

WÜRFELHELDEN

Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten



amigo-spiele.de/02203

Ein Spiel von Richard Garfield mit Illustrationen von Dann May (Quillsilver Studio)

Im Königreich Therion treiben fiese Bösewichte ihr Unwesen. Die Königin braucht dringend eure Hilfe, damit endlich wieder Ruhe und Frieden einkehren kann. Ihr sollt die Bösewichte finden und ihnen das Handwerk legen.

Als tapfere Helden führt jeder von euch eine Gruppe an. Stellt euch der Herausforderung und nehmt die Verfolgung der Bösewichte auf. Doch nur der Entschlossenste unter euch wird die Bösewichte schnappen können – und dafür winkt eine fürstliche Belohnung! Oder ihr lasst eure Mitspieler die Verfolgungsjagd unter sich austragen und macht euch auf die Suche nach kleinen und großen Schätzen.

Egal für welchen Weg ihr euch entscheidet: Nur Mut, Köpfchen und das nötige Quäntchen Glück führen euch in Therion zu Ruhm und Reichtum – und zum Sieg!

Die Helden von Therion



Zu den größten Kriegeren zählen die Bären aus dem Borbelholzer Wald. Ihre Stärke ist groß – ihre Güte und der Wille zu helfen sind noch größer.



Hoch in den Lüften über dem Aßgertal leben die edelmütigen Falken. Sie sind stolze Flieger und die besten Bogenschützen im ganzen Königreich.



An den seichten Ufern des Ebersbachs leben die Otter. Sie sind zwar klein, können sich aber als flinke und listige Kämpfer lautlos anschleichen.



Der Kälte und den steinigen Wegen der Berge Eisernhardt's trotzen die Steinböcke. Als Kartographen kennen sie jedes Gebiet in Therion genau.

Inhalt



4 Heldentableaus



7 Steckbriefe



36 Würfel

(je 12 in Weiß, Gelb und Rot)



2 Duellmarker
(für das Spiel zu zweit)



48 Münzen

(mit den Werten 1, 5, 10 und 20)

Im Folgenden findet ihr die Regeln für 3–4 Spieler. Die Änderungen für 2 Spieler stehen auf Seite 6 und 7.

Spielvorbereitung

1

Jeder von euch wählt einen der vier Helden und nimmt sich das entsprechende **Heldentableau**.



Emmitt

2

Nehmt euch jeder drei weiße, drei gelbe und drei rote **Würfel**. Zu Beginn spielt ihr mit den drei weißen Würfeln. Die gelben und roten Würfel legt ihr vorerst auf die entsprechenden Felder eures Heldentableaus.



Iva

3

Legt die **Steckbriefe** mit den Bösewichten nach oben als Stapel in die Tischmitte. Sortiert sie dabei nach ihren Werten. Den Steckbrief mit dem Wert „5“ legt ihr nach ganz oben, den mit dem Wert „15“ nach ganz unten, dazwischen alle mit dem Wert „10“.



Mascha



4

Legt die **Münzen** als Vorrat für alle erreichbar bereit.



5

Jeder von euch würfelt einmal mit allen drei weißen Würfeln. Schaut nach, wer von euch die **meisten Schwerter** gewürfelt hat. Bei einem Gleichstand würfeln alle Beteiligten so lange weiter, bis einer von euch die meisten Schwerter gewürfelt hat. Hast du die meisten Schwerter gewürfelt, schiebst du alle deine Würfel, die Schwerter zeigen, in die Nähe der Steckbriefe in der Mitte.



Phil

Hinweis: Legt nicht benötigte Würfel und Heldentableaus in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt **Würfelhelden** reihum im Uhrzeigersinn. Zu Beginn deines Zuges überprüfst du, ob du einen Bösewicht geschnappt hast (siehe „Einen Bösewicht schnappen“ auf S.5). Danach würfelst du bis zu drei Mal. Abhängig von deinem Würfelergebnis führst du verschiedene Aktionen durch: Mit verfolgst du einen Bösewicht. Würst du dabei bis zu deinem nächsten Zug von deinen Mitspielern nicht überboten, erhältst du eine Belohnung. Mit kassierst du Münzen. Mit gewinnst du neue Würfel hinzu, die du mit wieder verlieren kannst. Danach ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der bei der Spielvorbereitung seine Würfel zu den Steckbriefen gelegt hat.

Würfeln

Die Würfel, die dir zu Beginn deines Zuges zur Verfügung stehen, sind deine **aktuelle Gruppe**. Deine Gruppe besteht immer mindestens aus den drei weißen Würfeln, sie kann sich im Laufe des Spiels aber auch vergrößern.

Würfle **alle** Würfel deiner aktuellen Gruppe. Danach **darfst** du noch zwei weitere Male würfeln und dabei jedes Mal frei entscheiden, welche Würfel deiner Gruppe du erneut würfelst. Spätestens nach dem dritten Wurf steht dein Würfelergebnis fest. Du kannst aber auch bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf mit dem Würfeln aufhören.



1 Mascha beginnt das Spiel und würfelt einmal mit allen ihren drei weißen Würfeln. Einen der beiden Würfel mit und den mit würfelt sie erneut.

2 Sie würfelt die beiden Würfel mit und nochmals.

3 Nach dem dritten Wurf steht Maschas Würfelergebnis fest: Sie hat sechs Schwerter gewürfelt.

Aktionen durchführen

Je nachdem, welche Symbole deine Würfel **nach** deinem letzten Wurf zeigen, führst du alle zutreffenden Aktionen durch. Danach ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es gibt folgende Aktionen:

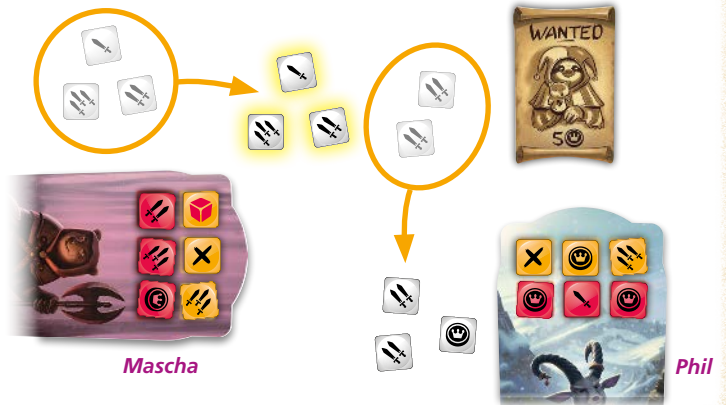
1. Einen Bösewicht verfolgen

Nehmt die Verfolgung des Bösewichts auf und lasst euch dabei nicht überholen. Denn nur der Entschlossenste unter euch wird ihn schnappen.

Liegen noch **keine** Schwerter bei den Steckbriefen in der Mitte, legst du alle deine gewürfelten Schwerter zu den Steckbriefen.




Liegen bereits Schwerter eines Mitspielers bei den Steckbriefen, zählst du alle deine gewürfelten Schwerter zusammen. Ist die Anzahl deiner Schwerter **höher** als die Anzahl der Schwerter, die bereits in der Mitte liegen, hast du deinen Mitspieler überboten. Dieser nimmt seine Würfel zurück zu sich und du legst stattdessen alle deine gewürfelten Schwerter zu den Steckbriefen. Nun verfolgst du den Bösewicht.

Mit sechs Schwertern überbietet Mascha die vier Schwerter von Phil. Er nimmt seine beiden Würfel zurück zu sich und Mascha legt ihre sechs Schwerter in die Mitte.



Ist die Anzahl deiner gewürfelten Schwerter **niedriger oder gleich**, konntest du deinen Mitspieler nicht überbieten. Du behältst deine Würfel bei dir und nimmst die Verfolgung **nicht** auf.

Hinweis: Bei den Steckbriefen können immer nur die Würfel eines Spielers liegen.

Nach Mascha ist Emmitt an der Reihe. Nach drei Würfeln hat Emmitt folgendes Ergebnis: ,  und . Mit ebenfalls sechs Schwertern kann Emmitt Mascha nicht überbieten. Emmitt kann die Verfolgung nicht aufnehmen, Mascha bleibt dem Bösewicht weiter auf der Spur.

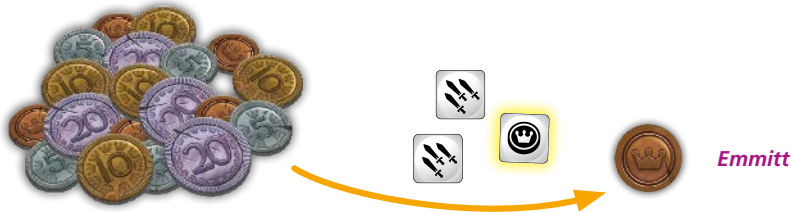
Liegen deine Würfel zu Beginn deines nächsten Zuges noch immer in der Mitte, weil dich niemand überboten hat, hast du den Bösewicht geschnappt (siehe „Einen Bösewicht schnappen“ auf S.5).



2. Münzen kassieren

Du sammelst Münzen ein, die die Bösewichte auf ihrer Flucht verloren haben.

Für jeden Würfel, der nach deinem letzten Wurf eine Münze zeigt, nimmst du dir eine 1er-Münze aus dem Vorrat.







Emmitt hat außer sechs Schwertern auch  gewürfelt. Er nimmt sich für diese gewürfelte Münze eine 1er-Münze aus dem Vorrat.

Der große Schatz!

Während die anderen den Bösewicht verfolgen, gehst du lieber auf Schatzsuche.



Zeigen die Würfel deiner Gruppe nach deinem letzten Wurf **kein Schwert**, erhältst du **doppelt** so viele Münzen, wie du gewürfelt hast.

Iva würfelt in ihrem zweiten Wurf ,  und . Sie beendet das Würfeln. Weil sie kein Schwert gewürfelt hat, erhält sie doppelt so viele Münzen, wie sie gewürfelt hat. Sie nimmt sich vier 1er-Münzen aus dem Vorrat. Außerdem vergrößert sie mit  ihre Gruppe um einen gelben Würfel (siehe „3. Deine Gruppe wird größer“ auf S.5).

Hinweis: Ihr dürft eure Münzen jederzeit mit Münzen aus dem Vorrat wechseln.

3. Deine Gruppe wird größer

Dein Heldenmut spricht sich herum. Du erhältst tatkräftige Unterstützung!

Mit jedem Würfel, der nach deinem letzten Wurf einen gelben oder roten Würfel zeigt, vergrößert sich deine Gruppe. Du erhältst ab deinem **nächsten Zug** für jedes gewürfelte Symbol entsprechend einen gelben bzw. roten Würfel für deine Gruppe dazu. Nimm den entsprechenden Würfel von deinem Heldentableau und lege ihn zu deiner aktuellen Gruppe.

Liegt auf deinem Heldentableau kein Würfel der entsprechenden Farbe mehr, entfällt die Aktion.



Nach seinem letzten Wurf hat Phil folgendes Würfelergebnis:   und . Er nimmt zwei gelbe Würfel von seinem Heldentableau und legt sie zu seiner aktuellen Gruppe. In seinem nächsten Zug würfelt Phil also mit insgesamt fünf Würfeln.

Deine Gruppe wird kleiner

Die Bösewichte können ziemlich furchteinflößend sein. Schneller als du denkst, ergreifen Teile deiner Gruppe die Flucht!

Würfelst du mit deinen gelben oder roten Würfeln zu einem **beliebigen Zeitpunkt** ein X, so scheiden diese Würfel **sofort** aus deiner aktuellen Gruppe aus. Lege sie direkt zurück auf dein Heldentableau. Du darfst sie **nicht erneut würfeln**, auch wenn dir in deinem Zug noch Würfel zustehen. Die übrigen Würfel deiner Gruppe kannst du nach den normalen Regeln erneut würfeln. Du darfst Würfel, die du verloren hast, im selben Zug wieder zum Vergrößern deiner Gruppe verwenden und diese wie gewohnt ab deinem nächsten Zug würfeln.

Einen Bösewicht schnappen

Du hast einen Bösewicht geschnappt! Du übergibst ihn den Wachen der Königin und erhältst dafür eine Belohnung.

Beginnst du deinen Zug und deine Schwerter liegen noch immer bei den Steckbriefen? Dann nimm deine Würfel zurück zu deiner aktuellen Gruppe. Außerdem nimmst du dir den obersten Steckbrief und legst ihn mit der Rückseite nach oben neben deinem Heldentableau ab. Die dargestellten Münzen sind deine **Belohnung**. Sie zählt bei Spielende zu deinen gesammelten Münzen hinzu.

Nun geht es um den nächsten Steckbrief auf dem Stapel. So verteilt ihr im Laufe des Spiels nacheinander alle sieben Steckbriefe.

Anschließend führst du deinen Zug wie gewohnt fort, indem du würfelst und die entsprechenden Aktionen durchführst.

Hinweis: Du legst in diesem Zug gewürfelte Schwerter direkt wieder zu den Steckbriefen und verfolgst damit den nächsten Bösewicht.



Mascha ist wieder am Zug. Ihre gewürfelten Schwerter liegen noch in der Mitte, denn sie wurde von ihren Mitspielern nicht überboten, seit sie das letzte Mal am Zug war. Mascha hat den Bösewicht geschnappt! Sie nimmt ihre Würfel zurück zu sich. Außerdem nimmt sie sich den Steckbrief und legt ihn mit der Rückseite nach oben neben ihrem Heldentableau ab. Die abgebildeten fünf Münzen sind ihre Belohnung. Danach setzt sie ihren Zug wie gewohnt fort.

Spielende

Ihr habt alle Bösewichte geschnappt und Therion zu einem sichereren Ort gemacht.

Das Spiel endet **sofort**, sobald einer von euch den letzten Steckbrief genommen hat. Zählt eure gesammelten Münzen. Wer von euch die meisten Münzen hat, ist der (glor-)reiche Sieger. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Phil



Emmitt



Mascha



Iva

Emmitt hat den letzten Bösewicht geschnappt. Damit endet das Spiel sofort, er würfelt nicht noch einmal. Nun zählen alle, wie viele Münzen sie gesammelt haben. Phil hat einen Bösewicht geschnappt und zehn Münzen als Belohnung erhalten. Hinzu kommen 45 Münzen, die er im Laufe des Spiels erwürfelt hat. Phil hat also insgesamt **55 Münzen**. Mascha kommt auf **53 Münzen** (25 + 28), Emmitt erhielt insgesamt **57 Münzen** und Iva **59 Münzen**. Damit hat Iva gewonnen!

Regeln für 2 Spieler



Wenn ihr **Würfelhelden** zu zweit spielt, ändern sich die folgenden Regeln:

Spielvorbereitung

Nehmt euch jeder einen der beiden **Duellmarker** und legt ihn auf eurem Heldentableau ab.

Nehmt die sieben Steckbriefe und legt zwei beliebige mit dem Wert „10“ zurück in die Schachtel. Aus den übrigen **fünf Steckbriefen** bildet ihr wie gewohnt einen sortierten Stapel.

Spielablauf

Um die Belohnung zu erhalten, darfst du bei der Verfolgung eines Bösewichts **zwei Mal** hintereinander nicht von deinem Mitspieler überboten werden.

So gehst du vor:

Überprüfe wie gewohnt **zu Beginn deines Zuges**, ob die Schwerter, die du in deinem letzten Zug zu den Steckbriefen gelegt hast, noch immer dort liegen. Ist dies der Fall, nimmst du deine Würfel zurück zu deiner aktuellen Gruppe und legst deinen **Duellmarker** zu den Steckbriefen in die Mitte. Noch hast du den Bösewicht nicht geschnappt.

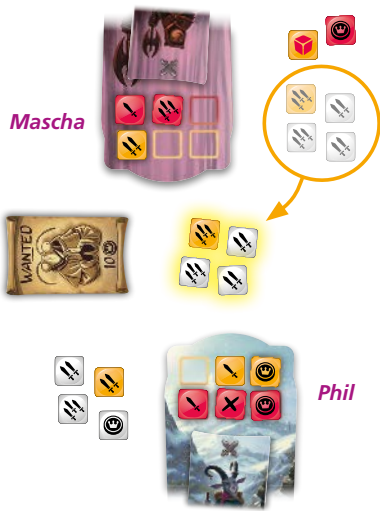
Danach setzt du deinen Zug wie gewohnt fort, indem du würfelst und im Anschluss die entsprechenden Aktionen durchführst. Gewürfelte Schwerter legst du neben deinen Duellmarker zum Steckbrief, um den Bösewicht weiter zu verfolgen. Legst du in diesem Zug keine Schwerter in die Mitte, kann dein Mitspieler dich bereits mit einem Schwert überbieten.

Überbietet dein Mitspieler dich, nimmst du deine gewürfelten Schwerter und – solltest du ihn bereits in die Mitte gelegt haben – deinen Duellmarker zurück zu dir.

Liegen jedoch zu Beginn deines Zuges **sowohl** deine gewürfelten Schwerter **als auch** dein Duellmarker in der Mitte, hast du den Bösewicht geschnappt. Du erhältst wie gewohnt die Belohnung und nimmst sowohl deine Würfel als auch deinen Duellmarker zurück zu dir.



Beispielzüge in einem Spiel zu zweit



1

Mascha hat gewürfelt. Ihre Schwerter legt sie in die Mitte. Außerdem erhält sie eine Münze und einen roten Würfel.



2

Phil ist dran und würfelt. Er kann Mascha nicht überbieten, erhält aber zwei Münzen und einen gelben Würfel.



3a

Mascha nimmt ihre Würfel zurück und legt ihren Duellmarker in die Mitte. Sie ist dem Bösewicht weiter auf der Spur.



3b

Nun würfelt Mascha erneut und legt wieder Schwerter in die Mitte. Sie erhält zwei Münzen, verliert jedoch einen roten Würfel.

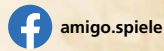


4

Phil würfelt. Er erhält eine Münze und einen roten Würfel. Da er Mascha nicht überbieten kann, hat sie den Bösewicht geschnappt!



Kennt ihr auch diese Spiele?



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de