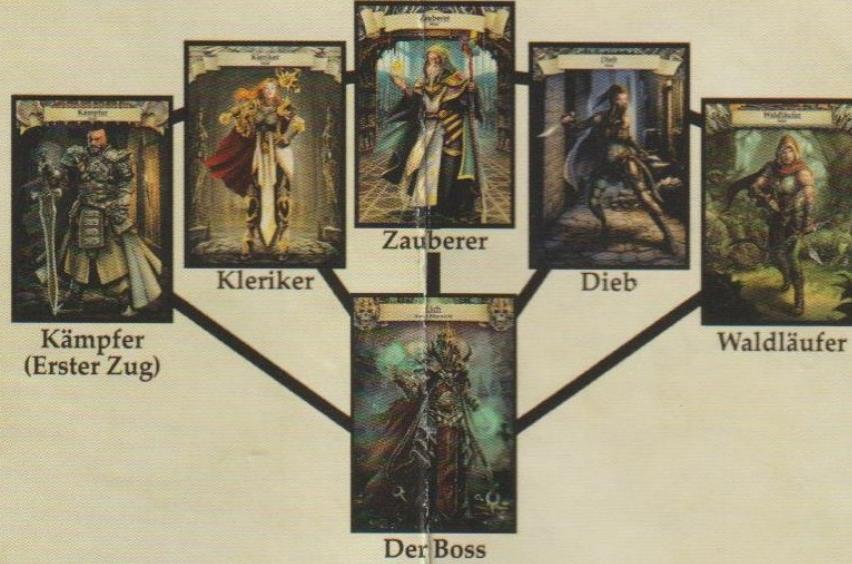


# HERO REALMS BOSS DECKS - REGELN

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 konnte der Kleriker seine Segen Fähigkeit nur auf den Kämpfer und den Zauberer anwenden (es kann gesehen auch auf den Boss, aber das ist wohl eher unwahrscheinlich!).

## LEBENSPUNKTE DAZUGEWINNEN

Wenn du generiest, 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).

# LICH REGELN

## Seelengefäße (6 Karten)

Der Lich hat seine Lebenskraft in mehreren Seelengefäßen versiegelt, die nun seine dunkle Magie nähren. Um den Lich zu besiegen müssen alle Seelengefäße zerstört werden. Zu Spielbeginn werden alle Seelengefäße gemischt, dann bildet ihr einen verdeckten Kartenstapel in Höhe der Anzahl der Spieler der Heldengruppe. Deckt im Anschluss die oberste Karte auf und legt sie neben den Lich. Die Startlebenspunkte des Lich sind auf der Seelengefäßkarte vermerkt (im Textfeld unter dem Kartennamen). Der Lich darf die Kraft des jeweiligen Seelengefäßes während seines Zuges einsetzen. Falls die Lebenspunkte des Lich auf null reduziert werden, wird das aufgedeckte Seelengefäß zerstört und sofern dann keine Seelengefäße mehr im Kartenstapel liegen, gewinnt die Heldengruppe! Ansonsten wird das nächste Seelengefäß aufgedeckt, die Lebenspunkte des Lich entsprechend angepasst und das Spiel geht weiter.

## Das Grimoire (10 Karten)

Nimm zu Beginn des Spiels die 10 Dienerkarten, mische sie und bilde daraus einen neuen Kartenstapel, der Grimoire genannt wird. Wenn der Lich eine Beschwörung durchführt, nimm die oberste Karte vom Grimoirestapel und bringe sie auf der Seite des Lich ins Spiel. Diese Diener zählen für die Gegner des Lich als Champions (z.B. für "Überwältige einen Champion Deiner Wahl"). Allerdings zählen sie nicht als Champions für Effekte des Lich. "Geschlossene Reihen" zum Beispiel würde dem Lich keine zusätzlichen Kampfpunkte für seine Diener im Spiel geben. Wird ein Diener überwältigt, mischt der Lich ihn zurück in das Grimoire.

## Sonderregeln für den Lich

**LEBENSPUNKTE DES LICH WERDEN DURCH DIE SEELEGEFÄßE BESTIMMT.** Der Lich beginnt das Spiel mit einer Anzahl Lebenspunkte die auf dem ersten Seelengefäß stehen. Sobald ein neues Seelengefäß ins Spiel kommt, werden die Lebenspunkte entsprechend angepasst.

**AN DEN UNTOD KLAMMERN.** Wenn der Lich sein letztes Seelengefäß aufgedeckt hat, bekommt er umgehend 30  mehr als auf dem Gefäß angegeben ist. Am Anfang eines Zuges in dem das letzte Seelengefäß aufgedeckt ist, führt der Lich zusätzlich eine Beschwörung durch.

**NIEDERTRÄCHTIGER GEGNER.** Die Heldengruppe muss nach bestem Wissen und Gewissen versuchen, die Seelengefäße zu zerstören. Die Spieler dürfen ihre Züge nicht mit übrig gebliebenen Kampfpunkten oder ungespielten Karten oder Verbündeten-Fähigkeiten beenden, wenn sie das aktuelle Gefäß nicht zerstören wollen. *Das Böse muss so schnell wie möglich vernichtet werden! Es gilt, keine Zeit zu verlieren!*

**KARTEN ABWERFEN KANN VERHINDERT WERDEN.** Immer wenn ein gegenerischer Effekt den Lich zwingt eine Karte abzuwerfen, kann der Lich sich entscheiden stattdessen 4 Lebenspunkte zu verlieren. Falls der Lich auf dem aktuellen Seelengefäß weniger als 4 Lebenspunkte übrig hat, werden die restlichen Lebenspunkte vom nächsten Seelengefäß abgezogen. (Beachte, dass dieser Verlust von Lebenspunkten nicht von Wächtern verhindert wird.) Muss der Lich eine zufällige Karte abwerfen, so muss er sich für oder gegen den Verlust von Lebenspunkten entscheiden, bevor bestimmt wird, welche Karte er abwerfen muss.

**WIDERSETZEN.** Jeder Spieler der Heldengruppe darf sich in seinem Zug widersetzen und den Lich herausfordern. Falls er das tut, darf kein anderer Spieler vom Lich in seinem nächsten Zug angegriffen oder als Ziel gewählt werden (es sei denn der Spieler wird besiegt). Beachte, dass der Lich trotzdem die Champions aller Spieler wie gehabt angreifen und als Ziel wählen darf. Jeder Spieler darf sich nur einmal pro Spiel widersetzen. *Ein guter Weg für die Mitstreiter, einander zu beschützen.*

**KORRUMPIERE DIE STADT.** Immer wenn der Lich sein Deck mischt, zählt die Anzahl der Karten in seinem Deck, auf seiner Hand und im Spiel. (Zählt nicht die Karten im Grimoire, Lebenspunktekarten, etc.) Hat der Lich 20 oder mehr Karten, beginnt er damit, die Stadt zu korrumpern! Legt die "Korrumpern"-Karte mit der Verderbtheit- Seite nach oben neben den Lich. Er darf sie während seiner Züge benutzen. Hat der Lich 30 oder mehr Karten wenn er sein Deck mischt, ist die Stadt unter seiner Kontrolle. Dreht die "Verderbtheit"- Karte auf die "Kontrolle"- Seite (sie bleibt bereitgemacht oder erschöpft) und der Lich darf ihren neuen Effekt nutzen!