

DUSTIN DOBSON UND MILAN ZIVKOVIC

WILDTAILS

EIN LEGACY-ABENTEUER

Das Leben eines Piraten ist nicht immer einfach und kann manchmal ganz schön gefährlich sein. Ob ihr euch mit Fässern voller Schmuggelware an der königlichen Marine vorbeischiebt oder euer hart erkämpftes Piratenversteck vor neugierigen Rivalen beschützt ... Es braucht mehr als nur ein bisschen Mut und etwas Köpfchen, um aus ein paar krummen Holzstäben ein gefürchtetes Piratenimperium zu formen. Also setzt die Segel und stecht in See: Volle Fahrt und auf in euer eigenes Piraten-Abenteuer!

SPIELMATERIAL

25 Karten, aufgeteilt in:

- 1 Piratenlogbuch, 1 Kampagnenlogbuch, 1 Piratenimperium, 2 Charaktere und 13 Szenario-Karten, 1 Übersicht Ablauf und Spielende, 1 Übersicht Fähigkeiten, 1 Übersicht Eine Probe durchführen, 1 Karte „Stop!“ mit geheimem Spielmaterial dahinter, 2 Stickerbögen

Achtung: Ihr benötigt zusätzlich noch 1 Stift, um euren Kampagnenfortschritt festzuhalten.

Hinweis: Ignoriert Regeln und Material, das mit einem versehen ist, bis ihr sie im Laufe der Kampagne freigespielt habt. Ihr werdet darauf hingewiesen, sobald ihr das Material benutzen dürft.

Kampagnenbuch

Ihr benötigt es, um die Kampagne zu spielen. **Scannt** den nebenstehenden QR-Code oder besucht folgende Website: wildtales.frostedgames.de

Lest jetzt im Kampagnenbuch so weit, bis ihr zu eurem **ersten Szenario** gelangt. Baut dann das Szenario wie bei „Spielaufbau“ beschrieben auf.

In späteren Szenarien steht immer beschrieben ob und inwiefern sich der Spielaufbau verändert.



KARTENTYPEN

Das Piratenlogbuch

Das Piratenlogbuch enthält eine Übersicht über mögliche Gefahren und ihre Effekte.

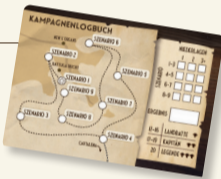
Ein an der Fluch-Leiste angelegter Gegner zeigt zudem immer die aktuelle Runde an.



- 1 Fluch-Leiste für den angelegten Gegner
- 2 Rundenanzeiger
- 3 Gefahren und ihre Effekte

Das Kampagnenlogbuch

Das Kampagnenlogbuch zeigt euren aktuellen Fortschritt an. Ihr werdet es im Laufe der Kampagne immer wieder aktualisieren.



Piratenimperium

Zu Beginn des Spiels ist lediglich die **Vorderseite** mit der **Festung** für euch freigeschaltet. **Seht euch die Rückseite erst an, wenn ihr sie in der Kampagne freischaltet.**

In eurem Piratenimperium könnt ihr im Spielverlauf **Ressourcen lagern**. Ihr werdet im Laufe des Spiels noch weitere nützliche Fähigkeiten freischalten.



- 1 Platz für gesammelte Karten mit Ressourcen
- 2 Symbol und Name (Festung)
- 3 Fähigkeiten

Die Charaktere

Ein Charakter kann Ressourcen lagern, Fähigkeiten einsetzen und hat Eigenschaften, die er auf die Probe stellen kann.

Ein an der unteren Leiste angelegtes Ziel zeigt zudem immer schon die freigeschalteten Felder des Charakters an.



- 1 Name
- 2 Eigenschaften
- 3 Fähigkeiten
- 4 Freigeschaltete Felder des angelegten Ziels

Die Szenario-Karten

Jede dieser Karten hat auf der **Vorderseite** eine **Szene** und auf der **Rückseite** entweder ein **Ziel** oder einen **Gegner** .

Wird eine Szenario-Karte im Spielaufbau nicht **explizit als Gegner oder Ziel** ausgelegt, nutzt ihr sie im Spiel mit ihrer Szenen-Seite.

Da Szenario-Karten im Spiel für **verschiedene Zwecke** genutzt werden, haben sie noch weitere Markierungen, die später genauer erklärt werden



SPIELAUFBAU

1. Sucht euch den im aktuellen Kapitel benannten **Gegner** aus den Szenario-Karten heraus und legt ihn **gut sichtbar** aus.

2. Legt das **Piratenlogbuch** so unten **an den Gegner** an, dass der Rundenanzeiger bei **Runde 1** anliegt.

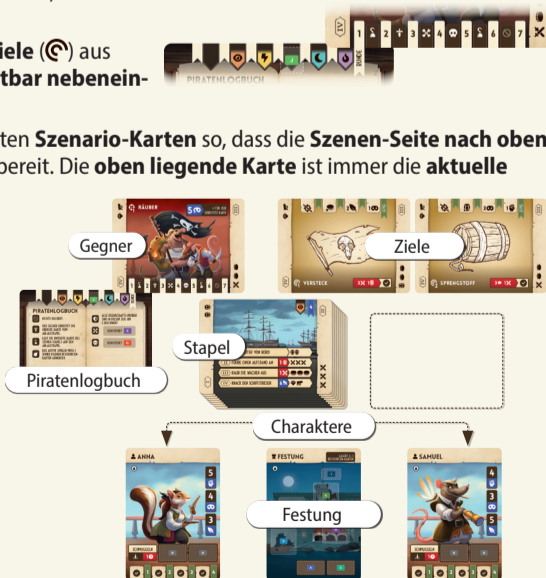
3. Sucht euch die im aktuellen Kapitel benannten **Ziele** aus den Szenario-Karten heraus und legt sie **gut sichtbar nebeneinander** aus.

4. Stapelt alle **nicht als Gegner oder Ziel** ausgelegten **Szenario-Karten** so, dass die **Szenen-Seite nach oben** zeigt. **Mischt** sie und legt sie als **Szenen-Stapel** bereit. Die **oben liegende Karte** ist immer die **aktuelle Szene**. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel. Achtet darauf, dass alle Karten im Szenen- als auch im Ablagestapel immer mit der Szenen-Seite nach oben ausliegen.

5. Nehmt so viele **erbeutete Karten** vom **Szenen-Stapel**, wie es das Szenario vorgibt und schiebt sie **unter den Gegner**. Achtet darauf, dass ihre Fluch-Symbole sichtbar bleiben.

6. Wählt beide **je 1** der verfügbaren (also bereits freigespielten) **Charaktere** . Legt sie jeweils **offen vor euch** ab und platziert euer **Piratenimperium** mit der **Festung** nach oben **zwischen** euren beiden Charakteren.

7. Entscheidet, wer von euch beiden das Spiel beginnt.



SPIELZIEL

In diesem kooperativen Legacy-Kampagnen-Spiel baut ihr euch gemeinsam euer eigenes Piratenimperium auf, indem ihr euch durch die verschiedenen Kapitel der Geschichte spielt. Eure Entscheidungen werden das Spiel und das Spielmaterial dauerhaft verändern.

In jedem Szenario stellt ihr euch einem Gegner und plant gemeinsam, wie ihr ihn besiegt.

Während des Szenarios sammelt ihr Ressourcen, um Ziele zu erreichen und attackiert den Gegner, damit dieser nicht zu viel Beute macht. Mit erfüllten Zielen und besiegtem Gegner geht es dann für euch in der Geschichte Kapitel für Kapitel weiter.

Nachdem ihr die Kampagne durchgespielt habt, könnt mit eurem individualisierten Spiel weiterhin zufällig zusammengestellte Szenarien spielen.

SPIELABLAUF

Jedes Szenario besteht aus bis zu 7 Runden. Eine Runde besteht immer aus mehreren Zügen, in denen ihr immer abwechselnd dran seid und endet, wenn euer Szenen-Stapel am Ende eines Zuges leer ist.

ABLAUF EINES ZUGES

Bist du am Zug, führe **nacheinander folgende Schritte** aus:

1. Gefahr überprüfen
2. 1 Aktion durchführen
3. Ressourcen im Piratenimperium einlagern (optional)
4. Rundenende überprüfen

Wichtig: Ihr beide dürft jederzeit – auch außerhalb eures Zuges – die Fähigkeiten eures eigenen Charakters oder des Piratenimperiums einsetzen, wenn ihr ihre Kosten zahlen könnt. Das zählt nicht als Aktion und ihr dürft es auch mehrfach tun. Es kann aber sein, dass euch der Einsatz von Fähigkeiten im Verlauf der Geschichte für eine gewisse Zeit verboten wird.

1. GEFAHR ÜBERPRÜFEN

Überprüft, ob das **Fluch-Symbol** auf der **aktuellen Szene** (die Szene ganz oben auf dem Szenen-Stapel) beim **Gegner** in der **aktuellen Runde** eine **Gefahr** auslöst – seht euch dafür die **aktuelle Szene** und ihr **Fluch-Symbol** an und seht auf dem **Piratenlogbuch** nach:

Ist oberhalb des entsprechenden Fluch-Symbols die Gefahr eines Gegners? Dann handelt nun den Effekt dieser Gefahr ab.
Solltet ihr einen Gefahren-Effekt nicht abhandeln können, passiert nichts.



Ist oberhalb des entsprechenden Fluch-Symbols **keine** Gefahr eines Gegners, oder gibt es dieses Fluch-Symbol gar nicht auf der Rückseite im Piratenlogbuch? **Glück gehabt!** Nichts passiert.

Hinweis: Eine ausführlichere Übersicht über die Gefahren-Symbole und ihre Effekte findet ihr auch am Ende dieser Anleitung.

2. 1 AKTION DURCHFÜHREN

In deinem Zug **musst** du genau 1 der folgenden Aktionen durchführen:

- A.** 1 Storyoption der aktuellen Szene abhandeln
- B.** Das nächste Level eines Ziels erreichen
- C.** Den Gegner angreifen
- D.** Die aktuelle Szene ablegen

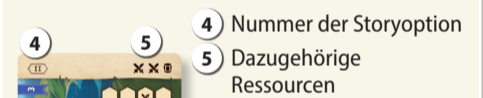
A. 1 Storyoption der aktuellen Szene abhandeln

So sieht eine Szene aus:



- 1 Fluch-Symbol
- 2 Eigenschafts-Modifikator
- 3 Storyoption: Nummer, Bezeichnung, Bedingung und Belohnung

Jede der 4 Storyoptionen einer Szene führt zu einer von 4 Ressourcen-Leisten an den Enden der Szenario-Karte – **III** und **IV** findest du immer auf der Rückseite der Karte.

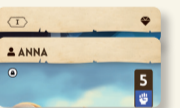


Du handelst **1 Storyoption** ab, um die **dahinter abgebildeten Ressourcen** als Belohnung zu erhalten. Es gibt 3 Arten von Storyoptionen:

- Erhalte** die angegebene **Ressource kostenlos**.
- Zahle** die **links angegebene Ressource**, um die **rechts angegebenen Ressourcen** zu erhalten.
- Bestehe die vorgegebene **Eigenschafts-Probe**, um die **rechts angegebenen Ressourcen** zu erhalten. Mehr dazu findest du unter **Eigenschaften und Proben**.

Hast du eine Storyoption der aktuellen Szene erfolgreich **abgehandelt**? **Schiebe** die Karte jetzt **so unter deinen Charakter**, dass die Ressourcen-Leiste der Nummer deiner gewählten Storyoption oben **sichtbar bleibt**. Ihre Ressourcen stehen dir ab jetzt zur Verfügung.

War die **Eigenschafts-Probe** der gewählten Storyoption aber misslungen? Du erhältst keine Ressourcen.



B. Das nächste Level eines Ziels erreichen

In jedem Szenario habt ihr **2 unterschiedliche Ziele** ausliegen. Jedes Ziel hat **4 aufeinander folgende Level**. Erreicht ihr Level 4 eines Ziels, habt ihr es **abgeschlossen**. Ihr müsst **beide Ziele abschließen** und dann den Gegner erfolgreich bekämpfen, um das Szenario zu gewinnen.

Um das **nächste Level** eines Ziels zu erreichen, müsst du die darauf angegebenen **Ressourcen bezahlen**.

So sieht ein Ziel aus:



- 1 Zusätzliche Belohnung pro erreichtem Level
- 2 Levelanzeiger
- 3 Nummer und Name des Ziels
- 4 Kosten und gegebenenfalls Voraussetzungen für 1 Levelaufstieg

Bezahlst du die Ressourcen, um das **1. Level** eines **offen ausliegenden Ziels** zu erreichen, dann **lege deinen Charakter oben an die Ziel-Karte an**, sodass der Levelanzeiger bei „1“ steht. Erreichst du ein höheres Level, verschiebe die Karte entsprechend weiter, bis der Levelanzeiger des Ziels auf der richtigen Levelzahl auf deinem Charakter steht.

Ein Charakter kann **nur** bei seinem **eigenen Ziel höhere Level** erreichen.

Ziele geben euch für **jedes neue Level** das ihr erreicht **neue Belohnungen**. Die **Belohnungen** der **zuvor erreichten Level** gelten dabei **weiterhin**.

Beispiel: Du erhältst:

Für Level 1 +1 auf die Eigenschaft

Für Level 2 +2 auf die Eigenschaft

Für Level 3 1 dauerhafte Basis-Ressource

Für Level 4 Hier gibt es keinen eigentlichen Bonus mehr. Das Symbol sagt aber aus, dass ihr mit dem Erreichen der Stufe 4 die Hälfte der Voraussetzungen erfüllt habt, um den Gegner besiegen zu können. Die andere Hälfte wäre durch das Erreichen von Level 4 des **anderen Ziels** erfüllt.



SOLO-VARIANTE

Möchtest du alleine spielen, baue das Spiel ganz normal auf und spiele es nach den Regeln des Grundspiels. Die einzige Änderung besteht darin, dass du beide Charaktere kontrollierst. Sie sind trotzdem nacheinander am Zug.

C) Den Gegner angreifen

Um den Gegner anzugreifen, musst du eine **Eigenschafts-Probe** durchführen. Dein Angriff ist nur erfolgreich, wenn dein **Gesamtwert** (Eigenschafts-Wert + Eigenschafts-Modifikator) **gleich hoch oder höher als der Zielwert** des Gegners ist (siehe **Eigenschaften und Proben**).
Warst du erfolgreich, dann überprüfe:
Hast du schon beide Ziele abgeschlossen? Super, du hast das Szenario gewonnen!
Hast du noch nicht beide Ziele abgeschlossen? Du versetzt dem Gegner einen harten Rückschlag – wirf alle vom Gegner erbeuteten Karten auf den Ablagestapel. Lege **nach deinem Angriff** (ob erfolgreich oder nicht), die **aktuelle Szene** auf den **Ablagestapel**.

So sieht ein Gegner (↺) aus:



- 1 Nummer und Name des Gegners
- 2 Zielwert für Eigenschafts-Probe
- 3 Eigenschaft der Eigenschafts-Probe
- 4 Rundennummer
- 5 Gefahren-Symbol

D) Die aktuelle Szene abwerfen

Nimm die **aktuelle Szene** und lege sie **auf den Ablagestapel**.

3. RESSOURCEN IM PIRATENIMPERIUM EINLAGERN (OPTIONAL)

Du **darfst Ressourcen-Karten**, die aktuell **unter deinem Charakter** liegen, in eurem **Piratenimperium** lagern, indem du sie **darunter** schiebst. Du kannst keine Karten, die du schon zum Teil genutzt hast, im Piratenimperium lagern.

4. RUNDENENDE ÜBERPRÜFEN

Eine **Runde endet**, sobald am **Ende eines Zuges** der **Szenen-Stapel** leer ist. Beginnt jetzt die **nächste Runde**. Die Reihenfolge, in der ihr dran seid, ändert sich dadurch nicht.

War das eure **7. Runde** oder ist nicht nur der Szenen-Stapel, sondern auch der **Ablagestapel leer**? Dann **verliert** ihr das **Szenario**.

Ist der **Szenen-Stapel** nicht leer, beginnt jetzt der andere Spieler seinen Zug.

NEUE RUNDE

So bereitet ihr eine neue Runde vor:

1. Schiebt das **Piratenlogbuch 1 Feld nach rechts**, so dass der Rundenmarker auf die nächste Runde zeigt.
2. **Mischt** den **Ablagestapel** und legt ihn als **neuen Szenen-Stapel** bereit. (Szenen zeigen immer nach oben!)
3. Der **Gegner erbeutet 1 Karte** vom **Szenen-Stapel**.
4. **R1** Sollte euer **Piratenimperium die Flotte zeigen**, dreht die **Karte um**, sodass die **Festung sichtbar ist**.

ENDE DES SZENARIOS

Ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn ihr **beide Ziele abgeschlossen** und **danach den Gegner erfolgreich angegriffen** habt!

Ihr **verliert das Spiel sofort**, wenn 1 davon zutrifft:

der **Gegner 5 Karten erbeutet** hat | der **Ablagestapel am Rundenende leer** ist | die **7. Runde endet**.

RESSOURCEN

Ressourcen könnt ihr ausgeben, lagern oder schmuggeln. Ihr dürft unter euren Charakteren beliebig viele Ressourcen-Karten lagern.

In eurem Piratenimperium könnt ihr nur bis zu 3 Ressourcen-Karten lagern.

Die unterschiedlichen Ressourcen sind:

- **Basisressourcen:** Fass / Schwert / Münze
- Kanone
- Juwel: Ein Juwel dürft ihr nutzen, um 1 **Basisressource** eurer Wahl zu **ersetzen**. Ist ein Juwel Teil der zu zahlenden Kosten, müsst ihr dafür ein Juwel ausgeben.
- Nach Wahl: Ihr dürft hier mit **Ressourcen** eurer Wahl zahlen (und auch mischen).
- **Dauerhafte Ressourcen** (/ /): Einige Ziele und Fähigkeiten gewähren euch je 1 dauerhafte Ressource. Die Karte damit wird nicht abgeworfen. Ihr dürft sie **nur 1-mal pro Zug** und **nur innerhalb eures eigenen Zuges** ausgeben.

Ressourcen ausgeben

Fähigkeiten, Storyoptionen und Ziele haben oft vorgegebene **Kosten in Ressourcen**. Diese könnt ihr bezahlen, indem ihr **unter eurem Charakter** gesammelte **Ressourcen abgibt**.

Habt ihr alle Ressourcen auf 1 Karte ausgegeben, werft ihre Karte sofort (mit der Szenenseite nach oben) auf den Ablagestapel. Solltet ihr nicht alle Ressourcen einer Karte benutzen, dürft ihr die Karte nach ihrer Teil-Nutzung zur Seite legen. Merkt euch, welche Ressourcen davon noch übrig sind. Innerhalb **dieses Zuges** könnt ihr sie noch anderweitig ausgeben, am Ende des Zuges verfallen sie aber. Legt die dazu gehörige Karte dann auf den Ablagestapel.

Beispiel:

1. Anna hat zu Beginn ihres Zuges 1 Karte mit Ressourcen.

2. Um ihre Fähigkeit **SCHMUGGELN** zu aktivieren, muss sie 1 **zählen**. Sie gibt 1 **aus**. Dadurch darf sie 1 im Piratenimperium gelagerte Karte unter ihren Charakter schieben.

3. In ihrem Zug will sie als Aktion das nächste Level ihres Ziels erreichen. Dieses kostet 3 **und** 1 **U**. Um die Kosten zu bezahlen, gibt sie 2 **und** 2 **aus**. Sie bezahlt also 1 der 3 **und** das **U** mit ihren 2 **U**.

4. Am Ende von Annas Zug werden beide Karten abgeworfen. Die ungenutzte **U** verfällt.

EIGENSCHAFTEN UND PROBEN

In verschiedenen Situationen im Spiel könnt ihr Proben auf verschiedene Eigenschaften durchführen. Jeder Charakter hat folgende 3 Eigenschaften mit einer dazugehörigen Zahl:

Mut | Täuschung | Köpfechen

Die Zahl dabei sagt etwas darüber aus, wie gut der spezifische Charakter die jeweilige Fähigkeit beherrscht.

Eine Probe besteht **immer aus 1 Zielwert** **1** und **1 konkrete Eigenschaft** **2**. Ihr findet diese immer bei der jeweiligen Storyoption oder dem Gegner.

7 Beispiel: Zielwert 7 einer Täuschungs-Probe

6 +1 für jede erbeutete Karte Beispiel: Zielwert 6 einer Mut-Probe plus 1 pro erbeuteter Karte unter dem Gegner

Bei einer Eigenschafts-Probe führst du **nacheinander folgende Schritte** aus:

1. Schiebe die **aktuelle Szene vom Stapel herunter**. Du siehst nun 2 Szenen: Die heruntergeschobene Szene und die neue aktuelle Szene oben auf dem Szenen-Stapel.

Hinweis: Ist die heruntergeschobene Szene die einzige im Szenen-Stapel? Dann mische den Ablagestapel und nutze die jetzt oben auf dem Ablagestapel liegende Szene für die Durchführung der Probe als sei es die aktuelle neue Szene.

Sollten sich zu diesem Zeitpunkt im Ablagestapel nur 1 oder weniger Karten befinden, darfst du keine Probe durchführen.

2. Sieh dir die **Fluch-Symbole** **5** der neuen aktuellen Szene an und vergleiche sie mit der gerade heruntergeschobenen: Sind sie **identisch**?

Ja: Verflucht!

Die Probe scheidet **automatisch**.

Nein: Super, du darfst dich beweisen:

3. Sieh dir den **Eigenschafts-Modifikator** **4** der **neuen aktuellen Szene an**. Addiere ihn zum **Eigenschafts-Wert** **deines Charakters** **5** – Das ist dein **Gesamtwert** für diese Probe!

Hinweis: Im späteren Verlauf der Kampagne können durch **aktuelle Ziele** oder „Glück“-Effekte noch weitere Modifikatoren hinzukommen.

Jetzt überprüfe: Ist dein **Gesamtwert gleich groß oder größer als der Zielwert** der Probe? Dann bestehst du sie!

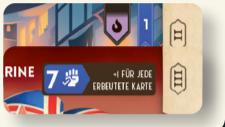
Ist er **kleiner**? Dann ist die **Probe gescheitert**. Bei einem **Ereignis** gehst du **leer** aus, ein **Gegner** gilt als **nicht erfolgreich angegriffen**.

Lege nach jeder Probe die heruntergeschobene Szene auf den Ablagestapel (Ausnahme: Bei einer erfolgreichen Probe von Storyoption IV erhältst du die Szene natürlich als Ressourcen-Karte).



ERBEUTETE KARTEN

Gegner erbeuten im Verlauf des Szenarios Karten. Nehmt in diesem Fall die angegebene Anzahl von Karten von dem angegebenen Ort und legt sie unter den Gegner. Achtet darauf, dass die Fluch-Symbole auf allen erbeuteten Karten sichtbar bleiben.



FÄHIGKEITEN

Du darfst – normalerweise – zu jeder Zeit in jedem Zug die Fähigkeiten deines Charakters oder des Piratenimperiums einsetzen.

Bezahle dafür die angegebenen Kosten in Ressourcen.

Setzt du eine Fähigkeit deines Charakters ein, musst du die Kosten dafür selbst bezahlen und den Effekt selbst durchführen. Fähigkeiten des Piratenimperiums können von euch beiden bezahlt und genutzt werden.

R1 Du darfst diese Fähigkeit **einsetzen**, wenn im Piratenimperium die **Flotte ausliegt**.

MAX: Du darfst diese Fähigkeit maximal so oft pro Zug nutzen, wie angegeben.

NUR IN RUNDE X: Du darfst diese Fähigkeit nur in Runde X nutzen.

👤: Diese Fähigkeit gilt nur für den Charakter, der sie aktiviert. Die Effekte davon gelten ebenfalls nur für ihn.

Schlüsselwörter bei Fähigkeiten

- **SCHMUGGELN:** Nimm beliebig viele Ressourcen-Karten, die unter dem Piratenimperium liegen, und lagere sie unter deinem Charakter.

- **GLÜCK:** Rechne den Wert zum Gesamtwert der aktuellen Probe dazu. Du darfst Glücks-Fähigkeiten auch noch nutzen, wenn der Eigenschafts-Modifikator schon aufgedeckt wurde.

- **VERBÜNDET:** Wechselt **sofort** den aktiven Spieler. Dieser Spieler übernimmt den aktuellen Zug und bringt ihn normal zu Ende. Nach dem Zug wechselt ihr wieder wie gewohnt.

KAMPAGNENREGELN

Die folgenden Regeln gelten nur für die Legacy-Kampagne.

In jedem Kapitel spielt ihr 1 Szenario. Zu Beginn lest ihr immer eine atmosphärische Einleitung und erhaltet Informationen...

- was am Spielaufbau zu beachten ist.

- welchen Gegner ihr besiegen müsst und mit wie vielen erbeuteten Karten dieser startet.

- welche 2 Ziele ihr abschließen müsst.

Fortschritt in der Kampagne

Um das Kapitel erfolgreich abzuschließen und in der Geschichte fortzuschreiten, müsst ihr das Szenario erfolgreich abschließen. Habt ihr das geschafft?

Ja? Dann malt im Kampagnenlogbuch den Kreis mit der dazugehörigen Zahl aus:

Indem ihr Kapitel erfolgreich abschließt, schaltetet ihr auch Belohnungen frei. Ihr erfahrt am Ende eines Textes immer, ob und welche Belohnungen ihr erhaltet und wie es für euch weitergeht. Eure Belohnungen können neue Karten, Aufkleber sowie neue Regeln sein.

Schaltet ihr dadurch Material frei, das mit einem **👤** versehen ist, malt diesen Kreis aus, um anzuzeigen, dass es euch ab jetzt zur Verfügung steht.

Anmerkung: Ihr erhaltet im Verlauf des Spiels auch Gebäude-Aufkleber. Sie verändern das Aussehen eures Piratenimperiums, haben aber keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Nein? Dann macht ein entsprechendes Kreuz im Logbuch unter „Niederlage“ bei der entsprechenden Kapitelgruppe. Versucht jetzt erneut, das Szenario erfolgreich abzuschließen.

Solltet ihr dort bereits alle 3 Kästchen markiert haben, erfasst ihr keine weiteren mehr, könnt aber trotzdem ganz normal weiterspielen. In allen zukünftigen Szenarien dieser Kapitelgruppe dürft ihr die Anzahl der erbeuteten Karten durch den Gegner zu Spielbeginn auf 0 reduzieren.

R2 Szenarien nach der Kampagne

Baut das Spiel wie im Grundspiel beschrieben auf und spielt es nach den bekannten Regeln. Spielt jedoch mit 2 Zielen und 1 Gegner, die ihr **zufällig** zieht. Der Schwierigkeitsgrad, gibt euch vor, mit wie vielen erbeuteten Karten der Gegner das Spiel beginnt:

Leicht: 0 | Normal: 1 | Schwer: 2 | Tollkühn: 3

Autor: Dustin Dobson und Milan Zivkovic

Illustrationen: Fachri Maulana, Marta Viader und Milan Zivkovic

Texte: Ian Howard - Grafik dt. Version: Anna Spies, atelier198

Redaktion: Robin Eckert & Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland Unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

www.FROSTEDGAMES.de
discord.frostedgames.de @FrostedGames

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