ANLEITUNG

SPIELMATERIAL

4 Helden-Decks, aus je 12 Karten

Jedes Deck enthält die Karte eines Helden sowie all seine Ausrüstung, Waffen, Aktionen und Reaktionen.

70 Marker, davon:

35 Leichter Schaden

35 Schwerer Schaden

*Mit diesen Markern zeigt ihr das Leben eines Bosses an. Erhaltet ihr selbst solche Marker, werden sie zu eurem **Aggro**.*

4 Energie-Anzeiger

Die Anzeiger gehören auf dein Helden-Tableau und werden verwendet, um deine verfügbare Energie ⚡ festzuhalten.

1 Heldenwürfel

Einige Karten erlauben es den Spielern, diesen Würfel zu werfen, um zusätzlichen Schaden zuzufügen.

1 Angriffswürfel

Der Angriffswürfel wird beim Angriff eines Bosses geworfen.

ÜBERBLICK

One-Hit Heroes ist ein kooperatives Kartenspiel, in dem ihr euch in jeder Partie durch 1 Episode spielt. In jeder Episode kämpft ihr nacheinander gegen 4 Bosse. Nach jedem Boss dürft ihr 2 neue Karten für euer Deck auswählen. Sobald ihr alle 4 Bosse einer Episode besiegt habt, habt ihr die Episode abgeschlossen!

Diese Staffel hat 2 Episoden. Jeder spielt daher 1 Helden, der genau 1 Treffer aushält. Kombiniert eure Karten geschickt, um den zahlreichen Angriffen der Gegner zu entkommen!

*Hier platzierst du deinen Energie-Anzeiger, deine Helden- und Ausrüstungs-Karten und legst leichten und schweren Schaden ab, den du zugefügt hast. Hier platzierten Schaden nennt man **Aggro**.*

EPISODE 1

EPISODE 2

SPIELZIEL:

Besiege alle Bosse in einer Episode, um zu gewinnen!

WARNUNG: Es ist nicht einfach, ein Held zu sein! One-Hit Heroes ist voller tödlicher Bosse, und du wirst ein- oder mehrmals verlieren, bevor du gewinnst. Wenn du beim ersten Mal plattgemacht wirst, nimm es nicht persönlich — dieses Spiel soll eine Herausforderung sein!

HELDEN-AUFBAU

Jeder Kampf beginnt mit dem Helden-Aufbau. Spielst du zum ersten Mal One-Hit Heroes? Schau dir die Karten deines Helden an, bevor du den Helden aufbaust. Dadurch bekommst du eine grobe Vorstellung davon, was dein Held besonders gut kann.

1 Lege 1 Helden-Tableau vor dich.

2 Nimm 3 Marker (egal ob Leicht oder Schwer) aus dem Vorrat für Schaden und platziere sie auf die ersten 3 freien Felder auf der Aggro-Leiste deines Helden-Tableaus. Diese Marker sind nun nicht mehr Schaden, sondern das sogenannte Aggro.

3 Nimm 1 Energie-Anzeiger und lege ihn auf die Energieleiste. Schiebe ihn ganz nach rechts, so dass man alle ⚡⚡⚡ sehen kann.

*Lasse hier Platz für deinen **Recyclingstapel** - hier kommen abgeworfene Karten hin.*

*Lasse hier Platz für deinen **Aschehaufen** - hier kommen deine sogenannten „**verbrannten**" Karten hin.*

4 Wähle 1 Helden und nimm dir das zugehörige Helden-Deck mit allen dazugehörigen Karten. Lege deine Helden-Karte auf den linken Platz.

5 Suche deine **2 Ausrüstungs**-Karten mit ⬢ aus deinen Karten heraus. Lege sie jeweils auf 1 der 2 Plätze rechts deiner Helden-Karte. Die Reihenfolge ist egal.

Spielst du mit Sofia? Nimm dir zusätzlich den Heldenwürfel und lege ihn in die Nähe deines Helden-Tableau.

Hast du mehr als 2 Ausrüstungs-Karten? Du darfst beim Helden-Aufbau 2 Ausrüstungs-Karten aussuchen und auf dein Helden-Tableau legen. Die restlichen Ausrüstungskarten kommen in deinen Nachziehstapel

6 Misch die restlichen Helden-Karten und lege sie verdeckt in deine Nähe. Das ist dein Nachziehstapel.

7 Ziehe 5 Karten auf deine Hand. Wer von euch hat das letzte Mal ein Team geleitet? Du fängst an! (Wählt ansonsten zufällig.)

SOLO-MODUS

Im Solo-Modus spielst du alleine alle Helden! Baue so viele Helden wie du spielen willst (mind. 2) wie oben beschrieben auf. Wechsle in einer festen Reihenfolge zwischen den Helden. Jeder Held hat auch hier ein eigenes Deck, einen eigenen Recyclingstapel und Aschehaufen und eine eigene Aggro-Leiste.

BOSS-AUFBAU

1. Wähle 1 Episode aus. *(Spielst du zum ersten Mal? Wähle Episode 1)* Nimm die entsprechende Episoden-Schachtel. Öffne sie und nimm die Boss-Tafel für den 1. Boss heraus. Lies die Rückseite der Boss Tafel und befolge die Anweisungen darauf. Platziere die Boss Tafel mit der Vorderseite nach oben in Reichweite aller Spieler.

> *Du darfst Episoden in einer Reihenfolge deiner Wahl spielen. Innerhalb einer Episode musst du allerdings die Bosse in aufsteigender Reihenfolge bekämpfen.*

2. Nimm das entsprechende Boss-Deck heraus und lege es **ohne zu mischen** verdeckt neben die Boss-Tafel. Die oberste sichtbare Karte auf dem Boss-Deck sollte jetzt eine 1 zeigen. *Habt ihr das Deck aus Versehen gemischt? Sortiert die Karten einfach wieder aufsteigend nach den Ziffern auf der Rückseite.*
3. Schau auf der Vorderseite der Boss-Tafel unter dem Namen nach, mit wie viel Leben der Boss diesen Kampf beginnt. Lege die entsprechende Anzahl an Markern als Leben neben die Boss-Tafel (z.B. 10 ✦ und 5 ⬢).
4. Halte den Angriffswürfel des Bosses bereit.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Du kannst das Spiel schwieriger machen, indem du den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpasst.

Stufe 1: Keine Ergänzungen. Das ist die normale One-Hit Heroes Erfahrung.

Stufe 2: Füge ✦✦✦ Bonus-Leben zur Boss-Tafel hinzu. Halte diese Leben getrennt vom Start-Leben des Bosses.

Stufe 3: Während *Helden-Aufbau:* Füge 3 weitere Aggro deiner Aggro-Leiste hinzu.

Stufe 4: Füge ⬢ Bonus-Leben zur Boss-Tafel hinzu. Halte diese Leben getrennt vom Start-Leben des Bosses.

Stufe 5: Füge ✦✦✦ Bonus-Leben zur Boss-Tafel hinzu. Halte diese Leben getrennt vom Start-Leben des Bosses. Du wirst etwas Glück brauchen, um auf diesem Level zu gewinnen!

Die Schwierigkeitsgrade bauen aufeinander auf. Führe also alles bis zu deinem gewählten Schwierigkeitsgrad aus.

Wenn du dem Boss Schaden zufügst, musst du zuerst alle Bonus-Leben nehmen, bevor du seine normalen Leben nehmen darfst. Bonus-Leben werden nicht geheilt.

Das Spiel einfacher machen

Wenn du gegen einen Boss verlierst, kannst du den Kampf mit ein bisschen Hilfe erneut versuchen:

Ziehe 7 Karten und lege danach 2 ab, bevor du mit dem Kämpfen beginnst.

Wenn du noch mehr Hilfe brauchst, kannst du bis zu 2 deiner gewählten Karten gegen Karten aus dem Arsenal tauschen oder gewählte Karten mit anderen Spielern tauschen.

ÜBERSICHT ÜBER DEINEN HELDEN-BEREICH

Energie-Anzeige

Wann immer du Energie erhältst, ausgibst oder verlierst, passe den Anzeiger hier an, um den Überblick zu behalten. Du startest jeden Kampf mit 3 Energie.

Recyclingstapel

Karten mit -Symbol, die du gespielt hast, kommen an deinem Zugende hier hin. Es kommen auch die Karten hier hin, die du durch Effekte abwerfen musst.

Heldenplatz

Leg deine Helden-Karte hier hin.

Nachziehstapel

Du darfst deinen Nachziehstapel irgendwo in deiner Reichweite ablegen. Immer wenn du Karten ziehst, ziehst du sie von hier.

__HINWEIS:__ Wenn du jemals eine Karte ziehen musst, aber dein Nachziehstapel ist leer, mische deinen __Recyclingstapel__ und lege die Karten verdeckt ab, um einen neuen Nachziehstapel zu erstellen. Ziehe danach die benötigten Karten.

Aggro-Leiste

Immer wenn du einem Boss oder Schergen Schaden zufügst: Nimm die entsprechende Anzahl an ✦/⬢ von diesem Gegner und lege sie auf deine Aggro-Leiste. Die farbigen Abschnitte hier sind die Aggro-Bereiche. Sobald ein Marker in einem Farbbereich liegt, hast du mindestens diesen Aggro-Bereich erreicht. Das ist wichtig für viele Effekte.

Ausrüstungsplätze

Du startest jeden Kampf mit zwei **Ausrüstungen** im Spiel. Auch ausgespielte **Ausrüstungen** legst du auf diese Plätze.

Aschehaufen

Karten mit -Symbol, die du gespielt hast, legst du an deinem Zugende oder wenn sie zerstört werden hier ab.

Karten in deinem Aschehaufen werden nicht wieder in den Nachziehstapel gemischt.

Spielbereich

Spiele deine Karten unter deinem Helden-Tableau aus. Stell nur sicher, dass du keine Karten direkt in deinen Recyclingstapel oder Aschehaufen spielst.

Lege die Karten während *Zugende* entsprechend auf den Recyclingstapel oder Aschehaufen ab.

HELDEN-ZUG

In One-Hit Heroes wechseln sich die Helden- und Boss-Züge ab.

Ein Helden-Zug besteht aus 3 Schritten: *Kundschaften, Karten spielen* und *Zugende*. Danach ist der Boss dran.

1. KUNDSCHAFTEN

Zieh 1 Karte vom Boss-Deck.

Decke die oberste Karte des Boss-Decks auf und lege sie auf einen Stapel neben das Deck. Das lässt dich sehen, was der Boss in seinem Zug machen wird, und gibt dir die Chance, dich vorzubereiten.

Hinweis: *In späteren Kämpfen kann euch die nächste Kartenrückseite bereits Hinweise geben, was euch im nächsten Zug erwartet.*

Sollst du eine Karte vom Boss-Deck aufdecken und es ist keine übrig? Nimm den Ablagestapel und drehe ihn, ohne zu mischen, um. Decke Karte #1 wieder auf.

2. KARTEN SPIELEN

Spiele bis zu 3 Karten von deiner Hand aus und benutze deine Ausrüstungen.

Spiele bis zu **3** Karten aus deiner Hand in deinen Spielbereich und nutze alle *1x pro Zug*-Effekte deiner **Ausrüstungen**, die du nutzen möchtest.

3. ZUGENDE

Lege die gespielten Karten ab und ziehe Karten bis du 5 Karten auf deiner Hand hast.

Ausgespielte **Ausrüstungen** bleiben auf ihren Plätzen liegen, bis sie **zerstört** werden.

Andere gespielte Karten legst du jetzt entweder auf den Recyclingstapel oder den Aschehaufen, je nach Symbol in der linken oberen Ecke:

Karten mit diesem Symbol kommen auf deinen Recyclingstapel. Das bedeutet, sie werden bald in den Nachziehstapel gemischt!

Karten mit diesem Symbol kommen auf deinen Aschehaufen, wo sie normalerweise für den Rest des Kampfes verbleiben.

Alle gespielten Karten abgelegt? Ziehe Karten, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

Wenn du schon 5 oder mehr Karten auf der Hand hast, ziehe keine weiteren.

Wenn du jemals eine Karte ziehen musst, aber dein Nachziehstapel ist leer, mische deinen Recyclingstapel und lege die Karten verdeckt als neuen Nachziehstapel ab. Ziehe danach die benötigten Karten.

Da du immer Karten ziehst, bis du 5 Karten auf der Hand hast, ist es manchmal schlau, 3 Karten in deinem Zug auszuspielen, auch wenn sie nicht alle von Nutzen sind. So wirst du Karten los und kannst neue Karten nachziehen.

Kartentypen

Waffen fügen Schaden zu, wenn sie gespielt werden. Durch Schaden darfst du Schergen und Bosse entsprechend Leben / entfernen und als Aggro auf deine Aggro-Leiste legen. Schergen und Bosse sind Gegner.

Die Schadensbox in der Mitte zeigt den Standard-Schaden einer **Waffe** an.

Siehe *Schaden zufügen* und *Aggro* auf *S. 9* für mehr Informationen.

Aktionen fügen normalerweise keinen Schaden zu. Stattdessen haben sie Effekte wie Karten ziehen oder erlauben dir Aggro wieder zu verlieren.

Ausrüstungen kommen auf 1 deiner 2 Ausrüstungsplätze und bleiben dann im Spiel, bis sie zerstört werden. Du startest jeden Kampf mit **2 Ausrüstungen** deiner Wahl.

Helden können **Ausrüstung** zerstören, um Treffer zu **blocken**. Siehe *Einen Treffer Überleben* auf *S. 12* für mehr Informationen.

Viele **Ausrüstungen** bieten *1x pro Zug*-Effekte, die du in deinem Zug nutzen kannst, aber einige bieten passive Effekte, die jederzeit wirken.

Wenn deine **Ausrüstung** **zerstört** wird, lege sie sofort auf deinen Aschehaufen.

> ***HINWEIS:*** *Du kannst eine Ausrüstung auf einen besetzten Platz spielen, aber das wird deine bereits ausgespielte Ausrüstung zerstören und ersetzen.*

Reaktionen sind besonders: sie zählen nicht zu den 3 Karten, die du pro Zug spielen darfst!

Stattdessen haben sie bestimmte Zeitpunkte, an denen sie gespielt werden dürfen, was in der Mitte der Karte und im Textfeld angegeben ist:

Im Zug eines Verbündeten: Du kannst diese Karten nur während des Zugs eines **anderen** Helden spielen. Die meisten Karten geben einen bestimmten Teil dieses Zugs an, wie wenn ein anderer Held eine **Waffe** spielt.

Im Boss-Zug: Du kannst diese Karten nur während des Zugs des Bosses spielen, du kannst den spezifischen Moment während dieses Zugs frei wählen.

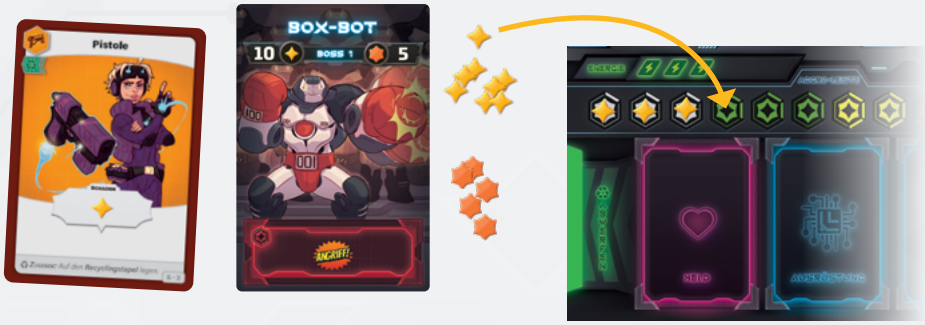
Jederzeit: Du kannst das zu jeder Zeit während des Kampfes spielen, auch während deines eigenen Zugs. Das Spielen dieser Karten in deinem Zug zählt trotzdem **nicht** zu deinen 3 Karten, die du pro Zug spielen kannst.

Schaden zufügen

Wenn du mit einer Karte einem Gegner **leichten Schaden** ✦ oder **schweren Schaden** ⬢ zufügst, nimmst du den passenden Marker vom Leben des entsprechenden Gegners und legst sie auf deine Aggro-Leiste, beginnend von links. Auf einem Feld der Aggro-Leiste darf nur 1 Marker liegen.

Immer wenn du Aggro verlierst, entferne Marker von deiner Aggro-Leiste und lege sie zurück in den Vorrat.

Immer wenn du **schweren Schaden** ⬢ zufügst, kannst du stattdessen entscheiden, **leichten Schaden** ✦ zuzufügen. Das kann nützlich sein, wenn der Boss keinen schweren Schaden mehr einstecken kann. Du kannst das jedoch nicht umgekehrt machen.



__Beispiel:__ Die Pistole verursacht 1 leichten Schaden ✦. Nimm 1 ✦ vom Boss und leg ihn auf deine Aggro-Leiste.

Aggro

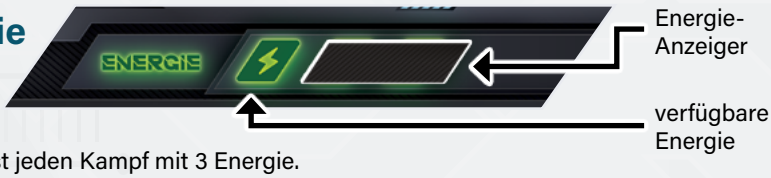
Dein Aggro gibt an, wie leicht du vom Boss zu treffen bist – auf der Leiste gibt es mehrere Farbbereiche: Viele Effekte und Angriffe von Bosse werden nur ausgelöst oder können dich dann nur treffen, wenn du eine gewisse **Aggro-Schwelle** *(siehe S. 10)* überschritten hast. Sobald ein Marker in einem Farbbereich liegt, hast du mindestens diesen Aggro-Bereich erreicht.

Sobald deine Aggro-Leiste voll ist, nimmst du dir die Marker vom Leben des Bosses nicht mehr als Aggro, sondern du legst sie stattdessen direkt in den Vorrat.

*__Hinweis:__ Das bedeutet, dass du dir auch Aggro von anderen Helden nehmen kannst, selbst wenn deine Aggro-Leiste bereits voll ist. Das ist eine einfache Art **Aggro** zu verlieren.*

*Effekte wie „Alle Helden im roten Aggro-Bereich verlieren **3 Aggro**." betreffen tatsächlich alle Helden, wenn das Wort alle verwendet wird. In einer Gruppe von vier Helden sind das **12 Aggro**!*

Energie



Du startest jeden Kampf mit 3 Energie.

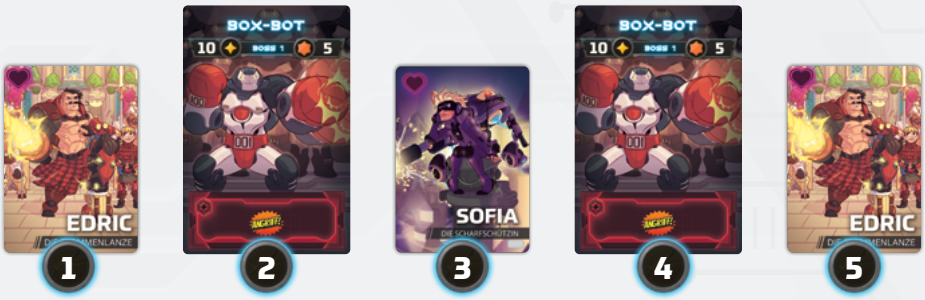
Viele deiner stärksten Effekte erfordern, dass du Energie ⚡ ausgibst oder verlierst. Einige Karten können dir auch Energie zurückgeben.

Schiebe jedes Mal wenn du Energie erhältst, ausgibst oder verlierst, den Anzeiger entsprechend auf deinem Helden-Tableau so, dass nur deine verfügbare Energie sichtbar ist. Du hast maximal 3 Energie.

Wenn eine Karte „Verliere ⚡" sagt, bekommst du trotzdem ihre anderen Effekte, auch wenn du null ⚡ hast. Aber wenn ein Effekt sagt „⚡ ausgeben" und du kannst es nicht ausgeben, bekommst du den Effekt nicht.

BOSS-ZUG

Nach einem Helden-Zug wird ein Boss-Zug durchgeführt.



Hier beginnt Edric das Spiel, dann ist Box-Bot dran, danach Sofia, dann wieder Box-Bot, und so weiter.

Im Boss-Zug ...

... zuerst den Effekt auf der Boss-Tafel ausführen, ...

... dann den Effekt auf der aufgedeckten Boss-Karte ausführen.

Aggro-Schwelle

Einige Karten sind in zwei Teile geteilt. Führt diese einfach von oben nach unten aus. Wenn beide Hälften einen blauen Hintergrund haben, müsst ihr dabei nichts weiter beachten. Aber wenn sie andersfarbig ist, gilt:

Führt die obere Hälfte wie gewohnt aus. Dann schaut, ob **Irgendein** Spieler die auf der unteren Hälfte angegebene Aggro-Schwelle erreicht oder überschritten hat.

Ist das der Fall? Dann führt die untere Hälfte der Karte aus. Der Effekt betrifft **alle** Helden.
Andernfalls überspringt diese Hälfte der Karte.

***Zum Beispiel**: Hat einer der Helden Aggro in mindestens seinem gelben Bereich der Aggro-Leiste, wird dieser Boss zweimal angreifen. Ansonsten wird er nur einmal angreifen.*

Schergen

Bei manchen Bosskämpfen begegnen dir kleinere Karten mit Plätzen für ✦ ⬢-Marker. Das sind **Schergen**. Wenn ein Scherge aufgedeckt wird, füge die angegebene Anzahl von ✦ und ⬢ aus dem Vorrat der Karte hinzu. Schergen bleiben im Spiel, bis du sie besiegst, indem du ihre ✦/⬢ entfernst.

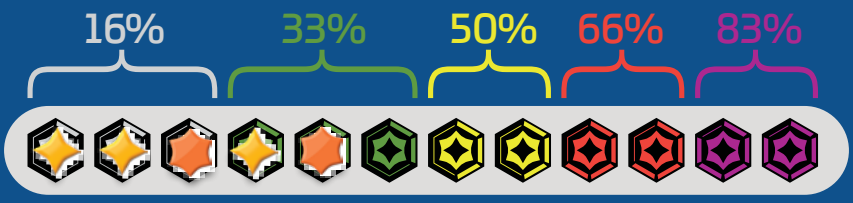
Einige Schergen haben Effekte, die denen auf Bosskarten ähnlich sind. Schergen führen ihre Effekte nach dem Boss und in numerischer Reihenfolge (aufsteigend) aus.

Du kannst Schergen genauso Schaden zufügen wie Bossen. Wenn du Schaden zufügst, darfst du wählen, ob du den Schaden von einer einzelnen Karte zwischen Schergen und Bossen aufteilen möchtest oder nicht.

Wenn du einen Schergen besiegst, leg ihn zurück in die Episoden-Schachtel.

ANGRIFF!

Ein häufiges Symbol, das du auf Boss-Karten und der Boss-Tafel sehen wirst, ist der Angriff. Immer wenn der Boss angreift, muss ein Spieler den Angriffswürfel werfen, um zu sehen, wer getroffen wird. Immer wenn du getroffen wirst, musst du überprüfen, ob du überlebst *(siehe S. 12)*.



Dieser Spieler ist im grünen Aggro-Bereich, also hat er eine 33%-ige Chance, getroffen zu werden, wenn der Boss angreift.

- Niemand wird getroffen! Das ist das beste Ergebnis, das du dir erhoffen kannst.
- Alle Spieler mit irgendwelchen Markern in ihrem **lila** Aggro-Bereich werden getroffen.
- Alle Spieler mit irgendwelchen Markern in ihrem **roten** Aggro-Bereich werden getroffen.
- Alle Spieler mit irgendwelchen Markern in ihrem **gelben** Aggro-Bereich werden getroffen.
- Alle Spieler mit irgendwelchen Markern in ihrem **grünen** Aggro-Bereich werden getroffen.
- Alle Spieler werden getroffen, egal wie viel Aggro sie haben!

Beispiel: *Wenn du Marker im roten Bereich deiner Aggro-Leiste hast, wirst du getroffen, wenn der Angriffswürfel , , oder zeigt.*

Andere häufige Boss-Effekte

Erhalte X Aggro
Lege so viele Marker aus dem Vorrat auf deine Aggro-Leiste.

Wirf 1 Karte ab
Wirf 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Recyclingstapel ab.

1 Karte verbrennen
Lege 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Aschehaufen.

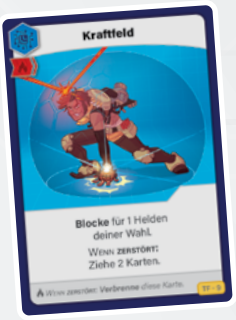
Heilt
Füge so viele angegebene Marker aus dem Vorrat dem angegebenen Gegner hinzu. Dieses **Heilen** kann einem Gegner nicht mehr Marker geben als sein maximales Leben und es kann besiegte Gegner nicht wiederbeleben.

Zerstöre 1 Ausrüstung von dir
Lege 1 Ausrüstung von einem deiner Ausrüstungsplätze auf deinen Aschehaufen ab.

Energie verlieren
Verringere die Energie deines Helden um 1.

EINEN TREFFER ÜBERLEBEN

Wenn du kurz davor bist, getroffen zu werden, muss dein Team entweder den Angriff mit einer **Ausrüstung** **blocken** oder eine **Reaktion** spielen, die dich rettet!



Mit einer Ausrüstung blocken

Mit **Blocken** verhinderst du 1 Treffer auf dich. Um mit 1 deiner **Ausrüstungen** zu **blocken**, musst du sie **zerstören**, indem du die **Ausrüstung** von deinem Helden-Tableau auf deinen Aschehaufen legst.

Einige **Ausrüstungen** wie das *Kraftfeld*, können verwendet werden, um für andere Helden zu **blocken**. *So ein bisschen, wie eine Reaktion.*

Ausrüstungen können nur zum **Blocken** verwendet werden, wenn sie auf deinem Helden-Tableau liegen. Sie können nicht verwendet werden, während sie in deiner Hand, im Recyclingstapel oder im Aschehaufen sind.

Eine Reaktion spielen

Reaktionen haben eine Vielzahl von Effekten, die dir helfen können. Wenn sie gespielt werden, unterbrechen sie alles, was gerade passiert, um zuerst ihren Effekt auszuführen.

> ***Beispiel:*** *Wenn der Angriffswürfel zeigt, kann Netz-Pfeil gespielt werden, um den Angriffswürfel auf zu ändern. Dadurch wird niemand im gelben, roten oder lilanen Aggro-Bereich getroffen.*

> *Du kannst die Wahrscheinlichkeit, überhaupt einen Treffer zu bekommen, verringern, indem du möglichst wenig Bereiche auf deiner Aggro-Leiste belegst. Jede Farbe von Aggro, die du nicht auf deiner Aggro-Leiste abgedeckt hast, ist eine zusätzliche Seite des Angriffswürfels, die dich nicht betrifft!*

EINEN TREFFER NICHT ÜBERLEBEN

Manchmal hast du keine **Ausrüstung**, um zu blocken, oder relevante **Reaktionen**, mit der du den Treffer verhindern kannst. Wenn ein Held so getroffen wird, hat das ganze Team den Kampf verloren!

Revanche

Wenn du gegen einen Boss verlierst, kannst du den Kampf nochmal versuchen, aber mit ein bisschen Hilfe:

- Wiederhole den Helden- und Boss-Aufbau wie auf den Seiten 3–4 erklärt, und stelle sicher, dass das Boss-Deck wieder in numerischer Reihenfolge ist, mit Karte 1 oben.
- Ziehe 7 Karten und wirf 2 ab, bevor du mit dem Kämpfen beginnst. Ihr dürft wählen, wer von euch anfängt.

Wenn du noch mehr Hilfe brauchst, kannst du bis zu 2 deiner gewählten Karten gegen Karten aus dem Arsenal tauschen oder gewählte Karten mit anderen Spielern tauschen.

> *Auch wenn du die Episoden in beliebiger Reihenfolge spielen kannst, musst du, sobald du eine Episode gestartet hast, die Bosse in der Reihenfolge vom ersten bis zum vierten bekämpfen.*

DEN KAMPF GEWINNEN

Sobald du alle leichten ✦ und schweren ⬢ Schaden vom Boss entfernt hast, hast du ihn besiegt! Jetzt ist es Zeit, ein paar neue Karten zu wählen und den nächsten Boss herauszufordern!

KARTENSETS

Jeder Boss hat ein eigenes, verpacktes Kartenset, das zu ihm gehört. Nimm das Kartenset aus der Episoden-Schachtel, die zum Boss, den du besiegt hast, passt und öffne sie. Jedes Kartenset wird dir sagen, welchen Boss du besiegen musst, um ihn öffnen zu dürfen.

Wer dem Boss den finalen Schaden zugefügt hat, wählt zuerst 1 Karte aus, die er seinem Deck hinzufügen möchte. Ab jetzt wählen die Spieler im Uhrzeigersinn Karten, bis jeder Spieler 2 Karten gewählt hat.

Die 2 gewählten Karten, werden in dein Deck gemischt und bleiben dort bis zum Ende der Episode. Lege die restlichen Karten des Kartensets in den Arsenal-Bereich der Spieleschachtel.

NÄCHSTER KAMPF

Nachdem du den ersten Boss besiegt hast, nimm Boss 2 aus der Episoden-Schachtel und pack den Boss weg, den du gerade besiegt hast.

Schau auf den Seiten 4 bis 6 nach wie du deinen Helden und den Boss aufbauen musst. Wer dem letzten Boss den finalen Schaden zugefügt hat, fängt an.

Du musst Kämpfe nicht immer mit den 2 ursprünglichen **Ausrüstungen** ❄ anfangen! Wenn du zusätzliche **Ausrüstung** ❄ gewählt hast, darfst du dir **2 Ausrüstungen** aussuchen, mit denen du den Kampf beginnst. Lege sie auf die **Ausrüstungsplätze** des Helden-Tableaus. Mische die restlichen **Ausrüstungen** in deinen Nachziehstapel.

DAS ARSENAL

Im Arsenal findest du alles, was deine Helden noch besser macht … aber zu Beginn deines Abenteuers ist es leer. Heldentum um seiner selbst willen ist großartig, aber dein anderes Ziel ist es, jede Menge Karten aus jeder Mission zurückzubringen.

Beim ersten Mal, wenn du eine Episode spielst, öffnest du nach jedem Sieg ein Kartenset, um neue Karten zu bekommen.

Wenn du eine Episode abschließt, nimm alle gewählten Karten aus deinen Heldendecks und lege sie in den Arsenal-Teil der Spieleschachtel.

Jedes Mal, wenn du einen Boss besiegst, den du bereits besiegt hast, mische das Arsenal-Deck und decke die obersten 10 Karten auf. Jeder Spieler wählt 2 von diesen Karten.

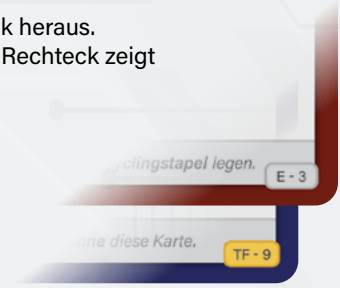
Seid ihr mit wählen fertig? Mischt die nicht gewählten Karten und legt sie in den Arsenal-Teil der Spieleschachtel.

Entdecke neue Kombinationen, indem du Karten aus verschiedenen Episoden kombinierst!

EINE EPISODE ABSCHLIESSEN

Wenn du den letzten Boss der Episode besiegst, hast du die Episode abgeschlossen!

Sortiere alle gewählten Karten aus deinem Helden-Deck heraus. Überprüfe die untere rechte Ecke der Karte: ein graues Rechteck zeigt die Startkarte eines Helden an, während ein goldenes Rechteck eine Karte anzeigt, die aus Kartensets gewählt wurde.



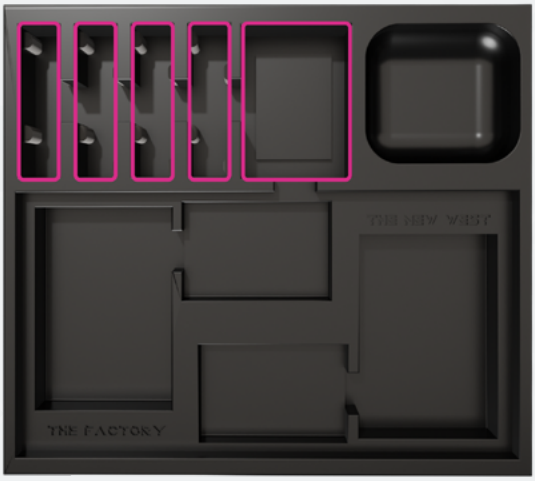
Lege dein Helden-Deck in einen der vier Plätze in der Sortiereinlage. Nimm dann alle gewählten Karten aus der Episode, mische und lege sie ins Arsenal der Sortiereinlage.

Plätze für Helden-Decks

Dein Helden-Deck kommt hierhin.

Arsenal

Karten aus Kartensets kommen hierhin.



Beachte, dass du die Karten aus Kartensets nicht sortieren musst: Das erste Mal, wenn du das Spiel spielst, werden dir die verfügbaren Karten vorgegeben. Aber bei jedem weiteren Versuch eine Episode abzuschließen, darfst du aus 10 Karten aller Karten im Arsenal wählen. Dadurch wird jeder Versuch eine Episode abzuschließen, einzigartig!

DEINEN FORTSCHRITT SPEICHERN

Musst du eine Pause zwischen den Kämpfen in einer Episode einlegen? Du kannst deinen Fortschritt speichern, indem du dein Helden-Deck, einschließlich der Karten, die du bisher gewählt hast, in einen der vier Plätze für Helden-Decks im Sortiereinsatz legst.

Wenn du das Episoden-Material wieder in ihre Episoden-Schachtel packst, lege die Boss-Tafel deines nächsten Kampfes oben auf die anderen Materialien, damit du nicht vergisst, gegen wen du als Nächstes kämpfen wirst.

Häufig gestellte Fragen

Ist deine Frage hier nicht dabei? Schau dir unser digitales „Ich hab da mal 'ne Frage"-Dokument unter frostedgames.de/shop/one-hit-heroes/ an oder scanne den bereitgestellten QR-Code.

Ich habe gerade eine Episode geöffnet und sie kommt mit all diesen Komponenten und ich weiß nicht, was ich damit machen soll. Hilfe?

Mach dir keine Sorgen! Nimm dir die Boss-Tafel des 1. Bosses und lies die Rückseite. Die Rückseite jeder Boss-Tafel hat Anweisungen, die dir sagen, wie du den Kampf vorbereiten sollst.

Kannst du Karten zwischen Bossen neu wählen?

Nicht, wenn du gewinnst! Du solltest das benutzen, was du hast. Aber wenn du deine Entscheidungen nach einer Niederlage bereust, schau unten auf *S. 4*, um zu sehen, wie du dich neu ausrüsten kannst.

Wenn ich die Karten wieder in ihre ursprünglichen Kartensets sortieren will, gibt es eine Möglichkeit, nachzuschauen, welche Karten aus welchen Sets stammen?

Ja! Überprüf die untere rechte Ecke jeder Karte auf einen Code, der die Episode und den Kartenindex angibt.

Die Karten 1 bis 8 sind immer im 1. Kartenset einer Episode, 9-16 im 2. Kartenset, usw. Das bedeutet, eine Karte mit WE-9 stammt aus dem 2. Kartenset in Episode 2: Der Neue Westen.

Was genau wird durch den *Doppelten Pfeil* verdoppelt? Wenn ich einen *Plasma-Dolch* verdoppele, ziehe ich dann 4 Karten?

Du ziehst keine 4 Karten! Nur der Schaden wird verdoppelt, nicht Effekte wie Karten ziehen. Aber das Verdoppeln meines *Am Limit* würde mir erlauben, wenn ich ausgeben würde.

In welcher Reihenfolge führe ich *Immer wenn-* und *Wenn-Effekte* aus? Wenn ich eine Reaktion spiele, verliere ich 2 Aggro: Entferne ich die 2 Aggro vor oder nach dem ausführen der Reaktion?

Wenn ich zum Beispiel kein Aggro habe und eine Reaktion spielen will, die Schaden zufügt, würde ich lieber zuerst den Schaden zufügen, bevor ich Aggro verliere ...

Du darfst wählen. Ausgezeichnete Idee, Knappe!

Darf ich eine Reaktion spielen, die etwas erwähnt, das noch nicht passiert ist? Kann ich für einen Held blocken oder den Angriffswürfel ändern, wenn der Boss in dieser Runde noch niemanden angegriffen oder getroffen hat?

Darfst du nicht. Reaktionen können nur gespielt werden, wenn die auf der Karte aufgeführte Auslösebedingung erfüllt ist ... wie nach dem Angriff eines Bosses. Ein Held muss lernen, Karten, die er nicht braucht, abzuwerfen oder zu verbrennen, um für den nächsten Zug mehr Karten zu ziehen!

Einige Karten wie *Ablenkungsmanöver* erwähnen, Aggro von *anderen Helden* zu nehmen. Darfst du das aufteilen, wie du möchtest, zum Beispiel zwei Aggro von einem Held und drei Aggro von einem anderen?

...und darfst du *Ablenkungsmanöver* benutzen, während du schon bei vollem Aggro bist, und damit 5 Aggro von anderen Helden entfernen?

Ja zu beiden Fragen. Ausgezeichnetes taktisches Denken!

FAQ (FORTGESETZT)

Wie kommt es, dass ich *Im Anschlag* ohne Karten in meiner Hand spielen darf, aber du *Blaue Flamme* nicht spielen darfst, ohne 3 Karten aus deiner Hand abzuwerfen?

Das mutige Wort *um* ist hier sehr wichtig!

Wenn du eine Karte spielst, die sagt *Mach X, um Y zu machen* — wie *Wirf 3 Karten ab, um zuzufügen* — kannst du nur den zweiten Teil machen, indem du den ersten Teil erfüllst.

Aber wenn du eine Karte spielst, die sagt *Mach X. Mach Y.* versuchst du, jeden Effekt unabhängig voneinander auszuführen. Dein *Im Anschlag* erfordert nur, dass du so viele Karten abwirfst, wie du kannst, wenn du welche hast. Aber meine *Blaue Flamme* braucht Brennstoff, um zu brennen.

Wenn ich eine *1x pro Zug*-Ausrüstung benutze, sie zerstöre und wieder spiele, kann ich ihren Effekt dann wieder benutzen?

Die Macht, die du haben könntest... aber nein, du kannst den *1x pro Zug*-Effekt einer Ausrüstung nicht 2x in einem Zug nutzen.

Kann ich in meinem Zug eine Karte spielen, auch wenn sie nutzlos ist, wie *Energie ausgeben, um 3 Aggro zu entfernen*, wenn ich keine Energie habe?

In der Tat! Denk dran, dass die Karte am Ende des Zuges trotzdem auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt wird, auch wenn sie nichts gemacht hat.

Wenn eine Karte sagt *Nimm 1 Karte deiner Wahl aus deinem Recyclingstapel zurück auf die Hand.* Kann ich die Karte wählen?

Ja. Mein Bruder im Geiste, deshalb steht da *deiner Wahl.*

Hey, ich soll 10 Karten aus meinem Arsenal aufdecken, aber ich habe nur noch 8 übrig. Habe ich nur 8 zur Auswahl?

Leider ist das korrekt. Lass uns mehr Bosse besiegen, um zusammen mehr Kartensets freizuschalten!

Bald verfügbar:

INFINITUM

— ERWEITERUNG —

Manipuliere Energie als Caceus der Pestdoktor, schütze Verbündete als Roro der Krallenroboter, steuere Mechas in der Zordiacs-Episode und bewahre die Welt vor dem Untergang!

Enthalten sind die 3. Episode, das Staffelfinale der 1. Staffel, das New Game Plus für alle Bosse der 1. Staffel und 2 neue Helden.

DO66-0

DER ROBOTERHUND

DO66-0 ist dein mechanischer Hundebegleiter, der bereit ist, dir zu helfen, indem er dir mächtige Upgrades gewährt. DO66-0 kommt mit 3 Spielmodi:

- ***SOLO-MODUS***
- ***ANFÄNGER-MODUS***
- ***BOOST-MODUS***

ENTDECKE MEHR AUF FROSTEDGAMES.DE

Referenz: Häufige Bossfähigkeiten

Angriff!
Wirf den Angriffswürfel. Alle Spieler mit Markern im geworfenen **Aggro**-Bereich werden getroffen. Zeigt er ✸, werden alle Spieler getroffen. Zeigt er ⊘, wird niemand getroffen.

Erhalte X Aggro
Lege so viele Marker aus dem Vorrat auf deine Aggro-Leiste.

Wirf 1 Karte ab
Wirf 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Recyclingstapel ab.

1 Karte verbrennen
Lege 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Aschehaufen.

Heilt
Füge so viele angegebene Marker aus dem Vorrat dem angegebenen Gegner hinzu. Dieses **Heilen** kann einem Gegner nicht mehr Marker geben als sein maximales Leben und es kann besiegte Gegner nicht wiederbeleben.

Zerstöre 1 Ausrüstung von dir
Lege 1 Ausrüstung von einem deiner Ausrüstungsplätze auf deinen Aschehaufen ab.

Energie verlieren
Verringere die Energie deines Helden um 1.

Schneller Aufbau

Helden-Aufbau

Nimm dir ein Helden-Tableau und such dir ein Helden-Deck aus.

Lege deine Helden-Karte und zwei **Ausrüstungs**-Karten auf die Plätze deines Helden-Tableau.

Lege 3 Marker auf deine Aggro-Leiste.

Mische dein Deck und ziehe 5 Karten.

Boss-Aufbau

Wähle eine Episode aus, schnapp dir dann die Boss-Tafel und das Boss-Deck für den Boss, den du als nächstes in dieser Episode besiegen musst.

Lies die Rückseite der Boss-Tafel.

Lege ✦ und ✸ wie auf der Boss-Tafel gezeigt bereit, um dessen Leben zu bilden.

Lege das Boss-Deck ohne Mischen verdeckt ab.

Autoren: Connor Reid & AC Atienza • **Charakterdesign:** Alex Diochon • **Illustrationen:** Alex Diochon, Zachary Whistle, Niels Vestergaard • **Grafikdesign:** Connor Reid • **Redakteur:** Peter Nesbitt • **Produzent:** Don Reid

Besonderer Dank: Jesse Carter, Christyn Carter • **Playtester:** Kae, Psiguy7, Sam Charney (Mosgon), So und So, Tighe Skye

DEUTSCHE VERSION / V1.0
Grafikdesign: Anna Spies • **Redaktion:** Marcel Haug • **Verlagsleitung:** Benjamin Schönheiter

© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH , Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, frostedgames.de/kontakt
unter der Lizenz von © Wiggles 3D 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!

FROSTED GAMES
WIR LIEBEN SPIELE

Wiggles 3D

WWW.FROSTEDGAMES.DE
discord.frostedgames.de @FROSTEDGAMES