

✦ KEITH MATEJKA ✦

ROLL PLAYER



MONSTERS & MINIONS

— ERWEITERUNG —

ANLEITUNG

Überblick

Zu den Waffen! Eine Abscheulichkeit terrorisiert die Dörfer des Königreichs und hinterlässt eine Schneise des Todes und der Verwüstung. Der König hat alle verfügbaren Abenteurer in der Hauptstadt zusammengerufen, um einen Plan zur Befreiung des Königreichs auszuarbeiten.

In Roll Player: Monsters & Minions streitet ihr nicht nur um die Erstellung des besten Fantasy-Charakters, sondern auch um Informationen über die bevorstehende Bedrohung zur Vorbereitung auf den finalen Kampf. Je besser dein Charakter für diesen Kampf vorbereitet ist, desto erfolgreicher wird er abschneiden. Doch keine Informationen ohne Aufwand: Quetsche die Lakaien des Monsters für Hinweise auf den bevorstehenden Kampf aus. Wo ist das Versteck des Monsters? Welche Hindernisse gilt es zu überwinden? Wie wird das Monster zuschlagen? Dein Charakter erhält zusätzliches Ansehen durch das Zurückschlagen des fiesen Monsters und dessen Lakaien. Der Spieler mit dem meisten Ansehen gewinnt das Spiel und wird Erbe des Königreichs.

Inhalt

5 Charaktertableaus

25 Kampfwürfel

11 Verstärkungswürfel

7 Attributwürfel

- 1 Grün
- 1 Blau
- 1 Rot
- 1 Lila
- 1 Schwarz
- 1 Gold
- 1 Weiß

170 Karten

- 5 Rundenübersichten / Ansehenskarten
- 5 Kostenübersichten
- 6 Klauenkarten
- 35 Marktkarten
- 12 Monsterkarten
(je 6 für den Mehrspielermodus und das Solospiel)
- 26 Lebenskarten
- 12 Gesinnungskarten
- 54 Abenteuerkarten
- 3 Initiativekarten
- 12 Vorgeschichte-Karten

111 Plättchen

- 15 Abenteuerplättchen
- 20 Verletzungsplättchen
- 20 Ruhmplättchen
- 6 Charismaplättchen
- 50 Goldplättchen

40 Erfahrungspunkt-Steine

1 Heldennotizblock

1 Startspielerstein



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Verstärkungswürfel

Verstärkungswürfel werden zusätzlich zu den Attributwürfeln auf dein Charaktertableau platziert. Mit ihnen baust du die Attribute des Charakters weiter aus. Sie repräsentieren verstecktes physisches, mentales oder magisches Potential außerhalb der natürlichen Grenzen deines Charakters. Die Zahlen auf den Verstärkungswürfeln reichen von 3 bis 8 (anstatt von 1 bis 6). Sie sind transparent und können weder für deine Vorgeschichte-Karte verwendet werden, noch geben sie dir weiteres Ansehen für deine Klassenfarbe.



Kampfwürfel

Kampfwürfel sind kleinere orangene Würfel, die beim Kampf gegen die Lakaien und für den finalen Monsterkampf eingesetzt werden. Sie bestimmen, wie viel Schaden dein Charakter im Kampf austeilt.

Marktkarten: Schriftrollen

Schriftrollen sind eine neue Sorte von Marktkarten. Sie stellen mächtige antike Beschwörungen dar. Wenn du während der Marktphase eine Schriftrollenkarte kaufst, wird der Kartentext **sofort** ausgeführt. Lege die Karte anschließend offen neben dein Charaktertableau, da ggf. später im Spiel auf sie verwiesen wird.



Monsterkarten

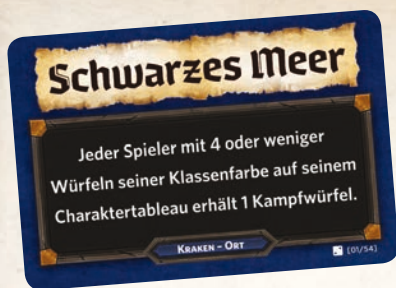
Zu Beginn des Spiels wird 1 der 6 Monsterkarten offen als Gegner für den finalen Kampf gegen die Charaktere gezogen. Jede Monsterkarte hat einen Stärkewert innerhalb des Herzsymbols und eine Spezialfähigkeit, die im Kampf gegen das Monster aktiv wird.

Wichtig: Es gibt 6 Monster für den Mehrspielermodus und 6 Monster für das Solospiel, erkennbar an den Symbolen 1P und 2P+ unten rechts auf den Monsterkarten.

Lakaienkarten

Die Lakaien streifen durch das Land und geben deinem aufstrebenden Charakter die Möglichkeit, dem König seinen Wert zu erweisen. Du kannst deinen Charakter auf die Jagd nach Lakaien schicken, um Erfahrungspunkte, Gold, Ruhm und Informationen über die vorausliegenden Abenteuer zu erhalten. Jede Lakaienkarte hat eine spezielle Schwäche, die es dir erlaubt, weitere Kampfwürfel zu würfeln. Dadurch erhöhst du die Chance, den Lakaien zu töten und dadurch Ansehen für deinen Charakter und Informationen über den Kampf gegen das Monster zu erlangen.





Abenteuerkarten

Zwischen deinem Charakter und dem finalen Ziel, dem Besiegen des Monsters, liegen 3 lebenswichtige Informationen, die dir zu Beginn des Spiels unbekannt sind: der Ort, an dem sich das Monster befindet, die Hindernisse, auf die du während der Reise stößt, und die Art des Angriffs, die das Monster benutzt. Diese Informationen kannst du durch das Töten von Lakaien erhalten.

Abenteuerplättchen

Nutzt die Abenteuerplättchen, um festzuhalten, wer von euch welche Abenteuerkarten gesehen hat.



Ruhm- und Verletzungsplättchen

Wenn sich dein Charakter herausragt und gut oder besonders erbärmlich im Kampf gegen die Lakaien anstellt, erhält er Ruhm- oder Verletzungsplättchen, die den Angriffswurf gegen das Monster am Ende des Spiels verstärken oder schwächen.

Erfahrungspunkt-Steine

Dein Charakter erhält Erfahrungspunkte (XP), in Form kleiner blauer Würfel, durch das Töten von Lakaien oder durch andere Effekte im Spiel. XP sind von unschätzbarem Wert für den Erhalt weiterer Kampfwürfel, das Entfernen von Verletzungsplättchen, das Nachwürfeln der Kampfwürfel oder auch, um zusätzliche Korrekturen an den Charakterfähigkeiten vorzunehmen.



Startspielerstein / Heldennotizblock

Nutzt den Startspielerstein, um den Startspieler jeder Runde anzuzeigen. Bei Spielende könnt ihr eure Charaktere im Heldennotizblock eintragen und so für alle Ewigkeit festhalten.



Spielaufbau

Wenn ihr mit den Inhalten dieser Erweiterung spielen möchtet, folgt dem Spielaufbau des Grundspiels mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

1. WÜRFEL UND WÜRFELBEUTEL

Legt die Würfel des Grundspiels und zusätzlich die 11 Verstärkungswürfel sowie die 7 Attributwürfel dieser Erweiterung in den Beutel. Legt die 25 Kampfwürfel in der Tischmitte bereit.

2. STARTGOLD

Spielt ihr zu fünft, starten **alle Spieler** mit jeweils 5 Gold. Der 3. und 4. Spieler erhält im Spiel zu fünft **kein** zusätzliches Startgold.

3. CHARAKTERTABLEAUS UND KLASSENKARTEN

Wähle deinen Charakter aus allen verfügbaren Charaktertableaus. Ziehst du während der Bestimmung der Klassenfarbe einen goldenen Würfel, einen Verstärkungswürfel oder eine bereits vergebene Klassenfarbe, ziehst du so lange neue Würfel, bis du eine noch nicht vergebene Farbe ziehst.

Mit dieser Erweiterung kannst du ab sofort aus 4 verfügbaren Klassen deiner gezogenen Farbe wählen.

4. KOSTEN- UND RUNDENÜBERSICHTEN

Jeder Spieler nimmt sich je 1 Kostenübersichtskarte und die Rundenübersichtskarte dieser Erweiterung. Die Rundenübersichten aus dem Grundspiel werden im Spiel mit dieser Erweiterung nicht benötigt.

5. MARKTKARTENSTAPEL

Fügt die ♦- und ♦♦-Marktkarten dieser Erweiterung den jeweiligen Kartentypen des Grundspiels hinzu und mischt die Stapel getrennt voneinander. Zieht je nach Spielerzahl Karten und wirft sie auf den Marktablagestapel:

- **Im Spiel zu zweit** entfernt ihr 18 Marktkarten von jedem Stapel (insgesamt 36 Karten),
- **im Spiel zu dritt** entfernt ihr 14 Karten von jedem Stapel (insgesamt 28 Karten),
- **im Spiel zu viert** entfernt ihr 12 Karten von jedem Stapel (insgesamt 24 Karten),
- **im Spiel zu fünft** entfernt ihr 7 Karten von jedem Stapel (insgesamt 14 Karten).

Legt anschließend den Stapel der ♦-Karten auf den Stapel der ♦♦-Karten, um den verdeckten Marktstapel zu bilden.

6. ZUSAMMENSTELLUNG DES MARKTES

Bildet den Markt, indem ihr eine Anzahl an Marktkarten entsprechend der Spielerzahl plus 2 offen in der Mitte der Spielfläche auslegt (4/5/6/7 Karten bei 2/3/4/5 Spielern). Beim Spiel mit dieser Erweiterung liegt im Vergleich zum Grundspiel demnach 1 Karte mehr im Markt aus.

7. INITIATIVEKARTEN

Ersetzt die Initiativekarten "4" und "5" des Grundspiels mit denen aus dieser Erweiterung.

Im Spiel zu **fünft** nutzt ihr die Karten „4“, „5“ und „6“ dieser Erweiterung und legt je 1 Gold auf die Karten „2“, „3“, „4“ und „5“.

8. ABENTEUER-, VERLETZUNGS- UND RUHMPLÄTTCHEN

Legt die Abenteuer-, Verletzungs- und Ruhmplättchen in Reichweite aller Spieler bereit.

9. STARTWÜRFEL

Im Spiel zu **fünft** zieht jeder Spieler 8 Startwürfel aus dem Beutel.

Vorbereitung des Monsters

Führt die folgenden 3 Schritte für die Vorbereitung des Monsters durch.

1. BESTIMMT 1 MONSTER

Verwendet im Mehrspielermodus die 6 Monsterkarten mit "2P+" in der rechten unteren Ecke. Jedes Monster hat eine Farbe (Symbol oben rechts). Entfernt zunächst alle Monsterkarten, die sich mit einer schon im Spiel befindlichen Klassenfarbe überschneiden. Zieht dann zufällig 1 Monster aus den übrigen Kartentypen und platziert es offen am Rand eurer Spielfläche. Legt alle anderen Monsterkarten zurück in die Spielschachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Beispiel: Wenn der Assassine (schwarz), der Kriegsherr (rot), der Kreuzritter (weiß) und der Schamane (grün) im Spiel sind, wählt zufällig zwischen der Chimäre (lila) und dem Kraken (blau).





2. VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTEN

Sucht die 3 Ortskarten, die 3 Hinderniskarten und die 3 Angriffsartkarten des gezogenen Monsters aus allen Abenteuerkarten heraus. Zieht zufällig und verdeckt 1 Karte jedes Typs und legt sie ungesehen neben die Monsterkarte. Die übrigen Karten legt ihr (ebenfalls ungesehen) zurück in die Schachtel.

3. VORBEREITUNG DES LAKAIENSTAPELS

Trennt die Lakaienkarten in Stapel mit ♦- und ♦♦-Karten und mischt sie separat. Legt anschließend den ♦-Stapel auf den ♦♦-Stapel, um den verdeckten Lakaienstapel zu bilden. Legt abschließend die obersten 7 Karten ungesehen zurück in die Schachtel. Platziert den Stapel verdeckt neben die Monster- und Abenteuerkarten. Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Lakaienstapel.

Spielablauf

Der Spielablauf ist zu großen Teilen identisch zum Grundspiel, besteht jedoch ab sofort aus 2 Abschnitten:

- Charaktererstellung
- Kampf gegen das Monster

Im Abschnitt Charaktererstellung gibt es zusätzlich eine neue Option in der Phase *Einkaufen*.

1. WÜRFELWURF

Diese Phase ist identisch zum Grundspiel.

2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

Diese Phase ist identisch zum Grundspiel.

3. EINKAUFEN

In dieser Phase führt jeder von euch **1** der folgenden **3 Optionen** aus:

- Kaufe 1 Karte aus dem Markt. Diese Option ist identisch zum Grundspiel.
- Wirf 1 Karte aus dem Markt ab und erhalte 2 Gold aus dem Vorrat. Diese Option ist identisch zum Grundspiel.
- Geh auf die Jagd (siehe nächste Seite).

4. AUFRÄUMEN

Diese Phase ist weitgehend identisch zum Grundspiel mit folgender Ausnahme:

Der Startspieler deckt neue Marktkarten entsprechend der Spieleranzahl + 2 auf (4/5/6/7 Marktkarten für 2/3/4/5 Spieler).



Geh auf die Jagd 🐉

Während der Phase „Einkaufen“ kannst du dich dazu entscheiden, auf die Jagd zu gehen, anstatt 1 Marktkarte zu kaufen oder abzuwerfen. Führe dann die folgenden Schritte durch:

1. Schau dir die oberste, offen ausliegende Karte des Lakaienstapels an.
2. Möchtest du nicht gegen diesen Lakai kämpfen, kannst du 3 Gold bezahlen, um die oberste (offene) Karte verdeckt unter den Lakaienstapel zu legen. Decke anschließend die neue oberste Karte des Lakaienstapels auf. Diesen Schritt kannst du so oft du willst wiederholen, musst jedoch jedes Mal 3 Gold bezahlen.
3. Nimm dir 1 Kampfwürfel. Jeder Lakai gibt dir **weitere Kampfwürfel**, entsprechend der Anweisung auf der Karte des Lakaien.
4. Söldner anheuern: Du darfst für je 3 XP oder 5 Gold weitere Kampfwürfel (Söldner) anheuern, die dich bei der Jagd unterstützen. Es gibt kein Limit, wie viele Söldner du anheuern darfst.
Hinweis: Du darfst pro Söldner **genau 1** Charismaplättchen einsetzen, um die Kosten auf 4 Gold zu senken.
5. Bestimme deine Kampfstärke: Wirf nun deine Kampfwürfel aus den Schritten 3 und 4 und zähle die geworfenen Augenzahlen zusammen – sie stellen deine Kampfstärke dar.
Du darfst beliebig viele Würfel deiner Wahl neu würfeln (auch Söldner), musst dafür aber 1 XP je neugewürfelten Würfel bezahlen. Dies darfst du so oft du willst wiederholen, musst jedoch jedes Mal 1 XP bezahlen.
6. Erhalte deine Belohnung: Nimm dir XP, Gold, Verletzungs- und Ruhmplättchen entsprechend des Belohnungslevels des Lakaien, gegen den du gekämpft hast. Deine in Schritt 5 bestimmte Kampfstärke legt fest, welches Belohnungslevel du erreicht hast.
7. **Hat dein Belohnungslevel ein Trophäensymbol 🏆**, lege die Lakaienkarte als Trophäe neben dein Charaktertableau. Dafür erhältst du wichtige Informationen über das Monster:
 - Für deine 1. Trophäe: Schau dir die Ortskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Ortsplättchen.
 - Für deine 2. Trophäe: Schau dir die Hinderniskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Hindernisplättchen.
 - Für deine 3. Trophäe: Schau dir die Angriffskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Angriffsplättchen.
 - Für jede weitere Trophäe erhältst du je 1 XP.
 - **Hat dein Belohnungslevel kein Trophäensymbol 🏆**, lege die Lakaienkarte verdeckt unter den Lakaienstapel. Dein Gegner ist dir davongelaufen.
8. Decke die oberste Karte des Lakaienstapels auf und lege sie offen auf den Stapel. Lege zuletzt alle Kampfwürfel zurück in den Vorrat.

Beispiel: In der Marktphase entscheidet sich Stefanie, auf die Jagd nach einem Kobold zu gehen, der aktuell offen auf dem Lakaienstapel liegt. Stefanie nimmt 4 Kampfwürfel aus dem Vorrat (1 für die Jagd, 2 weitere für die 2 Würfel in ihrer Geschicklichkeitsreihe auf ihrem Charaktertableau sowie 1 Würfel für 5 Gold). Sie würfelt 🎲 🎲 🎲 🎲, was eine Gesamtsumme von 10 ergibt. Stefanie erhält dafür 3 XP und 1 Ruhmplättchen. Anschließend platziert sie den Kobold als Trophäe neben ihrem Charaktertableau, da das Belohnungslevel 10+ das Trophäensymbol zeigt. Dies ist ihre 2. Trophäe. In einem früheren Zug hat Stefanie bereits die Ortskarte des Monsters angeschaut, so dass sie nun einen geheimen Blick auf die Hinderniskarte werfen darf. Anschließend nimmt sie sich ein Hindernisplättchen.



Erfahrungspunkte (XP) ausgeben 🐉

Erfahrungspunkte werden hauptsächlich als Belohnung für die Jagd oder durch Marktkarten vergeben.

Du kannst sie wie folgt ausgeben:

- 1 XP — Wirf 1 Würfel während der Jagd oder dem Monsterkampf neu.
- 2 XP — Wirf 1 Verletzungsplättchen während der Charaktererstellung ab.
- 3 XP — Heuer 1 Söldner (zusätzlicher Kampfwürfel) an, bevor du gegen 1 Lakaien oder das Monster kämpfst (würfelst).
- 5 XP — Nutze 1 Attributaktion deiner Wahl während der Charaktererstellung.

Kampf gegen das Monster

Am Ende der Runde, in der ihr den letzten freien Platz eures Charakertableaus gefüllt habt, ist die Charaktererstellung abgeschlossen. Jetzt tretet ihr zum Kampf gegen das Monster an.

Hinweis: Dies ist die letzte Möglichkeit, XP für Attributaktionen oder das Abwerfen von Verletzungsplättchen abzugeben.

KAMPFVORBEREITUNG: WÜRFELVORRAT ANLEGEN

Jetzt legt jeder von euch seinen Würfelvorrat für den Kampf gegen das Monster an.

Jeder von euch nimmt sich **1 Kampfwürfel** aus dem Vorrat. Anschließend führt ihr die Abenteuerkarten aus.

Deckt die Abenteuerkarten in folgender Reihenfolge auf:

zunächst die Ortskarte, dann die Hinderniskarte und zuletzt die Angriffskarte.

Bei jeder Karte führt jeder von euch, der das zugehörige Abenteuerplättchen besitzt, die Anweisungen der Karte aus. Falls du dir die Karte während der Charaktererstellung nicht angesehen hast (und somit das Abenteuerplättchen nicht besitzt), erhältst du für diese Abenteuerkarte keine Belohnung.

Die Abenteuerkarten geben euch weitere Würfel für den Würfelvorrat oder XP.

Bei vielen Abenteuerkarten erhält nur derjenige eine Belohnung, der von etwas am meisten oder am wenigsten besitzt. In diesen Vergleichen spielen auch die Spieler eine Rolle, die das Abenteuerplättchen nicht besitzen. Sie können selbst zwar keine Belohnung erhalten, aber verhindern, dass ein anderer Spieler eine Belohnung erhält. Sollte bei einem solchen Vergleich zwischen mehreren Spielern ein Gleichstand bei einer Karte herrschen, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler, die das zugehörige Abenteuerplättchen besitzen, die Belohnung.

Zuletzt darf jeder von euch Söldner (Würfel) für je 3 XP oder 5 Gold anheuern, die ihn beim Kampf gegen das Monster unterstützen. Fügt diese Würfel ebenfalls eurem Würfelvorrat hinzu. Es gibt kein Limit, wie viele Söldner ihr anheuern dürft.

DURCHFÜHRUNG DES KAMPFES

Jetzt ist es an der Zeit, dass ihr dem Monster gegenübertrittet.

Jeder Spieler würfelt die Kampfwürfel aus seinem eigenen Würfelvorrat und summiert die geworfenen Augen, um die eigene Kampfstärke zu bestimmen.

Beachtet die Spezialfähigkeit des Monsters, da diese das Würfelergebnis beeinflussen kann.

Du darfst Würfel für je 1 XP neu würfeln (auch Söldner). Es gibt kein Limit, wie häufig du nachwürfeln darfst. Beachte jedoch, dass du für jeden Würfel erneut 1 XP abgeben musst.

Ausnahme: Wenn du gegen die Chimäre kämpfst, musst du für jeden Würfel 2 XP abgeben.

Sobald du mit deinem Würfelergebnis zufrieden bist, addierst du die Werte deiner Würfel. Dies ist deine **vorläufige Kampfstärke**. Beachte auch hier die Spezialfähigkeit vieler Monster, die jetzt aktiv wird und dein Ergebnis beeinflussen kann.






Bestimme deine **endgültige Kampfstärke**, indem du für jedes Ruhmplättchen +1 zur vorläufigen Kampfstärke hinzuzählst. Ziehe von diesem Ergebnis 1 für jedes Verletzungsplättchen in deinem Besitz ab.

Ausnahme: Kämpfst du gegen den Drachen, ziehe für jedes Verletzungsplättchen 2 ab.

Verkünde nun deine **Kampfstärke** und gleiche diese mit der **Stärke** des Monsters (oben links auf der Monsterkarte) ab. Ist deine Kampfstärke **geringer** als die **Kampfstärke** des Monsters, erhältst du kein Ansehen. Du hast nicht geholfen, das Monster zu besiegen.

Alle Spieler, die die Kampfstärke des Monsters erreichen oder überschreiten, dürfen sich **Monstertöter** nennen! Bestimme in diesem Fall, wie viel Ansehen du mit deiner Kampfstärke erhältst. Nutze den Holmarker deiner Klatsche und die Rückseite der Rundenübersicht, um diesen Wert festzuhalten.



Beispiel: Andreas kämpft gegen den Riesentroll, der eine Kampfstärke von 7 hat. Zunächst nimmt er sich 1 Würfel. Durch die Abenteuerkarten erhält er 4 weitere Würfel und durch Abgabe von 5 Gold 1 Würfel. Insgesamt hat Andreas also 6 Würfel, mit denen er  würfelt. Andreas gibt 3 XP ab und würfelt  in . Durch die Spezialfähigkeit des Trolls muss er die 6 erneut würfeln und würfelt eine . Sein finaler Wurf ist also . Dies ergibt eine vorläufige Kampfstärke von 19. Hinzu addiert er 3 Punkte für seine 3 Ruhmplättchen und subtrahiert 1 Punkt für sein Verletzungsplättchen. Seine endgültige Kampfstärke ist demnach 21. Damit hat Andreas das Monster besiegt und erhält 6 Ansehen. Klaus erhält kein Ansehen, da seine Kampfstärke lediglich 4 beträgt und er somit die Kampfstärke des Monsters nicht erreicht.



Schlusswertung

Bestimmt euer gesammeltes Ansehen wie im Grundspiel und zählt das gewonnene Ansehen im Kampf gegen das Monster hinzu. Bei Gleichstand gelten die Regeln des Grundspiels.

Kartenglossar

Abenteuerkarten: Hast du dir eine Abenteuerkarte einmal angeschaut, darfst du sie dir sooft du möchtest erneut ansehen.

Aufrichtig, Barmherzig, Unausstehlich: Verstärkungswürfel geben dir kein Ansehen, da sie farblos sind.

Die goldene Regel: Wenn sich Regel und Kartentext widersprechen, hat der Kartentext stets Vorrang.

Gesegneter Streitkolben: Die Fähigkeit dieser Waffe wird nicht ausgelöst, wenn du in der Marktphase auf die Jagd gehst.

Eisern (Fähigkeit des Ritters): Nutzt du die Fertigkeit *Schloss öffnen* und möchtest die gezogene Marktkarte kaufen, zahle 1 Gold weniger.

Rucksack: Du darfst im gesamten Spiel bis zu 4 Würfel auf dem Rucksack zwischenlagern. In einem späteren Zug darfst du beliebig viele dieser Würfel auf dein Charaktertableau platzieren und die Attributaktion(en) nutzen. Du erhältst Gold für goldene Würfel erst, wenn du den Würfel auf dein Charaktertableau platzierst. Für den Rucksack benötigst du keine freie Hand.

Schweben: Du darfst deine Verstärkungswürfel wählen, obwohl sie farblos sind.

Steinhaut, Erdbeben: Liegt dein Gesinnungsmarker auf einem negativen Wert und hast du weniger Gold oder XP, als du abgeben müsstest, verlierst du so viel Gold oder XP wie möglich.

Suchen: Du kannst 1 Verstärkungswürfel mit dem Wert 7 oder 8 nicht durch einen Attributwürfel ersetzen, da dieser nur Werte bis 6 hat.

Taumeln: Du darfst diese Fertigkeit nur in deinem Zug einsetzen und nur 1 Initiativekarte wählen, die von den Mitspielern noch nicht genommen wurde. Du darfst in den Beutel schauen und 1 Würfel wählen.

Verschleiern: Durch die ertauschte Merkmalkarte beeinflusst du deine Gesinnung nicht.

Varianten

Offen ausliegende Abenteuerkarten: Entfernt beim Spielaufbau die Marktkarten *Zauberbuch* und *Energie sammeln* und legt sie zurück in die Schachtel. Legt die 3 Abenteuerkarten offen aus, anstatt sie verdeckt neben der Monsterkarte auszulegen. Legt die Abenteuerplättchen zurück in die Schachtel, da sie in dieser Variante nicht benötigt werden. Spielt ihr mit dieser Variante, gibt euch jede Trophäe 1 XP.

Herausforderndes Monster: Verwendet im Mehrspielermodus die Monster für den Solomodus, also die Monster mit dem „1P“ Symbol unten rechts auf den Monsterkarten.

Soloregeln

SPIELAUFBAU

Der Aufbau ist weitgehend identisch zum Mehrspielermodus mit folgenden Ausnahmen:

Ziehe 1 Monster aus den Karten für das Solospiel (angezeigt durch 1P unten rechts auf der Monsterkarte).

Lege die Marktkarten *Diplomatie*, *Zauberbuch* und *Energiefeld* zurück in die Schachtel.

Füge die restlichen Marktkarten den jeweiligen Karten des Grundspiels hinzu. Ziehe anschließend je 16 ♦- und ♦♦-Karten und wirf sie auf den Marktablagestapel. Bilde den Markt, indem du (jede Runde) 4 Karten offen in der Mitte der Spielfläche auslegst.

Nachdem du den Markt vorbereitet hast, lege die oberste Karte des Marktstapels offen auf einen separaten „Müllstapel“ in der Nähe des Ablagestapels. Nimm 2 goldene Würfel aus dem Beutel und lege sie an einer Seite der Spielfläche als „gegnerische“ Würfel bereit.

Rundenüberblick

1. WÜRFELWURF

Diese Phase ist identisch zum Solomodus des Grundspiels.

2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

Wähle wie im Grundspiel 1 Initiativekarte, platziere den Würfel auf deinem Charaktertableau und nutze nach Wunsch die Attributaktion.

Dann schaust du, wie dein Gegner reagiert:

- Hast du die Initiativekarte „1“ gewählt, passiert nichts weiter; dein Gegner verhält sich ruhig.
- Hast du die Initiativekarte „2“ gewählt, nimmst du dir auch das Gold. Danach wirfst du **1** gegnerischen Würfel.
- Hast du die Initiativekarte „3“ gewählt, wirfst du **beide** gegnerischen Würfel. Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, wirf einen Würfel so lange neu, bis er eine andere Zahl zeigt.

Führe für jeden gegnerischen Würfel je nach Augenzahl folgendes aus:

- Bei einer 1 wirfst du die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
- Bei einer 2 wirfst du die zweite Marktkarte von links auf den Müllstapel.
- Bei einer 3 wirfst du die zweite Marktkarte von rechts auf den Müllstapel.
- Bei einer 4 wirfst du die am weitesten rechts liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
- Bei einer 5 oder 6 legst du die oberste Karte des Lakaienstapels verdeckt unter den Stapel und deckst anschließend die (neue) oberste Karte auf.

3. EINKAUFEN

Kaufe 1 der übrigen Marktkarten, wirf 1 Marktkarte auf den Ablagestapel, um 2 Gold zu erhalten oder geh wie im Mehrspielermodus auf die Jagd. Lege danach die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Ablagestapel. Gibt es noch weitere Marktkarten, wirf diese auf den Müllstapel.

4. AUFRÄUMEN

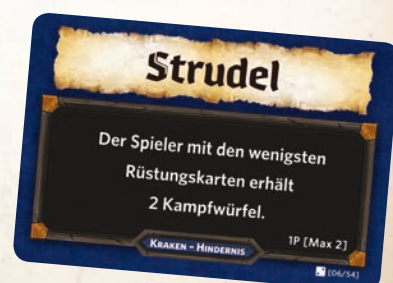
Diese Phase läuft unverändert ab, außer dass du beide gegnerischen Würfel liegen lässt und nicht in den Beutel zurücklegst.

Der Kampf gegen das Monster

Der Kampf gegen das Monster ist weitgehend identisch zum Mehrspielermodus.

Bestimme zunächst die Anzahl deiner Kampfwürfel und tritt anschließend gegen das Monster an. Beachte jedoch bei der Auflösung der Abenteuerkarten die zusätzliche Voraussetzung („1P“, unten rechts auf manchen Abenteuerkarten).

Beispiel: Die Hinderniskarte Strudel des Kraken hat die Voraussetzung 1P [Max 2]. Das bedeutet, dass du die 2 Kampfwürfel nur erhältst, wenn du maximal 2 Rüstungskarten besitzt.



Wichtig: Falls die endgültige Kampfstärke deines Charakters geringer als die Kampfstärke des Monsters ist, tötet das Monster deinen Charakter und du verlierst sofort das Spiel!

Falls die Kampfstärke deines Charakters gleich oder größer als die Kampfstärke des Monsters ist, wurde das Monster besiegt. Du erhältst Ansehen entsprechend deines Wurfresultates.

Schlusswertung

Du erhältst Ansehen wie im Mehrspielermodus. Zusätzlich bekommst du für 8 Gold je 1 ★.

Die Tabelle zeigt dir, wie gut du gespielt hast.



Monsterschlächter	44 +
Wahrer Held	40-43
Koryphäe	36-39
Anführer	32-35
Abenteurer	28-31
Tagelöhner	24-27
NSC	≤ 23



Impressum

Autor: Keith Matejka • **Grafikdesign:** Luis Francisco • **Illustrationen:** John Ariosa, Lucas Ribeiro
Redaktion: Dustin Schwartz, Brian Coppedge, Shelagh Redding

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Malte Frieg, Sebastian Hein • **Layout:** Ralf Berszuck • **Lektorat:** Henning Kröpke • **Redaktion:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games.

Copyright © Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Kurzübersicht

Spielablauf

1. WÜRFELWURF

Der Startspieler zieht und wirft Würfel (Spielerzahl plus 1) und platziert sie in aufsteigender Reihenfolge auf die Initiativekarten (bei gleicher Augenzahl entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge).


2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

In Zugreihenfolge wählt ihr 1 Initiativekarte.

- Platziere den Würfel in ein leeres, am weitesten links liegendes Feld einer Attributreihe deines Charaktertableaus.
- Nimm das auf der Initiativekarte liegende Gold, Gold für einen platzierten goldenen Würfel und für das Füllen des letzten Feldes einer Attributreihe.
- Nutze die Attributaktion der Reihe, in die du den Würfel platziert hast (optional).

3. EINKAUFEN


In aufsteigender Reihenfolge der Initiativekarten besucht ihr den Markt oder geht auf die Jagd.

- Kaufe 1 Karte oder nimm 2 Gold für das Abwerfen 1 Karte aus dem Markt.
- Passe ggf. deinen Gesinnungsmarker auf der Gesinnungskarte an.
- Oder gehe auf die Jagd und kämpfe gegen 1 Lakaien:
 - Bezahle 3 Gold, um den obersten Lakaien unter den Stapel zu legen.
 - Nimm dir 1 Kampfwürfel und weitere Würfel entsprechend der Anweisung auf dem Lakaien.
 - Erhalte deine Belohnung: Nimm dir XP, Gold, Verletzungs- und Ruhmplättchen.
 - Behalte den Lakaien als Trophäe, wenn dein Belohnungslevel ein Trophäensymbol  zeigt. Sieh dir in diesem Fall 1 Abenteuerkarte (1. Ort, 2. Hindernis, 3. Angriff) an und nimm das zugehörige Abenteuerplättchen.
- Lege die Initiativekarte zurück in die Mitte.

4. AUFRÄUMEN

- Legt alle Charismaplättchen ab und reaktiviert jeder 1 Fertigkeitkarte.
- Legt den auf der nicht ausgewählten Initiativekarte liegenden Würfel zurück in den Beutel und werft die übrigen Marktkarten auf den Ablagestapel.
- Legt neue Marktkarten (Spieleranzahl plus 2) aus.
- Legt 1 Gold auf die mittleren Initiativekarten, auf denen kein Gold liegt.
- Der bisherige Startspieler gibt den Beutel und den Startspielerstein an den Spieler zu seiner Linken. Dieser wird neuer Startspieler.

Kampf gegen das Monster

- Ende der Charaktererstellung.
- Legt euren Würfelvorrat an: Erhalte 1 Kampfwürfel.
- Löst die Abenteuerkarten auf: Deckt eine Abenteuerkarte nach der anderen auf und führt die Effekte aus. Heuert Söldner (Extrawürfel) an. Kämpft dann gegen das Monster.
- Würfel mit all deinen Kampfwürfeln. Gib je 1 XP aus, um 1 Würfel neu zu würfeln. Vergleiche deine Kampfstärke mit der Stärke des Monsters. Ist dein Wert gleich oder höher, erhältst du .