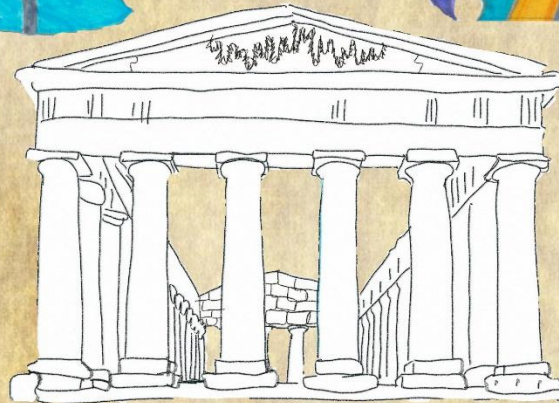


Halbgötter



Game Design & Art by Amalia Weisenhorn

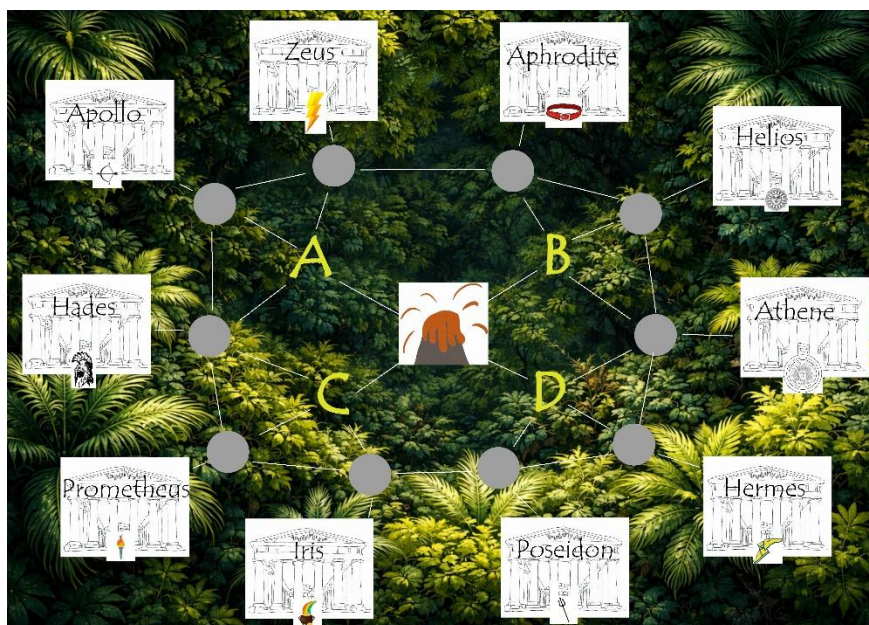
HALBGÖTTER

Ein kooperatives Brettspiel von Amalia Weisenhorn
Für 1-4 Spieler, ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30-45 min

Alle Rechte zu diesem Spiel gehören Amalia Weisenhorn. Die Veröffentlichung, Weitergabe an Dritte oder die Bearbeitung ohne das Einverständnis der oben genannten Person ist nicht gestattet.

SPIELMATERIAL

- 4 Halbgötterkarten (Rhea, Basyll, Axios, Klio)
- 4 Lebenspunkteleisten (eine pro Halbgott)
- 10 Götterkarten (türkis)
- 20 Monsterkarten (dunkelblau)
- 18 Shopkarten (schwarz)
- 4 Würfelfarbenübersicht
- 20 Waffenplättchen
- 16 Ortsplättchen (viermal Sets A-D)
- 4 Würfel (sechseckig)
- 4 Figuren
- 2 Portale (gelbe Quader)
- 1 Drache (schwarzes Schiff)
- 16 Münzen
- 10 Nebelplättchen
- 4 Lebensmarker (rote Kreise)
- 8 Würfelmarker (rote Würfelchen)
- 1 Starspielermarker (Weißer Standpfeil)
- 1 Spielplan
- 1 Drachenleiste
- 1 Spielregel



IDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Halbgötter und müssen zusammenhalten. Gemeinsam müssen sie verschiedene Monster und schließlich den Drachen besiegen, um ihren Auftrag zu erfüllen.

SPIELZIEL

Kooperativ den Drachen zu besiegen und gemeinsam zu gewinnen.

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Drachenleiste wird neben Spielplan gelegt. Drache auf Feld „0“ platziert.
- Jeder Spieler wählt einen Halbgott und erhält dazu passend die Halbgötterkarte, Lebenspunkteleiste und Figur. Außerdem eine Würfelfarbenübersicht und einen Lebensmarker. Übrige Dinge kommen in die Schachtel zurück. Der Lebensmarker wird auf das eingerahmte Herz gelegt (=Lebensleiste voll).
- Jeder Spieler erhält zufällig vier Monsterkarten (keine der abgebildeten Waffen darf doppelt sein, sonst Monster abgeben und neu ziehen). Restliche Monsterkarten kommen in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler erhält ein Set aus 4 Ortsplättchen (A-D). Er legt je ein Ortsplättchen auf jede seiner Monsterkarten. Jedes Monster befindet sich also auf dem dadurch angezeigten Ort auf dem Spielplan. Restliche Ortsplättchen kommen in die Schachtel zurück.
- Die Götterkarten werden gemischt und jeder Spieler zieht zufällig eine davon. Dieser Tempel ist sein Startpunkt. Er stellt seine Figur dorthin. Dann wird eine weitere Götterkarte gezogen. Auf diesen Tempel wird ein Portal gestellt. Das zweite Portal wird auf den Tempel direkt gegenüber auf der anderen Seite des Spielplans gestellt (am weitesten entfernt). Danach werden alle Götterkarten als Stapel neben den Spielplan gestellt.
- Die Shopkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gestellt.
- Nebelplättchen verdeckt auf Felder vor den Tempeln legen.
- Waffenplättchen neben Götterkarten bereit legen.
- Würfel, Würfelmarker und Münzen werden bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Münze.
- Der/Die älteste Spieler/Spielerin bekommt den Startspielermarker.

ABLAUF

Beginnend mein Startspieler kommt jeder Spieler im Uhrzeigesinn einmal dran. Immer wenn der Startspieler an der Reihe ist, wird der Drache auf der Drachenleiste ein Feld weiterbewegt.

Immer wenn ein Spieler dran ist, darf er seine Figur entlang der Linien genau ein Feld weiterziehen. Pro Münze, die er ausgibt, darf er ein zusätzliches Feld weiterziehen. Je nach Feld, auf dem der Spieler seinen Zug endet, passiert etwas anderes:

- Endet sein Zug auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, wird dieses umgedreht.
. Totenkopf = Monster. Es kommt zu einem Kampf. Der Spieler nimmt alle Würfel und würfelt diese. Auf der Würfelfarbenübersicht kann abgelesen werden, welche Zahl welcher Farbe entspricht. Um ein Nebelplättchen-Monster zu besiegen, muss jede Farbe (Gelb, Blau, Grün, Rot) mindestens

einmal gewürfelt werden. Alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, dürfen ein zweites Mal gewürfelt werden. Fehlt immer noch eine Farbe, dürfen alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, ein drittes Mal gewürfelt werden. Ist das Monster dann nicht besiegt, verliert der Spieler einen Lebenspunkt (Lebensmarker ein Feld nach rechts schieben). Ist es besiegt, wird das Plättchen entfernt.
. Herz = Leben. Spieler darf Lebensmarker ein Feld nach links schieben. Plättchen bleibt bis Spielende liegen und darf von anderen verwendet werden.

. Shop. Spieler darf eine Münze ausgeben und drei Shopkarten ziehen. Er wählt eine davon und legt die anderen beiden verdeckt unter den Stapel. Spieler darf beliebig oft einkaufen. Plättchen bleibt bis Spielende liegen und darf von anderen verwendet werden.

. Würfel. Spieler darf dieses Plättchen behalten und einmal ausgeben (zurück in die Schachtel), um einen Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

- Endet seine Zug auf einem Tempel, muss der Spieler die Würfelprobe bestehen, um die entsprechende Waffe (Waffenplättchen) zu erhalten. Nimm die Götterkarte des Gottes dieses Tempels, um zu sehen, welche Farben gewürfelt werden müssen. Alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, dürfen ein zweites Mal gewürfelt werden. Fehlt immer noch eine Farbe, dürfen alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, ein drittes Mal gewürfelt werden. Ist der Auftrag erfüllt, nimm die Waffe und lege die Götterkarte zurück. Ist der Auftrag nicht erfüllt, erhältst du einen Würfelmarker. Im nächsten Zug darfst du die Probe ein zweites Mal probieren. Schaffst du es, kann du den Würfelmarker zurücklegen, sonst erhältst du einen zweiten. Schafft der Spieler auch beim dritten Versuch die Probe nicht, legt er die beiden Würfelmarker zurück, verliert einen Lebenspunkt und erhält die Waffe trotzdem.
Die Waffe legt er dann auf die Monsterkarte, für die er diese Waffe benötigt.
- Verliert ein Spieler sein letztes Leben, muss er eine Runde aussetzen, aber dafür wird seine Lebensleiste wieder voll.
- Endet der Zug auf einem Portal, darf der Spieler seine Figur auf den Tempel mit dem anderen Portal stellen.
- Endet der Zug auf einem der Monsterfelder (A-D), dreht der Spieler einfach das Waffenplättchen und das Ortsplättchen um, welche auf dem Monster liegen, das sich an diesem Ort befindet. Der Spieler erhält eine Münze.
Ohne korrekte Waffe dürfen die Monsterfelder nicht betreten werden. Sobald ein Monster besiegt wurde, darf der Spieler dieses Monsterfeld jederzeit betreten.

Wenn der Drache auf der Drachenleiste auf ein Feld mit einem Buchstaben kommt (A-D), wird geschaut, wie viele Spieler dieses Monsterfeld noch offen haben. So viele Felder bewegt sich der Drache dann sofort auf der Leiste weiter.

Spieler können erworbene Shopkarten jederzeit im eigenen Zug ausspielen. Wurde eine Karte einmal ausgespielt, wird sie aus dem Spiel entfernt.

Sobald ein Spieler alle seine Monster besiegt hat, darf er sich in die Mitte zum Vulkan bewegen und gegen den Drachen kämpfen. Jede umgedrehte Waffe auf

den Monstern zeigt eine Farbe. Diese vier Farben müssen gewürfelt werden, um den Drachen zu besiegen.

Alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, dürfen ein zweites Mal gewürfelt werden. Fehlt immer noch eine Farbe, dürfen alle Würfel, die nicht benötigt werden und nicht verbannt sind, ein drittes Mal gewürfelt werden.

Ist der Drache besiegt, geht er ein Feld zurück. Ist er nicht besiegt, verliert der Spieler einen Lebenspunkt.

Spieler, die einmal in die Mitte gegangen sind, dürfen den Vulkan nicht mehr verlassen und müssen jede Runde gegen den Drachen kämpfen.

SPIELEND

Wenn jeder Spieler den Drachen einmal besiegt hat, ist er endgültig in die Unterwelt verbannt und die Halbgötter haben gemeinsam gewonnen.

Erreicht der Drache hingegen auf der Drachenleiste das „Ende“, dann haben die Halbgötter gemeinsam verloren.