



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

REGELWERK NEUGESTALTET

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® III THE BOARD GAME

Neufassung

Hermann “Heegu” Karpela

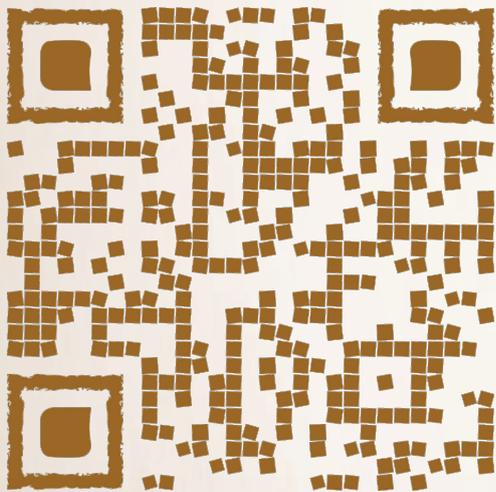
28. Januar 2025

Dies ist eine unveröffentlichte Version auf GitHub [d919222](#).

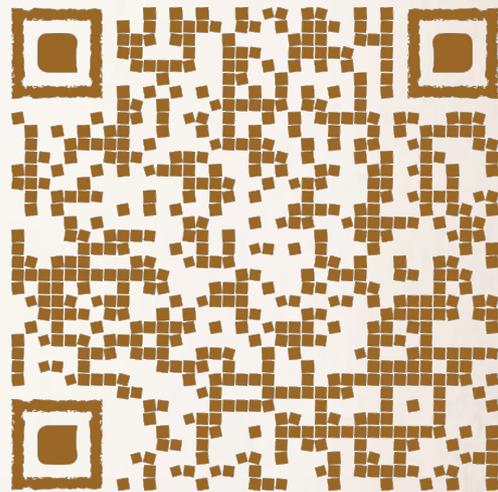
Dies ist ein Gemeinschaft-Projekt, erreichbar über [GitHub repository](#). Jeder ist dazu eingeladen sich zu beteiligen, Veränderungen vorzunehmen und Fehler zu korrigieren. Wenn du ein Feedback hinterlassen möchtest, kannst du dies gern hier tun: [BoardGameGeek thread](#).

*Ich tue dies aus Liebe zum Lernen von Spielen
und weil ich ihre Komplexität verstehen möchte.*

— Heegu



Link zum **GitHUB** Verzeichnis.



Link zum **BoardGameGeek** Forum.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Spielmodi	5
Spielmaterial	6
Spielaufbau	8
Rundenablauf.....	11
Spielerzüge.....	12
Helden	15
Karten- und Spielerdecks	18
Ressourcen.....	23
Städte	24
Abenteuerkarte	25
Einheiten.....	28
Kampf.....	32
Bot-Regeln.....	38
Szenario-Schwierigkeit.....	40
Handeln.....	42
Spielende	43
Spielregeln aus Erweiterungen ...	44
Alle Orte der Abenteuerkarte ...	46
Notizen	53
Mitwirkende	54
Stichwortverzeichnis	55





EINLEITUNG

Auf dem Kontinent Antagarich herrscht Krieg. Unterschiedliche Fraktionen, angeführt von mächtigen Helden, kämpfen um die Vorherrschaft. Wähle auch du eine Fraktion und einen Helden, um deine unliebsamen Gegner aus diesen Landen zu verbannen!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game ist ein strategisches Brettspiel. Das Grundspiel ist für 1–3 Spieler. Durch Erweiterungen kann diese Anzahl erhöht werden.

Anmerkung:

Fettschrift wird genutzt, um die Aufmerksamkeit auf wichtige Regeln zu lenken. *Kursivschrift* wird für Beispiele verwendet. Ein **braun gedruckter Hyperlink** (S. 4) führt dich zu einem bestimmten Abschnitt im Regelwerk, der zum gerade Gelesenen ergänzende Informationen liefert.

Ausnahmen und Anmerkungen mit **bersteinfarbenden Links** (S. 4) werden in Boxen wie dieser erklärt.

Bei Konflikten zwischen Regeln gilt folgende Priorität: Spielerkarten, Einheitenkarten, Stadtableaus, Missionbuch, Regelwerk.



SPIELMODI

Für jede Partie Heroes III wird ein **Szenario** aus den Missionsbüchern gewählt. Das Grundspiel ermöglicht nur Szenarien für 1-3 Spieler. Für 4 oder mehr Spieler werden Erweiterungen benötigt.

Zusätzlich zu den Spielzielen des Szenarios, lies auch die **allgemeinen Siegbedingungen** (S. 43) der Szenariotypen.

Es gibt folgende Typen an Szenarien:

Konflikt-Modus

Ein kompetitiver Spielmodus. Deine Gegenspieler kontrollieren neutralen Einheiten in deinen Kämpfen.

Solo-Kampagnen-Modus

Ein Einzelspielermodus mit mehreren fortlaufenden Szenarien. Spezifische Regeln des Solo-Modus siehe **Bot-Regeln** (S. 38). Weitere Szenarioregeln werden in den Kampagnen-Missionsbüchern erklärt.

Allianz-Modus

Üblicherweise ein 2 vs. 2 Teammodus mit erweiterten Möglichkeiten **zu handeln** (S. 42) für verbündete Spieler

Cooperative

Ein kooperativer Modus, bei dem alle dasselbe Ziel verfolgen. **Bot-** (S. 39) und erweiterte **Handelsregeln** (S. 42) gelten auch hier.

Turniermodus

Ein 1 vs. 1 Modus mit anderem Aufbau der Abenteuerkarte und Siegpunkt-Spielziel. Siehe Turnier-Regelbuch

Die **Schlachtfeld Erweiterung** führt zwei weitere 1 vs. 1 Spielmodi ohne Szenarioauswahl ein (siehe Regelbuch der Erweiterung):

Abenteuermodus

Die Erkundung der Abenteuerkarte wird durch einen Kartenstapel ersetzt und läuft auf einen taktischen Kampf auf dem Schlachtfeldplan hinaus.

Gefechtsmodus

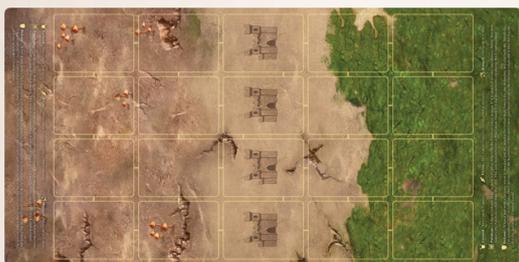
Überspringe die Landkarten-Erkundung und trage sofort einen taktischen Kampf aus.



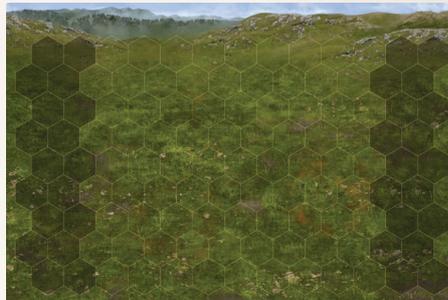


SPIELMATERIAL

Im Folgenden ist eine Übersicht über das Spielmaterial aus allen Erweiterungen. Ausführlichere Informationen (Mengenangaben; Bilder der einzelnen Komponenten) sind in den offiziellen Spielmaterial-Leitfäden von Archon Studios zu finden.



Kampf-Spielplan (S. 32)



Schlachtfeld-Spielplan
(Schlachtfeld-Erw.)



**Initiative-
marker**
(Schlachtfeld-
Erw.)



Gebiet (S. 25)



Heldentableau (S. 16)



Stadttableau (S. 24)



Gralmarker
(S. 50)



Goldmarker
(S. 23)



Baumaterialmarker
(S. 23)



Mineralmarker
(S. 23)



Baumarker
(S. 13)



Bevölkerungsmarker
(S. 13)



Zauberbuchmarker
(S. 13)



Moralmarker
(S. 13)



**Lähmungs-/
Verteidigungsmarker**
(S. 33)



Schadensmarker
(S. 33)



Bewegungsmarker
(S. 12)



Fraktionswürfel



Statuswürfel



Gute-Moral-Karten
(Schlachtfeld-Erw.)



Schlechte-Moral-Karten
(Schlachtfeld-Erw.)



Heldenfiguren



Ereigniskarten
(S. 45)
(Festung-Erw.)



**Astrologen-
verkünden-Karten**
(S. 11)



Botkarten (S. 38)



Abenteuerkarten
(Schlachtfeld-Erw.)



Fähigkeitenkarten
(S. 19)



Artefaktkarten
(S. 19)



Zauberkarten (S. 20)



**Kriegsmaschinen-
karten** (S. 44)
(Schutzwall-Erw.)



**Sonderfähigkeiten-
karten** (S. 21)



Statistikkarten
(S. 19)



**Verstärkte
Statistikkarten**
(S. 45) (Inferno-Erw.)



**Neutrale
Einheitenkarten**
(S. 30)



**Fraktionseinheiten-
karten** (S. 28)



Geschützturmkarte
(S. 37)



Tor-, Mauerkarten
(S. 37)



**Angriffs-
würfel**



**Schatz-
würfel**



**Ressour-
cenwürfel**



Rundenleiste (S. 11)



Hindernismarker (Schlachtfeld-Erw.)



Dieser Abschnitt führt dich durch den Spie-
laufbau und die Vorbereitungen eines Szena-
rios aus dem Missionsbuch

1. Wähle ein Szenario. Zum Einstieg wird das Szenario "Schöne neue Welt" empfohlen (siehe Seite 7 im Missionsbuch).
2. Wähle eine verfügbare Fraktion.
3. Wähle einen der Fraktionshelden als deinen Haupthelden aus. Jede Fraktion besitzt mindestens ein doppelseitiges Heldentableau, wobei jede Seite einen unterschiedlichen Helden darstellt.
4. Nimm folgende deiner Fraktion zugehörigen Spielmaterialien:
 - a) 1 x doppelseitiges Heldentableau (des gewählten Helden)
 - b) 2 x Heldenfiguren
 - c) 7 x Gebäudeplättchen
 - d) 1 x Stadttableau
 - e) 7 x Fraktionseinheitenkarten
 - f) 3 x Sonderfähigkeitskarten (des gewählten Helden)
 - g) 1 x Fähigkeitskarte (der Startfähigkeit des gewählten Helden)
 - h) 20 x Fraktionswürfel
 - i) 1 x Baumarker
 - j) 1 x Bevölkerungsmarker
 - k) 1 x Zauberbuchmarker
 - l) 3 x Bewegungsmarker
5. Lege einen Fraktionswürfel in das erste Feld der Stufenleiste auf dem Heldentableau (dargestellt durch eine  I ). Dein Held ist jetzt Stufe 1.
6. Legt nun die Gebiete und das übrige szenariospezifische Spielmaterial laut Missionsbuch entsprechend bereit.
7. Legt das Stadttableau und die Gebäudeplättchen vor euch. Prüft welche Gebäude zu Beginn des Szenarios bereits gebaut sind und legt diese auf euer Stadttableau. Handelt alle sofortigen Effekte der bereits gebauten Gebäuden am Ende des Spieaufbaus ab.
8. Stellt euer Starteinkommen wie im Szenario beschrieben ein, indem ihr Fraktionwürfel entsprechend auf den Einkommensleisten des Stadttableaus platziert. Platziert Bevölkerungs-, Zauberbuch- und Baumarker in den dafür vorgesehenen Nischen auf dem Stadttableau.
9. Platziert die Ressourcenmarker in Reichweite eines jeden Mitspielers. Nimm nun die vom Szenario vorgeschriebene Anzahl an Ressourcen und platziere sie neben deinem Stadttableau. Dies ist dein Ressourcenvorrat.
10. Legt die verbleibenden Marker und Würfel bereit.
11. Teilt die Statistikkarten in vier Stapel: Angriff, Verteidigung, Zauber-
kraft, Wissen. Prüft die Statistikwerte auf eurem **Heldentableau** (S. 16) und fügt die entsprechenden Anzahlen je Typ an Statistikkarten eurem Deck hinzu.
12. Ist dein Hauptheld ein Held der Macht , füge 1 "Magischer Pfeil"-Zauber deinem Deck hinzu. Ist er ein Held der Magie , füge 2 "Magischer Pfeil"-Zauber deinem Deck hinzu.
13. Füge die **Fähigkeitskarte** (S. 19) (Startfähigkeit) und die **Sonderfähigkeitskar-**

te (S. 21) Stufe 1 deinem Deck hinzu.

14. Mische dein Deck und lege es verdeckt neben dein Heldentableau. Diese Karten bilden das **Might & Magic-Deck** deines Haupthelden. In diesem Regelwerk wird dies ab sofort als **dein Deck** bezeichnet.
15. Sortiere die Fähigkeits-, Artefakt- und Zauberkarten (inkl. übriger magischer Pfeile), bilde daraus 3 verdeckte Stapel und mische diese. Wirf die oberste Karte jedes Stapels offen ab und forme so drei separate Abwurfstapel, je einen pro Kartentyp.
16. Wähle den **Schwierigkeitsgrad** (S. 40) des Szenarios und erhalte den entsprechenden Startbonus.
17. Sortiere die neutralen Einheitenkarten ihrer Stufe entsprechend in 4 Stapel (★☆☆★). Mische diese Stapel und lasse genug Platz für je einen Abwurfstapel.
18. Lege den Kampfspielplan für jeden Spieler zugänglich bereit. Prüfe die in dem Szenario entsprechenden Starteinheiten und füge ihre Karten deinem Einheitsdeck hinzu. Lege sie dazu neben dein Stadtableau. Bewahre die übrigen (unverfügbaren) Einheitenkarten getrennt davon auf.
19. Platziere die Rundenleiste neben dem Spielfeld und markiere das Feld mit der "1" mit einem Statuswürfel.
20. Mische die Astrologenkarten und lege sie verdeckt neben die Rundenleiste.
21. Rotiere nun dein Startgebiet wie es dir beliebt. Wähle eine Heldenfigur, welche in diesem Spiel deinen Haupthelden repräsentiert und platziere sie in der Mitte des Startgebietes.
22. Wählt einen Startspieler. Der Startspieler wechselt während der gesamten Partie nicht.





RUNDENABLAUF

Das Spiel ist in Runden gegliedert, in denen die Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, ihre Spielzüge ausführen. In ihren Zügen bewegen die Spieler ihre **Hel- den** (S. 15) über die Abenteuerkarte, bauen Gebäude in ihrer **Stadt** (S. 24) und rekrutieren **Einheiten** (S. 28) mit dem Ziel, die Siegbedingungen des Szenarios zu erfüllen.

Zu Beginn jeder Runde (außer der ersten) führe folgende Schritte durch:

- Drehe alle zuvor verwendeten Bau-, Bevölkerungs- oder Zauberbuchmarker zurück auf ihre aktive Seite.
- Drehe alle zuvor genutzten Bewegungsmarker zurück auf ihre aktive Seite.
- Stelle Kronen für genutzte Experteneffekte wieder her .

Dann erhalten die Spieler je nach aktueller Rundenzahl entweder Ressourcen oder handeln eine Astrologen-verkünden-Karte ab:

- Ungeradzahlige Runden sind **Ressourcenrunden**. Alle Spieler erhalten Einkommen aus **Gebäuden, Siedlungen und Minen** (S. 48), die sie kontrollieren. In Runde 1 entfällt dieser Schritt.
- Geradzahlige Runden sind **Astrolo- genrunden**. Ziehe eine Astrologen- verkünden-Karte und handle sie ab.
- Falls die aktuellen Runde Szenario- Ereignisse vorsieht, führe diese jetzt aus.

Anschließend handeln die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge ab (wie im nächsten Abschnitt beschrieben). Nach alle Spielerzügen wird der Statuswürfel auf dem Runden- anzeiger ein Feld vorgesetzt und die nächste Runde beginnt erneut mit dem Rundenbe- ginn. Dies setzt sich fort bis das Spiel auf-

grund einer der Endbedingungen des Szena- rios endet.



Im Allianzmodus führen die Spieler ver- schiedener Teams ihre Spielzüge alter- nierend durch. Vor Spielbeginn entschei- den beide Teams, welche Spieler jeweils beginnen und welche nachziehen.



SPIELERZÜGE

Zu Beginn deines Spielzuges erneuere deine Kartenhand in dieser Reihenfolge:

- Wirf beliebig viele unliebsame Karten ab. Falls deine aktuellen Handkarten dein Handkartenlimit  übersteigen, musst du Karten bis zum Handkartenlimit abwerfen.
- Ziehe Karten nach bis zu deinem Handkartenlimit.
- Handle beliebige "Zu Beginn deines Zuges"-Fähigkeiten ab.

Dein Handkartenlimit richtet sich nach der **Stufe** (S. 17) deines Haupthelden. Es wird nur zu Beginn deines Spielzuges geprüft.

Während des Zuges führen die Spieler drei Arten von Aktionen aus: **Bewegungsaktionen**, **Stadtaktionen**, und **Moralaktionen**. Sobald alle Spieler alle Bewegungsaktionen ausgeführt haben und keine Stadt- oder Moralaktionen mehr ausführen möchten, endet die Runde.

Bewegungsaktionen

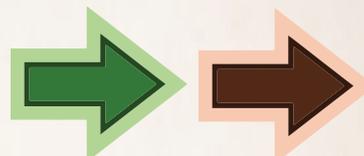
Bewegungsaktionen werden durch das Ausgeben von Bewegungspunkten (BP) abgehandelt. Bewegungsaktionen können **nur im eigenen Spielzug** ausgeführt werden.

Mit jedem BP kann eine der folgenden Aktionen durchgeführt werden:

- Bewege einen Helden auf ein angrenzendes Feld und besuche dieses Feld.
- **Besuche** (S. 26) den Ort des Feldes erneut, auf dem sich dein Held befindet.
- **Verlängere einen Kampf** (S. 34) gegen neutrale Einheiten um eine zusätzliche Kampfrunde.
- **Entdecke** (S. 26) ein an deinen Helden

angrenzendes, verdecktes Gebiet.

- Platziere ein neues Gebiet aus deinem Vorrat ferner Gebiete (II–III).



Ein aktiver und inaktiver Bewegungsmarker.

Markiere genutzte BP durch Drehen der zugehörigen Bewegungsmarker auf die inaktive (rote) Seite. Falls ein Spieler auch einen **Nebenhelden** (S. 15) besitzt, werden die BP der Helden getrennt behandelt. Helden können BP in beliebiger Reihenfolge ausgeben.

Helden dürfen sich durch von verbündeten Helden besetzte Felder bewegen, aber ihre Bewegung dort nicht beenden. Die besetzten Felder werden in diesem Fall von dem sich bewegenden Helden nicht **besucht** (S. 26).

Jedesmal, wenn du (zusätzliche) BP erhältst, in der Regel markiert durch das Symbol , gelten diese BP **nur im aktuellen Spielzug**. Befinden sich einmal beide deiner Helden auf demselben Feld, musst du den nächsten BP nutzen, um einen der Helden von dem Feld weg zu bewegen.



Stadtaktionen

Jede unten aufgeführte Stadtaktion kann **nur einmal pro Runde** ausgeführt werden. Jede Stadtaktion kann während irgendeines (auch gegnerischen) Spielerzuges zu irgendeinem Zeitpunkt durchgeführt werden, außer im Kampf. Es dürfen aber keine Aktionen dadurch unterbrochen werden. Zum Beispiel dürfen nicht mehrere Spieler zeitgleich Zauber kaufen und ziehen.

Sobald ein Spieler einen Kampf ankündigt, haben allen Spieler noch Gelegenheit beliebig viele Stadtaktionen auszuführen, bevor der **Kampf startet**. (S. 32)

Nach einer ausgeführten Stadtaktion, drehe den entsprechende Marker auf dem Stadttabelleau auf seine inaktive Seite. Diese Stadtaktion kann erst wieder in der nächsten Spielrunde erneut ausgeführt werden.

 Baumarker: wird zum Ausbau der **Stadt** (S. 24) genutzt.

 Bevölkerungsmarker: wird zum Rekrutieren und Verstärken von **Einheiten** (S. 28) oder zum Rekrutieren eines **Nebenhelden** (S. 15) genutzt.

 Zauberbuchmarker: wird zum Kaufen von **Zauber** (S. 20) genutzt. Das Stadtgebäude Magierrunde wird hierfür benötigt.

Moralaktionen

Die Spieler können durch verschiedene Effekte Moral erhalten oder verlieren. Erhältst du Moral, nimm einen Gute-Moral-Marker . Du darfst höchstens einen solchen Marker haben. Erhältst du einen zweiten, darfst du den ersten sofort ausgeben, um den zweiten behalten zu können. Gute-Moral-Marker dürfen jederzeit für einen der folgenden Effekte ausgegeben werden:

- Ziehe eine Karte von deinem Deck.
- Wirf eine beliebige Anzahl Handkarten ab und ziehe dieselbe Anzahl an Kar-

ten nach.

- Würfle einen soeben geworfenen Würfel neu.

Falls du Moral verlierst, entferne - falls vorhanden - einen Gute-Moral-Marker . Anderenfalls erhalte einen Schlechte-Moral-Marker . Umgekehrt: Erhältst du Moral und hast einen Schlechte-Moral-Marker, wirf diesen ab. Falls du einen zweiten Schlechte-Moral-Marker erhalten würdest **wirf stattdessen alle Handkarten** am Ende deines Zuges ab.

Die Nekropolis  Fraktion ignoriert sämtliche Moral-Effekte. Sie kann niemals Moral erhalten oder verlieren.



Beispiel-Spielzug

Alicia spielt mit Schlossheldin Catherine und beginnt ihren Zug. Sie hat 3 Karten aus der vorherigen Runde auf der Hand und möchte 2 davon abwerfen, bevor sie bis zum Handkartenlimit  nachzieht. Ihr Handkartenlimit ist 5, da ihr Hauptheld auf Stufe 3 ist. Also zieht sie nach dem Abwerfen noch 4

Karten (siehe *Stufeneffekte* (S. 17)).

Anschließend nutzt sie zuerst den Baumarker, um die ★ Behausung zu bauen, und danach den Bevölkerungsmarker, um die ★ Einheit Kämpfe zu *rekrutieren* (S. 28). Sie darf dies nur tun, da sie die niederen Behausungen (★ und ☆) bereits errichtet hat und genügend *Ressourcen* (S. 23) für den Bau der Behausung und die Rekrutierung der Kämpfe besitzt.

So vorbereitet auf den Kampf gibt sie einen BP aus, um ihren Helden auf das angrenzende Feld zu bewegen, dass vom Haupthelden Sandro ihres Mitspielers Bob besetzt ist. Alicia und Bob haben jetzt noch Gelegenheit, weitere Stadtaktionen durchzuführen. Alicia hat aber bereits gebaut und rekrutiert und

darf nur noch Zauber kaufen.





HELDEN

Jeder Spieler kontrolliert stets einen Haupthelden und kann einen weiteren Nebenhelden rekrutieren. Ist in Beschreibungen allgemein von "Helden" die Rede, kann sich dies auf beide Helden beziehen. Helden bewegen sich über die Abenteuerkarte und starten Kämpfe gegen gegnerische Einheiten, um das Szenario-Ziel zu erreichen.

Hauptheld

Der Hauptheld wird durch eine Miniaturfigur, sein Heldentableau und dein Deck repräsentiert. Jeder Hauptheld hat **3 BP** 🐾. Nur der Hauptheld kann Karten deines Decks im Kampf verwenden.

Er beginnt das Spiel auf Erfahrungsstufe 1 und kann maximal Stufe 7 erreichen. Erfahrungspunkte gewinnt er durch **gewonnene Kämpfe** (S. 35), Besuche verschiedener **Orte** (S. 46) oder durch den **Schatzwürfel** 🎲 (S. 46). Der Erhalt von Erfahrungspunkte wird durch das Symbol ★ repräsentiert.

Nebenheld

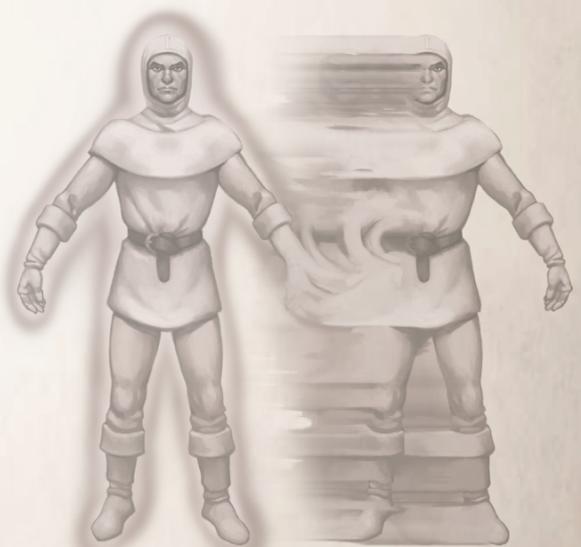
Falls du eine Stadt oder Siedlung besitzt, kannst du einen Nebenhelden für 10 🏠 rekrutieren, indem du den **Bevölkerungsmarker** auf die inaktive Seite drehst.

Einheiten können **nicht mehr rekrutiert oder verstärkt** (S. 28) werden, wenn der Bevölkerungsmarker zur Rekrutierung des Nebenhelden verwendet wurde.

Der Nebenheld wird durch die zweite Heldenminiaturfigur der Fraktion repräsentiert. Nach der Rekrutierung eines Nebenhelden, wird dieser in einer eigenen Stadt oder Siedlung platziert. **Du kannst höchstens einen Nebenhelden haben.**

Nebenhelden haben **2 BP** 🐾; Erhältst du einen Nebenhelden, nimm 2 zusätzliche Bewegungsmarker aus dem Vorrat. Nebenhelden besitzen kein eigenes Heldentableau, **können keine Erfahrungspunkte sammeln, können dein Deck während des Kampfes nicht verwenden**, aber benutzen **dieselben Einheiten**, die der Hauptheld nutzt. Falls ein Nebenheld Karten erhält, nimm sie wie üblich auf die Hand (siehe **Kartenverwaltung** (S. 18)). Hinsichtlich des Auslösens von **Schnellen Kämpfen** (S. 32) gilt für den Nebenhelden die Erfahrungsstufe des Haupthelden.

Wird dein Nebenheld angegriffen, darfst du ihn auch **sofort als besiegt erklären** (S. 34) anstatt einen Kampf auszutragen. Ein besiegter Nebenheld wird von der Abenteuerkarte entfernt, kann aber mithilfe des Bevölkerungsmarkers erneut rekrutiert werden.



Aufbau des Heldentableaus

1. **Name** – Der Heldenname dient der Identifizierung und hat keinen spieltechnischen Effekt.
2. **Klasse** – Die Heldenklasse hat keinen spieltechnischen Effekt.
3. **Typ** – Der Heldentyp (Macht  oder Magie ). legt die Anzahl Magischer-Pfeil-Zauber im Startdeck fest (1 bzw. 2).
4. **Fraktionsfarbe** – Entspricht der Farbe der Fraktionswürfel und Miniaturfiguren.
5. **Angriff** – Anzahl der Angriffs-Statistikkarten im Startdeck.
6. **Verteidigung** – Anzahl der Verteidigungs-Statistikkarten im Startdeck.
7. **Zauberkraft** – Anzahl der Zauberkraft-Statistikkarten im Startdeck.
8. **Wissen** – Anzahl der Wissens-Statistikkarten im Startdeck.
9. **Startfähigkeit** – erinnert an die Fähigkeitskarte, die der Held ab Spielbeginn im Startdeck besitzt.
10. **Sonderfähigkeit** – erinnert an die 3 Sonderfähigkeiten, von denen der Held Sonderfähigkeit I bei Spielbeginn und die anderen ab Erfahrungsstufen IV bzw. VI zum Deck hinzufügt.
11. **Stufenleiste** – Immer wenn der Hauptheld Erfahrung  gewinnt, wird der Fraktionswürfel auf dieser Leiste weiterbewegt. Erreicht der Fraktionswürfel ein Feld der oberen Reihe, geschieht ein Stufenaufstieg.



Heldentableau

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. Name | 7. Zauberkraft |
| 2. Klasse | 8. Wissen |
| 3. Typ | 9. Startfähigkeit |
| 4. Fraktionsfarbe | 10. Sonderfähigkeit |
| 5. Angriff | 11. Stufenleiste |
| 6. Verteidigung | |



Stufeneffekte

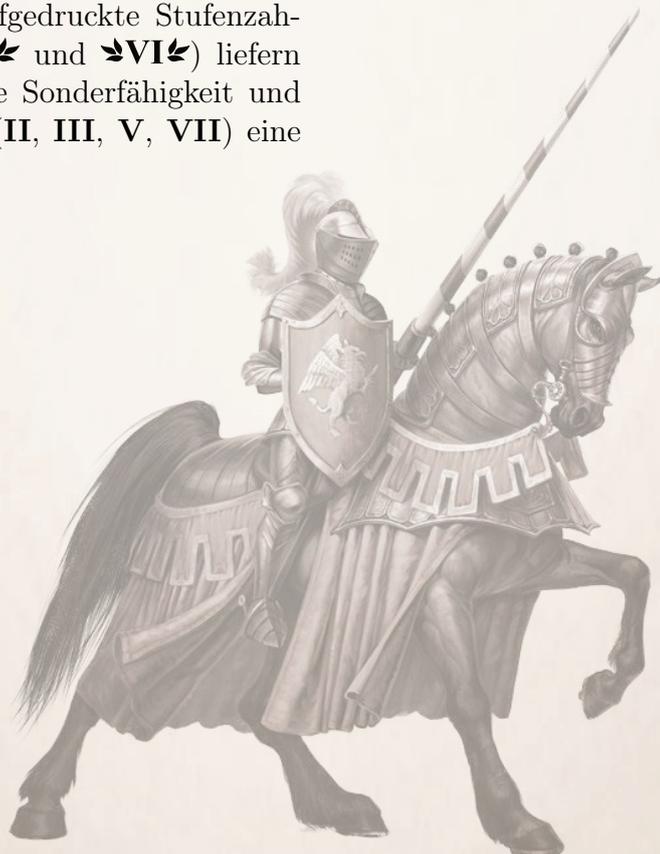
Haupthelden beginnen ein Spiel stets auf Erfahrungsstufe 1 und steigen weitere Stufen auf durch Erfahrungspunkte . Die häufigsten Quellen für Erfahrungspunkte sind **Schatzwürfel**  (S. 46) und **siegreiche Kämpfe** (S. 35). Jeder Stufenaufstieg benötigt **2 Erfahrungspunkte**. Erreicht der Hauptheld eine neue Stufe, wird sofort ein Stufenaufstieg ausgeführt. Ab Stufe 7 ist jeder Erhalt von Erfahrungspunkten wirkungslos.

Die Stufenleiste zeigt folgende Informationen:

- Die aktuelle Erfahrungsstufe des Helden und die Anzahl bereits erhaltener Erfahrungspunkte durch die Position des Fraktionswürfels.
- Das aktuell gültige Handkartenlimit .
- Die Anzahl an **Experteneffekten** (S. 19) , die je Runde gespielt werden dürfen.
- Die Stufen, bei denen der Held entweder eine neue **Fähigkeitskarte** (S. 19) durch eine **Durchsuchen-Aktion** (S. 18) erhält oder eine **Sonderfähigkeit** (S. 21). Gold aufgedruckte Stufenzahlen (**I**, **IV** und **VI**) liefern dem Helden eine Sonderfähigkeit und silberne Stufen (**II**, **III**, **V**, **VII**) eine Fähigkeitskarte.

Liste aller Stufeneffekte:

- **Stufe 1** – Beginne das Spiel mit einem Handkartenlimit von 4 und der Sonderfähigkeitskarte I in deinem Deck.
- **Stufe 2** – Durchsuche (2) das Fähigkeiten-Deck. Du darfst eine Karte pro Runde mit Experteneffekt ausspielen.
- **Stufe 3** – Dein Handkartenlimit ist 5. Durchsuche (2) das Fähigkeiten-Deck.
- **Stufe 4** – Erhalte deine Sonderfähigkeit IV. Du darfst 2 Karten pro Runde mit Experteneffekt ausspielen.
- **Stufe 5** – Dein Handkartenlimit ist 6. Durchsuche (2) das Fähigkeiten-Deck.
- **Stufe 6** – Erhalte deine Sonderfähigkeit VI. Du darfst 3 Karten pro Runde mit Experteneffekt ausspielen.
- **Stufe 7** – Dein Handkartenlimit ist 7. Durchsuche (2) das Fähigkeiten-Deck.





KARTEN- UND SPIELERDECKS

Spielerdecks

Alle Spieler haben ein einzigartiges Deck, das die Fähigkeiten und die Ausrüstung ihres Haupthelden repräsentiert. Dein Deck kann Statistiken, Fähigkeiten, Zauber, Artefakte und die Sonderfähigkeiten des Haupthelden enthalten. Jedes Spielerdeck enthält zu Spielbeginn 9 Karten.

Allgemeine Regeln zu Karten

1. Karten können **nur im eigenen Zug** oder in einem **Kampf** (S. 32) des eigenen **Hauptheldens** gespielt werden.
2. Wurde der Effekt einer Karte vollständig abgehandelt, wird die Karte auf den eigenen Ablagestapel abgeworfen.
3. Musst Karten ziehen und dein Deck ist leer, **mische deinen Ablagestapel** und bilde daraus ein neues Deck.
4. Wenn nicht anders angegeben nimmst du eine Karte, wodurch auch immer du sie erhältst, **direkt auf die Hand**.
5. Fordert ein Effekt dich auf die Aktion **Durchsuche (X)** auf ein bestimmtes Deck (z.B. das Zauberdeck) anzuwenden, darfst du entweder die obersten X Karten dieses Decks ansehen, eine davon auf die Hand nehmen und die übrigen abwerfen **ODER** die oberste Karte des offenen Ablagestapels dieses Decks auf die Hand nehmen.
6. Die Fähigkeiten-, Artefakt- und Zauber-Decks haben je ihren eigenen Ablagestapel, die während des Spieaufbaus gebildet werden. Ist ein Deck leer, wird sein Ablagestapel zu einem neuen Deck gemischt und die oberste Karte abgeworfen, um einen neuen Ablagestapel zu bilden. Ist der Ablagestapel eines Decks leer, **fülle ihn wieder auf** durch Abwerfen der obersten Karte dieses Decks.

7. Karten haben folgende Karteneffekte:

- **Soforteffekte** ⚡ werden sofort abgehandelt.
- **Aktivierungseffekte** ➡ müssen während der Aktivierung einer eigenen Einheit im Kampf gespielt werden.
- **Abenteuereffekte** 🗡️ können nicht im Kampf gespielt werden.
- **Anhaltende Effekte** ⌛ dauern an, bis der beschriebene Effekt vollständig abgehandelt wurde oder der ausführende Spieler seinen nächsten Spielzug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).
- **Bleibende Karten** ∞ bleiben im Spiel, bis sie abgelegt oder ersetzt werden. **Du darfst jederzeit nur eine bleibende Karte im Spiel haben**; spielst du eine weitere aus, wirf die erste ab.

8. Fordert ein Effekt dich auf, eine Karte zu **entfernen**, entferne sie vollständig aus dem Spiel.



Fähigkeits- und Statistikkarten

Alle Fähigkeits- und Statistikkarten haben einen **Basis-** und einen stärkeren **Experteneffekt** , der unterhalb des Basiseffekts abgedruckt ist. Beim Ausspielen dieser Karten musst du entscheiden, welchen der beiden Effekte du nutzen willst. Die Anzahl an -Effekten ist pro Runde limitiert durch die **Erfahrungsstufe** (S. 17) deines Haupthelden. Zähle die Anzahl verbrauchter und verfügbarer Experteneffekte auf eine sinnvolle Weise, z.B. durch Verschieben eines Statuswürfels von und auf dein Heldentableau.



Fähigkeitskarte

1. Name
2. Basiseffekt



Statistikkarte

3. Experteneffekt
4. Fraktionssymbol*

*Einige Karten sind nur für die Nekropolis-Fraktion verwendbar . Zieht ein Spieler einer anderen Fraktion eine solche Karte vom Fähigkeiten-Deck, darf er sie abwerfen und eine Ersatzkarte ziehen. Er darf die Karte auch behalten, **kann sie aber auf keine andere Art nutzen**, außer zum Abwerfen aufgrund von Effekten anderer Karten.

Artefaktkarten

Artefaktkarten haben einen oberen und einen unteren Effekt. Beim Ausspielen musst du **den Effekt wählen**, den du nutzen willst. Artefakte haben drei Seltenheitsstufen (erkennbar an der Rahmenfarbe): Gewöhnliche, seltene und Relikt-Artefakte. Diese Stufen beziehen sich auf die Effektstärken der Karten und können für Effekte anderer Karten oder spezifische Szenarioregeln wichtig sein. Regulär bilden alle Artefakte (unabhängig der Kategorie) das Artefakt-Deck. Man erhält sie durch die Erkundungen auf der Abenteuerkarte.

Artefakte können in Allianz- oder kooperativen Szenarien **gehandelt** (S. 42) werden.



Seltene Artefakt

1. Name
2. Effekt



Gewöhnliches Artefakt



Relikt-Artefakt

3. Seltenheit
4. Hintergrundgeschichte



Zauberkarten

Zauberkarten haben drei mögliche primäre Effekte. Die Nutzung des obersten Basiseffektes hat meist keine weiteren Kosten. Um einen der beiden stärkeren primären Effekte (4) zu nutzen, muss der Zauber **verstärkt** werden, indem die Kosten des Effektes (3) durch Ausspielen anderer Karten mit Verstärkungseffekt  (z. B. der Statistikkarte Zauberkraft) bezahlt werden. Alle Zauber können auch mit ihrem alternativen unteren -Effekt (5) gespielt werden, um andere Zauber zu verstärken. Du darfst eine niedrigere Effektstärke wählen, kannst gespielte -Effekte aber nicht aufsparen: Das Abhandeln eines Zaubers verbraucht alle ausgespielten -Effekte.



Zauberkarte

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Name | 4. Zaubereffekt |
| 2. Magieschule | 5. Alternativer Effekt |
| 3. Kosten zum Verstärken | |

Zauber können beim Bau der Magiergilde erhalten werden. Außerdem ermöglicht die Magiergilde den Kauf neuer Zauber durch Nutzung des Zauberbuchmarkers. Der Marker kann nicht in **derselben Runde** genutzt werden, in der die Magiergilde gebaut wurde. Zauber können in Allianz- oder kooperativen Szenarien auch **gehandelt** (S. 42) werden.

Jeder Spieler darf im Kampf **nur einen Zauber pro Kampfrunde** ausspielen.

Wenn ein Effekt dir erlaubt, einen Zauber auszuspielen, den du nicht auf der Hand hältst (sondern z. B. direkt vom Zauberdeck), wirf diesen Zauber anschließend auf deinen Ablagestapel.



Magieschulen

Alle Zauber gehören einer Magieschule: Luft, Feuer, Erde oder Wasser. Zauber mit nur einem Schulensymbol sind **Basiszauber**, während solche mit vier identischen Symbolen **Expertenzauber** sind. Der **Magische Pfeil** gilt als Basiszauber: beim Ausspielen musst du die Magieschule festlegen, der er angehören soll. Magieschulen haben standardmäßig keine Auswirkungen, aber andere Effekte können sich auf Magieschulen oder auf Basis/Expertenzauber beziehen.



Feuermagie



Wassermagie



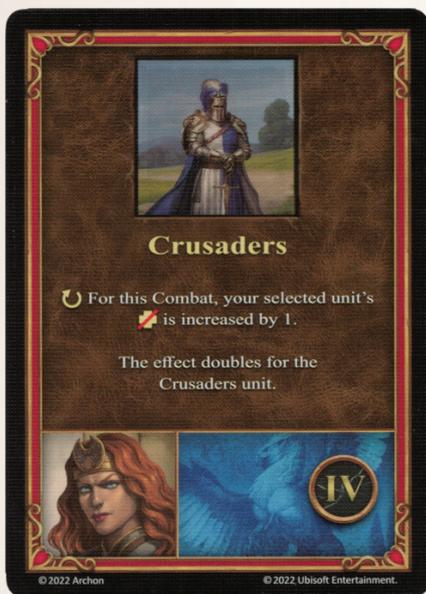
Luftmagie



Erdmagie

Sonderfähigkeitskarten der Helden

Sonderfähigkeitskarten erhalten die Spieler beim **Stufenaufstieg** (S. 17). Jeder Hauptheld hat ein einzigartiges Set an Sonderfähigkeiten. Auch wenn die Effekte dieser Karten oft Zauberarten ähneln, z. B.  oder Magieschulen verwenden, sind Sonderfähigkeiten eine **eigene Kategorie an Karten**. Zum Beispiel gilt das Zauberlimit pro Kampfrunde nicht für Sonderfähigkeiten.



Sonderfähigkeitskarte Stufe IV von Catherine, der Ritterin



Beispiel einer Durchsuchen-Aktion

Bob spielt Deemer, den Hexer, und besitzt eine Magierygilde seit der vorherigen Runde, die ihm erlaubt mithilfe des Zauberbuchmarkers neue Zauber zu kaufen.



Er nutzt den Marker und bezahlt die auf seinem Stadttabelleau angegebenen 5 , um die Aktion **Durchsuche** (2) das Zauber-Deck durchzuführen.



Er hat nun die Wahl entweder die oberste Karte des Zauber-Ablagestapels zu erhalten oder die obersten 2 Karten des Zauber-Decks zu ziehen und eine davon auf die Hand zu nehmen. Da er am Zauber Fluch, der oben auf dem Ablagestapel liegt, nicht interessiert ist, zieht er stattdessen zwei Karten – Magischer Pfeil und Feuerball.



Er entscheidet sich dafür, den Feuerball zu behalten und wirft den Magischen Pfeil auf den Zauber-Ablagestapel.





RESSOURCEN

Es gibt drei Ressourcenarten im Spiel: Gold , Baumaterialien  und Minerale . Ressourcen werden genutzt, um deine Stadt (S. 24) auszubauen, um Einheiten (S. 28) zu rekrutieren und Zauber (S. 20) zu kaufen. Du erhältst Ressourcen aus **Minen** und **Siedlungen** (S. 48), die du kontrollierst (S. 26) oder durch das Abhandeln von Karten oder Ressourcenwürfeln . Wird die Ressourcenproduktion eines Spielers erhöht bzw. verringert, bewege den Fraktionswürfel dieser Ressource auf deiner Einkommensleiste die entsprechende Anzahl an Feldern vor bzw. zurück.



Einkommensleisten



Die Spieler starten jedes Szenario mit in den Szenarioregeln vorgegebenen Startressourcen. Ressourcen können außerdem **gehandelt** (S. 42) werden. Die Spieler können unbegrenzt Ressourcen besitzen.

Ergebnisse des Ressourcenwürfels :

 — 2 × Baumaterialien

 — 4 × Baumaterialien

 — 1 × Minerale

 — 2 × Minerale

 — 3 × Gold

 — 6 × Gold





STÄDTE

Jede Fraktion hat ihre eigene Stadt im Zentrum ihres Startgebietes. Städte sind sehr wichtige Orte, da das **Einnehmen** (S. 26) einer gegnerischen Stadt durch einen Helden in vielen Szenarien **zum Sieg führen kann** (S. 43).

Die wichtigsten Funktionen und Möglichkeiten, die eine Stadt bietet, sind auf dem Stadttableau dargestellt: es zeigt die aktuell gebauten Gebäude, die Baukosten zukünftiger Gebäude, das Ressourcen-Einkommen und den Status der Stadtaktionsmarker.

Alle Fraktionen können folgende Gebäude in ihrer Stadt bauen:

- **Rathaus** – Erhöht dein Einkommen oder bietet eine fraktionsspezifische Fähigkeit.
- **Zitadelle** – Erlaubt das Verstärken von Einheiten mithilfe des Bevölkerungsmarkers. Fügt deiner Stadt außerdem **Mauern und einen Geschützturm** (S. 37) hinzu, falls die Stadt angegriffen wird.
- **Einheiten-Behausungen** – Erlaubt das Rekrutieren von Einheiten. Behausungen haben drei Stufen, durch die neue Einheiten freigeschaltet werden. Sie müssen in folgender Reihenfolge gebaut werden: ★☆☆
- **Magiergilde** - Ermöglicht den Kauf von **Zaubern** (S. 20) mithilfe des Zauberbuchmarkers.
- **Fraktionsgebäude** - dies sind fraktionsspezifische Gebäude mit einzigartigen Fähigkeiten.

Pro Runde darf der Baumarker **nur einmal** genutzt werden, um genau ein Gebäude zu bauen. Um ein Gebäude zu bauen, zahle die

aufgedruckten Kosten, drehe den Baumarker auf die inaktive Seite und platziere das Gebäudeplättchen auf dem vorgesehenen Platz auf dem Stadttableau. Führe eventuelle Effekte, die sich beim Bau auswirken, dann sofort aus.

Errichtete Gebäude sind immer durch ein kreisförmiges Symbol gekennzeichnet. Noch nicht errichtete Gebäude sind durch einen rechteckigen Kasten, der die Baukosten zeigt, gekennzeichnet. Einige Gebäudeplättchen sind doppelseitig bedruckt. Sie repräsentieren zwei verschiedene Gebäude. Diese Gebäude müssen in **vorgegebener Reihenfolge** gebaut werden, was durch das Umdrehen des Plättchens repräsentiert wird.





ABENTEUERKARTE

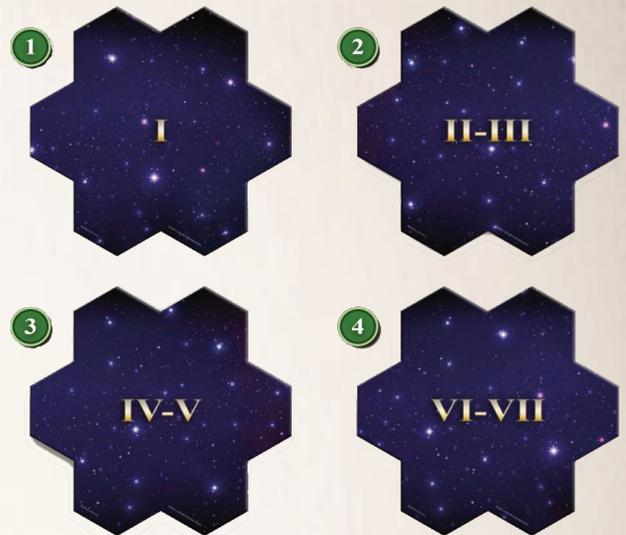
In jedem Szenario wird die Abenteuerkarte aus Gebieten zusammengesetzt. Es gibt vier Gebietsarten (siehe Abb.). Die Spieler beginnen in fraktions-spezifischen Startgebieten (I) und können weitere Gebiete entdecken oder neu platzieren. Während des Spielaufbaus werden aus allen verfügbaren Gebieten einer Art die benötigten Gebiete zufällig und verdeckt gezogen und gemäß Szenariobeschreibung angeordnet.

Die **römischen Zahlen** der Gebietsarten weisen auf den **Schwierigkeitsgrad neutraler Einheiten** sowie den Wert der Belohnungen hin, die die Spieler dort erwarten können. Startgebiete (I) weisen die niedrigste und Zentralgebiete (VI-VII) die höchste Schwierigkeit auf.



Aufbau eines Gebiets

Jedes Gebiet ist in 7 separate **Felder** aufgeteilt. Die meisten Felder zeigen **Orte**, die deine Helden **besuchen**, sobald sie das Feld betreten. Auf leeren Feldern geschieht nichts beim Besuchen. **Römische Zahlen** (S. 40) weisen auf einen **Kampf** (S. 32) gegen neutrale Einheiten hin, der erst gewonnen werden muss, bevor der Ort besucht werden kann. Durchgezogene gelbe Linien zwischen Feldern können nicht passiert werden.



1. Startgebiete: I
2. Ferne Gebiete: II-III
3. Nahe Gebiete: IV-V
4. Zentralgebiete: VI-VII



- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| 1. Leeres Feld | 5. Durchgezogene Linie |
| 2. Ort | 6. Blockiertes Feld |
| 3. Artefaktsymbol | 7. Gebiets-Nr. (z.B. F2 oder #N3) |
| 4. Schwierigkeitsgrad | |

Blockierte Felder können nicht betreten, aber verlassen werden.

Kategorien der Orte

Besuchen Helden Felder mit Orten, liefern diese ihnen Belohnungen (siehe **Übersicht aller Orte** (S. 46)). Es gibt 3 Kategorien von Orten:

- **Besuchbar** – Sobald der Ort besucht wurde, platziere dort einen Statuswürfel. Orte mit Statuswürfel gelten als leere Felder.
- **Einnehmbar** – Diese Orte können von Spielern kontrolliert werden und liefern passive Vorteile. Platziere dort einen eigenen Fraktionswürfel nach deinem Besuch. Gegnerische Helden können deinen Fraktionswürfel durch ihren eigenen ersetzen und so den Effekt des Ortes **stehlen**, wenn sie den Ort betreten. Für verbündete Helden gelten eingenommene Orte **als leere Felder**.
- **Mehrfach besuchbar** – Diese Orte werden jedes Mal beim Betreten besucht. Platziere keinen Würfel auf ihnen. Du darfst 1 BP ausgeben, um den Ort erneut zu besuchen.

Platzieren und Entdecken von Gebieten

Helden dürfen 1 BP ausgeben, um entweder ein angrenzendes, verdecktes Gebiet zu entdecken oder ein fernes Gebiet (II–III) aus ihrem eigenen Vorrat zu platzieren. Alle unentdeckten Gebiete sind stets **allen Spielern verborgen**, bis sie platziert oder aufgedeckt werden. Neue Gebiete müssen angrenzend an den Helden, der den BP ausgab, platziert werden und dabei mit mindestens zwei existierenden Gebieten verbunden sein. Außerdem dürfen sie nur so platziert werden, dass ein gültiger Pfad zwischen allen Gebieten gewährleistet bleibt. Du darfst Gebiete immer frei ausrichten bzw. rotieren, wenn du sie entdeckst oder platzierst.

Wird ein besuchbarer Ort besucht, **muss immer ein Statuswürfel platziert** werden, auch wenn du den Effekt nicht abhandeln kannst oder möchtest.



Beispiel-Spielzug

Alicia möchte mit ihrem Haupthelden Sandro eine angrenzende **Mine** (S. 48) einnehmen. Sie gibt 1 BP aus, um ihren Helden zur Mine zu bewegen, wodurch ein **Kampf** (S. 32) gegen Neutrale Einheiten ausgelöst wird, da der Ort **Schwierigkeitsgrad** (S. 40) der Stufe 1 besitzt und kein anderer Spieler ihn zuvor eingenommen hat.



Die Mine wird von Troglodyten bewacht, die 3 LP haben. Alicias Handkarten sind die Zauber **Eile**, **Blitzstrahl** und **Stadtportal**, sowie eine Karte **Zauberkraft**. Sie spielt **Blitzstrahl** aus und verstärkt diesen durch den alternativen (unteren) Effekt von **Eile**, wodurch **Blitzstrahl** 3 Schaden zufügt, die Troglodyten besiegt werden und der Kampf gewonnen wird.



Alicia hätte nicht beide Zauber **Blitzstrahl** und **Eile** spielen dürfen, da pro Kampfrunde nur ein Zauber erlaubt ist und dieser Kampf nur eine Kampfrunde ange dauert hat.

Alicia nimmt die Mine nun ein, indem sie einen **Fraktionswürfel** auf ihr platziert. Dadurch erhöht sich ihr -Einkommen um 2 und sie erhält sofort das Grundeinkommen der Mine in Höhe von 2 einmal ausbezahlt, da sie der erste Spieler war, der die Mine eingenommen hat.

Anschließend möchte Alicia sich zu einer zuvor eroberten Siedlung bewegen und zaubert dazu **Stadtportal**, das sie noch auf der Hand hält. Da sie Heldenstufe 2 hat, darf sie den **Experteneffekt** von **Zauberkraft** nutzen, um nach dem Zaubern noch einen zusätzlichen BP zu erhalten.





EINHEITEN

Zusätzlich zum Helden mit seinem Kartendeck haben die Spieler Zugriff auf **ein Einheitsdeck**, welches die Armee repräsentiert, die ihre Helden mit sich führen. Jede Fraktion hat **7 verschiedene Einheiten** mit je einzigartigen Fähigkeiten und Statistiken. Einheiten sind unabdingbar, um Kämpfe zu gewinnen und Szenarienziele zu erfüllen. In jedem Szenario wird beschrieben, welche Starteinheiten sich ab Spielbeginn im Einheitsdeck befinden. Das Einheitsdeck wird klar getrennt von alle noch übrigen unverfügbaren Fraktionseinheiten.

Jede Fraktionseinheitenkarte ist doppelseitig bedruckt: Die Vorderseite zeigt "wenige" und die Rückseite ein "Rudel" dieser Einheit. "Wenige" Einheiten können zu einem "Rudel" **verstärkt** werden, während das "Rudel" durch erlittenen Kampfschaden auf "wenige" Einheiten reduziert werden kann. Die Einheitenkarten sollten stets auf ihrer korrekten Seite belassen werden.

Das Einheitsdeck darf unbegrenzt Einheiten enthalten, aber **nur bis zu 5 Einheiten** können für einen **Kampf aufgestellt** (S. 32) werden. Wird eine Einheit im Kampf besiegt, wird sie aus dem Einheitsdeck entfernt und **zurück in den Vorrat gelegt**.

Einheiten können rekrutiert und verstärkt werden durch Nutzung des Bevölkerungsmarkers und durch Zahlung der Rekrutierungs-  bzw. Verstärkungskosten . Nutzt du den Bevölkerungsmarker, kannst du sofort **beliebig viele** Einheiten rekrutieren oder verstärken, solange du genug Ressourcen besitzt und die erforderlichen Gebäude gebaut hast.

Für die **Rekrutierung** einer Einheit muss die zugehörige Behausung der entsprechen-

den Einheitenstufe (★☆☆) in der Stadt gebaut sein. Für das **Verstärken** muss die Zitadelle und die entsprechende Behausung in der Stadt gebaut sein.

Darfst du Einheiten aufgrund irgendwelcher Effekte (z.B. durch Nekromantie) verstärken, musst du **weder** den Bevölkerungsmarker verwenden **noch** Zitadelle oder Behausung gebaut haben.

Falls alle Einheiten deines Einheitsdecks besiegt sind, erhältst du **sofort** die für das Szenario festgelegten Starteinheiten kostenlos. Besiegte Fraktionseinheiten können immer wieder neu rekrutiert werden.



Aufbau der Einheitenkarten



Angriffswert – Gibt den Schaden an, den die Einheit beim Angriff erteilt.



Verteidigungswert - Gibt an, um welchen Betrag der Schaden einer angreifenden Einheit reduziert wird. Der Verteidigungswert reduziert keinen Schaden von Nicht-Angriffs-Effekten wie z.B. Zaubern.



Lebenspunkte (LP) - Gibt an, wieviel Schaden die Einheit erleiden muss, ehe sie besiegt ist. “Wenige” Einheiten werden vom Kampffeld entfernt und in den Vorrat zurückgelegt, wenn sie besiegt sind. Ein “Rudel” Einheiten wird zu “wenigen” Einheiten umgedreht. Überzähliger Schaden wird den “wenigen” Einheiten noch erteilt. Aller Schaden wird am Ende eines Kampfes geheilt. Einheiten behalten zwischen den Kämpfen ihren Status (“Wenige” oder “Rudel”).



Initiativwert - Gibt an, wann eine Einheit im Kampf aktiviert wird. Einheiten mit hoher Initiative agieren zuerst.



*Einheitenkarte
(Wenige)*

1. Name
2. Stufe
3. Typ
4. Angriffswert
5. Verteidigungswert
6. Lebenspunkte



*Einheitenkarte
(Rudel)*

7. Initiativwert
8. Rekrutierungskosten
9. Verstärkungskosten
10. Rudel-Symbol
11. Einheitenfähigkeiten

Die meisten Einheiten haben **Einheitenfähigkeiten** mit folgenden Effekten:

- **Aktivierungseffekte** ➡ werden zu Beginn der Aktivierung der Einheit ausgeführt.
- **Angriffseffekte** ⚔ werden ausgeführt, wenn die Einheit während **ihrer** Aktivierung (also nicht bei Vergeltungsangriffen) angreift. Im Falle mehrerer Angriffe, wird der Effekt **nur beim ersten Angriff** ausgeführt.
- **Alternative Aktionen** @ dürfen anstelle einer normalen Aktivierung ausgeführt werden. Dies ersetzt die reguläre Aktion (Bewegung und Angriff) vollständig.
- **Passive Effekte** ⚡ werden ausgeführt, wann immer ihre Bedingung erfüllt ist.
- **Vergeltungseffekte** ⚔ werden in jedem Vergeltungsangriff ausgeführt.
- Bei Einheitenfähigkeiten ohne eines dieser Symbole ist der Einsatz der Effekte im Text beschrieben. In seltenen Fällen werden bei Einheitenfähigkeiten auch die Symbole der **Karteneffekte** (S. 18) verwendet.

Einheitentypen

Es gibt drei Typen von Einheiten:

- **Nahkampfeinheiten** ⚔ dürfen sich bis zu 3 Felder bewegen und dann eine angrenzende, gegnerische Einheit angreifen.
- **Fliegende Einheiten** 🦋 dürfen sich bis zu 3 Felder bewegen, dabei **Hindernisse ignorieren** und dann eine angrenzende, gegnerische Einheit angreifen.
- **Fernkampfeinheiten** ⚔ dürfen eine **beliebige** gegnerische Einheit angreifen und sich danach bis zu 1 Feld bewegen ODER ohne Angriff bis zu 1 Feld bewegen.

Falls eine ⚔-Einheit an eine gegnerische Einheit angrenzt, **darf sie nur diese angrenzende Einheit** angreifen. Bei solchen Angriffen gegen angrenzende Einheiten erleidet die ⚔-Einheit einen Kampfmalus: sie wirft zwei Angriffswürfel (anstatt einen) und **handelt das niedrigere Ergebnis ab**.

Dieser Kampfmalus gilt ebenfalls, wenn der ⚔-Angriff von der eigenen hintersten Kampfreihe zur gegenüberliegenden feindlichen, hintersten Kampfreihe ausgeführt wird. **Mauern und Tore** (S. 37) reduzieren ebenfalls den Schaden durch ⚔-Angriffe.

Neutrale Einheiten

Neutrale Einheiten bewachen Orte auf der Abenteuerkarte. Kämpfe gegen sie zu gewinnen

ist notwendig, um die meisten Orte zu besuchen. Neutrale Einheiten gibt es in vier Stärken, jede mit eigenem Kartendeck: Neben ★-, ☆- und ⭐-Einheiten gibt es Azur-Einheiten (★): die stärksten im Spiel.

Die Decks neutraler Einheiten werden stets getrennt gehalten und separat gemischt. Falls eines der Decks leer ist, wird der zugehörige Ablagestapel zum neuen Deck gemischt. Wenn ein Kampf gegen neutrale Einheiten startet, ziehe passend zur **Szenario-Schwierigkeit** (S. 40) die entsprechende Anzahl neutraler Einheiten für diesen Kampf.

Verschiedene Effekte erlauben den Spielern die Rekrutierung neutraler Einheiten (z. B. durch Astrologenkarten oder die Fähigkeit Diplomatie). **Neutrale Einheiten können nicht verstärkt werden** und sind stets einseitig bedrückt. Sobald eine neutrale Einheit (egal unter wessen Kontrolle) besiegt ist, wirf sie auf ihren Ablagestapel.

Eine ⭐-Behausung in deiner Stadt erlaubt dir beim Abhandeln des oberen Effektes von Diplomatie auch eine ★-Einheit aufzudecken. Diese Regel gilt nur für Diplomatie und für keine andere Rekrutierung neutraler Einheiten, z.B. Dungeons Portal der Beschwörung

	Stadtgebäude	Schloss	Dungeon	Nekropolis
★-Einheiten	Behausung Stufe 1	Hellebardiere, Scharfschützen, Greife	Troglodyten, Harpyien, Augen des Bösen	Skelette, Zombies, Gespenster
☆-Einheiten	Behausung Stufe 2	Kreuzritter, Zeloten	Medusen, Minotauren	Vampire, Liche
⭐-Einheiten	Behausung Stufe 3	Kämpfen, Erzengel	Mantikore, Schw. Drachen	Schattenritter, Geisterdrachen



Beispiel-Spielzug

Bob spielt Alamar, den Hexer, und zaubert Magischen Pfeil gegen Alicias Rudel Skelette. Er verstärkt diesen Zauber um 2 mithilfe des Experteneffekts einer Zauberkraft-Statistik.



Die Skelette erhalten 3 Schaden durch den Zauber. Ihr Verteidigungswert reduziert den Schaden nicht, da dieser nur gegen Angriffe (nicht gegen Zauber) verwendbar ist. Die Skelette haben nur 2 LP , weswegen sie zu "Wenigen" reduziert werden. Der noch übrige 1 Schaden wird auf ihnen platziert.





KAMPF

Ein Kampf gegen **neutrale Einheiten** startet, wenn ein Held sich auf einen **unbesuchten Ort** mit römischer Zahl bewegt, die auf **Typ und Anzahl** der bewachenden Einheiten hinweist.

Ein Kampf gegen **einen anderen Spieler** kann auf zwei Weisen starten:

- Du bewegst deinen Helden auf das Feld eines seiner Helden.
- Du bewegst dich in eine vom ihm kontrollierte Stadt oder Siedlung.

Die Spieler können mehrere Kämpfe in ihrem Spielzug starten.

Falls deine Stadt oder Siedlung angegriffen wird und dein Hauptheld nicht vor Ort ist, darfst du sofort **8**  **bezahlen, um deine Einheiten in diesem Kampf nutzen zu können.** Du kannst dein Deck nicht verwenden, da dein Hauptheld nicht anwesend ist. Die Zahlung der Goldkosten repräsentiert die Transportkosten für deine Armee.

Wird dein **Nebenheld** (S. 15) angegriffen, **darfst** du ihn **sofort als besiegt** (S. 34) erklären anstatt zu kämpfen. Dies bewahrt deine Einheiten womöglich vor unnötigen Verlusten.

Schneller Kampf

Falls deine Heldenstufe höher ist als die Schwierigkeit des Feldes, auf dem der neutrale Kampf ausgetragen würde, findet **kein Kampf** statt. Es wird angenommen, dass du den Kampf gewonnen hättest. Du erhältst keine Belohnungen aus dem Kampf selbst und besuchst danach sofort den Ort des Feldes.

Kampfaufbau

Der Kampf wird auf dem 4x5 Felder großen Kampf-Spielplan ausgetragen, der an den gegenüberliegenden Kanten aus zwei hinteren und zwei vorderen Kampfreihe besteht, sowie einer Mittelreihe. Beginnt ein Kampf gegen **neutrale Einheiten**, führt folgende Schritte durch:

- Wähle eine Seite des Kampf-Spielplans und platziere dort bis zu 5 eigene Einheiten aus dem Einheitsdeck frei auf vorderer und hinterer Kampfreihe.
- Prüfe die **Schwierigkeit der neutralen Einheiten** (auf dem rückseitigen Cover) und ziehe die entsprechende Anzahl neutraler Einheiten von ihren Decks.
- Neutrale Einheiten werden je nach Spielmodus unterschiedlich aufgestellt:
- In **Konflikt-** oder **Allianz-**Szenarien kontrolliert der Gegenspieler rechts von dir die neutralen Einheiten und entscheidet über ihre Aufstellung. -Einheiten müssen (falls möglich) in hinterer Kampfreihe platziert werden.
- In **Kampagnen-** oder **kooperativen** Szenarien werden neutrale Einheiten aus Sicht des Angreifers von links nach rechts in **absteigender** Initiativ-Reihenfolge platziert: Platziere zuerst alle -Einheiten in der hinteren Kampfreihe. Platziere dann - und -Einheiten in der vorderen Kampfreihe. Ist nicht genug Platz in der richtigen Kampfreihe, platziere die Einheiten in der anderen. Im Falle eines Initiativ-Gleichstandes platziere zuerst Einheiten höherer Stufe. Ist auch die Stufe gleich, entscheidet der Spieler.

Kampfaufstellung gegen **andere Spieler**:

- Der Angreifer platziert zuerst bis zu 5 seiner Einheiten auf der gewählten Kampfseite, gefolgt vom Verteidiger.
- Ist es ein **Belagerungskampf** (S. 37), platziert der Verteidiger zusätzlich Mauern, Tor und Geschützturm, nachdem er die Einheiten platziert hat.

Grundbegriffe im Kampf

Folgende Begriffe erklären Grundprinzipien im Kampf:

Angreifer – Der Spieler, der den Kampf initiiert.

Verteidiger – Der Spieler, gegen den ein Kampf initiiert wurde.

Aktivierung – Eine Einheit wird aktiviert, wenn sie als nächstes in Initiativ-Reihenfolge am Zug ist.

Angrenzende Einheit – Zwei Einheiten sind angrenzend, wenn sie sich auf horizontal oder vertikal (nicht diagonal) benachbarten Feldern befinden.

Kampfrunde – Der Zyklus, in dem alle Einheiten beider Spieler aktiviert wurden.

Hindernisse – Jede Karte auf dem Kampf-Spielplan ist ein Hindernis. Es blockiert die Bewegung nicht-fliegender Einheiten.

Angriffswürfel – Ein roter Würfel mit Ergebnissen von -1 bis 1. Er wird **immer gewürfelt, wenn eine Einheit angreift**, und sein Ergebnis wird zum Angriffswert hinzuaddiert.



Vergeltungsangriff – Überlebt eine Einheit einen Nahkampfangriff gegen sich, führt sie einen Vergeltungsangriff aus. Jede Einheit kann **nur 1** Vergeltungsangriff pro Kampfrunde ausführen. Sie werden genauso abgehandelt wie normale Angriffe, ziehen aber keine weiteren Vergeltungsangriffe nach sich. Markiere Einheiten, die bereits einen Vergeltungsangriff diese Kampfrunde durch-

geführt haben, mit einem Statuswürfel.

Lähmung ☞ – Einige Effekte platzieren Lähmungsmarker auf Einheiten. Solche Einheiten **verlieren ihre nächste Aktivierung**. Statt einer Aktivierung wird der Lähmungsmarker entfernt. Wird die Einheit zuvor schon **angegriffen oder erleidet Schaden, wird der Marker vorzeitig entfernt**. Der Marker verhindert nicht, dass Einheiten Vergeltungsangriffe durchführen.

Verteidigen ♣ – Einheiten können sich entscheiden einen Verteidigungsmarker zu erhalten anstatt anzugreifen, was ihre Aktivierung sofort beendet. Wird eine Einheit mit Verteidigungsmarker angegriffen, würfelt sie nach dem Angriff einen Angriffswürfel. Bei "+1" steigt ihr Verteidigungswert um 1 gegen diesen Angriff. Erst zu Beginn der nächsten Aktivierung wird der Verteidigungsmarker abgeworfen. Einheiten dürfen nicht zwei Aktivierungen in Folge verteidigen.

Ablauf einer Kampfrunde

Der Kampf ist in Runden gegliedert, in denen jede am Kampf beteiligte Einheit in Initiativ-Reihenfolge **einmal aktiviert wird**. Anschließend beginnt eine neue Kampfrunde. Ein Kampf endet, wenn entweder alle Einheiten einer Seite besiegt sind, ein Spieler vor neutralen Einheiten **fliehen** muss oder gegenüber einem anderen Spieler **kapituliert**.

Ablauf einer Kampfrunde:

- Die Einheiten werden in absteigender Reihenfolge ihres **Initiativwertes** (S. 29) aktiviert. **Bei Gleichstand** werden die Einheiten von Angreifer und Verteidiger abwechselnd aktiviert, beginnend beim Angreifer.
- Auf eine bereits aktivierte Einheit wird ein Fraktionswürfel gelegt.
- Aktivierte Einheiten dürfen sich bewegen und angreifen abhängig ihres **Typs** (S. 30). Neutrale Einheiten, kontrolliert von einem Gegenspieler, müssen immer angreifen, sofern möglich.

- Anstatt anzugreifen darf eine Einheit auch **verteidigen** (S. 33). In neutralen Kämpfen dürfen gegnerische neutrale Einheiten niemals verteidigen, auch nicht, wenn ein Gegenspieler sie kontrolliert.
- Bevor eine Einheit angreift, dürfen beide Spieler **Karten spielen** (S. 34). Karten werden in der Reihenfolge abgehandelt, in der sie gespielt wurden.
- Nachdem ein Angriff einer Einheit angekündigt wurde und alle Karten gespielt wurden, würfle den Angriffswürfel. Addiere das Wurfresultat zum Angriffswert der Einheit, reduziere ihn dann um den Verteidigungswert der verteidigenden Einheit, und füge das Ergebnis als **Schaden** (S. 29) der verteidigenden Einheit zu.
- Auf einen Nahkampfangriff gegen eine verteidigende Einheit, folgt nun deren **Vergeltungsangriff** (S. 33), sofern sie diese Kampfrunde noch keinen ausgeführt hat.
- Setze die Aktivierungen aller übrigen Einheiten fort, bis die letzte Einheit aktiviert wurde. Danach endet die Kampfrunde.



Zeitlimit in Kämpfen

Kämpfe gegen neutrale Einheiten dauern regulär **nur eine Kampfrunde**. Am Ende jeder Kampfrunde kannst du entscheiden, entweder **zu fliehen** oder einen BP des kämpfenden Helden auszugeben, um den Kampf um eine Kampfrunde zu verlängern. Fliehst du, dann **endet der Kampf** und du bewegst deinen Helden zurück auf das Feld, das er **zuvor besucht hat**. Fliehen hat keine weiteren negativen Konsequenzen.

Kämpfe gegen ★-Einheiten, andere Spieler oder Bot-Helden (S. 38) haben kein Zeitlimit und du kannst nicht aus ihnen fliehen.

Karten im Kampf spielen

Du darfst **nur einen Zauber pro Kampfrunde** spielen. Anhaltende U und Aktivierungseffekte ⇒ dürfen **nur während der Aktivierung einer eigenen Einheit und vor ihrem Angriff** gespielt werden. Anhaltenden Effekte enden am Ende des Kampfes oder falls der beschriebene Effekt eingetreten ist.

Soforteffekte ♣ dürfen **jederzeit** gespielt werden außer zwischen dem Werfen des Angriffswürfels und dem Zufügen des Schadens. Effekte, die den Angriffs- ✕ oder Verteidigungswert ♠ einer Einheit erhöhen (z. B. durch Statistikkarten), verfallen, sobald der erste Angriff dieser Einheit abgehandelt wurde oder die aktuelle Aktivierung endet, je nachdem, was zuerst passiert.

Ende des Kampfes

Sobald alle Einheiten einer Seite besiegt sind, endet der Kampf sofort und die Seite der überlebenden Einheiten wird zum Sieger. Nach einem Kampf wird aller Schaden auf überlebenden Einheiten geheilt. Überlebende Einheiten der Spieler kommen zurück in ihre Einheitendecks. Überlebende neutrale Einheiten werden abgeworfen.

Besiegte Haupthelden **müssen** zu einer verbündeten Stadt oder Siedlung bewegt werden, während Nebenhelden aus dem Spiel entfernt werden bis sie neu rekrutiert werden. Das Besiegen eines Haupthelden kann **Spielereliminierung** (S. 43) zur Folge haben.

Besiegst du alle Einheiten **des Haupthelden eines anderen Spielers**, dann **verliert dieser Moral** und muss **dem Sieger 5** ♣ zahlen. Verliere weder Moral noch zah-

le , falls dein **Nebenheld** besiegt wurde. **In beiden Fällen** gibt der besiegte Spieler **dem Sieger** einen seiner **Fraktionswürfel** (S. 43). Während der Aktivierung einer eigenen Einheit darfst du vor einem anderen Spieler **kapitulieren**, indem du ihm 10  zahlst. Tust du dies, bewege deinen Haupthelden so als hättest du alle Einheiten verloren (bzw. entferne einen Nebenhelden aus dem Spiel). Es gibt keine weiteren Konsequenzen und der Sieger erhält keinen Fraktionswürfel.

Du kannst nicht kapitulieren, wenn du eine Stadt verteidigst.

Nachdem ein Kampf gewonnen und **Erfahrung** (S. 35) erhalten wurde, **muss** der Held den Ort besuchen, auf dem der Kampf stattfand.

Erfahrungspunkte im Kampf

Kämpfe zu gewinnen liefert deinem Haupthelden Erfahrungspunkte. War die Schwierigkeit der neutralen Einheiten oder die Stufe des besiegten gegnerischen Haupthelden **genauso groß** wie deine Stufe, erhalte 1 . War sie **höher** als deine Stufe, dann erhalte 2 . Ein Sieg in einem neutralen Kampf gegen -Einheiten lässt deinen Haupthelden **sofort** Stufe 7 erreichen. Erreichst du mehrere Stufen zeitgleich, handle ihre Effekte der Reihe nach ab. Neue Stufen-effekte müssen abgehandelt werden, bevor der Ort besucht wird.

Nebenhelden können nie Erfahrung erhalten. Du kannst auch nie Erfahrung erhalten durch **Besiegen** eines Nebenhelden oder falls ein gegnerischer Held **kapituliert**.

Kämpfe in Kampagnen- und kooperativen Szenarien

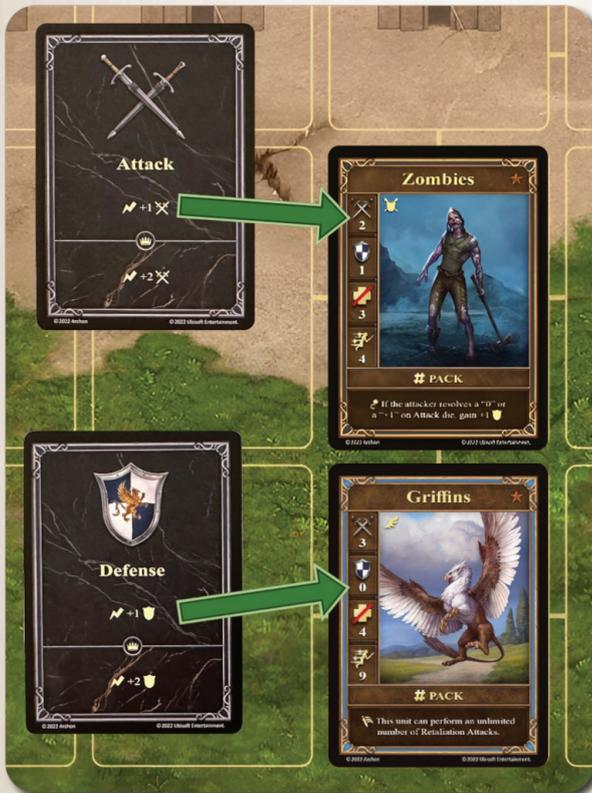
Abweichende Kampfregeln für diese Spielmodi finden sich unter **Bot-Regeln** (S. 39).



Beispiel für einen Kampf

Bobs Zombies möchten Alicias Greife angreifen. Nachdem Bob dies angekündigt hat, dürfen beide Spieler Soforteffekte  ausspielen, um z.B. den Angriffswert  der eigenen angreifenden Einheit oder den Verteidigungswert  der eigenen verteidigenden Einheit zu erhöhen.

Bob spielt eine Angriffs-Statistik, um den Angriffswert der Zombies von 2 auf 3 zu erhöhen. Alicia erwidert dies mit einer +1 Verteidigungs-Statistik und erhöht die Verteidigung der Greife von 0 auf 1. Sie dürften beide noch weitere Karten in beliebiger Reihenfolge spielen, entscheiden sich aber nach dem Spielen dieser Karten nun zu passen.



Nachdem alle Karten gespielt wurden, wird der Angriffswürfel geworfen, um den Angriffswert der angreifenden Zombies zu modifizieren. Bob wirft eine +1. Dies erhöht zunächst den Angriffswert der Zombies von 3 auf 4, aber durch den Verteidigungswert der Greife in Höhe von 1 wird er wieder auf 3 reduziert. Somit werden 3  auf den Griffen platziert. Da sie 4 LP  haben, werden

sie noch nicht auf die Wenige-Seite gedreht.

Auf den Greifen liegt kein Statuswürfel, also führen sie nun einen Vergeltungsangriff aus. Normalerweise würde nun ein Statuswürfel platziert, aber ihre Einheitenfähigkeit  erlaubt ihnen eine unbegrenzte Anzahl an Vergeltungsangriffen auszuführen. Daher wird kein Statuswürfel platziert.

Beide Spieler dürfen erneut Karten ausspielen, um die Werte ihrer Einheiten anzupassen. Die zuvor gespielten Statistikkarten haben keinen Effekt mehr.



Belagerungskampf in einer Stadt mit Zitadelle

Wird eine Stadt mit Zitadelle angegriffen, platziert der Verteidiger zuerst seine Einheiten und dann in der mittleren Kampfreihe des Kampfspielplans 3 Mauern und das Tor in beliebiger Anordnung. Das Tor zählt **für den Verteidiger nicht als Hindernis**. Mauern und Tor können durch angrenzende - oder -Einheiten zerstört werden.

Verteidigende Einheiten, die sich **in derselben Spalte hinter** einer intakten Mauer- oder Torkarte befinden, erhalten einen Schutz vor -Angriffen. Sind sie Ziel von -Angriffen von der gegnerischen Seite des Kampfspielplans, **reduziere den erlittenen Schaden um 1**.



Der Verteidiger erhält außerdem die Geschützturmkarte, die neben dem Kampfspielplan platziert wird. Der Angreifer braucht diesen nicht zu zerstören, um den Kampf zu gewinnen.



Die Hellebardiere hinter dem intakten Tor **sind geschützt** gegen Angriffe von der anderen Kampfseite. Der -Schaden wird **um 1 reduziert**.



Da die Hellebardiere hinter einer beschädigten Mauer stehen sind sie **nicht geschützt**. Die Augen des Bösen greifen **ohne Nachteile** an.

BOT-REGELN

Spielzug eines Bot-Helden

Bot-Helden werden in den Kampagnen eingesetzt. Sie beginnen in ihrer Stadt und haben 3 BP, die sie immer ausgeben, um die folgenden Aktionen in absteigender Priorität auszuführen:

- Befindet sich der Held eines Spielers auf demselben Gebiet wie der Bot, gibt dieser alle BP aus, um sich auf den Helden zuzubewegen und zu versuchen, einen Kampf zu beginnen.
- Wenn sich auf demselben Gebiet Minen oder Siedlungen befinden, die der Bot einnehmen könnte, bewegt er sich zur Nächstgelegenen.
- Andernfalls bewegt er sich auf die Stadt des Spielers zu. Wiederhole diese Abfolge, bis alle BPs aufgebraucht sind. Die Bot-Helden kommen nach dem Spieler an die Reihe.

Bot-Helden **gewinnen automatisch jeden Kampf** gegen neutrale Einheiten und **besuchen bzw. nehmen alle Orte ein**, durch die sie sich bewegen. Sie erhalten niemals Belohnungen von Orten.

Bot-Helden müssen verdeckte Gebiete wie üblich entdecken, indem sie 1 BP ausgeben, bevor sie sich auf sie bewegen. Der Spieler wählt die Ausrichtung des Gebiets. Bot-Helden können nicht kapitulieren und du kannst vor ihnen nicht kapitulieren; sie werden immer kämpfen, bis sie keine Einheiten mehr haben. Wenn man einen Kampf gegen einen Bot-Helden gewinnt, erhält man keine Belohnungen, außer dies ist im Szenario angegeben. Bot-Helden haben weder Stadt- noch Heldentableau noch Ressourcen. Ihre Einheiten sind statisch und werden durch den Aufbau des Szenarios oder durch andere

Regeln definiert.

Alle Abweichungen von den oben genannten Regeln werden in den Regeln des jeweiligen Szenarios beschrieben.

Kartendecks der Bot-Helden



Bot-Karte

1. Name
2. Beschreibung
3. Leicht-Modifikator
4. Normal-Modifikator
5. Expert-Modifikator
6. Unmöglich-Modifikator
7. Kartentyp

Bot-Helden verwenden während des Kampfes zwei Decks: das Bot-Deck und das Bot-Zauberdeck. Das Bot-Deck besteht aus drei Arten von Bot-Karten: Macht ⚔, Magie 🌪 und Fähigkeiten 🎩. Jedes Kampagnen-Szenario listet die Anzahl und den Typ der Karten auf, aus denen beim Spielaufbau das Bot-Deck gebildet wird. Wähle diese Karten bei der Deckzusammenstellung **zufällig**. Wenn Bot-Fähigkeitskarten enthalten sind, suche nach den dazugehörigen Fähigkeitskarten und lege sie beiseite. Bilde das **Bot-Zauberdeck**, indem du die angegebenen Zaubersprüche vom normalen Zauberdeck trennst. Mische diese Decks, nachdem du sie gebildet hast.

Wenn ein Bot-Held eine Einheit **aktiviert**, ziehe eine Bot-Karte und handle sie ab, bevor sich die Einheit bewegt und/ oder angreift.

Ziehe keine Karten mehr, wenn das Bot-Deck während des Kampfes aufgebraucht ist. Der Effekt jeder Bot-Karte hängt vom **Schwierigkeitsgrad** (S. 40) des Spiels ab. Bot-Machtkarten  werden an die Einheit angehängt, bis der/ die erste entsprechende Angriff/ Verteidigung erfolgt ist. Das Bot-Zauberdeck wird verwendet, wenn eine Bot-Zauberkarte  gezogen wird. Darf ein Bot-Held eine Karte ziehen, dann ziehe eine weitere Karte vom Bot-Deck und handle sie ab.

feindliche Einheiten nicht **verteidigen** (S. 33).

Kämpfe gegen Bots

Diese Regeln gelten während des Kampfes in **Solo-** und **kooperativen** Szenarien. Die Bot-Regeln zur Einheiten-Platzierung vor einem Kampf sind im Kapitel **Kampf** (S. 32) beschrieben. Wenn neutrale Feinde oder Bot-Helden eine Einheit aktivieren, folgen sie einer Reihe von automatischen Anweisungen:

- Feindliche - und -Einheiten priorisieren Angriffe gegen Einheiten **derselben** Stufe. Ist dies unmöglich, greifen sie Einheiten einer niedrigeren Stufe (**in absteigender** Rangordnung runter bis Bronze) an, und wenn dies auch nicht möglich ist, greifen sie Einheiten einer höheren Stufe (**in aufsteigender** Rangordnung) an.

Beispiel:   haben diese Prioritäten: 
-  -  - .

- -Einheiten priorisieren andere -Einheiten derselben Stufe, dann die mit niedrigerer Stufe und zuletzt die mit einer höheren Stufe. Nutze dieselbe Rangordnung wie oben. Wenn es keine -Einheiten als Ziel gibt, priorisieren sie - oder -Einheiten in derselben Rangordnung.

Beispiel:   haben diese Prioritäten:
  -   -   -   -    -   
-    -   .

In beiden Fällen gilt: Gibt es mehrere gültige Ziele, greifen sie das Nächstliegende an. Gibt es immer noch mehrere gültige Ziele, wählt der Spieler, welche Einheit angegriffen wird.

Wenn nicht explizit aufgefördert, können





SZENARIO-SCHWIERIGKEIT

Während des Spielaufbaus wählen die Spieler eine von vier Szenario-Schwierigkeitsstufen. Diese legt den Startbonus, den die Spieler während Schritt 16 des Spielaufbaus erhalten, sowie die Stärke neutraler Einheiten fest. Folgende Startboni gibt es:

- **Leicht** – Wirf 2 ♣ und handle beide ab – ODER – **Durchsuche** (2) das Artefakt-Deck zweimal nacheinander.
- **Normal** – Wirf 2 ♣ und handle einen von ihnen ab – ODER – **Durchsuche** (2) das Artefakt-Deck.
- **Experte** – Wirf 1 ♣ und handle ihn ab – ODER – decke Karten vom Artefakt-Deck auf bis du ein gewöhnliches Artefakt findest und nimm es auf die Hand.
- **Unmöglich** – Kein Startbonus.

Szenarien einer Kampagne haben eigene Startboni, welche die regulären **ersetzen**.

Alle durch Startboni erhaltenen **Artefakte** werden direkt auf die **Hand** genommen und nicht in das Startdeck gemischt. Falls du das Artefakt-Deck durchsucht hast, mische das Deck und seinen Ablagestapel anschließend wieder zusammen und wirf dann das oberste Artefakt ab, um einen neuen Ablagestapel zu bilden.

Die gewählte Szenario-Schwierigkeit bestimmt außerdem die Anzahl und die Stufen neutraler Einheiten, die euch in neutralen Kämpfen begegnen. In der **Übersicht auf dem rückseitigen Cover** kann nachgesehen werden, welche Einheiten euch je nach Szenario- und Feld-Schwierigkeit (I - VII) begegnen werden.



Übersicht über optionale Spielanpassungen

Diese Regelanpassungen erhöhen oder senken den Schwierigkeitsgrad einer Partie.

Szenario-Schwierigkeit...	Änderungen im Vergleich zu den Standardregeln
...erhöhen	Städte produzieren keine Ressourcen mehr, sobald sie ingenommen wurden, aber ihr dürft die Gebäude einer durch euch eroberten Stadt nutzen.
...erhöhen	Würfelwürfe dürfen nicht wiederholt werden.
...erhöhen	Alle Schatz- und Ressourcenwürfel liefern nur 1 Ressource ihrer Art.
...erhöhen	Erhalte keinen Startbonus.
...senken	Ihr beginnt die Partie zusätzlich mit einem Nebenhelden.
...senken	Jede Einheit fügt während eines Angriffs immer mindestens 1  zu.
...senken	Alle Minen und Siedlungen produzieren doppelt so viele Ressourcen.
...senken	Ihr dürft jederzeit Ressourcen tauschen. Der Handelsposten wird besuchbar und ihr zieht 1 Karte vom Artefakt-Deck, sobald ihr ihn besucht.
...senken	Das Verlängern der Kämpfe um eine Kampfrunde kostet keinen BP mehr.
Variante	Der Angriffswürfel beeinflusst keinen Schaden mehr (nur noch Fähigkeiten.)
Variante	Auch zu Beginn der Ressourcenrunden werden Astrologenkarten gezogen.
Variante	Es werden keine Astrologenkarten mehr gezogen.
Variante	Entferne zu Beginn der 4./8./12. Runde alle Statusmarker von besuchbaren Orten.
Variante	Karten, die ihr normalerweise sofort auf die Hand nehmen würdet, legt ihr stattdessen nun zuerst auf den eigenen Ablagestapel.





HANDELN

Der Ort **Handelsposten** (S. 49) erlaubt dir genau einen der folgenden Effekte auszuführen:

- Handle beliebig viele Ressourcen gemäß der Handelskurse laut **Übersicht auf dem rückseitigen Cover**,
- **Entferne genau eine Karte** aus deiner Hand und erhalte 1 ,

Sonderfähigkeiten, Statistiken, die Startfähigkeit und Magische Pfeile können im Handelsposten **nicht entfernt werden**.

- Kaufe genau eine **Kriegsmaschine** (S. 44) (benötigt Schutzwall-Erweiterung).

In **Allianz-** und **kooperativen** Szenarien gelten erweiterte Handelsregeln:

- In Allianz-Szenarien dürfen verbündete Spieler jederzeit während ihrer Spielzüge (außer im Kampf) Ressourcen untereinander verschenken oder handeln.

- In kooperativen Szenarien dürfen Spieler beim Besuch eines Handelspostens (zusätzlich zum regulären Effekt dieses Ortes) Ressourcen beliebig an andere Spieler verschenken.
- In beiden Spielmodi dürfen verbündete Spieler, deren Helden auf benachbarten Feldern stehen, **Zauber** und **Artefakte** von ihrer **Hand** beliebig im Verhältnis 1:1 miteinander tauschen.





SPIELEND

Eine Partie HoMM3 - Das Brettspiel endet, wenn die in der Beschreibung des gewählten Szenarios aufgeführten Siegbedingungen erfüllt sind. Unabhängig vom gewählten Szenario können in folgenden Fällen Spieler vorzeitig **eliminiert** werden:

- Ein Spieler spielt 3 volle Runden ohne eine Siedlung oder Stadt zu kontrollieren. Nutzt zum Beispiel die Rundenleiste zum Zählen solcher Runden.
- Ein Spieler verliert einen Kampf mit dem **Haupthelden** und kontrolliert nach dem Kampf keine Stadt oder Siedlung mehr, zu der er sich zurückziehen kann.

Eliminierte Spieler scheiden sofort aus dem Spiel aus. Entferne ihre Fraktionswürfel und Heldenminiaturen von der Abenteuerkarte. Alle Karten aus deren Spielerdecks gelten als aus dem Spiel entfernt. Um weiter am Spiel teilzunehmen, können ausgeschiedene Spieler weiterhin neutrale Einheiten kontrollieren

Ein Spieler gewinnt sofort das Szenario, falls alle gegnerischen Fraktionen eliminiert wurden.

Konflikt-Szenarien mit 3 oder mehr Spielern kann ein Spieler ebenfalls unabhängig vom gewählten Szenario gewinnen, sobald er **Fraktionswürfel** jedes gegnerischen Spielers erbeutet hat. Es kann weitere vom Szenario abhängigen Regeln geben, die das Sammeln von Fraktionswürfeln belohnen.

Nachdem du ein **Solo-Kampagnen**-Szenario beendet hast, setze deine Heldenstufe auf 1 zurück und bereite dein Startdeck für das nächste Szenario der Kampagne wie folgt vor (anstelle der Schritte 11-13 des regulären Spielaufbaus). Dein Deck enthält:

- Alle **Statistikkarten** (S. 19) deines Decks,
- Die **Sonderfähigkeitskarte** (S. 21) Stufe I,
- 5 weitere Karten deiner Wahl (außer Sonderfähigkeiten) aus deinem Deck.





SPIELREGELN AUS ERWEITERUNGEN



Bleibende Karten

Enthalten in Stretch-Goals und der Schutzwall-Erweiterung und unter **Spielerdecks** (S. 18) erklärt.

Kriegsmaschinen

Enthalten in der Schutzwall-Erweiterung. Kriegsmaschinen sind bleibende Karten, die im **Handelsposten** (S. 49) oder der **Kriegsmaschinenfabrik** (S. 49) gekauft werden können. Kaufst du eine Kriegsmaschine im Handelsposten, kannst du **keinen der anderen** Effekte des Handelspostens nutzen und es gelten die teureren Kosten.

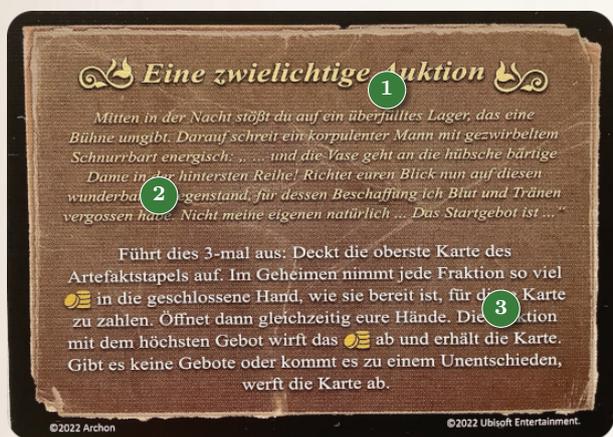


Kriegsmaschinenkarte

1. Name
2. Effekt
3. Kosten in der Kriegsmaschinenfabrik
4. Kosten im Handelsposten

Ereigniskarten

Enthalten in der Festungs-Erweiterung. Ereigniskarten werden nur in Mehrspielerpartien verwendet. Mische beim Spielaufbau das Ereigniskartendeck. Zu Beginn jeder Ressourcenrunde (außer Runde 1), nachdem alle Spieler Ressourcen erhalten haben, wird das oberste Ereignis abgehandelt. Die erste Ereigniskarte zieht der Startspieler. Danach **wechselt** der Spieler, der die Karte zieht, **im Uhrzeigersinn**. Ereignisse werden in Spielerreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der die Karte gezogen hat. Werden beim Abhandeln von Ereigniskarten andere Karten aufgedeckt, mische sie danach in ihre zugehörigen Decks zurück.



Ereigniskarte

1. Name
2. Hintergrundgeschichte
3. Effekt

Beschwören

Einige Karten aus der Inferno-Erweiterung können Einheiten im Kampf beschwören. Es können keine neutralen Einheiten beschworen werden. Platziere die beschworene Einheit angrenzend zur beschwörenden Einheit. Beschworene Einheiten werden in der Kampfrunde, in der sie beschworen wurden, noch aktiviert, wenn ihr Initiativwert höchstens dem der gerade aktivierten Einheit entspricht. Anderenfalls gilt die Einheit diese Kampfrunde als bereits aktiviert. Nach dem Kampf werden (wenn nicht anders beschrieben) beschworene Einheiten deinem Einheits-

tendeck hinzugefügt.

Verstärkte Statistikkarten

Enthalten in der Inferno-Erweiterung. Diese Karten sind stärkere Versionen der normalen Statistikkarten. Ihr Effekt ist identisch zum Experteneffekt der Statistik, aber es ist beim Ausspielen keine Krone  mehr erforderlich.



Verstärkte Statistikkarte

1. Name
2. Basiseffekt



Statistikkarte

3. Experteneffekt

Zufällige Stadt

Enthalten in der Inferno-Erweiterung und in der **Übersicht aller Orte** (S. 52) erklärt.



ALLE ORTE DER ABENTEUERKARTE

Symbole auf der Abenteuerkarte

I-VII Schwierigkeitsgrade neutraler Einheiten im Kampf.

 Würfle einen Schatzwürfel und erhalte den Bonus: , , , oder .

 Würfle einen Ressourcenwürfel (S. 23) und erhalte die Ressourcen.

 Würfle 2 Ressourcenwürfel und handle einen davon ab.

 Erhalte einen Erfahrungspunkt.

 Durchsuche (2) das Artefakt-Deck.

 Durchsuche (2) das Zauber-Deck.

 Erhalte gute Moral.

 Erhalte schlechte Moral.

 Erhalte 1 Bewegungspunkt für diesen Zug.

? Effekt siehe **mehrfach besuchbare** (S. 49)/ **andere Orte** (S. 50).

+ / /  — Erhalte sofort die angezeigten Ressourcen.

 / /  — Erhöhe die Produktion um die angezeigten Ressourcen. Nur **bei Erstbesuch** erhalte zusätzlich sofort diese Ressourcen.

 / /   — Bezahle die angezeigten Ressourcen, um den Bonus zu erhalten.

2 X — Führe die Aktion X doppelt aus.

2 / 2   1 — Würfle 2 Schatz- oder Ressourcenwürfel und handle einen davon ab.

Effekte von Orten, die das **Durchsuchen** von Zaubern oder Artefakten erlauben oder an denen man Ressourcen ausgeben muss, um den Effekt zu nutzen, sind **stets optional**. Trotzdem muss auf besuchbaren Orten immer ein Statuswürfel platziert werden, auch wenn der Effekt nicht genutzt wurde.

Effekte der folgenden **besuchbaren** Orte sind durch ihre Symbole erklärt:

Artefakt



Ressourcen



Schatz



Effekte der folgenden **besuchbaren** Orte sind durch ihre aufgedruckten Symbole erklärt:

Quelle der Jugend



Wasserrad



Grab des Kriegers



Tempel



Mystischer Garten



Pandoras Box



Stein des Lernens



Windmühle



**Schrein der magischen
Gesten/Beschwörung**



Achtung Druckfehler: Die Windmühle auf Gebiet #N3 hat ein ?. Es muss "+1 " lauten.

Städte, Minen und Siedlungen

Städte befinden sich in der Mitte der Startgebiete (I). Eine Stadteroberung hat folgende Auswirkungen: Ein eigener Nebenheld kann dort nicht rekrutiert werden; besiegte Haupthelden können sich dorthin nicht zurückziehen; der Eroberer erhält einen **Fraktionswürfel** und ggf. szenarioabhängige Belohnungen für Stadteroberungen. Weitere Auswirkungen gibt es nicht: Der ursprünglicher Besitzer behält Zugang zu allen Funktionen des Stadttableaus. Der Eroberer erhält wiederum keinen Zugang zum Stadttableau oder zu Fraktionseinheiten. Eine Stadteroberung kann zum **Spiele Sieg** (S. 43) des Szenarios führen (z.B. durch Spielereliminierung).



Städte aus dem Grundspiel.

Minen sind einnehmbare Orte, die das Einkommen einer speziellen Ressource erhöhen. Der erste Spieler, der eine Mine einnimmt, erhält sofort und einmalig das Einkommen der Mine als Bonus ausbezahlt. Alle Minen sind durch das -Symbol und ein Ressourcensymbol gekennzeichnet.



Diese Mine, bewacht von neutralen Einheiten der Stufe III, produziert . Der erste Spieler, der diese Mine einnimmt, erhält 1  und erhöht zusätzlich sein -Einkommen.

In **Siedlungen** können Nebenhelden rekrutiert werden und besiegte Haupthelden können sich dorthin zurückziehen. Wer eine Siedlung einnimmt, wählt genau einen der folgenden Effekte:

(1) Erhöhe ein Einkommen deiner Wahl (,  oder ) um eine Stufe. Erhalte wie bei Minen das gewählte Einkommen einmal **sofort** ausbezahlt, wenn du der erste Spieler bist, der die Siedlung einnimmt. Markiere die Siedlung mit einem Ressourcenmarker der gewählten Art, um die Art des Einkommens anzuzeigen. Eroberst du eine gegnerische Siedlung, darfst du die Ressourcenart auch wechseln.

(2) **Anstatt das Einkommen zu erhöhen**, kannst du eine deiner - oder -Einheiten zu halben Kosten (aufgerundet) **verstärken**. Bist du der erste Spieler, der die Siedlung einnimmt, ist das Verstärken sogar **kostenlos**. Platziere keinen Ressourcenmarker auf dieser Siedlung.



Grafik-Stile aller Siedlungen im Spiel. Sie funktionieren identisch.

Mehrfach besuchbare Orte

Bibliothek



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

☞ 3 🟡: Entferne 1 Statistikkarte von deiner Hand oder dem Ablagestapel und ersetze sie durch eine andere Statistik deiner Wahl. Die neue Karte wird dort abgelegt, von wo die ursprüngliche entfernt wurde. Du darfst dies zweimal pro Besuch tun.

Schwarzmarkt



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

Sieh dir die obersten 4 Karten des Artefakt-Ablagestapels an. Du darfst eine zu folgende Preisen kaufen:

- 5 🟡 für ein **gewöhnliches** Artefakt
- 7 🟡 für ein **seltenes** Artefakt
- 10 🟡 für ein **Relikt**-Artefakt

Sanktuarium



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

Helden an diesem Ort können nicht angegriffen werden. Helden können sich über gegnerische Helden an diesem Ort hinweg bewegen, aber ihre Bewegung hier nicht beenden.

Taverne



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

☞ 7 🟡: Erhalte einen Nebenhelden. Platziere den Helden auf diesem Feld. Wähle außerdem einen Gegenspieler, der eine zufällige Handkarte abwerfen muss.

Handelsposten



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

Wähle eins: Handle Ressourcen (S. 42) ODER entferne eine Handkarte und erhalte 1 🟡 ODER kaufe eine Kriegsmaschine (S. 44) (zum höheren Preis).

Kriegsmaschinenfabrik



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

Kaufe eine Kriegsmaschine (S. 44) (zum günstigeren Preis).

Ställe



Kategorie: **mehrfach besuchbar**

Der besuchende Held erhält 1 🐎. Dies gilt nur für den aktuellen Zug. Siehe **Bewegungsaktionen** (S. 12).



Andere Orte

Baum des Wissens



Kategorie: **besuchbar**

👉 3 🍀 oder 10 📖: Erhalte 2 🌟.

Mammutbaum-Observatorium



Kategorie: **besuchbar**

Entdecke ein angrenzendes Gebiet oder platziere ein neues Gebiet aus deinem Vorrat angrenzend.

Gral



Kategorie: **besuchbar**

Erhalte den Gralmarker. Es kann nur ein Gralmarker im Spiel existieren. Erhalte keinen weiteren Gralmarker, falls der Statuswürfel von diesem Ort entfernt wurde oder es mehrere Gral-Orte gibt. Der Effekt des Gralmarkers ist vom Szenario abhängig.

Markt der Zeit



Kategorie: **besuchbar**

Entferne eine Karte aus deiner Hand. Dann **Durchsuche** (2) das Fähigkeiten-, Zauber- oder Artefakt-Deck.

Hügelfestung



Kategorie: **besuchbar**

Du darfst sofort eine ★- oder ☆-Einheit verstärken. Die Kosten sind um 3  reduziert (bis zu einem Minimum von 0).

Gefängnis



Kategorie: **besuchbar**

Erhalte einen Nebenhelden. Platziere ihn auf diesem Feld. Hast du bereits einen Nebenhelden, erhalte 3  stattdessen.

Magische Quelle



Kategorie: **besuchbar**

Du darfst die obersten 3 Karten deines Ablagestapels ansehen und eine davon auf die Hand nehmen. Lege die übrigen in beliebiger Reihenfolge oben auf den Ablagestapel zurück.

Hexenhütte



Kategorie: **besuchbar**

Wähle eins: Entferne eine Fähigkeitenkarte aus deine Hand ODER sieh die oberste Karte des Fähigkeiten-Decks an und nimm sie auf die Hand oder wirf sie auf den Fähigkeiten-Ablagestapel.

Obelisk



Kategorie: **einnehmbar**

Der Effekt des Obelisks ist vom Szenario abhängig. Entferne gegnerische Fraktionswürfel nicht, wenn du diesen Ort besuchst. Dieser Ort kann Fraktionswürfel mehrere Spieler enthalten.

Gelehrter



Kategorie: **besuchbar**

Würfle einen Angriffswürfel. Handle abhängig vom Ergebnis folgendes ab:

- +1 – Erhalte eine Statistikkarte deiner Wahl oder entferne eine Statisti aus deiner Hand.
- 0 – Ziehe 2 Karten vom Fähigkeiten-Deck. Behalte eine davon. Wirf die andere ab.
- 1 – Ziehe 2 Karten vom Zauber-Deck. Behalte eine davon. Wirf die andere ab.

Drachenutopia



Kategorie: **einnehmbar**

Der Effekt der Drachenutopia ist vom Szenario abhängig.

Universität



Kategorie: **besuchbar**

👉 6 🟡: **Durchsuche** (4) den Fähigkeiten-Ablagestapel.

Sternenachse



Kategorie: **einnehmbar**

Du darfst eine Statistik von deiner Hand entfernen. Nimm dir dann eine **verstärkte Statistik** gleicher Art. Dieser Ort darf Fraktionswürfel mehrerer Spieler enthalten. Entferne gegnerische Fraktionswürfel nicht.

Zufällige Stadt



Kategorie: **einnehmbar**

Sobald entdeckt, lösen die Spieler eine nicht verwendete Fraktion (z.B. durch Würfeln von 🎲). Im Kampf werden Mauern und folgende Fraktionseinheiten verwendet: 1x "Rudel" ★-, 2x "Rudel" ☆- und 2x "Wenige" ☆-Einheiten. Die ★-Einheit wählt der Spieler, der die Einheiten im Kampf kontrolliert. Die Stadt erhöht das 🟡-Einkommen um 10, welches dem ersten Spieler wie üblich auch ausbezahlt wird.





NOTIZEN





MITWIRKENDE

Autor: Hermann Karpela

Technische Unterstützung auf GitHub:
Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

LaTeX-Programmierung: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

Bildbearbeitung: Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Layoutdesign: Joris de Kleer, Kate Katran-kova, Andrzej Wiącek

Korrekturlesen: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

Rechtschreibprüfung: Dániel Kovács

Übersetzungstechnik: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

Deutsche Übersetzung: Johannes Wolff

Spezieller Dank: Dem Team von Archon Studio für die Entwicklung des Spiels und die Beantwortung unserer unzähligen Fragen zu Regeln und anderen Themen. Jon Van Caneghem und jedem, der in die Entwicklung des Original-Videospiels involviert war. Jedem einzelnen, der dieses Projekt mit Vorschlägen, Korrekturen, Bildmaterial oder aufmunternden Worten unterstützt hat, sei es auf Discord oder BoardGameGeek.

Das aus der offiziellen Veröffentlichung entlehene Bildmaterial stammt von: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





STICHWORTVERZEICHNIS

- Ablagestapel, 18, 40
Angriffswürfel, 33
Anhaltende Effekte, 34
Anhaltender Effekt, 18
Artefaktkarten, 19
Astrologen-verkündenden-Karte, 11
- Basiseffekt, 19
Basiszauber, 20
Baumarker, 13, 24
Belagerungskampf, 37
Beschwören, 45
Bevölkerungsmarker, 13, 28
Bewegungsaktionen, 12
Bleibende Karten, 18
Bot-Karte, 38
- Durchsuche (X), 18
- Einheiten, 28
Einheitenfähigkeiten, 29
Einzelspielermodus, 5
Ereigniskarten, 45
Erfahrung, 15, 35
Experten effekt, 19
Expertenzauber, 20
- Fernkampfeinheiten, 30
Fliegende Einheiten, 30
Fliehen, 33, 34
Fähigkeitskarte, 19
- Gebiet, 25
Gebiete entdecken, 26
Gebäude, 24
Geschützturm, 37
Gute Moral, 13
- Handeln, 42
Handkartenlimit, 12, 17
Hauptheld, 15
Helden Tableau, 16
Hindernisse, Kampf, 33
- Initiativwert, 32
- Kampf, 32
Kampfaufstellung
 neutraler
 Einheiten, 32
Kampfhindernisse, 33
Kampfmalus, 30
Kapitulieren, 35
Kriegsmaschinen, 44
- Leere Felder, 25
Lähmung, 33
- Magieryilde, 20, 24
Magieschulen, 20
Mauern und Tor, 37
Might & Magic-Deck, 10
Minen, 48
Moralaktionen, 13
- Nahkampfeinheiten, 30
Nebenheld, 15
- Necropolis Card, 19
Neutrale Einheiten, 30
- Rekrutieren, 28
Ressourcen, 23
Ressourcenwürfel, 33
- Schlechte Moral, 13
Schneller Kampf, 32
Schwatzwürfel, 46
Siedlung, 48
Siegbedingungen, 43
Solomodus, 39
Sonderfähigkeitskarten, 21
Stadt, 24
Stadtaktionen, 13
Startbonus, 40
Starteinheiten, 28
Statistikkarte, 19
Stufe, 17
Szenario-Schwierigkeit, 40
- Vergeltungsangriff, 33
Verstärken, 28
Verstärkte Statistikkarten, 45
- Würfel, 23, 33, 46
- Zauber verstärken, 20
Zauberbuchmarker, 13, 20
Zauberkarten, 20
Zeitlimit, 34
Zufällige Stadt, 45, 52

Übersicht Schwierigkeitsgrade neutraler Einheiten

	Leicht	Normal	Experte	Unmöglich
Stufe I	★	★	★★	★★★
Stufe II	★★	★★	★★★	★★★
Stufe III	★ ★	★★★	★ ★	★★★★
Stufe IV	★★★	★ ★	★★★★	★★★★
Stufe V	★★★ ★	★ ★ ★	★★★★	★★★★
Stufe VI	★★★ ★	★ ★ ★	★★★★	★★★★
Stufe VII	★	★★	★★★	★★★★

Übersicht Handelskurse

Verkaufe/ Erhalte	... und erhalte 	... und erhalte 	... und erhalte 
Ich verkaufe  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
Ich verkaufe  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
Ich verkaufe  ...	1  → 1 	3  → 1 	—