

HEROQUEST



DAS BUCH DER REGELN

"Ich bin Mentor. Merkt auf, denn ich werde Euch erzählen von längst vergangenen Tagen, von einer schlimmen Zeit, als alle Menschen auf einige wenige blickten, auf die Heroen, deren selbstloser Mut die Hoffnung auf eine bessere Zukunft am Leben erhielt. Ich will Euch berichten von einem dieser Helden, Rogar, und den Männern, die ihm folgten.....

Morcars schwarze Legionen hatten alles überrannt, was es vorher gab. Unzählige Männer hatten sich zum Kampf erhoben, aber alle waren gescheitert. Gnadenlos war der Vernichtungswille auf beiden Seiten. Zuerst kamen einzelne Stoßtrupps, begierig den Widerstand suchend. Dann folgten die Legionen: Endlose, waffenstarrende Kolonnen von schwarzgekleideten Krieger. An der Spitze ritt Baryn, Morcars Erster Feldherr, dessen Kampfgeist genauso gefürchtet war wie seine tückische Bosheit. Über den Kriegern wehte das Schwarze Banner. Und wo es vorübergezogen war, da blieben nur rauchende Ruinen und nackte Verzweiflung zurück.

Doch aus dieser Epoche der Dunkelheit erwuchs ein Mann, der die Geschehnisse der Menschheit wenden sollte: Rogar, ein Barbaren-Prinz aus dem Grenzland. Er focht einen unermüdlichen Kampf gegen Morcars Legionen. Immer mehr Männer folgten ihm, denn er trug die Krone von Lithor - die legendäre Krone, die schon die Häupter der Altzeit-Könige geziert hatte. An Rogar erfüllte sich die Weissagung von Lithor: Wer diese Krone besitzt, den wird große Weisheit erfüllen, und die Menschheit wird ihn zu ihrem Anführer wählen. Und in der Tat: Rogar war wirklich weise, und bald hatte er eine treue Gefolgschaft um sich versammelt, aus der er eine ständig wachsende Armee rekrutierte.

Viele Jahre lang spielte er mit den Schwarzen Eroberern Katz und Maus. Er wich aus, wenn die Chancen gegen ihn standen, und schlug zu, sobald sich ein Vorteil bot. Andere große Heroen stießen zu ihm: Durgin, der Zwergen-Krieger, kam aus dem Nord-Gebirge; Ladril, der Alb, brachte viele nützliche Fertigkeiten aus den Wäldern des Westens mit; und schließlich war da noch der Zauberer Telor, dessen Zaubersprüche Rogar oft vor dem Schlimmsten bewahrten.

Endlich war der Tag gekommen, den Rogar so heiß ersehnte. Seine Armee war nun stark, gut ausgebildet und kampferprobt. Auf einer steinigten Ebene trafen die beiden Heere aufeinander. In einer schrecklichen Schlacht mußten sich die furchtlosen Männer einer Überzahl seelenloser Kreaturen erwehren. Doch als der Abend dämmerte, da hatte die Dunkelheit ihren Schrecken verloren:

Baryn war geschlagen, seine kopflose Armee bis über den Süd-Paß zurückgeschmettert. Die Schlacht am Tanos-Feld hatte eine neue Ära im Überlebenskampf der Menschheit eingeläutet. Aber noch war der Sieg nicht gesichert. Baryn war entkommen, und er würde keine Zeit verlieren, mit einer neuen Kriegsmacht zurückzukehren. Rogar ließ die Festung am Süd-Paß errichten, wo seither die Ritter von Kellar die östliche Flanke unseres Reiches bewachen. Doch Baryn wird kommen, und vielleicht sogar früher, als uns lieb sein kann....."



HERO QUEST

***I**nhalt*

47 Citadel Miniaturen:

31 Monster – 8 Orcs, 6 Goblins,
3 Fimir, 4 Chaos-Krieger, 1 Hexer,
1 Gargoyle, 4 Skelette,
2 Zombies, 2 Mumien
4 Heroen – 1 Zauberer, 1 Alb,
1 Zwerg, 1 Barbar und
12 Schwarze Gardisten.

1 Spielbrett

1 Sichtschutz

15 Möbelstücke:

2 Tische, 1 Thron, 1 Alchimisten-
Tisch, 3 Schatztruhen,
1 Sarkophag, 1 Altar,
2 Bücherregale, 1 Folterbank,
1 Kamin, 1 Waffenschrank und
1 Geschirrschrank.

21 Türen:

5 geschlossene und 16 offene.

8 Einzelmarkierungen für blockierte Felder/Schlagfallen

2 Doppelmarkierungen für blockierte Felder

6 Markierungen für Fallgruben

1 Markierung für Start-Treppe

4 Markierungen für Geheimtüren

64 Spielkarten:

3 Feuer-Zauber, 3 Erd-Zauber,
3 Wasser-Zauber, 3 Luft-Zauber,
5 Beute-Karten, 25 Schatz-Karten,
14 Ausrüstungs-Karten und
8 Monster-Karten.

4 Rollen-Karten:

1 Alb, 1 Zauberer, 1 Zwerg und
1 Barbar.

1 Block Rollen-Zettel

2 Normale Würfel

4 Spezielle Kampf-Würfel

1 'Buch der Herausforderungen'

1 Heft 'Master Herausforderung'

Die Miniaturen von Monstern und Heroen wurden speziell entwickelt von Citadel Miniatures.

Die Master Herausforderung 'Die Schwarze Garde' solltet ihr erst spielen, wenn ihr mit HeroQuest durch und durch vertraut seid. Legt also das Heft 'Master Herausforderung' und die 12 Schwarzen Gardisten zunächst beiseite, und bringt sie erst ins Spiel, wenn ihr genug Übung für diese Super-Herausforderung habt!

Vorbereitung

Bevor Ihr mit dem Spiel beginnt, müßt ihr noch einige Teile zusammensetzen. Die genaue Anleitung findet ihr auf der Innenseite des Deckels.

Einleitung

Hero Quest ist ein Spiel um immer neue Abenteuer in einem Land, das von dunklen Mächten belagert wird. Mentor, der geheimnisvolle Meisterzauberer, hat vier vielversprechende junge Abenteuerer um sich geschart. Sie sollen die Heroen werden, die das Land retten.

Zu den Regeln

Die Regeln sind in zwei Stufen unterteilt: Das Einführungsspiel und das Hauptspiel. Das Einführungsspiel könnt Ihr bereits spielen, bevor Ihr alle Regeln kennt. Sobald Ihr Euer erstes Abenteuer gespielt habt, seid Ihr bereit für den Rest der Regeln und könnt dann alle übrigen Herausforderungen spielen.

Grundzüge des Spiels

Bis zu fünf Spieler können mitspielen. Einer muß jeweils die Rolle von Morcar, dem Hexer, übernehmen: Er befiehlt alle Monster und wird "Der Böse" genannt. Die übrigen Spieler kontrollieren die zukünftigen Heroen: den Alb, den Zwerg, den Zauberer und den Barbar. Diese Spieler werden Heroen genannt.

Jedes Spiel ist eine neue Herausforderung an die Heroen. Zuerst wählt der Böse eines der Abenteuer aus dem 'Buch der Herausforderungen' aus und liest den Text auf dem Pergament laut vor. So erfahren die Heroen, was sie zu tun haben. Nun schaut sich der Böse die Lagekarte des Abenteuers an und stattet den ersten Raum aus. Das ist der Raum, der die Treppenstufen enthält. Nur dieser Raum wird zu Beginn des Spiels auf dem Brett aufgebaut. Die übrigen Räume und Flure werden erst mit dem weiteren Vorrücken der Heroen auf das Brett gestellt.

Das Spiel beginnt bei dem Spieler zur Linken des Bösen und schreitet dann im Uhrzeigersinn fort. Ist ein Heroe am Spiel, so kann er marschieren und außerdem eine der vier folgenden Aktionen ausführen:

- | | |
|---------------------------------|--|
| i. Eine andere Figur angreifen. | iii. Nach Geheimtüren und Fallen suchen oder |
| ii. Einen Zauber aussprechen. | iv. nach Schätzen suchen. |

Der Heroe kann wählen, ob er erst marschieren und dann eine der obengenannten Aktionen ausführen will oder umgekehrt. (Im Einführungsspiel dürfen die Heroen nur marschieren und angreifen, oder umgekehrt).

Während die Heroen marschieren und vorrücken, entdecken sie immer weitere Bereiche des Brettes. Der Böse setzt jeweils die Dinge auf das Brett, die die Heroen von ihrem neuen Standort aus sehen können. Wenn also ein Heroe eine geschlossene Tür öffnet, so muß er warten, bis der Böse die Lagekarte geprüft und alle in dem Raum hinter der Tür sichtbaren Dinge aufs Brett gestellt hat. Wenn der Böse am Spiel ist, darf er beliebig viele seiner Monster, die sich schon auf dem Brett befinden, marschieren und angreifen lassen (oder umgekehrt). Das Spiel geht reihum weiter, bis entweder alle Heroen besiegt sind oder alle siegreichen Heroen zur Treppe zurückgekehrt und damit in Sicherheit sind.

Die Rollen wählen

Würfelt mit einem normalen Würfel aus, in welcher Reihenfolge Ihr Eure Rollen wählen dürft. Einer von Euch muß die Rolle des Bösen wählen. Ist diese Rolle am Schluß noch nicht vergeben, so ist automatisch der Spieler mit der geringsten Augenzahl der Böse.

Sind weniger als fünf Mitspieler in der Runde, so könnt Ihr entweder mehrere Heroen-Rollen gleichzeitig übernehmen oder die überzähligen Heroen-Figuren aussortieren. Im letzteren Fall wird das Spiel zwar schwieriger, aber die Belohnungen werden auch unter weniger Heroen aufgeteilt.

Vor Spielbeginn

Jeder Heroe nimmt sich folgende Dinge:

seine Spielfigur, die zugehörige Rollen-Karte sowie
1 Persönlichkeits-Paß vom Block.

Der Böse nimmt sich folgendes:

den Sichtschutz, das 'Buch der Herausforderungen',
die Spielkarten und alle Monsterfiguren und Möbel.

Der Böse stellt den Sichtschutz vor sich auf und dreht das Spielbrett so, daß der Schriftzug Hero Quest auf ihn zeigt.

Er sortiert die Karten nach ihren verschiedenen Bedeutungen: Schätze, Monster, Ausrüstung, Zauber und Beute. Dann mischt der Böse die Schatzkarten und legt den Stapel, Gesicht nach unten, in Reichweite der Heroen. Die Monsterkarten behält er, Gesicht nach oben, hinter seinem Sichtschutz.

Das 'Buch der Herausforderungen' und die übrigen Karten werden später erklärt und können zunächst beiseitegelegt werden.

Rollenkarten und Persönlichkeits-Pässe

Die Rollenkarte zeigt dem Heroen, wie viele Würfel er verwenden darf, und auf dem Persönlichkeits-Paß wird die Entwicklung der Figur während des Spieles notiert. Jede Rollenkarte zeigt ein Bild des entsprechenden Heroen und folgende Einzelheiten:

Bezeichnung:

Entweder 'Zauberer', 'Barbar', 'Alb' oder 'Zwerg'. Überträgt diese Bezeichnung auch auf Euren Persönlichkeits-Paß.

Körperkraft-Punkte:

Sie sind ein Maß für Stärke Deines Heroen. Übertrage die Körperkraft-Punkte von Deiner Rollen-Karte auf Deinen Persönlichkeits-Paß. Während des Spiels kannst Du Punkte dazugewinnen oder verlieren. Notiere jede Veränderung auf dem Persönlichkeits-Paß. Solltest Du je auf null Punkten landen, so scheidet Dein Heroe aus dem Spiel aus. Verlorene Körperkraft-Punkte können wieder geheilt werden durch Zauberkraft, Zaubersprüche und Heiltränke. Solche Zauber können Deine Körperkraft aber nie über die ursprünglich angegebene Punktzahl erhöhen, sondern nur verlorene Körperkraft-Punkte wieder ersetzen.

Intelligenz-Punkte:

Sie sind ein Maß für die Klugheit Deines Heroen. Übertrage die Intelligenz-Punkte von Deiner Rollen-Karte auf den Persönlichkeits-Paß. Während des Spiels kannst Du Punkte dazugewinnen oder verlieren. Notiere jede Veränderung auf dem Persönlichkeits-Paß. Solltest Du je auf Null landen, so scheidet Dein Heroe aus dem Spiel aus. Intelligenz-Punkte werden in diesen ersten Herausforderungen noch nicht verwendet. Sie gewinnen erst in den Erweiterungen zu diesem Grundspiel mehr und mehr an Bedeutung.

Gib nun Deinem Heroen einen Namen und trage ihn in das Kästchen ein. Du kannst Dir jeden Namen wählen, den Du als passend für Deine Rolle empfindest: z.B. "Ladril" für den Alb, "Grungi" für den Zwerg, "Zoltan" für den Zauberer, "Sigmar" für den Barbar und so weiter.

Auf dem Persönlichkeits-Paß ist noch ein leerer Schild vorgedruckt. Hier kannst Du Dir ein Wappen entwerfen und einen selbst ausgedachten Wahlspruch eintragen.

***D*as Buch der Herausforderungen**

Das Buch der Herausforderungen wird von dem Bösen benutzt und enthält alle Aufgaben für die verschiedenen Abenteuer. Jede Herausforderung enthält 3 Hauptteile:

Das Pergament

Der Text auf dem Pergament beschreibt die Aufgabe für die Heroen und die Belohnung, die sie erwarten, wenn sie Erfolg haben. Er wird vor dem Spiel von dem Bösen laut vorgelesen.

Die Lagekarte

Sie zeigt, wie das Spielbrett ausgestattet werden soll. Die Symbole für die Möbelstücke werden auf der Innenseite des Sichtschutzes erklärt. Die Symbole für die Monster werden auf den Monster-Karten erklärt.

Nur der Raum mit dem Startfeld (Treppe) wird vor Beginn des Spieles ausgestattet. Während die Heroen auf dem Spielfeld weiterrücken, muß der Böse immer wieder anhand der Lagekarte in den nun sichtbar werdenden Räumen und Fluren die vorgesehenen Gegenstände aufstellen.



Anmerkungen

Am Schluß jeder Herausforderung sind einige Anmerkungen aufgeführt, die sich der Böse vor Spielbeginn kurz anschauen sollte. Die Anmerkungen erklären, was in bestimmten Räumen geschieht und welche zusätzlichen Gefahren die Heroen erwarten.

Monster-Karten

Für jeden Typ Monster gibt es eine Monster-Karte. Sie zeigt dem Bösen, wie viele Würfel er für dieses Monster werfen darf. Außerdem zeigt sie das Symbol, unter dem man das entsprechende Monster auf den Lagekarten wiederfindet.

Der Sichtschutz

Auf der Innenseite des Sichtschutzes werden die Symbole erklärt, die auf den Lagekarten für Möbel, Monster und Fallen verwendet werden. Außerdem werden die Regeln für verschiedene Sorten von Fallen erklärt. Im Einführungsspiel werden noch keine Fallen verwendet, deshalb werden sie auch erst in den Regeln für das Hauptspiel erklärt.

Das Einführungsspiel

Das Einführungsspiel bringt Euch gleich mitten ins erste Abenteuer. Außer den Monster-Karten werden keine anderen Karten verwendet. Lest die Regeln sorgfältig durch, bevor Ihr anfangt.

Vorbereitung

Die Treppe ist der einzige Ein- und Ausgang der Festung. Die Heroen setzen ihre Figuren auf irgendein Feld direkt neben der Treppe. Der Inhalt dieses einen Raumes wird von dem Bösen aufgestellt. Alle Türen sind geschlossen. Außerhalb des Raumes sind noch keine Möbel, Monster oder Hindernisse aufgestellt. Das geschieht erst, sobald ein Heroe in Sichtweite kommt.

Die Reihenfolge

Der Spieler zur Linken des Bösen beginnt. Hat ein Spieler seine Züge und Aktionen beendet, so gibt er das Spiel anschließend an den Spieler zu seiner Linken weiter. So geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Wer am Spiel ist, darf sowohl marschieren als auch angreifen. Dabei ist es ihm überlassen, ob er zuerst marschiert und dann angreift, oder umgekehrt. Er darf aber nicht erst ein Stück marschieren, dann angreifen und danach den Rest seines Weges zurücklegen.

Wenn der Böse am Spiel ist, kann er beliebig viele seiner Monster marschieren und angreifen lassen, die bereits auf dem Spielbrett sind. Er sollte die Monster einzeln nacheinander bewegen und angreifen lassen, damit die Züge übersichtlich bleiben. Jedes Monster kann marschieren und angreifen wie die Heroen auch: Erst marschieren und dann angreifen oder umgekehrt.

Marschieren

Es gibt zwei Arten Felder auf dem Spielbrett: Räume und Flure. Die Räume sind von Mauern begrenzt, die durch weiße Linien dargestellt sind. Die Flure sind hellgrau und entweder 1 oder 2 Felder breit.

Wirf die Anzahl normale Würfel, die auf Deiner Rollen-Karte unter 'Tempo' angegeben ist. Du kannst die volle Augenzahl marschieren, aber auch weniger, wenn Du willst.

Monster würfeln nicht: die Monster-Karten geben an, wie viele Felder das jeweilige Monster maximal marschieren darf.

Beim Marschieren dürfen Heroen und Monster nicht:

- diagonal (schräg über Eck) marschieren
- auf einem besetzten Feld landen. Jedoch dürfen Heroen und Monster über ein Feld hinwegmarschieren, auf dem ein Monster oder ein Heroe steht, falls der andere Spieler es erlaubt. Sonst muß man anhalten oder einen anderen Weg wählen. Nochmals: Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen!

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, so darf er mit seinem Heroen oder Monster noch angreifen, falls er es nicht schon vor dem Marschieren getan hat. Dann gibt er das Spiel an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Das Brett erkunden

Während die Heroen über das Spielbrett marschieren, betreten sie neue Räume und Flure. Der Spieler, der als erster einen neuen Raum oder Flur betritt, muß seinen Zug zunächst unterbrechen. Das gibt dem Bösen Zeit, die Lagekarte im Buch der Herausforderungen zu befragen und alle sichtbaren Dinge in diesem Raum oder Flur auf das Spielbrett zu setzen.

Türen öffnen

Heroen und Monster dürfen Räume nur durch offene Türen betreten oder verlassen. Nur Heroen dürfen Türen öffnen, Monster nicht.

Als Heroe kannst Du eine Tür öffnen, sobald Du auf dem Feld davor ankommst. Falls Du nicht möchtest, daß die Tür geöffnet wird, bleibt sie zu. Eine Tür öffnen gilt nicht als Zug. Ist die Tür geöffnet, darf der Heroe hindurchgehen, falls er noch Augen vom Würfeln übrig hat.



Sobald eine Tür geöffnet ist, muß der Böse die sichtbare Einrichtung aufstellen, die in der Lagekarte für diesen Raum oder Flur angegeben ist. Auch muß er die geschlossene Tür durch eine offene ersetzen, denn eine einmal geöffnete Tür bleibt für das ganze Spiel offen.

Was ist sichtbar?

Was für einen Heroen sichtbar ist, muß von Fall zu Fall genau entschieden werden, weil nur die sichtbaren Monster aufgestellt werden dürfen: Monster im selben Raum wie der Heroe sind immer sichtbar. Monster in Fluren oder unterschiedlichen Räumen sind nur sichtbar, wenn man zwischen ihnen und dem Heroen eine unbehinderte gerade Linie ziehen kann. Wird diese Linie durch eine Mauer oder eine geschlossene Tür unterbrochen, so ist das Monster dahinter nicht sichtbar. Beispiel (s.S.11.)

Markierungen für blockierte Felder

Diese Markierungen werden entsprechend der Lagekarte auf das Brett gelegt, sobald sie für einen Heroen sichtbar werden. Sie zeigen an, wo extra Mauern gezogen wurden oder wo die Decke eingestürzt ist. Weder Heroen noch Monster dürfen blockierte Felder überqueren.

Monster aufstellen

In jedem Spiel werden für gewöhnlich mehr Monster verwendet, als tatsächlich vorhanden sind. Man kann aber alle besiegt Monster im selben Spiel wiederverwenden, sobald der Einsatz des entsprechenden Typs verlangt wird. Sind alle vorhandenen Monster eines Typs bereits auf dem Brett, und der Böse muß noch ein weiteres des gleichen Typs aufstellen, dann kann er einen anderen Monster-Typ der gleichen Farbe verwenden. Diese Situation kann eintreten, wenn die Heroen noch nicht genügend Monster besiegt haben, oder wenn sie viele Streunende-Monster-Karten ziehen.

Nahkampf

Jeder Nahkampf ist in 2 Phasen unterteilt: Angriff und Verteidigung. Der Angreifer wirft seine Würfel einmal und versucht, möglichst viele Totenschädel zu werfen. Dann wirft der Verteidiger seine Würfel einmal, um möglichst viele der vom Angreifer geworfenen Totenschädel durch entsprechend viele Schilde unschädlich zu machen.

Angriff

Um angreifen zu können, muß Deine Figur auf einem direkt angrenzenden Feld vor, hinter oder neben der angegriffenen Figur stehen. Du kannst nicht diagonal (über Eck) angreifen.

Beispiel

Zum Angriff wirfst Du die Anzahl spezieller Kampf-Würfel (mit Totenschädeln und Schilden), die auf Deiner Rollen- oder Monster-Karte unter "Angriff" angegeben ist. Für jeden Totenschädel, den Du wirfst, verliert der Gegner 1 Punkt seiner Körperkraft, wenn er sich nicht erfolgreich verteidigen kann. Wirfst Du allerdings überhaupt keinen Totenschädel, so ist Dein Angriff fruchtlos, und der Gegner braucht sich nicht zu verteidigen.



Verteidigung

Zur Verteidigung wirft der Angegriffene die Anzahl Kampf-Würfel, die auf seiner Rollen- oder Monster-Karte unter "Verteidigung" angegeben ist. Heroen müssen weiße Schilde werfen, Monster jedoch runde, schwarze Schilde. Jeder geworfene Schild von der richtigen Sorte wehrt einen vom Angreifer geworfenen Totenschädel erfolgreich ab.

Für jeden vom Angreifer geworfenen Totenschädel, der nicht durch einen im Gegenzug geworfenen Schild der richtigen Sorte abgewehrt worden ist, muß sich der Angegriffene 1 Punkt seiner Körperkraft abziehen und diesen Verlust auf seiner Rollenkarte vermerken. Kommt eine Figur dabei auf null Punkte, so scheidet sie aus dem Spiel aus. Da Monster nur 1 Punkt Körperkraft besitzen, werden sie schon bei einem einzigen nicht abgewehrten Treffer vom Brett genommen.

Besiegte Heroen und Monster werden sofort vom Brett entfernt. Alle Ausrüstung und alles Gold, das ein besiegter Heroe besessen hat, kann von einem anderen Heroen übernommen werden, wenn er in dem Raum oder Flur nach Schätzen sucht, in dem der ursprüngliche Besitzer besiegt wurde.

Auch Monster können Ausrüstung und Gold von einem besiegten Heroen übernehmen. Sie dürfen sie aber nicht für sich verwenden, sondern nur aus dem Spiel entfernen.

Danach darf der Angreifer marschieren, wenn er dies nicht schon vor seinem Angriff getan hat. Dann gibt er das Spiel an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Die Bewährung

Nun seid Ihr bereit, Eure erste Herausforderung anzunehmen. Ein Spieler muß die Rolle des Bösen übernehmen. Er muß den Text auf dem Pergament des ersten Abenteuers im 'Buch der Herausforderungen' vorlesen, das die Überschrift "Die Bewährung" trägt. Nun sollte er alle übrigen Anweisungen durchlesen (aber nicht vorlesen!). Das Spiel beginnt bei dem Spieler, der zur Linken des Bösen sitzt.

Das Hauptspiel

Nun habt Ihr Eure erste Herausforderung bewältigt und könnt den Rest der Spielregeln lernen.

Zauber

Zwei der Heroen im Spiel dürfen Zauber anwenden: Der Alb und der Zauberer. Sortiert die 12 Zauberkarten in 4 Sets. Jeder Set besteht aus 3 Karten. Jeder Set entspricht einer anderen Form des Zaubers: Erd-Zauber, Wasser-Zauber, Luft-Zauber und Feuer-Zauber.



Die Zauber wählen

Zu Beginn jedes Spieles wählt der Zauberer 3 Sets Zauber-Karten (insgesamt 9 Karten) und der Alb 1 Set Zauber-Karten (3 Karten).

Der Zauberer sollte als erster einen der vier Sets wählen, dann wählt der Alb, und schließlich nimmt sich der Zauberer noch die beiden verbleibenden Sets.



Einen Zauber aussprechen

Wenn Du als Zauberer oder Alb am Spiel bist, kannst Du einen Zauber aussprechen anstatt eines Angriffs. Und zwar vor oder nach dem Marschieren. Du darfst nicht ein Stück marschieren, dann einen Zauber aussprechen und dann den Rest Deines Weges zurücklegen.

Geheimtüren und Fallen

Geheimtüren werden nur dann auf das Brett gesetzt, wenn sie ein Heroe durch Suchen gefunden hat. Fallen werden nur dann auf das Brett gesetzt, wenn sie ein Heroe durch Suchen gefunden hat, oder wenn ein Heroe sie durch Betreten des gleichen Feldes auslöst.

Fallgruben und Fallblöcke werden auf das Brett gesetzt, sobald ein Heroe sie gefunden hat, Speerfallen jedoch nicht: Nach dem Auffinden gelten sie als harmlos, und es gibt keine Markierungen dafür. Die Markierungen für Fallgruben und Fallblöcke können durch jeden Heroen vom Brett entfernt werden, falls er die Ausrüstungs-Karte 'Werkzeugkiste' besitzt und sich auf einem unmittelbar angrenzenden Feld befindet. Der Zwerg kann ohne Werkzeugkiste jede Falle auf einem unmittelbar angrenzenden Feld entfernen, aber nur jeweils eine Falle pro Runde.

Geheimtüren können von beiden Seiten der Mauer, in der sie sich befinden, gesucht und gefunden werden.

Geheimtüren bleiben für den Rest des Spieles offen, sobald sie entdeckt sind.

Fallen

Fallen werden erst auf das Brett gesetzt, wenn ein Heroe entweder danach sucht oder wenn er auf ein Feld kommt, das laut Lagekarte eine Falle enthält. Kommt ein Heroe auf oder über ein Feld, das eine Falle enthält, so löst er diese Falle aus. Der Böse muß dem Spieler sagen, auf welchem Feld er die Falle ausgelöst hat.

Dort muß der Spieler bis zu seiner nächsten Runde warten, ehe er wieder etwas unternehmen kann.

Monster können versteckte Fallen nicht auslösen. Sie dürfen sich auch auf solchen Feldern frei bewegen, die laut Lagekarte eine versteckte Falle enthalten. Ist die Falle aber bereits entdeckt und auf dem Brett markiert, so müssen die Monster dieselben Regeln befolgen wie die Heroen.

Die folgenden Regeln für die verschiedenen Arten von Fallen sind auch auf der Innenseite des Sichtschutzes zu lesen.

Fallgrube

Die Fallgrube bleibt als Hindernis auf dem Brett. Fällt ein Heroe hinein, so verliert er automatisch 1 Punkt seiner Körperkraft. Wer in einer Fallgrube sitzt, darf angreifen und sich verteidigen, aber mit einem Würfel weniger als normal. Wer in einer Fallgrube sitzt, darf nicht suchen, und er darf erst in der nächsten Runde wieder normal weitermarschieren.

Über eine Fallgrube springen.

Heroen und Monster können versuchen, eine Fallgrube zu überspringen. Das geht aber nur, wenn der Spieler genügend Augen wirft, um über die Grube hinwegzusetzen,



wobei die Grube selbst wie ein normales Feld gezählt wird. Hinter der Grube muß natürlich auch ein besetztes Feld sein, auf das die Figur springen kann. Jeder Spieler, der den Sprung versucht, muß einen Kampf-Würfel werfen. Wirft er einen Totenschädel, so fällt seine Figur in die Grube, verliert 1 Punkt an Körperkraft und muß mit allen Aktionen bis zur nächsten Runde warten. Wirft der Spieler keinen Totenschädel, so ist der Sprung gelungen, und die Figur kann ihren Zug fortsetzen.

Schlagfalle

Kommt ein Heroe auf oder über ein Feld, das ein Schlagfallen-Symbol enthält, so stürzt ein Fallblock auf das angrenzende Feld, das in der Lagekarte mit einem Pfeil gekennzeichnet ist. Steht ein Heroe oder Monster auf diesem Feld, so muß der entsprechende Spieler 3 Kampf-Würfel werfen. Für jeden Totenschädel, den er wirft, muß er seiner Figur 1 Punkt an Körperkraft abziehen. Anschließend muß er seine Figur auf ein direkt angrenzendes unbesetztes Feld ziehen. Ist kein solches Feld vorhanden, so wird die Figur aus dem Spiel genommen.

Speerfalle

Jede Speerfalle kann nur einmal ausgelöst werden, und zwar durch die erste Figur, die auf das entsprechende Feld kommt. Der Spieler muß einen Kampf-Würfel werfen, und wenn er einen Totenschädel wirft, verliert seine Figur 1 Punkt an Körperkraft. Danach kann jede weitere Figur das Feld ungehindert betreten.

Schatzkisten-Fallen

Einige der Schatzkisten sind durch Fallen gesichert. Die Wirkung dieser Fallen ist jeweils in den Anmerkungen im 'Buch der Herausforderungen' beschrieben. Wenn ein Heroe in einem Raum mit einer Schatzkisten-Falle nach Fallen sucht, so gilt die Schatzkisten-Falle als gefunden und entschärft.

Schätze

Einige der Herausforderungen enthalten genaue Angaben über spezielle Schätze, die durch Suchen gefunden werden können. Wenn ein Heroe in dem entsprechenden Raum oder Flur nach Schätzen sucht, muß der Böse die genauen Anweisungen für diesen Raum oder Flur aus dem 'Buch der Herausforderungen'



vorlesen. Sind keine speziellen Schätze für einen durchsuchten Raum oder Flur angegeben, so läßt der Böse den suchenden Heroen die oberste Schatz-Karte ziehen.

Monster dürfen Schatzkisten nicht vom Platz bewegen.

Schatz-Karten

Einige Schatz-Karten geben an, daß Gold oder Juwelen gefunden wurden. Der Heroe, der eine solche Karte zieht, vermerkt den Wert seines Fundes auf der Rückseite seiner Rollenkarte und legt die Schatzkarte anschließend ab. Die Karte wird nicht wieder zu den anderen Schatzkarten gelegt.

Andere Schatz-Karten zeigen Fallen oder Streunende Monster an. Diese Karten müssen vorgelesen und die Anweisungen sofort befolgt werden. Danach wird die Karte wieder zu den anderen Schatz-Karten gelegt und der ganze Stapel gemischt, bevor neue Karten gezogen werden dürfen.

Streunende Monster

Einige der Schatz-Karten zeigen überhaupt keinen Schatz an, sondern ein gefährliches Monster. Jedes Abenteuer im 'Buch der Herausforderungen' gibt dem Bösen an, welchen Typ Monster er unmittelbar neben den Heroen setzen und ihn damit angreifen soll.

Gibt es kein freies Feld, das das Streunende Monster in Angriffsposition bringt, so setzt der Böse das Monster auf irgendein freies Feld im gleichen Raum oder Flur. Er darf dann aber nicht angreifen, auch wenn ein anderer Heroe in günstiger Position steht.

Die Herausforderungen

Da Ihr "Die Bewährung" bereits gespielt habt, könnt Ihr nun die weiteren Herausforderungen annehmen. Ihr solltet sie in der angegebenen Reihenfolge spielen.

Wie Ihr bereits wißt, muß ein Spieler die Rolle des Bösen übernehmen. Er muß den Text auf dem Pergament vorlesen. Nun sollte er alle übrigen Anweisungen durchlesen (aber nicht vorlesen!). So erfährt er zum Beispiel, welche Schätze wo verborgen sind, welche speziellen Fähigkeiten ein Monster hat und ob für die gewählte Herausforderung besondere Regeln gelten.

Vor dem Spiel

Meist starten die Heroen von dem Raum aus, in dem die Treppenstufen sind. In einigen Herausforderungen beginnen die Heroen jedoch in einem anderen Raum. Im 'Buch der Herausforderungen' ist jeweils erklärt, was dann zu tun ist. Der Inhalt des ersten Raumes (außer den Fallen, Geheimtüren und Schätzen) wird vor Beginn aufgebaut.

Beute-Karten

Es gibt 5 spezielle Beute-Karten: Das Zauber-Amulett, das magische Schwert 'Orc-Terror', Borins Rüstung, das Magische Zepter und das Geister-Schwert. Diese Karten müssen von den übrigen Schatz-Karten getrennt werden: Sie können nur nach den speziellen Regeln erworben werden, die im 'Buch der Herausforderungen' jeweils beschrieben sind.

Eine Herausforderung gewinnen

Die Heroen gewinnen das Spiel, wenn sie die Aufgabe lösen, die ihnen zu Anfang von dem Bösen aus dem Pergament vorgelesen wurde. Wenn sie jedoch versagen oder gar alle ausscheiden müssen, gewinnt der Böse. Natürlich können alle übriggebliebenen Heroen (oder/und neue) dieselbe Herausforderung nochmals spielen. Aber der Böse beginnt immer wieder mit einem kompletten Satz Monster. Die Heroen können das Spielfeld verlassen, indem sie die Treppenstufen erreichen.

Monster dürfen die Treppenstufen nie betreten.

Zwischen den Spielen

Wenn Dein Heroe ein Abenteuer überstanden hat, möchtest Du ihn vielleicht auch im nächsten Spiel verkörpern. In diesem Fall darfst Du alle Beute-Karten behalten, die Du bisher erworben hast, und kannst alle bisher gesammelten Schätze dafür verwenden, um Deinem Heroen eine immer bessere Ausrüstung (Rüstung, Waffen usw.) zu kaufen. Normale Schatz-Karten dürfen jedoch nicht behalten werden.

Vor jedem neuen Spiel dürfen alle Heroen ihre Körperkraft und ihre Intelligenz wieder auf den ursprünglichen Punktestand bringen, der in der Rollen-Karte vorgesehen ist.

Ausrüstung kaufen

Für jedes Stück Ausrüstung, das man kaufen kann, gibt es eine Ausrüstungs-Karte. Wer eine solche Ausrüstung kaufen will, nimmt die entsprechende Karte, zieht den auf der Karte angegebenen Preis von seinem Goldvorrat ab und notiert auf der Rückseite seines Persönlichkeits-Passes, was sein Heroe nun besitzt, und was er damit anfangen kann. Mit der Lanze oder dem Knüppel kann man zum Beispiel auch diagonal (schräg über Eck) angreifen, was sonst ja verboten ist. Wer nicht genug Geld hat, darf nichts kaufen. Aber man darf sein Geld von Herausforderung zu Herausforderung anhäufen, bis man es ausgeben möchte.

Ausrüstungs-Karten

Diese Karten geben dem Heroen erweiterte Fähigkeiten. Wer eine Waffen-Karte verwendet, wirft bei Auseinandersetzungen nicht die Anzahl Kampf-Würfel, die auf seiner Rollen-Karte unter 'Angriff' angegeben ist, sondern stattdessen die Anzahl, die auf der Waffen-Karte steht.

Die Karten für besondere Schutz-Ausrüstungen werden entsprechend verwendet. Einige dieser Karten, zum Beispiel die für den Helm oder den Schild, erlauben ausdrücklich, 1 Kampf-Würfel extra zu werfen. Man darf also im Fall der Verteidigung 1 Würfel mehr werfen, als auf der Rollen-Karte unter 'Verteidigung' angegeben. Wenn Du Dich beispielsweise mit Kettenhemd und Schild ausrüstest, darfst Du Dich mit insgesamt 4 Kampf-Würfeln verteidigen. Man darf aber nicht mehr als eine Körperpanzerung gleichzeitig tragen.

Schusswaffen

Manche Waffen können geworfen werden, und mit der Armbrust kann man schießen. Beim Werfen oder Schießen wird wie gewohnt mit dem Kampf-Würfeln angegriffen und verteidigt.

Der Gegner muß, wie beim Aussprechen eines Zaubers, sichtbar sein. Das Schießen mit der Armbrust oder das Werfen einer Waffe darf über jede beliebige Entfernung erfolgen, jedoch nicht auf einen Gegner, der auf einem direkt angrenzenden Feld steht.

Champion werden

Wenn Du über mehrere Spiele den gleichen Heroen verkörperst, dann kannst Du den ruhmreichen Titel 'Champion' erwerben: Jedesmal, wenn Dein Heroe ein Spiel vollendet, notierst Du den Namen des Spieles in dem Feld 'Erfolge' auf Deinem Persönlichkeits-Paß. Sobald Du drei Herausforderungen erfüllt hast, wird Dich der dankbare Herrscher des Landes zum Champion ernennen.

MB
SPIELE

© 1993 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in
Deutschland durch den MB Geschäftsbereich
der Hasbro Deutschland GmbH, Lange
Wende 2, 59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro
Österreich GmbH, Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien
Vertrieb in der Schweiz durch MB
(Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.
4271D0593

Entwickelt in Zusammenarbeit mit
GAMES WORKSHOP

Der Name 'Citadel' ist geschützt für
Games Workshop Limited.

