



TOO
MANY
BONES
EIN WÜRFEL-ABENTEUER

Anleitung
Version 1.3

Anmerkung der Autoren

Too Many Bones ist für uns beide eine Unternehmung gewesen, die uns hat demütigt werden lassen. Niemals zuvor haben wir eine solche Unterstützung und Ermutigung über den kompletten Prozess der Spielentwicklung erfahren. Die Unterstützung unserer Backer-Community hätte von nichts getoppt werden können und trieb uns an, dieses Spiel auf jede erdenkliche Weise herausragend zu machen. Jeder, der involviert war, hat mehr Einsatz gezeigt, als wir es jemals erwartet hätten. Wir möchten uns persönlich bei unserem Künstler Anthony LeTourneau bedanken; bei unserem Autor James Boutillier; bei unserem Alleskönner und Social Media Manager Josh Wielgus; und bei einer Orkhorde anderer, die ihre Zeit und Talente eingesetzt haben, diesen einmaligen Ansatz von Würfelstrategie zu testen und zu prüfen. Wir hoffen, die Menge an Mühe und der Blick fürs Detail ist erkennbar. Es bleibt unser Ziel, den Qualitätsstandard von Brettspielen weiter anzuheben. Wir denken, dass dieses Spiel die Latte sehr hoch legt. Viel Spaß damit!

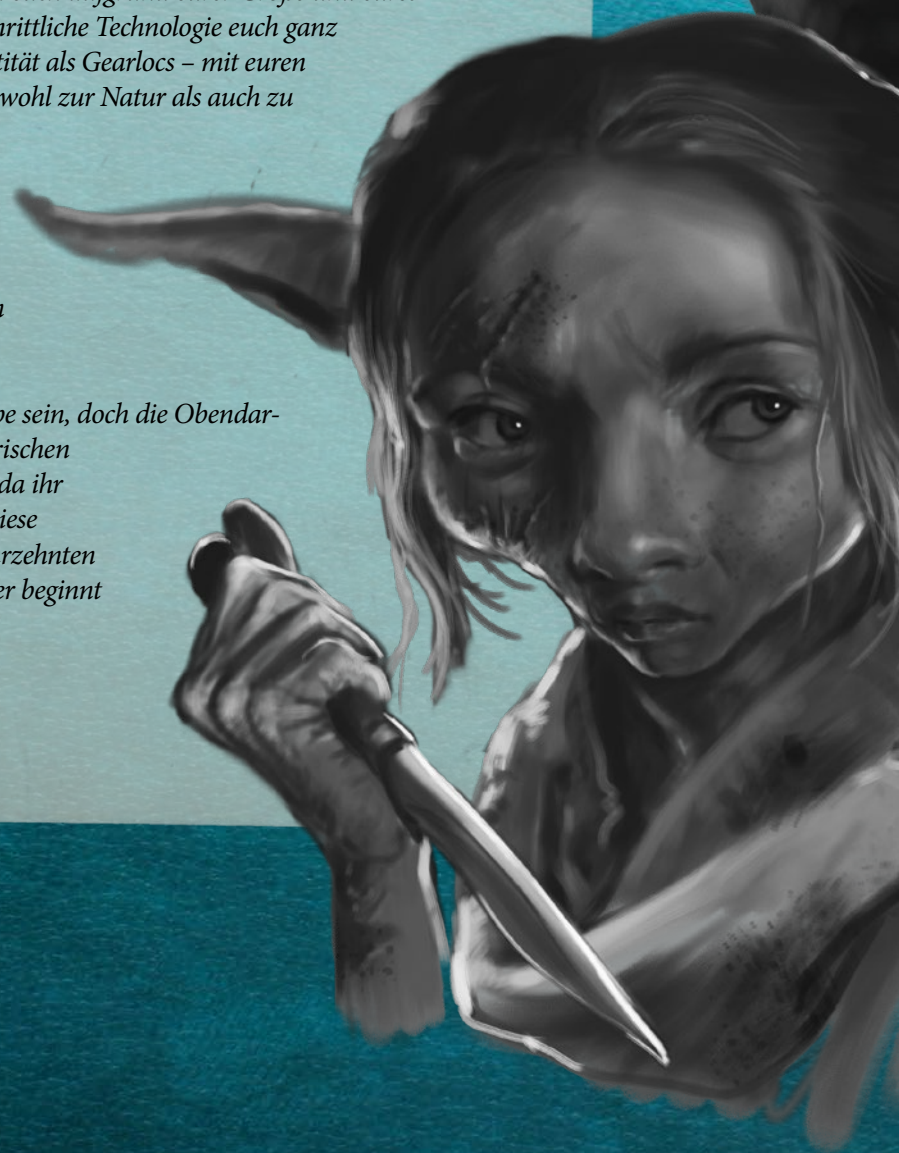
— Josh & Adam Carlson

In Too Many Bones spielt ihr eine eigenartige Spezies von Abenteurern – Gearlocs genannt – und begeben euch auf den Weg durch ein Land, das von feindlichen Kreaturen überrannt wurde. Ihr habt seit Jahrhunderten tief im Schattenwald gelebt und wurdet erst vor Kurzem gezwungen, eine neue Heimat hinter den Toren der Stadt Obendar zu suchen.

Aufgrund eures einsiedlerischen Lebensstils lernen viele Menschen euch zum ersten Mal kennen. Einige glauben wegen eurer typischen Gesichtszüge, ihr wäret Elfen; andere halten euch aufgrund eurer Größe und eures Körperbaus für Goblins. Wieder andere meinen, dass eure fortschrittliche Technologie euch ganz klar als Gnome entlarvt. Nur wenige wissen um eure wahre Identität als Gearlocs – mit euren großen Ohren, schmalen Leibern, der widersprüchlichen Liebe sowohl zur Natur als auch zu Maschinen und eurem unstillbaren Durst nach Abenteuern.

Der Rat der Gearlocs weiß nur zu gut, dass die wachsende Gefahr im Norden von den Æbenholt ausgeht, einem Schmelztiegel fieser Kreaturen, von Tyrannen regiert. Die nördlichen Regionen haben kaum Kontakt untereinander, daher geht der Rat davon aus, dass eine kleinere Gruppe am effektivsten sei, um die Aggressoren zu infiltrieren und auszuschalten – einen Tyrannen nach dem anderen.

Und hier kommt ihr ins Spiel! Es sollte nicht eure alleinige Aufgabe sein, doch die Obendar-Miliz ist klein und jegliche Söldner wurden bereits von der gegnerischen Seite angeworben. Aber das ist egal, denn ihr seid Gearlocs! Und da ihr ein so einfallsreiches und furchtloses Volk seid, hat eure Gruppe diese Herausforderung gerne angenommen. Ihr werdet nach vielen Jahrzehnten die ersten sein, die wieder nach Norden reisen und euer Abenteuer beginnt heute!



INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|-----------|
| Spielmaterial | 4 |
| Ziel des Spiels | 6 |
| Spielaufbau | 7 |
| So spielt ihr Too Many Bones | 8 |
| Spielablauf | 8 |
| im Detail..... | 9 |
| Attributsbereich | 10 |
| Gearloc-Matten | 10 |
| Bereich für erschöpfte Würfel | 12 |
| Vorbereitungsbereich | 12 |
| Fähigkeiten-Matrix | 12 |
| Backup-Plan (BP) | 13 |
| Aktiv-Slots..... | 14 |
| Gespeichert-Slots | 14 |
| Lootbereich..... | 14 |
| Fiesling-Chips | 15 |
| Tyrannen | 16 |
| Die Gefechtsmatte | 17 |
| Gefechtsreihenfolge | 17 |
| Startfelder der Fieslinge | 18 |
| Startfelder der Gearlocs | 18 |
| Bewegung | 18 |
| Das Gefecht | 18 |
| Gefechtsaufbau | 18 |
| Gefechtsstapel (GS) bauen | 18 |
| Aufbau-Übersicht | 19 |
| Zug eines Gearlocs | 20 |
| Zug eines Fieslings | 21 |
| KO und Gruppen-KO | 21 |
| LOOT (Normal & Truhen) | 22 |
| Ausgang eines Gefechts | 22 |
| Verschiedenes | 23 |
| Schwierigkeitsgrade in Too Many Bones | 24 |
| Überblick: Einheiten | 25 |
| Gefechtsbeispiel | 26 |
| Häufig gestellte Fragen | 30 |
| Index | 31 |

Goldene Regel

Widersprechen Regeln auf Spielmaterial den Regeln in dieser Anleitung, haben die Regeln auf Spielmaterial immer Vorrang. Zudem gilt: Wann immer es in irgendeiner Situation einen Gleichstand gibt, den diese Regeln nicht auflösen (wer zuerst am Zug ist, welcher Zustand zuerst auslöst, welcher Weg der richtige ist...), entscheidet ihr als Gruppe! Nutzt diese Freiheit zu eurem Vorteil, mit der Gerissenheit wahrer Gearlocs.

SPIELMATERIAL



Gefechtsmatte



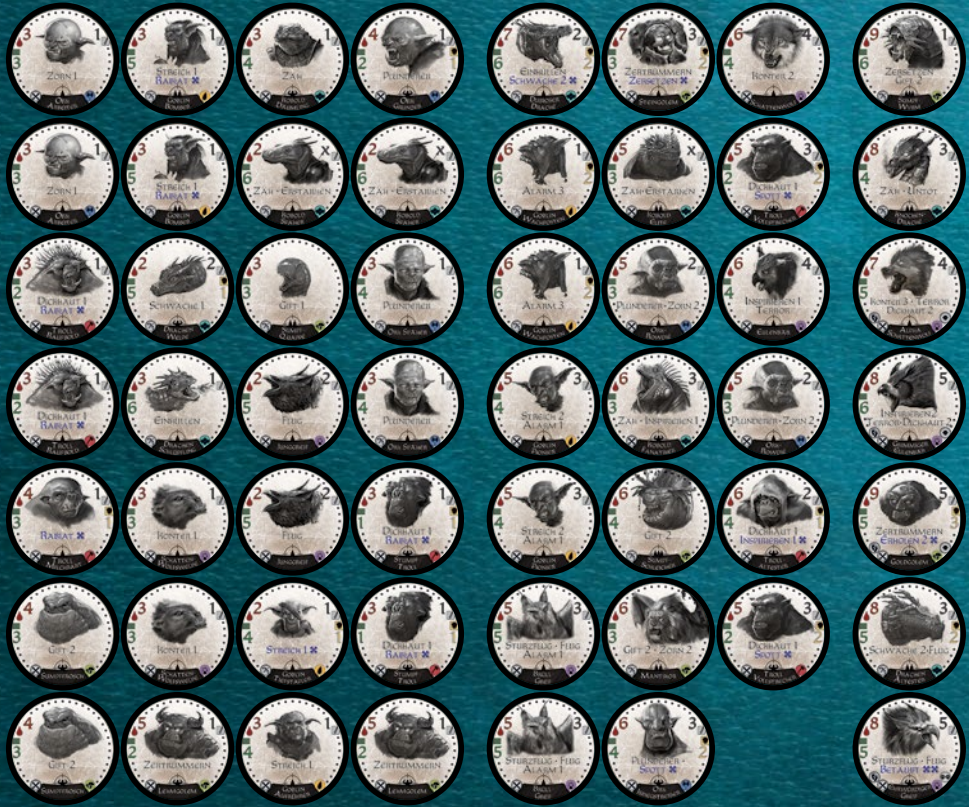
4 Gearloc-Chips



4 Spalten-Marker



1 Tageszähler 65 Lebenspunkte-Chips



Vorderseite



28 1-Fieslinge (1 Punkt-Chips)



20 5-Fieslinge (5 Punkte-Chips)



7 20-Fieslinge (20 Punkte-Chips)



4 Gearloc-Matten

Rückseite



Vorderseite



Vorderseite



Vorderseite



Vorderseite



Rückseite



Rückseite

6 Spezial-Begegnungen

30 Standard-Begegnungen

12 Solo-Begegnungen

12 Tyrannen-Begegnungen



Vorderseite



Vorderseite



1 Abdeckkarte



1 Karte für den Tageszähler

40 normaler Loot

20 Truhen



64 Fähigkeitswürfel



8 Zustandswürfel (Je 4 von 2 Sorten)



16 Attributsbonus-Würfel



4 Gearloc-Reihenfolge-Würfel



4 Fiesling-Reihenfolge-Würfel



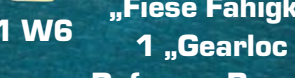
12 - Würfel (Offensiv-Würfel)



18 - Würfel (Defensiv-Würfel)



4 Schlosserknack-Würfel



1 W6



Rückseite



Rückseite



Rückseite



Rückseite

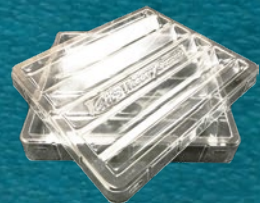


Rückseite



Rückseite

Tyrannen: 7 Karten 7 Chips 7 Würfel





4 Würfelvorratskästen

1 Marker



1 Referenzbogen „Fiese Fähigkeiten (FF)“ 1 „Gearloc Abenteuer Referenz Bogen“ (GARB) und 4 Gearloc-Bögen

ZIEL DES SPIELS

Euer Auftrag ist ganz einfach... (wenn es nach dem Gearloc-Rat geht): Besiegt den ausgewählten Tyrannen! Dafür müsst ihr Gefahren auf dem Weg in Form von Begegnungen trotzen und es schaffen, bei ihm anzukommen. Um das zu schaffen, müsst ihr in der vorgegebenen Anzahl Tage  (das sind die Runden im Spiel) genug Fortschritt  sammeln. Jeder Tyrann zeigt euch an, wie viel Fortschritt ihr benötigt, um euch ihm zu stellen – und wie viele Tage ihr dafür Zeit habt. Bis dahin ist es wichtig, dass ihr euch stärkt, indem ihr durch Trainingspunkte (TP) eure Attribute verbessert und neue Fähigkeiten erlernt.

Fortschritt und TP erlangt ihr durch Begegnungen, die ihr jeden Tag (d. h. jede Spielrunde) zieht. Begegnungen stellen euch vor Optionen, die in **Gefechten** resultieren oder **friedlich** enden.

Beispiel: Spielaufbau für 4 Gearlocs



SPIELAUFBAU

Los geht's mit dem Spielaufbau! Legt zunächst die **Gefechtsmatte** in die Mitte eures Spielbereichs.

TYRANN UND TAGESZÄHLER

Sucht euch 1 Tyrannen aus (oder zieht zufällig). Ihr dürft euch beide Seiten der Tyrannen-Karte ansehen, um genau über die Tyrannen-Fähigkeiten und die Effekte des Tyrannen-Würfels Bescheid zu wissen. Auf den Tyrannenkarten findet ihr unten rechts eine Einschätzung der Dauer eures Abenteuers, wenn ihr gegen diesen Tyrannen antretet. Legt **Karte, Chip und Würfel** des Tyrannen links neben die Gefechtsmatte. Legt die **Karte für den Tageszähler** mit dem **Tageszähler** darauf (eingestellt auf „1“) direkt darunter.



BEGEGNUNGEN

Sucht als Erstes die **Tyrannen-Begegnungen** des gewählten Tyrannen heraus (1–3 blaue Karten, die unten auf der Vorderseite den Namen des Tyrannen tragen) und legt diese bereit. Legt die übrigen Tyrannen-Begegnungen wieder zurück in die Schachtel.



Spielt ihr mit 2+ Gearlocs? Mischt jetzt den Stapel mit den **Standard-Begegnungen**.

Grundspiel - Standard 001

Spielst du mit 1 Gearloc? Mische stattdessen den Stapel mit den **Solo-Begegnungen**.

Grundspiel - Solo 001



Zieht dann **3 weniger** Begegnungen als die Anzahl an Tagen , die eure Tyrannenkarte vorgibt. Mischt diese

zusammen mit den herausgesuchten Tyrannen-Begegnungen und legt diesen Stapel mit der Vorderseite nach oben aus. Das ist der **Begegnungsstapel**. Alle übrigen Standard- und Solo-Begegnungen legt ihr zurück in die Schachtel.

Sucht zuletzt die **Spezial-Begegnungen 001–003** heraus und legt sie in **dieser Reihenfolge** oben auf euren Begegnungsstapel. Legt die übrigen Spezial-Begegnungen beiseite – ihr könnt sie im Verlauf eures Abenteuers noch benötigen. Wenn ihr wollt, dass jede neue Begegnung eine Überraschung bietet, legt noch die **Abdeckkarte** oben auf den Begegnungsstapel und zieht dann eure Begegnungen direkt unter dieser hervor.



Hinweis: Wenn du im Solospiel eine größere Auswahl an Begegnungskarten haben willst, mische einige Standard-Begegnungen statt Solo-Begegnungen in deinen Begegnungsstapel. Die Standard-Begegnungen sind so getextet, dass du sie auch im Solospiel nutzen kannst.

LOOT

Mischt die 2 Arten von Loot: „normaler Loot“ (gelb) und die **Truhen** (rot) und legt beide Kartenstapel verdeckt oben rechts neben die Gefechtsmatte. Legt die 4 **Schlösserknack-Würfel** daneben.



FIESLINGE

Stellt anhand der Symbole auf der Tyrannenkarte (Troll , Ork , Schuppen , Goblin , Sumpf und Bestie) fest, welche **Fiesling-Typen** ihr für dieses Abenteuer benötigt. Sucht alle Chips mit den entsprechenden Symbolen heraus. Mischt sie durch, sortiert sie dann nach ihrer Rückseite (1-, 5- und 20-Punkt-Fieslinge) und bildet daraus **3 verdeckte Vorräte**.



Ist im Laufe des Spiels jemals ein solcher Vorrat leer? Mischt die besiegten Fieslinge dieses Vorrats aus dem Ablagestapel und bildet aus ihnen einen neuen Vorrat.

Übrige Fieslinge – also solche, die ihr laut Tyrann nicht braucht – kommen zurück in die Schachtel (wir nennen sie **inaktive Fieslinge**, wenn Effekte auf sie verweisen).

GEARLOCS

Jeder Spieler: Wähle 1 Gearloc aus und nimm dir die



entsprechende **Gearloc-Matte** und den **Gearloc-Bogen**, sowie den **Gearloc-Chip** (Seite ohne Sterne nach oben).



Platziert diesen auf so vielen **Lebenspunkte-Chips (LP)**, wie auf deiner Gearloc-Matte bei Leben angegeben ist. Nimm dir außerdem deinen **Gearloc-Reihenfolge-Würfel** und deine 4 **Attributsbonus-Würfel**. Nimm auch den **Würfelvorratskasten** mit den farblich passenden Würfeln zu deinem Gearloc und lege ihn neben deiner Gearloc-Matte bereit. Überprüfe auf deinem Gearloc-Bogen (Vorderseite, rechte Spalte), ob es dort Fähigkeiten gibt, die einen Kreis ○ neben ihrem Namen haben. Dein Gearloc startet das Abenteuer mit diesen Fähigkeiten. Nimm vor Spielbeginn also diese Würfel mit der entsprechenden Nummer aus dem Würfelvorratskasten und setze sie in den Slot deiner Gearloc-Matte mit derselben Nummer.

Legt den **GARB** und den Referenzbogen **Fiese Fähigkeiten (FF)** bereit.

Wählt auch einen **Anführer**, der im Fall schwieriger Entscheidungen das letzte Wort hat.

Restlicher Aufbau

Legt den W6, die Offensiv- (🔪), Defensiv- (🛡️), und Zustandswürfel bereit, sodass ihr sie gut erreichen könnt. Legt die 4 Spaltenmarker und die entsprechenden Reihenfolge-Würfel der Fieslinge oberhalb der Gefechtsmatte bereit. Stellt Stapel mit LP-Chips bereit.

Dreht den **Rundenanzeiger** auf „R1“ und setzt ihn ganz oben in die Gefechtsreihenfolge der Gefechtsmatte.

Wählt zuletzt euren **Schwierigkeitsgrad** und nehmt die entsprechenden Anpassungen vor. Die Schwierigkeitsgrade findet ihr auf Seite 24.

Ihr seid jetzt bereit für euer Abenteuer!

SO SPIELT IHR TOO MANY BONES

Eine Partie *Too Many Bones* geht über mehrere „Tage“ (1 „Tag“ = 1 Runde im Spiel). Jeder Tag eures Abenteuers besteht aus 4 Phasen. Danach beginnt ihr einen neuen Tag und wiederholt die Phasen.

SPIELABLAUF

Phase 1: Ein neuer Tag (überspringt das an Tag 1)

- Dreht den Tageszähler 1 Tag weiter.

Phase 2: Begegnung

- Zieht die oberste Begegnung und lest das Ereignis vor **ODER**
Habt ihr bereits genügend Fortschritt gesammelt? Dann dürft ihr jetzt stattdessen den Tyrannen bekämpfen.
- Wählt 1 der Optionen auf der Karte (falls möglich) und handelt sie ab.

Wart ihr **erfolgreich**? Geht zu *Phase 3: Belohnung* über.

Wart ihr **nicht erfolgreich**? Überspringt *Phase 3: Belohnung* und geht sofort zu *Phase 4: Erholung* über.

Phase 3: Belohnung

- Erhaltet alle **allgemeinen** Belohnungen (unten auf der Begegnung) und **zusätzlich** die Belohnungen eurer gewählten Option (direkt neben dieser angegeben).
- Erhaltet ihr Loot? Zieht jetzt die entsprechenden Karten.
- Erhaltet ihr Trainingspunkte (TP)? Setzt sie jetzt ein.
- Erhaltet ihr Fortschritt? Schiebt die Begegnung so unter die Tyrannenkarte, dass man die Fortschrittspunkte sieht.

Phase 4: Erholung

- Tauscht Loot innerhalb eurer Gruppe. So viel ihr wollt! Mit wem ihr wollt! Oder werft ab, was ihr wollt.

Wichtig: *Euer Gearloc kann zu jeder Zeit maximal 4 Loot tragen.*

- Versucht 1 Truhe zu knacken, entweder 1 eigene Truhe oder die eines anderen Gearlocs.

- Jeder Gearloc wählt **1** der folgenden **individuellen Optionen**:
- **Aufpäppeln**: Heile dich auf volle LP.
- **Besseren Loot suchen**: Wirf 1 Loot ab (das darf auch Loot sein, den du bereits teilweise genutzt hast) und wirf dann 6 -Würfel. Für jeden gewürfelten ziehe 1 normalen Loot. Behalte 1 davon und wirf den Rest ab. Hast du keine gewürfelt? Du musst die Karte trotzdem abwerfen.
- **Kundschaften**: Wirf den W6 – dann, je nach Ergebnis darfst du den obersten verdeckten Fiesling eines Vorrats aufdecken. **Bei 1–3**: Decke 1 verdeckten **1**-Fiesling auf; **bei 4–5**: Decke 1 verdeckten **5** (oder weniger) Fiesling auf; **bei 6**: Decke 1 verdeckten **20** (oder weniger) Fiesling auf. Du darfst den so aufgedeckten Fiesling offen zurück legen oder ihn verdeckt unter den Vorrat schieben. Es gibt kein Limit, wie viele Fieslinge pro Vorrat gleichzeitig aufgedeckt sein können.

Damit endet euer Tag. Startet den nächsten Tag erneut mit *Phase 1: Ein neuer Tag*.

IM DETAIL

PHASE 2: BEGEGNUNG

Begegnungen sind tägliche Herausforderungen, die ihr auf dem Weg zum Tyrannen bestehen müsst. Jeden Tag in *Phase 2* zieht ihr 1 Begegnung und lest sie vor. Vorne auf der Karte steht das Ereignis, mit dem ihr konfrontiert seid. Auf der Rückseite stehen die Optionen, aus denen ihr wählen müsst, und deren Effekte. Ihr dürft die Karte vollständig durchlesen, bevor ihr euch entscheidet. Eure Wahl kann einen **friedlichen Ausgang** haben oder in einem **Gefecht** enden.

Optionen sind in ein oder mehrere **Handlungsschritte** unterteilt. Ihr führt diese von oben nach unten, nacheinander aus. Manche Schritte stellen das Gefecht dar – vor oder nach dem ihr manchmal andere Dinge noch tun oder überprüfen müsst.

So oder so müsst ihr die Begegnung **erfolgreich** bestehen,



um ihre Belohnungen zu erhalten (normalerweise Fortschritt, Loot und/oder TP).

Allgemeine Belohnungen, die ihr nach dem erfolgreichen Bestehen einer Begegnung erhaltet, stehen unten auf der Karte (auf dem GARB findet ihr eine Erklärung der Symbole). Durch manche Optionen erhaltet ihr **zusätzliche Belohnungen** (diese sind jeweils direkt bei der Option angegeben).

Eine friedliche Begegnung ist normalerweise erfolgreich, es sei denn, die Option besagt etwas anderes. Ein Gefecht ist erfolgreich, wenn sich noch mindestens 1 Gearloc auf der Gefechtsmatte befindet, nachdem alle Fieslinge besiegt wurden. Sobald ihr die Begegnung erfolgreich beendet habt, geht ihr zu *Phase 3: Belohnung* über.

Ist eine Begegnung nicht erfolgreich (friedlich oder Gefecht)? *Überspringt Phase 3: Belohnung*. Werft die Begegnung ab und geht zu *Phase 4: Erholung* über.

Arten von Begegnungen

Es gibt 3 verschiedene Arten von Begegnungen: **Standard-** bzw. **Solo-Begegnungen**, **Spezial-Begegnungen** (die ihr nur hinzufügt, wenn ihr dazu angewiesen werdet), sowie **Tyrannen-Begegnungen**. Tyrannen-Begegnungen fügt ihr je nach Tyrannen hinzu (siehe S. 7).

Hinweis: Liegen noch die Karten *Tag 1, 2 oder 3* auf dem Stapel, wenn ihr den Stapel mischen sollt? *Mischt nur die Karten darunter, nicht den ganzen Stapel*.

PHASE 3: BELOHNUNG

Nach einer erfolgreichen Begegnung schaut an 3 Stellen auf der Karte nach Belohnungen:

1. Rechts von eurer gewählten Option.
2. Unten links (Fortschritt).
3. Unten rechts (TP, Loot) für allgemeine Belohnungen.

Nutzt die Belohnungen jetzt und geht dann zu *Phase 4: Erholung* über.

PHASE 4: ERHOLUNG

In *Phase 4: Erholung* dürft ihr **Loot tauschen** (geben und/oder nehmen). Zusätzlich darf jeder Gearloc 1 **Schlösserknack-Versuch** unternehmen (siehe dazu den GARB) und **1 individuelle Option** wählen (siehe links oben). Sobald ihr die Phase abgeschlossen habt, endet euer Tag und ihr startet wieder mit *Phase 1: Ein neuer Tag*.




Jetzt habt ihr schon einen guten Überblick, wie das Spiel abläuft. Aber so langsam wollt ihr sicher wissen, warum ihr das hier alles wissen solltet: endlich mal Zeit, mehr über eure Gearlocs zu erfahren! Nehmt euch also jeweils eine Gearloc-Matte und legt sie vor euch. Nehmt außerdem den passenden Gearloc-Bogen dazu.

GEARLOC-MATTEN

Die Gearloc-Matte repräsentiert alles, was deinen Gearloc einzigartig und effektiv im Gefecht macht. Du kannst in jedem Abenteuer neue Schwerpunkte ausprobieren!

1 ATTRIBUTSBEREICH



- Jeder Gearloc hat 4 Attribute: Leben, Geschick, Offensive und Defensive.
- Jedes Attribut hat einen Startwert (auf der Matte aufgedruckt), den du im Laufe des Spiels mit 1 Attributsbonus-Würfel erhöhen kannst. Der **aktuelle Wert** für ein Attribut ist der **aufgedruckte Wert + Wert des Attributsbonus-Würfels**.
- Du kannst die Werte der Attribute durch TP  erhöhen, die du nach Begegnungen erhältst. 1 TP kannst du entweder für 1 neue Fähigkeit, 1 Erhöhung von Leben bzw. Geschick oder 1 Trainingsversuch für Offensive bzw. Defensive nutzen. Wenn du ein Attribut um 1 erhöhst, nimm (beim ersten Mal) 1 Attributsbonus-Würfel, drehe ihn auf 1 und setze ihn in den entsprechenden Slot. Künftig erhöhe stattdessen einfach den Wert des Würfels um 1 (bis zum Maximum von 6).
- Einmal platzierte Attributsbonus-Würfel bleiben das gesamte Abenteuer in ihren Slots.

Leben

- Leben bestimmt die Anzahl Lebenspunkte-Chips (LP), die du maximal unter deinem Gearloc-Chip gestapelt haben kannst.
- Die Anzahl Lebenspunkte-Chips kann deinen aktuellen Wert für Leben nie übersteigen (überschüssige Heilung geht verloren). Es gibt Effekte für „temporäre“ sogenannte Puffer-LP – diese liegen jedoch in einem separaten Stapel und werden daher anders behandelt (siehe S. 23).
- Verlierst du den letzten LP, gehst du **KO** (für Details zu KO siehe S. 21).
- Wenn du 1 TP nutzt, um dein Leben zu erhöhen, füge deinem Gearloc auch immer sofort 1 LP hinzu.















Geschick


- Dein Geschick bestimmt die maximale Anzahl Würfel, die du in deinem Zug werfen kannst (jegliche Kombination aus , , und Fähigkeitswürfeln).














- Geschick kannst du (wie Leben) einfach mit 1 TP erhöhen.
- Du kannst Geschick auch ausgeben, um dich über die Gefechtsmatte zu bewegen. Das kostet 1 Geschick pro Feld (nur orthogonal, nicht diagonal!). Für Bewegung ausgegebenes Geschick hast du nicht mehr zur Verfügung, um Würfel zu werfen.







Offensive









- Deine Offensive bestimmt die Anzahl -Würfel, die du in deinem Zug maximal werfen darfst. Sie werden nicht erschöpft, nachdem du sie genutzt hast.
- Im Gefecht kostet das Werfen von 1 -Würfel 1 Geschick.
- Vor dem Würfelwurf musst du 1 Ziel wählen. Kannst du das nicht, weil du ein Gearloc mit Nahkampf bist und nicht angrenzend zu 1 Fiesling stehst? Dann darfst du auch keine -Würfel werfen.
- Wirfst du -Würfel gegen dein Ziel, nennen wir das einen **Angriff**.
Wichtig: Fähigkeitswürfel zu werfen zählt nicht als Angriff – auch nicht, wenn sie Schaden zufügen.
- Die Ziffern auf den geworfenen -Würfeln ergeben die Anzahl Schaden, die du deinem Ziel zufügen kannst.
- Durch -Würfel zugefügten Schaden nennen wir einen **Treffer**.
- Jeden im Gefecht geworfenen  darfst du im Backup-Plan nutzen.  im Backup-Plan reduzieren **nicht** die max. Anzahl an -Würfeln, die du in deinem Zug werfen darfst.
- Offensive kannst du nicht einfach so erhöhen – du musst stattdessen einen **Trainingsversuch** machen: Bei einem Offensive-Trainingsversuch wirfst du -Würfel entsprechend deiner aktuellen Offensive. **Wirfst du hierbei keinen ?** Der Trainingsversuch ist erfolgreich. Nimm 1 Attributsbonus-Würfel, drehe ihn auf 1 und setze ihn in den Slot. Ist dort bereits ein Würfel? Dann erhöhe diesen stattdessen um 1 (bis zum Maximum von 6). **Wirfst du mindestens 1 ?** Du darfst deine Offensive nicht erhöhen, aber den TP für etwas anderes einsetzen.

Defensive

- Deine Defensive bestimmt die Anzahl -Würfel, die du in deinem Zug maximal werfen darfst. Sie werden nicht erschöpft, nachdem du sie genutzt hast.


- Im Gefecht kostet das Werfen von 1 -Würfel 1 Geschick.
 - Du darfst jedes geworfene  in 1 **Aktiv-Slot** deiner Gearloc-Matte setzen. Hierbei musst du das exakte Wurfresultat nutzen (z. B. darfst du 2 gewürfelte  nicht zu 1 -Würfel machen).
 - Die Ziffern auf -Würfeln in deinen Aktiv-Slots ist die Zahl an Schaden, die du verhinderst. Verringere dazu die -Würfel um die Menge an Schaden, die du erhältst.
- Beispiel:** Boomer hat in ihren Aktiv-Slots 1 - und 1 -Würfel. Ein Fiesling fügt ihr 1 Schaden zu. Sie kann sich entscheiden, entweder den -Würfel um 1 zu verringern oder den -Würfel aus dem Aktiv-Slot zu entfernen.
- Du musst immer zuerst -Würfel benutzen, wenn du Schaden erhältst, bevor du LP verringerst; Ausnahme: **Absoluter Schaden** reduziert immer direkt die LP.
 - Jeder -Würfel in 1 Aktiv-Slot reduziert die Anzahl an -Würfeln, die du in deinem Zug werfen darfst, um 1.

Beispiel: Boomer hat einen Defensive-Wert von 2. Sie wirft in ihrem Zug beide -Würfel und erhält  und . Sie entscheidet sich, beide Würfel in Aktiv-Slots zu setzen. Später in der Runde wird sie angegriffen und erhält 1 Schaden. Sie entscheidet sich dafür, den -Würfel aus ihrem Aktiv-Slot zu entfernen. In ihrem nächsten Zug dürfte sie nur 1 -Würfel werfen, weil sie noch 1 anderen -Würfel in einem Aktiv-Slot hat.

- Jeden im Gefecht geworfenen  darfst du im Backup-Plan nutzen.  im Backup-Plan reduzieren **nicht** die max. Anzahl an -Würfeln, die du in deinen Zügen werfen darfst.
- Defensive kannst du nicht einfach so erhöhen – du musst stattdessen einen **Trainingsversuch** machen: Bei einem Defensive-Trainingsversuch wirfst du -Würfel entsprechend deiner aktuellen Defensive. **Wirfst du hierbei keinen ?** Der Trainingsversuch ist erfolgreich. Nimm 1 Attributsbonus-Würfel, drehe ihn auf 1 und setze ihn in den Slot. Ist dort bereits ein Würfel? Dann erhöhe diesen stattdessen um 1 (bis zum Maximum von 6). Geworfene  darfst du in einem Defensive-Trainingsversuch genau 1x neu werfen! **Hast du (nach dem Neuwurf von ) noch  geworfen?** Du darfst deine Defensive nicht erhöhen, aber den TP für etwas anderes einsetzen.



Talent & Talent +1



- Jeder Gearloc startet mit einem einzigartigen Talent. Auf deinem Gearloc-Bogen kannst du nachlesen, was es tut.
- Jedes Talent kannst du dauerhaft upgraden, indem du 1x 6  in deinem Backup-Plan einsetzt (*Talent +1 Upgrade*). Auf deinem Gearloc-Bogen kannst du nachlesen, was sich ändert. Dieses Upgrade steht bis zum Ende des Abenteuers zur Verfügung.
- Sobald du dein Talent auf Talent +1 geupgraded hast, drehe deinen Gearloc-Chip als Anzeiger dafür auf die Seite mit den Sternen.

Angriffsform

(Nahkampf / Fernkampf / Nahkampf-Fernkampf)

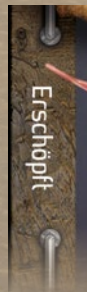
- Die Angriffsform bestimmt, wen du anzielen darfst. Gearlocs mit **Nahkampf** dürfen nur angrenzende Einheiten anzielen. Gearlocs mit **Fernkampf** dürfen jede beliebige Einheit anzielen. Gearlocs mit **Nahkampf-Fernkampf** haben ihre eigenen Regeln, die du auf dem entsprechenden Gearloc-Bogen nachlesen kannst.
- Deine Angriffsform bestimmt ebenfalls dein Startfeld auf der Gefechtsmatte (siehe S. 18).





Anders als Fähigkeitswürfel, werden - und -Würfel niemals erschöpft und sind in jedem Zug verfügbar... es sei denn natürlich, ihr trefft auf einen Golem... oder vielleicht einen Sumpfwurm. In diesem Fall haltet euch an mich! Ich hab das im Griff! Worauf ich hinaus will: Offensive und Defensive sind wichtig! Werft und nutzt diese Würfel oft!

2 BEREICH FÜR ERSCHÖPFTE WÜRFEL

- Nutzt du einen Fähigkeitswürfel, erschöpfe diesen nach Anwendung.
- Lege erschöpfte Würfel links neben deine Gearloc-Matte. Das ist der Bereich für erschöpfte Würfel. Sie stehen für den Rest des Gefechts nicht mehr zur Verfügung. Setze sie nach dem Gefecht zurück in ihre Slots auf deiner Gearloc-Matte.



- Manche Fähigkeiten der Fieslinge können dich zwingen, - oder -Würfel zu erschöpfen. Jeder dieser erschöpften Würfel verringert deine Offensive bzw. Defensive für den Rest des Gefechts um 1.

3 VORBEREITUNGSBEREICH

Die Abbildung deines Gearlocs auf der Matte dient als Vorbereitungsbereich während des Spiels.

- Platziere hier deinen Gearloc-Chip mit den aktuellen LP, wenn dein Gearloc sich nicht im Gefecht befindet.
- Erhältst du Puffer-LP, platziere sie hier.
- Einige Gearlocs nutzen diesen Bereich, um bestimmte Fähigkeitswürfel vorzubereiten, bevor sie diese im Gefecht einsetzen.



4 FÄHIGKEITEN-MATRIX

Fähigkeitwürfel

- Jeder Gearloc hat seine eigenen besonderen Fähigkeiten. Diese werden durch Fähigkeitswürfel dargestellt. Du beginnst das Abenteuer mit all deinen Fähigkeitswürfeln im Würfelvorratskasten; sie sind (noch) nicht im Spiel. Die Ausnahme sind deine Startfähigkeiten. Diese sind auf dem Gearloc-Bogen mit einem Kreis ○ versehen.
- Fähigkeitswürfel erhältst du durch Trainingspunkte (TP). Für je 1 TP darfst du dir 1 deiner Fähigkeitswürfel aus dem Vorrat nehmen und in den passenden Slot (du erkennst ihn an seiner Nummer) deiner Fähigkeiten-Matrix setzen. Es spielt dabei keine Rolle, welche Seite des Würfels nach oben zeigt (Ausnahme: Fähigkeitswürfel, die ihr als Zähler nutzt).
- Du darfst Fähigkeitswürfel (sofern nicht anders angegeben) nur 1x pro Gefecht nutzen. Wenn du einen Fähigkeitswürfel wirfst, musst du ihn jedoch nicht zwingend auch nutzen. Wenn dir das Wurfresultat nicht gefällt, darfst du ihn ungenutzt zurück in seinen Slot setzen. Nachdem du ihn jedoch genutzt hast, erschöpfe ihn.
- Einmal erhaltene Fähigkeitswürfel behältst du für den Rest des Abenteuers.
- Geworfene Fähigkeitswürfel, die Fieslingen Schaden zufügen, zählen **nicht** als Angriff.
- Auf deinem Gearloc-Bogen findest du eine Übersicht jeder Seite deiner Fähigkeitswürfel mit Erklärung. Dort wird ebenfalls erklärt, wo dieser Würfel nach dem Wurf hinkommt, z. B. in 1 Aktiv-Slot (A).

Wie du einen Fähigkeitswürfel einsetzt, unterscheidet sich. Manche führst du sofort aus (S), andere setzt du zunächst in Aktiv-Slots (A), wo sie dann ausgelöst werden. Einige Fähigkeiten setzt du in Gespeichert-Slots (G), wo sie für den Rest des Abenteuers verbleiben oder bis du dich entscheidest, sie zu nutzen. Um mehr darüber herauszufinden, wie deine Fähigkeitswürfel funktionieren, lies deinen Gearloc-Bogen.



Spezialisierungen

- Eine Spezialisierung besteht aus einem Set einzigartiger Fähigkeiten. Du findest die Bezeichnungen der Spezialisierungen auf der Gearloc-Matte hinter den ★-Symbolen im Attributsbereich. Die dazugehörigen Fähigkeitswürfel sind in der Fähigkeiten-Matrix mit farbigen Linien (in der Farbe des ★) verbunden.
- Fähigkeiten mit ★ sind Grundfähigkeiten, die du als 1. Fähigkeit einer Spezialisierung lernen musst.
- Einige Fähigkeiten haben Pfeile, die auf sie deuten und dafür keinen ★ neben ihrem Slot. Diese Fähigkeiten musst du der Reihe nach lernen – beginne also beim Slot mit ★ und dann den Pfeilen nach. Zeigen 2 Pfeile auf 1 Fähigkeit, benötigst du nur 1 der beiden vorhergehenden Fähigkeiten, um sie zu lernen.
- Du musst nicht alle Fähigkeiten einer Spezialisierung lernen, bevor du mit einer anderen Spezialisierung beginnst.



Verbrauchswürfel

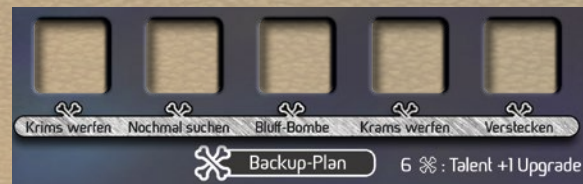
- Verbrauchswürfel (gelb) sind spezielle Fähigkeiten, die du nicht durch TP erlernen kannst, sondern die du durch Loot oder manche Backup-Pläne erhältst. Einige Gearlocs starten jedoch schon mit einem oder mehreren Verbrauchswürfeln (markiert mit ○).
- Wenn du 1 Verbrauchswürfel erhältst, setze ihn in den passenden Slot deiner Matte.
- Nachdem du einen Verbrauchswürfel genutzt hast, lege ihn zurück in den Würfelvorratskasten. Du musst ihn



erst wieder erhalten, bevor du ihn erneut nutzen kannst. Die Ausnahme sind Zähler: Diese bleiben das gesamte Abenteuer über auf deiner Gearloc-Matte.

- Wenn du 1 Verbrauchswürfel erschöpfen oder entfernen musst, lege ihn zurück in den Würfelvorratskasten.

5 BACKUP-PLAN (BP)



BP-Fähigkeiten

- In deinem Zug darfst du genau 1 BP-Fähigkeit genau 1x nutzen. Das schließt die Fähigkeiten von Backup-Plan Erweiterungen mit ein (siehe S. 23).
- Die Kosten für eine BP-Fähigkeit liegen zwischen 1 und 6 ⌘, wie du auf der Gearloc-Matte und auf dem Gearloc-Bogen nachlesen kannst.
- Nimm die entsprechende Anzahl ⌘ von links nach rechts aus dem BP, um die Kosten für die gewünschte Fähigkeit zu zahlen. ⌘ von ⚔- und 🛡-Würfeln legst du in den jeweiligen Würfelvorrat zurück. Fähigkeitswürfel, deren ⌘ du im BP genutzt hast, erschöpfst du.

Beispiel: Du hast 3 ⌘ im BP. Du kannst also in deinem Zug 1 BP-Fähigkeit mit Kosten von bis zu 3 ⌘ einsetzen.

⌘ verwalten

- ⌘, die du im Gefecht wirfst, darfst du in deinen BP setzen, auch außerhalb deines Zugs.
- ⌘ von ⚔- und 🛡-Würfeln im BP beeinflussen nicht die Anzahl dieser Würfel, die du in jedem deiner Züge werfen darfst (sie zählen also nicht gegen deine Offensive/ Defensive).
- Du darfst bis zu 5 ⌘ von Zug zu Zug in deinem BP speichern. Übrige ⌘ verfallen.
- Fülle die Slots des BP der Reihe nach von links nach rechts.
- Nutzt du ⌘, nimmst du diese von links nach rechts der Reihe nach. Setze danach ungenutzte ⌘ nach ganz links.
- ⌘ verbleiben in deinem BP, bis du sie genutzt hast, du KO gegangen bist oder bis zum Gefechtsende.

Multi-✂ Würfel

- Multi-✂ nehmen mehrere Slots im BP ein. Zeigt 1 Würfel z. B. ✂, lässt du 1 Slot leer und setzt dann den Würfel ein.
- Wenn du ✂ eines Multi-✂ Würfels nutzt, musst du stets den ganzen Würfel aus dem BP entfernen. Überschüssige ✂ dieses Würfels verfallen dabei.

Talent +1 Upgrade

- Du benötigst 6 ✂ für dein Talent +1 Upgrade. Behandle hierbei den 6. ✂ so, als ob er in einen Slot des BP gesetzt wäre.
- Drehe dann deinen Gearloc-Chip für den Rest des Abenteurers auf die Seite mit den Sternen, um die Aufwertung anzuzeigen.



✂ sind so eine Art Fehlschläge. Du wirst schnell herausfinden, dass die meisten Würfel, die du wirfst, mindestens 1 Seite mit ✂ haben. Oftmals sind genau sie es, die du nicht werfen willst. Sie spielen jedoch eine zentrale Rolle in deinem Entscheidungsprozess, denn du wirst immer die Option haben, diese ✂ in deinen Backup-Plan zu setzen und dort für Fähigkeiten zu nutzen.

6 AKTIV-SLOTS

- Setze deine geworfenen (A) -Würfel und Fähigkeitswürfel mit (VA), die du von Verbündeten erhältst, setzt du ebenfalls hier ein. Spezifische Auswirkungen dieser Fähigkeiten kannst du auf dem Gearloc-Bogen nachlesen.
- Würfel bleiben in Aktiv-Slots, bis du sie nutzt oder sie ausgelöst werden. In beiden Fällen werden sie anschließend erschöpft. Du musst immer überprüfen, ob Würfel ausgelöst werden – steht im Effekt ein „darfst“ ist das Auslösen optional. Du musst sie aus dem Aktiv-Slot entfernen, wenn a) das Gefechtsende erreicht ist oder b) du KO gegangen bist. Würfel mit (VA) gehen dann erschöpft an ihren Besitzer zurück.



7 GESPEICHERT-SLOTS

- Setze deine geworfenen Fähigkeitswürfel mit (G) in Gespeichert-Slots (sofern noch Platz ist).
- Gespeicherte Fähigkeitswürfel verbleiben hier (je nach Würfel) von Gefecht zu Gefecht, bis du sie einsetzt (und damit erschöpfst) oder sogar das gesamte Abenteuer über. Du **musst** sie jedoch erschöpfen, wenn du KO gehst (außer im Schwierigkeitsgrad Abenteurer – siehe S. 24).



Anmerkung: Du darfst jederzeit Fähigkeitswürfel aus Aktiv- und Gespeichert-Slots erschöpfen, wenn du dort Platz brauchst. Manche fiesen Fähigkeiten sorgen auch dafür, dass du Würfel aus diesen Slots entfernen musst. Erschöpfte Fähigkeitswürfel kommen immer in den Bereich für erschöpfte Würfel, (H) -Würfel legst du einfach in den Vorrat zurück.

8 LOOTBEREICH

- Wenn du dir normalen Loot oder Truhen nimmst, lege sie rechts neben deiner Matte ab.
- Eine Truhe gilt immer auch als Loot.
- Du kannst bis zu 4 Loot tragen. Hast du zu einem Zeitpunkt mehr als 4 Loot? Wähle sofort 4 davon aus, die du behältst und wirf den Rest ab.
- Loot wird auf Seite 22 genauer erklärt.



Jetzt, da ihr die Feinheiten eurer Gearlocs kennt, können wir euch die Gegenseite vorstellen: Fieslinge (und schließlich der Tyrann) sind es, die ihr bis zum Ende eures Abenteurers bekämpfen werdet.

Um den nächsten Abschnitt besser zu verstehen, nehmt euch 1er (1)-, 5er (5)- und 20er (20)-Fieslinge und am besten auch 1 Tyrannen-Chip. So könnt ihr sie euch beim Lesen der Regeln direkt ansehen. Nehmt außerdem den Referenzbogen „Fiese Fähigkeiten (FF)“ Also dann, seid ihr bereit? Los geht's!



FIESLING-CHIPS

Fieslinge sind der Widerstand, auf den ihr während eures Abenteuers treffen werdet. Jeder von ihnen hat seinen eigenen Chip und eigene Attribute und Fähigkeiten. Im Gefecht übernehmt ihr die Züge der Fieslinge nach den folgenden Regeln:

1 LEBENSPUNKTE

Dies ist die maximale Anzahl an LP, die der Fiesling haben kann. Schiebt so viele LP-Chips unter seinen Fiesling-Chip, wenn ihr ihn auf der Gefechtsmatte platziert.

2 INITIATIVE

Diese Zahl bestimmt den Platz des Fieslings in der Gefechtsreihenfolge. Ein Fiesling-Reihenfolge-Würfel wird benutzt, um diesen anzuzeigen.




3 ANGRIFFSFORM

Die Angriffsform bestimmt, wann ein Fiesling mit seinem Angriff in Reichweite seines Ziels ist.

Ein **Nahkampf-Fiesling** (☒) ist nur dann in Reichweite, wenn sein Ziel angrenzend steht. Ist das nicht der Fall? Dann greift er in diesem Zug nicht an (er wirft keine ⚔-Würfeln) und wendet keine Fähigkeiten an, die ein Ziel benötigen.

Ein **Fernkampf-Fiesling** (☒) ist immer in Reichweite zu seinem Ziel, egal wo es sich auf der Gefechtsmatte befindet.

4 FIESLING-TYP

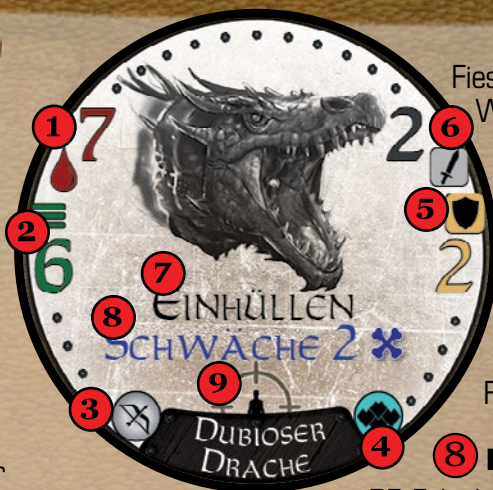
- | | | |
|---|--|--|
|  Troll |  Schuppen |  Sumpf |
|  Ork |  Goblin |  Bestie |

5 DEFENSIVE

Dies ist die Anzahl an 🛡-Würfeln, die dieser Fiesling in seinem Zug wirft (abzüglich der bereits aktiven 🛡-Würfeln, die ggf. aus vorigen Runden auf seinem Chip liegen). Geworfene 🛡 kommen auf seinen Fiesling-Chip. Sie gelten als aktiv. Ein Fiesling wirft auch dann 🛡-Würfeln, wenn er kein Ziel hat.

6 OFFENSIVE

Dies zeigt die Anzahl an ⚔-Würfeln an, die der Fiesling in seinem Zug gegen sein Ziel wirft (zählt als Angriff). Die Gesamtanzahl 🎲 entspricht dem Schaden, den er seinem Ziel zufügt (zugefügter Schaden zählt als Treffer). Zielt ein



Fiesling mehrere Gegner an, werden diese Würfel für jedes Ziel einzeln geworfen.

7 FIESE FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten (in **SCHWARZ**) sind immer aktiv. Auf dem Referenzbogen „Fiese Fähigkeiten“ (FF) könnt ihr mehr über die fiesen Fähigkeiten erfahren. Hat ein Fiesling mehrere Ziele, wendet ihr seine Fähigkeiten auf jedes dieser Ziele an.

8 BACKUP-PLAN DER FIESLINGE

BP-Fähigkeiten (in **BLAU** mit ☒-Symbol) lösen aus, wenn der Fiesling mit all seinen ⚔- und 🛡-Würfeln mindestens die Anzahl ☒ wirft, die auf dem Chip abgebildet sind. Alle geworfenen ☒ verfallen nach seinem Zug. *Hinweis: Zugbeginn / Zugende Viele Fähigkeiten nutzen diese Auslöser. Sie beziehen sich auf die Einheit mit dieser Fähigkeit bzw. mit diesem Zustand, es sei denn, die Fähigkeit sagt etwas anderes.*

9 ZIEL(E)

Ein **Nahkampf-Fiesling** zielt immer die **nächststehende** gegnerische Einheit an (und bewegt sich dann auf diese zu). Das ist die Einheit auf 1 Feld, das die wenigsten Schritte von ihm entfernt ist. Ist mehr als 1 Einheit gleich weit entfernt? Dann nutzt der Fiesling sein 🎯 zum Anzielen. Das Ziel (🎯) eines Fieslings ist entweder die **schwächste** (👤 wenigste LP) oder die **stärkste** (👤 meiste LP) gegnerische Einheit. Bei einem Unentschieden entscheidet ihr, welche Einheit angezielt wird.

Ein **Fernkampf-Fiesling** zielt nur mit seinem 🎯 an. Manche Fieslinge zielen mehrere Einheiten an (2 Einheiten oder 3 Einheiten) aber greifen 1 Ziel nicht mehr als 1x pro Zug an. Werft die ⚔-Würfeln für jedes Ziel einzeln.

10 ZUSÄTZLICHE FIESLINGE

Ein Fiesling mit 🧠 oder 🧠 legt in dem Moment, in dem ihr ihn auf der Gefechtsmatte platziert, 1 oder 2 🟡-Fieslinge oben auf den Gefechtsstapel (was das ist? – siehe S. 18).

11 DIAGONALE BEWEGUNG

Nur Fieslinge mit 🏹 können sich diagonal bewegen.







Fieslingpunkte

Es gibt 4 Arten von Fieslingen: Tyrannen, **1**-Punkt, **5**-Punkt und **20**-Punkt Fieslinge. Ihr erkennt sie an ihrem Bild (Tyrannen) bzw. der Punktzahl auf der Rückseite ihres Chips.

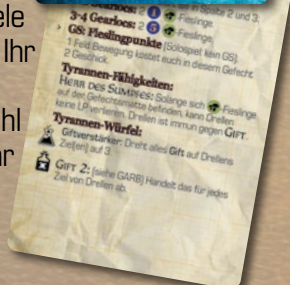
TYRANNEN

Tyrannen-Karte

Die Vorderseite einer Tyrannen-Karte gibt euch Informationen über den Tyrannen: Welchen Fiesling-Typen ihr im Abenteuer begegnen werdet, wie viel Fortschritt  ihr sammeln müsst, um ihn zu bekämpfen und natürlich wie viele Tage ihr maximal dafür Zeit habt . Ihr müsst den Tyrannen aber nicht sofort bekämpfen, sobald ihr die nötige Anzahl an  habt, aber spätestens bevor ihr die maximale Anzahl an Tagen  überschreitet – andernfalls habt ihr sofort verloren.

Die Tyrannen-Karte zählt gleichzeitig als Begegnung für den Tag, an dem ihr den Tyrannen bekämpft. Die Rückseite weist euch an, wie ihr das Gefecht aufbaut und erklärt die **Tyrannen-Fähigkeiten** und seinen **Tyrannen-Würfel**. Ihr müsst **nur** den Tyrannen besiegen (keine Fieslinge) um dieses Gefecht – und damit das Abenteuer – zu gewinnen.

Behandelt einen misslungenen Versuch, den Tyrannen zu besiegen, genauso wie ein verlorenes Gefecht. Werft die Tyrannen-Karte jedoch **nicht** ab, sondern legt sie an ihren Platz zurück. Ihr dürft einen neuen Versuch starten, solange ihr noch genug verbliebene Tage übrig habt.






Tyrannen-Chip

Jeder Tyrann hat seinen eigenen Chip, den ihr im Tyrannen-Gefecht wie einen Fiesling-Chip nutzt.



Tyrannen-Würfel

Jeder Tyrann mit  auf seinem Chip hat 1 einzigartigen Tyrannen-Würfel. Diesen werft ihr 1x in seinem Zug zusammen mit seinen - und -Würfeln und führt seinen Effekt aus.



Tyrannen-Begegnungen

Jeder Tyrann bringt eigene Tyrannen-Begegnungen mit sich. Diese habt ihr beim Spielaufbau in den Begegnungstapel gemischt.



Glückwunsch! Jetzt seid ihr bereit für das Gefecht! Nachdem ihr nun eure Feinde kennengelernt habt, zeigen wir euch, wo die Gefechte stattfinden werden.

Für den nächsten Abschnitt ist es hilfreich, wenn ihr euch die Gefechtsmatte nehmt und ein paar Fieslinge danebenstellt. Setzt den Rundenanzeiger ganz oben in die Gefechtsreihenfolge. Nehmt euch euren jeweiligen Gearloc-Chip und Reihenfolge-Würfel.

Wenn ihr weiterlest, stellt das Beschriebene zum besseren Verständnis gerne mit den Komponenten nach.

DIE GEFECHTSMATTE

Die Gefechtsmatte... ein Ort riskanter Manöver und erbarmungslosen Hauens und Stechens. Hier findet die gesamte Action statt, schaut sie euch also genau an!

1 GEFECHTSREIHENFOLGE

1 Runde im Gefecht besteht aus **1 Zug jeder Einheit**. Die Gefechtsreihenfolge zeigt an, wer gerade am Zug ist. Sie zeigt außerdem an, wer noch alles seinen Zug machen wird und in welcher Reihenfolge.

- Setzt den **Rundenanzeiger ganz oben** in die Leiste. Er bleibt dort das gesamte Abenteuer. Dreht ihn zu Beginn jedes Gefechts auf die R1-Seite (Runde 1).
- Dreht den Rundenanzeiger zu Beginn jeder Runde um 1 (R2, R3, ...) hoch (außer in Runde 1).
- Der Rundenanzeiger geht nur bis R5. Zu Beginn der Runde 6 dreht ihr den Würfel auf (**Zermürbung**). Bis zum Gefechtsende bleibt er auf Zermürbung stehen: Ab Beginn von Runde 6 und bis zum Ende des Gefechts gilt: Am Rundenanfang jeder -Runde verlieren **alle** Einheiten auf der Gefechtsmatte je 1 LP. Dies zählt nicht als Schaden und kann auf keine Weise vermieden werden! Außerdem dürfen sich ab jetzt alle Einheiten auch **diagonal** bewegen.
- Die Gefechtsreihenfolge ist bei Gefechtsbeginn so angeordnet, dass der Reihenfolgewürfel mit der höchsten Zahl oben ist und die Zahlen nach unten hin kleiner werden.

Platzierung der Reihenfolge-Würfel (vor Gefechtsbeginn)

- Jeder Fiesling hat eine Initiative (). Dieser Wert wird auf seinem Chip angezeigt. Die Initiative bestimmt, auf welcher Position der Gefechtsreihenfolge dieser Fiesling das Gefecht beginnt. Um das anzuzeigen, gibt es 4 Reihenfolge-Würfel – 1 farblich passenden für jede Spalte auf der Gefechtsmatte. Je nachdem in welcher Spalte der Fiesling die Gefechtsmatte betritt, nutzt ihr den jeweils passenden Reihenfolge-Würfel. Dreht ihn auf den Wert, den die Initiative des Fieslings angibt.

Beispiel: Ihr platziert 1 Fiesling mit Initiative 3 in Spalte 1 (). Nehmt also den blauen Reihenfolge-Würfel, dreht ihn auf 3 und setzt ihn in die Gefechtsreihenfolge.

Setzt die Reihenfolge-Würfel jedes Fieslings in der Gefechtsreihenfolge wie folgt ein: Höchste Zahl nach oben, dann in absteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand der Initiative bricht jeweils die kleinere Spaltenzahl den Gleichstand.

Beispiel: Der Fiesling mit Initiative 3 aus Spalte 1 () kommt über den Fiesling mit Initiative 3 aus Spalte 3 ()

- **Jeder Gearloc:** Wirf deinen Reihenfolge-Würfel, um deinen Platz in der Gefechtsreihenfolge zu bestimmen.



Bei jedem Gleichstand in der Gefechtsreihenfolge, an dem Gearlocs beteiligt sind, entscheidet ihr zusammen, wer zuerst an die Reihe kommt.

Beispiel: Du würfelst eine 3 mit deinem Gearloc. Du darfst entscheiden, ob du deinen Würfel vor dem Fiesling mit Initiative 3 aus Spalte 1 (⊕) einsetzt, oder danach.

Reihenfolge-Würfel im Gefecht

- Nachdem ihr die Reihenfolge-Würfel vor dem Gefecht eingesetzt habt, sind die Zahlen darauf für das restliche Gefecht nicht mehr relevant. Während des Gefechts können bestimmte Fähigkeiten die Gefechtsreihenfolge verändern, aber immer nur in Relation zu den aktuellen Plätzen der Würfel untereinander.

Beispiel: Tantrum kann den Reihenfolge-Würfel seines Ziels um 3 Plätze nach unten schieben.

- Setzt Einheiten, die erst nach Runde 1 dem Gefecht beitreten, immer ganz oben oder ganz unten in die Gefechtsreihenfolge: Setzt alle Gearlocs, Tyrannen und 20-Fieslinge stets in den obersten Platz in der Gefechtsreihenfolge (egal, welche Zahl ihr ≡ zeigt). Setzt alle 1- und 5-Fieslinge stets in den untersten Platz in der Gefechtsreihenfolge. Bei Gleichständen verfährt wie bei der Platzierung vor Gefechtsbeginn.
- Ändert ihr den Platz eines Reihenfolge-Würfels im Gefecht, so tut ihr das immer erst nach dem Rundenende der aktuellen Runde (Ausnahme: **INSPIRIEREN**). Als Erinnerung könnt ihr den entsprechenden Reihenfolge-Würfel herausnehmen und direkt neben der Leiste platzieren.

2 STARTFELDER DER FIESLINGE

Die **farbigen Felder** sind die **Startfelder der Fieslinge**. Nahkampf-Fieslinge (⊗) starten auf ⊗-Feldern, Fernkampf-Fieslinge (⊗) starten auf ⊗-Feldern. Der Fiesling, der als erstes die Gefechtsmatte betritt, kommt in Spalte 1 (⊕), der zweite in Spalte 2 usw. Durch Bewegung kann sich im Laufe des Gefechts die Spalte der Fieslinge ändern. Legt daher 1 Spaltenmarker der entsprechenden Farbe zwischen Fiesling-Chip und LP, sobald er die Gefechtsmatte betritt. So könnt ihr auch den Reihenfolge-Würfel immer zuordnen.

3 STARTFELDER DER GEARLOCS

Die **grauen Felder** sind die **Startfelder der Gearlocs**. Ein Gearloc mit **Nahkampf** startet auf 1 ⊗-Feld, ein Gearloc mit **Fernkampf** startet auf 1 ⊗-Feld. Ein Gearloc

mit **Nahkampf-Fernkampf** startet auf einem grauen Feld deiner Wahl. Ihr dürft Gearlocs in 1 Spalte eurer Wahl platzieren, es dürfen auch 2 in der gleichen Spalte starten (aber nie auf dem gleichen Feld).

4 BEWEGUNG

Einheiten dürfen sich nur auf freie, angrenzende Felder bewegen. Nur Fieslinge mit ⊕ können sich auch diagonal bewegen. Einheiten dürfen sich nie durch andere Einheiten hindurch bewegen. 2 Einheiten dürfen niemals das gleiche Feld besetzen.

„ANGRENZEND“

Wenn die Anleitung und Spieleffekte von „angrenzend“ sprechen, ist immer orthogonal angrenzend gemeint (oben, unten, links, rechts). Diagonale Felder zählen nie als angrenzend, außer die Regel oder der Effekt lässt dies ausdrücklich zu.

DAS GEFECHT

GEFECHTSAUFBAU


Die meisten Begegnungen resultieren in einem Gefecht ✖. Wenn es zu einem Gefecht kommt, müsst ihr meistens einen Gefechtsstapel (GS) bauen. Dafür steht dort am häufigsten **GS: Fieslingpunkte** als Teil des Gefechtsaufbaus. Manchmal werdet ihr aber auch dazu aufgefordert, einen bestimmten Fiesling zu „suchen“.

GEFECHTSSTAPEL (GS) BAUEN

Vor jedem Gefecht baut ihr zuerst den Gefechtsstapel (GS). Er enthält die Fieslinge, die ihr für einen Erfolg besiegen müsst. Dazu nehmt ihr Fieslinge aus den zu Spielbeginn zusammengestellten Vorräten. Mit Ausnahme der von euch ausgekundschafteten und somit bereits aufgedeckten Fieslinge, bleiben Fieslinge im GS immer verdeckt. Im GS ist die Reihenfolge der Fieslinge von oben nach unten 20 – 5 – 1.

Manche Begegnungen erfordern einen bestimmten Fiesling oder Fieslingtyp. Sollt ihr einen bestimmten Fiesling(typ) „suchen“, geht wie folgt vor: **Sucht zuerst in den Vorräten** der Fieslinge nach diesem Fiesling(typ). Wenn ihr ihn gefunden habt, mischt danach den entsprechenden Vorrat (mit Ausnahme ausgekundschafteter Fieslinge, die ihr nachher wieder oben darauflegt). Ist er nicht darin? **Dann sucht im Ablagestapel**. Ist er nicht darin? **Dann sucht bei den inaktiven Fieslingen**. Habt ihr Vorräte durchsucht? Dann mischt diese anschließend.

AUFBAU-ÜBERSICHT

Beispiel: Ihr sollt 1 **5**-Drachen suchen. In diesem Fall sucht ihr also 1 Fiesling mit „Drache“ im Namen. Dieser gehört zum Fieslingtyp Schuppen . Ihr spielt gegen den Goblin König, also sind keine Fieslinge dieses Typs in den Vorräten und im Ablagestapel. Ihr findet den gesuchten Fiesling (im Grundspiel gibt es nur den Dubiosen Drachen) bei den inaktiven Fieslingen.

Hinweis: Auf diese Weise kann es dazu kommen, dass ihr während eures Abenteuers Fieslinge in die Vorräte mischt, die nicht den Vorgaben durch die Tyrannen-Karte entsprechen – und dort auch verbleiben.

Den „**nächsten**“ Fiesling suchen: Sollt ihr den „nächsten“ Fiesling eines bestimmten Typs suchen, sucht ebenfalls zuerst in den Vorräten, dann im Ablagestapel und dann bei den inaktiven Fieslingen. Deckt dabei von den Vorräten so lange Fieslinge auf, bis ihr den ersten gesuchten Fiesling gefunden habt. Mischt anschließend den entsprechenden Vorrat (mit Ausnahme ausgekundschafteter Fieslinge, die ihr nachher wieder oben darauflegt).

FIESLINGPUNKTE

GS: Fieslingpunkte heißt, dass ihr den **Gefechtsstapel** mit den aktuellen **Fieslingpunkten** zusammenstellen sollt. Folgt dazu den 3 folgenden Schritten:

- **Schritt 1:** Multipliziert den **aktuellen Tag** mit der **Anzahl Gearlocs** (z. B. Tag 4 x 3 Gearlocs = 12 Fieslingpunkte). Das sind die notwendigen Fieslingpunkte.
- **Schritt 2:** Zieht Fieslinge von den Vorräten entsprechend der notwendigen Fieslingpunkte. **Zieht dabei immer zuerst Fieslinge mit der größtmöglichen Zahl**, bis ihr die notwendige Anzahl Fieslingpunkte erreicht.

Beispiel: Bei 12 Fieslingpunkten zieht ihr 2 **5**- und 2 **1**-Fieslinge (statt etwa 12 **1**).

- **Schritt 3:** Stapelt sie so, dass höherpunktige Fieslinge stets oben auf liegen (z. B. 2 **1**- und 2 **5**-Fieslinge stapelt ihr von oben nach unten 5–5–1–1).

Einfach, oder? Vergesst dabei nicht, andere Faktoren (z. B. Fähigkeiten oder Angaben auf der Begegnung) einzubeziehen. Manchmal können diese die Fieslingpunkte beeinflussen, bevor ihr den GS zusammenstellt (von 18 Fieslingpunkten auf 20 zu kommen, macht einen gewaltigen Unterschied bei der Zusammenstellung des GS!). Es kommt auch vor, dass ihr Fieslinge erst hinzufügt, nachdem ihr den GS zusammengestellt habt. Ihr legt sie dann auf den GS oder schiebt sie unter den GS. Das wird alles auf der Begegnung beschrieben, also lest sie genau!

Jetzt, da ihr wisst, wie man den Gefechtsstapel erstellt, sehen wir uns den gesamten Gefechtsaufbau einmal an:

1. Handelt „Vor dem Gefecht“-Effekte und -Fähigkeiten ab (z. B. Tantrums *Wut*).
2. Nutzt die Angaben auf der Begegnung, um den GS zu erstellen.
3. Platziert den obersten Fiesling des GS in Spalte 1 und auf dem Feld, das seiner Angriffsform entspricht. Legt den Spaltenmarker unter ihn (damit ihr wisst, welcher Reihenfolge-Würfel zu ihm gehört), gebt ihm seine LP und stellt seinen Reihenfolge-Würfel auf seine Initiative. Macht nun dasselbe für Spalte 2, 3 und 4 – bis sich entweder 4 Fieslinge auf der Gefechtsmatte befinden oder der GS leer ist (siehe S. 17 für Details zur Platzierung und Reihenfolge).
4. Werft die Reihenfolge-Würfel der Gearlocs und setzt sie in die Gefechtsreihenfolge.
5. Platziert die Gearlocs und Verbündete auf Felder der Gefechtsmatte, die ihrer Angriffsform entsprechen.
6. Stellt den Rundenanzeiger auf R1.
7. Handelt „Gefechtsbeginn“-Effekte und -Fähigkeiten ab (z. B. Pickets *Schildwall*).

Ihr seid nun bereit für das Gefecht! Jede Einheit wird nacheinander ihren Zug durchführen, beginnend beim obersten Platz der Gefechtsreihenfolge.

WÄHREND DES GEFECHTS

DER GEFECHTSSTAPEL

Auch während des Gefechts können sich noch Fieslinge im GS befinden (z. B., wenn er vor dem Gefecht aus mehr als 4 Fieslingen bestand oder durch Fähigkeiten wie **ALARM**, die dem GS zusätzliche Fieslinge hinzufügen). Diese Fieslinge werden erst dann dem Gefecht beitreten, wenn sich weniger als 4 Fieslinge auf der Gefechtsmatte befinden. Ist dies der Fall, betreten so viele Fieslinge nach dem aktuellen Rundenende die Gefechtsmatte, dass sich wieder 4 Fieslinge im Gefecht befinden.

Fiesling betritt das Gefecht: Nehmt den 1. verfügbaren Spaltenmarker und Reihenfolge-Würfel (siehe S. 18, „Reihenfolge-Würfel im Gefecht“). Platziert den Fiesling auf dem Feld, das seinem Spaltenmarker und seiner Angriffsform (Nahkampf oder Fernkampf) entspricht. Ist dieses Feld besetzt, platziert den Fiesling auf dem 1.

freien Feld, das seiner Angriffsform entspricht (bei Spalte 1 beginnend aufwärts). Sind alle Felder seiner Angriffsform besetzt, platziert ihn auf 1 Feld der anderen Angriffsform (beginnt dabei wieder bei Spalte 1).

Besiegte Fieslinge

Fieslinge, die ihr besiegt, legt ihr auf den Ablagestapel für besiegte Fieslinge. Aus diesem mischt ihr neue **1**, **5** und **20** Vorräte zusammen, sobald diese leer sind.

ZUG EINES GEARLOCS


Gearlocs: Bewegen und Anzielen

- Als Gearloc mit **Nahkampf** darfst du in deinem Zug deine verfügbare Anzahl Geschick nutzen, um dich ebenso viele Felder (nicht diagonal) auf der Gefechtsmatte zu bewegen. Danach darfst du 1 angrenzende Einheit anzielen.
- Als Gearloc mit **Fernkampf** darfst du dich auf dieselbe Weise bewegen. Du darfst 1 Einheit deiner Wahl auf der Gefechtsmatte anzielen.
- Als Gearloc mit **Nahkampf-Fernkampf** darfst du dich auf dieselbe Weise bewegen und danach 1 angrenzende Einheit anzielen. Auf deinem Gearloc-Bogen kannst du nachlesen, unter welchen Bedingungen du auch nicht-angrenzende Fieslinge anzielen darfst.

Einige Gearloc-Fähigkeiten lassen dich auch nicht-angezielte Fieslinge, Felder auf der Gefechtsmatte oder sogar mehrere Fieslinge treffen.

Der Gearloc-Zug-Ablauf


Loot: Soweit nicht anders angegeben kannst du Loot jederzeit während deines Zugs nutzen (sogar, bevor Zustände wie Gift auslösen).

- 1. Zugbeginn:** Handle alle Zustandswürfel auf deinem Gearloc-Chip ab.
- 2. Bewegen:** Du darfst Geschick nutzen, um dich ebenso viele freie Felder weit zu bewegen (nicht diagonal!).
- 3. Ziel wählen:** Wähle 1 Ziel für deine -Würfel, Fähigkeiten und/oder den Backup-Plan.
- 4. Würfel wählen und werfen:** Dein nach dem Bewegen verbliebenes Geschick gibt an, wie viele Würfel du maximal noch werfen darfst. Die Würfel, die

dir hierbei zur Verfügung stehen, werden durch deine aktuelle Offensive, Defensive und zur Verfügung stehende Fähigkeiten bestimmt.

Du musst alle gewählten Würfel gleichzeitig werfen.

Beispiel: Du hast Offensive 2, Defensive 1 und 3 Fähigkeitenwürfel zur Verfügung. Du darfst also eine Kombination dieser 6 Würfel wählen. Du hast Geschick 3 und hast dich in diesem Zug nicht bewegt, darfst also bis zu 3 dieser 6 Würfel werfen. Hast du dich 1 Feld bewegt, darfst du nur noch bis zu 2 dieser 6 Würfel werfen.


Zur Erinnerung: Als Nahkampf-Gearloc darfst du -Würfel nur werfen, wenn du angrenzend zu deinem Ziel stehst.

5. Wurf auswerten: Siehe nächster Abschnitt.



6. Reaktion der Fieslinge: Manche Fieslinge haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie angegriffen werden.

7. Zugende

Wurf auswerten

Anmerkung: Du musst keinen der geworfenen Würfel nutzen (es sei denn, die Beschreibung der Fähigkeit auf deinem Gearloc-Bogen sagt etwas anderes). Wenn du z. B. 1 -Würfel erfolgreich wirfst und dann feststellst, dass du einen **Schattenwolf** mit **KONTER** angreifst, den du doch noch nicht treffen willst, musst du das Wurfresultat nicht nutzen. Oder wenn du mit Patches Verbandstasche nur 1 LP heilen könntest statt 3, kannst du dich entscheiden, diesen Würfel nicht zu verwenden. Erschöpfe ihn dann nicht, sondern setze ihn zurück in seinen Slot der Fähigkeiten-Matrix. Genutztes Geschick erhältst du aber nicht zurück!

Nachdem du deine Würfel geworfen hast, darfst du folgende Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl durchführen:

- **Schaden und Effekte mit Ziel anwenden:** Wende  Schaden und jeglichen anderen Schaden sowie die Effekte deiner Fähigkeiten auf dein Ziel an.
- **Schaden und Effekte ohne Ziel anwenden:** Manche Fähigkeiten darfst du auf Einheiten anwenden, die du nicht angezielt hast; andere sofortige Effekte wendest du gar nicht auf andere Einheiten an.
- **Aktive, Gespeicherte und BP-Würfel einsetzen:** Setze jedes geworfene , das du nutzen willst, in 1 freien Aktiv-Slot. Bestimmte Fähigkeitswürfel darfst du ebenfalls in 1 freien Aktiv-Slot (A) oder Gespeichert-Slot (G) oder den Aktiv-Slot eines

Verbündeten (VA) setzen. Welche Fähigkeitswürfel du in welchen Slot setzen darfst, steht auf deinem Gearloc-Bogen. Geworfene ✂ darfst du von links nach rechts in die Slots deines BP setzen.

- **Backup-Plan nutzen:** Du darfst deinen BP 1x pro Zug nutzen. Entferne eine Anzahl ✂, um 1 BP-Fähigkeit mit diesen Kosten auszuführen.

ZUG EINES FIESLINGS

FIESE FÄHIGKEITEN

Jede Fähigkeit der Fieslinge ist einzigartig und wird zu einem bestimmten Zeitpunkt im Gefecht aktiviert. Wenn ihr einen Fiesling auf der Gefechtsmatte platziert, lest seine Fähigkeit(en) auf dem Referenzbogen „Fiese Fähigkeiten“ (FF) nach, damit ihr wisst, wann ihr sie anwendet. Nahkampf-Fieslinge müssen für Fähigkeiten, die ein Ziel benötigen (z. B. **GIFT**, **ZERSETZEN** usw.) angrenzend zu einem Ziel sein.

Fieslinge: Bewegen und Anzielen

⊗-Fieslinge bewegen sich nicht und zielen 1–3 gegnerische Einheit(en) auf der Gefechtsmatte an.



⊗-Fieslinge bewegen sich bis zu 2 Felder pro Zug. Bewegt sie immer auf die nächststehende gegnerische Einheit zu (die mit den wenigsten freien, angrenzenden Feldern dazwischen) und zielt diese an. Sind 2 oder mehr gegnerische Einheiten gleich weit entfernt, nutzt ihr die ⦿ Angabe (siehe S. 15). Gibt es immer noch einen Gleichstand? Dann entscheidet ihr, wer angezielt wird. Ein ⊗-Fiesling wählt immer den kürzesten Weg zu seinem Ziel. Gibt es mehrere kürzeste Wege? Dann entscheidet ihr, welchen er wählt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass es keinen möglichen Weg zu irgendeiner gegnerischen Einheit gibt, zielt der Fiesling niemanden an und ihr bewegt den Fiesling nicht. Bewegt den Fiesling ebenfalls nicht, wenn er bereits angrenzend zu 1 Gegner steht.

Wichtig: Ein ⊗-Fiesling mit mehreren Zielen wird sich nicht automatisch so bewegen, dass er möglichst viele gegnerische Einheiten treffen kann. Gibt es 2 gleich lange Wege, die ihn entweder angrenzend zu 1 Gegner oder 2 Gegnern bringen würden, entscheidet ihr, welchen Weg er nimmt!

Der Fiesling-Zug-Ablauf

- 1. Zugbeginn:** Alle Zustände auf dem Fiesling lösen aus (z. B. **Bluten**, **Gift** usw.).
- 2. Ziel(e) bestimmen.**
- 3. Bewegen:** Bewegt den Fiesling, wenn er ein ⊗-Fiesling ist und nicht bereits angrenzend zu mindestens 1 Gegner steht.
- 4. Fähigkeiten:** Jede Fähigkeit, bei der kein bestimmter Zeitpunkt angegeben ist, zu dem sie aktiviert wird, löst nun – wenn möglich – aus.
- 5. Würfel werfen:** Werft so viele 🛡-Würfel wie auf dem Fiesling-Chip angegeben (abzüglich bereits auf dem Fiesling liegender 🛡-Würfel). Werft 🗡-Würfel, wenn das Ziel des Fieslings in Reichweite ist. Zielt der Fiesling mehrere Einheiten an, werft die 🗡-Würfel für jede dieser Einheiten einzeln. Beginnt dabei immer mit der schwächsten Einheit (wenigste LP). Denkt daran, bei Tyrannen den Tyrannen-Würfel zu werfen.
- 6. Wurf auswerten:** Platziert zuerst alle geworfenen 🗡 auf dem Fiesling. Wendet danach die Summe der 🗡 als Treffer auf sein Ziel an und löst durch ✂ aktivierte Effekte aus. Wertet bei Tyrannen noch den Effekt ihres Tyrannen-Würfels aus.
- 7. Gearloc-Reaktionen:** Setzt Gearloc-Fähigkeiten ein, die durch Angriff bzw. Treffer ausgelöst werden!
- 8. Zugende**

KO UND GRUPPEN-KO

KO GEHEN

Du gehst KO, wenn du deinen letzten LP verlierst. Nimm deinen Gearloc-Chip und Reihenfolge-Würfel sofort von der Gefechtsmatte und platziere sie in deinem Vorbereitungsbereich. Nimm alle Würfel aus Aktiv-, Gespeichert- und BP-Slots (erschöpfe hierbei Fähigkeitswürfel). Loot behältst du, aber du kannst diesen nicht nutzen, solange du KO bist.

Du kannst, solange dein Gearloc KO ist, die Züge der Fieslinge für deine Gruppe übernehmen – oder einfach Popcorn holen gehen. Manche Gearlocs (wie Patches) können KO gegangene Gearlocs wiederbeleben. Die Fähigkeiten dazu findest du auf dem entsprechenden Gearloc-Bogen.



Es kann durchaus passieren, dass ihr während eines Gefechts KO geht. Das passiert öfter als ihr denkt, besonders nach einem echt miesen Würfelwurf. Lasst euch davon nicht entmutigen! Hin und wieder KO zu gehen gehört zum Leben eines furchtlosen Gearlocs dazu.

GRUPPEN-KO

Wenn ihr das Pech habt, dass all eure Gearlocs gleichzeitig KO sind, endet das Gefecht sofort (Misserfolg) – aber das Abenteuer geht weiter. Werft die Begegnung ab. Überspringt *Phase 3: Belohnung* und geht direkt zu *Phase 4: Erholung* über. Jeder Gearloc: Hast du keinen Loot, mit dem du dich heilen kannst, musst du als individuelle Option Aufpäppeln wählen, dich also auf volle LP heilen.

AUSGANG EINES GEFECHTS

ERFOLG

Jeder Gearloc: Erschöpfe alle Würfel aus deinen Aktiv-Slots und dem BP. Würfel in Gespeichert-Slots darfst du dort lassen. Setze alle erschöpften Fähigkeitswürfel zurück in ihre Slots in der Fähigkeiten-Matrix. Entferne Puffer-LP vom Vorbereitungsbereich deiner Gearloc-Matte. Platziere deinen Gearloc-Chip mit den übrigen LP in deinem Vorbereitungsbereich und gehe zu *Phase 3: Belohnung* über. (Eine detaillierte Übersicht der Phasen findest du auf S. 9).

MISSERFOLG

Jeder Gearloc: Erschöpfe alle Würfel aus deinen Aktiv-Slots, Gespeichert-Slots und dem BP. Setze alle erschöpften Fähigkeitswürfel zurück in ihre Slots in der Fähigkeiten-Matrix. Platziere deinen Gearloc-Chip in deinem Vorbereitungsbereich.

Schwierigkeitsgrad Abenteurer: Bedenke, dass du deine Würfel in Gespeichert-Slots behalten darfst.

Dann legt alle unbesiegten Fieslinge verdeckt unter die entsprechenden Vorräte und geht direkt zu *Phase 4: Erholung* über.

LOOT (NORMAL & TRUHEN)

Um eine Chance zu haben, den Tyrannen zu besiegen, solltet ihr auf dem Weg nach Loot Ausschau halten. Nichts ist besser als cooles Zeug in den Taschen! Hier ein paar wichtige Infos zu Loot:

- Es gibt 2 Arten von Loot: Es gibt den sogenannten „normalen Loot“ und es gibt Truhen. Truhen zählen immer auch als Loot, sind aber eben kein normaler Loot – sondern etwas besonderes! Wenn ihr also nur „Loot“ lest, meinen wir normalen Loot und auch Truhen. Steht dort aber „normaler Loot“, ist nur dieser bzw. bei Truhen sind nur diese gemeint.
- Du darfst zu jeder Zeit maximal 4 Loot tragen. Erhältst du mehr? Wähle 4 aus, die du behältst und wirf den Rest ab.
- Manchen Loot kannst du mehrmals nutzen – du findest dafür einen Anzeiger rechts oben auf dem Loot. Drehe die Karte entsprechend, um anzuzeigen, wie oft du ihn noch nutzen darfst. Nachdem du solchen bzw. nur 1x zu verwendenden Loot vollständig genutzt hast, musst du ihn abwerfen.
- Wenn es nicht anders angegeben ist, darfst du Loot außerhalb des Gefechts zu jedem Zeitpunkt abwerfen.
- Im Gefecht darfst du Loot – außer anders angegeben – nur in deinem Zug nutzen.
- Truhen bleiben mit der Truhenseite nach oben liegen, bis du sie vollständig geknackt





Wenn du 1 Truhe knackst, kannst du nachhalten, wie viele Voraussetzungen du bereits erfüllt hast, indem du die Rohre auf der Karte mit den Punkten am rechten Rand deiner Gearloc-Matte verbindest. Erfüllst du die 3. Voraussetzung, ist die Truhe geknackt: Drehe die Karte auf die Rückseite. Du darfst sie jetzt als Loot nutzen.



hast. Sie zählen jedoch bereits zum Maximum von 4 Loot hinzu.

• Schlüsselwörter auf Loot:

- **Schwer:** Zählt als 3 Loot.
- **Permanent:** Bleibt nach Nutzung liegen.
- **Backup-Plan Erweiterungen:** Hier erhältst du zusätzliche BP-Fähigkeiten. Die Anzahl  zeigen an, für wie viele  aus deinem BP du sie nutzen darfst. Es gilt trotzdem das Maximum von 1 BP-Nutzung pro Zug.

SCHLÖSSERKNACKEN

Schlösserknacken braucht ihr für Truhen und manche Begegnungen. Dazu nutzt ihr die 4 Schlösserknack-Würfel, bestehend aus 1 Intuitions-Würfel und 3 Dietrich-Würfeln. Wie diese genau funktionieren, könnt ihr auf dem GARB nachlesen.

Jeder Gearloc: Du hast pro Tag in *Phase 4: Erholung* 1 Schlösserknack-Versuch. Du darfst 1 eigene Truhe knacken oder 1 anderen Gearloc bei seiner Truhe helfen. Einmal erfüllte Voraussetzungen bleiben erfüllt und du darfst beim nächsten Versuch an dieser Stelle weitermachen (du musst nicht wieder von vorne beginnen).

VERSCHIEDENES




ZUSTANDSWÜRFEL

Es gibt 2 Arten von Würfeln, welche die verschiedenen Zustände anzeigen. Platziert sie im Gefecht auf dem Gearloc- oder Fiesling-Chip, um anzuzeigen, welche Zustände aktiv sind oder auf die Einheit angewendet werden. Jeder Zustand darf nur 1x auf einer Einheit liegen. Müsst ihr einen zweiten Würfel mit demselben Zustand auf ihr platzieren, ersetzt damit den ersten, selbst wenn der neue Würfel niedriger ist. Manchmal findet ihr die Bezeichnung „negative Zustände“ – das sind:






Gift Schwäche Betäubt Blockiert Angst Bluten





FORTSCHRITT

Fortschritt  zeigt euch an, wie weit ihr auf dem Weg zum Tyrannen gekommen seid. Stapelt alle erfolgreich abgeschlossenen Begegnungen leicht versetzt übereinander, sodass euer gesamter  sichtbar ist. Sobald ihr mindestens so viel  habt wie auf der Tyrannen-Karte

angegeben, dürft ihr in der nächsten *Phase 2: Begegnung* (statt eine Begegnung zu ziehen) gegen den Tyrannen kämpfen.

GEFÄHRLICHE GESCHOSSE (OPTION BEI MANCHEN BEGEGNUNGEN)


Musst du eine Partie *Gefährliche Geschosse* spielen, gehe wie folgt vor: Du und 1 Gegner (jemand von euch übernimmt diese Rolle) stapeln jeweils 10 LP vor sich. Wähle dann aus den , - und **Zustandswürfeln** (aber dabei nur diese, die **Gift**, **Schwäche** und **Betäubt** darauf haben) genau 3 Würfel aus, wobei du dir maximal 2 gleiche nehmen darfst. Diese 3 Würfel stehen dir für dieses „Minispiel“ zum Würfeln zur Verfügung. Der Gegner spielt immer mit 2 - und 1 **Zustandswürfel**.



Nach der Wahl der Würfel geht es los: Der Gegner wirft seine 3 Würfel zuerst – dann wechselt ihr euch immer ab. Nach dem Wurf geht ihr stets jeweils wie folgt vor:  legt ihr auf eure LP. -Würfel nutzt ihr, um den LP eures Gegenübers Schaden zuzufügen.  und  funktionieren dabei wie üblich. Für die Ergebnisse des Zustandswürfels gilt:


Gift: Normale Regel (legt den Würfel auf den LP Stapel des anderen Spielers und fügt # *Absoluten Schaden* zu, bevor dieser Spieler würfelt – dann reduziert die # darauf um 1).

Schwäche: Wählt # Anzahl Würfel, die der andere Spieler im nächsten Wurf nicht werfen darf.

Betäubt: Der andere Spieler setzt für seinen nächsten Wurf aus.

 im Wurf des Gegners bewirken nichts. Aber für dich als Gearloc gibt es einen **Gefährliche Geschosse-BP**. Sie werden aber nicht gespeichert, sondern du **musst** sie in dem Zug einsetzen, in dem du sie geworfen hast (anders als im Gefecht):


 – Entferne 1 Würfel von deinem LP-Stapel oder dem Gegner (1 Zustand oder 1 -Würfel).

 – Platziere den Zustand **Betäubt** auf dem Gegner.

 – *Sofortiger Knockout* – du hast sofort gewonnen!


Entferne alle LP des Gegners, um zu gewinnen. Sind deine 10 LP vor denen des Gegners aufgebraucht, verlierst du.


PUFFER-LP

Platziere die entsprechende Anzahl LP in den Vorbereitungsbereich – dies sind die Puffer-LP. Erhältst du Schaden, entferne zuerst -Würfel, dann Puffer-LP und



dann erst deine eigenen LP. Puffer-LP werden nicht berücksichtigt, wenn es darum geht, wer von einem Fiesling angezielt wird (Stärkster/ Schwächster). Du darfst gleichzeitig mehrere Stapel Puffer-LP von mehreren Fähigkeiten haben. Hast du keine LP mehr außer Puffer-LP, gehst du KO.

SCHADENSARTEN

Schaden: Reduziert die LP einer Einheit. Die Anzahl Schaden kann durch -Würfel und Fähigkeiten wie **ZÄH**, **DICKHAUT** usw. verringert werden.

Absoluter Schaden: Reduziert die LP einer Einheit und ignoriert dabei jegliche -Würfel und Puffer-LP. *Absoluter Schaden* kann ausschließlich durch Fähigkeiten verringert werden, die explizit *Absoluten Schaden* einschließen (z. B. Pickets *Bier* oder **ZÄH**).

TRAININGSPUNKTE (TP)

TP  erhältet ihr durch erfolgreiche Begegnungen. Erhaltet ihr 1 , darf jeder Gearloc damit 1 neue Fähigkeit lernen oder 1 Attribut verbessern.

Um Leben oder Geschick zu verbessern oder 1 Fähigkeit zu lernen, gibst du „einfach“ 1 TP aus. Für Offensive und Defensive benötigst du jedoch einen **erfolgreichen Trainingsversuch. Kein Erfolg?** Dann musst du etwas anderes mit diesem TP verbessern.

Genaueres zu Trainingspunkten findet ihr im Abschnitt über die Gearloc-Matten (S. 10) und auf dem GARB.

DER W6

Ein „normaler“ Würfel mit den Zahlen 1–6. Nutzt ihn für jede Situation, die explizit den W6 erfordert.

WIEDERBELEBEN VON GEARLOCS

Mit bestimmten Fähigkeiten kannst du einen KO gegangenen Gearloc wiederbeleben. Tust du das, erhält dieser so viele LP wie bei der Fähigkeit angegeben und er betritt am Rundenende wieder die Gefechtsmatte. Denkt daran: Wenn 1 Gearloc nach Beginn von R1 die Gefechtsmatte betritt, platziert ihn auf 1 Gearloc-Startfeld und setzt seinen Reihenfolge-Würfel auf den obersten Platz der Gefechtsreihenfolge.

SCHWIERIGKEITSGRADE IN TOO MANY BONES

Die Überholt zu besiegen ist keine leichte Aufgabe. Tatsächlich kann es passieren, dass ihr schon am zweiten Tag eures Abenteurers mit Schwierigkeiten zu kämpfen habt. Lasst euch nicht entmutigen! TMB soll eine Herausforderung darstellen. Habt keine Scheu, euch am zweiten Tag erst einmal die Unterstützung durch die Stadtwache zu holen, wirklich! Es mag auch sein, dass es etwas dauert, bis ihr bei diesem Spiel – und besonders bei euren Gearlocs – so richtig den Durchblick habt. Deshalb gibt es 3 verschiedene Spielmodi, um euch den Einstieg zu erleichtern. Wir schlagen vor, dass ihr erst einmal auf der einfachsten Stufe spielt bis ihr euch bereit fühlt, zur nächsten überzugehen.

TMB ist ein Spiel, das von euch verlangen wird dazulernen, manchmal durch brutale Kämpfe und KOs eures gesamten Teams. Falls ihr darauf nicht so scharf seid, spielt im Schwierigkeitsgrad Abenteurer, solange es euch gefällt. Ihr könnt ihn auch gerne weiter nach eurem Wunsch anpassen und ihn so leichter oder schwieriger machen. Um es auf den Punkt zu bringen: habt Spaß bei euren Abenteuern!

Abenteurer – Empfohlen, wenn ihr das Spiel gerade lernt oder eine entspanntere Runde spielen möchtet.

- Vor Spielbeginn: Steigert die LP jedes Gearlocs mit 1 Attributsbonus-Würfel um 2. Jeder Gearloc erhält zusätzlich vor Spielbeginn 1 TP.
- Wenn ihr in einem Gefecht KO geht, behaltet die Würfel in euren Gespeichert-Slots.

Heldenhafter Abenteurer – Empfohlen, wenn ihr die Grundlagen des Spiels verinnerlicht habt.

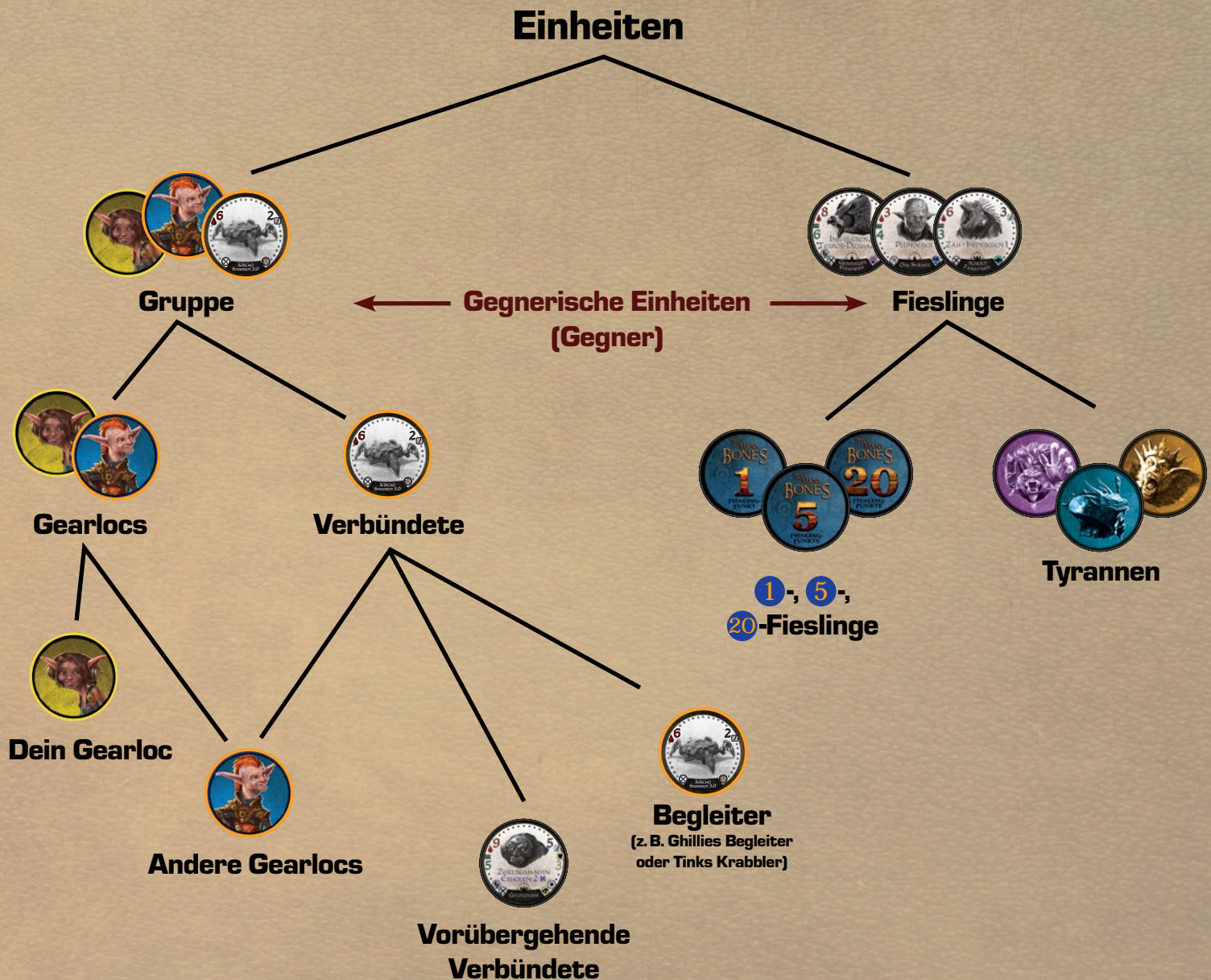
- Vor Spielbeginn: Steigert die LP jedes Gearlocs mit 1 Attributsbonus-Würfel um 1. Jeder Gearloc erhält zusätzlich vor Spielbeginn 1 TP.

Legendärer Abenteurer – Empfohlen, wenn ihr für die ultimative Herausforderung bereit seid.

- Keine zusätzlichen TP oder Steigerungen von LP vor Spielbeginn.
- Too Many Bones, Hardcore!



ÜBERBLICK: EINHEITEN




Einheiten

Der Begriff „**Einheit**“ bezeichnet jeglichen Chip im Spiel außer Spaltenmarkern, Tageszähler oder LP. Alle Einheiten fallen in eine von zwei Kategorien: Sie gehören zu eurer **Gruppe** oder zu den **Fieslingen**. Die Einheiten dieser beiden Kategorien sind zueinander **gegnerische Einheiten**. Dein Gearloc behandelt also einen Fiesling als gegnerische Einheit (Gegner) und umgekehrt. Zu den **Fieslingen** gehören die **1-**, **5-** und **20-Fieslinge** sowie alle **Tyrrannen**. Eure Gruppe unterteilt sich in **Gearlocs** und **Verbündete**. Mit **Gearlocs** ist dein eigener Gearloc gemeint sowie alle anderen Gearlocs. **Verbündete** sind ebenfalls alle anderen Gearlocs sowie vorübergehende Verbündete und Begleiter.


Beispiel: Du spielst Boomer, sie ist dein Gearloc. Jeder Text, der sich auf „deinen Gearloc“ oder „Gearlocs“ im Allgemeinen bezieht, bezieht sich auch auf sie. Tink (ein Erweiterungscharakter) ist ein anderes Mitglied deiner Gruppe und ebenfalls ein Gearloc. Der Goldgolem kann ein vorübergehender Verbündeter sein, etwa durch den Effekt der Begegnung „Es fels mir nicht leicht“, die dir erlaubt, die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Tinks Krabbler sind beides, Begleiter und Verbündete.

STOP! LESEN!




Ihr habt den härtesten Teil geschafft! Jetzt wird es Zeit für einen Praxistest. In diesem Beispiel habt ihr das große Vergnügen, mich selbst und Picket zu spielen, während wir uns in einem richtigen Gefecht befinden. Schnappt euch unsere beiden Gearloc-Matten und geht Schritt für Schritt den Spielaufbau auf den Seiten 7 und 8 durch. Wir wollen Drellen fertig machen, nehmt ihn beim Aufbau also als Tyrannen. Ihr werdet live dabei sein, d. h. ihr sollt all das, was ich gleich beschreibe, mit euren Spielmatten nachstellen. Also, bis gleich!

GEFECHTSBEISPIEL



Ah, da seid ihr ja wieder! Habt ihr alles aufgebaut und seid bereit? Normalerweise würdet ihr euch vor der Wahl eures Gearlocs erst einmal die Fähigkeiten und Eigenarten genau ansehen – wir sind alle so unterschiedlich! Jetzt müsst ihr mir aber erst einmal glauben, dass ich die beste Wahl bin. Ha! Aber genug von mir, lasst uns endlich anfangen!

Vielleicht möchtet ihr jemanden aus eurer Gruppe als Anführer auswählen, der immer dann seinen großen Auftritt hat, wenn sich die Gruppe bei schwierigen Entscheidungen nicht einig ist. In diesem Beispiel erkläre ich mich selbst zum Anführer! Denn wer könnte besser geeignet sein?!



Ihr habt hoffentlich *Drellen* als Tyrannen gewählt, denn schließlich ist er es, den wir in die Knie zwingen wollen. Lasst uns mal checken, ob ihr euren Begegnungsstapel richtig zusammengestellt habt. Oben sollten die Spezial-Begegnungen 001–003 liegen und darunter insgesamt 8 gut gemischte Begegnungen, von denen 1 *Drellens* Tyrannen-Begegnung ist. Richtig? Wunderbar!

In diesem Abenteuer werden wir es mit Fieslingen vom Typ Sumpf (☞), Goblin (☞) und Bestie (☞) zu tun kriegen. Diese solltet ihr gemischt und verdeckt als 1-, 5- und 20-Vorräte bereitgestellt haben. Außerdem steht der Tageszähler natürlich auf 1 und da wir auf der Schwierigkeitsstufe „Abenteurer“ spielen, setzen wir beide 1 Attributsbonus-Würfel bei Leben auf 2 und nehmen uns sofort 2 zusätzliche LP-Chips. Weiterhin erhält jeder von uns noch 1 TP (☞).

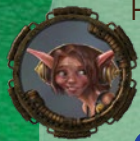
Ich werde damit meinen Leben-Wert um 1 weiteren Punkt verbessern (Attributsbonus-Würfel auf 3), schließlich kann man nie lebendig genug sein. Boomer dagegen möchte ihre Offensive verbessern und macht 1 Trainingsversuch. Da ihr aktueller Wert 1 ist, wirft sie 1 (☞)-Würfel. Sie wirft damit keinen ☞-Erfolg! Sie setzt 1 Attributsbonus-Würfel mit dem Wert 1 in den Slot hinter Offensive und hat jetzt schon Offensive 2.



Tag 1

Zeit, in dieses Abenteuer zu starten! Picket zieht die oberste Karte des Begegnungsstapels: *Der Aufbruch steht bevor*. Nachdem er die beiden Seiten der Karte vorgelesen hat, entscheiden wir uns für Option B. Lasst uns also *einen der „Händler“ kräftig schütteln und schauen, was unten rausfällt!* Dies ist eine friedliche Begegnung (außer natürlich für den Händler, aber das Entscheidende hier ist, dass es kein Gefecht gibt) mit keinen zusätzlichen Voraussetzungen für Erfolg. Das bedeutet, dass wir direkt zu *Phase 3: Belohnung* übergehen können. Picket und Boomer ziehen je 2 normalen Loot. Picket entscheidet sich für *Räucherwerk* und Boomer für *Steinhammer*, die anderen beiden Karten werden abgeworfen.

Beide erhalten auch 1 TP. Picket entscheidet sich, Geschick zu verbessern und setzt 1 Attributsbonus-Würfel mit dem Wert 1 in den Slot hinter Geschick. Boomer startet aufgrund ihres Talents jedes Abenteuer bereits mit ihren Fähigkeiten *Element*, *Gehäuse*, *Zünder* und *Boom-Zähler*, aber sie hat bisher noch keine Granaten. Sie möchte die Möglichkeit haben, im 1. Gefecht – falls möglich – 1 Granate zu werfen, also trainiert sie *Splittergranate* und setzt den entsprechenden Würfel (Nr. 5) in den zugehörigen Slot ihrer Gearloc-Matte. Außerdem erhaltet ihr 1 Fortschritt, also schiebt ihr diese Begegnungskarte so unter die Tyrannen-Karte, dass man den Fortschritt noch gut sieht. Nun benötigt ihr nur noch 5 Fortschritt (innerhalb von 9 Tagen), um *Drellen* herausfordern zu können!



Puh, der erste Tag ist fast geschafft! Gut gemacht! Alles, was noch bleibt, ist die Erholung. Ich sehe keinen Bedarf, Loot zu tauschen und wir haben auch keine Truhen zu knacken. Also bleiben uns noch unsere individuellen Optionen. Da wir beide volle LP haben und mit unserem Loot zufrieden sind, werden wir wohl die Gegend auskundschaften... (45 min später) ... Ha! Mit meiner geworfenen 3 habe ich einen **1**-*Sumpffrosch* aufgedeckt und Picket mit seiner miesen 1 eine **1**-*Sumpf-Quappe*. Ich denke, die beiden werden uns nicht viel Ärger machen, kein Grund also ihnen auszuweichen (legt sie offen auf den **1**-Vorrat). Zeit für ein Nickerchen und dann nichts wie raus hier! Dreht den Tageszähler auf 2!

Tag 2

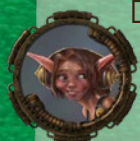
Nachdem ihr die 2. Spezial-Begegnung *Gerade mal aus dem Tor* gezogen und gelesen habt, entscheidet ihr euch für Option A: *Ruft die Stadtwache zur Hilfe*. Diese Wahl führt zu einem Gefecht mit positiven Begleitumständen.

Anmerkung: Die Schwierigkeit eines Gefechts hängt größtenteils von der Anzahl der Gearlocs und den Fieslingen ab, denen ihr gegenübersteht. Manche Tages- und Fiesling-Kombinationen können in einem ziemlich harten Gefecht enden. Während des Gefechts könnt ihr durch den Verlust sämtlicher LP KO gehen. Wenn alle Gearlocs KO gehen, erhaltet ihr für diesen Tag keinen Fortschritt oder andere Belohnungen und ihr müsst die Begegnung abwerfen. Ihr beginnt den nächsten Tag, indem ihr den Tageszähler um 1 erhöht und 1 neue Begegnungskarte zieht. Gebt nicht auf! Ein Gefecht zu verlieren (oder eine friedliche Begegnung nicht zu schaffen) ist Teil des Abenteuers.






Ja, auf ins Gefecht! Jedes Gefecht richtet sich nach unserer Gruppengröße, dem Tag, an dem wir kämpfen und eventuellen Anpassungen durch die Begegnungskarte. Da es auf dieser Karte keine speziellen Regeln für den Gefechtsstapel (GS) gibt, bauen wir unseren GS, indem wir die Fieslingpunkte berechnen. erinnert ihr euch, wie man das macht? **Aktueller Tag x Anzahl der Gearlocs**. So einfach ist das! Bei uns ist es gerade Tag 2, es sind nur Picket und ich und es gibt keine Änderungen, also $2 \times 2 = 4$. Oh ja, das habe ich gerade einfach so im Kopf ausgerechnet. Ich bin bestimmt hochbegabt.

Danke dafür, Boomer. *seufz* Jetzt, da wir wissen, dass wir gegen 4 Fieslingpunkte antreten, stellen wir unseren GS zusammen. Wir ziehen zuerst vom Stapel mit den größtmöglichen Fieslingpunkten. Wäre unsere Summe 6 gewesen, hätten wir 1 **5**- und 1 **1**-Fiesling ziehen müssen. Mit nur 4 jedoch, ziehen wir 4 **1**-Fieslinge. Denkt daran, dass im GS die größten Fieslinge nach oben kommen und die kleinsten nach unten. Bei unserem jetzigen Gefecht sind sie aber alle gleich, also als Erstes der *Sumpffrosch*, dann die *Sumpf-Quappe* und dann noch 2 weitere, die wir noch nicht kennen.



Dann lasst uns mal sehen, gegen wen wir noch antreten! Normalerweise ist das natürlich Zufall, aber für dieses Beispiel baut euren GS folgendermaßen auf: 1 *Goblin-Tiefstapler* ganz nach unten, dann 1 *Lehmgolem*, als Nächstes die *Sumpf-Quappe* und als Letztes den fetten, alten *Sumpffrosch* obendrauf. Bevor ihr euch anhört, was Picket als Nächstes zu sagen hat, probiert einmal, ob ihr es schafft, die Fieslinge – inklusive LP, Spaltenmarkern und Reihenfolge-Würfeln – richtig auf der Gefechtsmatte zu platzieren.

Nee, wirklich, stoppt mit dem Lesen und versucht die Gefechtsmatte aufzubauen! Picket wird euch gleich noch etwas dazu sagen, wenn ihr wiederkommt. Versprochen!

Boomer, bleib mal locker! Ich will nur sicher gehen, dass sie alles richtig gemacht haben. Denkt dran, es können immer nur 4 Fieslinge gleichzeitig auf der Gefechtsmatte sein. Den ersten Fiesling vom GS platziert ihr in Spalte 1 und – je nach Angriffsform – auf das - oder -Feld, den zweiten in Spalte 2 usw. Als Erstes platziert ihr den passenden Stapel mit LP auf dem Feld, dann den Spaltenmarker entsprechend der Spalte darauf und als letztes den Fiesling-Chip ganz oben. Danach setzt ihr den zu der Spalte gehörigen Reihenfolge-Würfel in die Gefechtsreihenfolge gemäß der  des Fieslings.








Ok, ok, lasst mich das hier noch hinzufügen: Wenn es im GS mehr als 4 Fieslinge gibt, verbleiben die überzähligen verdeckt im GS neben der Gefechtsmatte. Wird 1 Fiesling auf der Gefechtsmatte besiegt, tritt am Ende der aktuellen Gefechtsrunde der oberste Fiesling des GS dem Gefecht bei. Dabei erhält er den ersten verfügbaren Spaltenmarker und Reihenfolge-Würfel der Fieslinge. Also, Picket, Schluss mit dem Gequatsche! Und ihr, mit diesem Regelheft in euren Händen, versucht das Gefecht aufzubauen und schaut auf der nächsten Seite nach, ob ihr alles richtig gemacht habt!

Erinnerung: Gefechte mit 4+ Fieslingen

Kann 1 Fiesling während des Gefechts die Matte nicht betreten, weil sein Feld besetzt ist, nimmt er stattdessen das nächste freie Startfeld der Fieslinge ein, das seiner Angriffsform entspricht. Danach versucht er es auf 1 Feld der anderen Angriffsform.

Erinnerung: Reihenfolge der Fieslinge

Während des Gefechtsaufbaus setzt ihr für jeden Fiesling, der die Gefechtsmatte betritt, den entsprechenden Reihenfolge-Würfel gemäß dessen  in die Gefechtsreihenfolge. Gleichstände zwischen Fieslingen löst ihr zugunsten der niedrigeren Spaltenzahl auf. Bei Gleichständen zwischen Gearlocs und Fieslingen entscheidet ihr. Betritt 1 Einheit das Gefecht nach Runde 1, ignoriert ihr deren  und setzt ihren Reihenfolge-Würfel stattdessen ganz oben oder ganz unten in die Gefechtsreihenfolge. - und -Fieslinge starten unten, -Fieslinge und Tyrannen oben.




Und? Wie habt ihr euch gemacht? Passt euren Aufbau noch an, wenn ihr müsst. Als Nächstes kommen Picket und ich auf die Matte! Wie ihr auf dem Bild sehen könnt, hat sich Picket für Spalte 4 entschieden. Ich gehe auf Nummer sicher und stelle mich direkt hinter ihn. Leider hatten wir etwas Pech beim Werfen unserer Reihenfolge-Würfel... ich schiebe das auf unseren Anführer. Setzt uns und unsere Würfel gemäß dem Bild ein!








Erinnerung: Platziern und Reihenfolge der Gearlocs

Platziert eure Gearlocs immer nach den Fieslingen auf der Gefechtsmatte. Werft zunächst eure Reihenfolge-Würfel und setzt sie in die Gefechtsreihenfolge. Dann platziert eure Gearlocs mit aktuellen LP auf Gearloc-Startfeldern, die ihrer Angriffsform entsprechen.












Gut gemacht! Eins noch bevor es los geht. Picket hat das Talent *Schildwall*, welches ihn das Gefecht hoffentlich bereits mit -Würfeln in Aktiv-Slots starten lässt. Mal sehen, wie er sich schlägt!

Picket wirft seine 2 -Würfeln und landet nur 1  und 1 ; er setzt den  in 1 Aktiv-Slot. Den  von *Schildwall* darf er nicht in den BP setzen, also muss er den anderen Würfel wieder zurück in den Vorrat legen.

Verrottete Oggots! Sonst würfle ich besser als das! Naja, wir haben ja Hilfe, denn wenn Runde 1 beginnt, tritt auch der Bonus der gewählten Option auf der Begegnungskarte in Kraft. Die Wachen auf den Stadtmauern Obendars fügen jedem Fiesling 1 *Absoluten Schaden* zu. Also, entfernt 1 LP von jedem Fiesling! Nun kann das Gefecht losgehen. Es sieht so aus, als sei der *Goblin-Tiefstapler* zuerst dran.

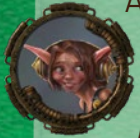


Der *Goblin-Tiefstapler* ist ein -Fiesling, er bewegt sich also nicht und zielt den schwächsten Gearloc, also Boomer an. Er wirft 1 -Würfel und 1 -Würfel. Mit dem -Würfel wirft er 1  und mit dem -Würfel 1 . Durch den  wird seine Fähigkeit **STREICH** (wie auf dem FF erklärt) ausgelöst, die Boomer dazu zwingt, 1 Würfel aus 1 Aktiv-Slot zu entfernen. Da sie aktuell keinen hat, bewirkt diese Fähigkeit nichts. Und da der Goblin auch keinen Schaden geworfen hat, erhält Boomer auch keinen. Platziert den geworfenen  auf dem Fiesling-Chip. Der Zug des *Goblin-Tiefstaplers*

28 ist nun vorüber.

Erinnerung: Bewegung und Zielen

⊗-Fieslinge können sich pro Zug bis zu 2 Felder weit bewegen. Sie bewegen sich immer auf das nächste Ziel zu (Weg mit den wenigsten Feldern) und versuchen es anzugreifen. Gibt es hierbei einen Gleichstand, schaut auf das ⊙ um herauszufinden, wer angezielt wird. Steht 1 ⊗-Fiesling bereits neben einer gegnerischen Einheit, bewegt er sich nicht. ⊗-Fieslinge bewegen sich nie von allein und können jede Einheit auf der Gefechtsmatte anzielen. Sie wählen ihr Ziel nur gemäß ⊙.



Als Nächstes bin ich dran! Juhuu! Ich bewege mich nicht, also kann ich meine 3 Geschick nutzen, um 3 Würfel zu werfen. Offensichtlich habe ich 7 Würfel zur Auswahl: *Element*, *Gehäuse*, *Zünder*, 2 🛡️-Würfel und 2 🗡️-Würfel. Um meine *Splittergranate* werfen zu können, muss ich erst meinen *Boom-Zähler* hochdrehen, indem ich von jeder Komponente mindestens 1 finde. Ich denke, ich werde die *Sumpf-Quappe* anzielen und 1 🗡️-Würfel, 1 🛡️-Würfel und meinen *Element*-Würfel werfen. Auf geht's!

Boomer wirft 2 Elemente, 1 🗡️ und 1 ✂️ (mit ihrem 🛡️-Würfel). Sie entscheidet sich, den Schaden des 🗡️-Würfels auf die *Sumpf-Quappe* anzuwenden. Außerdem nutzt sie mit dem ✂️ ihren Backup-Plan: *Krims Werfen*, was ihr erlaubt, ihrem Ziel 1 zusätzlichen Schaden zuzufügen. Somit ist die *Sumpf-Quappe* besiegt. Entfernt ihren Chip – zusammen mit dem Spaltenmarker und dem Reihenfolge-Würfel – und legt ihn auf den (nun entstandenen) Stapel der besiegten Fieslinge. Schließlich setzt Boomer ihren Würfel mit den 2 *Elementen* in 1 Gespeichert-Slot. Sie hat jetzt 1 der 3 benötigten Komponenten, um eine Granate herzustellen.



Picket, hast du das gesehen? Ich weiß, dass du das gesehen hast! Schön mittig getroffen, die Quappe, mit diesem Bolzen, den ich eigentlich als Schrapnell nutzen wollte! Wenn du nur halb so gut mit deinem Schwert umgehen könntest... hehe... ich lass es lieber gut sein, wir sind ja mitten im Gefecht! Konzentrier dich! Einer geschafft! Aber freuen wir uns nicht zu früh, dieser *Sumpffrosch* ist als Nächstes dran!

Der *Sumpffrosch* bewegt sich 2 Felder auf das nächste Ziel zu (Picket ist 3 Felder entfernt, Boomer 4). Bewegt ihn also auf eines der Felder neben Picket. Der *Sumpffrosch* wirft keine Würfel, hat aber 1 Fähigkeit, die er jede Runde einsetzen kann. In diesem Fall platziert ihr 1 Zustandswürfel mit **Gift 2** auf dem stärksten Gearloc, also auf Pickets Chip.

Als Nächstes ist Picket dran (eigentlich die *Sumpf-Quappe*, aber sie wurde ja bereits besiegt). Zu Beginn seines Zuges erhält Picket sofort 2 *Absoluten Schaden* durch das **Gift** (sein 🛡️ im Aktiv-Slot wird ignoriert) und dreht dann den Zustandswürfel herunter auf **Gift 1**. Da Picket noch 1 🛡️-Würfel in 1 Aktiv-Slot hat, steht ihm dieser nicht zum Werfen zur Verfügung. Picket entscheidet sich, seinen normalen Loot *Räucherwerk* zu nutzen. Dadurch erhält er für diesen Wurf 2 zusätzliche 🗡️-Würfel ohne Geschick-Kosten. Er wählt den *Sumpffrosch* als Ziel, da er schon neben ihm steht und wirft 3 🗡️-Würfel und 1 🛡️-Würfel.

Pickets Wurf ergibt insgesamt 2 🗡️, 1 🛡️ und 1 ✂️. Er setzt den ✂️ in seinen Backup-Plan, den 🛡️-Würfel in einen Aktiv-Slot und fügt dem *Sumpffrosch* 2 Schaden zu (entfernt also 2 LP von ihm).

Ruhig Blut, Boomer, ich hab alles im Griff! Das Gefecht ist quasi schon gewonnen. Der *Sumpffrosch* bekommt gleich einen weiteren Pfeil der Wachen ab, der ihm den Rest gibt, sodass er seinen nächsten Zug nicht mehr erleben wird. Ich dagegen bin noch topfit und kann die verbleibenden Gefahren erstklassig einschätzen! Nur noch ein Fiesling diese Runde und es ist nur ein... oh... autsch... ein *Lehmgolem*...wie ich natürlich gesehen habe.



Der *Lehmgolem* bewegt sich auf die nächststehende gegnerische Einheit zu. Es gibt 2 mögliche Felder, auf die ihr den *Lehmgolem* bewegen könnt, je nachdem wohin ihr den *Sumpffrosch* bewegt habt. Bewegt den Lehmgolem 2 Felder Richtung Picket. Da er den Angriffstyp Nahkampf hat, kann er nichts mehr machen.

Anmerkung: Am Ende dieser Runde käme nun ein Fiesling, der sich noch im GS befände, ins Gefecht und zwar mit dem Spaltenmarker 2 und dem entsprechenden Reihenfolge-Würfel.

Dreht den Rundenanzeiger auf R2 und entfernt von jedem Fiesling 1 LP (durch die Begegnung).



Ok! Nachdem ihr die erste Runde überstanden habt, ist es Zeit, dass ihr übernehmt und dieses Gefecht zu Ende bringt. Mal sehen, wie gut ihr die verbleibenden Gearloc- und Fieslingzüge meistert. Schaut euch zuerst an, was die Fähigkeit **ZERTRÜMMERN** des Lehmgolems macht. Das kann sehr unangenehm sein! Zum Glück sind euer Lieblings-Gearloc (und Picket) zuerst an der Reihe! Ihr schafft das!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dieses Spiel hat eine Menge Details. Manchmal machen Kleinigkeiten einen großen Unterschied. Hier findet ihr eine Übersicht der am häufigsten gestellten Fragen.


• **Wie wirkt der Zustand Gift, wenn ich davon mehrere Male getroffen werde?**

Der Zustand **Gift** ist nicht kumulativ. Du drehst **Gift** immer auf den aktuellsten Wert.







Beispiel: Dein Gearloc hat den Zustand **Gift 2** auf sich liegen und 1 Fiesling wendet die Fähigkeit **GIFT 1** gegen dich an. Der Zustandswürfel wird von 2 auf 1 gedreht. Andersherum funktioniert es genauso:

Gift 1 kann auf 2 hochgedreht werden, wenn der Zustand **Gift 2** später kam. Generell gilt: Jede Einheit kann maximal 1 Würfel jedes Zustands auf sich liegen haben.




• **Anzielen: Kann ich ein Ziel für meine -Würfel wählen, ein anderes für meine Fähigkeiten und noch ein anderes für meinen Backup-Plan?**

Nein. Pro Zug benennst du 1 Ziel, bevor du die Würfel auswählst, die du werfen willst. Deine -Würfel und alle Fähigkeiten (auch des BP) musst du gegen die von dir angezielte Einheit einsetzen. Allerdings darfst du Fähigkeiten (auch aus dem BP), die nicht das Wort „Ziel“ in ihrer Beschreibung haben (z. B. Patches *Giftpfeil*) auch auf Einheiten anwenden, die du in diesem Zug nicht angezielt hast.



• **- und -Würfelvorrat: Was ist ein Würfelvorrat? Was, wenn alle -Würfel gerade genutzt werden?**

Eure Gruppe teilt sich denselben allgemeinen Vorrat an - und -Würfeln, die auch von den Fieslingen genutzt werden. In ganz seltenen Fällen kann der -Würfelvorrat leer sein (durch Würfel auf Fieslingen, Gearlocs und im BP). Möchte 1 Gearloc -Würfel werfen, aber es sind keine mehr da, tauscht einfach 1 -Würfel in euren BP mit 1 -Würfel aus.

• **ZERTRÜMMERN und ZERSETZEN: Wie genau funktionieren diese Fähigkeiten?**

Die Fähigkeit **ZERTRÜMMERN** zwingt euch, -Würfel, die LP des Ziels entfernen, zu erschöpfen. Dies senkt euren Offensive-Wert für das restliche Gefecht um die Anzahl der erschöpften -Würfel. Als Erinnerung legt ihr alle erschöpften -Würfel in den entsprechenden

Bereich neben eurer Gearloc-Matte.

ZERSETZEN tritt in Kraft, wenn der jeweilige Fiesling angreift. Nachdem der Schaden angewendet wurde, werden alle noch in Aktiv-Slots verbliebenen -Würfel erschöpft. Dies senkt euren Defensive-Wert für das restliche Gefecht um die Anzahl der erschöpften -Würfel.







• **Was passiert, wenn 1 Fiesling durch einen Effekt von der Gefechtsmatte entfernt wird?**



Fieslinge können aus verschiedenen Gründen von der Gefechtsmatte entfernt und wieder dem GS hinzugefügt werden (z. B. durch Ghillies BP-Fähigkeit *Weglocken*). Wenn das passiert, entferne sämtliche Würfel vom Fiesling-Chip, seine LP und seinen Reihenfolge-Würfel. Tritt er dem Gefecht wieder bei, so wird der Reihenfolge-Würfel gemäß den Regeln „Reihenfolge-Würfel im Gefecht“ (S. 18) eingesetzt und der Fiesling wird wieder auf der Gefechtsmatte platziert gemäß den Regeln „Der Gefechtsstapel“ (S. 19).

• **Können Einheiten mit dem Zustand Unanzielbar trotzdem Schaden erhalten?**

Ja. Einheiten mit **Unanzielbar** können zwar nicht angezielt werden, aber auf andere Weise Schaden erhalten. Das kann durch Fähigkeiten passieren, die nicht explizit 1 Ziel benötigen sowie Fähigkeiten, die auch Einheiten angrenzend zu ihrem eigentlichen Ziel treffen (Bsp. Boomers Granaten).


• **Durch Loot wie *Verstärkter Buckler* oder bestimmte Fähigkeiten darf ich zusätzliche - und -Würfel werfen. Zählen diese gegen meine Offensive / Defensive oder kann ich so z. B. -Würfel unendlich einsetzen?**

Zusätzliche - und -Würfel zu werfen zählt nicht gegen deine Offensive / Defensive und sie kosten oftmals kein Geschick. Potenziell ist es mit *Verstärkter Buckler* möglich, jeden Zug 1 weiteren -Würfel in 1 Aktiv-Slot zu setzen. Das Limit sind deine verfügbaren Aktiv-Slots (und erhaltener Schaden). Zusätzliche -Würfel haben prinzipiell kein Limit, aber meist wirst du nur 1–2 solche Würfel pro Zug werfen können. Durch **ZERTRÜMMERN** und **ZERSETZEN** kann es passieren, dass du mehr - und -Würfel erschöpfen kannst, als deine Offensive / Defensive vorgibt (da du die zusätzlichen Würfel trotzdem wirfst).

Beachtet: Bei Fieslingen zählen *zusätzliche* - und -Würfel ebenfalls nicht gegen deren Offensive / Defensive!


INDEX

| | | | |
|---------------------------------|---------------|---------------------------------------|---------------|
| A | | L | |
| Absoluter Schaden | 24 | Leben | 10 |
| Aktiv-Slots | 14 | Lebenspunkte (Fiesling) | 15 |
| Angreifen | 11, 15, 20-21 | Lootbereich | 14 |
| Angriffsform (Gearlock) | 12 | Loot (Normal&Truhen) | 7 |
| Angriffsform (Fieslinge) | 15 | M | |
| Attributsbereich | 10 | Mehrere Ziele (Fieslinge) | 15, 21 |
| Aufbau-Übersicht | 19 | N | |
| Ausgang eines Gefechts | 22 | Nahkampf (Gearlock) | 12 |
| B | | Nahkampf (Fiesling) | 15 |
| Backup-Plan (BP) | 13 | O | |
| Backup-Plan Erweiterungen | 23 | Offensive (Gearlock) | 11 |
| Backup-Plan (Fiesling) | 15 | Offensiv (Fiesling) | 15 |
| Begegnungen | 7-9 | P | |
| Bewegung (Fieslinge) | 15, 18, 21 | Phase 1: Ein neuer Tag | 8 |
| D | | Phase 2: Begegnung | 8-9 |
| Defensive (Fieslinge) | 15 | Phase 3: Belohnung | 8-9 |
| Defensive (Gearlock) | 11 | Phase 4: Erholung | 8-9 |
| E | | Puffer-LP | 10, 23-24 |
| Erschöpfte Würfel | 12 | S | |
| F | | Schaden | 11, 20-22, 24 |
| Fähigkeitswürfel | 12, 20 | Schlösserknacken | 23 |
| Fernkampf (Gearlock) | 12 | Schwierigkeitsgrade in Too Many Bones | 24 |
| Fernkampf (Fiesling) | 15 | Spezialisierungen | 13 |
| Fiese Fähigkeiten | 15, 21 | Spielablauf | 8-9 |
| Fieslinge | 7, 15 | Spielaufbau | 7-8 |
| Fieslingpunkte | 16, 19 | Spielmaterial | 4-5 |
| Fortschritt | 16, 23 | Startfelder (Fiesling) | 18 |
| G | | Startfelder (Gearlock) | 18 |
| Gearloc-Matten | 10-14 | T | |
| Gefährliche Geschosse | 23 | Tageszähler | 7 |
| Gefechtsaufbau | 18 | Talent & Talent +1 | 12 |
| Gefechtsbeispiel | 26-29 | Trainingspunkte (TP) | 10, 24 |
| Gefechtsmatte | 17-18 | Treffer | 11, 15 |
| Gefechtsstapel (GS) | 18-19 | V | |
| Geschick | 10-11, 20 | Verbrauchswürfel | 13 |
| Gespeichert-Slots | 14 | Vorbereitungsbereich | 12 |
| Gruppen-KO | 22 | Vorrat | 7, 18 |
| H | | W | |
| Häufig gestellte Fragen | 30 | Wiederbeleben von Gearlocs | 24 |
| I | | Z | |
| Initiative | 15 | Zermürbung | 17 |
| K | | Zug eines Fieslings | 21 |
| KO gehen | 21 | Zug eines Gearlocs | 20 |
| | | Zustandswürfel | 23 |



Bedeutende Fortschritte hin zu einer besseren Welt können nur schwerlich erreicht werden, ohne neue Übel zu schaffen, die wiederum ein Heilmittel erfordern. Das ist der Kreislauf des Fortschritts. Neue Ideen gepaart mit Blindheit für die Vergangenheit treiben eine immerwährende Entwicklung voran, bis das, was ist, nur noch ein schattenhaftes Abbild dessen ist, was war.

Daelore kennt dieses Muster. Seine Ländereien und seine Geschichte wurden durch die technologischen Bestrebungen seiner Bewohner verwundet. Können diese Wunden heilen? Die Antwort darauf steht noch nicht fest. Aber vielleicht bald.



Autoren: Adam Carlson & Josh Carlson • **Grafikdesign:** Josh Carlson
Illustrationen: Anthony LeTourneau • **Würfel Artwork:** T. Eshelman, Project Khopesh und Lorc • **Geschichten:** James Boutilier
Lizenzagent: Luke Warren

DEUTSCHE VERSION

Grafikdesign: Anna Spies • **Übersetzung:** Daniel Utendrup mit Vorarbeit von Timo Hollenbach **Redaktion:** Daniel Utendrup
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter • **Realisation:** Matthias Nagy
Mit besonderem Dank an: Patrick Marhofen & Christoph Nittel

© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Chip Theory Games. Alle Rechte vorbehalten.



CHIP THEORY GAMES



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein **Ersatzteil**? Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de](https://www.frostedgames.de)!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

 [www.FROSTEDGAMES.de](https://www.frostedgames.de)
 discord.frostedgames.de    [@FrostedGames](https://www.instagram.com/FrostedGames)