Backstab Heroes – Zeit der Drachen

Immer noch streben unsere Helden danach, in die Lande auszuzuziehen, um gemeinsam Monster zu besiegen, aber alleine möglichst viele Schätze abzugreifen. Dieses Mal sind viele neue Gegner am Horizont aufgetaucht, vor allem Drachen und Drakons! Und dieses Mal sind unsere Helden nicht ganz so schlecht vorbereitet wie sonst: Einige von ihnen haben sich in Gilden organisiert, um Ruhm und Ehre im Namen ihrer jeweiligen Gemeinschaft zu verdienen. Gleichzeitig sind jedoch plötzlich einige verfluchte Schätze im Umlauf, was das Heldenhandwerk nicht gerade erleichtert!

Dies ist kein kooperatives Spiel! Im Verlauf des Spiels treffen die Spieler („die Helden“) auf acht Monster, die sie nur gemeinsam besiegen können. Doch die Schätze der Monster erhalten nur jene Helden, die zur richtigen Zeit an der richtigen Position stehen. Die Schätze geben Siegpunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

Backstab Heroes – Zeit der Drachen ist ein eigenständiges Spiel mit allen nötigen Bestandteilen. Es kann jedoch beliebig mit anderen Spielen der Reihe *Backstab Heroes* kombiniert werden. Alle Karten aus *Zeit der Drachen* erkennst du an diesem Symbol:

Enthalten sind: 42 Aktionskarten, 25 Schatzkarten, 28 Monsterkarten, 12 Gildenkarten, je 1 Karte „Startspieler“, „Speerspitze“ und „In den Schatten“, 1 Stanzbogen mit 25 Schadensmarkern, 13 Ordensmarkern, 1 Marker „Aktionskarten“ sowie 1 Marker „Schatzkarten“

SPIELVORBEREITUNG

1. Sortiert die Karten in vier getrennte Stapel: **Aktionskarten** (Symbole und), **Schatzkarten** (Symbol), **Monsterkarten** (erkennbar am Wort „Monster“ auf der Rückseite) und **Gildenkarten** (erkennbar am Wort „Gilden“ auf der Rückseite). Falls ihr *Zeit der Drachen* mit anderen *Backstab Heroes*-Spielen kombiniert, legt die entsprechenden Karten einfach dazu.
2. Sortiert aus den Monsterkarten die Karten heraus, die mit „Fettes Monster“ gekennzeichnet sind und mischt diese. Verfahrt ebenso mit allen Karten, die mit „Nicht ganz so fettes Monster“ sowie mit „Eher normales Monster“ gekennzeichnet sind.
3. Zieht 1 Karte **„Fettes Monster“** und legt sie verdeckt auf den Spieltisch. Diese Karte bildet die unterste Karte des Monsterstapels.
4. Zieht 2 Karten **„Nicht ganz so fettes Monster“** und legt sie verdeckt auf den Monsterstapel.
5. Zieht 5 Karten **„Eher normales Monster“** und legt sie verdeckt auf den Monsterstapel. Ihr habt nun einen Stapel mit 8 Monsterkarten. Mischt diesen nicht!
6. Mischt stattdessen alle Aktionskarten zusammen. Teilt jedem Spieler 4 davon aus. Diese Karten bilden die **Hand** des Spielers. Legt die übrigen Aktionskarten als verdeckten Stapel aus. Legt den Marker neben den Stapel.
7. Mischt nun die **Schatzkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Marker neben diesen Stapel. Die Marker dienen dazu, die beiden Stapel zu unterscheiden, da die Karten (absichtlich) über die gleiche Rückseite verfügen. Beide können im Verlauf des Spiels einen jeweils eigenen Ablagestapel bilden.
8. Legt jeweils 1 Karte **„Speerspitze“** ( ), **„In den Schatten“** ( ) und **„Startspieler“** in die Mitte des Spieltischs (habt ihr mehrere *Backstab Heroes*-Spiele, verwendet dennoch nur *je eine* dieser Karten).
9. Legt die **Schadensmarker** ( ) und **Ordensmarker** ( ) griffbereit aus.
10. Falls ihr die optionale Regel „Gilden“ verwendet (was wir bei 4 oder mehr Spielern empfehlen), bildet nach den dort aufgeführten Regeln (siehe Rückseite dieser Anleitung) einen Stapel mit **Gildenkarten**. Mischt ihn und teilt jedem Helden eine Gildenkarte aus. Anschließend darf jeder Spieler seine eigene Gildenkarte und die seines linken Nachbarn anschauen.
11. Bestimmt per Zufall einen Startspieler. Dieser legt die **Startspielerkarte** vor sich ab.

SPIELABLAUF

Das Spiel untergliedert sich in 8 Runden mit jeweils 5 Phasen:

1) RUNDENBEGINN

Deckt die oberste Karte des Monsterstapels auf und legt sie in die Tischmitte. Ein Spieler liest die Karte vollständig vor.

2) AKTIONSPHASE

Jeder Spieler legt **verdeckt** 1 Aktionskarte *oder* 1 Schatzkarte aus seiner **Hand** vor sich aus. Da beide dieselbe Rückseite haben, ist nicht erkennbar, welche Kartenart ausgespielt wurde. Man kann nicht passen, jeder *muss* eine Karte auslegen!
Sobald alle ihre Karte ausgelegt haben, fängt der Startspieler an. Er deckt seine ausgespielte Karte auf, liest sie vor und wickelt ihren Spieleffekt ab (dies bezeichnen wir als **Aktivieren** der Karte). Aktionskarten mit dem Symbol oben links sind Angriffskarten. Sie fügen dem Monster möglicherweise **Schaden** zu (siehe unten). Aktionskarten mit dem Symbol fügen dem Monster keinen Schaden zu, sondern haben meist einen Effekt auf einen oder mehrere Helden. Effekte, die „*einen Helden*“ zum Ziel haben, darf man auch auf sich selbst anwenden, Karten für „*einen anderen Helden*“ hingegen nicht. Nach dem Aufdecken und Abwickeln bleibt die Karte zunächst offen liegen (es sei denn, der Kartentext weist an, dass sie sofort abgelegt wird).
Danach deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Karte auf und wickelt ihren Spieleffekt ab. Das geht so lange, bis alle Spieler ihre Karten aufgedeckt haben. Nachdem alle Karten abgewickelt wurden, werden ausgespielte Aktionskarten (oder) auf den **Ablagestapel** gelegt oder, im Fall von Schatzkarten ( ) von ihrem Besitzer **zurück auf die Hand** genommen (selbst verfluchte Schätze – aber nicht solche, die zuvor durch einen Karteneffekt abgelegt wurden).

POSITION DER HELDEN

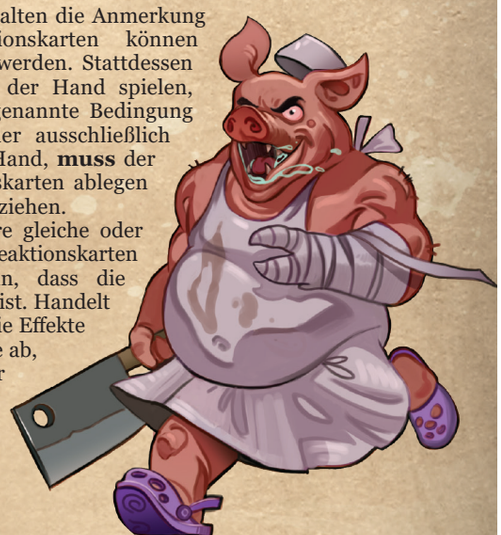
Jeder Held befindet sich immer auf einer von drei Positionen: vorne ( ), in der Mitte ( ) oder hinten ( ). Zu Beginn des Spiels sind alle Helden in der Mitte. Im Laufe des Spiels werden Helden jedoch durch Effekte gezwungen, ihre mittige Position zu verlassen und eine andere Positionen einzunehmen. Ein vorne stehender Held zeigt seine Position an, indem er die Karte **Speerspitze** ( ) vor sich auslegt. Ein hinten stehender Held zeigt seine Position an, indem er die Karte **In den Schatten** ( ) vor sich auslegt. Alle Spieler, die keine Positionskarte vor sich ausliegen haben, stehen automatisch in der Mitte ( ).
Wichtig: Es kann immer nur ein Held vorne bzw. hinten stehen. Nimmt ein neuer Held eine der beiden Positionen ein, so übernimmt er die dazugehörige Positionskarte von dem Held, der sie zuvor hatte. Der Spieler, der die Karte bis dahin hatte, wechselt dadurch automatisch in die Mitte.

SCHADEN

Wenn ein Monster Schaden erleidet, zeigt ihr dies am besten an, indem ihr entsprechend viele **Schadensmarker** neben seiner Karte ablegt. Wenn im Laufe einer Runde genug Schaden zusammenkommt, wird das Monster besiegt und lässt seine Schätze zurück (siehe „Monsterphase“). Durch Gegenangriffe von Monstern und fiesen Aktionen ihrer Mitstreiter können auch Helden Schaden erleiden. Die entsprechenden Schadensmarker werden offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. Helden können durch Schaden nicht besiegt werden, stattdessen zählt bei Spielende der erlittene Schaden als negative Siegpunkte.

REAKTIONSKARTEN

Einige Aktionskarten enthalten die Anmerkung „Reaktionskarte“. Reaktionskarten können nicht regulär ausgespielt werden. Stattdessen darf ein Spieler sie von der Hand spielen, wenn die auf der Karte genannte Bedingung erfüllt ist. Hat ein Spieler ausschließlich Reaktionskarten auf der Hand, **muss** der Spieler sofort alle Aktionskarten ablegen und 4 neue Aktionskarten ziehen.
Abfolge: Werden mehrere gleiche oder sich widersprechende Reaktionskarten ausgespielt, kann es sein, dass die Abfolge der Effekte unklar ist. Handelt in diesen seltenen Fällen die Effekte gemäß der Spielreihenfolge ab, beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn.



3) MONSTERPHASE

Überprüft nun, ob die auf der Monsterkarte liegenden Schadensmarker ausreichen, um das Monster zu besiegen. Jedes Monster hat auf seiner Karte eine Monsterstärke (), die sich nach der Zahl der Helden richtet (je mehr Helden teilnehmen, desto höher ist üblicherweise die Monsterstärke).

Ist die Summe der Schadensmarker mindestens so hoch wie die Monsterstärke, dann wurde das Monster besiegt. In diesem Fall bekommt der Held, der in dieser Runde den meisten Schaden verursacht hat, 1 Ordensmarker , der offen vor ihm abgelegt wird. Bei Gleichstand erhält niemand einen Orden.

Zieht anschließend so viele Schatzkarten verdeckt vom Schatzkartenstapel , wie auf der Monsterkarte für eure Spieleranzahl angegeben ist (), und legt sie bereit. Der „Gegenangriff" des Monsters findet nicht statt, seine Karte wird in die Schachtel zurückgelegt, und anschließend geht es mit der „Schatzphase" weiter.

Reichen die Schadensmarker nicht aus, revanchiert sich das Monster mit einem Gegenangriff. Führt die Anweisung unter dem „Gegenangriff"-Eintrag der Karte aus. Die Monsterkarte wird in die Schachtel zurückgelegt. Schätze gibt es dann keine, und die Schatzphase fällt aus!

4) SCHATZPHASE

Die Verteilung der Schätze beginnt bei dem Helden, der sich „in den Schatten" () befindet. Sollte sich kein Held in den Schatten befinden, beginnt sie beim Startspieler. Derjenige nimmt alle bereitgelegten Schatzkarten, sieht sie sich an, wählt eine aus und fügt sie seiner Hand hinzu. Die übrigen Karten gibt er an den linken Tischnachbarn weiter. Dieser verfährt ebenso, bis alle Karten verteilt sind.

SIEGPUNKTE & VERFLUCHTE SCHÄTZE

Die Zahl oben rechts auf einer Schatzkarte zeigt die Siegpunkte an, die sie am Ende des Spiels wert ist. Ist diese Zahl negativ, handelt es sich um einen **verfluchten Schatz**; sein Wert wird am Ende von den Gesamt-Siegpunkten abgezogen!

SCHÄTZE ALS AKTIONSKARTEN

Schatzkarten können anstelle von Aktionskarten ausgespielt werden. Falls sie einen Effekt haben, ist dieser jeweils auf der Karte beschrieben. Beachte, dass ausgespielte Schatzkarten in der Regel nicht abgelegt, sondern zurück auf die Hand genommen werden (selbst verfluchte)!

5) RUNDENENDE

Am Ende einer Runde darf jeder Spieler 1 Aktionskarte (keine Schatzkarte!) von seiner Hand ungenutzt ablegen. Anschließend ziehen alle Spieler Karten vom -Stapel, bis sie wieder 4 Aktionskarten auf der Hand haben. Schatzkarten () und Gildenkarten werden hierbei nicht berücksichtigt, wodurch sich die Gesamtzahl der Handkarten der Spieler deutlich unterscheiden kann.

Die Startspielerkarte erhält derjenige Held, der sich gerade „in den Schatten" () befindet. Falls kein Held „in den Schatten" ist, reicht der Startspieler die Startspielerkarte an seinen linken Tischnachbarn weiter. Danach beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

SPIELENDE

Nachdem das letzte Monster abgelegt wurde, endet das Spiel. Die Phase „Rundenende" entfällt, und es werden keine neuen Aktionskarten mehr gezogen. Alle Spieler decken nun ihre **Schatzkarten** auf und zählen die Siegpunkte zusammen. Durch verfluchte Schätze kann die Summe dabei durchaus negativ sein. Als nächstes zieht jeder davon die Summe der **Schadensmarken** ab, die vor ihm liegt. **Orden** sind normalerweise völlig wertlos und zählen nicht als Siegpunkte, es sei denn eine andere Karte ändert das (z. B. die Schatzkarte „Hochglanz-Poliermittel").



Spielt ihr mit Gilden, deckt nun jeder Held seine **Gildenkarte** auf. Helden der gleichen Gilde rechnen ihre Siegpunkte zusammen. Es mag aber auch sein, dass die Gildenkarte eines Helden selbst zusätzliche Siegpunkte wert ist.

Der Held (oder die Gilde) mit den meisten Siegpunkten hat das Spiel gewonnen!

WEITERE REGELN

1. Wann immer Kartentexte den Grundregeln wiedersprechen, haben die Texte der Karten Vorrang!
2. Wenn Unklarheiten oder Diskussionen darüber aufkommen, wie die Regeln zu interpretieren sind, entscheidet demokratisch darüber. Bei Gleichstand hat der aktuelle Startspieler das letzte Wort.
3. Wenn ein Stapel (Aktionskarten oder Schatzkarten) nicht mehr genüg Karten enthält, nutzt erst die übrigen Karten, mischt dann den jeweiligen Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Stapel.
4. *Backstab Heroes* ist kein kooperatives Spiel! Ihr habt am meisten Spaß, wenn ihr euch gegenseitig in den Rücken fallt und euch das gegenseitig nicht allzu übel nehmt.

GILDEN

***Achtung!** Diese Regel ist optional! Wir empfehlen, sie im Spiel zu dritt einfach wegzulassen und alle Spieleffekte, die sich auf Gilden und Gildenkarten beziehen, zu ignorieren.*

Beim Spiel mit Gilden bilden die Helden Teams und gewinnen (oder verlieren) am Ende gemeinsam. Das Spiel erhält dadurch eine taktische Ebene und wird „kooperativer". Aber Vorsicht: Verlasst euch niemals zu sehr auf eure Partner, denn die Gildenzugehörigkeit kann sich im Laufe des Spiels durchaus ändern!

Wenn ihr mit Gilden spielen wollt, bildet zu Beginn des Spiels einen Stapel aus **Gildenkarten**, deren Anzahl der Zahl der Spieler entspricht. Achtet darauf, dass jede Gilde mit gleichvielen Karten vertreten ist. Falls eine gleichmäßige Verteilung mit eurer Spieleranzahl nicht aufgeht, verwendet zusätzlich die Gildenkarte „Souveränes und selbstbestimmtes Mitglied keiner Gilde". Beachtet, dass die *Gilde der Lachenden Löwen* nur 2 Karten umfasst.

Beispiele: Bei 6 Helden könntet ihr je zwei gleiche Karten von drei Gilden oder je drei gleiche Karten von zwei Gilden verwenden. Bei 8 Spielern enthält der Gildenstapel je zwei Karten von allen vier Gilden. Bei 9 Spielern könnt ihr entweder drei Gilden mit je drei Mitgliedern verwenden (lasst die „Lachenden Löwen" dann weg) oder dem Gildenstapel für 8 Spieler zusätzlich die Karte für einen gildenlosen Helden hinzufügen.

Gildenkarten zählen als **Handkarten**, sind aber immun gegen alle Effekte, sie zu verlieren. Sie werden niemals getauscht oder abgelegt, *außer* ein Effekt bezieht sich **explizit** auf Gildenkarten (z. B. die Aktionskarte „Bürokratischer Irrtum"). Jeder Spieler hat bis zum Spielende immer exakt eine Gildenkarte auf der Hand! Erlaubt ein Spieleffekt die Einsicht in alle Handkarten, so muss man auch die Gildenkarte vorzeigen. Gildenkarten dürfen jedoch niemals freiwillig vorgezeigt werden. Man kann sie auch nicht wie Aktionskarten ausspielen.

GRÖßERE GRUPPEN

Wenn ihr mehrere Spiele der *Backstab Heroes*-Reihe zur Hand habt, könnt ihr problemlos mit mehr als 6 Helden spielen. Das Spiel dauert dann etwas länger. Wir empfehlen eine maximale Zahl von 10 Helden. Weil auf den Monsterkarten nur die Spielwerte für 3 bis 6 Helden angegeben sind, empfehlen sich folgende Anpassungen, jeweils ausgehend von den Angaben für 6 Spieler:

Bei 7 bis 8 Helden: Erhöht die Monsterstärke aller Monster um 2, die Zahl der Schätze um 1.

Bei 9 bis 10 Helden: Erhöht die Monsterstärke aller Monster um 4, die Zahl der Schätze um 2.

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch den Monsterstapel anpassen und mehr Monster (für längere Partien) oder weniger Monster (für kürzere Partien) ins Spiel bringen.



IMPRESSUM

Redaktion: Johannes Kaub
Autor: Mirko Bader
Illustrationen: Emma Elsässer, Stefan Haas, Hannah van den Höövel, Janine Modler, Vincent Modler, Sofia Schwerdtfeger
Lektorat: Isabell Andersen
Layout & Gestaltung: Janine Modler

Copyright © 2026 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. OTTAVIO und BACKSTAB HEROES sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.