

← KEITH MATEJKA →

ROLL PLAYER



Spielanleitung

Überblick

Mächtige Helden erscheinen nicht einfach so aus dem Nichts – du musst sie erschaffen! Volk, Klasse, Gesinnung, Fertigkeiten, Merkmale und Ausrüstung sind die Elemente eines perfekten Helden, bereit sich allen Widerständen auf dem Weg zu Ruhm und Reichtum zu stellen.

In *Roll Player* wetteiferst du mit deinen Mitspielern darum, den besten Abenteurer zu erschaffen, der jemals gelebt hat, und bereitest ihn auf eine epische Reise vor. Wirf und wähle die Würfel, um die Attribute deines Charakters zu verbessern. Kaufe Waffen und Rüstungen für deinen Helden. Trainiere ihn, damit er bessere Fertigkeiten erlangt, und entdecke seine prägenden Merkmale. Sammle Ansehen, indem du den perfekten Charakter formst. Erlangst du das meiste Ansehen, gewinnst du das Spiel und dein Held wird mit Sicherheit auch die größten Abenteuer triumphal meistern.

Inhalt

6 Charaktertableaus

73 Würfel

- 10 Grün
- 10 Blau
- 10 Rot
- 10 Lila
- 10 Schwarz
- 10 Weiß
- 13 Gold

1 Beutel

101 Karten

- 4 Rundenübersichten / Ansehenskalen
- 6 Klassenkarten
- 16 Vorgeschichte-Karten
- 17 Gesinnungskarten
- 53 Marktkarten
- 5 Initiativekarten

60 Goldplättchen

12 Holzmarker (2 in jeder Klassenfarbe)

6 Charismaplättchen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Charaktertableau

Auf deinem Charaktertableau entwickelst du deinen Charakter während des Spiels. Du platzierst Würfel auf die 18 vorgegebenen Plätze in 6 Attributreihen und verbesserst die Fertigkeiten, Merkmale, Waffen und Rüstung deines Charakters. Außerdem nutzt du dieses Tableau dazu, die Gesinnung des Charakters festzuhalten. Beachte, dass jedes Tableau eine männliche und eine weibliche Seite besitzt, die sich nur durch die Illustration und Bezeichnung unterscheiden.

1. Volk

Jedes Charaktertableau zeigt ein anderes Volk, welches die finalen Attributpunkte des Charakters beeinflussen kann. Einige Völker haben einen Bonus oder Malus in bestimmten Attributreihen.

2. Klasse

Die Klasse deines Charakters zeigt seine Profession in der Welt. Du erhältst während der Spielvorbereitung 1 Klassenkarte und platzierst sie auf das dazugehörige Feld deines Tableaus.

3. Gesinnung

Die Gesinnung deines Charakters stellt seine Persönlichkeit und Haltung gegenüber der Welt und ihren Einwohnern dar. Du erhältst während der Spielvorbereitung 1 Gesinnungskarte und platzierst sie auf das dazugehörige Feld deines Tableaus.

4. Attributreihen

Die physischen, mentalen und sozialen Eigenschaften deines Charakters werden durch 6 Attribute definiert:

- Attributname:** Es gibt die Attribute Stärke (STR), Geschicklichkeit (GES), Konstitution (KON), Intelligenz (INT), Weisheit (WEI) und Charisma (CHA).
- Felder:** Jede Attributreihe besitzt 3 Felder. Im Verlauf des Spiels platzierst du Würfel auf diese Felder. Am Ende des Spiels wirst du alle Felder mit Würfeln belegt haben. Addiere dann die Augenzahlen aller Würfel einer Attributreihe. Die Summe stellt den finalen Attributwert deines Charakters dar.
- Attributaktion:** Platzierst du 1 Würfel in einer Attributreihe, darfst du die Attributaktion der Reihe nutzen. Neben jeder Reihe befindet sich ein entsprechendes Symbol zur Erinnerung.
- Volksbonus/-malus:** Einige Völker erhalten einen Bonus oder Malus für bestimmte Attribute, die du bei der Schlusswertung der jeweiligen Attribute berücksichtigst.

5. Vorgeschichte: Durch die Vorgeschichte-Karte lernst du Geheimnisse über die Vergangenheit deines Charakters. Du erhältst während der Spielvorbereitung 1 Vorgeschichte-Karte und platzierst sie auf das dazugehörige Feld deines Tableaus.

6. Marktkartenbereiche: Es gibt 4 Bereiche an den Seiten deines Charaktertableaus für die verschiedenen Marktkartensorten, die du während des Spiels kaufst: Waffen, Rüstungen, Merkmale und Fertigkeiten.

7. Infos zur Schlusswertung: Diese Liste erinnert dich an die verschiedenen Schritte der Schlusswertung.



Würfel und Beutel

Während des Spiels ziehst du Würfel aus dem Beutel und platzierst sie auf die Felder der Attributreihen deines Charaktertableaus. Du ziehst die Würfel, ohne in den Beutel zu schauen. Falls du aus Versehen mehr Würfel als benötigt ziehst, legst du alle gezogenen Würfel wieder in den Beutel und ziehst die richtige Anzahl an Würfeln.

Rundenübersichten / Ansehensskalen

Du erhältst 1 Rundenübersicht mit der Zusammenfassung aller Phasen. Auf der Rückseite findest du die Ansehensskala, auf der du dein Ansehen bei der Schlusswertung markierst.

Klassenkarten

Du erhältst 1 Klassenkarte, welche die Profession deines Charakters darstellt. Die Klassenkarte bietet dir 2 Wahlmöglichkeiten, je eine auf jeder Seite der Karte. Jede Klasse besitzt ihre eigenen Attributziele sowie eine klassenspezifische Eigenschaft.



1. Attributziele: Dieser Bereich zeigt die erforderlichen Ziele für jedes Attribut an und legt fest, wie viel Ansehen du für das Erreichen jedes der 6 Attributziele bei der Schlusswertung erhältst.

2. Klassenname

3. Klassenfertigkeit: Dieser Text beschreibt die klassenspezifische Eigenschaft.

4. Klassenfarbe: Dieses Symbol zeigt an, welche Farbwürfel dir weiteres Ansehen bei der Schlusswertung einbringen.

Vorgeschichte-Karten

Du erhältst 1 Vorgeschichte-Karte für deinen Charakter. Diese beschreibt die bisherige Geschichte des Charakters und liefert dir eine weitere Möglichkeit, bei der Schlusswertung Ansehen zu erhalten.



1. Attributraster: Das Raster zeigt die 18 Felder aller 6 Attributreihen. 6 Felder im Raster zeigen einen speziellen Farbwürfel.

2. Titel der Vorgeschichte

3. Vorgeschichte

4. Ansehen: Du erhältst bei der Schlusswertung Ansehen für passend positionierte Farbwürfel in den Attributreihen deines Charaktertableaus entsprechend des auf dieser Karte gezeigten Rasters. Die Zahlen unter den Sternen geben an, wie viele passend platzierte Farbwürfel du benötigst, um das in den Sternen angezeigte Ansehen zu erhalten.

Gesinnungskarten

Du erhältst 1 Gesinnungskarte, um die moralischen Veränderungen deines Charakters festzuhalten. Du erhältst oder verlierst Ansehen bei der Schlusswertung entsprechend der Position deines Gesinnungsmarkers auf der Gesinnungskarte.



1. Gesinnungstitel

2. Gesinnungsraster: Das Raster zeigt die 9 möglichen Positionen deines Gesinnungsmarkers und ihren Effekt auf das Ansehen, wenn sich dein Charakter in Richtung gut / böse oder rechtschaffen / chaotisch entwickelt.

3. Gesinnungsausgangspunkt: Du legst deinen Gesinnungsmarker während der Spielvorbereitung auf das mittlere Feld des Rasters.

Marktkarten

Du kaufst während des Spiels Marktkarten, um deinen Charakter zu verbessern.



1. Pfeilsymbol: Du bewegst den Gesinnungsmarker auf deiner Gesinnungskarte um 1 Feld in die angezeigte Richtung (gut / böse / rechtschaffen / chaotisch).

2. Kosten: Du zahlst Gold entsprechend der angegebenen Zahl, um die Karte vom Markt zu kaufen.

3. Spielvorbereitung: Entsprechend der Anzahl an Punkten kommt die Karte während der Spielvorbereitung in den oberen oder unteren Teil des Marktstapels

4. Kartentitel

5. Beschreibung: Der Text beschreibt die Funktion der Karte.

6. Hintergrundtext

7. Marktkartensorte: Es gibt die 4 Sorten: Waffe, Rüstung, Merkmal und Fertigkeit.

Waffen bieten dir dauerhafte Fähigkeiten oder Boni. Jede Waffenkarte zeigt 1 oder 2  (die Anzahl an Händen, die dein Charakter benötigt, um die Waffe zu führen). Du darfst zu keiner Zeit im Spiel Waffenkarten besitzen, für die dein Charakter in Summe mehr als 2 Hände benötigt.

Ausnahme: Spielst du mit der Klassenkarte *Barbar*, darfst du Waffenkarten für bis zu 4 Hände besitzen.

Jede **Rüstungskarte** ist Bestandteil eines Rüstungssets: Es gibt Ketten-, Leder- oder Mystische Sets. Rüstungskarten bieten keine Funktionen während des Spiels, geben dir bei der Schlusswertung aber Ansehen. Du darfst beliebig viele Rüstungskarten sammeln, auch von unterschiedlichen Sets.

Fertigkeiten verleihen deinem Charakter Vorteile, die du während des Spiels nutzen darfst. Dadurch ändert sich die Gesinnung deines Charakters. Du darfst beliebig viele Fertigkeitkarten sammeln.

Merkmale verändern die Gesinnung deines Charakters, sobald du sie kaufst. Außerdem erhältst du bei der Schlusswertung Ansehen, wenn du die Bedingungen auf den Karten erfüllst. Du darfst beliebig viele Merkmalkarten sammeln.

Initiativekarten

Die 5 Initiativekarten steuern den Spielfluss. Die obere linke Ecke zeigt an, ab wie vielen Spielern ihr die Karte auslegt. Du platzierst Würfel und Gold zu Beginn jeder Runde auf die Initiativekarten. Reihum wählt ihr anschließend je 1 Initiativekarte. Die Zahlen auf den Initiativekarten bestimmen beim Kauf der Marktkarten eure Spielerreihenfolge.



Spielvorbereitung

Beispiel für eine 2-Spieler-Partie



- 1 Jeder wirft 1 Würfel. Derjenige von euch mit der höchsten Augenzahl wird Startspieler. Legt alle 73 Würfel in den Beutel.
- 2 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder 1 Charaktertableau und entscheidet sich für die männliche oder weibliche Seite. (Das Geschlecht hat keinen Einfluss auf das Spiel.)
- 3 Jeder nimmt sich 5 Gold. Im Spiel zu dritt erhält der dritte Spieler zusätzlich 1 Gold, im Spiel zu viert außerdem der vierte Spieler zusätzlich 2 Gold. Legt das übrige Gold zusammen mit den Charismamarkern als Vorrat bereit.
- 4 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder 1 Würfel aus dem Beutel und nimmt sich die Klassenkarte entsprechend der Würfelfarbe. Entscheidet euch für eine der beiden Klassen auf der erhaltenen Karte und legt sie auf euer Charaktertableau.

Falls dein gezogener Würfel golden ist oder einer schon von den Mitspielern gezogenen Würfelfarbe entspricht, ziehst du so lange neue Würfel, bis du eine noch nicht vergebene Farbe ziehst.

Beispiel: Ronja zieht 1 weißen Würfel und nimmt sich die entsprechende weiße Klassenkarte. Sie hat die Wahl zwischen Kleriker und Paladin und entscheidet sich für den Paladin als Klasse.

Während der Klassenbestimmung erhaltet ihr für einen gezogenen goldenen Würfel kein Gold. Sobald jeder 1 Klassenkarte gewählt hat, legt ihr alle Würfel zurück in den Beutel.

Alternativ könnt ihr die Klassenkarten auch verteilen, indem ihr in umgekehrter Spielerreihenfolge aus allen Klassenkarten wählt.

- 5 Mischt die Kartenstapel mit den Vorgeschichten und Gesinnungen getrennt voneinander. Jeder bekommt je 1 Karte von beiden Stapeln und legt sie auf sein Charaktertableau. Außerdem nehmt ihr euch 1 Rundenübersicht. Legt die übrigen Karten beider Stapel und die restlichen Rundenübersichten zurück in die Schachtel.
- 6 Legt eure Vorgeschichte- und Gesinnungskarten auf die entsprechenden Plätze eurer Charaktertableaus und nehmt 2 Holzmarker in eurer Klassenfarbe. Legt je 1 Holzmarker auf das mittlere Feld der Gesinnungskarte und auf das Symbol der Klassenkarte.
- 7 Trennt die Marktkarten in 2 Stapel mit ♦- und ♦♦-Karten, bevor ihr die beiden Stapel getrennt voneinander mischt. Im Spiel zu dritt werft ihr von beiden Stapeln je 3 zufällige Karten auf den Marktstapel, im Spiel zu zweit je 7 zufällige Karten. Anschließend platziert ihr den ♦-Stapel auf den ♦♦-Stapel, um den verdeckten Marktstapel zu bilden.
- 8 Bildet den Markt, indem ihr eine Anzahl an Karten entsprechend der Spieleranzahl plus 1 offen in der Mitte des Tisches auslegt (3/4/5 Karten für 2/3/4 Spieler).
- 9 Legt die Initiativekarten in numerisch aufsteigender Reihenfolge in der Mitte des Tisches aus. Die obere linke Ecke zeigt an, ab wie vielen Spielern ihr die Karte auslegt. Legt bei 3 Spielern die Karte „5“ zurück in die Schachtel, bei 2 Spielern zusätzlich die Karte „4“.

Die Anzahl an verfügbaren Initiativekarten entspricht somit der Anzahl an offen ausliegenden Marktkarten.

- 10 Legt 1 Gold auf alle Initiativekarten, die nicht als erste und letzte in der Reihe liegen:
 - Bei 2 Spielern legt 1 Gold auf die Karte „2“.
 - Bei 3 Spielern legt je 1 Gold auf die Karten „2“ und „3“.
 - Bei 4 Spielern legt je 1 Gold auf die Karten „2“, „3“ und „4“.
- 11 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder seine ersten Würfel zufällig aus dem Beutel. Die Anzahl an Würfeln entspricht jeweils der Anzahl der Spieler plus 4 (6/7/8 Würfel für 2/3/4 Spieler).
- 12 Jeder wirft seine gerade gezogenen Würfel und legt diese auf seinem Charaktertableau in die Attributreihen entsprechend den folgenden Regeln:
 - Du darfst auf jedes Feld nur 1 Würfel platzieren.
 - Du musst die Würfel innerhalb einer Attributreihe von links nach rechts auf die leeren Felder platzieren.
 - Während der Spielvorbereitung löst du keine Attributaktionen aus.
 - Du erhältst für jede Attributreihe, die du voll mit 3 Würfeln belegt hast, 1 Gold.
 - Du erhältst für jeden gezogenen goldenen Würfel 2 Gold.

Ausnahme: Spielst du mit der Klassenkarte Dieb, erhältst du 4 Gold statt 2 Gold pro gezogenem goldenen Würfel.

- 13 Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielablauf

Roll Player verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

1. Würfelwurf (Startspieler)
2. Initiativekarte (in Spielerreihenfolge)
3. Einkaufen (in Reihenfolge der Initiativekarten)
4. Aufräumen (alle gleichzeitig)

Für das gesamte Spiel gilt: Falls sich Kartentexte und diese Spielanleitung einmal widersprechen, haben die Kartentexte immer Vorrang.

1. WÜRFELWURF

In dieser Phase platziert der Startspieler Würfel auf die Initiativekarten.

Als Startspieler ziehst du in dieser Phase eine Anzahl an Würfeln aus dem Beutel entsprechend der Anzahl an ausliegenden Initiativekarten:

- Bei 2 Spielern ziehst du 3 Würfel.
- Bei 3 Spielern ziehst du 4 Würfel.
- Bei 4 Spielern ziehst du 5 Würfel.

Wirf alle Würfel und platziere sie nun in aufsteigender Augenzahl auf die Initiativekarten: Der Würfel mit der niedrigsten Augenzahl kommt auf die Initiativekarte mit der Zahl „1“, der zweitniedrigste auf die Initiativekarte mit der Zahl „2“ usw., bis du auf alle Karten je 1 Würfel gelegt hast. Zeigen mehrere Würfel dieselbe Augenzahl, wählst du als Startspieler deren Reihenfolge.

***Beispiel:** Bei 3 Spielern liegen 4 Initiativekarten aus, auf den beiden innen liegenden Karten mit den Zahlen „2“ und „3“ liegt jeweils 1 Gold. Als Startspielerin zieht Ronja 4 Würfel aus dem Beutel und wirft diese. Die Würfel zeigen eine grüne 6, eine rote 1, eine goldene 4 und eine lila 6. Ronja legt sie in aufsteigender Reihenfolge auf die Initiativekarten: die rote 1 auf die Karte „1“, die goldene 4 auf Karte „2“. Anschließend entschließt sie sich, die lila 6 auf die Karte „3“ und die grüne 6 auf die Karte „4“ zu legen.*



2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

In dieser Phase wählt jeder 1 Initiativekarte mitsamt dem darauf liegenden Würfel, platziert den Würfel auf sein Charaktertableau, bekommt gegebenenfalls Gold und führt schließlich 1 Attributaktion aus.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder die folgenden 4 Schritte aus:

a. **Wähle 1 Initiativekarte:** Du wählst 1 verfügbare Initiativekarte mitsamt dem darauf liegenden Würfel und eventuell auch Gold und legst die Initiativekarte vor deinem Charaktertableau ab.

b. **Würfel platzieren:** Du nimmst den Würfel von der Initiativekarte und platzierst ihn in eine Attributreihe deiner Wahl auf das am weitesten links liegende leere Feld, ohne dessen Augenzahl zu ändern.

c. **Gold bekommen:** Du nimmst dir in den folgenden 3 Fällen Gold und legst es vor dir ab:

- Das Gold, das auf der Initiativekarte liegt.
- 1 Gold aus dem Vorrat, sofern du den Würfel auf das dritte Feld einer Attributreihe platziert hast. (Die Reihe ist nun voll.)
- 2 Gold aus dem Vorrat, falls du 1 goldenen Würfel platziert hast.

d. **Attributaktion ausführen (Optional):** Nachdem du 1 Würfel in eine Attributreihe platziert hast, darfst du die Attributaktion der entsprechenden Reihe genau 1x ausführen.



Stärke (STR): Du darfst die Augenzahl 1 Würfels deiner Wahl auf deinem Charaktertableau auf die gegenüberliegende Augenzahl drehen.

Beispiele: Drehe die Augenzahl 1 auf 6, 2 auf 5, 3 auf 4 und umgekehrt.



Geschicklichkeit (GES): Du darfst den Platz 2 Würfel deiner Wahl auf deinem Charaktertableau tauschen, ohne deren Augenzahl zu verändern.



Konstitution (KON): Du darfst die Augenzahl 1 Würfels deiner Wahl auf deinem Charaktertableau um 1 erhöhen oder um 1 senken. Du darfst aber nicht 6 auf 1 „erhöhen“ oder 1 auf 6 „senken“.



Intelligenz (INT): Du darfst 1 Würfel deiner Wahl auf deinem Charaktertableau neu werfen. Du darfst dabei wählen, ob du den alten oder neuen Augenwert behalten möchtest. Anschließend legst du den Würfel wieder an seinen ursprünglichen Platz auf dem Charaktertableau.



Weisheit (WEI): Du darfst den Gesinnungsmarker auf deiner Gesinnungskarte um 1 Feld nach links, rechts, oben oder unten versetzen.



Charisma (CHA): Du darfst 1 Charismamarker nehmen. Während des *Einkaufens* in dieser Runde darfst du beim Bezahlen einer Marktkarte mit dem Charismamarker 1 Gold ersetzen.

- Du darfst nur 1 Attributaktion in dieser Phase nutzen.
- Mit den Würfeln, die du durch eine Attributaktion bewegst oder deren Augenzahl du veränderst, löst du keine weitere Attributaktion aus und erhältst für goldene Würfel kein weiteres Gold.

Beispiel: Ronja platziert 1 Würfel in die Attributreihe Geschicklichkeit und nutzt deren Attributaktion, um je 1 Würfel in den Attributreihen Charisma und Stärke zu tauschen. Dies löst weder die Stärke- noch die Charisma-Attributaktion aus.



Beispiel: Ronja wählt die Initiativekarte "2" mit dem goldenen Würfel (Augenzahl 4), siehe Beispiel auf der vorherigen Seite. Sie nimmt sich 1 Gold von der Karte und legt den goldenen Würfel auf das zweite Feld ihrer Stärke-Attributreihe, wofür sie sich 2 weitere Gold nimmt. Ronja nutzt die Attributaktion für Stärke und dreht einen bereits in einer vorherigen Runde platzierten blauen Würfel in der Konstitution-Attributreihe von einer 1 auf eine 6.

3. EINKAUFEN

Während dieser Phase hat jeder die Möglichkeit, 1 Karte vom Markt zu kaufen. Die Spielerreihenfolge ergibt sich durch die Initiativekarten, die ihr während der vorherigen Phase gewählt habt. Derjenige mit der niedrigsten Initiativekarte darf zuerst kaufen. Anschließend folgen die Mitspieler in aufsteigender Kartenreihenfolge. Um 1 Marktkarte zu kaufen, zahlst du die in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildeten Kosten an Gold in den Vorrat. Platziere die gekaufte Marktkarte offen in den entsprechenden Bereich deines Charakertableaus. Während des *Einkaufens* deckt ihr keine neuen Karten auf.

- Es gibt kein Limit für die Anzahl an Rüstungs-, Fertigkeiten- und Merkmalkarten, die du während des Spiels kaufen darfst.
- Du darfst zu keiner Zeit im Spiel Waffenkarten besitzen, für die dein Charakter in Summe mehr als 2 Hände benötigt. Du darfst jederzeit 1 oder mehrere Waffenkarten von deinem Charakertableau auf den Marktstapel abwerfen, um neue Waffenkarten zu kaufen, ohne das Waffenkartenlimit zu überschreiten. (Du erhältst dafür kein Gold.).
Ausnahme: Spielst du mit der Klassenkarte *Barbar*, darfst du Waffenkarten für bis zu 4 Hände besitzen.
- Kaufst du 1 Merkmalkarte, versetzt du den Gesinnungsmarker auf deiner Gesinnungskarte sofort entsprechend des Pfeils auf der Karte. Liegt der Marker bereits am Rand und du sollst ihn darüberhinaus versetzen, lässt du ihn stehen und ignorierst ausnahmsweise den Pfeil.
- Kaufst du 1 Fertigkeitkarte, darfst du sie sofort nutzen (siehe Seite 11 *Fertigkeiten nutzen*).

Kommst du an die Reihe und möchtest oder kannst keine der angebotenen Marktkarten kaufen, wählst du 1 Karte aus dem Markt und wirfst sie auf den Marktstapel. Du nimmst dir dafür 2 Gold aus dem Vorrat.

Nachdem du entweder 1 Marktkarte gekauft oder abgeworfen hast, legst du deine Initiativekarte wieder zurück in die Tischmitte. Dies hilft euch bei der Übersicht, wer nun als nächstes am Zug ist.

Du darfst zu jeder Zeit den Marktstapel durchsehen.

***Beispiel:** In der vorherigen Phase hatte Ronja die Initiativekarte „2“ genommen, Andreas die „1“ und Julia die „3“. Nun ist Andreas zuerst am Zug. Er kauft die Karte Waghalsig für 6 Gold und entscheidet sich, seinen Charismamarker zu nutzen, den er zurück in den Vorrat legt. Andreas zahlt die restlichen 5 Gold in den Vorrat und legt die gekaufte Karte Waghalsig in den Bereich Merkmale auf seinem Charakertableau. Ronja ist als nächstes an der Reihe, da sie die Initiativekarte „2“ gewählt hat. Sie entscheidet sich, keine Karte zu kaufen. Stattdessen wirft sie die Karte Lederhandschuhe auf den Marktstapel und nimmt sich dafür 2 Gold aus dem Vorrat. Als Letztes kommt Julia an die Reihe, die nun noch 2 Marktkarten zur Auswahl hat. Sie entscheidet sich dafür, den Kampfstab zu kaufen.*

4. AUFRÄUMEN

Während des Aufräumens bereitet ihr gemeinsam die nächste Runde vor.

1. Legt eure ungenutzten Charismamarker zurück in den Vorrat.
2. Jeder Spieler darf eine verwendete Fertigkeitkarte reaktivieren, indem er sie aufrecht dreht und somit ab der nächsten Runde erneut nutzen darf (siehe Seite 11 *Fertigkeiten nutzen*).
3. Legt den übrigen Würfel von der nicht gewählten Initiativekarte zurück in den Beutel und wirft die übrigen Marktkarten auf den Marktstapel.
4. Deckt neue Marktkarten entsprechend der Anzahl an Initiativekarten für die kommende Runde auf. Sollte der Nachziehstapel für Marktkarten leer sein, mischt ihr den Marktstapel, ohne die abgeworfenen ♦- und ♦♦-Karten zu trennen, und legt ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt bereit, bevor ihr eventuell noch fehlende Karten zieht.
5. Legt die Initiativekarten in Reihenfolge zurück in die Mitte und legt je 1 Gold auf die mittleren Karten, auf denen kein Gold liegt. Auf den Initiativekarten liegt niemals mehr als 1 Gold.
6. Der bisherige Startspieler gibt den Beutel mit den Würfeln an den Spieler zu seiner Linken. Dieser wird neuer Startspieler für die nächste Runde.

Fertigkeiten nutzen

Kaufst du 1 Fertigkeitkarte vom Markt, darfst du sie sofort nutzen, außer der Text beschreibt einen anderen Zeitpunkt für die Nutzung.

Um eine Fertigkeitkarte zu aktivieren, versetzt du deinen Gesinnungsmarker auf deiner Gesinnungskarte entsprechend der Richtung des Pfeils auf der genutzten Fertigkeitkarte. Anschließend darfst du die beschriebene Fertigkeit der Karte nutzen oder darauf verzichten (um nur den Gesinnungsmarker zu versetzen). Zum Schluss drehst du die Karte auf die Seite, um anzuzeigen, dass du sie genutzt hast. Erst wenn du sie während des *Aufräumens* reaktivierst, darfst du sie in einer der folgenden Runde erneut nutzen.

- Du darfst eine Fertigkeit nicht nutzen, wenn dein Gesinnungsmarker bereits am Rand liegt und du ihn darüber hinaus versetzen müsstest.
- Du darfst nur Fertigkeitkarten aktivieren, die aufrecht an deinem Charaktertableau liegen.
- Du darfst Fertigkeitkarten jederzeit aktivieren, auch mehrere zugleich und auch während der Züge der Mitspieler, sofern nicht anders auf der Karte angegeben.
- Du darfst nur 1 genutzte Fertigkeitkarte pro Runde während des *Aufräumens* reaktivieren.

Gold erhalten

Es gibt 4 Möglichkeiten für dich, im Spiel Gold zu erhalten (zusätzlich zu der Möglichkeit, Gold über spezielle Fertigkeiten-, Waffen- und Klassenkarten zu erhalten):

- Erhalte 1 Gold, wenn du bei der *Wahl der Initiativekarte* eine der mittleren Initiativekarten wählst. (Es liegt bereits auf der Karte.)
- Erhalte 2 Gold, wenn du bei der *Wahl der Initiativekarte* 1 goldenen Würfel auf dein Charaktertableau platzierst.
- Erhalte 1 Gold, wenn du bei der *Wahl der Initiativekarte* den dritten Würfel in eine Attributreihe platzierst und diese dadurch komplett füllst.
- Erhalte 2 Gold, wenn du beim *Einkaufen* auf den Kauf verzichtest und stattdessen 1 Marktkarte auf den Markt-ablagestapel wirfst.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ihr alle Attributreihen auf euren Charaktertableaus vollständig mit Würfeln gefüllt habt. Anschließend schaut ihr bei der Schlusswertung, wer das meiste Ansehen gesammelt hat, um den Sieger zu bestimmen.

Schlusswertung

Bei der Schlusswertung bestimmt ihr euer jeweiliges gesammeltes Ansehen (nicht bereits vorher während des Spiels). Nehmt den Holzmarker von eurer Klassenkarte und dreht eure Rundenübersichten auf die Rückseite, um auf deren Skala das Ansehen zusammenzuzählen.

Deine Attributziele: Deine Klassenkarte zeigt die einzelnen Attributziele für jede Attributreihe deines Charaktertableaus und das Ansehen, das du für die Erfüllung eines jeden Ziels erhältst. Für jede Attributreihe addierst du die Augenzahlen der 3 Würfel und fügst eventuell einen Bonus oder Malus hinzu, die neben der Attributreihe oder auf deinen Waffenkarten genannt sind. Vergleiche das Ergebnis mit dem Wert, der als Attributziel auf der Klassenkarte angegeben ist:

- Nennt das Attributziel eine einzelne Zahl, musst du diese genau treffen. Ist dein Ergebnis unter oder über der geforderten Zahl, bekommst du kein Ansehen. **Beispiel:** 17.

- Nennt das Attributziel einen Zahlenbereich, muss dein Wert mit einer der möglichen Zahlen übereinstimmen. **Beispiel:** 16-17.
- Nennt das Attributziel eine Zahl mitsamt Pluszeichen (+), muss dein Wert gleich oder größer der angegebenen Zahl sein. **Beispiel:** 14+.

Würfel in deiner Klassenfarbe: Du erhältst 1 ★ für jeden Würfel auf deinem Charaktertableau in deiner Klassenfarbe, siehe das Symbol rechts unten auf der Klassenkarte.

Deine Gesinnung: Du prüfst die Position des Gesinnungsmarkers auf deiner Gesinnungskarte und addierst oder subtrahierst das Ansehen entsprechend des erreichten Feldes.

Deine Vorgeschichte: Du erhältst Ansehen, wenn du auf deinem Charaktertableau mindestens 2 oder mehr Würfel in der passenden Farbe auf die Felder gelegt hast, die auf der linken Seite deiner Vorgeschichte gezeigt werden:

-  für 2-3 Übereinstimmungen
-  für 4-5 Übereinstimmungen
-  für alle 6 Übereinstimmungen

Beispiel: Ronja besitzt bei der Schlusswertung 4 Farbwürfel entsprechend des auf der Karte angegebenen Rasters. Deshalb erhält sie 3 Ansehen.

Deine Merkmale: Du erhältst das auf deinen Merkmalkarten genannte Ansehen.

Deine Rüstungskarten: Du erhältst Ansehen für die verschiedenen Rüstungssets, also eine oder mehrere Karten derselben Rüstungsart, und zusätzlich für die Klassenfarbe deines Charakters, wenn sie mit der auf der Rüstungskarte genannten Farbe übereinstimmt.

Sortiere deine Rüstungskarten nach Sorten in Sets: Kette, Leder oder Mystisch. Zähle für jedes Set die Anzahl deiner gekauften Karten. Du erhältst abhängig von dieser Anzahl das entsprechende Ansehen und eventuell einen Bonus für die übereinstimmende Farbe. Dieser Bonus gilt nur einmal für das entsprechende Set, nicht für jede Karte im Set.

Beispiel: Ronjas Kleriker (weiße Klasse) besitzt 4 Rüstungsteile der Kettenrüstung, so dass Ronja 8 Ansehen erhält: 7 Ansehen für das Set plus 1 Ansehen für die Farbübereinstimmung der Klasse.

$$\begin{array}{r}
 7 \\
 +1 \\
 \hline
 8
 \end{array}$$



Der Spieler mit dem meisten Ansehen gewinnt **Roll Player!**

- Bei einem Unentschieden gewinnt der daran beteiligte Spieler mit dem meisten Gold.
- Liegt auch beim Gold ein Gleichstand vor, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den wenigsten Würfeln der eigenen Klassenfarbe auf seinem Charaktertableau.
- Gibt es auch hierbei einen Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten Spieler und spielen am besten direkt noch eine Partie.

Kartenglossar



Charmant: Du kaufst beide Karten während desselben *Einkaufens*. Setzt du 1 Charismamarker ein, gilt er nur für einen Kauf. Du darfst diese Fähigkeit nicht dafür nutzen, um 1 Karte aus dem Markt abzuwerfen, um dafür Gold zu erhalten.

Diplomatie: Du darfst jede Fertigkeitkarte deiner Mitspieler wählen, auch wenn diese quer ausliegt. Nachdem du die *Diplomatie* genutzt hast, drehst du die Karte auf die Seite, aber nicht die gewählte Fertigkeitkarte des Mitspielers. (Der Zustand der gewählten Fertigkeitkarte ändert sich nicht.) Du darfst auf die beschriebene Fertigkeit verzichten und nur deinen Gesinnungsmarker wie angegeben versetzen.



Einschüchtern: Du darfst diese Fertigkeit nur in deinem Zug einsetzen und nur die Würfel auf den Initiativekarten wählen, die während der *Wahl der Initiativekarte* von den Mitspielern noch nicht genommen wurden. Beim Sortieren der Würfel auf den verbliebenen Initiativekarten folgst du den Spielregeln des *Würfelwurfs* als wärest du der Startspieler.

Fingerfertigkeit: Durch das Versetzen des Würfels löst du nicht die Attributaktion der neuen Reihe aus. Außerdem erhältst du kein Gold, wenn du den Würfel auf das letzte Feld einer Attributreihe versetzt.



Großschild: Besitzt du keine Rüstungskarten oder nur komplette Rüstungssets, erhältst du mit dieser Waffe kein zusätzliches Ansehen.

Heimlichkeit: Kaufst du mit dieser Fertigkeit 1 Karte vom Markt-Ablagestapel, darfst du keine Karte aus dem Markt entfernen und erhältst auch keine 2 Gold. Du darfst beim Bezahlen Charismamarker einsetzen. Besitzt du die *Schwere Armbrust*, zahlst du 1 Gold weniger.



Im Einklang: Du darfst 1 Karte deiner Wahl vom Ablagestapel in den Markt zurücklegen. Du legst die Karte als weitere Karte in die Auslage, ohne dass sie andere Karten ersetzt.

Beispiel: In einem Spiel zu viert legt Ronja vor Beginn des Einkaufens eine sechste Karte in den Markt.

Juwelendolch: Bei der Wertung der Attributziele darfst du mit dieser Waffe die Augenzahl der betroffenen Würfel auf Werte größer als 6 erhöhen. Du darfst diese Waffe nicht dafür einsetzen, die Voraussetzungen von Merkmalkarten wie *Waghalsig* oder *Schwach* zu erfüllen.

Beispiel: Ronja besitzt den Juwelendolch und hat in der Stärke-Attributreihe einen blauen Würfel mit 5 sowie zwei goldene Würfel mit 6 und 5. Somit ist ihr Attributwert bei der Wertung der Attributziele in dieser Reihe $18 = 5 + 6 (+1) + 5 (+1)$.



Klettern: Du darfst diese Fertigkeit nur in deinem Zug einsetzen und nur die Würfel auf den Initiativekarten wählen, die während der *Wahl der Initiativekarte* von den Mitspielern noch nicht genommen wurden. Beim Sortieren der Würfel auf den verbliebenen Initiativekarten folgst du den Spielregeln des *Würfelwurfs* als wärest du der Startspieler.

Langschwert: Bei der Wertung der Attributziele darfst du mit dieser Waffe die Augenzahl der betroffenen Würfel auf Werte größer als 6 erhöhen. Du darfst diese Waffe nicht dafür einsetzen, die Voraussetzungen von Merkmalkarten wie *Waghalsig* oder *Schwach* zu erfüllen.



Schloss öffnen: Kaufst du die oberste Karte vom Marktstapel, erhältst du keine Vergünstigungen durch Charismamarker, die *Schwere Armbrust* usw. Kaufst du 1 Merkmalkarte, musst du den Gesinnungsmarker auf deiner Gesinnungskarte wenn möglich versetzen.



Suchen: Für einen besseren Überblick darfst du den Inhalt des Beutels auch herausnehmen, um den gewünschten Würfel schneller zu finden. Platziert du mit dieser Fertigkeit 1 goldenen Würfel auf dein Charaktertableau, nimmst du dir auch die dazugehörigen 2 Gold.

Verhandlung: Du darfst diese Fertigkeit nur in deinem Zug einsetzen und nur die Würfel auf den Initiativekarten wählen, die während der *Wahl der Initiativekarte* von den Mitspielern noch nicht genommen wurden. Wählst du 1 goldenen Würfel von einer Initiativekarte, nimmst du dir 2 Gold aus dem Vorrat. Beim Sortieren der Würfel auf den verbliebenen Initiativekarten folgst du den oben genannten Spielregeln des *Würfelwurfs*, als wärest du der Startspieler.



Varianten

Weniger zufällige Spielvorbereitung

Nehmt euch während der Spielvorbereitung je 1 Würfel in jeder Farbe (grün, blau, rot, weiß, lila und schwarz), anstatt Würfel zufällig aus dem Beutel zu ziehen. Im Spiel zu dritt nimmt jeder zusätzlich 1 goldenen Würfel und im Spiel zu viert zusätzlich 2 goldene Würfel. Jeder wirft seine Würfel, bevor ihr sie auf eure Charaktertableaus nach den normalen Spielregeln einsetzt.

Zufälliger Marktstapel

Mischt während der Spielvorbereitung alle Karten des Marktes, ohne diese vorher nach ♦- und ♦♦-Karten zu trennen. Dies sorgt für mehr Abwechslung im Spiel.

Kurzes Spiel

Jeder zieht und wirft während der Spielvorbereitung 2 zusätzliche Würfel aus dem Beutel und platziert auch diese auf sein Charaktertableau. Die Anzahl der gezogenen Würfel entspricht nun der Anzahl der Spieler plus 6 (8/9/10 Würfel für 2/3/4 Spieler). Im Spiel zu dritt erhält der dritte Spieler kein zusätzliches Gold, im Spiel zu viert erhalten weder der dritte noch der vierte Spieler zusätzliches Gold.

Freundlicher Markt

Nimmst du während des *Einkaufens* 2 Gold, anstatt 1 Karte vom Markt zu kaufen, wirfst du keine Karte vom Markt auf den Ablagestapel. Ihr nutzt aber trotzdem alle Fertigkeiten, die durch das Abwerfen 1 Marktkarte ausgelöst werden.

Spielregeln für das Solospiel

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie für 2 Spieler vor, mit den folgenden Änderungen:

- Wähle nur 1 Charaktertableau für dich aus.
- Lege die Fertigkeitskarte *Diplomatie* zurück in die Schachtel, bevor du den Markt wie für 2 Spieler vorbereitest.
- Nachdem du den Markt vorbereitet hast, lege die oberste Karte des Nachziehstapels offen auf einen separaten „Müllstapel“ in der Nähe des Ablagestapels. Du kannst im Laufe des Spiels auf die Karten des „Müllstapels“ nicht mehr zugreifen.
- Nimm 1 goldenen Würfel aus dem Beutel und lege ihn an einer Seite der Spielfläche als „gegnerischen“ Würfel bereit.
- Ziehe deine ersten 6 Würfel zufällig aus dem Beutel, wirf sie und lege sie dann auf dein Charaktertableau.

SPIELABLAUF

1. Würfelwurf

Diese Phase verläuft unverändert ab.

2. Wahl der Initiativekarte

Wie für das normale Spiel beschrieben, wählst du 1 Initiativekarte, legst den Würfel auf dein Charaktertableau und führst nach Wunsch die dazugehörige Attributaktion aus.

Danach schaust du, wie dein Gegner reagiert:

- Hast du die Initiativekarte „1“ gewählt, passiert nichts weiter, dein Gegner verhält sich ruhig.
- Hast du die Initiativekarte „2“ gewählt, nimmst du dir auch das Gold. Danach wirfst du den gegnerischen Würfel:
 - Bei einer 1 wirfst du die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 2 wirfst du die in der Mitte liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 3 wirfst du die am weitesten rechts liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 4-6 machst du nichts.
- Hast du die Initiativekarte „3“ gewählt, wirfst du den gegnerischen Würfel:
 - Bei einer 1-2 wirfst du die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 3-4 wirfst du die in der Mitte liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 5-6 wirfst du die am weitesten rechts liegende Marktkarte auf den Müllstapel.



Wahrer Held 38 +

Clan-Anführer 34-37

Koryphäe 30-33

Abenteurer 26-29

Tagelöhner 22-25

NSC ≤ 21

3. Einkaufen

Kaufe 1 der übrigen Marktkarten oder wirf 1 Marktkarte auf den Ablagestapel, um 2 Gold zu erhalten. Lege danach die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Ablagestapel. Gibt es noch eine weitere Marktkarte, wirf diese auf den Müllstapel.

4. Aufräumen

Diese Phase läuft unverändert ab, außer dass du den gegnerischen Würfel liegen lässt und nicht in den Beutel zurücklegst.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem du dein Charaktertableau vollständig mit Würfeln gefüllt hast.

SCHLUSSWERTUNG

Du erhältst Ansehen wie im normalen Spiel. Zusätzlich bekommst du für je 8 Gold zusätzlich 1 ★.

Die Tabelle zeigt dir, wie gut du gespielt hast.



Impressum

Autor: Keith Matejka • **Entwicklung:** Eric Schlautman • **Grafikdesign:** Luis Francisco • **Illustrationen:** John Ariosa
Redaktion: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden und Corrie Walden

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Malte Frieg & Henning Kröpke • **Layout:** Ralf Berszuck • **Lektorat:** Valentin Masszi • **Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games.

Copyright © Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Kurzübersicht

Spielvorbereitung

1. Bestimmt den Startspieler.
2. Jeder wählt 1 Charaktertableau und entscheidet sich für die männliche oder weibliche Seite.
3. Jeder nimmt 5 Gold (3. Spieler plus 1 Gold / 4. Spieler plus 2 Gold).
4. Jeder zieht 1 zufälligen Würfel aus dem Beutel, nimmt die der Würfelfarbe entsprechende Klassenkarte und wählt eine der beiden Klassen.
5. Jeder nimmt 1 Rundenübersicht, 1 Vorgeschichte-Karte und 1 Gesinnungskarte.
6. Jeder platziert die 2 Holzmarker in der Klassenfarbe auf die Klassen- und die Gesinnungskarte.
7. Mischt die Marktkarten getrennt nach ♦- und ♦♦-Karten. Legt die ♦- auf die ♦♦-Karten, um den Marktstapel zu bilden.
8. Legt Marktkarten entsprechend der Spieleranzahl plus 1 aus.
9. Legt Initiativekarten entsprechend der Spieleranzahl plus 1 aus.
10. Legt 1 Gold auf alle Initiativekarten, die nicht als erste und letzte in der Reihe liegen.
11. Jeder zieht Würfel aus dem Beutel entsprechend der Spieleranzahl plus 4 (6/7/8 Würfel für 2/3/4 Spieler).
12. Jeder wirft und platziert die Würfel auf das eigene Charaktertableau. Ihr erhaltet eventuell zusätzliches Gold.
13. Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielablauf

1. WÜRFELWURF

Der Startspieler zieht und wirft Würfel (Spieleranzahl plus 1) und platziert sie in aufsteigender Reihenfolge auf die Initiativekarten (bei gleicher Augenzahl entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge).

2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

In Zugreihenfolge wählt ihr 1 Initiativekarte.

- Platziere den Würfel in ein leeres, am weitesten links liegendes Feld einer Attributreihe deines Charaktertableaus.
- Nimm das auf der Initiativekarte liegende Gold, Gold für einen platzierten goldenen Würfel und für das Füllen des letzten Feldes einer Attributreihe.
- Nutze die Attributaktion der Reihe, in die du den Würfel platziert hast (optional).

3. EINKAUFEN

In aufsteigender Reihenfolge der Initiativekarten besucht ihr den Markt.

- Kaufe 1 Karte oder nimm 2 Gold für das Abwerfen 1 Karte aus dem Markt.
- Beim Kauf einer Merkmalkarte bewege deinen Gesinnungsmarker auf der Gesinnungskarte in die auf der Merkmalkarte angezeigte Richtung.
- Lege die Initiativekarte zurück in die Mitte.

4. AUFRÄUMEN

- Legt alle Charismamarker ab und reaktiviert jeder 1 Fertigkeitkarte.
- Legt den auf der nicht gewählten Initiativekarte liegenden Würfel zurück in den Beutel und werft die übrigen Marktkarten auf den Ablagestapel.
- Legt neue Marktkarten aus.
- Legt Gold auf die mittleren Initiativekarten, auf denen kein Gold liegt.
- Der bisherige Startspieler gibt den Beutel mit Würfeln an den Spieler zu seiner Linken. Dieser wird neuer Startspieler.