



SET  WATCH
ANLEITUNG

SPIELÜBERSICHT

Das Königreich ist in großer Gefahr. Mächtige Feinde haben sich verschworen, um die finsternen und mächtigen Seelenlosen wiederzubeleben, die eure Gruppe gerade erst getötet hat. Jetzt ist es an euch, den wagemutigen Abenteurern des Landes, die Schauplätze dieser Beschwörungen aufzusuchen und die Horden von Kreaturen zu besiegen, die hinter dieser unheiligen Verschwörung stecken. Vier mächtige Abenteurer, von denen jeder über einzigartige Fähigkeiten verfügt, kommen zusammen, um das Böse zu besiegen, bevor die Seelenlosen die Welt in Dunkelheit stürzen.

Set a Watch ist ein kooperatives Spiel für 1 bis 4 Spieler, in dem ihr 9 Orte sichern und die Akolythen daran hindern müsst, die Siegel zu brechen, welche die finsternen Seelenlosen zurückhalten. In jeder Runde reist eure Gruppe an einen neuen Ort und wählt einen Abenteurer aus, der sich ausruht und strategische Aktionen im Lager ausführt. Die restliche Gruppe hält Wache und kämpft gegen eine Reihe von Kreaturen, die versuchen, in euer Lager einzudringen. Nutzt eure Würfel, um euch in den Kampf zu stürzen und einzigartige Klassenfähigkeiten zu aktivieren. Nur mit der richtigen Taktik könnt ihr überleben, die auferstandenen Seelenlosen besiegen und das Lagerfeuer am Brennen halten ... oder die Dunkelheit wird alles verschlingen.

INHALT



6 Abenteurertableaus



20 Ortskarten, davon
4 Lager-Orte &
1 Endkampf-Ort



30 Fähigkeitskarten



51 Kreaturenkarten, davon
2 Akolythen, 4 Beschwörungskarten &
9 Seelenlose (👹)

sowie:

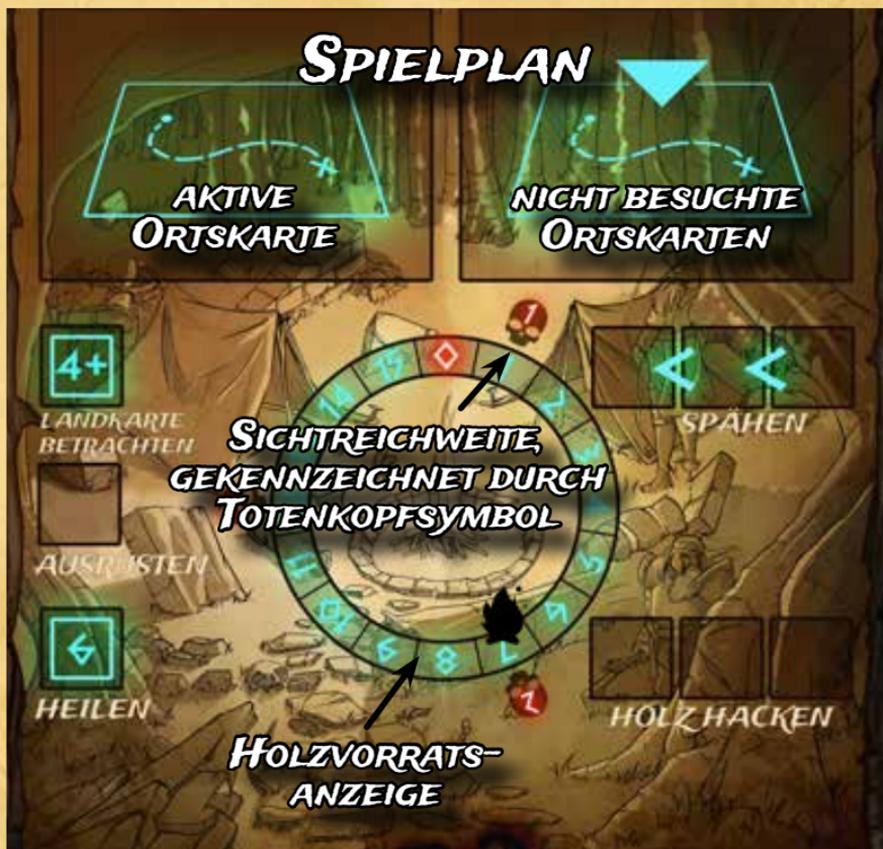
- 18 Würfel, davon 9 sechsseitige (W6) & 9 achtseitige (W8)
- 4 Ruhemarker
- 1 Feuermarker
- 1 Anleitung
- 1 magnetisch schließende Box mit Spielplan

VORBEREITUNG

3

1. SPIELAUFBAU

Platziert den Spielplan so, dass alle Spieler ihn gut erreichen können. **Kreaturen-** und **Seelenlosenstapel** werden außerhalb des Spielplans bereitgelegt. Der **Friedhof** wird später ebenfalls außerhalb des Spielplans gebildet.



2. ABENTEURERAUSWAHL

Jeder Spieler wählt seinen Abenteurer:
Nimm dir 1 **Abenteurertableau** (A), die zugehörigen 5 **Fähigkeitskarten** (zeigen deinen Abenteurer) und **Würfel** (C). Ziehe 2 zufällige Fähigkeitskarten und lege sie offen auf dein Abenteurertableau (B1). Ziehe 1 zufällige Fähigkeitskarte und lege sie verdeckt („erschöpft“) auf dein Abenteurertableau (B2). Lege die 2 übrigen Fähigkeitskarten neben dein Abenteurertableau (B3).



Übersicht Abenteurertableau

A. Tableau mit Klassenangabe

B1. Fähigkeitskarte (offen)

B2. Fähigkeitskarte (erschöpft)

B3. Fähigkeitskarten (inaktiv)

C. Würfel: Zeigt an, ob die 3 Würfel dieses Abenteurers sechsseitig (W6) oder achtseitig (W8) sind. Lege erschöpfte Kampfwürfel auf diese Plätze.

D. Spezielle Lageraktion: Diese Aktion kann dein Abenteurer im Lager ausführen.

E. Nahkämpfer (Schwerter) oder Fernkämpfer (Bogen): Wachende Nahkämpfer können nur Kreaturen angreifen, die an 1. Position der Reihe liegen. Wachende Fernkämpfer können Kreaturen angreifen, die an 1. oder 2. Position liegen.

HINWEIS: Es müssen immer 4 Abenteurer im Spiel sein, egal wie viele Mitspieler ihr seid. Wenn ihr 4 Spieler seid, wählt jeder 1 Abenteurer. Bei 3 Spielern übernimmt der Spieler, dessen Charakter sich im Lager befindet, den übrigen Abenteurer. In einem Spiel mit 2 Spielern wählt jeder Spieler 2 Abenteurer. Spielst du allein, kontrollierst du alle 4 Abenteurer.

3. DIE SEELENLOSEN

5



Sucht die 9 **Seelenlosen** (☹️) aus den Kreaturenkarten heraus und mischt sie verdeckt. Legt 1 zufälligen Seelenlosen zur **Horde**. (Legt ihn verdeckt auf das Feld „Die Horde“ des Spielplans.) Legt 7 zufällige Seelenlose als offenen Seelenlosenstapel neben den Spielplan. Entfernt verbleibende Seelenlose aus dem Spiel.

4. DER KREATURENSTAPEL



Beschwörungskarten



Akolythenkarten



Seelenlosenkarten

Leicht	1 Stapel
Normal	2 Stapel
Schwer	3 Stapel
Extrem	4 Stapel

Sortiert die Karten „Akolyth“ (x2) und „Beschwörung“ (x4) aus. Mischt die restlichen Kreaturenkarten und zieht 30 zufällig, ohne sie euch anzusehen. Mischt in diese 30 Karten die 2 Karten „Akolyth“ ein. Teilt diese Karten dann entsprechend der von euch gewünschten Schwierigkeit in 1 bis 4 ungefähr gleich große Stapel auf (siehe Tabelle).

Mischt in jeden Stapel 1 Karte „Beschwörung!“. Legt die Stapel abschließend aufeinander (kleinste Stapel zuunterst). Dies ist der Kreaturenstapel für diese Partie. (Legt ihn neben den Spielplan.)

5. DIE LANDKARTE

Sortiert alle Lager-Orte (🏠) und Endkampf-Orte (🏰) aus dem Ortskartenstapel aus. Legt 1 Endkampf-Ortskarte eurer Wahl auf den linken Platz für **Ortskarten** auf dem **Spielplan**. Mischt die verbleibenden Ortskarten und zieht verdeckt 8 zufällige Karten. Legt sie verdeckt auf den gewählten Endkampf-Ort. Diese Karten bilden den **Ortsstapel**. Mischt alle verbleibenden Ortskarten zusammen mit den Lager-Orten und legt sie als **verdeckten Stapel** auf den Platz für **unbenutzte Ortskarten**.

6. ENTFACHT DAS FEUER!

Legt den Feuermarker auf Feld „7“ der **Holzvorratsanzeige**. Für mehr Spannung oder um das Spiel schwieriger zu gestalten, könnt ihr den Anfangswert auch mit einem W8 auswürfeln.

SPIELZIEL UND SPIELENDE

Euer oberstes Ziel ist, das Feuer nicht ausgehen zu lassen. **Sollte der Feuerholzvorrat auf 0 sinken, muss sofort 1 Fähigkeitskarte von einem beliebigen Abenteurer erschöpft werden, um den Vorrat um 2 zu erhöhen.** Könnt ihr das nicht, da bereits alle Fähigkeitskarten erschöpft sind, verliert ihr das Spiel sofort.

Ihr verliert ebenfalls, falls am Ende einer Runde **alle Fähigkeitskarten aller Wachenden Abenteurer erschöpft sind.** Und ihr verliert sofort, sobald **eine Beschwörungskarte aufgedeckt wird und der Seelenlosenstapel keine Karten mehr enthält.**

Tritt keiner dieser Fälle ein, gewinnt ihr das Spiel am Ende der 9. Runde.

SPIELVERLAUF

Um zu gewinnen, müsst ihr gemeinsam 9 Runden durchhalten.

Jede Runde führt ihr nacheinander die folgenden Schritte aus:

1. **Ortskarte aufdecken und Feuerholz ausgeben**
2. **Würfel werfen und Wachende Abenteurer wählen**
3. **Lagerphase**
 - 1 erschöpfte Fähigkeitskarte umdrehen
 - Lageraktionen ausführen
4. **Wachphase**
 - Kreaturenreihe bilden
 - Kreaturen bekämpfen
 - Auswertung

Die Runde, in der der Endkampf-Ort aufgedeckt wird, ist die Endkampf-Runde. **Für den Endkampf gelten spezielle Regeln** – siehe Seite 12.

1. ORTSKARTE AUFDECKEN UND FEUERHOLZ AUSGEBEN

Legt die **oberste Ortskarte** offen auf den entsprechenden Platz neben dem Stapel. Zahlt die **Holzkosten**, die oben links auf der Karte angegeben sind (A), indem ihr den Feuermarker entsprechend viele Schritte zurücksetzt (oder ihn vorrückt, falls „+“ vor den Holzkosten steht).

Ausnahme: In der 1. Runde zahlt ihr die Holzkosten nicht.

Der Holzvorrat kann nie unter 0 fallen oder 15 übersteigen.

Lest den **Ortseffekt** vor; dieser gilt für die gesamte Runde (D).

7



Übersicht Ortskarte

- A. Holzkosten:** Bestimmt die Menge an Feuerholz, die vom Vorrat abgezogen (-) oder ihm hinzugefügt (+) wird.
- B. Anzahl Kreaturen:** Gibt an, wie viele Kreaturen während der Wachphase in der Reihe platziert werden.
- C. Lager- oder Endkampf-Symbol** (falls zutreffend, sonst ohne)
- D. Ortseffekt:** Einzigartiger Effekt, der sich auf die Runde auswirkt.

2. WÜRFEL WERFEN UND WACHENDE ABENTEURER WÄHLEN

Würfelt mit den Würfeln aller Abenteurer. Wählt dann 1 Abenteurer, der die Runde im Lager verbringen wird und sich ausruht – er führt die **Lagerphase** aus (siehe unten). Die 3 anderen Abenteurer halten Wache – sie führen anschließend die **Wachphase** aus (siehe Seite 9).

WICHTIG: Jeder Abenteurer muss im gesamten Spiel genau 2 Mal ausruhen. Sobald ein Abenteurer das 1. Mal ausruht, legt 1 Ruhemarker auf sein Tableau, sodass die 1 sichtbar ist. Sobald er das 2. Mal ausruht, dreht den Marker um, sodass die 2 sichtbar ist. Zeigt der Ruhemarker eines Abenteurers bereits die 2, MUSS er Wache halten.

3. LAGERPHASE

Der ausruhende Abenteurer beteiligt sich nicht am Kampf. Dafür kann er sich erholen und seine Würfel zur Unterstützung der anderen einsetzen.

Bist du der ausruhende Abenteurer, führe die folgenden Schritte aus:

1 ERSCHÖPFTE FÄHIGKEITSKARTE

UMDREHEN: Du darfst 1 deiner erschöpften Fähigkeitenkarten auf die aktive Seite drehen.



Fähigkeitskarte umdrehen

LAGERAKTIONEN AUSFÜHREN: Führe beliebig viele Lageraktionen aus, indem du deine Würfel einsetzt. Für jeden Würfel, den du auf den entsprechenden Würfelplatz auf dem Spielplan oder Abenteurertableau setzt, darfst du die Aktion 1 Mal nutzen. Manche Aktionen darfst du nur nutzen, falls der eingesetzte Würfel einen bestimmten Wert zeigt. Einmal eingesetzt, kannst du den Würfel für keine andere Aktion mehr einsetzen. **Du darfst eine Aktion maximal so oft einsetzen, wie es Würfelplätze dafür gibt.**



Mögliche Würfelplätze (gelb markiert)

LAGERAKTIONEN

HOLZHACKEN: Erhöhe den Holzvorrat um 2.

SPÄHEN: (1. Würfel: beliebiger Wert, 2. Würfel: höherer Wert als der 1. Würfel, 3. Würfel: höherer Wert als der 2. Würfel.) Ziehe 2 Karten vom Kreaturenstapel. Lege 1 beliebige Karte davon entweder auf oder unter den Stapel. Lege dann die andere Karte auf oder unter den Stapel.

LANDKARTE BETRACHTEN: (Würfelwert 4 oder mehr) Ziehe 1 Karte vom Ortsstapel und 1 Karte vom Stapel der ungenutzten Orte. Lege 1 beliebige

Karte davon auf den Ortsstapel. Lege die andere Karte unter den Stapel der ungenutzten Orte. **Enthält der Ortsstapel nur noch den Endkampf-Ort, kannst du diese Aktion nicht ausführen.**

AUSRÜSTEN: Tausche 1 Fähigkeitskarte auf deinem Abenteurertableau gegen 1 deiner inaktiven Fähigkeitskarten. War die ausgetauschte Karte erschöpft, erschöpfe auch die neue Karte.

HEILEN: (Würfelwert 6) Drehe 1 Fähigkeitskarte eines beliebigen Abenteurers auf die aktive Seite.

SPEZIELLE LAGERAKTION: Jeder Abenteurer hat seine eigene spezielle Lageraktion. Das Lagersymbol auf deinem Abenteurertableau ist der Würfelplatz dafür. Die Aktionsbeschreibung besagt, ob ein bestimmter Wert erforderlich ist und was der Effekt der Aktion ist.

RUNEN AKTIVIEREN: (2 oder 3 gleiche Würfelwerte) Du darfst 2 oder 3 der 3 Runen-Würfelplätze nutzen, jedoch nur, indem du Würfel mit den gleichen Augenzahlen auf ihnen einsetzt.

VERSIEGELN: Nimm 1 beliebigen Seelenlosen vom Friedhof und lege ihn unter den Seelenlosenstapel.

BEZWINGEN: Entferne die oberste Kreaturenkarte des Hordenstapels aus dem Spiel.

STÄRKEN: Alle Wachenden Abenteurer dürfen eine beliebige Anzahl an Würfeln erneut würfeln.

Nachdem der Abenteurer im Lager alle Würfel verteilt und die Aktionen ausgeführt hat, beginnt die Wachphase.

4. WACHPHASE

Die Wachenden Abenteurer beschützen das Lager vor den herannahenden Kreaturen. Führt die folgenden Schritte aus:

KREATURENREIHE BILDEN

Zieht verdeckt so viele Karten vom Kreaturenstapel, wie oben rechts auf eurer aktuellen Ortskarte angegeben (siehe Übersicht Ortskarten, B, Seite 7). Legt die erste Karte verdeckt neben den Spielplan und die folgenden in einer Reihe daneben (siehe Abbildung nächste Seite).

Falls ihr Karten ziehen müsst, der Kreaturenstapel jedoch bereits aufgebraucht ist, mischt den Friedhof einschließlich aller Seelenlosen- und Beschwörungskarten und bildet daraus einen neuen Kreaturenstapel.



Beispiel: Kreaturenreihe

Die Zahl auf dem Schädel an der Holzvorratsanzeige des Spielplans gibt an, wie weit der Schein eures **Feuers** reicht. Deckt entsprechend viele Karten der Kreaturenreihe auf. Beginnt dazu mit der ersten Position (direkt neben dem Spielplan) und fährt mit der/den nächsten Karte(n) fort. Manche Kreaturen haben Effekte, die eintreten, sobald sie aufgedeckt werden. Führt diese **sofort** aus, bevor ihr die nächste Karte aufdeckt.

Die **Aufdecken-Fähigkeit** einer Kreatur (auch die von Seelenlosen) aktiviert sich auch, sobald sie der Reihe **aufgedeckt hinzugefügt wird** (z. B. durch den Effekt von „Polymorph“). Das Auslösen des Effekts der Aufdecken-Fähigkeit kann nicht verhindert werden, es sei denn, die Kreatur wird getötet bevor sie aufgedeckt wird (z. B. durch „Weitschuss“).

Die aufgedeckten Kreaturen bleiben aufgedeckt, auch falls der Holzvorrat sich verändert und der Schein des Feuers nicht mehr so weit reicht.

KREATUREN BEKÄMPFEN

Alle Wachenden Abenteurer dürfen in dieser Phase ihre Würfel und Fähigkeitskarten benutzen, um die Kreaturen in der Reihe zu bekämpfen.

Ausnahme: Sind alle deine Fähigkeitskarten zu Beginn der Wachphase bereits erschöpft, kannst du nicht am Kampf teilnehmen, also auch keine Würfel einsetzen.

Es gibt in dieser Phase keine Zugreihenfolge. Entscheidet selbst, wer eine Aktion ausführen soll, führt diese vollständig aus und entscheidet dann erneut. Die Phase endet, sobald ihr alle eure Würfel eingesetzt und die Aktionen ausgeführt habt.

Ihr dürft eure Würfel für **Direkte Angriffe** oder **Fähigkeiten** einsetzen:

DIREKTER ANGRIFF

Lege 1 deiner noch nicht eingesetzten Würfel auf eine offen liegende Kreatur. Bist du ein **Nahkämpfer**, darfst du deinen Würfel nur auf die Kreatur an 1. Position legen. Bist du ein **Fernkämpfer**, darfst du deinen Würfel auf die Kreatur an 1. oder 2. Position legen.

Sobald der Wert aller Würfel auf einer Kreatur ihre Gesundheit (B) erreicht oder übersteigt, ist die Kreatur besiegt. Legt die Würfel auf die

Felder der Abenteurertableaus – sie sind erschöpft und können in dieser Runde nicht wieder eingesetzt werden. Legt die Kreatur auf den Friedhof. Rückt die restlichen Kreaturen vor, um die entstandene Lücke zu füllen. Deckt gegebenenfalls Kreaturenkarten auf, falls der Schein des Feuers weit genug reicht (siehe links).



Übersicht Kreaturenkarte

A. Schaden: Gibt an, wie viele Fähigkeitskarten die Abenteurergruppe erschöpfen muss, wenn die Kreatur nicht besiegt werden kann.

B. Gesundheit: Die Zahl, die mit Würfeln erreicht oder überschritten werden muss, um die Kreatur zu besiegen.

C. Spezialfähigkeit: Einzigartige Effekte, die auftreten, wenn sie ausgelöst werden (z. B. Aufdecken und 1. Position).

D. Kreaturentyp

FÄHIGKEIT

Lege 1 deiner noch nicht eingesetzten Würfel auf eine deiner aktiven Fähigkeitskarten. Führe den auf der Karte beschriebenen Effekt aus.

Ausnahme: Du darfst **Passive Fähigkeiten** nutzen, ohne einen Würfel einzusetzen.

AUSWERTUNG

Falls noch Kreaturen übrig sind, wenn ihr alle Würfel eingesetzt habt, erhaltet ihr **Schaden:** Deckt alle übrigen Kreaturen auf, ohne weitere Aufdecken-Effekte abzuhandeln.

Der Schaden, den jede Kreatur verursacht, ist oben links auf der Karte angegeben (A). Wählt für jede verbleibende Kreatur entsprechend viele aktive Fähigkeitskarten von Wachenden Abenteurern und erschöpft sie (dreht sie auf die erschöpfte Seite). Legt die Kreaturen anschließend verdeckt auf die Horde.

Falls anschließend alle Fähigkeitskarten aller Wachenden Abenteurer erschöpft sind, habt ihr das Spiel verloren.

Ansonsten beginnt die nächste Runde!

ENDKAMPF GEGEN DIE HORDE

In der 9. Runde deckt ihr den **Endkampf-Ort** auf (Ortskarte mit Endkampf-Symbol) und beginnt dadurch den **Endkampf**.

Während des Endkampfes kann kein Abenteurer ausruhen (alle haben sich zu diesem Zeitpunkt bereits 2 Mal ausgeruht). Spielt diese Runde nach den normalen Regeln, **zusätzlich greift jedoch die Horde an**:

Nachdem ihr die Kreaturenreihe gebildet habt, legt den Stapel der Horde an ihr Ende. Immer wenn ihr ein Monster besiegt und die restlichen Karten vorrückt, legt die oberste Karte der Horde ans Ende der Reihe.

Ihr dürft entscheiden, den von einer Kreatur verursachten Schaden hinzunehmen und sie der Horde hinzuzufügen, um danach die nächste Kreatur in der Reihe zu bekämpfen, solange sich die Kreatur, die in die Horde geschickt wird, an 1. Position in der Reihe befand. (Es kann jedoch je nach Situation sinnvoller sein, eine Karte zu erschöpfen als der Kreatur im Endkampf ein zweites Mal gegenüberstehen zu müssen. Eure Entscheidung!)

Am Ende der Runde endet das Spiel und ihr gewinnt oder verliert, wie auf Seite 6 beschrieben.



Beispiel: Endkampf-Ort



SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

13

Wir empfehlen, **Set a Watch** zunächst einige Male auf **Leicht** oder **Normal** zu spielen, bis ihr die Regeln verinnerlicht habt und mit den meisten Kreaturen vertraut seid.

Solltet ihr die *Deluxe*-Ausgabe von **Set a Watch** besitzen und bereit sein, auf **Schwer** zu spielen (3 normale Beschwörungskarten; siehe Tabelle, Seite 5), empfehlen wir, „Katakomben“ statt „Verbotener Turm“ als Endkampf-Ort zu wählen.

Wollt ihr euch am Schwierigkeitsgrad **Extrem** (4 normale Beschwörungskarten) versuchen, empfehlen wir, die „Verfluchte Kathedrale“ zu wählen. Sollte sich diese Stufe als zu schwer erweisen, könnt ihr entweder die Anzahl der Beschwörungskarten verringern oder einen Endkampf-Ort mit weniger Kreaturen wählen.

Es gibt 4 verschiedene Arten von **Beschwörungskarten** (in aufsteigender Schwierigkeit):

1. Es gibt eine Beschwörungsvariante, die 1 Kreatur von der Horde zieht und dann den obersten Seelenlosen der Horde hinzufügt. Davon gibt es 2 Karten.
2. Die normale Beschwörungskarte erschöpft 1 Fähigkeitskarte und zieht 1 Seelenlosen. Davon gibt es 4 Karten.
3. Es gibt eine Beschwörungsvariante, die den Seelenlosen der Reihe hinzufügt, ohne eine Fähigkeitskarte zu erschöpfen. Dafür mischt sie aber alle Akolythen und Seelenlose im Friedhof wieder in den Kreaturenstapel. Davon gibt es 2 Karten.
4. Es gibt eine Beschwörungsvariante, die 2 Seelenlose zieht, von der 1 in die Horde und 1 in den Friedhof gelegt wird. Davon gibt es 1 Karte. (Die Wahrscheinlichkeit ist hier am größten, das Spiel aufgrund eines aufgebrauchten Seelenlosen-Stapels zu verlieren – seht euch daher vor!)

Wir empfehlen, 1 oder 2 Beschwörungsvarianten mit einzumischen, sobald ihr auf **Schwer** oder **Extrem** spielt, um die Schwierigkeit variabler anpassen zu können.

HALTET DAS FEUER AM BRENNEN!

ALLGEMEINE FRAGEN

Kann ich Kreaturen in der Reihe direkt angreifen, bevor das Lagerfeuer sie aufdeckt? Nein, die aufgedeckten

Kreaturen kommen eine nach der anderen ins Spiel, wobei jegliche Spezialfähigkeiten auf der Kreaturenkarte zuerst ausgeführt werden. Wenn alle Kreaturen, die vom Lagerfeuer aufgedeckt werden können, aufgedeckt sind, können die Spieler direkte Angriffe oder Fähigkeiten nutzen.

Was passiert, wenn eine 1.-Position-Fähigkeit die Zahl der aufgedeckten Kreaturen verringert? Wie oben erwähnt, werden Spezialfähigkeiten der Kreaturen eine nach der anderen ausgeführt. Wenn ihr eine Runde mit einem Holzvorrat von 7 beginnt, der 2 Kreaturen aufdeckt, und als erste Karte einen Flugdrachen aufdeckt, der den Holzvorrat unter diese Schwelle verringert, deckt ihr keine weiteren Kreaturen mehr auf.

Was passiert, wenn der Kreaturenstapel leer ist? Falls der Kreaturenstapel leer ist, wenn ihr eine Karte ziehen oder austeilen müsst, dann mischt den Friedhof einschließlich aller Seelenlosen- und Beschwörungskarten und bildet daraus einen neuen Kreaturenstapel.

Was passiert, wenn alle meine Fähigkeitskarten erschöpft sind? Du solltest dich wahrscheinlich im Lager ausruhen, da du beim Wachehalten keinen Kampf beginnen kannst, wenn alle deine Karten erschöpft sind. Falls du deine Karten mitten im Kampf erschöpfst, darfst du deine verbleibenden Würfel noch ganz normal einsetzen. Falls du in einer Runde nicht mitkämpfen konntest, da du nur erschöpfte Fähigkeiten hattest, kannst du in den folgenden Runden wieder mitkämpfen - jedoch nur, falls du bis dahin mindestens 1 Fähigkeitskarte regeneriert hast.

Wie oft kann ich eine Fähigkeitskarte verwenden? Passive Fähigkeiten erfordern keinen Würfel und können immer wieder verwendet werden, außer es ist eine Höchstzahl pro Runde/Ort angegeben. Alle anderen Fähigkeiten werden durch Zuweisen eines Würfels oder Erschöpfen genutzt. Dies bedeutet, dass eine Fähigkeit pro Ort maximal zweimal verwendet werden kann. Einmal mit einem Würfel und noch einmal, indem sie erschöpft wird.

Kann ich eine Abenteurerfähigkeit erschöpfen, ohne ihr zuvor einen Würfel zuzuweisen? Ja, es kann sogar vorteilhaft sein, einen hohen Würfelwurf für direkte Angriffe aufzuheben, statt ihn zum Aktivieren einer Fähigkeit zu verwenden.

Wer zieht im Kampf zuerst? Es gibt keine Zugreihenfolge. Die Spieler entscheiden untereinander, in welcher Reihenfolge sie ihre Würfel für Angriffe oder zum Aktivieren von Fähigkeiten verwenden wollen.

Regenerieren sich meine Fähigkeiten zwischen

Orten? Nein. Du musst dich im Lager ausruhen oder jemand im Lager muss eine 6 würfeln und dich heilen, um eine erschöpfte Fähigkeit zu regenerieren.

Kann ich eine Lageraktion mehr als einmal ausführen? Ja, wenn es mehrere Würfelplätze für die Aktion gibt.

Kommen gezähmte Kreaturen auf den Friedhof, wenn ich mit ihnen angreife, oder kann ich sie behalten? Ihre Gesundheit wird als Augenzahl für einen direkten Angriff gezählt. Danach kommt sie auf den Friedhof.

Können gezähmte Tiere an einer beliebigen Stelle in der Reihe angreifen? Nein, gezähmte Kreaturen wirken genau wie ein direkter Angriff und sind auf die Reichweite des Abenteurers begrenzt.

Erhöhen die „Dunklen Wälder“ die Gesundheit gezähmter Waldkreaturen genauso wie die von Waldkreaturen in der Reihe? Ja.

Wird der vom „Beschwörungskreis“ hinzugefügte Seelenlose aufgedeckt? Nein, legt ihn als zusätzliche Kreatur verdeckt in die Reihe. Ihr solltet jedoch wissen, um welchen Seelenlosen es sich handelt, da er zuvor oben auf dem Seelenlosen-Stapel lag. Überlegt euch also schon vorher, ob ihr eine Fähigkeit habt, ihn auszuschalten, bevor er aufgedeckt werden muss.

BESTIENMEISTER

Kann der Bestienmeister Waldkreaturen behalten, die an einem Ort gezähmt, dort aber nicht eingesetzt wurden? Ja, er kann jederzeit bis zu 2 Waldkreaturen halten und sie von Runde zu Runde mitnehmen.

KRIEGER

Was passiert, wenn man eine Kreatur zweimal verwundet? Du darfst eine Kreatur nur ein einziges Mal verwunden.

Darf ich „Berserker“ auf eine Kreatur anwenden, die von niedrigerer Gesundheit und benachbart zu einer gerade zuvor besiegt Kreatur ist? Ja, solange der Krieger „Berserker“ in der auf das Besiegen der Kreatur folgenden Aktion aktiviert.

MAGIER

Wie funktioniert „Blitzschlag“? Darf ich die Zielkreatur zuvor auf anderem Wege verwunden, um sie zu schwächen? Nein, „Blitzschlag“ bezieht sich auf die Basis-Gesundheit einer Kreatur, die 8 oder niedriger sein muss.

Kann die „Chaoswelle“ verwendet werden, wenn nur eine Kreatur treffbar ist? Ja. Auch, wenn es nicht sehr effektiv sein dürfte. Selbst wenn du nur eine einzige Kreatur anvisieren kannst, kannst du trotzdem „Chaoswelle“ auf sie anwenden. Du kannst jedoch die „Chaoswelle“ nicht auf diese eine

Kreatur beschränken, wenn es noch andere gültige Ziele gibt. Du musst den Kartentext immer soweit möglich ausführen. Vergiss nicht, anschließend eine Kreatur der Reihe hinzuzufügen.

Wie verhält sich „Chaoswelle“ beim Seelenlosen Lich, falls er die einzige Kreatur darstellt, die ich treffen kann? Du

kannst den Lich immer noch anvisieren und ihn allein zerstören. Danach fügst du wie im Kartentext angegeben eine neue Kreatur der Reihe hinzu.

Was bedeutet es, Feuerholz für „Erleuchten“ auszugeben? Verringere den Vorrat um 1 und enthülle 1 Kreatur in der Reihe. Kann auch mehrmals erfolgen.

Wo platziere ich die durch „Polymorph“ ausgetauschte Kreatur? Muss sie an dieselbe Stelle im Friedhof gelegt werden, von der ich die Tauschkreatur genommen habe? Nein, sie muss nicht an die exakte Position im Friedhof gelegt werden. Begrabe die Kreatur einfach im Friedhof, so dass sie nicht an oberster Position liegt.

Kann ich den Endkampf-Ort mittels „Teleport“ austauschen? Nein, der Endkampf-Ort wurde während des Spielaufbaus ausgesucht und kann danach nicht mehr geändert werden.

SCHURKE

Wann wirkt die Schurkenfähigkeit „Bleib' tot“? Immer wenn der Schurke einen Würfel einer Kreatur zuweist oder eine Fähigkeit einsetzt, die eine Kreatur besiegt.

Darf „Meucheln“ eingesetzt werden, wenn nur eine Kreatur aufgedeckt ist? Ja, solange mindestens eine Kreatur aufgedeckt ist.

Wie verhält sich die „Rauchbombe“ bei Kreaturen ohne Basis-Gesundheit wie der Feuerschlange oder dem Schatten? Ohne ihren Text haben sie keine Gesundheit und sind daher umgehend besiegt.

WALDLÄUFER

Gilt die spezielle Lageraktion des Elfen, den bei Lageraktionen verwendeten Würfeln einen beliebigen Wert geben zu dürfen, auch bei Verwendung von Runen? Ja, aber es müssen bei Nutzung der Runen weiterhin mindestens 2 Würfel verwendet werden.

Darf ich „Scharfschütze“ erschöpfen, um die Fähigkeit erneut zu nutzen? Nein, passive Fähigkeiten können lediglich aufgrund von Verletzungen erschöpft werden.

Wie funktioniert der „Weitschuss“ bei Beschwörungskarten? Die Karte hat Vorrang. Führe zunächst ihre Anweisungen aus. Sollte hierdurch ein Seelenloser in der Reihe platziert werden, besiegt der „Weitschuss“ ihn, bevor er seine Fähigkeiten aktivieren kann.

ALLGEMEINE BEGRIFFE

1. Position: Der beschriebene Effekt tritt ein, solange die Kreatur an 1. Position der Kreaturenreihe ist.

Anhaltend: Der beschriebene Effekt tritt ein, solange die Kreatur aufgedeckt in der Kreaturenreihe liegt.

Aufdecken: Der beschriebene Effekt tritt ein, sobald die Kreatur in der Kreaturenreihe aufgedeckt wird.

Ausruhen: Ausruhen bedeutet, eine Runde im Lager zu verbringen (siehe Seite 7).

Basis-Gesundheit: Die auf der Kreaturenkarten abgebildete Gesundheit. Habt ihr z. B. einen Waldriesen mit Basis-Gesundheit 7, dem ein Waldriese mit Basis-Gesundheit 8 und ein Höllenbiest mit Basis-Gesundheit 10 folgt, dann ist die (effektive) Gesundheit der Riesen 15 bzw. 18.

Besiegen: Bedeutet, eine Kreatur auf den Friedhof zu legen.

Besiegt: Der beschriebene Effekt tritt ein, sobald die Kreatur besiegt wird. Kreaturen, auf die „Polymorph“ oder „Schlinge auslegen“ angewendet wurde, gelten nicht als besiegt.

Direkter Angriff: Für einen direkten Angriff legst du 1 Würfel auf ein aufgedecktes Monster (siehe Seite 10).

Erschöpfen: Das Umdrehen einer aktiven Fähigkeitskarte auf die erschöpfte Seite (). Ein eingesetzter Würfel zählt ebenfalls als erschöpft; lege ihn auf einen Würfelplatz deines Abenteuer tableaux.

Fähigkeitskarten: Du kannst sie für Aktionen nutzen und sie stellen deine Gesundheit dar.

Friedhof: Der Ablagestapel für besiegte Kreaturenkarten.

Horde: Die Horde ist ein Stapel zusätzlicher Kreaturenkarten, die im Endkampf des Spiels hinzukommen.

Lagerfeuer: Die kreisrunde Anzeige in der Mitte des Spielplans, die den Holzvorrat angibt. Die Zahl auf dem Schädel an der Seite der Anzeige gibt an, wie viele Karten vom Anfang der Kreaturenreihe zu jeder Zeit aufgedeckt bleiben.

Passiv: Passive Abenteuerfähigkeiten müssen nicht durch Würfel eingesetzt werden. Sie sind wirksam, solange sie aufgedeckt auf deinem Abenteurertableau bleiben.

Regenerieren: Das Umdrehen einer erschöpften Fähigkeitskarte auf die aktive Seite. Wird manchmal auch als Heilen bezeichnet.

Reichweite: Deine Reichweite gibt an, bis zur wievielten Position du Kreaturen angreifen darfst. Nahkämpfer haben Reichweite 1 und dürfen somit Kreaturen an 1. Position der Kreaturenreihe angreifen. Fernkämpfer haben Reichweite 2 und dürfen somit Kreaturen an 1. oder 2. Position angreifen. Erhöht ein Effekt deine Reichweite, darfst du entsprechend weitere Kreaturen angreifen.

Die Reihe: Kurz für Kreaturenreihe, dies ist die Reihe der Kreaturen, die in einer Runde besiegt werden müssen.

Stehlen: Besagt ein Kreatureneffekt, dass einer deiner Würfel gestohlen wird, platziere diesen auf der Kreaturenkarte. Drehe den Würfel nicht auf eine andere Seite. Sobald die Kreatur besiegt wird, nimm dir den Würfel erschöpft zurück (lege ihn auf die Würfelsymbole am oberen Rand deines Abenteurertableaus).

Wachend: Beschreibt die Abenteurer, die sich nicht ausruhen, sondern am Kampf teilnehmen.

Einen Würfel zurückholen: Erlaubt dir ein Effekt, einen Würfel zurückzuholen, darfst du 1 Würfel, der dir gestohlen wurde, nehmen. In diesem Fall gilt der Würfel nicht als erschöpft – du darfst ihn noch einsetzen.

Zähmen: Erlaubt dir ein Effekt, eine Kreatur zu zähmen, nimm sie aus der Reihe und lege sie neben dein Abenteurertableau. Du darfst sie anschließend für einen Fähigkeitseffekt benutzen. Du darfst gezähmte Kreaturen für die nächsten Runden behalten (es sei denn, der Effekt besagt etwas anderes).

BESONDERE KREATURENFÄHIGKEITEN

Akolyth: Akolythen können Kreaturenkarten zur Horde hinzufügen. Diese müssen unbesehen bleiben. Fügt ein Akolyth in der letzten Runde eine Kreatur zur Horde hinzu, dann legt diese auf den leeren Hordenplatz in der Spielschachtel und formt so einen neuen Hordenstapel. Normalerweise werdet ihr diesen Stapel nicht mehr benötigen, doch sollten sich einige der alternativen Beschwörungskarten im Spiel

befinden, könnten diese mit dem neuen Hordenstapel interagieren.

Skelett: Das Skelett zählt als zusätzliche Kreatur am aktuellen Ort, wenn es aufgrund des Auslösens seiner Fähigkeit an 1. Position der Reihe eingefügt wird. Legt das Skelett an die 1. Position und baut dann die Reihe wie gewohnt auf.

Waldriese: Der Waldriese deckt die Kreatur hinter sich in der Reihe auf und addiert dann die Gesundheit dieser Kreatur zu seiner Basis-Gesundheit hinzu. Sollte sich hinter dem Waldriesen keine weitere Karte befinden, dann verfügt er lediglich über seine eigene Basis-Gesundheit.

Zombiehorde: Die Zombiehorde addiert die Gesundheit jeder beliebigen Kreaturenkarte, die sich gerade zuoberst auf dem Friedhof befindet, zu ihrer eigenen Basis-Gesundheit. Sollte sich eine Kreatur ohne Gesundheit (z. B. eine Feuerschlange oder ein Schatten) oder eine Beschwörungskarte oben auf dem Friedhof befinden, erhält die Zombiehorde keinen Bonus auf ihre Gesundheit.

CREDITS

HERAUSGEGEBEN VON: Rock Manor Games

SPIELDESIGN: Todd Walsh & Mike Gnade

SPIELENTWICKLUNG: Ryan Ward & Samuel Bailey

GRAFIKEN UND ILLUSTRATIONEN: Simon Tosovsky, Robert Schneider, Boris Stanisic & Andreas Rocha, Anthony Amato, Mike Gnade

TESTSPIELER: Flynn Walsh, Meghan Walsh, Heather O'Neill, Chris O'Neill, Rosalie Gnade, Matthew Cangialosi, Michelle Deleppo, Tessa LaNeve, Heather Wilson, Nicole Amato, Anthony Amato, Benjamin Afrasyab Farahmand, Nolan James, Tammy Dotts, Joe Brannigan, Wendy Rothscheil, David Friant, Ryan Ward, Ryan Friant, Ted Adams, Tom Panico, Jason Tagmire, Ben Begeal, Duane Kolar, Chris Visco, Dan Cassar, Jake Vander Ende, Joseph Kim, Denny Dong, Tom Callahan

EIN BESONDERER DANK AN: GMG Philadelphia, Tabletop Coop und alle Unterstützer!

DEUTSCHE VERSION: Spieleschmiede

REDAKTION: Rico Besteher

PROJEKTLLEITUNG: Tien Vu Do

ÜBERSETZUNG: Chattervoice Translations

KORREKTORAT: Jörg Westermair, Tanja Masche, Florestan Sulimma & Michael Csorba

LAYOUT: Graphikbüro lb & die spiele|texter



RUNDENÜBERSICHT

1. Ortskarte aufdecken und Feuerholz ausgeben.

Bewegt den Marker auf der Holzvorratsanzeige wie oben links auf der Ortskarte angegeben (nicht in der 1. Runde!).

2. Würfel werfen und Wachende Abenteurer wählen.

3. Lagerphase – nur der ausruhende Spieler

1 erschöpfte Fähigkeitskarte regenerieren

Lageraktionen:

Holzhacken: Holzvorrat +2

Spähen: 2 Kreaturen auf oder unter den Stapel

Landkarte betrachten: nächsten Ort austauschen

Ausrüsten: 1 Fähigkeit austauschen

Heilen: 1 Fähigkeit regenerieren

Spezielle Lageraktion: 1 Würfelplatz (Lagersymbol) auf Abenteurertableau nutzen

Runen aktivieren: (2 oder 3 gleiche Würfelwerte)

Versiegeln: 1 Seelenlosen unter Seelenlosenstapel legen

Bezwingen: 1 Kreatur aus Horde entfernen

Stärken: Wachende dürfen neu würfeln

4. Wachphase

Kreaturenreihe bilden

Kreaturen entsprechend Ort ziehen, aufdecken entsprechend Holzvorrat

Endkampf: Reihe wird vom Horde-Stapel aufgefüllt

Kreaturen bekämpfen

Direkte Angriffe/Fähigkeiten einsetzen bis alle Würfel erschöpft sind

Auswertung

Nicht besiegte Kreaturen: Schaden erschöpft Fähigkeiten, zur Horde legen

Jederzeit: Falls Holzvorrat auf 0: erschöpft 1 Fähigkeitskarte, um Holzvorrat +2 zu steigern. Ansonsten Niederlage.

KARTENPRIORITÄT

Falls Karteneffekte gleichzeitig ausgelöst werden, handelt sie in dieser Reihenfolge ab:

1. Beschwörungskarte: Wird immer sofort abgehandelt!

2. Fähigkeitskarten: Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge.

3. Kreaturenkarten: Werden nach Fähigkeiten abgehandelt. Dadurch könnt ihr die Kreaturen vorher besiegen und so Aufdecken- und andere Kreaturenfähigkeiten verhindern.