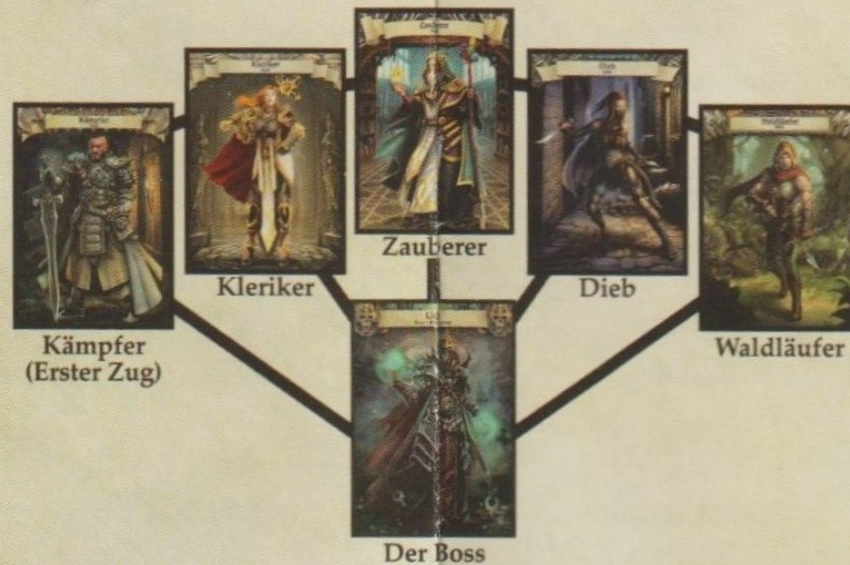


HERO REALMS BOSS DECKS - REGELN

Zu benutzen in Kombination mit dem Hero Realms Grundspiel Regelblatt

SPIELBEGINN UND ZUGREIHENFOLGE

Ein Spieler wird mit diesem Boss- Deck gegen ein Team von 1-5 Spielern (die Heldengruppe) antreten. Die Spieler der Heldengruppe benutzen jeweils ein Charakter Pack und führen im Uhrzeigersinn und einzeln Ihre Züge durch, danach ist der Boss am Zug. Die Spieler können in einer beliebigen Reihenfolge am Tisch sitzen. Hier ein Beispiel:





Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler drei Karten und der Boss seine normale Anzahl Karten. Am Ende eines Zuges ziehen alle Spieler ihre Karten wie üblich nach.

BENACHBARTE SPIELER und SPIELER ALS ZIEL WÄHLEN

Mitglieder der Heldengruppe die nebeneinander sitzen (unmittelbar zur rechten und linken Seite), werden als benachbart bezeichnet. Man kann nur benachbarte Spieler und/oder den Boss als Ziele wählen. Im vorherigen Beispiel könnte der Kleriker seine Segen Fähigkeit nur auf den Kämpfer und den Zauberer anwenden (technisch gesehen auch auf den Boss, aber das ist wohl eher unwahrscheinlich!).

LEBENSUNKTE DAZUGEWINNEN

Wenn du  generierst, kannst Du sie Dir selbst oder einem benachbarten Spieler zuweisen. Immer wenn Du  bekommst, muss die gesamte Menge einem Spieler zugewiesen werden (du darfst sie nicht aufteilen). Falls Du jedoch später im Zug weitere Lebenspunkte erhältst, darfst Du diese erneut einem Spieler zuweisen.


SPIELER BESIEGEN und DAS SPIEL GEWINNEN

Sinkt die Lebenspunktezahl eines Spielers auf 0, wird er, anstatt aus dem Spiel entfernt zu werden, als "besiegt" angesehen. Wird ein Spieler besiegt, so werden alle seine Champions überwältigt. Besiegte Spieler können nichts mehr machen (außer ihre Mitspieler beraten) und haben keine Züge mehr. Sie sind nicht länger benachbart und sind nicht "im Weg" bezüglich anderer Nachbarschaften. (Im Beispiel oben würde ein besiegter Zauberer dafür Sorgen, dass Kleriker und Dieb fortan benachbart wären.)

Für jeden besiegten Spieler darf sich ein mal pro Runde genau ein Mitglied der Heldengruppe genau eine Karte von der Hand eines besiegten Spielers leihen und auf die eigene Hand nehmen. Falls es eine Aktion- oder Gegenstandskarte ist, geht sie am Ende des Zuges in den Abwurfstapel des besiegten Spielers zurück. Falls es ein Champion ist, so geht sie zurück sobald er überwältigt wurde.

Sobald der Boss seinen Zug beginnt, werfen alle besiegten Spieler ihre Karten ab und ziehen eine neue Hand. Falls alle Mitglieder der Heldengruppe besiegt worden sind, gewinnt der Boss! Wird der Boss besiegt, gewinnt die Heldengruppe!

BOSS gegen BOSS

Du kannst diesen Boss gegen andere Bosse oder sogar gegen eine Kopie des gleichen Bosses antreten lassen. In einem Boss gegen Boss- Kampf gelten Bosse für alle Regelbelange und für Karteneffekte die Spieler zählen, als drei Spieler. Zum Beispiel würde der Lich drei Seelengefäße bekommen und der Drache eine 7-Karten Hand und ein 14-Karten Anfangsdeck. Ebenfalls würde ein Champion mit " Füge jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu" einem Boss 6 Schadenspunkte zufügen. Bedenke das diese Regel nur für Boss gegen Boss- Kämpfe gilt. Der Startspieler in einem solchen Szenario startet mit der Hälfte seiner normalen Starthand (aufgerundet).

DRACHEN REGELN

Spieleranzahl (ohne Drachen)	1	2	3	4	5
Drachen Startlebenspunkte	50	100	150	200	250
Drachen Startdeckgröße	5 Karten	6 Karten	7 Karten	8 Karten	9 Karten

Um Lebenspunkte über 159 nachzuhalten benutzt bitte Stift und Papier, weitere Karten aus dem Grundspiel oder den lizenzierten Blackfire Dragon Life Counter.

Drachen Startdeck (10 bis 18 Karten)

Der Drache beginnt das Spiel mit den folgenden zehn Karten: Drachenschwanz, Drachenfeuer, Drachenbiss, Drachenklaue, Hort, Rubin und vier Karten, die zu einer Fraktion gehören: Imperialer Chevron, Dämonenmünze, Elfengold und Gildenabzeichen. Diese Karten lösen Verbündeten-Fähigkeiten auf Karten aus, die Du während der Partie ausspielst.

Füge dem Startdeck folgende Karten hinzu, wenn die Heldengruppe aus zwei oder mehr Spielern besteht:

- Gegen zwei oder mehr Spieler oder einen Boss: 1x Drachenklaue und 1x Rubin hinzufügen.
- Gegen drei oder mehr Spieler oder einen Boss: 1x Gerissener Hieb und 1x Prismatischer Diamant hinzufügen.
- Gegen vier oder mehr Spieler: 1x Drachenfeuer und 1x Rubin hinzufügen.
- Gegen fünf Spieler: Die dritte Drachenklaue und 1x Prismatischer Diamant hinzufügen.

Schatzhort (9 Karten)

Mische die 9 Hortkarten und bilde damit einen verdeckten Kartenstapel. Es gibt eine Karte im persönlichen Deck des Drachen, die es ihm erlaubt, die nächste Karte des Schatzhorts aufzudecken. Sobald der Drache eine Karte vom Schatzhort aufdeckt, lege sie neben dem Drachen aus. Hortkarten werden niemals auf die Hand genommen oder auf den Ablage- oder Opferstapel gelegt. Sie bleiben immer offen auf dem Tisch neben ihrem Besitzer liegen. Jeder der eine Hortkarte besitzt, kann ihre Verbrauchen-Fähigkeit in seinem Zug nutzen.

Solange der Drache gereizt ist, kann ein gegnerischer Spieler eine Hortkarte klauen, indem er eine Fertigungsprobe ablegt. Drachen können Hortkarten nicht zurückklauen, es sei denn ein Karteneffekt erlaubt dies ausdrücklich (Prismatischer Diamant).

Sonderregeln für den Drachen

DEN DRACHEN REIZEN. Falls ein Spieler dem Drachen (nicht seinen Champions) mindestens 10 Schadenspunkte in einem einzigen Zug zufügt, wird der Drache gereizt. Ein gereizter Drache nutzt in seinem nächsten Zug alle seine Kampfpunkte um dem Spieler der ihn gereizt hat und dessen Champions Schaden zuzufügen. (Haben zwei Spieler dem Drachen 10+ Schaden zugefügt, darf der Drache einen oder beide angreifen). Karten die Schaden direkt zufügen oder einen Champion überwältigen sind von dieser Regel nicht betroffen. Der Drache ist nicht länger gereizt wenn sein Zug endet. Aber Achtung! Der Drache hat ebenfalls eine Karte im Deck, die es ihm erlaubt einmal im Spiel den gereizten Zustand vorzeitig zu beenden.

FERTIGKEITSPROBEN. Um eine Fertigungsprobe erfolgreich abzulegen müssen so viele Karten aus der Hand abgeworfen werden, bis die Summe der Kosten der abgeworfenen Karten gleich hoch (oder höher) als der Wert der Fertigungsprobe ist.

BESIEGTE SPIELER. Wenn der Drache einen Spieler besiegt, stiehlt er alle Schatzhortkarten des Spielers zurück.