



SPIELANLEITUNG





Die Menschen erzählen sich, dass in den dunklen Verliesen des Einsamen Berges ein fürchterlicher Untoter wohnt – der HERR DER KNOCHEN. Er befiehlt Heerscharen von Skeletten, die durch finstere Magie zum Leben erweckt wurden. Der Legende nach liegen dort unermessliche Schätze in prunkvollen Truhen, die der Herrscher mit Argusaugen bewacht. Stellt ihr euch ihm und seinen Soldaten aus Knochen? Entreißt ihr ihm seine Schätze?

Beeilt euch, denn das Gold lockt die wagemutigen Abenteurer – in den Heldenliedern jedoch ist nur Platz für einen Sieger!

Eure Aufgabe besteht darin, den Herrn der Knochen zu bezwingen. So erkundet ihr die finstere Unterwelt, kämpft gegen die untoten Krieger und erhaltet dabei Ausrüstung, die euch auf eurer Reise von Nutzen sein kann. In der finalen Schlacht messt ihr euch mit dem Herrn der Knochen, um seine Herrschaft zu beenden und seine Schätze zu bergen. Wer das Spiel mit den meisten Schätzen des untoten Herrschers beendet, wird der Held von Legenden und Liedern der hiesigen Barden. Er gewinnt auch das Spiel, aber es geht doch hauptsächlich um Ruhm und Gold, seien wir ehrlich!

Vor dem ersten Spiel drückt ihr alle Elemente aus Karton aus den Bögen. Am Boden der Spielverpackung findet ihr ein Kunststofffach, nehmt es heraus und legt die Bögen darunter. Danach legt ihr das Fach wieder zurück in die Verpackung. Dadurch haltet ihr alle Teile in Ordnung! Einen Hinweis, wie ihr die Teile am besten in das Kunststofffach einsortiert, findet ihr am Ende der Anleitung.



SPIELINHALT



BESCHREIBUNG DER BESTANDTEILE

CHARAKTERKARTEN

Während des Spiels übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über die Handlungen eines Charakters, der durch seine eigene Charakterkarte beschrieben wird. Die Karten sind beidseitig bedruckt, wählt die Seite aus, mit der ihr spielen wollt. Eure Wahl hat keinen Einfluss auf das Spiel, denn die beiden Charaktere auf einer Karte haben die gleichen Eigenschaften.

Auf der Karte findet ihr einige wichtige Informationen:

Name des Charakters – die Farbe des Namens entspricht der Farbe der Spielfigur, die ihr während des Spiels nutzt.

Attribute des Charakters –

4 Eigenschaften, die euren Helden beschreiben. Diese werden durch 4 Symbole gekennzeichnet:



Jeder Held beginnt das Spiel mit einem Symbol in der Farbe des eigenen Charakters. Während des Spiels findet und erschafft ihr Gegenstände, die den Wert eurer Attribute vergrößern. Unter das Feld mit den Attributen legt ihr später die gesammelten Ausrüstungskarten, die das entsprechende Symbol zeigen.

GESUNDHEIT



Während der Erkundung der Verliese trifft ihr auf zahlreiche Gegner und Fallen. Jedes Mal nach einem verlorenen Kampf oder nachdem ein Schädel auf das Feld mit der Falle geworfen wurde, verliert ihr 1 Lebenspunkt. Habt ihr alle Punkte verloren, endet euer Spielzug sofort. Bei eurem nächsten Spielzug könnt ihr lediglich eine Ruhepause einlegen, dadurch erhaltet ihr all eure Lebenspunkte zurück. Ihr könnt sie auch zurückerhalten, indem ihr euch zu einem Feld mit einem Brunnen bewegt. Das lebensspendende Wasser bringt euch alle Lebenspunkte zurück.

HILFEKARTE

Auf der einen Seite der Hilfekarte findet ihr einen kurzen Abriss über die Funktionen der Orte, auf die ihr bei eurer Erkundung der Verliese stößt. Auf der zweiten Seite der Karte findet ihr eine Kurzbeschreibung zu eurem Spielzug sowie den Aktionen, die ihr ausführen könnt. Habt ihr Probleme damit, die einzelnen Aktionen, die ihr während eures Spielzuges bereits durchgeführt habt, zu verfolgen, dann hilft euch das Aktionssymbol am Rand der Karte. Während der ersten Aktion haltet ihr die Karte vor euch, mit der Seite der 1. Aktion nach oben , und bei jeder weiteren Aktion dreht ihr die Karte um 90° nach links. Bei umfangreicheren Aktionen (z. B. Kampf oder Erschaffung von Gegenständen) könnt ihr euch besser orientieren, wie viele Aktionen in dem Spielzug noch übrig sind.

*Und, kennst du den schon?
Kommen ein Krieger,
ein Späher, ein Narr
und eine Magierin in eine
Schenke...*



Besondere Fertigkeit – eine einzigartige

Fertigkeit, die euren Helden von den anderen unterscheidet.



Trixi / Thoros – mit jedem verwendeten Würfelplättchen darf man mit 2 Würfeln spielen anstatt nur mit 1.



Argana / Durduth – während eines Kampfes könnt ihr einmal in einem Spielzug mit 2 Würfeln werfen anstatt mit 1. Was ihr würfelt, müsst ihr dann aber auch akzeptieren.



Iriel / Sovelliss – Während eines Kampfes könnt ihr 2 Würfelplättchen des Charakters abwerfen, um 1 zusätzliches Symbol (Schwert, Bogen, Zauberstab oder Maske) zu erhalten.

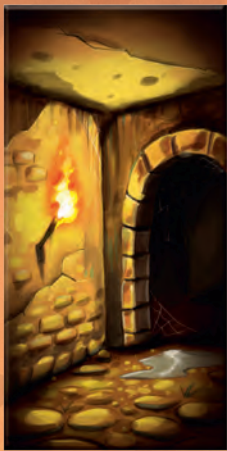


Viola / Yoshik – Während eines Kampfes würfelt ihr mit 3 anstatt mit 2 Würfeln.

Platz für Lebenspunkte und Würfel – ihr könnt maximal so viele Punkte haben, wie es die Anzahl der entsprechenden Symbole auf eurer Charakterkarte anzeigt. Während des Spiels könnt ihr Ausrüstung erkämpfen, diese gibt euch Platz für ein zusätzliches Würfelplättchen.

Beutel – 2 Plätze für zusätzliche Gegenstände, die ihr während des Spiels findet oder erschaffen habt, die euch die Reise erleichtern. Unter die Felder der Beutel legt ihr die Gegenstände, auf denen keines der 4 Symbole zu sehen ist.





VERLIESKACHELN

Die Kacheln stellen verschlungene Verliese des Einsamen Berges dar, die ihr erkunden werdet.

Jede Kachel setzt sich aus 2 Feldern zusammen.

Auf jedem Feld befindet sich ein Gang, durch den sich die Helden bewegen werden, oder ein Raum, in den man während des Abenteuers eintreten kann.



Feld 1

Feld 2



*Den dritten Tag schon
krauchen wir durch
die Gänge...*



Zusätzliche Elemente, wie: Fackeln, Pfähle, Pfützen oder ähnliches, haben lediglich eine schmückende Funktion und sind für die Spieler nicht von Bedeutung.

SYMBOLE AUF DEN VERLIESKACHELN

Auf einigen Kacheln findet ihr diese Symbole:



Leiter – Zugang zu den Verliesen, hier beginnt ihr das Spiel.



Lagerfeuer – Hier kommt ihr her, nachdem ihr in der Krypta wart, oder nachdem ihr alle Lebenspunkte verloren habt.



Ereignis – hier legt ihr die Ereignisplättchen hin. Manchmal findet sich auf der Kachel nur die Hälfte dieses Symbols. Hier dürft ihr erst nach Anlegen der 2. Hälfte das Plättchen darauf legen.



Falle – Nachdem ihr auf dieses Feld kommt, werft ihr die Würfel. Würfelt ihr einen Schädel, verliert ihr einen Lebenspunkt.



Dunkle Pforte – Entdeckt der Spieler diese Pforte, führt er seinen Spielzug zu Ende und beginnt den finalen Kampf.

Die Verliese des Einsamen Berges verbergen viele geheimnisvolle Orte, die den Helden bei ihrer Mission helfen können. Kommt ihr auf ein Feld mit den folgenden Symbolen, könnt ihr sie in Anspruch nehmen (ihr müsst aber nicht):



Würfel – nehmt ein Würfelplättchen und legt es auf eure Charakterkarten, wenn ihr noch Platz darauf habt.



Krypta – nehmt die oberste Ereigniskarte von einem beliebigen Ereignisstapel. Befindet sich auf der Karte ein Skelett, müsst ihr mit ihm kämpfen (die Beschreibung der Kampfhandlung findet sich weiter hinten in der Anleitung). Habt ihr einen Gegenstand gefunden, so nehmt ihn mit. Danach beendet ihr euren Spielzug (auch wenn ihr noch Aktionen offen habt) und kehrt zu einem von euch ausgewählten Lagerfeuer zurück.



Brunnen – Füllt eure Lebenspunkte auf.



Händler – Tauscht beliebig viele eurer errungenen Ereigniskarten mit genau der gleichen Anzahl an Karten vom Abwurfstapel.



Spiegel – begeben euch auf ein beliebiges anderes Feld mit einem Spiegel.



Schmiede – Stellt beliebig viele Ausrüstungsgegenstände her.



Hebel – dreht eine beliebige leere Verlieskachel (darauf darf kein Plättchen und keine Spielfigur stehen) um 180°. Entsteht dadurch ein neues Symbol eines Ereignisses, wird dieses nicht ergänzt.



Portal – begeben euch auf ein beliebiges anderes Feld. Führt die mit diesem Feld verbundene Handlung durch.

EREIGNISKARTEN

Die Ereigniskarten stellen das Heer des Herrn der Knochen dar, das euch die Erkundung der Verliese erschwert. Manchmal findet ihr in den Ecken der Gänge auch einzelne Gegenstände, die euch auf eurer weiteren Reise nützlich sein können. Die Ereigniskarten sind in Schwierigkeitsstufen aufgeteilt. Dieser ist auf aufgeteilt. Diese ist Rückseite der Karte beschrieben. Karten mit der Nummerierung I beinhalten die schwächsten Skelette, aber auch die Belohnung, wenn ihr sie bezwingt, ist dann nicht besonders hoch. Karten mit der Nummerierung II beinhalten etwas höhere Herausforderungen, bringen aber auch eine bessere Belohnung ein. Karten mit der Nummer III auf der Rückseite enthalten mächtige Champions des Herrn der Knochen, auf deren Bezwingung ihr euch entsprechend vorbereiten müsst. Sie bringen aber auch die besten Belohnungen. Die Karten der bezwungenen Gegner und der gefundenen Gegenstände sammelt ihr ein. Legt sie neben eure Charakterkarte. Es gibt keine Obergrenze für die erkämpften Ereigniskarten.



BEDEUTUNG DER SYMBOLE DER AUSRÜSTUNG:



während des Kampfes gibt der kämpfende Spieler das Symbol dieses Attributs hinzu



während des Kampfes gibt der kämpfende Spieler das Symbol des Schädels hinzu



während seines Spielzuges kann der Spieler eine zusätzliche 4. Aktion durchführen



der Spieler kann auf seine Charakterkarte eine zusätzliche Würfelkarte legen



während des Kampfes, nach dem Würfeln, gibt er das Symbol dieses Attributs hinzu, danach legt er die Karte auf den Abwurfstapel



während des Kampfes, nach dem Würfeln gibt der Spieler zu seinen Symbolen das Schwert, den Bogen, den Zauberstab oder die Maske (1 beliebiges) hinzu, danach legt er die Karte auf den Abwurfstapel



der Spieler versetzt seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld und legt die Karte danach auf den Abwurfstapel.

Das sind nur Skelette, es gibt nichts, wovor man sich fürchten müsste.



WÜRFEL

Während eures Abenteuers werdet ihr euch oft auf das Schicksal verlassen müssen und die Würfel entscheiden lassen. Auf jedem Würfel findet ihr die folgenden Symbole:



diese entsprechen den konkreten Attributen auf euer Charakterkarte



dieses könnt ihr wie 1 der 4 Symbole der Attribute ansehen. Aber denkt daran, es ersetzt nicht !



dieses Symbol zu haben ist bei anspruchsvolleren Herausforderungen wichtig. Wenn ihr den Schädel auf ein Feld mit einer Falle werft, verliert ihr 1 Lebenspunkt.



AUSSTATTUNG DER CHARAKTERE

Den Charakter rüstet ihr aus, indem ihr die Karten unter die entsprechende Stelle eurer Charakterkarte legt. Waffen werden links unter die Charakterkarte geschoben, Schuhe, Ringe oder Elixiere kommen unter die Felder mit den Beuteln. Jedes Feld der Attribute oder Beutel darf nur mit 1 Karte belegt werden (eine Ausnahme sind die mit Flüchen belegten Kristalle, die Beschreibung findet ihr weiter hinten in der Anleitung). Die Ausrüstung könnt ihr nur während eures Spielzuges tauschen, zu Beginn oder wenn ihr eine beliebige Karte mit einem Gegenstand erhascht.



Achtung! Der Charakter kann nicht mit 2 gleichen Gegenständen ausgerüstet werden.



AUSRÜSTUNGSKARTEN

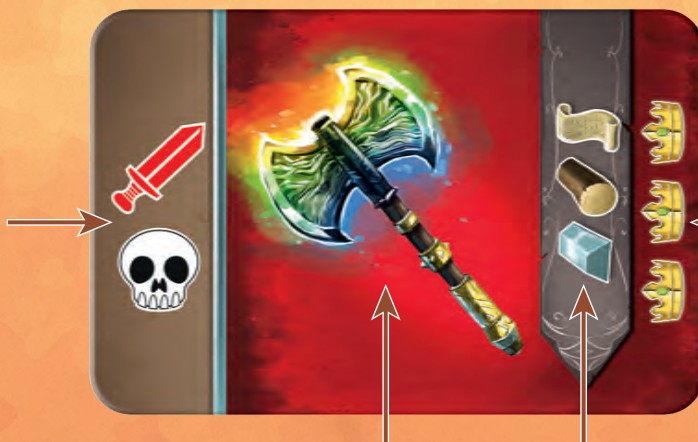


Die Ausrüstung kann in den Schmieden, die in den Verliesen verteilt sind, hergestellt werden. Dadurch erhält euer Held die notwendige Ausstattung, um sich den stärksten Skeletten und selbst dem Herrn der Knochen entgegenzustellen. Zur Erleichterung wurde die Ausrüstung in 3 Schwierigkeitsstufen aufgeteilt (auf der Rückseite der Karten jeweils mit I, II und III markiert). Die Ausrüstung der I. Stufe enthält einfache Waffen, die 1 Attribut um 1 aufwerten. Die II. Stufe wertet die Attribute um 2 auf und die III. Stufe enthält Ausrüstung, die es ermöglicht, auch einen Schädel 🦴 zu erbeuten. Dieser ist für den Zweikampf mit dem stärksten Gegner notwendig.

Ich schwöre Stein und Bein, dass ich das Brecheisen eingepackt habe.



wird der Charakter mit dieser Karte ausgerüstet, erhält er die gezeigten Attribute



Punkte, die am Ende des Spiels für den Besitz dieser Karte gezählt werden

Abbildung eines Gegenstandes

für die Herstellung des Gegenstandes notwendige Materialien

HERSTELLUNG VON AUSTRÜSTUNG

Um eine Ausrüstungskarte herzustellen, müsst ihr wie folgt vorgehen:

1. Geht auf ein Feld mit einer Schmiede.
2. Schaut euch die von euch erlangten Ereigniskarten an. Viele von ihnen zeigen am unteren Rand der Karte Informationen zu dem Material, das während der Herstellung der Ausrüstung genutzt werden kann.
3. Vergleicht eure Materialien mit den zur Verfügung stehenden Ausrüstungskarten, die auf dem Tisch bereitliegen. Jede dieser Karten enthält Informationen über die notwendigen Materialien, um die Gegenstände herzustellen. Stehen euch die notwendigen Materialien zur Verfügung, könnt ihr diesen Gegenstand herstellen und euren Charakter beliebig mit ihnen ausrüsten.
4. Findet sich auf euren Karten ein überflüssiges Material, das ihr nicht für die Herstellung der Ausrüstung benötigt, so könnt ihr ihn gleich für die Herstellung einer weiteren Ausrüstung nutzen. Ist dies nicht möglich (weil z. B. die restlichen Materialien fehlen), verfällt das überflüssige Material.
5. Legt die Ereigniskarte auf den Abwurfstapel ab, auf dem die enthaltenen Materialien den Anforderungen entsprechen, und nehmt euch im Anschluss die gewählte Ausrüstungskarte. Ereigniskarten, von denen ihr kein Material genutzt habt, müsst ihr nicht abwerfen.
6. Nach der Herstellung des Gegenstandes, könnt ihr euch sofort damit ausrüsten.

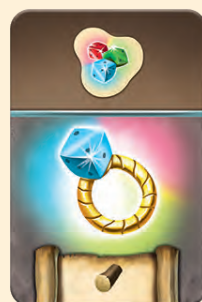
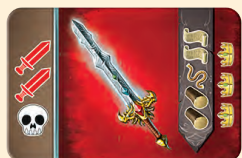
Die hergestellten Gegenstände, die ihr nicht nutzen möchtet oder nicht nutzen könnt, legt ihr neben eure Charakterkarten.

Denkt daran, bei einem Besuch der Schmiede, könnt ihr so viele Karten herstellen wie ihr wollt. Was ihr braucht, ist das erforderliche Material in ausreichender Menge.



BEISPIEL

1. Trixi betritt das Feld mit der Schmiede.
2. Sie hat die vorher erkämpften Ereigniskarten bei sich:



Das heißt, sie besitzt 3 Metallstäbe , 3 Stück Holz , 2 Seile  und 2 Schriftrollen .

3. Um das gewünschte Schwert zu erhalten, braucht sie 2 x , 1 x  und 2 x .

4. Es bleibt ihr noch 3 x , 1 x  und 1 x  übrig. Mit Holz, Metall und Seil macht sie sich Schuhe. Weiterhin hat Trixi 2 x , sie kann jedoch keinen Gegenstand mehr daraus herstellen, deshalb verliert sie diese Materialien.

5. Sie legt die genutzten Karten auf den Abwurfstapel ab.

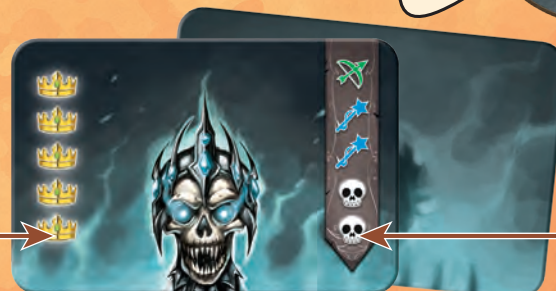
6. Sie kann sich sofort ausrüsten und die erlangten Karten (Schwert und Schuhe) unter ihre Charakterkarte schieben. Dank der Schuhe erhält sie bereits in diesem Spielzug eine zusätzliche Aktion.



KARTEN DES HERRN DER KNOCHEN

Die Titelfigur „Herr der Knochen“ besteht aus vier Karten. Er ist das große Skelett, das über die Verliese des Einsamen Berges herrscht. Die Karten sind die meiste Zeit des Spiels über verdeckt, mit der Schattenseite des Herrn der Knochen nach oben. Sind alle 4 Teile aufgedeckt, beginnt das Finale des Spiels und der Kampf mit dem Herrn der Knochen.

Punkte, die ihr am Ende des Spiels für den Besitz dieser Karte erhaltet



Symbole, die ihr benötigt, um die Karte des Herrn der Knochen zu bezwingen

FLUCHPLÄTTCHEN

Während des Spiels findet ihr mit Fluchen belegte Kristalle, die die Fertigkeiten eures Charakters deutlich verbessern. Ihre Verwendung hat aber auch einen Preis. Jeder Kristall erschwert euch den finalen Kampf. Dies verdeutlichen eben die Fluchplättchen, mit denen ihr zusätzliche Anforderungen im Kampf anzeigt. Jedes Fluchplättchen zählt am Ende des Spiels jedoch einen Siegpunkt.



SPIELVORBEREITUNG

1

Aus den Karten des Herrn der Knochen setzt ihr die verdeckte Figur zusammen.



2

Die Fluchplättchen legt ihr erst einmal beiseite, diese werden erst während des Finales gebraucht.



3

Die Würfel- und Ereignisplättchen und die Würfel legt ihr so bereit, dass alle Spieler sie gut erreichen können.



4

Die Ausrüstungskarten verteilt ihr nach deren Rückseite. Ihr müsst sie nicht mischen. Die so entstandenen Stapel könnt ihr euch jederzeit ansehen.



9

Der älteste Spieler nimmt 3 Verlieskacheln von oben vom Stapel und legt sie nach eigenem Ermessen an die 3 Ausgänge mit dem Feld mit der Leiter. Erscheint irgendwo ein vollständiges Symbol eines Ereignisses, legt ihr das entsprechende Plättchen darauf.



10

Jeder erhält die gewählte Charakterkarte und die entsprechende Spielfigur. Nehmt so viele Lebenspunkte, wie auf der Charakterkarte gezeigt sind, und legt sie auf die entsprechende Stelle auf der Karte. Überflüssige Lebenspunkte könnt ihr zurück in die Schachtel legen.



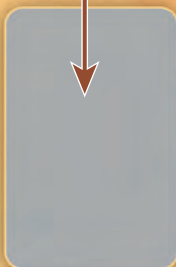
Der Onkel des Cousins meiner Cousine mütterlicherseits schwört ja, dass in diesen Kellern ein Drache lebt... oder ein Vampir... Ich weiß es nicht mehr ganz genau.



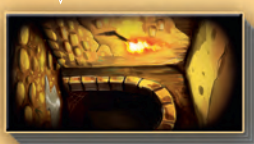
5 Die Ereigniskarten verteilt ihr nach ihren Rückseiten und legt sie verdeckt hin. Jeder Stapel wird gemischt. Diese Stapel dürfen nicht durchgesehen werden.



6 Bereitet eine Stelle für den Abwurfstapel der Ereigniskarten vor.



8 Bereitet einen Stapel mit den Verlieskacheln vor.



Die Kacheln mit der dunklen Pforte legt ihr erst einmal beiseite. Die übrigen Kacheln mischt ihr und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Nehmt von oben 4 verdeckte Kacheln, mischt sie zusammen mit der Kachel mit der dunklen Pforte und legt sie verdeckt unter den Stapel mit den Verlieskacheln.



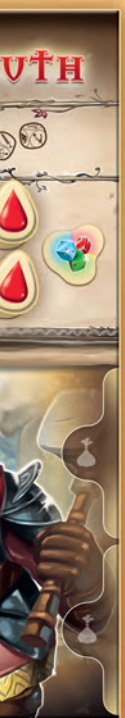
7 Nehmt euch die Anfangskachel in die Verliese und legt sie in die Mitte des Tisches.



12 Eure Spielfiguren stellt ihr auf das Feld mit der Leiter.



11 Die Hilfekarte legt ihr an einen für alle zugänglichen Platz, damit jeder sie bei seinem Spielzug nutzen kann.



Mit der linken Hand habe ich den Schädel nach hinten weggedrückt, mit der rechten die Falltür blockiert und schon war ich in der Schatzkammer... So habe ich es jedenfalls in Erinnerung.



SPIELVERLAUF

Ihr spielt nacheinander euren Spielzug, beginnend vom jüngsten Spieler und danach im Uhrzeigersinn. Ihr spielt eure Spielzüge bis zum Beginn des Finales. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

- einer von euch deckt die Verlieskachel mit der dunklen Pforte auf,
- alle Karten des Herrn der Knochen wurden aufgedeckt.

Wenn eine dieser Bedingungen erfüllt wurde, kann der Spieler, der die finale Schlacht ausgelöst hat, seinen Spielzug beenden und beginnt den Kampf.



Ich weiß, ich sehe gut aus für mein Alter.



SPIELZUG DES SPIELERS ⚡⚡⚡ / ⚡⚡⚡⚡

Zu Beginn eures Spielzuges könnt ihr die Ausrüstung, mit der ihr ausgestattet seid, gegen andere Gegenstände, die ihr vorrätig habt, austauschen. Dann habt ihr maximal 3 Aktionen (4 wenn ihr auf dem Feld mit den Beuteln Schuhe hinterlegt habt, die eine zusätzliche Aktion ermöglichen). Danach beginnt der Spielzug des Spielers zur Linken.

Während eures Spielzuges könnt ihr die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen (die Aktionen können sich in einem Spielzug auch wiederholen):

1. Bewegung,
2. Erkundung,
3. Ereignisplättchen erkunden

oder ihr legt eine Erholungspause ein, die alle Aktionen in diesem Spielzug aufbraucht.

1. BEWEGUNG ⚡

Wenn kein Ereignisplättchen den Weg versperrt und durch einen Gang der Weg zum Nebefeld frei ist, könnt ihr eure Spielfigur versetzen.

Wenn auf dem neuen Feld ein Ort abgebildet ist, KÖNNT ihr diesen erkunden (es sei denn es ist eine Falle, dann müsst ihr diese erkunden).

2. ERKUNDUNG ⚡

Befinden sich auf dem Feld, auf dem die Spielfigur steht, offene Gänge (die zu keinem anderen Feld führen), nehmt ihr so viele neue Verlieskarten vom Stapel wie es offene Gänge gibt. Deckt sie auf und legt sie entsprechend an. Die Kacheln könnt ihr beliebig drehen und anlegen. Die Kacheln dürfen sich aber nicht überlappen. Wenn möglich, müsst ihr sie so legen, dass es einen Übergang zu einer neuen Kachel gibt.

Achtung! In manchen Fällen wird es nicht möglich sein, neue Kacheln an offene Gänge anzulegen, denn es wird nicht genügend Platz sein (wie auf der Abbildung zu sehen). In diesem Fall erachtet ihr den Gang als nicht offen.

Auf die Symbole der Ereignisse, die auf den neuen Kacheln erscheinen oder die durch das Zusammensetzen der Kacheln geschaffen wurden, legt ihr die Ereignisplättchen.



Jetzt ich!

Erfolg ist alles!



BEISPIEL



Viola befindet sich auf einer der äußeren Verlieskacheln. Um sich herum hat sie 3 offene Gänge, sie nutzt 1 ihrer Aktionen zur Erkundung.



Viola nimmt die obersten 3 Verlieskacheln vom Stapel und deckt sie auf.



Danach legt sie die aufgedeckten Kacheln an ihr Feld an. Wenn das möglich ist, legt sie die Kacheln so an, dass möglichst viele Übergänge zu neuen Feldern geschaffen werden.



Auf die Symbole der Ereignisse, die auf den neuen Kacheln erscheinen oder die durch das Zusammensetzen der Kacheln geschaffen wurden, werden die Ereignisplättchen gelegt.



UUUUaaaghhbbrrrrtHHH!



3. EREIGNISPLÄTTCHEN ERKUNDEN



Wenn auf einem eurer Nachbarfelder ein Ereignisplättchen liegt, so könnt ihr es im Rahmen eurer Aktion erkunden. Wenn mehrere dieser Plättchen um euer Feld liegen, so wählt ihr im Rahmen 1 Aktion 1 dieser Plättchen aus.

Danach nehmt ihr die oberste Ereigniskarte von einem der Stapel (I, II oder III). Es geht wie folgt weiter:

- Ist auf der Karte ein Gegenstand abgebildet, nehmt ihr die Karte auf (wenn ihr wollt, könnt ihr euch auch gleich ausrüsten) und im Anschluss legt ihr das erkundete Ereignisplättchen beiseite.
- Ist auf der Karte ein Skelett abgebildet, müsst ihr mit ihm einen Kampf austragen (Einzelheiten über die Kampfhandlung findet ihr auf der nächsten Seite). Bezwingt ihr das Skelett, nehmt ihr die Karte auf und legt sie zu eurer Charakterkarte. Im Anschluss legt ihr das erkundete Ereignisplättchen beiseite. Konntet ihr den Kampf nicht gewinnen, nehmt ihr einen Lebenspunkt von eurer Charakterkarte weg. Die Karte mit dem Skelett legt ihr verdeckt unter den entsprechenden Stapel, das Ereignisplättchen bleibt liegen.



Ich bin müde...

ERHOLUNG



Die Aktion der Erholung braucht den gesamten Spielzug auf. Ihr könnt keine andere Aktion durchführen, wenn ihr euch ausruht. Während der Erholungspause erlangt ihr all eure Lebenspunkte zurück und ihr versetzt eure Spielfigur auf ein beliebiges Feld mit einem Lagerfeuer. Habt ihr all eure Lebenspunkte verloren, so könnt ihr euch nur erholen.

KAMPF

In den Verliesen unter dem Einsamen Berg lauern viele Gefahren. Um diese lebend zu verlassen, müsst ihr euch nicht nur einmal mit den untoten Kämpfern messen, die euch den Weg versperren.

Um das gezogene Skelett zu besiegen, müsst ihr über die entsprechenden Symbole rechts auf der Karte verfügen. Zu euren Symbolen gehören:

- 1 Attribut, das auf der Charakterkarte markiert ist,
- die Attribute aller Gegenstände, die unter die Charakterkarte gelegt wurden,
- Ergebnis des Würfels.



Willst du ewig leben?



Normalerweise würfelt ihr während des Kampfes mit zwei Würfeln (außer Yoshi und Viola, die beim Kampf 3 Würfel nutzen). Zusätzlich könnt ihr von eurer Charakterkarte beliebig viele Würfelplättchen abwerfen , um mit so vielen Würfeln mehr zu würfeln (außer Trixi und Thoros: jedes durch sie benutzte Würfelplättchen gibt ihnen 2 Würfel zum Wurf hinzu). Habt ihr nach dem Wurf alle erforderlichen Symbole zusammengetragen, habt ihr den Kampf gewonnen. Gelingt es euch nicht, verliert ihr einen Lebenspunkt.

BEISPIEL



Durduth kämpft mit einem Skelett aus dem Stapel der Ereigniskarten II. Er muss 3 Symbole zusammentragen: Schwert, Bogen und Maske **1**. Das Schwert ist auf seiner Charakterkarte markiert **2**, die Maske hat er durch einen früher angelegten Gegenstand erhalten **3**. Er muss noch einen Bogen erwürfeln.  Er legt ein Würfelplättchen ab und würfelt mit 3 Würfeln. Er hat einen Schädel, eine Maske und ein Schwert erwürfelt. Zum Glück kann er seine Fähigkeit nutzen und 2 Würfel erneut werfen. Er würfelt nun noch einmal und erwürfelt einen Stern und ein Schwert. Der Stern steht für 1 der 4 Attribute, somit konnte Durduth den Gegner bezwingen.



Er erhält als Belohnung seine Karte - er kann das Metall und das Holz, das auf der Karte abgebildet ist, verwenden, um in der Schmiede weitere Gegenstände herzustellen.



BEISPIEL



Thoros kämpft mit einem Skelett von einer Ereigniskarte I. Er muss 2 Bögen zusammentragen **1**.

Auf seiner Karte verfügt er über 1 Würfelplättchen **2** und ein Elixier  **3**. Er braucht ein Würfelplättchen auf, um anstatt mit 2 mit 4 Würfeln würfeln zu können (denn seine Fähigkeit gestattet ihm, für jedes  mit 2 zusätzlichen Würfeln zu würfeln). Leider hat Thoros keinen einzigen Bogen und auch keinen Stern erwürfelt.

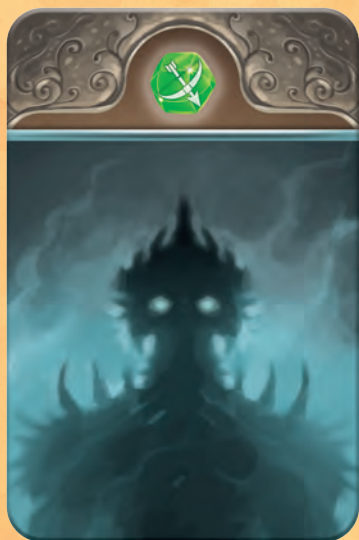


Es hat auch keinen Sinn, dass er sein Elixier aufbraucht, er erhält dadurch nur 1 Bogen und er benötigt 2. Thoros verliert 1 Lebenspunkt, das Skelett kehrt verdeckt zurück unter den entsprechenden Stapel (in diesem Fall der Stapel mit den Ereigniskarten I).



MIT FLÜCHEN BELEGTE KRISTALLE

Während eurer Reise durch die Verliese des Einsamen Berges stoßt ihr manchmal auf Kristalle, die mit Flüchen belegt sind. Diese besonders mächtigen Gegenstände könnt ihr nutzen, um eure Attribute zu verbessern. Die erlangten Kristalle könnt ihr unter eure Charakterkarte schieben, so wie die Gegenstände. Der rote Kristall kann unter das Feld mit dem Schwert gelegt werden, der blaue unter den Zauberstab und der gelbe unter die Maske. Der Kristall in der entsprechenden Farbe, wird als zusätzliches Symbol des entsprechenden Attributs gewertet. Ihr könnt maximal 1 Kristall unter jedes eurer Attribute schieben. Es ist auch möglich, ihn unter eine genutzte Waffe zu schieben. Habt ihr euch mit einem verfluchten Kristall ausgerüstet, könnt ihr diesen bis zum Ende des Spiels nicht mehr ablegen. Die Kristalle machen eure Charaktere stärker, aber sie beziehen ihre Kraft vom Herrn der Knochen, was euch den finalen Kampf erschwert.



SCHATTEN DES HERRN DER KNOCHEN

Unter den Ereigniskarten der Stufe III finden sich 4 Karten, die euch dem finalen Einzelkampf näher bringen. Deckt ihr eine Karte mit dem dunklen Schatten des Skelettes auf, nehmt ihr sie weg und deckt eine der 4 Karten des Herrn der Knochen auf, die neben euch liegen. Mit jeder dieser Karten des Herrn der Knochen nähert ihr euch mit eurem Helden dem finalen Kampf. Jede dieser Karten verfügt auch über einen mit einem Fluch belegten Kristall – eine solche Karte könnt ihr unter das entsprechende Feld legen. Deckt ihr die 4 Karten mit dem Schatten des Herrschers auf, geht ihr in den finalen Kampf über (ähnlich wie beim Aufdecken der Verlieskacheln mit der dunklen Pforte).



*Komm nur herein!
Willkommen...*



FINALE

VORBEREITUNG

Deckt einer von euch die dunkle Pforte oder die 4. Karte mit dem Schatten des Herrn der Knochen auf, beginnt für euch der Einzelkampf. Nachdem der Spieler, der den finalen Kampf hervorgerufen hat, seinen Spielzug beendet hat, könnt ihr die erschaffenen Verliese beiseiteschieben. Ihr legt nun in die Mitte des Tisches die aufgedeckten Karten des Herrn der Knochen, daneben legt ihr die Fluchplättchen (die ihr vorher beiseitegelegt habt). Alle füllen ihre Lebenspunkte und die Würfelpättchen bis zu ihrer maximalen Anzahl auf (denkt daran, dass ein unter die Charakterkarte geschobener Ring die Anzahl der Würfelpättchen um 1 Würfel erhöht), ihr könnt auch noch eure Ausstattung tauschen. Um den Herren der Knochen zu bezwingen, müsst ihr vier Einzelkämpfe gewinnen, symbolisiert durch die 4 Karten. Den finalen Kampf beginnt die Person, die ihn hervorgerufen hat.

Die vier Karten des Herrn der Knochen betrachtet ihr wie die Karten mit den Skeletten, mit denen ihr vorher Kämpfe ausgetragen habt. Am Rand der Karten findet ihr die erforderlichen Symbole, die gebraucht werden, um den Herrscher in diesem Einzelkampf zu bezwingen.

KAMPE

Derjenige, der die Einzelkämpfe beginnt, wählt sich eine der Karten des Herrn der Knochen, mit der er sich messen möchte. Danach würfelt der Spieler mit so vielen Würfeln, wie er mit Flüchen belegte Kristalle unter die Charakterkarte geschoben hat (maximal 4). Nehmt die Anzahl der Fluchplättchen, die der Anzahl der Würfel entspricht und legt sie neben die gewählte Karte des Herrn der Knochen. Das sind zusätzliche Anforderungen, die der Spieler erfüllen muss, um den Einzelkampf zu gewinnen. Die mit Flüchen belegten Kristalle verstärken die Kraft des Besitzers der Kristalle, sie verstärken aber auch die Kraft des Herrn der Knochen.

Im Anschluss beginnt der Spieler den normalen Angriff, indem er würfelt. Wenn auf der Charakterkarte und auf den Würfeln die erforderlichen Symbole angezeigt werden, so hat der Spieler den Einzelkampf gewonnen und er nimmt sowohl die Karte des Herrn der Knochen als auch die daneben liegenden Fluchplättchen. Konnten jedoch nicht alle notwendigen Symbole zusammengetragen werden, verliert der Spieler 1 Lebenspunkt und die Karte des Herrn der Knochen erwartet den nächsten Wagemutigen. Optional könnt ihr auch die Fluchplättchen zurücklegen, sie werden dann jedes Mal neu verteilt.

Unabhängig vom Ausgang des Einzelkampfes beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Spielzug.

ENDE

Das Spiel endet, wenn keiner von euch mehr einen Lebenspunkt übrig hat oder alle Karten des Herrn der Knochen bekämpft wurden.

Achtung! Das Plättchen  bedeutet, dass ihr mit euren Würfeln genau dieses Symbol erwürfeln müsst. Ihr findet es auf keiner Ausrüstungskarte, nur auf dem Elixier . Also seid auf der Hut!



BEISPIEL

Soveliss hat die Verlieskachel mit der dunklen Pforte aufgedeckt, somit beginnt er, nachdem er seinen Spielzug beendet hat, den finalen Kampf. Er füllt alle seine Lebenspunkte und Würfelplättchen auf (er nimmt je 3 Würfelplättchen, denn er besitzt einen Ring), er kann sich auch noch neu ausrüsten. Soveliss hat folgende Karten zur Verfügung:

Der Wert seiner Attribute beträgt nun: $1 \times$ (2, wenn er die Mixtur aufbraucht), $3 \times$ (1 auf seiner Charakterkarte, 1 durch den Gegenstand und 1 durch den verfluchten Kristall), $1 \times$ sowie $3 \times$. Zusätzlich besitzt er noch $2 \times$.

Soveliss entscheidet sich für den Kampf mit der hier abgebildeten Karte des Herrn der Knochen. Er besitzt alle notwendigen Symbole, jedoch hat er zwei mit Flüchen belegte Kristalle, dadurch muss er noch mit zwei Würfeln die zusätzlichen Herausforderungen für den Kampf erwürfeln.

Die Würfe ergaben und . Soveliss platziert die Fluchplättchen mit den Symbolen auf der ausgewählten Karte. Er hat $3 \times$, also fehlt ihm nur noch $1 \times$. Er legt ein Würfelplättchen ab und kann somit mit 3 Würfeln würfeln. Der Wurf ergab . Er hat den fehlenden erwürfelt und somit den Einzelkampf gewonnen. Soveliss nimmt die Karte des Herrn der Knochen und auch die 2 Fluchplättchen, mit denen er sich messen musste. Am Ende des Spiels bringt ihm diese Zusammensetzung der Karten sogar 7 Punkte ein!

Der nächste Spielzug wird von Trixi gespielt. Ist die Reihe wieder an Soveliss, kann er wieder eine Karte des Herrn der Knochen auswählen und kämpfen (natürlich nur, wenn die anderen Mitspieler die übrigen Karten des Herrn der Knochen nicht bekämpft haben).



PUNKTEVERGABE



Unabhängig davon, ob ihr den Herrn der Knochen besiegt habt oder bei dem Versuch unterlegen wart, zählt ihr eure Siegpunkte. Jede auf euren Karten ist 1 Siegpunkt, somit:

- ist jede Ausrüstungskarte 1, 2, oder 3 Punkte wert,
- sind einige besiegte Skelette vom Stapel der Ereigniskarten der Stufe III auch 1 Punkt wert,
- ist jede Karte des Herrn der Knochen 5 Punkte wert,
- ist jedes Fluchplättchen 1 Punkt wert,

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten des Herrn der Knochen besitzt. Gibt es hier auch keine Entscheidung, teilt ihr euch den Sieg.

ZUSAMMENLEGEN DES SPIELS

Hier seht ihr wie ihr die Elemente in die Verpackung einsortieren müsst. Dadurch wird die Vorbereitung für das zweite Spiel noch einfacher!





Autor: **Adam Strzelecki**



Illustration: **Michał Ambrzykowski**



Spielentwicklung: **Mariusz Majchrowski**

Team: **Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk**

Technische Gestaltung: **Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak**

Redaktion: **Sławomir Czuba**

Übesetzung ins Deutsche: **Regina Stülpner**



Verlasst ihr die Verliese des Einsamen Berges mit Koffern voller Schätze und magischer Gegenstände, erwarten euch schon die Barden, um eure Geschichten niederzuschreiben. Von nun an erklingen in den hiesigen Schenken die Lieder von euren heldenhaften Taten. Ihr werdet für eine lange Zeit in einer der Gaststuben verweilen, euer hart erkämpftes Vermögen ausgeben und den Liedern über eure Abenteuer lauschen. Dann zieht ihr weiter, zu den nächsten Verliesen, um diese zu erkunden, die Monster zu besiegen und die Schätze einzusammeln.



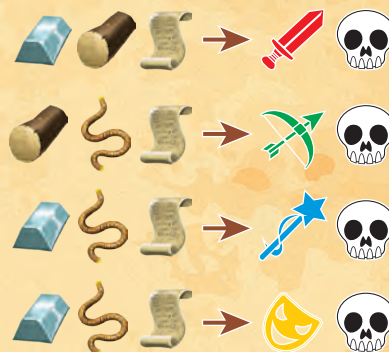
AUS DEM HANDBUCH DES JUNGEN SCHMIEDS

Bei der Erkundung der Verliese im Einsamen Berg seid ihr auf eine verlassene Schmiede gestoßen. Zwischen den verstaubten Werkzeugen findet ihr Aufzeichnungen des Schmieds, der hier einst lebte. Sie enthalten Anweisungen und Skizzen, wie man aus Materialien, die bei den Skeletten zu finden sind, mächtige Waffen herstellen kann, die einem beim Kampf mit den mächtigen Gegnern nützlich sein können. Sortiert schnell die Aufzeichnungen und nehmt sie mit, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu nutzen.

I



III



II



III

