
SMART BOOK
BRETTSPIEL
Kampf um
DAS WUNDERSCHWERT
Das Turnier
Spielbrett & Regeln
zum Ausdrucken
WIR EMPFEHLEN, ZUERST DAS ABENTEUERBUCH ZU LESEN.
Regelbuch
PEASOUP

Inhalt

Willkommen, Schwertkämpfer! Das Wunderschwert kann **dir** gehören, wenn du die anderen Spieler im Arena-Endkampf besiegst.

Der letzte verbleibende Spieler gewinnt. Zuvor musst du jedoch Schwertteile, Gold und Relikte sammeln.

Wirst DU der neue Träger vom Wunderschwert?

4x Spielfiguren



Rundenmarker



Startspieler-Marker



Lebens-Token



48x rot

Gold-Token



42x gelb

Abenteuerbuch



Dreh mich um!

Rückseite: Spielplan



Dungeon-Karten
2x10 Karten



Arena-Monster-Karten
5 Karten



Wunderschwert
1 Karte



Startschwertteile
4x3 Karten



Schlüssel
4 Karten



Relikte
12 Karten



Schwertteile
60 Karten



20 Griff Karten



20 Parierstange Karten

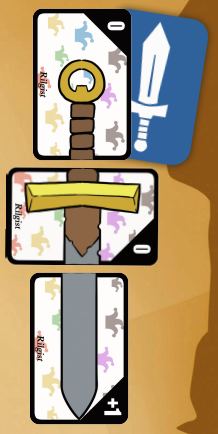


20 Klinge Karten

Karten: 114 insgesamt

Token: 90 insgesamt

Spielaufbau



Jeder Spieler erhält ein Startschwert bestehend aus 3 Karten *(Rilgist: Griff, Parierstange und Klinge)* sowie 12 Lebenspunkte *(rote Token)*.

Die drei Startschwertkarten werden offen ausgelegt.

Das Buch wird in die Tischmitte gelegt und so umgedreht, dass die Spielbrettseite oben liegt.

Der Reliktstapel wird gemischt und verdeckt am Rand des Spielbretts platziert.



Der Arena-Monster-Kartenstapel wird mit Bildseite nach oben, und in der Reihenfolge 1-5, am Rand des Spielbretts platziert.

Oberste Karte ist **1: Kratzling**.

Spielmarker/Token:

Der Goldvorrat *(gelbe Token)* wird so platziert, dass alle Spieler ihn erreichen können.

Der weiße Rundenmarker wird auf Feld 1 platziert.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Der Startspieler wird ausgelost und erhält den orangefarbenen Startspielermarker.

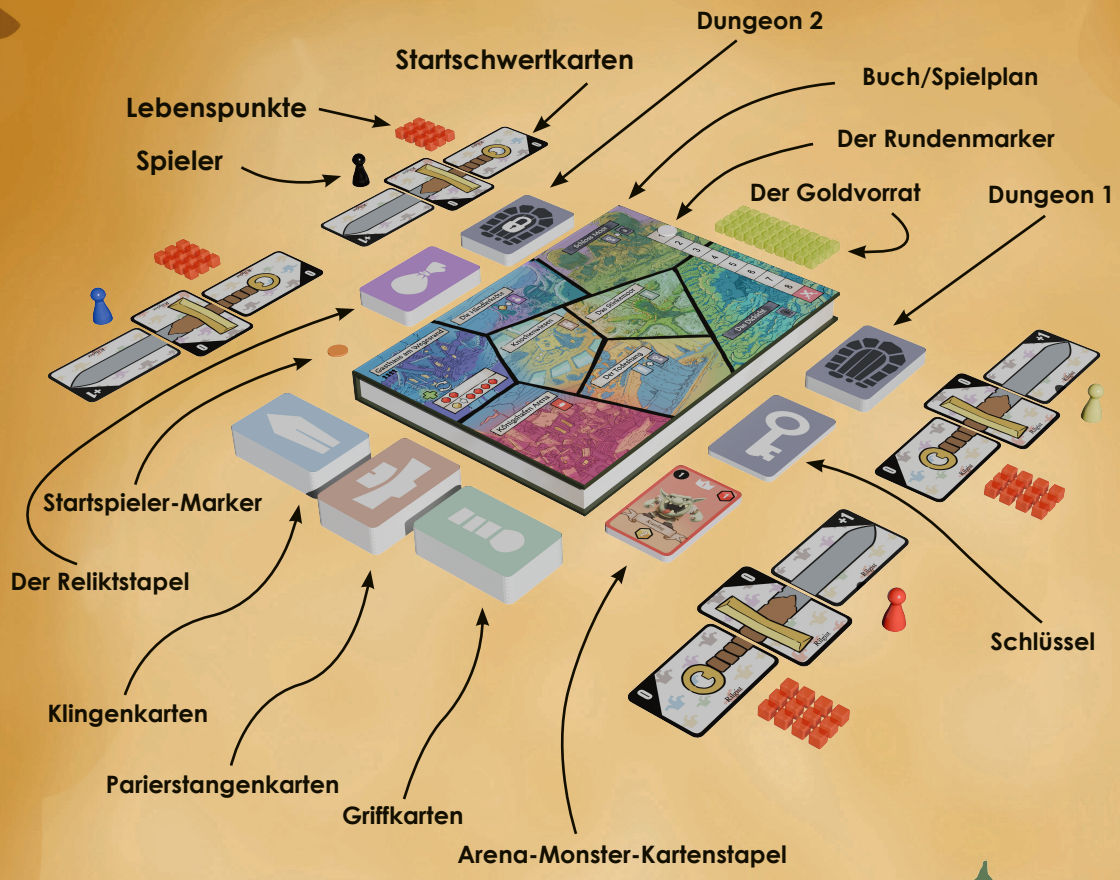
Die Karten werden gemischt und entsprechend den Feldern um das Spielbrett herum ausgelegt:

Gasthaus am Wegesrand – **Lebenspunkte heilen** und **Tauschbörse**

Die Händlerkröte – **Reliktladen**

Knochenwiesen – **Griffkarten**

Das Stinkemoor – **Parierstangenkarten**





Der Todeshang – **Klingenkarten** + **Schlüssel**

Das Dickicht – **Dungeon 1**

Schloss Moor – **Dungeon 2** *(benötigt Schlüssel)*

Königshafen Arena – **Arena**

Spielablauf (Runde)

1. Der Startspieler platziert seine Spielfigur auf einem Feld.
2. Der Spieler führt das Ereignis aus, das zum Feld passt.
3. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.
4. Sobald alle Spieler an der Reihe waren, nehmen sie ihre Spielfiguren zurück nach Hause.
5. Der Rundenmarker wird auf die nächste Zahl gesetzt, und der Spieler rechts neben dem Startspieler ist der neue Startspieler.
6. Optional: Wenn du mit der App spielst, tippe auf das Wunderschwert und folge den Anweisungen *(Wunderschwert-Event)*.
7. Nach Abschluss von Runde 8 beginnt der **Arena-Endkampf**. Alle Spieler stellen ihre Spielfigur in die Arena und folgen den Regeln des Endkampfes.

2 oder 3 Spieler *(optional)*

Zu Beginn jeder Runde werden neutrale Figuren platziert:

Der letzte Spieler der Runde platziert eine neutrale Figur auf einem Feld seiner Wahl *(nicht in Schloss Moor oder der Arena von Königshafen)*.

Bei 2 Spielern platziert der letzte Spieler zusätzlich eine weitere neutrale Figur.

Die neutralen Figuren führen auf dem betreffenden Feld keinerlei Ereignisse aus, sie belegen das Feld lediglich.

Anschließend platziert der Startspieler seine eigene Figur, und der normale Rundenablauf beginnt.

Am Ende jeder Runde müssen sich immer 4 Spielfiguren auf dem Spielplan befinden.

Spielfelder

Spielfiguren dürfen nur auf freie Felder gesetzt werden.

Ausnahme: **Gasthaus am Wegesrand** – hier dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Das Feld **Schloss Moor** darf nur betreten werden, wenn der Spieler einen **Schlüssel** besitzt.

Ein Spieler darf maximal 1 Schlüssel besitzen.

Ein Schlüssel kann auf dem Feld **Der Todeshang** erhalten werden.

1 - Die Händlerkröte



Reliktladen *(12 Karten)*

Ziehe 3 Reliktkarten.

Du darfst genau 1 Relikt kaufen.

Der Goldpreis ist auf der Karte angegeben.



Nicht gekaufte Karten werden unter den Stapel gelegt.

2 - Das Dickicht



Dungeon 1 *(12 Karten)* > Gold

In dieser Höhle kannst du Gold verdienen.

Es können Monster oder Ereignisse auftreten.



3 - Schloss Moor *(Schlüssel erforderlich)*



Dungeon 2 *(12 Karten)* > Gold, Schätze

Hier kannst du Gold oder Schätze finden.

Beim Betreten wird der Schlüssel abgelegt.

Es können Monster oder Ereignisse auftreten.



4 - Gasthaus am Wegesrand



Heilung 2 / Heilung 4, Kosten: 2 Gold

Die Tauschbörse

Im Gasthaus des Feenpaten kannst du Schwertteile tauschen.

Sobald du deine Spielfigur im Gasthaus platziert hast, kannst du genau einen anderen Spieler einladen, Schwertteile, Relikte, Schätze oder Gold mit dir zu tauschen. Der andere Spieler kann den Tausch jedoch ablehnen.

Der Spieler, der seine Spielfigur auf das Gasthaus gesetzt hat, heilt 2 Lebenspunkte oder kann 2 Gold bezahlen, um 4 Lebenspunkte zu heilen.

Mehrere Spieler dürfen gleichzeitig hier stehen.

5 - Das Stinkemoor



Griff - Ziehe 1 Griffkarte und ersetze optional deinen aktuellen Griff. Eine Griffkarte, die nicht Teil deines Schwerts ist, wird auf den Ablagestapel *(oder in deinen Rucksack)* gelegt.

6 - Knochenwiesen



Parierstange - Ziehe 1 Parierstangenkarte und ersetze optional deine aktuelle.

7 - Der Todeshang



Klinge + Schlüssel - Ziehe 1 Klingenkarte und ersetze optional deine aktuelle. Falls du keinen Schlüssel hast, erhältst du einen.

8 - Königshafen Arena

Arena-Monster-Kampf

Du kämpfst gegen Gegner mit steigender Stärke.

Du darfst die Arena nur betreten, wenn deine Angriffskraft ausreicht, um das oberste Monster des Stapels zu besiegen.

Nach einem Sieg:

– erhältst du Gold.

– die Gegnerkarte wird abgelegt.

– die nächste Arena-Monster-Karte ist jetzt die oberste Karte.



1: Kratzling

2: Fischmensch

3: Feuersalamander

4: Steintroll

5: Bollwerker

*Nachdem **5: Bollwerker** besiegt wurde, befinden sich keine Gegner mehr in der Arena.*

Schwertteile

Ein Schwert besteht aus 3 Teilen: **Griff, Parierstange und Klinge**. Jede Karte hat eine **Angriffskraft,** eine **Farbe** *(schwarz, weiß, rot, blau, gelb, grün, lila)* und gegebenenfalls einen **Komboeffekt**, der nur dann eintritt, wenn alle 3 Schwertteile die gleiche Farbe haben, wobei weiße Schwertteile *(Joker)* jede Farbe aufweisen.

> Ein Spieler kann beispielsweise ein Schwert besitzen, das aus einem schwarzen Griff *(+1, -1 Lebenspunktverlust)*, einer schwarzen Parierstange *(+2, +1-Kombo, -1 Lebenspunktverlust)* und einer weißen Klinge *(+1)* besteht.
>
> Dieses Schwert hat eine Angriffskraft von 5 *(1+3+1)* und entzieht dem Angreifer 2 Lebenspunkte.
>
> Wenn du einen Gegner angreifst, erleidet dieser 5 Schaden und du selbst 2 Schaden *(Lebenspunktverlust)*.

Die Schwertteile werden offen ausgelegt, sodass sie für alle sichtbar sind.

Komboeffekte

Du erzielst einen **Komboeffekt** nur, wenn alle 3 Schwertteile die gleiche Farbe haben, wobei weiße Schwertteile *(Joker)* jede Farbe aufweisen.

> **Gelb:** Erhalte Gold beim Angriff auf ein Monster oder einen Gegner.
>
> **Schwarz:** Lebenspunktverlust. Du verlierst deine eigenen Lebenspunkte beim Angriff auf ein Monster oder einen Gegner.
>
> **Grün:** Heilung. Stellt Lebenspunkte wieder her beim Angriff auf ein Monster oder einen Gegner.
>
> **Rot:** Verursacht zusätzlichen Schaden beim Angriff auf ein Monster oder einen Gegner.
>
> **Blau:** Blockiert Schaden bei Angriffen von Monstern oder Gegnern.
>
> **Weiß:** Joker. Kann mit einer anderen Schwertfarbe kombiniert werden, um den Kombinationseffekt zu erzielen.

Ein Schwert kann nur einen Komboeffekt *einer Farbe* haben!

Relikte

Ein Relikt kann einen Kampf beeinflussen oder dem Spieler einen anderen Vorteil verschaffen. Der Effekt des Relikts hält bis zum Spielende an.

Reliktkarten werden offen neben die Schwertteile gelegt, sodass sie für alle sichtbar sind.

Schätze

In den Dungeons kannst du Schätze finden.

Ein **SCHATZ** ist typischerweise ein Trank oder ein Gegenstand, der nur einmal verwendet werden kann. Du entscheidest, wann du einen Schatz einsetzen möchtest. Nach der Verwendung wird der Schatz abgelegt.

Ereignisse

Ein Ereignis kann Schaden, Schätze und/oder Gold einbringen. Hast du im Rahmen eines Ereignisses einen Schatz erhalten, behältst du ihn, bis du ihn verwendet hast. Danach wird die Karte abgelegt.

Gold

Ein Spieler kann maximal 10 Gold *(gelbe Token)* besitzen. Überschüssiges Gold kommt auf den Goldstapel. Gold kann verwendet werden, um Relikte im Laden zu kaufen, zusätzliche Heilung im Gasthaus zu erhalten oder es mit anderen Spielern gegen Schwertteile zu tauschen.

Lebenspunkte

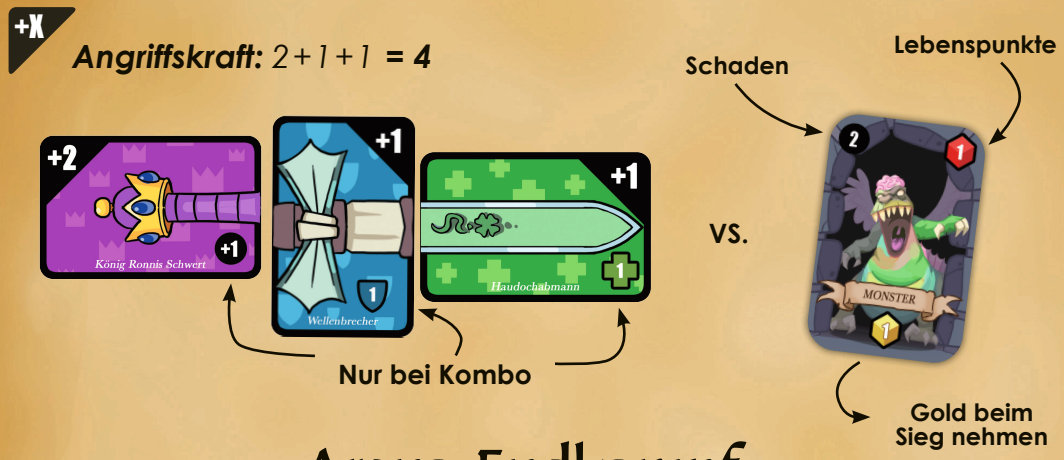
Du beginnst mit 12 Lebenspunkten *(rote Token)*. Das ist gleichzeitig dein Maximum für das gesamte Spiel. Du kannst VOR dem Endkampf nicht sterben. Das heißt, wenn deine Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, beginnst du die nächste Runde trotzdem mit 1 Lebenspunkt.



Monsterkampf

Ziehst du eine Monsterkarte, findet ein Kampf statt, bei dem zuerst die gesamte **Angriffskraft** des Spielers ermittelt wird, indem die Zahlen aller drei Schwertteile addiert werden. Ist diese Zahl mindestens so hoch wie die Lebenspunkte des Monsters, gewinnst du den Kampf und erhältst das angegebene Gold.

Das Monster verursacht **Schaden**, den du von deinen eigenen Lebenspunkten abziehst. Reicht deine Angriffskraft nicht aus, um das Monster zu besiegen, erleidest du Schaden, erhältst aber kein Gold.



Arena-Endkampf

Nach Runde 8 beginnt der große Arena-Endkampf: Hier entscheidet sich, wer das Wunderschwert gewinnt!

Alle Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Arena-Feld.

Der Spieler rechts vom Startspieler ist nun der "Erste Kämpfer", greift einen Spieler seiner Wahl an und fügt ihm Schaden gemäß seiner Angriffskraft zu *(Relikte und Komboeffekte eingeschlossen)*.

Falls der angegriffene Spieler danach noch mindestens 1 Lebenspunkt hat, greift er seinerseits einen Spieler seiner Wahl an.

Andernfalls scheidet er aus und der Spieler rechts vom letzten Angreifer darf entsprechend einen Spieler seiner Wahl angreifen.

Dies wiederholt sich solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Der Gewinner des Spiels ist der letzte Spieler mit mehr als 0 Lebenspunkten.



App

(Optional)

Das Wunderschwert-Event:

Wenn du die App verwendest, starte die Wunderschwert-App und wähle „Brettspiel“.

Wenn du an der Reihe bist, tippe in der App auf das Wunderschwert und führe die beschriebene Aktion aus. Der Zug wird dann normal fortgesetzt.

Dungeons:

Die App bietet zusätzliche Dungeon-Ereignisse und Monster. Neben den beiden Dungeons; Schloss Moor und Das Dickicht wurden in der App Dungeon-Karten erstellt.

Tippe auf den Dungeon, den du erkunden möchtest, und ein Monster oder ein Ereignis erscheint. Dies kann anstelle des Ziehens einer Karte aus den beiden Dungeons verwendet werden.

Koop-Version:

Man kann optional auch die Wunderschwert-Karte scannen. Dann kämpfen alle Spieler gemeinsam im Arena-Endkampf gegen das in der App gezeigte Monster.

Die genauen Regeln für die Koop-Version werden in der App erklärt.



