

Ein Spiel von
Sophia Wagner

Illustriert von
Max Prentis

THE BOLDEST

Für 2-5 Spieler,
ab 10 Jahren

Spieldauer:
30-90 Minuten

WIR WOLLTEN EINE BESSERE NATUR.
DOCH SIE HATTE BEREITS ANDERE PLÄNE.

Mit einem Achzen und Fauchen brach der Drache zusammen. Langsam erlosch das Leuchten seiner Sensoren. Nachdem sie den Staub des Kampfes von ihrer Stirn gewischt hatte und durchatmen konnte, machte sich Sophia daran, den Kopf der Maschine abzuschrauben. Mit dieser Trophäe würde sie endlich Gehör am Hofe des Königs finden und alle überzeugen, dass die Berichte aus den Dörfern um das Eisental wahr waren. Die vergessenen Kreaturen des Waldes waren aus ihrem Schlaf erwacht.

Du bist dem Ruf deines Königs ins Eisental gefolgt. Jetzt ist es Zeit dich zu beweisen! Bezwinde mechanische Monster, birg rätselhafte Artefakte und führe deine Fraktion zum Erfolg. Stelle Gruppen aus Helden so zusammen, dass sie an möglichst vielen Expeditionen in den Wald teilnehmen. Teile deine Kräfte geschickt ein, um den anderen Fraktionen zuvorkommen. Überzeuge mit Hilfe deiner Köche neue Abenteurer sich dir anzuschließen. Sammle am meisten Erfahrung und du gehst mit deiner Fraktion als „The Boldest“ in die Legenden ein.

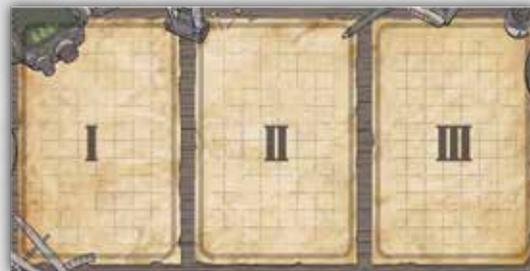
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielmaterial - Was ist in der Schachtel?

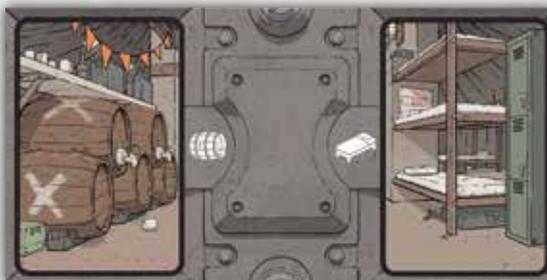


1 doppelseitiges Spielbrett

11 Kartenablagen



5 Planungstische (1 pro Fraktion)



5 Zeltplätze (1 pro Fraktion)



1 zentrale Ablage

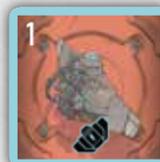
180 Heldenkarten



85 Startheldenkarten
(je 17 pro Fraktion)



95 Abenteurerkarten
(in 2 Sets geteilt)



10 Startgegenstands-karten
(2 pro Fraktion)

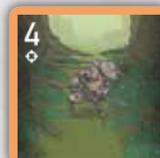


5 Feuer-karten



4 Startartefaktkarten
(mit den Werten 1, 2, 3 und 4)

140 Waldkarten



51 Monster-karten

41 Gegenstands-karten



48 Artefakt-karten

Rückseite



5 Sichtschrime (1 pro Fraktion)



5 Flaggen-Plättchen (1 pro Fraktion)

Spielaufbau - Im Lager angekommen

Aus dem gesamten Königreich sind Helden dem Aufruf ihres Königs gefolgt und haben ihr Lager am Waldrand aufgeschlagen. Während Abenteurer unter freiem Himmel schlafen, haben die einzigartigen Unterkünfte der verschiedenen Fraktionen eine kleine Zeltstadt in der Nähe des königlichen Pavillons entstehen lassen. An jeder Ecke werden Vorbereitungen getroffen - Anspannung liegt in der Luft.

- 1) Legt den Spielplan, mit der zur Spieleranzahl passenden Seite, in die Tischmitte. Legt darunter die allgemeine Kartenablage mit dem Königszelt .



Der Spielplan ist in zwei Bereiche, Wald und Lager, unterteilt. Im Wald werden die Waldkarten ausgelegt, die ihr im Laufe des Spiels sammelt. Im Lager werden Abenteurer ausgelegt, mit denen ihr eure Fraktionen erweitern könnt. Außerdem zeigen Feuerkarten an, wie lange die Partie noch dauert.

- 2) Wählt je eine Fraktion.



Legt euren Planungstisch vor euch hin und stellt den Sichtschirm davor.

- 3) Euren Zeltplatz legt ihr – abhängig von der Tischgröße – unter oder neben euren Planungstisch. Der Zeltplatz muss nicht unbedingt vom Sichtschirm verdeckt werden.
- 4) Nehmt die zwei Startgegenstände, die Flagge sowie die 17 Starthelden eurer Fraktion (erkennbar am Fraktionssymbol auf der Kartenrückseite).
- 5) Legt eure Starthelden verdeckt auf euer Schlafzelt und eure zwei Startgegenstände offen, für eure Mitspieler sichtbar vor euren Sichtschirm. Spielt ihr zu **zweit**, dreht eure Planungstische auf die Seite mit den zwei Planungsfeldern.
- 6) Trennt die Abenteurerkarten  in zwei Sets, erkennbar an der Rückseite und mischt diese getrennt voneinander. Legt Set 1  verdeckt als Stapel auf das vorgesehene Feld im Lager. Legt Set 2  griffbereit zur Seite.
Zieht im Spiel zu **zweit** oder zu **dritt** 5 Abenteurer vom Set-1-Stapel und legt diese offen im Lager aus.
Zieht im Spiel zu **viert** oder **fünft** 8 Abenteurer vom Set-1-Stapel und legt diese offen im Lager aus.

Wald



Sichtschirm



Lager



7) Mischt die Waldkarten und legt sie als Stapel verdeckt auf die allgemeine Kartenablage.

Legt im Spiel zu **zweit** und zu **dritt** 16 Waldkarten offen im Wald aus.

Legt im Spiel zu **viert** 20 Waldkarten offen im Wald aus. Lasst die Felder mit  frei.

Legt im Spiel zu **fünft** 25 Waldkarten offen im Wald aus.

8) Legt zuerst die Feuerkarte mit  auf die Feuerstelle im Lager.

Legt im Spiel zu **zweit**, **viert** und **fünft** 3 weitere Feuerkarten darauf.

Legt im Spiel zu **dritt** 4 weitere Feuerkarten darauf.

9) Mischt die Fraktionsflaggen aller Mitspieler und legt sie in zufälliger Reihenfolge neben dem Königszelt aus. Der Spieler, dessen Fraktionsflagge sich ganz links befindet, bekommt nichts. Alle anderen Spieler erhalten, abhängig von ihrer Position in der Reihenfolge, von links nach rechts je ein Startartefakt mit aufsteigendem Wert, wobei links mit dem 1er Startartefakt begonnen wird. Legt euer Startartefakt verdeckt neben euren Sichtschirm.

Legt nun das für eure Spieleranzahl ungenutzte Material in die Schachtel zurück.

Hier und in den nachfolgenden Beispielen ist immer ein Aufbau für eine Partie mit vier Spieler gezeigt.

Spielidee - Das Recht des Stärkeren

Der König ist wissbegierig und er will den Geheimnissen des Waldes auf den Grund gehen. Die Fraktionen streiten um das Recht, an möglichst vielen Expeditionen in den Wald teilnehmen zu dürfen und stellen dafür Gruppen aus Helden zusammen, aus denen der König jeweils die stärksten auswählt. So wird sichergestellt, dass sie unbeschadet, mit besiegten Monstern, erbeuteten Artefakten und gefundenen Gegenständen bepackt, zurückkehren.

Stellt jede Runde **drei** Gruppen aus Helden zusammen, um sie danach mit euren Mitspielern zu vergleichen. Nur die stärksten Gruppen dürfen Monster, Artefakte und Gegenstände aus dem Wald nehmen. Alle anderen Helden müssen auf ihre nächste Chance warten.

Diese kommt bestimmt, denn die erfolgreichen Gruppen müssen erst einmal feiern, bevor sie das nächste Mal in den Wald aufbrechen können. Plant deshalb eure Gruppen gut und nehmt neue Abenteurer in eure Fraktion auf! Sonst gehen euch irgendwann die Helden aus.



Spielziel - Reise ins Unbekannte

Seine Hoheit will Gewissheit über die Vorkommnisse im Eisental erlangen und lässt die Beute aus dem Wald genau untersuchen. Der Fraktion, die sich kühn in das Ungewisse stürzt und am meisten über den Wald in Erfahrung bringen kann, verspricht er eine fürstliche Belohnung und einen Platz in den Legenden. Die Helden dieser Fraktion werden als "Die Mutigsten" (The Boldest) in die Geschichten eingehen.

Heldenkarten



Starthelden und Abenteurer werden unter dem Begriff **Helden** zusammengefasst. Abenteurer unterscheiden sich von Starthelden nur durch ihre Spezialfähigkeiten, die wir am Ende der Anleitung erklären.

Jeder Held gehört zu einer von 5 Charakterklassen, ab jetzt **Klasse** genannt. Jede Klasse ist an ihrem Klassensymbol erkennbar.

Jede Fraktion startet mit 3 Kriegeren , 3 Technikern , 3 Jägern , 5 Köchen  und 3 Gefährten .

Die verschiedenen Klassen führen unterschiedliche Aktionen aus, mit denen sie bestimmte Waldkarten oder Abenteurer nehmen.

Die Waldkarten



Es gibt drei Typen von Waldkarten: Monster, Artefakte und Gegenstände. Monster und Artefakte sind die angegebene Erfahrung wert. Jeder Gegenstand ist 1 Erfahrung wert. Das Fadenkreuz ist **nur** für die Jäger-Klasse wichtig und wird bei der Klassen-Übersicht (Seite 6) erklärt.

Zuerst wird das Mehrspielerspiel erklärt. Die Änderungen für das Spiel zu zweit werden im Anschluss erklärt.

Rundenablauf - Ein Tag im Eisental

Im Morgengrauen kommt Bewegung ins Lager und die meisten Helden machen sich für den beginnenden Tag bereit. Nur wer die Nacht durchgefeiert hat, braucht jetzt Ruhe statt Aufregung. Rechtzeitig zum Sonnenaufgang versammeln sich die Helden vor den Zelten und warten auf die königliche Erlaubnis, in den Wald vordringen zu dürfen. Zu Mittag brechen schließlich die Stärksten in Expeditionen nacheinander auf, um mit viel Beute und unglaublichen Geschichten zurückzukehren. Gerade noch rechtzeitig bevor die Nacht anbricht.

Abhängig von der Spieleranzahl, spielt ihr eine unterschiedliche Anzahl an Runden, ab jetzt **Tage** genannt. Zu **zweit**, **viert** oder **fünft** spielt ihr 5 Tage. Zu **dritt** spielt ihr 6 Tage.

Jeder Tag ist in vier Phasen geteilt. Drei davon werden gleichzeitig gespielt. Nur die Aktionsphase wird nacheinander ausgeführt.

1. Verwaltungsphase (gleichzeitig)
2. Planungsphase (gleichzeitig)
3. Aktionsphase (nacheinander)
4. Aufräumphase (gleichzeitig)

Jeder Spieler hat einen Zeltplatz und einen Planungstisch. Auf den Planungsfeldern des Planungstisches werden die Helden gelegt, mit denen man bei Expeditionen teilnehmen will. Auf dem Zeltplatz befindet sich das Festzelt , auf dem teilnehmende Helden nach einer Expedition offen gelegt werden und das Schlafzelt , in dem nicht eingesetzte Helden verdeckt liegen. Auf der allgemeinen Kartenablage werden auf dem Königszelt die Anführer abgelegt. Der Waldkartenstapel wird daneben gelagert.



1. Verwaltungsphase

Das Lager erwacht und die Fraktionen rufen ihre Helden zusammen. Danach stellen sie sicher, dass die Feiernden des Vortages den Weg zu ihren Schlafzelten finden. Am nächsten Tag müssen sie wieder einsatzbereit sein, egal wie lange sie gefeiert haben.

Nimm **zuerst** alle verdeckten Helden von deinem Schlafzelt in deine Hand. Lege **anschließend** alle offenen Helden von deinem Festzelt, **verdeckt** auf dein Schlafzelt.

Am Ende der Verwaltungsphase befinden sich keine Helden am Festzelt!



2. Planungsphase

Alle Fraktionen planen auf ihren Planungstischen, wie viele und welche Helden sie heute auf die Expeditionen schicken wollen. Im Geheimen stellen sie Gruppen aus Helden auf den Planungsfeldern zusammen, doch manchmal findet sich auch nur ein einzelner Held, der mutig genug ist, alleine aufzubrechen.

Stelle Gruppen mit deinen Helden zusammen und lege je eine Gruppe **verdeckt** auf die **drei** Planungsfelder auf deinem Planungstisch. Eine Gruppe besteht aus beliebig vielen Helden der **gleichen** Klasse. Eine Gruppe kann auch aus nur einem Helden bestehen.

Jede Gruppe hat einen Anführer ★. Der Anführer ist der Held, der nach dem Umdrehen eines Gruppenstapels oben liegt. Nur der Anführer setzt in der Aktionsphase seine Spezialfähigkeit ein. Achte auf die Reihenfolge deiner Helden! Nachdem du deine Gruppe in der Aktionsphase aufgedeckt hast, darfst du deren Reihenfolge nicht mehr verändern.

Jede Gruppe besitzt eine **Gruppenstärke**, die der Anzahl der **sichtbaren** Klassensymbole entspricht, wenn man die Helden der Gruppe auffächert. Als sichtbare Klassensymbole zählen die Klassensymbole, die sich in der linken oberen Ecke aller Helden befinden, sowie die eventuell vorhandenen Klassensymbole der Spezialfähigkeit des Anführers dieser Gruppe.

WICHTIG: Die Gruppenstärke beeinflusst **nicht**, welche Aktion ausgeführt wird. Sie bestimmt, welche Gruppen in der Aktionsphase an einer Expedition teilnehmen dürfen.

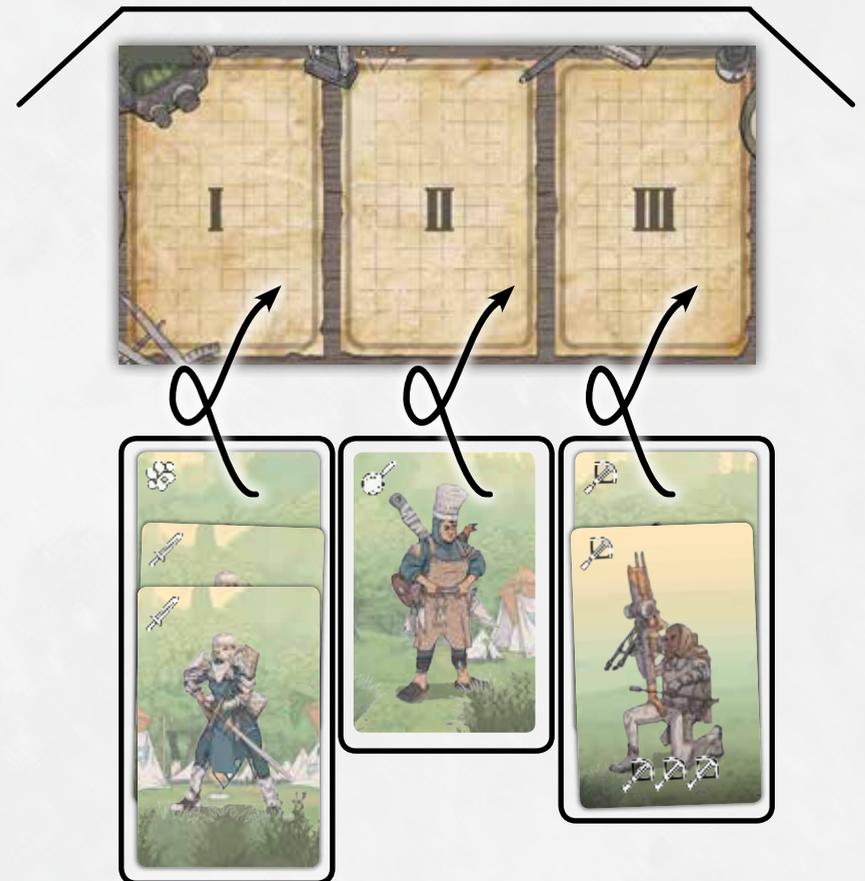
Die Gefährten ☘ sind eine besondere Klasse. Sie können mit anderen Klassen **kombiniert** werden, dürfen aber **niemals** Anführer einer Gruppe sein.

Es ist erlaubt, Planungsfelder leer zu lassen. In den meisten Fällen würden wir euch aber raten, alle Planungsfelder zu belegen.



WICHTIG: Du darfst **jederzeit** während des Spiels die Stapel auf deinem Schlafzelt oder deinem Festzelt durchsehen.

Sobald du mit deiner Planung zufrieden bist, legst du deine restlichen, ungenutzten Helden verdeckt auf **dein Schlafzelt** und gibst deinen Mitspielern Bescheid. Nachdem alle Spieler fertig geplant haben, beginnt die Aktionsphase.



Danielas erste Gruppe besteht aus zwei Kriegern und einem Gefährten (Gruppenstärke 3). Ihre zweite Gruppe besteht aus einem einzelnen Koch (Gruppenstärke 1). Die dritte Gruppe besteht aus zwei Jägern. Daniela macht diesen Helden zum Anführer, damit dessen Spezialfähigkeit die Gruppenstärke um 3 erhöht (Gruppenstärke 5). Sie legt die Gruppen verdeckt auf die drei Planungsfelder.

3. Aktionsphase

Mittags entsendet der König nacheinander drei Expeditionen in den Wald. Nur die stärksten Gruppen dürfen daran teilnehmen, während die anderen Gruppen sich zurück zu ihren Schlafzelten bewegen und auf ihre Chance warten. Die Anführer der Expeditionen ruft der König zu sich, um ihren Schilderungen zu lauschen. Nur an den Geschichten von den Köchen ist er nicht interessiert, da sie ständig nur über ihr Essen reden.

In der Aktionsphase brechen **drei** Expeditionen nacheinander auf. Eine Expedition wird vollständig ausgewertet, bevor die nächste aufbricht. Während einer Expedition führen die Klassen, falls sie an der Expedition teilnehmen, ihre Aktionen immer in folgender Reihenfolge aus:

Krieger  → Techniker  → Jäger  → Koch 

Stelle deinen Sichtschirm zur Seite und decke die Gruppe im ersten Planungsfeld auf.

Nenne deinen Mitspielern die Klasse deiner Gruppe sowie deren Gruppenstärke. Hast du die gleiche Klasse, wie einer oder mehrere deiner Mitspieler gespielt, vergleiche die Gruppenstärke mit ihnen.

Wenn du die Gruppenstärke vergleichst, gibt es drei Möglichkeiten:

- A) Deine Gruppe ist stärker. 
- B) Deine Gruppe ist schwächer. 
- C) Deine Gruppe ist an einem Gleichstand beteiligt. 

A) Deine Gruppe ist stärker.

Ist deine Gruppe die **stärkste**, nimmt sie an der Expedition teil und führt ihre Aktion aus, sobald diese Klasse an der Reihe ist.

Im Spiel zu **viert** und **fünft** können **zwei** Gruppen pro Klasse an jeder Expedition teilnehmen. Nachdem die stärkste Gruppe einer Klasse ihre Aktion ausgeführt hat, führt **zusätzlich noch** die zweitstärkste Gruppe dieser Klasse ihre Aktion aus.

Zuerst werden die Krieger miteinander verglichen und führen ihre Aktion aus. Danach folgen nacheinander die Techniker, Jäger und Köche. Wurde von einer Klasse keine Gruppe gespielt, wird diese Klasse in der Auswertung einfach übersprungen.

Wird von einer Klasse nur eine einzige Gruppe gespielt, gilt diese als die stärkste.

Nachdem du mit deiner Gruppe die Aktion ausgeführt hast, lege den Anführer dieser Gruppe auf dem Königszelt ab. Der Anführer der Köche wird **nie** abgelegt. Lege die restlichen Helden dieser Gruppe **offen** auf dein Festzelt.

Deine Gruppe muss ihre Aktion, wenn möglich, ausführen. Falls deine Gruppe ihre Aktion nicht ausführen kann, weil dir ein vorausgesetzter Gegenstand fehlt, darf die nächststärkste Gruppe, die den benötigten Gegenstand besitzt, stattdessen die Aktion ausführen.

Kann deine Gruppe **keine** Aktion ausführen, fahre wie bei B) beschrieben fort.

Die Klassen - Was können sie?

Die Klassen setzen ihre Aktionen ein, um Waldkarten und Abenteurer zu nehmen. Manche Monster und Artefakte benötigen einen Gegenstand, als Voraussetzung. Lege den vorausgesetzten Gegenstand ab, um solch eine Waldkarte zu nehmen. Lege genommene Monster verdeckt neben deinem Sichtschirm und genommene Gegenstände offen vor deinem Sichtschirm ab. Die Gegenstände müssen jederzeit für alle Mitspieler sichtbar sein.

Krieger

Krieger stürmen voraus und kämpfen gegen die im Wald lauernenden Monster. Dadurch sorgen sie für die Sicherheit der anderen Teilnehmer der Expeditionen. Ab und zu können sie aber auch einem Gegenstand nicht widerstehen, um für größere Herausforderungen gewappnet zu sein.



Krieger nehmen entweder ein Monster oder einen Gegenstand. Sie dürfen **nur** die **unterste** Waldkarte einer Spalte nehmen.

Timo kann sich zwischen zwei verschiedenen Gegenständen, einem 5er Monster oder einem 4er Monster entscheiden. Er nimmt das 4er Monster, da er sonst anderen Spielern den Zugang zum 8er Artefakt ermöglicht.



Techniker

Nachdem die Umgebung gesichert wurde, untersuchen Techniker den Wald mit ihren Messgeräten. Sie knacken Codes, bergen Artefakte und bringen diese zurück ins Lager, um in Ruhe an ihnen forschen zu können. Manchmal sorgen sie lieber für den nächsten Tag vor und erbeuten stattdessen einen Gegenstand.



Techniker nehmen entweder ein Artefakt oder einen Gegenstand. Sie dürfen **nur** die **unterste** Waldkarte einer Spalte nehmen.

Stephane kann das 9er Artefakt nicht nehmen, da er die vorausgesetzte Energiefaust nicht hat. Er muss sich zwischen den zwei Gegenständen entscheiden. Stephane nimmt die Kettensäge.



Jäger

Mit ihren Fernkampfswaffen halten sich die Jäger größere Monster auf Distanz und können dadurch tiefer in den Wald vorstoßen. Die Fernkampfswaffen ermöglichen es ihnen dabei, schlecht gepanzerte Monster zu besiegen, während ihre technischen Fähigkeiten gerade einmal für kleine Artefakte ausreichen.

Jäger nehmen **bis zu drei** Waldkarten aus **einer** Spalte. Sie dürfen **nur** Waldkarten, die mit einem **Fadenkreuz** **markiert** sind und maximal eine Waldkarte pro Typ nehmen: also maximal ein Monster, ein Artefakt und einen Gegenstand.

Mateja saht mit ihrem Jäger richtig ab! Sie hat die optimale Spalte gewählt und kann ein Monster und ein Artefakt für insgesamt 7 Erfahrung sowie einen Hammer ergattern. In der anderen Spalte liegen nur Waldkarten ohne Fadenkreuz, die der Jäger nicht nehmen kann.



Köche

Abseits des Waldes wetteifern die Köche um die Gunst der Neuankömmlinge. Wahre Geschmacksduelle brechen aus. Während die anderen Gruppen sich vor dem König beweisen müssen, zählt bei den Köchen nur die Meinung der Abenteurer. Die besten Speisen überzeugen die Abenteurer, sich deiner Fraktion anzuschließen. Wenn schließlich das Lagerfeuer niedergebrannt ist, wandern auch die Köche in den Wald. Unterschätzt nicht, wie hart diese austeilen können. Wie hätten sie sonst all die hungrigen Abenteurer davon abhalten können, etwas von ihren Speisen zu naschen, bevor diese fertig sind?

Köche nehmen drei beliebige, **offene** Abenteurer aus dem Lager. Köche dürfen **nicht** vom Abenteurer-Stapel ziehen. Lege genommene Abenteurer verdeckt auf dein Schlafzelt. Sie stehen dir ab dem nächsten Tag zur Verfügung.

 Am **letzten Tag** zählen deine Köche für alle Belange als wären sie Krieger. Das heißt, sie dürfen sowohl allein gespielt oder mit Kriegern kombiniert werden als auch als Anführer gespielt werden.

Daniela nimmt einen Wasserbüffel, einen Techniker und einen Jäger. Mit diesen will sie am nächsten Tag ihre Mitspieler übertrumpfen. Sie legt sie verdeckt auf ihr Schlafzelt.



Gefährten

Die tierischen Gefährten unterstützen die anderen Klassen dort, wo sie am nötigsten gebraucht werden. Sie helfen beim Auskundschaften des Waldes. Und welcher König lässt sich nicht von einem süßen Haustier überzeugen?

Gefährten können mit anderen Klassen in der Planungsphase **kombiniert** werden, um zur Gruppenstärke beizutragen. Gefährten dürfen **nie** Anführer einer Gruppe sein.



B) Deine Gruppe ist schwächer

Ist deine Gruppe schwächer, lege alle Helden dieser Gruppe, **inklusive** Anführer, verdeckt auf dein Schlafzelt. Ziehe einen Abenteurer vom verdeckten Stapel und lege ihn auf dein Schlafzelt.

C) Deine Gruppe ist an einem Gleichstand beteiligt.

Ist deine Gruppe an einem Gleichstand um die stärkste Gruppe beteiligt, entscheidet die Position deiner Fraktionsflagge. Der am Gleichstand beteiligte Spieler, dessen Fraktionsflagge sich näher beim Königszelt befindet, gewinnt den Gleichstand.

Überprüfe die Position deiner Fraktionsflagge. Gewinnst du den Gleichstand, nimmst du deine Fraktionsflagge und rückst alle anderen Flaggen nach links auf, um die Lücke zu schließen. Lege anschließend deine Flagge ganz rechts ans Ende der Reihe. Danach fährst du, wie unter A) beschrieben fort.

Verlierst du den Gleichstand fährst du, wie unter B) beschrieben, fort.

Im Spiel zu **viert** oder **fünft** hat der im Gleichstand um die stärkste Gruppe zweitplatzierte Spieler die zweitstärkste Gruppe.



Stephane, Daniela und Mateja spielen jeweils Krieger mit Gruppenstärke 3 im ersten Planungsfeld. Matejas Flagge ist ganz links - daher gewinnt sie den Gleichstand und darf an der Expedition teilnehmen. Sie bewegt ihre Flagge ans Ende der Reihe und nimmt als Erste ein Monster oder einen Gegenstand (= Aktion des Kriegers). Timos Flagge ist nun zwar an erster Stelle, aber er ist nicht am Gleichstand beteiligt. Danielas Flagge ist links von Stephanes Flagge, daher nimmt auch sie an der Expedition teil. Sie bewegt ihre Flagge ans Ende der Reihe und nimmt als Zweite ein Monster oder einen Gegenstand.

Fortsetzung der Aktionsphase

Entdeckst du beim Umdrehen, dass du deine Gruppe aus nicht kombinierbaren Klassen zusammengestellt hast, oder, dass deine Gruppe einen Gefährten als Anführer hat, zählt sie als schwächere Gruppe, unabhängig von ihrer Stärke. Fahre, wie unter B) beschrieben, fort.

Hast du ein Planungsfeld freigelassen, wirst du bei der Auswertung der betroffenen Expedition einfach übersprungen. Fahre, wie unter B) beschrieben, fort.

Nachdem die erste Expedition vollständig ausgewertet wurde, geht auf gleiche Weise mit der zweiten und dritten Expedition vor.

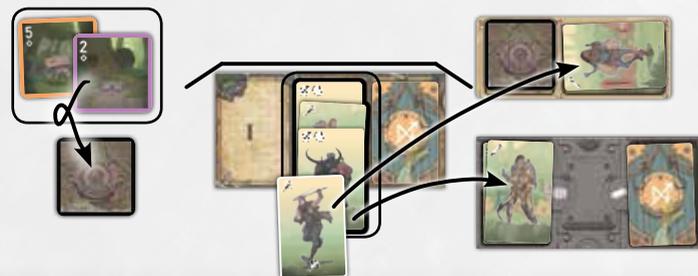
Füllt am Ende **jeder** der **drei** Expeditionen leere Felder im Lager mit **offenen** Abenteurern vom Stapel nach. Wenn der letzte Abenteurer von Set 1 gezogen wird, platziert den vorbereiteten Set-2-Stapel im Lager und füllt von diesem weiter auf.

Es wird die zweite Expedition an Tag 2 ausgewertet. Die Spieler decken ihre Gruppenstapel auf dem zweiten Planungsfeld auf. Timo spielt Jäger mit Gruppenstärke 7, Stephane spielt Köche mit Gruppenstärke 3, Mateja spielt einen Techniker mit Gruppenstärke 1 und Daniela spielt Jäger mit Gruppenstärke 5.

1) Zuerst nimmt sich Mateja das 7er Artefakt, Sie legt es verdeckt neben ihren Sichtschirm und gibt dafür ihre Energiefaust ab. Sie legt den Techniker auf dem Königszelt ab.



2) Timos Jäger sind am stärksten, daher darf er als Erster die Aktion durchführen. Er nimmt sich ein 2er Artefakt und ein 5er Monster und legt beide verdeckt neben seinen Sichtschirm. Danach legt er seinen Anführer aufs Königszelt und legt die restlichen Helden der Gruppe offen auf sein Festzelt.



3) Daniela darf als Zweite die Aktion der Jäger ausführen. Sie hat zwar eine kleinere Auswahl, aber ihr Anführer lässt sie zwei Waldkarten desselben Typs nehmen. Daher nimmt sie ein 2er und ein 3er Monster sowie ein Jetpack. Sie legt das Jetpack offen vor ihren Sichtschirm und die zwei Monster verdeckt daneben. Anschließend legt sie ihren Anführer auf dem Königszelt ab und die restlichen Helden offen auf ihr Festzelt.



4) Stephane nimmt sich drei der offenen Abenteurer aus dem Lager und legt diese verdeckt auf sein Schlafzelt. Danach legt er seine gesamte Gruppe aus Köchen offen auf sein Festzelt, da Köche nie am Königszelt abgelegt werden.



5) Nach der Koch-Aktion von Stephane ist die Expedition ausgewertet und die leeren Felder im Lager werden mit neu gezogenen Abenteurern vom Stapel befüllt. Die Spieler decken die Gruppen im dritten Planungsfeld auf, um die dritte und letzte Expedition des Tages abzuhandeln.



4. Verwaltungsphase

Die königlichen Wachen machen vor der Nachtruhe eine Patrouille, um die Sicherheit des Lagers zu gewährleisten. Während ein weiterer Tag zu Ende geht und die Feuer schwächer werden, bewegt sich etwas im Wald.

Entferne die Waldkarten der untersten Reihe, falls sich dort noch welche befinden.

Schiebe anschließend alle Waldkarten in ihren Spalten bündig nach unten. Lege danach neue Waldkarten vom Stapel auf die leeren Felder. Im Spiel mit vier Spielern werden, die mit markierten Felder nicht belegt.

Entfernt abschließend die oberste Feuerkarte und beginnt den nächsten Tag mit der Verwaltungsphase.

Dieses Symbol erinnert euch am **vorletzten** Tag, dass Köche am letzten Tag als Krieger zählen werden. Wenn ihr die letzte Feuerkarte entfernt habt, wird anschließend noch der letzte Tag gespielt.



Das Artefakt und das Monster in der untersten Reihe werden entfernt. Die restlichen Waldkarten werden nach unten geschoben und neue Waldkarten werden auf die leeren Felder gelegt. Die oberste Feuerkarte wird entfernt und der nächste Tage beginnt.

Spielende - Wer geht in die Legenden ein?

Nach der Aktionsphase des letzten Tages endet das Spiel. Jeder Spieler zählt jetzt die Erfahrung auf seinen gesammelten Monstern und Artefakten, inklusive des Startartefakts. Jeder ungenutzte Gegenstand ist 1 Erfahrung wert. Helden sind keine Erfahrung wert. Der Spieler mit der meisten Erfahrung gewinnt!

Sind ein oder mehrere Spieler an einem Gleichstand beteiligt, wird dieser mithilfe der Position der Flaggen aufgelöst. Der Spieler dessen Flagge sich weiter links befindet, gewinnt dabei den Gleichstand.

Zwei Spieler Spiel - Es kann nur einen geben

Im Spiel zu zweit werden 5 Tage gespielt. Jeden Tag brechen nur **zwei** Expeditionen auf, doch pro Planungsfeld werden **zwei Gruppen** gespielt. Lege die zweite Gruppe um 90° versetzt auf die erste Gruppe, um diese nicht zu vermischen. Beide Gruppen eines Platzes werden gleichzeitig umgedreht. Die Auswertung folgt, wie im Mehrspielerspiel, in der Abfolge der Klassen. Es ist **verboten**, in den beiden Gruppen desselben Planungsfeldes dieselbe Klasse zu spielen.



Abenteurer - Die Spezialfähigkeiten



Der verlässliche Wasserbüffel ist überall gerne gesehen.

Kombinierst du den Wasserbüffel mit einer Gruppe, tragen beide Gefährtensymbole zur Gruppenstärke bei. Der Wasserbüffel darf **nie** Anführer einer Gruppe sein.

Die Abenteurer dürfen ihre Spezialfähigkeiten **nur** einsetzen, wenn sie Anführer einer Gruppe sind, die an einer Expedition teilnimmt.



Diese Helden haben bereits an zahllosen Abenteuern teilgenommen.

Zähle die zusätzlichen Klassensymbole zur Gruppenstärke hinzu.



Diese Helden bringen nützliche Gegenstände für die Expedition.

Der abgebildete Gegenstand erfüllt die Voraussetzung beim Nehmen einer Waldkarte. Du musst den Gegenstand nicht besitzen bzw. abgeben.



Die Batterien dieser Helden können genutzte Gegenstände mit neuer Energie aufladen.

Behalte den vorausgesetzten Gegenstand, um ein Artefakt zu nehmen. Du musst den vorausgesetzten Gegenstand allerdings besitzen, um das Artefakt nehmen zu dürfen.



Diese Jäger sind Meister der Tarnung.

Du darfst die Waldkarten aus einer beliebigen Reihe anstatt aus einer Spalte nehmen. Du darfst trotzdem nur eine Waldkarte pro Typ und mit Fadenkreuz  nehmen.



Geschickt kann dieser Jäger zusätzliche Beute bei einer Expedition ergattern.

Nimm eine zusätzliche Waldkarte. Zwei Waldkarten dürfen so vom selben Typ sein. Du darfst trotzdem nur Waldkarten mit Fadenkreuz  nehmen.

Die folgenden Abenteurer können bestimmte, direkt angrenzende Waldkarten zusätzlich nehmen. Diagonale Karten gelten dabei **nicht** als angrenzend. Falls diese Waldkarten einen Gegenstand voraussetzen, muss dieser abgegeben werden, um die Waldkarte zu nehmen. Die Spezialfähigkeiten werden **nicht** eingesetzt, wenn als erste Waldkarte ein Gegenstand genommen wird.



Manche Techniker können sich sehr gut zur Wehr setzen.

Nachdem du ein Artefakt nimmst, darfst du das kleinste, direkt angrenzende Monster nehmen.



Nicht alle Krieger interessieren sich nur fürs Kämpfen.

Nachdem du ein Monster nimmst, darfst du das kleinste, direkt angrenzende Artefakt nehmen.



Mit ihren enormen Lanzen besiegen diese geschulten Krieger gleich zwei Monster.

Nachdem du ein Monster nimmst, darfst du das direkt dahinter angrenzende Monster nehmen.



Impressum

Autorin: Sophia Wagner

Illustrationen: Max Prentis

Grafik & Layout: atelier198

Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

Übersetzung: Roman Rybiczka, T.R. Knight

Kulturelle Beratung: Calvin Wong



© 2018

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

D-10245 Berlin, Deutschland

www.edition-spielwiese.de



Pegasus Spiele

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.facebook.com/pegasusspiele)