


## EINLEITUNG

Willkommen bei *Here to Slay*!

In diesem Spiel versucht ihr, eine Gruppe Helden zusammenzustellen, um bedrohliche Monster zu bezwingen. Aber passt auf, dass euch eure ~~Freunde~~ Feinde nicht hintergehen! Rüstet nützliche Gegenstände aus, bedient euch mächtiger Zauber und nutzt Modifikatoren für eure Würfelwürfe, um das Blatt zu euren Gunsten zu wenden.

Wer es als Erstes schafft, 3 Monster zu bezwingen oder eine Gruppe mit 6 verschiedenen Klassen zusammenzustellen, gewinnt!

Eine Partie *Here to Slay* dauert in der Regel 30–60 Minuten.

## SPIELMATERIAL


1 Unterstützungsstapel (115 Karten)


6 übergroße Anführerkarten


15 übergroße Monsterkarten


6 Spielhilfen


2 Würfel (6-seitig)

## SPIELAUFBAU

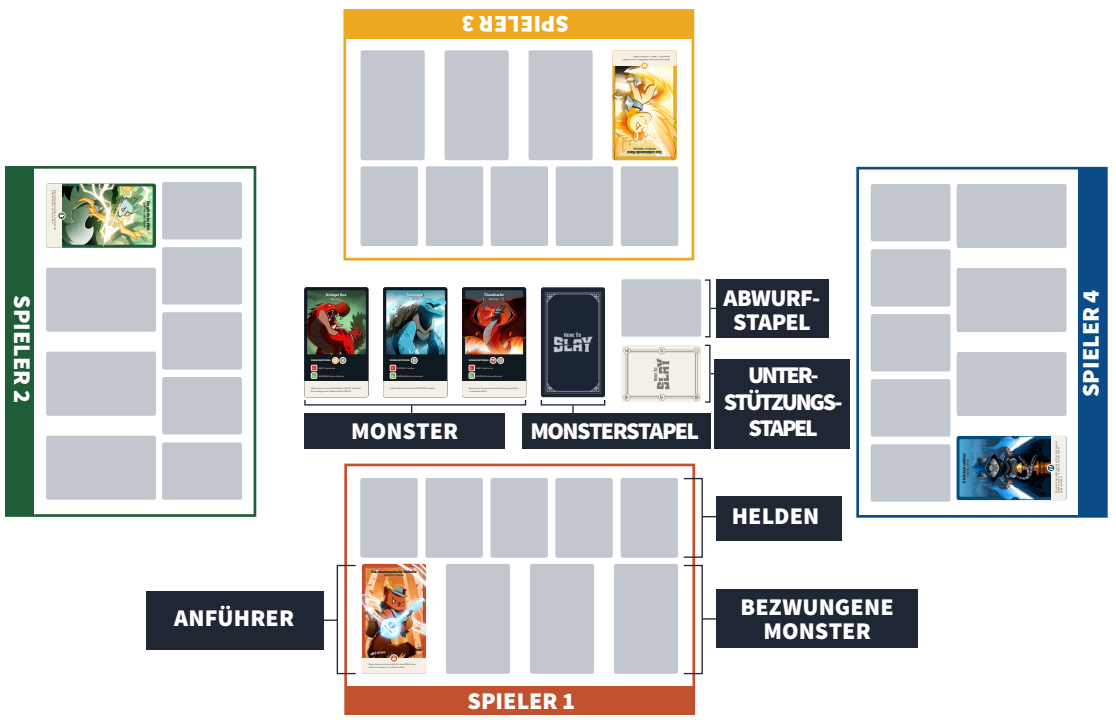
Wählt aus den Anführerkarten jeweils 1 Anführer aus, den ihr für den Rest der Partie behaltet. Legt euren Anführer vor euch. Der Bereich vor euch ist eure Gruppe. Um zu entscheiden, wer sich als Erstes einen Anführer aussuchen darf, würfelt einen Würfel, oder wählt – weil es mehr Spaß macht – alle gleichzeitig. Dann heißt es: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Nehmt euch jeweils 1 Spielhilfe. Die übrigen Anführerkarten und Spielhilfen kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Mischt alle normalgroßen Karten und teilt an alle jeweils 5 davon aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Dies ist der Unterstützungsstapel. Lasst daneben etwas Platz für den Abwurfstapel. Auf ihn legt ihr im Laufe des Spiels geopferte, zerstörte und abgeworfene Karten.

Mischt die Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Dies ist der Monsterstapel. Deckt die obersten 3 Monsterkarten auf und legt sie offen in die Tischmitte.

Jetzt kann es losgehen! Wer als Letztes seinen Anführer gewählt hat, beginnt.




## SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug hast du immer 3 Aktionspunkte zur Verfügung. Du darfst sie ausgeben, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen. Du darfst dieselbe Aktion mehrmals in einem Zug ausführen, vorausgesetzt du hast dafür genug Aktionspunkte.

Aktionen für **1** Aktionspunkt:

- *ZIEHE* 1 Karte vom Unterstützungsstapel.
- Spiele 1 Helden, Gegenstand oder Zauber von deiner Hand aus. Spielst du einen Helden aus, darfst du sofort darauf würfeln, seinen Effekt zu nutzen.
- Würfle mit 2 Würfeln darauf, den Effekt eines Helden in deiner Gruppe zu nutzen. Du darfst nicht mehrmals pro Zug für den Effekt derselben Heldenkarte würfeln, auch wenn dein Wurf misslingt.

Aktion für **2** Aktionspunkte:

- *GREIFE* 1 Monster an.

Aktion für **3** Aktionspunkte:

- *WIRF* alle Karten von deiner Hand ab (falls vorhanden) und *ZIEHE* 5 neue Karten.

Besagt ein Karteneffekt, dass du eine Aktion **sofort** ausführen darfst, musst du keinen zusätzlichen Aktionspunkt ausgeben, um diese Aktion auszuführen.

Dein Zug endet, sobald du entweder keine Aktionspunkte mehr übrig hast oder du darauf verzichtest, weitere Aktionen auszuführen. Nicht ausgegebene Aktionspunkte verfallen.

## KLASSENSYMBOLE

Alle Helden und Anführer gehören einer bestimmten Klasse an. Es gibt insgesamt 6 Klassen, die farblich und mit einem Symbol gekennzeichnet sind. Auf manchen Monsterkarten ist ein graues Symbol abgebildet – es steht für einen **Helden einer beliebigen Klasse**.

**Kämpfer** **Wächter** **Waldläufer** **Dieb** **Magier** **Barde** **beliebiger Held**

Manche Monsterkarten setzen voraus, dass du einen Helden oder Anführer einer bestimmten Klasse in deiner Gruppe hast, um das Monster ***ANGREIFEN*** zu dürfen. Außerdem gewinnst du das Spiel, wenn du es schaffst, 6 verschiedene Klassen in deiner Gruppe zu haben.

## KARTENARTEN



Der Unterstützungsstapel besteht aus den normalgroßen Karten mit heller Rückseite. In diesem Stapel gibt es 5 verschiedene Kartenarten: Helden, Gegenstände, Zauber, Modifikatoren und Herausforderungen.



**HELDENKARTEN** Helden sind mutige Abenteurer. Jeder Held hat eine **Klasse** und einen **Effekt**. Jeder Effekt eines Helden hat eine Würfelvoraussetzung. Um den Effekt eines Helden nutzen zu können, musst du mit 2 Würfeln würfeln und die Würfelvoraussetzung erfüllen oder übertreffen.

Spielst du einen Helden von deiner Hand in deine Gruppe aus, darfst du sofort mit 2 Würfel darauf würfeln, seinen Effekt zu nutzen. Sobald ein Held in deiner Gruppe ist, darfst du für 1 Aktionspunkt einmal pro Zug darauf würfeln, seinen Effekt zu nutzen. Misslingt dein Wurf, erhältst du den Aktionspunkt nicht zurück.

Du kannst unbegrenzt viele Heldenkarten in deiner Gruppe haben.



**GEGENSTANDSKARTEN:** Gegenstände sind verzauberte Waffen und Objekte, mit denen du deine Heldenkarten ausrüsten darfst. Die meisten Gegenstände haben positive Effekte. Sie geben zum Beispiel Bonusse auf Würfelwürfe oder schützen den Helden, der sie ausgerüstet hat. Es gibt aber auch Verfluchte Gegenstände mit negativen Effekten. Du darfst gegnerische Helden damit ausrüsten, um ihnen zu schaden.



Spielst du einen Gegenstand aus, musst du sofort einen Helden damit ausrüsten. Dazu schiebst du die Gegenstandskarte so unter die Heldenkarte, dass der Text des Gegenstands noch zu sehen ist.

Du darfst mit Gegenständen nur Helden ausrüsten – keine Anführer. Jeder Held darf immer nur 1 Gegenstand ausgerüstet haben und du kannst einen Gegenstand nicht durch einen anderen ersetzen. Wird ein Held mit ausgerüstetem Gegenstand zerstört, gestohlen oder zurück auf deine Hand geschickt, wird auch der ausgerüstete Gegenstand zusammen mit der Heldenkarte zerstört, gestohlen oder zurück auf deine Hand geschickt.



**ZAUBERKARTEN:** Zauber haben mächtige, einmalige Effekte. Spielst du einen Zauber aus, nutze seinen Effekt und lege ihn sofort danach auf den Abwurfstapel.




**MODIFIKATORKARTEN** Mit Modifikatoren lässt sich das Blatt zu deinen Gunsten wenden. Wann immer du oder jemand anderes würfelt, darfst du sofort einen Modifikator von deiner Hand ausspielen, um den Wurf so zu verändern, wie auf der Karte angegeben. Spielst du einen Modifikator aus, nutze seinen Effekt und lege ihn sofort danach auf den Abwurfstapel. Du gibst keine Aktionspunkte aus, um einen Modifikator auszuspielen.

Manche Modifikatoren bieten zwei Optionen, etwa +2 und -2. Spielst du einen solchen Modifikator aus, sage dazu an, welche Option du auf den Würfelwurf anwenden möchtest.

Um zu entscheiden, ob du den Wurf von einem anderen Spieler mit Modifikatoren verändern möchtest, darfst du warten, bis dieser Spieler sein Ziel bestimmt hat (falls nötig), bevor du deinen Modifikator ausspielst.

Alle dürfen beliebig viele Modifikatoren auf denselben Würfelwurf ausspielen. Sobald niemand mehr Modifikatoren ausspielen möchte, zähle die anzuwendenden Werte auf den ausgespielten Modifikatoren zusammen und verändere den Wurf entsprechend.




**HERAUSFORDERUNGSKARTEN**: Mit Herausforderungen lassen sich gegnerische Pläne durchkreuzen. Während ein anderer Spieler am Zug ist und einen Helden, Gegenstand oder Zauber von der Hand ausspielen will, darfst du ihn ***HERAUSFORDERN***, indem du eine Herausforderung ausspielst. Du musst dazu keine Aktionspunkte ausgeben.

Forderst du jemand anderes heraus, würfelt ihr beide jeweils mit 2 Würfeln. Würfelst du mindestens genauso hoch wie der herausgeforderte Spieler, muss er die Karte, die er ausspielen wollte, sofort auf den Abwurfstapel legen. (Er erhält seinen Aktionspunkt nicht zurück.) Würfelt der herausgeforderte Spieler höher als du, darf er seine Karte wie geplant ausspielen.

Möchtest du bei Herausforderungen einen Würfelwurf durch Modifikatoren verändern, darfst du warten, bis beide Beteiligte gewürfelt haben, bevor du einen Modifikator ausspielst.

Es darf nur eine Herausforderung pro Karte, die du ausspielen willst, ausgesprochen werden. Wurdest du beim Ausspielen einer Karte bereits herausgefordert, darfst du für dieselbe Karte nicht erneut herausgefordert werden.

## ANFÜHRER




Anführerkarten sind übergroße Karten mit heller Rückseite. Jeder Anführer hat eine **Klasse** und eine einzigartige **Fähigkeit**, die dir das ganze Spiel über einen Vorteil gibt.

Anführer zählen nicht als Helden. Anders als die Effekte von Helden, die du nur einmal pro Zug nutzen darfst, darfst du die Fähigkeit deines Anführers jedes Mal nutzen, sobald ihre Bedingungen erfüllt sind.

Ein Anführer kann zum Beispiel folgende Fähigkeit haben:

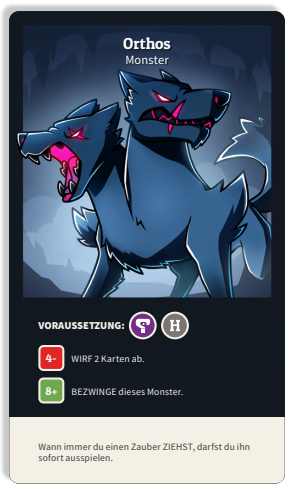
*Wann immer du einen Zauber ausspielst, ZIEHE 1 Karte.*

Diese Fähigkeit darfst du jedes Mal nutzen, sobald du einen Zauber ausspielst. Spielst du in einem Zug mehrere Zauber aus, darfst du diese Fähigkeit also mehrmals nutzen. Vergisst du aber, die Fähigkeit zu nutzen, sobald du ihre Bedingung erfüllst, darfst du das später nicht nachholen und hast Pech gehabt!

Dein Anführer bleibt das ganze Spiel über in deiner Gruppe und darf nicht geopfert, zerstört, gestohlen oder zurück auf deine Hand geschickt werden.

***HINWEIS:*** Im Spiel zu zweit darf **Die Schattenklaue** nicht als Anführer verwendet werden.

## MONSTER




Monsterkarten sind übergroße Karten mit dunkelblauer Rückseite. In deinem Zug darfst du für 2 Aktionspunkte ein beliebiges, in der Tischmitte offen ausliegendes Monster ANGREIFEN.

Um ein Monster ANGREIFEN zu dürfen, musst du die Gruppenvoraussetzung dieser Karte erfüllen. Monster setzen voraus, dass du eine bestimmte Anzahl Helden oder eine bestimmte Klasse in deiner Gruppe hast.

Setzt ein Monster zum Beispiel voraus, dass mindestens 3 Helden einer beliebigen Klasse in deiner Gruppe sind, um es ANGREIFEN zu dürfen, sieht die Gruppenvoraussetzung auf der Monsterkarte so aus: H H H.

Denke daran, dass dein Anführer nicht als Held zählt und daher nicht bei dieser speziellen Gruppenvoraussetzung berücksichtigt wird!

Die Gruppenvoraussetzung H bedeutet, dass du sowohl 1 Magier in deiner Gruppe haben musst (Held oder Magier-Anführer) als auch 1 Helden einer beliebigen Klasse, um das Monster ANGREIFEN zu dürfen. Ein einzelner Held der Magier-Klasse kann entweder die Voraussetzung H oder H erfüllen, aber nicht beide.

Jedes Monster hat eine Würfelvoraussetzung. Würfle mit 2 Würfeln. Erfüllst oder übertriffst du die Würfelvoraussetzung, BEZWINGST du dieses Monster. Aber Achtung: Jedes Monster hat einen Würfelbereich, in dem es zurückschlägt. Ist dein Wurf in diesem Bereich, zahlst du den Preis für deinen Angriff!

Ein Monster kann zum Beispiel folgende Würfelvoraussetzungen haben:

5- OPFERE 1 Helden.

8+ BEZWINGE dieses Monster.

Würfelst du in diesem Fall mindestens eine 8 (mit Modifikatoren), BEZWINGST du dieses Monster. Würfelst du eine 5 oder niedriger (mit Modifikatoren), musst du stattdessen 1 Helden OPFERN und das Monster bekommt keinen Kratzer ab. Würfelst du eine 6 oder 7 (mit Modifikatoren), geschieht nichts. Unabhängig vom Ergebnis erhältst du deine Aktionspunkte für das Angreifen des Monsters nicht zurück.

Wann immer du ein Monster BEZWINGST, erhältst du die Fähigkeit im hellen unteren Bereich der Monsterkarte und behältst sie das gesamte Spiel über. Lege das bezwungene Monster in deine Gruppe neben deinen Anführer. Die Fähigkeiten von Monstern funktionieren genau wie die Fähigkeiten von Anführern. Monster in deiner Gruppe können nicht gestohlen, zerstört, angegriffen oder zurück auf deine Hand geschickt werden.

Hast du ein Monster BEZWUNGEN, decke 1 neues Monster vom Monsterstapel auf und lege es in die Tischmitte.

## SPIELBEGRIFFE

Hier ist eine Übersicht über die wichtigsten Begriffe im Spiel.

**SPIELAUFBAU:**

**Abwurfstapel:** Der offene Stapel aus Karten, die im Laufe des Spiels geopfert, zerstört und abgeworfen wurden.

**Gruppe:** Der Bereich vor dir, in den du deine Helden- und Gegenstandskarten ausspielst.

**Monsterstapel:** Der Stapel aus übergroßen Karten mit dunkelblauer Rückseite, von dem du jedes Mal 1 neue Monsterkarte aufdeckst und in die Tischmitte legst, sobald du ein Monster ***BEZWUNGEN*** hast.

**Unterstützungsstapel:** Der Stapel aus normalgroßen Karten mit heller Rückseite, von dem du im Laufe des Spiels Karten ***ZIEHST***.

**SPIELABLAUF:**

***ZIEHEN***: Ziehe die oberste Karte vom Unterstützungsstapel auf die Hand.

***ABWERFEN***: Lege 1 Karte von deiner Hand auf den Abwurfstapel.

***ZERSTÖREN***: Lege 1 Karte aus der Gruppe eines anderen Spielers auf den Abwurfstapel.

***OPFERN***: Lege 1 Karte aus deiner Gruppe auf den Abwurfstapel.

***STEHLEN***: Lege 1 Karte aus der Gruppe eines anderen Spielers in deine Gruppe.

***HOLEN***: Ziehe 1 zufällige Handkarte eines anderen Spielers und nimm sie auf die Hand.

***HERAUSFORDERN***: Versuche zu verhindern, dass ein anderer Spieler einen Helden, Gegenstand oder Zauber ausspielt. Du und der herausgeforderte Spieler würfelt jeweils mit 2 Würfeln. Würfelst du mindestens genauso hoch wie er, muss er die Karte, die er ausspielen wollte, auf den Abwurfstapel legen. Würfelt er höher als du, darf er den Helden, Gegenstand oder Zauber wie geplant ausspielen.

***ANGREIFEN***: Würfle darauf, ein Monster ***ZU BEZWINGEN***.

***BEZWINGEN***: Lege ein erfolgreich angegriffenes Monster in deiner Gruppe.

## SIEGBEDINGUNGEN

Du kannst das Spiel auf 2 Arten gewinnen:

- Option 1: ***BEZWINGE*** 3 Monsterkarten.
- Option 2: Hab am Ende deines Zugs 6 verschiedenen Klassen in deiner Gruppe (dein Anführer zählt mit).

Gewonnen? Dann darfst du jetzt höchst offiziell damit angeben, dass dir beim Monsterbezwingen niemand auf der Welt das Wasser reichen kann! Aber sei nicht zu überheblich – wenn die Karten neu gemischt werden, musst du dich erneut behaupten.

Suchst du nach einer neuen Herausforderung oder möchtest du deinen eigenen Charakter im Spiel haben? Dann erstelle deinen eigenen Anführer mit unserem Online-Tool zum Designen von Anführerkarten! Verwende entweder Bilder von uns oder lade dein eigenes hoch und erstelle einen individuellen **spielbaren** Anführer!

Mehr dazu findest du unter UnstableGames.com/HeretoSlay. Dort gibt es auch noch genauere Erklärungen zu den Regeln, zusätzliche Spielmodi, weitere Spiele und Zubehör und noch vieles mehr zu entdecken!

