

Kuro



Legendäre Krieger



# SEVENTH HERO

Ein heldenhaftes  
Spiel von Kuro für  
3-5 Spieler ab 12 Jahren

## Einleitung

Die Prophezeiung von Kear warnt uns schon lange vor der Rückkehr von Maedoc, dem Zerstörer. Diese unmenschliche, bössartige Entität strebt danach, den Willen der Menschheit zu brechen und die Welt nach seinen verworrenen Wünschen neu zu formen. Nun ist Maedoc aus seinem Tausend Jahre andauernden Schlaf erwacht und streckt seine düstere Hand ein weiteres Mal nach der Erde aus.

Die Prophezeiung berichtet aber auch von sieben Helden, die Maedoc besiegen werden. Diese mutigen Seelen sind durch das Schicksal miteinander verbunden, um die Ränke des Zerstörers aufzudecken, sein Versteck aufzuspüren und dessen Plänen ein Ende zu bereiten. Diejenigen Menschen, die von der Prophezeiung wissen, treten als Helden an, von denen die Legenden berichten werden. Aber Maedocs Schergen tarnen sich als ebensolche Helden, um die wahren Sieben zu finden und sie rechtzeitig zu eliminieren.

## Spielübersicht

In *Seventh Hero* besteht der Kartenstapel aus Karten mit den Nummern 1 bis 7, wobei jede Nummer einen bestimmten Helden darstellt. Während des Spiels werdet ihr Helden verdeckt zu den anderen Spielern schicken, die nur wenige Informationen erhalten, welche Karte es sein kann. Die Spieler müssen sich reihum entscheiden, ob sie den verdeckten Helden rekrutieren oder besser passen wollen.

Sobald ein Spieler 6 der 7 verschiedenen Helden besitzt, gewinnt er das Spiel. Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten Helden, wenn ihr den Nachziehstapel geleert habt.

## Spielmaterial

*Seventh Hero* enthält folgendes Spielmaterial:

### 77 Spielkarten

(je 11x Helden mit den Nummern 1-7)

### 5 Übersichtskarten



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## Die Spielkarten

- 1. Nummer:** Zu Beginn des Zugs bestimmt das aufgedeckte Abenteuer, welche Nummer der Held haben muss, den du als wandernden Helden auswählen darfst.
- 2. Fähigkeit:** Jeder Held besitzt eine Fähigkeit, die du einmalig pro Spiel nutzen darfst.
- 3. Illustration:** Sie zeigt den Helden und hat keine weitere Funktion im Spiel.
- 4. Bedingung des Abenteuers:** Diese Bedingung bestimmt die Nummer des Helden, den du als wandernden Helden auswählen darfst.



# Spielvorbereitung

1. Mischt alle Spielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Daneben benötigt ihr ein wenig Platz für einen offenen Ablagestapel.
2. Jeder Spieler zieht 2 Spielkarten, die er als Helden offen vor sich auslegt. Diese beiden Helden gehören zur **Heldengruppe** des Spielers. Sollte ein Spieler zwei identische Helden erhalten, wirft er 1 Karte offen auf den Ablagestapel und erhält 1 neue Karte, bis er 2 verschiedene Helden besitzt.
3. Jeder Spieler zieht nun 5 weitere Karten, die er auf die Hand nimmt, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und nimmt sich eine Übersichtskarte, die er neben seine Heldengruppe legt.
4. Der Spieler, der zuletzt ein Abenteuer bestanden hat, beginnt das Spiel!

## Beispiel für den Spielaufbau

Der Nachziehstapel und Ablagestapel werden von allen Spielern genutzt. Jeder Spieler besitzt seine eigene Heldengruppe und eventuell einen Stapel mit getöteten Helden.



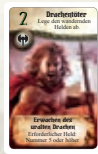
Nachziehstapel



Ablagestapel



Ablage für Karstens getötete Helden



Karstens Heldengruppe

# Spielablauf

In *Seventh Hero* führt ihr eure Spielzüge reihum durch. Während deines Spielzugs bist du der aktive Spieler, die anderen Spieler dürfen aber auf deine Aktionen reagieren. Nachdem du deinen Spielzug beendet hast, folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und wird nun zum aktiven Spieler. Auf diese Weise setzt ihr das Spiel fort, bis ein Spieler 6 verschiedene Helden besitzt oder ihr den Nachziehstapel geleert habt.

## Ablauf eines Spielzugs

Als aktiver Spieler deckst du zu Beginn deines Spielzugs die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legst sie offen auf den Ablagestapel. Unten auf der Karte steht die Bedingung des Abenteuers, die deine Wahl des wandernden Helden bestimmt.

Du musst nun 1 Helden aus deiner Hand auswählen, dessen Nummer mit der Bedingung übereinstimmt. Lege die Karte verdeckt vor deinem linken Nachbarn ab. Diese Karte gilt nun als **wandernder Held**.

***Beispiel:** Andreas deckt zu Beginn des Spiels 1 Karte mit dem Abenteuer „Raserei des böartigen Titans“ auf. Die Bedingung des Abenteuers fordert einen wandernden Helden mit einer Nummer 3 oder geringer. Andreas besitzt 2 Handkarten, die diese Bedingung erfüllen: 1 Drachentöter mit der Nummer 2 und 1 Stammesfürsten mit der Nummer 3. Andreas wählt den Stammesfürsten als wandernden Helden aus und legt ihn verdeckt vor seinem linken Nachbarn ab.*



Die Nummer des Stammesfürsten entspricht der Bedingung des Abenteuers.



Wenn du keine passende Karte auf der Hand hast, die der Bedingung des Abenteuers entspricht, musst du 1 Helden aus deiner Heldengruppe wählen, der die Bedingung erfüllt. In diesem Fall legst du diesen wandernden Helden offen vor deinen linken Nachbarn. Wenn du auch in der Heldengruppe keinen passenden Helden besitzt, legst du die oberste Karte des Nachziehstapels als wandernden Helden verdeckt vor deinen linken Nachbarn. In diesem Fall kennt niemand die Nummer des Helden und darf nicht die Möglichkeit für „Weitere Tipps“ (siehe nächste Seite) nutzen.

Dein linker Nachbar hat nun die Wahl, den **wandernden Helden** zu rekrutieren (er deckt die Karte auf) **oder zu passen** und den wandernden Helden zu seinem linken Nachbarn zu schicken. Nun muss dieser Spieler entscheiden, ob er den Helden rekrutiert oder passt usw.

Wenn der wandernde Held einmal um den Tisch geschickt wird und wieder vor dir landet, **musst** du als aktiver Spieler diesen Helden rekrutieren, auch wenn du das nicht möchtest. Du darfst aber eventuell die Fähigkeit des Drachentöters anwenden, um den wandernden Helden abzulegen (siehe auch Fähigkeiten der Helden am Ende der Anleitung).

Nachdem der wandernde Held rekrutiert oder durch eine Fähigkeit abgelegt wurde, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Damit beendest du deinen Spielzug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Zug als neuer aktiver Spieler. Auf diese Weise führt ihr reihum eure Spielzüge durch, bis das Spiel endet.

## Helden rekrutieren

Wenn du dich entscheidest, den wandernden Helden zu rekrutieren, musst du die Karte aufdecken. Besitzt du diesen Helden noch nicht, legst du ihn einfach zu deiner Heldengruppe.

Wenn du aber 1 Helden rekrutierst, den du bereits besitzt, musst du nun beide Exemplare des gleichen Helden verdeckt neben deiner Heldengruppe ablegen. Einer der beiden ist ein Scherge Maedocs, der sich als Held ausgibt. Als Folge eliminieren sich die beiden gegenseitig. Auf diese Weise beginnst du deinen Stapel mit getöteten Helden.

Um dieses Missgeschick zu vermeiden, solltest du dir eventuell „Weitere Tipps“ einholen, um den wandernden Helden besser einschätzen zu können.

## Weitere Tipps

Du darfst dir weitere Tipps holen, bevor du dich für das Rekrutieren oder Passen entscheidest. Dazu wählst du 1 deiner Handkarten und legst sie verdeckt vor den aktiven Spieler. Der aktive Spieler schaut sich diese Karte an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und antwortet mit „Ja“ oder „Nein“, ob deine Karte mit dem wandernden Helden übereinstimmt. Anschließend wirft er deine Karte vorerst **verdeckt** auf den Ablagestapel. Alle für Tipps verwendeten Karten auf dem Ablagestapel werden erst am Ende des Spielzugs aufgedeckt, so dass die anderen Spieler keine Informationen erhalten.

Du darfst weitere Karten aus deiner Hand wählen, um zusätzliche Tipps zu erhalten, bevor du dich zum Rekrutieren oder Passen entscheidest. Du darfst jedoch niemals deine letzte Handkarte für einen Tipp verwenden! Wenn du nur noch 1 Karte auf der Hand besitzt, erhältst du keine weiteren Tipps mehr im Laufe des Spiels!

## Fähigkeiten der Helden

Jeder Held besitzt eine besondere **Fähigkeit**, die du normalerweise einmal pro Spiel **zu einem beliebigen Zeitpunkt verwenden** darfst, auch wenn du nicht der aktive Spieler bist oder der wandernde Held nicht vor dir liegt. Du darfst nur die Fähigkeiten der Helden in deiner Heldengruppe verwenden (nicht deine Handkarten). Alle Helden, deren Fähigkeit du noch nicht verwendet hast, gelten als „bereite“ Helden. Sobald du eine Fähigkeit verwendet hast, drehst du den Helden auf die Seite, um anzuzeigen, dass er erschöpft ist. Du darfst die Fähigkeit dieses Helden nicht erneut einsetzen.

Musst du einen „bereiten“ Helden eliminieren (wenn du einen identischen Helden rekrutierst) oder als wandernden Helden geschicken (wenn du keine passende Handkarte besitzt, die der Bedingung des Abenteuers entspricht), darfst du die Fähigkeit des Helden nach Möglichkeit vorher noch anwenden.

Schickst du einen erschöpften Helden erneut als wandernden Helden weg, wird die Fähigkeit des Helden erneuert, nachdem er wieder rekrutiert wurde, und die Karte wird aufrecht in die Heldengruppe gelegt.

Die Fähigkeiten der Helden werden als „Unterbrechung“ gespielt, so dass der eigentliche Spielablauf kurz gestoppt wird. Nachdem die gewünschte Fähigkeit eines oder mehrerer Helden vollständig angewendet wurde, setzt ihr das Spiel normal fort.

***Beispiel:** Karsten setzt die Fähigkeit seines Drachentöters ein, direkt nachdem Katharina den wandernden Helden rekrutiert und aufgedeckt hat. So verhindert Karsten eventuell den Sieg von Katharina. Auf gleiche Weise darf er die Fähigkeit seines Ausgestoßenen verwenden.*



## Variante

Wenn ihr euch ein flotteres Spiel mit einem höheren Risiko wünscht, empfehlen wir euch folgenden Ablauf für den Einsatz der Fähigkeiten:

1. Der wandernde Held kommt bei einem Spieler an.
2. Alle Spieler dürfen nun Fähigkeiten ihrer Helden verwenden (gebt allen Spielern ausreichend Zeit, ihre Entscheidungen zu fällen).
3. Der Spieler entscheidet sich anschließend, ob er den wandernden Helden rekrutieren möchte.

In anderen Worten dürft ihr keine Fähigkeiten mehr verwenden, sobald der Spieler ankündigt, dass er den wandernden Helden rekrutieren wird. Ab diesem Moment gilt dieser Held nicht mehr als wandernder Held.

## Spielende

Sobald ein Spieler 6 der 7 verschiedenen Helden in seiner Heldengruppe besitzt, gewinnt er **sofort** das Spiel!

Ansonsten endet das Spiel am Ende des Spielzugs, in dem die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen oder aufgedeckt wurde. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Helden in seiner Heldengruppe. Restliche Handkarten zählen nicht! Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Helden besitzen, gewinnt derjenige von ihnen mit weniger Karten in seinem Stapel mit getöteten Helden. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Heldengruppe den höheren Wert besitzt. Dazu addieren die betroffenen Spieler die Nummern ihrer Helden. Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

# Die Fähigkeiten der Helden

## 1 – Schwertkämpferin

*Verhindere die Fähigkeit eines anderen Helden.*

Du setzt die Schwertkämpferin ein, sobald ein Spieler die Fähigkeit eines Helden anwenden möchte, und verhinderst damit die Fähigkeit des Helden. Der betroffene Held ist anschließend trotzdem erschöpft und wird auf die Seite gedreht. Du darfst die Schwertkämpferin gegen eine andere Schwertkämpferin einsetzen.



## 2 – Drachentöter

*Lege den wandernden Helden ab.*

Du legst den wandernden Helden offen auf den Ablagestapel. Dieser Held gilt nicht als getötet. Sobald du den wandernden Helden aufdeckst, darf die Fähigkeit des Drachentöters nicht mehr durch die Schwertkämpferin verhindert werden.



## 3 – Stammesfürst

*Erneuere die Fähigkeit eines deiner Helden.*

Du drehst einen deiner erschöpften Helden wieder aufrecht, so dass dieser wieder bereit ist.



Du darfst die Fähigkeit des betroffenen Helden ein weiteres Mal verwenden, auch sofort, nachdem dessen Fähigkeit durch den Stammesfürsten erneuert wurde.

Du darfst mit dem Stammesfürsten niemals die Fähigkeit eines Helden eines anderen Spielers erneuern.

## 4 – Verbannter

*Ein anderer Spieler darf den wandernden Helden nicht rekrutieren.*

Wenn du die Fähigkeit deines Verbannten gegen einen anderen Spieler einsetzt, darf dieser den wandernden Helden nicht rekrutieren und muss ihn zum nächsten Spieler weiterschicken. Wenn der wandernde Held zum aktiven Spieler zurückkehrt und dieser zum Ziel des Verbannten wird, muss er den wandernden Helden offen auf den Ablagestapel legen.

Du darfst dich nicht selbst als Ziel des Verbannten wählen, um die Rekrutierung des wandernden Helden zu vermeiden.



## 5 – Orakel

*Schaue den wandernden Helden an.*

Das Orakel erlaubt dir, den wandernden Helden anzuschauen. Du darfst den anderen Spielern diese Karte weder zeigen, noch ihnen den Namen des wandernden Helden nennen.



## 6 – Fabelweberin

*Der aktive Spieler darf einen beliebigen Helden losschicken.*

Als aktiver Spieler darfst du mit dieser Fähigkeit die Bedingung des Abenteuers ignorieren und eine beliebige Handkarte als wandernden Helden wählen.

Du darfst mit der Fabelweberin einen anderen Spieler als Ziel wählen. In den meisten Fällen setzt du die Fähigkeit aber in deinem Zug ein, um keinen Helden losschicken zu müssen, durch den ein anderer Spieler das Spiel gewinnen könnte.



## 7 – Waldläufer

*Ziehe 2 Karten und nimm sie auf die Hand.*

Diese Fähigkeit erlaubt dir, 2 Karten vom Nachziehstapel zu ziehen und sie auf die Hand zu nehmen. Wenn nur noch 1 Karte auf dem Nachziehstapel liegt, ziehst du nur diese Karte.

Es gibt kein Kartenlimit für deine Handkarten.



# Die sieben Helden der Prophezeiung



## Drachentöter

Der Drachentöter ist ein wahrer Krieger. Er liebt nichts außer der Schlacht, kein Ziel außer dem Sieg, keine Freude außer dem ekstatischen Rausch des Berserkers, der ihn zum Töten treibt, bis es keine Feinde mehr gibt. Er weiß, dass er in der Schlacht sterben wird, fürchtet aber nicht den Tod, da dieser schon seit Jahren ein stetiger Begleiter ist. Seine Rolle innerhalb der Prophezeiung ist einfach: Er wird den tödlichen Schlag ausführen, aber erst, nachdem er selbst niedergestreckt wurde.



## Fabelweberin

Die Lieder und Geschichten der Fabelweberin sind mit wahrer Magie durchwoben. Sie vertreiben Geister, heilen Wunden und stärken die Schwertarme derjenigen, die sie hören. Ihre Worte bringen den Verbündeten Frieden und Furcht zu ihren Feinden. Glaubt man der Prophezeiung, ist es die Fabelweberin, die das Lied Newlyns lernt, um den Zerstörer zu fesseln.



## Orakel

Das Orakel wurde von den Geistern berührt und hat eine schreckliche Gabe erhalten. Ihre Visionen sind von den Ketten der Zeit befreit: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft haben für sie keine Bedeutung mehr. Das Orakel wird gleichermaßen verehrt und gefürchtet, gesucht aufgrund ihrer Weisheit, verstoßen aufgrund ihrer zusammenhanglosen Wut. Die Prophezeiung sagt voraus, dass die Visionen des Orakels die Helden zu den Schriftrollen von Kear führen werden, sie selbst aber dem Wahnsinn verfallen und sich davon nie wieder erholen wird.



## Schwertkämpferin

Die Schwertkämpferin wurde in der Schlacht geboren und wuchs mit der Klinge in der Hand auf. Sie hat einen Schwur abgelegt, ihr Volk mit Courage und Stahl zu verteidigen, und niemals einem Feind den Rücken zuzukehren, solange dieser noch lebt. Gemäß der Prophezeiung wird ihr Wagemut die Helden während deren schwärzester Niederlage ermutigen, und sie wird das unsterbliche Monster erschlagen.



## Stammesfürst

Der Stammesfürst ist durchtrieben, aber trotzdem ehrenhaft. Er spricht mit der Stimme der Weisheit und des Donners. Seine Narben berichten von seiner Erfahrung in der Schlacht. Er führt die Seinen ohne Angst, und diese folgen vereint in ihrem Mut und Wunsch nach dem Sieg. Gemäß der Prophezeiung schmiedet er die einzelnen Helden zu einer einzigen schlagkräftigen Klinge, um das Herz des Zerstörers zu durchbohren.



## Verbannter

Als einer, der in den Schatten wohnt, wird der Verbannte durch das Licht und die Lügen des Zerstörers nicht geblendet. Er durchschaut die leeren Versprechen des Feindes und erkennt diejenigen, die dieser Täuschung erlegen sind und ihr Volk verraten haben. Man kann den Verbannten als Spion, Dieb oder Assassinen bezeichnen, aber gemäß der Prophezeiung wird er derjenige sein, der den größten Verräter unter den Helden zerstören wird.



## Waldläufer

Einige sagen, dass der Waldläufer als Baby ausgesetzt und von den Wölfen des Waldes aufgezogen wurde. Andere berichten, dass er der letzte Sohn eines urzeitlichen Stammes von Baumwohnern sei. Und wieder andere halten ihn für einen Gesetzlosen, der vor so langer Zeit in den Wald geflohen sei, dass selbst er seine Vergangenheit vergessen habe. Welche Wahrheit auch immer zutrifft, es steht in der Prophezeiung nur, dass sein Schicksal das Aufspüren des Zerstörers sei und dass er die Helden auf dem verschlungenen Pfad der nächtlichen Schatten führen wird.



# SEVENTH HERO

## Impressum

**Autor:** Kuro (Yasushi Kuroda)  
**Entwicklung:** John Goodenough  
**Grafik:** Zezhou Chen  
**Grafische Gestaltung:** David Ausloos  
**Geschichte:** Darrell Hardy  
**Lektorat:** Nicolas Bongiu, Todd Rowland,  
Nobuaki Takerube, Mark Wootton, John Zinser  
**Produktion:** David Lepore

## Deutsche Ausgabe

**Satz und Layout:** Ralf Berszuck  
**Übersetzung und Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).  
Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele.  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der  
Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit  
vorheriger Genehmigung erlaubt.



*Wir machen Spaß!*  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

