

THUNDERSTONE

DAS PHANTASTISCHE SPIEL UM MACHTVOLLE ARTEFAKTE



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

EINE DUNKLE MACHT

ERWACHT

In den Zeiten, als die Welt erschaffen wurde und Gut und Böse verbittert gegeneinander kämpften, hinterließ der Herrscher der Verdammnis den Sterblichen ein sagemuwobenes Erbe: die Donnersteine - ein jeder dieser Steine wurde zum Symbol der Macht. Im Laufe der Zeit haben viele tapfere Frauen und Männer ihr Leben gegeben, um sie zu verteidigen, aber die meisten dieser Steine gingen schließlich verloren.

Jahrhunderte sind vergangen, seit die acht Erzmagier das Versteck des ersten Donnersteins in Grimholds Festung versiegelten. Wie dunkel aufziehende Wolken vor einem drohenden Gewitter finden seitdem Furcht erregende Diener des Bösen ihren Weg zur Festung, um nach dem machtvollen Stein zu suchen und die Menschen, die das legendäre Relikt ebenfalls begehren, in den finsternen Dungeon* zu locken. Niemand ist bislang von dort zurückgekehrt ...

Hast du den Mut, dich den dunklen Mächten zu stellen und den ersten Donnerstein den Klauen der Finsternis zu entreißen?

*Dungeon (engl.): Burgverlies

SPIELZIEL

Ihr seid die Anführer verschiedener Gruppen von Abenteurern. Euer Weg hat euch in das von finsternen Mächten bedrohte Dorf Barrowsdale geführt, das direkt vor den Toren von Grimholds Festung liegt. Nun ist es euer Ziel, aus euren Gefährten schlagkräftige Helden zu machen und sie mit Zaubersprüchen und mächtigen Waffen auszustatten, um letztlich den Ersten der sagemuwobenen *Donnersteine* zu finden.

Jeder Spieler stellt sich während des Spiels sein eigenes Kartendeck zusammen. Eure Decks repräsentieren die Eigenschaften und die Ausrüstung eurer Heldengruppen und entscheiden letztlich darüber, ob euch Ruhm und Sieg zuteil werden!

SPIELAUFBAU

Ihr werdet nicht in jedem Spiel alle Karten benötigen. Stattdessen könnt ihr entweder vor jedem Spiel per Zufall festlegen, mit welchen Kartensätzen ihr spielt, oder ihr wählt einen Spielaufbau mit vorgegebenen Kartensätzen (s. „Alternativer Spielaufbau“ auf Seite 24). Natürlich könnt ihr in zukünftigen Spielen auch eigene Kartensatz-Zusammenstellungen ausprobieren.

Falls dies jedoch eure **erste Partie Thunderstone** ist, empfehlen wir euch den vorgegebenen Spielaufbau „Das erste Spiel“ (s. Seite 4).

Lest dennoch auch den Abschnitt „Spielaufbau mit Zufallskarten“ auf Seite 3, damit ihr wisst, wie der Spielaufbau funktioniert und wie ihr die Kartensätze auf dem Tisch anordnet.

SPIELMATERIAL

585 Karten, davon

- 1 *Donnerstein*
- 5x2 Übersichtskarten
- 32 Erfahrungspunkte
- 38 Zufallskarten
- 80 Monsterkarten
- 90 Basiskarten (inklusive Krankheitskarten)
- 132 Heldenkarten
- 152 Dorfkarten
- 50 übergroße Kartentrenner

SORTIERHILFE

Folgende Kartensätze benötigt ihr in *jedem* Spiel. Legt sie als offene Stapel nebeneinander in die Tischmitte (vgl. Abb. auf Seite 4). Dabei handelt es sich um die **Basiskarten**, die in jeder *Thunderstone*-Partie zum Einsatz kommen. Ihr erkennt sie am  Sternensymbol auf der linken Seite der Karte:

- *Miliz* (30x)
- *Fackel* (15x)
- *Proviand* (15x)
- *Dolch* (15x)
- *Erfahrungspunkte* (32x) – diese Karte trägt kein Basiskarten-Symbol
- *Krankheit* (15x)
- *Donnerstein* (1x)

Folgende Kartensätze benötigt ihr nur teilweise für euer Spiel – manche könnt ihr nach dem Spielaufbau sofort wieder zurück in die Schachtel legen. Bildet dennoch zunächst separate Stapel in der Tischmitte:

- Zufallskarten (38x): 8x Monster, 11x Held und 19x Dorf
- Monsterkarten (80x): 8 Typen á 10 Karten
- die weiteren Dorfkarten (152x): 19 Typen á 8 Karten
- Heldenkarten (132x): 11 Typen á 12 Karten

SPIELAUFBAU MIT ZUFALLSKARTEN

Sollte dies *nicht* eure erste *Thunderstone*-Partie sein, könnt ihr beim Spielaufbau die Zufallskarten verwenden, um die Kartensätze zu bestimmen, die zum Einsatz kommen. Es gibt 1 Zufallskarte für jeden Typ von Monsterkarte (8 Stück), Heldenkarte (11 Stück) und Dorfkarte (19 Stück) im Spiel.



Zufall – Monster



Zufall – Held



Zufall – Dorf

Sortiert die Zufallskarten nach diesen **3 Kategorien** und mischt jeden Stapel separat und verdeckt. Die Zufallskarten werden nur beim Spielaufbau verwendet und können danach wieder zurück in die Schachtel gelegt werden.

1. Zufällige Monster – Das Dungeondeck

Zunächst errichtet ihr den Dungeon. Deckt die obersten 3 Monster-Zufallskarten auf – für ein längeres Spiel deckt 4 oder mehr auf. Die Karten zeigen je 1 unterschiedlichen Monstertyp. Zu jedem Monstertyp gehören jeweils 10 Monsterkarten mit einer Vielzahl unterschiedlicher Monster.

Nehmt nun die insgesamt 30 Monsterkarten, die den 3 zufällig bestimmten Monsterarten entsprechen und mischt sie zusammen.

Von diesen 30 Karten nehmt ihr dann die obersten **10 Karten** – ohne sie anzuschauen – und mischt den *Donnerstein* hinein. Danach legt ihr die 11 Karten **unter den Stapel**.

Dieser Stapel wird von nun an **Dungeondeck** genannt.

Lasst neben dem Dungeondeck genügend **Platz für den Dungeon**. Dies ist der Ort, an dem ihr die Monster des Dungeons auf der Suche nach dem *Donnerstein* bekämpfen werdet. Neben dem Dungeondeck wird stets eine Reihe von 3 kampfbereiten Monstern ausliegen:

Deckt die obersten 3 Karten vom Dungeondeck auf und platziert sie nebeneinander neben dem Stapel (s. Abbildung auf Seite 4). Die Karte direkt neben dem Dungeondeck liegt auf **Position 3**, die Karte daneben auf **Position 2** und die am weitesten vom Dungeondeck entfernte Karte befindet sich auf **Position 1**.

2. Basiskarten und Zufällige Heldenkarten

Nun wird es Zeit, das Dorf mit furchtlosen Helden zu bevölkern! Zunächst platziert ihr die Basiskarten, die in jeder *Thunderstone*-Partie zum Einsatz kommen. Ihr erkennt sie am Sternsymbol auf der linken Seite der Karte. Legt die 4 Kartenstapel Miliz, Fackel, Proviant und Dolch offen neben dem Dungeondeck und dem Dungeon aus (s. Übersicht auf Seite 4).

Deckt dann die obersten 4 Helden-Zufallskarten auf. Zu jedem Heldentyp gibt es jeweils 12 Heldenkarten, die den Helden auf 3 verschiedenen Erfahrungsstufen zeigen: 6 x Stufe 1, 4 x Stufe 2 und 2 x Stufe 3.

Für jeden der 4 Helden stellt ihr einen offenen Stapel zusammen: Dazu platziert ihr jeweils die 4 Stufe-2-Karten des Helden auf den beiden Stufe-3-Karten. Zuletzt legt ihr oben auf die Stufe-2-Karten noch die 6 Stufe-1-Karten.

Um sie besser unterscheiden zu können, sind die verschiedenen Helden-Stufen auch an den leicht veränderten Heldenamen und den Farbänderungen der Kartenrahmen zu erkennen.

3. Zufällige Dorfkarten

Die Dorfkarten bilden die Ressourcen, die ihr kaufen könnt, wenn ihr das Dorf besucht, und die euch im Kampf helfen.

Deckt die obersten 8 Dorf-Zufallskarten auf. Danach nehmt ihr die dazugehörigen Dorfkarten und legt die 8 Stapel offen neben die 4 Stapel mit den Heldenkarten.

Die Auslage der Helden-, Dorf- und Basiskarten wird „Dorf“ genannt (s. Übersicht auf Seite 4).

Legt die *Krankheiten* und *Erfahrungspunkte* in 2 separaten Stapeln neben das Dorf. Lasst auch noch Platz für einen **Müllhaufen**, auf dem ihr zerstörte Karten ablegen könnt.

Jeder Spieler **zieht** folgende Karten:

- **6x Miliz,**
- **2x Fackel,**
- **2x Dolch,**
- **2x Proviant.**

Diese 12 Karten bilden sein anfängliches **Kommandodeck**.

Jeder Spieler mischt sein Kommandodeck und legt es verdeckt vor sich ab. Lasst daneben jeweils genügend Platz für einen **Ablagestapel**. Jedes Mal wenn du eine Karte von deiner Hand ablegst oder eine neue Karte erwirbst, legst du sie auf deinen Ablagestapel.

Jeder zieht nun **6 Karten** von seinem Kommandodeck. Sie bilden seine Starthand. **Das Abenteuer kann beginnen!**

ZUSAMMENFASSUNG: SPIELAUFBAU

1. Errichtet den Dungeon

- Ziehe 3 oder mehr Monster-Zufallskarten oder nimm die Monster eines vorgegebenen Spielaufbaus
- Stelle das Dungeondeck zusammen
- Mische den *Donnerstein* unter die untersten 10 Karten
- Leg 3 Monster offen in den Dungeon

2. Bevölkert das Dorf

- Platziere die Basiskarten
- Ziehe 4 Helden-Zufallskarten oder nimm die Helden eines vorgegebenen Spielaufbaus; platziere die entsprechenden Stapel im Dorf
- Ordne die jeweiligen Heldenstapel nach Stufen (1 – 3)
- Ziehe 8 Dorf-Zufallskarten oder nimm die Dorf-karten eines vorgegebenen Spielaufbaus; platziere die entsprechenden Stapel im Dorf
- Platziere die *Krankheiten*
- Platziere die *Erfahrungspunkte*

3. Beginnt das Spiel

- Jeder Spieler nimmt die 12 Karten für sein Kommandodeck
- Kommandodeck mischen und 6 Karten ziehen

DAS ERSTE SPIEL

Falls dies eure erste Partie *Thunderstone* ist, verwendet anstatt der Zufallskarten die unten stehenden vorgegebenen Kartensätze zusammen mit den Basiskarten.

Monsterkarten:

- *Zauberwesen*
- *Schleim*
- *Ritter der Verdammnis - Humanoid*

Heldenkarten (alle Stufen):

- *Elf*
- *Lorigg*
- *Regier*
- *Thyrier*

Dorfkarten:

- *Kampfeswut*
- *Feuerball*
- *Flammenschwert*
- *Magischer Lichtstein*
- *Magische Aura*
- *Kurzschwert*
- *Speer*
- *Stadtwache*

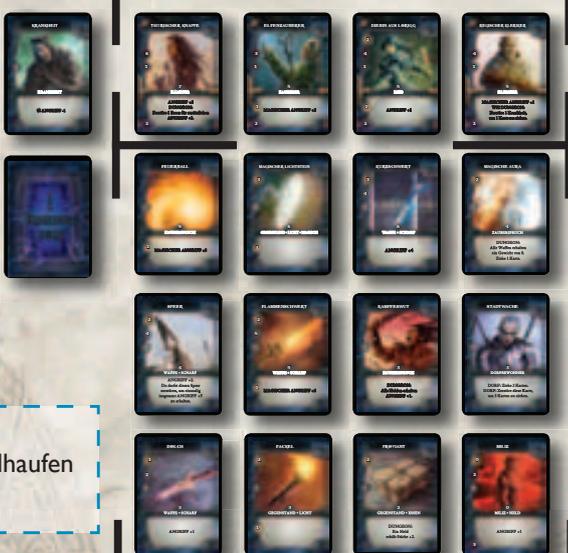
Weitere Möglichkeiten des Spielaufbaus findet ihr auf Seite 24.

Dungeondeck



Position 3 2 1

Heldenkarten



Müllhaufen

Dorf

SPIELABLAUF

Der mutigste Spieler beginnt mit seinem ersten Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Während deines Zugs führst du **genau 1** der folgenden 3 möglichen Aktionen aus:

- **Dorfbesuch**
- **Kampf im Dungeon**
- **Erholung**

Jede Aktion besteht aus verschiedenen Schritten, die du alle in der vorgegebenen Reihenfolge durchführst.

Dorfbesuch

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du **darfst** beliebig viele der **Dorfeffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Einige dieser Effekte vergrößern deinen Goldvorrat, andere erlauben dir, weitere Karten zu ziehen usw. Die Reihenfolge, in der du diese Effekte einsetzt, ist beliebig. Allerdings darfst du dabei **jede Karte** mit ihren Effekten **nur einmal nutzen**. Karten, die du zerstörst, wandern sofort auf den Müllhaufen. Effekte und Goldproduktion sind kumulativ.
3. Nun ermittelst du den **Gesamtgoldwert** deiner Karten, indem du die Goldwerte aller aufgedeckten (unzerstörten) Karten mit dem Goldwert addierst, den du in Schritt 2 produziert hast.
4. Du darfst **1 Karte** aus dem Dorf kaufen – dies kann eine Basis-, Helden- oder Dorfkarte sein. Du darfst nur die **oberste** Karte eines Kartenstapels kaufen. Der Preis der Karte muss **kleiner oder gleich** deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein. **Eine erworbene Karte wird immer offen auf deinen Ablagestapel gelegt**. Überzähliges Gold verfällt am Ende deines Zuges. Falls ein Effekt dir erlaubt, mehrere Karten zu kaufen, muss der **Gesamtpreis** kleiner oder gleich deinem ermittelten Gesamtgoldwert sein.
5. Mithilfe von bereits gesammelten *Erfahrungspunkten* darfst du jetzt beliebig viele der Heldenkarten, die du **auf der Hand** hast, um 1 Stufe **hochstufen**. Die genauen Regeln dazu findest du im Kapitel „Das Hochstufen von Helden“ auf Seite 9.
6. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

Beachte: Die Aktionen müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden, sodass Karten abgelegt oder zerstört werden (in Schritt 2), bevor in Schritt 3 Gold produziert wird. Wenn du mit dem *Pfandleiher* beispielsweise eine Karte mit einem Goldwert zerstörst, erhältst du den Goldwert der zerstörten Karte nicht.

Kampf im Dungeon

1. Lege deine Handkarten offen vor dir aus.
2. Du **darfst** beliebig viele der **Dungeoneffekte** nutzen, die auf deinen Karten vermerkt sind. Sofern eine Karte dich nicht zu ihrer Verwendung zwingt (wie z.B. eine *Krankheit*), musst du nicht alle Effekte und Zaubersprüche nutzen. Du darfst jeden Helden mit 1 Waffe ausrüsten, falls der Held über die nötige Stärke verfügt (s. Seite 11).
3. Bestimme die Position genau **eines** Monsters, das du angreifen möchtest.
4. Führe den Kampf durch, so wie er unter „Kämpfe“ auf Seite 11 beschrieben ist:
 - Errechne deinen **Gesamt-Angriffswert** abzüglich aller Lichtabzüge.
 - Wende alle Kampfeffekte an (und passe gegebenenfalls deinen Gesamt-Angriffswert an).
 - Solltest du im Kampf unterliegen, lege die **unbesiegte** Monsterkarte unter das Dungeondeck.
 - Solltest du den Kampf gewinnen, lege die **besiegte** Monsterkarte offen auf deinen Ablagestapel.
 - Falls ein besiegtes Monster Beute dabei hatte, erhältst du diese jetzt.
 - Schließe die Lücke(n) im Dungeon, indem du alle verbleibenden Karten im Dungeon weiter in Richtung Position 1 schiebst und den Dungeon mit Karten vom Dungeondeck wieder auffüllst.
 - Wende Durchbrucheffekte an (falls vorhanden) (s. Seite 19).
5. Lege alle deine Handkarten (auch wenn du sie nicht benutzt hast) und deine eventuell zusätzlich von deinem Kommandodeck aufgedeckten Karten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

Erholung

1. Du darfst **1 Handkarte zerstören**.
2. Lege alle deine verbleibenden Handkarten offen auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du 6 neue Karten von deinem Kommandodeck.

Manchmal musst du Karten „zerstören“. Zerstörte Karten legst du nicht auf deinem Ablagestapel sondern auf den Müllhaufen neben dem Dorf oder in die Spielschachtel ab. Zerstörte Karten können bis zum Ende des Spiels nicht mehr benutzt werden.

Ausnahme: Der Vorrat an *Krankheiten* und *Erfahrungspunkten* ist unbegrenzt. Daher werden zerstörte Karten dieses Typs stets auf ihren jeweiligen Stapel neben dem Dorf zurückgelegt.

ZUGENDE

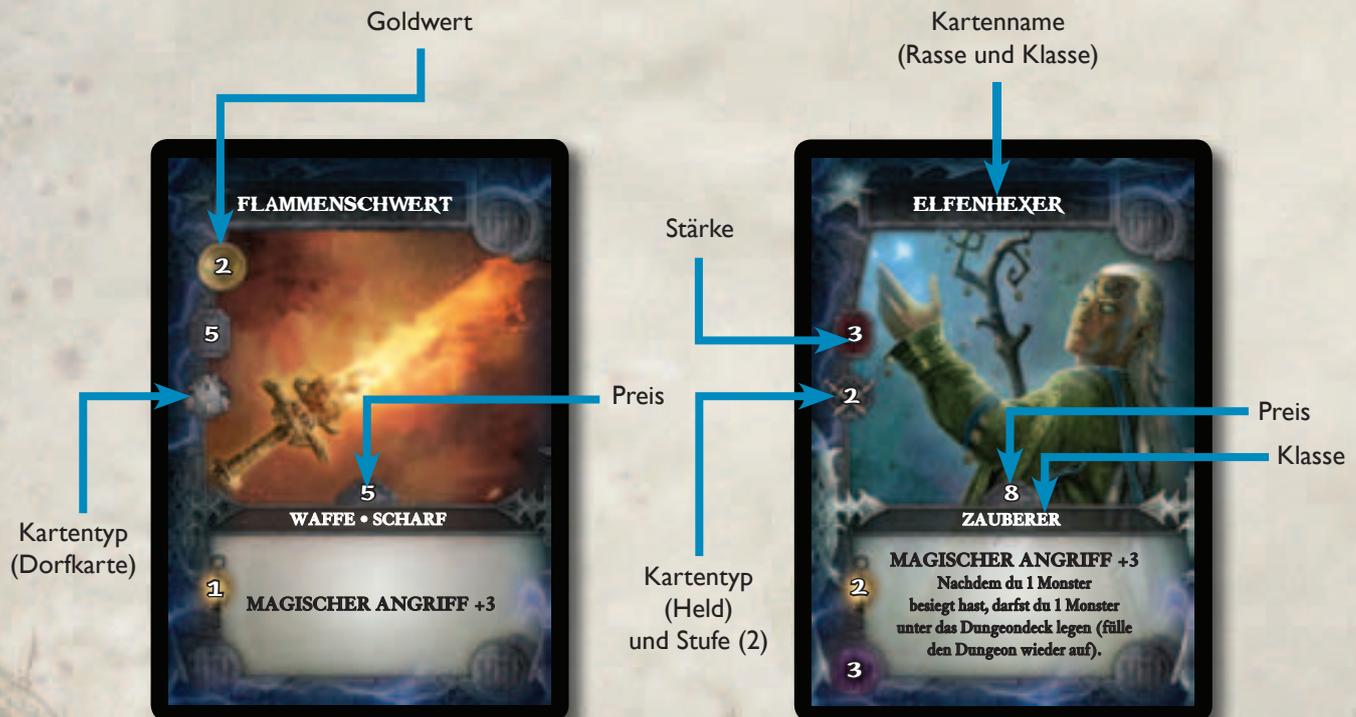
Falls du den *Donnerstein* erbeutet hast oder er auf Position 1 des Dungeons geschoben wird, endet das Spiel **sofort**. Ansonsten geht das Spiel mit deinem linken Nachbarn weiter.

DEIN KOMMANDODECK

Jeder Spieler hat seinen eigenen Kartenstapel, der Kommandodeck genannt wird. Im Laufe des Spiels wirst du deinem Kommandodeck Karten hinzufügen, die du entweder im Dorf erworben oder im Dungeon gewonnen hast. Wann immer du neue Karten erhältst, platziere sie auf deinem **Ablagestapel**.

Sobald der Fall eintritt, dass du **mehr Karten von deinem Kommandodeck nachziehen** musst als aktuell darin enthalten sind, ziehe zunächst alle verbliebenen Karten deines Kommandodecks, mische dann deinen Ablagestapel, bilde daraus ein verdecktes neues Kommandodeck und ziehe schließlich die noch fehlenden Karten nach. **Mische deinen Ablagestapel erst dann neu, wenn dein Kommandodeck komplett aufgebraucht ist!**

Dein Kommandodeck ist dein Schlüssel zum Erfolg! Bei Spielende zählst du die Siegpunkte aller Karten in deinem Kommandodeck zusammen. (Siegpunkte sind in einem runden, grünen Symbol rechts unten auf einer Karte vermerkt.) Beachte, dass nicht alle Karten Siegpunkte bringen.



DIE DORFKARTEN

Unter den Dorfkarten findest du **Dorfbewohner**, **Ausrüstung** und **Zaubersprüche**, die dir bei deiner Suche nach dem *Donnerstein* behilflich sein können. Indem du Karten im Dorf kaufst (s. „Dorfbesuch“ auf Seite 5), kannst du sie deinem Kommandodeck hinzufügen (zuerst kommen sie jedoch auf deinen Ablagestapel). Viele Dorfkarten haben einen **Dungeoneffekt**, z.B. „Stärke +2“ oder „Angriff +1“. Dieser Effekt findet nur beim Monsterkampf im Dungeon Verwendung. Einige Dorfkarten können deinen **Dorfbesuch beeinflussen**. Diese Karten darfst du nur während eines Dorfbesuchs in deinem Zug verwenden.

Einige Dorfkarten können auch zerstört werden, um dadurch einen **Spezialeffekt** auszulösen. Du kannst eine solche Karte entweder regulär verwenden oder sie zerstören, um den Spezialeffekt auszulösen – oder aber **beides** tun: sie regulär verwenden und danach für den Spezialeffekt zerstören. Jede Eigenschaft, die auf einer Karte aufgeführt ist, darfst du nur **einmal** durchführen. **Ausnahme:** Es gibt Karten mit der Eigenschaft *WH* (Wiederholung); solche Eigenschaften sind beliebig oft nutzbar (s. Seite 11).

Jeder Dorfkartenstapel im Spiel verfügt nur über eine **begrenzte Anzahl** von Karten. Sobald alle Karten eines Dorfkartenstapels aufgebraucht worden sind, kann niemand weitere Karten dieses Stapels erwerben.

Beispiel: Erik braucht dringend eine gute Waffe, die seine Helden im nächsten Kampf benutzen können. Im Dorf sieht er ein nagelneues *Flammenschwert*. Das *Schwert* kostet 5 Goldstücke, er muss also Karten mit einem Gesamtgoldwert von mindestens 5 aufdecken. Er deckt eine *Fackel* (Goldwert: 2), einen *Dolch* (Goldwert: 1), den *Proviand* (Goldwert: 2) und einen *Griknack-Goblin* (Goldwert: 1) auf, den er bereits in einem Kampf besiegt hatte. Damit hat er einen Goldwert von 6 erreicht, er kann sich das *Flammenschwert* kaufen und auf seinen Ablagestapel ablegen. Das überschüssige Gold verfällt und kann nicht für weitere Käufe verwendet werden.



DIE HELDENKARTEN

Jede Heldenkarte stellt einen Abenteurer da, der für dich in den Kampf zieht. Jeder Held hat eine **Klasse**, z.B. „Miliz“ oder „Kleriker“, und eine **Rasse**, z.B. „Lorigg“, „Elf“ oder „Zwerg“. Die einzelnen Klassen und Rassen können in Kombination mit anderen Karten bestimmte Effekte auslösen.

Die Helden verfügen über einen **nicht-magischen** oder einen **magischen Angriffsbonus**, der beim Kampf gegen die Monster zum Einsatz kommt. Ein Held kann außerdem auch eine Anzahl von **Spezialeigenschaften** haben.

Der **Stärkewert** eines Helden beschränkt ihn bei der Wahl seiner Waffen. Während eines Kampfes darf ein Held nur mit **1** Waffe ausgerüstet sein, deren **Gewicht** zudem kleiner oder gleich dem Stärkewert des Helden sein muss.

Jede Waffe darf im Kampf nur von 1 Helden verwendet werden.

Heldenkarten sind Dorfkarten und können – wie andere Dorfkarten auch – im Dorf erworben werden (s. Seite 5 „Dorfbesuch“). Helden dürfen im Dorf auch um 1 Stufe gesteigert werden (s. Seite 9 „Das Hochstufen von Helden“).

Die **Anzahl** der Heldenkarten im Spiel ist beschränkt. Sobald im Dorf ein Heldenstapel aufgebraucht ist, dürfen sowohl keine weiteren Karten dieses Helden mehr erworben werden als auch kein Heldenkarte mehr auf eine vergriffene Stufe hochgestuft werden!

Kartentyp (Held) und Stufe (3)

Goldwert (falls vorhanden)

Kartenname (Rasse und Klasse)

Stärke

4

3

Preis

10

Klasse

Siegpunkte

(falls vorhanden)

Licht

2

MAGISCHER ANGRIFF +4

Du darfst 1 Monster unter das Dungeondeck legen und den Dungeon wieder auffüllen, bevor ein Kampf beginnt.

2

Eigenschaften und Effekte (falls vorhanden)

Erfahrungspunkte zum Hochstufen (falls vorhanden)



DAS HOCHSTUFEN VON HELDEN

In Schritt 5 eines Dorfbesuchs darfst du **beliebig viele Helden**, die du auf der Hand hast, hochstufen – vorausgesetzt du hast genügend *Erfahrungspunkte*. Dazu zerstörst du den Helden, den du hochstufen möchtest, und bezahlst die unten links auf der Heldenkarte vermerkten Hochstufungskosten in Form von *Erfahrungspunkten*. Die *Erfahrungspunkte* legst du zurück auf ihren Stapel neben dem Dorf. Danach nimmst du aus dem entsprechenden Heldenkartestapel eine Heldenkarte der nächsthöheren Stufe und legst diese Karte oben auf deinen Ablagestapel.

Ein Stufe-1-Held darf nur auf Stufe 2 und ein Stufe-2-Held nur auf Stufe 3 gesteigert werden. Du darfst im selben Zug **keinen Held zweimal** hochstufen (z.B. von Stufe 1 auf Stufe 3), und du darfst niemals eine Heldenstufe überspringen.

Milizen sind Heldenkarten. Eine Miliz darf für 3 *Erfahrungspunkte* zu einem beliebigen Stufe-1-Helden gesteigert werden, der im aktuellen Spiel verfügbar ist. Genauso wie bei der Helden-Hochstufung wird die *Miliz* dabei zerstört.

Wichtig: Sollte sich im Heldenstapel keine Karte einer nächsthöheren Stufe mehr befinden, darfst du den Held nicht hochstufen.

Beachte: Da du Heldenkarten erst **nach** einem Einkauf im Dorf hochstufst, darfst du den Goldwert der Heldenkarten noch beim Einkaufen verwenden, bevor du die Heldenkarte beim Hochstufen zerstörst.

Beispiel: Marie möchte ihren Stufe-1-*Elfenzauberer* hochstufen, den sie auf der Hand hat. Die Hochstufungskosten auf der Heldenkarte betragen 2 *Erfahrungspunkte*. Marie legt also 2 *Erfahrungspunkte* zurück auf den *Erfahrungspunkte*-Stapel und zerstört den *Elfenzauberer*. Danach nimmt sie sich aus dem *Elfen (zauberer)*-Stapel einen Stufe-2-*Elfenhexer* und legt ihn auf ihren Ablagestapel. Falls sie noch *Erfahrungspunkte* übrig hat, darf sie nun noch beliebig viele weitere Helden hochstufen.



DIE MONSTERKARTEN

Tief unten in Grimholds Festung werden die mutigen Helden von Furcht erregenden Monstern erwartet! Es liegen **jederzeit 3 Monsterkarten** im Dungeon. Position 3 ist direkt neben dem Dungeondeck, Position 1 ist am weitesten davon entfernt. Sollte ein Monster aus irgendeinem Grund den Dungeon verlassen, wird der Dungeon **wieder aufgefüllt**, indem zuerst die verbliebenen Monster auf nächst niedrigere Positionen geschoben werden: Eine Karte auf Position 3 wird auf Position 2 und eine Karte auf Position 2 wird auf Position 1 geschoben. Danach wird die oberste Karte des Dungeondecks aufgedeckt und auf Position 3 gelegt. (Sollten mehrere Monster gleichzeitig den Dungeon verlassen, wird der Dungeon mehrmals wieder aufgefüllt.)

Beachte: Nur Monster, die im Dungeon liegen, können angegriffen werden.

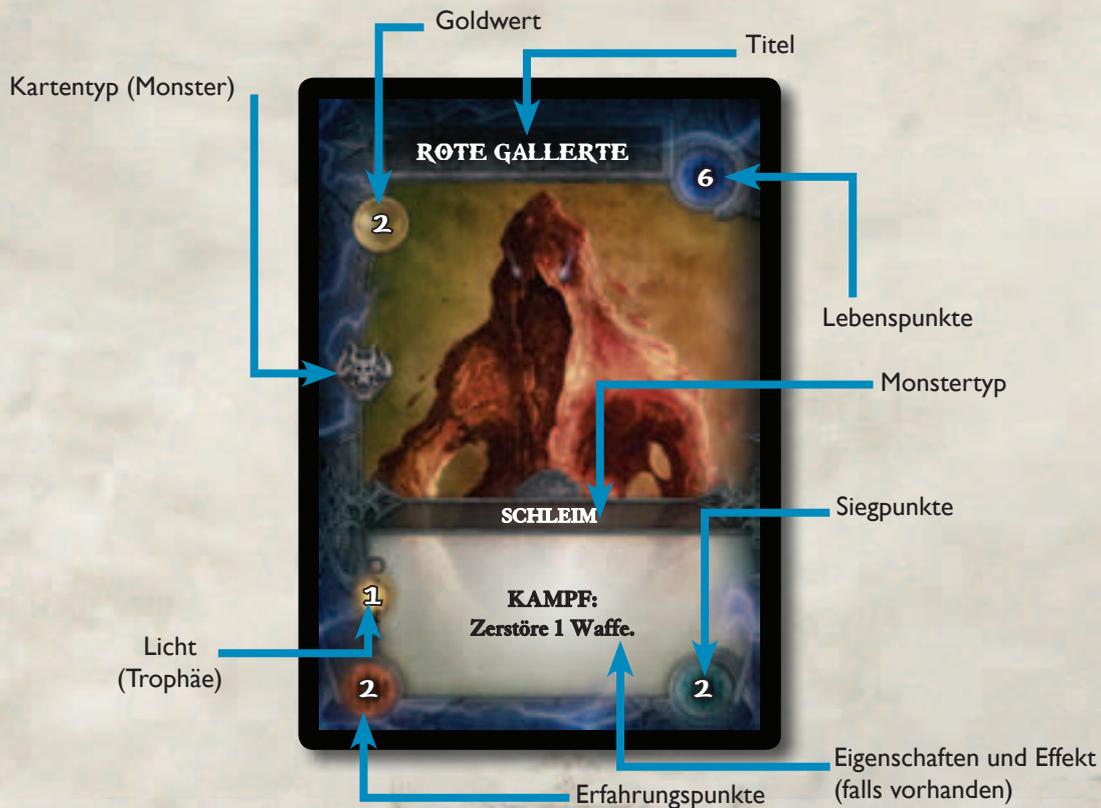
Ein Monster kann verschiedene **Kampfeffekte** auslösen oder auch über andere **Merkmale** verfügen. Kampfeffekte werden erst aktiviert, sobald du das Monster bekämpfst – egal ob du es letztlich besiegst oder ob du unterliegst.

Einige mächtige Monster verfügen über die Eigenschaft „Durchbruch“. Sobald ein Monster mit der Durchbruch-Eigenschaft die Position 1 erreicht, wird die Durchbruch-Eigenschaft **einmal** ausgelöst – nicht öfter.

Wenn du Monsterkarten von deiner Hand auslegst, werden weder Kampf- noch Durchbrucheffekte ausgelöst – diese werden nur dann aktiviert, wenn sich das entsprechende Monster noch im Dungeon befindet. Genau umgekehrt verhält es sich mit den speziellen Boni (vgl. Trophäen: s. Seite 16), die ein Monster mit sich bringt: Diese werden nur aktiviert, wenn du die entsprechende Monsterkarte von deiner Hand auslegst.

Beachte: Es kann passieren, dass ein Monster mit Durchbrucheffekt das Spiel auf Position 1 beginnt. In diesem Fall wird der Effekt nicht ausgelöst, es werden also alle Durchbrucheffekte beim Spiel Aufbau ignoriert.

Monster-Merkmale und Kampfeffekte werden auf den Seiten 12 bis 15 genauer erklärt.



WIEDERHOLUNGSEFFEKTE (WH)

Einige Karten – zumeist Heldenkarten – verfügen über den Effekt: WH (Wiederholung). Im Unterschied zu anderen Effekten, die nur einmalig anwendbar sind, dürfen Karten mit dem Vermerk *WH Dungeon* oder *WH Dorf* **beliebig oft** im selben Zug genutzt werden. Oft muss für die Nutzung des Wiederholungseffekts etwas **bezahlt** werden. Diese Kosten müssen für jeden einzelnen, wiederholten Effekt bezahlt werden. Wiederholungseffekte dürfen nur am entsprechenden Ort durchgeführt werden (Dungeon oder Dorf).

KÄMPFE

Früher oder später wird sich deine wagemutige Heldengruppe in den Dungeon begeben, um dort die Furcht erregenden Monster zum Kampf herauszufordern – denn freiwillig rücken die Monster den *Donnerstein* nicht heraus.

Wenn du den Dungeon betrittst, **musst du alle deine Handkarten** offen vor dir auslegen. Alle deine Helden schließen sich zusammen, um gemeinsam **ein** feindliches Monster zu bekämpfen. Aufgedeckte Zauberspruch-, Gegenstands- und Monsterkarten (s. Trophäen, Seite 16) bieten dir weitere Unterstützung im Kampf.

Waffen verfügen über einen Gewichtswert auf der linken Kartenseite und kommen nur dann zum Einsatz im Kampf, wenn sie einem Helden zugeordnet werden.

Du kannst **jedem Helden maximal 1 Waffe** zuordnen – vorausgesetzt, das auf der Karte vermerkte Gewicht der Waffe ist **kleiner oder gleich** dem Stärkewert des Helden. Ist eine Waffe keinem Helden zugeordnet (oder verliert ein Held durch Kampfeffekte seine Waffe), bleibt sie für den Kampf **wirkungslos**.

Andere Kartentypen, wie z.B. Zaubersprüche und Trophäen, werden keinem Helden zugeordnet, sie sind für sich allein wirksam. Du kannst mit ihnen sogar ein Monster bekämpfen, wenn du gar keinen Helden von deiner Hand auslegen konntest!

Einige Kampfeffekte (von Monstern) können den Angriff eines Helden komplett verhindern. In diesem Fall werden der Angriffsbonus und sämtliche weiteren Dungeoneffekte des Helden für den kompletten Kampf ignoriert. So würde beispielsweise ein *Feayn Bogenschütze* bei einem Kampf mit einem Monster auf Position 1 weder seinen Angriffsbonus noch seinen Lichtbonus beisteuern können.

Einige Karte erlauben mehrfache Angriffsboni. Der *Zwergenkämpfer* hat beispielsweise einen Angriffsbonus von +2. Wenn du ihm eine scharfe Waffe zuordnest, erhält er einen Bonus von +4 und greift somit mit Angriff +6 an – unabhängig davon kann auch die Waffe selbst noch über einen Angriffsbonus verfügen!

Ein *Flammenschwert* verleiht einem Held sowohl einen Angriffs- als auch einen Lichtbonus. Beide Effekte werden zur selben Zeit aktiviert.

Falls du *Krankheiten* auf der Hand hast, musst du diese ebenfalls aufdecken. Jede aufgedeckte *Krankheit* reduziert deinen Gesamt-Angriffswert – ob nicht-magisch oder magisch – in diesem Kampf.

Einige Karteneffekte erlauben dir, deinen Angriffsbonus zu verdoppeln. In diesem Fall addierst/subtrahierst du alle Angriffsmodifikatoren (inklusive der *Krankheiten*, aber ohne Lichtboni), bevor das Ergebnis entsprechend multipliziert wird.

Nachdem du deine Waffen deinen Helden zugeordnet hast und alle sonstigen positiven oder negativen Effekte deiner ausgelegten Handkarten ermittelt hast, wendest du alle Angriffsmodifikatoren an (z.B. Verdoppler-Effekte). Danach errechnest du deinen **Gesamt-Angriffswert**.

Nachdem du dich entschieden hast, ein Monster auf einer bestimmten Position anzugreifen, kannst du die **Lichtabzüge** mit deinem Gesamt-Angriffswert verrechnen. Vergleiche dazu auch den Abschnitt „Licht und Dunkelheit“ auf Seite 13.

Beachte: Sobald du dich entschieden hast, in den Dungeon zu gehen, musst du dich für einen Angriff auf ein Monster entscheiden – ganz egal, ob du es besiegen kannst oder nicht.

Helden, Gegenstände, Zaubersprüche und Waffen verfügen oftmals über einen **Dungeoneffekt (DUNGEON: ...)**, während Monster **Kampfeffekte (KAMPF: ...)** auslösen. Diese Unterscheidung hilft, den genauen Zeitpunkt eines Effekts festzustellen.

DUNGEONEFFEKTE

Wenn du dich entscheidest, den Dungeon zu betreten, bereitest du deine Kräfte auf den Kampf vor. Dungeoneffekte repräsentieren eben diese Planung und Vorbereitung. Wann immer ein Dungeoneffekt eine **Karte zerstört**, wird diese Karte sofort aus dem Spiel entfernt und kann für keine weiteren Effekte mehr eingesetzt werden. Wenn du beispielsweise dem *Thyrischen Knappen Proviand* verabreichst, damit er einen Angriffsbonus von +2 erhält, darfst du den *Proviand* nicht auch noch für einen Bonus von Stärke +2 einsetzen. Entsprechend verhält es sich umgekehrt: Wenn du einem Helden mithilfe des *Proviands* zu Stärke +2 verhilfst, kann der *Proviand* im Anschluss nicht durch einen anderen Dungeoneffekt zerstört werden.

Darin unterscheiden sich die Dungeoneffekte von den Kampfeffekten, die *während* des Kampfes stattfinden. Sämtliche Karten, die sich nach deinem Vorbereitungsschritt (Schritt 2 deines Zugs) noch im Spiel befinden, behalten ihren Effekt **bis zum Ende des Kampfes** – selbst dann, wenn der Kampfeffekt eines Monsters die Karte(n) zerstören würde. So verbleibt ein Held, der durch den Kampfeffekt eines Monsters zerstört wird, noch bis zum Ende des Kampfes im Spiel. Diese Regel gilt für alle Kartentypen.

KAMPFEFFEKTE

Die meisten Monster verfügen über Kampfeffekte – vergesst nicht, diese auch anzuwenden! Kampfeffekte finden während des Kampfes statt (Schritt 4 deines Zugs) und verursachen u.a. *Krankheiten* oder verringern den Angriffswert. Anders als Dungeoneffekte, die vor dem Kampf wirksam werden, treten die Kampfeffekte eines Monsters **während oder am Ende** des Kampfes in Kraft – ganz egal ob das Monster besiegt wird oder nicht.

Jede Karte, die durch einen Kampfeffekt **zerstört** wird, verbleibt bis zum Ende des Kampfes im Spiel – die Helden kämpfen schließlich bis zum bitteren Ende! Alle anderen Kampfeffekte werden während des Kampfes wirksam. Ein Kampfeffekt, der beispielsweise die Stärke eines Helden reduziert, muss einkalkuliert werden, bevor das Monster besiegt werden kann. Hat der Held dadurch nicht mehr die Kraft, seine Waffe zu tragen, sind auch der Angriffsbonus und eventuelle Effekte der Waffe verloren.

Beachte: Wirst du durch einen Kampfeffekt gezwungen, eine Karte zu ziehen, z.B. eine *Krankheit*, legst du diese Karte sofort auf deinen Ablagestapel, genauso wie du es mit Karten tust, die du im Dorf erwirbst. Diese Karten haben keine Auswirkung auf den laufenden Kampf, können aber zukünftige Kämpfe beeinflussen.

Einige Kampfeffekte verhindern, dass ein Held das Monster angreifen darf. Jede deiner Handkarten muss mit in den Dungeon, auch wenn du sie nicht einsetzen kannst. Du darfst keinem Held, dem du bereits durch einen Kampfeffekt ein Kampfverbot zugeteilt hast, ein weiteres Kampfverbot zuteilen (aufgrund eines weiteren Kampfeffektes).

Beispiel: Ein *Zwergenwächter*, ein *Faeyn Bogenschütze* und eine *Miliz* greifen einen *Spuk* auf Position 1 an. Der *Faeyn* darf aufgrund seines eigenen Dungeoneffekts nicht angreifen. Daher nutzt der *Spuk* seinen Kampfeffekt, um entweder den Angriff des *Zwergs* oder der *Miliz* zu verhindern.

Jede Heldenkarte kann aufgrund eines Kampfeffekts im Dungeon zerstört werden; dabei ist es unerheblich, ob der Held zum Gesamt-Angriffswert beigetragen hat oder nicht. Würde die Heldengruppe im obigen Beispiel einen *Wiedergänger* auf Position 1 angreifen, kann jeder ausgelegte Held dem Kampfeffekt (Stärke-Abzug) zum Opfer fallen und zerstört werden.

ABWICKLUNG EINES KAMPFES

Nachdem alle Dungeon- und Kampfeffekte einberechnet wurden, **vergleichst** du deinen finalen **Gesamt-Angriffswert** (bestehend aus magischen und nicht-magischen Angriffs-Boni) mit der Anzahl der **Lebenspunkte des Monsters**, das du angreifst. Vergiss dabei nicht, eventuelle Lichtabzüge mit einzurechnen (s.u.).

Wenn dein Gesamt-Angriffswert **geringer** ist als die Lebenspunkte des Monsters, verlierst du den Kampf. Das Monster verschwindet wieder im Dungeon: Lege die Monsterkarte unter das Dungeondeck.

Wenn dein Gesamt-Angriffswert **größer oder gleich** der Lebenspunkte des Monsters ist, hast du es besiegt!

Lege die Monsterkarte auf deinen Ablagestapel. Monsterkarten können – wie andere Karten deines Kommandodecks auch – einen Goldwert haben oder dir bestimmte Effekte im Dorf oder im Dungeon ermöglichen.

Nimm eine Anzahl von *Erfahrungspunkten*, die dem *Erfahrungspunkte*-Wert des Monsters entsprechen. Lege sie separat **neben** deinem Ablagestapel ab – in **keinem** Fall auf deinem Ablagestapel!

Monster sind bekannt dafür, gewaltige Schätze anzuhäufen. Du darfst diese Schätze als Beute einsammeln, wenn es dir gelingt, das Monster zu besiegen (s. Seite 19):

Wenn ein Monster, das du gerade besiegt hast, das Wort *Beute* auf seiner Karte vermerkt hat, darfst du sofort 1 Karte des vermerkten Typs im Dorf erwerben – unter Verwendung all deiner in diesem Kampf ausgelegten Karten, die den Kampf überdauert haben.

Anmerkung: Auch einige Helden verfügen über diese Beute-Eigenschaft, die genauso wie bei Monstern funktioniert.

Beispiel: Dein *Zwergenkämpfer* verfügt über die Eigenschaft: *Beute (Waffe)*. Nachdem der *Zwerg* ein Monster *besiegt* hat, darfst du 1 Waffenkarte aus dem Dorf kaufen (aber keinen Gegenstand, keinen Zauberspruch etc.), vorausgesetzt der Goldwert deiner verbliebenen ausgelegten Karten ist dafür ausreichend.

Unabhängig davon, ob du einen Kampf im Dungeon gewonnen oder verloren hast, vergiss nicht, die verbliebenen anderen Monsterkarten vorwärts in Richtung Position 1 zu rücken und danach die Lücke auf Position 3 mit einer neu gezogenen Karte vom Dungeondeck aufzufüllen. Schiebst du dabei ein Monster mit Durchbrucheffekt auf Position 1, wird der Effekt ausgelöst. Vgl. dazu den Abschnitt Monsterkarten auf Seite 10 und den Abschnitt Durchbrucheffekte auf Seite 19.

LICHT UND DUNKELHEIT

Der Dungeon ist ein dunkler und gefährlicher Ort. Die Helden sollten ihre eigenen Lichtquellen mitbringen, um die Monster effektiv bekämpfen zu können. Falls du nicht ausreichend Licht dabei hast, wirst du einen Lichtabzug auf deinen Gesamt-Angriffswert erleiden. Mit folgenden Schritten berechnest du deinen Lichtabzug:

1. Bestimme die Position des Monsters im Dungeon, das du angreifen möchtest. Der Basis-Lichtabzug ergibt sich aus der Position des Monsters.
2. Überprüfe, ob das Monster über einen Kampfeffekt verfügt, der einen Lichtabzug bewirkt (z.B. *Licht -1*). Ist das der Fall, addierst du diesen Lichtabzug zum Basis-Lichtabzug. Beachte dabei, dass dieser Modifikator stets im Textfeld der Monsterkarte erwähnt wird und nicht in Form eines Laternensymbols.
3. Errechne die Gesamtsumme der Lichtquellen, die deine Karten mit sich bringen. Diese Lichtpunkte erscheinen im Laternensymbol auf der linken Kartenseite. Für jeden deiner Lichtpunkte reduziert sich der Lichtabzug um 1.

Wenn du das Monster angreifst, wird der finale Lichtabzug verdoppelt. Dieser Wert reduziert dann den Gesamt-Angriffswert deiner Heldengruppe (d.h. jeder Punkt Lichtabzug, den du nicht mit deinen eigenen Lichtquellen ausgleichen kannst, resultiert in einem Angriffsbonus-Abzug von 2).

Wichtig: Eine Lichtquelle kann dir niemals einen Bonus auf deine Attacke geben! Wenn deine Lichtpunkte größer sind als dein Lichtabzug, verhält es sich so, als wenn beide Werte gleich groß wären. Allerdings ist der Lichtabzug ein unbegrenzter Wert, er kann beliebig hoch sein.

Beachte: Der Lichtwert einer Waffe wird nur dann mit eingerechnet, wenn die Waffe auch einem Helden zugewiesen wird.

BEISPIEL: LICHTABZÜGE

Im Beispiel 1 befindet sich der *Alptraum-Reiter* auf Position 1, der *Greif* auf Position 2 und *Hund des Zwiellichts* auf Position 3. Über jeder Karte sieht ihr jeweils den Basis-Lichtabzug, der für diese Position gilt.

Nach Berechnung der Lichtabzüge, die die Monster aufgrund ihrer Kampfeffekte mit sich bringen, verursacht der *Alptraum-Reiter* auf Position 1 einen Lichtabzug von -3 (-1 aufgrund seiner Position im Dungeon und zusätzliche -2 aufgrund seines Kampf-Effektes; das resultiert in einem Abzug von -6 auf den Gesamt-Angriffswert). Während der *Hund des Zwiellichts* auf Position 3 einen Lichtabzug von -4 hat (Abzug vom Gesamt-Angriffswert: -8), bleibt der Lichtabzug des *Greifen* unverändert. Das sind ziemlich heftige Lichtabzüge – ohne eine eigene Lichtquelle werden es die Helden im Kampf gegen diese Monster schwer haben.

Im Beispiel 2 setzen die Helden einen *Feuerball* und eine *Fackel* ein, die ihnen einen Lichtbonus von 2 geben.

Beachte: Der *Hund des Zwiellichts* kann aufgrund seines Kampfeffektes aktuell nicht angegriffen werden (siehe Kartentext). Dank der Lichtquellen ist der *Alptraum-Reiter* nun einfacher zu bekämpfen, am einfachsten lässt sich jedoch der *Greif* besiegen: Zusätzlich zum *Feuerball* benötigen die Helden im Beispiel 2 bei ihm nur noch einen Angriffsbonus von 4.

Beispiel 1

Position 1
Lichtabzug -1*
Angriffsbonus -2



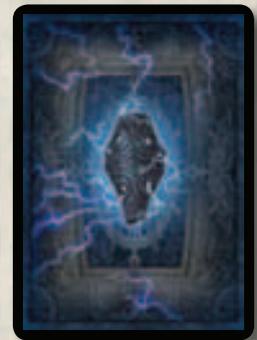
Position 2
Lichtabzug -2*
Angriffsbonus -4



Position 3
Lichtabzug -3*
Angriffsbonus -6



Dungeondeck



* Basis-Lichtabzug

Beispiel 2

Position 1
Lichtabzug -1
Angriffsbonus -2



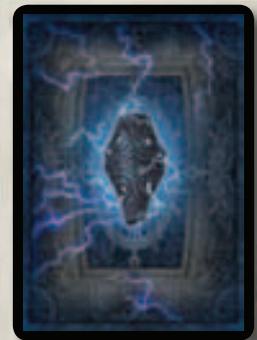
Position 2
Lichtabzug 0
Angriffsbonus 0



Position 3
Lichtabzug -2
Angriffsbonus -4



Dungeondeck



ANGRIFF UND MAGISCHER ANGRIFF

Alle Kämpfe werden durch 2 Faktoren entschieden: den Gesamt-Angriffswert und die Lebenspunkte des Monsters. Während die Lebenspunkte des Monsters unveränderlich sind, kann der Gesamt-Angriffswert vor und während des Kampfes variieren.

Die Gesamtwerte der magischen und nicht-magischen Angriffe werden jeweils separat berechnet (und danach miteinander zum Gesamt-Angriffswert addiert). Helden, Gegenstände, Zaubersprüche, Trophäen und Waffen, die du vor dem Kampf auslegst, können dir einen Bonus auf beide Angriffsarten geben. Trophäen, Kampfeffekte und andere Karten, z.B. *Krankheiten*, können den Angriffsbonus deiner Helden reduzieren.

Falls ein Effekt (beispielsweise eine *Krankheit*) deinen Gesamt-Angriffswert reduziert, reduziert er **entweder** deinen nicht-magischen **oder** deinen magischen Angriffsbonus – niemals beide. In jedem Fall muss ein gültiges Angriffsziel ausgewählt werden.

Beispiel: Ein *Zwergenkämpfer*, der mit einem *Flammenschwert* ausgerüstet ist, hat einen nicht-magischen Angriffsbonus von +6 und einen magischen Angriffsbonus von +3. Da ebenfalls eine *Krankheit* aufgedeckt worden ist, muss der Spieler sich entscheiden, ob er entweder den nicht-magischen Angriffsbonus auf +5 ($6 - 1 = 5$) oder den magischen Angriffsbonus auf +2 ($3 - 1 = 2$) reduziert. Wäre der Zwerg nicht mit dem *Flammenschwert* ausgerüstet, könnte er sich nicht für die Reduzierung des magischen Angriffsbonusess entscheiden.

MERKMALE

Zusätzlich zu ihren Kampfeffekten verfügen einige Monster auch über Merkmale. Von diesen Merkmalen profitiert das Monster immer.

Beispiel: *Schwarze Wut* hat das Merkmal *Immun gegen magische Angriffe*. Dieses Merkmal reduziert den kompletten magischen Angriffsbonus einer Heldengruppe auf 0.

Im Folgenden findest du eine Übersicht der verschiedenen Merkmale, die auf den Karten zu finden sind:

Magische Angriffe verursachen nur ½ Schaden: Nach Errechnung deines magischen Gesamt-Angriffswerts halbiert du den Wert. Es wird abgerundet.

Ohne [etwas Bestimmtes] nur ½ Schaden: Dein Gesamt-Angriffswert wird nach Berechnung aller Modifikatoren halbiert, sollten deine ausgelegten Karten [etwas Bestimmtes] nicht enthalten. Es wird abgerundet. Das Bestimmte können beispielsweise ein magischer Angriff oder bestimmte Waffen etc. sein. Nur wenn du die bestimmte Voraussetzung erfüllst, kämpfst du mit deinem vollen Angriffswert.

Immun gegen scharfe Waffen: Jeder nicht-magische oder magische Angriffsbonus mit scharfen Waffen wird auf 0 reduziert. Andere Effekte dieser Waffen (z.B. Lichtpunkte) sind nicht von diesem Merkmal betroffen.

Licht -X: Lichtabzüge sind konstant und werden nicht wie ein Kampfeffekt ausgelöst. Lichtabzüge werden stattdessen vor Kampfbeginn berechnet und nicht wie ein regulärer Kampfeffekt.

Immun gegen magische Angriffe: Die magischen Angriffsboni aller ausgelegten Karten werden auf 0 reduziert. Nur nicht-magische Angriffsboni können gegen dieses Monster zum Einsatz gebracht werden. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder einen magischen Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Nur magische Angriffe möglich: Bei der Berechnung des Gesamt-Angriffswertes zählen nur die Karten, die einen magischen Angriffsbonus geben. Nur wenn dein magischer Gesamt-Angriffswert größer oder gleich den Lebenspunkten des



Monsters ist, kannst du es besiegen. Die am Kampf beteiligten Helden (einschließlich der Helden, die entweder keinen oder nur einen nicht-magischen Angriffsbonus beigesteuert haben) bleiben jedoch immer noch im Besitz ihrer anderen Eigenschaften, z.B. Lichtpunkte und/oder anderer Merkmale.

Der Angriff muss magischen Angriff enthalten: Um das Monster zu besiegen, muss in deinem Gesamt-Angriffswert mindestens ein magischer Angriffsbonus von +1 enthalten sein. Jede andere Kombination aus regulärem und magischem Angriff ist erlaubt. Du darfst das Monster sogar auch ohne magischen Angriff angreifen (um es unter das Dungeondeck zu legen).

Helden ohne Waffen können nicht angreifen: Helden, denen keine Waffe zugeordnet wurde, steuern weder ihren nicht-magischen noch ihren magischen Angriffsbonus noch andere Eigenschaften (z.B. Lichtpunkte) zum Kampf bei. Da diese Helden jedoch mit dem Rest der Gruppe ebenfalls mit in den Dungeon ziehen, können sie ebenso Ziele von Kampfeffekten des angegriffenen Monsters werden.

KRANKHEITEN

Einige Karten zwingen dich, eine Anzahl von *Krankheiten* zu nehmen (entweder als Dungeon- oder als Kampfeffekt). Eine erhaltene *Krankheit* legst du immer sofort auf deinen Ablagestapel. Nur Monster-Merkmale oder Kampfeffekte, die sich speziell auf *Krankheiten* beziehen, haben auch einen Einfluss auf *Krankheiten*. Jede Krankheit verursacht einen **Abzug** von -1 auf deinen nicht-magischen **oder** magischen Angriffswert (der natürlich mindestens +1 sein muss, damit der Abzug angewendet wird).

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie du Krankheiten wieder **loswerden** kannst. Wählst du in deinem Zug die Aktion „Erholung“, darfst du eine Karte, beispielsweise eine *Krankheit*, die du auf der Hand hast, zerstören. Einige Charaktere und Dorfkarten erlauben dir ebenfalls, *Krankheiten* zu zerstören.

Wenn du eine *Krankheit* zerstörst, wird sie nicht zu den anderen zerstörten Karten, sondern wieder zurück auf den offenen Stapel der *Krankheiten* gelegt (da die Anzahl der *Krankheiten* unbegrenzt ist). Sollte der Stapel aufgebraucht sein, und es werden weitere *Krankheiten* benötigt, nimm einfach eine der nicht in diesem Spiel verwendeten Karten und behandle sie wie eine *Krankheit*.

Krankheiten haben keinen Goldwert. Zudem werden sie keinem bestimmten Kartentyp zugeordnet.

TROPHÄEN

Während die meisten Monster nicht mehr wert sind als ein paar Siegpunkte und Goldstücke, gibt es doch einige Monsterkarten, die zu Trophäen werden, wenn sie sich nach erfolgreichem Kampf in deinem Deck befinden.

Diese besonderen Monsterkarten werden durch folgendes Symbol als Trophäe (die nicht automatisch hilfreich sein muss) gekennzeichnet: ✨.

- Trophäen müssen verwendet werden, wenn du sie im Kampf auslegst.
- Trophäen funktionieren unabhängig von Helden, sie müssen also keinem Helden zugeordnet werden.

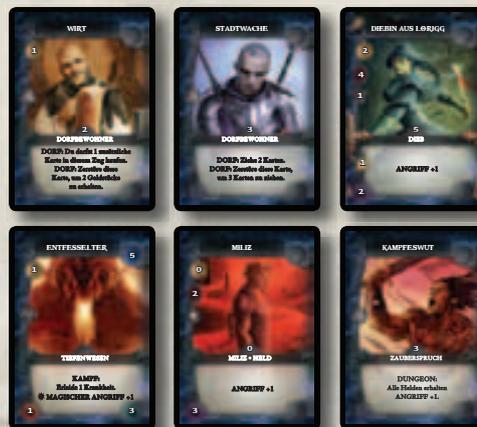
Behandle diese Karten wie jede andere Karte, die einen Dungeoneffekt oder einen Angriffsbonus ermöglicht. Trophäen können auch Lichtpunkte mit sich bringen. Eine Monsterkarte, die über einen Lichtpunkt in ihrem Laternensymbol verfügt, ist auch ohne ✨-Symbol eine Trophäenkarte.

Nur Trophäen unter deinen ausgelegten Handkarten steuern ihre Eigenschaft zum Kampf bei. Trophäen auf Monsterkarten im Dungeon hingegen haben niemals einen Einfluss auf den Kampf.

Wichtig: Die anderen Kampfeffekte, die sich auf den im Kampf ausgelegten Monsterkarten **eines Spielers** befinden, wirken sich niemals aus.

BEISPIEL EINES DORFBESUCHS

Susanne entscheidet sich in ihrem Zug für einen Dorfbesuch. Sie hat folgende Karten auf der Hand: *Wirt*, *Stadtwache*, *Diebin aus Lorigg*, *Lorigg*, *Entfesselter*, *Miliz* und *Kampfeswut*. Zudem verfügt sie über 3 *Erfahrungspunkte*. Sie beginnt ihren Zug, indem sie ihre Karten vor sich auslegt.



BEISPIEL EINES KAMPFES IM DUNGEON

Nun kann sie beliebig viele Dorfeffekte ihrer ausgelegten Karten nutzen. Sie aktiviert den ersten Effekt der *Stadtwache*, um 2 weitere Karten von ihrem Kommandodeck aufzudecken: *Krankheit* und *Barbarenschlächter*. Keine dieser beiden Karten verfügt über einen Goldwert, daher beschließt Susanne, auch noch den zweiten Effekt der *Stadtwache* zu nutzen: Sie zerstört die *Stadtwache*, legt sie auf den Müllhaufen und deckt dafür 3 weitere Karten von ihrem Kommandodeck auf: *Lehrmeisterin*, *Fackel* und *Dolch*. Dann verwendet sie den Effekt des *Wirts*, die ihr erlaubt, bei Bedarf in diesem Zug eine zusätzliche Karte zu kaufen. Um durch die *Lehrmeisterin* 2 *Erfahrungspunkte* zu bekommen, zerstört Susanne nun die *Miliz*. Da sie weiß, dass sich nur noch eine weitere *Miliz* in ihrem Kommandodeck befindet, entscheidet sie sich, auch noch die *Lehrmeisterin* zu zerstören, um dadurch 2 Goldstücke zu erhalten.

Beachte, dass der Kampfeffekt, den der *Entfesselte* auf seiner Karte vermerkt hat, nicht aktiviert wird, da sich das Monster unter Susannes Handkarten befindet und nicht im Dungeon.

Nun zählt Susanne ihren Goldvorrat zusammen, indem sie zu den 2 Goldstücken der *Lehrmeisterin* auch noch die Goldwerte ihrer ausgelegten Handkarten addiert: *Diebin aus Lorigg* (2) + *Entfesselte* (1) + *Fackel* (2) + *Dolch* (1) + *Wirt* (1) ergeben einen Gesamtwert von 9 Goldstücken. Sie würde gerne ein *Kurzschwert* für 6 und den Zauberspruch *Verbannung* für 4 Goldstücke kaufen, aber dazu reicht ihr Gold nicht aus. Daher entscheidet sie sich, den *Wirt* zu zerstören, der ihr dadurch 2 Goldstücke bringt. Somit verliert sie zwar das 1 Goldstück, das ihr der *Wirt* vorher gebracht hätte, aber durch dessen Zerstörung erhält sie 2 Goldstücke und hat damit mit 10 Goldstücken genug, um sowohl das *Kurzschwert* als auch die *Verbannung* zu kaufen. Sie darf beide Karten kaufen, da ihr der Effekt des *Wirts* einen Extrakauf ermöglicht.

Nun möchte Susanne ihre Helden trainieren. Sie bezahlt 2 *Erfahrungspunkte*, um ihren *Diebin aus Lorigg* zu einer *Schurkin aus Lorigg* zu hochstufen. Dazu zerstört sie den *Diebin aus Lorigg* und sucht sich aus dem *Lorigg*-Heldenstapel einen Stufe-2-Helden, die *Schurkin aus Lorigg*, und legt diese auf ihren Ablagestapel. Danach bezahlt sie 3 *Erfahrungspunkte* und stuft ihren Stufe-2-*Barbarenschlächter* zu einem *Khan der Barbaren* hoch. Zum Glück gibt es im entsprechenden Heldenstapel noch die gesuchte Stufe-3-Heldenkarte, denn sonst hätten sie ihren *Barbarenschlächter* nicht hochstufen dürfen und hätte ihre *Erfahrungspunkte* zum Hochstufen eines anderen Helden in einem späteren Zug aufsparen müssen. Alle verwendeten *Erfahrungspunkte* werden auf den entsprechenden Stapel neben dem Dorf zurückgelegt.

Susanne beendet ihren Zug, indem sie alle ihre Karten auf den Ablagestapel legt und 6 neue zieht.

Bernd verkündet, dass er in seinem Zug im Dungeon kämpfen möchte. Er legt seine Handkarten aus: *Krankheit*, *Verbannung*, *Regischer Priester*, *Proviand*, *Thyrischer Knappe* und *Hellebarde*. Im Dungeon liegen *Hund des Zwielichts* (Position 1), *Gequälte* (Position 2) und *Uyryl der Riesige* (Position 3).



Bernd beginnt, indem er sich mit dem Dungeoneffekt des *Regischen Priesters* auf den Kampf vorbereitet: Er zieht eine Karte, eine *Miliz*. Dann nutzt er den *WH-Dungeoneffekt* des *Priesters*, der ihm erlaubt, eine *Krankheit* zu zerstören, um dafür eine Karte zu ziehen. Er legt seine *Krankheit* auf den Müllhaufen und zieht eine Karte von seinem Kommandodeck: eine weitere *Krankheit*! Da der *WH-Dungeoneffekt* beliebig oft anwendbar ist, darf Bernd auch noch die neu gezogene *Krankheit* zerstören, um dafür eine neue Karte zu ziehen: ein *Kurzschwert*.

Nun überlegt sich Bernd, welche Optionen er hat: Er könnte den *Regischen Priester* mit dem *Kurzschwert* und den *Thyrischen Knappen* mit der *Hellebarde* ausrüsten, aber damit der *Knappe* den höheren Angriffswert der *Hellebarde* nutzen kann, muss er ihm auch den *Proviand* geben, da der *Thyrische Knappe* nur einen Stärkewert von 6 hat. Da keine von Bernds Karten über Lichtpunkte verfügt, darf er den *Hund des Zwielichts* nicht angreifen (da dieser nicht angegriffen werden kann, wenn ein Lichtabzug besteht).

Also spielt Bernd *Verbannung* aus und legt den *Hund des Zwielichts* unter das Dungeondeck. Der *Gequälte* rückt auf Position 1 vor, *Uyryl der Riesige* gelangt auf Position 2, und ein *Finsterer Gesandter* wird vom Dungeondeck aufgedeckt und auf Position 3 gelegt. Aufgrund der *Verbannung* muss Bernd eine seiner ausgelegten Karten zerstören. Er könnte auch die *Verbannung* zerstören, aber er möchte sie behalten. Alternativ

könnte er den *Proviand* zerstören, den aber benötigt er noch im Kampf. Er entscheidet sich, die *Miliz* zu zerstören, die dadurch nicht am Kampf teilnehmen kann und sofort auf den Müllhaufen gelegt wird.

Zudem darf Bernd aufgrund der *Verbannung* noch eine Karte aufdecken: *Kampfeswut*. Dadurch erhalten alle seinen Helden einen Bonus von +1 auf ihren nicht-magischen Angriffsbonus. Er könnte den *Gequälten* angreifen, dem er einen Schaden von 6 zufügen müsste, um ihn zu töten. *Uyryl der Riesige* dagegen hat sogar 9 Lebenspunkte. Da Bernd noch immer keine Lichtquelle hat, würde er gegen den *Gequälten* einen Lichtabzug von -2 und gegen *Uyryl* einen Lichtabzug von -4 erleiden. Es gibt jedoch noch ein weiteres Problem: Wenn er den *Gequälten* angreift, erleiden alle seine Helden einen Stärke-Abzug von -2. Dadurch wäre das *Kurzschwert* zu schwer für den *Regischen Priester*, und der *Thyrische Knappe* könnte den zusätzlichen Angriffsbonus der *Hellebarde* nicht mehr bekommen.

Bernd könnte dem *Regischen Priester* den *Proviand* geben, damit er das *Kurzschwert* tragen kann; der *Thyrische Knappe* würde dann allerdings nur einen Angriffsbonus von +2 durch die *Hellebarde* bekommen. Damit würde sich Bernds Gesamt-Angriffswert wie folgt aufbauen: +2 Magischer Angriff (*Regischer Priester*), +4 Angriff (*Kurzschwert*, verwendbar mithilfe des *Proviands*, der den Stärke-Abzug ausgleicht), +2 Angriff (*Thyrischer Knappe*), +2 Angriff (*Hellebarde*), +2 Angriff (*Kampfeswut* für 2 Helden) = 12 Gesamt-Angriffswert. Sogar mit dem eingerechneten Lichtabzug, der seinen Gesamt-Angriffswert um 2 verringert, könnte er den *Gequälten* leicht besiegen.

Allerdings verfügt *Uyryl der Riesige* über eine Trophäe, die Bernd gern seinem Kommandodeck hinzufügen würde. Gegen *Uyryl* würden Bernds Helden keinen Stärke-Abzug erleiden, somit könnte Bernd seinen ursprünglichen Plan verfolgen, und den *Proviand* dem *Thyrischen Knappen* mit seiner *Hellebarde* geben. Folgender Gesamt-Angriffswert würde sich ergeben: +2 Magischer Angriff (*Regischer Priester*), +4 Angriff (*Kurzschwert*), +2 Angriff (*Thyrischer Knappe*), +6 Angriff (*Hellebarde*, da der *Proviand* dem *Knappen* eine Stärke von 8 verleiht), +2 Angriff (*Kampfeswut* für 2 Helden) = 16, dazu käme auf Dungeon-Position 2 ein Lichtabzug von -4. Letztlich hätte Bernd also einen Gesamt-Angriffswert von 12, der völlig ausreichend ist, um dem bösen Drachen den *Garaus* zu machen!

Bernd wählt *Uyryl den Riesigen* als Ziel seines Angriffs, er besiegt den Drachen und legt die Monsterkarte auf seinen Ablagestapel. Zudem erhält er die 2 *Erfahrungspunkte*, die unten links im roten Symbol auf *Uyryls* Karte abgebildet sind. In zukünftigen Kämpfen gibt *Uyryls* Trophäe einen Angriffsbonus von +1, der

Bernd helfen kann, weitere Monster zu überwinden. Da Bernd keine *Miliz* ausliegen hat, ignoriert er *Uyryls* Kampfeffekt, der eine *Miliz* zerstört hätte. Der *Finstere Gesandte* rückt auf Position 2 vor, und für Position 3 wird eine neue Monsterkarte aufgedeckt.

Letztlich legt Bernd alle seine Karten auf den Ablagestapel und zieht 6 neue. Sein Zug ist damit vorbei.

BEISPIEL EINER ERHOLUNG

Philipp beschließt, sich in diesem Zug zu erholen. Er hat 1 *Krankheit*, 2 *Milizen*, 1 *Dolch*, 1 *Lehrmeisterin* und 1 *Sphinx* auf der Hand und entscheidet sich, die *Krankheit* zu zerstören. Er hätte stattdessen auch eine *Miliz* oder den *Dolch* zerstören können, um dadurch sein Deck von Karten zu befreien, die er später nicht mehr ziehen möchte. Er hätte sogar auch die *Lehrmeisterin* oder die *Sphinx* zerstören können, aber das wären keine klugen strategischen Entscheidungen gewesen. Da Philipp sich nur erholt und keinen Dorfbesuch durchführt, kann er keinen Effekt der *Lehrmeisterin* nutzen.

Nachdem er die Karte seiner Wahl zerstört hat, legt er alle seine Handkarten auf den Ablagestapel und beendet seinen Zug, indem er 6 neue Karten zieht.

SPIELLENDE

Sobald der *Donnerstein* Position 1 des Dungeons erreicht, endet das Spiel.

Falls du in deinem Zug ein Monster auf Position 1 besiegst und dadurch den *Donnerstein* auf Position 1 bewegt hast, **nimmst du** den *Donnerstein* und fügst ihn als Beute deinem Ablagestapel hinzu!

Falls dieser Fall nicht eintritt, **erhält niemand** den *Donnerstein*.

Bei Spielende nimmst du alle Karten von deiner Hand, von deinem Kommandodeck und deinem Ablagestapel sowie alle Karten, die du sonst noch bei Spielende kontrollierst, und bildest daraus einen gemeinsamen Stapel. Dann zählst du die Siegpunkte aller Karten zusammen, die sich in deinem Stapel befinden.

Der Spieler **mit den meisten Siegpunkten** gewinnt. Sollte sich dabei herausstellen, dass mehrere Spieler die meisten Punkte haben, ist derjenige unter ihnen der Gewinner, der auch noch den *Donnerstein* besitzt. Hat keiner dieser Spieler den *Donnerstein*, gibt es mehrere Gewinner!

WEITERE REGELN

Durchbruch

Sobald ein Monster mit dem Effekt *Durchbruch* Position 1 des Dungeons erreicht, wird dieser Effekt ausgelöst – und zwar **nur ein einziges Mal** – bevor der aktive Spieler seine Handkarten ablegt und seinen Zug beendet (s. Seite 5). Jeder Durchbrucheffekt hat andere Auswirkungen auf den Spielverlauf. Schaut euch zum genaueren Verständnis auch noch die Erläuterungen der Kartentexte ab Seite 20 an. Liegt ein Monster mit Durchbrucheffekt **zu Spielbeginn** auf Position 1, wird der Effekt **nicht** ausgelöst.

Verhinderung von Angriffen

Bestimmte Merkmale oder Kampfeffekte auf Monsterkarten verhindern den Angriff von einzelnen Helden oder einer Gruppe von Helden (z.B. *Helden ohne Waffen können nicht angreifen*).

Wenn der Angriff deiner kompletten Heldengruppe auf ein bestimmtes Monster verhindert wird, kannst du es nicht als Ziel deines Angriffs wählen (Schritt 3 beim „Kampf im Dungeon“). Daher darfst du es auch nicht als Ziel wählen, nur um es unter das Dungeondeck zu legen.

Wenn der Angriff eines einzelnen Helden auf ein bestimmtes Monster verhindert wird, kann der Held nur in Schritt 2 seine (eventuell vorhandenen) Dungeoneffekte zur Vorbereitung des Kampfes beitragen. Sein nicht-magischer Angriffsbonus, sein magischer Angriffsbonus und sein Lichtbonus können hingegen in diesem Kampf nicht eingesetzt werden.

Goldene Regel

Falls ein Kartentext gegen eine Spielregel in diesem Heft verstößt oder sie verändert, hat stets der Kartentext Vorrang. Und letztlich lautet die Goldene Regel natürlich: Habt Spaß bei *Thunderstone*!

Halber Angriffswert

Einige Monster sind gegen bestimmte Angriffe besser geschützt. Halbierte Angriffswerte werden stets abgerundet.

Immunität

Einige Monster sind gegen bestimmte Angriffe komplett immun. Das bedeutet, dass bestimmte Angriffe (z.B. Magischer Angriff, Scharfe Waffen etc.) bei diesem Monster keinen Schaden verursachen und sie auch nicht bei der Berechnung des Gesamt-Angriffswerts berücksichtigt werden.

Mischen

Mische deinen Ablagestapel **nur**, wenn dein Kommandodeck komplett aufgebraucht ist **und** du neue Karten ziehen musst. Der Ablagestapel wird dann stets komplett gemischt.

Beute

Einige Monstern und Helden verfügen über die Eigenschaft *Beute*, die du nach einem erfolgreichen Kampf gegen ein Monster nutzen kannst. Dabei erhältst du einen freien Dorfbesuch und darfst dort **1** Dorfkarte eines bestimmten Typs kaufen. Dieser Typ ist auf der Monster- bzw. Heldenkarte vermerkt; z.B. erlaubt dir eine Karte mit der Eigenschaft *Beute (Essen)* 1 Essenskarte im Dorf zu kaufen; mit der Eigenschaft *Beute (Gegenstand)* darfst du im Dorf 1 Gegenstand kaufen.

Die *Beute*-Eigenschaft einer Monster- oder Heldenkarte darf **nur nach einem für die Helden siegreichen Kampf** eingesetzt werden.

Falls du in deinem Zug mehrere Karten mit *Beute*-Eigenschaft nutzen kannst, darfst du die Reihenfolge der einzelnen *Beute*-Karten selbst bestimmen. Für jeden dieser *Beute*-Käufe darfst du jeweils den kompletten Goldwert der Karten nutzen, die du vor dir ausgelegt hast.

Ein Held, der nicht angegriffen hat oder nicht angreifen konnte, darf sein *Beute*-Eigenschaft nicht nutzen.



ERLÄUTERUNGEN DER KARTENTEXTE

Heldenkarten:

Amazone

Der Dungeoneffekt dieser Heldin bewirkt einen Angriffsbonus zusätzlich zum normalen Angriffswert der Amazone.

Barbar

Barbarenkrieger / Barbarenschlächter: Ein Essen, das zur Nutzung des Dungeoneffekts zerstört wird, kann nicht später noch für einen Stärkebonus oder einen anderen Effekt eingesetzt werden.

Barbarenschlächter / Khan der Barbaren: Der Held erhält den Angriffsbonus für jedes von der Hand ausgelegte Monster vor dem Kampf.

Elf

Elfenhexer / Erzmagier der Elfen: Sobald ein Monster unter das Dungeondeck gelegt wurde, fülle den Dungeon wieder auf. Sollte dies zu einem Durchbrucheffect führen, wird er sofort ausgeführt. Sollte der *Donnerstein* auf Position 1 des Dungeons gelangen, endet das Spiel sofort, wobei niemand den *Donnerstein* erhält.

Faeyn

Solltest du bei einer Dungeon-Aktion ein Monster auf Position 1 angreifen, wird der Angriffsbonus des *Faeyn* nicht berücksichtigt. Sollte ein *Faeyn* nicht angreifen, wird sein Lichtbonus ignoriert.

Gralssritter

Ritter / Hüter des Grals: Du darfst beliebig viele *Krankheiten* zerstören und dafür neue Karten ziehen, bevor du dich für ein Monster entscheidest, das du angreifen möchtest.

Hüter des Grals: Ausschließlich Gegenstände (**keine** Waffen), die über Lichtpunkte verfügen, vergrößern den Angriffsbonus des *Hüters des Grals*.

Paladin des Grals: Nach einem erfolgreichen Kampf darfst du 1 beliebige Dorfkarte (inklusive Basis- und Heldenkarten) erwerben – mit dem Gold, das du noch vor dir ausliegen hast.

Lorigg

Schurkin / Gesetzlose aus Lorigg: Egal ob der Kampf erfolgreich ist oder nicht, alle anderen Spieler müssen in jedem Fall Karten ablegen, sobald diese Helden den Dungeon betreten.

Rote Klinge

Giftmischer / Attentäter der Roten Klinge: Egal ob der Kampf erfolgreich ist oder nicht, alle anderen Spieler müssen in jedem Fall Karten ablegen, sobald diese Helden den Dungeon betreten.

Regier

Bis zum Beginn des Kampfes darfst du beliebig viele *Krankheiten* zerstören und dafür neue Karten ziehen.

Selurier

Jeder Zauberspruch mit einem magischen Angriffsbonus erhält einen magischen +1 Bonus. Jeder Gegenstand (der das Merkmal „Gegenstand“ hat), erhält einen magischen Angriffsbonus von +1, egal ob er zuvor einen Angriffsbonus hatte oder nicht.

Selurischer Hexenmeister / Magier: Der x2-Multiplikator der *selurischen Hexenmeister/Magier* wirkt sich ausschließlich auf magische Angriffsboni aus und wird erst angewandt, nachdem der gesamte magische Angriffswert berechnet wurde. Sind mehrere *selurische Hexenmeister/Magier* am Kampf beteiligt, vergrößert sich der Multiplikator entsprechend (2 *Hexenmeister/Magier* multiplizieren x4, 3 *Hexenmeister/Magier* multiplizieren x8 usw.).

Selurischer Magier: Falls der ausgeliehene Held durch einen Kampfeffekt stirbt, wird er nicht seinem Besitzer zurückgegeben, sondern zerstört.

Thyrier

Ein Essen, das zur Nutzung des Dungeoneffekts zerstört wird, kann nicht später noch für einen Stärkebonus oder einen anderen Effekt eingesetzt werden.

Thyrischer Baron: Du darfst nur ein Monster mit 1 oder 2 Siegpunkten wählen, keines mit 0. Sobald ein Monster auf deinen Ablagestapel gelegt wurde, fülle den Dungeon wieder auf. Sollte dies zu einem Durchbrucheffect führen, wird er sofort ausgeführt. Sollte der *Donnerstein* auf Position 1 des Dungeons gelangen, endet das Spiel sofort, wobei niemand den *Donnerstein* erhält. Wenn du diesen Dungeoneffekt nutzt, erhältst du keine *Erfahrungspunkte*.

Zwerg

Zwergenwächter: Sein gesamter Angriffsbonus beträgt +4, wenn er mit einer scharfen Waffe ausgerüstet ist. Dieser Bonus ist Teil der *Zwergen*-Eigenschaft, die er beibehält, selbst wenn die Waffe später nutzlos wird (durch den Kampfeffekt eines Monsters beispielsweise).

Zwergenkämpfer: Wenn der *Zwergenkämpfer* während einer Dungeon-Aktion ausgelegt wird, darf er nach erfolgreichem Kampf 1 Waffenkarte im Dorf kaufen – mit dem Gold, das du

vor dir ausgelegt hast. Sein gesamter Angriffsbonus beträgt +6, wenn er mit einer scharfen Waffe ausgerüstet ist.

Zwergenhüter: Sein gesamter Angriffsbonus beträgt +8, wenn er mit einer scharfen Waffe ausgerüstet ist.

Übrige Karten:

Alptraum-Reiter: Die Lichtabzüge werden für die Position, auf der sich der *Alptraum-Reiter* befindet, um 2 erhöht. Lichtabzüge werden vor dem Kampf berechnet. Sollten keine Kämpfer am Kampf beteiligt sein, muss auch keiner zerstört werden.

Arkane Energien: Wenn du den Dungeoneffekt nutzt, **musst** du 1 Karte ziehen.

Beil: Das *Beil* ist eine scharfe Waffe.

Blutschädel-Ork: Dieses Monster verfügt über keine speziellen Eigenschaften und Effekte.

Bote der Dunkelheit: Falls kein Zauberspruch am Kampf beteiligt ist, geschieht auch nichts. Zerstörte Zaubersprüche bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Dolch: Der *Dolch* ist eine scharfe Waffe und eine Basiskarte, die in jedem Spiel verwendet wird.

Entfesselter: Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Fackel: Dieser Gegenstand verleiht dir 1 Lichtpunkt, selbst wenn kein Held anwesend ist. Die *Fackel* ist eine Basiskarte, die in jedem Spiel verwendet wird.

Festmahl: Da *Milizen* Helden sind, erhalten sie auch den Angriffs- und Stärkebonus dieser Karte.

Feuerball: Zur Nutzung dieses Zauberspruchs müssen keine Helden vorhanden sein.

Finsterer Gesandter: Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Flammenschwert: Nur wenn ein Held mit dem *Flammenschwert* ausgerüstet ist, tritt auch der Lichtbonus in Kraft.

Folterknecht: Wenn du nicht mindestens einen Helden mit einer Waffe ausgerüstet hast, wird dein Gesamt-Angriffswert halbiert. Es wird abgerundet. Sollte kein Kleriker am Kampf beteiligt sein, muss auch keiner zerstört werden. Zerstörte Kleriker bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Fürst des Todes: Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Geist: Sollte keine *Miliz* am Kampf beteiligt sein, muss auch keine zerstört werden. Zerstörte *Milizen* bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Gequälter: Der Stärke-Abzug kann bewirken, dass Helden bestimmte Waffen nicht mehr tragen können. Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Gespenst: Sollte keine *Miliz* am Kampf beteiligt sein, muss auch keine zerstört werden. Zerstörte *Milizen* bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Gezeichneter Zyklop: Dieses Monster verfügt über keine speziellen Eigenschaften und Effekte.

Giftige Schlacke: Die Angriffsboni von scharfen Waffen werden beim Kampf gegen dieses Monster ignoriert. Nach Berechnung deines gesamten magischen Angriffswerts halbiere ihn (es wird abgerundet).

Graue Echse: Ihr Kampfeffekt macht die *Echse* besonders verwundbar gegen Waffen. Der *Echse* fehlt eine gute Panzerung.

Grauer Schleim: Wenn mindestens ein Held mit einer Waffe ausgerüstet ist (oder wenn keine Helden am Kampf teilnehmen), wird auch kein Held zerstört. Zerstörte Helden bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel. Da *Milizen* Helden sind, können auch sie zerstört werden. Nach einem erfolgreichen Kampf darfst du im Dorf eine Essenskarte kaufen – mit dem Gold, das du vor dir ausgelegt hast.

Greif: Der magische Angriffsbonus ist eine Trophäe.

Griknak der Goblin: Dieses Monster verfügt über keine speziellen Eigenschaften und Effekte.

Grüner Blob: Falls keine Essenskarte am Kampf beteiligt ist, geschieht auch nichts.

Hellebarde: Ein Held mit Stärke 2 kann mit der *Hellebarde* ausgerüstet werden und erhält einen Angriffsbonus von +2. Ein Held mit Stärke 8 oder mehr erhält stattdessen einen Angriffsbonus von +6.

Herzog der Qual: Um den *Herzog der Qual* zu besiegen, muss dein magischer Angriffswert mindestens +1 betragen. Du darfst den *Herzog der Qual* auch angreifen, wenn du über keinen magischen Angriffsbonus verfügst. Falls weder Kleriker noch Zauberer am Kampf beteiligt sind, wird der entsprechende Kampfeffekt nicht ausgelöst. Sobald der *Herzog der Qual* Position 1 des Dungeons erreicht, zerstöre die obersten beiden Karten von jedem Heldenstapel im Dorf inklusive des *Miliz*-Stapels.

Hund des Zwiellichts: Falls ein Lichtabzug von 1 oder mehr besteht, kannst du den *Hund des Zwiellichts* nicht angreifen. Wenn du nicht ausreichend Licht dabei hast, darfst du ihn nicht einmal angreifen, nur um ihn durch deine Niederlage unter das Dungeondeck schieben zu können. Lichtabzüge werden vor dem Kampf berechnet.

Hungrige Gier: Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Irrlicht: Wenn dein Angriff nicht mindestens einen magischen Angriff +1 enthält, wird dein Gesamt-Angriffswert halbiert, es wird abgerundet. Der Stärke-Abzug kann bewirken, dass Helden bestimmte Waffen nicht mehr tragen können.

Kampfeswut: *Milizen* sind Helden und erhalten daher auch den Angriffsbonus dieses Zauberspruchs.

Knochensammler-Troll: Im Kampf erlittene *Krankheiten* werden direkt auf deinen Ablagestapel gelegt.

Krankheit: Jedes Mal, wenn eine *Krankheit* aufgedeckt/ausgelegt wird, tritt sie auch in Kraft. Im Dorf hat sie keine Auswirkung.

Kriegshammer: Ein Kleriker, der mit dem *Kriegshammer* einen *Ritter der Verdammnis* oder einen *Untoten* angreift, erhält einen Angriffsbonus von +6.

Kurzschwert: Das *Kurzschwert* ist eine scharfe Waffe.

Laterne: Dieser Gegenstand verleiht dir 2 Lichtpunkte, selbst wenn kein Held anwesend ist.

Lehrmeisterin: Pro *Lehrmeisterin*, die du ausspielst, darfst du nur 1 *Miliz* zerstören.

Lord Mortis: Die Lichtabzüge werden für die Position, auf der sich *Lord Mortis* befindet, um 2 erhöht. Lichtabzüge werden vor dem Kampf berechnet.

Magische Aura: Wenn diese Karte zusammen mit der *Hellebarde* gespielt wird, benötigt der Held noch immer eine Stärke von 8 oder mehr, damit er den +6 Bonus erhält. Wenn du den Dungeoneffekt nutzt, **musst** du 1 Karte ziehen.

Magischer Lichtstein: Dieser Gegenstand verleiht dir 3 Lichtpunkte, selbst wenn kein Held anwesend ist.

Miliz: Für alle Begebenheiten werden *Milizen* als Helden bezeichnet. *Milizen* haben einen Goldwert von 0. Die *Miliz* ist eine Basiskarte, die in jedem Spiel verwendet wird.

Mythlurian: Sollten keine Helden am Kampf beteiligt sein, muss auch keiner zerstört werden. Zerstörte Helden bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel. *Milizen* sind Helden.

Nixe: Dieses Monster verfügt über keine speziellen Eigenschaften und Effekte.

Pegasus: Der Angriffsbonus ist eine Trophäe.

Pfandleiher: Du kannst den *Pfandleiher* zusammen mit einer anderen Karte zerstören, um dafür $x + 5$ Gold in einem Zug zu erhalten. Wenn du durch *Pfandleiher* eine Karte zerstörst, erhältst du ihren Goldwert nur einmalig durch den Effekt des *Pfandleihers* (und nicht doppelt).

Prinz der Verdammnis: Sollten keine Kämpfer am Kampf beteiligt sein, muss auch keiner zerstört werden. Der Stärke-Abzug kann bewirken, dass Helden bestimmte Waffen nicht mehr tragen können. *Milizen* sind Helden.

Proviand: Du darfst einem Helden beliebig viel *Proviand* verabreichen, um seine Stärke zu erhöhen. Falls ein Dungeoneffekt den *Proviand* zerstört, kannst du sie nicht mehr für einen Stärkebonus einsetzen. Der *Proviand* ist eine Basiskarte, die in jedem Spiel verwendet wird.

Richter der Verdammnis: Du kannst wählen, ob du den nicht-magischen oder den magischen Angriffswert reduzierst. Der Stärke-Abzug kann bewirken, dass Helden bestimmte Waffen nicht mehr tragen können. *Milizen* sind Helden.

Rote Gallerte: Sollten keine Waffen am Kampf beteiligt sein, muss auch keine zerstört werden. Zerstörte Waffen bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel. Der Lichtbonus ist eine Trophäe, die nur aktiviert wird, wenn du sie von deiner Hand auslegst, nachdem du das Monster bereits besiegt hast. Der Lichtbonus ist kein Kampfeffekt.

Schattenkrieger: Helden ohne Waffen erhalten einen Angriffsbonus von 0, können aber weiterhin Ziel von Kampfeffekten sein. *Milizen* sind Helden. Der Lichtabzug wird um 1 erhöht. Lichtabzüge werden vor dem Kampf berechnet.

Schwarze Wut: Beim Angriff auf *Schwarze Wut* werden keine magischen Angriffe zum Gesamt-Angriffswert hinzugerechnet. Falls 2 Helden den höchsten (modifizierten) Stärkewert haben, darfst du dir einen von beiden aussuchen, der dann zerstört wird. *Milizen* sind Helden.

Schwarzer Eiter: Falls keine *Milizen* am Kampf beteiligt sind, wird auch keine zerstört. Zerstörte *Milizen* verbleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Skaladak: Sollten keine Waffen am Kampf beteiligt sein, muss auch keine zerstört werden. Zerstörte Waffen bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Speer: Wenn du den *Speer* zerstörst (wirfst), erhöht sich dein Angriffsbonus um zusätzliche +3, insgesamt verleiht dir der *Speer* also in diesem Zug einen Angriffsbonus von +5. Auch wenn du ihn zerstörst, so **bleibt** der Held, der ihn trägt (wirft), dennoch bis zum Ende des Kampfes damit **ausgerüstet**.

Sphinx: Beim Kampf gegen die *Sphinx* zählen nur die magischen Angriffsboni. Die 6 Karten, die du von deinem Kommandodeck aufdeckst, beeinflussen oder ersetzen deine ausgelegten Handkarten nicht. Sie werden gezogen, noch bevor Durchbrucheffekte (oder ein Falleneffekt in einer *Thunderstone*-Erweiterung) ausgeführt werden.

Spuk: Wähle einen Helden (mitsamt seiner eventuellen Waffe). Alle Licht-, Angriffs- und magischen Angriffsboni dieses Helden (und seiner Waffe) werden auf 0 reduziert. *Milizen* sind Helden.

Stadtwache: Wenn du diese Karte zerstörst, darfst du insgesamt 5 Karten ziehen.

Stein der Mysterien: Im Basisspiel gibt es nur 1 *Donnerstein*. In zukünftigen Erweiterungen werden jedoch weitere *Steine der Mysterien* enthalten sein – jeder mit unterschiedlichen Kräften. Während des Spielaufbaus kannst du dann auch alternativ einen neuen *Stein der Mysterien* dem Dungeondeck hinzufügen.

Succubus: Wenn dein Angriff nicht mindestens einen magischen Angriff +1 enthält, wird dein Gesamt-Angriffswert halbiert, es wird abgerundet.

Tyxr der Alte: Sollte kein Held am Kampf beteiligt sein, muss auch keiner zerstört werden. Zerstörte Helden bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel. *Milizen* sind Helden. Sobald *Tyxr der Alte* die Position 1 des Dungeons erreicht, müssen alle Spieler – inklusive des aktiven Spielers – 2 Karten ablegen. Dieser Durchbrucheffekt findet statt, bevor der aktive Spieler seine Hand auf 6 Karten auffüllt.

Uyrl der Riesige: Wenn dein Angriff nicht mindestens einen magischen Angriff +1 enthält, wird dein Gesamt-Angriffswert halbiert, es wird abgerundet. Sollte keine *Miliz* am Kampf beteiligt sein, muss auch keine zerstört werden. Zerstörte *Milizen* bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.

Verbannung: Um die *Verbannung* zu nutzen, musst du dich entscheiden, in den Dungeon zu gehen. Erst wenn der Dungeon wieder aufgefüllt worden ist, entscheidest du dich für ein Monster, das du angreifen möchtest. Falls durch die *Verbannung* ein Durchbrucheffekt (oder ein Falleneffekt in einer *Thunderstone*-Erweiterung) ausgelöst wird, wird dieser sofort ausgeführt. Du darfst den Dungeon so umarrangieren, dass der *Donnerstein* auf Position 1 liegt; damit endet das Spiel, und niemand erhält den *Donnerstein*. Solltest du mehrere *Verbannung*-Karten nutzen wollen, muss der Effekt jeder dieser Karten erst komplett abgeschlossen werden, bevor die nächste *Verbannung* gespielt wird. Zudem musst du erst nach Abschluss der Effekte aller *Verbannung*-Karten entscheiden, welches Monster du angreifen möchtest. Wenn du den Dungeoneffekt nutzt, **musst** du 1 Karte ziehen.

Verfluchter: Dieses Monster verfügt über keine speziellen Eigenschaften und Effekte.

Wiedergänger: Um den *Wiedergänger* zu besiegen, muss dein gesamter magischer Angriffswert mindestens +1 betragen. Helden, die durch den *Wiedergänger* zerstört werden, bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel. Der Stärke-Abzug kann bewirken, dass Helden bestimmte Waffen nicht mehr tragen können.

Wirt: Jeder zusätzlich gespielte *Wirt* erlaubt dir, eine weitere Karte zu kaufen. Wenn du den *Wirt* zerstörst, erhältst du seinen Goldwert **nicht**.

Zauberbeeren: Sobald der finale Angriffsbonus des Helden feststeht, wird sein kompletter Bonus magisch. Da *Milizen* Helden sind, darf diese Karte auch auf *Milizen* angewendet werden.

ALTERNATIVER SPIELAUFBAU

Einsteiger-Heldengruppe

Monsterkarten: Humanoider, Schleim, Untoter - Verdammter

Heldenkarten: Elf, Lorigg, Regier, Thyrier

Dorfkarten: Arkane Energie, Wirt, Kampfeswut, Zauberbeeren, Beil, Laterne, Kurzschwert, Kriegshammer

Veteranen-Heldengruppe

Monsterkarten: Tiefenwesen, Ritter der Verdammnis – humanoid, Drache

Heldenkarten: Gralsritter, Zwerg, Rote Klinge, Selurier

Dorfkarten: Kampfeswut, Festmahl, Feuerball, Flammenschwert, Magischer Lichtstein, Hellebarde, Speer, Lehrmeisterin

Armee der Untoten

Monsterkarten: Ritter der Verdammnis – humanoid, Untoter – Verdammter, Untoter – Geist

Heldenkarten: Elf, Regier, Gralsritter, Feayn

Dorfkarten: Arkane Energie, Verbannung, Festmahl, Flammenschwert, Laterne, Magische Aura, Stadtwache, Kriegshammer

Die Herrscher der Verdammnis

Monsterkarten: Tiefenwesen, Ritter der Verdammnis – humanoid, Humanoider

Heldenkarten: Gralsritter, Zwerg, Feayn, Selurier

Dorfkarten: Verbannung, Zauberbeeren, Feuerball, Flammenschwert, Laterne, Magischer Lichtstein, Pfandleiher, Kriegshammer

Durch die Wilden Lande

Monsterkarten: Drache, Humanoider, Schleim

Heldenkarten: Amazone, Elf, Feayn, Barbar

Dorfkarten: Kampfeswut, Festmahl, Zauberbeeren, Beil, Hellebarde, Kurzschwert, Speer, Kriegshammer

SPIELVARIANTEN

Auf www.pegasus.de findet ihr weitere spannende Spielvarianten zu *Thunderstone* – inkl. der Solo-Spielregeln. Schaut euch dort einfach nach neuen Spielmöglichkeiten um, die euch noch tiefer in die fantastische Welt von *Thunderstone* führen.

IMPRESSUM

Autor: Mike Elliott

Zusätzliche Entwicklung: jim pinto

Grafik und Illustration: Jason Engle

Spielregelbearbeitung: William Niebling, Ryan Metzler

Redaktion: Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla

Assistenten: Jon Garcau, Brian Modreski, Mike Rimer, Przemyslaw Soltys, Clement Tey

Übersetzung und Realisation: Marc Hardenack

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Danksagung

Mike Elliott bedankt sich bei John, jim, Todd und dem restlichen AEG Team für die großartige Umsetzung seiner Ideen. Besonderer Dank geht an Jason Engle für seine beeindruckende und unglaublich schnelle künstlerische Arbeit.

AEG dankt den gewissenhaften Spielefans von Boardgamegeek für ihre fruchtbaren Kritiken, durch die *Thunderstone* so gut werden konnte, wie es ist. Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Copyright © der deutschen Ausgabe 2011 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele