BARBARIA

REGELBUCH

Lasst uns in die dunkle Zeit der Magie zurückreisen - als Männer noch mutig und stark und Frauen schneidig und schön waren. Mit Stahl in der Hand scheuten sie in ihrem Kampf um ewigen Ruhm keine Risiken und trotzten dem Tod.

In Barbaria erlebt ihr aufregende Abenteuer. Findet Schätze, gewinnt Mitstreiter, kämpft gegen Monster und sammelt Runensteine.

MATERIAL

14 Barbaren

vorn



unten: Fähigkeit

hinten



besiegter Barbar

96 Abenteuer

vorn
oben: Aufgabe



unten: Belohnung

hinten



Pinup

6 Würfel: 2 blaue, 2 rote und 2 gelbe



dieses Regelbuch

AUFBAU

Mischt die Barbaren- und die Abenteuerkarten separat. Legt sie mit den Rückseiten nach oben als getrennte Stapel in die Tischmitte. Jeder von euch zieht jetzt **eine Barbarenkarte** und **zwei Pinups** (Rückseite der Abenteuerkarten) und legt sie vor sich ab. Dreht eure Barbarenkarte auf die Vorderseite. Die Karten vor euch werden im folgenden eure Auslage genannt.

Aufbau für 3 Spieler



Während des Spiels legt ihr viele neue Karten in eure Auslage. Teilt sie in 3 Stapel: Euren Barbaren und seine Schätze, Karten zur einmaligen Nutzung (im Folgenden Einmalkarten genannt) und Runensteine. Legt die Karten so, dass ihr die Belohnungen und / oder Fähigkeiten im unteren Teil jeder Karte sehen könnt.

Spieler B
Pinups
Barbar
Abenteuerstapel
Barbar
Pinups
Spieler C

Ziel des Spiels

Besteht Abenteuer und werdet mit **Runensteinen** belohnt. Um zu gewinnen, müsst ihr min. **eine** der folgenden Siegbedingungen erfüllen:

- **4 Runensteine derselben Farbe haben**
- **1 Runenstein in jeder der 5 Farben haben**
- **8 Runensteine in beliebigen Farben haben**

Das Spiel ist sofort beendet, wenn einer von euch eine der oben genannten Runensteinkombinationen in seiner Auslage hat.

Erfüllen zwei von euch gleichzeitig eine dieser Siegbedingungen (indem sie gemeinsam einen Boss besiegen, S. 8), haben beide gewonnen.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Barbar stirbt (S. 7) und der Barbarenstapel bereits aufgebraucht ist. Dann hat der / haben die von euch mit den meisten Runensteinen gewonnen.

Startspieler

Wer ein Trinkhorn in einem Zug ohne etwas zu verschütten austrinken kann, wird Startspieler. Ihr könnt den Startspieler aber auch einfach auswürfeln.

Spielablauf

Spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Jeder eurer Züge besteht aus 3 Phasen:

1. Auf Abenteuersuche gehen

Decke eine Karte vom Abenteuerstapel auf. Du darfst entweder dieses Abenteuer wählen oder ein weiteres aufdecken. Du darfst bis zu vier Abenteuer kostenlos aufdecken. Möchtest du weitere Abenteuer aufdecken, musst du davor jeweils eine Karte aus deiner Auslage (nicht deinen Barbaren) abwerfen. Kannst oder möchtest du das nicht, dann musst du das **letzte aufgedeckte** Abenteuer wählen. Du darfst nicht stattdessen ein früheres Abenteuer wählen.

Sollte der Abenteuerstapel leer sein, dann mischt den Ablagestapel und nutzt ihn als neuen Abenteuerstapel.

Beispiel: *Dörk deckt als erste Abenteuerkarte einen Boss auf. Er möchte ihn nicht bekämpfen und deckt eine weitere Abenteuerkarte auf. Das neue Abenteuer ist viel einfacher zu bestehen, aber Dörk hofft auf bessere Belohnungen. Er entscheidet sich eine weitere und dann noch eine vierte Abenteuerkarte aufzudecken. Dörk würde zwar gern noch eine weitere Karte vom Stapel aufdecken, müsste dafür aber eine Karte aus seiner Auslage abwerfen. Daher entscheidet er sich dagegen und muss nun das letzte aufgedeckte Abenteuer bestehen.*



aufgedeckte Abenteuer

2. Das Abenteuer bestehen

Hast du ein Abenteuer gewählt, versuchst du die Aufgabe (oben) zu bestehen (S. 6). Meistens würfelst du und nutzt die **Fähigkeiten** deines Barbaren und deiner weiteren Karten (S. 10). Bei Erfolg erhältst du die gezeigte Belohnung (unten). Du darfst nur ein Abenteuer pro Zug wählen.



3. Ende deines Zuges

Drehe alle aufgedeckten und nicht bestandenen Abenteuer auf ihre **Rückseite** (Pinup Seite) und verteile sie im Uhrzeigersinn und in der Reihenfolge ihres Aufdeckens an alle Spieler. Beginne zu deiner Linken.



Beispiel: *In einem Spiel mit drei Spielern hat Spieler A vier Abenteuer aufgedeckt. A hat das vierte Abenteuer erfolgreich bestanden und legt es offen in seine Auslage. Die anderen Karten dreht er um und verteilt sie an alle Spieler. Hätte A das Abenteuer nicht bestanden, dann hätte B die letzte Karte ebenfalls als Pinup erhalten.*

AUFGABEN

(oben auf den Abenteuerkarten)

Würfelwurf



Wirf die oben auf der Karte angezeigten Würfel. Weiße Würfel bedeuten, dass du die Farbe(n) selbst wählen darfst. Du darfst deine Fähigkeiten und Einmalkarten nutzen. Benutzte Einmalkarten legst du direkt auf den Ablagestapel. Haben deine Würfel mindestens die gezeigte Augenzahl, erhältst du eine Belohnung: Lege die Karte in deine Auslage. Du darfst jederzeit das Abenteuer abbrechen. Führe in diesem Fall direkt Phase 3 „Ende deines Zuges“ aus.

Beispiel: *Zur Erfüllung der Aufgabe muss Bruninga mit einem roten und einem gelben Würfel jeweils mindestens eine 3 erreichen. Sie würfelt eine gelbe 2 und eine rote 1. Sie nutzt die Fähigkeit ihres Barbaren, addiert 1 zum gelben Würfel und würfelt den roten neu. Glück gehabt - der rote Würfel zeigt eine 4 und die Aufgabe ist gelöst!*





Kampf



Der Kampf funktioniert wie der Würfelwurf, geht allerdings bis zum bitteren Ende. Wählst du das Abenteuer, dann kannst du es nicht abbrechen. Entweder du gewinnst oder du stirbst.

Tod: Bestehst du das Abenteuer nicht (und hast keinen Schutz, S. 11), dann drehe deine Barbarenkarte um und schiebe sie **unter** den siegreichen Gegner (die Abenteuerkarte), so dass die Belohnung sichtbar ist. Wirf einen deiner Schätze () und alle deine Einmalkarten ab. Ziehe dann eine neue Barbarenkarte und zwei Pinups (von den beiden Stapeln, wie beim Spielaufbau) und fahre mit Phase 3 „Ende deines Zuges" fort.

Lege den siegreichen Gegner neben den Abenteuerstapel. Er bleibt auf dem Tisch liegen und kann in den folgenden Zügen von euch als Abenteuer gewählt werden **anstatt** Abenteuerkarten aufzudecken. Er bleibt auf dem Tisch liegen bis er besiegt ist (dreht ihn nicht, wie die anderen Abenteuerkarten, um). Wer ihn besiegt, erhält zur üblichen Belohnung auch die darunter liegenden Runensteine auf den Rückseiten der darunter liegenden Barbaren (es können mehr als einer sein).



Hast du den Kampf verloren, nutzt aber einen Schutz (), drehe die Abenteuerkarte um und verteile sie wie die anderen Pinups.

Bosskampf



Funktioniert wie der Kampf, aber **bevor** du das Abenteuer wählst, darfst du deine Nachbarn fragen, ob einer von beiden dir **helfen** möchte (möchten beide, wähle einen Partner). Stimmt einer zu, würfelst und setzt du deine Fähigkeiten und Einmalkarten zuerst ein. Versagst du, gibst du die Würfel, ohne sie zu drehen, an deinen Partner weiter, so dass er seine Fähigkeiten und Einmalkarten einsetzen kann. Seid ihr erfolgreich, erhaltet ihr beide die Runen und legt die Abenteuerkarte **zwischen** eure Auslagen. Versagt ihr, **sterbt ihr beide**.

Achtung! Vertrau nur dir selbst! Dein Partner kann dich hintergehen und sich gegen die Nutzung von Fähigkeiten oder Einmalkarten entscheiden, vor allem wenn er einen Schutz hat.

Die Abenteuerkarten zwischen euch gehören beiden und keiner von euch darf sie abwerfen.

Natürlich kannst du auch versuchen den Boss allein zu besiegen, so dass die Runensteine bei Erfolg dir allein gehören. Hast du dich aber mit einem Nachbarn zusammengetan und den Boss besiegt, ohne das er eingreifen musste, teilt ihr euch die Runensteine dennoch. Sieh es als Bezahlung für die Rückendeckung an.

Ein Beispiel für den Bosskampf findet ihr auf Seite 12.

Händler



Um Händlerabenteuer zu bestehen, musst du nicht würfeln. Wirf stattdessen für jede oben abgebildete **Münze** eine deiner Karten ab (nicht deinen Barbaren). Wählst du den Händler und kannst oder willst keine Karten abgeben, darfst du ihn **bestehlen**: Dreh die Karte um

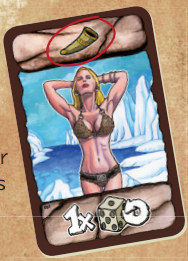
und nimm sie. Das Abenteuer gilt damit als bestanden.

Beispiel: *Fronk deckt als Abenteuerkarte einen Händler auf. Er kann sie für 2 Münzen kaufen und entscheidet sich 2 Karten abzuwerfen, um sie zu sich zu nehmen.*



Hilferuf

Zählt **nicht** als Abenteuer.



Gib diese Karte sofort an den Spieler mit den wenigsten Runensteinen und decke eine weitere Abenteuerkarte auf. Bei Gleichstand wähle, welcher dieser Spieler die Karte erhält. Nimmst du sie (als Spieler mit den wenigsten Runen) selbst, fahre, statt eine weitere Karte aufzudecken, mit Phase 3 „Ende deines Zuges“ fort. Hast du die wenigsten Runen und möchtest die Karte nicht, wirf sie ab und decke das nächste Abenteuer auf.

Entscheidet vor Beginn des Spiels, ob wahre Barbaren einen Aufholmechanismus brauchen. Wenn nicht, sortiert diese 8 Karten aus.

FÄHIGKEITEN

(unten auf den Karten)

Du darfst jede deiner Fähigkeiten nur **einmal pro Zug** und auf die farblich passenden Würfel anwenden. Allerdings darfst du auf jeden Würfel in beliebiger Reihenfolge mehrere Fähigkeiten anwenden. **Weiße** Fähigkeiten dürfen auf einen **beliebigen** Würfel angewendet werden.

Es gibt dauerhafte und Einmalfähigkeiten. Einmalfähigkeiten sind durch ein „1×" gekennzeichnet. Nach einmaliger Nutzung musst du die entsprechende Karte abwerfen.



Dauerhafte Fähigkeiten gibt es auf Barbaren und Schatzkarten. Sie können einmal pro Zug genutzt werden und müssen nach der Nutzung nicht abgeworfen werden.



Manche Karten zeigen sowohl eine dauerhafte Fähigkeit als auch einen einmaligen Schutz. Die dauerhafte Fähigkeit bleibt so lange aktiv, bis du die Karte zu deinem Schutz abwirfst. Du darfst die dauerhafte Fähigkeit nutzen und danach die Karte als Schutz abwerfen.



Neuwurf: Würfle einen Würfel der gezeigten Farbe neu. Das neue Ergebnis zählt.



Doppelter Neuwurf: Würfle genau zwei Würfel beliebiger Farben gleichzeitig neu. Du darfst nicht nur einen Würfel neu werfen.



+1: Addiere 1 auf das Ergebnis eines Würfels der passenden Farbe (Summe > 6 erlaubt).



+2: Addiere 2 auf das Ergebnis eines Würfels der passenden Farbe (Summe > 6 erlaubt).



Eine 4: Drehe einen Würfel der passenden Farbe auf das Würfelergebnis 4.



Beispiel: *Bruninga bekämpft den wütenden Eber. Sie muss einen roten und einen blauen Würfel werfen. Den blauen Würfel dreht sie mit Hilfe ihres Schatzes auf die 4, ohne ihn zu würfeln. Für den roten hat sie bis zu 3 Neuwürfe (durch eine dauerhafte und 2 Einmalfähigkeiten).*





Münze: Nutze diese Münzen anstatt die gezeigte Anzahl an Karten abzuwerfen, wenn du eine Händlerkarte kaufst. Die Kosten können nicht unter 0 sinken. Überbezahlung wird nicht ausgeglichen.



Schutz: Brich einen Kampf ab, um dem Tod zu entgehen. War es ein gemeinsamer Bosskampf, dann gilt der Schutz **nicht** für deinen Mitstreiter.



Ein Barbar hat einen dauerhaften Schutz. Er kann nicht sterben und kann jeden Kampf (auch einen Bosskampf) einfach abbrechen.

Runensteine: Sammle Runensteine, um das Spiel zu gewinnen. Ihr könnt nie Runensteine verlieren.





BEISPIEL BOSS

Dörk zieht eine Abenteuerkarte. Es ist ein Boss und da Dörk weiß, dass er ihn allein nicht besiegen kann, fragt er Fronk um Hilfe. Dörk wirft einen roten und einen blauen Würfel, da beide Spieler den roten Würfel neu werfen dürfen und Dörk +1 für den blauen Würfel hat. Dörk würfelt eine 4 mit dem roten und eine 3 mit dem blauen Würfel.



Dörk



Fronk



Das ist selbst mit den verfügbaren Fähigkeiten kein ausreichendes Ergebnis, daher wirft Dörk mit seinen dauerhaften Fähigkeiten beide Würfel neu. Diesmal ist das Ergebnis besser: eine blaue 6 und eine rote 4. Dörk nutzt seine beiden „+1" Fähigkeiten, um die blaue 6 in eine blaue 8 zu verwandeln. Dann gibt er die Würfel an Fronk weiter, in der Hoffnung, dass Fronk den Boss besiegen kann.Dörk wirft seine genutzte 1x Karte (Pinup) ab.



abwerfen

Dörk

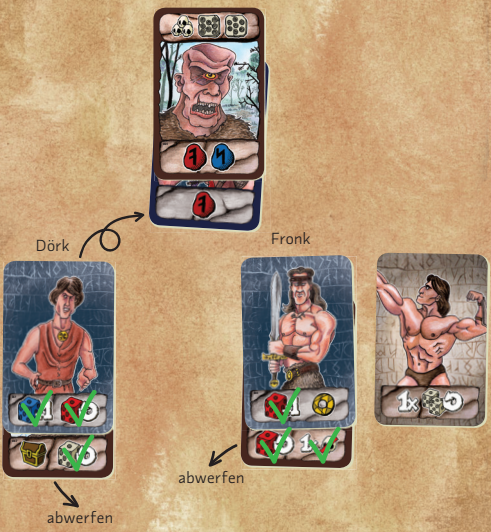


Fronk hat zwei Neuwürfe, um eine rote 6 zu erreichen und kann danach „+1" einsetzen, um ein Ergebnis von 7 zu erreichen. Leider schafft Fronk es nicht eine 6 zu würfeln. Er könnte noch seine letzte Einmalkarte nutzen, um beide Würfel neu zu werfen. Da er dann aber beide Würfel neu werfen müsste, wäre die blaue 8 verloren.
Der Kampf ist verloren und das Abenteuer gescheitert.





Fronk wirft seine genutzte Einmalkarte ab. Eigentlich würden beide Barbaren nun sterben, aber Fronk hat eine Schutzfähigkeit. Er wirft die Karte mit dieser Fähigkeit ab, während Dörk stirbt. Dörk wirft seinen einzigen Schatz ab, dreht seinen Barbaren um und legt ihn unter den Boss.



EIN PAAR WORTE DES AUTORS



Als ich ein kleiner Junge war, entdeckte ich das Boris-Vallejo-Buch meines Vaters. Seitdem liebe ich das Barbaren-Fantasy-Genre: Ich verschlinge alle Romane von Robert E. Howard, finde den Conanfilm von 1982 den besten Film aller Zeiten und amüsiere mich über furchtbaren italienischen Abklatsch und alberne Manowar Musik. Und da ich meine freie Zeit größtenteils mit Zeichnen und dem Erfinden von Brettspielen verbringe, was lag näher als ein Barbarenspiel zu erfinden?





Credits

Autor und Illustrator: Peter Rustemeyer
Spielentwicklung: Petr Tyulenev
Produzent: Nikolay Pegasov

Testspieler: Evgeniya Androsova, Voron Bezymyanny, Ilya Belyanov, Tayana Bryksina, Valentina Dobrydnik, Igor Zhuravlev, Morfey de Korellon, Alena Lyashenko, Ekaterina Peregudova, Konstantin Ponomarev, Ilya Semyonov, Darya Smirnova, und mehr. Besonderen Dank an Ilya Karpinsky.

Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann
Lektorat: Johannes Grimm

Möchtest Du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt,
wir freuen uns über ein „Like".

facebook.com/feuerlandspiele

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite
wird dir geholfen!

www.feuerland-spiele.de

© 2017 Hobby World
All rights reserved.
international.hobbyworld.ru

© 2019 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

SYMBOLÜBERSICHT

Aufgaben (oben auf den Karten)



Würfelwurf
(erreiche oder übertreffe die Werte)



Hilferuf
(zählt nicht als Abenteuer)



Kampf
(gewinne oder stirb)



Händler
(du darfst ihn bezahlen oder bestehlen.



Bosskampf
(du darfst einen Nachbarn um Hilfe bitten)

Fähigkeiten (unten auf den Karten)



Einmalfähigkeit



dauerhafte Fähigkeit + Einmalfähigkeit



Würfle einen Würfel neu



Schatzkarte
(dauerhafte Fähigkeit)



Würfle genau 2 Würfel neu



Addiere 1 zu einem Würfelergebnis



Drehe einen Würfel auf die 4



Addiere 2 zu einem Würfelergebnis



Schutz vor dem Tod



Rabatt beim Kauf einer Händlerkarte