

Das Component-Game-System™ Fantasy-Spielregeln – Version 1.0

A – EINLEITUNG

Willkommen in der Fantasywelt des Component Game Systems (CGS). Ein CGS ist ein innovatives, beliebig erweiterbares Spielsystem, das aus verschiedenen Komponenten besteht, die in faszinierender Weise miteinander in Wechselwirkung treten und ein abwechslungsreiches und spannendes Spielvergnügen garantieren.

In dieser Reihe sind bislang **Hercules: Die Legendären Reisen** und **Xena: The Warrior Princess** erschienen. Beide Spiele haben die gleichen Regeln, jedoch verschiedene Komponenten. Sie lassen sich miteinander kombinieren, um größere Partien mit mehr Abwechslung und Spaß ins Spiel zu bringen. Für beide Spiele sind Erweiterungssets in Vorbereitung.

Auch im Science Fiction-Bereich sind eine Reihe von CGS-Brettspielen in Vorbereitung, die alle durch ein Spielsystem miteinander kombiniert werden können: **Babylon 5**, **Kampfstern Galactica**, **Star Trek: Next Generation** und **Star Trek: Deep Space Nine**.

A1 HINWEISE FÜR DEN NEULING

A1.1 Aufbau der Regeln

A1.11 Numerierung der Regeln: Die Regeln sind in Kapitel (Buchstaben) und Themen (Ziffern) unterteilt. Beispiel: A1 ist das erste Thema des Kapitels A (Einleitung). Die Regeln eines Themas sind zusätzlich in Paragraphen und Absätze aufgeteilt, deren Nummern mit einem Dezimalpunkt angereicht sind.

A1.12 Erläuterungen: Erläuterungstexte, Hintergrundinformationen und alle anderen Texte, bei denen es sich nicht direkt um Regeln handelt, sind *kursiv* gesetzt. Anmerkungen und Beispiele sind *kursiv* und zusätzlich in *[eckige Klammern]* gesetzt.

Hinter manchen Regeln steht der Vermerk (Fortgeschritten). Diese Regelabsätze können Sie bei den ersten Spielen ignorieren. Nehmen Sie diese Regeln hinzu, wenn Sie mehr Tiefe ins Spiel bringen möchten.

A1.2 Vorbereiten des Spielmaterials

Lösen Sie bitte vorsichtig die vorgestanzten Spielsteine voneinander.

A2 SPIELABSCHNITTE

A2.1 Spiel

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Es endet, sobald ein Spieler die Siegesbedingungen erfüllt hat.

A2.2 Runde

In einer Runde machen alle Spieler der Reihe nach ihre Züge. Aus der Sicht des Spielers dauert eine Runde vom Beginn seines Zuges bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

A2.3 Zug

Ein Zug besteht aus den folgenden vier Phasen: Kartenphase, Bewegungsphase, Kampfphase und Kreaturenphase. Danach ist der nächste Spieler am Zug (im Uhrzeigersinn).

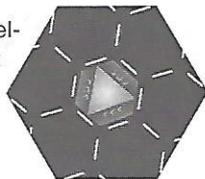
A3 Teamspiel (Fortgeschritten)

Das Spiel kann in Teams oder Jeder-gegen-Jeden gespielt werden. Im Teamspiel spielen mehrere Spieler in einem Team zusammen, wobei jeder Spieler einen oder mehrere Hauptcharaktere führt. Die Teams können von der Personenzahl unterschiedlich stark sein, wichtig ist nur, dass jedes Team die gleiche Anzahl an Hauptcharakteren hat.

B – SPIELMATERIAL

B1 SPIELPLÄNE

Aus den sechseckigen Spielplänen wird die Spielfläche zusammengesetzt. Jeder Spielplan besteht aus sieben Sechseckfeldern, die im folgenden Hexfelder genannt werden.



B1.1 Symbole auf dem Spielplan

LEGENDE			
③	Begegnungsindikator	—	Wasser (blaue Linie)
②	Kreaturenindikator	—	Stadtmauer (rote Linie)
-2	Kartenindikator	·	Straße (grüne Punktlinie)
▲	Berghexfeld	⌒	Höhleingang
▲	Waldhexfeld	⌒	Höhlenausgang

B1.11 Begegnungsindikator: Ein weißer Kreis mit schwarzer Zahl. Betritt ein Charakter ein Hexfeld mit einem solchen Symbol, kann

es zu einer Begegnung kommen (s. Aktivieren von Indikatoren, Regel D2.32).

B1.12 Kreaturenindikator: Ein schwarzer Kreis mit weißer Zahl. Betritt ein Charakter ein Hexfeld mit einem solchen Symbol, so kann dort eine bössartige Kreatur auftauchen (s. Aktivieren von Indikatoren, Regel D2.32).

B1.13 Kartenindikator: Auf einem solchen Feld können Charaktere Ausrüstungskarten zu reduzierten Kosten ausspielen. Die Zahl im Kartenindikator gibt an, um wieviel günstiger die Ausrüstung wird. Die Kosten können dadurch allerdings nicht unter 0 sinken.

Credits

Chefdesigner: C. Henry Schulte

Designer: George T. Henne Jr., Andrew Smith

Spieltester: Kevin Beyer, Chuck Bickley, Peter Fuesz, Les Hauer, Bob Huntsman, Anthony Medici, Ted Mantuano, Tim Moyer, Nick Sauer, Shawn Spurlock, Dan St. Jean

Übersetzung: Ralf Hlawatsch

Lektorat: Robert Simon, Florian Don-Schauen

B1.14 Wasser: Wasser (blaue Linie) bildet eine Barriere zwischen zwei Hexfeldern, die nicht überquert werden kann. Ein Nahkampf über Wasser hinweg ist nicht möglich.

B1.15 Stadtmauer: Die Stadtmauer (rote Linie) bildet eine Barriere zwischen zwei Hexfeldern, die nicht überquert werden kann. Weder Nah- noch Fernkampf ist über die Stadtmauer hinweg möglich.

B1.16 Straße: Eine Straße ist durch eine grüne Punktlinie zwischen zwei Hexfeldern symbolisiert. Charaktere können sich pro Zug über EINE solche Straßenlinie bewegen, ohne dabei eine Bewegung zu verbrauchen. Ziehen sie im gleichen Zug über weitere Straßenlinien, müssen sie hierfür die normalen Bewegungskosten aufbringen.

B1.17 Berghexfeld: Es kostet Charaktere eine zusätzliche Bewegung, wenn sie sich in ein Berghexfeld hineinbewegen möchten (d. h. es sind stets zwei Bewegungen nötig, wenn keine weiteren Modifikationen zum Tragen kommen).

B1.18 Waldhexfeld: Spielsteine in einem Waldhexfeld addieren im Fernkampf einen Punkt zu ihrem Abwehrwert.

Das Treffen von Gegnern im Wald wird durch Bäume, Äste und Gestrüpp erschwert.

B1.19A Höhleneingang: Charaktere können sich von einem Feld mit Höhleneingang zu einem Höhlenausgang auf einem Höhlenspielplan bewegen. Dies kostet eine Bewegung (wenn keine Modifikationen zum Tragen kommen.)

Sind mehrere Höhlenspielpläne vorhanden, wird, wenn eine Höhle zum erstenmal betreten wird, ein Höhlenspielplan verdeckt gezogen, aufgedeckt und angelegt. Jeder Höhleneingang ist mit einem anderen Höhlenspielplan verbunden (d.h. jeder Eingang führt in eine andere Höhle).

B1.19B Höhlenausgang: Charaktere dürfen sich auf dem Höhlenspielplan von einem Feld mit Höhlenausgang zu dem Feld mit dem dazugehörigen Höhleneingang bewegen und müssen dafür eine Bewegung aufwenden (plus Modifikationen).

B1.2 Höhlenspielpläne

B1.21 Bewegung: Spielsteine dürfen sich nicht in schwarze Hexfelder hinein- oder über den Rand des Höhlenspielplans hinausbewegen.

B1.22 Kampf: Höhleneingangs- und -ausgangsfelder sind miteinander verbunden und somit benachbart (dies wird durch Verbindungsmarker angezeigt, siehe B2.2). Der Fernkampf ist auf benachbarte Spielsteine begrenzt, wenn sich Angreifer oder Verteidiger in einer Höhle befinden.

B2 MARKER

B2.1 Dinare

Dinare sind kleine, dreieckige Marker mit Werten von 1 bis 5. Sie stellen im Spiel das Geld dar. Werden Dinare ausgegeben (z.B. um Karten auszuspielen), kommen sie in die Bank.

Im Teamspiel können sich die Spieler eines Teams gegenseitig mit Dinaren aushelfen (müssen es aber nicht). Wenn ein Teammitglied eine Karte ausspielt, für die es nicht genug Dinare hat, müssen die anderen Teammitglieder einspringen.

B2.2 Verbindungen

Dies sind kleine, dreieckige Marker mit aufgedruckten Buchstaben. Verbindungen gibt es immer paarweise (2 x A, 2 x B etc.), und sie werden benutzt, um zwei Hexfelder zu verbinden oder festzuhalten, in welchem Hexfeld welche Begegnungskarte liegt.

B2.3 Banner

Die kleinen, rhombusförmigen Marker tragen den Namen eines Hauptcharakters. Ein Spieler (oder Team) sollte nur die Banner für

seine Hauptcharaktere verwenden. Wenn ein Charakter eines Spielers ein Banner plazieren kann, obwohl er nicht der Hauptcharakter dieses Spielers ist, wird dennoch das Banner des Hauptcharakters benutzt. Die Erfolge aller Charaktere eines Spielers tragen zum Sieg bei.

Im Teamspiel gilt jede Regel, die sich auf das Banner eines Spielers bezieht, für alle Banner des Teams – Mitglieder eines Teams benutzen ihre Banner also gemeinsam.

B2.4 Basislager

Mit diesen sechseckigen Markern wird das Startfeld eines Charakters markiert. Jeder Spieler hat nur ein Basislager für alle seine Charaktere.

Im Teamspiel hat jedes Team ein Basislager.

B3 CHARAKTERBÖGEN

Die Charakterbögen sind die großen Karten mit den Abbildungen der Hauptcharaktere (bei **Hercules:** Iolaus, Autolykus, Salmoneus und Hercules; und bei **Xena:** Gabrielle, Callisto, Joxer und Xena). Die Charakterbögen zeigen die Spielwerte des Charakters sowie seine Startaufstellung (Anzahl der Karten, die der Spieler anfangs auf die Hand nehmen darf, und Anzahl der Dinare, die er zu Beginn des Spiels besitzt). Es bietet sich an, das Geld eines Charakters auf dem entsprechenden Charakterbogen zu plazieren.

B3.1 Hauptcharaktere

Die Charaktere, für die es Charakterbögen gibt, werden Hauptcharaktere genannt. Charakterbögen sind nicht mit Charakterkarten zu verwechseln; Regeln, die Charakterkarten betreffen, gelten nicht für Charakterbögen. Regeln, die auf Charaktere im allgemeinen angewendet werden, betreffen hingegen sowohl Charakterbögen als auch Charakterkarten.

B4 WÜRFEL

B4.1 Aktionswürfel

Diese Würfel sind entweder violett (im Xena-Brettspiel) oder orange (im Hercules-Brettspiel). Aktionswürfel haben auf einer Seite ein Logo; wenn dieses Logo beim Würfeln fällt, ist die Aktion automatisch erfolgreich.

B4.2 Standardwürfel

Der Standardwürfel hat Zahlen von 1 bis 6. In Karten und Regeln findet sich oft der Ausdruck „nW6“, wobei n die Anzahl der Würfel mit dem Standardwürfel ist. [Beispiel: 3W6 bedeutet 3 Würfel mit dem Standardwürfel.]

B5 SPIELSTEINE

Es gibt Spielsteine für Charaktere und Kreaturen.



B5.1 Angaben auf dem Spielstein

Die Spielsteine für Charaktere und einige der Kreaturen sind beidseitig bedruckt. Eine Seite ist für unverletzte Charaktere bzw. Kreaturen vorgesehen, die andere für verletzte. Ansonsten finden sich auf beiden Seiten die gleichen Angaben.

B5.2 Erläuterung der Spielsteine

Nicht alle Angaben sind auch auf jedem Spielstein zu finden. Angaben, die auf einem Spielstein nicht vorhanden sind, werden für diesen nicht benötigt (bzw. der Spielstein hat die spezifische Fähigkeit oder Eigenschaft nicht).

B5.21 Abwehrwert: Die Zahl in der linken oberen Ecke gibt an, wie gut sich ein Charakter verteidigen kann. Mit dem Abwehrwert wird ermittelt, ob ein Charakter im Kampf verletzt oder gar besiegt wird.

B5.22 Kampfwerte:

Fernkampfwert (rot): Dies ist die Zahl im roten Sechseck an der unteren linken Seite des Spielsteins.

Nahkampfwert (gelb): Dies ist die Zahl im gelben Sechseck an der unteren rechten Seite des Spielsteins.

B5.23 Name: Der Name des Charakters oder der Kreatur. Bei doppelseitigen Spielsteinen steht auf der Verletzungsseite „verletzt“ über dem Namen.

B6 KARTEN

B6.1 Erläuterung der Karten

B6.11 Kartename: Dies ist der Name der Karte.

B6.12 Kosten/Kartenwert: Auf den Karten sind die Kosten oder ein Wert angegeben. Karten, die der Spieler auf die Hand nimmt, verursachen erst dann Kosten, wenn die Karte ausgespielt wird; die Kosten werden dann sofort in Dinaren an die Bank gezahlt. Begegnungskarten haben einen Wert. Der Wert einer Begegnungskarte spielt vor allem im Kapitel D2.35, Begegnungsindikator, eine Rolle.

Je höher die Kosten bzw. der Kartenwert einer Karte ist, desto mächtiger ist sie.

B6.13 Kartenfunktionen

Vor allen Kartentexten stehen Zeichen, die angeben, wann die Karte ihren Speleffekt entfalten kann. Wir unterscheiden die folgenden Zeichen:

Periodisch: Das Zeichen „-“ zeigt an, daß diese Kartenfunktion einmal pro Runde während des eigenen Zuges eingesetzt werden kann. Dies zählt als Aktion (s. D3, Kampfphase). Die Funktion kann nicht während des Zuges eines anderen Spielers eingesetzt werden.

Zwingend: Das Zeichen „=“ zeigt an, daß die Funktion immer aktiv ist.

Bedingt: Das Zeichen „>“ zeigt an, daß die Funktion immer dann eingesetzt werden kann, wenn die angegebenen Bedingungen erfüllt sind. Dies kann je nach Kartentext jederzeit, auch während des Zugs eines anderen Spielers, passieren. Kreaturen mit dieser Funktion müssen diese, wenn möglich, jedesmal ausführen.

Beim Ausspielen: Das Zeichen „~“ gibt an, daß die Karte sich sofort und einmalig auswirkt, wenn sie gespielt wird.

B6.14 Erläuterungstext: [Kursive] Texte in eckigen Klammern dienen nur zur Verdeutlichung der Funktionen dieser Karte und sind nicht notwendigerweise auf jeder Karte vorhanden.

B6.15 Spielwerte: (Nicht zu verwechseln mit dem Kartenwert.) Einige Karten haben am unteren Rand Angaben für verschiedene Spielwerte: Abwehr (weiß), Befehl (zyanblau), Diplomatie (magentarot), Magie (grün), Fernkampf (rot), Nahkampf (gelb).

B6.2 Kartenkategorien

B6.21 Begegnung: Eine Begegnungskarte stellt ein Hindernis dar, das der Charakter überwinden muß.

B6.22 Spezial: Spezialkarten stellen Zufallsereignisse oder Hindernisse dar, die der Charakter nicht überwinden muß, die ihn aber auf seiner Reise aufhalten können.

B6.23 Charakterspezifisch: Bei charakterspezifischen Karten steht der Name des Charakters im Kategoriefeld der Karte. Zu Spielbeginn darf der Spieler, der den betreffenden Charakter führt, eine oder mehrere charakterspezifische Karten auf die Hand nehmen (wie auf dem Charakterbogen angegeben).

B6.24 Sonstige: Sonstige bedeutet, daß die Karte nicht charakterspezifisch ist.

B6.3 Kartentypen

B6.31 Charakter: Charakterkarten stellen Charaktere dar, die zusätzlich zu den Hauptcharakteren benutzt werden können und diesen helfen können. Solche Karten legt der Spieler offen vor sich aus, und der entsprechende Charakter-Spielstein wird auf das Feld, auf dem sich einer seiner Hauptcharaktere befindet, gesetzt.

B6.32 Ereignis: Ein Ereignis, das das Spielgeschehen beeinflusst.

B6.33 Ausrüstung: Ausrüstungsgegenstände, die vom Charakter benutzt werden können. Eine Ausrüstungskarte kann auf einen der eigenen Charaktere ausgespielt werden.

Gebrauch: Ausrüstungskarten haben Funktionen, die dem jeweiligen Charakter hilfreich sind.

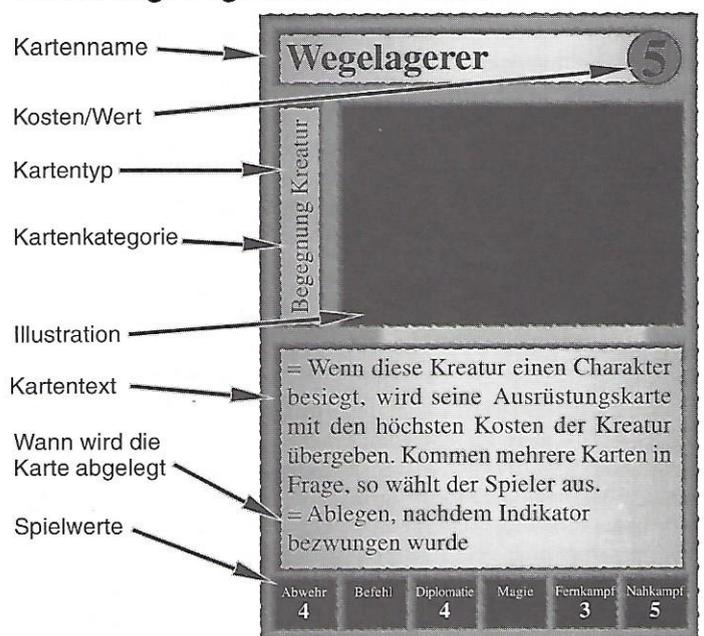
Besitz: Von einigen Ausrüstungskarten (oder Ausrüstungstypen) darf ein Charakter nur eine besitzen. Spielt der Spieler eine zweite Karte dieser Art auf einen Charakter aus, so wird die erste abgelegt.

B6.34 Fähigkeit: Fähigkeitskarten verleihen dem Charakter eine besondere Kraft oder Fähigkeit. Eine Fähigkeitskarte kann auf einen eigenen Charakter ausgespielt werden.

Gebrauch: Fähigkeitskarten haben Funktionen, die dem Charakter hilfreich sind.

B6.35 Kreatur: Kreaturen sind Hindernisse, die vom Charakter bezwungen werden müssen.

Abbildung: Angaben auf der Karte



B6.4 Prüfwürfe

Für einen Prüfwurf würfeln Sie mit dem Standardwürfel (1W6). Ist der Wurf kleiner oder gleich dem jeweiligen Spielwert, ist das ein Erfolg, anderenfalls ein Fehlschlag. Bisweilen wird zum Spielwert ein Modifikator addiert, als Beispiel sei hier ein Diplomatiwurf -2 genannt. In einem solchen Fall wird der entsprechende Spielwert erst modifiziert (in unserem Beispiel werden vom Diplomatiwert 2 Punkte abgezogen), bevor gewürfelt wird.

C – SPIELBEGINN

C1 SPIELAUFBAU

Folgen Sie den einzelnen Schritten.

C1.1 Aufbau

C1.11 Charakterbögen: Jeder Spieler sucht sich einen Hauptcharakter aus (nach vorheriger Absprache oder der Reihe nach). Die Spieler können sich auch darauf einigen, gleiche Hauptcharaktere zu spielen, sofern dafür Charakterbögen vorhanden sind (dazu müssen Sie mehr als ein Spiel der entsprechende Serie haben).

Im Teamspiel sucht sich das Team all seine Hauptcharaktere auf einmal aus und verteilt sie anschließend an die einzelnen Teammitglieder. Einige Teammitglieder können mehr Hauptcharaktere führen als andere, aber alle Teams müssen gleich viele Hauptcharaktere haben.

C1.12 Spielsteine: Die Teams suchen nun die entsprechenden Spielsteine und Marker heraus (Charakterspielsteine, Basislager und Banner). Die Kreaturenkarten mit der gleichen Zahl (Indikator) auf der Rückseite werden verdeckt in Stapeln auf den Tisch gelegt (rot, grün, gelb). Alle übrigen Spielsteine werden zum späteren Gebrauch beiseite gelegt.

C1.13 Karten:

Begegnungsstapel: Alle Karten vom Typ „Spezial“ und „Begegnung“ werden zusammengemischt und bilden den Begegnungsstapel.

Charakterspezifische Karten: Jeder Spieler bekommt die charakterspezifischen Karten, die seinen/seine Hauptcharakter/e betreffen. Diese tragen den Namen des Charakters und haben jeweils eine spezifische Hintergrundfarbe. Jeder Spieler sucht sich daraus zum Spielbeginn Karten für seine Hand aus (wie auf dem Charakterbogen angegeben).

Zugstapel: Die restlichen Karten (einschließlich der charakterspezifischen Karten, die die Spieler anfangs nicht gewählt haben) werden gemischt und bilden den Zugstapel.

C1.14 Spielpläne: Alle Höhlenspielpläne werden beiseite gelegt. Der Spielplan „Olymp“ wird in die Mitte des Tisches gelegt (siehe C2.3, Olymp), die restlichen Spielpläne werden gemischt und wie in der nebenstehenden Abbildung verdeckt ausgelegt. Daß sich kein Spieler die Spielpläne vorher ansehen darf, versteht sich von selbst.

C2 SPIELBEGINN

C2.1 Spielbeginn

C2.11 Aufdecken der Spielpläne: Jeder Spieler (bzw. jedes Team) dreht den Spielplan vor sich um und legt ihn in beliebiger Ausrichtung aus. Im nebenstehenden Diagramm ist angegeben, welche Spielpläne zu Spielbeginn bei welcher Spielerzahl umgedreht werden.

2 Spieler: Positionen 1 und 4

3 Spieler: Positionen 1, 3 und 5

4 Spieler: Positionen 1, 2, 4 und 5

C2.12 Plazieren der Basislager: Die Spieler (bzw. Teams) plazieren ihre Basislager in einem beliebigen Hexfeld auf dem umgedrehten Spielplan (ausgenommen sind die Felder mit Kreaturen- oder Begegnungsindikatoren). Ein Spieler bekommt nur ein Basislager, egal, wie viele Charaktere er führt.

[Anmerkung: Plazieren Sie Ihr Basislager möglichst nah am nächsten Spielplan. Das verkürzt die Reise.]

C2.13 Plazieren der Charaktere: Jeder Spieler plaziert seine Charaktere auf dem Basislager.

C2.14 Dinare: Die Spieler legen ihre Charakterbögen vor sich aus und plazieren darauf so viele Dinare, wie auf dem Charakterbogen angegeben.

C2.2 Spielabfolge

Jeder Spieler würfelt einmal; wer das höchste Ergebnis erzielt, beginnt das Spiel mit seinem ersten Zug. Im Uhrzeigersinn führen dann alle anderen Spieler ihre Züge durch. Hat ein Spieler alle Phasen seines Zuges durchgeführt (siehe Kapitel D), ist sein Zug beendet.

Im Teamspiel führt jeder Spieler seinen Zug durch. Ist ein Spieler eines Teams fertig, kommt zunächst ein Spieler eines anderen Teams an die Reihe. Wenn aus jedem Team ein Spieler seinen Zug abgeschlossen hat, kommt der zweite Spieler aus dem ersten Team an die Reihe usw. Auf diese Weise halten sich die Wartezeiten für die Teams in Grenzen. (Die Spieler sollten dann in der richtigen Reihenfolge sitzen, d.h. Spieler eines Teams sollten nicht nebeneinander sitzen.)

C2.3 Olymp

C2.31 Betreten des zentralen Hexfeldes: Ein Charakter kann das zentrale Hexfeld auf dem Olymp-Spielplan – den Olymp selbst – nur unter folgenden Bedingungen betreten: Die Summe all seiner bezwungenen Indikatoren (auf denen sein Banner liegt) muß mindestens 8 betragen und größer sein als die der anderen Spieler.

[Anmerkung: Das Senken der nötigen Punktezahl verkürzt das Spiel, das Anheben verlängert es.]

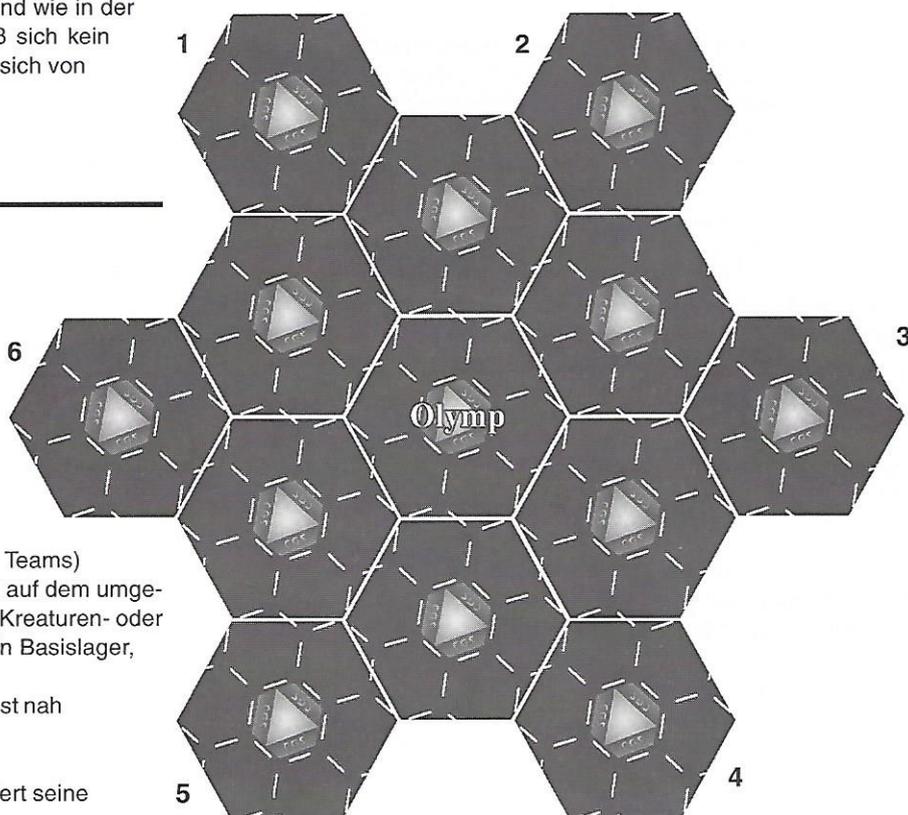
C2.32 Kampf: Spielsteine außerhalb des Olymp-Hexfeldes können keine Spielsteine innerhalb angreifen und umgekehrt.

C2.4 Sieg

Der Spieler (bzw. das Team), der zuerst den Begegnungsindikator im Olymp bezwungen hat, gewinnt das Spiel.

Spielplan

[Anmerkung: Der Spielplan ist nicht maßstabsgetreu. Er zeigt nur interessante Örtlichkeiten und Punkte, an denen sich Konflikte ergeben können.]



D – ZUGREIHENFOLGE

Jeder Zug wird in der folgenden Reihenfolge abgewickelt.

- D1 - KARTENPHASE
- D2 - BEWEGUNGSPHASE
- D3 - KAMPFFHASE
- D4 - KREATURENPHASE

[Tip: Für Anfänger ist es ratsam, bei den ersten Zügen dieses Kapitels zur Hand zu nehmen und die einzelnen Phasen eines Zuges genau nach Anleitung Schritt für Schritt durchzuspielen.]

D1 KARTENPHASE

Diese Phase ist in 4 Schritte unterteilt, die jeweils einmal nach der untenstehenden Reihenfolge durchgeführt werden.

D1.1 Karten mit Dauerwirkung

D1.11 Dauer: Die Wirkungsdauer einer Karte beginnt mit dem Ausspielen. Einige Karten wirken eine bestimmte Anzahl von Runden, Zügen oder Phasen und werden dann abgelegt. Andere Karten werden sofort nach dem Ausspielen abgelegt (sie tragen den Vermerk: „Nach dem Ausspielen ablegen“).

[Beispiel: Eine Karte mit der Dauer von einer Runde, die in der letzten Runde ausgespielt wurde, wandert jetzt auf den Ablagestapel.]

D1.12 Abzählen: Bei ausgespielten Karten wird die Wirkungsdauer zurückgezählt.

[Beispiel: Eine Karte mit einer Wirkungsdauer von drei Runden wird ausgespielt. Plazieren Sie einen Würfel mit der 3 nach oben (oder einen 3-Dinar-Marker) auf der Karte. In der nächsten Runde wird der Würfel auf die 2 gedreht (bzw. der 3-Dinar-Marker gegen einen 2-Dinar-Marker ausgetauscht). Wiederum eine Runde später wird der Würfel auf 1 gedreht (mit dem Dinar-Marker wird entsprechend verfahren). In der nächsten Runde wandert dann die Karte auf den Ablagestapel.]

D1.2 Weitergeben von Ausrüstungskarten

Ein Spieler darf Ausrüstungskarten von einem seiner Charaktere an einen anderen seiner Charaktere weitergeben, wenn sich die Charaktere im selben Hexfeld befinden (siehe B6.33, Ausrüstung).

Im Teamspiel kann die Karte auch an den Charakter eines anderen Spielers desselben Teams weitergegeben werden, wenn sich die Charaktere im selben Feld befinden.

D1.3 Karten ziehen

Der Spieler zieht für jeden seiner Charakterbögen eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Wenn der Zugstapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden somit den neuen Zugstapel.

Im Teamspiel können Spieler und Spielerinnen nun Karten aus der Hand an andere Teammitglieder weitergeben.

D1.4 Karten ausspielen

Jetzt können Karten aus der Hand ausgespielt werden. Um eine Karte ausspielen zu können, braucht man genug Dinare, um die Kosten für diese Karte zu bezahlen. Die Dinare wandern sofort nach dem Ausspielen der Karte in die Bank. Es können beliebig viele Karten ausgespielt werden, solange der Geldbeutel halt reicht.

D1.41 Reaktionskarten: Manche Karten können zu bestimmten Gelegenheiten gespielt werden und sind nicht auf die Kartenphase beschränkt. Sie können auch während der Züge anderer Spieler ausgespielt werden. Auf der Karte finden Sie einen entsprechenden Vermerk.

D2 BEWEGUNGSPHASE

D2.1 Bewegung

Eine Bewegung eines Charakters führt immer von einem Hexfeld in ein benachbartes.

D2.11 Geschwindigkeit: Alle Charaktere haben eine Geschwindigkeit von 2, sofern sich diese nicht durch Karten ändert. Die Geschwindigkeit eines Charakters ist die Anzahl der Bewegungen, die er durchführen kann. Kein Spielstein ist gezwungen, sich zu bewegen oder alle seine Bewegungen auszuführen.

D2.12 Mehrere Spielsteine in einem Hexfeld: Ein Spielstein kann in ein besetztes Hexfeld ziehen. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl von Spielsteinen in einem Feld.

D2.2 Aufdecken der Spielpläne

D2.21 Erforschung: Wenn ein Charakter-Spielstein auf einen verdeckten Spielplan ziehen will, wird der Spielplan aufgedeckt. Der Spieler entscheidet, in welcher Richtung der Plan ausgerichtet werden soll, BEVOR er ihn umdreht. Der Charakter muß noch wenigstens eine Bewegung übrig haben, wenn er auf einen verdeckten Spielplan ziehen will.

D2.22 Bewegung nicht möglich: Wenn ein Spielplan umgedreht wird und nun eine Barriere (z. B. ein Fluß oder eine Mauer) ein Weiterziehen in den bisher unerforschten Spielplan verhindert, ist seine Bewegung für diese Runde beendet.

D2.3 Aktivieren der Hexfelder

D2.31 Betreten eines Hexfeldes: Ein Spielstein betritt ein Hexfeld, wenn er in es hineinzieht oder durch eine Regel bzw. Karte hineinversetzt wird.

D2.32 Aktivieren von Indikatoren: Betritt ein Spielstein ein Hexfeld mit einem Kreaturen- oder Begegnungsindikator, wird der Indikator aktiviert. Der Indikator wird NICHT aktiviert, wenn sich dort ein unbesiegter Spielstein oder eine Begegnungskarte befindet.

D2.33 Banner: Liegt auf einem Indikator das Banner eines Spielers, so wird der Indikator NICHT durch das Betreten eines Spielsteins dieses Spielers aktiviert. Er wird allerdings sehr wohl durch das Betreten eines Spielsteins aktiviert, der einem anderen Spieler gehört.

D2.34 Kreaturenindikator: Betritt ein Spielstein ein Hexfeld mit Kreaturenindikator, so zieht der Spieler einen Spielstein mit dieser Zahl und setzt ihn auf das Hexfeld. Die Kreatur führt einen Überraschungsangriff gegen den Charakter durch (siehe D2.4, Überraschungsangriff).

Einige der Spielsteine enthalten Regeln anstelle einer Kreatur. Folgen Sie den Angaben auf dem Spielstein (meistens wird dadurch ein weiterer Spielstein gezogen). Die Regelspielsteine werden erst zurückgelegt, wenn die dazugehörige Kreatur zurückgelegt wird.

Manche Regelspielsteine erlauben die Platzierung eines Banners auf dem Feld des Kreaturenindikators. Das Banner wird erst entfernt, wenn ein anderer Spieler sein Banner dort platzieren kann.

D2.35 Begegnungsindikator: Betritt ein Spielstein ein Hexfeld mit Begegnungsindikator, so zieht der Spieler eine Karte vom Begegnungstapel und verfährt je nach Kartentyp wie folgt:

Spezial: Der Spieler folgt den Anweisungen auf der Karte. Wird der Charakter durch die Karte nicht aus dem Hexfeld entfernt, zieht der Spieler eine weitere Karte.

Kreatur: Die Kreatur führt einen Überraschungsangriff gegen den Charakter durch (siehe D2.4, Überraschungsangriff).

Andere: Ist die Karte eine Begegnung, aber keine Kreatur, muß der Charakter versuchen, die Begegnungskarte zu besiegen (siehe D3.3).

D3.33 Vernichten eines Banners: Liegt ein gegnerisches Banner auf einem Begegnungsindikator, muß der Gesamtwert der besiegten Begegnungskarten größer oder gleich dem Doppelten des Indikators sein, um ihn zu bezwingen.

D3.4 Belohnung

D3.41 Dinare: Besiegt ein Charakter eine Begegnungs- oder Kreaturenkarte, dann erhält er so viele Dinare, wie die Höhe des Wertes der Kreatur bzw. der Begegnungskarte angibt.

D3.42 Ausrüstung: Ist eine Kreatur besiegt, kann der Spieler alle Ausrüstungskarten der Kreatur einem seiner Charaktere im selben oder benachbarten Hexfeld geben.

D4 KREATURENPHASE

In dieser Phase kann der Spieler eine Kreatur auf dem Spielplan auswählen und damit einen gegnerischen Charakter angreifen. Dabei wird wie unter D3.1 verfahren. Dann kommt der Zug des nächsten Spielers.

X – ANHÄNGE

X1 HOTLINE

Regelfragen beantworten wir Ihnen gerne von Mittwochs von 16:00 - 18:00 Uhr unter der Nummer 0211/9243-104. Strategietips finden Sie in der Zeitschrift „WunderWelten“ oder unserer Webpage: www.fanpro.com

X2 RATCON

Die deutschen Meisterschaften für Xena & Herkules finden alljährlich auf dem RatCon im August in Dortmund statt. Informationen dazu erhalten Sie unter 0211/9243-102 oder per Post bei:

FanPro
RatCon
Postfach 1416
40674 Erkrath

X3 SPIELAUFBAU

Charakter Wählen & Karten geben

- Wahl des Charakterbogens (C1.11)
- Mischen der Begegnungskarten (C1.13)
- Spieler nehmen ihre charakterspezifischen Karten (C1.13)
- Aussuchen der Karten für die Hand zu Spielbeginn
(siehe Charakterbogen) (C1.13)
- Restliche Karten werden zum Zugstapel gemischt (C1.13)

Aufbau der Spielfläche

- Olymp-Spielplan in die Mitte legen (C1.14)
- Höhlenspielfläche beiseite legen (C1.14)
- Spielpläne mischen und Spielfläche aufbauen (C1.14)

Spielbeginn

- Jeder Spieler deckt seinen Spielplan auf und richtet ihn aus (C2.11)
- Jeder Spieler plziert sein Basislager (C2.12)
- Jeder Spieler plziert seinen Hauptcharakter-Spielstein (C2.13)
- Jeder Spieler nimmt sich seine Anfangs-Dinare (C2.14)

Das Spiel beginnt (höchste Zahl fängt an)

Der Spieler, der an der Reihe ist, folgt nun der Phasenabfolge (siehe X2, Phasenabfolge), die Züge werden im Uhrzeigersinn durchgeführt.

X4 Zugabfolge

Kartenphase (in Reihenfolge, 1x) (D1)

- Wirkungsdauer der Karten wird heruntergezählt (D1.12)
- Ausrüstungskarten weitergeben (D1.2)
- 1 Karte pro Charakterbogen ziehen (D1.3)
- Karten ausspielen (und dafür zahlen) (D1.4)

Bewegungsphase (1x pro Charakter) (D2)

- Charaktere werden wie folgt bewegt:
 - Erforschung von Spielplänen (D2.21)
 - Aktivieren des Kreaturenindikators (D2.34)
 - Aktivieren des Begegnungsindikators (D2.35)

Kampfphase (1x pro Charakter, 1 Aktion pro Charakter) (D3)

- Durchführen einer Attacke (D3.1)
 - Welcher Charakter greift an (D3.11)
 - Welche Kreatur/welcher Charakter wird angegriffen (D3.11)
 - Art der Attacke: Fern- oder Nahkampf (D3.11)
 - Welche Charaktere unterstützen (D3.11)
- Attackewurf: (D3.11)
 - Aktionswürfel werfen (D3.11)
 - Ergebnis zum Nah-/Fernkampfwert addieren (D3.11)
 - +1 für jeden unterstützenden Charakter (D3.11)
- Attackefolgen: (D3.11)
 - Ist das Ergebnis größer als der Abwehrwert des Verteidigers, so ist der Verteidiger verletzt (oder besiegt) (D3.11)
 - Gegenangriff (wenn Verteidiger nicht besiegt) (D3.11)
- Belohnung (D3.13)
 - Dinare einziehen (D3.13)
 - Ausrüstung nehmen (D3.13)
- Unterstützung (D3.2)
 - Wird während der Kampfphase durchgeführt und gilt als Aktion in dieser Phase.
- Versuch, Begegnung zu besiegen (D3.3)
 - Bei Erfolg:
 - Ist Indikator bezwungen, dann Banner plazieren
 - Ist Indikator nicht bezwungen, 1 weitere Karte vom Begegnungsstapel ziehen und versuchen, diese zu besiegen.
 - Dinare im Wert der Begegnung einziehen

Kreaturenphase

Kreaturen-Spielstein auf der Spielfläche auswählen und damit einen gegnerischen Charakter angreifen.

X5 INDEX

A

- Abwehrwert B5.21, B6.15
- Aktion D3
- Aktionswürfel B4.1
- Aktivieren der Hexfelder D2.3
- Aktivieren des Begegnungsindikators D2.32
- Aktivieren des Kreaturenindikators D2.32
- Aktivieren von Indikatoren D2.32
- Ansagen der Attacke D3.11
- Attacke D3.1
- Attackefolgen D3.11
- Attackewurf D3.11
- Ausrüstung (Kartentyp) B6.33
- Ausrüstung D3.42

B

- Banner B2.3, D2.33, D2.34
- Banner, Vernichten eines D3.33
- Barriere B1.14, B1.15, D2.22
- Basislager B2.4, C2.12
- Bedingte Funktion B6.13
- Befehlswert B6.15, D3.22
- Begegnung (Kartenkategorie) B6.21

Begegnungsindikator	B1.11, D2.35
Begegnungsstapel	C1.13
Belohnung	D3.4
Berghexfeld	B1.17
Besiegen einer Begegnung	D3.3
Besiegen einer Begegnungskarte	D2.35, D3.31
Besiegt (Spielstein)	D3.11
Besitz von Ausrüstung	B6.33
Betreten eines Hexfeldes	D2.31
Bewegung	D2.1
Bewegung in Höhlen	B1.21
Bewegungsphase	D2
Bezwingen des Begegnungsindikators	D2.35, D3.32

C	
Charakter (Kartentyp)	B6.31
Charakterbögen	B3; C1.11
Charakterspezifisch (Kartenkategorie)	B6.23, C1.13

D	
Dauer von Kartenwirkung	D1.11
Dinare	B2.1, C2.14, D3.41
Diplomatie (Spielwert)	B6.15

E	
Ereignis (Kartentyp)	B6.32
Erfolg	B6.4
Erforschung	D2.21

F	
Fähigkeit (Kartentyp)	B6.34
Fehlschlag	B6.4
Fernkampf (Spielwert)	B6.15
Fernkampf	D3.12
Fernkampfwert	B5.22

G	
Gebrauch von Ausrüstung	B6.33
Gebrauch von Fähigkeitskarten	B6.34
Gegenangriff	D3.11
Geschwindigkeit	D2.11

H	
Hauptcharaktere	B3.1, C1.11
Höhlenausgangsfeld	B1.19B
Höhleingang	B1.19A
Höhlspielplansegment	B1.2, B1.19A, B1.19B, C1.14

K	
Kampf im Olymp	C2.32
Kampfablauf	D3.11
Kampfbonus	D3.21
Kampfphase	D3
Kampfwerte	B5.22
Karte ziehen	D1.3
Karten	B6, C1.13
Karten ausspielen	D1.4
Kartenfunktion	B6.13
Kartenindikator	B1.13
Kartenkategorien	B6.2
Kartenname	B6.11
Kartenphase	D1
Kartentypen	B6.3
Kosten	B1.13, B6.12, D1.4
Kreatur	D2.35
Kreaturenindikator	B1.12, D2.34
Kreaturenphase	D4

M	
Magie (Spielwert)	B6.15
Marker	B2

N	
Nahkampf	D3.12
Nahkampfwert	B5.22, B6.15
Name	B5.23

O	
Olymp	C2.3

P	
Periodische Funktion	B6.13
Prüfwurf	B6.4

R	
Reaktionskarten	D1.41
Runde	A2.2

S	
Sieg im Spiel	C2.4
Spezial (Kartenkategorie)	B6.22
Spiel	A2.1
Spielabfolge	C2.2
Spielaufbau	C1
Spielbeginn	C2.1
Spielplansemente	B1, C1.14
Spielsteine	B5, C1.12
Stadtmauer	B1.15
Standardwürfel	B4.2, B6.4
Straße	B1.16
Symbole auf dem Spielplan	B1.1

T	
Teamspiel	A3, C1.11, C2.2

U	
Unterstützung	D3.11, D3.2
Überraschungsangriff	D2.4

V	
Verbindungen	B2.2
Verletzt	D3.11

W	
Waldhexfeld	B1.18
Wasser	B1.14
Weitergeben von Ausrüstungskarten	D1.2
Wert	B6.12
Würfel	B4

Z	
Zug	A2.3
Zugabfolge	D
Zugstapel	C1.13
Zurückzählen	D1.12
Zwingende Funktion	B6.13

Das COMPONENT-GAME-SYSTEM™ ist ein Copyright © 1998 von Component Games Systems, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Regeln, Teile und Texte sind Warenzeichen und Copyright © 1998 von Component Game Systems, Inc.

- Einige Teile sind patentrechtlich geschützt.

Das CGS™-Logo ist ein Warenzeichen und Copyright 1998 von Component Games Systems, Inc.

Xena: Warrior Princess ist ein Warenzeichen und Copyright von Universal Television Enterprises, Inc. Lizenziert durch Universal Studio Licensing, Inc.

Hercules: The Legendary Journeys ist ein Warenzeichen und Copyright von Universal Television Enterprises, Inc. Lizenziert durch Universal Studio Licensing, Inc.

Copyright © der deutschen Ausgabe 1998 von Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.