

Spielziel: Gemeinsam Kreaturen abwehren und die Bedingungen des Szenarios erfüllen.

Spielvorbereitung

- 1) Plan auslegen, Nebel- und Brunnenfelder belegen
- 2) Jeder Spieler bekommt Tableau, Würfel (W) 1 Markierung auf Sonnenaufgang, je 1 Markierung auf Stärke 1 und Willen 7, Figur auf Startplatz entsprechend Rangnummer.
- 3) Ausrüstung, Gold und anderes Material bereitlegen
- 4) Ein Szenario auswählen, Karten nach Buchstaben sortieren, Sterne auf die Buchstabenfelder für die Karten vorhanden sind. Die A-Karten vorlesen.
- 5) Startspieler bestimmen, bestimmen wer die Stunden verwaltet.

Spielablauf

Eine der Aktionen ausführen

- 1) *Laufen:* Held weiterziehen, pro Feld 1 Stunde. Trinkschlauch: 2 x 1 Feld ohne Zeitverlust. *Heilkraut* einsetzen: Schritte ohne Stunden. *Bauer* auf Feld kann mitgenommen werden. Erreicht Bauer mit Held die Burg, entsteht ein goldenes Schild. Wenn auf 7. *Stunde*, dann sofort in Sonnenaufgangsfeld oder zusätzliche Stunden kaufen. 1. im Sonnenfeld auf den Hahn rücken: *Startspieler* der nächsten Runde.
- 2) *Prinz oder Schildzwerge bewegen:* Pro Stunde um max. 4 Felder bewegen.
- 3) *Kämpfen:* Held kann Kreatur auf gleichem Feld (nächstes für Bogenschütze) angreifen. Kreatur: Willen, Stärke und W wie aufgedruckt. Anzahl W des Helden wie linke Spalte bei Willen würfeln. 1 *Schwarzen W* statt eigenen werfen, wenn 3 verschiedene *Runen* vorhanden. 1 W kann mit *Trank* verdoppelt werden. Höchster W, eigene Stärke, +4 für *Prinz*, +4 für *Schildzwerge* und eingesetztes *Heilkraut* addieren. Dasselbe für Kreatur, Mehrfach gleiche W addieren: Kreatur immer, bei Held mit *Helm*. Differenz als Willen abziehen bei Verlierer, Held kann mit einem *Schild* 2x abwehren. Willen kann durch *Heilkraut* erhöht werden. Wer auf 0 bei Willen kommt hat verloren, sonst nächste Kampfrunde oder Abbruch. Eine Stunde pro Kampfrunde. *Bogenschießen:* W einzeln werfen, zuletzt geworfener W gilt. Gewonnen: Belohnung entsprechend Aufdruck Gold und/oder Willen. Erzähler weiterrücken und ggf. Szenenkarte auswerten. *Gemeinsam kämpfen:* Alle Stärke und alle höchsten W addieren. Belohnung teilen, Verlust trifft jeden.
- 4) *Passen:* Eine Stunde weiter.

Aufräumen wenn alle in Sonnenaufgangs, dann gemäß den Symbolen auf dem Spielplan:

- 1) *Karte ziehen:* vorlesen und ausführen, Wirkung kann mit *Schild* bis zu 2x abgewehrt werden.
- 2) *Kreaturen bewegen:* in Reihenfolge auf Übersicht: Kleine zuerst. 1 Feld in Pfeilrichtung, besetzte Felder dabei überspringen. Wenn eine Kreatur die Burg erreicht, diese auf eines der Goldschilde stellen. Das Spiel ist beendet und verloren, wenn kein freies Goldschild mehr verfügbar ist.
- 3) *Zurückdrehen:* benutzte Brunnen und Falken zurückdrehen
- 4) *Erzähler:* weiterrücken und ggf. neue Szenenkarte nehmen, vorlesen und ausführen.

Zusatzaktionen können jederzeit durchgeführt werden

- 1) *Nebel:* (muss) umdrehen und ausführen. *Trank:* Trank erhalten und *Hexe* hinstellen. Besitz *Fernrohr:* Nebel auf Nebefeldern umdrehen.
- 2) *Brunnen:* (muss) 3 Willen nehmen und Brunnen umdrehen
- 3) *Ablegen:* Gold und Gegenstände auf Feld legen oder von Feld nehmen.
- 4) *Tauschen:* Gold und Gegenstände mit Spielern auf gleichem Feld tauschen. Mit *Falke* auch einmal pro Tag beliebig tauschen von vielen kleinen Gegenständen und Gold über Entfernung.
- 5) *Gegenstände nutzen.*
- 6) *Händler:* Gegenstände oder Willenspunkt für je 2 Gold kaufen. Gegenstände auf Tableau legen, Willenspunkte-Marker weiterschieben.
- 7) *Hexe:* *Trank* bei Hexe für 4 Gold kaufen (Bogenschütze: 3 Gold), *Trank* auf Tableau legen.

Spielende

Spielende wenn Feld N der Erzählerleiste erreicht oder kein Goldschild frei für Kreatur. Alle Spieler gewinnen, wenn Bedingungen des Szenarios erfüllt sind und alle Kreaturen auf einem Goldschild stehen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de