

RUSH OUT!



Voller Abenteuerlust stürzen sich ein paar furchtlose Helden in ein unterirdisches Labyrinth. Doch gerade als sie sich den Schatz geschnappt haben, erwacht ein mächtiger Zauberer aus seinem tiefen Schlaf und macht sich auf die Jagd nach ihnen. Die Abenteuerer haben nur eine Chance – sie müssen so schnell es geht fliehen und den schrecklichen Zaubersprüchen ihres Verfolgers irgendwie entgehen.

SPIELMATERIAL

Inhalt

- 1 Anleitung
- 17 Würfel:
 - 12 Heldenwürfel (je 3 in Grün, Braun, Blau und Weiß)
 - 5 Zaubererwürfel (schwarz)
- 94 Karten:
 - 47 Zauberkarten:
 - 8 Verwirrung-Zauberkarten
 - 7 Beschwörung-Zauberkarten
 - 7 Drachenkunde-Zauberkarten
 - 6 Schwäche-Zauberkarten
 - 6 Fluch-Zauberkarten
 - 7 Unheil-Zauberkarten
 - 6 Schwund-Zauberkarten
 - 29 Prüfungskarten:
 - 20 Standard-Prüfungskarten
 - 4 Münzen-Prüfungskarten
 - 5 Konflikt-Prüfungskarten
 - 10 Ausrüstungskarten
 - 8 Schriftrollenkarten
- 1 Spielplan
- 1 Drachenfigur aus Holz
- 31 Teile aus Karton:
 - 4 Heldenplättchen
 - 4 Spielermarker
 - 1 Drachenplättchen
 - 3 Trophäenmarker
 - 1 Münzmarker
 - 8 Seelenmarker
 - 6 Lebensmarker
 - 4 Fähigkeitsplättchen

Aufbau der Karten

ZAUBERKARTE



- Anzahl der benötigten Würfel.
- Fertigkeitsfelder mit Symbolen, die der Zauberer benötigt (farbige Symbole auf schwarzem Hintergrund)
- Banner mit Symbol, das ein Joker des Zauberers einnehmen könnte (siehe Seite 7)
- Piktogramm
- Illustration

PRÜFUNGSKARTE



- Anzahl der benötigten Würfel.
- Fertigkeitsfelder mit Symbolen, die die Helden benötigen (farbige Symbole auf weißem Hintergrund)
- Banner mit Symbol, das ein Joker des Zauberers einnehmen könnte (siehe Seite 7)
- Illustration

HELDENPLÄTTCHEN



Unversehrt-Seite



Verwundet-Seite

ÜBERBLICK

Rush Out! ist ein schnelles Spiel, bei dem ein Spieler in die Rolle des Zauberers schlüpft und versucht, den anderen Spielern – den Helden – seinen Schatz wieder zu entreißen. Es gewinnt die Seite, der es zuerst gelingt, den eigenen Kartenstapel aufzubrechen.

Es gibt keine Züge. Alle Spieler werfen ihre Würfel so schnell wie möglich und so oft sie möchten und warten dabei nicht auf die anderen. Es geht darum, die Karten der eigenen Auslage abzuschließen und zu entfernen. Das gilt sowohl für die Helden als auch für den Zauberer – alle spielen gleichzeitig!

Für die Helden könnte Kommunikation dabei der Schlüssel zum Sieg sein.

DEFINITIONEN

- ABGESCHLOSSEN:** Sobald auf jedem einzelnen Fertigkeitsfeld auf einer Karte oder einem Plättchen ein Würfel liegt, gilt die Karte bzw. das Plättchen als **abgeschlossen**.
- FARBE EINES WÜRFELS:** Wenn es um die Farbe eines Würfels geht, ist damit die Farbe des eigentlichen Würfels gemeint, nicht die Farbe des Symbols.

WICHTIG

Während des Spiels dürfen entfernte Karten und Karten in Stapeln nicht angesehen oder gezählt werden.



ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, die letzte Karte eures Stapels aufzudecken, bevor es der Gegenseite gelingt. Je nach Szenario kann es auch noch andere Siegbedingungen geben – ihr müsst aber immer **nur eine** davon erfüllen, um das Spiel zu beenden.

Der Zauberer spielt allein gegen alle Helden. Die Helden gewinnen oder verlieren als Gruppe.



SPIELAUFBAU

WICHTIG

Verwechselt in den folgenden Regeln nicht die **Anzahl der Spieler** mit der **Anzahl der Helden**. Die Anzahl der Spieler ist (durch den Zauberer) immer um 1 höher als die Anzahl der Helden!

Beispiel: Bei 4 Spielern gibt es 3 Helden und 1 Zauberer.

Legt den Spielplan so hin, dass alle ihn gut erreichen können. Der Zauberer sitzt den Helden gegenüber. Wählt eine Übung oder ein Szenario (siehe Seite 8 und folgende).

Jeder Spieler wählt einen Charakter: entweder einen Helden (entsprechendes Heldenplättchen **1** nehmen und mit der Unversehrt-Seite zeigt nach oben legen) oder den Zauberer (auf dem Spielplan abgebildet). Der Zauberer nimmt die 5 schwarzen Würfel **2**. Die Helden wählen jeweils eine Farbe und nehmen die 3 entsprechenden Würfel und den Spielermarker **3**. Lasst etwas Platz auf der anderen Seite des Spielplans für die entfernten Karten.



Seite der Helden

Seite des Zauberers

SEITE DER HELDEN

- ☞ Mischt alle Prüfungskarten, die für eure Übung oder euer Szenario benötigt werden (siehe Seite 8 und folgende). Bei jeder Übung und jedem Szenario ist angegeben, welche Kartentypen ihr braucht.
- ☞ Legt den Prüfungsstapel verdeckt auf das entsprechende Feld **4**.
- ☞ Legt die ersten 3 Prüfungskarten offen auf die Felder neben dem Prüfungsstapel **5**. Das sind die „verfügbaren“ Karten, auf die ihr als Helden im Spiel gerade zugreifen könnt.

SEITE DES ZAUBERERS

- ☞ Mische alle Zauberarten, die für die Übung oder das Szenario benötigt werden (siehe Seite 8 und folgende). Bei jeder Übung und jedem Szenario ist angegeben, welche Kartentypen und wie viele Karten davon du je nach Spielerzahl brauchst.
- ☞ Lege den fertigen Zauberstapel verdeckt auf das entsprechende Feld **6**.
- ☞ Lege die ersten 3 Zauberarten offen auf die Felder neben dem Zauberstapel **7**. Das sind die „verfügbaren“ Karten, auf die du als Zauberer im Spiel gerade zugreifen kannst.

HINWEISE

- ☞ Im Bild links sind Dinge zu sehen, die bewusst noch nicht erklärt wurden. Der Spielbau wird später in der Anleitung fortgesetzt und erklärt dann die zusätzlichen Elemente, die im Laufe der Übungen und Szenarien noch hinzukommen.
- ☞ Spielt ein erfahrener Zauberer gegen unerfahrene Helden, nimmt 2 zufällige Prüfungskarten aus dem Spiel, ohne sie anzusehen. Das macht es etwas einfacher für die Helden.

SPIELVERLAUF

Als Held spielen

Ihr spielt zusammen gegen den Zauberer. Eure Seite hat eigene Karten – die Prüfungskarten. Wie viele ihr davon braucht, hängt von der Anzahl der Spieler ab (inklusive des Zauberers). Ihr versucht, eure Karten so schnell wie möglich abzuschließen. Denkt daran, dass alle gleichzeitig spielen, ihr wartet nicht auf die anderen. Die folgenden Regeln gelten also für alle Helden gleichzeitig, die Aktionen müssen aber nicht unbedingt gleichzeitig ausgeführt werden. **(Beispiel: Spieler Braun legt womöglich gerade Würfel auf eine Karte, während Spieler Blau noch mal neu würfelt.)** Während des Spiels führt ihr die folgenden Aktionen aus:  **Eigene Würfel werfen**,  **Würfel auf eine Prüfungskarte legen**,  **Eine Prüfungskarte abschließen**

EIGENE WÜRFEL WERFEN

Sobald der Zauberer mit dem Spiel begonnen hat, werft ihr eure Würfel und zwar so oft ihr möchtet. Vor jedem neuen Wurf dürft ihr einen oder mehrere eurer Würfel von einer unvollständigen Prüfungskarte zurücknehmen (die Karte wird nicht entfernt). Ihr **müsst** die Würfel aber neu werfen, bevor ihr sie auf eine andere Prüfungskarte legen dürft.

WÜRFEL AUF EINE PRÜFUNGSKARTE LEGEN

Ihr dürft die Würfel eurer eigenen Farbe, die nicht auf einer Prüfungskarte liegen, beliebig neu werfen. Ihr müsst dabei nicht auf den Zauberer oder die anderen Helden warten. Ihr versucht, die Symbole zu würfeln, die ihr braucht, um eine Prüfungskarte abzuschließen (oder dazu beizutragen). Nach jedem Wurf dürft ihr beliebig viele eigene Würfel auf **eine einzelne** Prüfungskarte legen.

Würfel auf eine Karte legen

-  Die Seite, die ihr gewürfelt habt, muss mit einem der Symbole auf der gewählten Prüfungskarte übereinstimmen, **oder** ihr habt das Joker-Symbol  (Siehe Info auf Seite 5).



-  Würfel der gleichen Farbe **dürfen nicht** auf verschiedenen Prüfungskarten liegen.



-  Auf einer Prüfungskarte **dürfen nicht** mehr als 2 verschiedene Farben von Heldenwürfeln liegen.

-  **Alle** Würfel eines Helden, die nicht auf einer Prüfungskarte liegen, müssen **immer komplett neu geworfen** werden. Ihr dürft keine Würfel beiseitelegen und nur den Rest neu würfeln.
-  Ihr **müsst** einen Würfel neu werfen, wenn ihr ihn von einer Prüfungskarte auf eine andere legen möchtet.
-  Es ist **nicht erlaubt**, einen Würfel für später beiseitezulegen. Ihr müsst immer alle eure Würfel werfen, die gerade nicht auf eurer gewählten Prüfungskarte liegen.



EINE PRÜFUNGSKARTE ABSCHLIESSEN

Eine Prüfungskarte gilt als abgeschlossen, wenn auf jedem einzelnen Fertigkeitsfeld der Karte ein Würfel mit dem entsprechenden Symbol oder dem Joker-Symbol  liegt (siehe Info rechts).



Sobald das geschafft ist, tut ihr Folgendes:

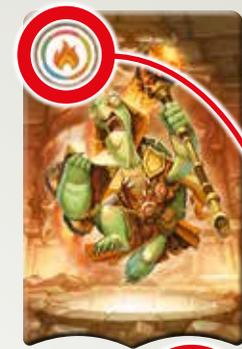
- ☑ Jeder Held nimmt die eigenen Würfel auf der abgeschlossenen Prüfungskarte zurück.
- ☑ Einer der Helden entfernt die abgeschlossene Prüfungskarte – auf dem Spielplan ist jetzt ein freies Feld.
- ☑ Einer der Helden zieht die nächste Karte vom Prüfungsstapel und legt sie offen auf das freie Feld auf eurer Seite des Spielplans.

Ist der Prüfungsstapel nun aufgebraucht, haben die Helden gewonnen!



Das Joker-Symbol auf den Heldenwürfeln

Das Joker-Symbol auf euren Würfeln entspricht dem Fertigkeitsymbol auf eurem Heldenplättchen. Ihr dürft ein Joker-Symbol nur auf ein solches Fertigkeitsfeld legen.



Es dürfen mehrere Joker-Symbole auf einer Karte liegen.

Als Zauberer spielen

Du spielst allein gegen die Helden und hast eigene Karten – die Zauberkarten. Diese willst du so schnell wie möglich abschließen. Während des Spiels führst du folgende Aktionen aus:

- ☠ **Eigene Würfel werfen**, ☠ **Würfel auf eine Zauberkarte legen**, ☠ **Eine Zauberkarte abschließen**

EIGENE WÜRFEL WERFEN

Du gibst das Signal zum Beginn der Partie (oder der Runde, falls ihr die Szenarien spielt – siehe Seite 12), indem du alle deine Würfel wirfst. Du darfst sie beliebig oft neu werfen.

Vor jedem neuen Wurf darfst du einen oder mehrere deiner Würfel von einer unvollständigen Zauberkarte zurücknehmen (die Karte wird nicht entfernt). Bevor du die Würfel auf eine andere Zauberkarte legen darfst, **musst** du sie aber neu werfen.

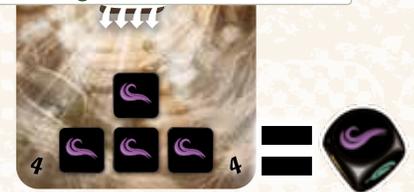


WÜRFEL AUF EINE ZAUBERKARTE LEGEN

Du darfst deine Würfel, die nicht auf einer Zauberkarte liegen, beliebig oft neu werfen und musst dabei nicht auf deine Gegner warten. Du versuchst, die Symbole zu würfeln, die du brauchst, um eine Zauberkarte abzuschließen. Nach jedem Wurf darfst du beliebig viele Würfel auf **eine einzelne** Zauberkarte legen.

Würfel auf eine Karte legen

- ☠ Die Seite, die du gewürfelt hast, muss mit den Symbolen auf der gewählten Zauberkarte übereinstimmen, **oder** du hast das Joker-Symbol  (Erklärung auf Seite 7).



- ☠ Deine Würfel **dürfen nicht** gleichzeitig auf verschiedenen Zauberkarten liegen.



- ☠ **Alle** deine Würfel, die nicht auf einer Zauberkarte liegen, müssen immer **komplett neu geworfen** werden. Du kannst keine Würfel beiseitelegen und nur den Rest neu würfeln.
- ☠ Du **musst** einen Würfel neu werfen, wenn du ihn von einer Zauberkarte auf eine andere legen möchtest.
- ☠ Es ist **nicht erlaubt**, einen Würfel für später beiseitezulegen. Du **musst** immer alle deine Würfel werfen, die gerade nicht auf der gewählten Zauberkarte liegen.



Das Joker-Symbol auf den Zaubererwürfeln

Würfelst du ein Joker-Symbol, kannst du es als **beliebiges** Banner-Symbol benutzen, das auf einer der sechs verfügbaren Karten (des Zauberers und der Helden) zu sehen ist.

Sind mehrere Banner zu sehen, kannst du Joker-Symbole als unterschiedliche Symbole benutzen und für jeden Joker einzeln entscheiden.

EINE ZAUBERKARTE ABSCHLIESSEN

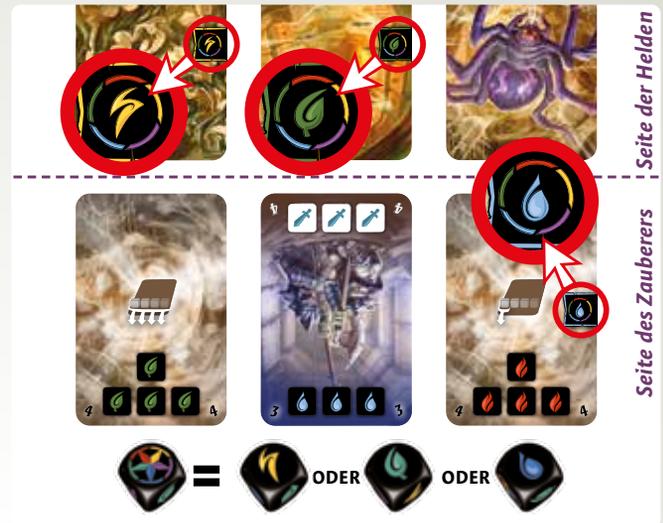
Eine Zauberkarte gilt als abgeschlossen, wenn auf jedem einzelnen Fertigkeitsfeld der Karte ein Würfel mit dem entsprechenden Symbol oder einem Joker-Symbol  liegt (siehe Info rechts).



Sobald das geschafft ist, tust du Folgendes:

1. Nimm deine Würfel auf der abgeschlossenen Zauberkarte zurück.
2. Führe den Effekt der Zauberkarte aus. Die Effekte werden im Anschluss an die Übungen und Szenarien erklärt.
3. Ist die abgeschlossene Zauberkarte noch auf deiner Seite des Spielplans (manche Karteneffekte bewegen die Zauberkarte), entferne sie. Auf dem Spielplan ist jetzt ein freies Feld.
4. Ziehe die nächste Karte vom Zauberstapel und lege sie offen auf das freie Feld auf deiner Seite des Spielplans.

Ist der Zauberstapel nun aufgebraucht, hast du das Spiel gewonnen!



Du darfst mehrere Joker-Symbole auf dieselbe Karte legen und auch dasselbe Banner mehrmals nutzen.

Hast du einen Würfel mit Joker-Symbol gelegt und die Karte mit dem benötigten Banner wird entfernt, ist der Würfel davon nicht betroffen und bleibt liegen.

Alles bis zu diesem Punkt gehört zu den **Grundregeln von Rush Out!**
Die Regeln der Übungen und Szenarien können sie teilweise verändern.

Bei jeder Übung und jedem Szenario wird erklärt, was neu zu den weiter geltenden Regeln der vorherigen Übungen und Szenarien hinzukommt.

HINWEISE

In den folgenden Regeln (Übungen und Szenarien) sind manche Stellen beim Spielaufbau farblich markiert.

 **Gelb:** Hier kommt ein neuer Schritt und/oder neues Spielmaterial hinzu.

 **Orange:** Hier ändert sich ein schon bekannter Schritt oder bekanntes Spielmaterial.

Übung 1

AUFBAU

Seite der Helden

- 🛡️ **Nutzt nur die Standard-Prüfungskarten.** SIEHE ERKLÄRUNG AUF SEITE 9
- 🛡️ **Bildet den Prüfungsstapel aus den Standard-Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. (Bei 3 Spielern würdet ihr alle Karten mit der Angabe 4+ und 5 herausnehmen).** Mischt dann den Prüfungsstapel.
- 🛡️ **Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich.**

Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- 🧙 **8 Verwirrung-Zauberkarten.** SIEHE ERKLÄRUNG AUF SEITE 9
- 🧙 **7 Beschwörung-Zauberkarten.** SIEHE ERKLÄRUNG AUF SEITE 9

Neues Regelmodul

VERWIRRUNGSZAUBER

Der Zauberer kann – je nach Verwirrungszauber – einen 🧙 oder alle 🧙 Heldenwürfel auf **einer** unvollständigen Karte (gleich welchen Typs) entfernen. Die Würfel müssen von ihren Besitzern neu geworfen werden.



- 1 Der Zauberer hat eine Verwirrung-Zauberkarte abgeschlossen.
- 2 Er entfernt alle Heldenwürfel von einer unvollständigen Prüfungskarte.

HINWEIS

Sobald auf jedem Fertigkeitsfeld einer Prüfungskarte ein Würfel liegt, gilt sie als abgeschlossen, auch wenn die Helden noch nicht ihre Würfel zurückgenommen und die Karte entfernt haben. Der Zauberer kann diese Würfel nicht mehr entfernen.

Neues Regelmodul

BESCHWÖRUNGSZAUBER

Ein Beschwörungszauber lässt eine neue Prüfung für die Helden entstehen, die sie überwinden müssen.

Der Zauberer legt die abgeschlossene Beschwörung-Zauberkarte **1** auf den Prüfungsstapel **2** der Helden. Sie müssen diese Prüfung wie alle anderen auch bestehen.

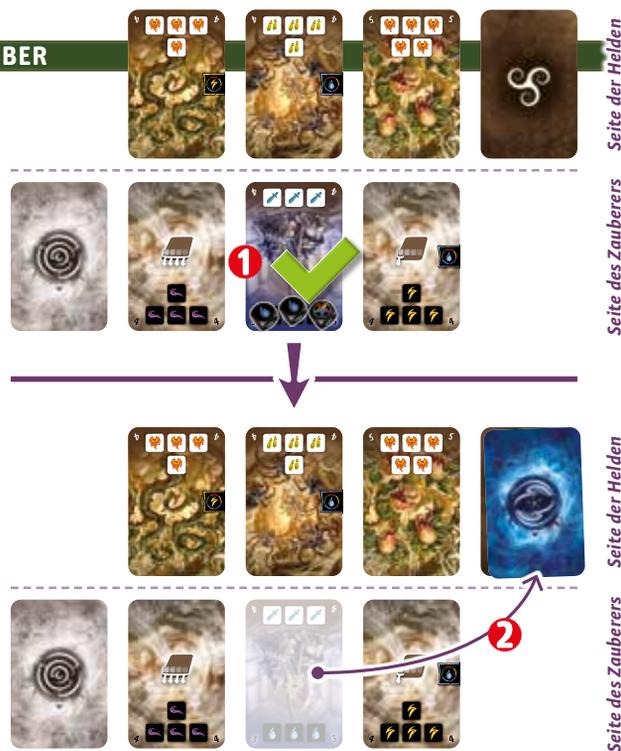
Der Zauberer legt nur dann Würfel auf eine Beschwörung-Zauberkarte, um sie abzuschließen, wenn sie auf der Spielplan-Seite des Zauberers liegt. Die Helden nur dann, wenn sie auf ihrer Seite liegt.

Daher wird eine Beschwörung-Zauberkarte von den beiden Seiten des Spielplans aus unterschiedlich betrachtet:



Der Zauberer sieht sie so und muss nur seinen Teil der Karte abschließen.

Die Helden sehen sie so und müssen nur ihren Teil der Karte abschließen.



ERKLÄRUNGEN

Standard-Prüfungskarten



Rückseite

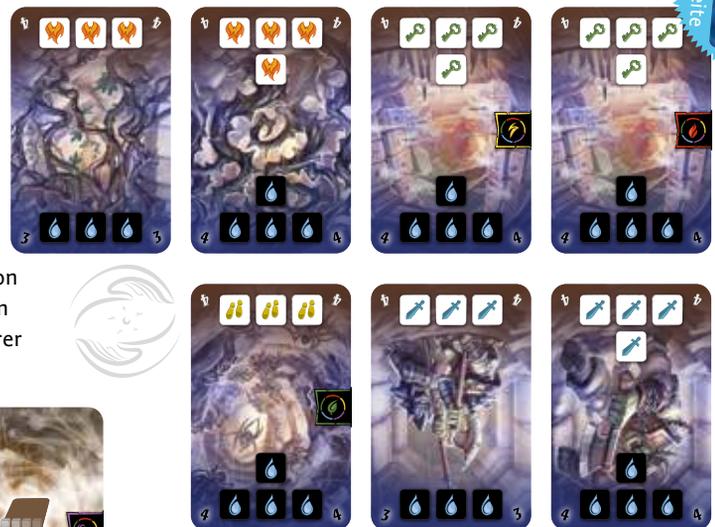
Rückseite

Verwirrung-Zauberarten



← Diese Karten entfernen **alle Heldenwürfel** von einer unvollständigen Karte, die der Zauberer auswählt.

Beschwörung-Zauberarten



← Diese Karten entfernen einen **einzelnen Heldenwürfel** von einer unvollständigen Karte. Der Zauberer wählt Karte und Würfel aus.

Rückseite

Rückseite

Rückseite

Rückseite

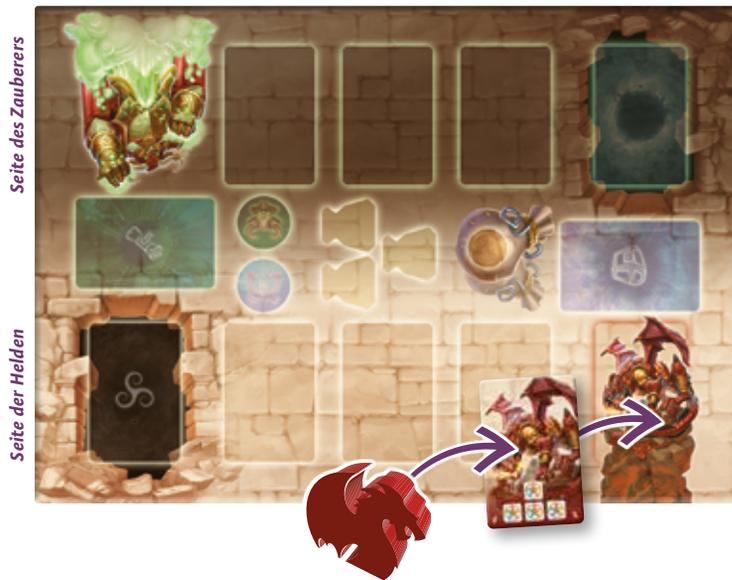
Übung 2

Neues Regelmodul

AUFBAU

Seite der Helden

- ☞ Nutzt nur die Standard-Prüfungskarten.
- ☞ Bildet den Prüfungsstapel aus den Standard-Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- ☞ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich.
- ☞ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.



Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberarten und mische diesen dann:

- ☞ 6 Verwirrung-Zauberarten
- ☞ 6 Beschwörung-Zauberarten
- ☞ 5 Drachenkunde-Zauberarten. SIEHE ERKLÄRUNG SEITE 11

HINWEIS

Bei dieser Übung wird nur ein Teil der Karten des jeweiligen Typs benutzt. Immer wenn dies beim Aufbau einer Übung oder eines Szenarios der Fall ist (siehe Seite 12), nimmt der Zauberer **zufällige** Karten des angegebenen Typs und entfernt die überzähligen.

DRACHENKUNDE-ZAUBER

Drachenkunde-Zauber lassen dich – je nach abgeschlossener Karte – die Drachenfigur um 1 oder 2 Karten in Richtung des Prüfungsstapels der Helden bewegen.

Befindet sich die Drachenfigur auf einer Prüfungskarte oder einer Beschwörung-Zauberartenkarte (die der Zauberer zuvor auf den Prüfungsstapel gelegt hatte), darf diese Karte nicht als abgeschlossen gelten und daher auch nicht entfernt werden. Die Helden dürfen weiterhin Würfel auf die Karte legen (die das Ziel von Verwirrung-Zauberarten sein darf) oder davon zurücknehmen.

Falls die Karte unter der Drachenfigur ein Banner hat, kann der Zauberer dieses trotzdem nutzen.

Bewegt sich die Drachenfigur auf den Stapel der Helden, hat der Zauberer gewonnen. Das ist die zweite Möglichkeit, wie der Zauberer gewinnen kann.

Steht die Drachenfigur gerade auf einem Feld, auf dem keine Prüfungskarte liegt, legt ihr die neue Prüfungskarte einfach unter die Figur.



- 1 Der Zauberer kann dieses Banner auch nutzen, wenn die Drachenfigur auf dieser Karte steht.
- 2 Er kann seinen Joker als Symbol des roten Banners benutzen und schließt so die Drachenkunde-Karte ab.
- 3 Das bewegt die Drachenfigur um 1 Feld weiter – auf den Stapel der Helden. Damit hat der Zauberer gewonnen.

Den Drachen zurückdrängen

Die Helden können den Drachen 1 Feld in Richtung seines Plättchens zurückdrängen, indem sie Joker-Symbole auf das Drachenplättchen legen.

Wie auch bei den Karten dürfen auf dem Drachenplättchen nur Würfel von maximal 2 Helden gleichzeitig liegen.

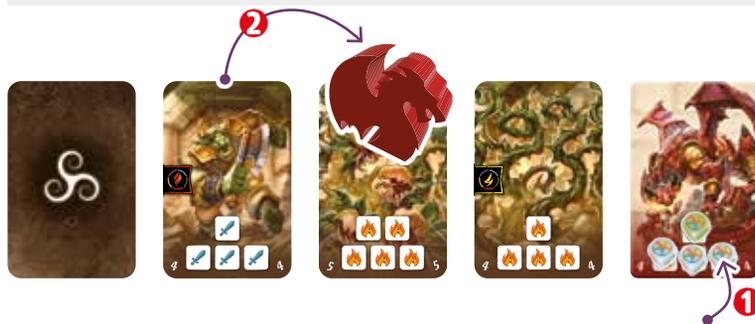
WICHTIG

Ein Held darf nicht gleichzeitig Würfel auf mehreren Karten und/oder Plättchen haben. Ein einzelner Held kann also nur Würfel auf einer einzelnen Karte **oder** dem Drachenplättchen haben; beides geht nicht.

Sind alle Felder auf dem Drachenplättchen belegt, drängen die Helden den Drachen zurück und bewegen ihn aus ihrer Sicht **1 Feld in Richtung Drachenplättchen**. Dann nehmen die Helden ihre Würfel vom Drachenplättchen, lassen es aber liegen. Die Helden müssen das Drachenplättchen erneut abschließen, wenn sie den Drachen noch weiter zurückdrängen möchten. (Ihr könnt den Drachen höchstens bis auf das Drachenplättchen zurückdrängen.)

HINWEIS

Der Zauberer kann Verwirrungszauber nutzen, um Würfel vom Drachenplättchen zu entfernen!



- 1 Blau legt ein Joker-Symbol auf das Drachenplättchen und schließt es damit ab. Nur Blau oder Grün hätten dieses letzte Joker-Symbol legen dürfen.
- 2 Der Drache zieht sich 1 Karte in Richtung des Drachenplättchens zurück.

Jetzt kennt ihr alle **Grundregeln von Rush Out!**
Die nun folgenden Szenarien bringen neue Kartentypen ins Spiel,
die in neuen Regelmodulen erklärt werden.
Manche dieser Regeln sind Ausnahmen zu den Grundregeln, die ihr bis hierhin gelernt habt.

ERKLÄRUNG

Drachenkunde-Zauberkarten

Rückseite
Rückseite



- Diese Karten bewegen die Drachenfigur 1 Feld in Richtung Prüfungsstapel.



- Diese Karte bewegt die Drachenfigur 2 Felder in Richtung Prüfungsstapel.

Seite der Helden





Trophäenmarker, Heldenseite



Trophäenmarker, Zaubererseite

Anders als bei den Übungen spielt ihr bei Szenarien **2 oder 3 Runden nacheinander**. Gewinnt eure Seite eine Runde, bekommt ihr einen Trophäenmarker, den ihr auf eins der Trophäenfelder auf dem Spielplan legt. **Erhält eine Seite einen zweiten Trophäenmarker, hat sie das Spiel sofort gewonnen!**

HINWEIS Jede Seite – Helden und Zauberer – benutzt ihren eigenen Stapel. Er wird für **jede** Runde des Spiels beim Szenarioaufbau neu gebildet.

Szenario 1

Das Abenteuer beginnt

Neues Regelmodul

AUFBAU

Seite der Helden

- ☑ Nutzt nur die Standard-Prüfungskarten.
- ☑ Bildet den Prüfungsstapel aus den Standard-Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- ☑ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- ☑ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich.

Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- ☑ 5 Verwirrung-Zauberarten
- ☑ 4 Beschwörung-Zauberarten
- ☑ 5 Drachenkunde-Zauberarten
- ☑ 5 Schwäche-Zauberarten SIEHE ERKLÄRUNG UNTEN

SCHWÄCHEZAUBER

Wenn du eine Schwäche-Zauberarte abschließt, lege sie vor einen der Helden. Dieser ist dann vom Karteneffekt betroffen.

Ein Held kann von mehreren Schwächezaubern gleichzeitig betroffen sein. Die Effekte sind kumulativ.

Jeder Würfel, den der betroffene Held auf einem Fertigkeitensfeld hat, das nun verboten ist, kann dort einfach liegenbleiben.

Jeder Held kann helfen, den Effekt einer Schwäche-Zauberarte aufzuheben, indem die Karte entfernt wird. Dazu muss sie wie eine Prüfungskarte nach den Grundregeln abgeschlossen werden (nur 1-2 Würfelfarben usw.).

ERKLÄRUNG

Schwäche-Zauberarten



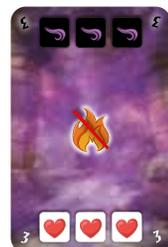
Der Held, der von dieser Zauberarte betroffen ist, muss einen Würfel auf das Wirbel-Symbol auf der Karte legen. Er kann nun nur noch 2 Würfel nutzen, bis die Karte abgeschlossen wurde.

Ein Held, der von zwei dieser Karten betroffen ist, spielt weiterhin mit 2 Würfeln. Es müssen aber beide Karten entfernt werden, um den Effekt aufzuheben.

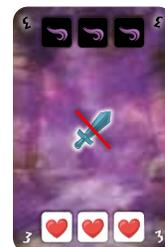
Sind alle 3 Würfel des Helden bereits gelegt, wenn er von dieser Zauberarte betroffen wird, muss der Held sofort 1 Würfel seiner Wahl zurücknehmen und auf das Wirbel-Symbol auf dieser Karte legen.



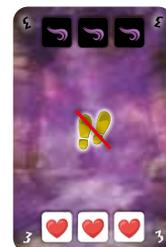
Ist ein Held von einer dieser Karten betroffen, darf er keine Würfel auf ein Feld mit dem auf der Karte durchgestrichenen Symbol legen:



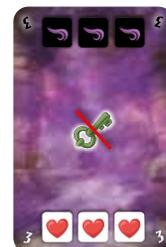
↑ ...Feuer.



↑ ...Schwert.



↑ ...Fußspur.



↑ ...Schlüssel.

Szenario 2

Für eine Handvoll Münzen

AUFBAU

Seite der Helden

- Nutzt die Standard-Prüfungskarten **und alle Münzen-Prüfungskarten**.
- Bildet den Prüfungsstapel aus den Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- Die **ersten 3 verfügbaren Prüfungskarten müssen Standard-Prüfungskarten sein**. Mischt aufgedeckte Münzen-Prüfungskarten nach dem Aufbau wieder in den Prüfungsstapel.
- Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich.

Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- 6 Verwirrung-Zauberkarten
- 5 Beschwörung-Zauberkarten
- 5 Drachenkunde-Zauberkarten
- 5 Schwäche-Zauberkarten

Mitte des Spielplans



Legt die Ausrüstungskarten **1**, Schriftrollenkarten **2** und den Münzmarker **3** auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Ihr benutzt sie am Ende der Runde. SIEHE ERKLÄRUNG AUF SEITE 14

Neues Regelmodul

MÜNZEN

Münzen erhalten

Wird im Spielverlauf eine Münzen-Prüfungskarte auf der Seite der Helden aufgedeckt, darf auch der Zauberer Würfel auf sie legen; er legt sie wie bei einer Zauberkarte auf seinen Teil der Karte. Die Seite, die ihren Teil der Karte zuerst abzuschließt, gewinnt die Karte und behält sie.

Versucht der Zauberer, die Karte abzuschließen, muss er die Regeln auf Seite 7 befolgen („Eine Zauberkarte abschließen“).

Am Ende der Runde erhält die Seite, die die Runde **verloren** hat, den Münzmarker.



Der Zauberer legt schwarze Würfel auf diesen Teil der Karte.

Die Helden legen ihre Würfel auf diesen Teil der Karte.

Münzen während der Runde einsetzen

Eine Seite kann jederzeit während einer Runde 2 gewonnene Münzen-Prüfungskarten abwerfen, um die oberste Karte des eigenen Stapels ungesehen zu entfernen.

Münzen zwischen den Runden einsetzen – die Marktphase

Zwischen den Runden kann jede Seite eigene Münzen ausgeben (Münzenkarten und/oder Münzmarker), um Ausrüstungskarten (Helden) oder Schriftrollen (Zauberer) zu kaufen.

Haben beide Seiten eingekauft, was sie möchten (und sich leisten können), ist die Marktphase vorbei. Mischt **alle** Münzen-Prüfungskarten wieder zu den Standard-Prüfungskarten, um die nächste Runde vorzubereiten. Legt auch den Münzmarker wieder auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

HINWEIS

Ihr dürft keine Münzen für später aufsparen. Nach der Marktphase hat keine Seite mehr Münzen!

Schriftrollenkarten

Nur der Zauberer darf diese Karten kaufen. Leg die Schriftrollenkarten, die du gekauft hast, vor dir ab. Du darfst sie für den Rest des Spiels so oft benutzen, wie du möchtest.

Ausrüstungskarten

Nur die Helden dürfen diese Karten kaufen. Die Helden einigen sich darauf, welche Ausrüstung gekauft wird und welcher Held sie permanent erhält. Eine gekaufte Ausrüstungskarte darf für den Rest des Spiels nur von einem Helden genutzt werden. Jeder Held legt seine eigenen Ausrüstungskarten vor sich ab. Ihr dürft die Effekte eurer eigenen Ausrüstungskarten im restlichen Spielverlauf beliebig oft nutzen.



ERKLÄRUNGEN

Münzenkarten



Ausrüstungskarten



← Du darfst Joker-Symbole als Feuersymbole benutzen.
Preis: 1 Münze

Du darfst Joker-Symbole → als Fußspur-Symbole benutzen.
Preis: 1 Münze



← Du darfst Joker-Symbole als Schlüsselsymbole benutzen.
Preis: 1 Münze

Du darfst Joker-Symbole → als Schwertsymbole benutzen.
Preis: 1 Münze



← Du darfst Joker-Symbole als Herzsymbole benutzen.
Preis: 2 Münzen

Du darfst Joker-Symbole → als beliebige Symbole benutzen.
Preis: 3 Münzen



Schriftrollenkarten



← Du darfst einen Würfel von der Pflanzenseite auf die Wasserseite drehen und umgekehrt. Du musst den Würfel tatsächlich mit der gewünschten Seite nach oben legen (Pflanze oder Wasser).
Preis: 2 Münzen

Du darfst einen Würfel von der → Pflanzenseite auf die Luftseite drehen und umgekehrt. Du musst den Würfel tatsächlich mit der gewünschten Seite nach oben legen (Pflanze oder Luft).
Preis: 2 Münzen



← Du darfst eine deiner verfügbaren Zauberkarten mit der obersten Karte des Zauberstapels austauschen.
Preis: 1 Münze

Du darfst Joker-Symbole → immer auf Wasserfelder legen.
Preis: 1 Münze



← Du darfst Joker-Symbole immer auf Pflanzenfelder legen.
Preis: 1 Münze

Du darfst Joker-Symbole → immer auf Luftfelder legen.
Preis: 1 Münze



← Lege 2 Blitzsymbole auf diese Karte, um **alle** Heldenwürfel auf einer einzelnen Karte (oder einem einzelnen Plättchen) deiner Wahl zu entfernen, die (das) noch nicht abgeschlossen ist.
Preis: 2 Münzen

Lege 5 Feuersymbole auf diese → Karte, um die Drachenfigur 1 Feld weiterzubewegen.
Preis: 3 Münzen



Szenario 3

Der Fluch des Zauberers

AUFBAU

Seite der Helden

- 🛡️ Nutzt die Standard-Prüfungskarten und die Münzen-Prüfungskarten.
- 🛡️ Bildet den Prüfungsstapel aus den Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- 🛡️ Die ersten 3 verfügbaren Prüfungskarten müssen Standard-Prüfungskarten sein. Mischt aufgedeckte Münzen-Prüfungskarten nach dem Aufbau einfach wieder in den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich.

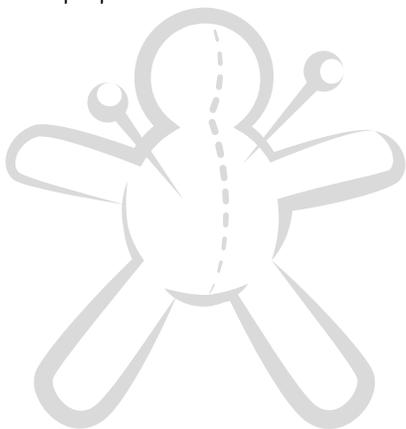
Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- 👁️ 5 Verwirrung-Zauberkarten
- 👁️ 4 Beschwörung-Zauberkarten
- 👁️ 5 Drachenkunde-Zauberkarten
- 👁️ 4 Schwäche-Zauberkarten
- 👁️ 4 Fluch-Zauberkarten ⚠️ SIEHE ERKLÄRUNG RECHTS

Mitte des Spielplans

Legt die Ausrüstungskarten, Schriftrollenkarten und den Münzmarker auf die entsprechenden Felder des Spielplans.



Neues Regelmodul

FLUCHZAUBER

Wenn du eine dieser Karten abschließt, lege sie auf die Seite der Helden **neben den Spielplan** (nicht auf den Prüfungsstapel)! Die Helden sind so lange vom Fluch auf dieser Karte betroffen, bis sie die Karte abschließen (wie eine Prüfungskarte).

Jedes Mal, wenn du merkst, dass die Helden vergessen haben, einen Fluch anzuwenden, sagst du es laut und darfst die oberste Karte deines Zauberstapels entfernen, ohne sie dir anzusehen.

ERKLÄRUNG

Fluch-Zauberarten



- ↗ Die Helden dürfen nicht sprechen. Sind die Helden von zwei dieser Karten betroffen, müssen alle weiter still sein, bis beide Karten entfernt wurden, um den Effekt aufzuheben.



- ↗ Jeder Held darf nur mit einer Hand spielen. Die andere Hand muss hinter dem Rücken sein. Sind die Helden von zwei dieser Karten betroffen, spielen alle weiter mit nur einer Hand, bis beide Karten entfernt wurden, um den Effekt aufzuheben.



- ↖ Haben zwei Helden zusammen eine Karte (unabhängig vom Typ) oder das Drachenplättchen abgeschlossen, müssen sie einander abklatschen, bevor sie ihre Würfel zurücknehmen. Schließt ein Held eine Karte oder das Drachenplättchen ohne Hilfe ab, muss er in die Hände klatschen. Sind die Helden von zwei dieser Karten betroffen, gelten die Regeln oben weiter, bis beide Karten entfernt wurden, um den Effekt aufzuheben.



Szenario 4

Pfad der Verdammten

AUFBAU

Seite der Helden

- 🛡️ Nutzt die Standard-Prüfungskarten und die Münzen-Prüfungskarten.
- 🛡️ Bildet den Prüfungsstapel aus den Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- 🛡️ Die ersten 3 verfügbaren Prüfungskarten müssen Standard-Prüfungskarten sein. Mischt aufgedeckte Münzen-Prüfungskarten nach dem Aufbau einfach wieder in den Prüfungsstapel.
- 🛡️ **Zu Beginn jeder Runde legt ihr eine bestimmte Anzahl Seelenmarker**  **auf das entsprechende Feld des Spielplans:**
 - 🛡️ 7 Seelenmarker bei 2 Helden
 - 🛡️ 8 Seelenmarker bei 3-4 Helden**Sie bilden einen gemeinsamen Vorrat für alle Helden.**
- 🛡️ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich, **auch wenn es in der vorherigen Runde die Verwundet-Seite zeigte.**



Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- 👁️ 4 Verwirrung-Zauberkarten
- 👁️ 3 Beschwörung-Zauberkarten
- 👁️ 5 Drachenkunde-Zauberkarten
- 👁️ 4 Schwäche-Zauberkarten
- 👁️ 4 Fluch-Zauberkarten
- 👁️ 5 Unheil-Zauberkarten SIEHE ERKLÄRUNG AUF SEITE 17

Mitte des Spielplans

Legt die Ausrüstungskarten, Schriftrollenkarten und den Münzmarker auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

Neues Regelmodul

UNHEILSZAUBER

Mit einer Unheil-Zauberkarte kann der Zauberer einen Helden verwunden und sich einen Seelenmarker nehmen. **Hat der Zauberer alle Seelenmarker erhalten, gewinnt er die Runde!** Das ist die dritte und letzte Möglichkeit, wie der Zauberer gewinnen kann.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Unheilszaubern:

- 👁️ Die erste verwundet einen Helden, den der Zauberer bestimmt. Dann erhält der Zauberer 1 Seelenmarker für **jeden** Helden, der zu diesem Zeitpunkt verwundet ist; der Held, der gerade verwundet wurde, zählt mit   .



Seite des Zauberers

- 1 Der Zauberer schließt eine Unheil-Zauberkarte ab.
- 2 Der Zauberer entscheidet sich, den Paladin zu verwunden (Krieger und Barde sind es nämlich bereits).
- 3 Da gerade 3 Helden verwundet sind, erhält der Zauberer 3 Seelenmarker.

- 👁️ Die zweite Art von Unheilszauber verwundet 2 Helden    , aber der Zauberer erhält keine Seelenmarker.

Verwundete Helden

Ist ein Held verwundet, dreht der Spieler sein Heldenplättchen auf die Verwundet-Seite und **spielt ganz normal weiter**. Um geheilt zu werden, muss das Heldenplättchen wie eine Prüfungskarte abgeschlossen werden (nur 1-2 Würfelfarben usw.). Ein verwundeter Held darf sich selbst heilen. Ist das Heldenplättchen abgeschlossen, gilt der Held als geheilt und er dreht das Heldenplättchen auf die Unversehrt-Seite.

HINWEISE

- Indem ihr Helden heilt, könnt ihr verhindern, dass der Zauberer durch das Abschließen einer entsprechenden Unheil-Zauberkarte zu viele Seelenmarker bekommt.
- Verwirrungszauber und die Schriftrollenkarte, die auf Karten liegende Würfel entfernen kann, können auch benutzt werden, um Würfel von einem Heldenplättchen zu entfernen, das auf der Verwundet-Seite liegt.

ERKLÄRUNG

Unheil-Zauberkarten



Szenario 5

Die Konfrontation

AUFBAU

Seite der Helden

- 🛡️ Nutzt die Standard-Prüfungskarten, die Münzen-Prüfungskarten **und die Konflikt-Prüfungskarten.** SIEHE ERKLÄRUNG UNTEN
- 🛡️ Bildet den Prüfungsstapel aus den Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- 🛡️ Die ersten 3 verfügbaren Prüfungskarten müssen Standard-Prüfungskarten sein. Mischt **andere aufgedeckte Prüfungskarten** nach dem Aufbau einfach wieder in den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Zu Beginn jeder Runde legt ihr eine bestimmte Anzahl Seelenmarker auf das entsprechende Feld des Spielplans:
 - 🛡️ 7 Seelenmarker bei 2 Helden
 - 🛡️ 8 Seelenmarker bei 3–4 Helden
- 🛡️ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich, auch wenn es in der vorherigen Runde die Verwundet-Seite zeigte.

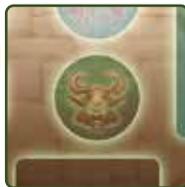
Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberarten und mische diesen dann:

- 🧙 4 Verwirrung-Zauberarten
- 🧙 3 Beschörung-Zauberarten
- 🧙 5 Drachenkunde-Zauberarten
- 🧙 4 Schwäche-Zauberarten
- 🧙 4 Fluch-Zauberarten
- 🧙 5 Unheil-Zauberarten

Zu Beginn jeder Runde legt ihr eine bestimmte Anzahl Lebensmarker 🧛 auf das entsprechende Feld des Spielplans:

- 🧛 4 Lebensmarker bei 2 Helden
- 🧛 5 Lebensmarker bei 3 Helden
- 🧛 6 Lebensmarker bei 4 Helden



Mitte des Spielplans

Legt die Ausrüstungskarten, Schriftrollenkarten und den Münzmarker auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

Neues Regelmodul

KONFLIKT-PRÜFUNGSKARTEN

Jede verfügbare Konflikt-Prüfungskarte kann von den Helden **und** vom Zauberer (wie eine Zauberartenkarte) abgeschlossen werden.



Der Zauberer legt schwarze Würfel auf diesen Teil der Karte.

Die Helden legen ihre Würfel auf diesen Teil der Karte.

Die Helden schließen die Karte ab

1. Sie nehmen 1 Lebensmarker vom Zauberer. **War es sein letzter Lebensmarker, haben die Helden die Runde gewonnen!** Das ist die zweite und letzte Möglichkeit, wie die Helden gewinnen können.
2. Sie entfernen **ihre** Würfel von der Karte (Würfel des Zauberers bleiben dort) und spielen ganz normal weiter, indem sie würfeln.
3. Die **Karte bleibt liegen** und kann erneut abgeschlossen werden.

Der Zauberer schließt die Karte ab

1. **Alle Würfel** auf der Karte werden von den Besitzern zurückgenommen (Zauberer und Helden). Das Spiel geht weiter und es wird wieder gewürfelt.
2. Die Konflikt-Prüfungskarte wird entfernt.
3. Ein Held deckt eine neue Prüfungskarte auf – vielleicht wieder eine Konflikt-Prüfungskarte. Ist der Prüfungsstapel nun aufgebraucht, haben die Helden die Runde gewonnen!

ERKLÄRUNG

Konflikt-Prüfungskarten



Szenario 6

Die ultimative Prüfung

Neues Regelmodul

AUFBAU

Seite der Helden

- 🛡️ Nutzt die Standard-Prüfungskarten, die Münzen-Prüfungskarten und die Konflikt-Prüfungskarten.
- 🛡️ Bildet den Prüfungsstapel aus den Prüfungskarten. Nehmt die Karten heraus, deren Zahl auf der Rückseite größer ist als die Anzahl der Spieler. Mischt dann den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Fügt das Drachenplättchen hinzu und legt es (mit der Seite passend zur Anzahl der Spieler nach oben) auf das entsprechende Spielplan-Feld auf der Seite der Helden. Stellt dann die Drachenfigur darauf.
- 🛡️ Die ersten 3 verfügbaren Prüfungskarten müssen Standard-Prüfungskarten sein. Mischt andere aufgedeckte Prüfungskarten nach dem Aufbau einfach wieder in den Prüfungsstapel.
- 🛡️ Zu Beginn jeder Runde legt ihr eine bestimmte Anzahl Seelenmarker auf das entsprechende Feld des Spielplans:
 - 🛡️ 7 Seelenmarker bei 2 Helden
 - 🛡️ 8 Seelenmarker bei 3–4 Helden
- 🛡️ Jeder Held legt sein Heldenplättchen mit der Unversehrt-Seite nach oben vor sich, auch wenn es in der vorherigen Runde die Verwundet-Seite zeigte. **Dann wird noch das Fähigkeitsplättchen der gleichen Farbe angelegt.**



Seite des Zauberers

Bilde den Zauberstapel aus den folgenden Zauberkarten und mische diesen dann:

- 🧙 0 Verwirrung-Zauberkarten
- 🧙 3 Beschörung-Zauberkarten
- 🧙 5 Drachenkunde-Zauberkarten
- 🧙 3 Schwäche-Zauberkarten
- 🧙 3 Fluch-Zauberkarten
- 🧙 5 Unheil-Zauberkarten
- 🧙 3 Schwund-Zauberkarten SIEHE ERKLÄRUNG SEITE 20

Zu Beginn jeder Runde legt ihr eine bestimmte Anzahl Lebensmarker auf das entsprechende Feld des Spielplans:

- 🧛 4 Lebensmarker bei 2 Helden
- 🧛 5 Lebensmarker bei 3 Helden
- 🧛 6 Lebensmarker bei 4 Helden

Mitte des Spielplans

Legt die Ausrüstungskarten, Schriftrollenkarten und den Münzmarker auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

ERFAHRUNG

Seite der Helden

Schließen die Helden eine Prüfungskarte ab, legen sie sie verdeckt neben dem eigenen Heldenplättchen ab. Sie zählt nun als 1 Erfahrungspunkt. Haben zwei Helden zusammen eine Prüfungskarte abgeschlossen, entscheiden sie, wer von ihnen die Karte erhält.

Die Helden dürfen Erfahrungspunkte nicht untereinander weitergeben.

Jeder Held hat ein Fähigkeitsplättchen mit einem Spezialeffekt, der durch das Ausgeben von Erfahrung (erhaltene Prüfungskarten) ausgelöst wird. Ihr dürft den Effekt zu einem beliebigen Zeitpunkt und beliebig oft auslösen, müsst aber jedes Mal die Erfahrungspunkte dafür ausgeben.

Jeder Held hat ein eigenes Fähigkeitsplättchen:



- 🛡️ **Der Barde** darf einen Würfel eines beliebigen Helden auf die Joker-Seite drehen.

Kosten: 1 Erfahrungspunkt



- 🛡️ **Der Waldläufer** darf eine Schwäche- oder Fluch-Zauberkarte entfernen, von der die Helden betroffen sind.

Kosten: 2 Erfahrungspunkte



- 🛡️ **Der Krieger** darf den Drachen 1 Feld zurückdrängen.

Kosten: 3 Erfahrungspunkte



- 🛡️ **Der Paladin** darf einen Helden komplett heilen, ohne Würfel auf dessen Heldenplättchen zu legen, das die Verwundet-Seite zeigt.

Kosten: 3 Erfahrungspunkte

Seite des Zauberers

Wenn du eine Schwund-Zauberkarte abschließt, lässt du – **je nach Schwund-Zauberkarte** – **1 Held** 🧙 oder **alle Helden** 🧙 1 Erfahrungspunkt verlieren.

Du sagst laut, wer 1 Erfahrungspunkt verliert, und der oder die betroffenen Helden müssen sofort entsprechend erhaltene Karten entfernen.



Szenario 6

(Fortsetzung)

ERKLÄRUNG

Schwund-Zauberkarten



Rückseite

Rückseite



**RUSH OUT!
IN 3 WORTEN
VON AUTOR
THOMAS**

Wild

Was gleich beim ersten Spielen von Rush Out! auffällt, ist die Dynamik, wenn die Spieler hektisch ihre Würfel werfen. Nimmt man noch die verschiedenen Aktionen auf dem Spielplan hinzu, ist das wunderbare und organisierte Chaos perfekt!

Asymmetrisch

Das Spiel lässt zwei Seiten gegeneinander antreten. Für beide gelten die gleichen Regeln, aber sie erleben das Spiel auf ganz andere Art. Auf der eine Seite versucht eine Gruppe Helden verzweifelt, dem immer größer werdenden Druck ihres Gegners gemeinsam irgendwie Herr zu werden. Der Zauberer auf der anderen Seite spielt allein, weiß sich aber in der Übermacht und kann Taktiken entwickeln, um die Eindringlinge zu besiegen.

Fesselnd

Bei einer Runde bleibt es nie! Die süchtig machende Atmosphäre sorgt dafür, dass die Spieler nur noch eins wollen: immer weiterspielen – sei es für eine Revanche, um in eine andere Rolle zu schlüpfen oder um das nächste Szenario auszuprobieren. ☠

RUSH OUT!

AUTOR

Thomas DUPONT

ILLUSTRATION

Alexandre BONVALOT

GRAFIKDESIGN

Marie OOMS

ENTWICKLUNG

Michaël DEROBERTMASURE

PROJEKTMANAGEMENT

Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Frank THURO

KORREKTUR

Lisa PROHASKA



rue Sanson 4
5310 Longchamps
Belgien

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[/sitdown.jeux](https://www.facebook.com/sitdown.jeux)

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

DERAUTOR: „Zuallererst möchte ich meinem Schatz Cécile für ihren Rückhalt, ihre Unterstützung und die unzähligen Testrunden danken. Ein großer Dank geht auch an meine Freunde bei GRAL und l'Heure du Jeu. Und natürlich ebenfalls ein Dankeschön allen Spieltestern, vor allem Tony, Antoni, Henri und Julian. Außerdem möchte ich Alexandre Bonvalot für die großartige Illustration und dem gesamten Team von Sit Down! für die fantastische Arbeit danken. Und euch allen viel Spaß mit dem Spiel!“

DER VERLAG dankt den zahlreichen Spieltestern von Esprits Joueurs in Mons, Belgien.

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole 2020. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.