BACKSTAB HEROES

Es war einmal eine tapfere Heldengruppe. Nennen wir sie Aradorn, Grandalf, Bolgemir, Grimmli und Legowars. Dazu kamen noch ein paar kleine Wichtel ... aber die spielen in unserer Geschichte keine Rolle, also ignorieren wir sie.
Wir könnten jetzt natürlich sagen, dass diese tapfere Gruppe aufbrach, um einen ollen Ring in die Glut eines Vulkans zu werfen. Aber das wäre gelogen.
Tatsächlich zogen unsere Helden nur zu einem Zweck aus: um sich möglichst viele Schätze unter den Nagel zu reißen und stinkreich nach Hause zu kommen.
Dumm nur, dass all diese Schätze von üblen Monstern bewacht wurden, während unsere tapferen Helden eigentlich gar keinen Bock hatten, im Kampf verletzt zu werden. Aber was will man machen: Mutig und entschlossen stellen sich die Helden allen Gefahren, um gemeinsam und mit Teamwork (Anm. d. Red.: Gemeinsam und mit Teamwork? Meint der Autor das wirklich ernst? Dann hat er wohl nicht alle Tassen im Schrank!) die Monster zu besiegen und mit Ruhm und Ehre (Anm. d. Red.: ... und möglichst viel Gold) nach Hause zurückzukehren.
Dies ist die Geschichte dieser Helden (Anm. d. Red.: ... und wie sie sich gegenseitig in den Rücken fielen).

SPIELMATERIAL

Dieses Spiel enthält:
55 Aktionskarten
30 Schatzkarten
22 Monsterkarten
1 Karte „Startspieler“
1 Karte „Speerspitze“
1 Karte „In den Schatten“
25 Schadensmarker
13 Ordensmarker
1 Marker „Aktion“
1 Marker „Schatz“



DAS SPIEL

Dies ist definitiv kein kooperatives Spiel! Die Spieler sind zwar gezwungen, in gewissem Maße zusammenzuarbeiten, aber es gewinnt am Ende nur der, der die meisten Schätze abgreift.
Im Verlauf des Spiels treffen die Spieler (alias: „die Helden“) auf 8 Monster. Diese müssen sie besiegen, denn nur dann werfen die Monster Schätze ab. So weit, so einfach.
Der Clou: Die Helden ändern mithilfe von Aktionskarten regelmäßig ihre Position. Der Held, der in der Heldengruppe ganz hinten ( ) steht, hat eine größere Chance, die Schätze zu bekommen, während der Held, der ganz vorne ( ) steht, meist den Hauptschaden des Monsters einstecken muss, aber am Ende oft leer ausgeht. Alle anderen Helden stehen in der Mitte ( ), was sowohl Vorteile als auch Nachteile mit sich bringen kann.

VORBEREITUNG

Sortiert aus dem Monsterstapel die Karten heraus, die mit „Fettes Monster“ gekennzeichnet sind und mischt diese. Verfahrt ebenso mit allen Karten, die mit „Nicht ganz so fettes Monster“ gekennzeichnet sind, sowie mit allen Karten, die mit „Eher normales Monster“ gekennzeichnet sind.
Zieht 1 Karte **Fettes Monster** und legt sie verdeckt auf den Spieltisch. Diese Karte bildet die unterste Karte des Monsterstapels.
Zieht 2 Karten **Nicht ganz so fettes Monster** und legt sie verdeckt auf den Monsterstapel.
Zieht 5 Karten **Eher normales Monster** und legt sie verdeckt auf den Monsterstapel.
Ihr habt nun einen Stapel mit 8 Monsterkarten. Mischt diesen nicht!
Wenn ihr unbedingt etwas mischen wollt, dann mischt nun den Stapel Aktionskarten. Teilt jedem Spieler 4 **Aktionskarten** aus. Diese Aktionskarten bilden die Hand des Spielers. Bildet aus den übrigen Aktionskarten einen Stapel, bei dem die Karten-Rückseiten nach oben zeigen. Legt den Marker „Aktion“ ( ) neben den Stapel.
Mischt nun auch die **Schatzkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Marker „Schatz“ ( ) neben diesen Stapel.
Die Marker dienen dazu, die beiden Stapel auseinanderzuhalten, da sie über die gleiche Rückseite verfügen. Und bevor ihr daran herummäkelt: Ja, das war Absicht!
Legt die beiden Karten **Speerspitze** ( ) und **In den Schatten** ( ) griffbereit auf den Spieltisch. Legt auch die Schadensmarker griffbereit aus.
Bestimmt per Zufall einen Spieler als Startspieler und gebt ihm die **Startspielerkarte**.

SPIELABLAUF

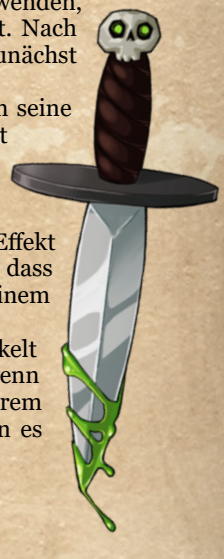
Das Spiel untergliedert sich in 8 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

1) MONSTER AUFDECKEN

Deckt die oberste Karte des Monsterstapels auf und legt sie in die Tischmitte. Der Spieler, der am nächsten an der Karte sitzt, liest die Karte vollständig vor.

2) AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Jeder Spieler legt nun verdeckt 1 Aktionskarte *oder* 1 Schatzkarte aus seiner Hand vor sich aus. Die Spieler tun dies gleichzeitig. Da Aktionskarten und Schatzkarten dieselbe Rückseite haben, ist nicht erkennbar, welche Kartenart ein Spieler ausgespielt hat.
Währenddessen können sich die Spieler absprechen und Strategien entwerfen. Was sie nicht dürfen, ist, freiwillig eine Karte offen vorzeigen (das geht nur, wenn der Text auf einer Karte ausdrücklich dazu auffordert). Zudem ist kein Spieler gezwungen, sich an getroffene Absprachen zu halten! (Um das noch einmal zu betonen: dies ist *kein* kooperatives Spiel.)
Sobald alle Spieler ihre Karte ausgelegt haben, beginnt der Startspieler. Er deckt seine ausgespielte Karte auf, liest sie komplett vor und wickelt ihren Spieleffekt ab (dies bezeichnen wir als **Aktivieren** der Karte). Handelt es sich um eine Angriffskarte (Symbol:), werden Schadensmarker in Höhe des angerichteten Schadens auf die Monsterkarte gelegt. 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 eine Karte zunächst offen liegen.
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. Spieler dürfen ihren Zug nicht passen, sondern müssen ihre Karte aufdecken. **Hinweis:** Man kann Schatzkarten ausspielen, die keinen Effekt haben. In diesem Fall gibt der Spieler lediglich preis, dass er diese Karte besitzt (ob das clever ist, steht auf einem anderen Blatt).
Nachdem alle Karten aufgedeckt und abgewickelt wurden, werden sie in den **Ablagestapel** gelegt (wenn es sich um Aktionskarten handelt) oder von ihrem Besitzer **zurück auf die Hand** genommen (wenn es sich um Schatzkarten handelt).



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 die Monsterstärke).

Sind die Schadensmarker gleich hoch oder höher als die Monsterstärke, so wird das Monster besiegt. In diesem Fall bekommt der Held, der in dieser Runde den meisten Schaden verursacht hat, 1 Ordensmarker (bei einem Gleichstand erhält keiner der Helden einen Orden). Zieht anschließend soviele Schatzkarten verdeckt vom Schatzkartenstapel, wie im Schätze-Eintrag () der Monsterkarte angegeben ist (je mehr Helden teilnehmen, desto größer die Zahl der Schätze). Die Monsterkarte wird aus dem Spiel entfernt und in die Spielbox zurückgelegt.

Reichen die Schadensmarker nicht aus, revanchiert sich das Monster mit einem Gegenangriff. Führe die Anweisung unter dem „Gegenangriff"-Eintrag der Karte aus. Es wird kein Schatz ausgelegt. Die Monsterkarte wird danach aus dem Spiel entfernt und in die Spielbox zurückgelegt.

Ein Gegenangriff fügt meistens einem oder mehreren Helden Schaden zu. In diesem Fall legen die betroffenen Helden die entsprechende Anzahl Schadensmarker vor sich ab. Es ist auch möglich, dass kein Held Schaden erleidet, z. B. wenn das Monster den vorne stehenden Helden angreift, sich aber gerade kein Held vorne befindet.

4) SCHATZPHASE

Sollten eine oder mehrere Schatzkarten verdeckt ausliegen, erfolgt nun die Schatzverteilung.

Diese beginnt bei dem Helden, der sich „in den Schatten" () befindet. Sollte sich kein Held in den Schatten befinden, beginnt sie beim Startspieler.

Der Spieler nimmt alle ausliegenden Schatzkarten, sieht sie sich an, wählt eine aus und gibt die übrigen Karten an den linken Tischnachbarn weiter. Dieser verfährt ebenso, bis alle Karten verteilt sind.

Wurden mehr Schatzkarten ausgelegt als Helden teilnehmen, so werden überzählige Karten aus dem Spiel genommen. Wenn beispielsweise 5 Schatzkarten ausliegen, aber nur 4 Helden teilnehmen, so erhält jeder Held reihum eine Karte und die letzte Karte wandert zurück in die Spielbox.

Gezogene Schatzkarten gehen immer auf die Hand ihres Spielers.

5) NEUE RUNDE

Am Ende jeder Runde darf jeder Spieler 1 Aktionskarte von seiner Hand ungenutzt ablegen. Anschließend ziehen alle Spieler Aktionskarten, bis sie wieder 4 Aktionskarten auf der Hand haben (Schatzkarten zählen hierbei nicht mit, wodurch die Gesamtzahl der Handkarten eines Spielers auch deutlich höher als 4 ausfallen kann).

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

Aktionskartenstapel leer: Sollte der Stapel der Aktionskarten leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aktionskartenstapel ausgelegt. Sollten sich in dem Stapel Monsterkarten oder Schatzkarten befinden, so hat ein Spieler nicht aufgepasst. Klärt untereinander, wem ihr die Schuld zuweist und wie ihr damit verfahrt.



IMPRESSUM

Redaktion: Johannes Kaub
Autor: Mirko Bader
Illustrationen: Christiane Ebrecht, Hannah van den Höövel, Nele Klumpe
Lektorat: Frauke Forster
Layout & Gestaltung: Janine Modler, Maik Schmidt

Copyright © 2025 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.

WEITERE REGELN

POSITION IN DER HELDENGRUPPE

Jeder Spieler verkörpert einen Helden, und jeder Held befindet sich auf einer von drei Positionen: vorne (), Mitte () oder hinten (). Zu Beginn des Spiels sind alle Helden in der Mitte. Im Laufe des Spiels werden Helden jedoch durch Aktionskarten gezwungen, ihre mittige Position zu verlassen und stattdessen die anderen 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. Der Spieler, der die Karte bis dahin hatte, wechselt dadurch automatisch in die Mitte.

MONSTERKARTEN

Monsterkarten stellen die fiesen Monster dar, die es zu besiegen gilt. Jede Monsterkarte hat 3 Einträge:

1. Monsterstärke. Diese kleine Tabelle gibt die Monsterstärke in Relation zur Zahl der Helden an. Die oberste Zeile steht für die Anzahl an Helden, die Zahl darunter zeigt die jeweilige Monsterstärke an.

2. Schätze. Darunter ist die Anzahl an Schatzkarten angegeben, die gezogen und verteilt werden, wenn das Monster besiegt wurde.

3. Gegenangriff. Wird das Monster nicht besiegt, revanchiert es sich mit einem Gegenangriff. Danach sucht es das Weite und nimmt alle seine Schätze mit.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten sind entweder Angriffskarten, die einem Monster Schaden zufügen, oder sie haben einen Effekt bei einem anderen Helden. Angriffskarten sind mit dem -Symbol gekennzeichnet, alle anderen Karten mit einem -Symbol. Schatzkarten haben ein -Symbol.

REAKTIONSKARTEN

Einige Aktionskarten enthalten in ihrem Kartentext die Anmerkung „Reaktionskarte". Im Gegensatz zu normalen Aktionskarten können solche Karten nicht regulär ausgespielt und dann aufgedeckt werden. Stattdessen darf ein Spieler sie von der Hand spielen, wenn die auf der Karte genannte Bedingung erfüllt ist.

SCHATZKARTEN

Schatzkarten verleihen ihrem Spieler Siegpunkte. Einige von ihnen haben aber auch einen Effekt, wenn sie anstelle von Aktionskarten ausgespielt werden. Schatzkarten haben dieselbe Rückseite wie Aktionskarten, sodass andere Spieler nicht erkennen können, ob eine Aktionskarte oder Schatzkarte ausgespielt wurde.

SIEGER

Es gewinnt derjenige Held, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte hat. Hierzu werden alle Schatzkarten offen gezeigt und die darauf abgebildeten Siegpunkte addiert. Jede Schadensmarke reduziert die Siegpunkte um ihren Schadenswert. Hat ein Spieler beispielsweise 4 Siegpunkte und 3 Schaden, so erhält er nur 1 Siegpunkt.

Siegpunkte können auch ins Negative gehen. Manchmal gewinnt nicht der reichste Held, sondern derjenige, der sich am geschicktesten aus der Keilerei herausgehalten hat, mit der die Monster ihre Gefährten verdroschen haben.

Der Held, der bei Spielende die meisten Orden hat, darf stolz damit prahlen, während sich die anderen Helden hinter seinem Rücken über ihn lustig machen. (Die Orden haben keinen Geldwert und bringen keine Siegpunkte.)