

LÜSCHERZIA



Regelwerk

 **boardgame**
Solutions

Lüscherzia

Die Gemeinde Lüscherz am Bielersee (CH) hat sich durch das Erwachen der Drachenkönigin Lüscherzia in einen gefährlichen Dungeon voller Fallen und dunklen Kreaturen verwandelt. Doch es locken auch wertvolle Schätze, die nur darauf warten, von wagemutigen Held*innen geborgen zu werden. Werden sie talentiert genug sein, den Rückweg aus dem Labyrinth zu finden, bevor jegliche Rückkehr unmöglich wird?

Credits

Idee: TN SLK 2020

Gestaltung: Boardgame Solutions, 2020

Bilder: Josephine Herzig, Noemi Künzi, Samuel Riedo, Janis, X4, Oli4, Jeff, Elia

Besonderen Dank an Valentin Rudaz, Alenka Schmied, David Reichmuth und Gaëtan Favre für die Unterstützung

Spielaufbau

Alle Mitspielende erhalten einen Avatar (1.) und 3 Siegpunktplättchen (SP-Plättchen) (2.). Der Avatar wird auf der Lebenspunkteleiste (3.) so platziert, dass die aktuelle Lebenspunktezahl immer ersichtlich ist.

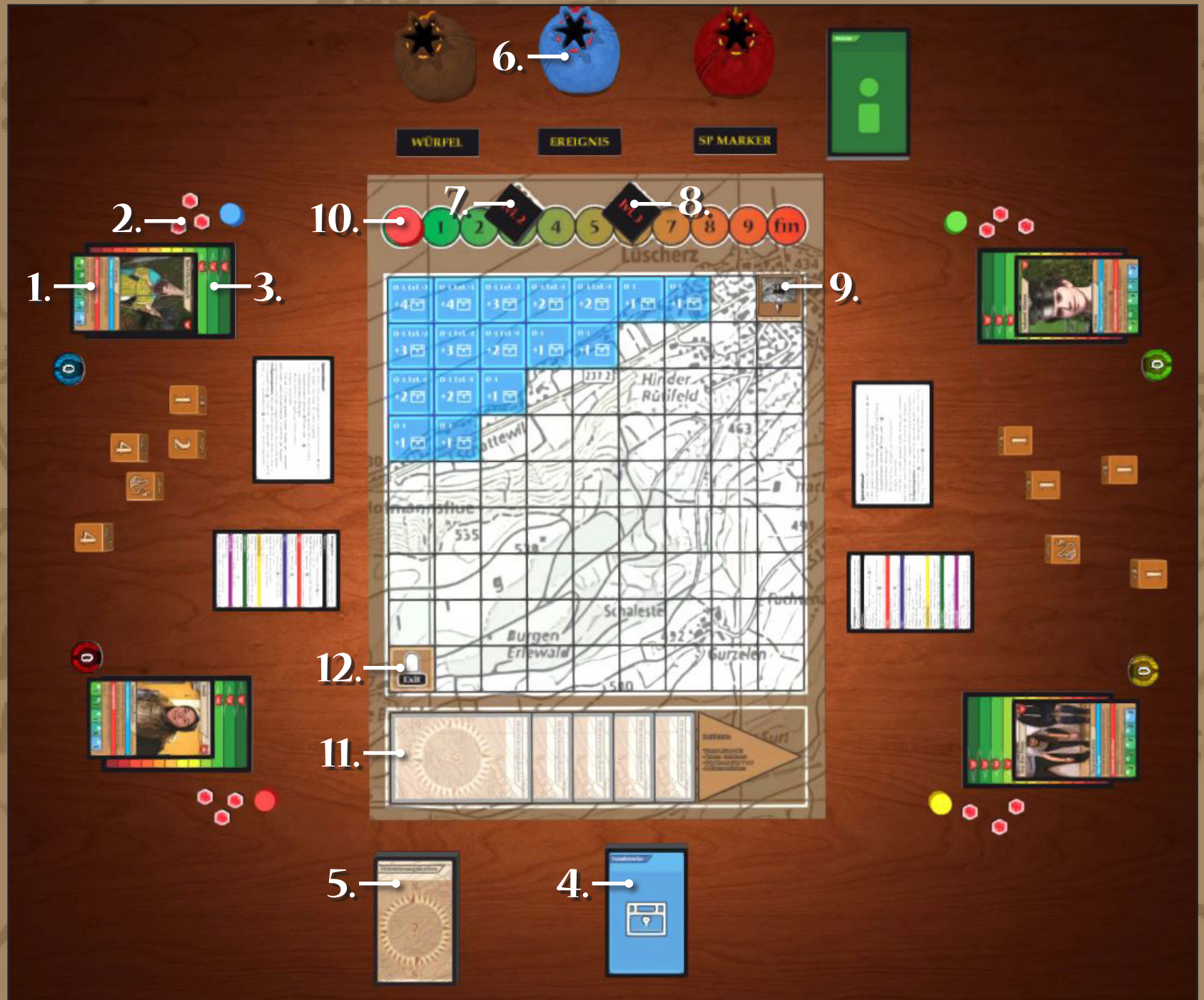
Die Fundstückkarten (4.) und Orientierungskarten (5.) werden in jeweils eigene Stapel gemischt.

Die Ereignisplättchen (6.) mit einer „1“ auf der Rückseite kommen in den Ereignisbeutel. Die Ereignisplättchen mit „2“ (7.) und „3“ (8.) werden aussortiert und als separate Stapel auf die Entsprechenden Felder der Rundenleiste gelegt.

Der Gruppenmarker (9.) wird mit dem Pfeil gegen Süden zeigend (unterer Spielfeldrand) auf das Startfeld gestellt, der Rundenmarker auf das Feld „go“ (10.) Nun kann der erste Spielzug beginnen.

Legende

- 1. Avatar
- 2. SP-Plättchen
- 3. Lebenspunkteleiste
- 4. Fundstücke
- 5. Orientierungskarten
- 6. Ereignisbeutel
- 7. Lvl. 2 Ereignisse
- 8. Lvl. 3 Ereignisse
- 9. Gruppenmarker
- 10. Rundenmarker
- 11. Zeitleiste
- 12. Ausgang



Spielziel



- Als Gruppe in 10 Spielrunden den Ausgang aus dem Dungeon finden
- Individualziel: Die meisten Siegpunkte nach Hause bringen

Charaktere



Jeder Charakter hat eine Anzahl Lebenspunkte, notiert in einem Herz neben seinem Namen. Dies ist der maximale Wert im ganzen Spielverlauf. Erreicht dieser jemals 0, scheidet man aus dem Spiel aus. Desweiteren haben alle eine individuelle Stärke und Schwäche. Diese sind zu jeder Zeit aktiv und haben Vorrang gegenüber anderslautenden Regeln.

Fertigkeiten und Proben



Am unteren Kartenrand sind die Fertigkeiten (**N, O, R, D, A**) mit Werten 1 – 4 des Charakters notiert. Die Zahl gibt an, wie viele Würfel (max. 5, min. 1) in einer Probe auf die entsprechende

Fertigkeit geworfen werden können. Vor dem Würfeln darf die Fertigkeit pro ausgegebenem SP-Plättchen um +1 erhöht werden.

Jede 5 oder 6 bezeichnet einen Erfolg (👍). Bei jeder Probe darf man nach dem Würfeln beliebig viele SP-Plättchen abgeben. Jedes abgelegte Plättchen erlaubt, einen Würfel neu zu würfeln. Das neue Ergebnis gilt. Es ist erlaubt, ein Plättchen nach dem anderen auszugeben und immer wieder den gleichen Würfel neu zu werfen. Gewisse Ereignisse wie Monster oder Fallen sowie Fundstückkarten bringen Mali oder Boni auf einzelne Fertigkeiten mit sich. Mali oder Boni aus verschiedenen Quellen sind kumulativ, eine Fertigkeit kann dadurch im Endergebnis nie auf mehr als 5 oder tiefer als 1 gebracht werden.

Symbolglossar



- 👍 Erfolg (gewürfelte 5 oder 6)
- ♥ Lebenspunkt
- 📄 Fundstück
- 🎲 Siegpunkt (SP-Plättchen)

Das NORDA-Prinzip

- **N**injutsu: Zum Besiegen von Monstern
- **O**rientierung: Zum finden des Weges
- **R**edeschwall: Zum überreden von NSC
- **D**ünkel: Zum Fliehen vor Monstern und NSCs
- **A**ufmerksamkeit: Zum Finden von Schätzen, Fallen ausweichen und 1. Hilfe leisten

Zugfolge

Alle Mitspielenden erhalten bei Zugbeginn gleichzeitig eine Anzahl Orientierungskarten in Höhe ihrer Orientierungsfertigkeit +1. Davon legen wiederum alle gleichzeitig verdeckt eine Karte zum Bewegen des Gruppenmarkers ab. In aufsteigender Reihenfolge (Initiativwert auf Orientierungskarte) wird ein individueller Spielzug durchgeführt, bestehend aus Beeinflussung der Marschrichtung, Bewegung gemäss gespielter Orientierungskarte (es muss bewegt werden), gefolgt von einer Aktion abhängig von dem Ereignisplättchen, auf dem man sich befindet. Anschliessend werden allfällige Orientierungskarten von der Hand auf den Ablegestapel geworfen. Danach führen die anderen Mitspielenden ihre Züge durch. Die gespielten Orientierungskarten werden auf die Zeitleiste am untern Spielfeldrand gelegt. Nach jeweils 5 ausgeführten Orientierungskarten wird die Spielrunde um eins erhöht und alle Orientierungskarten gemischt (von Ablagestapel, Zeitleiste und Nachziehstapel).

Anatomie eines Avatars

The image shows an avatar card for a character named 'Bei Wäl Regreb'. The card is divided into several sections:

- Name:** Bei Wäl Regreb
- Lebenspunkte:** 10
- Beruf:** Aeronom
- Vorteil:** Offen für neues
+1 ♠ wenn Suche bei Fundstellen erfolgreich
- Nachteil:** Angst vor Veränderung
Erhält niemals Boni durch NSC. Mali durch NSC werden verdoppelt
- Fertigkeiten:** N: 2, O: 1, R: 2, D: 1, A: 5

Beeinflussung der Marschrichtung

Die Gruppe wird durch eine einzelne Figur (Gruppenmarker) auf dem Spielplan repräsentiert mit einer festgelegten Marschrichtung (Pfeil). Vor dem ausführen der Orientierungskarte kann versucht werden, die Marschrichtung nach Gutdünken festzulegen (den Pfeil in eine Richtung nach Wahl zu drehen). Dazu ist eine erfolgreiche **O**rientierungs Probe mit mindestens einem Erfolg nötig ODER die Ausgabe eines SP-Plättchen erforderlich.

Bewegung

Wenn ein leeres Feld ohne Ereignisplättchen von der Figur betreten wird, wird aus dem Ereignisbeutel eines gezogen und auf das Feld gelegt. Das Ereignisplättchen gibt die Möglichkeiten des Entsprechenden Feldes vor (siehe „Ereignisse“ auf S. 7).

Ausgeschiedene Mitspielende

Sobald jemand keine Lebenspunkte mehr hat, kann man das Spiel zwar nicht mehr gewinnen, man erhält aber dennoch in jeder Runde zwei Orientierungskarten, aus denen eine gewählt und in der entsprechenden Initiativerunde ausgeführt wird. Es wird auch ein Ereignisplättchen gezogen und ausgelegt, dieses hat jedoch in diesem Zug keinen Effekt und verbleibt auf dem Spielplan.

Anstieg der Schwierigkeit

Sobald der Rundenmarker auf das 3. Feld gelangt, werden alle Marker mit der Rückseite „lvl. 2“ in den Ereignisbeutel gemischt. Erreicht der Rundenmarker das 6. Feld, werden die Marker mit der Rückseite „lvl. 3“ in den Beutel gemischt.

Endgültige Stufe von Ereignissen

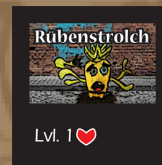
.....

Monster, NSC und Fallen besitzen eine Stufe, angegeben durch eine Zahl neben der Abkürzung lv. Einige Spieleffekte, wie zum Beispiel Wasserfelder, können diese Stufe verändern. Jedesmal, wenn die Ereignisstufe zum Ermitteln eines Effektes (Schaden, Siegpunkte etc.) verwendet wird, bezieht sich die Regel auf die endgültig modifizierte Stufe.

Ereignisse und Aktionsmöglichkeiten

.....

Plättchen bleiben Grundsätzlich auf dem Plan liegen, ausser wenn Monster besiegt werden, ein NSC angeheuert wurde oder die Probe bei einer Fundstelle misslang (und durch ein Monster oder Falle ersetzt wurde). Abgelegte Ereignisplättchen werden nicht wieder in den Beutel zurückgelegt!, sondern kommen ganz aus dem Spiel!



Monster

(Stufe 1 – 3, schwarz)

.....

Als Aktion kann das Monster bekämpft werden. Dazu müssen bei einer einzelnen Ninjutsu Probe so viele Erfolge erzielt werden, wie das Monster Lebenspunkte (Herzen) besitzt. Bei Gelingen wird das Monster besiegt und man darf die oberste Fundstückkarte nehmen (diese kann entweder gegen SP-Plättchen getauscht werden oder hat einen Effekt wie auf der Karte beschrieben). Falls mehr als ein Fundstück gezogen werden darf, sucht man sich aus den gezogenen eines aus und legt den Rest auf den Ablagestapel für Fundstückkarten. Das Monsterplättchen darf gegen SP-Plättchen eingetauscht werden in Höhe der Monsterstufe und wird in die Schachtel zurückgelegt (nicht zurück in den Beutel!). Bei Misserfolg verliert man Lebenspunkte in Höhe der Monsterstufe. Wird das Monster nicht besiegt, bleibt das Plättchen auf dem Spielplan liegen (das Monster erhält wieder volle Lebenspunkte).

Wird der Gruppenmarker von einem ausgelegten Monsterplättchen wegbewegt oder man möchte das Monster nicht bekämpfen, nachdem es gezogen wurde, verliert die spielende Person Lebenspunkte in Höhe der Monsterstufe, es sei denn, ihr gelingt eine **D**ünnkelprobe mit mindestens so vielen Erfolgen, wie die Stufe des Monsters beträgt. Für eine derartige, erfolgreiche Probe erhält man sofort 1 SP-Plättchen. Danach wird der Zug normal fortgesetzt bzw. beendet, falls die Bewegung bereits abgehandelt wurde.



Falle

(Stufe 1 – 3, rot)



Wird eine Falle aus dem Beutel gezogen oder ein Feld mit einer Falle betreten, befolgt man die Anweisungen auf dem Plättchen. Dadurch verliert man entweder Lebenspunkte, Siegpunkte oder Fundstücke. Falls man gezwungen wird, 1 oder mehrere Züge auszusetzen, spielt man in seinem nächsten Zug zwar eine Orientierungs-

karte, führt aber keine Bewegung oder Aktion aus. Der Falleneffekt kann verhindert werden, wenn man zuvor eine erfolgreiche **A**ufmerksamkeitsprobe mit mindestens so vielen Erfolgen absolviert, wie die Stufe der Falle beträgt. Ist die Probe erfolgreich, erhält man sofort 1 SP-Plättchen.



Nichtspielercharakter (NSC)

(Stufe 1 – 3, blau)



NSC können angeworben werden, versperren manchmal aber auch einfach den Weg. Zum anwerben wird eine **R**edeschwall Probe abgelegt. Werden mindestens so viele Erfolge erzielt, wie die Stufe des NSCs angibt, kann das Plättchen von der aktiven Person behalten (erhöht gewöhnlich einen eigenen Fertigkeitswert, senkt dafür einen anderen) oder zurück in die Schachtel (nicht den Beutel!) gelegt werden. Man erhält in beiden Fällen SP-Plättchen in Höhe der NSC-Stufe. Bei Misserfolg passiert nichts und das Plättchen bleibt liegen.

Wenn der Zug auf einem Feld mit einem NSC beginnt, darf dieses erst verlassen werden, wenn zuvor eine **D**ünkelprobe abgelegt wurde. Ist diese mit mindestens einem Erfolg geglückt, darf die Orientierungskarte ausgeführt werden. Bei Misserfolg endet der eigene Zug und die Gruppe verbleibt auf dem Feld. Die Orientierungskarte wird ungenutzt auf die Zeitleiste gelegt. Den NSC anwerben darf erst wieder versucht werden, wenn das Feld erneut betreten wird.



Weggabelung (gelb)



Wird das Plättchen gezogen und betreten, passiert noch nichts. Der Zug endet ohne weitere Aktionsmöglichkeit. Will man sich jedoch von einem Feld mit einem solchen Plättchen bewegen, muss eine **O**rientierungsprobe mit mindestens einem Erfolg bestanden werden. Misslingt die Probe, wird die gewählte Orientierungskarte in den Nachziehstapel gemischt

und zufällig eine neue gezogen. Die neu gezogene Karte wird dann zur Bewegung genutzt.



RASTplatz (grün)



Wenn dieses Plättchen gezogen wird oder ein Feld mit diesem Plättchen betreten wird, erhalten alle Mitspielenden sofort einen Lebenspunkt zurück. Zusätzlich darf die aktive spielende Person eine **A**ufmerksamkeitsprobe durchführen. Wenn sie mindestens einen Erfolg erzielt, darf sie eine Fundstückskarte ziehen und behalten ODER zusätzliche Lebenspunkte in Höhe der erzielten Erfolge zurückerhalten. Die zusätzlichen geheilten Lebenspunkte dürfen sogar beliebig unter den Mitspielenden verteilt werden.



Fundstelle

(violett)

Wenn dieses Plättchen gezogen wird oder ein Feld mit diesem Plättchen betreten wird, kann die aktive Person eine **A**ufmerksamkeitsprobe durchführen. Bei Gelingen darf sie so viele Fundstückkarten ziehen, wie sie Erfolge gewürfelt hat. Davon sucht sie sich eine einzelne zum Behalten aus, der Rest wird abgelegt. Das Plättchen bleibt in diesem Fall auf dem Feld liegen. Bei Misserfolg wird das Plättchen zurück in den Vorrat gelegt und solange neue Plättchen gezogen, bis entweder ein Monster oder eine Falle gezogen wird. Das neu gezogene Plättchen wird dann auf das Feld gelegt und sofort ausgeführt.

Geheimnisskrämerei

Es empfiehlt sich, die Anzahl der gesammelten SP-Plättchen geheim zu halten. Es ist schließlich ein Semi-Kooperatives Spiel!

Orientierungskarten

Der Gruppenmarker besitzt eine festgelegte Blickrichtung. Die Orientierungskarte wird dementsprechend gedreht, um die Bewegung korrekt auszuführen. Wird die Bewegung durch den Spielfeldrand blockiert, bleibt der Gruppenmarker stehen, die Drehung wird aber durchgeführt. Der Orientierungskartenstapel wird erst beim leeren der Zeitleiste gemischt (oder wenn keine Karten mehr gezogen werden können).

Anatomie einer Orientierungskarte



Ende des Spiels

Das Spiel endet:

1. Wenn der Gruppenmarker das mit Exit bezeichnete Feld erreicht
2. Der Rundenmarker auf das mit fin bezeichnete Feld der Rundenleiste gesetzt wird
3. Alle Charaktere ausgeschieden sind, weil sie keine Lebenspunkte mehr besitzen

Tritt der erste Fall ein, dürfen alle Überlebenden ihre individuellen Siegpunkte ermitteln (Anzahl SP-Plättchen plus etwaiger Siegpunkte auf Fundstückkarten). Es gewinnt diejenige Person mit den meisten Siegpunkten.

Bei allen anderen Fällen gewinnt Lüscherzia, Herrscherin der Drachen rund um den Bielersee. Die Spielenden verlieren dabei als Gruppe.

Zweispielervariante

● Orientierungswert wird für das Ermitteln der Anzahl gezogener Orientierungskarten verdoppelt. Beide Mitspielenden wählen zwei Karten zur Bewegung aus und führen beide in Initiativefolge durch.

Solovariante

Nach jeder gespielten Karte wird eine zufällige Orientierungskarte gezogen, ausgeführt und auf die Zeitleiste gelegt. Bei dieser Bewegung wird auch ein Ereignisplättchen gezogen und gelegt, es tritt allerdings kein Effekt ein. Um das Spiel zu gewinnen, muss nicht nur der Ausgang erreicht werden, sondern auch mindestens 15 Siegpunkte gesammelt werden.

Kurzregeln

Spielablauf:

1. Alle ziehen Orientierungskarten entsprechend ihrem **○** Wert +1
2. Alle spielen eine Karte, Rest wird abgelegt
3. In Aufsteigender Reihenfolge gemäss Initiative auf Orientierungskarte:
 - Gruppenmarker drehen: **○** Probe oder -1 SP
 - Gruppenmarker Bewegen
 - Wenn Feld leer, Ereignis aus Vorrat ziehen
 - Ereignis abhandeln
 - Orientierungskarte auf Zeitleiste legen
 - Falls Zeitleiste voll, Runde um 1 erhöhen



Fertigkeitsproben: Wert gibt Anzahl geworfener Würfel an (max. 5). Pro ausgegebenem SP erhält man +1 auf Wert. Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg (👍). Ein Würfel neu werfen kostet bei Bedarf 1 SP.

Spielende: Gruppe erreicht Exit-Feld, Rundenmarker erreicht „fin“, alle Avatare verstorben.


Ereignisse bleiben grundsätzlich liegen, ausser Monster wird besiegt, NSC angeheurt oder bei Fundstellen Misserfolg.

Monster

Kampf: N Probe


Erfolg: 👍 = ♥ Monster; Belohnung:   /lvl.
Fehlschlag: -X ♥ (X = lvl.)

Flucht: D Probe (Token gezogen oder Feld verlassen)

Erfolg: 👍 = lvl.; Belohnung: 1 
Fehlschlag: -X ♥ (X = lvl.), (Verlassen: Zug fortsetzen)


Falle

Ausweichen: A Probe

Erfolg: 👍 = lvl.; Belohnung: 1 
Fehlschlag: Wirkung wie auf Falle beschrieben

NSC

Anwerben: R Probe (beim Betreten des Feldes)

Erfolg: 👍 = lvl.; Belohnung:  /lvl., NSC nehmen
Fehlschlag: Zug endet

Flucht: D Probe (beim verlassen des Feldes)

Erfolg: 1 👍 + ; Belohnung: Zug fortsetzen
Fehlschlag: Zug endet

Weggabelung

Orientieren: ○ Probe beim verlassen des Feldes

Erfolg: 1 👍 + ; Belohnung: Orientierungskarte spielen
Fehlschlag: Orientierungskarte für Bewegung ziehen

RASTplatz

Alle erhalten +1 ♥

Ausruhen: A Probe: 1 👍 + = 1 

ODER X 👍 = X ♥ (aufteilbar unter allen)

Fundstelle

Suchen: A Probe

Erfolg: X 👍 = X ; 1 behalten

Fehlschlag: Neue Marker ziehen bis Monster oder Falle