

ANTOINE BAUZA

CORENTIN LEBRAT

LUDOVIC MAUBLANC

THÉO RIVIÈRE

DEAD & CELLS

DAS ROGUE-LITE-BRETTSPIEL

Du warst schon einmal hier. Als du wieder zu dir kommst und aufstehst, erkennst du diesen Ort. Doch was machst du hier, wie kommst du hier raus und ... woher kommt dieser schreckliche Geruch??

Du hast keine Zeit den Kopf zu verlieren; bis du bemerkst: Das ist schon geschehen!

Dir kommt nur eines in den Sinn: du scheinst hier im letzten Loch zu sein und es sieht so aus, als müsstest du dich nach oben durchkämpfen.

Und übrigens ... wer steckt hinter all dem?

ANLEITUNG

INHALT

SPIELMATERIAL FÜR BIOME



KAMPF



BOSSE



ZUSTÄNDE



SPIELMATERIAL FÜR SPIELER



SOLO



GEHEIMNISSE



SPIELSTAND



VOR DEM ERSTEN DURCHGANG

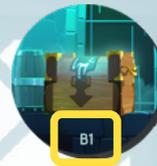
Öffne alle **großen** und **kleinen** Kartenpackungen und drehe die Kartenstöße so, dass die **Codes unten rechts** auf den Karten sichtbar sind. Lege die Trenner vorerst beiseite.

Diese Codes geben an, wie die Karten sortiert werden sollten; benutze NICHT die Rückseiten der Karten oder die Farben der Karten als Sortierreferenz.

Trenne die Stapel so, wie hier angegeben, beginnend mit den 4 **Start-Kampf-Decks Enthauptete (ST)**.



In den gelben Kästen sind zusätzlich zu den Codes der Kartenstapel auch die zugehörigen Kartennummern, bzw. Plättchenzahlen angegeben. Die Klammer danach gibt die Kartengröße an. **ACHTUNG!** Nimm die Kartenstapel, aber ändere nicht ihre Reihenfolge. Lege sie **ungesehen** in den Sortiereinsatz. Beachte: Die Abdeckkarte gehört immer zu ihrem passenden Stapel dazu.



Entferne alle Plättchen aus den Stanzbögen. Auch alle Biom-Plättchen haben einen Code, der sie einem Biom zuordnet; platziere diese Plättchen zusammen im entsprechenden Fach, wie unten aufgelistet. Lege alle anderen Plättchen in das Fach **Aufbewahrung**.

MITTLERES FACH

KAMPF-DECKS

- ST • Start-Kampf-Decks Enthauptete ST-01 bis ST-24 (groß)
- ST • Start-Kampf-Decks Serenade ST-25 bis ST-27 (groß)
- ST • Start-Ausrüstung ST-01 bis ST-08 (klein)

UPGRADE-STAPEL

- ÜB • Überleben ÜB-01 bis ÜB-42 (groß)
- TK • Taktik TK-01 bis TK-40 (groß)
- BR • Brutalität BR-01 bis BR-37 (groß)
- VB • Stillgelegter Brunnen VB-01 bis VB-21 (groß)

BOSS-STAPEL

- C1 • Portier C1-01 bis C1-15 (groß)
- C1 • Portier-Entwürfe C1-01 bis C1-05 (klein)
- C2 • Hüterin der Zeit C2-01 bis C2-07 (groß)
- C2 • Hüterin der Zeit-Entwürfe C2-01 bis C2-05 (klein)
- C3 • Hand des Königs C3-01 bis C3-21 (groß)
- C3 • Hand des Königs-Entwürfe C3-01 bis C3-03 (klein)

BIOM-STAPEL

- B1 • Gefangenenunterkünfte B1-01 bis B1-13 (groß)
- B1 • Gefangenenunterkünfte-Entwürfe B1-01 bis B1-08 (klein)
- B2 • Toxische Kanalisation B2-01 bis B2-16 (groß)
- B2 • Toxische Kanalisation-Entwürfe B2-01 bis B2-09 (klein)
- B3 • Gefängnisdächer B3-01 bis B3-17 (groß)
- B3 • Gefängnisdächer-Entwürfe B3-01 bis B3-09 (klein)
- B4 • Ufersiedlung B4-01 bis B4-14 (groß)
- B4 • Ufersiedlung-Entwürfe B4-01 bis B4-09 (klein)
- B5 • Glockenturm B5-01 bis B5-18 (groß)
- B5 • Glockenturm-Entwürfe B5-01 bis B5-09 (klein)
- B6 • Vergessene Grabkammer B6-01 bis B6-17 (groß)
- B6 • Vergessene Grabkammer-Entwürfe B6-01 bis B6-08 (klein)
- B7 • Gipfelburg B7-01 bis B7-20 (groß)
- B7 • Gipfelburg-Entwürfe B7-01 bis B7-09 (klein)
- B7 • Siechtum-Karten B7-10 bis B7-14 (klein)

KLEINE FÄCHER

- B1 • Gefangenenunterkünfte-Plättchen B1-01 bis B1-15
- B2 • Toxische Kanalisation-Plättchen B2-01 bis B2-20
- B3 • Gefängnisdächer-Plättchen B3-01 bis B3-20
- B4 • Ufersiedlung-Plättchen B4-01 bis B4-21
- B4 • Wurm-Plättchen B4 (18 Stück)

Bitte beachte, dass einige Spielinhalte unter dem Sortiereinsatz aufbewahrt werden.

Schau dir keine der Karten an, dies würde dir nur die Überraschung verderben! Lege jeden Trenner auf seinen entsprechenden Stapel.

Entferne alle Plättchen aus den Stanzbögen.

Auch alle Biom-Plättchen haben einen Code, der sie einem Biom zuordnet; platziere diese Plättchen zusammen im entsprechenden Fach, wie unten aufgelistet.

KLEINE FÄCHER

- B5 • Glockenturm-Plättchen B5-01 bis B5-26
- B5 • Glocken-Plättchen B5 (3 Stück)
- B6 • Vergessene Grabkammer-Plättchen B6-01 bis B6-20
- B6 • Laternen-Plättchen B6 (3 Stück)
- B7 • Gipfelburg-Plättchen B7-01 bis B7-41
- B7 • Schlüssel-Plättchen B7 (2 Stück)
- B7 • Siechtum-Marker B7 (4 Stück)

AUFBEWAHRUNG

Restliche Plättchen und Anzeiger

GEHEIMNISSE-STAPEL

G-01 bis G-16 (klein)

ENTFERMTE KARTEN

(wird erst später relevant)

RUNEN-KARTEN



R-01 BIS R-07 (klein)

Lege die Runen-Karten mit der grauen Seite nach oben in die entsprechenden Felder auf dem Mutations-Brett.

Es wird leere Plätze geben; diese sind für später.



SPIELAUFBAU

WICHTIG

Mischt niemals Stapel, deren oberste Karte dieses Symbol  zeigen. Diese Stapel müssen in der vorgegebenen Reihenfolge bleiben. Versehentlich gemischt? Sortiert die Karten entsprechend der Codes unten rechts auf den Karten. Karte 01 soll ganz unten im Stapel liegen und die letzte Karte sollte oben sein.

- 1 Legt das **1b** Mutations-Brett, das **1b** Zusatz-Brett, das **1c** Kampftableau und den/die **1d** Biomplan/-pläne wie unten gezeigt aus.
- 2 Legt den **Kampfrunden-Anzeiger** auf das **Kampftableau**, auf die Zeile mit der **1**.
- 3 Legt die Plättchen für **Schaden, Schilde, Zähne, Zellen, Zustände, Tränke, Schriftrollen** und **Mauer/Loch** in der Nähe bereit.
- 4 Legt die 3 **Upgrade-Stapel (Überleben, Taktik, Brutalität)**, den **Brunnen-Stapel** und den **Geheimnisse-Stapel** ungemischt in die Nähe des **Mutations-Bretts**.

BIOM-AUFBAU

Baut das **Gefangenenunterkünfte-Biom** auf. Ihr startet euren Durchgang immer hier - bis euch das Spiel etwas anderes sagt. Das Biom wird sowohl auf dem **Zusatz-Brett** als auch auf dem/den zugehörigen **Biomplan/-plänen** aufgebaut.

- 5 Bereitet das Material des Bioms folgendermaßen vor: Nehmt alle Karten und Plättchen mit dem gleichen Code. **Hinweis:** Zu Beginn also alles mit **B1** – das sind die **Gefangenenunterkünfte**: also alle **Monster-, Elite-, Entwurf-Karten** und **Biom-Plättchen** mit **B1** darauf.

DAS ZUSATZ-BRETT

- 6 Mischt die **Monster-Karten** des aktuellen Bioms und legt sie auf ihren Platz.
- 7 Mischt die **Elite-Karten** des aktuellen Bioms und legt sie auf ihren Platz.



- 8 Legt den Entwurf-Stapel des aktuellen Bioms (nicht mischen!) auf ihren Platz. Jedes Biom hat seinen eigenen Entwurf-Stapel, der mit einem **B** gefolgt von der Nummer des Bioms gekennzeichnet ist.
- 9 Nehmt euch eure **Ausrüstungs-Karten** (die Startausrüstung ist gekennzeichnet mit **ST-XX**), **mischt sie** und legt sie auf ihren Platz. Diese Karten begleiten euch von Biom zu Biom, von Durchgang zu Durchgang.

DER BIOMPLAN

- 10 Mischt und legt auf jedes Feld des Biomplans **verdeckt je 1 passendes Plättchen des Bioms**. Achtet auf die Form der abgedruckten Umriss. Legt alle übrigen Plättchen zurück in das zugehörige Fach. Spätere Biome haben oft noch weitere eigene Aufbauschritte, die ihr ausführen müsst. Ihr findet sie auf dem Biomplan selbst.
- 11 Stellt die Aufsteller in ihren Plastikfuß auf das **Startfeld** auf dem Biomplan.



AUSRÜSTUNGS- & ENTWURF-KARTEN

Euer Ausrüstungs-Stapel wird euch stets begleiten und sich verändern, verbessern und wachsen, wenn ihr Entwurf-Karten erhaltet.

Entwürfe könnt ihr dabei zunächst als Pläne für neue Ausrüstung betrachten. Diese Entwürfe erhaltet ihr nie sofort als Ausrüstung, sondern immer erst am Ende des Bioms, um dort (mit Hilfe des Sammlers) tatsächlich die Ausrüstung herzustellen und ausrüsten zu können!

So werden aus Entwurf-Karten Ausrüstungs-Karten, mit deren Hilfe ihr in künftigen Durchgängen immer weiter vordringt.

WICHTIG: Wenn ihr jedoch vor Abschluss des Bioms sterbt, verliert ihr den Entwurf, bevor der Sammler ihn umsetzen kann.

ENTWÜRFE ZIEHEN

Werdet ihr aufgefordert, eine Karte vom Entwurf-Stapel zu ziehen, so zieht ihr dabei **NICHT** die oberste Karte, sondern offen die unterste Karte vom Stapel - wie auch auf den Abdeck-Karten dieser Stapel beschrieben. (Beachtet: Das ist anders, als bei den anderen verdeckten Stapeln im Spiel). Unser Tipp: Nehmt den Stapel in die Hand und zieht die unterste Karte ohne den Stapel umzudrehen. So bleibt stets geheim, was ihr als nächstes erhaltet! Legt diese Karte anschließend offen aus, so dass die Seite mit dem Code sichtbar ist.



SPIELER-AUFBAU

- Jeder Spieler:** Nimm dir das **Enthaupteten-Tableau** des Enthaupteten, den du spielen möchtest. Siehe hierzu auch „Die Wahl des Enthaupteten“ weiter unten. Lege alle unbenutzten Enthaupteten-Tableaus zurück in die Schachtel.
- Nimm **1 Schriftrollen-Anzeiger** in jeder Farbe (grün, lila, rot) und lege diesen auf den ersten (am weitesten links liegenden) Schriftrollenplatz seiner Farbe. Schriftrollen-Anzeiger liegen immer rechts eines Feldes (ihr Pfeil zeigt darauf).
- Lege **1 Maximales Leben-Anzeiger** auf das 4. Herz von links auf der Lebens-Leiste. Dieser zeigt an, dass du die Partie mit 3 Leben beginnst, wie durch das 1. Feld auf der grünen Überlebens-Leiste angezeigt. Verteilt in einem Spiel mit 4 Spielern zu Beginn des Spiels je 1 Schaden an 2 Enthauptete eurer Wahl.
- Nimm die **Kampf-Karten** für deinen Enthaupteten, mische sie und ziehe 3 Karten. Dies ist deine **Hand**. Du darfst sie dir anschauen, aber halte sie vor den anderen Spielern geheim. Lege den Rest der Karten links vom Enthaupteten Tableau ab. Dies ist dein **Nachziehstapel**.
- Nimm dir die zu deinem Enthaupteten passende **Spielerhilfe**, diese erklärt dir die Symbole auf deinem Enthaupteten-Tableau (und auf der Rückseite die verschiedenen Symbole, auf die du innerhalb des Spiels stoßen wirst).
- Wer von euch zuletzt das **Dead Cells** Videospiel gespielt hat, erhält den Erster Spieler-Anzeiger.

Aufbau eines 4-Spieler Spiels



ÜBERBLICK DES ENTHAUPTETEN-TABLEAUS

DIE WAHL DES ENTHAUPTETEN

Die Entscheidung, welchen Enthaupteten du spielen möchtest, ist die erste Entscheidung, die du in **Dead Cells** triffst. Keine Sorge, zu Beginn einer Partie darfst du immer wieder einen anderen Enthaupteten wählen.



Du kannst auch die Anzahl der Spieler von einer Partie zur nächsten ändern; es ist nicht notwendig, dieselbe Gruppe von Spielern bei jeder Partie beizubehalten. Probier dich aus! Jeder Enthauptete hat andere Fähigkeiten, auf die er zugreifen und die er freischalten kann.

DAS ENTHAUPTETEN-TABLEAU

- Name** – Der Name deines Enthaupteten und ein kleiner Schmutzler.
- Lebens-Leiste** – Zeigt das Leben deines Enthaupteten, bzw. den Schaden, den er bereits erhalten hat.
- Ziehen** – Hier liegt dein Nachziehstapel. Immer wenn du ziehen sollst, ziehst du von hier.
- Ablegen** – Hier liegt dein Ablagestapel. Legst du Karten ab, legst du sie hierhin.
- Schriftrollen-Leisten** – Hiermit hältst du die Verbesserungen der Statuswerte deines Enthaupteten während des Durchgangs fest.
- Ausrüstungplätze** – Hier legst du deine Ausrüstung an.
- Aktive Karte** – Hierhin spielst du deine aktive(n) Karte(n) während des Kampfes.

DIE SCHRIFTROLLEN-LEISTEN

Die Schriftrollen-Leisten gehören zu: **Überleben**, **Taktik**, **Brutalität**.

Jedes Mal, wenn du innerhalb einer Partie eine Schriftrolle **erhältst**, schiebe den **Schriftrollen-Anzeiger** dieser Farbe um ein Feld **nach rechts**. Dies schaltet neue Fertigkeiten, Aktionen und diverse Fähigkeiten frei.

Hinweis: Alles **LINKS** vom Schriftrollen-Anzeiger ist freigeschaltet, und gilt gleichzeitig.

Beispiel: Der Verbrannte beginnt das Spiel mit 3 Leben, weil das links vom grünen Schriftrollen-Anzeiger steht. Wenn er eine grüne Schriftrolle erhält, verschiebt er den Anzeiger um ein Feld nach rechts. Dadurch hat Der Verbrannte jetzt 1 Leben mehr. Wenn der Anzeiger wieder nach rechts rutscht, behält er diese Lebens-Erhöhung und erhält zudem Immunität gegen Frost. Vergiss nicht, den Maximalen Leben-Anzeiger entsprechend zu bewegen, um dein neues Maximales Leben anzuzeigen!

Jedes Feld auf den Enthaupteten-Tableaus wird in der zugehörigen Spielerhilfe erklärt.



SPIELKONZEPT

ZIEL DES SPIELS

Ihr wisst nicht warum ihr hier seid. Aber es spielt eigentlich keine Rolle ... Ihr müsst hier raus!

Euer Ziel ist es, die **HAND DES KÖNIGS** zu besiegen.

Wo ist er? Wie kommt ihr da hin? Und seid ihr überhaupt stark genug?

EIN DURCHGANG

Ein Durchgang ist 1 Partie – die **immer** endet, wenn a) jemand in eurer Gruppe **stirbt** ODER wenn b) **ein Boss besiegt wird**. Auf Bosse trifft ihr nach jedem 2. Biom. Jeder besiegte Boss bringt euch der **HAND DES KÖNIGS** näher! Nach einem Durchgang dürft ihr Zellen ausgeben (siehe S. 15), um das Spiel zu verändern und eure Chancen auf Erfolg zu verbessern. Um die **HAND DES KÖNIGS** zu besiegen, benötigt ihr mehrere Durchgänge. Wie viele genau? Das hängt von euch ab!

'Traditionelle' kooperative Spiele enden oft, wenn ein Spieler stirbt. In einem Rogue-Lite-Spiel, wie **Dead Cells**, ist das Sterben das Ende des Durchgangs, aber nicht des Spiels. Tatsächlich ist Sterben erst der Anfang: Jeder Durchgang ermöglicht der Gruppe stärker zu werden.

BEISPIEL-DURCHGÄNGE:

Die Gruppe beginnt in den Gefangenenunterkünften. Leider stirbt dort jemand aus der Gruppe. Dies ist das Ende dieses Durchgangs. Die Gruppe beginnt erneut in den Gefangenenunterkünften, setzt ihren Weg in die Toxische Kanalisation fort, und kämpft dann gegen den Portier! Egal ob die Gruppe gewinnt oder verliert: Danach endet der Durchgang.



BIOME

In **Dead Cells** ist ein Biom eine Zone, die die Gruppe entdecken und durchqueren muss. Das Biom besteht aus Räumen, in denen ihr Begegnungen, Schatztruhen, Türen und Händler vorfindet. Das erste Biom im Spiel sind die GEFANGENENUNTERKÜNFTE.

Habt ihr eine der Ausgangstüren erreicht, habt ihr das Biom abgeschlossen.



EUER BEUTEL

Während ihr durch die Biome geht, werdet ihr viele wunderbare Gegenstände sammeln. Euer Beutel (Feld auf dem Zusatz-Brett, siehe links) ist der Ort, an dem ihr eure wertvollsten Sachen aufbewahrt. **Alle Goldzähne, Tränke und Zellen** die ihr in einem Durchgang findet, legt ihr in den Beutel.

ABLAUF EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang durchläuft wiederholt die folgenden 3 Schritte:

1. DIE GRUPPE BEWEGEN

Bewegt euch, einen Raum nach dem anderen, durch das Biom.



2. AUFDECKEN

Deckt das **Plättchen** auf dem neu betretenen Raum auf und **führt seine Effekte** aus. Hier kann es auch zum Kampf kommen!



3. NOCH AM LEBEN?

Sollten alle Gruppenmitglieder noch leben, dürft ihr euch weiterbewegen.

1. DIE GRUPPE BEWEGEN

Macht dabei folgendes, in dieser Reihenfolge:

1. **Wählt** 1 von eurem aktuellen Raum ausgehenden Korridor, durch den ihr gehen möchtet. Beachtet dabei die Bewegungsregeln unten.

Das ist ein Korridor

2. **Überprüft**, ob ihr die richtigen **Runen** für den Korridor habt (siehe unten). Wenn eine **Runen** auf einem Korridor abgebildet ist, ist dieser **unpassierbar**, solange ihr diese Rune nicht besitzt. Erst wenn ihre Karte im Mutations-Brett auf „aktiv“ gedreht wurde, dürft ihr durch diesen Korridor gehen. Ihr müsst also einen anderen Korridor wählen.



3. **Führt** Proben durch, falls nötig (siehe Proben, S. 8).

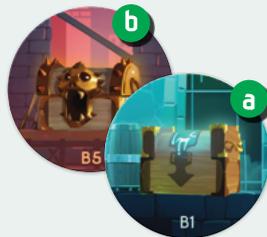
4. **Stellt** den Gruppen-Marker auf den Zielraum.

BEWEGUNGSREGELN:

- Ihr dürft euch nur vom aktuellen Feld auf ein anderes Feld bewegen, wenn dieses direkt durch einen Korridor verbunden ist.
- Ihr dürft euch durch Korridore nur entlang der Pfeilrichtung bewegen.
- Ihr dürft keine Felder überspringen.
- **Uneinig, welchen Korridor ihr nehmen sollt?** Der Erste Spieler entscheidet.

2. AUFDECKEN

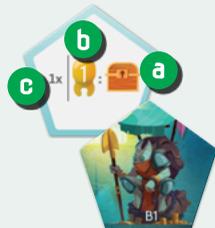
Sobald ihr den Enthaupteten-Aufsteller auf ein neues Feld bewegt habt, deckt ihr das Plättchen dort auf und führt seine Effekte aus. Alle Arten von Plättchen, auf die ihr im Spiel stoßen werdet, sind hier aufgelistet.



(VERFLUCHTE) TRUHEN

Truhen-Plättchen a:
Erhaltet die Belohnung(en).

Verfluchte Truhen-Plättchen b:
Erhaltet die Belohnung(en) und erleidet die Konsequenzen (siehe Verfluchte Truhen, S. 20)!



HÄNDLER

Jedes **Händler-Plättchen** zeigt 3 Dinge:

- a** Was gekauft werden darf
- b** Wie viel es kostet
- c** Wie oft die Gruppe dies kaufen darf

Siehe Markt-Aktionen, S. 13.



BEGEGGUNG UND ELITE-BEGEGGUNG

Mit dem Aufdecken eines **a** **Begegnungs-** oder **b** **Elite-Begegnungs-Plättchens** beginnt der erste Schritt der Kampfphase. Diese Plättchen zeigen euch, womit ihr es in diesem Kampf zu tun habt und wie ihr diesen aufbaut (siehe Kampf-Aufbau S. 8).



TÜREN

Erhaltet die Belohnung(en), begegnet Monstern oder ... oder ... oder ...



TELEPORTER

Taucht in späteren Biomen auf ... Diese könnt ihr (noch) nicht benutzen. *Sehe ich da eine Rune drauf?*

3. NOCH AM LEBEN?

- Wenn alle in der Gruppe noch am Leben sind, wiederholt Schritte 1 – 3.
- Wenn jemand in der Gruppe besiegt ist, ist das das Ende dieses Durchgangs. Gehe zum Ende des Durchgangs: Tod S. 14.

SYMBOLE AUF PLÄTTCHEN



Erster Spieler *Warum schaut ihr mich so an ... ?*

Dieses Symbol (auch in Kombination mit anderen) bedeutet, dass es nur den **Ersten Spieler** betrifft. Es könnte etwas Gutes oder etwas Schlechtes sein ... egal was es ist, es betrifft keine anderen Spieler.



Ändere den Ersten Spieler *Lang lebe ich! Der neue König!*

Sobald dieses Symbol aufgedeckt wird: Gebt den **Ersten Spieler-Anzeiger im Uhrzeigersinn** weiter. Ist dieses Symbol abgebildet, passiert es stets zuerst.



Entweder / Oder *Du kannst nicht alles haben, weißt du.*

Wenn ihr ein / seht, müsst ihr **EINE** der aufgelisteten Optionen wählen. Ist eine der Optionen eine Probe? Ihr müsst in der Lage sein, diese zu bestehen, sonst dürft ihr sie nicht wählen.



Ausrüstung *Ahh, ich wusste, dass wir aus einem Grund hier sind.*

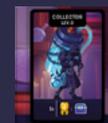
Ziehe die oberste Karte des Ausrüstungs-Stapels und gib sie einem Enthaupteten. Dieser darf sie ausrüsten (siehe Ausrüstungs-Karten, S. 12).



Entwürfe *Noch mehr coole Sachen für die Sammlung!*

Ziehe die unterste **Entwurf-Karte** vom Entwurf-Stapel des aktuellen Bioms und lege sie aufgedeckt auf den **SAMMLER-Platz** auf dem **Mutations-Brett**.

Ihr erhaltet die Entwurf-Karte im Interbiom (siehe S. 13).



Goldzahn *Igitt ... aber uuuuh! Gold!*

Nimm 1 Goldzahn pro Symbol und lege ihn in den Beutel.



Schriftrolle *Was für eine schreckliche Handschrift.*

Wählt 1 Enthaupteten. Bewegt den **Schriftrollen-Anzeiger** der angegebenen Farbe auf seinem Tableau um **1 Feld nach rechts**.



Phiole *Ab mit dem Korken!*

Entferne sofort 1 von der Lebens-Leiste eines Enthaupteten.



Zelle *Spüre die Macht!*

Nimm 1 Zelle pro Symbol und lege sie in den Beutel.



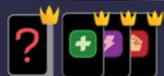
Trank *Gut gegen alles, was dich plagt.*

Nimm 1 Trank und lege ihn in den Beutel der Gruppe. Während **Kampfrunde 0** oder statt **Du darfst den Trank ablegen, um ALLE** von 1 Enthaupteten eurer Wahl zu entfernen.



Rune *Was für ein seltsames Leuchten ...*

Drehe die entsprechende Runen-Karte auf dem **Mutations-Brett** auf die „aktive“ Seite. Die Rune ist ab sofort aktiv. Was sie bewirkt, steht auf der Karte (siehe Mutations-Brett, S. 14).



Probe *Hmm, das wird schwierig werden.*

Führe eine Probe durch (siehe nächste Seite).



Recyclen *Ich recycle gern, es schont die Umwelt und meinen Beutel.*

Ein Spieler darf 1 Kampf-Karte seiner Wahl von seiner Hand ablegen, um anschließend 1 neue Karte vom Kampf-Deck zu ziehen.



Gegner und Elite-Gegner *Und los geht's!*

Zieht 1 Karte vom Monster- oder Elite-Stapel.



Beute *Was haben wir denn da?*

Auf dieses Symbol folgt ein Doppelpunkt und weitere Symbole. Platziert entsprechend der Symbole nach dem Doppelpunkt, Gegenstände auf den Bereich der Gruppe.



Mauer/Loch *Hä, war hier schon immer ein ...*

Legt das Mauer/Loch-Plättchen mit der angegebenen Seite im Kampf aus (siehe S. 8).

PROBEN

Das Durchführen einer Probe stellt euer Können in Überleben, Taktik oder Brutalität unter Beweis. Das Bestehen von Proben kann euch ermöglichen, andere Korridore zu nehmen oder Boni beschern. Das Scheitern wiederum kann euren Fortschritt erschweren oder euch Schaden zufügen.

Es gibt zwei Arten von Proben, die euch begegnen können: **Hand-Proben** und **Deck-Proben**. Sie funktionieren beide ähnlich.

HAND-PROBEN

Immer wenn ihr eines dieser Symbole seht, muss eine **Hand-Probe** durchgeführt werden:

Hat der Erste Spieler eine Kampf-Karte mit dem passenden Symbol auf der Hand?

Ja? Er muss 1 davon ablegen. Dann erhaltet ihr die entsprechende Belohnung. Sollte diese Probe auf einem Korridor eines Biomplans sein, dürft ihr jetzt durch den dazugehörigen Korridor gehen.

Nein? Nichts passiert und ihr erhaltet keine Belohnung. Sollte diese Probe auf einem Korridor eines Biomplans sein, dürft ihr nicht durch diesen Korridor gehen und müsst einen anderen Weg wählen.



GEGEN WEN KÄMPFEN WIR EIGENTLICH?

Die Gruppe kämpft gegen Gegner. Gegner beinhaltet dabei sowohl Monster, Elite, Bosse und alle Monster, die Bosse beschwören. Gegner sind für die Enthaupteten Feinde. Für die Gegner sind die Enthaupteten die Feinde.

Vorsicht! Es ist wichtig, welcher Begriff dabei verwendet wird! Bestimmte Effekte betreffen nur bestimmte Gegner (z. B. Eliten, dann betreffen sie weder Monster, noch Bosse oder deren beschworene Monster).

KAMPF

KAMPF-AUFBAU

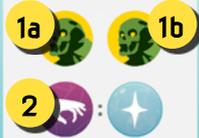
Sobald ein Plättchen mit Gegner aufgedeckt wurde, baut der **Erste Spieler** den Kampf auf. Dabei folgt er den Symbolen darauf von links nach rechts, von oben nach unten.

1 Gegner platzieren

Ziehe 1 Karte vom Monster- (oder Elite-)Stapel für **jedes** Symbol dieses Typs auf dem Plättchen. Lege die Karten nacheinander offen auf das Kampf-Tableau, auf das erste freie Feld rechts von der Gruppe.

Fange dabei immer mit dem -Feld an.

Beispiel: Ziehe 1 Karte vom Monster-Stapel und lege sie offen auf das -Feld **1a**. Ziehe dann 1 weitere Karte vom Monster-Stapel und lege sie offen auf das -Feld **1b**.



2 Platziere Beute (falls angegeben)

Legt entsprechend der Symbole nach dem Beute-Symbol und dem Doppelpunkt Plättchen auf den Bereich der Gruppe, auf dem Kampf-Tableau. Zeigt die Beute eine **Ausrüstung**? Ziehe eine Karte vom **Ausrüstungs-Stapel** und lege sie offen auf den Bereich der Gruppe. Zeigt die Beute einen **Entwurf**? Ziehe die unterste Karte vom **Entwurf-Stapel** und lege sie offen auf den Bereich der Gruppe.



DECK-PROBEN

Immer wenn ihr dieses Symbol seht, muss der Erste Spieler eine Deck-Probe durchführen.

Der Erste Spieler deckt die oberste Karte seines **Kampf-Decks** auf.

Zeigt sie eines der angegebenen Symbole?

Ja? Die Probe ist bestanden und ihr erhaltet die entsprechende Belohnung. Die Karte wird anschließend abgelegt.

Nein? Die Probe ist gescheitert und ihr erhaltet keine Belohnung. Die Karte wird anschließend abgelegt.

Scheitert eine Deck-Probe während ihr einen Korridor durchschreitet, geht ihr trotzdem durch diesen hindurch.

NACH EINER PROBE

Ziehe nach einer Probe entsprechend Karten nach, um deine Hand wieder auf 3 Karten aufzufüllen. Sind keine Karten mehr in deinem Nachziehstapel und du sollst davon ziehen? Mische deinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt neben dein Enthaupteten-Tableau. Ziehe anschließend Karten davon, wie üblich.

Hinweis: Die Belohnung für eine bestandene Probe steht hinter dem Doppelpunkt.



SPEZIELLE PLATZIERUNGSSYMBOLLE:

Hat die Monster-Karte das -Symbol, lege sie stattdessen auf das Feld links von der Gruppe.



Hat die Monster-Karte das -Symbol, lege sie stattdessen auf das Feld ganz rechts.



HINWEIS: Wenn ein Gegner mit einem speziellen Platzierungssymbol gezogen wird und auf dem zugehörigen Feld bereits ein Gegner liegt, ignoriert das Platzierungssymbol auf dem gerade gezogenen Gegner.

Beispiel:

1 Der Elite-Bogenschütze wurde zuerst gezogen. Sein spezielles Platzierungssymbol zeigt an, dass er auf das Feld gelegt wird.

2 Das 2. Monster, das gezogen wurde, ist ein Zombie, der wie üblich auf das Feld gelegt wird.



DAS KAMPFTABLEAU

Kämpfe finden stets auf dem Kampftableau statt. *Offensichtlich.*

- 1 Kampfrunden-Anzeiger** – Dieser hilft euch, den Überblick über die aktuelle Kampfrunde zu behalten.
- 2 Bereich der Gruppe** – Dieser Bereich repräsentiert die Position der Gruppe in Bezug auf die Gegner, die am Kampf beteiligt sind. Hierauf wird auch die Beute gelegt.

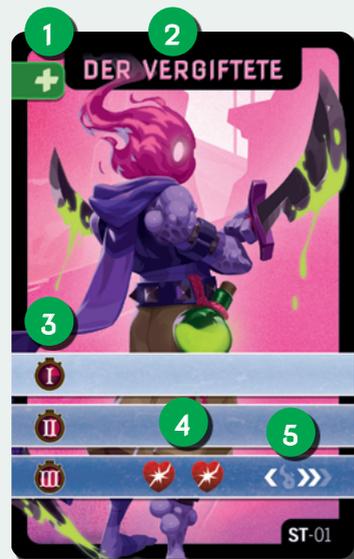
- 3 Gegner-Felder/Reichweiten** – Hier werden Gegner platziert. Wie viele ihr platziert, entnehmt ihr dem Biom-Plättchen. Platziert sie so, wie unter *Gegner platzieren* auf S. 8 beschrieben.
- 4 Mauer/Loch-Feld** – Wenn ein Kampf eine Mauer oder ein Loch hat, legt ihr das Plättchen mit der entsprechenden Seite nach oben hier aus. Einige Ausrüstungs-Karten (wie zum Beispiel der Rapier) und andere Spielelemente haben Effekte, wenn eine Mauer oder ein Loch im Kampf ausliegt.
- 5 Rundenende** – Hier seht ihr, welche Effekte am Ende jeder Kampfrunde stattfinden.



DIE KARTEN

ANATOMIE VON KAMPF-KARTEN

- 1 Proben-Symbol** – Dieses Symbol wird für das Durchführen von Proben verwendet (siehe S. 8).
- 2 Enthaupteter-/Kartename** – Hier steht entweder der Name des Enthaupteten, zu dem diese Karte gehört, oder der Name der Karte.
- 3 Rundennummern** – Diese geben an, in welcher Runde jede Aktion stattfindet.
- 4 Aktionen** – Hier seht ihr, welche Aktion(en) ihr mit dieser Karte in welcher Runde ausführt.
- 5 Reichweiten-Symbol** – Die Reichweite der Aktion. Dies gibt an, auf welchen Feldern die Aktion Gegner treffen kann (siehe S. 11).



ANATOMIE VON GEGNER-KARTEN

- 1 Leben** – Die Zahl im Herz zeigt an, wie viel Leben dieser Gegner hat. Soviel müsst ihr ihm zufügen, um ihn zu besiegen.
- 2 Name** – Das ist der Name des Gegners.
- 3 Elite-Symbol** – Das Sternsymbol zeigt, dass der Gegner ein Elite-Monster ist.
- 4 Rundennummern** – Diese geben an, in welcher Runde jede Aktion stattfindet.
- 5 Aktionen** – Hier seht ihr, welche Aktionen der Gegner in welcher Runde ausführt.
- 6 Runde-IV-Symbol** – Diese Aktion findet am Ende des Kampfes statt, sofern der Gegner noch lebt.
- 7 Todesbonus** – Dies zeigt die Belohnung (oder Strafe!) für das Besiegen des Gegners an.



KAMPFPHASE

KAMPFRUNDEN I, II, III

Eine **Kampfrunde** besteht aus den Aktionen, die die Kampf-Karten (oder Ausrüstung/Fertigkeiten) der Enthaupteten und die Gegner in dieser Runde ausführen. Es beginnt mit Runde I. Im Gegensatz zur Vorbereitungsphase, darf die Gruppe in der Kampfphase besprechen, welche Aktion auf welchen Gegner angewendet werden soll.

GOLDENE REGEL DES KAMPFES:

Kämpfe finden immer von links nach rechts auf dem Kampf-Tableau statt. Das heißt: Befindet sich ein Gegner auf dem Feld ganz links, führt dieser seine Aktion vor der Gruppe aus. Danach (oder wenn dort kein Gegner liegt), führt die gesamte Gruppe ihre Aktionen beginnend beim Ersten Spieler und weiter im Uhrzeigersinn aus. Danach führt jeder weitere Gegner, von links nach rechts, Aktionen aus. Alle Aktionen von Kampf-Karten und Gegnern **müssen, wenn möglich, ausgeführt werden.**

Runde 0

Runde 0 ist eine spezielle Kampfrunde, die **vor** Runde I stattfindet und nur dann stattfindet, wenn Aktionen mit 0 im Spiel sind. Die **Goldene Regel des Kampfes** gilt auch für Runde 0: Alle Gegner und die Gruppe führen vorhandene Runde 0-Aktionen in der üblichen Reihenfolge aus.

- **Tränke** dürfen ebenfalls (außer durch Plündern) nur in Runde 0 verwendet werden. Nutzt du einen Trank, lege diesen sowie **allen** von 1 Enthaupteten eurer Wahl ab.

REICHWEITE

Diese <<>>> / <<>>>> und ähnliche Symbole neben Aktionen geben an, welche Gegner du mit deinen Aktionen treffen kannst: Alle weißen Pfeile stehen hierbei für Felder, auf denen du Gegner als Ziel für deine Aktionen wählen kannst. Sollte die Aktion aber nichts anderes angeben, **wird nur 1 Gegner auf einmal angegriffen.**

<<>>> darf nur auf den Gegner im Feld ganz rechts mit der Aktion gezielt werden. Bei <<>>>> darf jeder Gegner rechts von der Gruppe angezielt werden.

Aktionen, die nur auf ein leeres Feld zielen (z. B. weil der Gegner dort besiegt wurde), **haben keinen Effekt.**

AKTIONEN IM KAMPF

Es gibt einige Aktionen, die sowohl von Enthaupteten als auch von Gegnern ausgeführt werden können:

Schaden

Enthauptete: Füge dem Gegner 1 Schaden zu: Lege dazu 1 auf seine Karte. Wenn die Anzahl auf der Karte gleich oder größer ist als das Leben (z.B.: 2 Leben) des Gegners, ist der Gegner besiegt (siehe S. 12).

Gegner: Füge 1 Enthaupteten deiner Wahl 1 Schaden zu: Lege dazu 1 auf 1 freies Feld der Lebens-Leiste des Enthaupteten. Wenn ihr euch nicht einig seid, wer den Schaden erhält, bestimmt der Erste Spieler. **Sobald bei einem Enthaupteten alle Felder links des Maximalen Leben-Anzeigers mit Schaden gefüllt sind, ist dieser Enthauptete besiegt und euer Durchgang vorbei.**

Blocken

Enthauptete: Lege 1 Schild auf dein Enthaupteten-Tableau. Jedes dort blockt 1 eingehenden. D. h. lege 1 ab, um 1 zugefügtes zu verhindern. dürfen auch benutzt werden, um Zustände zu blocken.

Gegner: Lege 1 Schild auf die Karte des Gegners. Jedes Schild dort blockt 1 eingehenden (wie oben bei den Enthaupteten beschrieben). Hat das einen Pfeil? Lege 1 auf die Karte des nächsten Gegners in Pfeilrichtung.

Weitere Regeln:

- **Enthauptete und Gegner dürfen mehrere haben.**
- **blocken keine Zustände, blocken auch Zustände.**
- **Besitzt du Effekte, die auslösen, wenn du erhältst, lösen diese nicht aus, wenn du den Schaden mit einem Schild blockst.**

Ihr findet eine detaillierte Übersicht aller Effekte und Symbole auf den Rückseiten der Spielerhilfen.

Zustände: Alle Zustände funktionieren für Enthauptete und Gegner gleich:

Lege 1 Marker des entsprechenden Zustands, entweder auf die Gegner-Karte oder das Enthaupteten-Tableau.



GIFT: Lege 1 Gift auf 1 Feind. Am Ende jeder Runde erhält ein vergifteter Charakter je .



BLUTUNG: Lege 1 Blutung auf 1 Feind. Ein blutender Charakter stirbt am Ende von Runde III.



BRAND: Lege 1 Brand auf 1 Feind. Ein Charakter mit 2 Brand stirbt sofort (1 Brand hat keine Auswirkung).



FROST: Lege 1 Frost auf die nächste Kampfrunde mit Aktion(en) darauf (I, II, III) eines Feindes deiner Wahl. Liegt auf der Kampfrunde schon 1 Frost? Dann lege sie auf die nächste Kampfrunde. Ein gefrorener Charakter führt die Kampfrunde mit Frost nicht aus. **Beispiel:** Führt ein Enthaupteter in I eine Frost-Aktion aus, darfst du das Plättchen auf einen Gegner legen, um dessen I-Aktion zu ignorieren, falls er eine hat und rechts der Gruppe liegt.



MARKIERT: Lege 1 Markiert auf 1 Feind. Wenn ein markierter Charakter 1 oder mehr erhält: Er erhält zusätzlich 1 pro Markiert auf ihm.

Es gibt auch Aktionen, die nur von Enthaupteten ausgeführt werden:

Fertigkeits-Aktion

Aktiviere 1 **freigeschaltete Fertigkeit auf deinem Enthaupteten-Tableau** (links der Schriftrollen-Anzeiger) oder deiner **Ausrüstung**. Eine Fertigkeits-Aktion ohne Fertigkeit, die aktiviert werden kann, hat keinen Effekt.

- Siehe die Enthaupteten-Übersichtshilfe für eine detaillierte Liste der Fertigkeits-Aktionen des Enthaupteten.
- Du darfst auch auf das Ausführen von verzichten.
- Führt du mehr als 1 -Aktion aus, darfst du damit verschiedene Fertigkeiten ausführen, oder auch dieselbe. Aber: Jede Fertigkeits-Aktion auf Schriftrollen-Leisten darf nur einmal pro Kampfrunde aktiviert werden.

Plündern

A) Nimm alle Gegenstände 1 Typs auf dem Bereich der Gruppe und lege sie in den Beutel auf dem Zusatz-Brett.

Liegen dort zum Beispiel 2 Goldzähne und 1 Zelle, darf der Spieler entscheiden, ob er alle Zähne oder die Zelle nimmt.

Ihr erhaltet Beute **NUR**, indem ihr sie plündert und Beute, die ihr nicht plündert, verliert ihr am Ende des Kampfes, selbst wenn ihr gewinnt. Geplünderte Schriftrollen und Ausrüstung werden den Enthaupteten erst am Ende des Kampfes zugewiesen (siehe Ende des Kampfes, S. 12).

ODER

B) Nutze deine -Aktion, damit 1 Enthaupteter **1 Trank nutzen** kann. Lege 1 Trank ab und entferne **allen** von diesem Enthaupteten.



Immunität

Einige Enthauptete und Gegner können gegen bestimmte Zustände **immun** sein (oder werden). Das bedeutet, dass dieser das Zustands-Plättchen **nicht erhält** und die Aktion daher keinen Effekt hat.

Führt ein Gegner eine Zustands-Aktion aus, darfst du einem Enthaupteten, der dagegen immun ist, diesen Zustand zuweisen. Er erhält dadurch den Zustand **nicht** und die Gegner-Aktion ist ausgeführt, **aber ohne Wirkung.**

AUSRÜSTUNGS-KARTEN

Ausrüstungsplätze: Jeder Enthauptete beginnt das Spiel mit 1 verfügbaren Ausrüstungsplatz (siehe Mutations-Brett).

Das heißt, dass jeder auch nur 1 Ausrüstung ausrüsten darf, bis mehr Ausrüstungsplätze freigeschaltet werden.

Sich ausrüsten:

- Erhältst du eine Ausrüstungs-Karte, musst du diese entweder ausrüsten, indem du sie auf einen freien, verfügbaren Ausrüstungsplatz legst, oder die Karte abwerfen.
- Du darfst, wenn du eine neue Ausrüstungs-Karte erhältst, ausgerüstete Ausrüstungs-Karten deiner Wahl ablegen, um Platz für die neue Karte zu machen.
- Einmal ausgerüstet, darf eine während dieses Durchgangs nicht getauscht oder anderen Enthaupteten gegeben werden.
- Ausrüstungs-Karten dürfen während des Interbioms abgelegt werden.



Passive Ausrüstung

Diese haben Effekte, die automatisch während des Kampfes ausgelöst werden. Du darfst passive Ausrüstung so oft verwenden, wie sie ausgelöst wird.



Beispiel: Der Rückstoßschild fügt einem Feind in angegebener Reichweite automatisch 1 zu, jedes Mal, wenn ein benutzt wird.

Fertigkeiten-Ausrüstung

Du darfst die Fertigkeit einer Ausrüstung aktivieren, indem du eine -Aktion ausführst. Wende dann ihren Effekt wie auf der Karte angegeben an. Du darfst Fertigkeiten-Ausrüstung so oft aktivieren, wie du ausführst.



Beispiel: Der Fleischschneider darf mit einer -Aktion aktiviert werden, um 1 -Plättchen auf einen Gegner deiner Wahl in der angegebenen Reichweite zu legen.

AUSRÜSTUNG IM KAMPF

Es gibt 3 Hauptarten von Ausrüstungs-Karten:

Rundenbasierte Ausrüstung

Diese Ausrüstung darf in bestimmten Kampfunden verwendet werden. Hierbei gibt es 2 Versionen:

Du musst wählen /

Diese Ausrüstungen haben das /-Symbol, um anzuzeigen, dass sie in der angegebenen Runde alternativ verwendet werden dürfen. Jedoch ersetzen sie bei Benutzung stets die Aktion auf der Kampf-Karte des Enthaupteten.



Beispiel: Der Anfängerbogen kann verwendet werden, um 1 an einem Gegner in der angegebenen Reichweite in der -Kampfunde anstelle einer Kampf-Karten-Aktion zuzufügen.

Zusätzlich zur Aktion +

Diese Ausrüstungen haben das +-Symbol, um anzuzeigen, dass sie in der angegebenen Kampfunde **zusätzlich** verwendet werden dürfen. Die Aktion der Ausrüstung wird der Aktion der Kampf-Karte hinzugefügt.



Beispiel: Das Breitschwert fügt 1 (in der angegebenen Reichweite) in Runde hinzu. Wenn der Enthauptete dort bereits eine Aktion hat, fügt er dies der Aktion zusätzlich hinzu. Fügt eine Aktion normalerweise zu, fügt sie mit dem Breitschwert zu. Und wird mit Breitschwert zu .

Du darfst pro Kampf-Karte und Kampfunde nur 1 Rundenbasierte Ausrüstung verwenden. Außerdem darfst du dieselbe Rundenbasierte Ausrüstung nicht mehrmals in derselben Kampfunde verwenden.

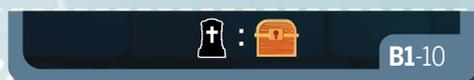
Begleiter

- Begleiter werden wie Ausrüstung ausgerüstet (sie benötigen einen verfügbaren Platz).
- Sie haben Leben und können wie Enthauptete im Kampf, Schaden erhalten
- Wenn sie besiegt werden (Schaden gleich oder größer als ihr Leben), lege sie ab.
- Sie erhalten **keinerlei** Schilde oder Zustände und können **nicht** geheilt werden.

EINEN GEGNER BESIEGEN

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt einen Gegner getötet. Na gut, das ist einer weniger, der euch an den Kragen ... will.

- Wenn ihr einen Gegner besiegt habt, nehmt sofort seinen **Todesbonus**. Legt alle unten auf der Karte, nach dem Todesbonus-Symbol angegebenen Gegenstände in den Beutel. Ist dort ein angegeben, erhält diesen sofort ein Enthaupteter eurer Wahl, wie üblich.



- **Nehmt den Gegner** und legt ihn auf den Gegner-Ablagestapel auf dem Zusatz-Brett. Der Platz, auf dem der besiegte Gegner lag, bleibt leer.
- Habt ihr alle Gegner besiegt, ist der **Kampf noch nicht vorbei**. Nur weil alle Gegner besiegt sind, heißt das nämlich nicht, dass ihr nicht immer noch vergiftet seid oder blutet! Ihr müsst alle Kampfunden spielen, bis der Kampf zu Ende ist. Das bedeutet, dass alle **Zustände immer noch wirken!** Dies bedeutet auch, dass Enthauptete noch Plündern dürfen. Fertigkeiten-Aktionen dürfen weiterhin übersprungen werden.



RUNDENENDPHASE



Wenn der letzte Gegner seine Aktion einer Kampfunde ausgeführt hat, wird der Rundenende-Bereich rechts ausgeführt.

Die letzten Effekte der Kampfunde werden nun von **links nach rechts ausgeführt**:

Alle Enthaupteten und Gegner mit Gift erhalten je Gift-Plättchen 1 (2 = 2 Schaden, usw.).

Gibt es leere Felder rechts des Bereichs der Gruppe?

Bewege alle Monster und Eliten (Nicht den Boss!) rechts des Gruppen-bereiches näher an den Gruppenbereich heran, wenn möglich. Ein Monster/eine Elite ganz rechts wird sich dabei sogar 2 Felder bewegen, wenn beide Felder zwischen ihm und dem Bereich der Gruppe leer sind.

Hinweis: Bewege Gegner dabei nicht auf das Feld links der Gruppe.

Sobald die Rundenendphase abgeschlossen ist, beginne die nächste Kampfunde wieder von links nach rechts.

LETZTE RUNDE UND RUNDE IV



Seid ihr am Ende von Runde angelangt, führt zuletzt die folgenden Aktionen, in dieser Reihenfolge, aus, wie auf dem Rundenende-Bereich bei Runde angegeben:

- Verteilt erneut 1 Schaden je , wie oben beschrieben.
- Jedes Monster und jeder Enthauptete mit , wird besiegt und ggf. vom Kampf-Tableau entfernt.
- Jeder Gegner, der noch auf dem Tableau liegt und unten auf seiner Karte eine Aktion für Runde hat, führt diese aus.

ENDE DES KAMPFES

Sobald ein Kampf beendet ist, tut Folgendes:

- Gebt **Schriftrollen** und **Ausrüstung** (nicht Entwürfe), die im Beutel liegen, an Enthauptete eurer Wahl, die am Kampf beteiligt waren (nicht gepasst!). Legt erhaltene Entwürfe auf das **SAMMLER-Feld** auf dem Mutations-Brett.
- Legt alle nicht besiegten Gegner ab.
- Legt alle nicht geplünderte Beute ab (legt nicht geplünderte Entwürfe zurück unter ihren entsprechenden Stapel).
- Legt alle Schilde und Zustände von den Enthaupteten ab.
- Legt die aktive(n) Kampf-Karte(n) jedes Enthaupteten ab.
- Zieht Kampf-Karten, um eure Hände auf 3 Karten aufzufüllen. **Sind keine Karten mehr in deinem Nachziehstapel und du sollst davon ziehen?** Mische deinen Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt neben dein Enthaupteten-Tableau. Ziehe anschließend Karten davon, wie üblich.

Für ein vollständiges Beispiel des Kampf-Ablaufs siehe S. 16.

STERBEN

Wenn ihr zu irgendeinem Zeitpunkt  auf das letzte freie Feld der Lebens-Leiste eines Enthaupteten legt, ist dieser besiegt und der Durchgang ist vorbei. Überspringt alle Aktionen, die ein besiegtter Enthaupteter ausführen würde. Geht nach dem Ende des Kampfes zum Abschnitt 'Ende des Durchgangs: Tod' auf S. 14. Abschnitt „Ende des Durchgangs“ auf S. 14.

ACHTUNG! Wenn ein Enthaupteter im Kampf besiegt wird, **müsst ihr den Kampf trotzdem beenden.** Besiegte Enthauptete können nicht geheilt werden.

DAS BIOM ABSCHLIESSEN

Habt ihr alle Kämpfe überlebt und es zu einem der beiden Ausgänge geschafft? Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es durch das Biom geschafft! Geht weiter zum Interbiom und dann: Das nächste Biom (oder Boss!) erwartet euch schon ...

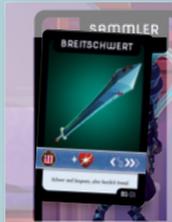
DAS INTERBIOM

Das Interbiom ist ein Ort, an dem ihr durchatmen könnt!

Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Erhaltet Entwürfe

Liegen gesammelte Entwürfe auf dem SAMMLER-Feld? Dann dürft ihr euch diese jetzt endlich nehmen! **Legt sie oben auf eurem Ausrüstungs-Stapel.** Vergesst nicht: Diese Entwürfe sind jetzt **dauerhaft** in eurem Ausrüstungs-Stapel; legt sie nach diesem Durchgang nicht zurück in den Entwurf-Stapel!



2. Markt-Aktionen

Jeder Charakter im Interbiom-Bereich des Mutations-Bretts stellt der Gruppe verschiedene Dienste zur Verfügung, die sie kaufen können. Was gekauft werden kann **a**, zu welchem Preis **b** und wie oft **c**, ist auf jedem der Charaktere auf dem Markt abgebildet, wie auch zuvor auf den Händler-Plättchen. Siehe *Markt-Aktionen* im Detail unten für Näheres zum Kauf von Karten.



3. Aufräumen

Nach den Käufen: Legt alle abgelegten und nicht gekauften Ausrüstungs-Karten ab und Entwurf-Karten zurück unter den Stapel (beachtet die Reihenfolge!).

MARKT-AKTIONEN IM DETAIL

Markt-Aktionen werden von links nach rechts ausgeführt:

Der Heiler: Die Gruppe darf die angegebene Anzahl von Goldzähnen bezahlen, um 1  von einem Enthaupteten ihrer Wahl zu entfernen. Ihr dürft diese Heilung so oft kaufen, wie angegeben.

Der Händler: Zieht so viele Karten vom Ausrüstungs-Stapel, wie angegeben (1 bei Stufe 0, zum Beispiel), und legt diese aus. Ihr dürft so viele davon zum angegebenen Preis kaufen, wie ihr möchtet. Rüstet sofort einen Enthaupteten eurer Wahl damit aus.

Der Sammler: Zieht so viele Karten von unten vom Entwurf-Stapel, wie angegeben (1 bei Stufe 0, zum Beispiel), und legt diese aus. Ihr dürft so viele davon zum angegebenen Preis kaufen, wie ihr möchtet. Legt sie in einer Reihenfolge eurer Wahl oben auf den Ausrüstungs-Stapel.



DAS NÄCHSTE BIOM

Baut jetzt das soeben abgeschlossene Biom ab und baut das Biom (oder den Boss) auf, das/der auf eurem Ausgang stand.

- Sortiert alle **Biom-Plättchen, Monster-/Elite-Karten, Entwürfe** und **sonstiges Material** des gerade abgeschlossenen Bioms zurück in deren Fächer in der Schachtel. Der Ausrüstungs-Stapel (und die -Ablage) bleiben dort, wo sie sind.
- Baut das neue Biom wie üblich auf und verwendet das dazugehörige Material (Code beachten). Jedes Biom (bis auf B1) hat Sonderregeln, die vielleicht auch den Aufbau verändern. Diese müssen beachtet werden. Die Sonderregeln findet ihr auf den Biomplänen selbst.



EINEN BOSS BEKÄMPFEN

Wenn ihr einen Boss bekämpfen sollt (weil auf eurer Tür der Name des Bosses steht), nehmt die Boss-Übersichtshilfe und befolgt die Anweisungen darauf. Der Erste Spieler übernimmt dabei den Aufbau. Alle speziellen Informationen darüber, wie der Boss kämpft, sind auf den Boss-Tafeln erklärt. Die folgenden Regeln gelten aber für alle Bosse:

DER BOSS IST EIN GEGNER

Der Boss ist ein Gegner, aber weder Monster noch Elite. Daher dürft ihr Effekte, die speziell gegen Monster oder Eliten anwendbar sind, nicht auf einen Boss anwenden. Das bedeutet auch, dass sich der Boss am Ende der Kampfrunde nicht automatisch auf die Gruppe zubewegt.

BOSSKAMPF-ZYKLEN

Normale Kämpfe haben 3 Runden. Ein Bosskampf findet so lange statt, bis entweder der Boss oder eure Gruppe besiegt ist. Somit kann ein Bosskampf aus mehreren Zyklen bestehen, bis der Boss oder eure Gruppe den Bosskampf gewinnt. Runde  wird nur zu Beginn des Kampfes und nach jeder Änderung der Form des Bosses (z.B. Portier zu wütender Portier, siehe S. 14) ausgeführt.

Sobald ihr das Ende von Runde  oder  erreicht, beginnt ein neuer Zyklus, in dem ihr:

- Neue Kampf-Karten zieht**, um eure Hände auf 3 Karten aufzufüllen
- Den Erster-Spieler-Anzeiger an den nächsten Spieler weitergeben
- Neue Kampf-Karten verdeckt ausspielt

Es wird wahrscheinlich einige Zyklen brauchen, bis ihr einen Boss besiegt – *oder vorher sterbt, ihr Maden.*

Passen

In einem Spiel mit 4 Spielern muss in jedem Zyklus ein anderer Spieler passen. Sobald jeder Spieler gleich oft gepasst hat, dürft ihr die Reihenfolge der passenden Spieler ändern. Der Spieler, der gerade im Bosskampf passt, deckt keine Karte von seinem Deck auf, darf aber eine Karte ablegen und neu ziehen.

Hinweis: Du darfst im Interbiom keine Zellen ausgeben.

BOSSFORMEN

Jeder Boss hat mindestens 2 ‚Formen‘, die durch die 2 Seiten der Bosskarte dargestellt werden. Die Boss-Tafel wird euch sagen, mit welcher Seite ihr den Boss-Kampf beginnt.

Wenn eine Form eines Bosses (außer der letzten) besiegt wird:

1. Der aktuelle Zyklus endet **sofort**.
2. **Entfernt alle Zustände und Schilde** vom Boss.
3. **Entfernt alle Zustände und Schilde** von den Enthaupteten.
4. Wechselt zur nächsten Form, wie im Todesbonus angegeben
5. Legt alle **aktiven Kampf-Karten** der Enthaupteten ab. Jeder Enthauptete füllt seine Hand wieder auf 3 Karten auf.
6. Der nächste Zyklus beginnt, mit der neuen Form des Bosses und **Runde 0**.



Hinweis: Alle anderen Elemente bleiben auf dem Kampftableau (Feuerstöße, Wurfsterne, etc.).

ENDE DES BOSSKAMPFS

Der Bosskampf kann auf 2 Arten enden:

Einer oder mehrere Enthauptete werden besiegt: Wenn das passiert, **habt ihr verloren** und der Boss-Kampf endet am Ende des aktuellen Zyklus (alle Kampfrunden). Gehe zu 'Ende des Durchgangs: Tod', unten.

Der Boss wird besiegt: Der Bosskampf endet **sofort**, wenn die letzte Form des Bosses besiegt wurde. Wenn das passiert, **habt ihr gewonnen** und euer Durchgang ist vorbei! Geht zu 'Ende des Durchgangs: Erfolg', unten.

Hinweis: Nur wenn alle Enthaupteten am Leben sind, als der Boss besiegt wurde, dürft ihr mit ‚Erfolg‘ fortfahren.

Viel Glück! Auch wenn Glück wahrscheinlich nicht viel helfen wird...

ENDE DES DURCHGANGS

TOD

Ihr seid also gestorben. Wir würden Mitleid mit euch haben, aber wir wissen es besser; Eure Reise hat gerade erst begonnen! Ihr könnt **jetzt Zellen ausgeben**, um noch stärker zu werden!

Leider hat der Tod seinen Preis. Befolgt diese Schritte:

1. Legt **alle Gegenstände** im Beutel ab, **außer Zellen**. Ausrüstungs-Karten im Beutel mischt ihr zurück in den Ausrüstungs-Stapel und Entwurf-Karten im Beutel legt ihr wieder unter den Entwurf-Stapel (Reihenfolge beachten!).
2. Legt alle Entwürfe auf dem SAMMLER-Feld des Mutations-Bretts ebenfalls unter den Entwurf-Stapel (Reihenfolge!).
3. Legt alle eure Ausrüstungs-Karten ab und mischt den Ablagestapel zurück in den Ausrüstungs-Stapel. **Alle Ausrüstung, die ihr als Entwürfe während dieses Durchgangs in Interbiomen erhalten habt, sind nun dauerhaft in den Ausrüstungs-Stapel aufgenommen!**
4. **Entfernt** alle Zustände, Schilde und Schäden von den Enthaupteten-Tableaus und setzt alle Schriftrollen- und Maximales Leben-Anzeiger auf ihre Anfangspositionen zurück.

ERFOLG

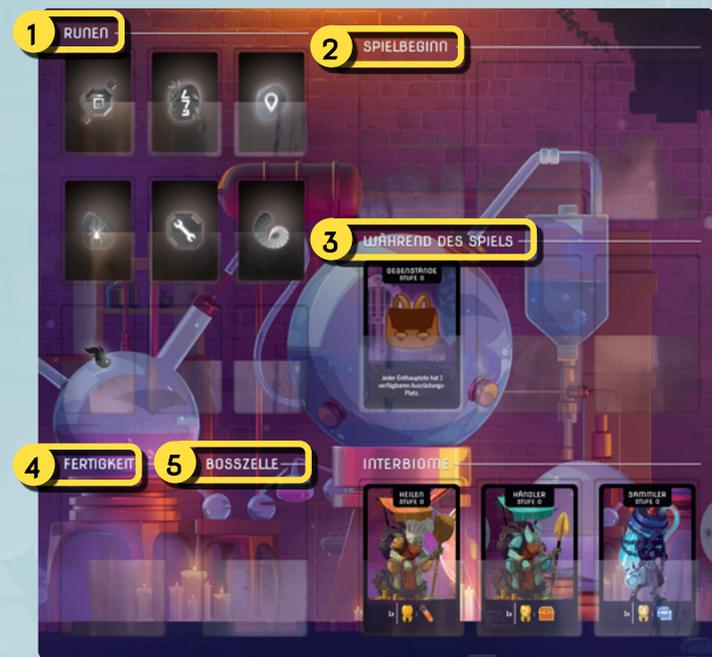
Moment ... Ihr habt es geschafft, einen Boss zu töten?

Herzlichen Glückwunsch! Lest den Abschnitt „Sieg“ auf der Boss-Tafel, um zu sehen, was ihr gewonnen habt! Befolgt dann die Schritte 1–4 im Abschnitt „Tod“ oben.

DAS MUTATIONS-BRETT

Manche Karten, die ihr am Ende eines Durchgangs kauft (siehe *Zellen ausgeben*, S. 15), schiebt ihr in das Mutations-Brett. Auf dem Mutations-Brett speichert ihr den Fortschritt der Gruppe von einem Durchgang zum anderen. Karten im Mutations-Brett sind dauerhaft und gehen nicht verloren, wenn die Gruppe am Ende eines Durchgangs stirbt.

- 1 **Runen**
Deine Gruppe kann im Laufe eines Durchgangs Runen erhalten. Sobald ihr eine Rune entdeckt, dreht ihr die Karte mit dem zugehörigen Runensymbol auf dem **Mutations-Brett** auf ihre farbige Seite. Die Gruppe besitzt ab sofort diese Rune für alle zukünftigen Durchgänge.
- 2 **Spielbeginn**
Karten in diesem Bereich geben der Gruppe dauerhafte Vorteile für zukünftige Durchgänge, jeweils **bevor der Durchgang beginnt**. Stellt sicher, dass ihr diese Vorteile nutzt, wenn ihr einen neuen Durchgang startet!
- 3 **Während des Spiels**
Karten in diesem Bereich geben der Gruppe dauerhafte Vorteile **während eines Durchgangs**. Diese solltet ihr im Hinterkopf behalten, während ihr euch durch die Biome bewegt oder einen Boss bekämpft!
- 4 **Fertigkeit**
Eure Gruppe darf immer nur 1 Fertigkeiten-Karte haben. Darauf seht ihr beschrieben, wie und wann ihr sie nutzen dürft.
- 5 **Bosszelle**
Tötet die Hand des Königs, um herauszufinden, was dieser Platz macht...



DER PLATZ WIRD KNAPP

Ihr werdet schnell an den Punkt kommen, wo ihr Karten in das Mutations-Brett schieben müsstet, wo bereits eine Karte liegt. Wenn dies passiert, **entnehmt einfach die Karte** dort (ihr werdet natürlich jede Fertigkeit verlieren, die ihr entfernt) oder **schiebt die neue Karte nicht** in das Mutations-Brett.

Die Karte, die entnommen wurde (oder nicht eingeschoben wurde) sowie alle Karten, die ihr für später aufbewahren wollt, legt ihr in die Sortiereinlage, hinter den Kartentrenner der Enthaupteten.

Hinweis: Ihr dürft zu Beginn künftiger Durchgänge wählen, ob ihr diese Karte in euer Mutations-Brett schieben möchtet um damit den Durchgang zu starten.

DAS SPIEL SPEICHERN

Wollt ihr keine weitere Partie spielen? Lasst alle Karten in ihren Plätzen auf dem Mutations-Brett und klappt es zu. Dadurch sind das Spiel und eure Verbesserungen für zukünftige Partien gespeichert.

ZELLEN AUSGEBEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ihr eure Zellen am Ende eines Durchgangs ausgeben könnt: **Upgrade-Stapel** oder **Der stillgelegte Brunnen**. **Wichtig:** Ihr dürft Zellen nicht von einem Durchgang zum nächsten aufheben. Ihr müsst **alle** nicht verwendeten Zellen **ablegen**. Diese gehen somit verloren.

DIE UPGRADE-STAPEL

Diese drei Stapel (Überleben, Taktik, Brutalität) bieten der Gruppe die Möglichkeit, ihre Chancen in zukünftigen Durchgängen zu verbessern. Sie sind in die gleichen drei Bereiche unterteilt, wie die Schriftrollen-Leisten auf den Enthaupteten-Tableaus und werden Verbesserungen bieten, die in diesen drei Bereichen hilfreich sind.



Ihr dürft mit den **Zellen aus dem Beutel so viele Upgrades kaufen, wie ihr möchtet und bezahlen könnt**. Zu Spielbeginn kostet jede Upgrade-Karte 2 Zellen, wie oben auf jedem Stapel angegeben. Dafür bekommt ihr jeweils die unterste Karte des Stapels.

Es gibt im Allgemeinen 3 Arten von Upgrade-Karten:

- 1 Permanente Mutationen:** Diese Karten werden in das Mutations-Brett geschoben und haben einen dauerhaften Effekt für die Gruppe. 
- 2 Verbesserte Kampf-Karten:** Verteilt diese an die Enthaupteten eurer Wahl, um sie in deren Kampf-Decks einzubauen und sie somit zu verbessern. **Diese Karten müssen in allen zukünftigen Durchgängen benutzt werden** (es sei denn, sie werden entfernt - siehe Entfernen-Aktion, rechts). 
- 3 Anweisungskarten:** Befolgt die Anweisungen auf diesen Karten, wenn ihr sie erhaltet. Was könnte einfacher sein? 
- 4 Herausforderungskarten:** Wenn ihr eine Herausforderungskarte zieht und annehmt, schiebt sie gemäß den Anweisungen auf der Karte in das Feld auf dem Mutations-Brett. Diese Karte ist eine optionale Aufgabe, die ihr in Durchgängen erfüllen könnt. Wurde die Aufgabe erfüllt? Ihr führt die Aktion unten auf der Karte aus. 

DER STILLGELEGTE BRUNNEN

Ihr dürft auch 1 Zelle in den stillgelegten Brunnen werfen. Wer weiß was passiert? Das dürft ihr so oft tun, wie ihr möchtet und bezahlen könnt.

Upgrade-Karten ziehen

Werdet ihr aufgefordert, eine Karte von einem Upgrade-Stapel zu ziehen, so zieht ihr dabei **NICHT** die oberste Karte, sondern offen die unterste Karte vom Stapel - wie auch auf den Abdeck-Karten dieser Stapel beschrieben. (Beachtet: Das ist anders, als bei den anderen verdeckten Stapeln im Spiel). Unser Tipp: Nehmt den Stapel in die Hand und zieht die unterste Karte ohne den Stapel umzudrehen. So bleibt stets geheim, was ihr als nächstes erhaltet! Legt diese Karte anschließend offen aus, so dass die Seite mit dem Code sichtbar ist.

Verbesserte Kampf-Karten

Diese Karten stehen euch nach ihrem Kauf zur Verfügung. Alle verbesserten Kampf-Karten müssen in Decks von mitspielenden Enthaupteten, enthalten sein. Ihr entscheidet zu Beginn eines neuen Durchgangs, welcher Enthauptete, welche Kampf-Karte erhalten soll. Für die Dauer des Durchgangs gehören sie zum jeweiligen Kampf-Deck des Enthaupteten!

DEIN KAMPF-DECK

Dein Kampf-Deck enthält zu Beginn nur 6 Karten, die ST-Codes haben. Aber wenn du verbesserte Kampf-Karten hinzufügst, wird es größer. Dein Kampf-Deck darf beliebig groß sein, **muss aber mindestens 6 Karten enthalten**.

Du darfst keine Karten (auch nicht ST-Karten) freiwillig dauerhaft aus dem Spiel entfernen. Es gibt aber Spielelemente, die es dir erlauben, die Entfernen-Aktion durchzuführen.

ENTFERNEN-AKTION

Erlaubt dir ein Effekt, eine Karte zu entfernen, bedeutet dies, eine Karte in den Schlitz im Sortiereinsatz zu stecken, so dass diese unter dem Einsatz landet. So ist sie dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Wenn bei einer Entfernen-Aktion kein genauer Stapel oder genaues Deck angegeben ist, darfst du eine Karte deiner Wahl vom Ausrüstungs-Stapel, vom Kampf-Deck oder vom Serenade-Deck (*Solomodus*, S. 18) entfernen (auch ST-Karten).



HIER ENTFERNST DU KARTEN

DAS SPIEL ZURÜCKSETZEN

Wenn du dein Spiel zurücksetzen möchtest (um es Freunden auszuleihen oder neu zu starten), befolge einfach diese Schritte:

Denke daran, deine Karten nach den Codes unten rechts zu sortieren und nicht nach den Karten-Rückseiten. *Siehe S. 3 für alle Karten-Codes.*

1. Entfernte Karten

- Hebe den Sortiereinsatz, nimm alle entfernten Karten raus und sortiere sie in ihre entsprechenden Stapel/Decks.

2. Mutations-Brett

- Drehe alle Runen auf ihre inaktive, graue Seite um.
- Nimm alle anderen Karten aus dem Mutations-Brett und sortiere sie in ihre entsprechenden Stapel.

3. Kampf-Decks

- Lege alle ST-Karten zurück in die Schachtel, hinter den entsprechenden Trenner und sortiere alle anderen in ihre entsprechenden Upgrade-Stapel.
- Sortiere alle anderen Karten in ihre entsprechenden Stapel.

4. Ausrüstungs-/Entwurf-Karten

- Lege alle ST-Karten zurück hinter den ST-Trenner.
- Sortiere alle anderen in ihre entsprechenden Stapel (Biome B1-B7, Bosse C1-C3 oder Geheimnis G).

5. Biome

- Nimm die Karten eines Bioms (z.B. B1) aus der Schachtel, lege alle Monster- und Elite-Karten zurück in die Schachtel hinter den Trenner des Bioms und Wiederhole das für alle anderen 6 Biome, ein Biom nach dem anderen.

Denke daran, Entwurf- und Upgrade-Stapel in korrekter Reihenfolge (Erinnerung: Code-Seite nach oben, von unten nach oben aufsteigend) zurückzulegen. Bei den übrigen Karten kann das auch helfen, um zu prüfen, ob alle Stapel vollständig sind.

Jetzt bist du bereit, dein Abenteuer von vorne zu beginnen!



KAMPFBEISPIEL

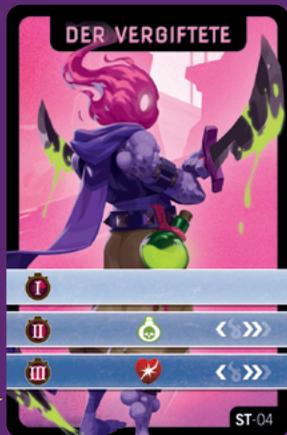
Fortsetzung des Beispiels von S. 10

Hier sind die Karten, die jeder Spieler auf seinem Enthaupteten-Tableau in den Aktiven Bereich gelegt hat.

Jens

Anna

Marcel



Dieses Begegnungs-Plättchen wurde aufgedeckt.



RUNDE I

1

Die Spieler überprüfen ihre Enthaupteten-Tableaus, ihre Kampf-Karten und die Gegner, um zu prüfen, ob jemand eine Runde I-Aktion hat; da niemand eine Runde I-Aktion hat, fällt Runde I aus. Kein Gegner ist auf dem linken Feld, daher ist die Gruppe zuerst dran.



2

Jens

Jens hat keine Aktion in Runde I, also ist Anna dran.



3

Anna

Anna führt die Fertigkeit-Aktion von Der Gehütete aus, bei der sie 1 Schild erhält, den sie nimmt und auf ihr Enthaupteten-Tableau legt.



Marcel

4

Jetzt ist Marcel an der Reihe, aber er hat keine Aktion in Runde I. Damit enden die Aktionen der Gruppe in Runde I; jetzt sind die Gegner dran.



5

Zombie

Der Zombie ist im >>>-Feld rechts der Gruppe, also ist er als nächstes dran. Er hat keine Aktion für Runde I, also ist als nächstes der Elite Untoter Schütze dran.



Elite-Untoter Schütze

6

Der Untote Schütze verursacht 1 Schaden an 2 verschiedenen Enthaupteten. Die Gruppe entscheidet, dass Der Gehütete den 1. Schaden erhält und diesen mit seinem Schild blockt 6a und dass Der Verbrannte den anderen Schaden erhält 6b.

6a



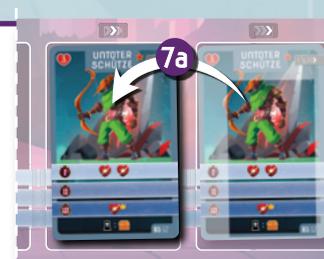
6b



7

Schließlich wird das Rundenende ausgeführt: Niemand hat Gift-Plättchen, aber der Untote Schütze bewegt sich 1 Feld nach links zur Gruppe hin 7a.

7a



RUNDE II



Jens

1

Jens führt eine Gift-Aktion aus. Da der Untote Schütze in seiner Reichweite ist, legt er 1 -Plättchen auf ihn **1a**. Dieses hat KEINE sofortige Wirkung; das Gift verursacht Schaden am Ende jeder Kampfrunde.



Anna

2

Anna verursacht 1 und legt diesen auf den Zombie **2a** weil er der einzige Gegner in ihrer Reichweite ist.



Marcel

3

Marcel verursacht 1 und legt diesen auf den Zombie **3a** der dadurch besiegt wird (er hat so viel Schaden wie Leben). Er wird sofort vom Kampfboard entfernt.



Zombie

4

Der Todesbonus unten auf der Zombie-Karte besagt, dass ihr durch Besiegen 1 Zelle erhaltet. Diese legt ihr in euren Beutel **4a**, den Zombie auf den Gegner-Ablagestapel.



Elite-Untoter Schütze

5

Jetzt ist der Untote Schütze dran. Der hat aber in Runde II keine Aktion.

6

Jetzt wird wieder das Rundenende ausgeführt. Der Untote Schütze erhält 1 durch das -Plättchen **6a**. Schließlich bewegt sich der Untote Schütze auf das freie -Feld direkt neben der Gruppe **6b**

RUNDE III



Jens

1

Jens beginnt, indem er 1 verursacht und legt diesen auf den Untoten Schützen **1a**.



Anna

2

Anna hat keine Runde III Aktion, daher ist Marcel dran.



Marcel

3

Marcel führt 1 Plündern-Aktion durch und legt die grüne Schriftrolle vom Bereich der Gruppe **3a** in den Beutel der Gruppe **3b**



Elite-Untoter Schütze

4

Jetzt ist der Untote Schütze am Zug und er fügt dem Ersten Spieler 1 zu, also legt Jens 1 auf sein (Der Vergiftete) Enthaupteten-Tableau.

5

Jetzt wird zum letzten Mal das Rundenende ausgeführt. Der Untote Schütze erhält erneut 1 durch das . Dieser **5a** bedeutet, dass er besiegt wird, daher wird er vom Kampfboard entfernt. Der Todesbonus des Untoten Schützen gibt an, dass die Gruppe 1 Ausrüstungs-Karte erhält, wenn er besiegt wird. Daher zieht die Gruppe die oberste Karte des Ausrüstungs-Stapels und legt diese offen in den Beutel der Gruppe **5b**.

6

Der Kampf ist jetzt vorbei.

Hinweis: Wäre der Zombie am Ende des Kampfes noch am Leben gewesen, hätte er als letzte Aktion in Runde III 1 verursacht.

Ende der Kampfphase

Die Spieler teilen die Beute unter den am Kampf beteiligten Charakteren auf. Sie geben die Ausrüstungs-Karte an

Der Verbrannte, also legt Marcel sie in seinen leeren Ausrüstungsplatz. Der Vergiftete erhält die grüne Schriftrolle, also legt Jens das Plättchen ab und rückt seinen grünen Schriftrollen-Anzeiger auf dem Enthaupteten-Tableau 1 Feld nach rechts weiter. Dadurch erhält er +1 Leben und schiebt seinen Maximales Leben-Anzeiger ebenfalls 1 Feld nach rechts. Die Zelle bleibt im Beutel.

SOLOMODUS

AUFBAU

Wähle 1 Enthaupteten und baue das Spiel so auf, als wäre es ein 2-Spieler-Spiel. Statt einem 2. Enthaupteten baust du Serenade auf.

SERENADE-TABLEAU



ENTHAUPTETEN-TABLEAU

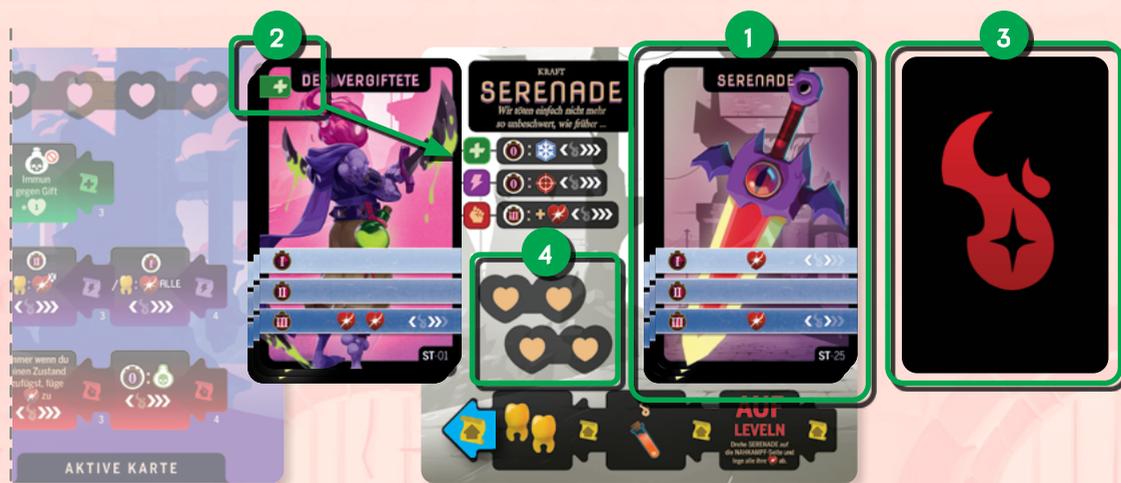
SERENADE-TABLEAU

- 1 Lege das Serenade-Tableau mit der ‚KRAFT‘-Seite nach oben, rechts neben dein Enthaupteten-Tableau und lasse dazwischen genug Platz für den Ablagestapel der Kampf-Karten des Enthaupteten.
- 2 Lege den Serenade-Schriftrollen-Anzeiger auf den 1. Schriftrollenplatz des Serenade-Tableaus.
- 3 Mische die 3 Serenade-Kampf-Karten und lege sie verdeckt als Stapel auf das Serenade-Tableau.
- 4 Gib dem Enthaupteten den Erster Spieler-Anzeiger. Serenade kann während des Durchgangs ebenfalls Erster Spieler werden, jedoch startet stets der Enthauptete.

Hinweis: Serenade hat keine Ausrüstungsplätze und kann daher keine Ausrüstungs-Karten erhalten.

SERENADE IM KAMPF

- 1 Der Enthauptete spielt wie in einem 2-Spieler-Spiel 2 Kampf-Karten aus und deckt dann die oberste Karte von Serenades Kampf-Deck auf. Serenade wird ihre Aktionen entsprechend dieser Karte ausführen.
- 2 Darüber hinaus führt Serenade auch spezielle Aktionen aus, abhängig vom Symbol auf der obersten Kampf-Karte im Ablagestapel des Enthaupteten:
 : 1 zusätzlichen gegen 1 Gegner deiner Wahl in Runde .
 : 1 auf 1 Gegner deiner Wahl in Runde .
 : 1 in Runde auf 1 Gegner deiner Wahl.
 Wenn sich keine Karte im Ablagestapel befindet, führt Serenade keine dieser speziellen Aktionen aus. Hat die Karte im Ablagestapel mehr als ein Symbol, darfst du wählen, welches du verwenden möchtest. Hat die Karte kein Symbol, macht Serenade nichts.
- 3 Am Ende des Kampfes: Lege die von Serenade verwendete Kampf-Karte verdeckt rechts neben des Serenade-Tableaus ab. Dies ist ihr Ablagestapel. Lege die Kampf-Karten des Enthaupteten in der Reihenfolge ab, in der sie gespielt wurden (die 1. Karte zuerst, dann die 2. Karte; damit liegt die 2. Karte oben).
- 4 Serenade kann erhalten. Sie hat nur 4 Leben, also verteile den Schaden bedacht! Serenade kann Zustände und andere Effekte erhalten, die auch ein Enthaupteter erhalten kann.



Sobald das Kampf-Deck von Serenade leer ist, wird ihr Ablagestapel **NICHT** gemischt. Für den Rest des Bioms verwendet Serenade die Aktionen, die auf ihrem Tableau abgedruckt sind.

Erst im Interbiom darfst du Serenades Ablagestapel mischen und auf ihr Tableau als neues Kampf-Deck legen.

SERENADES KAMPF-DECK

Serenade darf Kampf-Karten aus den Upgrade-Stapeln erhalten, und du darfst mit der Entfernen-Aktion auch Karten aus ihrem Deck entfernen.

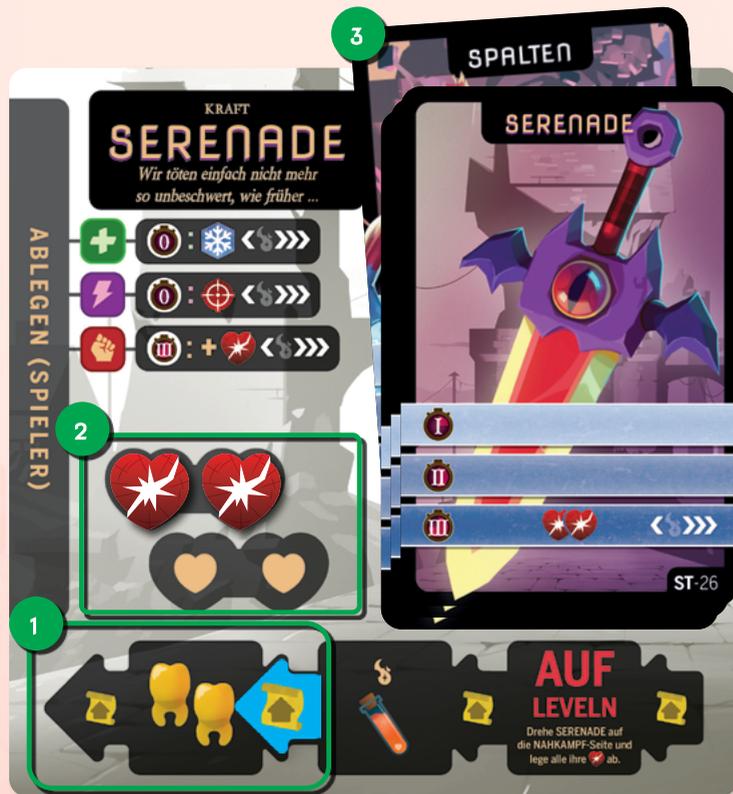
Serenades Kampf-Deck darf beliebig groß sein, muss aber mindestens 3 Karten enthalten.



BELOHNUNGEN (Schriftrollen, Phioen und Upgrades)

Du darfst:

- 1 Serenade eine erhaltene Schriftrolle geben (es sei denn, sie ist speziell für den Spieler bestimmt). Rücke Serenades Schriftrollen-Anzeiger unabhängig von der Farbe der Schriftrolle 1 Feld voran.
- 2 Serenade mit  heilen
- 3 Serenade am Ende eines Durchgangs Upgrade-Karten geben und diese künftig in ihr Deck mischen, wie bei einem Enthaupteten.



PROBEN

Bevor eine Probe (jeglicher Art) ausgeführt wird, wird der **Enthauptete zum Ersten Spieler**, falls er das nicht schon ist.

DER ENTHAUPTETE IM KAMPF

Der Enthauptete spielt immer 2 Karten (wie der Erste Spieler in einem 2-Spieler-Spiel).

SERENADE WIRD BESIEGT

Serenade wird wie ein Enthaupteter behandelt; wird sie besiegt, ist der **Durchgang vorbei**.

SERENADES FORMWECHSEL

Sobald Serenades Schriftrollen-Anzeiger **AUFLEVELN** freischaltet, wechselt Serenade ihre Form. Lege das Kampf-Deck und den Schriftrollen-Anzeiger von Serenade beiseite. Heile Serenade vollständig und drehe das Serenade-Tableau um, auf ihre **NAHKAMPF**-Seite. Lege das Kampf-Deck zurück auf das Tableau und den Schriftrollen-Anzeiger auf das 1. Feld.



SERENADE-ÜBERSICHTSHILFE

KRAFT SCHRIFTROLLEN-LEISTE

- 1 Erhalte 2 .
- 2 Serenade heilt den Enthaupteten um 1 .
- 3 Formwechsel! (siehe rechts oben)



NAHKAMPF SCHRIFTROLLEN-LEISTE

- 1 Gib dem Enthaupteten in Runde 0 ein .
- 2 Der Enthauptete darf in Runde 0 eine Fertigkeiten-Aktion ausführen.
- 3 Serenade heilt den Enthaupteten in Kampfrunde 0 um 1 .



DAS SOLO-SPIEL ZURÜCKSETZEN

Um dein Solo-Spiel zurückzusetzen, befolge die Anweisungen auf Seite 15 zum Zurücksetzen des Spiels und sortiere alle Karten außer den 3 ST-Karten aus Serenades Kampf-Deck in die entsprechenden Upgrade-Stapel.



VERFLUCHTE TRUHE

Diese Effekte haben Verfluchte Truhen im entsprechenden Biom, abhängig von der abgedruckten Nummer.

UFERSIEDLUNG (B4)

- I Legt alle Tränke ab.
- II Alle Enthaupteten erhalten soviel , bis jeder Enthauptete nur noch 1 Leben hat.

GLOCKENTURM (B5)

- I Legt alle Tränke ab.
- II Jeder Enthauptete legt 1 ausgerüstete Ausrüstung ab.

VERGESSENE GRABKAMMER (B6)

- I Spieler dürfen sich während der Kampfvorbereitung nicht absprechen.
- II Dreht alle Laternen auf ihre erloschene Seite.

GIPFELBURG (B7)

- I Legt alle Goldzähne ab.
- II Die Gruppe darf bis zum Ende des Bioms keine Runen verwenden.



142-FG-2-G1000



GLOCKEN

Diese Effekte sind auf Glocken-Plättchen.

GLOCKENTURM (B5)

-    Erster Spieler erhält 2 .
-  Der Erste Spieler rückt 1 seiner Schriftrollen-Anzeiger 1 Feld zurück (seine Wahl).
-  Erster Spieler legt 1 seiner Ausrüstungen ab.



BESCHRÄNKUNGEN

Diese Effekte haben Beschränkungen, abhängig von der abgedruckten Nummer.

GIPFELBURG (B7)

- I Der Erste Spieler darf seine Aktion in Kampfrunde  nicht ausführen.
- II Du musst 2 Schilde nutzen, um 1  zu blocken.
- III Du darfst keine Tränke nutzen.
- IV Du darfst keine Fertigkeiten-Aktionen nutzen.

INDEX

- Ablauf des Kampfes 10
- Ausrüstung 7
- Ausrüstungs-Karten 12
- Begleiter 12
- Beute 8
- Beutel 6
- Biome 6
- Blocken 11
- Boss 13
- Bosszelle 14
- Der Platz wird knapp 14
- Durchgang 6
- Ende des Durchgangs 14
- Ende des Kampfes 12
- Enthaupteten-Tableau 5
- Erfolg 14
- Gegner 8
- Gegner besiegen 12
- Inhalt 2
- Interbiom 13
- Kampf 8
- Kampf-Deck 15
- Kampf-Karten spielen 10
- Kampfphase 11
- Karten 9
- Mauer/Loch-Feld 9
- Mutations-Brett 14
- nächste Biom 13
- Plündern 11
- Proben 8
- Runde VI 12
- Serenade 18
- Solomodus 18
- Spielaufbau 4
- Spiel zurücksetzen 15
- sterben 13
- Symbole auf Plättchen 7
- Tod 14
- Vorbereitungsphase 10
- Zelle 7
- Zellen ausgeben 15



Autor: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière • **Head of Studio:** Manuel Sanchez
Entwicklung: Olivier Lamontagne, Christian Lemay, Manuel Sanchez • **Projektleitung:** Olivier Lamontagne
Illustration: Laure de Chateaubourg, Naiade, Robin Lagofun, Paul Vêrité • **Art Direction:** Sébastien Bizos
Grafikdesign: Sébastien Bizos, Simon G Lalonde-Boisvert, Karine Tremblay

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Grafikdesign: Anna Spiess • **Deutsche Texte & Redaktion:** Marcel Haug, Jens Bischoff, Robin Eckert
Verlagsleitung: Benjamin Schönheiter

© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, frostedgames.de/kontakt unter der Lizenz von
 © 2024 Scorpion Masqué Alle Rechte vorbehalten.

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

Braucht ihr ein **Ersatzteil**?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt/!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



WIR LIEBEN SPIELE



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)

discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES

