

KNIGHT TALES™

REGELHEFT



INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	2	Monster bekämpfen	15
Zusammenbau	3	Ende der Nachtphase	21
Komponenten	4	Ende des Spiels	22
Übersicht	5	Bosse	23
Aufbau	5	Bahnschaden	25
Spielerreihenfolge	7	Marker	25
Phasen & Runden	7	Tipps	25
Tagphase	7	Solo-Spiel	27
Nachtphase	11	Kooperatives Spiel	28
Gegnertypen	13	Glossar	29

CREDITS

Spieldesign

Stefan Tizar Hansson

Zusätzliches Spieldesign

André Schillo, Martin Müller

Spielentwicklung

André Schillo, Stefan Tizar Hansson

Artworks & Illustrationen

Dominik Mayer

Designs & Layouts

André Schillo

Regelheft

André Schillo, David Ian Fisher

Lektorat & Qualitätssicherung

David Ian Fisher

Miniaturen

Lukasz Krysa

Testleiter

Martin Müller

Spieltester

Thomas Hansson, Mariam Tizar Hansson, Søren Henriksen, Nils Mikkelsen, Peter Møller, Thomas Jeremiassen, Johannes Bahnsen, Johannes Mølgaard, Martin Henriksen, Mads Fløe, Morten Lund, Emil Lund Frydendal, Dario Solina, Allan Kirkeby, Pelle Sølvkjær Christensen, Thomas Frøhlich, Max Møller, Lars Wagner Hansen, Raoul Hippchen, Simon Hosseus, Michael Klein, Anja Paaßen, Tanja Klingspohn, Marc Wesemann, Susy Hirschmann, Nils Ziegler, Benjamin Herrmann, Jessica Rühl, Frank Müller, Dirk Schöneberger.

„Ich würde gerne meiner wunderbaren Frau Maddy danken, die es mir durch ihre Ermutigungen, Vertrauen und das Aufpassen auf unsere Knappen Adam und Alex während meiner Abwesenheit ermöglicht hat Knight Tales zu verwirklichen. Außerdem danke ich meinem Bruder Thomas für seine Unterstützung und die Inspirationen in den letzten Jahren. Zuletzt geht all mein Dank an Voodoo Games, André und Martin, ohne deren harte Arbeit Knight Tales nicht das Spiel geworden wäre, welches es heute ist. Allen Spielern wünsche ich eine aufregende Erfahrung und hoffe, dass eure Geschichte ein gutes Ende nimmt!,, - Stefan Tizar Hansson

©2021 Voodoo Games. Alle Rechte vorbehalten. Alle Inhalte inklusive Voodoo Games™, dem Voodoo Games™ Logo, Knight Tales™, Orte, Dinge, Namen, Fraktionen sind Eigentum von Voodoo Games und nach gültigen Gesetzen entweder © copyrighted, ™ trademarked und/oder ® registered by Voodoo Games 2021 in den USA, Europa und anderen Ländern. Voodoo Games, Schillo & Müller GbR, Zur Pappelallee 4, 65474 Bischofsheim, Deutschland.

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne ausdrückliche Erlaubnis von Voodoo Games vervielfältigt werden oder auf irgendeinem Weg in einem elektronischen System hinterlegt oder übermittelt werden. Die Vervielfältigung oder das Veröffentlichung jeglichen Materials innerhalb dieses Produkts ist strikt untersagt, solange es nicht ausdrücklich innerhalb des Produkts oder durch Voodoo Games erlaubt wurde.

www.voodoo-games.com

EINFÜHRUNG

Für Jahrhunderte lag das Königreich im Krieg, doch ein weiteres Mal erlagen die Horden der Dunkelheit dem Reich der Menschen.

Doch der Sieg wurde teuer erkaufte. Die Hauptstadt liegt in Trümmern, der König erschlagen und der einzige Erbe wurde im Kampf schwer verwundet.

Als ehrenhafte Ritter habt Ihr Euch dazu verpflichtet, den Thronerben mit allen Mitteln zu beschützen und sicherzustellen, dass die königliche Blutlinie fortbesteht.

Mit Mühe seid Ihr der Schlacht entkommen und versteckt Euch nun in einem abgelegenen Dorf. Doch Ihr befürchtet, dass Eure Anwesenheit nicht lange unbemerkt bleiben wird.

Noch immer durchstreifen versprengte Gruppen von Monstern die Landstriche auf der Suche nach dem Aufenthaltsort des Erben.

Am Morgen habt Ihr Raben mit der Bitte um Verstärkung ausgesandt, doch Ihr seid Euch bewusst, dass es mindestens drei weitere Tage und Nächte dauern wird, bis diese eintreffen.

In der Zwischenzeit ist Eure einzige Chance, das Dorf, die Bewohner und den Thronerben um jeden Preis zu verteidigen.

Ihr seid die letzte Barriere zwischen Hoffnung und Chaos.

Könnt Ihr den Horden der Dunkelheit widerstehen, die Hilflosen beschützen und den Thron verteidigen?

ZUSAMMENBAU

Schiebe die beiden Dachtteile in einem 90°-Winkel zusammen.

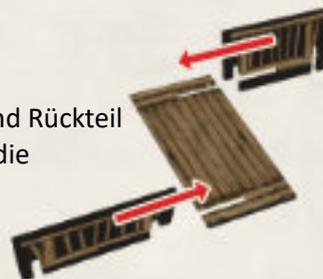
Schiebe die Vorder- und Rückwand in die beiden Seitenwände, bis alle Teile verbunden sind, und setze das Dach darauf.



FARMHAUS

Schiebe das Vorder- und Rückteil des Ochsenkarrens in die Bodenplatte.

Schiebe dann das zuvor zusammengesetzte Teil in die Seitenwände des Ochsenkarrens.



ÖCHSENKARREN

Schiebe die beiden Dachtteile in einem 90°-Winkel zusammen.

Schiebe die Vorder- und Rückwand in die beiden Seitenwände, bis alle Teile verbunden sind. Füge den Eimer ein und setze das Dach darauf.



BRUNNEN

3 BARRIKADEN



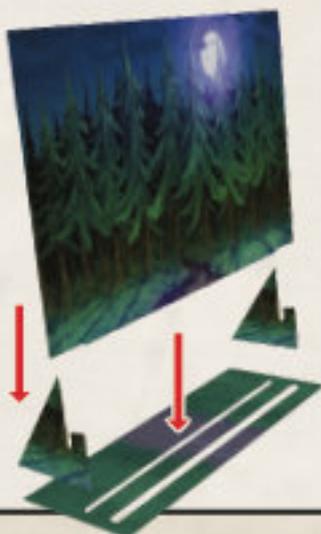
Stecke jede Barrikade in einen der Plastikständer.



6 PALISADEN

Stecke jede Palisade in einen der Plastikständer.

Schiebe das Wald- und das Markt-Tableau in die jeweiligen unterstützenden Seitenteile. Dann platziere sie in die entsprechenden Bodenplatten, so dass die Wald- und Markt-Tableaus in die hinteren Aussparungen passen.



WALD



MARKT





1 Gaelic-Spieler-Tableau, 1 Miniatur, 1 Farbring und 20 Wappenmarker



1 Bridha-Spieler-Tableau, 1 Miniatur, 1 Farbring und 20 Wappenmarker



1 Tartos-Spieler-Tableau, 1 Miniatur, 1 Farbring und 20 Wappenmarker



1 Guscard-Spieler-Tableau, 1 Miniatur, 1 Farbring und 20 Wappenmarker



1 Leichenfürst, 1 Waldhexe, 1 Kriegsherr-Boss-Tableaus



4 Ritterwürfel, 4 schwarze und 4 rote Monsterwürfel



12 Holzwürfel (Lebenspunkte, Erschöpfung, Groll)



1 Spielbrett



1 Verhängnismarker



50 Plastik-Goldsteine



47 Effektmarker



4 Dry-Erase-Stifte



1 Stoffbeutel



4 Langschwert-Karten



36 Markt-Karten



3 Boss-Karten



15 Boss-Taktik-Karten



24 Lokalen-Karten



18 Champion-Karten



3 Trophäen-Karten



12 Quest-Karten



3 Ansehen-Karten



6 Dorfbewohner-Karten



6 Koop-Karten



4 Referenz-Karten

ÜBERSICHT

In Knight Tales nehmen die Spieler die Rolle eines tapferen Ritters ein, um den Thronerben und die Dorfbewohner vor den umherziehenden Horden der Dunkelheit zu beschützen. Die Spieler müssen das Dorf für drei Tage und drei Nächte beschützen, bis die Verstärkungstruppen eintreffen, um den verwundeten Thronerben sicher zurück in die Hauptstadt zu geleiten. Obwohl alle Spieler ein gemeinsames Ziel verfolgen und zusammenarbeiten müssen, wird es am Ende nur ein Ritter schaffen, der Held zu werden, an welchen man sich in zukünftigen Liedern und Geschichten erinnern wird.

Das Spiel ist in drei Runden sich abwechselnder Tag- und Nachtphasen aufgeteilt. Während der Tagphasen können Spieler Gold ausgeben, um neue Gegenstände zu erwerben oder Begleiter anzuheuern. Bricht die Nacht herein, füllt sich das Schlachtfeld mit Gruppen von Monstern, bestehend aus Lakaien und Champions, welche von einem einzigartigen Boss angeführt werden.

Die Spieler müssen sich eine effektive Strategie überlegen und sich dabei auf ihre Fähigkeiten und Ausrüstung verlassen, um alle ihre Gegner erfolgreich abzuwehren. Jedes unbesiegte Monster wird dem Dorf Schaden zufügen und womöglich zu dessen Untergang führen.

Das Spiel endet nach der dritten Nachtphase, doch sollte das Dorf ausreichend Schaden erlitten haben, endet das Spiel vorzeitig und alle Spieler verlieren gemeinsam.

Wird die Horde jedoch erfolgreich abgewehrt, sind alle Spieler siegreich! Nichtsdestotrotz wird nur einer von ihnen zum legendären Ritter zukünftiger Geschichten.

Dies wird der Spieler sein, der die meisten Ruhmpunkte erlangt hat. Diese können durch das Vernichten von Monstern, das Sammeln von Marktkarten und das Erfüllen von Questen und Erlangen von Ansehen gesammelt werden.

AUFBAU

Lege das **SPIELBRETT (A)** in die Tischmitte. Platziere die drei **BARRIKADEN (B)**, die **PALISADEN (C)**, das **FARMHAUS (D)**, den **OCHSENKARREN (E)** und den **BRUNNEN (F)** auf deren im Schaubild gezeigten Stellen.

Lege die **KAMPFWÜRFEL (G)**, **EFFEKTMARKER (H)** und **GOLDSTEINE (I)** in Reichweite aller Spieler.

Mische die **MARKT-KARTEN (J)**, lege sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Ziehe neun Marktkarten und lege sie jeweils offen auf die **MARKTFELDER (K)** des Marktes.

Mische die **LAKAIEN-KARTEN (L)** und lege sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Mache das Gleiche mit den **CHAMPION-KARTEN (M)** und **BOSS-KARTEN (N)**.

Aufgrund der Spielmechanik besitzen die Lakaien- und Champion-Karten dieselben Rückseiten. Du kannst die Karten anhand ihrer Vorderseiten auseinanderhalten, indem du ihre Einfärbung und Symbole beachtest (S. 13 - „Gegnertypen“).

Nimm die drei Stapel der **QUEST-KARTEN (O)**, die mit I, II und III gekennzeichnet sind. Mische sie als separate Stapel und lege sie verdeckt hinter die Lakaien- und Champion-Karten. Platziere die drei **ANSEHEN-KARTEN (P)**, welche mit I, II und III gekennzeichnet sind, verdeckt hinter die Markt-Karten.

Nun ist es an der Zeit, die übrigen 3D-Elemente aufzubauen. Nimm den **WALD (Q)** und stelle ihn ans Ende des Schlachtfelds. Stelle den **MARKT (R)** direkt gegenüber hinter die Markt-Karten.

Als Letztes werden die **TROPHÄEN-KARTEN (S)** aufgedeckt und gegen das Markt-Tableau gelegt.





Als Nächstes zieht jeder Spieler eine zufällige **LANGSCHWERT-KARTE (T)** und erhält somit seinen Ritterschlag: auf der Rückseite befindet sich der damit verbundene Ritter, dessen Rolle ein Spieler einnimmt.

Die Spieler nehmen sich die ihrem Ritter zugehörigen **RITTER-TABLEAUS (U)** und legen sie offen vor sich aus, während die Langschwert-Karte daneben gelegt wird.

Alle Spieler erhalten ihre **RITTERMINIATUR (V)** und **WAPPENMARKER (W)**, welche zu ihrem Wappen auf dem Ritter-Tableau gehören. Für eine bessere Identifizierung können die Spieler die Farbringe an ihren Ritter-Miniaturen anbringen.

Jeder Spieler erhält **10 GOLD** (2-Spieler-Spiel), **8 GOLD** (3-Spieler-Spiel) oder **6 GOLD** (4-Spieler-Spiel) vom Stapel der Goldsteine (I).

Jeder Spieler platziert einen grünen **GESUNDHEITSMARKER (X)** auf den Anfangswert ihres Ritters. Außerdem wird ein roter **ERSCHÖPFUNGSMARKER (Y)** auf das 1-Spieler-, 2-Spieler-, 3-Spieler- oder 4-Spieler-Feld gelegt, entsprechend der Anzahl aller teilnehmenden Spieler. Zuletzt wird ein blauer **GROLLMARKER (Z)** auf den Groll-Anfangswert gesetzt (S.7 „Erneuern“).

SPIELERREIHENFOLGE

Zu Beginn des Spiels muss die anfängliche **SPIELERREIHENFOLGE** bestimmt werden.

Jeder Spieler wirft einen schwarzen, einen roten und einen blauen Würfel. Die Spielerposition auf den **DORFFELDERN** wird durch die Anzahl der geworfenen Schwerter bestimmt:



Der Spieler mit den wenigsten Schwertern stellt seine Ritterminiatur auf das 4. **DORFFELD (A)**. Der Spieler mit den zweitwenigsten Schwertern platziert seine Miniatur auf das 3. **DORFFELD (B)** usw., bis alle Spieler ihre Ritterminiaturen aufgestellt haben. Im Falle eines Gleichstands werfen die betroffenen Spieler ihre Würfel erneut.



Der **STARTSPIELER** ist der Spieler, welcher seine Ritterminiatur als Letztes aufstellt.

Die Spielerreihenfolge wird von oben (1. Dorffeld) nach unten (4. Dorffeld) bestimmt.

Selbst bei einem Spiel mit weniger als vier Spielern beginnst du immer damit, die erste Figur auf das 4. Dorffeld zu stellen. Bei weniger Spielern bleiben die oberen Dorffelder somit immer frei.

In einem 3-Spieler-Spiel platziert der letzte Spieler seine Miniatur auf das 4. Dorffeld, der vorletzte Spieler stellt seine auf das 3. Dorffeld und der Startspieler platziert seine Miniatur auf das 2. Dorffeld.

PHASEN & RUNDEN

Knight Tales wird in drei Runden gespielt, die jeweils eine **Tag-** und eine **Nachtphase** umfassen. Jede Runde startet mit der Tagphase gefolgt von der Nachtphase, danach endet die aktuelle Runde:

- Runde 1: Tagphase 1 – Nachtphase 1
- Runde 2: Tagphase 2 – Nachtphase 2
- Runde 3: Tagphase 3 – Nachtphase 3

Während jeder Phase besitzen die Spieler eine variable Anzahl an **SPIELZÜGEN**, in denen sie agieren können. Die Spielzüge werden in Spielerreihenfolge abgehandelt, beginnend mit dem Startspieler, bis kein Spieler mehr agieren kann und die Nachtphase endet.

TAGPHASE

ERNEUERN

Decke zu Beginn der Tagphase alle Marktkarten auf. Dann entfernen alle Spieler ihre **WAPPENMARKER** (S. 15) von ihren Karten, setzen ihre Gesundheits- und Erschöpfungsmarker auf ihre Startwerte zurück (S. 6) und setzen ihren Grollmarker auf die jeweilige Stufe ihrer aktuellen Startposition:



1. Dorffeld
Der Spieler erhält keinen Groll.



2. Dorffeld
Der Spieler erhält 1 Groll. Setze den Grollmarker auf die Stufe „+1“.



3. Dorffeld
Der Spieler erhält 2 Groll. Setze den Grollmarker auf die Stufe „+2“.



4. Dorffeld
Der Spieler erhält 3 Groll. Setze den Grollmarker auf die Stufe „+3“.

Der Spieler auf dem niedrigsten Dorffeld wird zum Startspieler und die Spielerreihenfolge bestimmt sich durch die neue Verteilung der Spieler auf den Dorffeldern.

Bei einem 3-Spieler-Spiel wäre der Spieler auf dem 2. Dorffeld der Startspieler, gefolgt vom Spieler auf dem 3. und schließlich gefolgt vom Spieler auf dem 4. Dorffeld.

QUESTEN

Als Nächstes enthüllt der Startspieler die **QUEST** für den aktuellen Tag. Hierzu deckt er die oberste Karte des jeweiligen Quest-Stapels für diese Runde auf: **TAG-1-QUEST-STAPEL (A)**, **TAG-2-QUEST-STAPEL (B)** oder **TAG-3-QUESTSTAPEL (C)**.



Lege die aufgedeckte Karte offen auf dem jeweiligen Quest-Stapel ab. Dort bleibt sie bis zum Ende des Spiels liegen.

Questen ermöglichen einen zusätzlichen Weg, **RUHMPUNKTE** zu verdienen, um am Ende des Spiels siegreich zu sein (S. 22). Außerdem helfen sie dabei, die Übersicht über die aktuelle Runde, in der man sich befindet, zu behalten.



Jede Quest beschreibt eine bestimmte Bedingung, welche die Spieler während der kommenden Nachtphasen erfüllen können.

Sobald ein Spieler eine Bedingung irgendeiner aufgedeckten Quest erfüllt, legt er einen seiner Wappenmarker auf sie.



Der erste Spieler, der die Bedingung einer Quest erfüllt, legt seinen Wappenmarker auf das 1. Feld (A) der Quest-Karte. Weitere Spieler, welche diese Quest ebenfalls erfüllen, legen ihre Wappenmarker der Reihenfolge nach auf das nächste freie Feld (B und C). Nachdem drei Spieler ihre Wappenmarker auf einer Quest platziert haben, kann diese Quest von keinem weiteren Spieler mehr erfüllt werden.

Jeder Spieler kann eine Quest immer nur ein einziges Mal erfüllen. Denke außerdem daran, dass Questen auch noch in den folgenden Nächten erfüllt werden können.

Eine Quest erfordert es, ein Monster in der 2. oder 3. Reihe zu vernichten. Michael schafft es, einen Ork-Lakaien in der 2. Reihe auszuschalten, und ist somit der Erste, der die Bedingung der Quest erfüllt. Er legt einen Wappenmarker auf das 1. Feld der Quest. Sollte ein anderer Spieler diese Quest in dieser Nacht oder einer der folgenden Nächte erfüllen, legt dieser seinen Wappenmarker auf das 2. Feld, der Nächste auf das 3. Feld.

DER MARKT



Erneuere alle Marktkarten, indem du alle Karten aufdeckst (wird in der ersten Tagphase übersprungen, da bereits alle Marktkarten aufgedeckt ausliegen). Es gibt sieben Sorten von Marktkarten:



KARTEN-RÜCKSEITE



WAFFEN



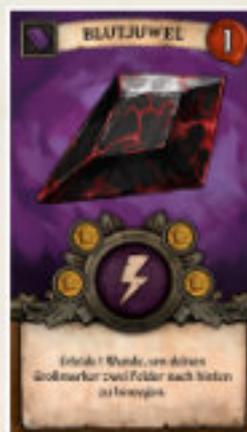
RÜSTUNGEN



GEFÄHRTEN



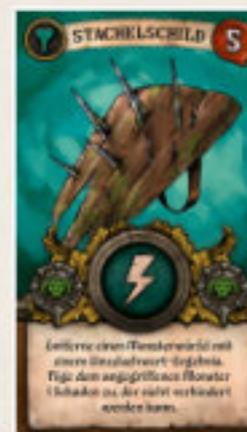
TIERE



SCHMUCKSTÜCKE



RELIKTE



TROPHÄEN

Die Spieler können jetzt damit beginnen, beliebige der neun aufgedeckten Marktkarten zu erwerben.

KARTEN ERWERBEN

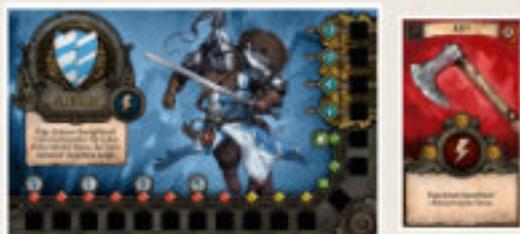
Beginnend mit dem Startspieler, erwerben die Spieler nun abwechselnd Marktkarten. Jeder Spieler darf in Spielerreihenfolge eine einzelne Marktkarte pro Spielzug erwerben. Dies wird so lange fortgeführt, bis jeder Spieler gepasst hat.

Um eine Marktkarte zu erwerben, muss ein Spieler **GOLD** aus seinem Vorrat entsprechend den Kosten der Karte ausgeben.

Die Kosten einer Marktkarte werden durch ihre Anzahl an Goldmünzen bestimmt (A, B, C), z.B. kostet die Streitaxt 3 Gold (D):



Ausgegebenes Gold wird wieder zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Der Spieler legt dann die erworbene Marktkarte neben sein Ritter-Tableau.



Nach dem Erwerb einer Marktkarte wird eine neue Marktkarte vom Stapel verdeckt auf das freigewordene Feld gelegt. Diese kann noch nicht erworben werden und wird erst zu Beginn der nächsten Tagphase aufgedeckt (S. 7 „Erneuern“).

TROPHÄEN

Trophäen sind besondere Gegenstände, die aus der Beute besiegt Monster angefertigt werden. Sie kosten kein Gold. Stattdessen dürfen Spieler als Aktion Lakaien- und Champion-Karten ihrer besiegt Monster ablegen, welche die auf der Trophäe angezeigten **FRAKTIONSSYMBOLE (A, B)** besitzen, um diese Trophäe zu erwerben.



Hierfür zeigt man den anderen Spielern zwei seiner Lakaien- und/oder Champion-Karten, welche die gleichen Fraktionssymbole besitzen und mischt sie dann zurück in ihre Stapel.

Susy möchte die Trophäe „Ätherdolch“ erwerben. Sie muss zwei Lakaien- und/oder Champion-Karten der Untoten-Fraktion aus ihrem Besitz ablegen. Sie zeigt den Spielern einen Ghoul und ein Gespenst, mischt diese zurück in den Lakaien-Stapel und erhält somit die Trophäe „Ätherdolch“.



Erwirbt ein Spieler eine Trophäe, wird niemals eine neue Trophäe ausgelegt. Bitte beachte außerdem, dass jede Kombination aus einer Lakaien- und/oder Champion-Karte möglich ist, aber keine Boss-Karten.

ENDE DER TAGPHASE

Sobald ein Spieler es ablehnt, eine Marktkarte zu erwerben, oder nicht genug Gold dafür besitzt, muss er passen.

Wenn ein Spieler passt, wird seine Ritterminiatur auf das nächste freie Feld des **SCHLACHTFELDS** gesetzt, angefangen von oben nach unten.

Dies bedeutet, dass der erste Spieler, der passt, seine Miniatur auf Feld 1 (A) setzt, der zweite Spieler auf das Feld 2 (B), der dritte Spieler auf das Feld 3 (C) und der vierte auf das Feld 4 (D).



Passt ein Spieler, nimmt er nicht länger an der Tagphase teil und kann für diese Runde keine weiteren Marktkarten oder Trophäen erwerben.

Er wird aus der Spielerreihenfolge für die Tagphase entfernt und muss nun warten, bis die Nachtphase beginnt. Die übrigen Spieler dürfen weiterhin in ihrer bestehenden Spielerreihenfolge Marktkarten erwerben, bis auch sie gepasst haben.

Sobald alle Spieler ihre Ritterminiatur auf dem Schlachtfeld platziert haben, endet die Tagphase und die Nachtphase für die aktuelle Runde beginnt.



TAGPHASE – KOMPLETTES BEISPIEL

Susy, Michael und Thomas spielen ein 3-Spieler-Spiel und befinden sich aktuell in der Tagphase der zweiten Runde. Zu Beginn der Tagphase entfernen alle Spieler ihre Wappenmarker von ihren genutzten Karten und setzen ihren Gesundheits-, Erschöpfungs- und Grollmarker auf ihre Startwerte.

Susy ist die Startspielerin, da ihre Ritterminiatur auf dem zweiten Dorffeld steht (A). Michael ist Zweiter (B) und Thomas (C) Letzter. Susy setzt ihren Grollmarker auf +1, Michael auf +2 und Thomas auf +3.

Susy startet die Tagphase mit dem Aufdecken einer neuen Quest-Karte und legt sie offen auf das Deck (D). Wie du sehen kannst, ist die Quest aus der ersten Tagphase noch immer im Spiel und bleibt aktiv (E).

Da die Gruppe in der ersten Tagphase 3 Marktkarten erworben hat, befinden sich 3 verdeckte Marktkarten auf dem Markt. Diese werden nun durch Susy erneuert, indem sie die Karten aufdeckt (F).

Als Startspielerin hat Susy die erste Wahl einer Marktkarte. Sie entscheidet sich für den Kriegshammer (G) indem sie 5 Gold aus ihrem persönlichen Vorrat ausgibt.

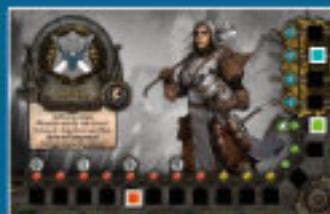
Sie nimmt die Karte und legt eine neue verdeckte Marktkarte auf das leere Feld des Marktes. Als Nächstes ist Michael am Zug, eine Karte zu erwerben, dann Thomas, bevor der Kreislauf erneut mit Susy startet.

In seinem zweiten Spielzug verweigert es Thomas, eine weitere Marktkarte zu erwerben, obwohl er noch genug Gold hätte, um weitere Karten zu erwerben. Somit passt er und stellt seine Ritterminiatur auf Feld 1 des Schlachtfelds (H). Er darf nun nicht weiter an der Tagphase teilnehmen.

Als Nächstes passt Susy, da sie kein Gold mehr übrig hat, um weitere Marktkarten zu erwerben. Sie stellt ihre Ritterminiatur auf Feld 2 des Schlachtfelds. Michael ist somit der einzige Spieler, der sich noch in der Tagphase befindet und er darf weiterhin Marktkarten erwerben, bis auch er passt.

Michael legt zwei seiner besieigten Ork-Monster ab, mischt sie zurück in den Lakaien-Stapel und erwirbt dadurch die Stachelschild-Trophäe. Er legt keine neue Trophäen-Karte auf das leere Feld, da diese niemals erneuert werden. Dann passt auch er und stellt seine Miniatur auf Feld 3 des Schlachtfelds.

Sobald Michael seine Ritterminiatur platziert hat, endet die Tagphase der zweiten Runde und die Nachtphase der zweiten Runde beginnt.



MICHAEL (B)



SUSY (A)



THOMAS (C)



NACHTPHASE

Zu Beginn der Nachtphase stehen alle Ritterminiaturen auf einem der vier verfügbaren Schlachtfeld-Felder.

Diese bestimmen, welcher Spieler für die aktuelle Nachtphase als Erster (A), Zweiter (B), Dritter (C) oder Vierter (D) am Zug ist.



Um mit der Nachtphase zu beginnen, ist es notwendig, einen Blick auf die aktuelle **ANSEHEN-KARTE** für diese Runde zu werfen: I (A), II (B) und III (C) für die erste, zweite und dritte Nachtphase im Spiel.



Die Ansehen-Karten bestimmen, wie der **MONSTER-STAPEL** für die aktuelle Nachtphase erstellt wird - siehe nächstes Kapitel.

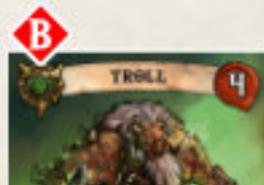
Sobald der Monster-Stapel zusammengestellt wurde, wird die Ansehen-Karte umgedreht (D). Nun zeigt sie die **ANSEHEN-STUFE** an, die Ritter während der Nacht erlangen können (S. 20).

MONSTER-STAPEL

Um den Monster-Stapel zusammenzustellen, werden 9 Karten verdeckt vom Lakaien- (A) und/oder Champion-Stapel (B) gezogen und dann zu einem Stapel zusammengemischt.

Die Anzahl an Lakaien- und Champion-Karten, die dabei gezogen werden, ist abhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe, welche die Spieler spielen möchten.

Hat man sich für eine Schwierigkeitsstufe entschieden, sollte diese bis zum Ende des Spiels beibehalten werden. Die Ansehen-Karte der aktuellen Nachtphase zeigt dann an, wie viele Champions (C) und wie viele Lakaien (D) in den Monster-Stapel gehören.



Für die erste Nacht wären dies:

Schwierigkeit	Champions	Lakaien
Heroisch	1	8
Episch	2	7
Legendär	3	6

Für die zweite und dritte Nacht werden sich diese Zahlen unterscheiden, da mit jeder Nacht mehr Champions und weniger Lakaien auf dem Schlachtfeld anzutreffen sein werden.

DAS SCHLACHTFELD

Nachdem der Monster-Stapel gemischt wurde, wird jede Karte verdeckt auf ein Schlachtfeld-Feld (A) gelegt. Diese Karten machen die **REIHEN** und **BAHNEN** des Schlachtfelds aus.

MONSTER AUFDECKEN

Während die Nachtphase voranschreitet, werden immer mehr Monsterkarten aufgedeckt. Dies bedeutet, dass eine verdeckte Monsterkarte umgedreht und offen ausgelegt wird, damit Spieler mit ihr interagieren können, z.B., um sie anzugreifen. Die Grundregel für das Aufdecken von Monstern lautet: Befindet sich ein verdecktes Monster in der ersten Reihe, wird es immer sofort aufgedeckt.

Decke zu Beginn jeder Nachtphase alle Monsterkarten in der ersten Reihe auf (B, C, D). Dies beendet den Aufbau der Nachtphase, es sei denn, ein Monster besitzt die Eigenschaft „Geht nach hinten“ (E). Jedes Monster mit dieser Eigenschaft wird ans Ende seiner Bahn (F) gelegt. Dabei werden die anderen Monsterkarten in dieser Bahn eine Reihe nach vorne bewegt (G, H). Immer, wenn dies geschieht, kann es sein, dass sich ein neues Monster in der ersten Reihe befindet, welches wiederum direkt aufgedeckt wird (I). Dies wiederholt sich solange, bis ein Monster aufgedeckt wird, welches sich nicht ans Ende der Bahn bewegt oder alle Monster dieser Bahn bereits aufgedeckt wurden.

Lege immer einen Goldstein auf jeden **LEBENS-PUNKT (J)** eines Monsters, wenn dieses aufgedeckt wird. Diese Goldsteine zeigen seine aktuelle Gesundheit an und belohnen Spieler, die dem Monster Schaden zufügen (S. 19).

Immer, wenn sich ein verdecktes Monster in der ersten Reihe befindet, wird es sofort aufgedeckt. Bewege es ans Ende der Bahn, wenn seine Eigenschaft dies verlangt. Kein Monster darf hinter das Boss-Tableau bewegt werden (siehe nächsten Abschnitt), sondern nur hinter den letzten Lakaien/Champion.

GEGNERTYPEN

Während der Nachtphase erwehren sich die Spieler der Monster, welche das Dorf bedrohen.

LAKAIEN, CHAMPIONS & BOSSE

Es gibt sechs unterschiedliche Typen an Lakaien/Champions und einen Typ für Bosse:



MONSTER-KARTE
RÜCKSEITE



ORK-
LAKAI



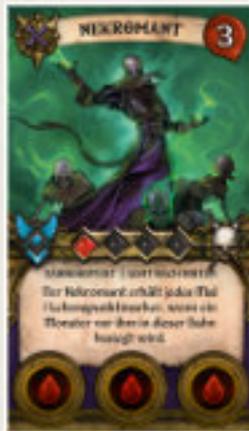
UNTOTEN-
LAKAI



BESTIEN-
LAKAI



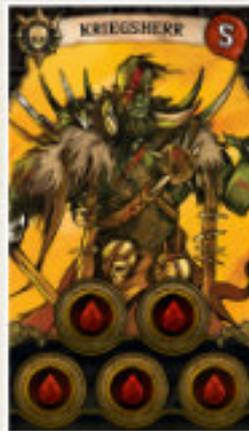
ORK-
CHAMPION



UNTOTEN-
CHAMPION



BESTIEN-
CHAMPION



BOSSE

MONSTER-KARTEN

Jeder Lakai und Champion wird durch eine Monsterkarte dargestellt, welche die folgenden Charakteristiken und Werte aufweist:

Fraktionssymbol (A)

Bestimmt die Fraktion eines Monsters:



Orks



Untote



Bestien

Monster-Typ (B)

Bestimmt den Typ eines Monsters:



Lakai



Champion

Name (C)

Die Bezeichnung des Monsters.

Ruhmpunkte (D)

Die Anzahl an Ruhmpunkten, die man für das Vernichten des Monsters erhält.

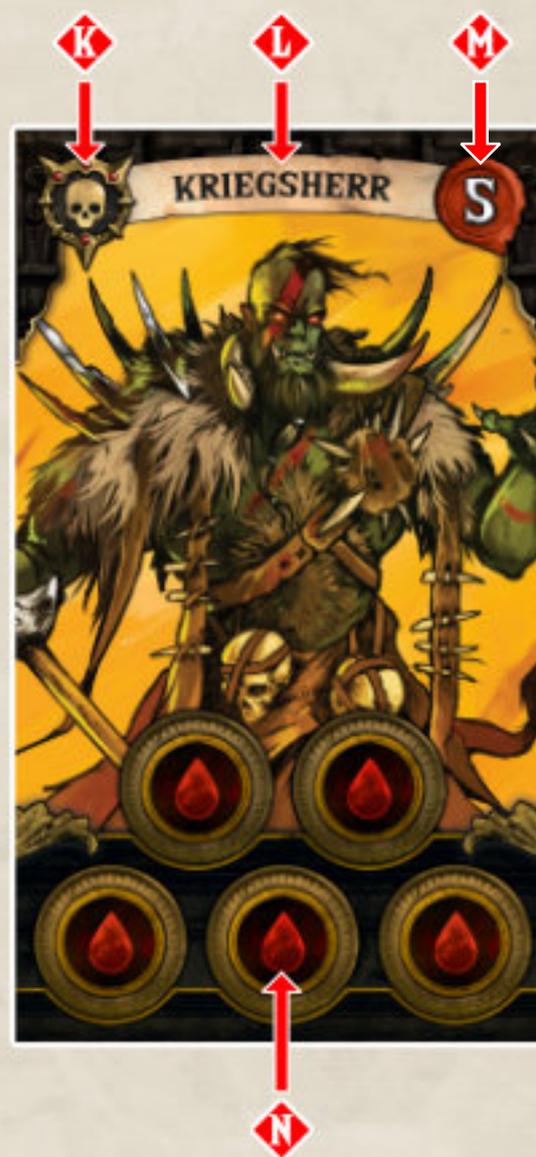
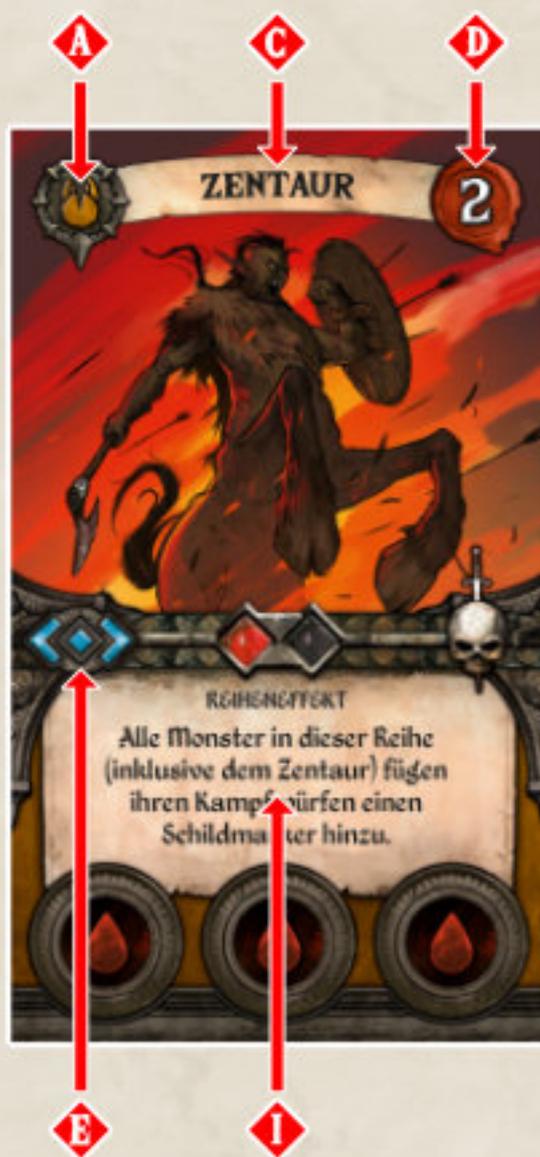
Reihen- (E) und Bahneneffekt (F)

Monster mit einem Reihen- oder Bahneneffekt weisen ein bestimmtes Symbol auf, welches die Spieler daran erinnern soll, dass ihr Effekt auch andere Monster in ihrer Reihe oder Bahn betreffen kann.

Kampfwürfel (G)

Jedes Monster verfügt über eine Kombination schwarzer und/oder roter Monsterwürfel, welche es im Kampf wirft.

Auch wenn jeder Boss einer Fraktion zugewandt ist (z.B. Orks, Untote oder Bestien), zählen alle Bosse als ein und derselbe Typ: Bosse.



Schaden (H)

Die Anzahl an Schwertern gibt an, wieviel Schaden ein Monster dem Dorf zufügt, sollte es am Ende der Nacht nicht vernichtet worden sein.

Effekt (I)

Beschreibt den Effekt eines Monsters und ob es sich dabei um einen Reihen- oder Bahneffekt handelt. Diese Effekte haben immer Priorität gegenüber den Grundregeln.

Lebenspunkte (J)

Ein Monster besitzt 1 Lebenspunkt pro angezeigtem Blutstropfen.

BOSS-KARTEN

Jeder Boss wird von einer Boss-Karte dargestellt, welche zu einem Boss-Tableau (S. 19) und einem Set an Taktikkarten (S. 19) gehört. Bosse besitzen die folgenden Charakteristiken und Werte:

Monster-Typ (K)

Definiert den Typ „Boss“:



Boss

Name (L)

Die Bezeichnung des Bosses.

Ruhmpunkte (M)

Die Anzahl an Ruhmpunkten, die man für das Vernichten des Bosses erhält.

Lebenspunkte (J)

Ein Boss besitzt 1 Lebenspunkt pro angezeigtem Blutstropfen.

MONSTER BEKÄMPFEN

Beginnend mit dem Startspieler wechseln sich die Spieler damit ab, aufgedeckte Monster in den Reihen 1-3 anzugreifen. Sie dürfen keine verdeckten Monster angreifen und keine Bosse, solange sich diese noch auf dem Wald befinden.

Nachdem ein Spieler einen Angriff abgehandelt hat, ist der nächste Spieler in Spielerreihenfolge am Zug. Dies wird solange fortgeführt, wie die Spieler in der Lage sind, Angriffe durchzuführen (siehe S. 20 „Ende der Spieler-Nacht“).

Monster anzugreifen ist ein Hauptbestandteil von Knight Tales und es gibt eine Abfolge an Schritten, die immer in derselben Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

1. MONSTER-EFFEKTE

Manche Monster-Effekte wirken sich auf die Angriffsaktion eines Spielers aus. Deshalb ist es wichtig, die Effekte eines Monsters vor einem Angriff zu prüfen. Dies beinhaltet insbesondere Reihen- und Bahneffekte anderer Monster, die sich in derselben Reihe oder Bahn des angegriffenen Monsters befinden.

Alle Effekte sind kumulativ. Stelle also immer sicher, dass du alle zutreffenden Effekte angewandt hast.

Thomas greift einen Goblin an (A). Der Effekt des Goblins besagt, dass er Thomas 1 Gold stiehlt, wenn dieser vom Goblin verwundet wird. Zusätzlich befindet sich ein Zentaur (B) in derselben Reihe wie der Goblin. Durch den Reiheneffekt des Zentaurs erhält der Goblin +1 Schildmarker. Außerdem erhält der Goblin +1 schwarzen Monsterwürfel-Marker für den Schamanen (C), der sich in derselben Bahn wie der Goblin befindet. Somit erhält der Goblin 1 schwarzen Monsterwürfel-Marker, 1 Schildmarker und er stiehlt Thomas 1 Gold, wenn er ihn verwundet.



2. AKTIONSEFFEKTE

Nachdem ein Spieler sich ein Monster für seinen Angriff ausgesucht und alle Effekte geprüft hat, darf er Gebrauch von beliebig vielen **AKTIONSKARTEN** machen, welche durch ein **AKTIONSSYMBOL (D)** gekennzeichnet sind und/oder seine **RITTERFÄHIGKEIT (E)** nutzen, wenn diese ebenfalls ein Aktions-Symbol zeigt.

Wenn eine Aktionskarte oder die Ritterfähigkeit genutzt werden, legt der Spieler einen seiner **WAPPENMARKER (F)** auf das Aktions-Symbol, um anzuzeigen, dass diese Karte oder die Fähigkeit für diese Nacht bereits erschöpft wurde. Ist eine Aktionskarte oder eine Ritterfähigkeit erschöpft, kann sie für diese Nachtphase nicht mehr genutzt werden.

Wende nun den entsprechenden Effekt an, welcher ein sofortiger oder ein anhaltender Effekt für die Dauer des Angriffs sein kann.

Die Effekte von Aktionskarten und Ritterfähigkeiten haben immer Priorität gegenüber den Effekten von Monstern oder dem Regelbuch. Man darf beliebige Aktionskarten des gleichen Typs ausspielen, z.B. Waffen, Rüstungen usw.

Wie zuvor erwähnt (siehe „Tagphase“ auf S. 7), werden die Wappenmarker eines Spielers zu Beginn der nächsten Tagphase wieder entfernt. Dies erneuert alle Karten und das Tableau eines Spielers und erlaubt es, sie in der kommenden Nacht erneut einmalig zu nutzen.

Thomas möchte seine Aktionskarte „Speer“ nutzen (G) um die Würfel des Goblins um 1 zu reduzieren. Er entscheidet sich, einen roten Monsterwürfel zu entfernen. Dies reduziert die Kampfwürfel des Goblins auf 2 schwarze Monsterwürfel plus einen weiteren schwarzen Monsterwürfel durch den Bahneffekt des Schamanen. Thomas legt einen seiner Wappenmarker auf den Speer (F) und kann diesen erst wieder nutzen, wenn der Wappenmarker zu Beginn der nächsten Tagphase entfernt wurde.



3. ERSCHÖPFUNG

Immer wenn ein Spieler ein Monster angreift, muss er hierfür Erschöpfung ausgeben. Für jede Erschöpfung, die ausgegeben wird, bewegt man den Erschöpfungsmarker des Spielers ein Feld weiter in Richtung des Gesundheitsmarkers:

- Greift man ein Monster in der ersten Reihe an, kostet es 1 Erschöpfung. Bewege den Erschöpfungsmarker 1 Feld in Richtung des Gesundheitsmarkers (A).
- Beim Angriff in Reihe 2 bewege den Erschöpfungsmarker 2 Felder weit (B).
- Beim Angriff in Reihe 3 bewege den Erschöpfungsmarker 3 Felder weit (C).



Kann ein Spieler die erforderliche Erschöpfung nicht ausgeben, kann er das ausgewählte Monster nicht angreifen und muss ein anderes gültiges Ziel für seinen Angriff wählen.

Gibt es keine gültigen Ziele mehr für einen Angriff, endet die Nachtphase für diesen Spieler sofort (S. 20).

Immer wenn sich der Erschöpfungsmarker auf das letzte Feld vor dem Gesundheitsmarker bewegt (C), darf der Spieler seine Aktion noch normal ausführen, doch zählt diese als „Die letzte heroische Tat“ (S. 20) für diese Nacht.

Der Erschöpfungsmarker darf nur auf leere Felder und nicht auf oder über den Groll- oder Gesundheitsmarker bewegt werden.

Da sich der Goblin in der 1. Reihe befindet, muss Thomas nur eine Erschöpfung ausgeben. Er bewegt seinen Erschöpfungsmarker ein Feld auf seinen Gesundheitsmarker zu.

4. KAMPFWURF

Ein Spieler nimmt für seinen Kampfwurf immer drei **Ritterwürfel** . Zudem fügt er noch eine bestimmte Anzahl an roten und schwarzen **Monsterwürfeln** hinzu, wie auf der Karte des angegriffenen Monsters angezeigt.



RITTERWÜRFEL



MONSTERWÜRFEL

Diese Würfel werden dann alle gleichzeitig vom angreifenden Spieler geworfen.

Es gibt für jede Würfelsorte immer ein oberes Limit von 4. Es ist also niemals möglich, einen fünften Ritter- oder schwarzen/roten Monsterwürfel zu werfen. Würde ein Effekt einen fünften Würfel eines Typs hinzufügen, wird dieser Effekt ignoriert.

Thomas wirft für seinen Kampfwurf gegen den Goblin 3 Ritterwürfel und 3 schwarze Monsterwürfel (der rote Monsterwürfel wurde durch den Effekt des Speers entfernt und der Effekt des Schamanen addiert einen dritten schwarzen Monsterwürfel):



5. REAKTIONEN & GROLL

Nachdem die Würfel geworfen wurden, aber noch bevor man sie abhandelt, darf der angreifende Spieler beliebig viele seiner **Reaktionskarten** nutzen, welche mit einem **Reaktions-Symbol (A)** gekennzeichnet sind und/oder seine Ritterfähigkeit anwenden, wenn diese ebenfalls ein Reaktions-Symbol zeigt. Außerdem kann der angreifende Spieler **GROLL** ausgeben, um das Ergebnis zu beeinflussen.

Reaktionen werden wie Aktionskarten und Ritterfähigkeiten genutzt, indem man einen Wappenmarker auf sie legt (B), um sie als erschöpft zu markieren, sobald ihr Effekt genutzt wurde.



Die Effekte von Reaktionskarten und Fähigkeiten werden dann entweder sofort angewandt oder erst, wenn der Kampfwurf abgehandelt wird (abhängig vom Effekt).

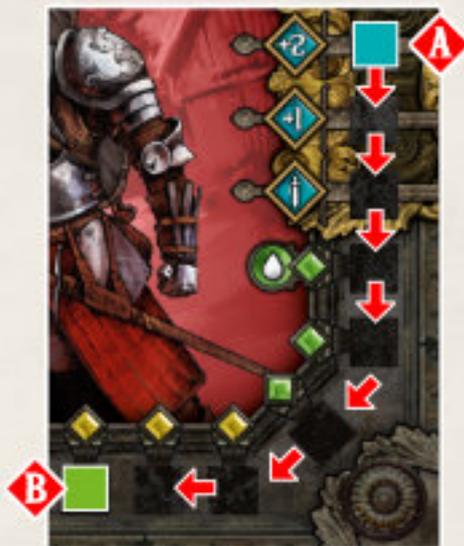
Die Effekte von Reaktionskarten und Ritterfähigkeiten haben immer Priorität gegenüber den Effekten von Monstern oder dem Regelbuch. Man darf beliebige Reaktionskarten des gleichen Typs ausspielen, z.B. Waffen, Rüstungen usw.

Ein weiterer Weg den Ausgang eines Kampfes zu beeinflussen, ist das Ausgeben von Groll:

- Gebe 1 Groll aus, um einen deiner Ritterwürfel einmalig erneut zu werfen.
- Gebe 2 Groll aus, um einen zusätzlichen Ritterwürfel zu werfen (maximal 4).

Um Groll auszugeben, bewegt ein Spieler seinen Grollmarker (A) ein Feld näher an seinen Gesundheitsmarker (B).

Dies bedeutet, dass man Groll nur nutzen kann, wenn sich mindestens ein freies Feld zwischen dem Groll- und dem Gesundheitsmarker befindet. Somit erlaubt jedes freie Feld zwischen dem Groll- und dem Gesundheitsmarker die Nutzung eines Grolls.



Ein Spieler kann während dieses Schritts des Angriffs Groll und Reaktionskarten in jeder beliebigen Reihenfolge nutzen. Er darf außerdem weiteren Groll ausgeben, um denselben Würfel wiederholt neu zu werfen.

Der Grollmarker darf nur auf leere Felder und nicht auf oder über den Erschöpfungs- oder Gesundheitsmarker bewegt werden. Verliert man Lebenspunkte, erhöht sich damit der potenziell nutzbare Groll, da hierbei mehr freie Felder zwischen dem Groll- und dem Gesundheitsmarker entstehen.

Bitte denke daran, dass man nie mehr als 4 Würfel einer Sorte werfen kann. Gibt man Groll für einen zusätzlichen Ritterwürfel aus, darf man also nie mehr als vier Ritterwürfel zur gleichen Zeit haben.

Thomas besitzt aktuell 3 Groll, da sich drei freie Felder zwischen seinem Groll- (A) und seinem Gesundheitsmarker (B) befinden.

Sobald der Grollmarker das Feld hinter dem Gesundheitsmarker erreicht (C), kann Thomas also keinen weiteren Groll mehr ausgeben.

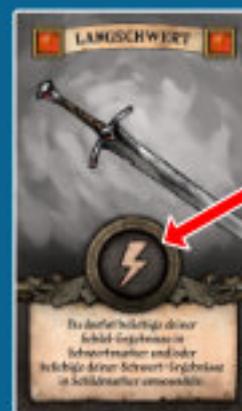
Führen wir das vorherige Beispiel fort, in dem Thomas den Goblin angegriffen hat, werden wir im nächsten Abschnitt über das Abhandeln eines Angriffs feststellen, dass Thomas den Goblin mit seinem aktuellen Kampfwurf nicht besiegen kann. Thomas entschließt sich also, seinem Kampfwurf einen zusätzlichen vierten Ritterwürfel hinzuzufügen.



Thomas gibt 2 Groll aus, indem er seinen Grollmarker 2 Felder in Richtung seines Gesundheitsmarkers bewegt und seinen Groll auf 1 reduziert. Dann würfelt er einen vierten Ritterwürfel, der ein weiteres Glaubens-Ergebnis zeigt (siehe rechte Seite):



Dann gibt Thomas seinen letzten Groll aus, um einen Würfel mit einem Glaubens-Ergebnis erneut zu werfen, und erzielt dabei ein zweites Schwert-Ergebnis:



Da dies immer noch nicht ausreicht, um den Goblin zu besiegen, entscheidet sich Thomas dafür, sein Langschwert zu nutzen, um seinen Schild in ein Schwert umzuwandeln. Er legt einen seiner Wappenmarker auf das Langschwert und markiert es somit als erschöpft für diese Nacht.

Das finale Ergebnis des Kampfwurfs wäre somit:



6. ANGRIFF ABHANDELN

Nachdem die Kampfwurf-Ergebnisse feststehen, ist es an der Zeit, den Angriff abzuhandeln und eventuelle Karteneffekte anzuwenden.

Die Ritter- und Monsterwürfel haben verschiedene Ergebnisse mit unterschiedlichen Effekten:

RITTERWÜRFEL

-  Schwert – fügt dem angegriffenen Monster 1 Schaden zu.
-  2 Schwerter – fügt dem angegriffenen Monster 2 Schaden zu.
-  Schild – verhindert 1 Schaden, den das angegriffene Monster dir zufügt.
-  Glaube – entferne 1 Monsterwürfel deiner Wahl, ohne seinen Effekt anzuwenden.

MONSTERWÜRFEL

-  Leerseite – kein Effekt.
-  Schwert – fügt dem angreifenden Spieler 1 Schaden zu.
-  Schwert – fügt dem angreifenden Spieler 1 Schaden zu.
-  2 Schwerter – fügt dem angreifenden Spieler 2 Schaden zu.
-  Schild – verhindert 1 Schaden, den das angegriffene Monster erleiden würde.
-  Schild – verhindert 1 Schaden, den das angegriffene Monster erleiden würde.
-  Verhängnis – erhöhe die Verhängnisstufe des Bosses um 1.
-  Verhängnis – erhöhe die Verhängnisstufe des Bosses um 1.

Der angreifende Spieler darf die Würfel in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Jeder Würfel darf dabei nur einmal verwendet werden und sein Effekt kann nicht erneut angewandt werden. Lege alle abgehandelten Würfel zur Seite, um zu vermeiden, dass sie erneut genutzt werden.

Im Allgemeinen sollten Spieler zuerst die Schwerter und Schilde abhandeln, um zu sehen, wie viele Schwerter geblockt werden.

Die Verhängnis- und Glaubenssymbole werden normalerweise zum Schluss abgehandelt.

Basierend auf Thomas Würfen aus den vergangenen Beispielen und unter Berücksichtigung des zusätzlichen Schilds vom Effekt des Zentauren, wird der folgende Kampfwurf abgehandelt:



Thomas könnte 3 Schaden mit seinen 3 Schwert-Ergebnissen erzielen. Der Goblin hat aber 1 Schild und zusammen mit dem Schild des Zentauren werden 2 Schaden von Thomas verhindert:



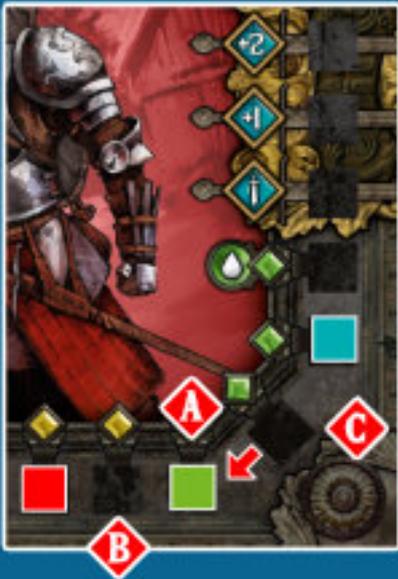
Somit verursacht Thomas nur noch 1 Schaden, welcher den Goblin nicht vernichtet.

Thomas nutzt nun sein Glaubens-Ergebnis, um den Schild-Würfel des Goblints zu entfernen. Somit verursacht er 2 Schaden und ist in der Lage, den Goblin zu vernichten.



Da Thomas sein Langschwert dafür genutzt hat, aus seinem Schild ein drittes Schwert zu machen, kann er das Schwert des Goblints nicht abwehren und Thomas erleidet 1 Schaden.

Im vorangegangenen Beispiel hatte Thomas 1 Wunde durch den Schaden des Goblins erhalten, den er nicht verhindern konnte. Thomas bewegt seinen Gesundheitsmarker ein Feld weiter in Richtung seines Erschöpfungsmarkers (A). Dies reduziert seine verbliebene Erschöpfung auf 1 (B) erhöht allerdings seinen Groll um 1 (C).



DIE LETZTE HEROISCHE TAT

Immer wenn ein Spieler seine letzte Erschöpfung für einen Angriff ausgibt, spricht man von seiner letzten heroischen Tat.

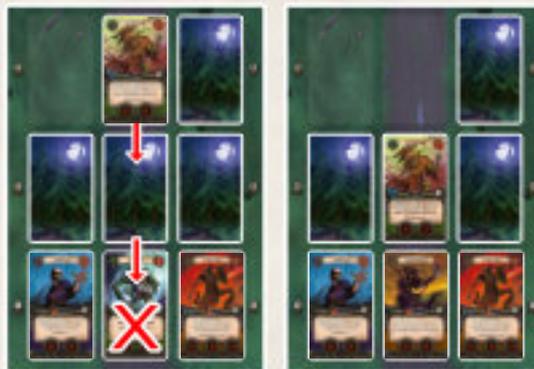
Da der Gesundheitsmarker niemals auf oder über den Erschöpfungsmarker bewegt werden darf, sind jegliche Wunden, die der Spieler in diesem Zug erleidet, somit gleichgültig. Nach der letzten heroischen Tat eines Spielers endet die Nachtphase für ihn.

Michael hat eine Erschöpfung übrig und vollbringt damit seine letzte heroische Tat. Er führt einen normalen Angriff gegen den Zentauren in der ersten Reihe aus. Der Zentaur würde 2 Wunden verursachen, die Michael ignoriert, da sein Gesundheitsmarker nicht über den Erschöpfungsmarker bewegt werden darf. Danach endet Michaels Nachtphase.

9. REORGANISIEREN

Nachdem ein Angriff abgehandelt wurde, ist es an der Zeit, die Monster neu anzuordnen.

Wurde ein Monster vernichtet, werden alle Monster dahinter in dieser Bahn um eine Reihe nach vorne bewegt. Decke ein Monster, welches in die erste Reihe bewegt wird, immer sofort auf. Geht dieses Monster nach hinten, wird es auf das letzte mögliche Feld der Bahn gelegt und alle Monster davor werden erneut eine Reihe nach vorne bewegt.



ENDE DER SPIELER-NACHT

Wie zuvor bereits erwähnt, beendet ein Spieler immer sofort seine Nachtphase, sobald es kein leeres Feld mehr zwischen seinem Gesundheits- und Erschöpfungsmarker gibt. Außerdem beendet ein Spieler seine Nachtphase, wenn es in seinem Zug keine weiteren Monster mehr gibt, die von ihm angegriffen werden können.

Endet die Nachtphase eines Spielers, stellt er seine Ritterminiatur auf das nächste freie Dorffeld, beginnend von unten nach oben (4, 3, 2, 1).

Dies bedeutet, dass der erste Spieler, der aus der Nachtphase ausscheidet, seine Ritterminiatur immer auf das 4. Dorffeld platziert, gefolgt vom 3., 2. und 1. Dorffeld.

Stellt ein Spieler seine Ritterminiatur auf ein Dorffeld, endet die Nachtphase für ihn und er darf keine weiteren Aktionen ausführen.

Der Spieler setzt nun seine Spielzüge aus und wartet auf das allgemeine Ende der Nachtphase.

Die übrigen Spieler fahren mit ihren Spielzügen in Spielerreihenfolge fort, bis auch sie besiegt werden oder keine weiteren Monster mehr angreifen können.

ANSEHEN ERLANGEN

Beendet ein Spieler seine Nachtphase, muss er seinen aktuellen Gesundheitslevel prüfen. Die Position seines Gesundheitsmarkers zeigt, ob er sich im grünen (A), im gelben (B) oder im roten (C) Bereich seiner Gesundheitsleiste befindet.



Der Bereich legt das erlangte Ansehen für diese Nacht fest. Die Spieler legen dann einen ihrer Wappenmarker auf die farblich passende Zone der Ansehens-Karte (A). Hierdurch erlangen sie Ruhmpunkte am Ende des Spiels (S. 22).



Es gibt kein Limit für Wappenmarker auf einer Zone der Ansehen-Karte.

ENDE DER NACHTPHASE

Nachdem alle Spieler ihre Ritterminiaturen auf die Dorffelder gestellt haben, endet die gesamte Nachtphase und es werden zwei finale Schritte ausgeführt, bevor die nächste Tagphase beginnt.

AUFRÄUMEN

Entferne alles Gold von den Monsterkarten und lege es zurück in den allgemeinen Vorrat.

Entferne auch alle Wappenmarker und lege sie in den Vorrat der Spieler zurück.

MONSTERSCHADEN

Haben es die Spieler nicht geschafft, alle Monster während der Nacht zu vernichten, fügen die übriggebliebenen Monster der Stadt irreparablen Schaden zu.

Decke zuerst alle verdeckten Monster auf. Dann fügt jedes Monster seiner Bahn Schaden zu. Ein Boss fügt allen drei Bahnen Schaden zu.

Nachdem der Schaden eines Monsters abgehandelt wurde, mische es zurück in den jeweiligen Monsterstapel (Lakaien/Champions).

Bosse werden immer komplett aus dem Spiel genommen und kehren nicht erneut in einer der Nachtphasen zurück.

Jede Bahn besitzt eine Barrikade und zwei Palisaden. Diese repräsentieren die Lebenspunkte einer Bahn.

Entferne für jeden Schadenspunkt eines Monsters eine der Barrikaden/Palisaden:

- Lakaien verursachen 1 Schaden in ihrer Bahn.
- Champions verursachen 2 Schaden in ihrer Bahn.
- Bosse verursachen 1 Schaden in allen 3 Bahnen.

Wenn eine Bahn ohne übrige Barrikaden oder Palisaden Schaden erleidet, wird dieser Schaden dem Dorf zugefügt.

Das Dorf besitzt drei Lebenspunkte, welche durch das Farmhaus, den Brunnen und den Ochsenkarren dargestellt werden. Entferne für jeden Schaden, den das Dorf erleidet, eins dieser Objekte (einen Lebenspunkt).

Entfernt man den letzten Lebenspunkt des Dorfes, endet das Spiel sofort (S. 22).

Sobald der Schaden durch Monster ausgeteilt ist, startet die Tagphase der nächsten Runde, es sei denn, es handelt sich um die dritte Nachtphase oder das Dorf wurde vollständig zerstört. In diesen beiden Fällen endet das Spiel.

Susy, Michael und Thomas schafften es während der Nachtphase nicht, die Flugbestie (A), den Troll (B) und den Kriegsherr (C) zu vernichten.

Außerdem müssen sie noch das letzte verdeckte Monster aufdecken, welches ein Zombie (D) ist.

Sie entfernen die Barrikade aus der Bahn mit der Flugbestie, da diese 1 Schaden verursacht (E).

Der Troll verursacht 2 Schaden, da es sich bei ihm um einen Champion handelt. Hinter dem Troll liegt der Zombie, welcher 1 weiteren Schaden verursacht.

Somit erleidet die Bahn mit dem Troll und dem Zombie insgesamt 3 Schaden und die Spieler entfernen die Barrikade und beide Palisaden (F).

Der Kriegsherr verursacht 1 Schaden in jeder Bahn, also entfernen die Spieler eine Palisade aus der Bahn mit der Flugbestie (G) und eine Barrikade aus der rechten Bahn (H).

Da in der Bahn des Trolls und des Zombies keine weiteren Barrikaden oder Palisaden mehr entfernt werden können, wird der 1 Schaden des Kriegsherrn direkt auf das Dorf angewandt. Die Spieler müssen entweder das Farmhaus, den Ochsenkarren oder den Brunnen entfernen und entscheiden sich für den Brunnen (I).

Danach mischen sie den Zombie und die Flugbestie zurück in den Lakaien-Stapel und den Troll zurück in den Champion-Stapel.

Die Karte und das Tableau des Kriegsherrn werden komplett aus dem Spiel entfernt, da jeder Boss nur einmal pro Spiel auftaucht.



ENDE DES SPIELS

Nach Ende der dritten Nachtphase oder wenn das Dorf vernichtet wurde endet das Spiel sofort. Wurde das Dorf vernichtet, verlieren alle Spieler gemeinsam. Ansonsten gehe wie folgt vor:

DEINE GESCHICHTE

Vorausgesetzt, das Dorf wurde nicht vernichtet, zählen die Spieler am Ende des Spiels ihre gesamten Ruhmpunkte. Diese erhält man auf verschiedene Art. Die Punkte sollten auf der Rückseite der Ritter-Tableaus festgehalten werden, indem die Spieler sie mit Dry-Erase-Stiften in die **RUHMTABELLE** eintragen.

(A) Marktkarten

Jeder Spieler zählt seine gesamten Ruhmpunkte, die auf seinen Marktkarten angegeben sind.

(B) Marktkarten-Set

Jeder Spieler erhält Ruhmpunkte für die Sorten an verschiedene Marktkarten (siehe unten).

(C) Monsterkarten

Jeder Spieler zählt seine Ruhmpunkte, die auf seinen Monster- und Bosskarten angegeben sind.

(D) Monsterkarten-Set

Jeder Spieler erhält Ruhmpunkte für die Sorten an verschiedenen Monsterkarten (siehe unten).

MARKT-/MONSTERKARTEN-SET-BONUS

Markt-/Monsterkarten-Sorte	Ruhmpunkte
1 Typ	0
2 verschiedene Typen	1
3 verschiedene Typen	3
4 verschiedene Typen	6
5 verschiedene Typen	10
6 verschiedene Typen	15
7 verschiedene Typen	21

Trophäen und Bosse immer berücksichtigen.

(E) Questen

Jeder Spieler mit einem Wappenmarker auf einer Quest erhält die dort für ihn angezeigten Ruhmpunkte.

(F) Ansehen

Wie bei den Questen erhält jeder Spieler Ruhmpunkte für sein Ansehen in jeder Nacht. Die Ruhmpunkte richten sich nach den Zonen, in denen der Wappenmarker des Spielers liegt.

(G) Gold

Zuletzt erhält jeder Spieler 1 Ruhmpunkt für jede 3 Gold (abgerundet), die er am Ende des Spiels besitzt.

Haben alle Spieler ihre gesamten Ruhmpunkte zusammengezählt, gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten. Er wird der legendäre Ritter sein, von dessen Geschichte noch in Äonen berichtet werden wird.

GESAMTE MONSTERKARTEN-RPs
ZÄHLE DEINE RPs VON VERNICHTETEN MONSTERKARTEN: 4 (A)

GESAMTE MARKTKARTEN-RPs
ZÄHLE DEINE RPs VON ERWORBENEN MARKTKARTEN: 23 (C)

GESAMTE QUEST-RPs
ZÄHLE DEINE RPs VON ERLEDIGTEN QUESTEN: 3 (E)

GESAMTE ANSEHEN-RPs
ZÄHLE DEINE RPs VON ERHALTENEM ANSEHEN: 3 (F)

GESAMTE GOLD-RPs
ERHALTE 1 RP PRO 3 GOLDMÄRKER (ABGERUNDET): 3 (G)

MARKT-/MONSTERKARTEN-SET-BONUS

MARKT	MONSTER								
3 (D)	10 (B)								
SET-BONUS RPs:		SET-BONUS RPs:		SET-BONUS RPs:		SET-BONUS RPs:		SET-BONUS RPs:	
0-0	1-0	2-1	3-3	0-0	1-0	2-1	3-3	0-0	1-0
4-6	5-10	6-15	7-21	4-6	5-10	6-15	7-21	4-6	5-10

(A) Susy besitzt Marktkarten mit insgesamt 4 Ruhmpunkten.

(B) Am Ende des Spiels hat Susy 5 verschiedene Sorten an Marktkarten gesammelt (Waffe, Rüstung, Gefährte, Tier, Trophäe). Auch wenn sie mehrere Waffenkarten hat, zählen diese nur als eine Sorte Marktkarten. Ihre 5 verschiedenen Sorten an Marktkarten bringen ihr 10 Ruhmpunkte ein.

(C) Susy besitzt vernichtete Monsterkarten mit insgesamt 23 Ruhmpunkten.

(D) Am Ende des Spiels hat Susy 3 verschiedene Sorten an Monsterkarten gesammelt (Ork-Lakai, Untoten-Lakai, Bestien-Champion). Auch wenn sie mehrere Ork-Lakaien und Untoten-Lakaien hat, zählen diese jeweils nur als eine Sorte Monsterkarten. Ihre 3 verschiedenen Sorten an Monsterkarten bringen ihr 3 Ruhmpunkte ein.

(E) Michael hat als Erster ein Monster in der zweiten Reihe besiegt (erste Quest) und erhält dafür 5 Ruhmpunkte. Susy war die Zweite, also erhält sie 3 Ruhmpunkte. Werte alle Questen.

(F) Susy hat ihre erste Nachtphase im gelben Bereich beendet und erhält hierfür 3 Ruhmpunkte durch ihr Ansehen in dieser Nacht. Wiederhole dies für alle Ansehen-Karten und prüfe jedesmal, in welchem Bereich sich der Wappenmarker eines Spielers befindet.

(G) Susy besitzt 11 Gold in ihrem Vorrat. Sie erhält 3 zusätzliche Ruhmpunkte.

(H) Susy erzielt insgesamt 49 Ruhmpunkte.

BOSSE

Bosse sind spezielle Monstertypen mit Spielmechaniken, die sie von denen der Lakaien und Champions unterscheiden.

Im Allgemeinen werden Bosse wie jedes andere Monster behandelt, doch ist es wichtig zu wissen, dass sie als Monster für Karteneffekte gelten.

Bosse besitzen ihre eigene Bosskarte, um ihre Lebenspunkte zu verwalten (A). Wenn ein Boss aufgedeckt wird, lege auf jeden Lebenspunkt seiner Bosskarte ein Gold (B), wie gehabt.

Die Bosskarte besitzt allerdings keine Würfelwerte oder Effekte. Diese finden sich auf dem Boss-Tableau wieder (C).

Bosse nutzen jeweils einen eigenen Stapel von 5 Taktikkarten. Sobald eine Bosskarte aufgedeckt wird, mische die dazugehörigen Taktikkarten und lege sie offen neben der Bosskarte (D) ab.

VERHÄNGNIS

Nachdem das Boss-Tableau auf den Wald gelegt wurde, lege den **VERHÄNGNISMARKER** (E) auf das erste Feld der **VERHÄNGNISANZEIGE** (F).

Die Spalte unter dem Verhängnismarker zeigt die aktuellen Werte des Bosses an: Anzahl an roten Monsterwürfeln (G), Anzahl an schwarzen Monsterwürfeln (H) und die Rüstung (I).

Während des Spiels kann sich die Verhängnisstufe durch das Abhandeln von Verhängnissymbolen auf den Monsterwürfeln erhöhen. Für jedes Verhängnis-Ergebnis, welches nicht verhindert wird, wird der Verhängnismarker ein Feld nach rechts bewegt (J).

Die Verhängnisstufe zu erhöhen, führt dazu, dass der Boss stärker wird, da sich seine Werte im Laufe des Spiels erhöhen werden.

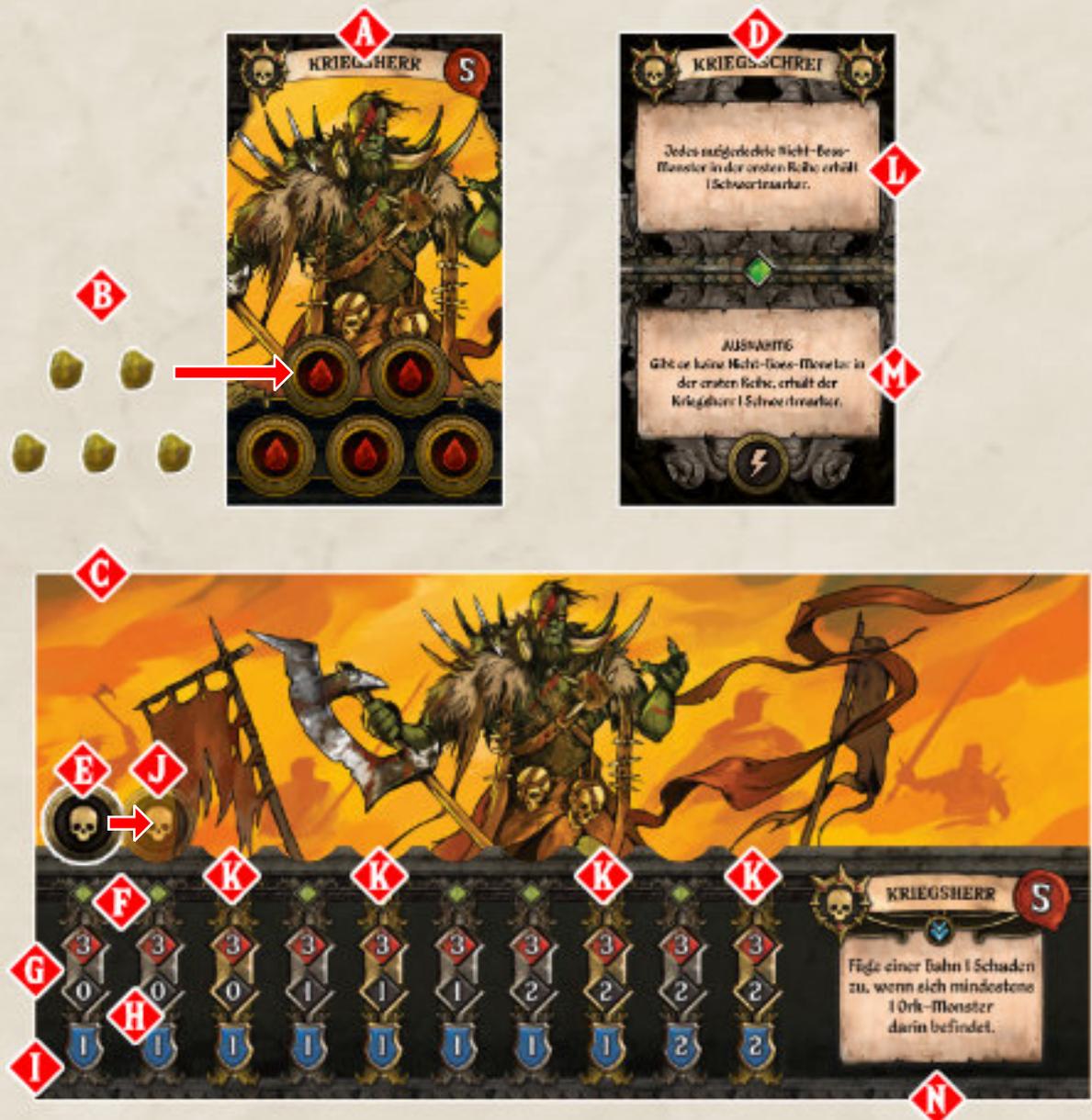
TAKTIKEN

Manche Spalten der Verhängnisanzeige sind mit einem Verhängnissymbol (K) markiert. Sobald der Verhängnismarker auf eine solche Spalte gesetzt wird, werden die Effekte der aktuell offen ausliegenden Taktikkarte (D) ausgelöst.

Jede Taktikkarte besitzt einen **BASISEFFEKT** (L) und eine **AUSNAHME** (M). Wenn möglich, wird immer der Basiseffekt einer Taktikkarte angewandt, ansonsten der Effekt der Ausnahme. Ist beides nicht möglich, hat die Taktikkarte keine weiteren Auswirkungen.

Nachdem eine Taktikkarte abgehandelt wurde, lege sie unter ihren Stapel, so dass die nächste Taktikkarte sichtbar wird. Erhöhe danach die Verhängnisstufe, insofern weitere Verhängnis-Ergebnisse abgehandelt werden müssen. Bewegt sich der Verhängnismarker erneut auf eine Spalte mit einem Verhängnissymbol, löse erneut eine Taktikkarte aus.

Die Spieler entscheiden selbst, wann sie ihre Würfelergebnisse abhandeln. Meist ist es vorteilhaft, Verhängnis-Ergebnisse zuletzt abzuhandeln, damit das angegriffene Monster nicht von Effekten der Taktikkarten profitiert.



BOSSE BEWEGEN

Zu Beginn der Nachtphase wird das Boss-Tableau auf den Wald gelegt. Dies bedeutet, dass der Boss noch nicht Teil der Schlacht ist und er noch nicht angegriffen werden kann.

Sobald sich keine Monster mehr in der dritten Reihe befinden, bewegt sich der Boss in die dritte Reihe und darf ab jetzt angegriffen werden.

Solange der Boss noch nicht Teil der Schlacht ist, wird seine Verhängnisstufe trotzdem durch Verhängnis-Ergebnisse erhöht!

Sobald sich keine Monster mehr in der zweiten Reihe befinden, bewegt sich der Boss in die zweite Reihe. Gleiches gilt für die erste Reihe.

Jedes Mal, wenn sich ein Boss in eine neue Reihe bewegt, aktiviert er. Dies bedeutet, dass seine **BOSSFÄHIGKEIT (N)** ausgelöst und ihre Effekte sofort angewandt werden.

Normalerweise bedeutet dies, dass einer Bahn mit einem bestimmten Monstertypen Schaden zugefügt wird. Die Spieler sollten die Auswirkungen der Bossfähigkeit minimieren, indem sie versuchen, diese bestimmten Monstertypen auszuschalten, bevor der Boss sich in die nächste Reihe bewegt.

Karten in der ersten Reihe werden erst nach der Boss-Bewegung aufgedeckt.

BOSSE ANGREIFEN

Spieler können einen Boss angreifen, indem sie die erforderliche Erschöpfung ausgeben, die der Reihe entspricht, in der sich der Boss befindet. Bedenkt allerdings, dass ein Boss nur angegriffen werden kann, wenn er sich in den Reihen 1-3 befindet. Ein Boss darf niemals angegriffen werden, wenn er sich noch auf dem Wald-Tableau und somit außerhalb des Schlachtfelds befindet.

Sobald er sich in die dritte Reihe bewegt hat, kann ein Boss angegriffen werden.

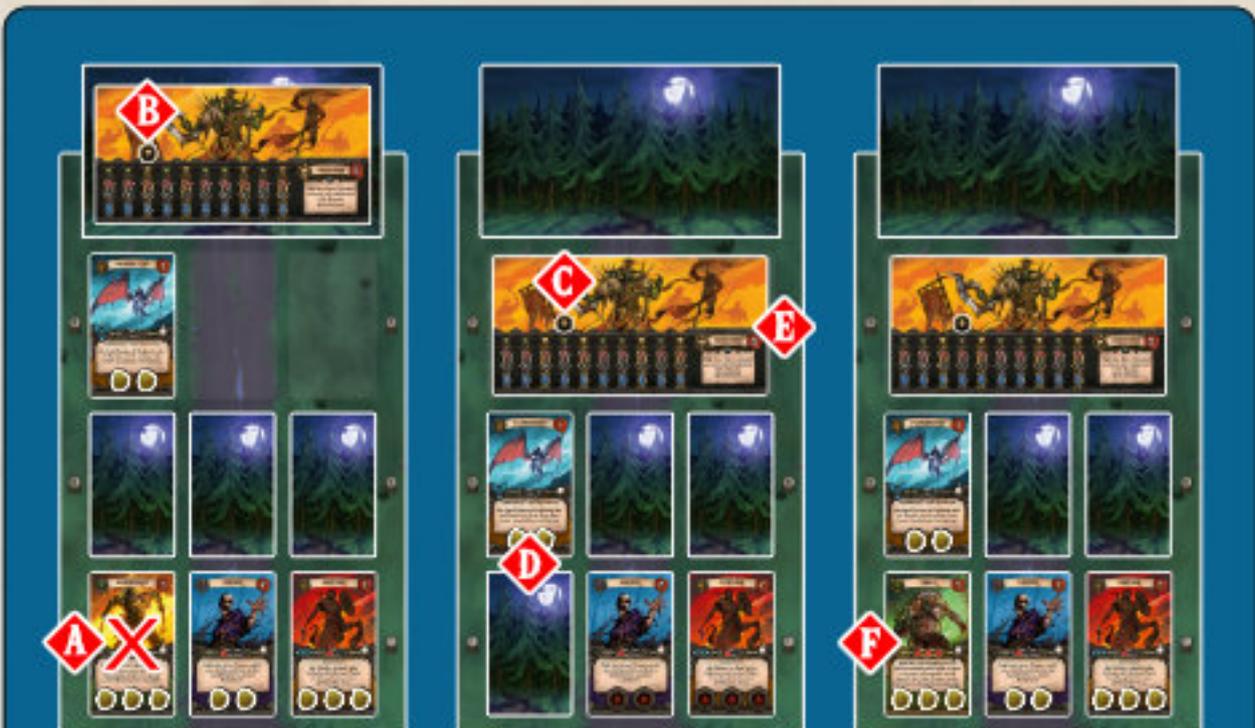
Greift man einen Boss an, führt man eine ganz normale Angriffsaktion durch.

Die Anzahl der roten und schwarzen Kampfwürfel des Bosses werden durch seinen Verhängnismarker auf der aktuellen Spalte der Verhängnisanzeige festgelegt.

RÜSTUNG

Rüstung ist ein Wert, der nur für Bosse genutzt wird. Ein Boss erhält bei einem Angriff immer automatisch 1 Schildsymbol pro Rüstungswert.

Da Rüstung zwar Schilde bietet, aber kein Würfelergebnis ist, kann sie nicht durch Glaubens-Symbole ignoriert werden.



Thomas hat ein Ork-Monster in der ersten Reihe vernichtet und erhält dessen Monsterkarte (A).

Als letzten Schritt seines Angriffs handelt er 2 Verhängnissymbole ab. Thomas bewegt den Verhängnismarker ein Feld für das erste Verhängnissymbol (B). Dies löst eine Boss-Taktik aus, welche sofort angewandt und danach wieder unter den Stapel gelegt wird. Dann bewegt Thomas den Verhängnismarker um ein weiteres Feld für das zweite Verhängnissymbol (C).

Durch das Vernichten des Monsters entsteht ein freies Feld in der ersten Reihe, was bedeutet, dass die beiden dahinterliegenden Monster jeweils eine Reihe nach vorne bewegt werden (D). Nun befinden sich keine Monster mehr in der dritten Reihe und der Boss betritt das Schlachtfeld. Da er sich in eine neue Reihe bewegt, aktiviert er und seine Fähigkeit wird sofort angewandt (E).

Da keine Ork-Monster mehr ausliegen, die seinen Effekt begünstigen, passiert nichts weiter. Zuletzt deckt Thomas das neue Monster in der ersten Reihe auf (F). Auch wenn dieses Monster ein Ork ist, welcher den Effekt des Bosses genutzt hätte, passiert nichts weiter, da Monster in der ersten Reihe immer erst nach der Aktivierung des Bosses aufgedeckt werden.

BAHNENSCHADEN

Genau wie Monster-Schaden, der am Ende der Nachtphase verursacht wird, gibt es Effekte, die Schaden an bestimmten Bahnen verursachen.

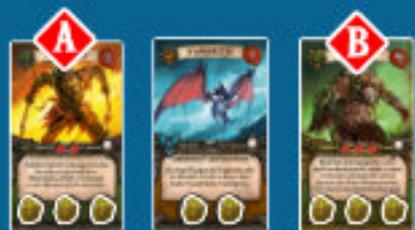
Erleidet man Bahnenschaden, betrifft dieser immer die Bahn, in der er ausgelöst wird.

Wie zuvor bereits erwähnt, entfernen die Spieler für jeden Bahnenschaden entweder eine Barrikade oder Palisade aus dieser Bahn.

Können keine Barrikaden oder Palisaden aus dieser Bahn entfernt werden, erleidet das Dorf den übrigen Schaden.

Das Dorf besitzt drei Lebenspunkte: das Farmhaus, den Brunnen und den Ochsenkarren.

Für jeden Schaden, den das Dorf erleidet, wird einer dieser Lebenspunkte entfernt, ganz gleich, in welcher Bahn der Schaden aufgetreten ist.



Bosse besitzen Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn diese aktivieren. Ihre Effekte fügen Bahnen mit bestimmten Monstern einer bestimmten Fraktion Schaden zu.

Der Kriegsherr verursacht 1 Bahnenschaden in jeder Bahn mit mindestens einem Ork-Lakaien (A) oder einem Ork-Champion (B). In diesem Fall würde die linke und rechte Bahn jeweils einen Schaden nehmen.

MARKER

Es gibt verschiedene Effekte, die einem Monster oder einem Ritter sogenannte Marker verschaffen:



Schwertmarker fügen einem Kampfwurf zusätzliche Schwerter hinzu, die während eines Angriffs abgehandelt werden.



Schildmarker fügen einem Kampfwurf zusätzliche Schilde hinzu, die während eines Angriffs abgehandelt werden.



Ein Monster würfelt einen zusätzlichen schwarzen Monsterwürfel für jeden dieser Marker.



Ein Monster würfelt einen zusätzlichen roten Monsterwürfel für jeden dieser Marker.



Ein Lebenspunkt-Marker gibt einem Monster 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Beachte, dass du kein Gold auf Lebenspunktemarker legst. Lebenspunktemarker müssen zwar entfernt werden, um ein Monster zu vernichten, belohnen die Spieler allerdings nicht mit Gold.

Besitzt ein Monster Lebenspunktemarker und zudem noch Gold auf den ursprünglichen Lebenspunkten, entfernt man für zugefügten Schaden immer erst das Gold.

Besitzt ein Monster keine weiteren ursprünglichen Lebenspunkte oder Lebenspunktemarker mehr, ist es vernichtet.

TIPPS

An dieser Stelle möchten wir euch noch ein paar wertvolle Tipps geben und sicherstellen, dass bestimmte Regeln richtig verstanden wurden.

ERGEBNISSE & MARKER

Manche Effekte beziehen sich auf Ergebnisse oder Marker.

Ein Effekt, der sich auf ein Ergebnis bezieht, betrifft immer ein Würfelergebnis und hat keine Auswirkungen auf einen Marker.

Mit dem Langschwert jedes Spielers lassen sich Schild- oder Schwert-Ergebnisse in Schild- oder Schwertmarker umwandeln.

Da der Effekt auf Ergebnisse hinweist, lassen sich nur die Würfelergebnisse umwandeln.

Würde ein anderer Effekt Schild- oder Schwertmarker hinzufügen, wären diese nicht vom Effekt des Langschwerts betroffen, da es keine Ergebnisse sind.

PRIORITÄT VON REGELN

Die Grundregeln dieses Heftes werden oft mit den Spezialregeln von Monstereffekten, Marktkarten oder Ritterfähigkeiten kollidieren.

Immer, wenn es einen Widerspruch von Regeln gibt, haben die Spezialregeln gegenüber den Grundregeln Vorrang.

Gibt es einen Widerspruch zwischen einem Monstereffekt und dem Effekt einer Marktkarte oder eines Ritters, so haben die Effekte der Marktkarten oder der Ritter gegenüber dem Monstereffekt Vorrang.

ANGRIFFE ABHANDELN

Denkt daran, dass ihr die Reihenfolge bestimmt, in welcher Würfel abgehandelt werden!

Es ist oft besser, zuerst Schaden abzuhandeln, um ein Monster zu vernichten, bevor Verhängnis-Ergebnisse eventuell eine nachteilige Boss-Taktik für diesen Angriff auslösen.

BOSS-BEWEGUNG

Es kann entscheidend sein, den Zeitpunkt zu dem sich ein Boss bewegt, genau abzustimmen.

Bevor man ein Monster vernichtet, welches eine Boss-Bewegung und eine Aktivierung seiner Fähigkeit auslösen würde, sollte man prüfen, ob es noch Monster gibt, die den Effekt des Bosses begünstigen würden und die man vielleicht vernichten sollte, bevor der Boss sich bewegt.

RESSOURCEN NUTZEN

Verwalte deine Erschöpfung und Gesundheit mit Bedacht. Manchmal verleiht es dir einen taktischen Vorteil, ein Monster in einer der hinteren Reihen anzugreifen, falls etwa dein Erschöpfungsmarker in einen neuen Bereich der Gesundheitsleiste bewegt wird und dein Gesundheitsmarker somit nicht in einen niedrigeren Bereich fallen kann.

Dies hilft dir dabei, mehr Ruhmpunkte durch die Ansehen-Karte zu erhalten. Auf der anderen Seite führt es dazu, dass du für die restliche Nachtphase weniger Aktionen ausführen kannst.

SCHADENS-ÜBERSCHUSS

Manchmal sprechen wir von überschüssigem Schaden. Dies ist Schaden, der über die Lebenspunkte eines Monsters hinausgeht. Besitzt ein Monster 2 Lebenspunkte und erleidet 3 Schaden, verursacht man somit 1 überschüssigen Schaden.

TARTOS FÄHIGKEIT

Tartos besitzt die Fähigkeit, seinen überschüssigen Schaden einem benachbarten Monster zuzufügen, das sich in derselben Reihe oder derselben Bahn wie das ursprünglich angegriffene Monster befindet.

Da dies ein wenig knifflig sein kann, haben wir hier ein Beispiel für euch:



Der Tartos-Spieler verursacht 3 Schaden an einem Goblin mit nur noch 1 Lebenspunkt. Er verursacht 2 Schaden mehr, als er benötigt, um den Goblin zu vernichten. Diesen überschüssigen Schaden kann er einem anderen benachbarten Monster in derselben Reihe oder Bahn zufügen. Dies könnten der Ghoul oder die Flugbestie sein.

Der Spieler könnte den überschüssigen Schaden dem Ghoul zufügen, zwei Gold erhalten, aber ihn nicht vernichten. Er könnte den Schaden auch der Flugbestie zufügen, sie vernichten und die Karte erhalten. So würde er allerdings nicht die Karte des Goblins bekommen, da der Spieler gleich viele Wappenmarker auf dem Goblin hätte wie der Spieler, der dem Goblin zuerst Schaden zugefügt hat. Alternativ könnte der Spieler auch nur 1 überschüssigen Schaden an den Ghoul oder die Flugbestie verteilen und dem Goblin 2 Schaden zufügen, um somit mehr Wappenmarker auf dem Goblin zu haben als der andere Spieler und dessen Karte zu erhalten.

SOLO-SPIEL

Spielst du Knight Tales auf dich alleine gestellt, gibt es ein paar Aufbau- und Regeländerungen.

ZIEL DES SPIELS

Da du der einzige Spieler bist, zählen Ruhmpunkte nicht. Dein alleiniges Ziel ist es, das Dorf und den Thronerben erfolgreich bis zum Ende der dritten Nacht zu verteidigen. Wehrst du alle Monster ab, bist du siegreich!

AUFBAU

Überspringe beim Aufbau den Schritt, die Quest- und Ansehen-Karten auszulegen. Diese werden nicht benötigt, da du keine Ruhmpunkte sammeln musst.

Lege stattdessen die sechs **DORFBEWOHNER AKTIONS-** (A) und **REAKTIONSKARTEN** (B) offen dort aus, wo normalerweise die Quest- und Ansehen-Karten liegen würden.

Nutze die Ansehen-Karten weiterhin als Referenz für die Verteilung der Lakaien und Champions in den Nachtphasen.

Wähle außerdem einen Ritter, lege deinen Erschöpfungsmarker auf das „1“-Feld deines Ritter-Tableaus und erhalte 12 Gold.

Stelle deine Ritterminiatur auf das letzte Dorffeld, welches dir +3 Groll zusichert.

DORFBEWOHNER

Während jeder Nachtphase kannst du die Hilfe der Dorfbewohner in Anspruch nehmen. Jeder Dorfbewohner unterstützt dich mit einem eigenen Effekt (C) und zwei Lebenspunkten (D).

Die Effekte von Dorfbewohner sind als Aktionen oder Reaktionen markiert und werden genau wie Marktkarten genutzt: indem du einen deiner Wappenmarker darauflegst, um sie zu erschöpfen. Du darfst den Effekt eines Dorfbewohners nur nutzen, wenn dieser noch Lebenspunkte besitzt. Ansonsten darfst du seinen Effekt für die aktuelle Nachtphase nicht mehr nutzen.

Neben ihren hilfreichen Effekten kannst du Dorfbewohner auch dazu nutzen, deinen im Kampf erlittenen Schaden auf sie umleiten.

Immer wenn du dich dazu entschließt, Schaden auf einen Dorfbewohner umzuleiten, lege ein Gold aus deinem Vorrat auf einen Lebenspunkt eines Dorfbewohners.

Sobald ein Dorfbewohner keine Lebenspunkte mehr besitzt, darf er keinen weiteren Schaden erhalten und du kannst seinen Effekt nicht mehr nutzen.

Zu Beginn der nächsten Tagphase wird alles Gold von den Dorfbewohnern zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Anstelle 3 Schaden zu erleiden, könntest du 3 Gold ausgeben und auf drei Lebenspunkte verschiedener Dorfbewohner verteilen, oder 2 Schaden auf einen und 1 Schaden auf einen anderen Dorfbewohner. Du könntest auch weniger Gold ausgeben, 1 oder 2 Schaden an Dorfbewohner verteilen und den restlichen Schaden selbst erleiden.



KOOPERATIVES SPIEL

Anstelle der Bemühungen, der legendäre Ritter zukünftiger Geschichten zu werden, könnt ihr euch den Ruhm auch als Gruppe verdienen. Genau wie im Solo-Spiel gibt es hierbei ein paar kleine Regeländerungen.

ZIEL DES SPIELS

Ihr stellt euch dem Ansturm der Monster als eine gemeinsame Gruppe und euer einziges Ziel ist es, das Dorf und den Thronerben zu beschützen.

Es gibt keinen Nutzen für Ruhmpunkte, ihr seid entweder siegreich oder verliert gemeinsam.

AUFBAU

Überspringe beim Aufbau den Schritt, die Quest- und Ansehen-Karten auszulegen. Diese werden nicht benötigt, da du keine Ruhmpunkte sammeln musst.

Lege stattdessen die sechs **KOOPERATIVEN AKTIONS-** (A) und **REAKTIONSKARTEN** (B) offen dort aus, wo normalerweise die Quest- und Ansehen-Karten liegen würden.

Nutze die Ansehen-Karten weiterhin als Referenz für die Verteilung der Lakaien und Champions in den Nachtphasen.

KOOPERATIVE HILFE

Jede kooperative Karte besitzt einen Effekt (C). Die Spieler dürfen den Effekt einer noch nicht erschöpften kooperativen Karte jederzeit während der Nachtphase nutzen, sogar außerhalb ihres Spielzugs.

Für das Nutzen von kooperativen Karten gelten die gleichen Regeln wie für das Nutzen von Aktions- und Reaktionskarten.

Nachdem eine kooperative Karte genutzt wurde, legt der Spieler seinen Wappenmarker darauf, um sie als erschöpft zu markieren.

Kooperative Karten können nur einmal pro Nacht genutzt werden. Erneure sie zu Beginn der nächsten Tagphase genau wie Marktkarten.

EIN ZÄHER MOB

Um dem gemeinsamen Widerstand der Ritter entgegenzuwirken, kämpfen die Monster ebenfalls in einer besser koordinierten Horde.

Deshalb werden nicht nur die Monster der ersten Reihe aufgedeckt, sondern gleich alle Monster auf dem Schlachtfeld.

Beginne damit, die erste Reihe an Monstern aufzudecken und alle „Geht nach hinten“-Effekte normal abzuhandeln. Gehe dann genauso mit der zweiten und schließlich mit der dritten Reihe vor, bis alle Monster aufgedeckt wurden.

Dies wird die Synergien der Monster verstärken und die Ritter vor eine kniffligere Aufgabe stellen.

Michael kostet es seine letzten beiden Punkte Erschöpfung, ein Monster in der zweiten Reihe anzugreifen, also nutzt Thomas eine kooperative Aktionskarte (D), damit Michael nun Thomas Erschöpfung ausgeben kann. Nach dem Angriff nutzt Susy eine kooperative Reaktionskarte (E), damit sie Michaels erlittenen Schaden erleidet.



GLOSSAR

AKTIONSKARTEN (S. 15)

Dürfen einmal pro Nachtphase vor einem Angriff aktiviert werden, indem man einen Wappenmarker darauf legt und dann ihren Effekt anwendet.

ANGREIFEN (BOSSE) (S. 24)

Ist nur möglich, wenn sich der Boss in der ersten, zweiten oder dritten Reihe befindet.

ANGREIFEN (MONSTER) (S. 15)

Wähle ein aufgedecktes Monster und gib Erschöpfung in Höhe seiner Reihe aus.

ANGRIFFE ABHANDELN (S. 18)

Jedes Schwert verursacht 1 Schaden und jedes Schild verhindert 1 Schaden. Glaubens-Ergebnisse entfernen einen Monsterwürfel deiner Wahl und Verhängnis-Ergebnisse erhöhen die Verhängnisstufe um 1. Ritter und Monster erleiden dann den verursachten Schaden.

ANSEHEN (S. 20)

Beendet ein Spieler seine Nachtphase, legt er einen Wappenmarker auf die Zone der Ansehen-Karte, die dem Bereich seiner Gesundheit entspricht (rot, gelb, grün). Ansehen gibt am Ende des Spiels zusätzliche Ruhmpunkte.

AUFRÄUMEN (S. 21)

Entferne am Ende der Nachtphase alles Gold und alle Wappenmarker von Monstern.

BAHNEN (S. 12)

Es gibt drei Bahnen, jede verläuft durch alle drei Reihen und vom Wald hin zu den Barrikaden.

BAHNENSCHADEN (S. 21 & 25)

Am Ende der Nacht fügt jedes übrige Monster seiner Bahn Schaden in Höhe seiner Schwerter auf seinem Totenkopf-Symbol zu. Entferne eine Barrikade/Palisade pro Schaden. Manche Effekte wie z.B. die Boss-Bewegung fügen ebenfalls Bahnschaden zu. Wurden alle Barrikaden/Palisaden einer Bahn entfernt, erleidet das Dorf den übrigen Schaden.

BOSSE (S. 12)

Bosse zählen als Monster. Sie beginnen das Spiel hinter dem Schlachtfeld und dürfen erst angegriffen werden, sobald sie die dritte Reihe betreten. Wenn sie sich in eine Reihe bewegen, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.

BOSS-BEWEGUNG (S. 24)

Immer, wenn sich ein Boss in eine neue Reihe bewegt, wird seine Fähigkeit ausgelöst.

CHAMPIONS (S. 13)

Monstertyp. 3 verschiedene pro Fraktion.

DORF (S. 21)

Das Dorf besitzt 3 Lebenspunkte (Farmhaus, Brunnen, Ochsenkarren). Entferne für jeden Schaden am Dorf eines der Elemente. Wurden alle entfernt, verlieren alle Spieler das Spiel.

ENDE DER TAGPHASE (S. 9)

Beendet ein Spieler seine Tagphase, stelle seine Ritterminiatur auf das erste verfügbare Feld des Schlachtfelds (von oben nach unten). Stehen alle Ritterminiaturen dort, endet die Tagphase.

ENDE DER NACHTPHASE (S. 20)

Treffen sich Gesundheits- und Erschöpfungsmarker eines Spielers, endet dessen Nachtphase.

ERSCHÖPFUNG (S. 16)

Bewege deinen Erschöpfungsmarker 1, 2 oder 3 Felder in Richtung (aber nicht auf oder über) deines Gesundheitsmarkers, wenn du ein Monster in der 1., 2. oder 3. Reihe angreifst. Landet er auf dem letzten Feld vor dem Gesundheitsmarker, endet deine Nachtphase.

FRAKTIONSSYMBOL (S. 9)

3 Fraktionssymbole: Orks, Untote und Bestien.

GROLL (S. 16)

Groll kann man ausgeben, um einen Ritterwürfel einmalig erneut zu werfen (kostet 1 Groll) oder einen zusätzlichen Ritterwürfel (kostet 2 Groll) zu erhalten (maximal 4 Würfel insgesamt). Dies kann mehrfach genutzt werden. Um Groll auszugeben, bewege den Grollmarker ein Feld in Richtung des Gesundheitsmarkers, aber nicht auf oder über ihn.

KAMPFWURF (S. 16)

Nimm alle deine Ritterwürfel (normalerweise 3) und alle schwarzen und roten Monsterwürfel (die auf der Monsterkarte angezeigt werden plus jene, die durch Effekte hinzugefügt werden) und wirf sie. Bedenke, dass du nie mehr als 4 Würfel des gleichen Typs werfen darfst.

KARTEN ERWERBEN (S. 9)

Gebe Gold in Höhe der Goldstücke auf einer Marktkarte aus, um diese zu erwerben.

LAKAIEN (S. 13)

Monstertyp. 4 verschiedene Lakaien pro Fraktion.

LETZTE HEROISCHE TAT (S. 20)

Da der Gesundheitsmarker nicht über den Erschöpfungsmarker bewegt werden darf, kann man im letzten Angriff unbegrenzt Schaden erleiden.

MARKT (S. 8)

Beschreibt die Seite des Spielfelds, auf welcher die Marktkarten ausliegen.

MONSTER AUFDECKEN (S. 11)

Nachdem alle Monster bewegt wurden, decke immer sofort alle in der ersten Reihe auf. Monster mit der Eigenschaft „Geht nach hinten“ werden ans Ende der Bahn gelegt und alle anderen Monster dieser Bahn eins nach vorne bewegt.

MONSTER-EFFEKTE (S. 15)

Beschreibt den Effekt eines Monsters, der Vorrang gegenüber den Grundregeln hat. Dies können permanente Effekte (Bahnen- und Reiheneffekte) sein oder Effekte, die bei einem Angriff ausgelöst werden.

MONSTER-STAPEL (S. 11)

Ein Kartenstapel enthält alle Lakaien, ein anderer alle Champions. Ziehe zu Beginn der Nachtphase eine bestimmte Anzahl Lakaien und Champions, welche den verdeckten Monster-Stapel bilden.

MONSTER VERNICHTEN (S. 19)

Verursacht ein Spieler genug Schaden, um das letzte Gold von einem Monster zu nehmen, vernichtet er es. Er erhält die Karte, wenn er mehr Wappenmarker (zähle auch die fiktive Anzahl an überschüssigen Schaden mit) auf der Karte hat als jeder andere Spieler. Ansonsten erhält der Spieler, der die meisten Wappenmarker auf dem vernichteten Monster hat, seine Karte.

MONSTERWÜRFEL (S. 18)

Es gibt schwarze und rote Monsterwürfel. Jedes Monster zeigt an, wie viele es von der jeweiligen Sorte erhält. Es dürfen nie mehr als 4 Würfel der gleichen Sorte geworfen werden.

QUESTEN (S. 7)

Decke pro Tagphase eine Quest auf. Sie können über das ganze Spiel erfüllt werden und geben zusätzliche Ruhmpunkte am Ende des Spiels. Der erste Spieler, der eine Quest erfüllt, legt seinen Wappenmarker auf das 1. Feld usw.

REAKTIONSKARTEN (S. 16)

Lege einen Wappenmarker darauf, um sie einmal pro Nacht zu nutzen und den Effekt nach einem Angriff oder (meist) vor dem Abhandeln des Angriffs anzuwenden.

REIHEN (S. 12)

Es gibt drei Reihen, die erste befindet sich vor den Barrikaden, die dritte vor dem Wald, die zweite liegt dazwischen.

REORGANISIEREN (S. 20)

Gibt es freie Felder in einer Bahn, bewege alle Monster in den Reihen dahinter eine Reihe nach vorne, bis alle leeren Felder gefüllt sind. Decke Monster in der ersten Reihe immer sofort auf.

RITTERWÜRFEL (S. 18)

Ein Spieler erhält 3 Ritterwürfel pro Angriff. Effekte können einen 4. hinzufügen.

RUHMPUNKTE (S. 22)

Sammelt man am Ende des Spiels durch Monster, Marktkarten, Questen und Ansehen. Der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt.

RÜSTUNG (S. 24)

Fügt dem Kampfwurf des Bosses eine bestimmte Anzahl an Schilden hinzu.

SCHADEN (S. 19)

Erhalte 1 Gold von der Monsterkarte pro Schaden, den du verursachst. Hat ein Monster kein Gold mehr, wird es vernichtet. Ein Ritter erhält 1 Wunde für jeden erlittenen Schaden. Der Gesundheitsmarker wird ein Feld pro Wunde in Richtung des Erschöpfungsmarkers bewegt. Der Gesundheitsmarker darf dabei nicht auf oder über den Erschöpfungsmarker bewegt werden. Erreicht der Gesundheitsmarker das letzte Feld vor dem Erschöpfungsmarker, endet die Nachtphase für diesen Spieler.

SCHLACHTFELD (S. 11)

Die Seite des Spielbretts, auf welcher die Monster ausgelegt werden.

SPIELDAUER (S. 7)

Das Spiel geht über drei Runden, jede mit einer Tag- und einer Nachtphase.

SPIELERREIHENFOLGE (S. 7)

Die Spielerreihenfolge erfolgt von oben nach unten (1. bis 4. Dorffeld).

STARTSPIELER (S. 7)

Spieler mit den meisten Schwertern nach dem Würfelwurf zu Beginn des Spiels.

STARTSPIELER IN DER NACHTPHASE (S. 11)

Der Spieler auf dem niedrigsten Feld des Schlachtfelds ist der Startspieler für diese Nacht.

TAGPHASE ERNEuern (S. 7)

Lege alle Wappenmarker von Karten zurück in den Vorrat der Spieler. Setze die Grollmarker der Spieler auf die jeweiligen Startwerte.

TAKTIKEN (S. 23)

Werden ausgelöst, wenn der Verhängnismarker auf eine Spalte mit Totenkopf bewegt wird. Wende den Effekt oder die Ausnahme an.

TROPHÄEN (S. 9)

Statt eine Marktkarte mit Gold zu erwerben, lege 2 deiner vernichteten Lakaien/Champions mit der von der Trophäe geforderten Fraktion ab und erhalte die Trophäe.

VERHÄNGNIS (S. 23)

Immer wenn sich die Verhängnisstufe erhöht, wird ein Boss stärker. Landet der Verhängnismarker auf einem Totenkopf, wird die aktuelle Boss-Taktik ausgelöst.

WUNDEN (S. 19)

Siehe "Schaden".



ZUSAMMENFASSUNG

TAGPHASE

1. ERNEUERN

Spieler entfernen ihre Wappenmarker von ihren Karten und legen sie zurück in ihren Vorrat.

Dann setzen sie ihre Erschöpfungs- und Gesundheitsmarker auf ihren Anfangswert.

Der Grollmarker jedes Spielers wird auf den Wert gesetzt, der mit seiner Startposition auf den Dorffeldern übereinstimmt.

2. QUEST AUFDECKEN

Decke die oberste Quest des aktuellen Quest-Stapels auf (I - 1. Tag, II - 2. Tag, III - 3. Tag). Bleibt bis zum Ende des Spiels offen liegen.

3. MARKTKARTEN ERNEUERN

Alle verdeckten Marktkarten aufdecken.

4. KARTEN ERWERBEN

In Spielerreihenfolge geben die Spieler Gold aus, um Marktkarten zu erwerben, oder sie legen 2 benötigte Lakaien/Champions einer bestimmten Fraktion ab, um Trophäen zu erwerben.

Wird so lange fortgeführt, bis alle gepasst haben.

5. ENDE DES TAGES

Nachdem ein Spieler passt, wird sein Ritter auf das nächste freie Feld des Schlachtfelds gesetzt (von oben nach unten) und er darf nicht länger an der Tagphase teilnehmen.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, endet die Tagphase und die Nachtphase beginnt.

NACHTPHASE

1. SCHLACHTFELD VORBEREITEN

Prüfe die Anzahl an Lakaien und Champions auf der Ansehen-Karte für diese Nacht (I - 1. Nacht, II - 2. Nacht, III - 3. Nacht). Bilde einen Stapel aus der Anzahl an Lakaien/Champions, mische ihn und lege die einzelnen Karten verdeckt auf den freien Feldern des Schlachtfelds ab. Dann drehe die Ansehen-Karte um.

2. MONSTER AUFDECKEN

Decke alle Monster in der ersten Reihe auf. Lege alle Monster mit der Eigenschaft „Geht nach hinten“ ans Ende ihrer Bahn und bewege alle Monster vor ihnen um eine Reihe nach vorne. Decke erneut alle Monster in der ersten Reihe auf.

3. BOSSE AUFBAUEN

Ziehe die oberste Bosskarte und lege sie offen auf den Boss-Stapel. Diese Karte bestimmt, welcher Boss für diese Nacht genutzt wird. Lege 1 Gold auf jeden Lebenspunkt des Bosses.

Lehne das zugehörige Boss-Tableau vertikal gegen den Wald und lege den Verhängnismarker auf die erste Stufe der Verhängnisanzeige.

Mische den Taktik-Stapel des Bosses und lege ihn offen neben die Bosskarte.

4. MONSTER ANGREIFEN

In Spielerreihenfolge wählen die Spieler ein aufgedecktes Monster für ihren Angriff aus und geben Erschöpfung in Höhe der Reihe aus, in der sich das Monster befindet. Dies wird fortgeführt, bis kein Spieler mehr Erschöpfung ausgeben kann.

Aktionskarten

Nutze vor deinem Angriff eine unerschöpfte Aktionskarte, indem du einen Wappenmarker darauf legst und sie erschöpfst.

Kampfwürfe

Führe einen Kampfwurf mit 3 Ritterwürfeln und schwarzen/roten Monsterwürfeln entsprechend der Monsterkarte aus (plus Würfel von Effekten).

Reaktionskarten

Nach dem Wurf, aber bevor man ihn abhandelt, kann man Wappenmarker auf Reaktionskarten legen, um deren Effekte zu nutzen.

Groll

Gebe 1 Groll aus, um einen Ritterwürfel einmalig erneut zu werfen (mehrfach nutzbar) oder gebe 2 Groll aus, um sofort einen zusätzlichen Ritterwürfel zu werfen (maximal 4 insgesamt).

Angriff abhandeln

Entferne einen Monsterwürfel für jedes deiner Glaubens-Ergebnisse. Füge einem Monster 1 Schaden (nimm 1 Gold) für jedes nicht durch Monster-Schilde verhinderte Schwert zu und lege einen Wappenmarker pro Schaden darauf. Erleide 1 Wunde für jedes Monster-Schwert, welches du nicht durch deine Schilde verhindern kannst. Erhöhe die Verhängnisstufe um 1 für jedes nicht verhinderte Verhängnis-Ergebnis. Hat das Monster kein Gold mehr, nimm seine Karte, wenn du mehr Wappenmarker auf ihm hast als alle anderen Spieler. Ansonsten erhält der Spieler mit den meisten Wappenmarkern die Karte oder der Spieler, der zuerst Schaden zugefügt hat (bei Gleichstand).

5. ENDE DER NACHTPHASE

Hat ein Spieler keine Gesundheit/Erschöpfung übrig, endet seine Nachtphase. Stelle seinen Ritter auf das nächste freie Dorffeld. Die Nacht endet, wenn alle Spieler auf Dorffeldern stehen.

Füge jeder Bahn 1 Schaden pro übrigem Lakai und 2 Schaden pro Champion in ihr zu. Füge jeder Bahn 1 Schaden für den übrigen Boss zu.