenden und 1 Münze bezahlen, um aus dem schwarzen Waffensack zu ziehen, oder eine deiner vorhandenen Waffen zu verbessern (d.h. ein Waffenplättchen auf die Seite mit dem blauen Glanz um die Waffe zu drehen). Oder zahle 3 Münzen, um den schwarzen Waffensack nach einer Waffe deiner Wahl zu durchsuchen. *Zur Erinnerung: Wenn du eine Waffe aus dem schwarzen Beutel erhältst, muss die normale Seite ohne den blauen Glanz immer nach oben zeigen.*



Ziehe einen Gegenstand aus dem roten Beutel, wenn du das Feld erforschst oder wenn du das Land nutzt.



Ziehe einen Zauberspruch aus dem gelben Beutel, wenn du das Feld erforschst oder wenn du das Land nutzt.



Ziehe einen Gegenstand aus dem roten Beutel oder einen Zauber aus dem gelben Beutel, wenn du das Feld erforschst oder du das Land nutzt.



Ziehe aus dem roten Beutel, bis du eine grüne Verpflegung erhältst. Behalte die Verpflegung und lege alle anderen auf diese Weise gezogenen Gegenstände zurück in den Beutel.



Ziehe eine Waffe aus dem schwarzen Beutel, wenn du das Feld erforschst. *Beachte, dass du das Land nicht noch einmal nutzen kannst, da es nicht das U Symbol hat.*

*Zur Erinnerung: Wenn du eine Waffe aus dem schwarzen Beutel erhältst, zeigt die Standardseite ohne den blauen Glanz immer nach oben.*



Ein Monster erscheint auf deinem Feld. Wirf den Monsterwürfel, um die Art des Monsters zu bestimmen. Das Monster wird auch dann erscheinen, wenn bereits ein anderes Monster auf deinem Feld steht. Das Monster, das gerade erschienen ist, greift dich sofort an.

## Gegenstände

Wenn du Gegenstände erhältst (durch Ziehen aus dem roten Beutel, durch Aufnehmen von Gegenständen von deinem Feld auf dem Spielbrett, durch Beute von besiegten Monstern, durch Tausch mit deinen Mitspielern, usw.), kommen diese immer zuerst in deinen Rucksack. Das bedeutet, dass du in deinem Rucksack genug Platz brauchst, um die Gegenstände zu verstauen.

Wenn ein Gegenstand mit Symbolen versehen ist, kannst du ihn jederzeit benutzen, um den entsprechenden Effekt auszuführen. Die einzige Ausnahme ist, dass du während der Monsterphase keine Nahrung zu dir nehmen kannst. Die Verwendung eines Symbols kostet keine Aktion. Lege den Gegenstand danach wahlweise zurück in den roten Beutel, oder entferne ihn aus dem Spiel.

Du kannst jederzeit Gegenstände abwerfen. Wenn du einen Gegenstand abwirfst, entscheidest du, ob du ihn zurück in den roten Beutel legst, oder aus dem Spiel entfernst.

Wenn ihr ein *bestimmtes* Plättchen aus dem Beutel ziehen sollt (z. B. eine Münze als Beute für ein besiegt Monster), sucht dieses Plättchen aus dem roten Beutel. Ist keines mehr vorhanden, erhaltet ihr nichts. Wenn ihr ein grünes Nahrungsplättchen ziehen sollt, zieht Plättchen aus dem roten Beutel, bis ihr das erste grüne Nahrungsplättchen aufdeckt. Dieses behaltet ihr, alle zuvor gezogenen Plättchen legt ihr wieder in den Beutel zurück.



**Nahrung:** Du kannst einen solchen Gegenstand essen, um eines deiner Herzen im Ausdauerbereich (gelben Herzen) deiner Gesundheitsleiste wiederherzustellen. Rote Herzen (Verletzungen) kannst du auf diese Weise nicht wieder auffüllen.



**Giftpilz:** Er gibt dir Kraft, aber zu welchem Preis? Wenn du diesen Pilz isst, stellt er bis zu 3 Herzen in deinem Ausdauerbereich (gelbe Herzen) deiner Gesundheitsleiste wieder her, aber du verlierst 1 rotes Herz in deinem Verletzungsbereich.



**Verbandskasten:** Wenn du diesen Gegenstand benutzt, füllt er ein Herz im Bereich Verletzungen (rote Herzen) deiner Gesundheitsleiste auf. Gelbe Herzen (Ausdauer) kannst du auf diese Weise nicht wieder auffüllen.

*Zur Erinnerung: Du kannst keine Herzslots füllen, die mit einem Schloss für eine höhere Stufe als deine eigene gesperrt sind.*



**Zaubertrank:** Verwende diesen Gegenstand während eines Kampfes, nachdem du gewürfelt hast, um entweder ein Schwertsymbol oder ein Schildsymbol zu deinem Würfelergebnis hinzuzufügen.



**Waffe ziehen:** Benutze diesen Gegenstand, um eine Waffe aus dem schwarzen Beutel zu ziehen. Wie immer musst du die normale Seite der Waffe nach oben drehen (die Seite ohne den blauen Glanz).



**Münze:** Benutze die Münze für Zaubersprüche oder um den Schmied oder den Gastwirt zu bezahlen.



**Juwel:** Tausche ihn jederzeit gegen 2 Münzen (die du aus dem roten Beutel nimmst).

**Holz/Eisen/Gold/Knochen/Feuer:** Verwende diese Gegenstände als Zutaten für Zaubersprüche oder für Aufgaben.



## Zaubersprüche

Helden können jederzeit Zaubersprüche einsetzen (auch während des Zuges eines anderen Spielers oder der Monsterphase). Um einen Zauberspruch zu sprechen, ist keine Aktion erforderlich. Zaubersprüche benötigen die Gegenstände auf der linken Seite des Spruches als Zutaten für den Effekt auf der rechten Seite des Spruches. Bei Zutaten, die mit einem Schrägstrich ("/") getrennt sind, kannst du entweder den einen oder den anderen Gegenstand als Zutat verwenden ("/" bedeutet "oder"). Statt den Gegenständen Holz, Eisen oder Gold kannst du auch die entsprechenden Waffen aus Holz, Eisen oder Gold verwenden. Die Zaubersprüche bleiben in deinem Zauberbuch und du kannst sie auch mehrfach verwenden, wenn du genügend entsprechende Zutaten hast.

*Hinweis: Münzen bestehen nicht aus Gold, sondern aus Kupfer, daher kannst du eine Münze nicht als Goldzutat verwenden.*



Verwende Verpflegung und Knochen, um 3 zusätzliche Würfel (eine beliebige Kombination aus orange und blau) für Angriff oder Verteidigung zu werfen.

Verwende Verpflegung und Knochen, um 2 Schwertsymbole oder 2 Schildsymbole zu dem Würfelergebnis in einem Kampf hinzuzufügen.

Verwende Verpflegung und Knochen, um zwei Zaubersprüche zu ziehen.

Verwende Gold oder Feuer, um zwei Gegenstände zu ziehen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.

Benutze Gold oder Eisen, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Gold oder Eisen auch von einer goldenen oder eisernen Waffe stammen kann.

Verwende Gold oder Juwelen, um bis zu 3 gelbe Ausdauerherzen und bis zu 3 rote Verletzungsherzen zu füllen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe stammen kann.

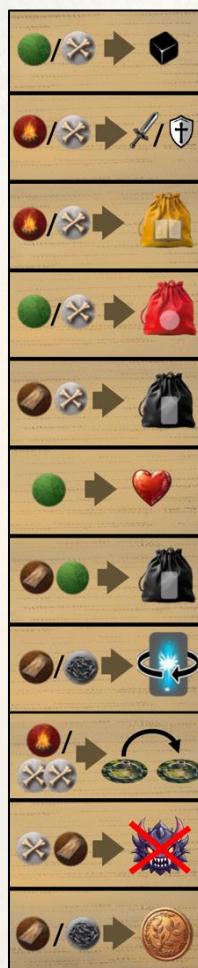
Verwende Gold oder Feuer, um bis zu 2 gelbe Ausdauerherzen oder bis zu 2 rote Verletzungsherzen zu füllen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.

Verwende Gold oder Juwelen, um eine deiner Waffen zu verbessern. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe stammen kann.

Benutze Holz und Eisen, um dich auf ein beliebiges anderes Feld auf der Karte zu teleportieren. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer hölzernen oder eisernen Waffe stammen kann.

Benutze Gold oder Feuer, um ein Monster auf deinem Feld zu besiegen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann. Sammle die entsprechende Beute ein und steige gegebenenfalls eine Stufe auf.

Verwende Gold, um 3 Münzen aus dem roten Beutel zu ziehen. Beachte, dass das Gold auch von einer goldenen Waffe kommen kann.



Verwende Verpflegung oder Knochen, um 1 zusätzlichen Würfel (orange oder blau) für Angriff oder Verteidigung zu werfen.

Verwende Feuer oder Knochen, um 1 Schwertsymbol oder 1 Schildsymbol zu dem Würfelergebnis in einem Kampf hinzuzufügen.

Verwende Feuer oder Knochen, um einen Zauberspruch zu ziehen.

Benutze Verpflegung oder Knochen, um einen Gegenstand zu ziehen.

Benutze Holz und Knochen, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwaaffe stammen kann.

Verwende Verpflegung, um 1 rotes Verletzungsherz zu füllen. *Hinweis: Du kannst natürlich wie immer stattdessen die Nahrung essen, um 1 gelbes Ausdauerherz zu füllen.*

Benutze Holz und Verpflegung, um eine Waffe zu ziehen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwaaffe stammen kann.

Verwende Holz oder Eisen, um eine deiner Waffen zu verbessern. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer Holz- oder Eisenwaaffe stammen kann.

Benutze Feuer oder zwei Knochen, um dich auf ein anderes Feld auf der Karte zu teleportieren.

Benutze Knochen und Holz, um ein Monster auf deinem Feld zu besiegen. Beachte, dass das Holz auch von einer Holzwaaffe stammen kann. Sammle die entsprechende Beute ein und steige gegebenenfalls eine Stufe auf.

Benutze Holz oder Eisen, um eine Münze aus dem roten Beutel zu ziehen. Beachte, dass das Holz oder Eisen auch von einer hölzernen oder eisernen Waffe stammen kann.