BOSS FIGHTERS

QR

Anleitung

Ein kooperatives Kampagnenspiel für 2 bis 4 Boss Fighters
ab 10 Jahren von Michael Palm und Lukas Zach

Pegasus Spiele

Kämpft in ***Boss Fighters QR*** gemeinsam gegen 10 einzigartige Bosse. Jeder Boss hat besondere Fähigkeiten und Taktiken. Nur wenn ihr diese erkennt und und einen Plan entwickelt, wie ihr strategisch dagegen vorgehen könnt, werdet ihr erfolgreich sein.

Bevor ihr gegen den ersten Boss kämpfen dürft, müsst ihr euer Können in einem kurzen Trainingskampf beweisen.

Spielmaterial

Alle Komponenten des Spiels sind sortiert. Öffnet die einzelnen Boxen erst dann, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



3 Beuteboxen mit geheimem Inhalt
(Bronze: 64 Karten, Silber: 64 Karten, Gold: 53 Karten)



1 Lagerbox
mit 62 Karten



4 Heldenboxen



1 Box für Statusmarken und Gegenstände

Statusmarken und Gegenstände

Die Statusmarken und Gegenstände benötigt ihr erst im Verlauf der Kampagne. Legt sie zunächst in die Box für Statusmarken und Gegenstände.



30 Giftmarken



12 Panikmarken



12 Lähmungsmarken



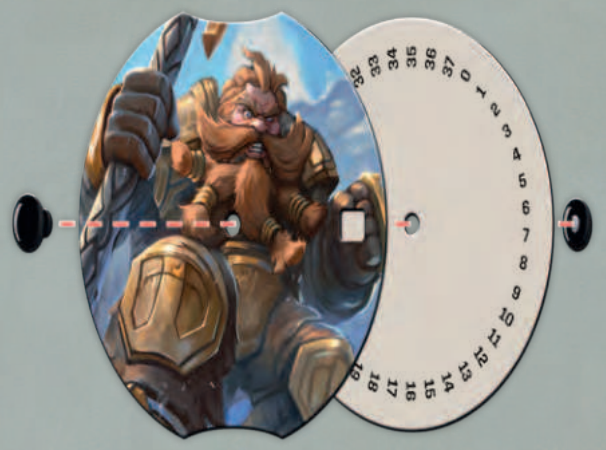
18 Feuermarken



11 Gegenstände

4 Lebenspunktezähler

Vor der ersten Partie müsst ihr die 4 Lebenspunktezähler wie abgebildet zusammensetzen.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

Installiert vor der ersten Partie die App zum Spiel. Diese wird zum Spielen zwingend benötigt.
Ihr findet die App hier: https://boss-fighters-qr.com – scannt alternativ den QR Code.
Startet die App erst dann, wenn euch die Anleitung dazu auffordert.

Diese Anleitung erklärt euch das Spiel, während ihr eure erste Partie spielt.
Lest erst weiter, wenn ihr mit der Kampagne beginnen wollt!

Start der Kampagne

Eure Kampagne beginnt mit einem kurzen Trainingskampf gegen Mr. Puppet, eine zum Leben erweckte Attrappe ohne besondere Fähigkeiten. In diesem Trainingskampf lernt ihr die Regeln des Spiels kennen.

Ihr bestreitet den Kampf mit einer reduzierten Anzahl an Karten, die besonders einstiegsfreundlich sind. Sobald ihr den Trainingskampf absolviert habt, erhaltet ihr auch eure übrigen und besonderen Karten und seid bereit für den ersten richtigen Bosskampf.

Nach jedem Boss schaltet ihr neue, geheime Spielelemente frei. Lasst euch also überraschen.

Spielvorbereitung

Schritt 1

Öffnet die *Lagerbox* und dreht die oberste *Stopp-Karte* um. Dahinter findet ihr die Karten von **4 Heldendecks** und **4 Klassendecks**. Jedes Heldendeck besteht aus **1 Heldenkarte** und **6 Aktionskarten**. Jedes Klassendeck besteht aus **1 Klassenkarte** und **6 Aktionskarten**.

Wichtig: Die Karten sind sortiert. Sollten sie durcheinander geraten, könnt ihr sie anhand der Glyphen am unteren linken bzw. rechten Rand der Karten sortieren.





*Die **4 Heldendecks**: Troll, Halbling, Zwerg, Elfe*



*Die **4 Klassendecks**: Krieger, Magier, Schurke, Druide*



6 Aktionskarten pro Deck
(Hier abgebildet: Die Aktionskarten der Elfe.)

Schritt 2

Wählt alle jeweils 1 **Heldendeck** und 1 **Klassendeck**, mit denen ihr spielen möchtet. Nehmt euch alle Karten der gewählten Decks und legt sie zunächst vor euch auf den Tisch.

Beispiel: *Lisa wählt den Helden Kupfer-Zwerg sowie die Klasse Krieger und nimmt sich beide Decks mit insgesamt 14 Karten.*

Hinweis: Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt alle Karten von nicht gewählten Helden in ihre jeweilige *Heldenbox*. Legt in diese Heldenboxen zudem alle Karten einer nicht gewählten Klasse.

Ihr dürft eure Wahl zwischen 2 Kämpfen jederzeit ändern.

Schritt 3

Legt eure **Heldenkarte** und eure **Klassenkarte** nebeneinander links vor euch ab (A).

Mischt jeweils eure **12 Aktionskarten** (6 Karten pro Deck) zusammen und bildet einen **verdeckten Nachziehstapel** (B). Legt euren Nachziehstapel unterhalb eurer Klassenkarte vor euch auf den Tisch. Lasst unterhalb eurer Heldenkarte Platz für einen **offenen Ablagestapel** (C) und rechts davon für die **Kartenauslage** (D).

Schritt 4

Nehmt euch eure **Lebenspunktezähler** (E). Stellt euren Lebenspunktezähler auf eure **Start-Lebenspunkte**: Zählt dafür die Lebenspunkte zusammen, die auf eurer **Heldenkarte** und eurer **Klassenkarte** angegeben sind.



Beispiel: *Lisa spielt den Zwergen-Krieger.*
Ihre Start-Lebenspunkte betragen 14 + 10 = 24.

Schritt 5

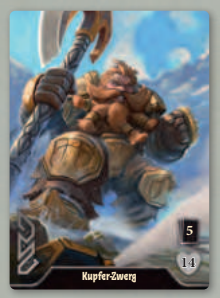
Hinter den 4 Helden- und Klassendecks findet ihr 4 Übersichtskarten. Nehmt euch je 1 Übersichtskarte und legt sie mit der Seite *Rundenübersicht* vor euch aus (F).

Schritt 6

Legt die Giftmarken griffbereit in der Mitte der Spielfläche aus.



Heldenkarte



(A)

Klassenkarte



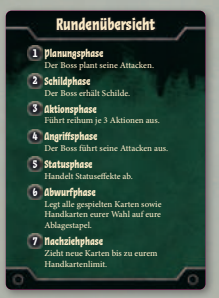
Lebenspunktezähler

(E)



Übersichtskarte

(F)



(C)

Ablagestapel

(B)



Nachziehstapel

(D)



Kartenauslage

Schritt 7

Startet jetzt die **App**, schaltet den Ton ein und legt euer Smartphone oder Tablet in die Mitte eurer Spielfläche.

Hinweis: Stellt sicher, dass ihr den Akku eures Geräts geladen habt – oder schließt das Gerät nun an den Strom an. Geht das Spiel aufgrund eines leeren Akkus aus, kann es zum Verlust eures aktuellen Kampfes kommen. Das Gleiche ist der Fall, wenn ihr die App im laufenden Kampf schließt.

Beim erstmaligen Starten der App fordert diese euch auf, eine Genehmigung für die Nutzung der Frontkamera eures Geräts zu geben. Diese wird benötigt, damit die QR-Codes auf den Karten, die ihr spielt, gescannt werden können.

Anschließend fordert euch die App auf, euch einen **Gruppennamen** zu geben. Gebt jetzt euren Gruppennamen in der App ein und bestätigt die Eingabe. Drückt dann auf: ***Auf geht's!***.

Hinweis: Ihr könnt später weitere Gruppen anlegen, indem ihr auf den Namen eurer Heldengruppe drückt. Das Beiblatt erklärt euch, wie ihr das Spiel in den Ausgangszustand zurücksetzt.

Schritt 8

Jetzt müsst ihr der App nacheinander eure **Sitzplätze** mitteilen.

Nehmt dafür **nacheinander** jeweils eure Helden- und Klassenkarte und haltet sie ruhig **ca. 15 cm** über die **Frontkamera** eures Tablets oder Smartphones – mit der Kartenrückseite (mit QR-Code) **zur Kamera gerichtet**. Die App wird dadurch erkennen, welche Helden und Klassen ihr spielt. Drückt anschließend auf das Feld ***Dein Name***, tragt eure Namen ein und bestätigt die Eingabe. Wählt danach einen **Sitzplatz** am Rand des Bildschirms, nahe eurer Sitzposition.

Hinweis: Habt ihr den falschen Sitzplatz gewählt oder vergessen, euren Namen einzutragen, könnt ihr euren Helden zurück in die Auswahl schieben, indem ihr ihn antippt. Zudem könnt ihr einen Helden in der Auswahl löschen, indem ihr auf das Mülleimer-Symbol drückt.

Nachdem ihr alle der App eure Sitzpositionen mitgeteilt habt, drückt auf den grünen Pfeil .

Hinweis: Hat die App Probleme, die Karten zu erkennen, legt für eine bessere Lichtreflexion ein großes, weißes Blatt unter euer Gerät und versucht, die Helligkeit des Raums zu verbessern, falls möglich.

Schritt 9

Nun gelangt ihr zur **Boss-Auswahl**. Klickt für den Trainingskampf auf ***Mr. Puppet*** und ihr landet im **Boss-Informationsfenster**.

Boss-Informationsfenster

Ihr könnt, wenn ihr auf ***Legende*** drückt, ein paar Informationen über den Boss erhalten. Probiert dies gerne aus. Bei späteren Bossen verstecken sich in diesen Texten oft ein paar Hinweise, die euch im Kampf helfen können.

Startet den Bosskampf, sobald ihr kampfbereit seid, indem ihr erneut auf den grünen Pfeil drückt.



Spielablauf

Rundenablauf

Jeder Bosskampf besteht aus mehreren **Runden** und endet, sobald entweder die **Lebenspunkte des Bosses** auf 0 gesenkt wurden (in diesem Fall **gewinnt** ihr) oder die **Lebenspunkte EINES Helden** auf 0 gefallen sind (in diesem Fall **verliert** ihr).

Jede Runde hat **7 Phasen**, die nacheinander durchgespielt werden:

1. Planungsphase:	Der Boss plant seine Attacken.
2. Schildphase:	Der Boss erhält Schilde.
3. Aktionsphase:	Ihr führt reihum je 3 Aktionen durch.
4. Angriffsphase:	Der Boss führt seine Attacken durch.
5. Statusphase:	Gift wirkt.
6. Abwurfphase:	Ihr legt alle ausgespielten Karten und Handkarten eurer Wahl ab.
7. Nachziehphase:	Ihr zieht neue Karten.

Handkarten

Zieht zu Beginn jedes Kampfe so viele Handkarten, wie die Summe der Handkarten-Werte auf eurer Helden- und Klassenkarte vorgibt. Nehmt sie so auf die Hand, dass nur ihr die Vorderseiten sehen könnt.



Beispiel: *Lisa spielt den Zwergen-Krieger. Sie darf 5 + 1 = 6 Karten ziehen.*

Wie ihr seht, wackelt auf dem Bildschirm eine blaue Box mit einem **Haken**. Wann immer ihr diesen Haken seht, wartet die App auf eine Bestätigung, damit es weiter geht. Drückt nun auf den Haken und Runde 1 beginnt.

Lest hier weiter, bevor ihr anfangt, Karten auszuspielen.

Runde 1

Phase 1: Planungsphase

Phase 1 handelt die App automatisch ab. Wie ihr seht, ist neben euren Heldenportraits ein Symbol mit einer Zahl aufgetaucht. Dies ist die **Boss-Attacke**. In Phase 4 werdet ihr Schaden in Höhe des **Attackenwertes** (Zahl über dem Symbol) erhalten. Glücklicherweise seid ihr zuvor an der Reihe und könnt mit euren Aktionen diesen Wert reduzieren – im besten Fall auf 0.

Phase 2: Schildphase

Phase 2 hat die App in der ersten Runde übersprungen. Diese Phase erklären wir euch später.

Phase 3: Aktionsphase

In **Phase 3**, in der sich die App nun befindet, seid ihr am Zug. **Wählt jetzt** in der App, **wer die erste Runde beginnt**, indem ihr auf das Portrait des Helden drückt. **Lest dann hier weiter.**

In dieser Phase seid ihr reihum im Uhrzeigersinn **jeweils 3× am Zug** und dürft pro Zug je **1 Aktion durchführen**. Die **weißen Punkte** über euren Portraits zeigen an, wie viele Aktionen ihr in dieser Runde noch durchführen dürft.

Für den Moment dürft ihr mit jeder Aktion **1 Handkarte spielen** – später erhaltet ihr zusätzliche Möglichkeiten.

Karteneffekte

Jede Karte hat 1 oder mehrere Effekte, die nacheinander abgehandelt werden. Aktuell habt ihr Karten mit den folgenden Effekten:



Es gibt **Nahkampf-**, **Fernkampf-** und **Magie-Angriffe**. Spielt ihr einen Angriff, fügt ihr dem Boss Schaden in Höhe des Angriffs zu. Die Unterscheidung zwischen Nahkampf, Fernkampf und Magie ist erst später wichtig.



Verstärkungen funktionieren fast wie Angriffe. Spielt ihr eine Verstärkung, fügt ihr dem Boss Schaden in Höhe der Verstärkung zu. Die Verstärkung **funktioniert jedoch nur dann**, wenn in der laufenden Runde von irgendeiner Person (auch von euch selbst) bereits **ein Angriff mit derselben Schadensart gespielt wurde**. Bedenkt jedoch, dass Verstärkungen keine Angriffe sind. **Manche Effekte beziehen sich später auf Angriffe, nicht aber auf Verstärkungen** (oder andersherum).

Schutz reduziert den Schaden, den der Boss euch in Phase 4 mit seinen Attacken zufügen würde. Ihr wisst bereits, dass der Attackenwert neben euren Portraits anzeigt, wie hoch der Schaden später ausfallen würde. Spielt ihr einen Schutz, dürft ihr 1 Person wählen (auch euch selbst). Die Attacke des Bosses gegen diese Person wird um die Höhe des Schutzes reduziert.

Spielt ihr einen **Blitz**, dürft ihr nach der aktuellen Aktion sofort 1 zusätzliche Aktion durchführen (momentan also 1 weitere Karte spielen). Es erscheint über eurem Portrait ein neuer Punkt, der gelb ist.

Spielt ihr eine **Heilung**, erhaltet ihr Lebenspunkte zurück. Erhöht eure Lebenspunkte auf eurem Lebenspunktezähler um den entsprechenden Wert.

Wichtig: Ihr dürft eure Lebenspunkte niemals über eure Start-Lebenspunkte hinaus erhöhen, die ihr zu Beginn der Partie eingestellt habt.

Erhaltet ihr **Schaden**, senkt eure Lebenspunkte auf dem Lebenspunktezähler um den entsprechenden Wert. Fallen die Lebenspunkte eines Helden auf 0, habt ihr sofort verloren.

Nachziehen erlaubt euch, Karten von eurem Nachziehstapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen. Ihr dürft in der Aktionsphase mehr Karten auf eurer Hand halten, als euer Handkartenlimit vorgibt. Das Handkartenlimit ist **nur** in Phase 6 und Phase 7 wichtig.

Dieses Symbol steht für einen **Spezialeffekt**, der im Textfeld der Karte beschrieben wird.

Ihr dürft über eure Handkarten und ihre Effekte sprechen, aber nicht die Höhe ihrer Zahlen nennen.

Spielt jetzt im Uhrzeigersinn nacheinander Karten, indem ihr sie ca. 15 cm über die Kamera eures Geräts haltet. Die App sagt euch, wer am Zug ist, kennt alle Karten und wird ihre Effekte entsprechend ausführen.

Wichtig: Legt gespielte Karten in eure Kartenauslage. Ihr dürft sie erst in *Phase 6: Abwurfphase* dieser Runde auf eure Ablagestapel legen.

Lest erst weiter, wenn die App euch dazu auffordert!

Da ihr keine weiteren Aktionen mehr habt, endet Phase 3 und es folgt Phase 4.

Phase 4: Angriffsphase

In **Phase 4** führt der Boss seine Attacken durch. Habt ihr es nicht geschafft, die Attackenwerte neben euren Portraits auf 0 zu senken, erhaltet ihr nun Schaden. Die App wird euch sagen, was passiert. Drückt jetzt auf den Haken ☑ und lest hier weiter, wenn alle Attacken ausgeführt wurden.

Phase 5: Statusphase

Wir überspringen vorerst **Phase 5** und es folgt sofort Phase 6.

Phase 6: Abwurfphase

Legt in **Phase 6** alle gespielten Karten aus eurer Auslage auf euren **Ablagestapel**.

Beachtet in dieser Phase euer **Handkartenlimit** (die Summe der beiden Handkarten-Werte auf eurer Helden- und Klassenkarte). Habt ihr mehr Handkarten, als euer Handkartenlimit erlaubt, müsst ihr so lange Karten abwerfen, bis die Anzahl eurer Handkarten wieder eurem Handkartenlimit entspricht.

Zusätzlich dürft ihr beliebig viele eurer verbliebenen Handkarten abwerfen, falls ihr z. B. der Meinung seid, dass ihr die Karten in der kommenden Runde ohnehin nicht spielen werdet.

Drückt auf den Haken ☑, wenn ihr mit dem Ablegen der Karten fertig seid.



Phase 7: Nachziehphase

In **Phase 7** dürft ihr neue Karten von eurem Nachziehstapel ziehen und auf eure Hand nehmen. Zieht so viele Karten, dass die Anzahl der Karten auf eurer Hand wieder eurem Handkartenlimit entspricht (wie zu Spielbeginn).

Wichtig: Ist euer Nachziehstapel leer, mischt **sofort** euren Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Dies kann auch während einer Aktionsphase passieren. Beachtet in diesem Fall, dass ihr die zu diesem Zeitpunkt in eurer Auslage liegenden Karten **nicht** mit einmischt! Diese legt ihr erst in Phase 6 auf euren Ablagestapel!

Drückt auf den Haken ☑ in der App, wenn ihr mit dem Nachziehen der Karten fertig seid, um die Runde zu beenden und die nächste Runde zu beginnen.

Runde 2

Phase 1: Planungsphase

Nachdem der Boss Phase 1 der neuen Runde durchgeführt hat, werden links neben euren Portraits erneut Attacken angezeigt, die der Boss in Phase 4 durchführen wird. Wie ihr sehen könnt, sind rechts neben euren Portraits zusätzliche Symbole aufgetaucht: die **Zusatzeffekte**.

Wenn ihr die Attacke des Bosses nicht auf 0 reduziert, erhaltet ihr in Phase 4 nicht nur Schaden, sondern auch den Zusatzeffekt (hier z. B. **2 Giftmarken**). Legt sie auf eure Heldenkarten, sie werden in Phase 5 eine Auswirkung haben.

Reduziert ihr die Attacke des Bosses in der Aktionsphase auf 0, erhaltet ihr nicht nur **keinen Schaden**, sondern auch **keine Zusatzeffekte**.

Phase 2: Schildphase

Phase 2 hat der Boss bereits durchgeführt. Wie ihr seht, hat der Boss in der Mitte des Bildschirms **3 Schilde** erhalten. Greift ihr den Boss an, geht euer Schaden nicht direkt auf seine Lebenspunkte, sondern zuerst auf den Schild, den ihr angegriffen habt (Nahkampf, Fernkampf, Magie). Erst wenn ihr einen Schild zerstört habt, könnt ihr dem Boss mit der entsprechenden Angriffsart Schaden zufügen.

Aber keine Sorge: Ihr müsst nicht in jeder Runde alle 3 Schilde zerstören, sondern könnt euch absprechen, mit welcher Schadensart ihr angreifen wollt. Konzentriert euch am besten auf 1 oder 2 Schilde.

Phase 5: Statusphase

Gift wirkt in jeder Runde in **Phase 5** (die wir in der ersten Runde übersprungen haben). Für jede eurer eigenen Giftmarken erhaltet ihr dann 1 Schaden.

Wichtig: Giftmarken und viele weitere Statusmarken, die ihr später kennen lernt, **behaltet ihr bis zum Ende des Kampfes**. Ihr erhaltet diesen Schaden also in jeder Runde.

Versucht den Boss nun zu besiegen.
Lest danach weiter.



Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt den Trainingskampf erfolgreich abgeschlossen.



Öffnet nun die **bronzene Beutebox**. In dieser Box findet ihr den ersten Teil des **Beutedecks**. Die Karten dieses Decks sind sortiert. Achtet darauf, sie nicht durcheinander zu bringen. Dreht **jetzt** die oberste Karte des Beutedecks um und handelt ihre Anweisungen ab.

Lest dann die weiterführenden Regeln.

Weiterführende Regeln

Neue Aktionskarten

Ihr habt eure übrigen, etwas anspruchsvolleren Aktionskarten erhalten. Schaut euch eure neuen Aktionskarten an und lest sie euch gegenseitig vor. Fügt eure Aktionskarten dann eurem Deck hinzu. **Mischt euer Deck vor jedem Bosskampf neu.**

Falls ihr Fragen zu den neuen Aktionskarten habt, findet ihr einige Erläuterungen auf Seite 11.

Ziel von Effekten

Viele Effekte betreffen genau 1, 2 oder alle Helden. Unter den Symbolen solcher Effekte seht ihr, wie viele Helden diese Effekte betreffen:

: Dieser Effekt betrifft 1 Held.
: Dieser Effekt betrifft 2 verschiedene Helden.
: Dieser Effekt betrifft alle Helden.

Gegenstände

Ihr habt die ersten 2 **Gegenstandskarten** erhalten: Den **Heiltrank** und den **Rucksack**. Legt die beiden Gegenstandskarten am Rand der Spielfläche aus. Nehmt dann die dazugehörigen Plättchen, den **Rucksack** sowie **pro Held jeweils 1 Heiltrank,** und legt sie entweder auf die Illustration der Karten oder in die Nähe eures Geräts.

Ab sofort gibt es eine neue Aktion: **Nutzt 1 Gegenstand.** Nehmt dafür einfach den entsprechenden Gegenstand und haltet ihn über die Kamera.



Nutzt du den **Rucksack**, darfst du **3 Karten** von deinem Nachziehstapel ziehen.
Ihr dürft den Rucksack **unbegrenzt oft** einsetzen.



Nutzt ihr 1 **Heiltrank**, dürft ihr einen Helden eurer Wahl heilen. Dieser Held erhält **8 Lebenspunkte** zurück.
Ihr habt in jedem Bosskampf **1 Heiltrank pro Held**. Ein Held darf aber mehr als 1 Heiltrank pro Kampf benutzen. Legt genutzte Heiltränke für den restlichen Bosskampf beiseite.

Wichtig: Nutzt Heiltränke rechtzeitig, sobald eine Person wenige Lebenspunkte (unter 10) hat. Denn sonst könnte der Kampf schnell vorbei sein!

Boss-Symbole

Alle Bosse haben verschiedene Fähigkeiten, die von der App gesteuert werden und zu jedem erdenklichen Zeitpunkt in einer Runde eintreten können. Es gibt 5 verschiedene Typen von Boss-Fähigkeiten. Über jeder Fähigkeit des Bosses seht ihr in der App ein Symbol, das euch den Typ anzeigt.



Dieses Symbol steht für die **Attacken** des Bosses.



Dieses Symbol steht für Fähigkeiten, die aktiv werden, wenn der Boss mit seinen Lebenspunkten einen festgelegten **Schwellenwert** unterschreitet.



Dieses Symbol steht für Fähigkeiten, die eine **direkte Reaktion auf eure Aktionen** sind. Ihr könnt diese Fähigkeiten also möglicherweise umgehen, indem ihr eure Spielweise ändert.



Dieses Symbol ist neben dem Reaktionssymbol das wichtigste. Es steht für **regelmäßig wiederkehrende Fähigkeiten** (jede Runde, jede zweite Runde ...).
Es ist wichtig, dass ihr den genauen Rhythmus der Fähigkeiten herausfindet, um euch darauf vorzubereiten!



Dieses Symbol steht für **Schild-Effekte** des Bosses.

Hinweis: Auf der Rückseite eurer Übersichtskarte findet ihr eine Zusammenfassung dieser Symbole.

Ziel von Bossfähigkeiten

Manche Bossfähigkeiten haben Vorgaben dafür, welche Helden sie betreffen. Gibt es bei einer solchen Vorgabe mehrere in Frage kommende Helden, dürft ihr frei unter diesen Helden wählen, wen die Fähigkeit betreffen soll.

Beispiel: *Der Boss führt die Fähigkeit Ansturm aus: „Der Held mit den meisten Lebenspunkten verliert 3 Lebenspunkte.“. Gibt es 2 oder mehr Helden, die die meisten Lebenspunkte haben, dürft ihr unter ihnen 1 Helden wählen, der 3 Lebenspunkte verliert.*

Goldene Bossregel

In jedem Bosskampf könnt ihr auf Elemente treffen, die in dieser Anleitung nicht erklärt wurden. Dies ist gewollt. Findet heraus, welche besonderen Fähigkeiten und Effekte die Bosse haben, und wie ihr dagegen vorgehen könnt. Wir empfehlen, dass ihr in einem laufenden Kampf sowohl offen über die Fähigkeiten des Bosses sprecht als auch gemeinsam plant, wie ihr gegen die Boss-Fähigkeiten vorgehen wollt.

Wichtig: Kommunikation ist für den Erfolg und Spielspaß entscheidend!

Zeit für Regeneration

Zwischen den Bosskämpfen erholen sich eure Helden von den Strapazen. Setzt eure Lebenspunkte vor jedem Kampf zurück auf den Startwert, werft alle Statusmarken ab, mischt all eure Aktionskarten und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Niederlage

Wenn die Lebenspunkte eines Helden auf 0 fallen, habt ihr verloren! Passiert euch dies, müsst ihr auf den **Totenkopf** 💀 in der oberen linken Ecke drücken und aufgeben.

Warum werden die Lebenspunkte nicht in der App angezeigt?

Wir haben uns für Lebenspunktezähler entschieden, weil es im weiteren Spielverlauf viele Karteneffekte und Bossfähigkeiten gibt, die einen Einfluss auf eure Lebenspunkte haben.

Die meisten dieser Effekte sind auf Lebenspunktezählern schnell und einfach abzuhandeln. Würde man die Lebenspunkte in der App festhalten wollen, müssten deutlich mehr Karten eingescannt und Eingaben auf dem Gerät getätigt werden, was den Spielfluss unnötig verlangsamen würde.

Spiel speichern

Möchtet ihr erst später weiterspielen, legt eure Helden- und Klassenkarte sowie all eure Aktionskarten in eure persönliche *Heldenbox*. Legt alle Statusmarken und Gegenstände in die *Box für Statusmarken und Gegenstände* und alle übrigen allgemeinen Karten (ihr werdet im Lauf der Kampagne viele Karten freischalten) in die *Lagerbox*. Die App speichert euren Fortschritt automatisch.

Einstellungen

Drückt auf das **Zahnrad-Symbol** ⚙, um die Einstellungen des Spiels zu öffnen und zu ändern.

Regelkarten

Legt alle Regelkarten am Rand eurer Spielfläche aus. Sie helfen euch, wichtige Regeln im Kopf zu behalten.

Boss 1: Der Prinz

Ihr seid jetzt bereit für den ersten richtigen Bosskampf. Klickt im Menü auf den ersten Boss: ***Der Prinz***. Ihr gelangt in das **Boss-Informationsfenster**.

In jedem Boss-Informationsfenster findet ihr am oberen Rand erste Hinweise zu dem Boss: Die Lebenspunkte des Bosses, die Runde, in der der Boss wütend wird und die Statuseffekte, die der Boss einsetzt. Lest zudem die Informationen auf der Bosskarte, die ihr erhalten habt.

Wählt danach euren **Schwierigkeitsgrad** (siehe nächster Abschnitt) und startet danach den Bosskampf.

Schwierigkeitsgrad

Bei jedem der 10 Bosse könnt ihr euch im Boss-Informationsfenster für 1 von 4 Schwierigkeitsgraden entscheiden:

Neulinge (für Familien): Ihr spielt meist einfache Spiele mit wenigen Regeln.

Fortgeschrittene (für Familien/Kenner): Ihr spielt häufiger Spiele, aber selten komplexere.

Profis (für Kenner/Experten): Ihr spielt gerne anspruchsvolle Spiele mit vielen Regeln und liebt die Herausforderung. Ihr seid bereit, Bosse auch zweimal anzugehen.

Wahnsinnige (für Experten): Ihr spielt gerne die komplexesten Spiele und seid bereit, Bosse auch mehrfach anzugehen. Ihr wollt die maximale Herausforderung!

Wählt jetzt einen Schwierigkeitsgrad aus, der zu euch passt. Ihr könnt ihn **vor jedem Boss-Kampf** ändern, wenn ihr das Gefühl habt, dass der letzte Kampf zu einfach oder zu schwierig für euch war.

Karten-Erläuterungen

Auf dieser Seite erklären wir euch einige Karten mit etwas komplizierteren Fähigkeiten. Wenn ihr keine Fragen habt, könnt ihr direkt auf der nächsten Seite weiterlesen.

Wichtig: Einige Aktionskarten erlauben euch, die obersten Karten des Nachziehstapels zu spielen oder anzusehen (z. B. *Improvisieren*, *Maske der Hellsicht*). Wenn im Nachziehstapel nicht genügend Karten liegen, spielt oder seht euch zunächst die noch vorhanden Karten an. Mischt dann den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel. Von diesem könnt ihr die verbliebenen Karten spielen bzw. ansehen.

Anti-Boss-3000

Du darfst Anti-Boss-3000 **nur 1×** pro Bosskampf spielen. Lege die Karte nach dem Ausspielen zurück in deine *Heldenbox*.

Wenn der Boss das nächste Mal in diesem Kampf eine -Fähigkeit einsetzt, wird diese durch Anti-Boss-3000 vollständig verhindert. Ihr erhaltet in der App einen entsprechenden Hinweis, erfahrt jedoch nicht, welchen Effekt die verhinderte Fähigkeit gehabt hätte. Spiele Anti-Boss-3000 am besten dann, wenn du ahnst, welche Fähigkeit du damit verhinderst.

Déjà-Vu

Spielst du Déjà-Vu, darfst du eine Karte deiner Wahl aus deinem Ablagestapel erneut spielen. Du darfst dir deinen gesamten Ablagestapel ansehen. Ist dein Ablagestapel leer oder möchtest du keine Karte aus deinem Ablagestapel spielen, spiele stattdessen die oberste Karte deines Nachziehstapels.
Beachte, dass die Karten in deiner Kartenauslage noch nicht auf deinem Ablagestapel liegen - du darfst also mit Déjà-Vu keine Karte erneut spielen, die du in der aktuellen Runde gespielt hast.

Meteoritenschauer

Der Meteoritenschauer greift den Boss mit einem Nah-, Fern- und Magieangriff an. Der Schaden jedes Angriffs ist zufällig 1, 2 oder 3. Alle 3 Fälle sind gleich wahrscheinlich.

Phönix-Eule

Beachte, dass die Phönix-Eule nur dann funktioniert, wenn du als nächstes einen **Angriff** spielst. Spielst du stattdessen eine Verstärkung oder eine andere Karte, heilst du niemanden. Die App erinnert euch in beiden Fällen daran.

Rauchbombe

Wähle mit dem Schutz-Effekt dieser Karte am besten einen Helden, der eine Boss-Attacke mit einem Zusatzeffekt hat. Mit dieser Karte senkst du nicht nur die Boss-Attacke, sondern entfernst zudem auch ihren Zusatzeffekt (z. B. Gift).

Ritterlicher Beistand

Mit dieser Karte ziehst du die Boss-Attacke, die auf einen anderen Helden zielt, vollständig auf dich. Deine eigene Boss-Attacke und ihr Zusatzeffekt entfallen dadurch – was in den allermeisten Fällen sehr gut ist!

Fluch des Raben

Lege diese Karte, nachdem du sie gespielt hast, offen neben deine Heldenkarte. Lasse sie dort liegen, bis du mit ihr den Effekt einer -Fähigkeit des Bosses gegen dich verhindert hast.
Entscheide dich bei jeder -Fähigkeit, die (unter anderem) dich betrifft, ob du den Effekt gegen dich verhindern möchtest. Lege Fluch des Raben in diesem Fall auf deinen Ablagestapel.

Wichtig: Fluch des Raben verhindert nur den Effekt gegen dich. Alle anderen Helden werden weiterhin von der Bossfähigkeit getroffen.

Beispiel 1: *Der Boss nutzt seine Fähigkeit Gifthauch. Alle Helden erhalten 3 Schaden und 2 Giftmarken. Liegt Fluch des Raben neben deiner Heldenkarte,* darfst *du Fluch des Raben auf deinen Ablagestapel legen, damit du die 3 Schaden und die Giftmarken nicht erhältst. Alle anderen Helden erhalten dennoch den Schaden und die Giftmarken.*

Beispiel 2: *Der Boss nutzt seine Fähigkeit Prankenhieb. Der Held mit den meisten Lebenspunkten erhält 5 Schaden. Wenn du nicht die meisten Lebenspunkte hast, bist du nicht das Ziel dieser Bossfähigkeit. Daher* darfst *du Fluch des Raben nicht einsetzen.*

Giftklinge und Vipernzahn

Diese Karten vergiften den Boss. Der Boss erhält, ähnlich wie die Helden, in Phase 5 pro Giftsymbol 1 Schaden.

Neue Regeln ab Boss 2

Beutekarten

Ihr habt die ersten 5 **Beutekarten** aus dem Beutedeck erhalten. Ihr erhaltet weitere Beutekarten nach jedem erfolgreichen Bosskampf. Ihr erkennt die Beutekarten am goldenen Rahmen und dem Stern in der unteren linken Ecke.

Lest gemeinsam die Effekte der 5 Karten. Wählt dann je 1 Beutekarte und fügt sie eurem Deck hinzu.

Legt die übrigen, nicht gewählten Beutekarten in die *Lagerbox*. Ihr dürft vor jedem Bosskampf eure gewählten Beutekarten austauschen.

Wichtig: Ihr dürft von jeder **Sternenstufe** (unten links auf der Karte) nur 1 Karte in eurem Deck haben.

Fortgeschrittene Kampfvorbereitung

Ab sofort dürft ihr vor jedem Bosskampf eure Decks anpassen. Ihr dürft für jede erhaltene Beutekarte 1 Aktionskarte eurer Wahl aus eurem Deck entfernen. Ihr dürft aber auch weniger Aktionskarten entfernen oder gar keine! Wichtig ist nur, dass euer Deck zu Beginn jedes Kampfes aus **mindestens 20 Karten** besteht.

Neuer Gegenstand: Glücksbringer



Ab sofort steht euch ein neuer Gegenstand zur Verfügung: der **Glücksbringer**. Nehmt den Glücksbringer und legt ihn zu den anderen Gegenständen in der Nähe eures Geräts.

Setzt du den Glücksbringer ein, spiele die oberste Karte deines Nachziehstapels. Mit etwas Glück erwartet dich hier eine starke Karte, die ihr in der aktuellen Situation braucht.

Wichtig: Beachtet jedoch, dass Blitze auf dieser Karte nicht ausgeführt werden!

Fehler passiert?

Manchmal passieren in der Hitze des Bosskampfes Fehler. Hat ein Held eine Karte gespielt, obwohl er gar nicht an der Reihe war? Habt ihr versehentlich den falschen Gegenstand genutzt?
Das ist nicht schlimm! Wir haben uns gegen eine „Zurück"-Taste entschieden, da diese einige Boss-Mechaniken eingeschränkt hätte. Versucht eine Lösung zu finden, wie ihr den Fehler korrigieren könnt. Ist dies nicht möglich, spielt einfach nach den normalen Regeln weiter.

Schon gewusst …?

Egal, ob ihr schon mal verloren oder gewonnen habt, es gibt ein paar Strategien, die Gold wert sind. Habt ihr sie schon entdeckt?

1. Besprecht gut, wer die Runde beginnen soll, denn diese Person kann euch vielleicht Karten ziehen lassen oder einen Angriff spielen, wodurch andere Helden dann ihre Verstärkungen spielen können.

2. Einigt euch, auf welche Schadensarten ihr euch konzentrieren wollt. Es ist oft sinnvoller, wenn ihr euch auf einen oder zwei Boss-Schilde konzentriert. Schaden auf einen Schild, den ihr nicht zerstört, oder dem nach der Zerstörung nur wenig Schaden folgt, ist verschwendet.

3. Spielt Schutz- und Kartenzieh-Effekte sowie Extra-Aktionen nicht nur auf euch selbst, denn andere Helden können diese Effekte vielleicht besser nutzen. Fragt sie einfach vor dem Spielen eines solchen Effekts.

4. Wenn ihr mal das Gefühl habt, nichts Sinnvolles mehr mit euren Karten machen zu können, denkt an den *Rucksack*, mit dem ihr jederzeit neue Karten ziehen dürft.

5. **Ganz wichtig:** Denkt an die *Heiltränke*, die ihr nicht nur für euch, sondern auch für andere Helden einsetzen könnt. Trinkt ihr sie zu spät, kann der Kampf ganz schnell vorbei sein, denn wenn auch nur 1 Held keine Lebenspunkte mehr hat, habt ihr verloren!

Flüche



Im Beutedeck findet ihr **17 Fluchkarten**. Mischt diese vor jedem Kampf und bildet einen verdeckten **Fluchstapel**. Legt diesen griffbereit in die Nähe eures Geräts.

Wann immer ihr einen **Fluch erhaltet, zieht 1 Karte vom Fluchstapel** und legt sie **verdeckt neben eure Heldenkarte**, ohne sie euch anzusehen!

Deckt alle erhaltenen Fluchkarten direkt zu Beginn der nächsten ***Phase 3: Aktionsphase*** auf und handelt ihre Effekte ab.

Die meisten Flüche legt ihr am Ende der Aktionsphase auf den Fluch-Ablagestapel. **Sofortflüche** handelt ihr sofort ab und legt sie dann auf den Fluch-Ablagestapel. **Permanente Flüche** bleiben bis zum Ende des Kampfes vor euch liegen.

Boss 2: Die Seelenjägerin

Der nächste Boss wartet auf euch: die **Seelenjägerin**. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 3

Neuer Gegenstand: Medizintasche



Ab sofort steht euch ein neuer Gegenstand zur Verfügung: die **Medizintasche**. Nehmt die Medizintasche und legt sie wie üblich in der Nähe eures Geräts bereit.

Setzt du die Medizintasche ein, darfst du 2 deiner eigenen Statusmarken entfernen.

Panikmarken



Erhältst du 1 Panikmarke, lege sie auf deine Heldenkarte. Hast du 1 oder mehrere Panikmarken, darfst du Handkarten nur noch zufällig spielen:

Möchtest du eine Handkarte spielen, mische deine Handkarten und ziehe zufällig 1 davon, die du spielst. **Lege nach dem Spielen der Karte sofort 1 Panikmarke ab!**

Du darfst weiterhin Gegenstände deiner Wahl nutzen – Panikmarken beeinflussen dies nicht.



Schon gewusst ...?

Ihr glaubt, ihr beherrscht den Kampf gegen die Bosse schon blind? Hier sind einige weitere Tipps und Tricks, die euch auf dem Weg zum Profi vielleicht noch unbekannt sind.

1. Attacken des Bosses, die euch bedrohen, solltet ihr mit Schutzeffekten möglichst passend auf 0 senken, um keine Schutzpunkte zu verschwenden. Versucht zudem zuerst die Attacken des Bosses mit Zusatzeffekt auf 0 zu senken.

2. Achtet nicht nur auf euren eigenen Schutz, sondern fügt dem Boss auch genug Schaden zu, denn sonst wird er irgendwann wütend und dann wird es ungemütlich!

3. Versucht gemeinsam herauszufinden, wann der Boss welche Fähigkeit nutzt. Viele Fähigkeiten kehren regelmäßig wieder. Bereitet euch darauf vor. Einige Boss-Fähigkeiten werden als Reaktion auf eure Handlungen ausgelöst. Nur wenn ihr den genauen Auslöser kennt, könnt ihr entscheiden, wie ihr dagegen vorgeht.

4. Überlegt gemeinsam in Phase 6, welche Karten ihr abwerfen und welche ihr für die nächste Runde behalten wollt.

5. Gebt Helden mit wenig Lebenspunkten zügig einen Heiltrank. Bosse können unerwartete Dinge tun und die Partie kann unerwartet enden – leider selten im positiven Sinne ...

6. Und das Wichtigste: Reden, reden, reden. Sprecht eure Aktionen gut miteinander ab, statt sie einfach durchzuführen. Lasst die anderen an euren Zügen teilhaben, damit sie wissen, was passiert. Auch sie haben Pläne und vielleicht gibt es eine bessere Möglichkeit, das Maximum aus euren Zügen herauszuholen. Das wird umso wichtiger, sobald eure Helden aufsteigen und ihre individuellen Fähigkeiten erhalten.

Boss 3: Der Ätherdrache

Ihr seid jetzt bereit, gegen den **Ätherdrachen** zu kämpfen. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 4

Lähmungsmarken



Erhältst du 1 Lähmungsmarke, lege sie auf deine Heldenkarte.

Für jede Lähmungsmarke reduziert sich dein Handkartenlimit um 1. Dies ist nur in *Phase 6: Abwurfphase* und *Phase 7: Nachziehphase* wichtig.

Während der Aktionsphase dürft ihr durch Nachziehen-Effekte mehr Handkarten als euer Handkartenlimit haben. Lähmungsmarken müsst ihr grundsätzlich bis zum Ende des Kampfes behalten. Ihr dürft sie jedoch durch Effekte (z. B. die Medizintasche) entfernen.

Helden Level 2

Eure Helden haben Erfahrung gesammelt und sind im Level aufgestiegen. Von nun an besitzt jeder Held eine eigene Heldenfähigkeit. Lest sie euch gegenseitig vor.

Neue Gegenstände: Trinkschlauch und Opas Glasauge

Ab sofort stehen euch 2 neue Gegenstände zur Verfügung: der **Trinkschlauch** und **Opas Glasauge**.

Legt den Trinkschlauch zu den anderen Gegenständen in der Nähe des Geräts. Opas Glasauge darf hingegen nur der Troll nutzen. Legt es daher neben die Heldenkarte des Trolls. (Spielt der Troll nicht mit, legt Opas Glasauge in die Heldenbox des Trolls).



Setzt du den Trinkschlauch ein, erhältst du 3 Lebenspunkte zurück.



Setzt der Troll Opas Glasauge als Aktion oder mit seiner Heldenfähigkeit ein, darf er die obersten 3 Karten seines Nachziehstapels ansehen und in einer Reihenfolge seiner Wahl zurück auf den Nachziehstapel legen.

Erinnerung: Dürft ihr mehr Karten ziehen, als aktuell in eurem Nachziehstapel liegen, zieht zunächst alle übrigen Karten des Nachziehstapels. Mischt anschließend den Ablagestapel, legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit, und zieht dann die restlichen Karten.

Boss 4: Der Steinriese

Ihr seid jetzt bereit, gegen den **Steinriesen** anzutreten. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 5

Mit diesem Boss kommen keine neuen Regeln ins Spiel. Daher nutzen wir den Moment, um über gern vergessene Regeln zu sprechen:

1. Legt ausgespielte Karten zunächst in eure Auslage und erst in *Phase 6: Abwurfphase* auf euren Ablagestapel.

2. Mischt euren Ablagestapel **sofort**, sobald in eurem Nachziehstapel keine Karten mehr sind.

3. Gift- und Lähmungsmarken müsst ihr bis zum Ende des Kampfes behalten, wenn ihr sie nicht mit Effekten entfernt.

Boss 5: Der dreiköpfige Oger

Ihr seid jetzt bereit für den Kampf gegen den **dreiköpfigen Oger**. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 6

Helden Level 3

Eure Helden sind widerstandsfähiger geworden und haben ab sofort mehr Lebenspunkte!

Boss 6: Tentakoloss

Ihr seid jetzt bereit für den Kampf gegen **Tentakoloss**. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 7

Feuermarken



Erhältst du 1 Feuermarke, lege sie auf deine Heldenkarte.

Für jede Feuermarke musst du in *Phase 5: Statuseffekte* 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen. Entscheide dich dann, ob du diese Karte für den restlichen Bosskampf entfernen möchtest **ODER**, ob du sie auf den Ablagestapel legst und 2 Lebenspunkte verlierst.

Sonderfall: Musst du im Spiel Karten nachziehen und sowohl dein Nachziehstapel als auch dein Ablagestapel sind leer, entfällt das Nachziehen der Karten.

Klassenfähigkeiten

Ab jetzt haben auch eure Klassen eine eigene Fähigkeit. Lest sie euch gegenseitig vor.

Boss 7: Magmaros

Ihr seid jetzt bereit für den Kampf gegen **Magmaros**. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 8

Tickende Bombe



Legt nur für diesen Bosskampf die **Tickende Bombe** in der Nähe eures Geräts bereit.

Boss 8: Bombossa

Bevor ihr gegen **Bombossa** kämpfen könnt ... müsst ihr dieses Mal keine neuen Regeln lernen. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 9

Schleimkarten und Verloren-Stapel

Jeder Held hat einen eigenen offenen **Verloren-Stapel** oberhalb der eigenen Heldenkarte, der bei Kampfbeginn leer ist. Der nächste Boss wird euch gelegentlich auffordern, eine gespielte Karte auf euren eigenen Verloren-Stapel zu legen.
Karten im Verloren-Stapel könnt ihr für den restlichen Kampf nicht mehr nutzen, außer ihr holt sie durch das Spielen einer Schleimkarte zurück (siehe unten).

Im Beutedeck findet ihr 20 Schleimkarten, die alle den gleichen Effekt haben. Legt die Schleimkarten als Schleimstapel in die Nähe eures Geräts.

Der nächste Boss wird euch gelegentlich auffordern, 1 Schleimkarte zu ziehen. Schleimkarten dürft ihr in *Phase 6: Abwurfphase* **nicht** abwerfen (auch dann nicht, wenn ihr mehr Schleimkarten habt, als euer Handkartenlimit erlaubt). Schleimkarten sind Handkarten und blockieren dadurch auf Dauer eure Hand.

Spielt ihr in der Aktionsphase eine Schleimkarte, legt sie zurück auf den Schleimstapel. Dann dürft ihr bis zu 2 Karten eurer Wahl von eurem Verloren-Stapel auf euren Ablagestapel legen.

Boss 9: Jelly

Ihr seid jetzt bereit für den Kampf gegen **Jelly**. Lest jetzt die Bosskarte, falls noch nicht geschehen, und passt ggf. euren Schwierigkeitsgrad an. Startet dann den Kampf.

Neue Regeln ab Boss 10

Voodoopuppe



Legt nur für diesen Bosskampf die **Voodoopuppe** in der Nähe eures Geräts bereit.

Boss 10: Madame Voodoo

Ihr habt euch durch unzählige Bosse gekämpft und es tatsächlich geschafft, sie alle zu bezwingen. Ihr seid jetzt bereit für eure letzte Prüfung: den Kampf gegen **Madame Voodoo**.
Lest jetzt die Bosskarte und startet dann den Kampf. Viel Erfolg!

Ende der Reise?

Ihr habt es geschafft und tatsächlich alle 10 Bosse besiegt! Eine Reise liegt hinter euch, an der viele Heldengruppen vor euch gescheitert sind. Doch ist das nun das Ende eures Abenteuers? Wahrscheinlich nicht, denn neue Gefahren lauern überall – und es wird bestimmt nicht lange dauern, bis ihr neuen Hindernissen und Bossen über den Weg lauft. Schaut also regelmäßig auf unserer Webseite oder in der App vorbei, um über Neuigkeiten informiert zu werden. Versucht zudem, alle Bosse auf einem höheren Schwierigkeitsgrad und mit neuen Heldenkombinationen zu besiegen.

Impressum

Spieldesign: Michael Palm und Lukas Zach
Illustration Cover: KRASS KOLLEKTIV (Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)
Illustrationen Spielmaterial: Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV (Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)
App-Entwicklung: Brave Squire GmbH (Florian Feith)
Grafikdesign: Jens Wiese
Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielern und Testspielerinnen für ihr wertvolles Feedback. Insbesondere André, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Silas, Simon, Stivie, Udo und Vanessa.

Ein besonderer Dank geht an Sebastian, der den Bossen nochmal ein ordentliches Level-Up verpasst hat, an Florian, der die App im Alleingang programmiert hat und nicht zuletzt an viele Pegasus-Supporter, die in ihren Gruppen fleißig getestet haben.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele