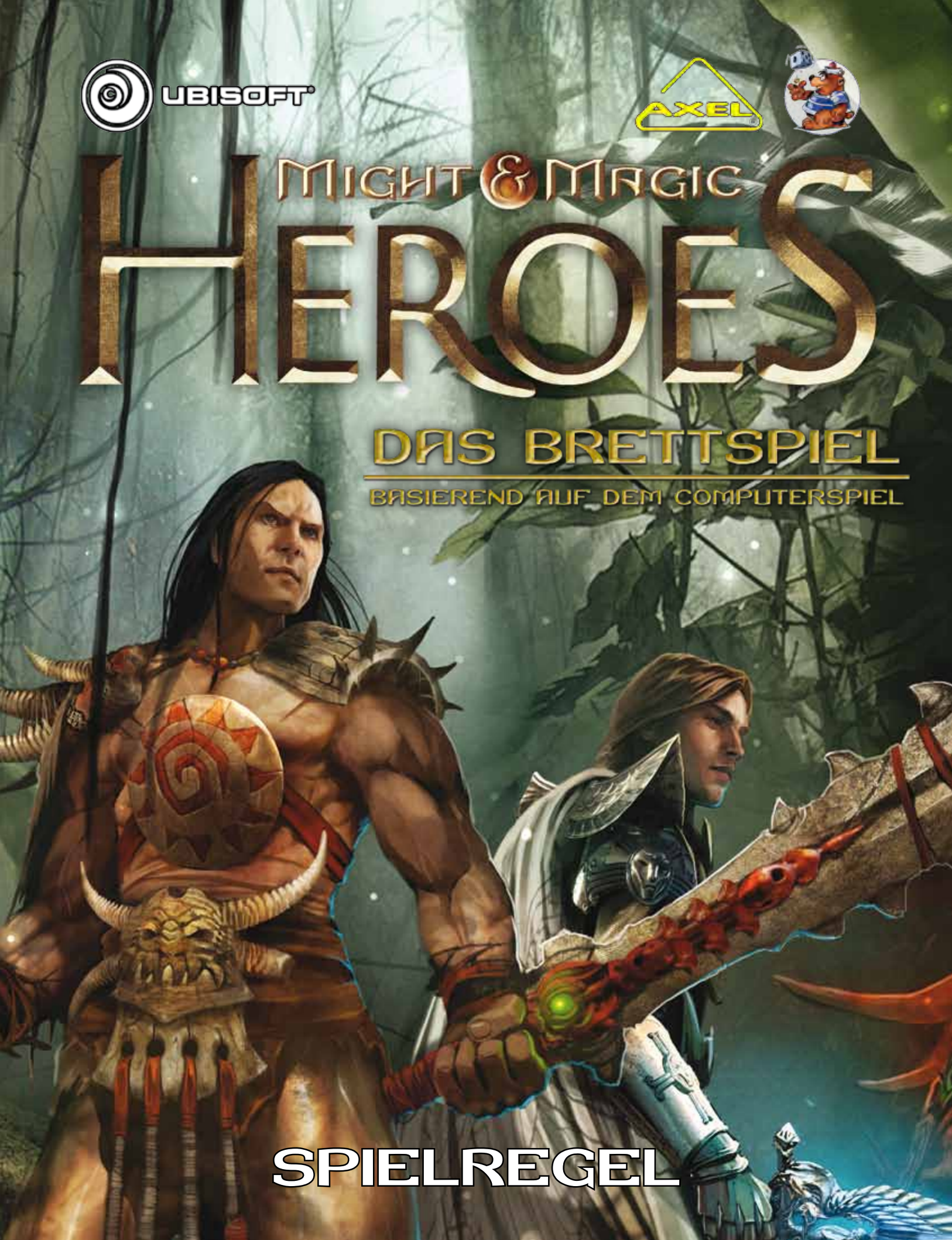

UBISOFT
AXEL
MIGHT & MAGIC
HEROES
DAS BRETTSPIEL
BASIEREND AUF DEM COMPUTERSPIEL
SPIELREGEL

ÜBERSICHT

In Might & Magic Heroes - Das Brettspiel *versuchen 2-4 Spieler die Vorherrschaft über die Welt von Ashan zu erringen.*

Jeder Spieler kontrolliert eine der einzigartigen Fraktionen Ashans und startet lediglich mit einem Helden, einer kleinen Armee und einer noch nicht ausgebauten Hauptstadt.

Im Lauf einer Partie Might & Magic Heroes - Das Brettspiel *erschaffen die Spieler dann jedoch ihre eigene Legende und führen mit ihren immer mächtiger werdenden Helden, gigantischen Armeen und beeindruckenden Festungen ein gewaltiges Reich in die Schlacht. Nach und nach weiten die Spieler ihre Herrschaft aus und rekrutieren weitere Helden und Kreaturen. Im Streben nach wertvollen Ressourcen, zur Unterhaltung der eigenen Reiche, stellen sich die Spieler zahlreichen Feinden. Dabei finden sie wertvolle Artefakte, die sie für die finale Konfrontation mit den anderen Spielern benötigen werden.*

Am Ende wird derjenige siegen, der seine Festungen, Helden und Armeen geschickt zu lenken wusste, und als neuer Herrscher Ashans in die Geschichte eingehen.

SPIELZIEL

Im Laufe des Spiels sammeln die Helden Siegpunkte (SP). Wer als Erstes eine von der Spielerzahl abhängige Menge an Siegpunkten erreicht hat (2 Spieler = 12 SP; 3 Spieler = 14 SP; 4 Spieler = 16 SP), gewinnt den Thron von Ashan. Alternativ gewinnt der Spieler, der nach Abhandlung aller Wochenkarten am meisten Siegpunkte hat.

SPIELMATERIAL

Dieses Spiel beinhaltet folgende Spielmaterialien:

1 Spielregel

Enthält alle wichtigen Informationen zum Spiel.

16 Kartenteile

Der Spielplan wird aus diesen Kartenteilen zusammengestellt.

1 Initiativeleiste

Auf diese Leiste werden Marker und Holzteile gelegt, um in der Schlacht die Angriffsreihenfolge von Kreaturen, Helden und Begegnungsmarken zu bestimmen.

KARTEN

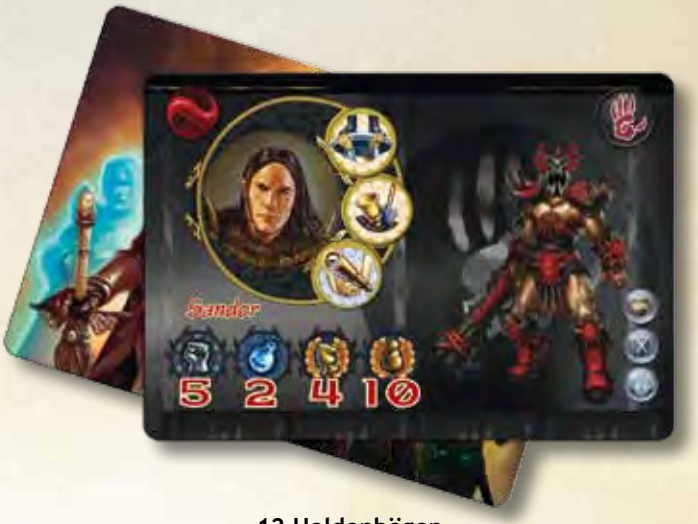
Es gibt verschiedene Arten von kleinformatigen Karten:

16 Aktionskarten
20 Artefaktkarten
64 Fertigkeitskarten
15 Schatzkarten
20 Schriftrollenkarten
15 Wochenkarten

BÖGEN

4 Hauptstadttafeln

Diese Tafeln stellen die Hauptstädte der vier Fraktionen dar.



12 Heldenbögen

Jeder Heldenbogen stellt einen Helden dar und enthält alle wichtigen Informationen über ihn.

MARKER

Es gibt eine Vielzahl an Markern, deren Einsatz beim zugehörigen Regeltext erläutert wird:

43 Begegnungsmarker
4 Elementarmarker
8 Erkundungsmarker
36 Gebäudemarker
13 Glücksmarker
22 Goldmarker (Wert 1)
23 Goldmarker (Wert 3)
104 Kreaturenmarker
22 Rohstoffmarker (Wert 1)
23 Rohstoffmarker (Wert 3)
16 Schadensmarker
1 Schlachtmarker
1 Startspielermarker

12 Überwältigungsmarker (Wert 1)
4 Überwältigungsmarker (Wert 3)
3 Zusätzliche Begegnungsmarker

HOLZMARKER

Es gibt einen Satz Holzmarker pro Spielerfarbe (schwarz, weiß, blau, grün), die im Spiel zu verschiedenen Zwecken genutzt werden:

4 Hauptstadtmarker
12 Heldenmarker
60 Kontrollmarker
4 Machtmarker

WÜRFEL

5 achtseitige Angriffswürfel und 1 sechsseitiger Elitewürfel

SPIELAUFBAU

Vor dem ersten Spielen müssen die verschiedenen Pappmarker vorsichtig aus den Stanzbögen getrennt werden. Es empfiehlt sich, sie in die beigefügten Plastiktüten zu verpacken.

1. SPIELERFARBEN BESTIMMEN

Vor dem ersten Spielen müssen die Heldenmarker beklebt werden. Dabei ist wichtig, dass die Portraits der Helden auf die richtigen (farblich zu ihrer Fraktion passenden) Holzscheiben kommen. Jede Fraktion verfügt über drei Helden:

Sanktuarium (Blaue Heldenmarker)

Nekropolis (Grüne Heldenmarker)

Zuflucht (Weiße Heldenmarker)

Bastion (Schwarze Heldenmarker)

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler in Absprache mit den anderen (oder zufällig) eine Fraktion aus.

2. AUFBAU DER SPIELERBEREICHE

Nach dem Auswählen der Fraktionen nimmt sich jeder Spieler 1 Hauptstadtbogen ❶, 3 Heldenbögen ❷, alle Holzmarker ❸, alle Kreaturenmarker ❹, alle Gebäudemarker ❺, einen Satz Fertigkeitskarten (bestehend aus 8 Macht- ❻ und 8 Magiekarten ❼) und 4 Aktionskarten ❽ in seiner Spielfarbe. Außerdem erhält jeder Spieler Rohstoffmarker im Wert von 5 ❾ und Goldmarker im Wert von 7 ❿.

Jeder Spieler legt seine Spielkomponenten direkt vor sich aus bzw. bereit:

- Die Hauptstadttafel wird zentral bereitgelegt.
- Direkt neben der auf der Hauptstadttafel abgebildeten Siegpunkteleiste wird der Machtmarker bereitgestellt (jeder Spieler beginnt mit 0 SP).
- Ein Kontrollmarker wird auf das Stufe-I-Feld der Stadtausbauleiste auf der Hauptstadttafel gelegt. Erweitert ein Spieler im Laufe des Spiels seine Hauptstadt wird sein Marker weiter nach rechts gerückt.
- Die Kreaturenmarker werden nach Typ sortiert. Dies ist die Reserve des Spielers.
- Die Machtkarten werden gemischt und als verdeckter Kartenstapel bereitgelegt.
- Die Magiekarten werden gemischt und als verdeckter Kartenstapel bereitgelegt.
- Die 3 Aktionskarten, auf deren Rückseite Stiefel abgebildet sind, werden offen bereitgelegt. Die Aktionskarte, auf deren Rückseite eine Waage abgebildet ist, wird erst einmal beiseite gelegt (sie steht zu Spielbeginn noch nicht zur Verfügung).
- Die Gold- und Rohstoffmarker werden in die auf der Hauptstadttafel abgebildete Schatzkammer gelegt.

Vollständiger Aufbau eines Spielerbereiches

3. AUFBAU DES SPIELPLANS

SPIELPLAN AUFBAUEN

Der Spielplan setzt sich aus mehreren Kartenteilen zusammen. Jedes Kartenteil ist in 16 quadratische Felder unterteilt, die verschiedene Geländemerkmale und Orte enthalten können. Spielmechanisch relevante Elemente sind mit Symbolen versehen. Außerdem verfügt jedes Kartenteil über eine Zahl in der linken unteren Ecke, die für den Spielaufbau benötigt wird.

Auf der letzten Seite der Spielregel werden alle Geländemerkmale zusammen mit ihren Symbolen aufgeführt und erklärt.

Abhängig von der Spieleranzahl wird der Spielplan aus bestimmten Kartenteilen zusammengesetzt:

Bei **2 Spielern** werden die Kartenteile **1 bis 9** in einem **3x3 Raster** aufgebaut.

Bei **3 Spielern** werden die Kartenteile **1 bis 12** in einem **3x4 Raster** aufgebaut.

Bei **4 Spielern** werden die Kartenteile **1 bis 16** in einem **4x4 Raster** aufgebaut.

Die jeweiligen Kartenteile werden gemischt und dann, wie oben gezeigt, aneinandergelegt. Dabei legen die Spieler abwechselnd je ein Kartenteil. Die Kartenteile dürfen hierbei beliebig ausgerichtet werden. Die Illustrationen der Landschaft sind für den Spielaufbau nicht von Bedeutung (Wasserflächen und Straßen müssen nicht passend aneinander gelegt werden).

Die rot markierten Kartenteile zeigen an, wo später die Hauptstadtmarker platziert werden.

Wichtige Ausnahme: Kartenteile dürfen nicht so gelegt werden, dass Portale an angrenzenden Rändern oder Ecken liegen. Wenn zwei Kartenteile mit Portalen nebeneinanderliegen, müssen sie so ausgerichtet werden, dass die Portale möglichst weit voneinander entfernt sind.

BEGEGNUNGSMARKER AUSLEGEN

Gewöhnliche Begegnungen (gelber Hintergrund)

Gefährliche Begegnungen (violetter Hintergrund)

Legendäre Begegnungen (goldener Hintergrund)

Die Begegnungsmarker werden nach Farben sortiert und die Marker einer Farbe werden untereinander gemischt.

Auf jedes Feld, das mit einem farbigen Begegnungssymbol versehen ist, wird ein zufällig gezogener Begegnungsmarker derselben Farbe gelegt (systematisch von oben links nach unten rechts). Der Marker kommt offen auf das Feld.

Alle unbenutzten Begegnungsmarker werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

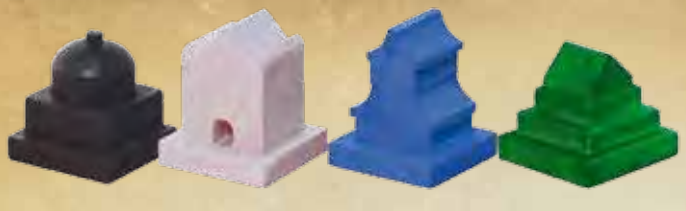
ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGSMARKER UND ELEMENTARMARKER BEREITLEGEN

Die folgenden Marker werden nicht in die Schachtel zurückgelegt, sondern in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.

***Zusätzliche Begegnungsmarker** kommen durch Wochenkarten ins Spiel. Sie werden auf die Initiativeleiste gelegt, um anzuzeigen, dass ein zusätzlicher identischer Begegnungsmarker bekämpft werden muss.*

***Elementarmarker** kommen ins Spiel, wenn ein Spieler mithilfe einer bestimmten Schriftrolle eine Elementarkreatur beschwört. Diese werden immer nur für eine Schlacht beschworen und danach wieder abgelegt.*

HAUPTSTÄDTE PLATZIEREN



Machtmarker (zylindrische Holzteile)

Die Machtmarker aller Spieler werden in eine Tasse oder Schale gegeben und gemischt. Dann zieht ein beliebiger Spieler blind einen Marker. Dessen Besitzer platziert als Erster seinen Hauptstadtmarker auf dem Spielplan. Danach wird je ein weiterer Marker gezogen und eine weitere Hauptstadt platziert, bis alle Spieler an der Reihe waren.

Für das Platzieren von Hauptstädten gelten folgende Regeln:

- Man darf seinen **Hauptstadtmarker nur auf eines der rot markierten Kartenteile (siehe S. 5)** setzen, das noch nicht von einem anderen Spieler gewählt wurde.
- Der Hauptstadtmarker darf nicht auf einem Feld platziert werden, das einen Ort oder einen Begegnungsmarker enthält.
- Hauptstädte überdecken die Geländemerkmale der Felder, auf die sie gelegt werden. Bis zum Ende des Spiels gelten diese Felder als Hauptstadtfelder; das darunterliegende Gelände wird ignoriert.

Hinweis: Beim Platzieren des Hauptstadtmarkers sollten stets die Bewegungsregeln im Blick behalten werden, um seine Helden nicht versehentlich in der Hauptstadt einzusperren *(Bewegungsregeln siehe S. 13)*.

4. KARTENSTAPEL BEREITLEGEN

Die folgenden Karten werden jeweils gemischt und als verdeckte Kartenstapel in Reichweite aller Spieler bereitgelegt. Auf die Karteneffekte wird auf Seite 20 noch einmal im Detail eingegangen.

ARTEFAKTKARTEN

Artefaktkarten stellen besonders wertvolle, magische Gegenstände dar. Auf jeder Artefaktkarte sind Name, Kategorie und Effekte des Artefakts angegeben.

Wer eine Artefaktkarte erhält, zieht die obersten 3 Karten vom Artefaktkartenstapel und wählt davon 1, die er behalten will.

SCHATZKARTE

Schatzkarten stellen die Schätze dar, die Helden im Verlauf des Spiels finden. Jede Schatzkarte ist in vier Felder unterteilt.

Wer auf ein Schatztruhensymbol stößt (auf einem Begegnungsmarker oder Kartenteil), zieht die oberste Karte vom Schatzkartenstapel und wählt eine bestimmte Anzahl von Feldern, deren Schätze er erhält.

SCHRIFTROLLENKARTEN

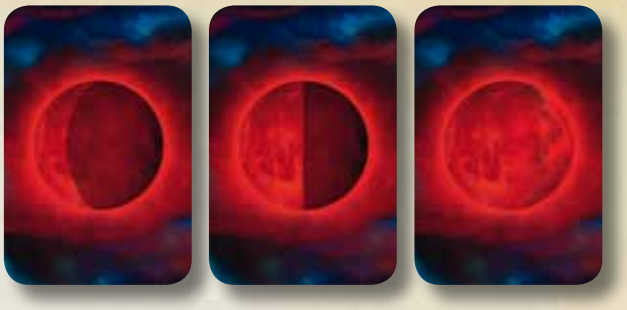
Schriftrollenkarten stellen Zaubersprüche dar, die von Helden gewirkt werden können. Jede Schriftrollenkarte verfügt über einen Namen, ein Magieschulensymbol, eine Stufe zwischen 1 und 5 und einen zweigeteilten Textkasten.

Die Spieler können Schriftrollenkarten durch Erkunden-Aktionen und das Einsammeln von Schätzen erlangen.

Benutzte Karten kommen auf separate Ablagestapel. Ist ein Kartenstapel leer, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

WOCHENKARTEN

Durch die Wochenkarten wird die maximale Spieldauer bestimmt: Mit dem Aufdecken der letzten Wochenkarte beginnt die letzte Spielrunde. Außerdem werden auf jeder Karte Ereignisse beschrieben, die sich auf die aktuelle Spielrunde auswirken.



Sichelmond *Halbmond* *Vollmond*

Die Wochenkarten werden nach Rückseiten (den drei Mondphasen) sortiert und jeder dieser Kartenstapel wird einzeln gemischt. Dann werden von jedem Wochenkartenstapel abhängig von der gewünschten Spieldauer Karten gezogen:

Schnelles Spiel: 3 Karten pro Mondphase
Standardspiel: 4 Karten pro Mondphase
Episches Spiel: 5 Karten pro Mondphase

Alle übrigen Wochenkarten kommen in die Spielschachtel zurück. Dann wird der Wochenstapel zusammengestellt, indem man die Vollmondkarten ganz nach unten legt, darauf die Halbmondkarten und wiederum darauf die Sichelmondkarten. Der fertige Wochenstapel wird neben den anderen Kartenstapeln bereitgelegt.

5. SONSTIGE MARKER, WÜRFEL UND DIE INITIATIVELEISTE BEREITLEGEN

Gold-, Rohstoff-, Überwältigungs-, Glücks-, Schadens- und Erkundungsmarker werden sortiert und neben dem Spielplan bereitgelegt.

Goldmarker
Klein: Wert 1
Groß: Wert 3

Rohstoffmarker
Klein: Wert 1
Groß: Wert 3

Überwältigungsmarker
Klein: Wert 1
Groß: Wert 3

Glücksmarker

Schadensmarker

Erkundungsmarker

Initiativeleiste, Schlachtmarker, Angriffswürfel (W8) sowie der Elitewürfel (W6) werden ebenfalls gut erreichbar für alle Spieler bereitgelegt (sie werden für die Kämpfe benötigt).

Initiativeleiste

Schlachtmarker

Angriffswürfel

Elitewürfel

6. WAHL DES STARTHELDEN

Zuerst wählt jeder Spieler einen der drei Helden seiner Fraktion als Starthelden aus. Dessen Heldenbogen legt er vor sich aus, den zugehörigen Heldenmarker auf seine Hauptstadttafel (um anzuzeigen, dass sich dieser Held gerade in der Hauptstadt befindet).

Aufbau eines Heldenbogens

Der Heldenbogen enthält alle wichtigen Informationen über den Helden:

❶ **Reputation:** Dieser Wert wird erst in kommenden Erweiterungen eine Rolle spielen. Für das Grundspiel ist er irrelevant.

Weg der Tränen

Gleichgewicht

Weg des Blutes

❷ **Name des Helden**

Attribute

❸ **Macht:** In der Schlacht muss man, um zu treffen, gleich oder unter seinem Machtwert würfeln. Ein höherer Wert bedeutet daher mehr Effizienz beim Angreifen.

❹ **Magie:** Bestimmt die Effektivität mancher Magie-Fertigkeiten und gibt an, welche Schriftrollenkarten der Held benutzen darf. Unter Umständen kann Magie in der Schlacht anstelle von Macht verwendet werden.

❺ **Initiative:** Ein höherer Wert bedeutet, dass der Held und seine Armee in der Schlacht früher agieren können.

❻ **Führungskraft:** Gibt an, wie viele Kreaturenmarker der Held in seiner Armee haben kann. Dieser Wert darf nie überschritten werden.

❼ **Startfähigkeiten des Helden**

Aggressor: Der Held erhält 1 zusätzlichen Angriffswürfel in der Schlacht.

Nachschublieferung: Wenn der Held ins Spiel kommt (als Startheld oder später), erhält der kontrollierende Spieler sofort 5 Rohstoffe.

Mystik: Immer wenn der Held 1 Schriftrollenkarte ziehen darf, nimmt er die obersten 3 Karten und wählt 1, die er behalten will. Die anderen legt er ab.

Entdecker: Der Held kann sich ungehindert über Gebirgsfelder bewegen, solange er seine Bewegung dort nicht beendet.

Artefaktfinder: Immer wenn der Held 1 Artefaktkarte ziehen darf, nimmt er die obersten 5 Karten (statt der üblichen 3) und wählt 1, die er behalten will. Die anderen legt er ab.

Erbschaft: Wenn der Held ins Spiel kommt (als Startheld oder später) erhält der kontrollierende Spieler sofort 5 Gold.

Kaufmann: Immer wenn der kontrollierende Spieler des Helden die Aktion „Rohstoffe fördern“ durchführt, erhält er 2 weitere Rohstoffe.

Grundbesitz: Immer wenn der kontrollierende Spieler des Helden die Aktion „Rohstoffe fördern“ durchführt, erhält er 2 Gold mehr.

Portalreisender: Der Held kann sich ungehindert von einem Portal zu einem beliebigen anderen Portal auf dem Spielplan bewegen.

Gefeierter Anführer: Der Held beginnt das Spiel mit 2 zusätzlichen Elitekreaturen mit Macht 2.

Weiser: Wenn der Held ins Spiel kommt (als Startheld oder später), zieht der kontrollierende Spieler sofort 1 Fertigkeitskarte für ihn.

Reiselust: Wenn der Held zu Beginn seiner Aktivierung in der Hauptstadt ist, hat er 1 zusätzlichen Bewegungspunkt.

Meister

Hat ein Held eine der folgenden vier Meister-Fähigkeiten, muss er für die Anwerbung der entsprechenden Kreaturen weniger Gold bezahlen. Basiskreaturen kosten 1 Gold weniger, bei Elitekreaturen gibt es sogar 2 Gold Rabatt.

Meister der Traumwandler

Meister der Greifen

Meister der Kenshi

Meister der Vampire

Anführer

Hat ein Held eine der vier folgenden Anführer-Fähigkeiten, darf er nach dem Anwerben einer entsprechenden Kreatur zusätzlich eine passende Elitekreatur in seine Armee aufnehmen (sofern er dabei seine Führungskraft nicht überschreitet).

Ork-Anführer

Armbrustschützen-Anführer

Hai-Soldaten-Anführer

Skelett-Anführer

❽ **Fraktionssymbol:** Gibt an, zu welcher Fraktion der Held gehört.

❾ **Macht-/Magieschulen:** Die Spezialisierung des Helden. Bei Fertigkeitskarten mit diesen Symbolen darf der Held beide Abschnitte des Textkastens verwenden (im Falle eines UND) bzw. sich für einen Abschnitt entscheiden (im Falle eines ODER).

Vorbild

Kriegsrufe

Taktik

Kriegsführung

Reich

Primärmagie

Dunkelmagie

Lichtmagie

Erdmagie

Wassermagie

❿ Hierhin legt man die Kreaturenmarker, die zur Armee des Helden gehören.

Aufbau eines Kreaturenmarkers

❶ Machtwert

❷ Schwertsymbol *(kennzeichnet die Elite-Seite)*

❸ Schlachtfähigkeit *(siehe S. 18)*

❹ Initiativewert

7. ZUSAMMENSTELLEN DER STARTARMEE

Jeder Held hat zu Spielbeginn eine 6 Kreaturen starke Armee, bestehend aus 3 Kreaturen mit Macht 2 und 3 Kreaturen mit Macht 3. Die entsprechenden Kreaturen werden aus der Reserve genommen und mit der Eliteseite nach oben unterhalb des Heldenbogens gelegt.

Startkreaturen der verschiedenen Fraktionen

Sanktuarium

Nekropolis

Zuflucht

Bastion

Alle übrigen Heldenbögen und -marker werden beiseite gelegt, sie kommen später im Spiel zum Einsatz.

BEISPIEL EINES SPIELAUFBAUS BEI DREI SPIELERN

❶ Spielbereich des Nekropolis-Spielers (Startspieler)

❷ Spielbereich des Bastion-Spielers

❸ Spielbereich des Zuflucht-Spielers

❹ Allgemeiner Vorrat, Karten, Würfel, Initiativeleiste und Schlachtmarker

SPIELABLAUF

Im Folgenden wird der Spielablauf Schritt für Schritt erklärt. Zwischendurch wird auf die jeweils verwendeten Spielmaterialien im Detail eingegangen.

1. WAHL DES STARTSPIELERS

Startspielermarker

Der Spieler, der die älteste Version des PC-Klassikers Heroes of Might & Magic gespielt hat, wird zum Startspieler ernannt und erhält den Startspielermarker. Alternativ kann der Startspieler auch beliebig bestimmt werden.

2. AUFDECKEN DER WOCHENKARTE

Zu Beginn jeder Runde (abgesehen von der ersten) zieht der Startspieler die oberste Karte des Wochenstapels und liest deren Text laut vor. Das auf der Karte beschriebene Ereignis beeinflusst die gesamte Runde. Wird die letzte Wochenkarte gezogen, beginnt die letzte Spielrunde der Partie.

3. AUSSPIELEN DER AKTIONSKARTEN

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde kommt der Startspieler zuerst zum Zug, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird aktiver Spieler genannt.

Der aktive Spieler muss immer genau 1 seiner Aktionskarten ausspielen.

Auf jeder Aktionskarte sind zwei Symbole abgebildet, die mögliche Aktionen darstellen. Der Spieler muss sich für 1 der beiden Aktionen entscheiden.

Nach Abhandlung der Aktion wird die Aktionskarte umgedreht (dies zeigt an, dass die Karte benutzt wurde).

Anschließend wird der Spieler zu seiner Linken zum aktiven Spieler und führt eine Aktion durch. Die Runde endet, wenn kein Spieler mehr eine Aktionskarte ausspielen kann.

Da verfügbare Aktionskarten offen und benutzte verdeckt ausliegen, weiß man immer genau, welche Aktionen die Gegenspieler noch durchführen können. Es ist auch möglich zu passen, indem man eine Aktionskarte ausspielt, aber nichts tut.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen aufgebraucht haben (alle Aktionskarten verdeckt sind), endet die Spielrunde. Der Startspieler gibt den Startspielermarker nach links weiter, alle Aktionskarten werden wieder aufgedeckt und eine neue Runde beginnt.

Mit Aktionen kann man Helden aktivieren (um sie über den Spielplan zu bewegen und in Schlachten kämpfen zu lassen), die eigene Hauptstadt ausbauen, Rohstoffe fördern und neue Kreaturen anwerben. Es gibt 4 verschiedene Aktionen, die im Folgenden genauer erklärt werden.

Bauen

Rohstoffe fördern

Anwerben

Helden aktivieren

BAUEN

Mit der Aktion *Bauen* kann der aktive Spieler seine Hauptstadt erweitern, indem er neue Gebäude errichtet oder die Stufe seiner Hauptstadt um 1 erhöht.

• Hauptstadtstufen

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler eine Hauptstadt der Stufe 1 (gekennzeichnet durch ein kleines Haus über dem Bild der Stadt). Diese kann als Aktion weiter ausgebaut werden. Pro Aktion kann man die Hauptstadtstufe maximal um 1 erhöhen. Dazu bezahlt man die erforderlichen Rohstoffe (indem man sie aus der eigenen Schatzkammer in den allgemeinen Vorrat legt) und rückt den Kontrollmarker auf der Hauptstadttafel um 1 Feld nach rechts. Mit einer höheren Hauptstadtstufe kann man stärkere Kreaturen anwerben und bessere Gebäude errichten. Natürlich darf man auch weiterhin Kreaturen und Gebäude niedrigerer Stufen anwerben bzw. bauen.

1. Die Stufe der Hauptstadt
2. Die Goldkosten für die Anwerbung einer Kreatur (links für die Basis- rechts für die Elitekreaturen)
3. Die Kreaturen, die mit einer Hauptstadt dieser Stufe angeworben werden können (links die Basis-, rechts die Elitekreaturen)
4. Die Rohstoffkosten für das Erreichen dieser Stufe

• Gebäude

Jeder Spieler hat 9 verschiedene Gebäude, die er in seiner Hauptstadt errichten kann. Jedes Gebäude bringt andere Vorteile mit sich und wird durch einen speziellen Gebäudemarker dargestellt. Auf der Vorderseite sind die Rohstoffkosten und die erforderliche Mindeststufe der Hauptstadt angegeben, auf der Rückseite stehen die Vorteile und Effekte, die man unmittelbar nach dem Bau erhält. Errichtete Gebäudemarker kommen mit der Rückseite nach oben an die untere Kante der Hauptstadttafel.

Auflistung aller Symbole auf Gebäudemarkern

Der Besitzer kann 5 Gold bezahlen, um einen Helden anzuwerben.

Immer wenn der Besitzer die Aktion „Rohstoffe fördern“ durchführt, erhält er 3 Gold oder 3 Rohstoffe zusätzlich.

Der Besitzer erhält die vierte Aktionskarte (BAUEN - ROHSTOFFE FÖRDERN) und kann handeln.

Der Besitzer erhält 3 SP.

Der Besitzer kann Elitekreaturen anwerben und Basiskreaturen zu Elitekreaturen aufwerten.

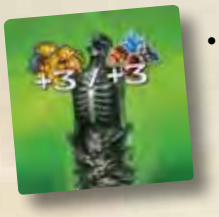
Immer wenn der Besitzer die Aktion „Anwerben“ durchführt, hat er ein um 2 erhöhtes Anwerbungslimit (insgesamt 5).

Alle Helden des Besitzers erhalten Führungskraft +1.

Die Helden des Besitzers können sich durch Portale in die Hauptstadt oder aus ihr heraus bewegen.

• Sonderregeln für spezielle Gebäude

- Das Gebäude „Tempel der Asha“ kann nur errichtet werden, wenn der aktive Spieler sowohl 12 Rohstoffe als auch 12 Gold bezahlt und die Artefaktkarte „Ashas Träne“ besitzt (pro Partie kann daher nur ein Spieler den Tempel der Asha errichten). Es ist egal, welcher Held des aktiven Spielers die Artefaktkarte hat. Auch muss dieser beim Bau des Gebäudes nicht in der Hauptstadt sein. Nach dem Bau wird die Artefaktkarte unter den Gebäudemarker gelegt (der Spieler kann das Artefakt jetzt nicht mehr verlieren).



- Das Gebäude, das bei der Aktion „Rohstoffe fördern“ zusätzliches Gold oder Rohstoffe produziert, kostet beim Bau entweder 3 Gold oder 3 Rohstoffe. Der aktive Spieler entscheidet, womit er bezahlt.

- Die folgenden vier Gebäudefähigkeiten sind fraktionsspezifisch, d. h. die zugehörigen Gebäude können nur von jeweils einer Fraktion errichtet werden. Ihre Fähigkeiten beziehen sich auf alle Helden der Fraktion.

Schutzengel: Ein Mal pro Schlagabtausch kann der Besitzer den Schaden des Elitewürfels ignorieren.

Nekromantie: Der Besitzer erhält nach jeder Schlacht, an der einer seiner Helden teilgenommen hat, AUFERSTEHUNG 2.

Blutrage: Der Besitzer hat bei Initiative-Gleichstand stets Vorrang.

Ehre: Vor der Schlacht entscheidet der Besitzer, ob alle Schlachtteilnehmer den Elitewürfel erhalten oder keiner ihn benutzen darf.

ROHSTOFFE FÖRDERN

Mit der Aktion *Rohstoffe fördern* kann der aktive Spieler Gold und Rohstoffe von seinen Gebäuden und den von ihm kontrollierten Feldern erhalten. Ein Sägewerk produziert 3 Rohstoffe, eine Erzgrube 2 Rohstoffe und eine Kristallkaverne 1 Rohstoff. Jede Goldmine bringt 4 Gold ein. Bestimmte Gebäude sowie Fertigkeitskarten, Fähigkeiten und Artefakte der Helden des aktiven Spielers können die Fördermenge noch weiter erhöhen. Der Spieler nimmt sich die entsprechende Anzahl an Gold- und Rohstoffmarkern aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in die Schatzkammer seiner Hauptstadttafel.

ANWERBEN

Mit der Aktion *Anwerben* kann der aktive Spieler sowohl neue Kreaturen als auch neue Helden anwerben oder Kreaturen aus den Armeen der Helden aufwerten. Bei einer Anwerben-Aktion können maximal 3 Marker (Kreaturen und Helden) angeworben, jedoch beliebig viele Kreaturen aufgewertet werden. Bestimmte Gebäude erhöhen dieses Anwerbungslimit.

• Kreaturen anwerben

Der aktive Spieler kann für beliebige Helden, die gerade in seiner Hauptstadt sind, neue Kreaturenmarker kaufen. Dazu wählt er eine beliebige Kreatur, die auf seiner Hauptstadtstufe verfügbar ist, und bezahlt die auf der Hauptstadttafel genannten Goldkosten. Dabei sollte überprüft werden, ob der jeweilige Held über eine Meister- oder Anführer-Fähigkeit verfügt.

Befindet sich in der Reserve des aktiven Spielers kein Marker einer Kreatur, kann diese auch nicht angeworben werden. Des Weiteren können Elitekreaturen nur dann angeworben werden, wenn man zuvor ein spezielles Gebäude errichtet hat.

Kreaturenmarker müssen unmittelbar nach der Anwerbung in die Armee eines Helden aufgenommen werden. Nicht vergessen: Die maximale Anzahl von Kreaturenmarkern in der Armee eines Helden ist abhängig von dessen Führungskraft.

• Helden anwerben

Wenn der aktive Spieler die „Halle der Helden“ in seiner Hauptstadt errichtet hat, kann er neue Helden anwerben. Dazu wählt er einfach einen unbenutzten Helden seiner Fraktion und bezahlt 5 Gold. Er legt den Heldenbogen des neuen Helden vor sich und setzt den Heldenmarker auf seine Hauptstadttafel. Der neue Held beginnt mit 1 Elitekreatur seiner Fraktion, die mit Hauptstadtstufe I verfügbar ist. Für das Anwerbungslimit zählt das Anwerben eines Helden (samt Elitekreatur bzw. bei der Fähigkeit Gefeierter Anführer samt 3 Elitekreaturen) als das Anwerben 1 Markers. Jeder Spieler kann maximal 3 Helden gleichzeitig kontrollieren. Kreaturenmarker, Schriftrollen-, Artefakt- und Fertigkeitskarten dürfen nicht zwischen Helden getauscht werden.

• Kreaturen aufwerten

Wenn der aktive Spieler das passende Gebäude in seiner Hauptstadt hat, kann er sowohl Elitekreaturen anwerben, als auch bestehende Basiskreaturen zu Elitekreaturen aufwerten. Für Letzteres muss er die Kostendifferenz zwischen Basis- und Elitekreatur bezahlen. Dann kann er den Kreaturenmarker auf die Eliteseite drehen. Das Aufwerten von Kreaturen zählt nicht zum Anwerbungslimit hinzu – man darf zusätzlich zum Anwerben neuer Kreaturen beliebig viele bestehende Basiskreaturen aufwerten (solange man es sich leisten kann).

• Kreaturen entlassen

Beim Anwerben darf der aktive Spieler beliebig viele Kreaturenmarker aus den Armeen seiner Helden entlassen, d. h. ablegen. Nur die letzte Kreatur in der Armee eines Helden darf nicht entlassen werden. Die Kosten der entlassenen Kreaturen werden nicht rückerstattet. Die Marker kommen einfach zurück in die Reserve des aktiven Spielers.

HELDEN AKTIVIEREN

Mit der Aktion *Helden aktivieren* kann der aktive Spieler alle seine Helden (einen nach dem anderen) bewegen oder Aktionen mit ihnen ausführen. Ein zweiter Held (sofern vorhanden) kann erst aktiviert werden, nachdem die Aktivierung des ersten abgeschlossen ist. In anderen Worten: Die Aktivierung eines neuen Helden beendet automatisch die Aktivierung des vorherigen. Ein Held, der aktiviert wurde, sich bewegt oder Aktionen ausführt, wird aktiver Held genannt.

Der aktive Held darf beliebig viele seiner Bewegungspunkte (BP) nutzen und in genau einer Schlacht kämpfen. Helden, die nicht mindestens 1 Kreatur in ihrer Armee haben, können nicht aktiviert werden und müssen in ihrer Hauptstadt bleiben.

• Bewegung über den Spielplan

Jeder Held hat vier Bewegungspunkte (BP). Das bedeutet, dass er sich bis zu vier Felder weit über den Spielplan bewegen kann. Dabei gelten folgende Regeln:

- Helden können sich nur senkrecht und waagerecht bewegen, nicht diagonal.
- Helden dürfen keine Wasser- und Gebirgsfelder betreten *(siehe Geländemerkmale auf dem Spielplan S. 24)*.
- Nicht alle BP müssen aufgebraucht werden. Ungenutzte BP verfallen.
- Helden dürfen feindliche Hauptstadtfelder nicht betreten.
- Sobald der aktive Held das Feld seiner Hauptstadt betritt, endet seine Aktivierung und der Heldenmarker wird auf die Hauptstadttafel des aktiven Spielers gelegt.
- Wenn der aktive Held ein Feld mit einem feindlichen Heldenmarker oder einem Begegnungsmarker betritt, kommt es sofort zur Schlacht.
- Der aktive Held darf ein Feld, auf dem ein anderer Held des aktiven Spielers steht, passieren, aber seine Bewegung nicht auf diesem beenden.

• Bewegung durch Portale

Hat man in seiner Hauptstadt ein Stadtportal gebaut, kann man seine Helden über Portale direkt in die Hauptstadt bewegen bzw. aus der Hauptstadt auf ein Portalfeld. Außerdem gibt es Helden mit der speziellen Fähigkeit Portalreisender, die zwischen zwei Portalen auf dem Spielplan reisen können (sie benötigen dafür kein Stadtportal in ihrer Hauptstadt). Beim Reisen durch Portale gelten folgende Regeln:

Die Hauptstadt durch ein Portal verlassen

- Der aktive Spieler wählt ein beliebiges Portal auf dem Spielplan.
- Dann beginnt der aktive Held mit seiner Bewegung so, als ob das Hauptstadtfeld direkt an das Portalfeld angrenzen würde. Mit anderen Worten: Die Bewegung von einem Hauptstadt- auf ein Portalfeld kostet ihn 1 BP.

Die Hauptstadt durch ein Portal betreten

- Wenn der aktive Held durch ein Portal auf dem Spielplan in seine Hauptstadt reist (feindliche Hauptstädte dürfen nicht betreten werden), endet seine Bewegung sofort. Er muss das Portalfeld mit seiner regulären Bewegung erreichen können. Dann legt der aktive Spieler einfach den Marker des aktiven Helden auf das Hauptstadtfeld (dies kostet keine BP).
- Falls der aktive Held die Fähigkeit Portalreisender besitzt, kann er zwischen zwei Portalen auf dem Spielplan reisen. Für diese Bewegung gilt Folgendes: Der aktive Held muss mit seiner regulären Bewegung ein Feld mit einem Portal erreichen. Dann nimmt der aktive Spieler den Heldenmarker und legt ihn so auf ein beliebiges anderes Spielplanfeld mit einem Portal, als würden Eingangs- und Ausgangsfeld direkt aneinander angrenzen (dies kostet 1 BP). Nach dem Austritt aus dem Portal kann sich der Held normal weiterbewegen, vorausgesetzt er hat noch BP übrig. Die Verwendung eines Portals ist immer freiwillig, sprich: Helden können ein Portalfeld auch passieren, ohne durch das Portal zu reisen.

• Felder erkunden

Das Erkunden von Feldern ist ein wichtiger Aspekt der Bewegung von Helden. Es ist freiwillig und kostet keine zusätzlichen BP.

Jedes erkundbare Feld (erkennbar am Fernrohrsymbol) kann nur ein Mal pro Spiel erkundet werden. Ein Feld gilt als bereits erkundet, wenn es nicht von einem Begegnungsmarker bewacht wird und kein Erkundungsmarker darauf liegt.

Bei Spielbeginn werden alle erkundbaren Felder von Begegnungsmarkern bewacht. Vor der Erkundung eines Feldes muss der aktive Held den zugehörigen Begegnungsmarker in der Schlacht besiegen. Die Pfeile auf dem Spielplan zeigen an, welcher Marker welches Feld bewacht.

Immer wenn ein Held ein erkundbares Feld betritt, kann der kontrollierende Spieler ansagen, dass er das Feld erkunden möchte. Wird das Feld bewacht, kommt es sofort zur Schlacht. Gewinnt der Held, darf er das Feld erkunden und erhält dadurch dessen Bonus *(siehe S. 24)*. Manchmal sind erkundbare Felder auch nicht mehr bewacht, z. B. weil die Kreaturen des Begegnungsmarkers bereits besiegt wurden. Wenn die Kreaturen des Begegnungsmarkers besiegt wurden, aber der zugehörige Ort nicht sofort erkundet wird, legt man einen Erkundungsmarker auf den Ort. Dieser wird entfernt, sobald ein Held das Feld erkundet. In diesem Fall kann der aktive Held das Feld ungehindert erkunden.

• Spielplanfelder kontrollieren

Jeder Spieler hat ein Interesse daran, Felder mit Erzgruben, Sägewerken und anderen Orten, die SP, Gold oder Rohstoffe einbringen, zu kontrollieren. Kontrollierbare Felder sind auf dem Spielplan mit einem blauen Flaggensymbol gekennzeichnet. Man darf beliebig viele dieser Felder mithilfe seiner Helden kontrollieren. Für die Kontrollübernahme gelten folgende Voraussetzungen:

- Der aktive Held muss das kontrollierbare Feld passieren oder seine Bewegung dort beenden.
- Das Feld darf nicht von einem Begegnungsmarker bewacht werden. Ähnlich wie beim Erkunden kommt es sofort zur Schlacht, wenn der aktive Held versucht, die Kontrolle über ein bewachtes Feld zu übernehmen. Besiegt der Held den Begegnungsmarker, kann er die Kontrolle über das Feld übernehmen.
- Wird das Feld von einem anderen Spieler kontrolliert, muss es außerhalb der Kontrollzonen *(siehe unten)* der Helden dieses Spielers liegen.

Wenn all diese Voraussetzungen erfüllt sind, übernimmt der aktive Spieler die Kontrolle über das Feld und legt einen seiner Kontrollmarker darauf. Hat er das Feld von einem anderen Spieler übernommen, muss er zuvor dessen Kontrollmarker entfernen (er kommt in die Reserve seines Besitzers zurück). Sobald das Feld unter der Kontrolle des aktiven Spielers ist, erhält er die auf dem Feld angegebene Anzahl an SP (er rückt seinen Machtmarker auf der Hauptstadttafel entsprechend weiter). Hat ein anderer Spieler das Feld verloren, muss er sich dieselbe Menge an SP abziehen (d. h. den Machtmarker auf seiner Hauptstadttafel zurückstellen). Die Kontrollübernahme kostet keine Bewegungspunkte.

• Kontrollzone der Helden

Jeder Held auf dem Spielplan hat eine Kontrollzone, d. h. einen Bereich, der von seiner Armee beschützt wird. Liegt ein kontrolliertes Feld in der Kontrollzone eines Helden, können Gegenspieler es nicht übernehmen, es sei denn, sie besiegen den Helden in der Schlacht. Falls das Feld in der Kontrollzone zweier Helden desselben Spielers liegt, genügt es, einen davon in der Schlacht zu besiegen. In diesem Fall kann der andere Held die Kontrollübernahme nicht verhindern. Die Kontrollzone erstreckt sich in einem Radius von 2 BP rings um den Heldenmarker. Wichtiger Hinweis: Geländemerkmale können das Ausmaß einer Kontrollzone einschränken. Generell zählen nur Felder zur Kontrollzone eines Helden, die der Held auch betreten kann. Befindet sich der Held in seiner

Hauptstadt, hat er keine Kontrollzone. Kontrollzonen sind nur für das Kontrollieren von Feldern relevant; auf die Bewegung von feindlichen Helden haben sie keinen Einfluss.

Sandors Kontrollzone wird durch Gebirgsfelder nicht eingeschränkt, da er sich (aufgrund der Fähigkeit Entdecker) ungehindert über Gebirge bewegen kann.

• Schlachten

Zu einer Schlacht kommt es immer dann, wenn der aktive Held ein Feld mit einem Begegnungsmarker oder einem feindlichen Heldenmarker betritt bzw. wenn er ein bewachtes Feld erkunden oder kontrollieren möchte. Eine Schlacht besteht aus mehreren Runden, sog. Schlagabtauschen, in denen beide Seiten mit ihren Helden und Kreaturen angreifen. Da verschiedenste Fähigkeiten eingesetzt werden können, entscheiden nicht nur Glück oder Kampfwerte über den Ausgang einer Schlacht.

Alle an der Schlacht beteiligten Helden, Kreaturenmarker und Begegnungsmarker führen Angriffe durch. Angreifer ist immer derjenige, der gerade würfelt (und Schaden verursacht); Verteidiger ist derjenige, der den Schaden erleidet und zuweist. Die Schlachtteilnehmer agieren abwechselnd als Angreifer und Verteidiger.

Es gibt zwei Arten von Schlachten: gegen Begegnungsmarker und gegen andere Helden.

Schlachten gegen Begegnungsmarker

AUFBAU EINES BEGEGNUNGSMARKERS

1. Machtwert
2. Bedrohungswert
3. Schlachtfähigkeit *(siehe S. 18)*
4. Initiativewert

Belohnung bei Besiegen eines Begegnungsmarkers:

5. Erfahrungspunkte
6. Schätze *(Anzahl Truhen = Felder auf Schatzkarte)*

Schlachtvorbereitung

Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers steuert den Begegnungsmarker, den der aktive Spieler bekämpft (er nimmt den Marker vom Spielplan).

- Der aktive Spieler nimmt seinen Heldenmarker vom Spielplan und ersetzt ihn durch den Schlachtmarker . Dieser kennzeichnet das Feld, auf dem die Schlacht stattfindet.
- Es wird überprüft, ob die aktuelle Wochenkarte die Schlacht beeinflusst.

Initiative in der Schlacht

- Alle an der Schlacht teilnehmenden Kreaturen- und Begegnungsmarker werden nach ihrer Initiative sortiert und auf die Initiativeleiste gelegt. Der Marker mit der höchsten Initiative kommt ganz nach links, dann geht es der Reihe nach weiter.
- Dabei werden alle Elitekreaturen eines Typs als Stapel in die untere Reihe (markiert durch das Schwertsymbol) gelegt, alle Basiskreaturen eines Typs als Stapel in die obere.
- Gibt es Basis- und Elitekreaturen des gleichen Typs, bilden diese zusammen einen zweigeteilten Stapel. Das heißt die Stapel werden in dieselbe Spalte der Initiativeleiste gelegt.
- Wenn an einer Schlacht Kreaturen-Stapel und Begegnungsmarker mit demselben Initiativewert teilnehmen, legt man abwechselnd zuerst einen Begegnungsmarker und dann einen Stapel aus der Armee des aktiven Helden auf die Initiativeleiste, bis alle Marker platziert sind.
- Nicht vergessen: Auch Helden können angreifen. Der Heldenmarker des aktiven Helden wird wie die anderen Marker auf die Initiativeleiste gelegt.

Beispiel einer mit Markern belegten Initiativeleiste

Kreaturen-Stapel

In der Schlacht greifen alle Kreaturenmarker desselben Typs (sowohl Basis- als auch Elitekreaturen) als Einheit an, d. h. sie bilden einen Stapel. Der Angreifer erhält für jede Kreatur des Stapels 1 Angriffswürfel (maximal 5 plus Elitewürfel, falls verfügbar). Erlittener Schaden wird immer einem ganzen Stapel zugewiesen und zerstört einzelne Kreaturen davon. Es ist wichtig, einen zweigeteilten Stapel - getrennt in Basis- und Elitekreaturen - zu bilden. Sie greifen zwar gleichzeitig an, haben aber verschiedene Fähigkeiten und halten unterschiedlich viel Schaden aus.

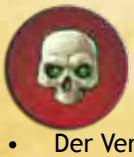
Schlachten austragen

Eine Schlacht besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Schlagabtauschen. In jedem Schlagabtausch greifen die beteiligten Marker in der Reihenfolge ihrer Initiative an (d. h. von links nach rechts auf der Initiativeleiste). Immer wenn ein Kreaturen-Stapel, ein Begegnungsmarker oder der aktive Held angreift, geht man folgendermaßen vor:

- **Würfelanzahl bestimmen:** Jeder Stapel erhält 1 Angriffswürfel (W8) pro Mitgliedskreatur. Der aktive Held hat genau 1 Angriffswürfel, Begegnungsmarker haben Angriffswürfel in Höhe ihres Bedrohungswerts (abzüglich des Schadens, den sie bereits erlitten haben). Generell kann man nie mehr als 5 und nie weniger als 1 Angriffswürfel (plus eventuell 1 Elitewürfel) haben.
- **Würfeln:** Der Angreifer wirft die soeben bestimmte Anzahl an Angriffswürfeln.
- **Ergebnisse auswerten:** Der Angreifer vergleicht seine Würfelergebnisse mit dem Machtwert des angreifenden Markers. Liegt das Ergebnis auf oder unter diesem Wert, ist der Angriff ein Treffer und fügt dem Feind 1 Schaden zu. Eine 1 ist ein automatischer Treffer, eine 8 ein automatischer Fehlschlag, unabhängig vom Machtwert des Angreifers.
- **Schaden zuweisen:** Wenn Schaden verursacht wurde, muss der Verteidiger ihn unverzüglich einem Marker zuweisen.
- **Nächster Angriff:** Nachdem der Schaden zugefügt und ggf. Marker zerstört worden sind, geht es weiter mit dem Angriff des nächsten Markers auf der Initiativeleiste.

Neu Würfeln

Manchmal darf oder muss man Würfel neu würfeln. Jeder Würfel kann pro Angriff nur ein Mal neu gewürfelt werden. Beispiel: Der Angreifer wirft 4 Angriffswürfel (W8) und den Elitewürfel (W6). Bei 4 oder weniger trifft er; seine Würfelergebnisse sind: 1, 3, 4 und 7 sowie das Glücksymbol auf dem Elitewürfel. Sein Gegner hat die Artefaktkarte „Ring des Missgeschicks“, welche den Angreifer zwingt alle Treffer neu zu würfeln. Zuerst würfelt der Angreifer die 7 neu (wegen seines gewürfelten Glücksymbols) und dann die 1, 3 und 4 (durch den „Ring des Missgeschicks“). Wenn der Würfel, welcher ursprünglich die 7 zeigte, dieses Mal trifft, wird er nicht noch einmal neu gewürfelt.



Schaden zuweisen

Wenn die Armee eines Helden Schaden erleidet, geht man folgendermaßen vor:

- Der Verteidiger entscheidet, welcher Kreaturen-Stapel den Schaden erleidet.
- Dieser Stapel erleidet den kompletten Schaden des Angriffs (Treffer der W8 + Zusatzschaden des W6 + sonstige Modifikationen).
- Basiskreaturen werden zerstört, wenn sie 1 Schaden erleiden. Elitekreaturen werden umgedreht auf die Basis-Seite, wenn sie 1 Schaden erleiden.
- Wenn der Stapel vollständig zerstört wurde, aber noch Schaden übrig ist, muss der Verteidiger einen weiteren Stapel bestimmen und diesem den restlichen Schaden zuweisen.
- Helden können keinen Schaden erleiden und auch nicht zerstört werden, d. h. man darf ihnen keinen Schaden zufügen oder zuweisen.

Bei Begegnungsmarkern funktioniert das Zuweisen von Schaden etwas anders. Der Verteidiger weist dem Begegnungsmarker Schaden zu, indem er entsprechend viele Schadensmarker daneben legt. Jeder Schadensmarker reduziert den Bedrohungswert des Begegnungsmarkers um 1. Der Begegnungsmarker wird zerstört, sobald sein Bedrohungswert 0 ist.

Der Elitewürfel (W6)

Wenn der angreifende Kreaturen-Stapel mindestens eine Elitekreatur enthält darf der kontrollierende Spieler beim Angreifen einen seiner Angriffswürfel (W8) durch den Elitewürfel (W6) ersetzen. Enthält die Armee mindestens eine Elitekreatur darf der Held seinen bzw. einen seiner Angriffswürfel durch den Elitewürfel ersetzen.
Der kontrollierende Spieler eines Begegnungsmarkers darf ebenfalls einen seiner Angriffswürfel durch den Elitewürfel ersetzen, falls der Begegnungsmarker eines der folgenden Symbole aufweist:

Der Elitewürfel gilt nicht als Angriffswürfel und zählt daher auch nicht zum Maximum von 5 Angriffswürfeln hinzu (d. h., wenn man theoretisch 6 oder mehr Angriffswürfel hätte, kann man 5 Angriffswürfel und den Elitewürfel verwenden).

Die Symbole des Elitewürfels haben folgende Auswirkungen:

Schaden: Der Angreifer verursacht 1 oder 2 Schaden, abhängig davon, wie viele Schädelsymbole der Würfel zeigt.

Lorbeerkranz: Der Angreifer kann sofort 1 Kreatur des angreifenden Stapels zu einer Elitekreatur aufwerten oder er erhält AUFERSTEHUNG 1. Würfelt ein Held dieses Ergebnis, darf er eine beliebige Kreatur aus seiner Armee auferwecken. Wird das Ergebnis vom Spieler des Begegnungsmarkers gewürfelt, muss er AUFERSTEHUNG 1 wählen.

Glück: Der Angreifer darf alle fehlgeschlagenen W8 sofort neu würfeln.

Pech: Der Angreifer muss alle W8, die getroffen haben, sofort neu würfeln.

Auferstehung von Kreaturen

Manchmal hat man die Gelegenheit, eine zerstörte Kreatur ins Leben zurückzurufen. Dies wird als „Auferstehung X“ bezeichnet, wobei X die Anzahl der Auferstehungspunkte ist. 1 Auferstehungspunkt macht 1 erlittenen Schaden rückgängig. Im Falle von Begegnungsmarkern werden einfach entsprechend viele Schadensmarker entfernt. Im Falle von Stapeln können nur die Kreaturen auferweckt werden, die in der aktuellen Schlacht zerstört wurden. Allerdings ist es auch möglich, dass eine Basiskreatur aufgrund eines Auferstehungseffekts zu einer Elitekreatur wird.

Ende eines Schlagabtauschs

Nachdem alle Helden, Stapel und Begegnungsmarker die Gelegenheit zum Angriff hatten, endet der Schlagabtausch. Falls keine der beiden Konfliktparteien vollständig zerstört wurde, kommt es sofort zu einem weiteren Schlagabtausch.

Neuer Schlagabtausch

Zu Beginn jedes neuen Schlagabtauschs (nach dem ersten) darf der aktive Spieler einen Rückzug erklären. Begegnungsmarker ziehen sich nie zurück. Bleibt der aktive Spieler in der Schlacht, überprüft man, ob sich aufgrund von wechselnden Spiel- oder Karteneffekten die Initiativreihenfolge geändert hat und passt sie ggf. auf der Initiativeleiste an. Dann beginnt der neue Schlagabtausch.

Rückzug

Wenn der aktive Spieler einen Rückzug erklärt, setzt er seinen Heldenmarker in seine Hauptstadt. Der Held verliert 2 Kreaturen aus seiner Armee (oder 1, wenn er nicht mehr hat). Achtung: Zu diesem Zeitpunkt wird kein Schaden zugewiesen. Der aktive Spieler wählt einfach 2 Kreaturenmarker und legt sie in seine Reserve zurück. Dann endet die Schlacht.

Ende einer Schlacht

Der aktive Held gewinnt die Schlacht, wenn alle Begegnungsmarker bzw. gegnerische Stapel zerstört wurden (d. h., eine Bedrohung von 0 haben). Gewinnt der Held, geht man folgendermaßen vor:

- Der Begegnungsmarker wird umgedreht und fungiert nun als Trophäe. Er wird neben den Heldenbogen des aktiven Helden gelegt.
- Der aktive Spieler sieht nach, welche Vorteile er durch die frisch gewonnene Trophäe erhält. Die Medaillen in der oberen Zeile stehen für Erfahrungspunkte (EP) *(Das Ausgeben von EP wird auf S. 19 erklärt.)*, die untere Zeile gibt an, wie groß der erbeutete Schatz ist.
- Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom Schatzstapel, wählt so viele Felder darauf, wie Schatztruhensymbole auf der Trophäe sind, und erhält die entsprechenden Schätze. *(Das genaue Vorgehen bei Schatzkarten wird auf S. 20 erklärt.)*
- Der Heldenmarker des aktiven Helden wird zurück auf das Feld, das den Schlachtmarker enthält, gesetzt. Alle überlebenden Kreaturenmarker kehren zurück an die untere Kante seines Heldenbogens.

Begegnungsmarker gewinnen die Schlacht, wenn die gesamte Armee des aktiven Helden zerstört wurde oder der Held sich zurückgezogen hat. Gewinnt der Begegnungsmarker, geht man folgendermaßen vor:

- Alle Schadensmarker werden vom Begegnungsmarker entfernt und er kehrt auf das Feld zurück, auf dem die Schlacht stattgefunden hat.
- Der Heldenmarker des besiegten Helden kehrt in seine Hauptstadt zurück.

In jedem Fall wird nach der Schlacht der Schlachtmarker vom Spielplan entfernt.

Schlacht zwischen zwei Helden

Eine Schlacht zwischen zwei Helden läuft etwas anders ab als eine Schlacht zwischen Held und Begegnungsmarker:

- Jeder Spieler steuert seinen eigenen Helden inkl. Armee.
- Haben mehrere Kreaturen-Stapel dieselbe Initiative, entscheidet der Initiativewert der Helden, wer als Erster einen Stapel auf der Initiativeleiste platzieren darf. Herrscht auch dort Gleichstand, hat der aktive Spieler Vorrang, d. h., er platziert als Erster einen Stapel und dann der Gegenspieler. Man wechselt sich so lange ab, bis alle Stapel mit gleicher Initiative platziert sind.
- Zu Beginn eines neuen Schlagabtauschs (nach dem ersten) hat jeder Held die Option, sich zurückzuziehen. Der passive Spieler (also der Spieler, der gerade nicht am Zug ist) hat als Erster die Gelegenheit zum Rückzug. Ein Rückzug ist gleichbedeutend mit einer Niederlage.

Der Sieger der Schlacht zieht 1 Fertigkeitskarte ODER er nimmt 1 Artefaktkarte vom besiegten Helden UND er kann die Kontrolle über Orte, z. B. Erzgruben oder Sägewerke, des Verlierers übernehmen.

- **Fertigkeitskarte ziehen:** Entscheidet sich der Sieger für eine Fertigkeitskarte, gelten die normalen Regeln für das Erhalten neuer Fertigkeitskarten, es müssen hierfür lediglich keine EP ausgegeben werden. Der Spieler zieht also 2 Karten entweder von seinem Macht- oder seinem Magiestapel, entscheidet sich für 1 der Karten und legt die andere ab.
- **Artefaktkarte nehmen:** Besitzt der besiegte Held eine Artefaktkarte, die vom siegreichen Helden benutzt werden kann, hat der Sieger die Option, diese Karte zu nehmen und neben seinen Heldenbogen zu legen. Da jede Artefaktkarte 1 SP wert ist, müssen die Siegpunkteleisten beider Beteiligten dementsprechend angepasst werden.
- **Orte des Verlierers übernehmen:** Falls in der Kontrollzone des siegreichen Helden ein vom Verlierer kontrolliertes Feld liegt, geht es sofort nach der Schlacht an den Sieger über. Alle Kontrollmarker des Verlierers werden durch Kontrollmarker des Siegers ersetzt und die SP-Leisten beider Spieler dementsprechend angepasst.

Zusätzliche Regeln für die Schlacht

Helden, Kreaturen-Stapel und Begegnungsmarker können in der Schlacht verschiedenste Fähigkeiten, Fertigkeiten, Zaubersprüche und Artefakte einsetzen. Es folgen eine Beschreibung aller Schlachtfähigkeiten sowie genaue Regeln für die Abhandlung von Schriftrollen-, Fertigkeits- und Artefaktkarten.

Schlachtfähigkeiten

Manche Kreaturen- und Begegnungsmarker weisen links unten Symbole auf. Diese zeigen an, welche Fähigkeiten dem Marker in der Schlacht zur Verfügung stehen.

Man beachte, dass Basis- und Elitekreaturen desselben Typs unterschiedliche Schlachtfähigkeiten haben können. Für diesen Fall ist angegeben, ob sich eine Schlachtfähigkeit auf den gesamten Stapel oder nur auf einzelne Kreaturen bezieht.

Gezielter Angriff: Wenn mindestens 1 Kreatur des angreifenden Stapels Gezielter Angriff hat, darf der Angreifer vor dem Würfelwurf das Ziel des Angriffs (einen bestimmte gegnerischen Stapel oder einen Begegnungsmarker) wählen. Dem gewählten Stapel wird der gesamte Schaden des Angriffs zugewiesen. Außerdem darf der Angreifer 1 fehlgeschlagenen W8 neu würfeln.

Verteidiger: Wenn mindestens 1 Kreatur eines Stapels Verteidiger hat, ist der gesamte Stapel immun gegen Gezielter Angriff, d. h., der Angreifer kann diesen Stapel nicht als Ziel wählen. Trotzdem darf der Angreifer für seinen gezielten Angriff 1 Würfel neu würfeln. Beim Rückzug darf man statt der normalen 2 Kreaturen auch 1 Kreatur mit Verteidiger opfern.

Zähigkeit: Pro Zähigkeitssymbol kann ein Marker 1 weiteren Schaden hinnehmen, ohne zerstört zu werden. Beispiel: Erleidet eine Kreatur mit 1 Zähigkeitssymbol 1 Schaden, wird ein Schadensmarker auf sie gelegt. Erst beim zweiten Schaden wird sie umgedreht bzw. zerstört. Hat ein Marker 2 Zähigkeitssymbole, kann er zwei Schadensmarker haben und wird erst beim dritten Schaden umgedreht bzw. zerstört. Falls mehrere Kreaturen mit Zähigkeit in einem Stapel sind, darf erlittener Schaden nicht gleichmäßig auf diese verteilt werden, sondern muss erst einer Kreatur zugewiesen werden. Erst wenn diese zerstört wurde, wird der restliche Schaden einer neuen Kreatur zugewiesen. Nach der Schlacht werden alle Schadensmarker von überlebenden Kreaturen mit Zähigkeit entfernt.

Durchstoßen: Wenn mindestens 1 Kreatur des angreifenden Stapels Durchstoßen hat, muss der Verteidiger beim Zuweisen des Schadens die Zähigkeit seiner Kreaturen ignorieren.

Folgende drei Fähigkeiten kommen nur auf Begegnungsmarkern vor:

Vernichter: Der Begegnungsmarker verursacht für jeden Treffer 2 Schaden. Ergebnisse des Elitewürfels werden weiter wie üblich gewertet.

Kampfrausch: Der Begegnungsmarker hat immer 5 Angriffswürfel, egal wie hoch seine aktuelle Bedrohung ist.

Regeneration: Am Ende jedes Schlagabtauschs wird sämtlicher Schaden vom Begegnungsmarker entfernt. Diese Fähigkeit funktioniert nur, solange der Marker weniger Schaden als Bedrohung hat.

Fertigkeiten in der Schlacht

Immer wenn man eine Fertigkeitskarte erhält, legt man sie rechts neben den Heldenbogen des Helden, der die Fertigkeit erlangt hat. Dieser Held kann die Karte bis zum Ende des Spiels benutzen.

Ein Held kann diverse Fertigkeitskarten nutzen sowie die Fähigkeiten seiner Artefakt- oder Schriftrollenkarten einsetzen. In der Schlacht gelten all diese Karten als Fertigkeiten. Wann genau sie eingesetzt werden können, ist auf der jeweiligen Karte vermerkt. Im Zweifelsfall haben die Fertigkeiten des aktiven Spielers Vorrang.

- **Vor der Schlacht** bedeutet, kurz nachdem die Schlacht angesagt worden ist, aber noch bevor Marker auf die Initiativeleiste gelegt werden.
- **Zu Schlachtbeginn** bedeutet, nachdem alle Marker auf die Initiativeleiste gelegt worden sind, aber noch vor dem ersten Angriff. Das Ziel solcher Fertigkeiten kann im nächsten Schlagabtausch neu gewählt werden.
- **In der Schlacht** bedeutet, während der Held angreift. Die Fertigkeit ersetzt dabei seinen regulären Angriff, selbst wenn es sich bei der Fertigkeit nicht um einen Angriff handelt (z. B. Steinhaut).
- **Nach dem Schlagabtausch** bedeutet, nachdem jeder Schlachtteilnehmer angegriffen hat, aber noch bevor ein neuer Schlagabtausch beginnt.
- **Nach der Schlacht** bedeutet, nachdem die Schlacht abgeschlossen worden ist, aber noch bevor Marker von der Initiativeleiste genommen werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine von der Spielerzahl abhängige Menge an Siegpunkten erreicht hat (2 Spieler = 12 SP; 3 Spieler = 14 SP; 4 Spieler = 16 SP). Dieser Spieler gewinnt das Spiel und damit den Thron von Ashan.

Alternativ endet das Spiel nach Abhandlung aller Wochenkarten. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Rundenende. Kommt es zu einem Gleichstand gewinnt derjenige, der am Gleichstand beteiligten Spieler, der mehr Gold und Rohstoffe besitzt. Herrscht auch dabei Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

SONSTIGE SPIELREGELN

DUNKLE ZEITEN

Wenn auf der gezogenen Wochenkarte das Dunkle-Zeiten-Symbol abgebildet ist, gelten für die Runde folgende Regeln:

In der Schlacht muss man sich immer zwei Begegnungsmarkern stellen statt einem. Dazu wird der Zusätzliche Begegnungsmarker in der entsprechenden Farbe verwendet. Man behandelt ihn wie einen zweiten Begegnungsmarker mit identischen Werten. Mit anderen Worten: Der Held muss nun zwei Begegnungsmarker besiegen. Beim Zuweisen von Schaden muss der kontrollierende Spieler zuerst einen Begegnungsmarker zerstören, bevor er dem nächsten Schaden zuweisen kann. Verliert der aktive Held die Schlacht, kehrt nur der ursprüngliche Begegnungsmarker auf den Spielplan zurück (selbst wenn er zerstört worden ist und der Zusätzliche Begegnungsmarker überlebt hat). Gewinnt der aktive Held, erhält er nur ein Mal Schätze und EP - der Zusätzliche Begegnungsmarker wird ohne weitere Auswirkungen abgelegt.

Außerdem muss in Dunklen Zeiten der Überwältigungswert eines Helden um 1 höher sein, um einen Begegnungsmarker in die Flucht zu schlagen.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP) UND STUFENANSTIEG

Im Laufe des Spiels sammeln die Helden Erfahrungspunkte (dargestellt durch Medaillensymbole auf Markern und Karten). Nach dem Sieg über einen Begegnungsmarker, dreht man den Marker um und überprüft, wie viele EP der Held erhält. Der Marker wird als Trophäe neben den Heldenbogen gelegt und bleibt dort, bis man beschließt die EP auszugeben, um den Helden eine Stufe aufsteigen zu lassen. Sobald ein Held genug EP angesammelt hat, darf er sofort aufsteigen. Dazu werden Trophäenmarker mit einer ausreichenden Anzahl an Medaillensymbolen abgelegt (mindestens so viele Medaillensymbole, wie für den Stufenanstieg benötigt werden).

Auch Schatzkarten können EP bringen. Wählt man ein Schatzfeld mit EP, muss man sie sofort ausgeben - man kann sie nicht wie einen Trophäenmarker aufbewahren. Allerdings dürfen die EP einer Schatzkarte durch Trophäenmarker ergänzt werden, damit sie für einen Stufenanstieg ausreichen. Manchmal sind auf einer Trophäe mehr EP abgebildet, als für den nächsten Stufenanstieg benötigt werden. In diesem Fall verfallen die zu viel bezahlten EP (man erhält kein „Wechselgeld“). EP können nicht zwischen zwei Helden getauscht werden. Die Kosten für den Stufenanstieg sind proportional zu der Anzahl der Fertigkeitskarten, die der Held bereits besitzt (siehe folgende Tabelle).

Helden-Aufstiegstabelle

Anzahl der Fertigkeitskarten	0	1	2	3	4	5	6
EP-Kosten der neuen Fertigkeit	3	4	5	6	7	8	9

Wie man sieht, kostet ein Stufenanstieg immer die Anzahl der bereits vorhandenen Fertigkeitskarten +3 in EP. Steigt ein Held auf, entscheidet man sich zuerst, von welchem Fertigkeitsstapel (Macht oder Magie) man ziehen will und nimmt dann 2 Karten. Diese liest man durch und wählt eine, die neben den Heldenbogen gelegt wird. Die andere kommt auf den passenden Ablagestapel.

Ist ein Fertigkeitsstapel leer, mischt man den Ablagestapel und erklärt ihn zum neuen Fertigkeitsstapel. Falls auch der Ablagestapel leer ist, können keine weiteren Karten von diesem Fertigkeitsstapel gezogen werden.

GLÜCK

Immer wenn man einen Glücksmarker erhält, legt man ihn auf seinen Heldenbogen. Nachdem man in der Schlacht für einen Angriff gewürfelt hat, kann man den Glücksmarker ausgeben, um alle fehlgeschlagenen Angriffswürfel oder den Elitewürfel (falls er bei diesem Angriff zum Einsatz kam) neu zu würfeln. Außerdem kann ein Glücksmarker ausgegeben werden, um das Pech-Ergebnis des Elitewürfels zu neutralisieren. In diesem Fall wird nicht neu gewürfelt.

HANDELN

Wenn man in seiner Hauptstadt einen Marktplatz gebaut hat, kann man Folgendes tun:

- Beim Durchführen einer Aktion kann man Gold und Rohstoffe beliebig im Verhältnis 2:1 tauschen (z. B. legt man 4 Gold in den allgemeinen Vorrat und nimmt sich dafür 2 Rohstoffe).
- Helden können in der Hauptstadt ihre Schriftrollenkarten verkaufen. Dazu legt man die Schriftrollenkarte ab und nimmt sich Gold in Höhe der Schriftrollenstufe.

KARTENEFFEKTE VERWENDEN

Goldene Regel: Falls der Text einer Fertigkeits-, Artefakt- oder Schriftrollenkarten im Widerspruch zu dieser Spielregel steht, hat der Kartentext immer Vorrang.

Normalerweise beschreiben Kartentexte genau, wann und wie sie eingesetzt werden können (bei Timing-Konflikten geht man vor, wie auf S. 18 beschrieben). Besondere Spielbegriffe werden dabei meist nicht ausgeschrieben, sondern durch Zeichen und Symbole dargestellt, wie sie auch auf Markern und dem Spielplan vorkommen.

Es folgt nun eine ausführliche Beschreibung der verschiedenen Kartentypen und ihrer Effekte.

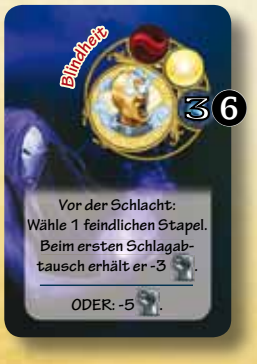
FERTIGKEITSKARTEN

Die Fertigkeitskarten sind in Machtkarten und Magiekarten eingeteilt.

Macht *Magie*

Jede Fertigkeitskarte aus den Macht- und Magiestapeln hat einen Namen ❶, ein Reputationssymbol ❷ sowie zwei verschiedene Fähigkeiten: eine primäre (❹ oberer Abschnitt) und eine sekundäre (❺ unterer Abschnitt). Die primäre Fähigkeit kann von jedem Helden verwendet werden, der die Fertigkeitskarte besitzt. Die sekundäre Fähigkeit steht nur den Helden zur Verfügung, auf deren Heldenbögen das passende Macht-/Magieschulensymbol ❸ aufgeführt ist.

Wenn die sekundäre Fähigkeit mit dem Wort ODER beginnt, muss man sich für eine der beiden Fähigkeiten entscheiden (meist ist die sekundäre stärker). Beginnt sie jedoch mit dem Wort UND, kann man beide Fähigkeiten verwenden.



SCHRIFTROLLENKARTEN

Diese Karten stellen die Zaubersprüche der Helden dar. Die Schriftrollenkarten eines Helden werden verdeckt neben seinem Heldenbogen aufbewahrt. Um eine Schriftrollenkarte verwenden zu können, muss der Magiewert des Helden mindestens so hoch wie die Schriftrollenstufe ❻ sein. Alle anderen Kartenelemente entsprechen denen einer Fertigkeitskarte.

Schriftrollenkarten können nur ein Mal verwendet werden - danach kommen sie auf einen Ablagestapel neben dem Schriftrollenstapel. Sollte der Schriftrollenstapel leer sein, mischt man den Ablagestapel und erklärt ihn zum neuen Schriftrollenstapel.

Der Magiewert gibt das Maximum der Anzahl an Schriftrollenkarten an, die ein Held besitzen darf. Um eine weitere Schriftrollenkarte ziehen zu können, muss der kontrollierende Spieler zuerst eine Schriftrollenkarte seiner Wahl ablegen.

SCHATZKARTEN

Schatzkarten symbolisieren die Beutestücke und Trophäen, die ein Held finden oder in der Schlacht für sich beanspruchen kann. Wenn man eine Schatzkarte zieht, erhält man normalerweise nicht den kompletten Inhalt, sondern muss sich für einen Teil entscheiden. Schatzkarten sind in vier Felder unterteilt. Wenn man nach dem Sieg über einen Begegnungsmarker eine Schatzkarte ziehen darf, gibt die Anzahl der Schatztruhensymbole auf dem Marker an, wie viele Felder der Schatzkarte man erhält. Bei mehreren Schatztruhensymbolen darf man frei wählen, allerdings jedes Feld nur ein Mal.

Beim Sieg über einen gewöhnlichen Begegnungsmarker, darf man kein Feld mit einer Artefaktkarte wählen, sondern muss eines der anderen drei Felder auswählen.

Nach dem Erkunden eines Ortes mit Schatztruhensymbol (Drachenschrein) zieht man 1 Schatzkarte und wählt eines der vier Felder der Karte aus. Dasselbe gilt, wenn man sich nach dem Erkunden einer Drachenader für die Schatzkarte entscheidet.

ARTEFAKTKARTEN

Artefakte sind unermesslich starke magische Gegenstände, welche die Helden im Verlauf des Spiels finden können. Jede Artefaktkarte hat einen Namen ❶, ein Reputationssymbol ❷ und eine von fünf Kategorien ❸: Kleidung, Rüstung, Waffe, Schmuck oder Gegenstand. Darauf folgt eine Beschreibung der Kartenfähigkeit ❹. Jeder Held kann maximal 1 Artefaktkarte jeder Kategorie haben. Außerdem ist jede Artefaktkarte 1 SP wert. Dieser wird unmittelbar nach dem Erhalt der Artefaktkarte angerechnet, kann aber auch wieder abgezogen werden, wenn der Held die Artefaktkarte verliert – die Siegpunkteleiste muss bei jedem Zugewinn oder Verlust einer Artefaktkarte angepasst werden.

Erhält ein Held eine Artefaktkarte, von deren Kategorie er bereits eine hat, muss er sich zwischen der neuen und seiner bisherigen Karte entscheiden. Die andere kommt auf den passenden Ablagestapel. Es muss sofort überprüft werden, ob sich die Werte des Helden dadurch ändern. Der SP-Stand des Spielers bleibt unverändert, da er gleichzeitig eine Artefaktkarte gewonnen und eine verloren hat.

ÜBERWÄLTIGUNGSMARKER

Manchmal sind ein Held und seine Armee so furchteinflößend, dass sie Begegnungsmarker in die Flucht schlagen, ohne auch nur die Waffe zu erheben. Dies wird als Überwältigung bezeichnet. Der Überwältigungswert eines Helden wird mithilfe von speziellen Markern auf seinem Heldenbogen festgehalten. Folgende Faktoren erhöhen den Überwältigungswert des Helden um jeweils 1:

- In der Armee des Helden sind mindestens 9 Kreaturen beliebiger Art.
- In der Armee des Helden ist mindestens 1 Elitekreatur mit Macht 5 (Anwerbung möglich ab Hauptstadtstufe IV).
- Der Held hat die Fertigkeit „Forcierter Angriff“.
- Der Held besitzt die Artefaktkarte „Panzerhandschuh des Riesentöters“.

Bevor es zwischen einem Helden und einem Begegnungsmarker zur Schlacht kommt, wird überprüft, ob der Überwältigungswert des Helden ausreicht, um den Feind in die Flucht zu schlagen. Der erforderliche Wert hängt von der Art des Begegnungsmarkers ab:

- Um gewöhnliche Begegnungen (gelb) in die Flucht zu schlagen, benötigt der aktive Held ÜBERWÄLTIGUNG 2.
- Um gefährliche Begegnungen (violett) in die Flucht zu schlagen, benötigt der aktive Held ÜBERWÄLTIGUNG 3.
- Um legendäre Begegnungen (golden) in die Flucht zu schlagen, benötigt der aktive Held ÜBERWÄLTIGUNG 4.

Wird der Begegnungsmarker überwältigt und in die Flucht geschlagen, entfernt man ihn sofort vom Spielplan. Der aktive Spieler erhält die auf dem Marker abgebildeten Schätze, aber nicht den Marker selbst (sprich: keine EP für seinen Helden). Falls der Begegnungsmarker nicht überwältigt wurde, kommt es wie gewohnt zur Schlacht. Der aktive Spieler kann sich nicht freiwillig für eine Schlacht entscheiden (z. B. um EP zu sammeln), wenn der Überwältigungswert seines Helden ausreicht, um den Begegnungsmarker in die Flucht zu schlagen.

FEINDE

Einige Regeln, Fähigkeiten und Karten - vor allem im Bezug auf Schlachten - verwenden die Bezeichnung „Feind“ oder „feindlich“. Dies bezeichnet alle Marker, die man nicht selbst kontrolliert (z. B. Begegnungsmarker auf dem Spielplan sowie die Heldenmarker, Kreaturenmarker, Kontrollmarker und Hauptstädte der Gegenspieler).

TIPPS FÜR ANFÄNGER

Sieh dir bei der Wahl deines Hauptstadtfelds die 3–4 umliegenden Felder genau an. Es ist wichtig, dass dein Held in den ersten paar Spielzügen ein Sägewerk, eine Goldmine, eine Erzgrube oder einen Drachenschrein übernimmt. Dies sind die wichtigsten Orte auf dem Spielplan.

Bei der Wahl deines Starthelden solltest du dir gut überlegen, welchem Pfad du folgen willst - dem der brachialen Macht oder dem der subtilen Magie.

Wähle in deiner ersten Partie einen Helden mit hoher Führungskraft.

Zu Beginn empfiehlt es sich, erst einmal Gebäude zu bauen und Kreaturen anzuwerben. Warte mit Bewegungen und Schlachten mindestens bis zu deiner dritten Aktion.

Gebäude, die zusätzliches Gold oder Rohstoffe produzieren, sind besonders nützlich. Gleich danach kommt der Marktplatz, da er dir eine zusätzliche Aktionskarte gibt.

Angriffe auf Begegnungsmarker wollen sorgfältig geplant sein. Beginne mit den schwächsten (den gelben) Markern und greife stärkere Feinde erst an, wenn du deine Armee ausgebaut und aufgerüstet hast.

Zögere nicht dich zurückzuziehen, wenn dir eine Schlacht hoffnungslos erscheint. Die Kreaturen, die du heute rettest, können dir morgen das Überleben sichern.

Denke immer daran, alle Fähigkeiten deiner Helden und Kreaturen zu benutzen.

Es ist immer gut, mindestens einen Glücksmarker in der Hinterhand zu haben - es gibt Situationen, in denen sie unverzichtbar sind.

Überprüfe immer die Effekte der aktuellen Wochenkarte, bevor du dich mit Begegnungsmarkern anlegst. In manchen Runden können selbst schwache Begegnungen so gut wie unbezwingbar sein.

Bevor du einen anderen Spieler angreifst, solltest du sicherstellen, dass du die größere Armee hast und er dich nicht mit Schriftrollen überraschen kann (bei wichtigen Schlachten empfiehlt es sich, die Karte „Entzauberung“ dabei zu haben).

Nichts ist rentabler als der Angriff auf einen anderen Helden. Übernimm möglichst viele seiner Orte (z. B. Erzgruben), wenn du ihn besiegst.

Verlierst du eine Schlacht gegen einen feindlichen Helden, solltest du nicht direkt einen Rachefeldzug starten. Sammle lieber deine Kräfte und greife ihn später - zu einem geeigneten Zeitpunkt - an.

VIEL GLÜCK, JUNGER HELD!

GLOSSAR

A

Anwerben von Helden und Kreaturen....13

Auferstehung von Kreaturen....17

B

Bauen....11
- Gebäude....11
- Sonderregeln für den Bau spezieller Gebäude....12

Begegnungsmarker....15
- Begegnungsmarker auslegen....5

Bewegung....14
- Bewegung durch Portale....14
- Bewegung über den Spielplan....13

Bögen....3

D

Dunkle Zeiten....19

E

Elementarmarker....5

Elitewürfel....16

Erfahrungspunkte (EP)....19

Erkunden....14

F

Feinde....21

G

Gebäude....11

Geländemerkmale auf dem Spielplan....24

Glück....19

H

Handeln....19

Hauptstädte platzieren....6

Hauptstadtstufen....11

Helden aktivieren....13
- Bewegung....13, 14
- Felder erkunden....14
- Kontrollzone der Helden....14
- Schlachten....15
- Spielplanfelder kontrollieren....14

Helden anwerben....13

Heldenbogen....8

I

Initiativeleiste....15

K

Karten....2
- Aktionskarten....11
- Artefaktkarten....6, 20
- Fertigkeitskarten....20
- Schatzkarte....6, 20
- Schriftrollenkarten....6, 20
- Wochenkarten....7

Karteneffekte....20

Kontrollzone....14

Kreaturenmarker....9
- Auferstehung von Kreaturen....17
- Kreaturen anwerben....13
- Kreaturen aufwerten....13
- Kreaturen entlassen....13
- Kreaturen-Stapel....15

M

Marker....3

O

Orte auf dem Spielplan....24
- Orte übernehmen....17

R

Rohstoffe fördern....13

S

Schlachten....15
- Abteilungen....15
- Elitewürfel....16
- Ende einer Schlacht....17
- Fertigkeiten in der Schlacht....18
- Initiative in der Schlacht....15
- Kreaturen auferwecken....17
- Neu Würfeln....16
- Neuer Schlagabtausch....17
- Rückzug....17
- Schaden zuweisen....16
- Schlachten austragen....16
- Schlachten gegen Begegnungsmarker....15
- Schlachten zwischen zwei Helden....17
- Schlachtfähigkeiten....18
- Schlachtvorbereitung....15

Spielablauf....11
- Ausspielen der Aktionskarten....11
- Aufdecken der Wochenkarte....11
- Wahl des Startspielers....11

Spielaufbau....4
- Abbildung eines vollständigen Aufbaus für 3 Spieler....10
- Aufbau der Spielerbereiche....4
- Aufbau des Spielplans....5
- Spielerfarben bestimmen....4
- Zusammenstellen der Startarmee....9

Spielende....19

Spielmaterial....2
Spielziel....2
Stapel....15
Startarmee....9
Startheld....8
Startfähigkeiten....8
Startspieler....11
Stufenanstieg....19

T

TippsfürAnfänger....21

U

Überwältigungsmarker....21

W

Würfel....3
- Elitewürfel....16
- Neu Würfeln....16

Z

Zusätzliche Begegnungsmarker....5

CREDITS

Autor: Marcin Tomczyk

Spielregel: Marcin Tomczyk, Tomasz Majkowski

Grafikdesign & Layout: Axel und Honeyflavour

Sämtliche Grafiken und Illustrationen entstammen dem PC-Spiel Might&Magic Heroes VI.

Englische Bearbeitung: Transdesign Marek Mydel

Herausgeber: Axel

Redaktion: Axel

Würfel: Q-Workshop

Testspieler: Maurycy Tomczyk, Jakub Swierczek, Jecek Bochon, Tomasz Gorczyca, Marek Tabor, Jakub Jamrozik, Tomasz Majkowski, Marek Mydel, Piotr Stankiewicz sowie die Teilnehmer vieler Brettspieltreffen, Conventions, Messen und anderer Events.

Danksagung: Der Autor dankt allen, die ihm bei der Entwicklung dieses Spiels geholfen haben, insbesondere Jerzy Malina, Daniel Malina, allen Mitarbeitern von Axel, Slawek Wozniczka von Ubisoft Polska und all den anderen, deren Inspiration und Unterstützung das Spiel zu dem gemacht haben, was es heute ist.

Offizielle Webseite: www.heroes.axel.pl

© 2013 Ubisoft Entertainment.
All Rigths Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U. S. and/or other countries.

Axel-Malina
Rynek 38
32-410 Dobczyce, Polska
www.axel.pl, axel@axel.pl

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek

Layout & Grafische Bearbeitung: Sabine Machaczek

Korrektorat: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Sven Biberstein, Yvonne Distelkämper, Ferdinand Köther, Andrea Lange, Marcus Lange, Oliver Kutsch

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Heidelberger Spieleverlag
Dr.-August-Stumpf-Straße 7-9
74731 Walldürn, Germany
+49 6282-371880
www.heidelbaer.de

BESCHREIBUNG DES SPIELPLANS

GELÄNDEMERKMALE AUF DEM SPIELPLAN

Freies Feld: Diese Felder können ungehindert passiert werden. Die Illustrationen (Wälder, Flüsse, Wüsten, etc.) haben keine spielmechanische Auswirkung. Um von einem Feld auf ein benachbartes zu reisen, muss der Held 1 BP ausgeben. Der Einfachheit halber wurden alle Felder, die nicht als freie Felder gelten, mit Symbolen markiert.

Wasser: Dieses Feld ist für Helden unpassierbar.

Hafen: Von einem Hafenfeld aus kann ein Held Wasserfelder überqueren. Beginnt der aktive Held seine Bewegung auf einem Hafenfeld, kann er sich über Wasserfelder bewegen, seine Bewegung aber nicht auf einem solchen beenden. Auf einem anderen Hafenfeld darf er seine Bewegung beenden.

Gebirge: Dieses Feld ist für Helden unpassierbar.

Begegnungssymbole: Auf diese Felder werden bei Spielaufbau Begegnungsmarker gelegt. Der Pfeil zeigt an, welches Feld der Begegnungsmarker bewacht. Die Farbe des Markers gibt die Schwierigkeit der Begegnung an.

SPIELPLAN-ORTE

Sägewerk: Der kontrollierende Spieler erhält 1 SP. Immer wenn er die Aktion ROHSTOFFE FÖRDERN durchführt, erhält er 3 Rohstoffe.

Erzgrube: Der kontrollierende Spieler erhält 2 SP. Immer wenn er die Aktion ROHSTOFFE FÖRDERN durchführt, erhält er 2 Rohstoffe.

Arkane Bibliothek: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, darf er sofort 1 Schriftrollenkarte ziehen.

Stallung: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, darf er sofort eine weitere Bewegungsaktion durchführen (der Held wird effektiv ein zweites Mal aktiviert).

Arena: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, kann er sofort bis zu 3 Kreaturen für seine Armee anwerben. Diese müssen zur Fraktion des Helden gehören, sind aber nicht durch seine Hauptstadtstufe beschränkt.

Kristallkaverne: Der kontrollierende Spieler erhält 3 SP. Immer wenn er die Aktion ROHSTOFFE FÖRDERN durchführt, erhält er 1 Rohstoff.

Goldmine: Immer wenn der kontrollierende Spieler die Aktion ROHSTOFFE FÖRDERN durchführt, erhält er 4 Gold.

Rüstungsschmiede: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, kann er alle Basiskreaturen seiner Armee zu Elitekreaturen aufwerten.

Drachennexus: Der kontrollierende Spieler erhält
4 SP.

Waffenschmiede: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, zieht er 1 Artefaktkarte.

Kristall der Offenbarung: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, erhält er 2 SP.

Drachenader: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, darf er die Ablagestapel der Schatz-, Schriftrollen- und Artefaktkarten nach einer Karte seiner Wahl durchsuchen.

Stein der Erleuchtung: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, steigt er sofort eine Stufe auf, ohne EP dafür ausgeben zu müssen.

Portal: Helden können sich von ihrer Hauptstadt direkt auf dieses Feld bewegen (und umgekehrt), sofern ihr Spieler das Stadtportal errichtet hat.

Drachenschrein: Wenn ein Held dieses Feld erkundet, zieht er 1 Schatzkarte.