

HEROQUEST

Eile mit Weile

Und alles begann mit einem Traum ...

Allgemeines

Diese Spielvariante ist dem konventionellen Brettspiel "Eile mit Weile" angelehnt. Allerdings gelten alle Regeln wie sie für das Heroquest Grundspiel sonst auch gelten.

Dieses Spiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet. 'Der Böse' wird nicht gebraucht. Jedes Monster mit Ausnahme von Morcar hat einen Punkt Körperkraft. Monster greifen andere Monster niemals an. Heroen können andere Heroen angreifen.

Zusätzlich zum Heroquest Basisspiel braucht es je nach Anzahl Spieler zusätzliche Heroenfiguren und Zaubersets.

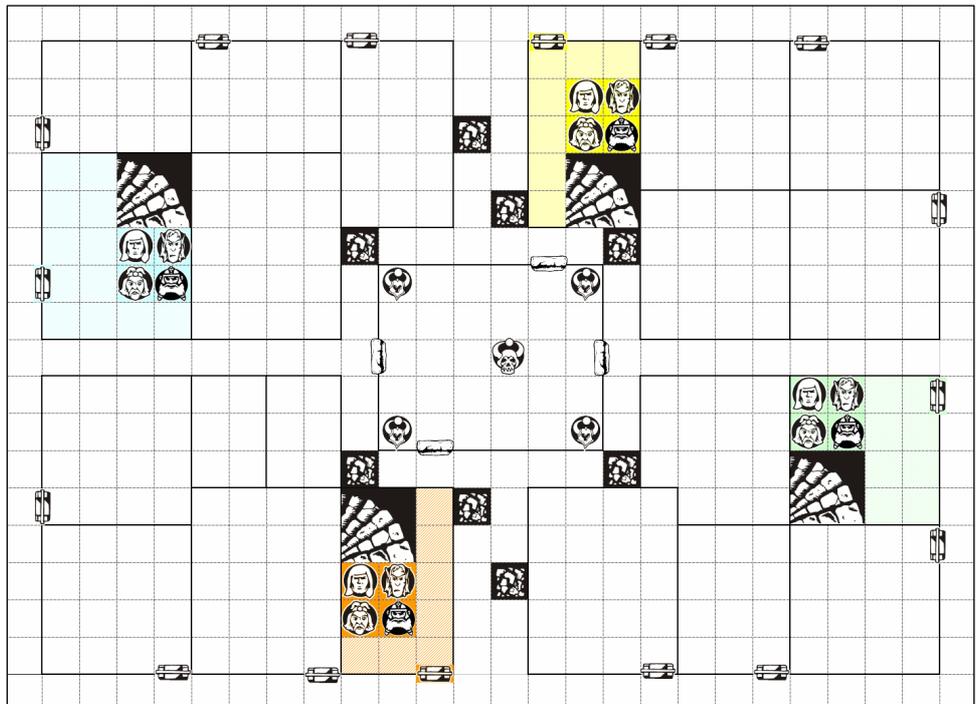
Ziel des Spieles

Wie beim klassischen "Eile mit Weile" gilt es, mit seinen Spielfiguren zuerst das Spielbrett zu umrunden und dann dessen Zentrum zu erreichen. Wer zuerst alle seinen Heroen in das Zentrum geschafft hat gewinnt. Zum Gewinnen müssen aber alle Monster im Zentralraum geschlagen werden.

Spielvorbereitung

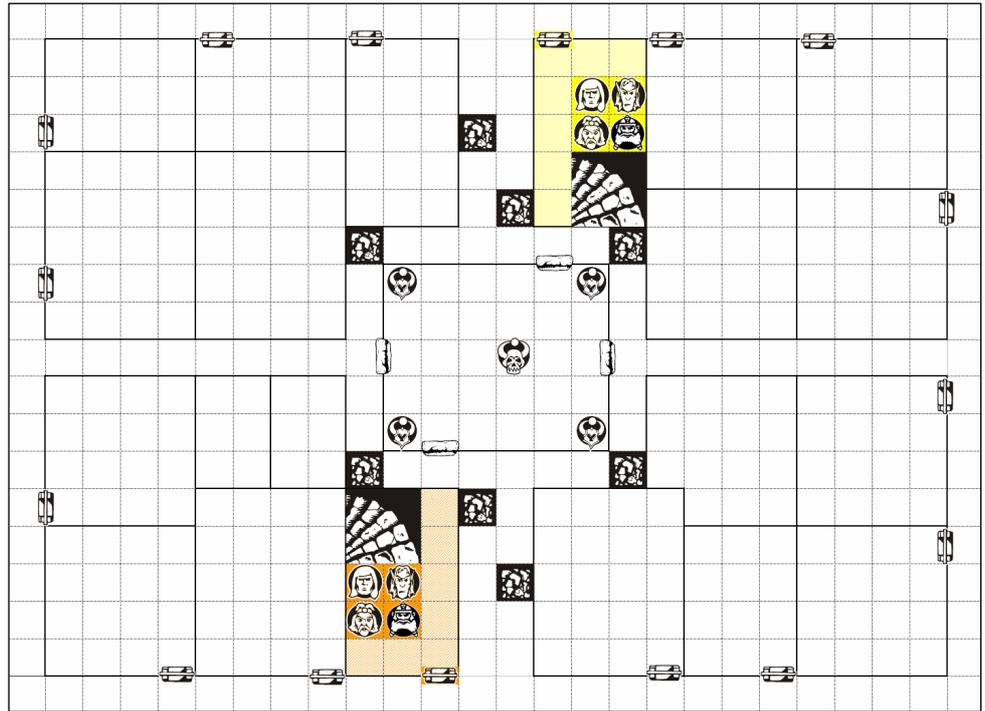
Jeder Spieler beginnt mit einem Standardsatz Heroen; Zwerg, Barbar, Alb und Zauberer. Zuerst wählen alle Zauberer der Reihe nach ihre Zauber, danach die Alben. Alle Heroen besitzen zu Beginn des Spiels weder Goldreserven noch andere Ausrüstungsgegenstände. Der Beutekartenstapel, der Schatzkartenstapel und der Monsterkartenstapel werden separat gemischt und mit dem Deckblatt nach oben deponiert.

Das Spielbrett wird gemäss Abbildung vorbereitet und bereits komplett ausgestattet. Alle Türen sind jedoch zu Beginn des Spiels noch geschlossen.



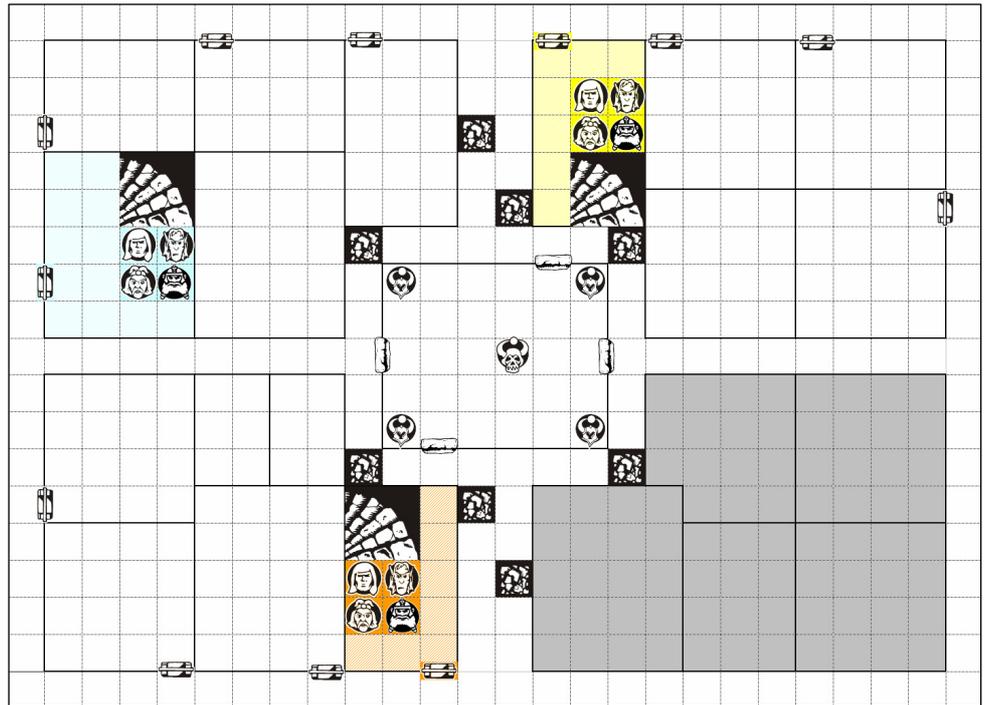
Bei zwei Spielern

werden die gegnerischen Teams jeweils gegenüber angeordnet. Die überzähligen Treppenräume werden weggeräumt.



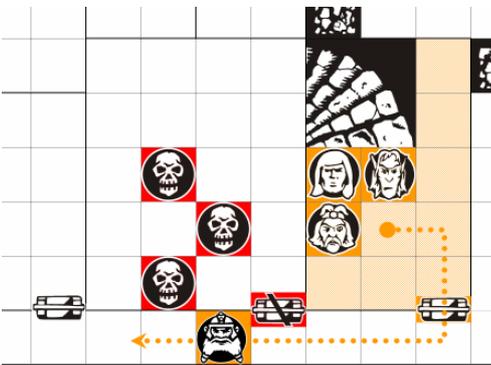
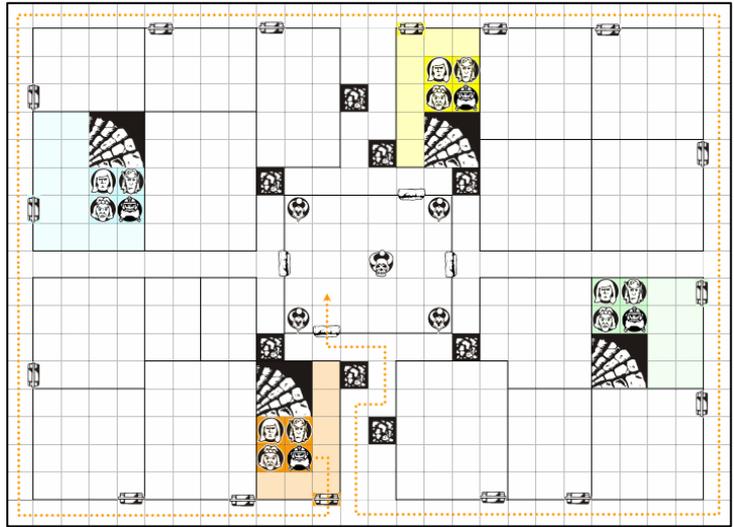
Bei drei Spielern

werden sämtliche Türen eines Viertel-Bereichs des Spielbrettes weggeräumt.



Spielablauf

Der erste Spieler kann nun mit seinen Heroen das Spiel eröffnen. Jeder seiner Heroen muss das ganze Spielbrett nun einmal rechts herum umkreisen und danach den Raum im Zentrum aufsuchen (die Abbildung zeigt den regulären Weg des orangen Teams). Die Heroen können sich zwar überallhin frei bewegen, allerdings müssen sie das Spielbrett umkreist haben um den Raum in der Mitte betreten zu können. Zum eindringen in den zentralen Raum darf jede Türe verwendet werden.



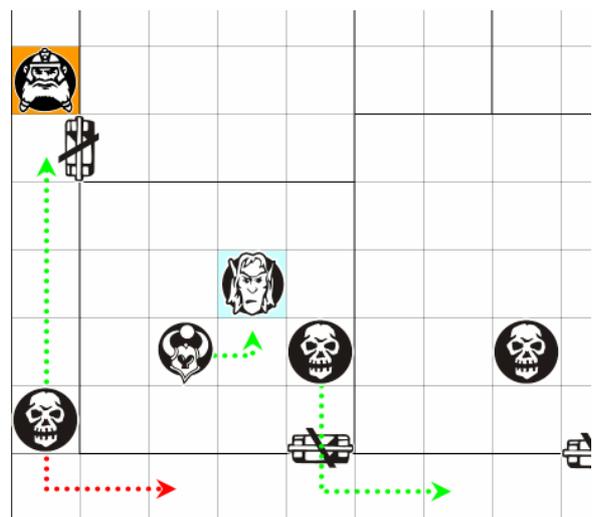
Der Zwerg hat eine Türöffnung ausgelöst. Der Spieler zu seiner Rechten hat nun die aus dem Wurf und der gezogenen Monsterkarte resultierenden Skelette platziert.

Jedes Mal, wenn ein Heroe an einer geschlossenen Türe vorbeigeht oder eine Türe öffnet, muss der Spieler einen Tempowürfel werfen. Die Türe wird geöffnet und die oberste Karte des Monsterkartenstapels wird gezogen. Hat der Spieler eine 6 geworfen, so wird eine Schatzkiste in den Raum gestellt. Andernfalls statet der Spieler zur Rechten des Spielers welcher die Türöffnung ausgelöst hat, nun den Raum mit der Anzahl Monster gemäss geworfenem Würfel und vom Typ der gezogenen Monsterkarte in den betreffenden Raum. Es können überdies maximal so viele Monster in den Raum gestellt werden, wie im Raum Platz verbleibt und davon noch Monsterfiguren verfügbar sind. Die gezogene Monsterkarte wird wieder zuunterst in den Monsterkartenstapel zurückgesteckt. Der Heroe kann dann seinem Zug fortsetzen.

Sobald ein Spieler die Züge seiner Heroen abgeschlossen hat, darf er auch sämtliche Monster auf dem Spielbrett nach den Regeln von Heroquest bewegen und mit ihnen Aktionen ausführen. Er darf allerdings Monster in Sichtweite seiner eigenen Heroen nicht daraus fortbewegen.

Heroen können zwar nicht an Monstern passieren, dafür an allen anderen Heroen. Es spielt dabei keine Rolle, ob der zu passierende Heroe dem gleichen oder einem gegnerischen Spieler gehört.

Gegnerische Heroen können sich gegenseitig angreifen oder Zauber gegeneinander sprechen.



Der Spieler des orangen Teams kann mit dem Chaoskrieger den Alb des blauen Teams angreifen oder die Skelette vorwärts bewegen. Er darf allerdings das Skelett in Sichtweite seines Zwerges nicht daraus weg bewegen.



Spezielle Räume

Die Treppenträume

Die Räume mit den Treppen in denen die Teams beginnen, dürfen nur durch die Heroen desselbigen Teams betreten werden. Die Türen zu diesem Räumen schliessen sich wieder, wenn ein Heroe den Raum verlassen oder betreten hat. Diese Räume gelten als neutrale Räume: In Ihnen können keine Kämpfe ausgetragen werden noch können diese Räume durchsucht werden.

Immer, wenn ein Heroe alle Körperkraft- oder Intelligenzpunkte verloren hat, wird seine Figur zurück in den Raum gestellt, in dem sie zu Beginn des Spieles war. Allerdings hat sie alle ihre Ausrüstung verloren. Intelligenz- und Körperkraftpunkte werden restlos erneuert. Ein Zauberer oder ein Alb nimmt sich wieder seine Zauberkarten, die er zu Beginn des Spieles erhalten hat. Gefallene Heroen müssen nun erneut das Spielbrett umrunden um in den Zielraum zu gelangen. Verlorene Ausrüstungs- und Schatzkarten werden weggelegt und kommen nicht wieder ins Spiel.

Heroen die sich in ihrem Treppenraum befinden, können mit gefundenem Gold Ausrüstung erwerben oder Landsknechte anheuern.

Der zentrale Raum

Der Raum in der Mitte des Spielbrettes hat vier Steintüren die wie gewöhnliche Steintüren zu öffnen sind. Diese Türen schliessen sich automatisch wieder wenn ein Heroe in den Raum eintritt oder ihn verlässt. Die Monster darin können nur dann angegriffen werden, wenn sich der Angreifer selbst ebenfalls im gleichen Raum aufhält. Heroen können sich in diesem Raum gegenseitig nicht angreifen. Monster in diesem Raum können den Raum nicht verlassen und andere Monster können ihn nicht betreten. Die Monster dürfen auch nicht direkt vor eine Steintüre ziehen. Zudem dürfen die Spieler mit den Monstern in diesem Raum erst Aktionen ausführen, wenn der erste Heroe den Raum betreten hat.

Morcars Intelligenz und Körperkraft sind zu Beginn des Spieles nicht festgelegt. Der Spieler der mit seinen Heroen als erster den Raum betritt muss zweimal einen Tempowürfel werfen und die nächste Monsterkarte ziehen. Der erste Wurf bestimmt Morcars Körperkraft, der zweite Wurf seine Intelligenz. Beides wird schriftlich festgehalten. Angriffs- und Verteidigungswerte erhält Morcar gemäss der Monsterkarte, die abgedeckt wurde. Die Monsterkarte wird wieder unter den Stapel gesteckt. Morcar hat ausserdem entweder die Chaoszauber aus der amerikanischen Spielversion oder die Chaos-Zauber-Chips. Sind weder das eine noch das andere verfügbar, so verfügt er über ein Zauberset "Feuerzauber" und ein Zauberset "Erdzauber".

Der Zauberer öffnet Steintüren auf die gleiche Weise wie der Alb.





Räume durchsuchen

Wenn ein Heroe einen leeren Raum nach Schätzen absucht, muss er zuerst einen Tempowürfel werfen. Wirft er eine 1, darf er die oberste Karte des Beutekartenstapels zu sich nehmen. Ansonsten zieht er die oberste Karte aus dem Schatzkartenstapel. Abgedeckte Schatzkarten werden während des Spiels nicht mehr in den Stapel zurückgemischt.

Streunende Monster werden durch das Abdecken der obersten Karte des Monsterkartenstapels ermittelt. Die Monsterkarte wird danach wieder unter den Stapel geschoben. Der Spieler zur Rechten des Spielers dessen Heroe das streunende Monster entdeckt, platziert das streunende Monster und führt den Angriff auf den Heroen.

Wer Räume durchsucht, in denen sich eine Schatzkiste befindet, würfelt einen Kampfwürfel und zwei Tempowürfel. Die Augenzahl der Tempowürfel wird bei einem schwarzen Schild mit 100, bei einem weissen Schild mit 10 und bei einem Totenkopf mit 5 multipliziert. Das Ergebnis stellt den Wert in Goldmünzen dar, die sich in der Schatzkiste befinden.

Gefundene Goldmünzen werden nicht auf dem Persönlichkeitspass des Heroen gutgeschrieben, sondern separat notiert. Goldreserven bleiben erhalten, auch wenn der Heroe geschlagen wird.

In *Heroquest "Eile mit Weile"* gibt es keine Fallen (mit Ausnahme von Fallen die durch Schatzkarten hervorgerufen werden). Die Heroen können jedoch in den Räumen nach Geheimtüren suchen; Dazu werfen sie zwei Tempowürfel. Sind die Augen beider Würfel dieselben, darf der betreffende Spieler eine Geheimtürenmarkierung auf das Spielbrett legen, die Geheimtüre muss aber in oder aus dem durchsuchten Raum führen. Geheimtüren können als hilfreiche Abkürzungen dienen.





Varianten

Das Spiel lässt sich recht einfach auf individuelle Bedürfnisse anpassen. Nachfolgend ein paar Ideen zur Spielmodifikation.

Erleichternde Änderungen

- ❖ Jede zweite Türe wird entfernt; damit können zwar weniger Räume durchsucht werden, aber es kommen auch weniger Monster ins Spiel
- ❖ Morcar erhält zu Beginn des Spieles schwache Eigenschaftswerte
- ❖ Ein zusätzlicher Mitspieler nimmt die neutrale Rolle des 'Bösen' ein (die Aktivität der Monster lässt dadurch stark nach)
- ❖ Die Monster werden für eine ganze Spielrunde nur von einem Mitspieler geführt. Wenn der betreffende Mitspieler wieder am Zug ist, darf der nächste Spieler die Monster führen und so weiter.
- ❖ Monsterkarten von starken Monstern werden entfernt
- ❖ Die Spieler erhalten ein Startguthaben an Goldmünzen
- ❖ Der zentrale Raum enthält keine Monster
- ❖ Die Spieler erhalten zu Beginn des Spieles Landsknechte zu ihrer Unterstützung

Erschwerende Änderungen

- ❖ Morcar erhält zu Beginn des Spieles starke Eigenschaftswerte
- ❖ Monsterkarten von schwachen Monstern werden entfernt
- ❖ Monster erhalten definierte Körperkraftpunkte
- ❖ Die Spieler erhalten weniger Heroen
- ❖ Die Spieler erhalten verschiedene Heroen (auswürfeln)
- ❖ Das Spielbrett wird mit nicht zu entschärfenden Fallgruben oder Gruften der Finsternis ausgestattet
- ❖ Die Treppenräume der Teams können durch Monster betreten werden und Monster dürfen darin die Heroen angreifen
- ❖ Gefallene Heroen können nicht mehr zurück ins Spiel gebracht werden
- ❖ Heroen können in die Treppenräume von gegnerischen Teams eindringen um deren Goldreserven zu erbeuten (wenn z.B. der Treppenraum nicht bewacht ist)
- ❖ Gegnerische Heroen können sich gegenseitig auch im zentralen Raum angreifen
- ❖ Die Monster im Zentralen Raum werden mit Ausnahme von Morcar wie in den übrigen Räumen durch Würfeln und abheben einer Monsterkarte ermittelt
- ❖ Gefundene Schätze werden auf dem Persönlichkeitspass des Finders notiert und müssen erst in den Treppenraum getragen werden, um separat notiert zu werden

Neutrale Änderungen

- ❖ Die Spieler erhalten zusätzliche Heroen
- ❖ Statt Morcar wird ein anderes Monster in den zentralen Raum gestellt
- ❖ Die Räume werden mit Mobiliar und Overlays ausgestattet

