



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 - KOOPERATIVE 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 **Abenteurer-Set**.
- **Kooperativ** mit der Erweiterung **Die Wilde Jagd**. Diese bietet sowohl **eigene Legendäre Monster** sowie ein **eigenes Abenteurer-Set**.

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

DAS SPIEL ENDET...

...sobald die Spieler am Ende der letzten Runde gemeinsam **die Wilde Jagd** besiegen.

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.
- **Schilde: Die Rüstung der Wilden Jagd**. Verliert die Wilde Jagd Schilde, ist damit der Wert gemeint, nicht automatisch die einzelnen Marker. Schilde können durch manche Erkundungs- und Ereigniskarten und im siegreichen Kampf gegen Hunde abgelegt werden.
- **Spur**: Ein **verdecktes Ortsplättchen** auf deinem Tableau. Greifst Du ein Monster an, dessen **Spur** 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 besiegtter 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 Lebenspunkte-zähler 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.
- Musst 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 Gerüchts 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!

DIE WILDE JAGD

Die Hundeminaturen werden stets als „Hund“ bezeichnet. Die Anzahl der Hunde einer einzelnen Miniatur zeigt den Rang des Hundes an.

RUNDENPLAN

In dieser Variante spielt ihr eine festgelegte Anzahl an Runden.

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 (KOOPERATIV)

Bewegungen sind optional. Bewege dich an einen verbundenen

Ort. 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 / Hunden / der Wilden Jagd** 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.*

Führt Bewegungen und Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Es muss niemand diese Phase abgeschlossen haben, bevor jemand anderes weitermachen darf. Phase I endet, wenn alle Spieler gemeinsam entscheiden nichts mehr tun zu können oder zu wollen.

HUNDE-BEGEGNUNG

Einen Hund der Wilden Jagd könnt ihr einzeln oder gemeinsam innerhalb der Phase I angreifen – dies beendet die Phase nicht. Wenn der Angriff gegen einen Hund beendet ist, darf jeder Spieler an dem Ort die Ortsaktion ausführen und sogar seinen Zug fortsetzen.

TAUSCHAKTION

Nach der Bewegung des aktiven Spielers dürfen 2+ Spieler am Ort des aktiven Spielers eine Tauschaktion ausführen: **Gold, Tränke, Bomben, Spuren und Gerüchte** (inkl. des Goldes).

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**.
- Die **Wilde Jagd/Hunde** verhindern 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 IN KOOPERATIVER VARIANTE

*Kooperativ könnt ihr **kein Würfelpoker** gegen einander spielen.*

Nur Du würfelst. Lege **1 Gold** ab. Nach dem einmaligen Neuwürfeln vergleichst Du dein Ergebnis mit der folgenden Liste:

- **Gewinne 0 Gold**: Kein Ergebnis
- **Gewinne 1 Gold**: Paar
- **Gewinne 2 Gold**: 2 Paare
- **Gewinne 3 Gold**: Drilling, Große Straße, Full House
- **Gewinne 4 Gold**: Vierling
- **Gewinne 5 Gold**: Fünfling

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.

[II] KÄMPFE, ERKUNDUNGEN & MEDITATION (KOOPERATIV)

Entscheide dich für 1 der 3 Optionen:

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

*Befindest Du dich am **Dagon-Ort**, **musst** Du diesen bekämpfen!*

*Die Reihenfolge der Aktionen ist in der **kooperativen Variante** festgelegt und wird gemeinsam nacheinander abgehandelt.*

1. KAMPF

Zuerst dürfen alle Spieler, die wollen, in beliebiger Reihenfolge je einen **Kampf gegen ein Monster** austragen. **Kämpfe gegen andere Spieler sind nicht erlaubt**.

Andere Spieler am selben Ort können den aktiven Spieler **unterstützen**:

01. Lege **1+ Handkarten** ab.
02. Verringere die **Lebenspunkte des Monsters** in der Anzahl deiner abgelegten Karten.
03. Nachdem das Lebenspunkte-Deck gebildet wurde, zieht der aktive Spieler pro abgelegter Karte **1 zusätzliche Karte** von seinem Deck.
04. Wenn Du einen anderen Spieler im Kampf unterstützt, erhältst Du seine **Medaillon-Trophäe** (nur 1 pro Schule).

2. MEDITATION

Wer **nicht gekämpft** hat, darf zu den üblichen Voraussetzungen und Regeln **meditieren**.

- 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 Siegmärker 1 Feld auf der Siegleiste vor. **In der kooperativen Variante erleidest Du keine 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**.*

3. ERKUNDUNG

Zieht gemeinsam abhängig von der Rundenübersicht eine Stufe I/II-Erkundungskarte. Es wird immer **nur 1 Begegnungskarte pro Runde** gezogen. Folgendes kann passieren:

- Quests
- Entscheidungen
- Ortsplättchen

Nachdem ihr die „Wilde Jagd“-Erkundungskarte (und eine mögliche Ereigniskarte, die mit ihr in Verbindung steht) abgehandelt habt, geht ihr zu Phase III über.

In der letzten Runde **entfällt** die Erkundung.

QUESTS

- Folgt den Anweisungen der Karte und legt sie aufgedeckt neben den Spielplan. (Falls ihr bereits andere aktive Quests habt, bleiben diese im Spiel.)
- Legt einen **Questmarker** auf den Quest-Zielort als Erinnerung für eine aktive Quest. (Entfernt ihn, wenn die Quest abgeschlossen ist.)
- Eine Quest-Aktion muss, wenn möglich, immer abgehandelt werden.
- Einige Quests geben eine Quest-Voraussetzung an, die besagt, wer die Quest abschließen kann. Ist dies nicht angegeben, kann jeder die Quest abschließen.

ENTSCHEIDUNGEN

- Besprecht die möglichen Optionen und kommt zu einer gemeinsamen Entscheidung. (Falls ihr euch nicht einig könnt, trifft der oder die Jüngste die finale Entscheidung.)

ORTSPLÄTTCHEN

- Falls ein Ortsplättchen aufgrund einer Erkundungskarte gezogen wird, legt es neben die Karte.
- Sobald die entsprechende Quest abgeschlossen ist, mischt das Ortsplättchen zurück in den Vorrat.

[III] NACHZIEHEN & NEUE KARTEN KAUFEN

- 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 möglich ist, eine **Karte zu kaufen, musst Du kaufen.**

- 04.** Nimm die gekaufte Karte direkt auf die Hand.

Beachte dein **Handkartenlimit** von 7.

[IV] HUND/MONSTER/WILDE JAGD-AKTIVIERUNG

Führt **laut Rundenplan** die folgenden Schritte aus:

1. HUND ERSCHEINT?

- 01.** Nehmt 1 Hundeminiatur aus dem Vorrat, dessen Rang auf dem Rundenplan angegeben ist. Zur Erinnerung: Die Anzahl Hunde einer Miniatur zeigt den Rang an.
- 02.** Stellt die Miniatur an denselben Ort wie die Wilde Jagd.

- Falls sich dort bereits ein Hund befindet, platziert die neue Miniatur an einen beliebigen verbundenen Ort ohne Hund.

2. MONSTER ERSCHEINT?

- 01.** Zieht 1 Monsterplättchen, dessen Rang auf dem Rundenplan angegeben ist. Sucht die zu dem Monster passende Monsterkarte heraus.
- 02.** Zieht 1 Ortsplättchen einer beliebigen Geländeart, an der sich kein Monster befindet.
- 03.** Deckt beide Plättchen auf, dann:

- Legt das in Schritt 1 gezogene Monsterplättchen auf den Ort, der auf dem gezogenen Ortsplättchen angegeben ist.
- Legt das Ortsplättchen und die passende Monsterkarte an den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.

Falls bereits 3 Monster im Spiel sind und ihr ein viertes ziehen müsstet, wird kein Monster gezogen. Stattdessen erhält die Wilde Jagd Schilde in Höhe des Ranges des nicht erscheinenden Monsters mal 2.

3. WILDE JAGD AKTIVIEREN?

Falls sich 1 oder mehrere Hexer am Ort der Wilden Jagd befinden, bewegt sie sich nicht. Geht zum Schritt „Ende von Phase IV“ über. Andernfalls zieht ihr einen zufälligen Marker aus dem Bewegungsvorrat.

Falls ihr den Siegmarker eines Hexers gezogen habt, bewegt sich die Wilde Jagd bis zu 2 Orte weit auf diesen Hexer zu, wobei sie immer die kürzeste Route nimmt. Falls mehrere Routen infrage kommen, entscheidet ihr, welche Route sie nimmt. Die Wilde Jagd beendet ihre Bewegung sofort, wenn:

- sie einen Ort mit einem beliebigen Hexer betritt und/oder
- sie sich 2 Orte weit bewegt hat.

Falls ihr das „Taverne geschlossen“-Plättchen gezogen habt, bewegt sich die Wilde Jagd bis zu 2 Orte weit auf einen beliebigen Hexer zu (entscheidet gemeinsam).

Falls sich die Wilde Jagd auf einen **Ort mit Spieler(n)** bewegt hat, aktiviert sich die Fähigkeit auf ihrer Bosskarte.

4. ENDE VON PHASE IV

Bewegt den Rundenmarker ein Feld weiter nach unten und beginnt mit der nächsten Runde.

HUNDEBEGEBUNG

Dies zählt **nicht** als Monsterkampf (den man in Phase II abhandeln würde) und wird während Phase I abgehandelt. Nur 1x pro Hund pro Phase.

1. VORBEREITUNG

Zur Vorbereitung zieht jeder beteiligte Spieler Karten von seinem Deck und senkt seinen Schildwert. Lest dazu auf der Hundekarte nach und **beachtet den Rang** des Hundes..

2. ANGRIFF

Jeder am Kampf beteiligte Spieler muss eine Kombo aus mindestens 1 Karte spielen und versucht damit so viel Schaden wie möglich zu verursachen.

- Schadenssymbole fügen dem Hund Schaden zu.
- Schildsymbole erhöhen den Schildwert des Hexers (bis maximal zur Verteidigungsstufe).
- Alle anderen Symbole werden ignoriert.

3. RESULTAT

Nachdem jeder am Angriff beteiligte Hexer seine Kombo abgehandelt hat, überprüft ihr den gesamten Schaden, den der Hund erleidet:

- 01.** Falls der gesamte Schaden **größer** ist als seine Lebenspunkte (angezeigt auf der Hundekarte):

- Die Wilde Jagd verliert Schilde in Höhe des Schadens, der über die Lebenspunkte des Hundes hinausgeht.
- Deckt 1 zufälliges Hunde-Bonusplättchen auf, dessen Rang derselbe ist wie der Hund, gegen den ihr gekämpft habt – jeder am Kampf beteiligte Spieler erhält den angezeigten Bonus. (Legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel). Den Bonus erhaltet ihr in beliebiger Reihenfolge.
- Entfernt die Hundeminiatur vom Spielplan.

- 02.** Falls der gesamte Schaden **gleich** ist:

- Deckt 1 zufälliges Hunde-Bonusplättchen auf, dessen Rang derselbe ist wie der Hund, gegen den ihr gekämpft habt – jeder am Kampf beteiligte Spieler erhält den angezeigten Bonus. (Legt das Plättchen danach zurück in die Schachtel). Den Bonus erhaltet ihr in beliebiger Reihenfolge.
- Entfernt die Hundeminiatur vom Spielplan

- 03.** Falls der gesamte Schaden **kleiner** ist:

- Jeder am Kampf beteiligte Hexer legt alle Karten von seiner Hand ab.
- Der Hund verbleibt auf dem Spielplan.

BONUSSE AUF HUNDEPLÄTTCHEN

- Du erhältst 1 beliebige Spur.
- Ziehe die oberste Karte von deinem Deck.
- Lege 1 beliebige Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.
- Lege 1 beliebige Hexerkarte mit Kosten 1 aus der Karten-

- reihe auf deinen Ablagestapel.
- Eine beliebige Attributstufe steigt um 1.
- Deine niedrigste Attributstufe steigt um 1.

DER FINALE KAMPF (AM ENDE DER LETZTEN RUNDE)

In Phase IV der letzten Runde stellt ihr euch gemeinsam der Wilden Jagd. Dreht zunächst die Bosskarte auf ihre B-Seite. Dort findet ihr die Spezialfähigkeit der Wilden Jagd 1. Fahrt anschließend mit den folgenden Schritten fort.

1. KAMPFVORBEREITUNG

- 01.** Jeder Spieler behält seine Handkarten und mischt seinen Ablagestapel in sein Deck.
- 02.** Mischt alle 20 Monster-Angriffskarten und legt 4 davon zurück in die Schachtel. Mischt dann die 16 übrigen Karten zusammen mit den 4 „Wilde Jagd“-Angriffskarten. Dies ist das Lebenspunkte-Deck der Wilden Jagd.

Falls die Wilde Jagd **Schilde** hat, müssen diese zuerst entfernt werden: Für jeden Schadenspunkt, den die Wilde Jagd erleidet, wird 1 Schild entfernt. (Sobald die Wilde Jagd keine Schilde mehr hat, erleidet sie nach den üblichen Regeln Schaden.)

2. KAMPF

- 01.** Alle Spieler am selben Ort wie die Wilde Jagd führen einen Kampfung aus (in beliebiger Reihenfolge).
- 02.** Alle Spieler, die **nicht** am selben Ort wie die Wilde Jagd sind, bewegen sich direkt an ihren Ort (sie führen keinen Kampfung aus).
- 03.** Die Wilde Jagd führt einen Kampfung aus.
- 04.** Alle nicht kampfunfähigen Hexer führen einen Kampfung aus (in beliebiger Reihenfolge).
- 05.** Wiederholt **Schritte 03 & 04** bis die Wilde Jagd besiegt ist oder alle Spieler kampfunfähig sind.

ALLGEMEINE KAMPFREGLN

- 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

Spielerkämpfe sind im kooperativen Modus **nicht erlaubt**.

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. **Monster erhalten +1 Lebenspunkte-Karte pro Hund/Wilde Jagd auf demselben oder verbundenen Ort, jedoch maximal 20 Lebenspunkte-Karten.**
- Falls eine **Wilde Jagd-Angriffskarte** abgelegt wird, müsst ihr die Passivfähigkeit ausführen.
- Spieler und Monster führen abwechselnd Kampfzüge aus. Das Monster beginnt – hat der aktive Spieler jedoch eine passende **Spur** auf seinem Tableau, führt er den ersten Kampfzug aus.

ANHANG 1: KAMPF IM DETAIL

KAMPFZUG EINES MONSTERS

- 01. Der Monster-Angriffsmarker** entscheidet, ob das Monster einen **Sturmangriff** oder einen **Beißangriff** durchführt, **nachdem die Karte aufgedeckt wurde**.
- 02.** Die oberste Karte des Lebenspunkte-Decks des Monsters wird aufgedeckt und der angesagte Effekt angewendet.

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** sinken. Attribute auf **Stufe V** sind davor geschützt.

KAMPFZUG EINES SPIELERS

Bei gemeinsamen Kämpfen bestimmt ihr eure Reihenfolge. Allerdings müssen die einzelnen Kampfzüge abgeschlossen sein.

[I] TRÄNKE, SPEZIALISIERUNGEN UND EFFEKTE EINSETZEN

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

[II] EINE KOMBO AUSSPIELEN

- Spiele mindestens 1 Handkarte aus. Kannst Du mehrere Karten **verketteten**, spiele sie ebenfalls aus. Die **Farben** der Balken und zuvor gespielten Verkettung (farbige Reiter) müssen übereinstimmen.
- Jede Karte muss nur mit der unmittelbar davor gespielten Karte verkettet werden.
- Eine Kombo darf auch aus **nur 1 Karte** bestehen.
- **Energie-Boosts** jeder einzelnen Karte sind freiwillig.

[III] EINE KOMBI ABHANDELN

Die Symbole von Verkettungen werden nur dann genutzt, wenn sie auch mit einer passenden weiteren Handkarte verbunden wurden.

01. Schaden zufügen:

- **Wilde Jagd:** Muss zuerst alle **Schilde** verbrauchen, bevor Karten abgelegt werden. Falls eine **Wilde Jagd-Angriffskarte** abgelegt wird, müsst ihr die Passivfähigkeit ausführen.
- **Monster/Hunde:** Füge die Summe der gespielten Schadenssymbole dem Gegner zu (dieser legt Lebenspunkte-Karten ab). Ist das Lebenspunkte-Deck bereits leer, muss der Gegner Handkarten ablegen. **Wird dabei eine Spezial-Monster-Angriffskarte abgelegt, löst das die Passivfähigkeit auf der großen Monster-Übersichtskarte aus.**
- **Anderer Spieler:** Spielerkämpfe sind im kooperativen Modus **nicht erlaubt**.
- **Schildwert/Energie erhöhen:** Erhöhe deinen Schildwert/**Energie** entsprechend deiner gespielten Schildsymbole.

02. Effektsymbole anwenden:

Genau wie bei Schadens- und Schildsymbolen zählen Effektsymbole in Verkettungen nur dann, wenn diese Verkettung auch tatsächlich mit dem farblich übereinstimmenden Farbbalken einer anderen Karte verkettet ist.

[IV] NACHZIEHEN

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).

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

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

Dein Handkartenlimit ist 7.

KAMPFZUG DER WILDEN JAGD

Deckt die oberste Karte des Wilde Jagd-Decks auf:

- **Wilde Jagd-Angriffskarte:** Jeder Spieler wendet den oberen Effekt auf sich an.
- **Monster-Angriffskarte:** Jeder Spieler schnippt separat den Angriffs-Marker um die Art zu bestimmen.

KAMPFENDE UND RESULTATE

Der Kampf endet, sobald dein Hexer/Monster keine Karten mehr in seinem Lebenspunkte-Deck **und** auf der Hand hat Der überlebende Teilnehmer gewinnt den Kampf.

Monster haben keine Handkarten.

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

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 keine Erschöpfung.**
04. **Entsorge** das Monstersplättchen.
05. Erhalte **2 Gold**.
06. Ziehe **kein neues Monster**, diese erscheinen in Phase IV
07. **Die Wilde Jagd** verliert **Schilde** in Höhe des Monsterrangs.

EIN NEUES MONSTER ERSCHEINT

*Dieser Schritt **entfällt** in der kooperativen Variante und wird in Phase IV durchgeführt.*

- 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? Mische die 4 beiseite gelegten Monster-Angriffskarten in den Stapel.

- Mische das Ortsplättchen des besiegteten Monsters sowie alle **Spuren, Gerüchte und Schwächeplättchen** 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-Monsterplättchen. 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

01. Lege das Monsterplättchen ab und die Monsterkarte auf ihren Stapel zurück.
02. Erhalte **2 Gold**.
03. Lege eine **Hexerkarte bzw. Magierkarte mit Kosten 0** aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.

*Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Gibt es keine solche Karte, durchsuche den **Hexerstapel bzw. Magierstapel**.*

04. Ziehe **kein neues Monster**, diese erscheinen in Phase IV
05. **Die Wilde Jagd** verliert **Schilde** in Höhe des Monsterrangs.

[03] SPIELER WURDE BESIEGT

01. Nimm 1 verdecktes **Ortsplättchen** des entsprechenden Stapels als Spur des Monsters (falls Du noch keins hast).
02. Lege eine **Hexerkarte bzw. Magierkarte mit Kosten 0** aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.

*Ignoriere dabei die Modifikatoren der Kartenreihe. Es zählen nur die aufgedruckten Kosten. Fülle die Kartenreihe wieder auf. Gibt es keine solche Karte, durchsuche den **Hexerstapel bzw. Magierstapel**.*

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

SPIELER-KAMPFRESULTATE

Spielerkämpfe sind im kooperativen Modus **nicht erlaubt**.

ANHANG 2: VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU

01. Legt den Spielplan aus.

- Nehmt den zur Spielerzahl passenden Rundenplan. Ein Spieler sollte diesen verwalten. Legt den Rundenmarker auf Feld 1.
- Questmarker der Wilden Jagd auslegen.

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.
- Mischt 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:

- Legt die Erkundungs- und Ereigniskarten der Wilden Jagd aus. Die Ereigniskarte „1“ sollte oben liegen. Mischt 3 zufällige Erkundung II-Karten. Mischt dann 4 zufällige Erkundung I-Karten und legt diese auf den Erkundung II-Stapel.

Bei 4/5 Spielern: Statt dessen 3 Stufe I-Karten.

- Ereignisstapel werden nicht gemischt.

06. Bildet einen Wilde Jagd-Bewegungsvorrat aus dem Siegemarker jedes Spielers sowie dem „Taverne geschlossen“-Marker.

- Entscheidet euch für ein Mitglied der Wilden Jagd, gegen das ihr antreten wollt. Dieser Charakter wird im Spiel dann als „Wilde Jagd“ bezeichnet. Legt die entsprechende Bosskarte mit Seite A oben neben den Rundenplan.

Aufsteigende Reihenfolge der Schwierigkeit: Nithral < Imlerith < Caranthir < Eredin

- Legt alle Hundeminaturen sowie Hunde-Bonusplättchen neben den Spielplan. Legt die zur Spielerzahl passende Hundekarte aus.
- Legt alle Schildmarker neben den Spielplan.

07. Legt Gold und Pokerwürfel bereit.

08. 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.

09. Monster aufstellen:

- Sortiert die Monsterkarten nach Rang und mischt diese. Nutzt dazu die großen Monsterkarten - die normalen dienen nur noch als Trophäen. Wählt gemeinsam eine Schwierig-

keit, welche die Anzahl der Monster zu Spielbeginn sowie die Schilde der Wilden Jagd bestimmt (Siehe Spielhilfe-Karte). Zieht für jedes Monster ein Monsterplättchen vom Stapel. Das 1. Monster bekommt ein Wald-Ortsplättchen, das 2. Monster (falls vorhanden) ein Wasser-Ortsplättchen. Platziert die Monster entsprechend. Schilde legt ihr entsprechend ihres Wertes auf die Bosskarte der Wilden Jagd.

- Zieht ein Gebirgs-Ortsplättchen und stellt die Wilde Jagd-Miniatur dort auf die Ortsaktion. Mischt anschließend das Ortsplättchen zurück in den Stapel.
- 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 Schritt 08 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.
- Legt den Monsterangriff-Marker neben die Monster-Angriffskarten.
- 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.

10. Startspieler bestimmen und Übersichtskarten verteilen.

11. Spielerkomponenten verteilen:

- Jeder erhält 1 Charaktertableau (zufällig oder ausgewählt).
- Legt euren Siegemarker auf das unterste Feld der Siegleiste.
- Statte deine Hexer-Miniatur mit der passenden Basis aus und stelle sie auf die passende Schule. Magierspieler wählen eine nicht genutzte Schule 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 Schule oben links unter dein Spielertableau.
- Erhalte deine 10/11 Startkarten.
- Erhalte Startgold und Handkarten:

Jeder Spieler erhält 5 Karten von seinem Deck sowie 3 Gold.

ANHANG 3: ORTSAKTIONEN IM DETAIL

Attribut \geq 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 Schule hat eine ähnliche Ortsaktion, wobei du deine Spezialisierung nur in deiner eigenen Schule trainieren kannst.

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

- Falls du in deiner eigenen Schule 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.