Heldentaufe

Spielregel

Na Junior – gut geschlafen?

Der Tag, auf den du so lange gewartet hast, ist da! Zieh dich an und mach dich bereit für deine Heldentaufe. Heute wirst du endlich zeigen können, dass dir ein Platz im Heldenrat zusteht.

Auf, auf und mach mich stolz!

Hol dir die goldenen Monsterzähne und bring sie als Erster ins Dorf zurück.

Impressum

Autor und Projektleitung:	Simon Junker (heldentaufe.ch)
Illustrationen:	Mathieu Leyssenne (aniii.com)
Künstlerische Leitung & Grafikdesign:	Kaspar Wyss (trixer.ch)
Online Tutorial (demo.heldentaufe.ch):	Bastian Kälin (github.com/kalinbas)
Marketing:	Daniel Theuerkaufer (boardgamecircus.com)

Erstauflage (eines von weltweit nur 1500 Spielen)

Ein riesengrosses Dankeschön an alle Freunde, Familie und Unterstützer!
Ohne euch wäre dieses Projekt nie möglich gewesen.

EAN: 0701197920705

©2016 Team Heldentaufe
Alle Rechte vorbehalten

Eine Vervielfältigung oder Verwendung der Grafiken und Texte von „Heldentaufe" in anderen gedruckten oder elektronischen Publikationen ist ohne Ausdrückliche Zustimmung der Urheber nicht gestattet.

Wähle deinen Helden

Erla

Die experimentierfreudige Alchemistin.
Braue Tränke wie ein Wirbelwind.

Mathian

Gut geschützt und immer bereit.
Die beste Wahl für Vorsichtige.

Luphius

Sein Rucksack bietet Platz für allerlei Kram.
Händler und Sammler werden ihn lieben.

Corlof

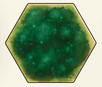
Der stärkste Held der Gruppe.
Wer wagt es, sich mit ihm im Kampf zu messen?

Jupanila

Mit ihrem Tempo kann keiner mithalten.
Wähle sie und sei den anderen voraus.

Vorbereitung & Spielaufbau

Nahrungsquellen
(Apfelbaum, Pilzring, Fischteich)



Wald

Bei **5 Spielern** benötigst du alle Teile.

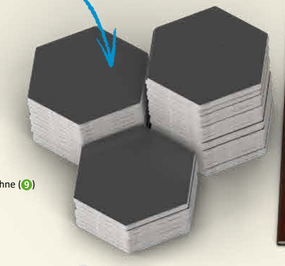
Bei **4 Spielern** enfernst du
3 Wälder und
1 Apfelbaum
aus dem Spiel.

Bei **3 Spielern** enfernst du
6 Wälder,
1 Apfelbaum und
1 Pilzring
aus dem Spiel.

Bei **2 Spielern** enfernst du
9 Wälder,
1 Apfelbaum
1 Pilzring und
1 Fischteich
aus dem Spiel.

1. Lege das **Lagerfeuer** in die Tischmitte und platziere deine Figur darauf.

Mit den übrigen **Oberweltgebieten** bildest du einen oder mehrere verdeckte Stapel.
Aus diesen wird während des Spiels die Oberwelt entstehen.



2. Platziere den **Spielplan der Unterwelt** mit etwas Abstand zum Lagerfeuer.

Lege die **Schatztruhe** auf das Feld mit den Goldstücken in der Mitte der Unterwelt.

Den **Schatzwürfel** legt du griffbereit.

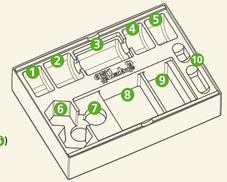
3. Mische die **5 Gefahren** verdeckt und lege sie mit dem Schädel nach oben auf die Gebiete mit der Schädel-Markierung.

Kein Spieler darf wissen, wo sich die beiden Fallen befinden.

4. Stelle die **3 Monster** auf ihre jeweiligen Nester.

Wallrogs Nest

Spielmaterial

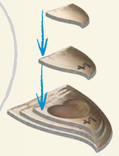


20 braune Tränke (1)
42 grüne Nahrung (2)
63 blaue Ausrüstung (3)
33 Missionskarten (3)
5 Übersichtskarten (3)
35 Herzen (4)
38 kleine Monsterzähne (5)
42 Oberweltgebiete (6)
5 Gefahren (7)

1 Schatz (7)
5 Heldenfiguren (8)
3 Monsterfiguren (8)
1 Monsterboss (8)
11 wertvolle Monsterzähne (9)
5 Heldentafeln (8)
2 Kampfwürfel (10)
1 Schatzwürfel (10)
1 Spielplan Unterwelt
3 Spielregeln (D/E/F)

5. Staple die **wertvollen Monsterzähne** auf den Monstertafeln.

Auf ein Monster deiner Wahl legst du einen kompletten Stapel (5, 4, 3, 2, 1). Ein Weiteres belegst du mit nur vier Zähnen (5, 4, 3, 2) und das Letzte erhält zu Beginn nur drei Zähne (5, 4, 3).



Wertvolle Monsterzähne (mit 5, 4, 3, 2 Siegpunkten)

Kleine Monsterzähne (je 1 Siegpunkt)

6. Belege jedes graue, herzförmige Feld auf der Monstertafel mit einem ♥.

Lege zudem ein ♥ auf den Monsterzahn, auf dem ein graues Herzfeld zu sehen ist. Jedes ♥ entspricht einem Lebenspunkt.

7. Der **Monsterboss** wird daneben bereitgelegt.

8. Die übrigen Monsterzähne und ♥ sowie alle Ausrüstung, Tränke und Nahrung bleiben in Griffweite aller Spieler.
Diese bilden den allgemeinen Vorrat.

9. Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte**.

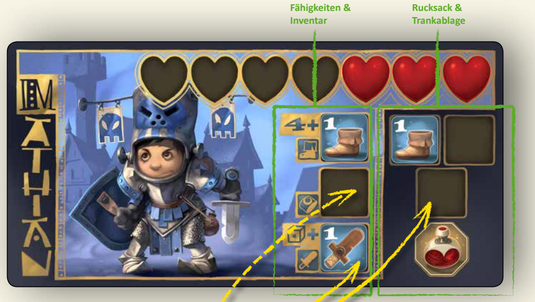
Mische die **Missionskarten** und teile jedem Spieler verdeckt 3 Handkarten aus. Lege anschließend die restlichen Karten zu einem einzigen Nachziehstapel verdeckt ab.

10. Nimm dir deine **Heldentafel** und belege alle grauen Herzfelder mit einem ♥.

Jeder Held ist einzigartig und hat einen eigenen Vorteil...

Die Heldentafel

Die Heldentafel dient der Übersicht über Fähigkeiten, Status und Ausrüstung deines Helden. Sie ändert sich ständig, je nachdem, welche Entscheidungen du im Spiel triffst.



Jede der drei Fähigkeiten ( ) des Helden kann beeinflusst werden. So kannst du Ausrüstung (Stiefel, Ringe, Schwerter) sammeln und diese in deinem Inventar ablegen, wo sie die entsprechende Fähigkeit steigern. Jede Fähigkeit kann durch maximal eine Ausrüstung gesteigert werden. Weitere gesammelte Stiefel, Ringe und Schwerter kannst du im Rucksack aufbewaren, um sie später in Gebäuden oder für Missionen zu verwenden.

... gibt an, **wie viele Aktionen** dein Held pro Zug durchführen darf. Im Normalfall sind dies 4 Aktionen zu Beginn des Spiels (5 für Jupanila). Die Anzahl ausführbarer Aktionen kannst du mit Stiefeln um 1, 2 oder 3 Punkte steigern.

... gibt an, **welche Art von Tränken** du brauen kannst. Zu Beginn kannst du noch keine Tränke brauen, es sei denn, du hast Erla als Heldin gewählt. Je nach Ring, den du im Inventar trägst, kannst du 1, 2 oder 3 Rezepte mehr anwenden.

... wird nur in der Unterwelt benötigt. Je höher dieser Wert ist, desto geschickter bist du **im Kampf.** Zu Beginn ist dieser Wert 0 (1 für Corlof). Deine Kampffähigkeit kannst du mit Schwertern um 1, 2 oder 3 Punkte verbessern.

Im Rucksack und in der Trankablage lagerst du die restliche Ausrüstung, Nahrung und Tränke, die dein Held mit sich herum trägt (Luphius' Rucksack hat sogar 5 Plätze zur Verfügung). Die ♥ zeigen die Lebenspunkte deines Helden an, wobei hier Mathian einen kleinen Vorteil besitzt, da er über 7 Lebenspunkte verfügt.
In deinem Zug darfst du deine Spielchips umplatzieren oder in den allgemeinen Vorrat zurücklegen (abgeben).

Ausrüstung kann
1. im Inventar an der passenden Stelle oder
2. im Rucksack abgelegt werden.

Nahrung kannst du nur im Rucksack ablegen.

Tränke kannst du nur in der Trankablage lagern.

Spielablauf

Der ausgeschlafenste Spieler beginnt. Ihm stehen **4 Aktionspunkte** (5 als Jupanila) zur Verfügung. Pro Aktionspunkt (AP) kann er 1 Aktion ausführen. Wenn alle AP eines Spielers verbraucht sind, beendet er seinen Zug. Der nächste Spieler im **Gegenuhrzeigersinn** ist an der Reihe. Die Spieler dürfen AP auch verfallen lassen.

Die drei Aktionen

(Nur diese 3 Aktionen verbrauchen AP)

BEWEGEN

MISSION ABLEHNEN

KÄMPFEN
(nur in der Unterwelt - siehe Seite 10)

BEWEGEN

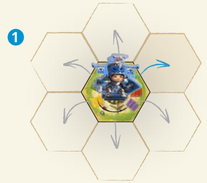
(Spielfigur für 1AP auf ein angrenzendes Gebiet setzen)

Zu Beginn liegt von der Oberwelt nur das Lagerfeuer auf dem Tisch. Da alle Helden von diesem Gebiet aus starten, wird der erste Spieler zwangsläufig in den unerforschten Teil vordringen und neue Gebiete entdecken.

Je nach Gebietstyp kannst du deinen Zug weiterführen oder musst ihn auf diesem Gebiet beenden. Der Reiseführer (Rückseite dieser Spielregel) enthält eine Übersicht über alle Oberweltgebiete.

Sobald das letzte Gebiet aufgedeckt wurde, ist die Oberwelt komplett erforscht.

Auf der Oberwelt dürfen mehrere Spielfiguren auf demselben Gebiet stehen.



Wähle zuerst die Laufrichtung deines Helden (1). Nimm nun für 1 AP ein Gebiet von einem verdeckten Stapel und platziere es an der Stelle, die du im Vorfeld gewählt hast. Ziehe nun die Spielfigur auf das neu erforschte Gebiet (2).

Du darfst deine Figur für 1AP auch auf ein bereits erforschtes, angrenzendes Gebiet bewegen.

Beispiel:
Jupanila erreicht den Fischteich in 3 Schritten über erforschte Gebiete, müsste also 3 AP aufwenden. Sie entscheidet sich jedoch dafür, durch das unerforschte Gebiet abzukürzen, und so nur 2 AP zu investieren. Allerdings besteht die Gefahr, dass sie einen Wald erforscht und ihr Zug dort endet.

MISSION ABLEHNEN (Missionskarte für 1 AP austauschen)

Verwende 1 AP, um 1 Handkarte abzulegen und eine neue nachzuziehen.

Nahrung & Tränke

NAHRUNG – Helden heilen

In deinem Zug darfst du 1 Nahrung abgeben, um 1 verlorenes ♥ zurück zu erhalten. Dieses darfst du beliebig oft pro Zug wiederholen, solange dieser noch nicht beendet wurde (auch wenn bereits all Deine AP verbraucht sind).

Die Rezepte zeigen eine Übersicht der Tränke, ihrer Wirkungen und der benötigten Zutaten.

NAHRUNG – Tränke brauen

Nahrung kannst du auch nutzen, um daraus Tränke zu brauen.

Deine – Fähigkeit gibt an, welche der drei Rezepte dir zur Verfügung stehen.

Beispiel: – Fähigkeit 3: Du kannst alle drei Tränke brauen.

Tränke braust du wie im Rezept angezeigt aus 2 zueinander passenden Zutaten. Die farbigen Punkte oberhalb der abgebildeten Nahrung dienen dabei als Hilfe. Du darfst beliebig viele Tränke brauen, solange du die dafür nötigen Zutaten abgeben kannst.

Beispiel: Fisch und Apfel zeigen zusammen 2 rote Punkte. Damit braust du den roten Heiltrank aus Rezept 1.

Tipp: Wenn du Erla gewählt hast, die von Beginn an über die – Fähigkeit 1 verfügt, darfst du bereits das erste Rezept für den Heiltrank anwenden.

TRÄNKE – Die Wirkungen

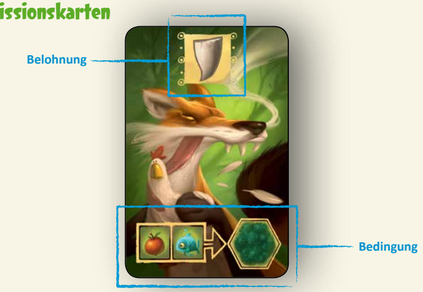
Verwende Tränke **in deinem Zug**, um deren Wirkungen zu nutzen.

Heilung:
Verwende diesen Trank und **erhalte alle Lebenspunkte zurück**. Nachdem du all deine ♥ auf der Heldentafel wieder aufgefüllt hast, gibst du den Trank sofort ab.

Berserker:
Verwende diesen Trank und drehe ihn um, um einen **Kampfbonus +2** zu erhalten. Solange du dich in der Unterwelt befindest, bleibt er auf der Trankablage umgedreht liegen. Gib einen verwendeten Berserkertrank sofort ab, sobald dein Held die Unterwelt verlässt oder du ihn nicht mehr brauchst.

Teleportation:
Verwende diesen Trank und drehe ihn um. **Versetze deinen Helden auf ein beliebiges Feld** der Ober- oder Unterwelt (auf dem die Figur auch unter normalen Umständen stehen dürfte). Du darfst dich auch direkt auf den Schatz teleportieren. Ein verwendeter (umgedrehter) Teleporttrank blockiert deine Trankablage in diesem Zug. Gib ihn ab, sobald dein Zug beendet ist.

Die Missionskarten



Missionskarten beauftragen eure Helden mit Aufgaben, für die ihr begehrte Monsterzähne, Ausrüstung oder einen sofortigen Effekt als Belohnung erhaltet.

Die **Bedingung** im unteren Bereich erklärt, was zu tun ist, um die Mission zu erfüllen. Ist ein Gebiet angegeben, so muss sich die Heldenfigur auf diesem befinden, um die Mission dort durchzuführen zu können.

Kannst du eine Mission erfüllen, zeigst du die Karte deinen Mitspielern und legst sie offen neben dem Nachziehstapel der Missionskarten ab. Nutze den Effekt oder nimm dir die verdiente **Belohnung** (im Beispiel 1 Monsterzahn) aus dem allgemeinen Vorrat.

Am Ende deines Zuges ziehst du so viele Missionskarten nach, dass du wieder 3 auf der Hand hältst. Wurde die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, so werden die bereits abgelegten Missionskarten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

In deinem Zug darfst du auch mehrere Missionen durchführen.

Missionsziele

Transporteur (12x im Spiel):
Dein Held muss auf dem angegebenen Gebiet stehen, um diese Missionen zu erfüllen. Gib die abgebildeten Spielchips ab (im Beispiel: ein +1 Schwert) und nimm dir die Belohnung. Es kann vorkommen, dass du mehrere solcher Missionen zum selben Zeitpunkt durchführen kannst. Dabei musst du für jede einzelne Missionskarte die angegebenen Spielchips abgeben.

Dieb (4x im Spiel):
Du kannst diese Karte ausspielen, wenn dein Held mit einer anderen Heldenfigur auf demselben Gebiet steht (nur auf der Oberwelt möglich). Du erhältst 1 kleinen Zahn aus dem Vorrat deines Mitspielers. Hat er keinen Zahn in seinem Besitz, hat diese Mission keinen Effekt.

Beobachter (3x im Spiel):
Beende deinen Zug auf dem angegebenen Gebiet. Diese Missionen sind die einzigen, bei denen du deine Belohnung selbst wählen darfst. (1 Monsterzahn oder die angegebene Ausrüstung).

Entdecker (2x im Spiel):
Wenn dein Held in eine Falle tappt, spiele diese Karte aus und nimm dir die Belohnung von 2 Monsterzähnen. Der Effekt der Falle tritt trotzdem ein (du verlierst 1 ❤ und alle restlichen AP). Falls du beide „Entdecker" Missionen auf deiner Hand hältst, musst du für jede Mission eine Falle finden.

Monsterjäger (6x im Spiel):
Besiege das abgebildete Monster und erhalte 2 Monsterzähne. Dies sind die einzigen Missionen, die du auch während des Monsterzugs erfüllen kannst (wenn du vom entsprechenden Monster angegriffen wirst und dieses dabei sein letztes ❤ verliert).

Begleiter (6x im Spiel):
Wenn du diese Begleiter mit der abgebildeten Nahrung fütterst, helfen sie dir, deine Fähigkeiten (🗡 🏹 ♡) kurzzeitig und einmalig zu erhöhen. Aktiviere den Begleiter, indem du die benötigte Nahrung abgibst (und die Karte abwirfst).

🏹 +1:
Du hast sofort +1 AP zu Verfügung (auch dann noch, wenn deine regulären AP bereits verbraucht sind).

♡ +1:
Du darfst auch das nächsthöhere Rezept anwenden (die dafür benötigte Nahrung musst du dennoch abgeben).

🗡 +2:
Addiere +2 zu deinem nächsten Kampfwürfelwurf (Aktiviere den Begleiter **vor** dem Würfelwurf).

Der Effekt des Begleiters wirkt nur, wenn die Karte unmittelbar vor der Zusatzaktion, dem Trankbrauen oder dem Kampf gespielt wird und verfällt, wenn ungenutzt.

Der Schatzwürfel

An bestimmten Orten darfst du mit dem Schatzwürfel würfeln. Dabei kannst du folgende Schätze finden:

Stiefel (+1)

Ring (+1)

Schwert (+1)

1 kleiner Monsterzahn

2 kleine Monsterzähne

Die erhaltene Ausrüstung legst du in deinen Rucksack oder platzierst sie direkt in deinem Inventar. Führt dies dazu, dass eine Fähigkeit um einen Punkt gesteigert wird, tritt dieser Effekt sofort ein (Wenn du also einen Stiefel erhältst, zuvor noch keinen hattest, und diesen sofort im Inventar platzierst, hast du bereits im aktuellen Zug +1 AP zusätzlich zu Verfügung).

Monsterzähne kommen zu deinen bisher gesammelten Monsterzähnen neben deine Heldentafel.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler mit Monsterzähnen im Wert von 11/13/16/20 Siegpunkten (abhängig von der Spieleranzahl) das Lagerfeuer erreicht. Jeder Monsterzahn ist Siegpunkte wert, welche durch die goldenen Kerben auf den Monsterzähnen dargestellt sind.

Die Siegpunkte jedes Spielers müssen stets für alle Spieler einsehbar sein.

Beispiel: Ein wertvoller Monsterzahn mit 3 Kerben ist gleich viel Siegpunkte wert wie 3 kleine Monsterzähne.

Spielziel

5 Spieler **11** Siegpunkte

4 Spieler **13** Siegpunkte

3 Spieler **16** Siegpunkte

2 Spieler **20** Siegpunkte

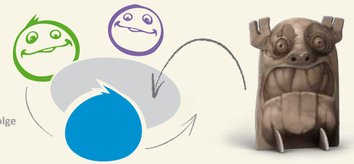
Los geht's

Die nächste Doppelseite der Spielregel benötigst du erst, wenn sich ein Held in die Unterwelt begibt. **Schlage den Reiseführer (Rückseite dieser Spielregel) auf** und warte auf die erste Aktion des Startspielers. Sobald ein Gebiet erforscht wird, das du noch nicht kennst, liest du den passenden Abschnitt vor.

Wer traut sich zuerst in die Unterwelt und holt sich den Schatz?

Ein Portal führt dich in die Unterwelt ...

Helden gelangen über Portale in die Unterwelt, die sie während der Erkundung der Oberwelt entdecken.



Spielreihenfolge

Du (im Beispiel Spieler blau) hast dich entschieden, in die Unterwelt hinab zu steigen.

Sobald du die Unterwelt betrittst, platzierst du den **Monsterboss** zwischen dir und dem nächsten Spieler (violett) auf dem Tisch. Dieser zeigt an, zu welchem Zeitpunkt die Monster am Zug sind. **Solange sich Helden in der Unterwelt befinden, bleibt er an dieser Position stehen.**

... wagst du dich vor?

Du führst deinen Zug in der Unterwelt zu Ende und verbrauchst deine übrigen AP. Wie auf der Oberwelt darfst du deine Spielfigur auf alle sechseckigen Gebieten bewegen.

Im Unterschied zur Oberwelt versperren sich Monster und Helden in der Unterwelt gegenseitig den Weg. **Jedes Unterweltgebiet kann also nur von maximal einer Spielfigur besetzt sein.**

Wenn du die **Schatztruhe** oder eine **Gefahr** betrittst, decke das Plättchen auf und entferne es von der Unterweltkarte.

Oberwelt Portal

Schatztruhe

Um festzulegen, welche Belohnungen du erhältst, würfle **3x** mit dem Schatzwürfel.

Gefahr

Dein Held löst eine Falle aus. Gib 1 ♥ ab, dein Zug ist sofort beendet.
Ist keine Falle abgebildet, darfst du deinen Zug wie gewohnt fortsetzen.

Die 3. Aktion

KÄMPFEN

(Für 1 AP eine andere Spielfigur einmal angreifen)

Steht deine Spielfigur neben einem Monster oder einem Helden, darfst du AP einsetzen um zu kämpfen.

Die beteiligten Spieler würfeln je einen Kampfwürfel und addieren ihren ⚔ – Wert zum Würfelergebnis. Ist deine Summe höher als die gegnerische, wird der Gegner verletzt und verliert 1 ♥. Ist die gegnerische Summe höher, musst du selbst 1 ♥ abgeben. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

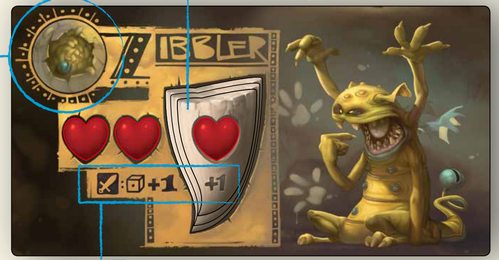
Tipp: Da in einem Zug mehrere Kämpfe stattfinden können, wirst du möglicherweise mehrmals verletzt. Regeneriere deine Lebenspunkte rechtzeitig mit Nahrung oder Heiltränken, damit du nicht besiegt wirst.

Die Monster

Die drei Monster (Ulumu, Zibbler und Wallrog) stellen je nach Spielsituation eine Gefahr oder eine einfache Beute dar. Auf der entsprechenden Monstertafel kannst du den aktuellen Zustand eines Monsters ablesen.

Belohnung, wenn besiegt (oberster Monsterzahn)

Nest



⚔ – Wert, zusätzlich zum Würfelwurf hinzugerechnet (hier +1 +1 = insgesamt +2)

Wallrog

Ulumu

Zibbler

Du besiegst ein Monster

Muss ein Monster das letzte ♥ abgeben, entfernst du die entsprechende Monsterspielfigur vom Unterweltspielplan. Du erhältst als Belohnung den obersten Monsterzahn vom Stapel des Monsters (im Wert von 1 bis 5 Siegpunkten).

Mit jedem verlorenen Zahn wird das Monster stärker:
Entweder steigt seine ⚔ – Fähigkeit oder das Monster gewinnt einen weiteren Lebenspunkt dazu.

Hat ein Monster alle Zähne verloren, bevor das Spiel endet, packt es frustriert seine Sachen und kehrt nicht mehr zurück. Lege das Monster in die Box.

Die Monster sind am Zug

Diejenigen Spieler, deren Heldenfiguren nicht in der Unterwelt stehen, befehligen die Monster und spielen die Rolle des Monsterbosses. **Den Monstern stehen zusammen 4 AP zur Verfügung**, die auf ein oder mehrere Monster verteilt werden dürfen. Auch die Monster können sich bewegen und gegen Helden kämpfen (nicht gegen andere Monster). Sie dürfen auf die Portale laufen und somit blockieren, diese jedoch nie durchschreiten. **Monster lösen keine Fallen aus und dürfen, solange der Schatz an seinem Platz steht, das Schatzfeld nicht betreten.**

Die betreffenden Spieler einigen sich, wie diese 4 AP einzusetzen sind. Können sie sich nicht einigen, entscheidet der Würfel, welcher Spieler die Monster kontrolliert (die Kontrolle erhält der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis).
Sind alle Helden in der Unterwelt, würfelt ihr in jedem Monsterzug darum, wer die Monster steuert.

Du wirst besiegt

Verlierst du das letzte ♥, wird dein Held ohnmächtig. Du musst (**A**) Spielchips abgeben oder (**B**) Monsterzähne tauschen:

A: Das letzte ♥ hast du durch ein **Monster oder eine Falle** verloren:

Lege alle **Ausrüstung, Nahrung** und **Tränke** von deiner Heldentafel in den allgemeinen Vorrat zurück.

B: Das letzte ♥ hast du im Kampf mit einem **Helden** verloren:

Tausche alle Monsterzähne mit deinem Bezwinger, sofern er weniger Siegpunkte hat als du.

In beiden Fällen endet dein Zug sofort (sofern du in deinem eigenen Zug besiegt wurdest). Dein Held wird zurück auf die Oberwelt gesetzt, und zwar auf das Portal mit der niedrigsten Nummer. Belege deine Heldentafel wieder mit einem einzigen ♥ und spiele weiter, wenn du das nächste Mal am Zug bist.

Du verlässt die Unterwelt

Du hast 3 Möglichkeiten, die Unterwelt zu verlassen:

1. Du wirst im Kampf besiegt,
2. du setzt einen Teleporttrank ein oder
3. du gehst, wie du gekommen bist, durch ein **Portal**:

Steht dein Held auf einem **Portal**, kannst du mit einer weiteren Bewegung für 1AP die Unterwelt verlassen und deine Heldenfigur auf das entsprechende **Portal** auf der Oberwelt setzen (sofern es bereits erforscht ist).

• Befindet sich noch eine weitere Heldenfigur in der Unterwelt, wird diese wie bisher fortgesetzt. Der Monsterboss bleibt wo er ist. Da du dich wieder auf der Oberwelt befindest, kannst du nun im Monsterzug ebenfalls mitbestimmen, was die Monster tun.

• Befindet sich kein weiterer Held mehr in der Unterwelt, baust du diese wieder auf. Der Monsterboss wird auf die Seite gelegt, um anzuzeigen, dass die Monster jetzt inaktiv sind.

Wiederaufbau der Unterwelt

Platziere die Schatztruhe auf dem entsprechenden Gebiet.

Mische die 5 Gefahren und lege sie verdeckt auf die markierten Gebiete.

Stelle alle 3 Monster auf ihre Nester.

Lege den besiegten Monstern alle ♥ auf ihre Monstertafel. Verletzte Monster, welche während des letzten Unterweltbesuchs nur einzelne Lebenspunkte eingebüßt haben, bleiben wie sie sind.

Betritt erneut ein Held die Unterwelt, platzierst du den Monsterboss wieder wie auf Seite 10 unter „Ein Portal führt dich in die Unterwelt“ angegeben.

Reiseführer

Lagerfeuer

Start- und Zielpunkt des Abenteuers. Betritt ein Held dieses Gebiet mit der geforderten Anzahl Monsterzähne im Gepäck, endet das Spiel sofort.

Nahrungsquellen

Auf diesen Gebieten **sammelst du so viel Nahrung, wie du tragen kannst.**

Tipp: Weil du gesammelte Nahrung direkt verwenden darfst (Tränke brauen / Helden heilen), kannst du auf diesen Feldern sofort alle deine ♥ regenerieren.

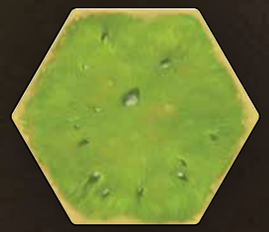
Labor

Beende hier deinen Zug, um den Wert einer beliebigen Ausrüstung um +1 zu verbessern.

Beispiel:

Wiese

Hier ist nichts Spannendes. **Führe deinen Zug weiter**, sofern du noch restliche AP hast.



Portal

Die fünf Portale sind **Verbindungen zur Unterwelt** und gelten als benachbart zum entsprechenden Unterweltportal. Deshalb können Helden Portale mit der Aktion „Bewegen" (1AP aufwenden) durchschreiten und ihre Spielfigur auf das dazugehörige Portal auf dem Unterweltspielplan ziehen.

...es gibt fünf Portale.

Schmied

Hier darfst du **zwei Ausrüstungen desselben Typs abgegeben** um eine verbesserte Version derselben Ausrüstung zu erhalten. Der Wert der neuen Ausrüstung darf nicht höher sein als die Summe der abgegebenen Ausrüstung, darf aber auch darunter liegen. Dieser Vorgang darf in einem Zug mehrmals ausgeführt werden.

Wald

Erforscht ein Held einen Wald...

...**endet sein Zug sofort.**

...**würfelt er 1x mit dem Schatzwürfel** und nimmt sich die Belohnung.
Auf bereits erforschten Wald-Gebieten können keine Schätze gefunden werden. Stattdessen wird der Zug normal fortgesetzt.

Händler

Hier darfst du unterschiedliche **Ausrüstung gleichen Werts umtauschen.**

Hinweis:
Getauschte Ausrüstung darf sofort verwendet werden.

Beispiel: Ein Held besitzt ein mächtiges Schwert (+3) und keinen Stiefel. Er gelangt mit seinem letzten AP auf das Händlerfeld und kann dort das Schwert zu Stiefeln tauschen, was ihm sofort weitere 3 AP bringt. Oder: Er tauscht das Schwert gegen einen Ring (+3), mit dem er sofort mächtige Tränke brauen kann...

Allerdings: Pro Zug ist beim Händler nur 1 Tausch möglich.