

# Bruderherz

## Eine Abenteuerbuch-Erweiterung

Willkommen bei *Der Herr der Träume: Bruderherz!*

Ein kleines Brüderchen ist nun Teil unserer Familie. Seine Stofftiere stehen noch ganz am Anfang ihres Weges und müssen sich in einer neuen Reihe von Gutenachtgeschichten spannenden Abenteuern stellen. Bevor ihr loslegt, möchten wir euch noch die Unterschiede und Regelanpassungen im Vergleich zum Grundspiel erklären.

### NEUER ABENTEUERSTAPEL



Diese Erweiterung hat einen eigenen Abenteuerstapel.

**Ganz wichtig:** Mischt ihn nicht und schaut euch die Karten nicht an! Alle Abenteuerkarten sind vorsortiert und mithilfe von Trennkarten in Geschichten eingeteilt. Das Abenteuerbuch wird euch zu Beginn jeder neuen Geschichte mitteilen, welche Abenteuerkarten ihr aus dem Stapel herausuchen und bereitlegen sollt. Im Laufe der Geschichte erfahrt ihr dann, wie die bereitgelegten Karten ins Spiel kommen.

### NEUE SCHLAF- UND VERGESSENEN-KARTEN



Diese Erweiterung enthält 10 neue Schlafkarten und 23 neue Vergessenen-Karten. Wenn ihr die Geschichten der *Bruderherz*-Erweiterung spielt, verwendet diese neuen Karten statt der Schlaf- und Vergessenen-Karten des Grundspiels. Alle Karten dieser Erweiterung haben auf der Vorderseite dieses Symbol: . So könnt ihr sie von den Karten des Grundspiels unterscheiden.

### NEUE PLÄTTCHEN



**Kaputter Spielzeughaufen**



**Plastik**



**Socken**



**Holzplanken**



**Türen**



**Zaubersand**



**Steinsäulen / Bowlingkugeln**



**Lucy**



**Karton**



**Törtchen**

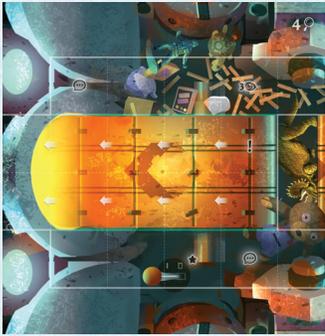


**Fliegender Teppich**

### KARTEN UND PLÄTTCHEN AUS DEM GRUNDSPIEL

Alle anderen Karten und Plättchen aus dem Grundspiel *Der Herr der Träume* werden auch in dieser Erweiterung verwendet. Falls ihr das Grundspiel noch nicht abgeschlossen habt, werdet ihr manchmal Karten aus dem Abenteuerstapel des Grundspiels herausuchen müssen. Auf den Trennkarten steht jeweils, welche Karten in welchen Geschichten enthalten sind.

## MINI-SPIELPLÄNE



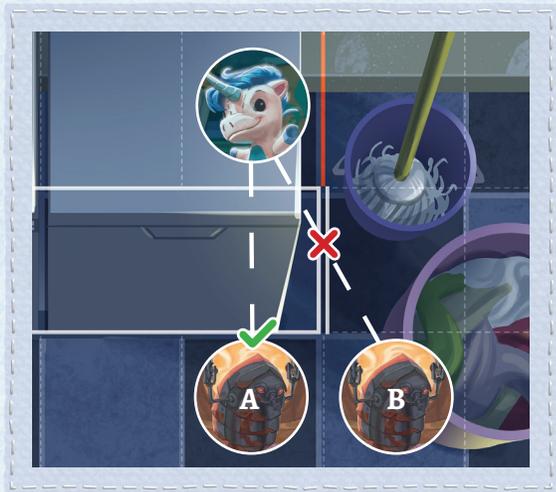
**Im Inneren der Maschine**



**Dunkler Karton**

Stoffis, die sich auf Mini-Spielplänen befinden, können nicht mit Figuren auf einer Buchseite des Abenteuerbuchs interagieren, außer es ist ausdrücklich erlaubt.

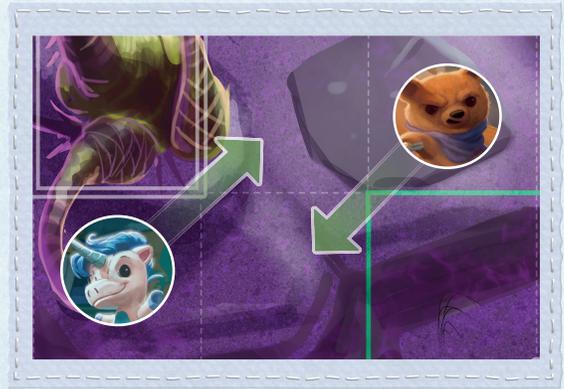
## ERWEITERTE REGEL: WEISSE LINIEN



Auf den Spielplänen des Grundspiels konnten Stoffis durchgezogene weiße Linien weder überqueren noch durch sie hindurchsehen (was für Fernkampfangriffe wichtig ist). In *Bruderherz* können **durchgezogene weiße Linien** weiterhin nicht überquert werden, sie blockieren aber nicht die Sichtlinie zum Ziel. Stattdessen stellen nun **doppelte weiße Linien** diejenigen Bereiche dar, die sowohl die Bewegung als auch die Sicht blockieren.

*Beispiel: Stups möchte einen Fernkampfangriff gegen eine Bettwanze durchführen. Sie kann Bettwanze A angreifen, aber nicht Bettwanze B, weil die doppelte weiße Linie ihre Sichtlinie blockiert.*

## DIAGONALE BEWEGUNGEN



Wenn ihr euch diagonal über eine Ecke bewegt, an der durchgezogene und gestrichelte Linien aufeinandertreffen, beeinträchtigt das eure Bewegung nicht. Behandelt solche Ecken einfach als gestrichelte weiße Linien.

## MONSTER INS SPIEL BRINGEN

Wenn ihr auf einem Spielplan mit mehreren -Feldern Monster ins Spiel bringen sollt, dann verteilt die Monster nacheinander möglichst gleichmäßig auf freie -Felder. Falls bereits alle -Felder besetzt sind, stellt das Monster auf ein freies Feld, das zu einem -Feld benachbart ist.

**Hinweis:** Ein freies Feld ist eines ohne Figuren darauf.

## CREDITS

**Spielleautor:** Jerry Hawthorne

**Texte:** Mr. Bistro

**Produktion:** Colby Dauch

**Illustrationen:** Kristen Pauline, Tregis

**Grafikdesign:** Dave Richards, Kendall Wilkerson

**Modellierung:** Chad Hoverter

**Redaktion:** Tabletop Polish

**Testspieler:** Callin Flores, Ray Sevits, Gordon Helle, Jeffrey Joyce, Richard Spangle, Nathan Stephens, Simon Stephens, Lara Williams, Spencer Williams

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung:** Simon Blome

**Redaktion & Lektorat:** Susanne Kraft, Christian Kox

**Satz & Layout:** Vanessa Lühr

## LOS GEHT'S

Ihr seid nun bereit für *Der Herr der Träume: Bruderherz!* Befolgt die Anweisungen zum allgemeinen Spielaufbau und alle anderen Regeln aus dem Grundspiel mit den oben genannten Ausnahmen. Wir wünschen viel Vergnügen im Reich der Träume!