

✦ KEITH MATEJKA ✦

ROLL PLAYER



REGELN

A DICE GAME OF FANTASY
CHARACTER CREATION

THUNDERWORKS
GAMES

ÜBERBLICK

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

In Roll Player wetteiferst du darum, den besten Abenteurer der jemals gelebt hat zu erschaffen und ihn auf die Reise für eine epischen Aufgabe vorzubereiten. Werfe und drafte die Würfel um die Attribute deines Charakters zu verbessern. Kaufe Waffen und Rüstungen für deinen Helden. Trainiere, um bessere Fähigkeiten zu erlangen und entdecke die Merkmale deines Helden, um ihn auf die Reise vorzubereiten. Sammle Ansehenssterne indem du den perfekten Charakter konstruierst. Der Spieler mit dem größten Ansehen gewinnt das Spiel und wird mit Sicherheit auch in der schändlichsten Geschichte triumphieren.

INHALT

- 1 Regel
- 4 Charaktertableaus
- 73 Würfel
 - 10 Grün
 - 10 Blau
 - 10 Rot
 - 10 Lila
 - 10 Schwarz
 - 10 Weiß
 - 13 Gold
- 1 Beutel
- 88 Karten
 - 4 Spielerhilfen / Zählkarten für Ansehenssterne
 - 6 Klassenkarten
 - 12 Karten "Hintergrundgeschichte"
 - 13 Gesinnungskarten
 - 48 Marktkarten
 - 5 Initiativekarten
- 55 Gold
- 12 Marker (2 in jeder Klassenfarbe)
- 6 Charismaplättchen

CHARAKTERTABLEAUS

Auf den Charaktertableaus entwickeln die Spieler während des gesamten Spiels ihren Charakter. Jeder Spieler entwickelt durch das Platzieren von Würfeln in den 6 Attributreihen mit je 3 Feldern einen Charakter und verbessert diesen mit Fähigkeiten, Merkmalen, Waffen und Rüstung. Zusätzlich wird diese Tafel dazu genutzt, die Gesinnung des Charakters zu bestimmen. Jedes Tableau besitzt eine männliche und eine weibliche Seite, die sich nur durch die Illustration unterscheidet.



1. Rasse - Jedes Charaktertableau zeigt eine Rasse, die die finalen Attributspunkte verändern kann. Manche Rassen haben einen Bonus oder Malus in speziellen Attributreihen.

2. Klasse - Die Klasse eines Charakters ist seine Profession in der Welt. Die Spieler erhalten eine Klassenkarte während des Aufbaus und platzieren sie hier.

3. Gesinnung - Die Gesinnung eines Charakters stellt seine Persönlichkeit und die Haltung gegenüber der Welt und ihrer Bewohner dar. Die Spieler erhalten eine Gesinnungskarte während des Aufbaus und platzieren sie hier.

4. Attributreihe - Sechs Attribute definieren die physischen, mentalen und sozialen Fähigkeiten des Charakters:

- a. **Attributtitel** - Der Name des Attributs: Stärke (STR), Beweglichkeit (DEX), Ausdauer (CON), Intelligenz (INT), Weisheit (WIS) und Charisma (CHA).
- b. **Felder** - Jede Attributreihe besitzt 3 Felder. Im Verlauf des Spiels werden Würfel auf diesen Feldern platziert. Am Ende des Spiels sind alle Felder mit Würfeln belegt und die Augenzahl aller Würfel einer Attributreihe werden zusammenaddiert und stellen den finalen Attributwert des Charakters dar (ggf. +/- Rassenboni).
- c. **Attributaktion** - Ein Spieler kann die Attributaktion einer Reihe nutzen, nachdem er einen Würfel in dieser Attributreihe platziert hat; neben jeder Reihe befindet sich zur Erinnerung ein Symbol.
- d. **Rassenbonus/Malus** - Einige Rassen erhalten einen Bonus oder Malus für bestimmte Attribute, welcher bei der Endwertung des jeweiligen Attributs mit einberechnet wird.

5. Hintergrundgeschichte - Die Karten "Hintergrundgeschichte" decken Geheimnisse über die Vergangenheit des Charakters auf. Die Spieler erhalten eine Karte „Hintergrundgeschichte“ während des Aufbaus und platzieren sie hier.

6. Marktkarten-Gebiete - Es gibt 4 Gebiete am Rand des Charakertableaus, die zur Organisation der während des Spiels gekauften Marktkarten (Waffen, Rüstung, Merkmale und Fähigkeiten) dienen.

7. Infos zur Endwertung - Eine Liste der Wertungen am Ende des Spiels.

WÜRFEL UND BEUTEL

Während des Spiels werden Würfel aus dem Beutel gezogen und in den Attributzeilen auf dem Charakertableau der Spieler platziert. Die Würfel werden gezogen ohne hineinzusehen. Falls ein Spieler aus Versehen mehr Würfel als benötigt zieht, werden alle Würfel wieder in den Beutel gelegt und es wird die richtige Anzahl Würfel neu gezogen.

SPIELERHILFEN / ANSEHENSSTERNEANZEIGE

Jeder Spieler erhält eine Spielerhilfe, die auf der einen Seite eine Zusammenfassung des Spielablaufs abbildet. Die Rückseite der Spieler dient zur Darstellung der Ansehenssterne am Ende des Spiels.

KLASSENKARTEN

Jeder Spieler erhält eine Klassenkarte, die die Profession des Abenteurers darstellt. Die Klassenkarte besitzt 2 Optionen für die Spieler, je eine auf jeder Seite der Karte. Jede Klasse hat ihre eigenen Attributziele sowie eine klassenspezifische Fähigkeit.



1. Klassentitel

2. Attributziele - Zeigt die gesetzten Ziele für jedes Attribut an und legt fest wie viele Ansehenssterne ein Spieler für das Erreichen eines Attributziels am Ende des Spiels erhält.

3. Klassenfarbe - Zeigt an welche Farbwürfel Ansehenssterne am Ende des Spiels einbringen.

4. Klassenfähigkeit - Beschreibt die klassenspezifische Fähigkeit für den Spieler dieser Klasse.

KARTEN “HINTERGRUNDGESCHICHTE”

Jeder Spieler erhält eine Karte “Hintergrundgeschichte” für seinen Charakter. Sie beschreibt die bisherige Geschichte des Charakters und liefert die Möglichkeit am Ende des Spiels Ansehenssterne zu erhalten.



1. **Attributraster** - Zeigt die 18 möglichen Felder über 6 Attributreihen. 6 Felder im Raster zeigen einen speziellen Farbwürfel.

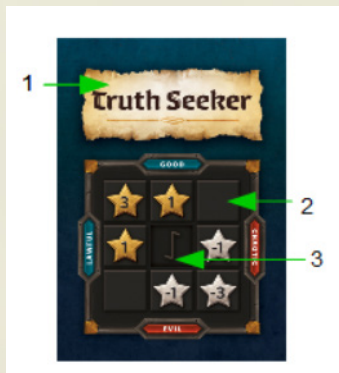
2. **Titel der Hintergrundgeschichte**

3. **Hintergrundgeschichte**

4. **Ansehenssterne Belohnung** - Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Ansehenssterne für passende Farbwürfel entsprechend der auf dieser Karte gezeigten Abbildung in den Attributreihen des Charaktertableaus. Die Zahl in den Sternen zeigt die Anzahl an Ansehenssternen, die man am Ende des Spiels verdienen kann. Die Nummern unter den Sternen gibt an, wie viele passend platzierte Farbwürfel benötigt werden, um die entsprechende Anzahl an Ansehenssternen zu erhalten. *Beispiel: Vincent hat am Ende des Spiels 4 Farbwürfel entsprechend der Karte auf seinem Charaktertableau platziert und erhält dafür 3 Ansehenssterne.*

GESINNUNGSKARTEN

Jeder Spieler erhält eine Gesinnungskarte um die moralischen Veränderungen seines Charakters festzuhalten. Am Ende des Spiels erhalten oder verlieren die Charaktere Ansehenssterne entsprechend der Position des Markers auf der Gesinnungskarte.



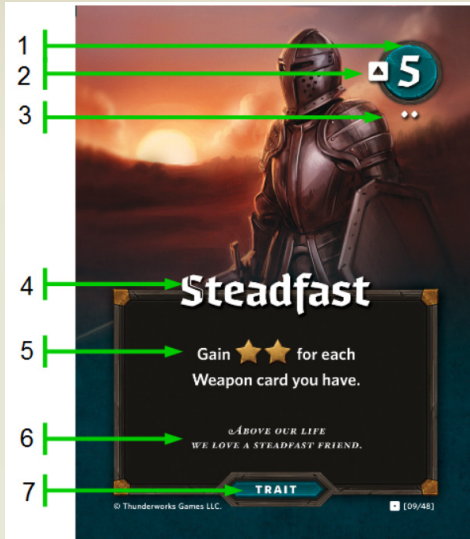
1. **Gesinnungstitel**

2. **Gesinnungsraster** - Zeigt die 9 möglichen Positionen des Markers und den Effekt auf das Ansehen, wenn sich der Charakter eines Spielers in Richtung gut / böse oder ehrenhaft / chaotisch bewegt.

3. **Gesinnung Ausgangspunkt** - Alle Spieler beginnen das Spiel auf dieser Position in der Mitte des Rasters.

MARKTKARTEN

Die Spieler kaufen während des Spiels Marktkarten, um ihre Charaktere zu verbessern.



1. Kosten - Anzahl an benötigtem Gold, um die Karte vom Markt zu kaufen.

2. Pfeilsymbol - Bewegt den Marker auf der Gesinnungskarte des Spielers in eine der 4 Richtungen (gut / böse / ehrenhaft / chaotisch)

3. Aufbaugruppe - Dient der Anordnung der Marktkarten während der Spielvorbereitung.

4. Kartentitel

5. Beschreibung - Beschreibt die Funktion der Karte im Spiel.

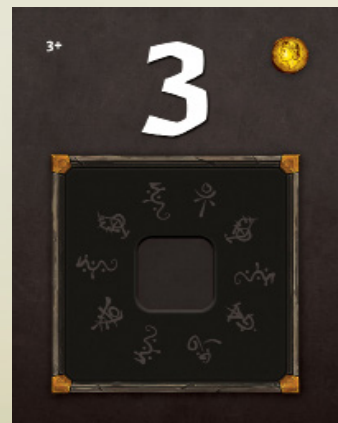
6. Flavor Text

7. Marktkartentyp - Zeigt an, ob die Karte ein(e) Waffe (Weapon), Rüstung (Armor), Merkmal (Trait) oder Fähigkeit (Skill) darstellt.

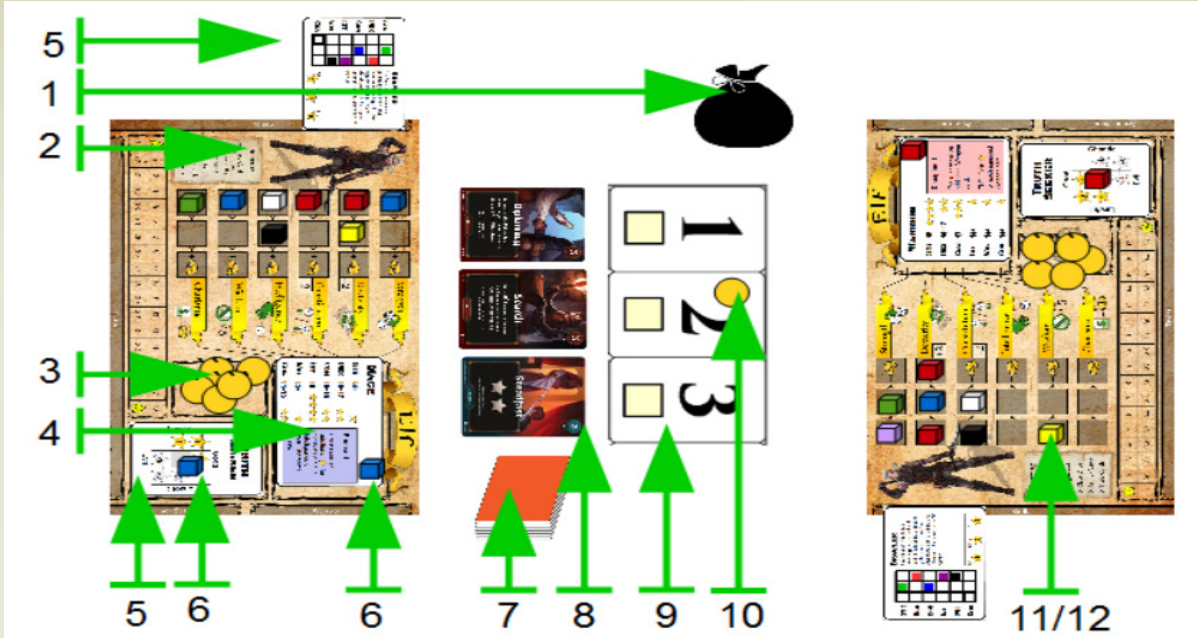
- **Waffenkarten** bringen dauerhafte Fähigkeiten oder Boni. Jede Waffenkarte zeigt dabei ein Symbol für ein oder zwei Hände (die Anzahl der Hände die ein Charakter benötigt um die Waffe zu führen). Die Spieler können zu keiner Zeit im Spiel mehr als zwei Hände mit Waffenkarten belegen.
- **Rüstungskarten** gibt es in drei Ausführungen: Kette (Chain), Leder (Leather) und Mystisch (Mystic). Rüstungskarten haben zwar keinen Effekt während des Spiels, bringen dem Spieler beim Sammeln aber Ansehenssterne. Die Spieler dürfen beliebig viele Rüstungen sammeln, auch in unterschiedlicher Ausführung.
- **Fähigkeitskarten** geben dem Charakter eine Spezialfähigkeit, die während des Spiels genutzt werden kann und die Gesinnung des Charakters bei Benutzung verändert. Die Spieler dürfen beliebig viele Fähigkeitskarten sammeln.
- **Merkmalkarten** verändern die Gesinnung eines Charakters sobald sie gekauft werden. Außerdem erhält der Spieler Ansehenssterne am Ende des Spiels, wenn er die Bedingungen auf der Karte erfüllt. Die Spieler dürfen beliebig viele Merkmalkarten sammeln.

INITIATIVEKARTEN

Die 5 Initiativekarten steuern den Spielfluss. Würfel und Gold werden zu Beginn jeder Runde auf den Initiativekarten platziert. Die Spieler wählen anschließend abwechselnd eine Initiativekarte. Die Zahl auf der Karte bestimmt die Spielerreihenfolge beim Kauf der Marktkarten.



SPIELVORBEREITUNG



1. Alle Spieler würfeln mit einem Würfel. Anschließend beginnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl. Legt alle 73 Würfel in den Beutel.

2. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, wählt jeder Spieler ein Charakertableau und entscheidet sich für die männliche oder weibliche Seite (Das Geschlecht hat keinen Einfluss auf das Spiel).

3. Jeder Spieler erhält 5 Gold. Im Spiel zu dritt/viert erhält der dritte Spieler 1 Gold und der vierte Spieler 2 Gold zusätzlich. Das restliche Gold wird als Vorrat bereitgelegt.

4. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, zieht jeder Spieler einen Würfel aus dem Beutel und nimmt die der Farbe entsprechende Klassenkarte. Nun entscheidet er sich für eine der beiden Klassen auf dieser Karte. Beispiel: Ein Spieler zieht einen weißen Würfel und nimmt die weiße Klassenkarte. Er hat nun die Wahl zwischen Kleriker / Paladin und entscheidet sich für den Paladin als Klasse. Falls der gezogene Würfel golden ist oder einer schon von anderen Spielern gezogenen Würfelfarbe entspricht, wird so lange neu gezogen bis ein Würfel einer noch nicht gewählten Farbe gezogen wird. Während der Klassenbestimmung erhalten Spieler für einen gezogenen goldenen Würfel kein Gold. Sobald alle Spieler eine Klassenkarte gewählt haben, werden alle Würfel zurück in den Beutel gelegt. Alternativ zum Würfel ziehen können die Spieler auch eine andere Methode der Klassenbestimmung wählen. Z.B. Beginnend beim Startspieler eine Karte im Uhrzeigersinn wählen.

5. Mischt die Kartenstapel "Hintergrundgeschichte" (Backstory) und "Gesinnung" (Alignment) getrennt voneinander. Gebt jedem Spieler je eine Karte von beiden Stapeln sowie eine Spielerhilfe (Player Aid). Alle übrigen Karten der beiden Stapel und die restlichen Spielerhilfen kommen zurück in die Schachtel.

6. Jeder Spieler legt die Karten "Hintergrundgeschichte" und "Gesinnung" auf die entsprechenden Plätze seines Spielertableus und nimmt die 2 Marker seiner Klassenfarbe. Ein Marker wird in die Mitte der Gesinnungskarte und ein Zweiter auf die Klassenkarte gelegt.

7. Trennt die Marktkarten (Market cards) in „Ein Punkt“- und „Zwei Punkte“-Karten (zu sehen in der oberen rechten Ecke der Karte unter den Kosten). Mischt die beiden Stapel getrennt voneinander und legt den „Ein Punkt“-Stapel anschließend auf den „Zwei Punkte“-Stapel um den Marktstapel zu bilden.

8. Bildet den Markt durch das offene Auslegen von Karten entsprechend der Spielerzahl+1 (3/4/5 Karten für 2/3/4 Spieler) in der Mitte des Tisches.

9. Legt die Initiativekarten in numerischer Reihenfolge (aufsteigend) in der Mitte des Tisches aus. Bei drei Spielern wird die Karte „5“ zurück in die Box gelegt. Bei 2 Spielern zusätzlich die Karte „4“. So entspricht die Zahl der Initiativekarten immer der der Marktkarten im Spiel.

10. Lege 1 Gold auf jede Initiativekarte die nicht die erste und letzte Karte der Reihe ist:

- Legt bei zwei Spielern ein Gold auf die Karte „2“.
- Legt bei drei Spielern ein Gold auf die Karten „2“ und „3“.
- Legt bei vier Spielern ein Gold auf die Karten „2“, „3“ und „4“.

11. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler zu Spielbeginn seine Würfel zufällig aus dem Beutel. Die Anzahl der Würfel entspricht dabei der Anzahl der Spieler + 4. (6/7/8 Würfel für 2/3/4 Spielern).

12. Jeder Spieler würfelt seine gerade gezogenen Würfel und legt sie den folgenden Regeln entsprechend in die Attributreihen auf seinem Spielertableau :

- In jeder Attributreihe darf nur 1 Würfel pro Feld platziert werden.
- Die Würfel müssen im am weitesten links liegenden freien Feld der gewählten Attributreihe platziert werden.
- Während der Spielvorbereitung werden keine Attribut-Aktionen ausgelöst.
- Für jede Attributreihe die mit 3 Würfeln belegt ist erhält der Spieler 1 Gold.
- Für jeden gezogenen goldenen Würfel erhält der Spieler 2 Gold.
Ausnahme: Ein Spieler mit der Klassenkarte „Dieb“ (Thief) erhält 4 statt 2 Gold pro gezogenem goldenen Würfel.

13. Der Startspieler beginnt das Spiel.

RUNDENÜBERBLICK

Roll Player wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist dabei in 4 Phasen unterteilt: die „Rollphase“, die „Würfelphase“, die „Marktphase“ und die „Aufräumphase“.

ROLLPHASE

Während der „Rollphase“ zieht und würfelt der Startspieler Würfel entsprechend der Anzahl an Initiativekarten im Spiel. Sie stellen den Würfelpool für die laufende Runde dar:

- Ziehe 3 Würfel bei 2 Spielern.
- Ziehe 4 Würfel bei 3 Spielern.
- Ziehe 5 Würfel bei 4 Spielern.

Der Startspieler platziert nun den niedrigsten Würfel auf der Initiativekarte mit der Zahl „1“. Der zweitniedrigste Würfel wird auf die Initiativekarte „2“ gelegt usw. bis alle Karten mit einem Würfel belegt sind.

Wenn mehrere Würfel dieselbe Augenzahl zeigen, entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge dieser.

Beispiel: Im Spiel mit 3 Spielern gibt es 4 Initiativekarten in der Mitte des Tisches. Die beiden innen liegenden Karten „2“ und „3“ haben je ein Gold auf sich liegen.. Vincent ist der Startspieler und zieht daher 4 Würfel aus dem Beutel und würfelt diese. Die Würfel zeigen eine grüne 6, eine rote 1, eine goldene 4 und eine lila 6. Nun er sie in aufsteigender Reihenfolge auf den Initiativekarten. Die rote 1 legt er auf die „1“-Karte . Die goldene 4 folgt auf der Karte „2“. Anschließend entschließt sich Vincent die lila 6 auf die Karte „3“ und die grüne 6 auf die Karte „4“ zu legen.



WÜRFELPHASE

Während der Würfelphase , beginnend beim Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend, wählt reihum jeder Spieler eine Initiativekarte, legt den darauf liegenden Würfel auf dein Charaktertableau und führt eine Attributaktion aus:

1. **Wähle eine Initiativekarte** - Jeder Spieler wählt eine verfügbare Initiativekarte samt darauf liegendem Würfel und eventuellem Gold und legt sie vor sein Spielertableau.
2. **Würfel platzieren** - Jeder Spieler platziert seinen Würfel von der Initiativekarte auf ein am weitesten links liegendes, leeres Feld einer beliebigen Attributreihe.
3. **Gold sammeln** - Jeder Spieler erhält nun Gold: Das eventuelle Gold der Initiativekarte; 1 Gold aus dem Vorrat sofern der Würfel das letzte Feld einer Attributreihe belegt; 2 Gold aus dem Vorrat falls der eingesetzte Würfel golden ist.

4. **Attributaktion** (Optional) - Nachdem ein Würfel in einer Attributreihe platziert wurde darf der Spieler die der Reihe entsprechende Attributaktion ausführen:



- **Stärke (Strength)** – Das Platzieren eines Würfels unter Stärke erlaubt dem Spieler die Augenzahl eines Würfels auf die gegenüberliegende Seite zu drehen. Beispiele: 1 zu 6, 2 zu 5, 3 zu 4 und umgekehrt.



- **Beweglichkeit (Dexterity)** – Das Platzieren eines Würfels unter Beweglichkeit erlaubt dem Spieler zwei beliebige Würfel auf dem Spielertableau zu tauschen ohne ihre Augenzahl zu verändern. Der Spieler darf dabei keinen Würfel auf ein leeres Feld legen.



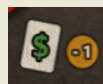
- **Ausdauer (Constitution)** – Das Platzieren eines Würfels unter Ausdauer erlaubt dem Spieler die Augenzahl eines beliebigen Würfels auf dem Charaktertableau um 1 zu erhöhen oder zu senken. Die Augenzahl verläuft nicht in Schleifen. Ein Würfel mit einer 6 kann nicht zur 1 erhöht werden und eine 1 nicht zu einer 6 gesenkt werden.



- **Intelligenz (Intelligence)** – Das Platzieren eines Würfels unter Intelligenz erlaubt dem Spieler einen beliebigen Würfel auf dem Charaktertableau neu zu würfeln. Der Spieler darf dabei wählen ob er den alten oder neuen Wert behalten möchte. Anschließend wird der Würfel wieder an seinen ursprünglichen Platz auf dem Spielertableau gelegt.



- **Weisheit (Wisdom)** – Das Platzieren eines Würfels unter Weisheit erlaubt dem Spieler den Marker auf der Karte „Gesinnung“ (Alignment) um 1 Feld nach links, rechts, oben oder unten zu versetzen.



- **Charisma (Charisma)** – Das Platzieren eines Würfels unter Charisma erlaubt dem Spieler einen Charismamarker zu nehmen. Während der Marktphase dieser Runde darf der Spieler 1 Gold mit dem Charismamarker ersetzen, wenn er eine Marktkarte kauft.

- Die Spieler dürfen die Attributaktion sowohl für den in der aktuellen Runde platzierten Würfel als auch Würfel aus vorherigen Runden benutzen.
- Es kann nur eine Attributaktion pro Spieler in der Würfelphase genutzt werden.
- Würfel die durch eine Attributaktion bewegt oder deren Augenzahl verändert wurden lösen keine weitere Attributaktion aus.

Beispiel: Ein Spieler legt einen Würfel in die Reihe Beweglichkeit und nutzt dessen Attributaktion um einen Würfel in den Reihen Charisma und Stärke zu tauschen. Dies löst weder die Stärke noch Charisma Attributaktion aus.

Sobald alle Spieler ihren Zug in der Würfelphase beendet haben verbleibt eine Karte "Initiative" in der Tischmitte.

Beispiel: Vincent wählt die Karte Initiative "2" (siehe Beispiel auf Seite 9). Er bekommt ein Gold von der Karte und legt den goldenen Würfel von der Karte in das zweite Feld seiner Attributreihe Stärke. Anschließend bekommt er weitere 2 Gold für das Platzieren eines goldenen Würfels auf seinem Spielertableau und nutzt die Attributaktion für Stärke. Dabei dreht er einen blauen Würfel aus einer vorherigen Runde in der Reihe Ausdauer von einer 1 auf eine 6.



MARKTPHASE

Während der Marktphase hat jeder Spieler die Möglichkeit eine Karte vom Markt zu kaufen. Die Reihenfolge der Spieler wird durch die Initiativekarten bestimmt, die während der Würfel Phase gewählt wurden. Der Spieler mit der niedrigsten Karte vor sich darf zuerst kaufen. Anschließend folgen die weiteren Spieler in aufsteigender Kartenreihenfolge.

Um eine Marktkarte zu kaufen zahlt der Spieler die in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildeten Kosten in den Vorrat. Er platziert die gekaufte Karte offen im entsprechenden Bereich auf dem Spielertableau. *Während der Marktphase werden keine neuen Karten aufgedeckt.*

- Es gibt kein Limit für die Anzahl an Rüstungs- Fähigkeiten- und Merkmalkarten, die ein Spieler erwerben kann. Siehe Seite 14 für weitere Details zum Thema Erwerb von Ansehenssternen durch das Sammeln von Rüstungssets.
- Ein Spieler darf nie mehr Waffenkarten als 2 Hände tragen können anlegen. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel darf ein Spieler eine Waffenkarte aus seinem Spielbereich auf den Marktstapel legen. Das Abwerfen erlaubt einem Spieler das Kaufen einer neuen Waffe ohne das Handlimit zu überschreiten.
- Wenn ein Spieler eine Merkmalkarte kauft, wird – sofern möglich - der Marker auf der Gesinnungskarte sofort entsprechend des Pfeils auf der Karte angepasst.
- Wenn ein Spieler eine Fähigkeitenkarte kauft, darf er sie sofort benutzen. *Siehe Seite 12 für weitere Infos zur Nutzung von Fähigkeitenkarten.*

Wenn der aktuelle Spieler keine Karte kaufen kann oder möchte, erhält er stattdessen 2 Gold aus dem Vorrat, wählt eine Karte aus dem Markt und legt sie auf den Marktstapel.

Nachdem der Spieler entweder eine Marktkarte gekauft oder abgeworfen hat, legt er seine Initiativekarte wieder zurück in die Tischmitte. Dies hilft dabei festzustellen, wer in der Markt Phase als nächstes an der Reihe ist.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel darf jeder Spieler den Marktstapel durchsehen.

Beispiel: In der Würfelphase wählt Startspieler Vincent die Initiativekarte "2"; Die nächste Spielerin, Astrid, wählt die Initiativekarte "1"; der letzte Spieler, Hagen, wählt die Initiativekarte "3".

In der Marktphase ist Astrid zuerst am Zug, da sie die Initiativekarte "2" während der Würfelphase gewählt hat. Da 3 Spieler mitspielen, gibt es 4 verfügbare Marktkarten. Astrid möchte die Karte „Rücksichtslos“ (Reckless) für 6 Gold kaufen. Sie entscheidet sich ihren Charismamarker zu nutzen und legt diesen zurück in den Vorrat. Anschließend zahlt sie die restlichen 5 Gold in den Vorrat. Sie legt die gekaufte Karte „Rücksichtslos“ (Reckless) in den Bereich „Merkmale“ (Traits) auf ihrem Spielertableau. Vincent ist als nächstes am Zug, da er die Initiativekarte „2“ gewählt hat. Er entscheidet sich keine Karte zu kaufen. Stattdessen entfernt er die Karte „Lederhandschuhe“ (Leather Gloves) vom Markt und erhält dafür 2 Gold aus dem Vorrat. Als Letztes kommt Hagen zum Zug, der nun noch 2 Marktkarten zur Auswahl hat. Er entscheidet sich dafür, den „Kampfstab“ (Quarterstaff) zu kaufen.

AUFRÄUMPHASE

Während der Aufräumphase bereiten die Spieler die nächste Runde vor:

1. Jeder Spieler legt die ungenutzten Charismamarker zurück in den Vorrat.
2. Jeder Spieler darf **eine** erschöpfte Fähigkeitenkarte erneuern, indem er sie aufrecht dreht und somit für die nächste Runde verfügbar macht.
3. Der Startspieler legt die übrigen Würfel zurück in den Beutel und legt die restlichen Marktkarten ab.
4. Der Startspieler deckt neue Marktkarten entsprechend der Anzahl an Initiativekarten für die kommende Runde auf. Sollte der Nachziehstapel für Marktkarten leer sein, wird der Ablagestapel für Marktkarten gemischt (1-Punkt- und 2-Punktkarten gemeinsam) und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.
5. Der Startspieler legt die Initiativekarten in Reihenfolge zurück in die Mitte und legt Gold auf Karten auf denen kein Gold liegt (sofern es nicht die erste oder letzte Karte der Reihe ist). Auf Initiativekarten darf niemals mehr als 1 Gold liegen.
6. Der Startspieler gibt den Beutel mit den Würfeln an den Spieler zu seiner Linken. Dieser wird neuer Startspieler für die nächste Runde.

FÄHIGKEITENKARTEN BENUTZEN

Kauft ein Spieler eine Fähigkeitenkarte vom Markt, darf sie sofort benutzt werden.

Um eine Fähigkeitenkarte zu benutzen, bewegt der Spieler seinen Marker auf der Gesinnungskarte entsprechend des Pfeils auf der benutzten Fähigkeitenkarte. Anschließend darf er die Spezialfähigkeit der Karte einsetzen. Zum Schluss dreht der Spieler die Karte um 90 Grad, um anzuzeigen dass die Karte erschöpft ist. Sie kann nun nicht mehr benutzt werden bis sie erneuert wurde (siehe Aufräumphase).

- Wenn es nicht möglich ist den Marker auf der Gesinnungskarte in Pfeilrichtung der Fähigkeitenkarte zu bewegen, kann die Karte nicht benutzt werden.
- Fähigkeitenkarten können nur benutzt werden, wenn sie aufrecht liegen.
- Fähigkeitenkarten dürfen zu jedem Zeitpunkt benutzt werden (auch während der Züge anderer Spieler), sofern nicht anders auf der Karte angegeben.
- Jeder Spieler darf nur **eine** Fähigkeitenkarte pro Runde erneuern (in der Aufräumphase).

GOLD ERHALTEN

Es gibt 4 Wege für die Spieler Gold im Spiel zu erhalten (zusätzlich zu der Möglichkeit Gold über spezielle Fähigkeiten- & Klassenkarten zu erhalten).

- Erhalte 2 Gold durch das Ablegen eines goldenen Würfels auf deinem Charaktertableau.
- Erhalte 2 Gold durch das Abwerfen einer Karte vom Markt, anstatt sie zu kaufen (Marktphase).
- Erhalte 1 Gold für das Platzieren des dritten Würfels in einer Attributreihe.
- Erhalte 1 Gold durch das Auswählen einer mit Gold belegten Initiativekarte.

SPIELENDE

Das Spiel endet in der Runde, in der alle Spieler alle Attributreihen auf dem Spielertableau vollständig befüllt haben. Anschließend summieren die Spieler ihre Ansehenssterne um den Gewinner zu bestimmen.

ENDABRECHNUNG

Ansehenssterne werden nur während der Endabrechnung verliehen (nicht vorher!). Während der Endabrechnung nutzen die Spieler den Marker von ihrer Klassenkarte und die Wertungsleiste auf der Rückseite der Spielerhilfe um die erhaltenen Ansehenssterne auszurechnen.

Attributziele - Die Klassenkarte eines Spielers zeigt die einzelnen Attributziele und die potentiellen Ansehenssterne für jede erfüllte Attributreihe auf dem Charaktertableau an. Die Spieler addieren die Augenzahl aller Würfel in einer Attributreihe und einen eventuellen Bonus/Malus der Rassenkarten und/oder Waffenkarten vom Charaktertableau und vergleichen den errechneten Wert mit dem auf der Klassenkarte dargestellten:

- *Ist das Ziel auf der Klassenkarte eine einzelne Zahl, muss diese genau getroffen werden. Ist man unter oder über der geforderten Zahl, bekommt man keine Ansehenssterne. Beispiel: 17.*
- *Ist das Ziel auf der Klassenkarte eine Zahlenspanne, muss der errechnete Wert mit einer der möglichen Zahlen übereinstimmen. Beispiel: 16-17.*
- *Beinhaltet das Ziel auf der Klassenkarte ein Plus Symbol (+), so darf die Augenzahl gleich oder größer der auf der Karte angegebenen Zahl sein. Beispiel: 14+.*

Würfel in Klassenfarbe - Jeder Würfel auf dem Spielertableau, der der Klassenfarbe entspricht, ist einen Ansehensstern wert.

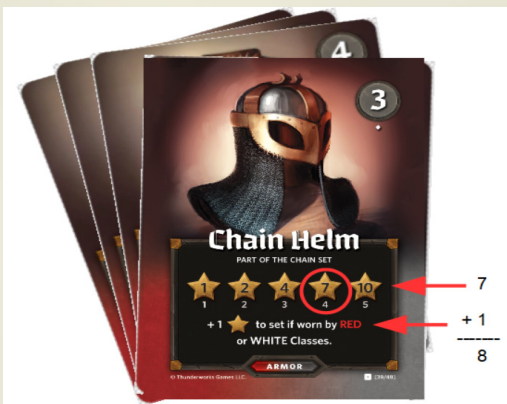
Gesinnungskarte - Jeder Spieler überprüft die Position des Markers auf der Gesinnungskarte und addiert oder subtrahiert die Zahl der Ansehenssterne des Feldes auf dem der Marker liegt.

Karte "Hintergrundgeschichte" - Der Spieler erhält Ansehenssterne, wenn auf dem Charaktertableau eines Spielers Würfel auf Feldern liegen, die in Farbe und Position mit den Abbildungen auf der Karte "Hintergrundgeschichte" übereinstimmen:

- 0 Ansehenssterne für 0-1 Übereinstimmung
- 1 Ansehensstern für 2-3 Übereinstimmungen
- 3 Ansehenssterne für 4-5 Übereinstimmungen
- 6 Ansehenssterne für alle 6 Übereinstimmungen

Rüstungskarten – Die Spieler erhalten Ansehenssterne für Rüstungssets (eine oder mehrere Karten des selben Rüstungstyps) und für die Übereinstimmung der Klassenfarbe ihres Charakters mit der auf der Rüstungskarte abgebildeten.

Jeder Spieler sortiert seine Rüstungskarten nach Typ in Sets: Kette, Leder und Mystisch. Für jedes Set zählt er die Anzahl der Karten im Set. Er erhält nun die Anzahl an Ansehenssternen entsprechend der Zahl im Stern, die der Kartenanzahl des Sets (kleine Zahl unter dem Stern) entspricht. Zusätzlich erhält er für jedes Set einen weiteren Ansehensstern, wenn die auf dem Rüstungsset angegebene Farbe der der Charakterklasse entspricht. Dieser Bonus gilt nur 1x für jedes Set, nicht für jede Karte im Set.



Beispiel: Wenn ein Kleriker (eine weiße Klasse) vier Rüstungsteile der Kettenrüstung besitzt, erhält er 8 Ansehenssterne (7 Ansehenssterne wie auf der Rüstungskarte angegeben +1 Ansehensstern für die Klassenübereinstimmung).

Merkmalkarten - Jeder Spieler addiert die Ansehenssterne seiner Merkmalkarten.

Der Spieler mit den meisten Ansehenssternen gewinnt!

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

ANMERKUNGEN

Allgemein: Falls Karten und Regeln sich einmal widersprechen, haben die Anweisungen der Karte Vorrang.

Attuned (Druiden Fähigkeit): Der Spieler darf eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel des Marktes zurück zum Markt legen. Die Karte überdeckt dabei keine Karte, sondern wird als weitere Karte in die Auslage gelegt. Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern wird eine 6. Karte dem Markt hinzugefügt bevor die Marktphase beginnt.

Charming (Barden Fähigkeit): Beide Käufe werden während des Zugs des Spielers in der Marktphase durchgeführt. Falls ein Charismamarker eingesetzt wird gilt er nur für einen Kauf.

Climb / Intimidate: Diese Fähigkeiten betreffen nur die Würfel auf den Initiativekarten, die in der Würfelphase noch nicht gewählt wurden. Beim neu anordnen der Würfel auf den verbliebenen Initiativekarten folgt der Spieler den Regeln der Rollphase, als wäre er der Startspieler.

Jeweled Dagger / Longsword: Wenn ein Spieler seine Attributsziele mit diesen Waffen berechnet, dürfen die Würfel dadurch einen Wert größer als 6 darstellen. Diese Waffen haben keinen Einfluss bei der Bestimmung, ob ein Spieler die Voraussetzungen einer Merkmalkarte wie "Reckless" oder "Weak" erfüllt.

Move Silently: Wenn ein Spieler Move Silently benutzt, um eine Karte aus dem Ablagestapel des Marktes zu kaufen, darf er nicht zusätzlich eine Karte aus dem Markt entfernen und 2 Gold erhalten. Wird diese Karte zusammen mit Heavy Crossbow genutzt, zahlt der Spieler **nicht** 1 Gold weniger wenn er aus dem Ablagestapel kauft.

Negotiate: Auch beim Nutzen von Negotiate erhält der Spieler 2 Gold aus dem Vorrat, wenn er einen goldenen Würfel aus dem Würfelpool auf sein Charaktertableau legt. Bei der Neuordnung der Würfel auf der Initiativekarte folgt der Spieler den Regeln der Rollphase, als wäre er der Startspieler.

Open Lock: Bei der Nutzung von Open Lock zum Kauf der obersten Karte vom Marktstapel dürfen keine Vergünstigungen genutzt werden (Charismamarker, Heavy Crossbow, usw.). Wenn die gekaufte Karte eine Merkmalkarte ist, muss der Spieler, sofern möglich, den Marker auf der Gesinnungskarte versetzen.

Search: Während des Ziehens der Würfel aus dem Beutel darf der Spieler sich den Inhalt des Beutels ansehen. Der Spieler erhält Gold, wenn er mit Hilfe von "Search" einen goldenen Würfel auf seinem Charaktertableau platziert.

Sleight of Hand: Wenn ein Würfel durch die Nutzung von "Sleight of Hand" bewegt wird, löst dies nicht die Attributsaktion der neuen Reihe aus. Außerdem erhält der Spieler kein Gold, wenn der Würfel auf das letzte Feld einer Attributreihe versetzt wird. Schließe nach der Nutzung dieser Karte alle Lücken in den Attributreihen durch das Verschieben der Würfel nach links.

Tower Shield: Wenn der Spieler keine Rüstung oder nur komplette Rüstungssets besitzt (z.B. 5 Kette, 4 Leder oder 3 Mystisch), erhält er keine zusätzlichen Ansehenssterne.

VARIANTEN

Weniger zufällige Spielvorbereitung

Bei dieser Variante erhalten die Spieler einen Würfel jeder Spielerfarbe (grün, blau, rot, weiß, lila und schwarz), anstatt zufällig aus dem Beutel zu ziehen. Anschließend erhält jeder Spieler im Spiel zu dritt einen goldenen Würfel und im Spiel zu viert zwei goldene Würfel zusätzlich. Nun würfeln und platzieren alle Spieler ihre Würfel auf dem Charaktertableau nach den Regeln des Standardspiels.

Zufälliger Marktstapel

Mischt während der Spielvorbereitung alle Karten des Marktes gemeinsam und schenkt der 1-Punkt- und 2-Punkt-Trennung keine Beachtung. Dies sorgt für mehr Abwechslung im Spiel, vor allem im Spiel zu Zweit.

Kurzes Spiel

Während der Spielvorbereitung zieht und würfelt jeder Spieler zwei zusätzliche Würfel und platziert auch diese auf dem Charaktertableau. Die Anzahl der Würfel die jeder Spieler zieht entspricht nun der Anzahl der Spieler + 6 (8/9/10 Würfel für 2/3/4 Spieler). Im Spiel mit drei oder vier Spielern erhalten die Spieler kein zusätzliches Gold während der Spielvorbereitung.

Freundlicher Markt

Wenn ein Spieler während der Marktphase 2 Gold wählt anstatt eine Karte vom Markt zu kaufen, legt er dabei keine Karte vom Markt auf den Ablagestapel. Alle Fähigkeiten die durch das Abwerfen einer Marktkarte ausgelöst werden würden, werden aktiviert wenn der Spieler 2 Gold nimmt.

SOLO REGELN

AUFBAU

Baue das Spiel nach den 2-Spieler Regeln mit folgenden Änderungen auf:

- Mische alle Marktkarten zusammen, ohne auf die Trennung für 1-Punkt und 2-Punkte zu achten.
- Lege einen goldenen Würfel aus dem Beutel beiseite. Dies ist der Gegnerwürfel.
- Decke die oberste Karte vom Marktstapel um und forme einen Ablagestapel. Decke noch eine Karte auf und forme mit ihr einen separaten Müllstapel.
- Würfel und platziere 6 Startwürfel.

RUNDENÜBERBLICK

Rollphase

Diese Phase verläuft genauso wie im Mehrspielerspiel.

Würfelphase

Der Spieler wählt eine Initiativekarte, legt den Würfel auf ein Feld seines Charaktertableaus und darf die Attributaktion wie im Mehrspielerspiel ausführen:

- Wählt der Spieler den Würfel der Initiativekarte "1", wird der Gegnerwürfel nicht gerollt.
- Wählt der Spieler den Würfel der Initiativekarte "2", erhält er 1 Gold und rollt den Gegnerwürfel.
 - Bei einer 1 kommt die Marktkarte ganz links auf den Müllstapel.
 - Bei einer 2 kommt die in der Mitte liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 3 kommt die Marktkarte ganz rechts auf den Müllstapel.
 - Bei einer 4-6 passiert nichts.
- Wählt der Spieler den Würfel der Initiativekarte "3", rollt er den Gegnerwürfel.
 - Bei einer 1-2 kommt die Marktkarte ganz links auf den Müllstapel.
 - Bei einer 3-4 kommt die in der Mitte liegende Marktkarte auf den Müllstapel.
 - Bei einer 5-6 kommt die Marktkarte ganz rechts auf den Müllstapel.

Marktphase

Kauf eine Karte vom Markt oder erhalte 2 Gold für das Abwerfen einer Karte vom Markt. Lege anschließend die ganz links liegende Marktkarte auf den Ablagestapel. Sofern vorhanden, lege übrige Marktkarten auf den Müllstapel.

Aufräumphase

Diese Phase verläuft nach den Regeln des Mehrspielerspiels. Behalte lediglich den goldenen Gegnerwürfel stets bereit (lege ihn in dieser Phase nicht zurück in den Beutel).

SPIELEND

Das Ende wird auf die gleiche Weise ausgelöst, wie im Mehrspielerspiel.

ENDABRECHNUNG

Die Endabrechnung erfolgt nach den Regeln des Mehrspielerspiels. Zusätzlich erhält der Spieler für je 8 Gold am Ende des Spiels 1 Ansehensstern.

Die untere Tabelle zeigt an wie gut du warst:

Ein wahrer Held	38+
Gildenleiter	34-37
Koryphäe	30-33
Abenteurer	26-29
Tagelöhner	22-25
NPC	21 oder weniger

IMPRESSUM

Designer: Keith Matejka

Entwicklung: Eric Schlautman

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustrationen: John Ariosa

Redaktion: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Todd Walden, and Corrie Walden

Deutsche Übersetzung: Malte Frieg

Sepzieller Dank: An alle Spieler, die beim Testspielen geholfen und Feedback während der Entwicklung eingebracht haben: Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, and Dave Lake.

KURZÜBERSICHT

SPIELVORBEREITUNG

1. Würfelt den Startspieler aus.
2. Wählt ein Charaktertableau und entscheidet euch für die männliche oder weibliche Seite.
3. Nehmt 5 Gold (3. Spieler +1 Gold / 4. Spieler +2 Gold).
4. Zieht einen zufälligen Würfel aus dem Beutel und nehmt die der Würfelfarbe entsprechende Klassenkarte. Wählt eine Seite.
5. Nehmt eine Spielerhilfe, eine Karte "Hintergrundgeschichte" und eine Gesinnungskarte.
6. Platziert die zwei der Klassenfarbe entsprechenden Marker auf der Klassen- und Gesinnungskarte.
7. Mischt die Marktkarten (1- & 2-Punktkarten getrennt). Legt nun die 1er auf die 2er Karten.
8. Legt Marktkarten entsprechend der Spieleranzahl +1 aus.
9. Legt Initiativekarten entsprechend der Spieleranzahl +1 aus.
10. Platziert 1 Gold auf den Initiativekarten, die nicht die erste und die letzte Zahl der Reihe darstellen.
11. Zieht Würfel aus dem Beutel entsprechend der Spielerzahl +4 (6/7/8 Würfel für 2/3/4 Spieler).
12. Würfelt und platziert die Würfel auf dem Charaktertableau. Erhältet eventuell zusätzliches Gold.
13. Beginnt das Spiel mit dem Startspieler.

SPIELABLAUF

1. Rollphase

Der Startspieler zieht & rollt Würfel (Spieleranzahl +1) und platziert sie in aufsteigender Reihenfolge auf den Initiativekarten (bei gleicher Augenzahl entscheidet der Startspieler).

2. Würfelphase

In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler eine Initiativekarte.

- Platziere den Würfel in ein am weitesten links liegendes Feld einer Attributreihe.
- Nimm das auf der Initiativekarte liegende Gold, Gold für einen platzierten goldenen Würfel oder für das Füllen des letzten Feldes einer Attributreihe.
- Nutze die dem Attribut (Reihe des platzierten Würfel) entsprechende Aktion (optional).

3. Marktphase

In aufsteigender Reihenfolge der Initiativekarten besucht jeder Spieler den Markt.

- Kauft eine Karte oder erhältet 2 Gold für das Entfernen einer Karte aus dem Markt.
- Bewegt, sofern möglich, beim Kauf einer Merkmalkarte den Marker auf der Gesinnungskarte in die auf der Merkmalkarte angezeigte Richtung.
- Legt alle Initiativekarten zurück in die Mitte

4. Aufräumphase

- Jeder Spieler legt alle Charismamarker ab und erneuert eine Fähigkeitenkarte
- Legt den übrigen Würfel zurück in den Beutel und die übrigen Marktkarten auf den Ablagestapel.
- Legt neue Marktkarten aus.
- Legt Gold auf die Initiativekarte(n).
- Gebt den Beutel mit den Würfel dem Spieler zu eurer Linken. Er wird neuer Startspieler.