

7.25”X7.25” FULL SHEET 14.5”X7.25” 4C2S

SEID WILLKOMMEN, IHR HUNGRIGEN ABENTEURER!

Die glitzernde Stadt Tiefwasser liegt an der Schwertküste im legendären Land der vergessenen Reiche. Diese alte und geschichtsträchtige Metropole beherbergt viele berühmte Wahrzeichen, doch keines von ihnen kann dem Klaffenden Portal das Wasser reichen. Wenn ihr jemals Dungeons & Dragons gespielt habt, konntet ihr dieses Gasthaus vielleicht schon einmal selbst besuchen. Falls nicht, seid willkommen! Nehmt euch einen Stuhl, bestellt euch etwas zu essen und zu trinken und trefft ein paar der faszinierenden Gäste dieser außergewöhnlichen Taverne.

Das Klaffende Portal ist um einen massiven Brunnen gebaut, der in die labyrinthartigen Gewölbe vom Unterberg führt und Reisende aus den vergessenen Reichen anzieht. Hier treffen sich erfahrene Abenteurer, die in den gefährlichen Tiefen nach Geheimnissen suchen, während Neulinge auf der Suche nach einer eigenen Abenteurergruppe sind.

Als Gastwirt des Klaffenden Portals ist es deine Aufgabe, für deine Gäste einen Sitzplatz zu finden, ihre Bestellungen zu erfüllen und die Zeche zu kassieren – und dabei den anderen immer einen Schritt voraus zu sein. Diesen hungrigen Helden ihre Speisen zu bringen, ist keine Kleinigkeit, doch sie geben Trinkgeld, als wäre es ihr letztes Mahl – und genau das könnte es sein.



7.25"X7.25" FULL SHEET 14.5"X7.25" 4C2S

ZIELE DES SPIELS

- Kassiert Edelsteine, indem ihr den Helden ihre Lieblingsspeisen bringt.
- Führt Aktionen aus, um euch für den Erfolg zu rüsten.
- Erfüllt Aufgaben, um zusätzliche Punkte zu erhalten.
- Sammelt mehr Siegespunkte als eure Mitspieler, um zu gewinnen!

WIE IHR DIESES REGELHEFT VERWENDET

Sicher ist es aufregend, ein neues Spiel zum ersten Mal zu spielen, deshalb haben wir dieses Regelheft so einfach wie möglich gestaltet. Zunächst stellen wir euch die Bestandteile des Spiels vor, dann erklären wir einige wichtige Begriffe und zeigen euch, wie ihr das Spielbrett vorbereitet. Danach gehen wir auf die Spielregeln ein, unter anderem, was ihr bei eurem Zug tun müsst und wie ihr euren Endstand berechnet. Wer keine ganze Gruppe findet, kann mit den Spezialregeln am Ende des Hefts auch alleine spielen. Und das war's!

Aber ... wenn ihr gleich loslegen und die Regeln nach und nach erkunden wollt, findet ihr hier einfache Schritte für die Vorbereitung. Mehr dazu erfahrt ihr im Abschnitt **„Das Spiel vorbereiten"** auf Seite 5. Und haltet die Übersichtskarten griffbereit, damit ihr wisst, was ihr in eurem Zug tun müsst und was die Symbole auf den Aktionskarten bedeuten.

SCHNELLE VORBEREITUNG

1. Bereitet je nach Anzahl der Spieler das Spielbrett vor.
2. Platziert die ersten Speisen, basierend auf der Anzahl der Spieler.
3. Legt die übrigen Speisen und alle Edelsteine und Zaubertränke in Reichweite aller Spieler hin.
4. Jeder Spieler erhält vier Aktionskarten und vier Heldenkarten (eine von jeder Farbe) sowie eine Übersichtskarte.
5. Zieht fünf Aufgabenkarten und legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett. Die restlichen Aufgabenkarten wandern zurück in die Spielschachtel.
6. Der Spieler, der zuletzt etwas gegessen hat, beginnt.

Haltet nach Beispielen Ausschau

In diesem Regelheft findet ihr in Kästen wie diesem hilfreiche Informationen. Jeder von ihnen enthält eine bebilderte Anleitung, um eine Regel zu erklären, die ihr vielleicht knifflig findet. Falls ihr jemals nicht mehr weiterwisst, seht euch die Kästen an!

WAS BEFINDET SICH IN DER SCHACHTEL?

SPIELBRETT

Zwei Endstücke und drei Einsätze



SPEISEN



ZAUBERTRÄNKE



EDELSTEINE



HELDENKARTEN



AKTIONSKARTEN



AUFGABENKARTEN



ÜBERSICHTSKARTEN



WICHTIGE BEGRIFFE

Alles in diesem Abschnitt wird auf den nächsten Seiten ausführlich erklärt, doch ihr solltet ein paar Begriffe kennen, bevor ihr fortfahrt.

SIEGESPUNKTE

Am Ende des Tages sind Siegespunkte (manchmal mit SP abgekürzt) das Wichtigste im Spiel. Behaltet bei euren Entscheidungen immer dieses Ziel im Auge.

DER TISCH



Auch als Spielbrett bekannt. Hier sitzen die Helden und hier werden die Speisen serviert. Der Tisch besteht aus Endstücken und Einsätzen.

SPEISEN

Diese Spielfiguren stellen Gerichte aus dem magischen Menü des Klaffenden Portals dar:



Gebratener Quipper



Bierhumpen



Gemüseteller



Räucherschinken

Diese werden als **Buffet** in der mittleren Reihe des Tisches platziert. Sobald das Buffet voll ist, endet das Spiel.

AKTIONEN UND AKTIONSKARTEN



Vom Servieren der Speisen bis hin zum Ziehen und Platzieren neuer Helden – alles, was ihr in diesem Spiel tut, wird durch Aktionskarten ermöglicht.

HELDEN UND HELDENKARTEN



Dies sind die hungrigen Gäste des Klaffenden Portals! Jeder von ihnen hat andere Vorlieben bezüglich der Speisen und alle bringen besondere **Effekte** mit an den Tisch.

EDELSTEINE

Dies ist die einzige Währung, die hier im Klaffenden Portal akzeptiert wird. Die normalen Edelsteine gibt es in vier Varianten und die Farben kommen euch vielleicht bekannt vor:



Blauer Saphir



Roter Rubin



Grüner Smaragd



Gelber Topas

Es gibt auch seltene Edelsteine – **weiße Diamanten** – die die Farbe des Edelsteins annehmen, welchem sie zugeordnet werden.



VOLLTREFFER-BONUS



Wenn ihr die gesamte Bestellung eines Helden erfüllt, habt ihr eine Übereinstimmung und somit einen Volltreffer gelandet und er belohnt euch mit einem fetten Trinkgeld. Die zusätzlichen Edelsteine und Aktionen, die ihr mit solchen Volltreffer-Boni (**VTB**) verdient, können euch zum Sieg verhelfen, also gebt euer Bestes, um sie zu ergattern.

ZAUBERTRÄNKE



Dies sind raffinierte Mixturen, mit denen man Volltreffer-Boni erhalten kann, ohne tatsächlich eine Übereinstimmung zu haben.

AUFGABEN



Diese zusätzlichen Aufgaben könnt ihr erfüllen, um weitere SP einzuheimsen. Sie werden in jedem Spiel neu verteilt, sodass ihr nie genau wisst, welche Aufgaben euch erwarten.

DAS SPIEL VORBEREITEN

So bereitet ihr das Spiel für mehrere Spieler vor. Wer alleine spielen möchte, findet entsprechende Infos auf Seite 14.

1. Baut den Tisch entsprechend der Anzahl der Spieler auf. Bei zwei Spielern beginnt ihr mit den beiden Endstücken und einem Einsatz und fügt für jeden weiteren Spieler einen weiteren Einsatz hinzu.
2. Legt die Speisen, Edelsteine und Zaubertränke in Reichweite aller Spieler neben den Tisch.
3. Sortiert die Heldenkarten nach Farbe in vier Stapel und mischt jeden Stapel durch. Dann legt jeden Stapel auf den Bereich des Spielbretts, der mit dem dazu passenden Symbol gekennzeichnet ist. Bildet für Heldenkarten, die aus dem Spiel entfernt werden, einen Ablagestapel. Jeder Spieler erhält eine Heldenkarte von jeder Farbe.
4. Teilt jedem Spieler eine Aktionskarte von jeder Farbe aus. Diese werden vor die Spieler gelegt, wobei die Aktionen mit den Speisensymbolen aufgedeckt sind.
5. Mischt die Aufgabenkarten. Zieht fünf davon und legt sie aufgedeckt neben den Tisch, dann teilt die Übersichtskarten aus.
6. Zum Schluss wird die Spielreihenfolge festgelegt. Wer zuletzt etwas gegessen hat, beginnt und danach geht's im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der als letzter an der Reihe ist, platziert die ersten Speisen und dann kann das Spiel beginnen!

Lest weiter, um zu erfahren, wie die ersten Speisen auf den Tisch gestellt werden.



Nach der Vorbereitung sollte ein Spiel für vier Spieler wie dargestellt aussehen. Danach kann es losgehen.

SO WERDEN DIE ERSTEN SPEISEN PLATZIERT

1. Die Speisen können in jeder beliebigen Reihenfolge auf den Tisch gestellt werden, also sieht sich der entsprechende Spieler seine Karten an und achtet auf die Kombination der dort aufgeführten Speisen, bevor er die ersten platziert. Er kann sie so aufstellen, dass sie für seinen Zug optimal ausgerichtet sind.
2. Die ersten Speisen sollten auf den mittleren Einsatz gestellt werden bzw. auf die beiden mittleren Einsätze, falls ihr zu dritt spielt.
3. Die Anzahl der Spieler gibt die Anzahl und Art der Speisen vor, mit welchen ihr beginnt:

2 SPIELER:
1 Einsatz
jeweils 1

3 SPIELER:
2 Einsätze
2 x grün, 2 x gelb, 1 x rot, 1 x blau

4 SPIELER:
3 Einsätze
jeweils 2

7.25"X7.25" FULL SHEET 14.5"X7.25" 4C2S

SPIELABLAUF

Euer Spielbrett ist vorbereitet, die ersten Speisen sind als Buffet auf dem Tisch angeordnet, die Aufgabenkarten sind griffbereit und an jeden Spieler wurden vier Aktionskarten und vier Heldenkarten (eine von jeder Farbe) verteilt. Es kann losgehen. Hier findet ihr eine Kurzübersicht über den Spielzug. Die darauf folgenden Abschnitte enthalten weitere Infos über die Aktionen, Speisen, Heldenkarten, Edelsteine, weißen Diamanten, Volltreffer, Zaubertränke und Aufgabenkarten.

WENN DU AM ZUG BIST: KURZÜBERSICHT

1. **Wähle** eine deiner Aktionskarten aus, um sie zu aktivieren. Lasse sie vor dir liegen.
2. **Führe** alle Aktionen auf der Karte der Reihe nach aus. Die Aktionen werden durch spezielle Symbole gekennzeichnet und variieren je nach Speise. Du musst möglicherweise eine Speise platzieren oder tauschen oder eine Heldenkarte spielen, ziehen oder entfernen.
3. **Drehe** die aktivierte Karte um, nachdem alle Aktionen ausgeführt wurden. Beachte auch die zusätzlichen Aktionen auf der Rückseite.
4. **Beende** deinen Zug.

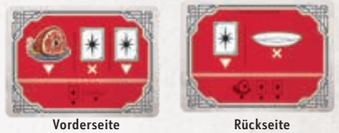
Führt **Aktionen** durch, um **Speisen** zu platzieren, **Helden** an den Tisch zu setzen und Änderungen am Tisch vorzunehmen. Jede übereinstimmende Speise bringt euch einen **Edelstein** und das Erfüllen der gesamten Bestellung eines Helden einen **Volltreffer-Bonus** ein!

Am Ende des Spiels wird der Wert der Siegespunkte (SP) für jeden Edelstein durch die Anzahl der sichtbaren SP-Symbole derselben Farbe ermittelt (ihr findet diese auf der Rückseite jeder Heldenkarte). Kombiniert diese Zahl mit den Extra-SP, die ihr durch Aufgaben und Endspiel-Boni verdient habt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

AKTIONEN

Zu Beginn eines jeden Zugs müsst ihr eine eurer vier Aktionskarten aktivieren, um sie zu nutzen. Führt alle Aktionen auf der aktiven Karte (von links nach rechts) aus. Sobald ihr alle Aktionen dieser Karte ausgeführt und gespielte Karten aufgelöst habt, dreht ihr die aktive Aktionskarte um und markiert so das Ende eures Zugs. Wenn ihr die Karte umdreht, findet ihr weitere Aktionen, die in einem folgenden Zug verwendet werden können. Die Aktionen der Rückseite sind im unteren Teil jeder Aktionskarte aufgeführt, so dass ihr nicht raten müsst, was als Nächstes ansteht.

Aktionen müssen in genau der Reihenfolge ausgeführt werden, die auf der Karte angegeben ist, und können nicht übersprungen werden.



Vorderseite Rückseite

Eine Aktionskarte kann nicht verwendet werden, wenn eine der Aktionen derzeit nicht möglich ist (z. B. wenn kein Sitz für einen Helden vorhanden oder das Buffet voll ist).

Verwendung einer Aktionskarte



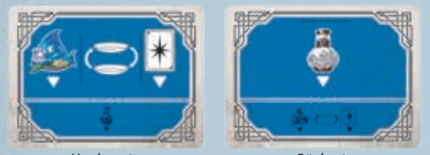
1. Du entscheidest dich, die rote Aktionskarte zu aktivieren und führst alle Aktionen der Reihe nach aus (von links nach rechts).
2. **Auflösen:** Platziere einen Räucherschinken am Ende der Reihe. (Jede neue Speise, die dem Buffet hinzugefügt wird, muss neben eine bereits vorhandene Speise gestellt werden.)
3. **Auflösen:** Entferne eine beliebige Heldenkarte (aufgedeckt oder verdeckt) vom Tisch.
4. **Auflösen:** Spiele eine Heldenkarte von deiner Hand auf den Tisch aus, löse den Heldeneffekt der Karte auf und sammle für alle übereinstimmenden Speisen Edelsteine ein.
5. Drehe die Aktionskarte um, um das Ende deines Zugs zu markieren und dem nächsten Spieler zu zeigen, dass nun er an der Reihe ist.



AKTIONSKARTEN-ÜBERSICHT

Dies sind die Aktionen, die ihr auf den Aktionskarten finden werdet. Manche von ihnen mögen zunächst keinen Sinn ergeben, doch das ist okay – ihr erfahrt alles Weitere auf den folgenden Seiten. Während des Spiels könnt ihr immer auf diesen Abschnitt zurückgreifen.

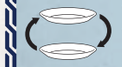
GEBRATENER QUIPPER: AKTIONEN



Vorderseite *Rückseite*



Platziere eine blaue Speise
Stelle einen blauen Gebratenen Quipper auf ein freies Feld in der Reihe. Jede dem Buffet neu hinzugefügte Speise muss neben einer bereits vorhandenen platziert werden.



Vertausche Speisen
Vertausche die Positionen von zwei Speisen in der Reihe. Wenn diese Aktion einen Volltreffer auslöst, erhältst du den VTB und drehst die dazu passende Heldenkarte um.



Spiele eine Karte
Lege eine Heldenkarte von deiner Hand auf ein freies Feld auf einer der beiden Seiten des Tisches, löse den Heldeneffekt der Karte auf und schnapp dir für jede übereinstimmende Speise einen Edelstein. Auf jedem Feld kann nur eine Karte liegen.



Spiele einen Zaubertrank
Stelle einen Zaubertrank auf eine beliebige aufgedeckte Heldenkarte, die noch nicht über einen solchen verfügt. Du erhältst den Volltreffer-Bonus, aber drehst die Karte nicht um.

GEMÜSETELLER: AKTIONEN



Vorderseite *Rückseite*



Platziere eine grüne Speise
Stelle einen grünen Gemüseteller auf ein freies Feld in der Reihe. Jede dem Buffet neu hinzugefügte Speise muss neben einer bereits vorhandenen platziert werden.



Ziehe zwei Karten
Ziehe zwei Karten von beliebigen der vier Heldenkarten-Stapeln. Du kannst von verschiedenen Stapeln ziehen.



Nimm dir einen weißen Diamanten
Krall dir einen weißen Diamanten und lege ihn in deinen Spielbereich, indem du ihn einer der vier anderen Edelsteinfarben zuordnest.



Entferne eine Karte
Entferne eine beliebige Heldenkarte (aufgedeckt oder verdeckt) vom Tisch.

7.25”X7.25” FULL SHEET 14.5”X7.25” 4C2S

RÄUCHERSCHINKEN: AKTIONEN



Vorderseite *Rückseite*

Platziere eine rote Speise
Stelle einen roten Räucherschinken auf ein freies Feld in der Reihe. Jede dem Buffet neu hinzugefügte Speise muss neben einer bereits vorhandenen platziert werden.

Entferne eine Karte
Entferne eine beliebige Heldenkarte (aufgedeckt oder verdeckt) vom Tisch.

Spiele eine Karte
Lege eine Heldenkarte von deiner Hand auf ein freies Feld auf einer der beiden Seiten des Tisches, löse den Heldeneffekt der Karte auf und schnapp dir für jede übereinstimmende Speise einen Edelstein. Auf jedem Feld kann nur eine Karte liegen.

Spiele eine Karte
Lege eine Heldenkarte von deiner Hand auf ein freies Feld auf einer der beiden Seiten des Tisches, löse den Heldeneffekt der Karte auf und schnapp dir für jede übereinstimmende Speise einen Edelstein. Auf jedem Feld kann nur eine Karte liegen.

Entferne eine Speise
Entferne eine Speise vom Buffet und lasse das Feld leer. Du darfst nicht die letzte Speise von einer Farbe nehmen.

BIERHUMPEN: AKTIONEN



Vorderseite *Rückseite*

Platziere eine gelbe Speise
Stelle einen gelben Bierhumpen auf ein freies Feld in der Reihe. Jede dem Buffet neu hinzugefügte Speise muss neben einer bereits vorhandenen platziert werden. (Das Getränk in diesem Fall wird ebenfalls als „Speise" bezeichnet.)

Nimm einen Zaubertrank
Greif dir einen Zaubertrank und stelle ihn vor dich.

Spiele eine Karte
Lege eine Heldenkarte von deiner Hand auf ein freies Feld auf einer der beiden Seiten des Tisches, löse den Heldeneffekt der Karte auf und schnapp dir für jede übereinstimmende Speise einen Edelstein. Auf jedem Feld kann nur eine Karte liegen.

Tausche Edelsteine um
Entferne einen deiner Edelsteine und erhalte dafür zwei Edelsteine einer beliebigen Farbe. (Dies kann nicht mit einem weißen Diamanten gemacht werden.)

SPEISEN

Eine besondere Taverne wie das Klaffende Portal hat natürlich eine außergewöhnliche Speisekarte. Im Spiel werden diese köstlichen Gerichte durch farbige Spielfiguren dargestellt:

Gebratener Quipper
Viele sind von diesen widerlichen Fleischfressern verschlungen worden. Hier im Klaffenden Portal haben die Gäste die Möglichkeit, zurückzubeißen.

Bierhumpen
Etwas, um das Abendessen herunterzuspülen! Vom feinen Zwergenbier bis zum faulen Goblingebräu gibt es einen Humpen für jeden Geschmack (und jeden Geldbeutel).

Räucherschinken
Ähnlich wie bei uns gibt es auch in der Welt von Dungeons & Dragons jede Menge Schinken. Die geräucherte Variante ist bei Abenteurern wegen ihres kräftigen Geschmacks besonders beliebt.

Gemüseteller
Dank einiger sehr begabter Magieanwender ist das Gasthaus in der Lage, Obst und Gemüse aus ganz Faerûn zu beziehen.

Jeder der vier **Aktionskarten** zeigt eine Aktion, die euch erlaubt, eine Speise derselben Farbe zu servieren. Speisen müssen immer auf ein leeres Feld neben mindestens eine andere Speise gestellt werden. Normalerweise bedeutet das, dass ihr sie an ein beliebiges Ende des Buffets stellt, doch ihr könnt auch Lücken ausfüllen, die durch die Aktion **„Entferne eine Speise"** oder durch einen **Heldeneffekt** entstanden sind.

Sobald beide Endfelder im Buffet voll sind, beginnt das Endspiel!

HELDENKARTEN

Hier im Klaffenden Portal speisen alle Helden und Heldinnen – von Halblingen bis zu Bergriesen – relativ harmonisch miteinander.

Jede Heldenkarte zeigt einen anderen Abenteurer und jeder dieser Abenteurer hat eine Klasse. Ihr könnt euch diese Klassen wie Berufe vorstellen, aber statt „Bankangestellter" oder „Brettspiel-Designer" haben die Helden Berufe wie „Kämpfer" oder „Magier". Die Klasse eines Helden bestimmt seinen Effekt – einen besonderen Zug, der euch helfen oder eure Mitspieler behindern kann. Diese Effekte werden immer dann ausgelöst, wenn die Heldenkarte auf das Spielbrett gelegt wird, aber bevor ihr Edelsteine und Belohnungen für das Spielen der Karte sammelt.

Die Heldenkarte in der Übersicht



1 Speisen
Diese Speisen möchte der Held essen. Bringt diese Speisen mit dem Buffet in Übereinstimmung, um Edelsteine zu verdienen.

2 Effekt
Der besondere Effekt des Helden, der durch seine Klasse bestimmt wird.

3 Volltreffer-Bonus
Die Belohnung für das Erfüllen einer Übereinstimmung.

4 Siegespunkt-Symbol
Die Rückseite jeder Heldenkarte zeigt ein farbiges SP-Symbol. Am Ende des Spiels multipliziert ihr eure Edelsteine mit der Anzahl der sichtbaren SP-Symbole der gleichen Farbe.

Um als **benachbart** zu gelten, müssen die Heldenkarten nebeneinander auf derselben Seite des Buffets liegen.

EDELSTEINE

Für viele Abenteurer ist das Sammeln von Schätzen der Grund, warum sie sich in die Gefahren des Dungeons begeben. Nett von ihnen, dass sie einen Teil dieser Reichtümer in der Taverne ausgeben, nicht wahr? Doch seid gewarnt: Manchmal ist ein Edelstein mit Blut bespritzt oder mit dunkler Magie befleckt. Stellt am besten nicht zu viele Fragen – es wird alles gleich verprasst, egal woher es kommt.

Es gibt drei Möglichkeiten, um Edelsteine zu verdienen:

- Setzt einen Helden an den Tisch.
- Löst den Effekt einer Heldenkarte auf.
- Löst einen Volltreffer-Bonus aus.

7.25"X7.25" FULL SHEET 14.5"X7.25" 4C2S

Für jedes Symbol auf einer Heldenkarte, das mit einer Speise im Buffet übereinstimmt, erhaltet ihr einen Edelstein der gleichen Farbe. Die Symbole müssen exakt mit den Positionen der Speisen übereinstimmen, anderenfalls könnt ihr euch keine Edelsteine unter den Nagel reißen. (Durch das Vertauschen von Speisen erhält man keine zusätzlichen Edelsteine, es sei denn, sie sind im VTB enthalten.) Wenn der Vorrat an Edelsteinen einer Farbe aufgebraucht ist, können in diesem Spiel keine weiteren dieser Edelsteine mehr verdient werden.

Wie viele Edelsteine?

Ein Spieler verwendet die Aktion „Spiele eine Karte" und legt eine Karte auf ein freies Feld.

Er erhält einen Edelstein für den übereinstimmenden roten Räucherschinken und einen Edelstein für den blauen Quipper. Da sich in der Reihe kein zweiter Räucherschinken auf der exakten Position befindet, ist dies kein Volltreffer.



WEISSE DIAMANTEN

Weiße Diamanten sind besondere Edelsteine, die die Farbe des Edelsteins annehmen, den ihr wählt.

Wenn ihr einen weißen Diamanten bekommt, müsst ihr ihn sofort einer Gruppe von Edelsteinen zuordnen und hinzufügen. Die Farbe eines weißen Diamanten kann nach der Zuordnung nicht mehr geändert werden.

Die Umwandlung eines weißen Diamanten

Ein Spieler erhält einen weißen Diamanten als Teil eines Volltreffer-Bonus und ordnet ihn seinen roten Edelsteinen zu.

Er besitzt nun sechs rote Edelsteine, um eine Aufgabe zu erfüllen und seine Endpunktzahl zu ermitteln.

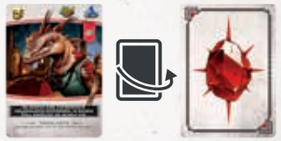


VOLLTREFFER

Wenn alle Symbole am oberen Rand einer Heldenkarte perfekt mit einem beliebigen Abschnitt des Buffets übereinstimmen, wird ein Volltreffer-Bonus ausgelöst. Es muss nur das übereinstimmen, was über dem Bild des Helden dargestellt ist. Ignoriert also alle Felder im Buffet, die auf der Karte leer sind.



Wird der VTB eines Helden beim Spielen der Karte nicht ausgelöst, bleibt sie aufgedeckt liegen, um diesem oder einem anderen Spieler später zu ermöglichen, dies zu tun. Der Spieler, der den VTB auslöst, erhält sofort alle Edelsteine und/oder Aktionen, die in dem VTB-Bereich der Karte dargestellt sind, aber er bekommt nicht die Edelsteine vom oberen Rand der Karte. Sobald ein Volltreffer ausgelöst wurde, wird die Karte umgedreht, sodass nur noch das SP-Symbol sichtbar ist.



ZAUBERTRÄNKE

Mit Zaubertränken könnt ihr wie durch Magie einen Volltreffer-Bonus ergattern, ohne dafür etwas zu tun.



Falls ihr einen Zaubertrank euer eigen nennt, könnt ihr ihn auf eine beliebige, aufgedeckte Heldenkarte am Tisch spielen, indem ihr die Aktion auf der Rückseite der Aktionskarte „Gebratener Quipper" verwendet. Ihr erhaltet sofort den Volltreffer-Bonus, dreht die Karte aber nicht um, denn sie ist immer noch im Spiel und der VTB kann erneut durch das Vertauschen von Speisen in Anspruch genommen werden.

Jede Heldenkarte kann nur über einen Zaubertrank verfügen.



Durch das Vertauschen von Speisen einen Volltreffer erzielen

Wenn jemand die Aktion „Vertausche Speisen" auf der Aktionskarte „Gebratener Quipper" verwendet, kann dies zu einem Volltreffer führen.



AUFGABENKARTEN

Ihr könnt euch extra SP schnappen, indem ihr während des Spiels Aufgaben erfüllt. Diese werden auf den fünf Aufgabenkarten neben dem Tisch dargestellt.

Sobald ein Spieler eine Aufgabe erfüllt, darf er sich die Karte nehmen und vor sich legen. Diese Karten werden am Ende des Spiels zu eurer Gesamtpunktzahl hinzugefügt. Aufgabenkarten werden nicht ersetzt, sobald sie von Spielern beansprucht wurden, sodass es in jedem Spiel insgesamt nur fünf dieser Aufgaben gibt.

Jede Aufgabenkarte ist 5 SP wert.



7.25"X7.25" FULL SHEET 14.5"X7.25" 4C2S

ENDSPIEL UND PUNKTEVERTEILUNG

DAS ENDSPIEL AUSLÖSEN

Wenn beide Endfelder im Buffet mit einer Speise aufgefüllt wurden, beginnt das Endspiel. Der Spieler, der es auslöst, ist nach diesem Zug fertig, aber alle anderen Spieler führen noch einen letzten Zug aus. Alle Spieler **müssen** ihren letzten Zug erledigen, wenn sie noch über mögliche Aktionen verfügen – auch, wenn diese ihnen nicht von Nutzen sind.

Spielen der Endrunde

1. Bei einem Spiel für zwei stellt ein Spieler die letzte Speise auf den Tisch. Da das Buffet nun voll ist, beginnt das Endspiel!



2. Der andere Spieler verwendet seine letzte Aktionskarte des Spiels.

Verfügbare Aktionen



Gültige Aktion



Hier können die blauen und gelben Aktionskarten nicht eingesetzt werden, da das Buffet voll ist. Die rote Karte kann auch nicht verwendet werden, da es keinen Platz mehr für eine Karte gibt. Also bleibt nur die grüne Aktionskarte übrig und der Spieler hat keine andere Wahl, als sie zu verwenden. Danach ist das Spiel beendet.

ENDERGEBNIS

Nachdem das Spiel beendet ist, addieren alle Spieler ihre gesamten Siegespunkte. Dies erfolgt in drei Schritten:

1. Multipliziert die Anzahl der verschiedenen Edelsteine in eurem Besitz mit der jeweiligen Anzahl der sichtbaren Kartenrückseiten desselben Edelsteins, die auf dem Tisch liegen. (Wenn der Heldenstapel für eine Edelsteinfarbe erschöpft ist, wird zur Bestimmung des Multiplikators das Symbol für diesen Edelstein verwendet, das auf dem Spielbrett erscheint.)
2. Ermittelt die Endspiel-Boni.
3. Addiert die SP aus Aufgabenkarten.

1. EDELSTEINE MULTIPLIZIEREN

Multipliziert eure Edelsteine mit der Gesamtzahl der sichtbaren SP-Symbole der gleichen Farbe (dies schließt die oberste Karte jedes Heldenstapels ein, aber keine der Karten, die vom Tisch entfernt wurden).

Wie man Edelsteine multipliziert

In diesem Beispiel multipliziert der Spieler seine gelben Topase mit der Gesamtzahl der sichtbaren gelben SP-Symbole (exklusive entfernter Karten).

Sagen wir, der Spieler besitzt am Ende des Spiels sieben gelbe Topase. So wird die Punktzahl ermittelt:





4 SP-Symbole x 7 Edelsteine = 28 SP

2. BONI ERMITTELN

Ihr könnt zusätzliche SP ergattern, indem ihr am Ende des Spiels bestimmte Anforderungen erfüllt:

- 10 SP gehen an den Spieler, der die meisten Edelsteine einer Farbe besitzt.
- 15 SP erhält der Spieler, der die meisten Sets sein eigen nennt. Ein Set besteht aus vier verschiedenen Edelsteinen, und zwar je einem der vier Standardtypen (Rubin, Topas, Smaragd, Saphir). Weiße Diamanten, die einem Farbtyp zugeordnet sind, zählen bei der Ermittlung der Anzahl der Sets eines jeden Spielers mit.
- Falls Spieler die gleiche Anzahl von Edelsteinen einer Farbe oder die gleiche Anzahl von Sets haben, erhalten sie alle die Bonus-SP.

Wer erhält den Bonus?

Die meisten von einer Art

Spieler 1



Spieler 2 ★



Spieler 2 erhält 10 SP für den Besitz von 12 grünen Smaragden und besiegt damit die 11 roten Rubine von Spieler 1.

Die meisten Sets

Spieler 1: vier Sets ★



Spieler 2: drei Sets



Spieler 1 erhält 15 SP für das Sammeln von vier Sets und besiegt damit die drei Sets von Spieler 2.

3. SP AUS AUFGABEN ADDIEREN

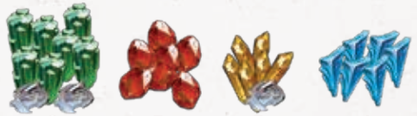
Zum Schluss addieren alle Spieler die SP, die sie mit den Aufgabenkarten erbeuten konnten, die sie im Laufe des Spiels beansprucht haben.

Zählt alles zusammen!

Zählt zuerst die Edelsteine.

Zählt die sichtbaren Kartenrückseiten jeder Farbe, einschließlich der vier Heldenstapel.





Grüne Smaragde: 4 x 9 = 36 **Rote Rubine:** 4 x 7 = 28

Gelbe Topase: 3 x 7 = 21 **Blaue Saphire:** 1 x 6 = 6

Dann stellt fest, wer die beiden Endspiel-Boni erhält.
Dieser Spieler verdient 15 SP für das Besitzen der meisten Sets. (Ein anderer Spieler bekommt 10 SP für das Besitzen der meisten Edelsteine in einer Farbe.)

Zum Schluss addiert ihr die SP aus den Aufgabenkarten.
Dieser Spieler hat drei Aufgaben im Wert von jeweils 5 Punkten erfüllt und erhält somit 15 SP.



7.25”X7.25” FULL SHEET 14.5”X7.25” 4C2S

DAS SOLO-SPIEL

In der Taverne ist heute viel los und du bist der einzige Wirt, der arbeitet! Kannst du deine Aufgaben erfüllen, bevor die Zeit abläuft? Hier beschreiben wir dir, wie du das Spiel auch alleine spielen kannst.

Wenn du das erste Mal spielst, schreibe eine Punktzahl auf ein Blatt Papier. Das ist die Zahl, die es zu schlagen gilt! Jedes Mal, wenn du diese Punktzahl übertriffst, kannst du sie durchstreichen und die neue Zahl eintragen.

VORBEREITUNG FÜR DAS SOLO-SPIEL



1. Baue das Spielbrett zusammen und verwende dafür nur die beiden Endstücke (und keine Einsätze).
2. Mische **alle** Heldenkarten zu einem **einzelnen Stapel** zusammen, dann ziehe vier davon und lege sie in eine Reihe neben den Stapel.
3. Lege alle Edelsteine, Speisen und Zaubertränke neben den Tisch.
4. Nimm eine Aktionskarte von jeder Farbe und lege sie so hin, dass die Speisensymbole aufgedeckt sind.
5. Mische die Aufgabenkarten, ziehe vier davon und lege sie aufgedeckt auf die beiden Enden des Tisches. Die SP-Symbole sollten auf der linken Seite sein.
6. Platziere eine Speise von jeder Sorte in zufälliger Reihenfolge in der Tischmitte.



jeweils 1

WAS IST ANDERS?

Wenn du alleine spielst, funktionieren die meisten Elemente des Spiels genauso wie im Basisspiel, daher werden sie in diesem Abschnitt nicht noch einmal erklärt. Bei deinem ersten Spiel empfehlen wir dir daher, zuerst die Regeln für das Spiel mit mehreren Spielern zu lesen, um es zu verstehen. Im Folgenden beschreiben wir nur die Dinge, die im Solo-Spiel anders ablaufen.

KARTEN ZIEHEN

Im Solo-Spiel hast du keine Heldenkarten auf der Hand. Stattdessen stehen die Helden Schlange und warten auf einen Sitzplatz. Wenn eine Aktion oder ein VTB dir das Ziehen von Karten erlaubt, schiebst du die Reihe nach unten und legst die neuen Karten so nah wie möglich an den Stapel an.



Was passiert, wenn du zwei Karten ziehst



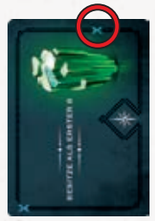
HELDEN EINEN PLATZ ZUWEISEN

Wenn du die Aktion **„Spiele eine Karte"** verwendest, verschiebst du die vorderste Heldenkarte (die am weitesten vom Stapel entfernt ist) an einen beliebigen verfügbaren Platz am Tisch.



AUFGABEN

Durch Aufgaben können nachwievor Extrapunkte erzielt werden, doch dafür musst du schnell sein! Ist dir das X auf jeder Aufgabenkarte aufgefallen? Beim Solo-Spiel besteht dein Ziel darin, die Aufgabe zu erfüllen, bevor das Buffet dieses X erreicht. Scheiterst du, so wird die Karte entfernt und diese Punkte sind verloren.



Erledige Aufgaben schnell!



PUNKTE

Edelsteine werden auf die gleiche Weise multipliziert, und jede erfüllte Aufgabe bringt immer noch 5 SP ein. Doch statt die normalen Endspiel-Boni zu ermitteln, belohnst du dich einfach selbst mit **3 SP** für jedes gesammelte Set.

DIE AKTIONSSYMBOLE IN DER ÜBERSICHT



7.25"X7.25" FULL SHEET 14.5"X7.25" 4C2S



DAS SPIEL WURDE ENTWORFEN VON KRISTIAN KARLBERG & KENNY ZETTERBERG

DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

ELTERN:

Dungeons & Dragons, das Logo, D&D, Forgotten Realms und Yawning Portal sind Marken von Wizards of the Coast LLC. © 2023 Wizards. Alle Rechte vorbehalten.

HEROQUEST, AVALON HILL und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de

Eltern:
avalonhill.com

PLAYDND.COM

CE

0223**F6647**100

WIZARDS OF THE COAST

AVALON HILL

Hasbro

7.25”X7.25” FULL SHEET 14.5”X7.25” 4C2S