

# SYNCRO

**Ein kooperatives Kartenspiel für  
2-5 Zaubernde ab 10 Jahren  
von Thomas Favrelère**

Ihr seid Zauberinnen und Zauberer in einer magischen Welt, doch euer Reich wird von Monstern bedroht. Eure größte Herausforderung besteht darin, eure Aktionen im Kampf gegen die Monster miteinander abzustimmen – denn ihr alle habt ein Schweigegelübde abgelegt ...

In SYNCRO seid ihr gemeinsam ein Team; ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr dürft dabei nicht miteinander sprechen oder sonst wie kommunizieren, um eure Strategien festzulegen. Ihr müsst die Spielweisen der anderen nur anhand eurer Aktionen kennenlernen und euch dadurch sozusagen „synchronisieren“.

Euer Ziel ist es, innerhalb eines Levels eure Zauberkarten so geschickt einzusetzen, dass ihr damit alle Monster des Levels besiegt. Sobald ihr alle keine Zauberkarten mehr habt, während noch mindestens 1 Monster im Spiel ist, verliert ihr das Level.

**Spielmaterial: 94 Spielkarten,  
1 Questbuch (auf der Rückseite dieser Anleitung)**

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

**[www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)**

Wir wünschen dir eine unterhaltsame Zeit mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus Spiele Team

# KAPITEL I



In einer Einführung über 4 Level hinweg lernt ihr nach und nach die Regeln aller Monster kennen und übt euch darin, euch zu synchronisieren.

*Hinweis für spätere Spiele: Immer wenn ihr in einer neuen Teambe-  
setzung erstmals zusammenspielt, solltet ihr mit Kapitel I beginnen, um  
euch zu synchronisieren - auch wenn  
ihr alle Regeln aus Kapitel I schon  
kennt.*



# KAPITEL II



In einer Kampagne über 5 Level spielt ihr mit den vollständigen Regeln, um euer Reich zu befreien.

Ein Level dauert ca. 10–20 Minuten. Ein komplettes Abenteuer (Kapitel I und II) dauert ca. 90–120 Minuten. Nach jedem Level könnt ihr euer Abenteuer unterbrechen und euren Fortschritt speichern (siehe S. 10, *Fortschritt speichern*).

## ABENTEUERSTAPEL

In der Schachtel liegen 2 Kartenpäckchen: A und B. Öffnet beide Päckchen, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern. Legt zuerst den Stapel B bereit und danach den Stapel A obendrauf. Dies ist euer **Abenteuerstapel**.



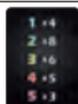
Legt nun die oberste Karte A beiseite (aber behaltet sie griffbereit, falls ihr später den Fortschritt speichern wollt). Bereitet danach das Level vor.

Wenn ihr später Karte B erreicht, legt sie einfach beiseite.

## VORBEREITUNG DES LEVELS



1. Gebt die **Startkarte** der Person, die die erste Runde beginnen soll.



2. Legt die **Übersichtskarte** für alle gut sichtbar in den Spielbereich.



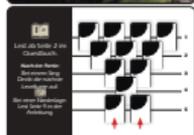
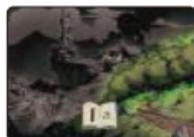
3. Mischt die **Zauberkarten** und legt sie als verdeckten Zauberkartenstapel bereit. Zieht dann alle jeweils so viele Zauberkarten vom Stapel, bis ihr das **Handkartenlimit** (siehe Tabelle) erreicht habt.

ANZAHL ZAUBERENDE	HANDKARTENLIMIT
2	8 Karten
3	6 Karten
4	5 Karten
5	4 Karten

**WICHTIG!** Sortiert die Zauberkarten auf eurer Hand **nicht!** Dies könnte den anderen Zaubernden Informationen geben und wäre eine unerlaubte Kommunikation. Lasst die Karten deshalb in der Reihenfolge, in der ihr sie erhaltet.



4. Mischt die **Monsterkarten** und legt sie als verdeckten Monsterstapel bereit.



verdeckt



offen

5. Deckt die oberste **Levelkarte** vom Abenteuerstapel auf (in eurer ersten Partie ).

- Bildet die **Auslage**: Zieht die Monster vom Stapel und legt sie entsprechend des abgebildeten Musters in der Mitte der Spielfläche aus, beginnend mit der obersten Reihe. Legt die weiteren Karten so aus, dass sie jeweils die darüber liegenden Karten **überlappen**, so wie in der Abbildung.
- Beachtet dabei, welche Monster ihr offen auslegt und welche verdeckt. (Im Level  liegen alle Monster offen aus.)
- Befolgt nun die Anweisung links oben auf der Levelkarte und lest die angegebene(n) Seite(n) im **Questbuch**, um die Geschichte und die Regeln des Levels zu erfahren. (Ihr findet das Questbuch auf der Rückseite dieser Anleitung.)

## EINSCHÄTZUNG

Nachdem ihr **zu Beginn eines Levels** eure Zauberkarten erhalten und euch angesehen habt, zählt eine Person laut „1, 2, 3.“ Auf „3“ gebt ihr alle gleichzeitig eine **Einschätzung** der Zauberkarten auf eurer Hand ab:



Schätzt du deine Karten **gut** ein, zeige mit dem Daumen nach **oben**.



Schätzt du deine Karten **schlecht** ein, zeige mit dem Daumen nach **unten**.



Schätzt du deine Karten **mittelmäßig** ein, **wackle** mit der **flachen Hand**.

Jedes Mal wenn mindestens eine Person eine oder mehrere **neue Zauberkarten gezogen** hat, gebt ihr alle erneut eine Einschätzung ab.

## ABLAUF EINER RUNDE

Eine Runde besteht darin, dass ihr nacheinander **im Uhrzeigersinn** Züge ausführt (siehe S. 6, *Anpassungen je nach Anzahl der Zaubernden*). Wer die Startkarte hat, beginnt. Bist du am Zug, hast du die Wahl zwischen:

- **Angreifen:** Spiele **genau 1 Zauberkarte** aus und lege sie verdeckt auf ein **erreichbares** Monster. Ein Monster gilt als erreichbar, wenn es vollständig sichtbar ist und von keiner anderen Karte überlappt bzw. verdeckt wird. Du darfst die Karte auch auf ein Monster legen, auf dem schon weitere Zauberkarten liegen.
- **Passen:** Spiele **keine Karte** aus.

Sonderfälle:

- Es ist möglich, dass du eine oder mehrere Runden lang keine Zauberkarten auf der Hand hast. In diesem Fall musst du passen, wenn du am Zug bist. Du kannst später durch Spieleffekte neue Zauberkarten erhalten und darfst dann auch wieder angreifen, wenn du am Zug bist.
- In jeder Runde muss mindestens eine Person angreifen. Das bedeutet, du musst angreifen, falls zuvor alle anderen gepasst haben und du zuletzt am Zug bist oder nach dir nur noch Zaubernde an den Zug kommen, die keine Zauberkarten mehr auf der Hand haben.



Nicht erreichbare Monster, weil sie von einem anderen Monster überlappt werden.

Erreichbares Monster

Laufender Angriff, verdeckte Zauberkarte

**WICHTIG: Es ist verboten, miteinander zu kommunizieren** (siehe S. 9, *Verbot der Kommunikation*)!

### **Anpassungen je nach Anzahl der Zaubernden:**

<b>2 ZAUBERENDE</b>	Beide Zaubernden sind abwechselnd je zweimal am Zug.
<b>3 ZAUBERENDE</b>	Nachdem alle einmal am Zug waren, ist die Person mit der Startkarte ein zweites Mal am Zug.
<b>4 ZAUBERENDE</b>	Alle Zaubernden sind genau einmal am Zug.
<b>5 ZAUBERENDE</b>	Alle Zaubernden sind genau einmal am Zug. Mindestens eine Person muss passen. Das bedeutet, wenn die ersten vier Zaubernden alle angreifen, muss die fünfte Person passen.

**WICHTIG! Bei 2 oder 3 Zaubernden** ist es nicht erlaubt, eine Zauberkarte auf eine Karte zu spielen, die dieselbe Person zuvor gespielt hat. Anders formuliert: Wenn du eine Zauberkarte auf ein Monster spielen willst, auf das du bereits zuvor eine Karte gespielt hast, muss dazwischen eine andere Person eine Zauberkarte auf deine Karte gespielt haben.

Nachdem alle so oft wie genannt am Zug waren, endet die Runde und es folgt die **Auswertung**.

## AUSWERTUNG

---

Wertet bei allen Monstern, auf denen mindestens eine Zauberkarte liegt (egal ob verdeckt oder offen), den jeweiligen Angriff aus, einzeln und nacheinander. Geht dabei reihenweise von unten nach oben vor und innerhalb einer Reihe von links nach rechts. Deckt bei jedem Monster die verdeckten Zauberkarten auf und bildet dann die **Summe** aller Zauberkarten, die auf einem Monster liegen, um euren **Angriffswert** zu ermitteln.

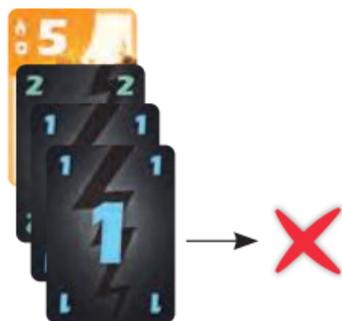
- **Erfolgreich:** Ist euer Angriffswert **mindestens so hoch** wie die Stärke des Monsters, habt ihr das Monster besiegt. Wendet ggf. den Effekt des Monsters an, legt dann das Monster beiseite und die Zauberkarten auf einen Ablagestapel. (Ein Beispiel findet ihr auf Seite 8.)
- **Gescheitert:** Ist euer Angriffswert **niedriger** als die Stärke des Monsters, habt ihr das Monster (noch) nicht besiegt. Wendet ggf. den Effekt des Monsters an, legt dann die Zauberkarte mit dem niedrigsten Wert auf den Ablagestapel. Alle übrigen Zauberkarten (sofern vorhanden) bleiben offen auf dem Monster liegen und bilden weiterhin einen laufenden Angriff (den ihr dann am Ende der nächsten Runde auswertet). (Ein Beispiel findet ihr auf Seite 8.)

Wertet zuerst alle laufenden Angriffe aus. Prüft danach, ob verdeckt ausliegende Monster erreichbar wurden, die zuvor nicht erreichbar waren, und deckt diese ggf. auf.



### ERFOLGREICH

Legt alle Zauberkarten auf den Ablagestapel und das Monster beiseite.



### GESCHEITERT

Legt die niedrigste Zauberkarte mit dem Wert 1 auf den Ablagestapel. Die anderen Zauberkarten und das Monster bleiben liegen.

## STARTKARTE WEITERGEBEN

Gebt die Startkarte nach der Auswertung an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter, die nun die nächste Runde beginnt.



## ENDE DES LEVELS

---

### **SIEG:**

Sobald ihr alle Monster eines Levels besiegt habt, habt ihr das Level **gewonnen**.

- Wer noch Zauberkarten auf der Hand hat, darf nun entscheiden, entweder alle Zauberkarten für das nächste Level auf der Hand zu behalten oder alle Zauberkarten abzulegen. Wer seine Zauberkarten auf der Hand behält, erhält zu Beginn des nächsten Levels nur so viele Zauberkarten, bis das Handkartenlimit erreicht ist.
- Hinweis: Deckt die nächste Levelkarte schon auf und lest die entsprechende(n) Seite(n) im Questbuch, bevor ihr mit der Vorbereitung des nächsten Levels beginnt, da sich ggf. Änderungen in der Vorbereitung ergeben können.

### **NIEDERLAGE:**

Sobald ihr alle keine Zauberkarten mehr auf der Hand habt, während noch mindestens 1 Monster im Spiel ist, habt ihr das Level **verloren**. Spielt das verlorene Level erneut.

## VERBOT DER KOMMUNIKATION

---

Ihr dürft euch generell nicht unterhalten oder miteinander absprechen, weder über eure Strategien noch über die Werte eurer Zauberkarten, auch nicht über Monster, die ihr in dieser Runde angreifen wollt etc.

Die einzige Information, die ihr weitergeben dürft, ist die Anzahl der Karten in euren Händen, sowie die Einschätzung eurer Kartenhand zu Beginn eines Levels oder wenn jemand neue Zauberkarten gezogen hat.

**Nun könnt ihr mit dem ersten Level beginnen!**

## FORTSCHRITT SPEICHERN

Nach jedem Level könnt ihr euer Abenteuer unterbrechen und euren Fortschritt speichern:

- Legt alle Zauberkarten (und Artefakte, falls ihr diese im laufenden Abenteuer schon freigeschaltet habt) von euren Händen ab.
- Legt die Karte A oben auf den Abenteuerstapel, also auf die Levelkarte des nächsten zu spielenden Levels.
- Legt dann zuerst den Abenteuerstapel in die Schachtel und danach alle übrigen Karten. So könnt ihr sicher sein, dass sich ausschließlich der Abenteuerstapel unterhalb von Karte A befindet.

Wenn ihr zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielt, legt ihr die Karte A wieder beiseite und bereitet das Level genauso vor wie bei einem neuen Spiel. Solltet ihr bereits die Artefakte freigeschaltet haben, dürft ihr nun alle je 1 Artefakt ziehen.

Falls ihr den Abenteuerstapel komplett auf den Ursprungszustand zurücksetzen möchtet, findet ihr auf der Rückseite der untersten Karte des Abenteuerstapels eine entsprechende Übersicht.

Seid vorsichtig, dass ihr dabei nicht versehentlich das Ende des Abenteuers spoilert!

**Dreht diese Karte auf die Rückseite, um den Abenteuerstapel zurückzusetzen.**

Achtung: Tut dies nicht, bevor ihr beide Kapitel durchgespielt habt!

## GLOSSAR

---

**AM BEGINN DEINES ZUGES:** Hiermit ist der Zeitpunkt gemeint, wenn du am Zug bist, aber bevor du dich entscheidest, ob du angreifst oder passt. Diesen Zeitpunkt gibt es auch dann, wenn du keine Zauberkarten auf der Hand hast.

**AUSLAGE:** Alle Monster, die ihr zu Beginn eines Levels gemäß dem Muster auf der Levelkarte auslegt, bilden die Auslage. (In späteren Levels könnt ihr noch andere Kartentypen freischalten, die ebenfalls in die Auslage gelegt werden.)

### ERREICHBARES MONSTER:

Eine Monsterkarte in der Auslage, die vollständig sichtbar ist, also von keiner anderen Karte verdeckt wird.



### NICHT ERREICHBARES MONSTER:

Eine Monsterkarte in der Auslage, von der mindestens 1 Ecke von einer anderen Karte verdeckt wird.



**ZAUBERKARTEN ZIEHEN:** Ihr werdet zu Beginn des Abenteuers erfahren, wie ihr neue Zauberkarten ziehen könnt.

# IMPRESSUM

---

**Spieldesign:** Thomas Favrelière

**Illustration:** Raphaël Samakh

**Grafikdesign:** Valériane Holley

**Deutsche Ausgabe:**

**Grafiksatz:** Eva Steuer

**Übersetzung und Redaktion:** Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games.

© 2023 GRRRE Games.

© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.





# ENDE DES QUEST- BUCHES

**Nebelkarte – Fuch**  
 Einmal-Effekt: Gebt alle Zauberkarten auf eurer Hand an die Person links von euch. (Artefakte gebt ihr nicht weiter.)



**Artefakt**  
 Während deines Zuges einsetzbar: Mische alle Zauberkarten von allen Zaubern den und verteile sie neu; beginne bei der Person mit der Startkarte und verteile die Karten einzeln im Uhrzeigersinn. Zieht dann alle je 1 weitere Zauberkarte (sofern das Handkartennilmit dadurch nicht über schritten wird). Gebt danach alle eine Einschätzung ab.



**Drache**  Legt einen Drachen mit Stärke 5 in die Schachtel und ersetzt ihn durch diesen neuen Drachen mit Stärke 7.



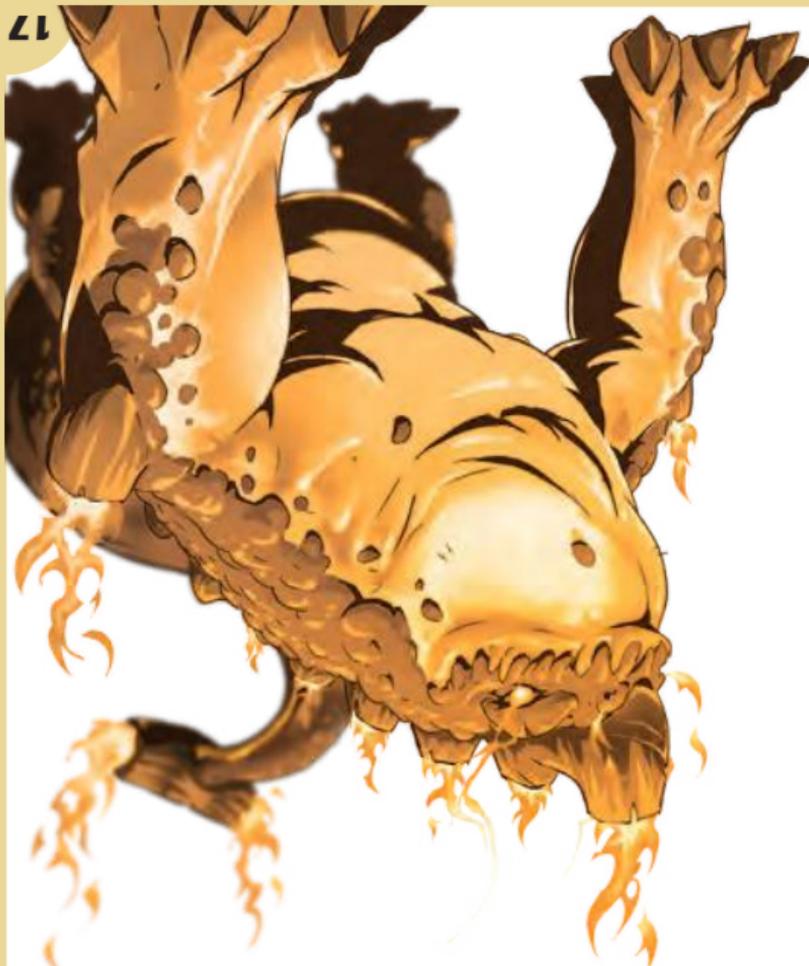
Falls ihr das Abenteuer wiederholen möchtet, deckt diese 3 neuen Karten auf. Mischt das Artefakt und die Nebelkarte in die jeweiligen Stapel mit ein. Der neue Drache ersetzt einen anderen Drachen mit Stärke 5 (siehe rechts).



## Regeln für neue Karten

„TRUMPH! Ihr habt den skrupellosen Hexer besiegt und seine Schreckensherrschaft über das ganze Reich beendet! Ihr werdet zu Legenden, eure Namen werden gepriesen sein!“





**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

Der Endboss hat die Fähigkeiten sowohl von Drachen  als auch von Golems . Außerdem hat er einen **Dauer-Effekt**: Seine Stärke erhöht sich um 2 für jede andere Karte, die sich noch in der Auslage befindet. (Das bedeutet, immer wenn sich die Anzahl der Karten in der Auslage ändert, ändert sich auch die Stärke des Endbosses.)

**LEST DIES ERST, NACHDEM IHR DEN  
ENDBOSS AUFGEDECKT HABT:**

„Ihr wandert stundenlang, ohne auf Feinde zu stoßen. Schließlich erreicht ihr das Ziel eurer langen Reise und betretet das Schlossgelände. Ein eisiger Wind peitscht euch ins Gesicht. Ein Licht blendet euch, ihr fühlt euch wie gelähmt. Euch wird bewusst, dass der niederträchtige Zauberer Brarguk, der vor Jahren verbannt wurde, für diese Invasion verantwortlich ist. Stellt euch ihm in dieser letzten Schlacht und rettet das Reich für immer!“

## Regeln für den Endboss

### und seine Zerberus-Monster

Ihr begegnet eurem zweiten Endboss. Er wird aus 3 Karten mit einer roten Rückseite zusammengesetzt. Behandelt ihn jedoch so, als wäre er 1 große Karte. Legt ihn verdeckt in die Auslage.

Euer Endboss bringt 2 Zerberus-Karten mit braunen Rückseiten mit. Legt diese verdeckt unter dem Endboss aus. Achtung: Wenn nur 1 Zerberus erreichbar wurde, deckt ihr ihn noch nicht auf! Erst wenn beide Zerberusse erreichbar wurden, deckt ihr sowohl die beiden Zerberusse als auch den Endboss auf.



Ihr könnt den Endboss nicht angreifen, bevor ihr beide Zerberus-Monster besiegt habt!



**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL.**



Ersetzt die bisherige **Übersichtskarte** durch die neue Übersichtskarte.



Mischt die 2 Zauberkarten mit dem Wert 7 in den Zauberkartenstapel, wenn ihr das Level vorbereitet. Danach zieht ihr eure Zauberkarten wie gewohnt.

### **Regeln für neue Zauberkarten**

„Erschöpft fällt ihr auf die Knie. Ein gleißendes Licht durchdringt den grauen Himmel und überwältigt euch mit neuer Kraft. Der große Zauberer Gabagast scheint der Urheber dieser Segnung zu sein, zumindest glaubt ihr, seine Stimme in euren Köpfen zu hören: ‚Verliert nicht den Mut, das Ende ist nah, rettet uns alle!‘“



**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**ACHTUNG! DIESE ÄNDERUNG GILT NUR FÜR DIESES LEVEL!**

**Beispiel:** In einem Spiel mit 4 Zaubern hat Thomas die Karten 5-3-6-4-5 auf der Hand. Anstatt seinen Daumen zu heben, um ein gutes Blatt anzukündigen, nennt er laut den Gesamtwert 23.

**23!**



In diesem Level gibt ihr eure Einschätzung ab. Stattdessen sagt jede Person die Summe aller Zauberkarten auf der Hand an.



### **Regeln für die Einschätzung in diesem Level**

„Mit dem guten Gefühl eures Sieges bewegt ihr euch durch diese Geisterstadt. Kurz darauf steht euch eine weitere Monstergesellschaft mit zwei Offizieren gegenüber. Ihr hört eine Art Psalm in der verfluchten Sprache der Dämonen. Eure Sinne sind verwirrt, doch schon beginnt der Kampf.“



„Nachdem ihr den ersten Offizier besiegt habt, spürt ihr eine neue Kraft in euch. Doch dann hört ihr ein hämisches Lachen, das eure Aufmerksamkeit auf sich lenkt: Eine neue Schlacht steht euch bevor!“



## Regeln für neue Zauberkarten

Mischt die 2 Zauberkarten mit dem Wert 6 in den Zauberkartenstapel, wenn ihr das Level vorbereitet. Danach zieht ihr eure Zauberkarten wie gewohnt.



Ersetzt die bisherige Übersichtskarte durch die neue Übersichtskarte.



**DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL.**

**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL.**

- Sieg:** Ihr müsst **alle Monster und alle Offiziere** besiegen, um das Level zu gewinnen.
- Im Fall einer Niederlage:**
- Startet das verlorene Level neu **mit denselben Offizieren**, die ihr wieder verdeckt auslegt.
  - Alle Zaubernadeln, die kein Artefakt auf der Hand haben, ziehen 1 Artefakt.

Legt besiegte Offiziere auf einen eigenen Ablagestapel. Falls ihr bei der Vorbereitung eines Levels einen Offizier in die Auslage legen müsst und der Stapel leer ist, mischt alle Offiziere vom Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Offiziersstapel.

**Einmal-Effekt:** Zieht 1 Artefakt.



### Positive Auswirkungen

**Einmal-Effekt:** Deckt die oberste Nebelkarte vom Stapel auf und führt ihren Effekt aus.



**Dauer-Effekt:** Die Stärke des Offiziers erhöht sich um 1 für jede andere Karte (Monster, Nebel, Offizier etc.), die sich noch in der Auslage befindet. (Das bedeutet, immer wenn sich die Anzahl der Karten in der Auslage ändert, ändert sich auch die Stärke des Offiziers.)



### Negative Auswirkungen

- Andere Flächen haben einen **Dauer-Effekt**, der ab dem Zeitpunkt des Aufdeckens für das gesamte Level gilt. Entfernt solche Fläche aus der Auslage und legt sie für alle gut sichtbar in den Spielbereich. Erst wenn das Level beendet ist, legt ihr auch diese Nebelkarten auf den Ablagestapel.
- Falls ihr bei der Vorbereitung eines Levels eine Nebelkarte in die Auslage legen müsst und der Stapel leer ist, mischt alle Nebelkarten vom Ablagestapel (Fläche und Segnungen) und bildet daraus einen neuen Nebelstapel.

## DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL.

### Regeln für Offiziere

Mischt die **Offiziere** und legt sie als verdeckten Offiziersstapel bereit. Immer wenn beim Bilden der Auslage im Muster des Levels ein Offizier abgebildet ist, zieht ihr den obersten Offizier vom Stapel und legt ihn **verdeckt** an die entsprechende Stelle der Auslage.



Deckt nach der Auswertung aller laufenden Angriffe ggf. Offiziere auf, die erreichbar wurden. Wendet nach dem Aufdecken eines Offiziers sofort seinen oben rechts abgebildeten Effekt an (wie unten beschrieben).

Hinweis: Falls nach der Auswertung aller Angriffe mehrere verdeckte Karten (Nebelkarten, Offiziere etc.) erreichbar wurden, geht ihr mit dem Aufdecken von unten nach oben vor und innerhalb einer Reihe von links nach rechts.

Legt ausgespielte Artefakte auf einen eigenen Ablagestapel. Falls ihr ein Artefakt ziehen dürft und der Stapel leer ist, mischt alle Artefakte vom Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Artefaktstapel.

## **DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL UND KAPITEL.**



„Als ihr euch den Ausäthern der Hauptstadt nähert, bemerkt ihr dichte Nebelschwaden. Ihr seid auf der Hut und bewegt euch nur langsam voran. Plötzlich erhebt sich vor euch eine unförmige Masse, begleitet von einer Monstroschar. Der Kampf ist unausweichlich!“

## **Regeln für Nebelkarten**

Mischt die **Nebelkarten** und legt sie als verdeckten Nebelstapel bereit. Immer wenn beim Bilden der Auslage im Muster des Levels eine Nebelkarte abgebildet ist, zieht ihr die oberste Nebelkarte vom Stapel und legt sie **verdeckt** an die entsprechende Stelle der Auslage.



Deckt nach der Auswertung aller laufenden Angriffe ggf. Nebelkarten auf, die erreichbar wurden. Es gibt 2 Arten von Nebelkarten: **Flüche** (negative Auswirkungen) und **Segnungen** (positive Auswirkungen).

- **Segnungen** und manche Flüche haben einen **Einmal-Effekt**: Wendet solche Effekte sofort nach dem Aufdecken an und legt die Nebelkarte dann auf einen eigenen Ablagestapel.

„Gratulation! Ihr habt den gefürchteten Drachen besiegt und einen Teil des Reiches befreit. Zum Dank bietet euch ein alter, weiser Magier Belohnungen an.“



## Regeln für Artefakte

Mischt die **Artefakte** und legt sie als verdeckten Artefaktstapel bereit.



Immer wenn ihr ein Artefakt ziehen dürft, macht dies die Person mit der Startkarte – es sei denn, diese Person hat bereits

ein Artefakt auf der Hand. In diesem Fall erhält die nächste Person im Uhrzeigersinn das Artefakt, sofern sie noch keines auf der Hand hat. Hat auch diese Person bereits ein Artefakt, geht es im Uhrzeigersinn so weiter. Falls alle Zaubernenden bereits ein Artefakt auf der Hand haben, darf niemand ein Artefakt ziehen. Pech gehabt!

- Niemand darf mehr als 1 Artefakt auf der Hand haben. Wer bereits ein Artefakt hat, darf kein weiteres ziehen. Ihr müsst eure Artefakte geheim halten und dürft darüber nicht kommunizieren. Erst wenn ihr ein Artefakt ausspielt, dürft ihr es aufdecken.
- Das Handkartenlimit gilt nur für Zauberkarten; ein Artefakt zählt nicht dazu, ihr dürft es also zusätzlich auf der Hand haben.
- Wer am Ende eines Levels bei einem Sieg noch ein Artefakt auf der Hand hat, behält es für das nächste Level auf der Hand.

**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**Der Endboss hat sowohl eine hohe Stärke als auch die Fähigkeit von Drachen 🔥**

**LEST DIES ERST, NACHDEM IHR DEN  
ENDBOSS AUFGEDECKT HABT:**

Legt den Endboss verdeckt in die Auslage.  
Deckt ihn auf, sobald er erreichbar ge-  
worden ist.



### **Regeln für den Endboss** 🏰

“Als der heftige Kampf vorüber ist, setzt ihr euren Weg fort. Als ihr am Fuße des Turms ankommt, hört ihr einen markerschütternden Schrei. Ein grausamer Drache beobachtet euch. Seine Größe ist beeindruckend und ihr wisst, dass dieser Kampf episch sein wird!  
Seid ihr bereit?”

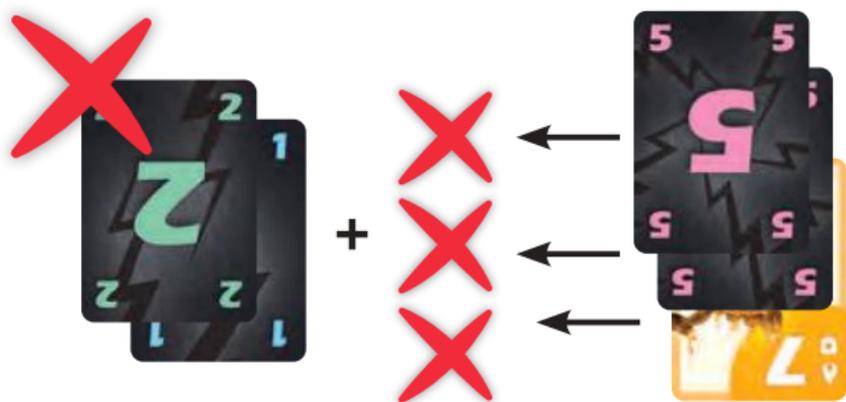


## STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!

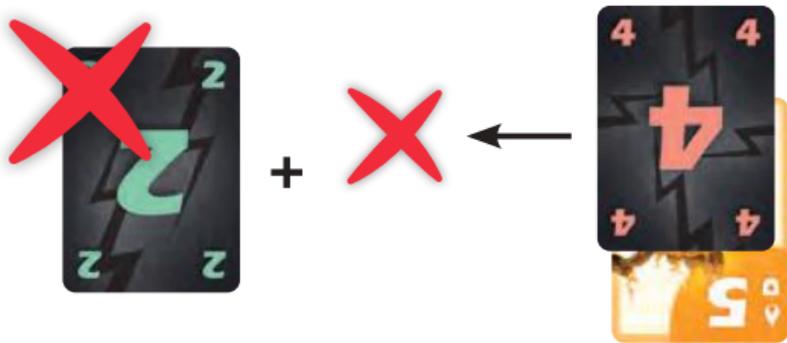
Der Angriffswert ist **höher** als die Stärke des Drachen, der deshalb **besiegt** wird.  
 Der Drache hat Stärke 7, euer Angriffswert ist 10. Die Differenz ist 3, ihr müsst also Zauberkarten mit einem Gesamtwert von mindestens 3 abwerfen. Kim hat die Startkarte und wirft sowohl eine Zauberkarte mit dem Wert 1 als auch eine mit dem Wert 2 ab. Damit ist die Drachenfähigkeit abgewehrt.

Nun schließt ihr noch die Auswertung des erfolgreichen Angriffs ab, indem ihr das Monster und die Zauberkarten ablegt.

### ERFOLGREICH MIT NEGATIVEN AUSWIRKUNGEN



Beispiele:



## GESCHEITERT MIT NEGATIVEN AUSWIRKUNGEN

Der Angriffswert ist **niedriger** als die Stärke des Drachen, der deshalb **nicht besiegt** wird.

Der Drache hat Stärke 5, euer Angriffswert ist 4. Die Differenz ist 1, ihr müsst also Zauberkarten mit einem Gesamtwert von mindestens 1 abwerfen. Thomas hat die Startkarte und passt. Danach ist Kim an der Reihe und passt ebenfalls. Nun ist Anna an der Reihe und wirft eine Zauberkarte mit dem Wert 2 ab, da sie keine 1 auf ihrer Hand hat. Damit ist die Drachenfähigkeit abgewehrt.

Um die Auswertung des gescheiterten Angriffs abzuschließen, müsst ihr jetzt noch die Zauberkarte mit dem Wert 4 auf den Ablagestapel legen, da die 4 als einzige Zauberkarte zugleich die Karte mit dem niedrigsten Wert ist.

## DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL.

**ÜBERSICHT ALLER MÖGLICHKEITEN DER NIEDERLAGE**

- Ihr habt alle keine Zauberkarten mehr auf der Hand, während noch mindestens 1 Monster im Spiel ist.
- Ihr habt es nicht geschafft, bei der Auswertung des Kampfes gegen einen Drachen Zauberkarten in der Höhe der Differenz zwischen Angriffswert und Stärke des Drachen abzuwerfen.

Beispiele findet ihr auf den Seiten 6 und 7.

der Reihe wart, habt ihr **das Level verloren**.

**Wichtig:** Falls ihr durch das Abwerfen der Karten den Wert X **nicht erreicht** habt, nachdem ihr alle einmal an

erfolgreich) ändert.

Karten nichts am Ausgang des Kampfes (gescheitert/fähigkeit abgewehrt. Beachtet, dass das Abwerfen der

Sobald ihr den Wert X erreicht habt, habt ihr die Drachen-Zählt die Werte aller abgeworfenen Karten zusammen.

- **Passen:** Lege keine Karte ab.

der Hand auf den Ablagestapel.

- **Abwerfen:** Lege eine oder mehrere Zauberkarten von zwischen:

hat, beginnt. Bist du an der Reihe, hast du die Wahl

ihr alle **genau einmal an die Reihe**. Wer die Startkarte

Zauberkarten **mindestens** erreichen müsst. Nun kommt Differenz ist der Wert X, den ihr durch Abwerfen von

eurem Angriffswert und der Stärke des Drachen; diese im Detail: Ermittelt zunächst die Differenz zwischen

Um einen Drachen **ohne negative Auswirkungen** zu besiegen, muss euer Angriffswert während der Auswertung **exakt genauso hoch** wie die Stärke des Drachen sein. Ist euer Angriffswert während der Auswertung **niedriger** (geschweizer) **oder höher** (erfolgreich) als die Stärke des Drachen, müsst ihr zusätzliche Zauberkarten abwerfen, um das Level nicht vorzeitig zu verlieren!



### Regeln für Drachen

„Gut gemacht! Der Kampf war hart, aber ihr habt ihn überstanden. Doch euch bleibt keine Zeit zum Durchatmen, denn das Dorf vor euch steht in Flammen. Ihr müsst eingreifen!“



**DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL. STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**

**Beispiel:** Der Golem hat Stärke 8, euer Angriffswert ist 7, ihr seid geschweizer. Die niedrigste Zauberkarte hat den Wert 2, legt sie unter den Golem. Die übrigen Zauberkarten legt ihr auf den Ablagestapel. Der Golem hat nun die Stärke 10.



Falls ihr Zauberkarten ziehen sollt und der Stapel leer ist, mischt alle Zauberkarten vom Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Zauberkartenstapel.

## DIESE REGELN GELTEN AB SOFORT FÜR DAS GESAMTE ABENTEUER, ALSO FÜR ALLE FOLGENDEN LEVEL UND KAPITEL.

**STOP! LEST HIER NICHT WEITER, SPIELT JETZT DAS KAPITEL!**



“Nachdem die erste Bedrohung beseitigt ist, setzt ihr eure Reise fort. Als eine neue Monsterschar auftaucht, spürt ihr eine unheilvolle Macht ...”

### Regeln für Golems

Ist euer Angriffswert während der Auswertung **niedriger** als die Stärke des Golems, euer Angriff also gescheitert, dann absorbiert der Golem Energie und

wird stärker. Legt die Zauberkarte mit dem niedrigsten Wert **nicht** auf den Ablagestapel, sondern schiebt sie stattdessen **unter den Golem**, sodass der Wert der Karte noch erkennbar ist. Die Stärke des Golems ist nun um diesen Wert **erhöht**. Legt danach **alle übrigen Zauberkarten** aus diesem

**Angriff auf den Ablagestapel!**

Falls ihr später erneut gegen diesen Golem scheitert, erhöht sich die Stärke des Golems erneut auf dieselbe Weise.



„Eine Episode breitet sich vor euren Augen aus. Welche Hexerei umgibt diesen Ort? Keine Zeit für Nachforschungen, eine Schar von Monstern stürmt auf euch zu!“



## Regeln für Pilzwesen



Ist euer Angriffswert während der Auswertung **höher** als die Stärke des Pilzwesens, **zieht ihr X Zauberkarten** vom Stapel. Dabei ist X die **Differenz** zwischen eurem Angriffswert und der Stärke des Monsters. Gebt danach alle erneut eine **Einschätzung** eurer Handkarten ab.

**Beispiel:** Das Pilzwesen hat Stärke 2, euer Angriffswert ist 5: Ihr zieht 3 Zauberkarten.



## Zauberkarten ziehen

- Immer wenn ihr Zauberkarten ziehen sollt, geschieht dies einzeln und nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer die Startkarte hat, beginnt. Sobald ihr insgesamt X Zauberkarten gezogen habt, beendet ihr das Ziehen. Beachtet das **Handkartenlimit**: ihr dürft niemals mehr Zauberkarten auf der Hand haben als die Anzahl der Karten zu Beginn eines Levels (siehe S. 3 der Anleitung). Zaubernde, die das Handkartenlimit erreicht haben, werden beim Ziehen der Karten übersprungen. Falls alle Zaubernden ihr Handkartenlimit erreicht haben, bevor ihr X Karten gezogen habt, beendet ihr das Ziehen sofort; übrige Zauberkarten bleiben auf dem Zauberkartentapel.

# QUEST- BUCH

