

# DIE Waldlande



Anleitung





Die Waldlande ist ein kooperatives Spiel für 1-4 Wagemutige, in dem ihr ca. 40 Minuten lang auf Erkundungstour und Abenteuerreise geht.

Im klassischen Modus erkundet ihr den Wald, kämpft gegen Monster und erlangt Fähigkeiten und Ausrüstung. Am Ende versucht ihr dann, den Boss des Waldes zu besiegen. Ihr spielt über mehrere Runden bis zum Sieg ... oder zur Niederlage! Im Kampagnenmodus erlebt ihr in 5 spannenden Kapiteln mit unterschiedlichen Zielen eine abenteuerliche Geschichte.





## Material

- 1 Anleitung
- 4 Charaktertableaus (1)
- 4 Charakterfiguren (2)
- 4 Charakterwürfel (rot) (3)
- 4 Kampfwürfel (schwarz) (4)
- 4 Machtwürfel (je 1 in Lila, Grün, Blau und Orange) (5)
- 4 rote Zähler (für die Lebenspunkte der Charaktere) (6)
- 6 blaue Zähler (für die Energie der Charaktere und die Bedrohungsstufe der Bosse) (7)
- 24 Waldkacheln (dies sind die Orte, die ihr erkundet) (8)
- 25 Beutekarten (9)
- 12 Ereigniskarten (10)
- 4 Fähigkeitskarten (11)
- 8 Höhlenkarten (12)
- 5 Gasthauskarten (13)
- 6 Bosskarten (14)
- 3 Dornenrankenkarten (15)
- 1 „Wütende Monster“-Karte (für Fortgeschrittene) (16)
- 1 „Wütende Bosse“-Karte (für Fortgeschrittene) (17)
- 20 Monsterplättchen: (18)
  - 4 Pilze
  - 4 Pflanzen
  - 4 Geister
  - 4 Skelette
  - 4 Schlangen
- 5 Truhnenmarker (19)
- 3 Ereignismarker (20)
- 5 Giftmarker (21)
- 5 Dornenrankenmarker (22)
- 4 Energiekristallmarker (23)
- 1 Frostmarker (24)
- 3 Blattschildmarker (25)
- 3 Bonusschildmarker (26)
- 1 Bonuskampfwürfelmarker (27)
- 22 Kapitelmarker:
  - 6 Pilze (28)
  - 2 Leere Fläschchen (29)
  - 4 Lager (30)
  - 10 Verderbnis (31)



# Vorbereitung

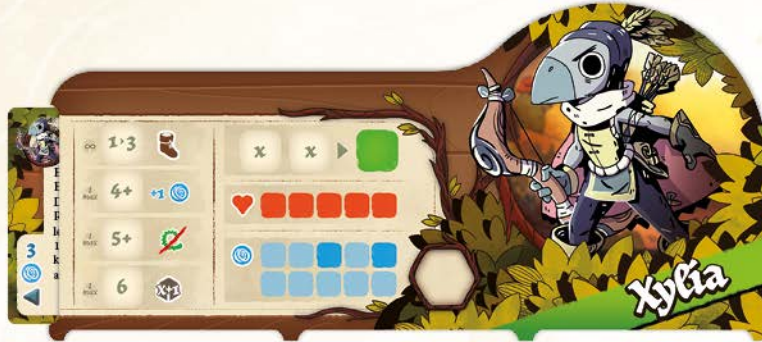
1 — Wählt Alle jeweils 1 **Charakter** und nehmt euch dazu passend das **Charaktertableau**, die **Fähigkeitskarte** und die **Charakterfigur** sowie 1 **roten** und 1 **blauen Zähler**. Legt die Zähler auf die folgenden Werte:



**Rote Leiste:** Startwert der Lebenspunkte (♥): „5“. Die ♥ eines Charakters können nie mehr als „5“ betragen.

**Blaue Leiste:** Startwert der Energie (⊙): „0“. Die ⊙ eines Charakters kann nie mehr als „10“ betragen.

Schiebt eure Fähigkeitenkarte links unter euer Charaktertableau, sodass die Fähigkeiten verdeckt sind.



2a — Legt von den **Waldkacheln** zunächst die **Startkachel** (sie hat eine andere Rückseite), die **Boss-** und die **Gasthauskachel** beiseite (siehe unten). Mischt alle übrigen Waldkacheln und legt sie als Waldstapel bereit.

2b — Wollt ihr mit der **Mini-Erweiterung „Gasthaus“** spielen (siehe S. 20), fügt die Gasthauskachel zu den Waldkacheln hinzu, mischt die 5 **Gasthauskarten** und legt sie als verdeckten Gasthausstapel bereit.

2c — Nehmt 2 zufällige Waldkacheln, ohne sie anzuschauen. Mischt die Bosskachel dazu und legt diese 3 Kacheln unter den Stapel. Legt die Startkachel in den Spielbereich zwischen euch und stellt eure Charakterfiguren darauf.



Startkachel



Bosskachel



Gasthauskachel

3 — Mischt die **Monsterplättchen** und legt sie als verdeckten Monsterstapel bereit. Lasst Platz für einen offenen Abwurfstapel.



**4a** — Mischt die **Beutekarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Macht dasselbe jeweils mit den **Ereignis-** und **Bosskarten**, sodass ihr 3 Stapel habt (je 1 pro Kartentyp). Lasst Platz für offene Abwurfstapel. Entscheidet, ob ihr die einfache, die normale oder die schwierige **Dornenrankenkarte** verwenden wollt, und legt diese Karte offen aus.

**4b** — Wollt ihr mit der **Mini-Erweiterung „Höhlen“** spielen (siehe S. 20), mischt die 4 **Höhlenkarten** mit dem „A“ und die 4 mit dem „B“ getrennt voneinander und legt sie als 2 verdeckte Höhlenstapel bereit.

**5** — Legt alle **Marker** und **Würfel** bereit. Ihr nutzt Alle die Würfel aus diesem gemeinsamen Würfelvorrat.

**6** — Jetzt kann es losgehen! Wer die Anleitung gelesen hat, fängt an und beginnt mit der Erkundungsphase. Alternativ dürft ihr auch zufällig bestimmen, wer anfängt.

## Ablauf

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus der Erkundungsphase, gefolgt von der Abenteuerphase.

### 1. Erkundungsphase

In der Erkundungsphase deckt ihr im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils 1 Waldkachel auf und legt sie sofort an die bereits vorhandenen Waldkacheln an.

Du musst deine Waldkachel immer angrenzend an mind. 1 bereits vorhandene Kachel anlegen. Dabei musst du mind. 1 Pfad auf der neuen Kachel mit einem Pfad auf der angrenzenden Kachel verbinden. Legst du deine Kachel so, dass sie an mehrere Kacheln angrenzt, musst du immer versuchen, Sackgassen zu vermeiden. Hast du die Wahl zwischen mehreren Platzierungsmöglichkeiten, musst du diejenige wählen, durch die du so viele Pfade wie möglich miteinander verbindest. Kannst du die aufgedeckte Kachel nicht durch mind. 1 Pfad mit einer anderen Kachel verbinden, lege sie zurück unter den Waldstapel und decke eine neue Kachel auf.



**Beispiel für korrektes Anlegen:** Alle Pfade auf den Kacheln sind richtig miteinander verbunden, sodass die Bewegung von einer zur nächsten Kachel möglich ist.

**Wichtig:** Musst du während der Erkundungsphase eine Kachel anlegen und ist der Waldstapel leer und die Bosskarte noch nicht aufgedeckt, decke sofort 1 zufällige Bosskarte auf (siehe S. 10) und lege einen blauen Zähler auf das 1. Feld der Bedrohungsleiste des Bosses (siehe „Bedrohungsleiste“, S. 15).

Nachdem ihr Alle jeweils 1 Waldkachel angelegt habt, geht es mit der Abenteuerphase weiter.



## 2. Abenteuerphase

### 2a) Charaktere steuern

In der Abenteuerphase seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Bist du am Zug, bist du der aktive Charakter. Du wirfst alle 4 Charakterwürfel, ordnest sie den Feldern auf deinem Tableau zu, und führst mit ihnen Aktionen aus.



Bevor du würfelst, sieh nach, ob dein Charakter vergiftet ist (siehe S. 13).  
Lege außerdem alle deine Verbrauchsgegenstände wieder mit der Vorderseite nach oben (siehe S. 8).

Wirf dann die 4 Charakterwürfel. Du darfst entscheiden, ob du das Ergebnis dieses 1. Wurfs behalten oder einige der Würfel **1-mal** neu werfen möchtest – dabei musst du aber mind. 1 Würfel aus dem 1. Wurf behalten. Sobald das Endergebnis feststeht, legst du die Würfel auf die Felder deines Charaktertableaus, die dieselben Werte wie die Würfel zeigen. Du kannst die Würfel hiernach nicht mehr neu werfen.

Jedes Feld zeigt, wie viele Würfel du auf dieses Feld legen darfst:



: Auf dieses Feld darfst du beliebig viele Charakterwürfel mit dem geforderten Wert legen.



: Auf dieses Feld kannst du max. 1 Charakterwürfel mit dem geforderten Wert legen.

Nutze dann die Würfel auf deinem Charaktertableau, um Aktionen auszuführen. Du darfst frei wählen, in welcher Reihenfolge du die Aktionen ausführst. Jede Würfelseite entspricht einer Aktion. Sie werden nachfolgend erklärt.

**Beispiel:** Sha'Vi wirft die 4 Charakterwürfel und erhält folgendes Ergebnis: 1 (Bewegung), 3 (Bewegung), 4 (☉) und 4 (☉). Sie entscheidet sich, 1 der ☉-Würfel zu behalten und wirft die anderen 3 Würfel neu. Das Endergebnis ist: 1 (Bewegung), 1 (Bewegung), 6 (Spezialaktion) und 4 (☉) (aus dem 1. Wurf).

### Die 4 Aktionen: Bewegung, Energieschub, Spezialaktionen, Beschwörung

#### BEWEGUNG (Würfelseiten 1, 2 und 3)


Für jeden Würfel, den du auf dieses Feld legst, darfst du deinen Charakter auf eine angrenzende Kachel bewegen. Lege den Würfel sofort zurück in den Vorrat, nachdem du ihn genutzt hast.



**Beispiel:** Hast du 3 Würfel auf dieses Feld gelegt, sind 3 Bewegungen möglich.

**Zur Erinnerung:** Du darfst deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du darfst dich also zum Beispiel bewegen, eine andere Aktion ausführen und dich dann wieder bewegen.


Sobald du deinen Charakter auf eine Kachel bewegst, musst du die Effekte der Kachel sofort ausführen, bevor du dich zur nächsten Kachel weiterbewegen darfst (siehe „Waldkacheln“, S. 9). Eine Bewegung löst möglicherweise einen Kampf aus (siehe S. 18-19).

**Riskante Erkundung:** Du darfst deinen Charakter auch von einer Kachel herunter auf einen angrenzenden Platz bewegen, an dem noch keine Kachel liegt. Ziehe in diesem Fall 1 Kachel, decke sie auf und lege sie nach den üblichen Platzierungsregeln auf diesen Platz (siehe S. 5). Achte darauf, dass die beiden Kacheln durch mind. 1 Pfad verbunden sind. Hast du die Kachel angelegt, bewege deinen Charakter darauf und setze deinen Zug wie gewohnt fort. **Dein Charakter erhält 1**  **für jede Kachel, die du in der Abenteuerphase auf diese Weise anlegst.**



## ENERGIESCHUB (Würfelseiten 4, 5 und 6)



Auf dieses Feld auf deinem Charaktertableau darfst du 1 Würfel legen, der eine 4 oder höher zeigt, um **am Ende deines Zuges** 1  zu erhalten. Du darfst sie ab deinem nächsten Zug nutzen. Du kannst sie nicht in dem Zug nutzen, in dem du sie erhalten hast.

## SPEZIALAKTIONEN (Würfelseiten 5 und 6)



Jeder Charakter hat 2 einzigartige Spezialaktionen. Die obere Spezialaktion darfst du mit einer 5 oder höher nutzen, die untere mit einer 6 (siehe „Charaktere“, S. 11-12).

## BESCHWÖRUNG (beliebige Würfelseiten, 2 Würfel erforderlich)



Du darfst 2 beliebige Charakterwürfel auf diese Felder legen, um bis zum Ende deines Zuges 1 Machtwürfel in der gezeigten Farbe zu beschwören.

Du darfst den beschworenen Machtwürfel in jedem Kampf in deinem Zug nutzen. Füge ihn deinem Würfelvorrat an Kampfwürfeln hinzu und lege ihn am Ende deines Zuges in den gemeinsamen Würfelvorrat zurück. Du kannst jeden Machtwürfel nur 1-mal pro Kampf nutzen.

*Beispiel: Es ist nicht möglich, den grünen Machtwürfel zu beschwören und im selben Kampf den Gegenstand „Grüner Stab“ zu nutzen.*

Manche Gegner haben eine Schwäche, einen Widerstand oder einen Schutz gegenüber den Machtwürfeln (siehe S. 13).

*Beispiel: Xylia nutzt 2 beliebige Charakterwürfel für die Beschwörung des grünen Machtwürfels. Sie nimmt sich den grünen Würfel aus dem Vorrat und darf ihn in ihrem Zug nutzen.*





## 2b) Beutekarten nutzen

Die Beutekarten, die du im Laufe der Partie erhältst, zeigen Gegenstände, die du ausrüsten und in der Abenteuerphase nutzen darfst. Es gibt unterschiedliche Arten von Gegenständen:

- **Dauerhafte Gegenstände** haben links kein Symbol und ihre Effekte sind immer aktiv (siehe z.B. Karte „Schwere Rüstung“).
- **Verbrauchsgegenstände** haben links ein Symbol, das angibt, wie du sie nutzt. Du kannst sie nur in deinem eigenen Zug nutzen (siehe unten).








-  Gegenstände mit diesem Symbol musst du verdeckt hinlegen, sobald du sie genutzt hast. Zu Beginn deines nächsten Zuges deckst du sie wieder auf und sie stehen dir wieder zur Verfügung.
-  Gegenstände mit diesem Symbol musst du abwerfen, nachdem du sie genutzt hast.


Jeder Charakter hat 3 Ausrüstungsplätze für Gegenstände unterhalb seines Charakertableaus. Möchtest du einen 4. Gegenstand ausrüsten, musst du einen ausgerüsteten Gegenstand auf einen offenen Abwurfstapel abwerfen, um Platz für den neuen zu schaffen. Du musst Gegenstände immer sofort ausrüsten oder abwerfen, sobald du sie erhältst.

Der aktive Charakter darf einen oder mehrere seiner aufgedeckten Gegenstände einem anderen Charakter auf derselben Kachel geben, sofern keine Monster auf dieser Kachel liegen.

## 2c) Energieleiste und Energie nutzen

Die Position des blauen Zählers auf deiner -Leiste zeigt an, wie viel  du aktuell hast. Ein Charakter kann nie mehr als 10  haben.

**Zur Erinnerung:** Alle Charaktere starten mit 0 . 

Du darfst  für die folgenden 3 Dinge ausgeben:

- **Kampfwürfel neu werfen** (siehe „Kampf“, S. 18-19).

Der aktive Charakter darf für jede ausgegebene  1 Kampfwürfel neu werfen. Du kannst  nicht ausgeben, um Machtwürfel neu zu werfen.

- **Bei einem Händler Gegenstände kaufen** (siehe S. 10).





- **Charakterfähigkeiten freischalten** ◀ (ihr findet die Fähigkeiten unter „Charaktere“ auf S. 11-12). Alle Charaktere haben einzigartige Fähigkeiten, die sich folgendermaßen freischalten lassen:

- Sobald du auf deiner ☹️-Leiste mind. 3 ☹️ erreichst, darfst du 3 ☹️ ausgeben, um deine 1. Fähigkeit freizuschalten ◀. Schiebe dazu deine Fähigkeitskarte weiter nach links, bis die 1. Fähigkeit vollständig zu sehen ist. Der Text der Fähigkeit sagt dir, wann und wie du sie nutzen darfst.

- Nachdem du die 1. Fähigkeit freigeschaltet hast, darfst du, sobald du auf deiner ☹️-Leiste mind. 5 ☹️ erreicht hast, 5 ☹️ ausgeben, um deine 2. Fähigkeit freizuschalten ◀. Schiebe dazu deine Fähigkeitskarte weiter nach links, bis die 2. Fähigkeit vollständig zu sehen ist. Der Text der Fähigkeit sagt dir, wann und wie du sie nutzen darfst.







Fähigkeitskarten





Haben Alle ihren Zug gespielt, endet die Abenteuerphase. Es beginnt eine neue Runde mit der Erkundungsphase. Es fängt wieder an, wer die Partie begonnen hatte.

## Waldkacheln


Es gibt verschiedene Arten von Waldkacheln – sie können Kämpfe, Schätze oder andere Überraschungen bereithalten. Hat eine Kachel mehrere Symbole (z.B. Dornenranke  und Monster ), handle diese immer in Leserichtung von oben nach unten ab. Die Bedeutung aller Symbole findest du nachfolgend.


 **Schatz:** Sobald du eine Kachel mit Truhensymbol aufdeckst und anlegst, erscheint dort ein Schatz. Lege für jedes Truhensymbol auf dieser Kachel 1 Truhe darauf. Befindet sich der aktive Charakter auf einer Kachel mit einer oder mehreren Truhen, darf er beliebig viele davon abwerfen, um sofort 1 Beutekarte  je abgeworfener Truhe zu ziehen, sofern dort keine Monster liegen.


 **Ereignis:** Sobald du eine Kachel mit Ereignissymbol aufdeckst und anlegst, lege 1 Ereignismarker darauf. Bewegt sich der aktive Charakter auf eine Kachel mit einem Ereignismarker, muss er den Marker abwerfen und 1 zufälliges Ereignis ziehen. Lies das Ereignis laut vor und handle seinen Effekt ab. Schreibe der Effekt vor, dass du bestimmte Dinge (z.B. ☹️) abwerfen oder verlieren musst und du hast davon keine, passiert nichts.









 **Monster:** Sobald du eine Kachel mit Monstersymbol aufdeckst und anlegst, erscheint dort ein Monster. Ziehe für jedes Monstersymbol auf der Kachel 1 zufälliges Monster und lege es verdeckt darauf. Bewegt sich zum 1. Mal ein Charakter auf diese Kachel, deckt er alle Monster dort auf. Beginnt der aktive Charakter seinen Zug auf einer Kachel mit einem oder mehreren Monstern oder bewegt er sich auf sie, muss er sofort einen Kampf beginnen (siehe „Kampf“, S. 18).





 **Boss:** Sobald du die Kachel mit Bossymbol aufdeckst und anlegst, erscheint dort ein Boss. Ziehe 1 zufällige Bosskarte und lege sie verdeckt in den Spielbereich. Bewegt sich zum 1. Mal ein Charakter auf diese Kachel, deckt er den Boss auf. Decke den Boss auch auf, falls du während der Erkundungsphase keine Kachel anlegen kannst, weil der Waldstapel leer ist (siehe „Erkundungsphase“, S. 5). Beginnt der aktive Charakter seinen Zug auf einer Kachel mit Boss oder bewegt er sich auf sie, muss er sofort einen Kampf beginnen (siehe „Kampf“, S. 18).


 **Höhle:** Befindet sich der aktive Charakter auf einer Kachel mit Höhlensymbol, darf er die Höhle betreten. Sind ein oder mehrere andere Charaktere mit ihm auf dieser Kachel, dürfen sie sich der Erkundung der Höhle anschließen (siehe „Mini-Erweiterung: Höhlen“, S. 20).

 **Portal:** Befindet sich der aktive Charakter auf der Kachel mit Portalsymbol, darf er 1  ausgeben, um sich auf die Startkachel zu teleportieren.


 **Energiequell:** Sobald du diese Kachel aufdeckst und anlegst, lege so viele Energiekristalle () verdeckt darauf, wie sich Charaktere im Spiel befinden. Befindet sich der aktive Charakter auf dieser Kachel, darf er 1  nehmen, sofern dort keine Monster liegen. Er deckt den  auf, erhält die auf ihm angegebene Zahl an  auf seiner -Leiste und legt den  neben sein Charaktertableau. Jeder Charakter kann nur 1  erhalten.




 **Lagerfeuer:** Beendet der aktive Charakter seinen Zug auf einer Kachel mit Lagerfeuersymbol, erhält er sofort all seine  zurück.





 **Dornenranke:** Bewegt sich ein Charakter auf eine Kachel mit Dornenrankensymbol, wirft der aktive Charakter sofort 1 Würfel und schaut sich die Dornenrankenkarte an. Der Charakter auf der Kachel mit dem Dornenrankensymbol handelt den gewürfelten Effekt ab. Bewegen sich mehrere Charaktere gleichzeitig auf die Kachel, gilt der gewürfelte Effekt für alle Charaktere – es wird nur 1-mal gewürfelt.

*Beispiel: Bethras bewegt sich auf eine Kachel mit Dornenrankensymbol. Bevor er irgendetwas anderes machen darf, muss er 1 Würfel werfen. Er wirft eine 2. Bethras kann sich also für den Rest des Zuges nicht mehr bewegen.*

 **Runen:** Manche Ereignisse fordern euch auf, Monster auf diese Runen zu legen. Ihr nutzt Runen außerdem mit den „Regeln für Fortgeschrittene“ (siehe „Schwierigkeitsgrad für wütende Monster“, S. 14) und in manchen Kapiteln der Kampagne (siehe S. 21).

 **Händler:** Bewegt sich zum 1. Mal ein Charakter auf die Kachel mit Händlersymbol, zieht er 3 Beutekarten und legt sie offen in den Spielbereich. Das sind die Gegenstände, die der Händler verkauft. Jede der Karten kostet 3 . Befindet sich der aktive Charakter auf dieser Kachel, darf er so viele davon kaufen, wie er sich leisten kann. Die Beutekarten bleiben dort liegen, bis ihr sie kauft, und ihr ersetzt sie nach dem Kauf nicht durch neue Beutekarten. Befindet sich der aktive Charakter auf dieser Kachel, darf er auch **Gegenstände an den Händler verkaufen:** Wirf dazu beliebige viele deiner ausgerüsteten Gegenstände ab und nimm dir 1  für jeden davon.



**Doppelte Sackgasse:** Diese Kachel hat 2 Sackgassen. Der Charakter, der sie anlegt, entscheidet, ob er sie mit der -Seite oder der -Seite an eine bereits vorhandene Kachel anlegt.





# Charaktere

## Xylia



**Machtwürfel:** Xylia erhält durch eine Beschwörung den grünen Machtwürfel.

### Spezialaktionen:



-  Ignoriere Dornenranken in deinem Zug. Gilt nicht für andere Charaktere. Zur Erinnerung bleibt der Würfel bis zum Ende deines Zuges auf diesem Feld liegen.
-  Deine Kampfwürfel haben in allen Kämpfen in diesem Zug einen Bonus von +1. Zur Erinnerung bleibt der Würfel bis zum Ende deines Zuges auf diesem Feld liegen.

## Klethor



**Machtwürfel:** Klethor erhält durch eine Beschwörung den lila Machtwürfel.

### Spezialaktionen:

-  Befinden sich ein oder mehrere andere Charaktere auf derselben Kachel wie Klethor, darfst du sie in deinem Zug bei deiner Bewegung mitnehmen, falls sie dem zustimmen. Diese anderen Charaktere dürfen allen oder nur einem Teil der möglichen Bewegungen zustimmen. Zur Erinnerung bleibt der Würfel bis zum Ende deines Zuges auf diesem Feld liegen. Diese Spezialaktion darfst du auch dazu nutzen, einen außer Gefecht gesetzten Charakter zu bewegen.
-  Du legst deine Rüstung an. Zur Erinnerung bleibt der Würfel bis zum Ende deines Zuges auf dem Feld liegen. Lege den Würfel zurück in den Vorrat, sobald du durch ein Monster oder einen Boss Schaden erleiden würdest. Du erleidest stattdessen keinen Schaden.



## Sha'Vi



**Machtwürfel:** Sha'Vi erhält durch eine Beschwörung den blauen Machtwürfel.

### Spezialaktionen:

- 5+** Jeder Charakter auf deiner Kachel erhält 1 ♥. Lege den Würfel zurück in den Vorrat, sobald du diese Aktion genutzt hast. Mit dieser Aktion kannst du keine außer Gefecht gesetzten Charaktere aufstellen!
- 6** Du frierst ein Monster auf deiner Kachel ein. Lege als Erinnerung den Frostmarker auf dieses Monster. Es fügt bis zum Beginn deines nächsten Zuges keinen Schaden zu und ihr handelt von diesem Monster auch nicht die Effekte bei einer Niederlage oder einem Rückzug ab. Du darfst diese Aktion vor oder nach einem Kampf nutzen (auch falls du ihn verlierst – noch bevor du Schaden oder die Strafe erleidest). Lege den Würfel zurück in den Vorrat, sobald du diese Aktion genutzt hast. Ihr dürft ein eingefrorenes Monster immer noch angreifen. Bosse kannst du nicht einfrieren.

## Bethras



**Machtwürfel:** Bethras erhält durch eine Beschwörung den orangenen Machtwürfel.

### Spezialaktionen:

- 5+** Du darfst einen Statusmarker (♁, ♁) von einem beliebigen Charakter auf deiner Kachel entfernen.
- 6** Jeder Charakterwürfel auf diesem Feld wird in diesem Zug zu einem zusätzlichen Kampfwürfel. Nutzt du einen oder mehrere dieser Würfel in einem Kampf, lege sie nach dem Kampf zurück in den Vorrat. (Du entscheidest für jeden dieser Würfel, ob und in welchem Kampf du ihn nutzt.)



# Gegner

## Monster

Sobald sich der aktive Charakter auf einer Kachel befindet, auf der ein Monster liegt, beginnt ein **Kampf** – es sei denn der Charakter **zieht sich zurück** (siehe unten und S. 19). Decke das Monster auf, falls es noch verdeckt ist, und schau dir die Eigenschaften des Monsters an. Es gibt 5 Arten von **Monstern** (Geister, Pflanzen, Pilze, Skelette und Schlangen) und jedes Monster hat seine eigenen Eigenschaften.

Das Monster unten hat folgende Eigenschaften:



Der **Verteidigungswert**: Du musst in diesem Kampf mit einem beliebigen Würfel eine 4 oder höher werfen, um einen erfolgreichen Angriff durchzuführen und dem Monster 1 Schaden zuzufügen. Zähle die Wurfresultate **nicht** zusammen! Jeder Würfel steht für einen gesonderten Angriff (d.h. jeder Würfel mit einer 4 oder höher fügt 1 Schaden zu).




Die **Lebenspunkte**: Greifst du dieses Monster im selben Kampf mind. 2-mal erfolgreich an, besiegst du es. Das bedeutet, dass du dieses Monster nicht mit nur 1 Würfel besiegen kannst.




Der **Angriffswert**: Die Höhe des Schadens, den dieses Monster dir zufügt, falls du es nicht besiegst oder dich zurückziehst (hier: 2).

## Schwäche, Widerstand und Schutz:

 **Schwäche** (in diesem Beispiel blau): Erhöhe das Ergebnis des blauen Machtwürfels im Kampf gegen diesen Gegner um 1.


 **Widerstand** (in diesem Beispiel orange): Ziehe im Kampf gegen diesen Gegner 1 vom Ergebnis des orangenen Machtwürfels ab.

 **Schutz** (in diesem Beispiel lila): Das Ergebnis des lila Machtwürfels hat im Kampf gegen diesen Gegner keinerlei Wirkung.


*Beispiel: Das Monster oben hat eine Schwäche gegenüber dem blauen Machtwürfel. Sha`Vi wirft mit dem blauen Machtwürfel eine 3. Gegen dieses Monster zählt die 3 aber als 4 und fügt dem Monster 1 Schaden zu!*

## Effekte bei Sieg und Niederlage:


Der -Bereich zeigt die Belohnung an, die du für den Sieg gegen das Monster erhältst.

Der -Bereich zeigt die Strafe an, die du bei einer Niederlage erleidest.

 **Beispiel**: Besiegst du das Monster oben, erhältst du 1 .

 **Beispiel**: Besiegst du das Monster oben, ziehst du nach dem Kampf 1 Ereignis.


## Andere Symbole, die auf Gegnern vorkommen:

 Dieses Monster ist giftig. Verlierst du einen Kampf gegen dieses Monster oder ziehst dich aus dem Kampf gegen es zurück, vergiftet es deinen Charakter!



Ein vergifteter Charakter muss sofort 1 Giftmarker auf sein Charaktertableau legen. Jeder Charakter kann nur 1 Giftmarker haben. Hast du Gift auf deinem Charaktertableau, verliert dein Charakter immer zu Beginn deines Zuges 1 ♥ (noch bevor du die Charakterwürfel wirfst). Einige Effekte (wie von der Karte „Gegengift“ oder Bethras' oberer Spezialaktion) entfernen Gift. Wird ein Charakter außer Gefecht gesetzt, wirft er sofort seinen Giftmarker ab, falls er einen hat.

 Mische dieses Monster zurück in den Monsterstapel, nachdem du es besiegt hast.

 Einige Gegner und Ereignisse können Charaktere fesseln. Ein gefesselter Charakter nimmt sofort 1 Dornenrankenmarker und legt ihn auf sein Charaktertableau. Jeder Charakter kann nur 1 Dornenrankenmarker haben. Befindet sich eine Dornenranke auf deinem Charaktertableau, musst du für Dornenrankensymbole auf Kacheln immer 2-mal würfeln, sobald du dich auf sie bewegst, und beide gewürfelten Effekte abhandeln.

## Wütende Monster



**Geistmonster:** Wütende Geistmonster kommen sofort zurück ins Spiel, nachdem du sie zum 1. Mal besiegt hast. Du musst sie sofort erneut bekämpfen. Besiegst du den Geist im selben Zug erneut, wirfst du ihn ab und er kommt nicht zurück in den Monsterstapel.



**Schlangenmonster:** Wütende Schlangenmonster vergiften jeden Charakter auf ihrer Kachel, der am Kampf gegen sie teilgenommen hat, egal wie der Kampf ausgeht.



**Skelettmonster:** Du kannst deine Kampfwürfel in Kämpfen gegen wütende Skelettmonster nicht neu werfen.



**Pflanzenmonster:** Wütende Pflanzenmonster haben 1 Blattschild. Erscheint ein solches Monster auf einer Kachel, lege sofort 1 Blattschild auf das Monsterplättchen. Der 1. erfolgreiche Angriff gegen das Monster zerstört den Blattschild, statt dem Monster Schaden zuzufügen.



**Pilzmonster:** Wütende Pilzmonster fügen dir zu Beginn des Kampfes sofort ihren Schaden zu, bevor du sie angreifst (egal wie der Kampf ausgeht).



## Regeln für Fortgeschrittene

Nachdem ihr einige Male gespielt habt, empfehlen wir, die Karte „Wütende Monster“ zum Spiel hinzuzufügen. Diese Karte zeigt die **Wutfähigkeit** jedes Monsters – sie macht die Monster gefährlicher und gilt von Beginn der Partie an!

## Schwierigkeitsgrad für wütende Monster

Möchtet ihr den Schwierigkeitsgrad der wütenden Monster senken, nutzt die folgende Regel: Jedes Monster hat seine **Wutfähigkeit**, sie gilt aber nur, falls sich das Monster auf einer Kachel mit einer Rune befindet.



## Bosse



Sobald sich der aktive Charakter auf einer Kachel mit einem Boss befindet, beginnt ein **Kampf**. Befinden sich ein oder mehrere Monster auf derselben Kachel wie der Boss, muss der Charakter zuerst gegen diese kämpfen, bevor er den Boss bekämpft. Sei gewarnt – Bosse sind viel stärker als Monster!

**Hinweis:** Im Normalfall gibt es in jeder Partie nur 1 Boss (Ausnahme: Kampagnenmodus, Kapitel 3 und Kapitel 5).

**Du kannst dich nicht aus einem Kampf mit einem Boss zurückziehen.**

Bosse haben ähnliche Eigenschaften wie die Monster, aber noch dazu 2 Besonderheiten:

- eine **Bedrohungsleiste**

- **Kampffähigkeiten**

### Bedrohungsleiste

Deckst du eine Bosskarte auf, lege sofort einen blauen Zähler auf das 1. Feld der **Bedrohungsleiste** des Bosses, um dessen **Bedrohungsstufe** anzuzeigen. Die Bedrohungsstufe steigt auf 3 Arten:

- **Nach dem Zug jedes Charakters** rückt der Zähler 1 Feld nach rechts, solange der Boss noch am Leben ist.
- **Nach jeder Runde** rückt der Zähler 1 Feld nach rechts, solange der Boss noch am Leben ist.
- Manche **Effekte im Spiel** lassen die Bedrohungsstufe des Bosses ebenfalls steigen (siehe S. 16).

**Seid vorsichtig! Sobald der blaue Zähler auf der Bedrohungsleiste des Bosses das letzte freie Feld erreicht, verliert ihr!**





## Kampffähigkeiten von Bossen











Vor jedem Kampf gegen einen Boss muss der aktive Charakter 1 Würfel werfen und bestimmt so die **Kampffähigkeit** des Bosses.

Der Boss unten hat folgende Kampffähigkeiten:



- 1- Füge der Kachel sofort 1 Monster hinzu.
- 2- Der Boss ist in diesem Kampf vor dem blauen Machtwürfel geschützt.
- 3- Der Boss ist in diesem Kampf vor dem grünen Machtwürfel geschützt.
- 4- Der Boss ist in diesem Kampf vor dem lila Machtwürfel geschützt.
- 5- Der Boss ist in diesem Kampf vor dem orangen Machtwürfel geschützt.
- 6- Der Boss stiehlt 1 ☹ von jedem Charakter, der an diesem Kampf teilnimmt, und erhöht seine Bedrohungsstufe um 1 für jede gestohlene ☹.

### Weitere Kampffähigkeiten von Bossen:

-  Der Wert auf diesem Schild ersetzt für den aktuellen Zug den normalen Verteidigungswert des Bosses.
-  Der Boss fügt allen Charakteren auf seiner Kachel sofort 1 Schaden zu.
-  Die Bedrohungsstufe des Bosses steigt sofort um 1.
-  Der Boss vergiftet sofort alle Charaktere auf seiner Kachel.
-  Jeder Charakter auf der Kachel des Bosses muss 1 seiner ausgerüsteten Gegenstände mit diesem Symbol verdeckt hinlegen, falls möglich. Dadurch sind diese Karten für die **gesamte Runde** nicht nutzbar (d.h. ihr deckt sie zu Beginn eures Zuges in dieser Runde **nicht** wieder auf).
-  Der aktive Charakter wirft 1 Würfel. Alle Charaktere auf der Kachel des Bosses handeln den gewürfelten Effekt auf der Dornenrankenkarte ab.
-  Lege 1 Blattschildmarker auf den Boss. Der 1. erfolgreiche Angriff gegen den Boss zerstört den Blattschild, statt dem Boss Schaden zuzufügen. Der Boss darf mehrere Blattschilde haben.
-  Der Boss ist vor allen Machtwürfeln geschützt.
-  Jeder Charakter auf der Kachel des Bosses muss 1 seiner ausgerüsteten Gegenstände abwerfen, falls möglich.
-  Jeder Charakter auf der Kachel des Bosses wirft 1 Kampfwürfel weniger als sonst.



## Regeln für Fortgeschrittene: Wütende Bosse

Nachdem ihr einige Male gespielt habt, empfehlen wir, die Karte „Wütende Bosse“ zum Spiel hinzuzufügen. Diese Karte zeigt die **Wutfähigkeit** jedes Bosses – sie macht die Bosse gefährlicher und gilt von Beginn der Partie an!



**Geistboss:** Füge der Kachel des Geistbosses 1 Monster hinzu, sobald seine Bedrohungsstufe 5 erreicht.



**Schlangenboss:** Dieser Boss hat jetzt 4 ♥. Der Schlangenboss vergiftet alle Charaktere auf seiner Kachel, sobald seine Bedrohungsstufe 5 erreicht.



**Skelettboss:** Der Verteidigungswert dieses Bosses erhöht sich um 1. Füge der Kachel des Skelettbosses 1 Monster hinzu, sobald seine Bedrohungsstufe 5 erreicht.



**Pflanzenboss:** Der Pflanzenboss erhält sofort nach dem Aufdecken, und sobald seine Bedrohungsstufe 5 erreicht, je 1 Blattschild.



**Pilzboss:** Dieser Boss hat jetzt 4 ♥. Der Pilzboss fügt allen Charakteren, die am Kampf gegen ihn teilnehmen, 1 Schaden zu, sobald seine Bedrohungsstufe 5 bzw. 8 erreicht.



Spielt ihr mit den **Wütenden Bossen**, legt ihr beim Aufdecken der Bosskarte den blauen Zähler auf die entsprechende **Bedrohungsleiste auf der „Wütende Bosse“-Karte**, statt auf die Bedrohungsleiste des Bosses selbst. Die Bedrohungsleiste auf der „Wütende Bosse“-Karte hat nur **9 statt 10 Felder**, ihr habt also weniger Zeit, den Boss zu besiegen!




# Kampf




Beginnt der aktive Charakter einen Kampf, stellt er seinen Würfelvorrat aus allen Würfeln zusammen, die ihm für den Kampf zur Verfügung stehen, wirft sie, und vergleicht das Ergebnis mit den Eigenschaften des Gegners.


**Wichtig:** Jedem Charakter steht in jedem Kampf von Grund auf 1 Kampfwürfel zur Verfügung. Du wirfst daher immer mind. 1 Würfel.



*Beispiel: Bethras beginnt einen Kampf gegen das Monster auf S. 13. Er hat 1 Würfel auf seiner unteren Spezialaktion liegen, wodurch er 1 zusätzlichen Kampfwürfel erhält. Er hat sich aber gegen die Beschwörung seines Machtwürfels entschieden. Also wirft er 2 Würfel. Mit dem einen würfelt er eine 2, mit dem anderen eine 5. Da die Verteidigung des Monsters 4 beträgt, fügt er ihm 1 Schaden zu. Das Monster hat aber 2 , daher gewinnt Bethras den Kampf nicht. Hätte er das Monster besiegt, hätte er sofort 1  erhalten und 1 Ereignis gezogen.*

**Besiegst du einen Gegner nicht**, bleibt er offen liegen, wo er ist, und erhält all seine  für den nächsten Kampf zurück. Außerdem fügt er dem aktiven Charakter Schaden zu und der aktive Charakter führt die Strafe aus.

## Heilen und außer Gefecht gesetzte Charaktere

Fallen die  deines Charakters auf „0“, lege deine Figur sofort hin und wirf alle Statusmarker (, ) ab. Dein Charakter ist außer Gefecht gesetzt. Bist du der aktive Charakter, endet dein Zug sofort – aber es ist nicht alles verloren!


- Ein „**Heiltrank**“ stellt einen außer Gefecht gesetzten Charakter wieder auf und der Charakter erhält 2 . Der aktive Charakter darf einen Heiltrank auf einen beliebigen Charakter auf seiner Kachel anwenden.

- **Erste Hilfe:** Der aktive Charakter darf einen außer Gefecht gesetzten, anderen Charakter wieder aufstellen. Dafür muss er sich auf der Kachel des außer Gefecht gesetzten Charakters befinden und so viel  ausgeben, wie Charaktere im Spiel sind +1. Der aufgestellte Charakter erhält 1 .

*Beispiel: Xylia ist in einem Spiel mit 3 Charakteren außer Gefecht gesetzt, nachdem sie einen Kampf verloren hat. Bethras bewegt sich in seinem Zug auf ihre Kachel und gibt 4  aus (3+1), um sie wieder aufzustellen. Xylia stellt ihre Figur wieder auf und legt ihren roten Zähler auf 1 .*

Nach einem Kampf hast du als aktiver Charakter immer die Möglichkeit, dich und andere Charaktere mithilfe der oben genannten Optionen zu heilen, sofern du nicht außer Gefecht gesetzt wurdest – selbst falls du den Gegner nicht besiegt hast und er noch auf deiner Kachel liegt.

**Sind alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt, verliert ihr das Spiel!**

**Besiegst du einen Gegner**, wirf ihn offen neben den Monster- bzw. Bossstapel ab.  
Ausnahme: Geistmonster, denn sie zeigen das Symbol  (siehe S. 14).



**Würfel neu werfen:** Im Kampf darf der aktive Charakter 1 🎲 pro Kampfwürfel ausgeben, den er neu werfen möchte. Es darf auch mehrfach derselbe Würfel sein. **Machtwürfel** kannst du **nicht neu werfen**.

Du darfst beliebig viel 🎲 ausgeben, um Würfel im Kampf neu zu werfen. Du kannst deine 🎲 nicht nutzen, um die Würfel anderer Charaktere neu zu werfen. Nur der aktive Charakter kann auf diese Weise Würfel neu werfen.

**Gruppenkampf:** Befinden sich mehrere Charaktere auf einer Kachel, auf der ein Kampf beginnt, dürfen die nicht aktiven Charaktere den aktiven Charakter mit ihren Kampfwürfeln unterstützen. Nicht aktive Charaktere können bei der Unterstützung weder ihre Machtwürfel noch Gegenstände nutzen, mit Ausnahme von dauerhaften Gegenständen.

*Beispiel: Sha'Vi und Klethor befinden sich auf derselben Kachel. Sha'Vi ist der aktive Charakter und beginnt einen Kampf gegen ein Monster. Sie wirft ihre Kampfwürfel wie üblich. Zusätzlich wirft Klethor seinen Kampfwürfel. Durch seinen „Streitkolben“ wirft er 1 weiteren Kampfwürfel. Jeder Würfel, dessen Wert mindestens genauso hoch ist wie die Verteidigung des Monsters, fügt 1 Schaden zu.*

Fügt ein Gegner Schaden zu, erleiden diesen alle Charaktere im Kampf. Fügt ein Gegner mehr als 1 Schaden auf einmal zu, können die nicht aktiven Charaktere im Kampf jeweils max. 1 Schaden erleiden. Nur der aktive Charakter erleidet den vollen Schaden, den der Gegner zufügt. Außerdem erleidet auch nur der aktive Charakter die Strafe des Gegners. Die Belohnung für den Sieg dürft ihr beliebig unter den Charakteren aufteilen, die sich auf der Kachel befinden und am Kampf teilgenommen haben.

*Beispiel: Sha'Vi und Klethor befinden sich auf derselben Kachel und haben gerade ein Monster besiegt, das als Belohnung für den Sieg 2 🎲 gibt. Entweder erhalten sie beide je 1 🎲 oder sie entscheiden, wer von ihnen 2 🎲 erhält.*

### Charakterfähigkeiten in Gruppenkämpfen:

- Hast du **Klethors** Fähigkeit(en) freigeschaltet, darfst du damit auch dann seine Kampfwürfel neu werfen, falls er nicht der aktive Charakter ist.
- Mit **Xylia's** 2. Fähigkeit darfst du den aktiven Charakter aus 1 Kachel Entfernung unterstützen, sofern die Kacheln durch mind. 1 Pfad verbunden sind. Xylia kann in diesem Fall weder ❤️ verlieren noch die Belohnung für den Sieg erhalten.

**Rückzug:** Hast du die benötigte Bewegung dafür, darfst du eine Kachel mit Monster(n) darauf verlassen, um dich aus dem Kampf zurückzuziehen. Das darfst du vor oder nach einem Kampf tun – aus Kämpfen mit Bossen kannst du dich allerdings nie zurückziehen. Ziehst du dich zurück, verlierst du ❤️ in Höhe des Angriffswertes des Monsters (Zahl auf dem Schwertsymbol) und erleidest die Strafe des Monsters (falls vorhanden). Bewege dich danach entweder auf eine bereits aufgedeckte angrenzende Kachel oder führe eine „Riskante Erkundung“ aus. Ziehst du dich nach einer Niederlage zurück, verlierst du noch einmal ❤️ in Höhe des Angriffswertes des Monsters und erleidest auch noch einmal die Strafe des Monsters.

**Monstergruppen:** Befinden sich mehrere Monster auf derselben Kachel, bekämpfst du immer zuerst das Monster mit dem niedrigsten Verteidigungswert (Zahl auf dem Schildsymbol). Haben mehrere Monster denselben Verteidigungswert, entscheidest du, welches dieser Monster du zuerst bekämpfst. Du wirfst deine Würfel für jeden folgenden Kampf neu.



# Ende der Partie (klassischer Modus)

**Sieg:** Ihr besiegt den Boss.

**Niederlage:** Alle Charaktere sind zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt

**ODER** der blaue Zähler auf der Bedrohungsleiste des Bosses erreicht das letzte freie Feld.

## Solomodus

Nutze ein Team aus 2 Charakteren, um *Die Waldlande* solo zu spielen. Die Runden laufen wie in einer Partie zu zweit ab.

## Mini-Erweiterung: Gasthaus



Bewegt sich zum 1. Mal ein Charakter auf die Kachel mit dem Gasthausymbol, zieht 1 zufällige Gasthauskarte, lest sie laut vor und handelt ihren Effekt ab. Ihr könnt pro Partie nur 1 Gasthauskarte ziehen.

## Mini-Erweiterung: Höhlen



**Zur Erinnerung:** Befindet sich dein Charakter auf einer Kachel mit Höhlensymbol, darfst du in deinem Zug die Höhle betreten. Sind ein oder mehrere andere Charaktere mit dir auf dieser Kachel, dürfen sie sich der Erkundung der Höhle anschließen. Sie unterstützen dich nach den üblichen Regeln bei etwaigen Kämpfen. Alle Effekte abgehandelter Ereignisse treffen jedoch nur dich als aktiven Charakter.

Entscheidest du dich, eine Höhle zu betreten, ziehe eine Höhlenkarte mit einem „A“ und lies ihre Einleitung und Sonderregel. Ziehe dann eine Höhlenkarte mit einem „B“ und lege die Karten nebeneinander in den Spielbereich, um die Höhle darzustellen.



Die Karte mit „A“ stellt den Eingang der Höhle dar und zeigt Folgendes:

- 1 Eine Einleitung
- 2 Eine Sonderregel, die für die gesamte Höhle gilt (jede Höhle besteht jeweils aus einer Karte mit „A“ und einer mit „B“).
- 3 Wurfresultate und die zugehörigen Ereignisse
- 4 Das 1. Feld der Fortschrittsleiste

Nach dem 1. Ereignis geht es auf der Karte mit „B“ weiter.

- Die Karte mit „B“ stellt den Ausgang der Höhle dar und zeigt Folgendes:
- 5 Wurfresultate und die zugehörigen Ereignisse
  - 6 Die nächsten Felder der Fortschrittsleiste
  - 7 Die Belohnung der Höhle
  - 8 Die Strafe der Höhle



Um die Erkundung einer Höhle abzuschließen und die Belohnung der Höhle zu erhalten, musst du mind. 3 Ereignisse erfolgreich abhandeln. Um ein Ereignis abzuhandeln, wirf 1 Würfel und lege ihn auf das entsprechende Feld der Fortschrittsleiste – erst Feld I, dann II, dann III. Lies dann das gewürfelte Ereignis auf der Karte mit dem Würfel und folge den Anweisungen dort.

**Hinweis:** Manche Ereignisse beeinflussen die Bewegung des Würfels auf der Fortschrittsleiste. Bewege den Würfel wie beschrieben.

- **Falls das Ereignis ein Erfolg war** (d.h. der aktive Charakter wurde nicht außer Gefecht gesetzt): Handle das nächste Ereignis ab. Hast du das Ende der Leiste erreicht und war das letzte Ereignis ein Erfolg, ist die Erkundung abgeschlossen und du erhältst die auf der Karte „B“ angegebene Belohnung der Höhle. Wirf danach die beiden Höhlenkarten ab – ihr verwendet sie in dieser Partie nicht mehr.

- **Falls das Ereignis ein Misserfolg war** (d.h. der aktive Charakter wurde außer Gefecht gesetzt): Die Erkundung ist gescheitert und du erleidest die auf der Karte mit „B“ angegebene Strafe. Wirf danach die beiden Höhlenkarten ab – ihr verwendet sie in dieser Partie nicht mehr.

## Kampagnenmodus

Zusätzlich zum klassischen Modus gibt es den Kampagnenmodus: Jedes der 5 nachfolgenden Kapitel ist einzeln oder als zusammenhängende Kampagne spielbar. Beachtet immer die Regeln für das jeweilige Kapitel. Für den Kampagnenmodus gelten zusätzlich die folgenden allgemeinen Regeln.

### Übergang von Kapitel zu Kapitel

Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Kapitels werft ihr all eure Statusmarker (👤, 🗡️) ab. Falls nicht anders vorgegeben, erhaltet ihr all eure ❤️ zurück und setzt eure 🌀 wieder auf „0“. Eure ausgerüsteten Gegenstände dürft ihr behalten oder frei untereinander tauschen. Eure freigeschalteten Charakterfähigkeiten 🏹 behaltet ihr für die kommenden Kapitel. Am besten macht ihr euch Notizen zu eurem Fortschritt.

Verliert ihr ein Kapitel, müsst ihr euren Fortschritt auf den Beginn des Kapitels zurücksetzen. Rüstet euch wie zu Beginn des Kapitels aus. Jeder Charakter muss 1 ausgerüsteten Gegenstand abwerfen. Spielt das Kapitel dann erneut. Ihr müsst es erfolgreich abschließen, um zum nächsten Kapitel übergehen zu dürfen.

### Der Wald erwacht

Seht euch nach erfolgreichem Abschluss eines Kapitels den Abwurfstapel für Monster an und zählt, wie viele Monster jeder Art ihr besiegt habt. Die Art Monster, von der ihr am meisten besiegt habt, wird für den Rest der Kampagne wütend (siehe S. 14). Ist diese Art Monster bereits wütend, nehmt von jeder noch nicht wütenden Art Monster 1 Plättchen, mischt sie verdeckt und zieht 1 zufälliges davon. Die gezogene Art Monster wird für den Rest der Kampagne wütend.

**Hinweis:** Da Geistmonster zurück in den Monsterstapel gemischt werden, nachdem sie besiegt wurden (👤), können sie nur wütend werden, falls ihr sie wie oben beschrieben zufällig zieht.

## Neue Aktion: Suchen

In Kapitel 1 der Kampagne gibt es die Aktion „Suchen“.

Nutzt du diese Aktion, decke 1 Kapitelmarker auf deiner Kachel auf, nimm ihn und lege ihn offen auf einen deiner 3 Ausrüstungsplätze. Falls nötig, wirf einen ausgerüsteten Gegenstand ab, um den Platz für den Marker verfügbar zu machen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl oder Art von Kapitelmarkern, die du auf diesen Ausrüstungsplatz legen darfst.

Willst du keinen ausgerüsteten Gegenstand abwerfen oder diesen Kapitelmarker nicht nehmen, darfst du den Kapitelmarker auf seiner Kachel liegen lassen. Ein beliebiger Charakter darf ihn später dort aufsammeln, sofern er einen freien Ausrüstungsplatz hat oder einen verfügbar macht.

## Kapitel 1 - Pilze für den Ältesten

*Der Wald verändert sich nun schon seit einigen Wochen. Die Kreaturen werden aggressiv und das Gleichgewicht scheint gestört. Am schlimmsten ist aber, dass der Dorfälteste und der Händler von einer Schlange gebissen wurden, als sie das letzte Mal zum Sammeln im Wald unterwegs waren. Ihr Fieber spricht auf keine Behandlung an. Die Heilerin braucht ein stärkeres Heilmittel. Ihr müsst euch so schnell wie möglich auf den Weg in das Herz des Waldes machen, um die nötigen Zutaten zu finden.*

### Euer Ziel

Sammelt alle nötigen Zutaten, um 2 Gegengifte für das Dorf zu brauen: 6 Pilze in 3 verschiedenen Farben und 2 Leere Fläschchen.

### Vorbereitung

- Lasst in diesem Kapitel die **Kacheln** mit **Höhlen** sowie die mit dem **Händler**, dem **Boss**, dem **Gasthaus** und dem **Energiequell** in der Schachtel.
- Lasst in diesem Kapitel die 2 „**Gegengift**“-**Beutekarten** in der Schachtel.
- Nehmt die folgenden 8 **Kapitelmarker**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit:



6 Pilze (2 je Farbe)

2 Leere Fläschchen

Die restliche Vorbereitung ist wie im klassischen Modus.

### Sonderregeln

- 1) Zieht für jede Waldkachel mit **Rune**, die ihr aufdeckt und anlegt, 1 Kapitelmarker und legt ihn verdeckt auf die Rune. Bewegt sich der aktive Charakter auf eine solche Kachel, darf er die Aktion „**Suchen**“ ausführen (siehe oben), um den Marker aufzudecken und, falls er möchte, auch aufzusammeln.



2) Auf der Kachel mit dem Lagerfeuer (🔥) dürft ihr die Aktion „**Gegengift brauen**“ ausführen. Dazu muss der aktive Charakter seine Bewegung auf der Kachel mit dem Lagerfeuer beenden und Folgendes von seinem Charaktertableau entfernen:

- 3 verschiedenfarbige Pilze
- 1 Leeres Fläschchen
- 2 🍷

Legt die Zutaten zurück in die Schachtel, sobald der Charakter das Gegengift gebraut hat.

3) *Die Monster beobachten euch!* Ihr könnt das Lagerfeuer weder zum Erhalten von ❤️ noch zum Brauen von Gegengiften nutzen, falls 🐉 darauf liegen.

Sobald ihr das **2. Gegengift** gebraut habt, zieht ihr 1 🐉 plus 1 weiteres 🐉 für jeden Charakter im Spiel und legt sie auf die Kachel mit dem Lagerfeuer.

**Niederlage:** Ihr verliert das Kapitel, falls alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt sind.

**Sieg:** Ihr habt das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, sobald ihr die 2 Gegengifte gebraut und alle 🐉 auf der Kachel mit dem Lagerfeuer besiegt habt.

**Kampagnenmodus:** Habt ihr das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, mischt für alle weiteren Kapitel der Kampagne die 2 „**Gegengift**“-Beutekarten mit in den Beutestapel.

## Kapitel 2 - Der Baum des Lebens (Teil 1) 🌿

*Der Älteste dankt euch, dass ihr ihm das Leben gerettet habt, und bittet euch, herauszufinden, welches Übel den Wald zerfrisst. Dazu möchte euch der ebenso dankbare Händler zu einem geschwächten Energiequell bringen, an dem er auf seiner Reise vorbeigekommen ist. Nach ein paar Reisetagen auf dem Wagen des Händlers, müsst ihr nun zu Fuß weitergehen. Ihr seht ein seltsames Leuchten in der Nähe eines Kastanienbaums. Der Energiequell wurde beschädigt, höchstwahrscheinlich durch eine Bande Monster. Dadurch verliert der Baum des Lebens an Kraft und ihr müsst etwas tun, bevor es zu spät ist. Als Erstes solltet ihr den Quell wieder mit der Energie anreichern, die er verloren hat.*

### Euer Ziel




















Ihr müsst den Energiequell zu neuem Leben erwecken, indem ihr ihm genügend Energie zuführt.

### Vorbereitung

- Lasst in diesem Kapitel die **Kacheln** mit **Höhlen** sowie die mit dem **Boss** und dem **Gasthaus** in der Schachtel.
- Legt die Kacheln mit dem **Energiequell** und dem **Portal** beiseite, bevor ihr den Waldstapel vorbereitet. Mischt sie in die 2. Hälfte des Stapels.
- Mischt die 4 🍷, teilt sie so gleichmäßig wie möglich zwischen den Charakteren auf und legt sie offen neben eure Charaktertableaus. In diesem Kapitel haben die 🍷 **nicht** ihren üblichen Effekt und jeder Charakter darf mehrere 🍷 haben.


**Beispiel:** In einer Partie zu dritt erhalten 2 Charaktere je 1 🍷 und 1 Charakter erhält 2 🍷.





## Sonderregeln

- 1) Von Monstern verfolgt:** Charaktere, die mind. 1  haben, werden von  verfolgt, die keine  haben. Am Ende jeder Runde bewegen sich alle , die Charaktere verfolgen, 1 Kachel in Richtung des verfolgten Charakters, der ihnen am nächsten ist. Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, entscheidet der nächste aktive Charakter, zu welchen davon sich die  bewegen.
- 2) Die Spannung steigt:** Sobald ihr die Kachel mit dem Energiequell aufdeckt, bewegen sich die , die Charaktere verfolgen, am Ende jeder Runde 2 Kacheln in Richtung des verfolgten Charakters, der ihnen am nächsten ist (statt 1). In diesem Kapitel hat der Energiequell **nicht** seinen üblichen Effekt.
- 3) Hohe Verluste:** Verlierst du einen Kampf, während du mind. 1  hast, erhält das , das du bekämpft hast, diesen sofort. Lege den  auf das . Du kannst nur 1  pro Kampf verlieren. Jedes  darf mehrere  haben.
- 4) Kristalldiebe:** Am Ende jeder Runde bewegen sich alle  mit mind. 1  2 Kacheln in Richtung der Startkachel. Bewegt sich ein  mit  dabei zufällig auf die Kachel mit dem Portal, bleibt es dort stehen und teleportiert sich am Ende der nächsten Runde auf die Startkachel. Beginnt ein  seine Bewegung auf der Startkachel, verliert ihr seine  endgültig. Legt sie zurück in die Schachtel.

**Achtung!** Verliert ihr alle 4  endgültig, verliert ihr das Kapitel!

Besiegt du ein  mit , erhältst du sofort alle  des .

**Niederlage:** Ihr verliert das Kapitel, falls alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt sind oder ihr alle 4  endgültig verloren habt.

**Sieg:** Alle Charaktere müssen auf der Kachel mit dem Energiequell sein und die benötigte  ausgeben. Die , die ihr noch habt, zählt ihr zu eurer  dazu. Seht unten nach, wie viel  ihr ausgeben müsst, um das Kapitel erfolgreich abzuschließen:

2 Charaktere: 15  /// 3 Charaktere: 16  /// 4 Charaktere: 18 .

**Beispiel:** Ihr spielt zu dritt und müsst insgesamt 16  ausgeben. Ihr habt noch 2  übrig, die 3 bzw. 2  wert sind. Ihr gebt diese 5  aus und zusätzlich noch 11  von euren Charaktertableaus.





**Kampagnenmodus:** Habt ihr das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, setzt für das nächste Kapitel weder eure  noch eure  auf den normalen Startwert zurück, sondern erhaltet lediglich 1  und behaltet eure übrige  aus diesem Kapitel.




## Kapitel 3 - Der Baum des Lebens (Teil 2)

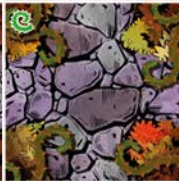
Jetzt, da der Energiequell wieder zum Leben erwacht ist, müsst ihr ihn verteidigen, während die Handwerker des Dorfes die notwendigen Reparaturen vornehmen. Ihr werdet all eure Kräfte aufbringen müssen, denn ihr hört bereits Monster – höchstwahrscheinlich dieselben Monster, die den Quell beschädigt haben – auf euch zukommen.

### Euer Ziel


Ihr müsst den Energiequell gegen die ständigen Angriffe der Monster in der Umgebung verteidigen. Ihr müsst 1  und insgesamt 10  bei 2 Charakteren, 12  bei 3 Charakteren oder 15  bei 4 Charakteren besiegen. Geistmonster zählen dabei nicht mit.

### Vorbereitung

Legt die 11 **Waldkacheln** wie hier gezeigt aus. Alle Charakterfiguren starten auf der Kachel mit dem **Energiequell**. Legt zum Schluss alle benötigten **Marker** und **Plättchen** verdeckt auf die entsprechenden Kacheln: 1 , 3  und 7 . Legt keine  oder  auf die Kachel mit dem Energiequell. Legt 1  verdeckt in den Spielbereich, da sich die Bosskachel bereits im Spiel befindet.













## Sonderregeln


- 1) Das Kapitel beginnt mit der Abenteuerphase.
- 2) Ihr fügt dem Wald niemals Kacheln hinzu.
- 3) In diesem Kapitel hat der Energiequell **nicht** seinen üblichen Effekt.
- 4) Ihr könnt euch nicht zurückziehen, falls 2 oder mehr  auf eurer Kachel liegen.



### 5) Wiederauftauchen und Bewegung von Monstern:

Schaut nach jeder Runde in die nachfolgende Tabelle und handelt den entsprechenden Effekt ab.

**Hinweis:** Es bewegen sich immer nur , nie der . Es kann sich immer nur 1  gleichzeitig im Spiel befinden.

Runde 1	Die  <b>bewegen</b> sich 1 Kachel in Richtung des Energiequells.
Runde 2	Die  <b>bewegen</b> sich 2 Kacheln in Richtung des Energiequells.
Runde 3	Legt 2  auf jede Kachel mit einer Rune.
Runde 4	Die  <b>bewegen</b> sich 2 Kacheln in Richtung des Energiequells.
Runde 5	Legt 1  in den Spielbereich und deckt ihn sofort auf, sofern kein  im Spielbereich liegt.
Runde 6	Legt 1  auf jede Kachel mit einer Rune.
Runde 7	Die  <b>bewegen</b> sich 1 Kachel in Richtung des Energiequells.
Ab Runde 8	Die  <b>bewegen</b> sich 1 Kachel in Richtung des Energiequells. Legt dann 1  auf jede Kachel mit einer Rune.

**Niederlage:** Ihr verliert das Kapitel, falls alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt sind oder sobald der blaue Zähler auf der Bedrohungsleiste des Bosses das letzte freie Feld erreicht. Ihr verliert auch, falls sich am Ende einer Runde mind. 1  auf der Kachel mit dem Energiequell befindet.

**Sieg:** Ihr habt das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, sobald ihr mind. 1  und mindestens die auf der vorherigen Seite angegebene Anzahl an  besiegt habt.

**Kampagnenmodus:** Habt ihr das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, mischt für alle weiteren Kapitel der Kampagne die Kachel mit dem Energiequell mit in den Waldstapel.






# Kapitel 4 - Schritte in der Nacht

Die Nacht bricht herein. Erschöpft von den jüngsten Ereignissen schlägt ihr euer Lager am Fuße einer majestätischen Kiefer auf. Besorgniserregende Geräusche bringen euch dazu, euch auf den Baum zu flüchten und in seinen Ästen zu schlafen. Eine sehr weise Entscheidung! Im Morgengrauen stellt ihr fest, dass euer Lager geplündert wurde. Die gute Nachricht ist, ihr seid alle gesund und munter. Die schlechte Nachricht ist, eure Ausrüstung wurde gestohlen. Glücklicherweise könnt ihr die Lagerplätze der Diebe von eurem hochgelegenen Platz aus sehen. Die nächsten Stunden werden mit Sicherheit interessant!

## Euer Ziel

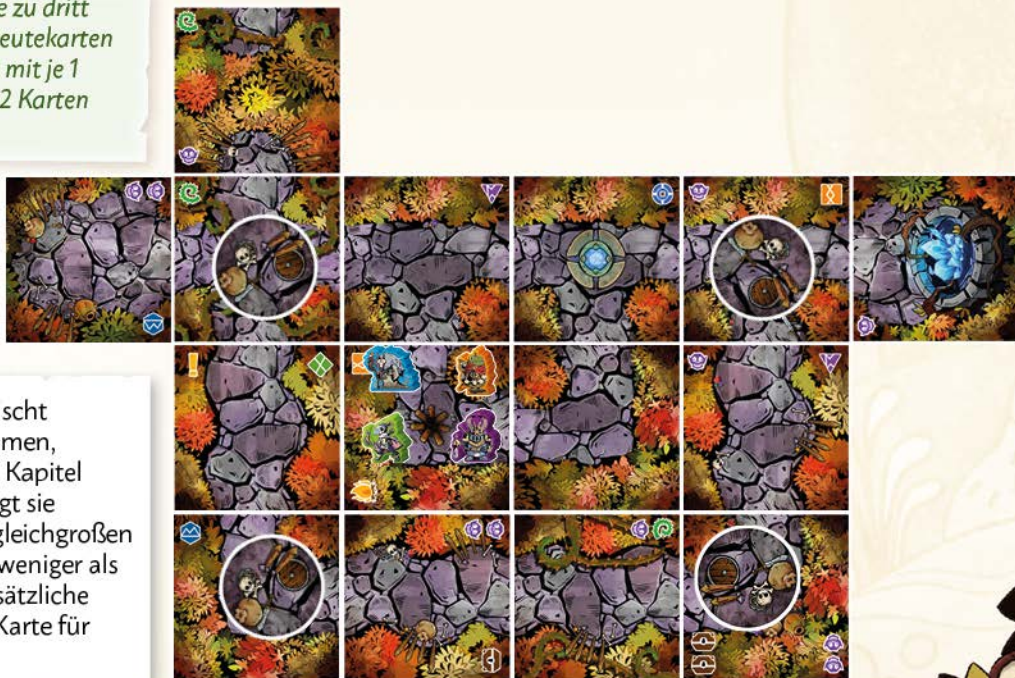
Ihr müsst aus mind. 3 gegnerischen Lagern eure Ausrüstung zurückholen.

## Vorbereitung

Legt die 15 **Waldkacheln** und die **Lager** wie unten gezeigt aus. Alle Charakterfiguren starten auf der Kachel mit dem **Lagerfeuer**. Legt zum Schluss alle benötigten **Marker** und **Plättchen** verdeckt auf die entsprechenden Kacheln: 1 , 3  und 11 .

**Klassischer Modus:** Zieht 2 Beutekarten plus 1 zusätzliche Beutekarte pro Charakter im Spiel. Mischt sie und legt sie verdeckt in 4 möglichst gleichgroßen Stapeln bereit.

**Beispiel:** In einer Partie zu dritt zieht ihr insgesamt 5 Beutekarten (2+3) und legt 3 Stapel mit je 1 Karte und 1 Stapel mit 2 Karten bereit.






**Kampagnenmodus:** Mischt alle Gegenstände zusammen, die ihr nach dem letzten Kapitel ausgerüstet habt, und legt sie verdeckt in 4 möglichst gleichgroßen Stapeln bereit. Habt ihr weniger als 4 Gegenstände, zieht zusätzliche Beutekarten, bis ihr je 1 Karte für jeden der 4 Stapel habt.



## Sonderregeln


- 1) Ihr fügt dem Wald niemals Kacheln hinzu.
- 2) In diesem Kapitel hat das Portal **nicht** seinen üblichen Effekt.


### 3) Lager:



Bewegst du dich auf eine Kachel mit einem verdeckten Lager, musst du zunächst alle  dort bekämpfen. Nachdem du alle  auf der Kachel besiegt hast, decke das Lager auf und handle seinen Effekt ab (siehe unten). Füge der Kachel dann so viele  hinzu, wie auf dem Lager angegeben, und bekämpfe sie sofort.

#### Effekte der Lager:

 Bewegst du dich auf dieses Lager, *erschallt ein Horn*. Alle  die max. 3 Kacheln von diesem Lager entfernt sind, bewegen sich sofort auf das Lager!



 Bewegst du dich auf dieses Lager, *stellst du fest, dass es niedergebrannt ist. Du findest die traurigen Überreste eurer Ausrüstung. Nur 1 Gegenstand hat die Flammen überlebt. Wirf bei „Von Dieben stehlen“ (siehe unten) so lange zufällige Karten vom gewählten Stapel ab, bis nur noch 1 übrig ist.*

 Bewegst du dich auf dieses Lager, *flieht der Wächter dort und schlägt Alarm. Der Feind kennt jetzt deine Absichten*. Lege 1 Bonusschild auf eine beliebige Kachel, auf der ein noch verdecktes Lager liegt. Ist dies nicht möglich, lege den Bonusschild stattdessen auf dieses Lager. Liegt ein Bonusschild auf einer Kachel, haben alle Gegner dort einen um 1 erhöhten Verteidigungswert.

 Bewegst du dich auf dieses Lager, *löst du eine Falle aus und verlierst fast ein Bein!* Der aktive Charakter verliert 2  und wird vergiftet.

**4) Von Dieben stehlen:** Nachdem du alle Monster auf einer Kachel mit einem Lager besiegt hast (auch das neu hinzugefügte), wähle 1 der 4 Stapel, die ihr zu Beginn des Kapitels bereitgelegt habt. Du erhältst diese Gegenstände und rüstest sie sofort aus.

**Niederlage:** Ihr verliert das Kapitel, falls alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt sind.

**Sieg:** Ihr habt das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, sobald sich auf mind. 3 Kacheln mit aufgedeckten Lagern zur gleichen Zeit keine  befinden. Entscheidet nun, ob ihr weiterspielt und versucht, das 4. Lager von  zu befreien und eure restliche Ausrüstung zu holen, oder ob ihr das Kapitel beendet.

**Kampagnenmodus:** Besiegt ihr die Gegner im 4. Lager nicht, werft den letzten der zu Beginn des Kapitels vorbereiteten Stapel ab. *Eure Ausrüstung gehört jetzt den Monstern!*



# Kapitel 5 - Verderbnis

Nach eurem letzten Abenteuer ist die Moral eurer Gruppe am Boden, aber ihr schleppt euch weiter. Nach nur zwei Tagesmärschen erreicht ihr euer Ziel. Das verrät euch nicht euer Kompass, sondern die Vegetation um euch herum: sie leuchtet besorgniserregend. Alles scheint von einem Kristall verunreinigt worden zu sein, der im Dickicht schimmert. Ihr spürt, dass es Zeit für den finalen Kampf ist, um das Gleichgewicht des Waldes wiederherzustellen. Das wird nicht nur der wichtigste Kampf, sondern auch der schwierigste.

## Euer Ziel

Aktiviert 4 Totems, um den Wald von der sich ausbreitenden Verderbnis zu befreien.



## Vorbereitung

Legt die 3 oben gezeigten **Waldkacheln** aus und nehmt die 10 **Verderbnismarker** (●) aus der Schachtel. Legt 1 ● auf die rechte Kachel (mit der doppelten Sackgasse). Die übrigen 9 ● bilden den Verderbnisvorrat.



**Kampagnenmodus:** Habt ihr euch im vorherigen Kapitel Zeit gelassen und alle 4 Lager durchsucht, gilt die Anzahl der verdorbenen Waldkacheln in diesem Kapitel nach der 1. Runde und für den Rest der Partie als um 1 erhöht (siehe „Effekte der Verderbnis“, S. 30).

## Sonderregeln

**1) Verderbnis breitet sich aus:** Nach jeder Runde breitet sich die Verderbnis weiter aus. Jede Kachel mit ● erzeugt 1 ● für jeden Pfad auf ihr, der zu einer Kachel oder einem leeren Platz führt, auf der/dem noch keine ● liegt. Legt zunächst 1 erzeugte ● auf jede durch einen Pfad verbundene Waldkachel, auf der noch keine ● liegt. Legt dann, falls ein Pfad zu einem leeren Platz führt, 1 erzeugte ● auf jeden dieser Plätze. Sobald ihr in der Erkundungsphase oder bei einer „Riskanten Erkundung“ eine Kachel dorthin legt, legt ihr die ● von dort darauf.

- Auf jeder Waldkachel kann nur 1 ● liegen.
- Breitet sich die ● auf eine Kachel mit  aus, werft die  ab, ohne dafür Beutekarten zu erhalten.
- Breitet sich die ● auf die Kachel mit dem  aus, deckt den Boss sofort auf und legt einen blauen Zähler auf das 1. Feld seiner Bedrohungsleiste.

**2) Totem aktivieren:** Um ein Totem zu aktivieren, musst du dich auf einer Kachel mit einer Rune befinden (das ist das Totem) und den Machtwürfel in der Farbe der Rune beschwören. Lege den Machtwürfel auf diese Kachel – **er bleibt bis zum Ende des Kapitels dort liegen und steht niemandem mehr zur Verfügung!**








**3) Verzweifelte Beschwörung:** Du darfst ein Totem auch aktivieren, indem du einen Machtwürfel einer anderen Farbe beschwörst: Befindest du dich auf einer Kachel mit einer Rune (dem Totem) und hast du mind. 1 , beschwöre deinen Machtwürfel zunächst wie üblich, indem du 2 Charakterwürfel auf dein Charaktertableau legst. Zusätzlich musst du dann all deine  ausgeben, was dir erlaubt, die Farbe des beschworenen Machtwürfels zu wählen.

**4) Reinigung:** Es gibt 2 Möglichkeiten, den Wald von  zu befreien: Sobald du ein Totem aktivierst oder einen Boss besiegst, darfst du 1  von einer beliebigen Waldkachel abwerfen. Lege sie zurück in den Verderbnisvorrat.


Die Kachel mit der doppelten Sackgasse kannst du **nicht** reinigen.

### 5) Effekte der Verderbnis ():

- Beginnt ein Charakter seinen Zugauf einer Kachel mit , oder bewegt er sich darauf, schau in die nachfolgende Tabelle. Sieh nach, wie viele verdorbene Waldkacheln im Spiel sind und handle die entsprechenden Effekte ab.

Anzahl verdorbener Waldkacheln	Effekt für Charaktere auf verdorbenen Kacheln	Effekt für Gegner auf verdorbenen Kacheln
1–3	Kein Effekt	 = +1 
4–8	-1 Bewegung	 = +1  & 
9	-1 ausgerüsteten Gegenstand ODER Falls der Charakter keinen Gegenstand ausgerüstet hat, wird er außer Gefecht gesetzt.	+1  erscheint auf der Kachel. Deckt die Bosskarte sofort auf und legt sie so dicht wie möglich an die Kachel, um euch zu merken, wo der  erschienen ist.
10+	Ihr verliert das Kapitel.	

**Wichtig:** In diesem Kapitel dürfen 2 Bosse gleichzeitig im Spiel sein. Müsst ihr einen 3. hinzufügen, verliert ihr sofort!

**Niederlage:** Wie im klassischen Modus verliert ihr, sobald der blaue Zähler auf der Bedrohungsleiste eines Bosses das letzte freie Feld erreicht. Ihr verliert auch, falls sich die  nicht genügend ausbreiten kann, weil der Verderbnisvorrat leer ist, oder ihr einen 3. Boss aufdecken müsstet.

**Sieg:** Ihr habt das Kapitel erfolgreich abgeschlossen, sobald ihr die folgenden 2 Bedingungen gleichzeitig erfüllt:

- Die 4 Machtwürfel liegen auf ihren entsprechenden Totems.
- Es gibt keine **aufgedeckten** Bosse.

Habt ihr dieses Kapitel erfolgreich abgeschlossen, habt ihr die Kampagne gewonnen. Glückwunsch! Lest auf der nächsten Seite nach, wie euer Abenteuer ausgeht!



## Lest diesen Abschnitt nicht, bis ihr Kapitel 5 erfolgreich abgeschlossen habt!

*Kurz nachdem ihr das letzte der Totems aktiviert habt, bricht eine mächtige Schockwelle aus ihnen hervor. Dann legt sich eine schwere Stille über den Wald. Ihr werft euch besorgte Blicke zu. Dann hört ihr, wie ein Vogel in einer Baumkrone zu singen beginnt. Schnell stimmen andere Vögel in die Melodie ein – der ganze Wald ist wieder zum Leben erwacht und dankt euch.*

*Ein paar Minuten später, während ihr euch ausruht – immer noch glücklich und ehrfürchtig – seht ihr den Kristall hell aufleuchten. Wie aus dem Nichts erscheint der Älteste vor euch.*

*„Tausend Dank, Freunde. Ich kann meine Dankbarkeit gar nicht in Worte fassen. Ihr habt heute diesen Wald gerettet. Ich fürchte jedoch, dass es beunruhigende Neuigkeiten am Waldrand gibt. Eure Erfahrung könnte dort sehr hilfreich sein. Sobald ihr euch ausreichend ausgeruht habt, begeben euch bitte in den Sumpf und helft unseren Freunden dort. Möge der Baum des Lebens über euch wachen!“*

## Mitwirkende

### Original-Ausgabe

**Autor und Projektleitung:** Geoffrey Wood

**Illustrationen:** Jiahui Eva Gao

**Grafik:** From the Woods Studio

### Deutsche Ausgabe

**Übersetzung:** Felina Haun

**Projektleitung:** Ryan Palfreyman

**Satz:** Katarzyna Kosobucka

**Mitarbeit:** Mira Barbian, Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Monika Harke, Markus Jost, Claudio Priore, Lisa Prohaska, Yara Lal Thiel

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

**Kundenservice:** [service@happysshops.com](mailto:service@happysshops.com)

Vielen Dank an alle, die beim Korrekturlesen der Regeln geholfen, das Spiel getestet und konstruktives Feedback gegeben haben: Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier

Danke auch an Michael und das gesamte Team von Meeple on Board Vanguard für ihre fantastische Arbeit, und an unsere Partnerverlage für die Ausgaben in anderen Sprachen!

Und zu guter Letzt: Danke an über 500 Unterstützende dieses Spieleschmiedeprojekts. Die deutsche Übersetzung wäre ohne euch nicht zustande gekommen!



**Mirakulus:** L+N GmbH

Schokholtzstr. 6

06217 Merseburg

[www.mirakulus.de](http://www.mirakulus.de)



## Wichtige Regeln



### Kämpfe

- Jedem Charakter steht in jedem Kampf von Grund auf 1 Kampfwürfel (🎲) zur Verfügung.
- Der aktive Charakter bekämpft immer zuerst das Monster mit dem niedrigsten Verteidigungswert (♥).
- Nicht aktive Charaktere, die mit dem aktiven Charakter auf derselben Kachel sind, dürfen ihn mit ihren Kampfwürfeln unterstützen.
- Nicht aktive Charaktere, die den aktiven Charakter im Kampf unterstützen, können jeweils max. 1 Schaden auf einmal erleiden.
- Die Belohnung der Monster dürft ihr beliebig unter den Charakteren aufteilen, die sich auf der Kachel befinden und am Kampf teilgenommen haben.

**Sind alle Charaktere zur gleichen Zeit außer Gefecht gesetzt, verliert ihr!**



### Bosse

- Charaktere können sich nicht aus Kämpfen mit Bossen zurückziehen.
  - Die Bedrohungsstufe steigt auf 3 Arten:
    - Nach dem Zug jedes Charakters, solange der Boss noch am Leben ist.
    - Nach jeder Runde, solange der Boss noch am Leben ist.
    - Durch manche Effekte.

**Sobald der blaue Zähler auf der Bedrohungsleiste das letzte freie Feld erreicht, verliert ihr!**