



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

THE WITCHER - KOMPETITIVE VARIANTE (2-5)

Diese Spielhilfe fasst das **Mehrspieler-Spiel** mit allen Erweiterungen zusammen und bildet daraus quasi **2 Varianten**:

- **Kompetitiv** mit den Erweiterungen **Legendäre Monster**, **Skellige** und dem **Abenteuer-Set**.
- **Kooperativ** mit der Erweiterung **Die Wilde Jagd**. Diese bietet **eigene Legendäre Monster und Abenteuer-Set**.

Beide Varianten verwenden neben dem Grundspiel-Regelwerk die Erweiterungen **Monsterjagd** und **Zauberinnen & Magier**.

DAS SPIEL ENDET...

...sobald ein Spieler das **legendäre Monster** besiegt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ablegen**: Lege die Karte offen auf deinen Ablagestapel.
- **Entsorgen**: Entferne die Karte für den Rest der Partie. **Sollst Du aus einer Kartenreihe entsorgen**, darfst Du diese pro Karte frei wählen.
- **Erschöpfung: Entsorge** so viele deiner Karten, wie deine Position auf der Siegleiste angibt. Dazu wählst Du Karten aus deinem gesamten Deck (inkl. Hand und Ablagestapel). Mische anschließend dein Deck.
- **Quest**: Quests sind freiwillig. Du kannst beliebig viele Quests gleichzeitig haben. Nicht abgeschlossene Quests haben keine negativen Auswirkungen bei Spielende.
- **Spur/Zerstörungsplättchen**: Ein **verdecktes Ortsplättchen/Zerstörungsplättchen** auf deinem Tableau. Greifst Du ein Monster an, dessen **Spur/Zerstörungsplättchen** Du zuvor aufgenommen hast, führst Du statt dem Monster den ersten Schlag aus.
- **Tränke**: Deine Alchemiestufe gibt lediglich an, wie viele Tränke und Bomben Du in einem Kampf einsetzen darfst. **Wenn du einen Trank erhältst**, darfst Du alternativ **1 Trank und 1 Gold ablegen**, um eine Bombe zu ziehen. Du darfst max. 4 Tränke und 4 Bomben haben (insgesamt 8 Karten).
- **Trophäen**: Karten erlegter Monster, Siegel besiegt Spieler oder Karten voll entwickelter Attribute (Meditation). Lege sie so unter dein Tableau, dass die Fähigkeit sichtbar bleibt. Rücke pro erhaltener **Trophäe** 1 Feld auf der Siegleiste vor.

Das letzte Feld kannst Du nicht durch Meditation erreichen!

HEXERKARTEN (UND MAGIERKARTEN)

Jeder Spieler startet mit 10 bzw. 11 Karten in seinem Deck. Diese Karten nutzt er zur Bewegung, zum Angriff, als Zahlungsmittel und als Lebenspunktezerähler im Kampf. **Zauberinnen & Magier**: dieser Begriff bezieht sich auf die eigenen Magierkarten.

REGELN FÜR DAS DECK

- Das Deck liegt verdeckt links neben dem Tableau.
- Der Ablagestapel liegt links daneben, aufgedeckt.
- Mussst Du eine Karte von deinem leeren Deck ziehen, mische deinen Ablagestapel und bilde so ein neues Deck.

ORTSPLÄTTCHEN NUTZEN

- Auf einer Monsterkarte bestimmt das Ortsplättchen, wo sich das Monster aufhält (aufgedecktes Ortsplättchen).
- Wenn Du ein **Gerücht** über ein Monster erhältst (aufgedecktes Ortsplättchen). Sobald Du seinen Ort betrittst, drehst Du das Ortsplättchen des Gerüchtes dann auf die verdeckte Seite - nun ist es eine **Spur** eines Monsters.
- Ortsplättchen können genutzt werden, um einen zufälligen **Quest-Zielort** zu bestimmen.
- **Um einen Ort (ohne Hexer) für ein neues Schwächeplättchen** zu bestimmen. Mische das Ortsplättchen anschließend zurück in seinen Stapel.

ATTRIBUTE UND HEXERSTUFE

- **Kampf**: Diese Karten ziehst Du am Ende deiner Kampfzüge.
- **Verteidigung/Weisheit**: Dein maximaler Schildwert/Energie. Ändert sich dein Verteidigungswert, musst Du deinen Schildwert/Energie entsprechend anpassen.
- **Alchemie**: Deine Vergiftungstoleranz (so viele Tränke darfst Du pro Kampf maximal trinken).
- **Spezialisierung** (siehe Spielertableau).

HEXERSTUFE AUFSTEIGEN

Du steigst automatisch auf, sobald alle Attribute mindestens 1 Stufe über deiner Hexerstufe sind. Ziehe dabei sofort 1/2 Karten von deinem Deck (Stufe II & III / IV & V). **Spielt ihr mit Mutagenkarten** erhältst Du stattdessen **1/2 Mutagenkarten**. Ziehe je 3 Karten vom Mutagenstapel und wähle 1 aus. Wiederhole das bei Stufe IV & V. Jede Mutagen-Fähigkeit kann **1x pro Kampf** eingesetzt werden.

*Attribute können sinken, jedoch sinkt **niemals** deine Hexerstufe. Ebenso können Attribute auf Stufe V niemals sinken!*

SKELLIGE

GEFAHRENLEISTE

- Je höher Dagon steht, desto gefährlicher sind Seereisen.
- Das oberste Feld ist der **Dagon-Ort**, sobald er sich aus den Tiefen des Meeres erhoben hat. Sobald er dort steht, erscheint er im Spiel: Er beeinflusst das Reisen zur See und kann wie ein normales Monster bekämpft werden.

*Erst wenn Dagon sich erhoben hat, kann der **Dagon-Ort** betreten werden.*

DAGON ERHEBT SICH

Erhebt sich Dagon durch eine Skellige-Erkundungskarte bzw. deinen Seereise-Würfel, handle folgendes ab:

- Die Reise ist nun sicher.
- Senke deinen **Schildwert/Energie** auf 0 und erhalte **1 Dagon-Plättchen**.
- Bewege dich zu deinem Zielort und fahre mit Phase I fort.

*Solang sich Dagon erhoben hat und auf dem **Dagon-Ort** steht, gelten alle Seereisen vom Festland zu Inseln als gefährlich.*

EIN SPIELZUG

Die Spieler führen im Uhrzeigersinn ihre Züge aus, bis die Siegbedingung erfüllt ist. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen:

- I. Bewegungen & Aktionen
- II. Kampf / Erkundung / Meditation
- III. Nachziehen & neue Karten kaufen

[I] BEWEGUNGEN & AKTIONEN

BEWEGUNGEN

Bewegungen sind optional. Bewege dich an einen verbundenen Ort/**Insel**. Dazu musst Du folgende Regeln beachten:

- Spiele **1 Handkarte** mit dem passenden Geländesymbol.
- **Hast Du keine passende Karte?** Spiele **2 Handkarten** mit beliebigen Geländesymbolen bzw. 1 Handkarte + 1 Gold..

*Ihr dürft euch jederzeit an Orte mit **Monstern / anderen Spielern / dem Legendären Monster** bewegen.*

SCHWÄCHEPLÄTTCHEN

Betrittst Du einen Ort mit Schwächeplättchen, legst Du es auf dein Tableau. Die Geländeart bestimmt das Monster, die römische Ziffer die herausgefundene Schwäche, welche (nur) dir einen Vorteil gegen das Monster verschafft.

*Du darfst mehrere **Schwächeplättchen** besitzen.*

DAS LEGENDÄRE MONSTER VERDRÄNGEN

Wenn Du dich auf den Ort des Legendären Monsters bewegst, verdrängst Du es. Führe dazu folgende Schritte aus:

01. Lege eine beliebige Handkarte ab.
02. Ziehe **1 Monster-Bewegungskarte** und verschiebe das **Legendäre Monster um 1 Ort** in Richtung seines **Hauptziels** bzw. **Nebenziels**.
03. **Optional**: Führe die Ortsaktion deines Ortes aus.

SEEREISEN (BEWEGUNG)

*Zahle beim Reisen per Schiff nach den üblichen Regeln die **Bewegungskosten** (Karten und ggfs. Gold)*

Reisen zwischen **Hafenorten**, zwischen **Inseln** und von einer Insel an den Dagon-Ort sind **nicht** möglich!

HAFENORT ≈ INSEL (1X PRO ZUG)

Sobald Du deine Miniatur auf dem Schiff platzierst, wirfst Du 1 Würfel und vergleichst das Ergebnis mit der Gefahrenleiste.

*Solang sich Dagon erhoben hat und auf dem **Dagon-Ort** steht, gelten alle Seereisen vom Festland zu Inseln als gefährlich.*

- **Ergebnis im oberen Bereich**: Reise ist sicher. Rücke Dagon um 1 Feld nach oben.
- **Ergebnis im unteren Bereich**: Reise ist gefährlich.

Der Spieler rechts von dir zieht eine **Skellige-Erkundungskarte** und liest den sicheren/gefährlichen Abschnitt vor.

***Erreichst Du dein Ziel?** Du darfst die Ortsaktion durchführen sowie **Gerüchte** in **Spuren** umwandeln, wie üblich.*

INSEL ≈ HAFENORT

Du darfst an einen Hafenort ohne Schiff reisen.

*Bei Reisen zurück zum Festland ziehst Du **keine Skellige-Erkundungskarte**. Du darfst die Ortsaktion durchführen sowie **Gerüchte** in **Spuren** umwandeln, wie üblich.*

FESTLAND ≈ DAGON-ORT

*Erst möglich, wenn sich **Dagon** erhoben hat.*

- Der **Dagon-Ort** kann nur von einem **Hafenort** aus per Schiff erreicht werden.
- Es wird **keine Skellige-Erkundungskarte** abgehandelt.
- Der **Dagon-Ort** ist der einzige Ort im Spiel, auf dem **mehrere Schiffe** erlaubt sind (somit auch mehrere Spieler).
- Gehe sofort zu **Phase II** über und kämpfe gegen Dagon.

AKTIONEN

- Du darfst erst dann eine Aktion ausführen, wenn Du dich **mindestens 1x bewegt** hast!*
- Du darfst dich dabei auch zu deinem Start-Ort zurück bewegen.*

ORTSAKTION (OPTIONAL)

- Du darfst jede Ortsaktion **nur 1x pro Spielzug** ausführen.
- Andere Spieler/Monster verhindern Ortsaktionen **nicht**.
- Das **Legendäre Monster** verhindert die Ortsaktion.

*Siehe **Anhang 3: Ortsaktionen im Detail (S. 4)***

QUEST-AKTION (OPTIONAL)

Nur wenn Du dich am Zielort einer Quest befindest (siehe Karte).

WÜRFELPOKER GEGEN ANDEREN SPIELER (OPTIONAL)

Entweder als Ortsaktion oder gegen einen Hexer an deinem Ort, der **mindestens 1 Gold** besitzt. Er kann sich nicht weigern, mit dir Würfelpoker zu spielen.

*Spielst Du gegen einen Hexer Würfelpoker, kannst Du diesen in **Phase II nicht bekämpfen!***

01. Legt beide je **1 Gold** und legt **1 Gold aus dem Vorrat** in den „Poker-Topf“.
02. Würfelt beide je 1 Set Pokerwürfel.
03. Der Gegenspieler darf beliebig viele Würfel 1x neu werfen.
04. Der aktive Spieler darf beliebig viele Würfel 1x neu werfen.
05. Bestimmt den Sieger mithilfe der Übersichtskarte. Der Sieger erhält das Gold aus dem Poker-Topf.

*Bei **Gleichstand**: Höchster Wert desselben Ergebnisses (z.B. Paar) > Höchster Wert ungenutzter Würfel > aktive Spieler.*

Gleichstand beim Full House: Falls ihr beide ein Full House habt, vergleicht ihr zuerst die Würfelwerte des Drillings und dann die des Paares.

ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN ERHALTEN

Beendest Du Phase I an einem Ort mit Zerstörungspättchen? Nimm das Plättchen und decke es auf. Erhalte den **Bonus** des Plättchens. Lege es anschließend verdeckt auf dein Tableau - es hilft dir später im Kampf gegen das **Legendäre Monster**.

Nach deiner Aktion darfst Du weitere Karten ausspielen, um Phase I zu wiederholen oder in Phase II übergehen.

[II] KAMPF / ERKUNDUNG / MEDITATION

Entscheide dich für 1 der 3 Optionen:

01. **Kampf**
02. **Erkundung**
03. **Meditation**

*Befindest Du dich am **Dagon-Ort**, **musst** Du **Kampf** wählen!*

[II.1] KAMPF

Siehe Anhang 1: Kampf im Detail (S. 3)

SPIELERKAMPF

- Der andere Spieler an deinem Ort kann deine Herausforderung nicht ablehnen.
- Du kannst keine Spieler zum Kampf auffordern, mit denen Du in diesem Zug Würfelpoker gespielt hast.
- An Hexerschulen und Orten mit „Taverne geschlossen“-Plättchen darfst Du niemanden herausfordern.

MONSTERKAMPF

Bekämpfe ein Monster an deinem Ort.

[II.2] ERKUNDUNG

Die Erkundung steht immer zur Verfügung.

***Nur 1 Erkundung pro Zug:** Hast Du in deiner Phase I eine **Skellige-Erkundungskarte** abgehandelt?*

01. Der Spieler rechts von dir zieht 1 **Start- oder Wildniss-Erkundungskarte** (Du entscheidest).
02. Er liest die Einleitung sowie die Optionen vor, jedoch nicht die Resultate.

*Manche Optionen setzen eine bestimmte Menge Gold voraus. Hast Du **nicht genügend Gold**, darf der Spieler dir diese Option nicht vorlesen und deine Wahl entfällt.*

03. Du entscheidest dich für eine Option.
04. Der Spieler liest das entsprechende Resultat vor.

Das nicht gewählte Resultat wird niemals vorgelesen!

QUESTRESULTATE

Lege die Erkundungskarte als Erinnerung vor dir ab. Du kannst die Quest später über die Quest-Aktion der Karte am aufgeführten Quest-Ort abschließen.

[II.III] MEDITATION

- Du musst mindestens 1 Attribut auf Stufe V haben.
- Eine passende Attributs-Trophäe ist verfügbar.
- Du darfst jede Attributs-Trophäe nur 1x besitzen.

01. Nimm die passende Attributs-Trophäe aus dem Stapel und lege sie unter dein Tableau.
02. Rücke deinen Siegmarker 1 Feld auf der Siegleiste vor und erleide **Erschöpfung**.

*Das **letzte Feld** der Siegleiste kann **nur durch einen Kampf** erreicht werden, nicht durch Meditation! Bist Du auf dem vorletzten Feld und meditierst, überspringe den **Schritt 02**.*

[III] NACHZIEHEN & NEUE KARTEN KAUFEN

Der nächste Spieler darf bereits mit seiner Phase I starten.

01. **Optional:** Lege beliebig viele Handkarten ab.
02. Ziehe bis auf 3 Handkarten von deinem Deck auf.
03. Kaufe 1 Karte aus der entsprechenden Kartenreihe und bezahle ihre modifizierten Kosten (nicht unter 0), indem Du entsprechend viele Karten von deiner Hand ablegst. **Lege gleichzeitig die Karte derselben Spalte der jeweils anderen Kartenreihe zusätzlich ab.** Schiebe beide Kartenreihen auf und fülle sie mit neuen Karten vom jeweiligen Stapel.

*Manche **Spezial-Hexerkarten** erfordern als Kosten das **Entsorgen** einer Handkarte. In diesem Fall werden Modifikatoren der Kartenreihe ignoriert.*

*Wenn es dir möglich ist, eine **Karte zu kaufen**, **musst** Du das **auch tun**.*

04. Nimm die gekaufte Karte direkt auf die Hand.

Beachte dein Handkartenlimit von 7.

MONSTERBEWEGUNG AM ENDE DER RUNDE

Haben alle Spieler ihre Züge **beendet**, deckt ihr eine **Monster-Bewegungskarte** auf. Diese gibt **Hauptzielort**, **Nebenzielort** und **Anzahl der Bewegungen** für das **Legendäre Monster** an.

01. Bewegt das **Legendäre Monster** entsprechend der Bewegungspunkte auf dem kürzesten Weg **ohne Zerstörungspättchen** auf sein **Hauptzielort**.
02. Erreicht es seinen **Hauptzielort**, bewegt es sich weiter in Richtung des **Nebenzielorts**.
03. Ist durch **Zerstörungspättchen** keine Bewegung möglich, verfallen restliche Bewegungspunkte.
04. Immer wenn sich das **Legendäre Monster** bewegt, legt ein **Zerstörungspättchen** auf den Ort, den es betritt.

ALLGEMEINE KAMPFREGELN

- Behalte deine Handkarten. Wenn nicht anders angegeben ziehst Du keine neuen Handkarten von deinem Deck.
- Bilde dein **Lebenspunkte-Deck**, indem Du deinen Ablagestapel in dein Deck mischt.
- Wenn dein Lebenspunkte-Deck leer ist und Du keine Handkarten mehr hast, bist Du **kampfunfähig** und verlierst.
- Verlieren **beide Kontrahenten** in demselben Spielzug ihre letzte Karte, gilt der Kontrahent als nicht kampfunfähig, dessen Karte zu dieser Situation geführt hat.
- Während der Monsterjagd kannst Du auch kampfunfähig das Monster noch **vertreiben**.

REGELN FÜR SPIELERKÄMPFE

- Der Angreifer beginnt.
- Beide Spieler führen abwechselnd Kampzüge durch.
- Nach dem Kampf wird das „Taverne geschlossen“-Plättchen auf den Ort gelegt. Es zeigt an, dass keine Spielerkämpfe mehr möglich sind. Wird an einem anderen Ort ein Spielerkampf ausgetragen, wird dieses Plättchen dorthin gelegt.

ZUSCHAUERWETTEN BEI SPIELERKÄMPFEN

*Alle unbeteiligten Spieler dürfen Wetten eingehen - sie müssen sich dazu **nicht** am Ort des Kampfes befinden.*

- Vor Beginn des Kampfes dürfen unbeteiligte Spieler je **1 Goldmünze** auf den Ausgang wetten. Die Münze legt er dazu auf das entsprechende Feld auf seinem Spielertableau.
- **Gewinnst** Du eine Zuschauerwette, erhältst Du deinen Einsatz zurück sowie 1-3 Goldmünzen aus dem Vorrat, je nach Position des Verlierers auf der Siegleiste.
- **Verlierst** Du eine Zuschauerwette, lege deinen Einsatz ab.

REGELN FÜR MONSTERKÄMPFE

- Der Spieler rechts von dir kontrolliert das Monster.
- Er liest die Spezialfähigkeit des Monsters laut vor.
- Er erstellt das Lebenspunkte-Deck des Monsters gemäß der Monsterkarte.
Das Lebenspunkte-Deck des Legendären Monsters wird aus dessen eigenen Kampfkarten erstellt. Anschließend werden so viele Karten vom Lebenspunkte-Deck abgelegt, wie der aktive Spieler Zerstörungspättchen besitzt - diese werden jedoch nicht abgelegt.
- Spieler und Monster führen abwechselnd Kampzüge aus.
- **Das Monster beginnt** – es sei denn der aktive Spieler besitzt eine passende **Spur/Zerstörungspättchen**.
- Das **Legendäre Monster** besitzt darüber hinaus eine Spezialfähigkeit auf seiner Übersichtskarte (unten).

Siehe Anhang 1: Kampf im Detail (S. 3)

ANHANG 1: KAMPF IM DETAIL

Es wird zwischen **Monster- und Spielerkampf** unterschieden.

KAMPFZUG EINES MONSTERS

- Ein **nicht aktiver Spieler/der Marker** entscheidet, ob das Monster einen **Sturmangriff** oder **Beißangriff** durchführt.
- Die oberste Karte des Lebenspunkte-Decks des Monsters wird aufgedeckt und der angesagte Effekt abgehandelt.

EFFEKTE VON MONSTER-ANGRIFFEN

- **Schaden erleiden:** Zuerst **Schildwert (nicht Energie!)**, dann Deck und zuletzt Handkarten.
- **Karten ablegen:** Zuerst von der Hand, dann vom Deck.
- **Karten entsorgen.**
- **Attributstufe senken**
- **Spezialangriffe:** Siehe große Monster-Übersichtskarte.

Ein Attribut kann **nicht unter Stufe I, Stufe V** nie sinken.

KAMPFZUG EINES SPIELERS

[I] TRÄNKE, SPEZIALISIERUNGEN UND EFFEKTE EINSETZEN

- **Tränke:** Trinke beliebig viele Tränke, ohne deine **Vergiftungstoleranz** (siehe Alchemiestufe) zu überschreiten.
- **Spezialisierungen:** Siehe Spielertableau, rechte Seite.
- **Karteneffekt einsetzen:** Nutze Gegenstände, Trophäen, etc.

[II] EINE KOMBO AUSSPIELEN

- Spiele mindestens 1 Handkarte aus. Kannst Du mehrere Karten **verketteten**. Die **Farben** der Balken und zuvor gespielten Verkettung (farbige Reiter) müssen übereinstimmen.
- Die Symbole von Verkettungen werden nur genutzt, falls sie mit einer passenden weiteren Karte **verbunden** werden.
- Eine Kombo darf auch aus **nur 1 Karte** bestehen.
- **Energie-Boosts** jeder einzelnen Karte sind freiwillig.

[III] EINE KOMBI ABHANDELN

01. Schaden zufügen:

- **Monster:** Füge die Summe der gespielten Schadenssymbole dem Monster zu (dieses legt Lebenspunkte-Karten ab). Ist das Lebenspunkte-Deck bereits leer. **Wird dabei eine Spezial-Monster-Angriffskarte abgelegt, löst das die Passivfähigkeit** auf der großen Monster-Übersichtskarte aus.
- **Legendäres Monster:** Der **Schildwert** ist abhängig von der Anzahl der Trophäen des aktiven Spielers (siehe Siegleiste).
- **Anderer Spieler:** Kämpfst Du gegen einen anderen Spieler, reduzieren Schadenssymbole zuvor erst seinen Schildwert, dann sein Deck und zuletzt seine Handkarten. **Magier senken niemals ihren Energiewert, wenn sie Schaden erleiden.**

02. Schildwert/Energie erhöhen:

Erhöhe deinen Schildwert/**Energie** entsprechend deiner gespielten Schildsymbole.

03. Effektsymbole anwenden:

Müssen korrekt **verkettet** sein.

[IV] NACHZIEHEN

01. Ziehe **neue Handkarten** von deinem Deck:

- Basiswert: Deine Kampfstufe (siehe Spielertableau).
- Beachte alle „Mehr/weniger Karten ziehen“-Effekte.
- Beachte alle weiteren Spieleffekte (z.B. Tränke).
- Dieser Wert darf nicht negativ sein (mind. 0).

Dein Handkartenlimit beträgt **7 Karten**.

Ist dein Deck leer, wird der Ablagestapel während des Kampfes nicht neu gemischt!

02. Lege anschließend alle gespielten Karten der Kombo auf deinen Ablagestapel, ohne die Reihenfolge zu verändern.

KAMPFENDE UND RESULTATE

Der Kampf endet, sobald dein Hexer/Monster keine Karten mehr in seinem Lebenspunkte-Deck & auf der Hand hat (Monster haben keine Handkarten). Der überlebende Teilnehmer gewinnt.

MONSTERKAMPF-RESULTATE

- 01. Das Monster wird besiegt** (0 Lebenspunkte).
- 02. Das Monster wird vertrieben:** Der Spieler wird kampfunfähig, während das Monster **0-1 Karten** im Deck hat.
- 03. Der Spieler wird besiegt:** Der Spieler wird kampfunfähig, während das Monster **2+ Karten** im Deck hat.

[01] DAS MONSTER WIRD BESIEGT

Dagon hat eigene Monsterkampf-Resultate (siehe [01 / 02]).

01. Erhalte die kleine Monsterkarte als **Trophäe**. Lies den Kampftext auf der Rückseite laut vor und schiebe sie unter dein Tableau (Fähigkeit muss sichtbar sein).
02. Rücke deinen **Siegmarker** 1 Feld nach oben.
03. Erleide **Erschöpfung**.
04. **Entsorge** das Monstersplättchen.
05. Erhalte **2 Gold**.
06. Ziehe ein **neues Monster**:

EIN NEUES MONSTER ERSCHEINT

- Ziehe 1 Monsterplättchen, dessen Rang **um 1 höher** ist als der Rang des Monsters, das Du soeben besiegt hast, falls möglich. Mische ggfs. den Monsterplättchen-Ablagestapel.

Erscheint das erste Stufe III-Monster? Mischt die 4 beiseite gelegten Monster-Angriffskarten in den Stapel.

- Mische das Ortsplättchen des besiegteten Monsters sowie alle **Spuren & Gerüchte** aller Spieler, die dieses Monster betrafen, zurück in ihre Stapel.

Quest-Ortsplättchen verbleiben bei den Spielern!

- Ziehe ein neues Ortsplättchen desselben Geländes für das neue Monster und platziere dessen Plättchen dort.
- Suche die passende Monsterkarte für die Auslage.

4/5 Spieler: Es gibt 2 Rang I-Monsterplättchenstapel. Wird ein Monster vom 1. Stapel besiegt, wird es durch ein anderes Rang I-Monsterplättchen vom 2. Stapel ersetzt, statt von Rang II.

[02] DAS MONSTER WURDE VERTRIEBEN

Dagon hat eigene Monsterkampf-Resultate (siehe [01 / 02]).

01. Lege Monsterplättchen ab & Monsterkarte in Stapel zurück.
02. Erhalte **2 Gold**.
03. Lege 1 **Hexer-/Magierkarte (Kosten 0)** auf Ablagestapel.

Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten der Karte. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Durchsuche bei Bedarf den Hexer- bzw. Magierstapel.

04. Ein **neues Monster erscheint** nach denselben Regeln wie nach dem Besiegen eines Monsters mit folgender Änderung: Das neue Monster hat **denselben Rang** wie das vertriebene Monster. Mische ggfs. den Monsterplättchen-Ablagestapel.

[01 / 02] DAGON WIRD BESIEGT ODER VERTRIEBEN

- Stelle Dagon zurück auf sein **Startfeld** der Gefahrenleiste.
- Erhalte **2 Gold**.
- Lege 1 **Hexer-/Magierkarte (Kosten 0)** auf Ablagestapel.

Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten der Karte. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Durchsuche bei Bedarf den Hexer- bzw. Magierstapel.

- Nimm die oberste **Dagon-Bonuskarte** und stecke sie unter dein Tableau, erhöhe aber **nicht** deinen Siegmarker und erleide **keine Erschöpfung**.

[03] SPIELER WURDE BESIEGT

01. Nimm 1 verdecktes **Ortsplättchen/Dagon-Spurenplättchen** desselben Stapels als Spur des Monsters (maximal 1).
02. Lege 1 **Hexer-/Magierkarte (Kosten 0)** auf Ablagestapel.

Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten der Karte. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Durchsuche bei Bedarf den Hexer- bzw. Magierstapel.

03. In **Phase III** deines Zugs ziehst Du **1 Karte weniger**.

SPIELERKAMPF-RESULTATE

01. **Der Angreifer gewinnt** (Verteidiger hat 0 Lebenspunkte).
01. **Der Verteidiger gewinnt** (Angreifer hat 0 Lebenspunkte).

[01] DER ANGREIFER GEWINNT

01. Erhöhe deinen **Schildwert/Energie** auf das Maximum.
02. Mische all deine Karten zu einem neuen Deck.
03. Erhalte 1 **Medaillon-Trophäe** des Verlierers. Lies den Kampftext auf der Rückseite laut vor und schiebe sie unter dein Tableau (Fähigkeit muss sichtbar sein).

Maximal 1 Medaillon-Trophäe pro Hexerschule!

04. Rücke deinen **Siegmarker** 1 Feld nach oben.
05. Erleide entsprechend **Erschöpfung**.
06. Erhalte **Gold** (siehe Position des Verlierers auf der Siegleiste).
07. Gehe zu **Phase III** deines Spielzugs über.

SCHRITTE DES VERLIERERS

01. Erhöhe deinen **Schildwert/Energie** auf das Maximum.
02. Mische all deine Karten zu einem neuen Deck.
03. Lege 1 **Hexer-/Magierkarte (Kosten 0)** auf Ablagestapel.

Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten der Karte. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Durchsuche bei Bedarf den Hexer- bzw. Magierstapel.

04. Ziehe **3 Karten** von deinem Deck.

[02] DER VERTEIDIGER GEWINNT

01. Erhöhe deinen **Schildwert/Energie** auf das Maximum.
02. Mische all deine Karten zu einem neuen Deck.
03. Erhalte **Gold** (siehe Position des Verlierers auf der Siegleiste).
04. Ziehe **4 Karten** von deinem Deck.

SCHRITTE DES VERLIERERS

01. Erhöhe deinen **Schildwert/Energie** auf das Maximum.
02. Mische all deine Karten zu einem neuen Deck.
03. Lege 1 **Hexer-/Magierkarte (Kosten 0)** auf Ablagestapel.

Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten der Karte. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Durchsuche bei Bedarf den Hexer- bzw. Magierstapel.

04. In **Phase III** deines Zugs ziehst Du **1 Karte weniger**.

ANHANG 2: VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU

01. Legt den Spielplan aus.

→ Legt 1 große Übersichtskarte neben die Siegleiste (Seite A ist einfacher, Seite B ist schwieriger und länger).

02. Erstellt den Hexerstapel:

→ Deckt so lang Karten auf, bis 3 Kosten 0-Karten in zufälliger Reihenfolge auf den 3 unteren Kartenplätzen der Auslage liegen.

→ Micht ggfs. aufgedeckte Karten zurück.

→ Füllt die Auslage mit zufälligen Karten.

03. Mischt den Trankstapel, Mutagenkarten und Bombenkarten.

04. Legt die Attribut-Trophäenkarten aus:

→ **1 Spieler:** Siehe Solo-Modus auf Seite 33 der Anleitung.

→ **2/3 Spieler:** Je 1 Karte pro Attribut (Kampf, Verteidigung, Alchemie, Spezialisierung). Entfernt die restlichen 4 Karten aus dem Spiel.

→ **4/5 Spieler:** Legt alle Attribut-Trophäenkarten bereit.

05. Ereignis- und Erkundungsstapel erstellen:

→ Ereignisstapel werden nicht gemischt.

→ Erkundungsstapel werden nach Art (Stadt/Wildnis) gemischt und bereitgelegt.

→ Skellige-Erkundungskarten mischen (oberste Karte: Schiff = 1)

06. Legt Gold und Pokewürfel bereit.

07. Sortiert die Ortsplättchen in 3 Stapel und mischt diese. Monsterschwäche-Plättchen neben die Ortsplättchen-Stapel. Zieht dann je 1 Ortsplättchen je Stapel und legt es in die Monster-Auslage.

→ Mischt alle Zerstörungspättchen als verdeckten Haufen.

08. Skellige-Spielplan:

→ Skellige-Spielplan auslegen und Ortsplättchen dazu

→ Stellt die Dagon-Miniatur je nach Spielerzahl auf ihr Startfeld der Gefahrenleiste.

→ Legt die Dagon-Monsterübersicht aus – verwendet die Seite mit den 4 Spezialangriffen für das Spiel mit **Monsterjagd**. Dazu die Dagon-Spurenplättchen und die Dagon-Bonuskarten.

→ Legt die 6 Hafensplättchen verdeckt und zufällig auf die 6 Hafenorte des Festlands. Hier können Schiffe stehen. Deckt die Hafensplättchen auf und verteilt die 3 Schiffe entsprechend. Für den Rest der Partie bleiben die Plättchen mit Ankersymbol oben liegen.

Bei Monster-Erscheinung: Es ist möglich, dass 1+ Monster auf einer Inser erscheinen.

09. Monster aufstellen:

→ Sortiert die Monsterkarten nach Rang und mischt diese. Nutzt dazu die großen Monsterkarten - die normalen dienen nur noch als Trophäen.

→ Sortiert alle Monsterplättchen nach Rang.

4/5 Spieler: Legt 1/2 zufällige Rang I-Plättchen als 2. Stapel aus.

→ Nehmt 3 Monsterplättchen (Rang I) und teilt sie den in **Schitt 07** aufgeteilten Ortsplättchen zu.

2 Spieler: Zieht stattdessen 2x Rang I und 1x Rang II.

→ Deckt die zugeteilten Monsterplättchen auf.

→ Verschiebt die 3 Monsterplättchen auf die zugeteilten Orte.

→ Legt zu jedem Monsterplättchen die passende Monsterkarte aus.

→ Legt die Monster-Angriffskarten bereit.

→ Nach Aufbau der Monster kommt 1 passendes Schwäche-Plättchen auf den Ort. Wenn sich dort ein Hexer befindet, zieht ein neues Ortsplättchen.

→ Zieht 4 Monster-Angriffskarten und legt sie vorerst neben die großen Monsterkarten.

Diese 4 Monster-Angriffskarten kommen in den Stapel, sobald das erste Stufe III-Monster erscheint.

→ Ersetzt 4 zufällige Monster-Angriffskarten mit den 4 Spezial-Monster-Angriffskarten.

→ Wählt ein zufälliges Legendäres Monster und legt es neben den Spielplan (nahe der Siegleiste). Stellt seine Miniatur auf den angegebenen Ort (Nummer oben links).

→ Legt den Legendäre Monster-Angriffskartenstapel bereit.

→ Mischt die 12 Bewegungskarten und deckt die oberste auf.

10. Startspieler bestimmen und Übersichtskarten verteilen.

11. Spielerkomponenten verteilen:

→ Jeder erhält 1 Charaktertableau (zufällig oder ausgewählt).

→ Legt eure Siegmarker auf das unterste Feld der Siegleiste.

→ Statte deine Hexer-Miniatur mit der passenden Basis aus und stelle sie auf die passende Hexerschule. Magierspieler wählen eine nicht genutzte Hexerschule und überdecken deren Logo mit ihrem Plättchen. Sie starten dort. Legt zusätzlich seinen Spezialisierungsmarker auf die Ortsaktion.

→ Nimm ein beliebiges Namensplättchen.

→ Erhalte 5 Holzwürfel und das Holzschild deiner Farbe und stelle sie auf die niedrigste Stufe deiner Attribute ein.

4/5 Spieler: Jeder Spieler erhöht 1 Attribut seiner Wahl um 1.

→ Lege pro Mitspieler 1 Medaillon-Trophäe deiner Hexerschule oben links unter dein Spielertableau.

→ Erhalte deine 10/11 Startkarten.

→ Erhalte Startgold und Handkarten:

In Spielerreihenfolge:

2 Spieler: 3/5 Karten, 2/4 Gold.

3 Spieler: 3/4/5 Karten, 2/4/6 Gold.

4 Spieler: 2/3/4/5 Karten, 4/5/6/7 Gold.

5 Spieler: 2/3/4/4/5 Karten, 5/5/5/7/7 Gold.

ANHANG 3: ORTSAKTIONEN IM DETAIL

Attribut ≥ Level: Durch diese Ortsaktion steigt unter Umständen deine Stufe in dem abgebildeten Attribut. Vergleiche dazu die Attributstufe mit deiner Hexerstufe. Falls sie gleich oder niedriger als deine Hexerstufe ist, steigt die Attributstufe.

Entsorge Karte / Erhalte Karte: Mit dieser Ortsaktion kannst du 1 beliebige Handkarte entsorgen, um 1 Hexerkarte aus der Kartenreihe zu wählen und auf die Hand zu nehmen. Die aufgedruckten Kosten der neuen Karte dürfen kleiner, gleich oder 1 höher sein als die der entsorgten Karte. Du nimmst die neue Karte direkt auf die Hand.

Würfelpoker: Mit dieser Ortsaktion kannst du mit lokalen Glücksspielern Würfelpoker spielen. Lege dazu 1 Gold in den Poker-Topf. Dazu kommen 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Spiele normal Würfelpoker, wobei der Spieler rechts von dir für die lokalen Glücksspieler würfelt. Falls du gewinnst, erhältst du die 3 Gold aus dem Poker-Topf. Verlierst du, wird der Poker-Topf abgelegt.

Trank erhalten: Mit dieser Ortsaktion kannst du 1 Trank vom Trankstapel ziehen und aufgedeckt neben dein Charaktertableau legen. Falls du dadurch das Maximum von 4 Tränken überschreitest, lege beliebige Tränke ab, bis du nur noch 4 hast. Wenn du einen Trank erhältst, darfst Du alternativ 1 Trank und 1 Gold ablegen, um eine Bombe zu ziehen.

Trainieren: Die Orte mit diesen Symbolen sind Hexerschulen. Jede Hexerschule hat eine ähnliche Ortsaktion, wobei du deine Spezialisierung nur in deiner eigenen Hexerschule trainieren kannst.

01. Wähle 1 der folgenden Attribute zum Trainieren: Kampf, Verteidigung oder Alchemie.

→ Falls du in deiner eigenen Hexerschule bist, steht auch deine Spezialisierung zur Auswahl.

→ Die Spezialisierungen fremder Hexerschulen kannst du mit dieser Ortsaktion nicht trainieren.

02. Bezahle Gold für das Training.

→ Das Training kostet deine aktuelle Attributstufe +1 Gold.

03. Schiebe den Holzwürfel des gewählten Attributs um 1 auf der Leiste nach oben.

→ Du musst deine Attribute nicht gleichmäßig erhöhen. Nutze die Ortsaktionen von Hexerschulen, um dich auf eines (oder mehrere) Attribute zu konzentrieren.

→ Hast du nicht genügend Gold, kannst du auch nicht trainieren.

Gerücht aufschnappen: Zuerst erhältst du 1 Gold. Dann wählst du 1 Monster, über das du ein Gerücht hören willst. Nimm ein Ortsplättchen vom Stapel des Geländes, in dem das gewählte Monster gerade aktiv ist. Lege es aufgedeckt auf dein Charaktertableau und lege 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat darauf, um anzuzeigen, dass es sich bei dem Ortsplättchen um ein Gerücht handelt. (Solltest du dabei deinen aktuellen Ort ziehen, legst du das Plättchen ab und ziehst ein neues.)

Sobald du einen Ort betrittst, zu dem du ein Gerücht hast, erhältst du das Gold auf dem Ortsplättchen und drehst das Ortsplättchen um, wodurch es zur Spur dieses Monsters wird.

Falls ein Ortsplättchenstapel leer ist, kannst du gerade keine Gerüchte über das Monster in diesem Gelände aufschnappen.

Karten aus der Auslage entsorgen: Mit dieser Ortsaktion erhältst du 1 Gold, falls du 0 Gold hast. Außerdem darfst du 1 oder 2 Hexerkarten aus der Kartenreihe entsorgen. Anschließend rückst du die übrigen Karten wie gewohnt auf und füllst die Reihe mit neuen Karten vom Hexerstapel auf.

SKELLIGE-ORTSAKTIONEN

Hen Inis: Falls du 0 oder 1 Rang-I-Monster als Trophäe hast, ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel. Du erhältst die Monsterkarte als Trophäe. Schiebe die Monsterkarte so unter dein Charaktertableau, dass nur die Trophäenfähigkeit sichtbar ist. Entsorge das Monsterplättchen. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste nicht nach oben und erleide keine Erschöpfung.

Huandre Heuangi: Ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-I-, Rang-II- oder Rang-III-Stapel. Nimm die entsprechende Monsterkarte und fahre sofort mit Phase II deines Zugs fort. Kämpfe nach den üblichen Regeln gegen das gezogene Monster, mit folgenden Ausnahmen: Falls du das Monster besiegst oder vertreibst, erscheint kein neues Monster. Falls du besiegt wirst, erhältst du keine Spur und mischst das Monsterplättchen zurück in den entsprechenden Stapel.

Aenye Ard: Ziehe 4 Tränke. Falls du nun mehr als 4 Tränke hast, lege so viele Tränke deiner Wahl ab, bis du wieder 4 Tränke hast.

Loc Gwen: Erhalte 3 Gold.

Pawen y Crevan: Erhalte bis zu 1 Spur jeder Geländeart. (Es bringt keinen Vorteil als 1 Spur pro Geländeart zu besitzen).