

BERSERKERS

EINLEITUNG

Die Schattenreiter sind auf dem Weg in die Regionen von Helm, um Finsternis zu verbreiten und das Schicksal seiner Bewohner zu besiegeln.

Drei tugendlose Berserker werden von König Hrolf Kraki beauftragt, den Willen der Hölle zu vernichten.

Die drei Krieger bereiten sich darauf vor, die schützenden Feuer Odins zu entzünden und die unheilvollen Reiter mit dem heiligen Siegel zu markieren...

SPIELKOMPONENTEN

50 Karten.

4 weiße, 1 schwarzer, 1 blauer, 1 roter & 1 grüner Würfel.

3 Berserker-Chips. 3 Schattenreiter-Chips. 6 Schatz-Chips.

8 grüne & 5 violette Edelsteine.

1 schwarze, 1 blaue & 1 rote Spielfigur.

3 gelbe, 3 weiße, 1 grüner & 1 orangener Quader.

ZIEL DES SPIELS

Du schlüpfst in die Rolle der drei Berserker und musst die acht Schutzfeuer entzünden, sowie die drei Schattenreiter mit dem heiligen Siegel kennzeichnen um den König zufriedenzustellen.

KARTENÜBERSICHT



4 Aktionskarten: Diese repräsentieren die Aktionen, die die Berserker mithilfe der Aktionswürfel durchführen können.



1 Schattenreiter-Karte: Diese zeigt die Aktionen, die die Schattenreiter während ihres Zuges durchführen werden.



12 Ortskarten: Sie zeigen die verschiedenen Orte, welche das Königreich Helm bilden.



10 Dorfbewohnerkarten: Diese stellen Gegenstände dar, die die Dorfbewohner dir anbieten, wenn du ihnen hilfst.



1 Ork-Karte: Diese zeigt die Aktionen, die die Orks während ihres Zuges durchführen werden.



1 Reichtums-Karte: Mit ihr kann man festhalten, wie viele Goldstücke die Berserker in ihrem Besitz haben.



12 Königliche Befehle Karten: Diese Karten stellen die Königlichen Befehle dar. Sie fungieren als obligatorische Nebenaufgaben.



4 Grimoirekarten: Diese gehören zu einer der königlichen Befehlskarten.



Spielerhilfekarten: Sie geben dir eine Übersicht der verschiedenen Aktionen.

WEITERE SPIELKOMPONENTEN



3 Berserker-Chips: Sie stellen die drei Berserker dar, die du spielst. Die Vorderseite, wenn der Charakter bei voller Gesundheit ist und die Rückseite, wenn der Charakter verwundet ist.



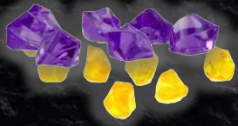
3 Schattenreiter-Chips: Sie stellen die drei Schattenreiter dar, gegen die du kämpfst. Die Vorderseite, wenn der Reiter ins Spiel kommt und die Rückseite, wenn der Reiter mit dem heiligen Siegel gekennzeichnet wird.



6 Schatz-Chips: 5 Chips ohne Aufdruck auf beiden Seiten und 1 Chip mit einem Schatz auf einer Seite. Sie gehören zu einer der königlichen Befehlskarten.



3 Spielfiguren: Jede Spielfigur steht für einen Trupp Orks.



13 Edelsteine: Die 5 violetten Edelsteine repräsentieren die Finsternis und die 8 gelben Edelsteine die schützenden Feuer.



3 gelbe Quader: Diese werden in der Nebenaufgabe „Das Geheimnis der Elfen“ zur Darstellung der Elfengruppen benutzt.



1 orangener und 1 grüner Quader: Der orangene Quader steht für Zodd in der Nebenaufgabe "Die Rückkehr von Zodd" und der grüne Quader für die Goblin-Gruppe in der Nebenaufgabe "Finger weg von den Goblins".



3 weiße Quader: Die weißen Quader werden benutzt, um die Reichtums-Anzeige, die Dorfhelfer-Anzeige und Zodds Gesundheitspunkte zu markieren.

4 weiße Würfel für die Berserker-Aktionen.

1 roter, 1 blauer und 1 schwarzer Würfel für die Aktionen der Schattenreiter (der rote Würfel wird auch für Zodds Aktionen und der blaue Würfel für die Nebenaufgabe "Thors Zorn" verwendet. Alle 3 Würfel werden auch für die Aktionen der Orks verwendet).

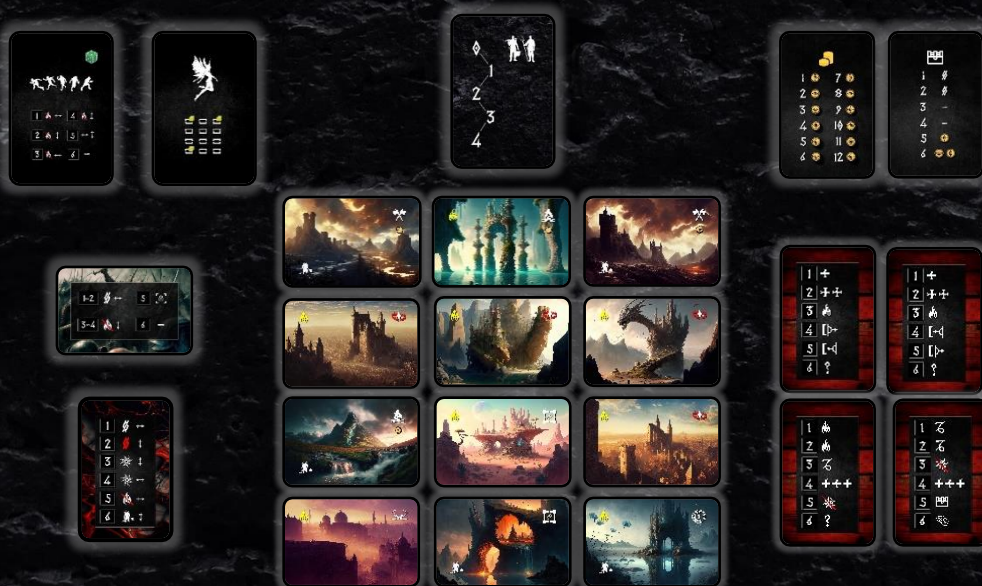
1 grüner Würfel für die Goblin-Aktionen.

SPIELAUFBAU


- Misch die *Ortskarten* und lege sie zufällig in die Mitte des Spielfelds, so dass drei Spalten mit je vier Karten entstehen. Dieser Bereich mit 12 Karten stellt das gesamte Königreich Helm dar. (***Spielbereich***)
- Lege die 3 *Berserker-Chips* (mit der vollen Gesundheitsseite nach oben) auf die *Ortskarte*, die sich ganz unten rechts befindet.
- Lege die 3 *Schattenreiter-Chips* (mit der "Nicht-Siegel"-Seite nach oben) auf die *Ortskarte* ganz oben links.
- Lege die 4 *Aktionskarten* rechts neben die *Ortskarten* auf die Seite, die nicht das "Training"-Symbol zeigt:

- Lege die *Schattenreiter-Karte* links neben die *Ortskarten*.
- Lege die *Ork-Karte* oberhalb der *Schattenreiter-Karte* ab.
- Misch die *Dorfbewohnerkarten*, bilde einen Stapel und lege ihn neben den Spielbereich. Lege oben auf den Stapel einen weißen Würfel mit dem Wert Null.
- Misch die Karten mit den *Königlichen Befehlen* und ziehe zwei davon, die während des Spiels die "aktiven" Karten sind. Lege sie in die Nähe des Spielfelds und entferne die restlichen Karten aus dem Spiel.
- Lege die *Reichtums-Karte* zusammen mit einem weißen Würfel mit dem Wert 4 neben das Spielfeld.
- Lege die *Spielhilfe-Karten* in die Nähe des Spielbereichs.
- Die *Grimoirekarten* werden außerhalb des Spiels beiseitegelegt, es sei denn, die Nebenaufgabe "Das Grimoire der Hexe" liegt aus.
- Leg die violetten Edelsteine in die Nähe des Spielfelds. Sie bilden den "Finsternis"-Vorrat.
- Leg die gelben Edelsteine in die Nähe des Spielfelds. Sie bilden den „Schutzfeuer“-Vorrat.
- Platziere alle anderen Gegenstände (Würfel, Holzwürfel...) in der Nähe des Spielfelds.

ÜBERSICHT SPIELAUFBAU



AUSFÜHRLICHES ZIEL DES SPIELS

Dein Spielziel ist es, die acht Schutzfeuer Odins zu entzünden und die drei Schattenreiter mit dem heiligen Siegel zu versehen. Um die heiligen Feuer zu entzünden, musst du deine Berserker bewegen, sie auf Ortskarten mit dem Symbol  zu platzieren und dann die Aktion **SCHUTZFEUER ENTZÜNDEN** durchführen. Wenn alle 8 Schutzfeuer entzündet sind, kann sie nichts mehr löschen!

Um die Schattenreiter mit dem heiligen Siegel zu markieren, musst du die Aktion **MIT DEM HEILIGEN SIEGEL MARKIEREN** für die Reiter durchführen, die sich auf einer Ortskarte befinden, die ein brennendes Feuer und mindestens einen Berserker enthält.

Aber das ist noch nicht alles: Um das Spiel zu gewinnen, musst du auch noch die "Königlichen Befehle" erfolgreich abschließen. Am Anfang ist es ratsam, zwei davon zu ziehen (die Königlichen Befehle werden weiter unten näher erläutert). Wenn man das Spiel besser kennt, kann man auch mehr ziehen.

Außerdem gilt: Je mehr Königliche Befehle du während des Aufbaus ziehst, umso mehr Goldstücke hast du zu Beginn des Spiels. Mit der *Reichtumskarte* kannst du die Anzahl der Goldstücke in deinem Besitz verfolgen. Mit Goldstücke kannst du bestimmte kostenpflichtige Aktionen durchführen, aber auch die Aktionswürfel neu werfen.

ABLAUF EINER PARTIE

Ein Spiel besteht aus einer unbestimmten Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen: Der **BERSERKER-PHASE**, der **SCHATTENREITER-PHASE** und der **ORK-PHASE**.

RUNDENABLAUF - PHASE 1

1 - BERSERKER-PHASE (SPIELERPHASE)


- Würfle alle vier Aktionswürfel (die weißen Würfel).
- Positioniere jeden Würfel auf einer Aktionskarte deiner Wahl, wobei das Würfelergebnis und die Zahl neben der Aktion beachtet müssen. Du kannst maximal 4 Aktionen durchführen, die du beliebig verteilen kannst, aber es kann nur maximal einen Würfel pro Aktionskarte platziert werden (außer wenn die Aktionskarte verbessert wurde, siehe Seite 9). Es ist nicht zwingend erforderlich, alle Würfel einzusetzen. Wenn du eine Aktion auswählst, wende sofort ihren Effekt an.

ÜBERBLICK ÜBER DIE AKTIONEN DER AKTIONSKARTEN

BEWEGEN

Mit dieser Aktion kannst du einen Berserker von einer Ortskarte zu einer anderen bewegen. Er kann sich orthogonal bewegen, aber niemals diagonal. Wenn dieses Logo 1 Mal angezeigt wird, kann er sich von einer Ortskarte zu einer anderen bewegen. Wenn es 2 oder 3 Mal angezeigt wird, kann er sich zwei oder drei Ortskarten weit bewegen. (Du kannst eine Bewegungsaktion nicht auf mehrere Berserker aufteilen.)

SCHUTZFEUER ENTZÜNDEN

Mit dieser Aktion kannst du ein schützendes Feuer auf einer Ortskarte anzünden. Wenn du ein Feuer entzündest, füge einen gelben Edelstein auf der Ortskarte hinzu. Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn das Feuer-Symbol  auf der Ortskarte vorhanden ist und wenn die Karte nicht bereits einen gelben Edelstein enthält.

WEGSTOßEN

ANZIEHEN

Mit diesen Aktionen kannst du entweder eine lebende Kreatur (Berserker, Schattenreiter, Orks, Goblins, Elfen, Zodd) vom Ort eines Berserkers auf einen orthogonal angrenzenden Ort ziehen oder von diesem Ort wegstoßen.

FINSTERNIS BEENDEN

Mit dieser Aktion kannst du die Finsternis an einem Ort beenden, an dem sich ein violetter Edelstein befindet. Entferne dazu den violetten Edelstein und leg ihn zurück in den Vorrat der Finsternis.



MIT DEM HEILIGEN SIEGEL MARKIEREN

Mit dieser Aktion kannst du Schattenreiter markieren. Du kannst diese Aktion nur durchführen, wenn sich mindestens ein Berserker an dem Ort befindet, an dem sich ein Reiter befindet, und nur, wenn sich an dem Ort ein brennendes Schutzfeuer (gelber Edelstein) befindet. Wenn du einen Schattenreiter markierst, dreh ihn auf seine "Siegel"-Seite.

Er bleibt bis zum Ende des Spiels auf dieser Seite. Das Markieren aller drei Schattenreiter ist Teil des Siegesziels.



PLÜNDERN

Mit dieser Aktion kannst du eine Gruppe von Händlern plündern. Das Plündern kann Goldstücke einbringen, kann aber auch die Berserker verletzen. Wenn du diese Aktion durchführst, wähle einen deiner Berserker aus und wirf den schwarzen Würfel.

1 oder 2: Dein Berserker ist verletzt (drehe ihn auf die Seite "verletzt").

3 oder 4: Es passiert nichts, die Plünderung ist fehlgeschlagen.

5: Du erhältst 1 Goldstück.

6: Du erhältst 2 Goldstücke.



GLÜCKSSPIEL

Diese Aktion ermöglicht es dir, mit den Dorfbewohnern ein Spiel zu spielen. Wenn du diese Aktion durchführst, gib ein Goldstück aus und wirf zwei Würfel (den schwarzen und den grünen). Dann wirf erneut den Würfel mit dem niedrigsten Wert.

Wenn dieser gleich oder höher als der erste Würfel ist, gewinnst du das Spiel (Du erhältst 3 Goldstücke).

Ist er niedriger, ist das Spiel verloren.



ORTSAKTION

Mit dieser Aktion können Sie eine Ortsaktion durchführen. In der oberen rechten Ecke jeder Ortskarte befindet sich eine bestimmte Aktion. Diese Aktion kostet manchmal ein Goldstück zusätzlich zu dem verwendeten Würfel.

ÜBERSICHT DER ORTSAKTIONEN

Um eine Ortsaktion zu aktivieren, musst du einen Aktionswürfel auf « ? » platzieren. Du kannst eine Ortsaktion nur aktivieren, wenn sich mindestens einer deiner Berserker auf dem betreffenden Ort befindet.



VERSAMMLUNG

Mit dieser Aktion kannst du bis zu 3 Berserker-Chips auf dieser Ortskarte sammeln.



GEHEIMGANG

Mit dieser Aktion kann einen Berserker, der sich auf dieser Ortskarte befindet, auf eine beliebige andere Ortskarte verschoben werden. (Diese Aktion ist keine "Bewegung")



AUSRUHEN (diese Aktion kostet 1 Goldstück)

Ausruhen erlaubt dir, einen Berserker zu heilen, der sich auf dieser Ortskarte befindet.




BLOCKIEREN

Mit dieser Aktion kannst du einen beliebigen Schattenreiter-Würfel (blau, rot oder schwarz) blockieren. Der blockierte Schattenreiter kann seinen nächsten Zug nicht mehr ausführen. Leg den gewählten Würfel auf diese Aktion, um es zu markieren.



TRAINIEREN (diese Aktion kostet 1 Goldstück)

Mit dieser Aktion kannst du eine Aktionskarte verbessern. Wenn du eine Aktionskarte verbesserst, drehe sie auf ihre  Seite um. Aktionskarten, auf denen dieses Logo abgebildet ist, können mit bis zu zwei statt einem Aktionswürfel belegt werden. Du kannst jedoch nicht zweimal die gleiche Aktion auf einer Karte auswählen.



ORK-TRUPP VERNICHTEN

Mit dieser Aktion kannst du einen Trupp Orks (Ork-Figur) vernichten.

Du kannst ihn nur dann vernichten, wenn er sich an dem Ort befindet, an dem du die Aktion durchführst.

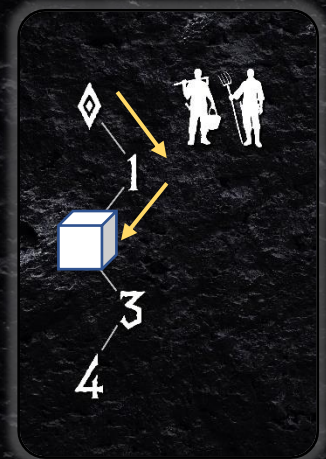
Wenn du ihn vernichtest, entferne die Figur, die den Trupp repräsentiert und leg sie zurück in den Vorrat. Sie kann später wieder ins Spiel kommen.

DEN DORFBEWÖHNERN HELFEN

Wenn du in deinem Spielzug nicht alle Aktionswürfel spielen kannst oder willst, hast du die Möglichkeit, sie zu verwenden, um den Dorfbewohnern zu helfen. In diesem Fall werfen Sie den oder die Würfel ab, indem Sie sie neben das Deck "Hilfe für Dorfbewohner" legen. Für jeden Würfel, den Sie auf diese Weise abwerfen, ziehen Sie den weißen Quader auf der Hilfsanzeige weiter.

Der Quader rückt eine Stufe weiter, unabhängig vom Wert des abgeworfenen Würfels. Wenn der Quader Stufe 4 erreicht, müssen Sie eine der beiden folgenden Optionen wählen:

- Nimm dir **ein Goldstück**
- Ziehe sofort die erste Karte des Dorfbewohner-Decks und leg sie in die Nähe des Spielbereichs. Die Dorfbewohner sind großzügig und schenken dir einen wertvollen Gegenstand.




Die Dorfbewohnerkarten sind sehr mächtig und können helfen, die Berserker zum Sieg zu führen. Du kannst sie jederzeit während deines Spielzuges einsetzen. Nachdem du eine Karte eingesetzt hast, leg sie ab; sie wird bis zum Ende des Spiels nicht mehr benötigt.

Nachdem du dich für eine der beiden Optionen entschieden hast, setz den Quader wieder auf Stufe Null zurück.

ÜBERSICHT DER DORFBEWÖHNERKARTEN

Auf die Dorfbewohnerkarten sind Buchstaben von A bis J gedruckt. Leg sie vor dir aus, bevor du diesen Abschnitt liest.

A - RITTERSCHILD

Wenn einer deiner Berserker bei einem Angriff eines Schattenreiters oder eines Orktrupps verletzt wird, wirf diese Karte ab, um den Angriff zu ignorieren. (Funktioniert auch mit )

B - STIEFEL DES ADLIGEN

Lege diese Karte ab, um bis zu 3 Züge mit einem Berserker zu machen.


C - MAGISCHER UMHANG

Wirf diese Karte ab, um eine Geheimgang-Aktion durchzuführen.

D - EDELSTEINFELSEN

Wirf diese Karte ab, um bis zu 4 Aktionswürfel in einem Zug neu zu werfen.

E - SCHWERT DES RITTERS

Wirf diese Karte ab, um einen Ork-Trupp an deinem Ort zu eliminieren. (Funktioniert auch an Orten, an denen dieses Symbol nicht zu sehen ist): 

F - VERDÄCHTIGES GETRÄNK

Wirf diese Karte ab, um einen deiner Berserker zu heilen.

G - DRUIDEN-GEBRÄU

Wirf diese Karte ab, um einen deiner Berserker wiederzubeleben. Er kehrt in voller Gesundheit an seinen Startort zurück.

H - MELPOMENE'S HARFE

Wirf diese Karte ab, um zu verhindern, dass die Schattenreiter in ihrem nächsten Zug die Finsternis verbreiten. (Wird in Phase 1 abgeworfen).

I - GOLDENE BÖRSE

Wirf diese Karte ab, um **3 Goldstücke** zu erhalten.

J - GEHEIMNISVOLLER GEGENSTAND

Dieser wunderschöne Gegenstand strahlt eine geheimnisvolle Kraft aus, aber wozu dient er?

RUNDENABLAUF - PHASE 2

2 - SCHATTENREITER-PHASE (GEGNERPHASE)

- Wirf den schwarzen, blauen und roten Würfel. Jeder Würfel wird dem Reiter der gleichen Farbe zugewiesen.
- Lege die Würfel auf der Schattenreiter-Karte auf das Feld, das ihrem Wert entspricht. Es können mehrere Würfel auf demselben Feld liegen.
- Wende die Effekte der Reiter-Aktionen in beliebiger Reihenfolge an.

ÜBERSICHT DER SCHATTENREITER-AKTIONEN



ANGRIFF

Der Schattenreiter greift alle Berserker an, die sich auf seinem Ort befinden.



ERWEITERTER ANGRIF

Der Schattenreiter greift alle Berserker an, die sich auf seinem Ort befinden, aber auch auf benachbarten Orten. (Niemals diagonal). Angriffe überqueren die Spielzone nicht.



DIE FINSTERNIS VERBREITEN

Der Schattenreiter verbreitet die Finsternis an den Ort, an dem er sich befindet. Platziere einen violetten Edelstein auf dem Ort. Es kann nicht mehr als ein violetter Edelstein auf einem Ort liegen (es sei denn, Sie spielen mit der Königsforderung Nummer 2). Die 5 violetten Edelsteine bilden den Vorrat der Finsternis. Wenn die Finsternis von einem Berserker aufgehoben wird, kehrt der Edelstein in den Vorrat zurück.

Wenn Sie einen violetten Edelstein auf einen Ort legen müssen, der Vorrat aber leer ist, ist das Spiel verloren!

EINE SCHUTZFEUER LÖSCHEN




Der Schattenreiter löscht, wenn möglich, das Schutzfeuer, das sich auf seinem Ort befindet. Entferne den gelben Edelstein, falls vorhanden, und lege ihn in den Vorrat zurück.

Wichtig: Wenn bereits alle 8 Schutzfeuer entzündet sind, wird diese Aktion übersprungen und es passiert nichts.

EINEN ORK-TRUPP ANWERBEN



Wenn sich der Schattenreiter auf einem Ort befindet, der das Orksymbol zeigt  (das Symbol befindet sich unten links auf den Ortskarten), nimm eine beliebige Figur von den verfügbaren und platziere sie auf der Ortskarte. Es dürfen sich nicht mehr als drei Ork-Figuren im Spiel befinden. Wenn eine Figur aus dem Spiel genommen wird, leg sie in den Vorrat zurück, damit sie später wieder ins Spiel kommen kann.

BEWEGEN VON GEGNERN



Neben den Aktionen der Schattenreiter befindet sich immer ein Pfeil. Er zeigt die Bewegung an, die der Schattenreiter als Ergebnis seiner Aktion ausführen wird. Andere Gegner benutzen dieselben Pfeile, um sich zu bewegen. Wenn es zwei Pfeile gibt, wird der Gegner zwei Bewegungen ausführen. Im Gegensatz zu Berserkern können sich alle Gegner (Reiter, Orks, Goblins, Zodd) **durch das Spielfeld bewegen**.

Beispiel 1: Wenn ein Schattenreiter, der sich auf dem Ort ganz oben rechts im Spielfeld befindet, um einen Ort nach rechts ziehen muss, wird er sich ganz oben links im Spielfeld wiederfinden.

Beispiel 2: Wenn ein Ork-Trupp, der sich ganz unten links im Spielfeld befindet, sich von einem Ort nach unten bewegen muss, wird er sich ganz oben links im Spielfeld wiederfinden.

Wichtig: Selbst wenn die Aktion eines Gegners ungültig oder abgebrochen ist, muss der neben der Aktion angezeigte Zug ausgeführt werden.

RUNDENABLAUF - PHASE 3

3 - ORK-PHASE (GEGNERPHASE)

Wenn sich kein Ork-Trupp in der Spielzone befindet, ignoriere diese Phase.
Wenn es einen oder mehrere Ork-Trupps in der Spielzone gibt:

- Würfle für jede Ork-Figur in der Spielzone einen Würfel (der blaue Würfel für die blaue Figur, den schwarzen für die schwarze Figur und den roten für die rote Figur).
- Platziere die Würfel auf der Ork-Karte bei den Feldern, die ihrem Wert entsprechen.
- Wende die Effekte der Ork-Aktionen in der von dir gewählten Reihenfolge an.

ÜBERSICHT DER AKTIONEN DER ORK-TRUPPS



ANGRIFF

Der Trupp greift alle Berserker an, die sich auf seinem Ort befinden.



LÖSCHEN EINES SCHUTZFEUERS

Der Trupp löscht, wenn möglich, das Schutzfeuer, das sich auf seinem Platz befindet. Entferne den gelben Edelstein, falls vorhanden, und leg ihn zurück in den Vorrat.

Wichtig: Wenn bereits alle 8 Schutzfeuer entzündet sind, wird diese Aktion übersprungen und es passiert nichts.



BERSERKER VERLANGSAMEN

Der Trupp verlangsamt deine Berserker, indem er einen der Aktionswürfel für Ihren nächsten Zug blockiert. Leg einen Aktionswürfel auf das Vorhängeschloss, um dich daran zu erinnern. Du kannst diesen Würfel in deinem nächsten Zug nicht mehr werfen. Bis zu zwei Würfel können auf dem Vorhängeschloss blockiert werden.



GLÜCKLICH !

Es passiert nichts.

RUNDENENDE

Im Anschluss an Phase 3 endet die Runde und es wird eine neue Runde gestartet.

TOD EINES BERSERKERS

Wenn ein Berserker angegriffen wird, musst du seinen Chip auf seine ⚔-Seite legen. Wird ein Berserker angegriffen, während er auf seiner ⚔-Seite liegt, ist der Berserker tot, entferne ihn aus dem Spiel. Er wird nicht mehr zurückkehren (es sei denn, du kannst ihn wiederbeleben).

SPIELENDE

- Das Spiel ist gewonnen, wenn du alle 8 Schutzfeuer entzündet, die 3 Schattenreiter mit dem heiligen Siegel markiert und die beim Spielaufbau gezogenen Königlichen Befehle erfüllt hast.
- Das Spiel ist verloren, wenn du einen violetten Edelstein in den Spielbereich legen musst, der Vorrat aber leer ist ODER deine drei Berserker gestorben sind.

GOLDSTÜCKE

Wenn du ein Goldstück verdienst, bewege den Quader auf der Reichtums-Karte nach vorne. Wenn du ein Goldstück aus gibst, bewege ihn zurück. Der Quader kann nicht über 12 hinaus geschoben werden. Goldstücke können von allen Berserkern im Spielbereich verwendet werden.

Goldstücke haben drei Verwendungszwecke:

- Bezahlen bestimmter Ortsaktionen.
- Neu werfen eines Aktionswürfels.
- Gib in deinem Zug, nachdem du die Aktionswürfel geworfen hast, ein Goldstück aus, um einen Würfel neu zu werfen. Das kannst du beliebig oft tun.
- Sammeln von Siegpunkten.

Zur Info: Während des Spiels kannst du Goldstücke durch die Aktionen **PLÜNDERN** und **GLÜCKSSPIEL** verdienen, aber auch, indem du den Dorfbewohnern hilfst.

ÜBERSICHT DER KÖNIGLICHEN BEFEHLSKARTEN (NEBENAUFGABEN)

Die Karten "Königliche Befehle" sorgen dafür, dass die Spiele immer wieder anders aussehen. Die 12 Karten bieten mehr als 4000 Kombinationsmöglichkeiten beim Spielaufbau.

Beim Aufbau eines Spiels musst du mindestens 2 Karten mit den königlichen Befehlen ziehen. Wenn du mehr Herausforderung willst, zieh mehr Karten.

Zieh eine weitere Karte, und entscheide, ob die Herausforderung ausreichend ist. Falls nicht, zieh eine weitere Karte, bis du mit der Schwierigkeit zufrieden bist.

Für jede "aktivierte" königliche Befehlskarte erhältst du zu Beginn des Spiels 2 Goldstücke.

ACHTUNG: Solltest du mehr als 6 königliche Befehlskarten aktivieren erhältst du trotzdem nur 12 Goldstücke (das Maximum, das erlaubt ist).

Die Karten mit den königlichen Befehlen sind von 1 bis 12 nummeriert. Leg sie vor dir aus, bevor du diesen Abschnitt liest.

1 - DIE DUNKELHEIT WIRD NICHT TOLERIERT!

Der König befiehlt dir, keine Finsternis zurück zu lassen, da sich das Volk nicht davon erholen würde.

Beende das Spiel ohne einen einzigen violetten Edelstein im Spielfeld.

2 - DAS BÜNDNIS MIT LOKI

Die Schattenreiter werden von Loki unterstützt, wodurch die Finsternis noch mächtiger und schrecklicher wird. Der König befiehlt dir, trotz dieses unheilvollen Bündnisses siegreich zurückzukehren.

Während des Spiels kann es bis zu zwei violette Edelsteine pro Ortskarte geben.

3 - SCHAFFT DIESE ORKS AUS MEINEM LAND!

Der König duldet keinerlei Orks in seinem Land. Er befiehlt dir, alles zu tun, um sie alle zu vernichten.

Beende das Spiel, ohne dass ein Trupp Orks im Spiel ist.

4 - DAS GEHEIMNIS DER ELFEN

Der Sohn des Königs ist schwer krank. Mit allen Mitteln muss sein einziger Erbe gerettet werden. Der große Magier des Palastes ist in der Lage, das Kind zu heilen, doch ihm fehlt eine Zutat: Selvitar. Diese äußerst seltene Pflanze wird jeden Frühling von den Elfen des Königreichs geerntet. Der König befiehlt dir, die drei Elfenvölker, die sich tief in Helm befinden, zu versammeln und sie zu zwingen, dir zu verraten, wo ihre Selvitar-Vorräte versteckt sind.

Positioniere beim Spielaufbau die drei gelben Quader wie auf der Karte angegeben. Diese repräsentieren die drei Elfenvölker. Dein Ziel ist es, diese 3 Quader an einen Ort zu bringen (nutze dazu die Aktionen ANZIEHEN und ABSTÖßEN). Wenn sich in deinem Zug alle drei Elfengruppen an einem Ort befinden, wirf Aktionswürfel mit einem Gesamtwert von 10 oder mehr, um sie zum Reden zu bringen. Diese Würfel können in diesem Zug nicht für etwas anderes verwendet werden. Entferne die gelben Quader aus dem Spielbereich, nachdem du diese Forderung erfüllt hast.

5 - KEINE OPFER!

Du gehörst zu den zehn mächtigsten Kriegeren des Königreichs. Der König braucht dich für weitere Missionen und befiehlt dir, um jeden Preis am Leben zu bleiben.

Du musst das Spiel beenden, wenn alle drei Berserker am Leben sind (auch wenn sie verletzt sind). Du kannst die Karte "Druidentrank" verwenden, um einen Berserker wieder zum Leben zu erwecken, ohne dass die Aufgabe scheitert.

6 - FINGER WEG VON DEN GOBLINS!

Ein Dutzend Goblins sorgen für Unruhe im Königreich. Obwohl sie dich bei deinem Abenteuer stören könnten, befiehlt dir der König, ihnen keine Beachtung zu schenken, da er nicht bereit ist, mit den Goblinarmeen der Nachbarländer in den Krieg zu ziehen. Nehmt euch zusammen und seid stark, sagt er.

Positioniere beim Spielaufbau den grünen Würfel auf einer beliebigen Ortskarte. Dieser königliche Befehl stellt eine passive Herausforderung dar. Du hast nichts Besonderes zu tun, außer die nervigen Goblins zu ertragen. Sie werden sich einen Spaß daraus machen, deine die angezündeten Schutzfeuer zu löschen.

In deinem Zug, solange noch nicht alle 8 Feuer brennen, wirf den grünen Würfel zusammen mit den 4 weißen Aktionswürfeln. Dann, bevor du deine Aktionen spielst, positioniere und aktiviere den grünen Würfel auf der Goblkarte auf dem entsprechenden Feld.

- 1, 2, 3 oder 4: Die Goblins löschen ein Feuer, wenn möglich, und führen eine Bewegung durch.
- 5: die Goblins führen zwei Züge aus.
- 6: es passiert nichts.

Es ist ratsam, die Goblins in deinem Zug zu bewegen (mithilfe der Aktionen ANZIEHEN oder SCHIEßEN) und sie an Orten zu positionieren, an denen sie kein Feuer löschen können. In diesem Fall werden sie nur eine ungefährliche Bewegung durchführen.

7 - THORS ZORN!

Thor ist wütend und macht dies durch ein ungünstiges Reiseklima deutlich. Der König bittet dich, vorsichtig zu sein, denn der Sturm tobt schon seit Wochen und ein Ende ist nicht abzusehen...

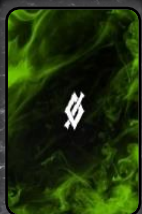
Während des gesamten Spiels würfelst du in deinem Zug den blauen Würfel zusammen mit den vier weißen Aktionswürfeln. Bevor du deine Aktionen spielst, positioniere und aktiviere den blauen Würfel auf der Karte "Thors Zorn" auf dem entsprechenden Feld.

- 1: Wirf sofort alle Würfel mit dem Wert 1 ab, da sie in dieser Runde nicht mehr verwendet werden können (Du kannst sie nicht durch einen Neuwurf verändern).
- 2: Lege sofort alle deine Würfel mit dem Wert 2 ab, sie können in diesem Zug nicht verwendet werden (du kannst sie nicht durch einen Neuwurf verändern).
- 3: Du kannst in dieser Runde keine Bewegungsaktionen durchführen.
- 4, 5 und 6: Es passiert **nichts**.

8 - DAS GRIMOIRE DER HEXE

Der König hatte dir zuvor befohlen, eine Hexe zu töten, die in einem der großen Wälder von Helm Zuflucht gefunden hat. Der Kampf mit ihr war sehr schwierig und alle Berserker haben bei diesem harten Kampf Schaden erlitten. Bevor die Berserker ihre Hütte anzündeten und ihre Höhle verließen, fandest du ein altes Grimoire. Hast du gut daran getan, es mitzunehmen?

Positioniere beim Spielaufbau die 4 Grimoire-Karten verdeckt neben dem Spielfeld. Du beginnst das Spiel mit den 3 verletzten Berserkern (Seite 0). Während deines Zuges kannst du einen oder mehrere Würfel mit einem Gesamtwert von 6 abwerfen, um eine der 4 Grimoire-Karten umzudrehen.



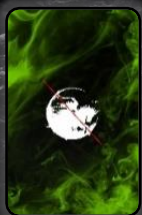
FALSCHER HANDHABUNG

Wenn du diese Karte aufdeckst, wähle einen deiner Berserker und dreh ihn auf die "Verwundet"-Seite um. Wenn er bereits verwundet ist, stirbt der Berserker sofort.



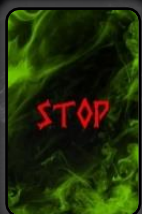
STEIN IN GOLD VERWANDELN

Wenn du diese Karte umdrehst, erhältst du sofort 2 Goldstücke.



GÖTTLICHE MACHT

Wenn du diese Karte umdrehst, ignoriere **Phase 2** in dieser Runde.



DAS GRIMOIRE BRENNT VOR IHREN AUGEN

Wenn du diese Karte umdrehst, kannst du das Grimoire nicht mehr benutzen. Bewahre die Grimoire-Karten bis zum Ende des Spiels in der Schachtel auf.

9 - DIE RÜCKKEHR VON ZODD

Zodd, der Halbgott, der ziellos umherirrt, keinen König und keinen Meister hat und Zerstörung bringt, wo immer er sich aufhält, ist nach Helm zurückgekehrt! Es ist wirklich nicht der richtige Zeitpunkt, aber du hast kaum eine andere Wahl. Der König befiehlt dir, ihn so unermüdlich anzugreifen, dass er aus dem Königreich flieht.

Du musst Zodd dreimal angreifen, um ihn aus dem Königreich zu vertreiben. Beim Spielaufbau platzierst du einen weißen Würfel auf das Herz "3" auf seiner Karte. Positioniere den orangefarbenen Würfel (Zodd) auf dem Ort, von dem aus die Schattenreiter starten. Während des gesamten Spiels würfelst du in deinem Zug den roten Würfel zusammen mit den vier weißen Aktionswürfeln. Bevor du dann deine Aktionen spielst, positioniere und aktiviere den roten Würfel auf der Karte Zodds Rückkehr auf dem entsprechenden Feld.

- 1, 2, 3, 4 oder 5: Zodd bewegt sich in Pfeilrichtung.
- 6: Es passiert nichts.

Am Ende von Phase 1 sind alle Berserker, die sich auf derselben Ortskarte wie Zodd befinden, verwundet!

Diese Verletzung kann nicht verhindert werden.

Um Zodd anzugreifen, muss sich einer deiner Berserker auf derselben Ortskarte wie Zodd befinden und du musst einen oder mehrere Würfel mit einem Gesamtwert von 6 abwerfen.

Für jede so abgeworfene Gesamtanzahl von 6 oder mehr verringerst du Zodds Gesundheitspunkte um 1.

Wenn der Anzeiger unter 1 fällt, entferne Zodd aus dem Spiel.
(Es ist erlaubt, ihn in einer Runde mehrmals anzugreifen).



10 - DER SCHATZ VON GALLOWAY

Die Kassen des Königreichs sind leer! Der König befiehlt dir, ihm den berühmten Schatz von Galloway zu überbringen. Zu diesem Zweck gibt er dir eine Karte, auf der die Orte angezeigt werden, an denen du suchen musst. Finde diesen Schatz, denn selbst wenn wir die Schattenreiter überleben, werden wir einer viel größeren Bedrohung gegenüberstehen.

Lege beim Spielaufbau die 6 "Schatz"-Chips verdeckt aus, wie auf der Karte angegeben. Nur einer von ihnen zeigt auf seiner Rückseite den berühmten Schatz. Achte darauf, dass du nicht weißt, wo sich der aufgedruckte Chip befindet. Dein Ziel ist es, den Schatz unter den sechs Chips zu finden. Um einen Chip umzudrehen, muss sich einer deiner Berserker auf der Ortskarte des Chips befinden und du musst einen oder mehrere Würfel mit einem Gesamtwert von 6 oder mehr abwerfen. Wenn der Chip leer ist, entferne ihn aus dem Spiel und setze deine Suche fort. Wenn der Chip das Schatz-Logo zeigt, ist das Ziel der Anfrage erfolgreich, entferne alle verbleibenden Schatz-Chips aus dem Spiel.

11 - VERÄNGSTIGTE DORFBEWÖHNER

Der König warnt dich, dass in den letzten Monaten eine große Anzahl von Katastrophen über Helm hereingebrochen ist. Die Dorfbewohner sind verängstigt und gehen nur noch selten aus ihren Häusern.

Während des gesamten Spiels kannst du deine Aktionswürfel mit den Werten 5 und 6 nicht verwenden, um den Dorfbewohnern zu helfen. Es ist also nicht möglich, den Marker "Hilfe für Dorfbewohner" durch das Ablegen von 5er- oder 6er-Würfeln zu erhöhen.

12 - ORKS ENT-FESSELT!

Der König macht sich Sorgen um dich. Im letzten Winter unternahm er eine maßlose Treibjagd, um so viele Orks wie möglich auszurotten, die unter dem Boden von Helm vergraben waren. Seitdem sind die verbliebenen Orks von unvergleichlicher Wildheit! Sei vorsichtig!

Während des gesamten Spiels spielen die Ork-Trupps zweimal hintereinander. Führe **Phase 3** in jeder Runde zweimal durch.

DER KÖNIG SCHLÄFT NIE !

Auch wenn es beim Auslegen des Spielfelds über **479.000.000** mögliche Kombinationen und beim Ziehen der "Königlichen Befehle"-Karten über **4.000** mögliche Kombinationen gibt, wollten wir dir noch mehr Wiederspielwert bieten!

Du hast wahrscheinlich die beiden leeren "Königlichen Befehle"-Karten in der Spielschachtel bemerkt. Sie sind dazu da, dir die Möglichkeit zu geben, dir deine eigenen "Quests" auszudenken. Klebe mithilfe von selbstklebendem Papier neue Herausforderungen, neue Kreaturen und neue Geschichten auf die Karten. Teile deine Kreationen mit der Spielergemeinschaft und schick sie uns an diese Adresse:

aloneeditions@gmail.com. Wir werden sie gerne auf unserer Website www.aloneeditionsgames.com veröffentlichen. Auf derselben Website kannst du auch die "bearbeitbare Vorlage" herunterladen.

RETTUNG. EIN KOMMENTAR DES AUTORS

Berserker ist ein sehr anspruchsvolles Spiel. Es steht in der Tradition von "Way of the Samurai" und "The Road". Der Sieg wird oft nahe sein, aber nicht einfach zu erreichen. Es ist jedoch nicht mein Wunsch, einen "einfachen" Modus zu entwickeln, um die Schwierigkeit künstlich zu senken und das Spielerlebnis zu verfälschen.

Dennoch habe ich eine Lösung für dich, um Frustrationen zu vermeiden, vor allem, wenn du das Spiel erst einmal kennenlernen möchtest:

DIE RETTUNG

Einmal pro Spiel hast du die Möglichkeit, dein Abenteuer zu speichern und dort einen "Checkpoint" zu setzen.

Wie funktioniert das?

Während deines Spiels machst du im günstigsten Moment ein Foto vom Spieltisch und setzt dann das Abenteuer fort. Wenn du später das Spiel verlierst, setz es an dem Punkt fort, an dem du es gespeichert hast und platziere die Elemente wie auf dem Foto. Du kannst nur einmal pro Spiel speichern. Denke daran, in einem strategischen Moment zu speichern!

Achte auch darauf, dass du im Falle eines Sieges durch das Speichern Punkte auf dein Endergebnis verlierst.

ENDWERTUNG

Ein Sieg ist gut. Eine gute Punktzahl ist besser.

Nach einem Sieg kannst du deine Punktzahl wie folgt berechnen:

Jedes **Goldstück** in deinem Besitz bringt dir **1 Punkt**.

Jeder lebende, unverletzte Berserker bringt **3 Punkte**.

Jeder lebende, verwundete Berserker bringt **2 Punkte**.

Addieren für jede aktivierte Königliche Befehlskarte weitere **2 Punkte**.

Jeder Trupp Orks im Spielgebiet kostet dich **2 Punkte**.

Wenn du die Möglichkeit der RETTUNG eingesetzt hast, verlierst du **5 Punkte**.

Die Summe ergibt deine endgültige Punktzahl am Ende des Spiels.



0 Punkte (oder weniger): Wer bist du, Bettler?

Zwischen 1 und 5 Punkten: Das nennst du einen Sieg? Versuch es nochmal!

Zwischen 6 und 10 Punkten: Du hast zuviel in der Taverne herumgehungen.

Zwischen 11 und 15 Punkten: Du fängst an, deine Axt zu beherrschen...

Zwischen 16 und 19 Punkten: Bravo Berserker, der König ist stolz auf dich!

20 Punkte und mehr: Yössef schlägt dich zum Ritter der BoardGameTable Runde.

ZUSAMMENFASSUNG EINER SPIELRUNDE

PHASE 1 – BESERKER-PHASE (SPIELERPHASE)

- **Wirf alle 4 Aktionswürfel (weiße Würfel).**
- **Wirf und platziere die Würfel "Goblins", "Thors Zorn" und "Zodd", wenn sie Teil deiner Königlichen Befehle sind.**
- **Lege die Aktionswürfel auf die Aktionskarten und spiele sie aus.**
Maximal 1 Würfel pro Aktionskarte.
Maximal 2 Würfel pro verbesserter Aktionskarte.
Lege einen oder mehrere Würfel ab, um den Dorfbewohnern zu helfen.
Dorfhelfer Stufe 4 = 1 Goldstück ODER eine Dorfhelferkarte.



PHASE 2 – SCHATTENREITER-PHASE (GEGNERPHASE)

- **Wirf die 3 Schattenreiter-Würfel (Schwarz, Blau und Rot).**
- **Platziere die Würfel auf der Schattenreiter-Karte.**
Wende die Effekte der Schattenreiter-Aktionen in von dir wählbarer Reihenfolge an.

PHASE 3 – ORK-PHASE (GEGNERPHASE)

- **Wenn sich ein oder mehrere Ork-Truppen im Spielbereich befinden, wirf die Orkwürfel (die gleichen Würfel wie bei den Schattenreitern).**
- **Platziere die Würfel auf der Ork-Karte**
Wende die Effekte der Ork-Aktionen in von dir wählbarer Reihenfolge an.

OFT VERGESSENE REGELN

- Wenn alle 8 Schutzfeuer brennen, kann nichts und niemand sie wieder löschen.
- Abgelegte Dorfbewohner-Karten werden aus dem Spiel entfernt.
- Schattenreiter können Orks nur anwerben, wenn sie sich an einem Ort befinden, der dieses Logo zeigt: 
- Feinde können während ihrer Bewegung den Spielbereich überqueren.
- Sie beginnen das Spiel mit **2 Goldstücken** für jede aktive Nebenaufgabe.
- Wenn Sie einen violetten Edelstein (Finsternis) legen müssen, der Vorrat aber leer ist, ist das Spiel verloren.
- Wenn alle drei Berserker tot sind, ist das Spiel verloren.
- Einige Ortsaktionen kosten **1 Goldstück** (Das Goldstück-Symbol  wird unter der Aktion als Erinnerung angezeigt).