

Spielvorbereitung

- 1) Benötigt werden 6 sechsseitige Würfel
- 2) Zusätzlich werden für die Kreaturen "Hydra" und "Drache" jeweils ein zwanzigseitiger Würfel benötigt
- 3) Jeder Spieler wählt sich einen Charakter aus
- 4) Die Spielkarten werden, gut gemischt, verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt
- 5) 6 Spielkarten werden, für jeden Spieler gut lesbar, offen neben dem verdeckten Kartenstapel ausgelegt
- 6) Der jüngste Spieler beginnt das Spiel
- 7) Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die vorher vereinbarte Anzahl an Siegpunkten erreicht hat

Spielrunden

- 1) Ausgelegte Karten werden auf 6 aufgefüllt
- 2) Der aktuelle Spieler würfelt 3 mal mit 5 sechsseitigen Würfeln
- 3) Nach jedem Wurf darf der Spieler Würfel aus dem Wurf Ergebnis beiseite oder wieder in den Würfelbecher zurück legen
- 4) Charaktereigenschaften und Fallenkarten dürfen jeder Zeit gespielt werden
- 5) Mit dem Würfel Ergebnis können die ausgelegten Karten erobert, oder Charaktereigenschaften erlernt werden
- 6) Der nächste Spieler ist am Zug

Charakterkarten

- 1) Charaktereigenschaften lassen sich nur durch die Wurf Ergebnisse erlangen
- 2) Eine erlangte Charaktereigenschaft kann ein mal genutzt und muss anschließend, zur wiederholten Nutzung, erneut erlangt werden

Kreaturen



Kreaturenname

Voraussetzung

Siegpunkte

Spezialregeln

"Hydra" und "Drache" besitzen keine vorgegebenen Siegpunkte. Um die Siegpunkte zu ermitteln wird nach der Karteneroberung mit einem zwanzigseitigem Würfel gewürfelt. Das Ergebnis des Wurfes gibt die Siegpunkte der Kreatur an