

# PLATFORMER



**ANLEITUNG** v1.05

# INHALTSVERZEICHNIS

Material.....	3	Monster bewegen.....	11
Vorbereitung.....	4	Level entdecken.....	11
Euer Ziel.....	6	Monster besiegen.....	11
Grundbegriffe.....	6	Schaden erleiden und Bewusstlos werden.....	11
Ablauf einer Partie.....	8	Kristalle nutzen.....	12
Aktionen.....	8	Der Bosskampf.....	13
Weitere Regeln.....	10	Beispiele zum Ablauf.....	16
Bewegung.....	10	Varianten.....	19
Schwerkraft.....	10	Solo-Variante.....	20

## IDEE

*Platformer* ist, das deutet der Name schon an, ein Abenteuerspiel, inspiriert von Jump'n'Run Spielen für den Computer. Werde zu einem waghalsigen Abenteurer, der sich durch ein Verlies voller Gefahren schlägt, um sich am Ende dem Boss entgegenzustellen. Du wirst springen, schubsen, Monster vernichten und legendäre Schätze bergen! All das und noch vieles mehr machst du, indem du Würfel wirfst und dich gegen die fiese Schwerkraft stemmst. Dabei bist du umgeben von niedlichen Illustrationen!



# MATERIAL



6 Heldenfiguren



2 Bossfiguren



5 Aktionswürfel



4 Spezialwürfel



1 Monsterwürfel



8 Standfüße



16 Waldverlieskarten



16 Schattenverlieskarten



2 Bosskarten



4 Übersichtskarten



4 Bosskampf-Übersichtskarten



6 Heldenkarten



15 Ausrüstungskarten



15 Trankkarten



6 Monsterkarten



11 Bosskampf-Karten



10 Artefaktkarten



12 Ereigniskarten



50 Kristalle



28 Monstermarker



20 Besondere Bossmarker



35 Münzen



25 Herzen



### 1. Baut das Verlies:

- Zieht zufällig 6 **Verlieskarten** (ohne  auf der Rückseite) und legt sie **verdeckt** in 3 Leveln zu je 2 Karten aus (siehe *Abbildung*). Dabei könnt ihr frei wählen zwischen **Waldverlies** und **Schattenverlies**.
- Deckt die beiden Karten des untersten Levels (Level 1) auf.

### 2. Bereitet die Monster vor:

- Legt 1 zufällige **Monstercarte der Stufe I offen** neben das unterste Level des Verlieses.
- Legt 1 zufällige **Monstercarte der Stufe II verdeckt** neben das mittlere Level des Verlieses, und 1 zufällige **Monstercarte der Stufe III verdeckt** neben das oberste Level.

### 3. Bereitet den Boss vor:

- Wählt 1 **Boss** aus (oder zieht ihn zufällig) und legt seine Karte **offen** über die Monstercarte der Stufe III.
- Legt 2 zufällige **Verlieskarten** mit  auf der Rückseite **verdeckt** als Boss-Level neben den Boss.
- Platziert sämtliche **Marker**, die auf der Rückseite der Bosskarte genannt werden, neben dem Boss.
- Legt die **Bosskampf-Karten** mit dem passenden Symbol **verdeckt** neben dem Boss bereit.
- Platziert die **Bossfigur** daneben.

### 4. Bereitet den Shop vor:

- Mischt die **Ausrüstungskarten** und platziert sie **verdeckt** neben dem Verlies.
- Mischt die **Trankkarten** und platziert sie **verdeckt** neben dem Verlies.
- Zieht von jedem der beiden Stapel jeweils 3 Karten und legt sie in einer Reihe **offen** neben den entsprechenden Stapel. Das ist die Auslage des Shops.

### 5. Bildet den allgemeinen Vorrat:

- Platziert sämtliche **Münzen, Kristalle, Herzen** und **Monstermarker** in Reichweite.
- Legt 5 **Aktionswürfel** und 1 **Monsterwürfel** bereit.

### 6. Bereitet eure Helden vor:

- Zieht jeweils 1 zufällige **Heldenkarte**.
- Nehmt euch jeweils 1 **Spezialwürfel** und platziert ihn auf euren Heldenkarten (links oben in dem entsprechenden Feld).
- Nehmt euch die passende **Heldenfigur** und so viele **Herzen**, wie auf eurer Karte angegeben.

### 7. Bereitet Level 1 vor:

- Platziert **Münzen** und **Kristalle** auf den dafür vorgesehenen Feldern.
- Platziert **Monstermarker** auf den Spawn-Feldern . Die Monstercarte zeigt euch, welche Monster in diesem Level erscheinen.

### 8. Wer wagt sich als Erstes hinein?

- Wer von euch zuletzt einen Turm erklommen hat, beginnt (oder ihr lost aus).
- Die anderen bekommen folgende Boni:

**Zweite Person:** 1 

**Dritte Person:** 1 

**Vierte Person:** 1  + 1 

### 9. Übersichtskarten:

- Nehmt euch jeweils 1 **Übersichtskarte** und 1 **Bosskampf-Übersichtskarte**.



# EUER ZIEL

Euer Ziel ist es, den Boss auf dem obersten Level zu besiegen. Ihr kämpft gegen die furchterregende Medusa oder den mächtigen Overlord Ikee, die euch am Ende des Verlieses erwarten. Beide haben ihre eigenen Tricks auf Lager. Um sie zu besiegen, müsst ihr dem Boss eine bestimmte Menge an Schaden zufügen, die von der gewählten Spieldauer abhängig ist. Mit nur 5 Würfeln 8 oder gar 10 Schaden zu verursachen, ist alles andere als leicht (für manche sogar unmöglich). Beschafft euch Ausrüstung und Kristalle, die eure Kräfte verstärken. Ihr findet sie überall im Verlies verstreut.

**Kurzum, dein Ziel ist einfach:** Erklimme das höchste Level des Verlieses, bevor es die anderen tun, sammle unterwegs möglichst viele Schätze ein und schlage hart genug zu, um den Boss zu besiegen. Unterwegs wirst du ausweichen und zur Seite springen, deine Rivalen aufs Kreuz legen, deine Schritte sorgfältig planen, zahllosen Monstern und gierigen Händlern begegnen – und jede Menge Spaß haben!

## GRUNDBEGRIFFE

### Das Verlies



1. **Verlieskarten**
2. **Level** – 2 Verlieskarten in horizontaler Anordnung.
3. **Reihe** – Eine einzelne horizontale Reihe aus 8 Feldern.
4. **Feld** – Auf jedem Feld kann nur 1 Held oder 1 Monster stehen.

5. **Wände** – Vertikale Hindernisse. Können weder Monster noch ihr durchqueren.
6. **Plattformen** – Horizontale Hindernisse. Können weder Monster noch ihr durchqueren.
7. **Spawn-Feld** – Deckt ihr ein Level neu auf, erscheinen auf diesen Feldern Monster.
8. **Münzfeld** – Deckt ihr ein Level neu auf, platziert je 1 Münze auf jedem Münzfeld. Bewegt ihr euch auf oder über ein Münzfeld, dürft ihr die Münze einsammeln.
9. **Kristallfeld** – Deckt ihr ein Level neu auf, platziert je 1 Kristall auf jedem Kristallfeld. Bewegt ihr euch auf oder über ein Kristallfeld, dürft ihr den Kristall einsammeln.
10. **Falle** – Betrittst du eine Falle (oder fällst in sie hinein), erleidest du 1 Schaden. Monster ignorieren Fallen.
11. **Shop** – Stehst du auf einem Shop-Feld, darfst du Gegenstände und Tränke erwerben.
12. **Leiter** – Sie verbinden Felder unterhalb und oberhalb einer Plattform. Stehst du auf einer Leiter, wirst du nicht von der Schwerkraft beeinflusst. Monster können Leitern nicht nutzen, um die Schwerkraft zu ignorieren.



**Portal** – dieses Feld gibt es nur im **Schattenverlies**. Befindest du dich auf einem Portal, darfst du 1 Münze ausgeben, um dich auf ein anderes Portal desselben Levels zu teleportieren. Du löst damit keine Angriffe durch Monster aus und darfst schubsen (siehe S. 10, „Schubsen“).

## Heldenkarte



1. **Feld für den Spezialwürfel.**
2. **Heldenfähigkeit** – Deine einzigartige Fähigkeit.
3. **Sterneffekt** – Zeigt, wie du gewürfelte ★ nutzen kannst.
4. **Ausdauer** – Platziere hier Herzen in Höhe deiner Ausdauer; verlierst du dein letztes ♥, wirst du **bewusstlos**.

## Monsterkarte



1. **Beute** – Erhalte diese Belohnung für das Besiegen des Monsters.
2. **Schaden** – Verliere so viele Herzen, wann immer dich das Monster angreift.
3. **Ausdauer** – Füge dem Monster Schaden in Höhe seiner Ausdauer zu, um es zu besiegen.
4. **Monsterfähigkeit** – Eine passive Fähigkeit, einzigartig bei jedem Monster.

## Ausrüstung und Tränke



1. **Preis** – Das musst du im Shop bezahlen, um Ausrüstung/Tränke zu kaufen.
2. **Effekt** – Ausrüstung kann passiv oder aktivierbar sein. Passive Wirkungen werden automatisch ausgelöst, wann immer die Bedingungen stimmen. Ausrüstung mit aktivierbarer Wirkung musst du **erschöpfen**, indem du die Karte um 90° drehst. Du kannst sie nicht erneut nutzen, bis sie aufgefrischt worden ist (siehe S. 8, „Erschöpfte Karten auffrischen“).
3. **Tränke** – Sie werden nach Nutzung sofort abgeworfen und unter dem Trankstapel platziert.



## Aktions- und Spezialwürfel



**Aktionwürfel** – Wirf zum Start deines Zuges die Aktionwürfel. Sie bilden deinen **Würfelpool**. Setze die Symbole aus deinem Würfelpool ein, um Aktionen auszuführen. Verbleiben **am Ende** deiner Aktionsphase noch ungenutzte Symbole, darfst du 1 davon mit Hilfe deines Spezialwürfels abspeichern (aber erst ganz am Ende deiner Aktionsphase).

**Schmieden** – Du darfst aus 2 Würfeln, die dasselbe Symbol zeigen, ein beliebiges anderes Symbol schmieden (dabei lässt du die Würfel aber so liegen, wie du sie geworfen hast).

**Spezialwürfel** – Dieser Würfel erlaubt dir, 1 Symbol zur späteren Verwendung abzuspeichern. Platziere ihn auf deiner Heldenkarte, zunächst mit der leeren Seite nach oben. Der Spezialwürfel ist **nicht** Teil deines Würfelpools.

**Spezialwürfel zurücksetzen** – Nachdem du das abgespeicherte Symbol genutzt hast oder bewusstlos wurdest, musst du deinen Spezialwürfel zurücksetzen. Drehe ihn wieder so, dass die leere Seite nach oben zeigt.

# ABLAUF EINER PARTIE

Platformer wird in Zügen gespielt. Bist du am Zug, handle die folgenden Schritte der Reihe nach ab (**in der 1. Runde startest du mit Schritt 3**):

## 1. Level entfernen

- Befindest du dich mind. 2 Level über dem untersten Level, das noch sichtbar ist, entferne das unterste Level. Drehe die Verlieskarten auf ihre Rückseite. Wirf Monster und Marker ab. Helden, die sich noch in diesem Level befinden, werden bewusstlos (siehe S. 11, „Bewusstlos werden“).

## 2. Erschöpfte Karten auffrischen

- Karten, die du um 90° gedreht hast (weil du sie in deinem letzten Zug genutzt hast), frischst du nun wieder auf, indem du sie zurückdrehst. Sie stehen für diesen Zug wieder zur Verfügung.

## 3. Aktions- und Monsterwürfel werfen

- Wirf 5 Aktions- und 1 Monsterwürfel.

## 4. Monsterwürfel anwenden

- Führe den geworfenen Effekt aus:



– Alle Monster greifen alle Helden auf benachbarten Feldern an.



– Bewege alle Monster 1 Feld nach links.



– Bewege alle Monster 1 Feld nach rechts.

**Wichtig:** Bewegen sich Monster in dieser Phase, können sie nicht von einer Plattform runterfallen.

## 5. Aktionen ausführen

- Wach auf (befindest du dich nicht im Verlies, **musst** du aufwachen).
- Nutze Symbole.
- Wende die Schwerkraft an.
- Kaufe Ausrüstung/Tränke (nur im Shop).
- Nutze Ausrüstung/Tränke.
- Nutze deine Heldenfähigkeit.
- Schmiede aus 2 identischen Symbolen 1 beliebiges Symbol.

## 6. Symbol abspeichern

- Speichere 1 ungenutztes Symbol aus deinem Würfelpool auf dem Spezialwürfel ab, indem du ihn auf das entsprechende Symbol drehst (auch hierbei darfst du schmieden, sofern du 2 identische ungenutzte Würfelsymbole hast).

## 7. Schwerkraft anwenden

- Beendet eure Züge, indem ihr die Schwerkraft anwendet. Alle Helden und Monster sollten auf Plattformen oder Leitern stehen, oder oberhalb von anderen Helden/Monstern.

## 8. Zug beenden

### BOSS WIRD AKTIVIERT

Diese Phase tritt nur ein, falls du dich nach deinem Zug auf dem Boss-Level befindest. Ziehe Bosskampf-Karten und handle sie ab. Jeder Boss agiert unterschiedlich; die entsprechenden Regeln findet ihr auf den Bosskarten.

Ist dein Zug beendet, startet die Person zu deiner Linken ihren Zug.

### Aktionen

Bist du am Zug, darfst du beliebig viele Aktionen ausführen, solange du sie dir leisten kannst. Alle Aktionsmöglichkeiten sind optional und dürfen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden (außer du bist gerade nicht im Verlies – in diesem Fall musst du zunächst Aufwachen (siehe S. 9, „Wach Auf!“)).

## Nutze Symbole

Normalerweise nutzt du in *Platformer* Symbole von den **Aktionswürfeln** und deinem **Spezialwürfel**, um Aktionen auszuführen. Nutzt du deinen Spezialwürfel, drehe ihn danach wieder so, dass die leere Seite oben liegt. Lege genutzte Würfel beiseite, damit du immer einen Überblick über die verbleibenden Symbole in deinem Würfelpool hast. Manche Effekte im Spiel beziehen sich auf Symbole in deinem Würfelpool, also gib Acht, dass du keine Symbole veränderst, nachdem du die Würfel geworfen oder genutzt hast. Nutze Kristalle um Symbole zu verstärken (siehe S. 12, „Kristalle nutzen“).

Überblick über die Symbole und ihre Verwendung:



– Nutze dieses Symbol, um deinen Helden 1 Feld weit zu bewegen (siehe S. 10, „Bewegung“).



– Nutze dieses Symbol, um ein Monster anzugreifen. Du darfst mehrere dieser Symbole gleichzeitig anwenden, denn normalerweise reicht 1 Schwert nicht, um ein Monster zu besiegen.



– Nutze dieses Symbol, um 1  zu erhalten.



– Nutze dieses Symbol, um 1 Monster 1 Feld weit in beliebiger Richtung zu bewegen (auch auf Felder ohne Plattform).



– Dieses Symbol gilt, je nach Held, als ein bestimmtes anderes Symbol.

**Hinweis:** Du musst nicht alle Symbole aufbrauchen, kannst aber, außer durch den Spezialwürfel, nichts für spätere Runden aufbewahren.

## Weitere Aktionen

**Wach auf!** – Diese Aktion musst du wählen, falls dein Held nicht im Verlies ist, nämlich:

- Zu Beginn der Partie
- Nachdem du bewusstlos geworden bist.

Um aufzuwachen, nutze 1 beliebiges Symbol aus deinem Würfelpool und platziere deinen Helden auf einem freien Feld (ohne Held oder Monster) der untersten Reihe des Verlieses.

**Solange sich dein Held nicht im Verlies befindet, kannst du keine andere Aktion als „Aufwachen“ ausführen.**

**Wichtig:** wirst du auf dem Boss-Level bewusstlos, wachst du auf einem beliebigen Shop des Boss-Levels auf.

**Wende die Schwerkraft an** – Du darfst jederzeit während deines Zuges (auch mehrfach), die Schwerkraft anwenden. Helden und Monster, die nicht auf einer Plattform stehen, fallen nach unten, bis sie auf etwas landen (siehe S. 10, „Springen und die Schwerkraft“). Das kann eine Plattform, ein Held oder ein Monster sein. Die Schwerkraft anzuwenden kostet dich nichts (auch kein Symbol aus deinem Würfelpool).

**Kaufe Ausrüstung/Tränke** – Steht dein Held auf einem **Shop**, darfst du  ausgeben, um Ausrüstung oder Tränke zu kaufen. Nimm dir die gekaufte Ausrüstung bzw. den gekauften Trank und fülle die Auslage sofort wieder auf. Du darfst beliebig viel einkaufen, solange du genug  hast. Diese Aktion kostet kein Symbol aus deinem Würfelpool.

**Nutze Ausrüstung/Tränke** – Nutze aktivierbare Ausrüstung, indem du die Karten um 90° drehst. Du darfst beliebig viele Ausrüstungsgegenstände auf diese Art **erschöpfen**. Sobald sie wieder aufgefrischt sind, darfst du sie erneut nutzen. Außerdem darfst du beliebig viele Tränke zu dir nehmen. Wirf die Tränke nach dem Aus trinken ab (für leere Flaschen hat dein Held keine Verwendung). Diese Aktion kostet kein Symbol aus deinem Würfelpool.

**Nutze deine Heldenfähigkeit** – Manche Helden haben eine Fähigkeit, die du nur 1-mal pro Zug anwenden kannst. Drehe nach dem Anwenden deine Heldenkarte um 90°. Passive Heldenfähigkeiten werden automatisch ausgelöst und du drehst deine Heldenkarte danach nicht.

**Schmiede ein Symbol** – Hast du 2 identische Symbole in deinem Würfelpool (einschließlich deines Spezialwürfels), darfst du daraus 1 beliebiges anderes Symbol schmieden und direkt nutzen **oder auf deinem Spezialwürfel abspeichern**. Entferne die beiden Würfel, die du zum Schmieden genutzt hast, aus deinem Würfelpool.

# WEITERE REGELN

## Benachbarte Felder



Normalerweise wären die 4 hellen Felder (oben, unten, links, rechts) benachbart zu Sweety. Da sich zwischen Sweety und dem linken Feld allerdings eine Wand befindet, gelten die Felder als nicht benachbart. Dasselbe gilt für das Feld unterhalb von Sweety, weil eine Plattform dazwischen liegt. Zum Feld rechts neben ihr gibt es kein Hindernis und das Feld über ihr ist mit ihrem Feld durch eine Leiter verbunden, also sind diese beiden Felder tatsächlich benachbart.

## Bewegung

**Plattformen und Wände** – Du kannst deinen Helden nicht durch Plattformen oder Wände bewegen (außer es gibt eine Leiter, *siehe weiter unten*), und kannst nicht durch sie hindurch angreifen oder angegriffen werden. Felder, zwischen denen sich eine Plattform oder eine Wand befindet, gelten als nicht benachbart.



Plattformen und Wände

Die **unterste Reihe gilt als Plattform** – Die unterste (sichtbare) Reihe eures Verlieses gilt als Plattform. Du kannst nicht aus dem Verlies rausfallen und Monster können sich auf der untersten Reihe frei bewegen.

**Springen und die Schwerkraft** – In deinem Zug darfst du dich nach oben bewegen (also springen). Du benötigst dafür keine Leiter. Bewege deinen Helden einfach ein oder mehrere Felder nach oben. Erst wenn du die Schwerkraft anwendest (freiwillig als Aktion in deinem Zug, oder unfreiwillig danach) fallen alle Helden und Monster, die nicht aufgehalten werden (weil sie auf Plattformen, Leitern oder über anderen Helden/Monstern stehen) nach unten, bis sie auf einer Plattform, bzw. über einem Helden oder einem Monster landen. Fällst du wegen der Schwerkraft durch oder in eine Falle, erleidest du Schaden (aber **Monster greifen keine fallenden Helden an**, sogar falls du dich durch Herunterfallen aus ihrer Reichweite begibst). Kristalle und Münzen sind auf sonderbare Weise immun gegen die Schwerkraft, sie fallen nicht.

**Leitern** – Steht dein Held auf einer Leiter, ist er vor den Effekten der Schwerkraft geschützt, es sei denn, du möchtest, dass dein Held fällt. Felder, die durch eine Leiter verbunden sind, **gelten als benachbart**. Du darfst dich frei zwischen ihnen bewegen und darfst über die Leiter angreifen und angegriffen werden.

**Wichtig:** Monster auf Leitern sind nicht vor der Schwerkraft geschützt. Sie können sich aber über Leitern bewegen, um eine Plattform zu erreichen.

**In Reichweite der Monster** – Befindet sich dein Held **benachbart zu einem Monster** und du möchtest deinen Helden bewegen, greift das Monster dich an. Du befindest dich in seiner Reichweite und so leicht kommst du nicht davon! Verlässt du die Reichweite eines Monsters, weil du wegen der Schwerkraft nach unten fällst, greift es dich nicht an.

**Schubsen** – Bewegst du deinen Helden auf ein (durch andere Helden oder Monster) besetztes Feld, schubst du den anderen **1 Feld weit** auf ein beliebiges, freies, benachbartes Feld (auch das Feld, von dem aus du gekommen bist, ist erlaubt).

**Wichtig:** Beim Fallen durch die Schwerkraft wird nicht geschubst!

Schubst du ein Monster, greift es dich zunächst an (schließlich hast du dich innerhalb seiner Reichweite bewegt). Wirst du durch den Angriff bewusstlos, entfällt das Schubsen.

## Monster bewegen

Monster bewegen sich auf 2 Arten: durch den Monsterwürfel und durch Aktionen von Helden. Durch den Monsterwürfel bewegen sich Monster 1 Feld nach rechts oder links. Sie bewegen sich nicht auf Felder ohne Plattform, springen also nie von selbst von einer Plattform runter. **Monster können sich nicht durch Wände, andere Monster oder Helden bewegen.**

Bewegungen durch den Monsterwürfel passieren alle gleichzeitig. Stehen also 2 Monster benachbart zueinander, bewegen sie sich beide in die entsprechende Richtung, falls möglich.

Mit dem -Symbol darfst du als Aktion Monster bewegen. Wähle 1 beliebiges Monster (egal, wie weit weg es von dir steht) und bewege es in beliebiger Richtung auf ein benachbartes Feld. Dabei darfst du es auch auf ein Feld ohne Plattform bewegen oder springen lassen.

## Neue Level entdecken, alte entfernen

**Ein neues Level entdecken** – Sobald du dich auf ein Feld der obersten Reihe des obersten sichtbaren Levels bewegst, **decke das darüber liegende Level auf. Decke danach die Monsterkarte auf**, platziere Monster auf den Spawn-Feldern und platziere Münzen und Kristalle. Setze anschließend deinen Zug fort.

**Altes Level entfernen** – Beginnst du deinen Zug **mind. 2 Level höher** als das unterste sichtbare Level, **entferne das unterste Level**. Drehe die Verlieskarten um, entferne dabei sämtliche Marker und Monster. Helden, die noch auf diesem Level stehen, werden bewusstlos.

## Schaden zufügen und Monster besiegen

**Schaden zufügen** – Um ein Monster zu besiegen, musst du ihm **in einem einzigen Angriff** Schaden in Höhe seiner Ausdauer zufügen. Dafür benutzt du in der Regel  aus deinem Würfelpool. Ausrüstung und Kristalle können deinen Angriff verstärken. Gelingt es dir auf diese Weise, genug Schaden zu verursachen, besiegst du das Monster.

**Beispiel:** Du verursachst 4 Schaden, indem du 1  von 1 Aktionswürfel und 1  von deinem Spezialwürfel einsetzt. Dazu wirfst du 1  ab, um das Symbol des Aktionswürfels zu verstärken. Außerdem aktivierst du deine Ausrüstung „Gierammer“, mit der du 1 zusätzlichen Schaden zufügst.

**Wichtig:** Um ein Monster zu besiegen, musst du ihm in einem einzigen Angriff Schaden in Höhe seiner Ausdauer zufügen. Sonst passiert dem Monster nichts.

Besiegst du ein Monster, entferne seinen Marker aus dem Verlies und schnapp dir dessen Beute.

## Schaden erleiden und Bewusstlos werden

**Schaden erleiden** – Du erleidest Schaden von **angreifenden Monstern** und durch das Auslösen von **Fallen**. Monster greifen aufgrund des Monsterwürfels an oder sobald du dich innerhalb ihrer Reichweite bewegst. Für je 1 Schaden, den du erleidest, entferne 1  von deiner Heldenkarte. Entfernst du das letzte , wirst du **bewusstlos**.

**Bewusstlos werden** – Verlierst du das Bewusstsein, entferne deine Figur aus dem Verlies. Du verlierst abgespeicherte Symbol auf deinem Spezialwürfel (drehe ihn so, dass die leere Seite nach oben zeigt) und gesammelte Bossmarker. Nimm dir Herzen in Höhe deiner Ausdauer. Um das Verlies wieder zu betreten, musst du aufwachen (*das funktioniert auf dem Boss-Level anders, siehe S. 15*). Wirst du in deinem eigenen Zug bewusstlos, darfst du sofort wieder aufwachen, indem du 1 (beliebiges) Symbol aus dem Würfelpool dafür nutzt, falls vorhanden.

## Kristalle nutzen

Kristalle verstärken deine Aktionen. Du darfst Kristalle abwerfen, um das Symbol eines Aktionswürfels oder deines Spezialwürfels zu verstärken (Beispiel: Nutze 1  und 1 Kristall, um dich 2 Felder weit zu bewegen). Du kannst ein einziges Symbol mit mehreren Kristallen verstärken, allerdings kostet jede weitere Erhöhung je 1 Kristall mehr. Mit 1 Kristall verdoppelst du 1 Symbol. Mit 3 Kristallen verdreifachst du es, mit 6 Kristallen vervierfachst du es (siehe folgende Übersicht –  ist dabei nur ein Beispiel, du kannst jedes Symbol verstärken):

Ein  ermöglicht dir:

Kristalle eingesetzt	Felder bewegt
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

Du darfst auch mehrere Symbole in einem Zug verstärken (siehe folgendes Beispiel).

 x9

				1			
				+1			
				+1			
<b>3</b>	<b>+</b>	<b>3</b>	<b>+</b>	<b>2</b>	<b>+</b>	<b>2</b>	<b>=10</b> 

**Beispiel 2:** Du hast 4 Schwerter gewürfelt. Jedem Schwert fügen du 1 Kristall hinzu, um sie zu verdoppeln. Dann fügen du 2 Schwertern nochmal jeweils 2 Kristalle hinzu, um sie weiter zu verstärken. 1 Kristall bleibt in deinem Vorrat und du fügen einem Monster 10 Schaden zu. (Legst du, wie im Beispiel, die Kristalle nach und nach zu den gewürfelten Symbolen, fällt es dir leichter, die Trefferzahl zu ermitteln).

**Wichtig:** Du darfst Kristalle auch nutzen, um  oder geschmiedete Symbole zu verstärken.

 x9

		1		
		+1		
				+1
				+1
<b>4</b>	<b>+</b>	<b>3</b>	<b>=7</b> 	

**Beispiel 1:** Du besitzt 9 Kristalle und hast 2 Schwerter gewürfelt. Du darfst 6 Kristalle abwerfen, um eines der Symbole zu vervierfachen, die anderen 3 Kristalle, um das 2. Symbol zu verdreifachen. Auf diese Weise fügen du 7 Schaden zu.



# DER BOSSKAMPF

**Hinweis:** Spielt ihr eure erste Partie Platformer, könnt ihr jetzt auch einfach loslegen, und hier weiterlesen, sobald ihr das Boss-Level erreicht habt.

## Die Bosse

Ein Boss ist dein Endgegner in *Platformer*. Besiegst du ihn, gewinnst du die Partie! Der Boss gilt auch als **Monster**, d.h. sämtliche Regeln, die sich auf Monster beziehen, gelten auch für den Boss.

## Das Boss-Level entdecken

Wie bei jedem anderen Level, deckst du das Boss-Level auf, sobald du deinen Helden in die oberste Reihe des Verlieses, direkt unterhalb des Boss-Levels bewegst. Decke das Level auf und platziere  und . Handle dann die Vorbereitung auf der Rückseite der Bosskarte ab.

## Boss-Elemente

### Boss-Verlieskarten



- Spezialsymbol** – Dieses Feld hat besondere Eigenschaften, je nach Boss (siehe Bosskarte).
- Boss-Spawn-Feld** – Der Boss erscheint auf einem dieser Felder.
- Es gibt kein Entrinnen** – Du darfst durch die Plattform hindurch von unten her das Boss-Level betreten, kannst es **danach aber nicht mehr nach unten** verlassen.

## Bosskarte

Vorderseite



Rückseite



- Boss wird aktiviert** – Handle diese Schritte ab, nachdem du deinen Zug beendest, falls du dich auf dem Boss-Level befindest.
- Boss-Spezialregel** – Besondere Interaktionen zwischen dem Boss und den Helden oder Informationen, welche Handlungen der Boss zu Hilfe ruft.
- Boss-Angriffswert** – Wie viele Schaden der Boss dir zufügt, wann immer er dich angreift.
- Boss-Ausdauer** – Formel für die Ausdauer des Bosses. In einer normalen Partie besteht das Verlies aus 4 Levels, Medusas Ausdauer beträgt also 8. **Das bedeutet, dass du Medusa mit einem einzigen Angriff 8 Schaden zufügen musst, um sie zu besiegen.**

**Hinweis:** Normalerweise wirst du Kristalle brauchen, um eine Chance gegen den Boss zu haben!

- Erklärung der Bossmarker.**
- Boss-Vorbereitung** – Führt diese Schritte aus, sobald ihr das Boss-Level aufdeckt.

## Bosskampf-Karten



- Angriffseffekt** – Handle diese Effekte der Reihe nach ab. Kannst du einen Effekt nicht abhandeln (z.B. weil du bereits bewusstlos geworden bist), ignoriere ihn.
- Angriffsreichweite** – Zeigt alle Helden, die vom Angriff betroffen sind. **Bosse greifen auch durch Wände und Plattformen hindurch an.**
- Spezialsymbole** – Es ist je nach Boss verschieden, welche Bosskampf-Karte abgehandelt wird (siehe rechts).

### Angriffsreichweite des Bosses:

-  – Alle Helden in derselben Reihe wie der Boss sind in Reichweite.
-  – Alle Helden, die benachbart zum Boss stehen, sind in Reichweite.
-  – Alle Helden auf den 8 Feldern rund um den Boss herum sind in Reichweite.
-  – Alle Helden auf derselben Verlieskarte wie der Boss sind in Reichweite.
-  – Alle Helden auf dem Boss-Level sind in Reichweite, egal wo sie sich befinden.

## Einzelheiten zur Boss-Aktivierung

**Medusa** – Beendest du deinen Zug auf dem Boss-Level, musst du den Monsterwürfel werfen. Ziehe anschließend 1 Bosskampf-Karte. Ist das gewürfelte Symbol auf der Karte abgebildet, handle ihre Effekte ab. Wirf sie andernfalls ab und ziehe die nächste Karte. Wiederhole das, bis du eine Karte ziehst, die zum gewürfelten Symbol passt. **Medusa führt immer einen Angriff durch.** Du ziehst so lange Karten, bis du ein passendes Symbol aufdeckst – notfalls mischst du den Abwurfstapel neu und ziehst weiter.

**Ikee** – Beendest du deinen Zug auf dem Boss-Level, ziehe 2 Bosskampf-Karten. Handle die Karte ab, deren Symbol sich häufiger in deinem Würfelpool **befindet**, egal, welche Symbole du genutzt hast, und welche du ungenutzt übrig gelassen hast. (Dein Spezialwürfel ist nie Teil des Würfelpools, sondern steht dir zusätzlich zur Verfügung, wird hier also nicht berücksichtigt!) Deshalb darfst du auch **auf keinen Fall an den Würfeln drehen**, nachdem du sie einmal geworfen hast! Befinden sich beide Symbole gleich oft in deinem Würfelpool (falls z.B. auf den Karten  und  abgebildet sind und du 1  und 1  gewürfelt hast), hast du Pech gehabt und musst beide Karten abhandeln! Das Gleiche gilt, falls beide Karten dasselbe Symbol zeigen. **Ikee führt immer mind. 1 Angriff durch.** Wirf danach die 2 Bosskampf-Karten ab.

**Bossmarker** – Du bekommst sie von -Feldern oder im Kampf mit dem Boss. Bekämst du 1 Marker, den du bereits besitzt, **erleidest du stattdessen 1 Schaden**.

## Den Boss besiegen – Ende der Partie

Um den Boss zu besiegen, musst du ihm eine bestimmte Anzahl Schaden (mind. 8) zufügen. Das ist nicht möglich ohne Kristalle (siehe S. 12, „Kristalle nutzen“) und/oder Ausrüstung. Hast du den Boss besiegt, ist die Partie zu Ende und du hast gewonnen!

## Weitere Regeln zum Boss-Level

**Das Boss-Level betreten** – Alle Felder der untersten Reihe des Boss-Levels sind Plattformen. Diese darfst du ausnahmsweise, in Pfeilrichtung, durchqueren. Du kommst also von unten nach oben ins Boss-Level, **kannst es aber nicht mehr verlassen**. Hast du das Boss-Level erst betreten, gibt es kein Entrinnen mehr, bis der Boss besiegt ist!

Du darfst beim Betreten des Boss-Level andere Helden oder Monster schubsen. Monster, die du auf diese Weise schubst, greifen dich vorher an (du bewegst dich innerhalb ihrer Reichweite).

**Hinweis:** Sobald du als letzter das Boss-Level betrittst, räumt alle niedrigeren Level ab – sie werden nicht mehr gebraucht.

**Abgeschlossener Raum** – Das Boss-Level ist ein abgeschlossener Raum. Befindest du dich noch unterhalb des Boss-Levels, kannst du nicht auf den Boss oder seine Handlanger anwenden und sie nicht angreifen. Umgekehrt gilt dasselbe: Helden auf dem Boss-Level können nicht mehr mit niedrigeren Leveln interagieren.

**Wichtig:** Der Monsterwürfel aktiviert immer sämtliche Monster, also auch den Boss und seine Handlanger.

**Bewusstlos werden und Aufwachen auf dem Boss-Level** – Wirst du auf dem Boss-Level bewusstlos, wachst du auf einem **Shop** des Boss-Levels auf. Sind alle Shop-Felder besetzt, darfst du auf einem dazu benachbarten Feld aufwachen.

**Handlanger** – Manche Bosse rufen Handlanger herbei, die ihnen im Kampf helfen sollen. Handlanger verhalten sich genau wie andere Monster und werden durch bestimmte Boss-Marker dargestellt. Möchte der Boss einen Handlanger herbeirufen, es befinden sich allerdings bereits sämtliche Marker im Verlies, ignoriere diese Aktion. Dasselbe gilt, falls sämtliche Spawn-Felder besetzt sind.



# BEISPIELE ZUM ABLAUF

Sweety und Etern sind im Verlies (nur teilweise abgebildet) auf dem Weg zum Endgegner. Sweety beginnt, dann folgt Eterns Zug.



2. **Ausrüstung auffrischen** – Sweetys Ausrüstung, die Siebenmeilenstiefel, werden aufgefrischt.

3. **Würfel werfen** – Sweety wirft , 2 , mit dem Monsterwürfel wirft sie . Auf ihrem Spezialwürfel hat sie  abgespeichert.



4. **Monsterwürfel anwenden** – Der Werwolf unten links auf Level 3 bewegt sich nicht, weil er sonst auf ein Feld ohne Plattform laufen würde. Der Werwolf ganz oben bewegt sich nicht, weil er sich bereits ganz rechts befindet. Der Ent auf Level 2 bewegt sich 1 Feld nach rechts. Er bewegt sich damit nicht auf ein Feld ohne Plattform, weil im untersten Level die komplette unterste Reihe als Plattform gilt.

## Sweetys Zug

1. **Level entfernen** – Weil Sweety ihren Zug 2 Level über dem niedrigsten aufgedeckten Level beginnt, entfernt sie das unterste Level. Gegner und Marker werden abgelegt. Etern, der sich noch auf diesem Level befindet, wird bewusstlos und entfernt seine Figur aus dem Verlies. Außerdem setzt er seinen Spezialwürfel zurück und füllt seine Ausdauer wieder auf. Sweety deckt das unterste Level zu.



## 5. Aktionen ausführen

- Zunächst nutzt Sweety , verstärkt durch ihre Heldenfähigkeit, um den Werwolf ganz oben 2 Felder nach links zu bewegen. Durch eure Aktionen dürft ihr Monster auf Felder ohne Plattformen bewegen, nur nicht im Schritt „Monsterwürfel anwenden“.
- Als nächstes nutzt Sweety ihre ,  und , um den Werwolf (der ja jetzt benachbart ist) zu besiegen und die Beute dafür zu kassieren.
- Mit ihren Siebenmeilenstiefeln bewegt sie sich 1 Feld nach links und sammelt einen Kristall ein.
- Sweety beendet ihren Zug und hat noch 2  in ihrem Würfelpool.



- Symbol abspeichern** – Sweety nutzt die 2 übrigen  um daraus 1  zu schmieden, den sie auf dem Spezialwürfel abspeichert.
- Schwerkraft anwenden** – Die Monster befinden sich auf Plattformen, Sweety befindet sich oberhalb eines Monsters, es passiert also nichts.
- Zug beenden**

Der Boss wird nicht aktiviert, weil sich Sweety nicht auf dem Boss-Level befindet.

## Eterns Zug



- Level entfernen** – Etern überspringt diesen Schritt, weil er sich nicht im Verlies befindet.
- Ausrüstung auffrischen** – Etern besitzt keine Ausrüstung, daher überspringt er diesen Schritt ebenfalls.
- Würfel werfen** – Etern wirft 2 , , , . Mit dem Monsterwürfel wirft er . Der Spezialwürfel wurde zurückgesetzt, als Etern bewusstlos wurde.



4. **Monsterwürfel anwenden** – Sweety befindet sich in Reichweite des Werwolfs und wird von ihm angegriffen. Sie gibt 3  ab und muss ihren Spezialwürfel zurücksetzen (Sonderfähigkeit des Werwolfs).

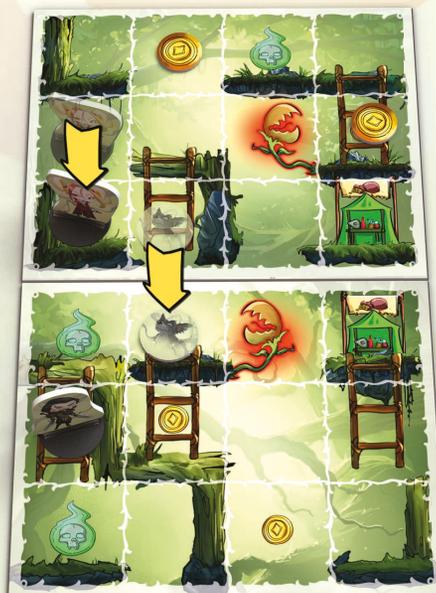
#### 5. Aktionen ausführen

- Zunächst muss Etern aufwachen, weil er sich nicht im Verlies befindet. Er nutzt 1  und wacht auf dem Feld benachbart zum Ent auf. Die Sonderfähigkeit des Ent wird nicht ausgelöst, weil Aufwachen keine Bewegung ist.
- Etern nutzt 2 , um den Ent zu besiegen und sich die Beute zu schnappen. Etern erhält 1  mehr, wegen seiner Heldenfähigkeit.
- Als nächstes nutzt Etern , um den Werwolf 1 Feld nach rechts zu bewegen, auf ein Feld ohne Plattform.
- Zuletzt nutzt Etern  und springt 1 Feld nach oben, wo er einen Kristall einsammelt.



6. **Symbol abspeichern** – Etern hat kein Symbol übrig, das er abspeichern könnte.

7. **Schwerkraft anwenden** – Etern bleibt auf seinem Feld stehen, weil er die Leiter nutzt. Der Werwolf kann keine Leiter nutzen und fällt 1 Feld nach unten. Sweety fällt ebenfalls 1 Feld nach unten, weil nun kein Monster mehr unter ihr steht.



#### 8. Zug beenden

Der Boss wird nicht aktiviert, weil Etern sich nicht auf dem Boss-Level befindet.

# VARIANTEN

## Artefakte

Möchtet ihr ein zusätzliches Element ins Spiel bringen, benutzt die Artefaktkarten. Mischt sie bei der Vorbereitung und zieht 2 zufällige Artefakte. Platziert sie **offen** im Vorrat und legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

## Artefakte

Artefakte funktionieren in *Platformer* ähnlich wie Ausrüstung: sie können einen passiven oder einen aktivierbaren Effekt haben. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass Artefakte öfter den Besitzer wechseln.



**1. Bedingung** – Erfüllst du die Bedingung eines Artefakts, darfst du es dir sofort nehmen (sogar aus dem Besitz eines anderen Helden). Du erhältst ein Artefakt immer in aufgefrishtem Zustand und darfst es sofort nutzen.

**2. Effekt** – Funktioniert genau wie bei Ausrüstung.

Frische ein genutztes Artefakt gemeinsam mit deiner Ausrüstung zu Beginn deines Zuges wieder auf.

## Größeres Verlies

Möchtet ihr eine längere Partie spielen, fügt dem Verlies 1 weiteres Level hinzu. Benutzt dann für Level 3 und 4 jeweils Gegnerkarten der Stufe III.



## Solo-Variante

Stürzt du dich alleine ins Abenteuer, baue ein Verlies der Standardgröße (3 Level plus Boss-Level). Dein Ziel ist es, innerhalb von 12 Runden den Boss zu besiegen. Gelingt dir das nicht, hast du verloren. Gelingt es dir, zähle deine Punkte zusammen, um vielleicht einen neuen High Score zu erreichen.

## Ereignisse

Spielst du alleine, benutze die 12 **Ereigniskarten**. Mische sie bei der Vorbereitung und bilde den **Ereignisstapel**. Vor jedem neuen Zug, noch bevor du eventuell 1 Level entfernst, deckst du die oberste Ereigniskarte auf. Lege sie offen neben den Stapel. Manche Ereignisse wirken sich auf deinen kompletten Zug aus, manche kommen erst am Ende des Zuges zum Tragen. Wirf Ereigniskarten niemals ab, sondern überdecke sie einfach mit dem nächsten gezogenen Ereignis.

## MITWIRKENDE

## Gewonnen? Verloren?

Du hast verloren:

1. Sobald du **bewusstlos** wirst.
2. Sobald der **Ereignisstapel** leer ist und du ein neues Ereignis ziehen müsstest.

Besiegst du den Boss, gewinnst du. Zähle deine Punkte zusammen:

- **3 Punkte** pro Ereigniskarte im Stapel.
- **2 Punkte** für jedes besiegte Monster.
- **2 Punkte** für jeden überschüssigen Schaden, den du dem Boss zugefügt hast (also mehr als nötig war, um ihn zu töten).
- **1 Punkt** je  in deinem Besitz (denk dran, genutzte Kristalle abzuwerfen!).
- **1 Punkt** je 3 . Wandle Ausrüstung und Tränke in  um, indem du sie verkaufst. Zähle alle  zusammen und teile das Ergebnis durch 3. Runde hierbei ab.

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

**Kundenservice:** [service@happysshops.com](mailto:service@happysshops.com)

## Original-Ausgabe:

**AUTOR:** Łukasz Włodarczyk, Artur „Bishop“ Lutyński  
**ILLUSTRATIONEN:** Krzysztof Piasek  
**GRAFIK:** Michał Lechowski  
**SATZ:** Angelika Wierzba  
**ENTWICKLUNG:** Łukasz Krawiec, Kamil „Sanex“ Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski  
**ANLEITUNG:** Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.  
Ul. Św. Mikołaja 58, 50-127 Wrocław, Poland  
[www.awakenrealmslite.com](http://www.awakenrealmslite.com)

## Deutsche Ausgabe:

**ÜBERSETZUNG:** Markus Funk  
**REDAKTION:** Chantal Bulenda  
**PROJEKTLLEITUNG:** Ryan Palfreyman  
**SATZ:** Agnieszka Kopera  
**MITARBEIT:** Rico Besteher, Chantal Bulenda, Pierre Dierks, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Markus Jost, Mareike Lepszy, Claudio Priore, Yara Lal Thiel.



**Mirakulus:** L+N GmbH  
Schokholtzstr. 6  
06217 Merseburg

