

Townsfolk Tussle

Anleitung & Schicksale



INHALT

Inhalt	2	Der Bösewicht	15
Einleitung	3	Der Bösewicht-Zug	16
Spielmaterial	4	Der Dörfler-Zug	20
Spielaufbau	6	Weitere Kampfregeln	22
Dein Dörfler	7	Der Endgegner-Kampf	23
Ausrüstung	8	Euer Schicksal	24
Ablauf einer Partie	11	Die Friedhöfe	30
Dorf-Phase	11	Gedächtnisstütze	32
Kampf-Phase	13	Spielvarianten	34
Das Schlachtfeld	14		

Index

Angreifen	20	Geheime Dorf-Ereignisse	12
Freie Schussbahn	20	Was sind Dorf-Ereignisse?	12
Auf in den Kampf!	12	Dörfler bewegen	20
Ausrüstung abwerfen	10	Fernkampf	17
Ausrüstung anlegen	9	Freischaltbare Startausrüstung	8
Ausrüstung in deinem Besitz / Ausrüstung wegpacken	9	Häufige Passagen im Krawall	18
Bein-, Brust-, Kopf- sowie Mitbringsel-Ausrüstung	9	Häufige Ziele	18
Seltsame Ausrüstung	9	Heldentaten auffüllen	11
Snacks	9	Was sind Heldentaten?	11
Waffen	9	So handelt ihr eine Bösewicht-Aktion ab:	17
Ausrüstung auswechseln	10	Startausrüstung (grauer Rand)	8
Ausrüstung (im Kampf) auswechseln	21	Tante Emma Ausrüstung (blauer Rand)	8
Ausrüstung mit anderen Dörflern tauschen	10	Tante Emmas Laden besuchen	12
Ausrüstungs-Fähigkeiten aktivieren	21	1 Ausrüstung aus deinem Besitz verkaufen	12
Ausrüstung vom Nachschub nehmen	10	1 Ausrüstung aus Tante Emmas Laden kaufen	12
Besiegte Dörfler	22	Tante Emmas Laden erneuern	12
Besondere Ausrüstung (gelber Rand)	8	Wie funktioniert Tante Emmas Laden?	12
Bösewicht-Aktion ausführen	16	Terrain	14
Bösewicht-Aktionen & Bösewicht-Fähigkeiten	17	Terrain-Arten	14
Bösewicht-Aktionen mischen	17	Gebiet-Terrain (grüner Rand)	14
Bösewicht-Ausrüstung (lila Rand)	8	Hindernis-Terrain (brauner Rand)	14
Bösewicht bewegen	17	Vom Schlachtfeld entfernt	22
Bewegung & Terrain	17	Von wo aus messe ich Fähigkeiten	
Platzieren	17	von Dörflern / Ausrüstungen?	10
Rammen	17	Wertveränderungen	10
Schieben und Ziehen	17	Besondere Wertveränderungen	10
Der Bösewicht ist besiegt!	22	Dauerhafte Wertveränderungen	10
Die Partie verlieren	22	Direkte Wertveränderungen	10
Dorf-Ereignis ausführen	12	Wutausbruch	22
Dorf-Ereignis offen auslegen	12	Über  hinweg heilen	22

EINLEITUNG

„Was ist denn hier passiert?“



Heiliger Strohsack – Der Sheriff von Heureka wurde ermordet!?

Da nun niemand mehr für Recht und Ordnung sorgt, fallen die Bösewichte in Scharen ein, um den wehrlosen Dörflern das Leben zur wahrgewordenen Hölle zu machen!

Ist das das traurige Ende des einst so friedvollen Heureka?

ABER SOWAS VON NICHT!

In *Townfolk Tussle* spielt ihr eine Gruppe bunt gemischter Dörfler, die das Gesetz in die eigene Hand nehmen, um diesen tunichtguten Bösewichten ordentlich den Hosenboden aufzureißen. Und wer weiß, vielleicht erweist sich dabei ja doch noch einer von euch als würdig, die freigewordene Stelle des Sheriffs mit neuem Leben zu füllen! Habt ihr das Zeug dazu, Heureka vor dem sicheren Untergang zu bewahren? Wir setzen auf euch!

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett



1 Zusatz-Brett (beidseitig)



7 Dörfer-Tableaus



12 Bösewicht-Tableaus



7 Dörfler-Figuren



HENRIETTE HEU

OMMA MELBA

DUO DACAPO

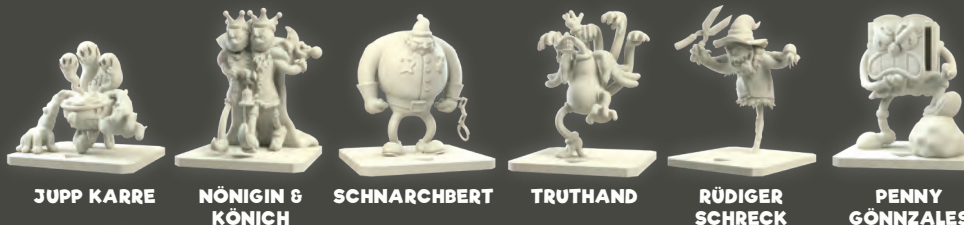
LUDWIG KNILCH

ALOIS AMBOSS

FINN FISCHKOPP

SIGGI VON SAUMAGEN

12 Bösewicht-Figuren



JUPP KARRE

NÖNIGIN & KÖNIG

SCHNARCHBERT

TRUTHAND

RÜDIGER SCHRECK

PENNY GÖNNZALES



BERT DOOFIS

FREDDY FROSCHMILCH

DIE KARNOVEN

VIKTORIA SPITZ

FÜRST WETTERNICH

WILLI WEDLER

+ Pappaufsteller (falls ihr lieber damit spielen wollt)

Karten



15x Startausrüstung



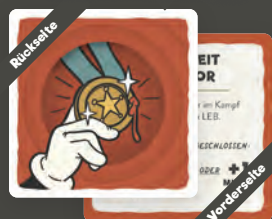
177x Tante Emma Ausrüstung



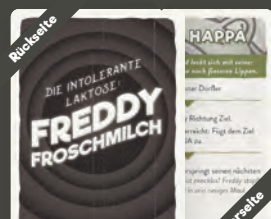
36x Bösewicht-Ausrüstung



28x Besondere Ausrüstung



75x Heldentat



180x Bösewicht-Aktion



100x Dorf-Ereignis



20x Terrain-Karte



49 doppelseitige Terrain-Plättchen

40+ Marker



30 1er Münzen
20 5er Münzen
10 10er Münzen

Weiteres Material:
7 Dörfler-Plättchen
12 Bösewicht-Plättchen
5 Würfel
5 Übersichts-Karten
1 Knaller-Karte
1 3-Runden-Plättchen
1 Landkarte
1 Schachtel mit freischaubarer Ausrüstung (24 Karten)

SPIELAUFBAU

„Schau genau zu, sonst machst du's nur wieder falsch!“



Eine Kurzübersicht findet ihr auch auf der Rückseite dieser Anleitung.

Nur eine kurze Runde gefällig? Dann empfehlen wir euch den 3-Runden-Modus (S. 34).

1 Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte und das **Zusatz-Brett** rechts daneben, mit der **Dorf-Phase** nach oben.

2 Mischt alle **Bösewicht-Plättchen** verdeckt und legt **4** davon (weiterhin verdeckt) auf die **Kampf-Plätze** links unten auf dem Spielbrett. Legt die restlichen Bösewicht-Plättchen in die Schachtel zurück.

3 **Jeder:** Wähle **1 Dörfler**, den du spielen willst, und lege das entsprechende Dörfler-Tableau vor dir aus. Platziere **je 1 (schwarzen) Marker** auf die **4 farbig hinterlegten Startwerte** deiner Werte-Leisten. Nimm dir natürlich auch deine Dörfler-Figur. *Zerbrecht euch aber bei der Wahl des Dörflers nicht ever hübsches Köpfchen, denn alle machen Bock!*

4 **Jeder:** Suche die zu deinem Dörfler gehörige **Startausrüstung**, die unten auf deinem Dörfler-Tableau angegeben ist, aus dem Stapel mit Startausrüstung heraus. Legt nicht **verwendete Startausrüstung** danach **in die Schachtel** zurück.
Psst ... Sofern für deinen Dörfler schon freigeschaltet, kannst du stattdessen auch seine **Alternative Startausrüstung** wählen (S. 8).

5 Legt nun die zu euch passenden **Dörfler-Plättchen** einzeln von oben nach unten auf die Plätze der „**Wer ist dran?**“-Leiste links oben auf dem Spielbrett. Lasst dabei den obersten Platz mit der Beschriftung „**Bösewicht**“ frei. Wir empfehlen, sie in eurer Sitzreihenfolge zu legen – oben beginnend mit dem größten Störenfried unter euch.

6 Mischt die Stapel mit **Dorf-Ereignissen** und **Heldentaten** gut durch. Dann, legt die beiden verdeckten Stapel sowie **alle Münzen** als Vorrat aus.

7 Mischt den Stapel mit **Tante Emma Ausrüstung** gut durch und legt ihn als verdeckten Stapel so aus, dass alle ihn gut erreichen können. Der verdeckte Stapel mit Tante Emma Ausrüstung wird im Folgenden als **Nachschub** bezeichnet.

8 **Jeder:** Nimm dir **1 Übersichts-Karte** sowie **10 Münzen** aus dem Vorrat.

9 Legt die 5 Würfel und die Knaller-Karte etwas beiseite. Ihr werdet sie später brauchen.

Alles andere könnt ihr erst mal in der Schachtel lassen. Stellt diese aber nicht zu weit weg!

**Das war's schon mit dem Spielaufbau!
Legt nun los mit der Dorf-Phase der 1. Runde (S. 11).**

Darf ich vorstellen: DEIN DÖRFLE

„So, jetzt könnt ihr mal 'nen guten Eindruck mach ...
Oh nein, nicht der Wackelpudding!“

Die Dörfler sind eine buntgemischte Truppe eigenwilliger Helden! Ihr werdet schon bald sehen: Jeder Dörfler hat seine ganz eigenen Stärken und Schwächen. Durch Ausrüstung, die ihr im Laufe der Partie erhalten werdet, könnt ihr euren Spielstil aber noch mehrfach neu erfinden.

Rückseite:

1 HINTERGRUNDGESCHICHTE

Auf der Rückseite des Dörfler-Tableaus erfährst du mehr über den Dörfler und seine Vergangenheit. *Ganz ehrlich: Die perfekte Entscheidungsgrundlage!*

Vorderseite:

2 AUSTRÜSTUNGS-SLOTS

Am linken und rechten Rand des Dörfler-Tableaus findest du insgesamt 6 Ausrüstungs-Slots. Alle Dörfler haben die gleichen Ausrüstungs-Slots: **Beine, Brust, Kopf, Linke Hand, Rechte Hand und Mitbringsel**. Jeder dieser Slots hat **Platz für genau 1 dazugehörige Ausrüstung**. Über Ausrüstung hörst du gleich noch mehr, hier nur so viel: Sie macht dich stärker, cooler und verleiht dir neue Fähigkeiten.

3 WERTE

Auf den 4 Werte-Leisten des Dörfler-Tableaus hältst du über die gesamte Partie hinweg den Stand deiner Werte fest. **Deine Startwerte sind farbig hinterlegt**, können – und werden! – sich während der Partie aber verändern. Wenn ein Effekt 1 oder mehrere deiner Werte erhöht oder verringert, passe das immer **sofort** entsprechend an. Die Marker können die Leisten nie verlassen, Veränderungen darüber hinaus verfallen somit einfach.

Die 4 Werte sind:

LEBEN (LEB)

Grundregel: AUA reduziert LEBEN.
Für je 1 AUA, dass du erleidest / dir zugefügt wird, reduzierst du dein LEBEN um 1. Würde dein LEBEN dadurch auf oder unter 0 reduziert werden, wirst du stattdessen „besiegt“ (S.22). Auf deiner LEBEN-Leiste markierst du sogar 2 Werte:
Dein aktuelles **LEBEN (LEB)** und dein **Maximales LEBEN (Max LEB)**.
Zu Spielbeginn sind **LEBEN** und **Maximales LEBEN** identisch: der Wert des farbig hinterlegten Felds. Wir empfehlen, dein Max LEB mithilfe eines roten Markers zu ‚decken‘: Lege diesen dazu auf das Feld über deinem Max LEB.

4 FÄHIGKEITEN

Du – und jeder andere Dörfler auch – hast 2 einzigartige Fähigkeiten, die dir verschiedene nützliche Vorteile bringen. Einige Fähigkeiten lassen sich während der Dorf-Phase nutzen, andere im Kampf und wieder andere sind passiv. **Setz sie schlau ein, die können einiges!**

5 STARTAUSTRÜSTUNG

Die Ausrüstung, die du schon zu Beginn der Partie mitbringst. Nicht sehr effektiv, aber immerhin etwas!

Ok, ok, ist ja gut, dann reden wir jetzt mal über Ausrüstung ...



BEWEGUNG (BEW)

Dieser Wert zeigt an, **wie viele Felder weit du dich pro Zug maximal bewegen kannst**. Mit je 1 **BEWEGUNG** kannst du dich auf 1 **angrenzendes Feld (horizontal oder vertikal) bewegen**. *Bevor du fragst: Diagonal is nix, Sportsfreund. Nie, einfach nie!*



MUMM (MUMM)

Das sind deine Aktionspunkte. Die meisten **Angriffe, Interaktionen und Fähigkeiten** im Spiel kosten dich **MUMM!**
Je mehr MUMM, desto mehr coole Sachen kannst du pro Zug machen.

Deine Marker für **BEWEGUNG** und **MUMM** solltest du nur anpassen, wenn ein Effekt deren Wert verändert. Bei der ganz normalen Durchführung deines Zuges zählst du einfach deine schon genutzte **BEWEGUNG** und **MUMM** im Kopf mit.
Kriegst du hin, oder?



PRÄZISION (PRZ)

Dieser Wert beeinflusst, **wie leicht oder schwer du beim Angreifen triffst**. Bei einem Angriff würfelst du immer 1 **Angriffs-Wurf** und **rechnest dann deinen PRÄZISION-Wert zu dem Würfel-Ergebnis hinzu (oder ziehst ihn ab, sofern er negativ ist)**. Je höher also deine **PRÄZISION**, desto höher die Chance beim Angreifen zu treffen.

AUSRÜSTUNG

„Ihr wollt euch ja nicht etwa nackt in den Kampf stürzen, oder?“

Ausrüstung gehört zu den Hauptmechaniken von Townsfolk Tussle. Ausrüstung verändert eure Werte oder verleiht euch neue mächtige Fähigkeiten. Ey, Hauptsache du wirst dadurch zu einer noch brutaleren Kampfmaschine!

Es gibt folgende verschiedene Ausrüstungs-Arten:

Startausrüstung (grauer Rand)

Jeder von euch bringt bereits zu Beginn ein paar persönliche Ausrüstungsteile mit. Welche das sind, seht ihr unten auf euren Dörfler-Tableaus. Falls jemand fragt: Startausrüstung kann – wie jede andere Ausrüstung auch – abgeworfen werden. *Keiner spricht wirklich aus, aber: Startausrüstung ist nicht so doll!*

Tante Emma Ausrüstung (blauer Rand)

Tante Emma hat allerlei verrückte Ausrüstung zu verkaufen. Tante Emma Ausrüstung stellt den Großteil aller Ausrüstung im Spiel dar und ihr werdet sie fast ausschließlich in der **Dorf-Phase** in **Tante Emmas Laden kaufen**. Tante Emma hat richtig gutes Zeug, ich sag's euch!

Besondere Ausrüstung (gelber Rand)

Diese außergewöhnliche Ausrüstung lässt sich nicht kaufen. Man erhält sie nur **unter besonderen Bedingungen** im Laufe des Spiels. *Entspannt euch! Ihr versteht es, wenn es soweit ist!*


Bösewicht-Ausrüstung (lila Rand)

Bösewicht-Ausrüstung ist meistens sehr gut! Sie verleiht außergewöhnliche Wertverbesserungen oder gibt euch sehr coole Fähigkeiten. **Nachdem ihr einen Bösewicht besiegt habt, nimmt sich einer von euch 1 der 3 Bösewicht-Ausrüstungen des besiegten Bösewichts**. Wer sie sich nimmt, wird über Heldentaten entschieden, und welche aus den 3 es dann wird, ist zufällig (S. 11). *Ach, das blickt ihr doch eh noch nicht, dazu später mehr.*



Freischaltbare Alternative Startausrüstung

Ihr wisst es vielleicht noch nicht, aber jeder von euch verfügt über ein Alternativset an Startausrüstung, das ihr euch noch freischalten könnt! Diese müsst ihr euch aber erst durch das Abschließen von **Spezialaufgaben** in Endgegner-Kämpfen (S. 23) verdienen. Ist die Alternative Startausrüstung deines Dörflers bereits freigeschaltet, kannst du die Partie entweder mit deiner normalen Startausrüstung oder deiner freigeschalteten Alternativen Startausrüstung starten. *Ja geil!*

Ihr erkennt Alternative Startausrüstung an dem  in der rechten oberen Ecke.

Guck mal, so sieht echte Ausrüstung dann aus:

ZIELSICHERE ZWILLE
2-Hand, Waffe, Fernkampf, Wumme



7

3 MUMM **2+** TRIFFT **1** AUA
Reichweite 7.

BASEBALL-CAPPY
Kopf



10

+1 PRZ

Wenn du einen Knaller landest, füge +1 AUA zu und bewege den Bösewicht um bis zu 4 Felder weiter von dir weg.

Name der Ausrüstung

Merkmale
Immer erst der Ausrüstungs-Slot zum Anlegen, danach ggf. weitere Merkmale

Kosten
(in Münzen)

Wertveränderung
(meistens Verbesserungen)

Angriffswerte (nur bei Waffen)

Fähigkeit

Und was mach ich mit Ausrüstung? Geht das hier auf den Kopf, oh ... nein, lieber nicht!

Ausrüstung anlegen

Die meiste Ausrüstung ist erst dann wirksam (Wertveränderungen und Fähigkeiten), wenn du sie anlegst. Direkt unter dem Namen der Ausrüstung findest du – mal mehr, mal weniger – Merkmale, die die Ausrüstung kategorisieren. Das erste Merkmal benennt dabei immer den Slot, an den du diese Ausrüstung anlegen kannst.

Um eine Ausrüstung anzulegen, legst du die entsprechende Ausrüstungskarte an deinen dazu passenden Slot an. Jeder deiner 6 Slots hat aber nur Platz für 1 Ausrüstung.

Es sei denn, irgendeine schlawmeierige Karte sagt was anderes!

Bein-, Brust-, Kopf- sowie Mitbringsel-Ausrüstung

Sobald du eine solche Karte angelegt hast, gilt ihre Wertveränderung und du kannst ihre Fähigkeit nutzen. Klar, oder?

Waffen

Alles, was man in die Hand nehmen kann, ist eine Waffe und jede Waffe kann man in die Hand nehmen. So einfach ist das.

Unterschieden wird aber zwischen 1-Hand-Waffen und 2-Hand-Waffen: 1-Hand-Waffen können in einem deiner Hand-Slots angelegt werden, während 2-Hand-Waffen logischerweise deine beiden Hand-Slots belegen. Wenn du eine 2-Hand-Waffe angelegt hast, kannst du also keine weitere Waffe anlegen. Ich glaube, das kam jetzt rüber, oder?

Seltsame Ausrüstung

Manche Ausrüstung hat das Merkmal „Seltsam“. Diese Art von Ausrüstung kann an **keinen deiner 6 Slots angelegt werden**.

Wertveränderungen und Fähigkeiten von Seltsamer Ausrüstung sind daher auch schon aktiv, sobald sie in deinem Besitz ist.

Ach, wo wir gerade von Besitz sprechen:

Ausrüstung in deinem Besitz / Ausrüstung wegpacken

Sowohl Ausrüstung, die an deinen Slots angelegt ist, als auch Ausrüstung, die du aktuell nicht angelegt hast, gilt als Ausrüstung in deinem Besitz. Du darfst beliebig viel Ausrüstung in deinem Besitz haben.

Wenn dich ein Effekt auffordert, Ausrüstung wegzupacken, musst du sie von ihrem Slot wegnehmen. Nur angelegte Ausrüstung kann weggepackt werden. Jegliche nicht angelegte Ausrüstung (auch Ausrüstung mit dem Merkmal „seltsam“) in deinem Besitz gilt als weggepackt.

Wenn du Ausrüstung wegpackst – egal wodurch – bleibt sie danach weiterhin in deinem Besitz.

Was ist sie aber danach auch noch? Genau: Weggepackt!

Snacks

Snacks sind konsumierbare Ausrüstung. Snacks legst du – genau wie andere Ausrüstung auch – an ihren passenden Slot an. In deinem Zug darfst du den Snack dann „snacken“ und aktivierst dadurch seine Fähigkeit. Gönn dir!

Sobald du Ausrüstung anlegst, erhältst du ihre Wertveränderung. Und du kannst ab sofort ihre Fähigkeit nutzen.



Dies ist ein Grüner Panzer. Solange er angelegt ist, erhöht er deinen MUMM um 1. Sobald du ihn anlegst, rückst du also deinen Marker auf der MUMM-Leiste 1 Feld nach oben.

10	10	10	5
9	9	9	4
8	8	8	3
7	7	7	●
6	6	6	1
5	5	5	0
●	●	4	-1
3	3	●	-2
2	2	2	-3
1	1	1	-4

LEBEN
BEWEGUNG
MUMM
PRÄZISION

SCHLAKSIGE GLIEDMASSEN
Du hast ganz schön lange Arme und – deine Nahkampf-Waffen erhalten +2 Reichweite.

SELTSAME FASZINATION
Immer wenn du den Bösewicht mit einer Waffe triffst, darfst du ihn bis zu 2 Felder näher zu dir hin ziehen.

Startausrüstung: Bewährte Angel, Fischmütze

Dies ist eine 2-Hand-Waffe. Solange du sie angelegt hast, muss der Slot der anderen Hand frei bleiben.

Ey, kleiner Tipp: Um nicht aus Versehen zwei 2-Hand-Waffen zu schwingen, empfehlen wir, 2-Hand-Waffen immer zwischen deine beiden Hand-Slots zu legen.

Weggepackte Ausrüstung behältst du am besten in der Nähe deines Dörfler-Tableaus.

Seltsame Ausrüstung ist immer aktiv, solange sie in deinem Besitz ist! Leg zum Beispiel diesen Pennerhut hier am besten ein bisschen abseits, damit du ihn nicht übersiehst: Obwohl er dauerhaft als weggepackt gilt, bringt er dir trotzdem immer wieder ein paar Münzen ein. Schnieke, oder?

9

Ob es sonst noch was wichtiges zu Ausrüstung zu wissen gibt? Ich bin froh, dass du fragst! Hör zu:

Ausrüstung abwerfen

Manchmal musst du (zum Beispiel durch Bösewicht-Aktionen oder Dorf-Ereignisse) Ausrüstung abwerfen. Abgeworfene Ausrüstung – im Gegensatz zu weggepackter Ausrüstung – **bleibt nicht in deinem Besitz, sondern verlässt das Spiel.** Lege sie dazu zurück in die Spielschachtel.

Wenn du Ausrüstung abwerfen musst, darfst du dafür (sofern nicht anders angegeben) sowohl angelegte als auch weggepackte Ausrüstung abwerfen.

Brauchst du irgendwann gewisse Ausrüstung nicht mehr? Du kannst sie einfach abwerfen, klar, aber warum solltest du? Tante Emma kauft auch an und freut sich immer über 'nen echten Schnapper! (S. 12)

Ausrüstung auswechseln

Innerhalb der gesamten **Dorf-Phase** kannst du Ausrüstung frei anlegen und wegpacken. In der **Kampf-Phase** hingegen ist das nicht mehr so einfach: Hier benötigt das Auswechseln von Ausrüstung **pro Slot jeweils 2 MUMM** (S. 12). Überlege dir daher immer gut, mit welcher Ausrüstung du die Dorf-Phase beendest.

Wird durch Effekte oder das Anlegen, Wegpacken oder Abwerfen von Ausrüstung 1 oder mehrere deiner Werte verändert, passe deine Werte-Leisten **sofort** entsprechend an.

Wird durch Effekte oder das Anlegen, Wegpacken oder Abwerfen von Ausrüstung dein Maximales LEBEN verringert, verringert sich – sofern es vorher voll war – auch dein LEBEN auf diesen Wert.

Erhöht du – innerhalb der Dorf-Phase – dein Maximales LEBEN, setze auch dein LEBEN sofort mit auf diesen neuen maximalen Wert. Erhöht du – innerhalb der Kampf-Phase – dein Maximales LEBEN, erhöht sich dadurch allerdings dein LEBEN nicht automatisch mit.

Ausrüstung mit anderen Dörflern tauschen

Deine Ausrüstung ist und bleibt deine Ausrüstung, und das Tauschen und Schenken von Ausrüstungs-Karten untereinander ist grundsätzlich nicht möglich. Denkt nicht mal dran! **Und dann macht der dafür 'ne Überschrift? Was 'n lappiger Redakteur ...**

Ausrüstung vom Nachschub nehmen

Wirst du aufgefordert, die „erste Karte einer bestimmten Art (Merkmal oder Kosten)“ vom **Nachschub** zu nehmen, decke so lange Karten oben vom Nachschub auf, bis du die erste Karte dieser bestimmten Art findest. Nimm sie dir in deinen Besitz.

Lege alle anderen so aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge als unterste Karten unter den Nachschub.

Bist du bei deiner Suche an der untersten Karte des Nachschubs angekommen und nicht fündig geworden? Du gehst leer aus. Mische dann den Nachschub neu.

Von wo aus messe ich Fähigkeiten von Dörflern / Ausrüstungen?

Wenn eine deiner Dörfler- oder Ausrüstungs-Fähigkeiten auf 1 oder mehrere Ziele in einer vorgegebenen Reichweite abzielt, wird diese Reichweite immer von der Quelle der Fähigkeit aus (also von dir) gemessen, es sei denn der Text sagt explizit etwas anderes.

Ein „angrenzender Dörfler“ ist somit immer ein Dörfler, der direkt angrenzend **zu dir** steht.

Ach wie Spannend!
„Das Kleingedruckte“ der Ausrüstung.
Das merk ich mir bestimmt ... gäh



Wertveränderungen

Innerhalb einer Partie werden deine Werte auf verschiedenste Art und Weise verändert werden – Ausrüstung ist nur eine davon! **Wenn auch eine super wichtige!** Insgesamt gibt es im Spiel 3 verschiedene Arten von Wertveränderungen:

Dauerhafte Wertveränderungen

Diese erkennst du immer an der **schwarzen Markierung**. Eine dauerhafte Wertveränderung wird aktiv, sobald du die Ausrüstung, auf der sie steht, angelegt hast, und wird inaktiv, sobald du die entsprechende Ausrüstung wegpackst oder abwirfst. Die Wertveränderung kommt und geht hier mit der Ausrüstung!

Nach dem Kampf rechnest du sie somit auch direkt wieder auf deine zurückgesetzten Startwerte drauf (S. 22). **Aber dazu später mal mehr!**

Beispiel: Wenn du die Heilerhaube anlegst, erhöht sich sofort dein BEW-Wert um 1. Wenn du sie wegpackst oder abwirfst, verringert er sich wieder um 1.



Direkte Wertveränderungen

Diese verändern deine Werte durch direkte Anwendung. Wenn du als Kosten oder durch den Effekt einer Fähigkeit oder Bösewicht-Aktion einen deiner Werte anpassen sollst, tut du das. Diese Wertveränderungen sind immer nur für die aktuelle Runde relevant.

Beispiel: Wenn du die Fähigkeit von Heilerhaube nutzen möchtest, kostet dich das 1 MUMM (dabei wird der Marker auf deiner MUMM-Leiste nicht verschoben). Die Fähigkeit besagt, dass du entweder deinen MUMM oder deine PRZ um 1 verringern musst. Du schiebst dementsprechend den Marker des gewählten Werts um 1 Feld auf seiner Leiste nach unten. Dann heilst du 1 angrenzenden Dörfler um 1 LEB.

Besondere Wertveränderungen

Es gibt direkte Wertveränderungen, die nur für einen definierten Zeitraum gelten, meistens „nur für diesen Zug“. Passe daher nur dann deine entsprechenden Marker an, wenn du sonst durcheinanderkommen würdest (und vergiss dann nicht, die Marker direkt nach deinem Zug wieder zurückzusetzen).

Beispiel: Du hast einen Sack Zucker. Wenn du ihn snackst, musst du ihn abwerfen. Das erhöht deine BEW und deinen MUMM für diesen Zug um jeweils 5.



ABLAUF EINER PARTIE



Ziel des Spiels

Eine Partie Townsfolk Tussle besteht aus 4 Runden, die jeweils in 2 Phasen unterteilt sind: die Dorf-Phase und die Kampf-Phase. Besiegt ihr nacheinander alle 4 Bösewichte, die sich euch in den Weg stellen, gewinnt ihr die Partie und Heureka ist gerettet!



Die lasst ihr im 3-Runden-Modus weg!

DORF-PHASE

„Mama sagte immer: Erst Ausrüsten, dann Ausrasten! Eine weise Frau ...“



Jede Runde einer Partie beginnt mit der Dorf-Phase. Hier bereitet ihr euch auf den anstehenden Kampf vor. Führt dafür nacheinander folgende 4 Schritte aus:

1. Heldentaten auffüllen
2. Dorf-Ereignis ausführen
3. Tante Emmas Laden besuchen
4. Auf in den Kampf!

Bei einigen dieser Schritte ist die Reihenfolge wichtig, in der ihr dran seid. Hier kommt die „Wer ist dran?“-Leiste ins Spiel: Ihr findet sie links oben auf dem Spielbrett. Eure dort ausliegenden Dörfler-Plättchen zeigen euch, in welcher Reihenfolge ihr eure Spielzüge macht:

1. Heldentaten auffüllen

Ihr alle füllt in Shoppen-Reihenfolge eure nicht abgeschlossenen Heldentaten wieder auf 3 auf.

Da ihr zu Beginn der Partie noch gar keine Heldentaten habt, zieht ihr alle in Runde 1 einfach jeweils 3 Heldentaten vom Stapel.

Was sind Heldentaten?

Nun, Heldentaten sind – mal mehr, mal weniger – ruhmreiche Leistungen. Neu gezogene Heldentaten sind „nicht abgeschlossen“. Lege deine nicht abgeschlossenen Heldentaten verdeckt vor dir ab, du darfst sie dir aber jederzeit ansehen.

Sobald du den **Auftrag** einer deiner nicht abgeschlossenen Heldentaten erfüllst, verkündest du, dass du eine Heldentat vollbracht hast. Decke nun die entsprechende Heldentat auf und lege sie offen vor dich. **Diese Heldentat gilt nun als „abgeschlossen“ und gibt dir sofort die auf ihr angegebene Belohnung:** Das kann eine Wertverbesserung, AUA für den aktuellen Bösewicht, eine Anzahl Münzen oder eine Auswahl zwischen mehreren dieser Belohnungen sein.

Sammle von dir in dieser Runde abgeschlossene Heldentaten offen vor dir, denn ...

- Hast du am Ende der Kampf-Phase **innerhalb dieser Runde** die meisten Heldentaten abgeschlossen? Dann darfst du dir die **Bösewicht-Ausrüstung** unter den Nagel reißen (S. 22)!
- Hast du zu Beginn des Endgegner-Kampfes **mit allen von dir abgeschlossenen Heldentaten** die meisten **Heldenpunkte** gesammelt? Dann **wirst du zum neuen Sheriff ernannt** (S.23)! Hey, hörst du noch zu? Oder träumst du schon von all dem Ruhm?

Heldentaten lassen sich nicht rückwirkend erfüllen.

Im Endgegner-Kampf in Runde 4 kannst du deine letzten nicht abgeschlossenen Heldentaten immer noch abschließen, um ihre Belohnung zu erhalten, es geht dann aber nicht mehr um Bösewicht-Ausrüstung oder den Sheriff-Posten. *Der Drops is gelutscht!*



Name der Heldentat

Auftrag

Heldenpunkte

Belohnung

In der Kampf-Phase geht es immer in **Kloppen-Reihenfolge von oben nach unten**.



In der Dorf-Phase geht es immer in **Shoppen-Reihenfolge von unten nach oben**.

2. Dorf-Ereignis ausführen

Ihr alle zieht nacheinander in Shoppen-Reihenfolge je 1 Dorf-Ereignis und handelt dieses ab.

Was sind Dorf-Ereignisse?

Hui, Dorf-Ereignisse sind immer anders und sie können sowohl positive als auch negative Effekte haben. Man weiß echt nie, was man kriegt!

Um dein Dorf-Ereignis auszuführen, handelst du seinen Kartentext komplett ab, sofern möglich. Dabei solltest du den anderen alles laut vorlesen, sie sollen ja mitkriegen, was passiert (Ausnahme: Geheime Dorf-Ereignisse)!

Wirst du von einem Dorf-Ereignis aufgefordert zu würfeln, verwende dafür immer 1 der 10-seitigen Würfel des Spiels. Manchmal wird das Würfelergebnis auch von deinen Werten beeinflusst: Steht dort zum Beispiel „Würfle (+BEW)“, addiere deinen aktuellen BEWEGUNG-Wert zum Würfelergebnis hinzu.

Dorf-Ereignis offen auslegen

Manche Dorf-Ereignisse enthalten die Anweisung „Legt diese Karte offen vor dir/euch aus“. Folgt der Anweisung und legt die Karte entsprechend aus. Besagt die Karte, dass du sie „vor dir“ auslegen sollst, gilt der Text darauf nur für dich. Besagt die Karte, dass du sie „vor euch“ auslegen sollst, gilt ihr Text im Kasten für euch alle.

Im farbigen Kasten einer solchen Karte steht immer, auf was ihr achten müsst, solange diese Karte **ausliegend** ist. Der Text in einem solchen Kasten gilt immer für die Person/Personen, vor der/denen diese Karte ausliegt und spricht dich/euch daher immer direkt an.

Ein ausliegendes Dorf-Ereignis bleibt ausliegend, bis sein Text besagt, dass es abgeworfen wird.

Geheime Dorf-Ereignisse

Einige Dorf-Ereignisse haben oben einen großen roten Balken, auf dem „GEHEIM!“ steht. Du kannst es dir schon denken: Hast du ein solches Dorf-Ereignis gezogen, liest du es **NICHT** laut vor. Stattdessen liest du es nur für dich und legst es danach verdeckt vor dich. Geheim, verstehste?

Der Inhalt deines geheimen Dorf-Ereignisses sollte – bis seine Bedingung eintritt – dein Geheimnis bleiben.

Geheime Dorf-Ereignisse werden immer erst bei einer **bestimmten Bedingung aktiviert**. Sobald diese eintritt, deckst du das verdeckt vor dir liegende Geheime Dorf-Ereignis auf und **handelst es sofort ab**. Ab sofort ist es nicht mehr geheim und du darfst vorlesen, was nun passiert.

Dein Geheimes Dorf-Ereignis kann – wenn seine Bedingung nicht eintritt – auch über mehrere Runden vor dir liegen bleiben und es kann sogar aktiviert werden, während du besiegt bist.

Hast du dein Dorf-Ereignis abgehandelt, **wirf es ab**.

3. Tante Emmas Laden besuchen

Auf zu Tante Emma! Tante Emma ist eine herumreisende Trödlerin und kommt auf ihren Reisen regelmäßig im beschaulichen Heureka vorbei. Ihre Avslage umfasst eine große Auswahl an Ausrüstung, die dir den Arsch retten kann – vorausgesetzt, du kannst dir das leisten!

Wie funktioniert Tante Emmas Laden?

Tante Emmas Laden findet ihr auf der Dorf-Seite des Zusatz-Bretts.

Legt zu Beginn des Besuchs auf alle 10 Felder des Ladens je 1 Karte vom Nachschub offen aus.

Dann seid ihr alle nacheinander in Shoppen-Reihenfolge am Zug. Wenn du am Zug bist, darfst du entweder ...

1 Ausrüstung aus Tante Emmas Laden kaufen

Wähle 1 Ausrüstung in Tante Emmas Laden, bezahle Münzen in Höhe ihrer Kosten und nimm sie in deinen Besitz. Du darfst sie sofort anlegen.

ODER

1 Ausrüstung aus deinem Besitz verkaufen

Brauchst du manche Ausrüstung aus deinem Besitz nicht mehr? Dann darfst du sie für die **Halfte ihrer Kosten** (abgerundet) verkaufen. Nimm dir entsprechend viele Münzen und wirf die verkaufte Ausrüstung ab.

Beispiel: Verkauft du eine Ausrüstung mit Kosten von 15 Münzen, nimmst du dir 7 Münzen.

Ach und frag nicht schon wieder: Deine Startausrüstung ist schäbig, die kannst du nicht verkaufen!

Wenn ihr alle 1x am Zug wart, geht es wieder von vorne los.

Dies wiederholt ihr so oft, bis keiner mehr Ausrüstung kaufen oder verkaufen will.

Aufgepasst:

Lege immer, wenn du Ausrüstung aus Tante Emmas Laden kaufst oder auf andere Weise dort entfernst, 1 neue Karte offen vom Nachschub auf das freigewordene Feld nach.



Tante Emmas Laden erneuern

Ihr könnt mit der Ausrüstung in Tante Emmas Laden nichts anfangen? Keine Sorge, es gibt noch viel mehr im Nachschub!

Um Tante Emmas Laden zu erneuern, müsst ihr **pro Dörfler 2 Münzen abwerfen**. Wie ihr diesen Gesamtbetrag unter euch aufteilt, bleibt euch überlassen, und wer von euch gerade am Zug ist, ist dabei egal, solange alle der Erneuerung zustimmen.

Werft die entsprechende Menge Münzen ab, **werft die Ausrüstung aus Tante Emmas Laden ab und legt 10 neue Karten vom Nachschub offen aus**.

4. Auf in den Kampf!

Wenn niemand mehr etwas kaufen oder verkaufen will, schiebt ihr **alle Ausrüstung in Tante Emmas Laden unter den Nachschub**.

Überprüft ein letztes Mal, ob ihr auch alle eure gewünschte Ausrüstung angelegt habt, denn **jetzt beginnt die Kampf-Phase!**

Junge, oh Junge, jetzt geht's los!

KAMPF-PHASE

„Hör auf zu flennen, jetzt geht’s aufs Ganze!“

Mit dem Ende der Dorf-Phase beginnt die darauffolgende Kampf-Phase! Stellt euch dem Bösewicht in den Weg und macht ihn platt!



Um den Kampf vorzubereiten, führt ihr nacheinander folgende 10 Schritte aus:

- 1 Dreht das **Zusatz-Brett** auf die Seite mit der **Kampf-Phase**.
- 2 Deckt das **Bösewicht-Plättchen** auf dem nächsten **Kampf-Platz** (von oben nach unten) auf, so dass ihr den Namen des nächsten Bösewichts seht. Legt es auf das oberste Feld der „Wer ist dran?“-Leiste.
- 3 Legt das entsprechende **Bösewicht-Tableau** auf den oberen Teil des Zusatz-Bretts.
- 4 Nehmt den Stapel der zum Bösewicht gehörigen **Bösewicht-Aktionen**, mischt ihn und legt ihn auf das Feld des Zusatz-Bretts mit der Aufschrift **Ziehstapel**.
- 5 Auf der Rückseite des Bösewicht-Tableaus seht ihr die **Schlachtfeld-Übersicht** für diesen Kampf. Baut diese mit den abgebildeten Terrains nach.
- 6 Sucht für jedes Terrain auf dem Schlachtfeld die dazugehörige **Terrain-Karte** heraus und legt diese offen auf die T-E-R-R-A-I-N-Felder.
- 7 Platziert euch nacheinander in **Kloppen-Reihenfolge** auf (noch) verfügbare **Dörfler-Startpositionen**. Diese sind mit einem **D** markiert.
- 8 Platziert den **Bösewicht** auf die Felder mit dem großen **B**. Dreht ihn so, dass er in die Richtung des ihm **nahesten Dörflers** blickt.
- 9 Legt je 1 (schwarzen) Marker auf die **2 Startwerte für BEWEGUNG und LEBEN des Bösewichts auf den beiden Werte-Leisten des Zusatz-Bretts**. Ihr findet die Werte auf der Vorderseite des Bösewicht-Tableaus. Welche Werte zutreffen ist abhängig von der Anzahl Dörfler im Spiel. Nutzt die, die zu eurer Anzahl passen.
- 10 Ist das euer **Endgegner-Kampf**? Der Endgegner hat noch mal sein ganz eigenes Ass im Ärmel, nimmt euch also in Acht: Befolgt die **zusätzlichen Anweisungen unter AUFBAU auf der Rückseite des Bösewicht-Tableaus**. Felder, die mit **EG** markiert sind, werden nur im Endgegner-Kampf genutzt und in den Kämpfen der Runden 1-3 ignoriert.

Kampfbeginn

Auf dem obersten Platz der „Wer ist dran?“-Leiste liegt immer der Bösewicht. Da in der Kampf-Phase die Kloppen-Reihenfolge gilt, beginnt somit immer der Bösewicht mit seiner ersten Bösewicht-Aktion.

DAS SCHLACHTFELD

„Pass auf, wo du hintrittst, sonst kommt dich das noch teuer zu stehen!“



Ihr trefft in unterschiedlichen Ecken des Dorfes auf die Bösewichte. Logischerweise sehen somit auch alle Schlachtfelder ein wenig anders aus.

Das Schlachtfeld bezeichnet den Ort des Kampfgeschehens! Ihr findet es auf dem Spielbrett und es erstreckt sich über die Koordinaten A-S (links bis rechts) und 1-14 (oben bis unten). Eine **Schlachtfeld-Übersicht** für den Kampf gegen einen Bösewicht findet ihr immer oben auf der Rückseite seines Bösewicht-Tableaus. Auf der Schlachtfeld-Übersicht findet ihr die Startpositionen der Dörfler und des Bösewichts sowie auch verschiedene Terrains, die ihr zur Vorbereitung des Kampfes auslegen müsst.

Terrain

Terrain solltet ihr als Faktor für eure Strategie nicht unterschätzen! Schlau genutzt, kann es den Unterschied zwischen einem klaren Sieg und einer desaströsen Niederlage machen. Es gibt Terrain, das Bewegung verhindert, Terrain, das euch im Kampf helfen kann, aber genauso Terrain, das ihr lieber meiden solltet.



Terrain-Plättchen und Terrain-Karte »Summender Bienenstock«

Terrain sind Plättchen, die auf dem Schlachtfeld liegen. Fast jedes Terrain hat 1 **zugehörige Terrain-Karte**, die ihr auf den **T-E-R-R-A-I-N-Feldern** des Spielbretts auslegt. Die Karten erklären alle **Besonderheiten und Interaktionsmöglichkeiten** des entsprechenden Terrains.

Manche Terrains gibt es nur 1x, manche mehrfach. Falls ihr euch mal nicht sicher seid, welches Plättchen welcher Terrain-Karte entspricht, findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung eine Übersicht.

Interaktion mit Terrain

Mit dem meisten Terrain könnt ihr interagieren. Um mit Terrain zu interagieren, musst du **richtig stehen** (dazu kommen wir gleich!) sowie die Kosten (meistens MUMM oder Münzen) entsprechend **bezahlen**. Du darfst mit jedem einzelnen Terrain-**Plättchen** maximal 1x pro Zug interagieren.

Wenn du die Runde schon an nem Holzzaun rumgefummelt hast, lass den besser erst mal in Ruhe, aber ... der andere Holzzaun ... an den kannst du ran!

Bei manchen Terrain-Interaktionen musst du würfeln. Würfe für Terrain-Interaktionen werden im Folgenden **Terrain-Würfe** genannt.

Terrain-Arten

Es gibt 2 verschiedene Arten von Terrain: **Gebiet-Terrain** und **Hindernis-Terrain**. Obwohl jedes Terrain seine ganz eigenen Regeln mitbringt, gibt es grundlegende Unterschiede zwischen diesen beiden Arten:

Gebiet-Terrain (grüner Rand)

Felder von Gebiet-Terrains lassen sich – wie normale Felder auf dem Spielbrett auch – **betreten**, sowohl von Dörflern als auch von Bösewichten. Es ist aber möglich, dass sie dabei die Bewegung auf die eine oder andere Weise einschränken. Wenn das so ist, findet ihr diese Information auf der entsprechenden Terrain-Karte.

Beispiel: Um dich auf ein Feld von Dichter Wald zu bewegen, musst du 2 BEW zahlen, anstatt wie normal 1 BEW.

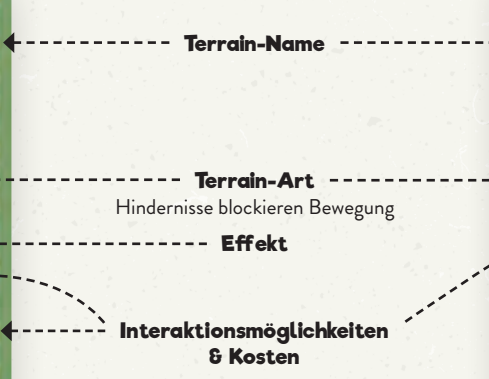
Um mit einem Gebiet-Terrain zu interagieren, muss sich der Dörfler auf einem Feld innerhalb des Gebiet-Terrains befinden.

Hindernis-Terrain (brauner Rand)

Hindernis-Terrains **blockieren Bewegung** – sowohl von Dörflern als auch von Bösewichten. Sie sind unpassierbar und müssen umgangen werden.

Um mit einem Hindernis-Terrain zu interagieren, muss sich der Dörfler auf einem (horizontal oder vertikal) angrenzenden Feld befinden. Bei einigen Hindernis-Terrains musst du dich sogar an einer ganz bestimmten Position befinden. Wenn das so ist, findet ihr diese Information auf der entsprechenden Terrain-Karte.

Beispiel: Um mit Marodes Farmhaus zu interagieren, muss dein Dörfler vor der Tür stehen.



Wichtig: Hindernis-Terrains blockieren die Sichtlinie von Fernkampf-Angriffen von Dörflern (S. 20-21).

Erzittert vor Angst: DER BÖSEWICHT

„Hollali, dieser miese Rabauke will Blut sehen!“



In der Kampf-Phase geht es darum, den Bösewicht niederzumetzeln. Aber: Für den Bösewicht geht es leider voll und ganz darum, EUCH niederzumetzeln! Jeder Bösewicht hat seinen individuellen Stapel mit Bösewicht-Aktionen und so auch seine eigenen Stärken und Fähigkeiten. Somit stellt euch jeder Bösewicht vor eine andere Herausforderung.

Vorderseite:

1 HINTERGRUNDGESCHICHTE

Hier findet ihr eine kleine Hintergrundgeschichte über den Bösewicht und erfahrt, warum ihr euch seiner annehmen müsst.

2 BÖSEWICHT-FÄHIGKEITEN

Welche Fähigkeiten der Bösewicht hat, ist davon **abhängig, wann ihr auf ihn trefft**: Je nachdem ob es euer 1., 2., 3. oder gar euer Endgegner-Kampf ist, gewinnt der Bösewicht an Stärke und bringt andere Fähigkeiten mit. Die Stufe des aktuellen Bösewichts entspricht immer dem untersten sichtbaren Kampf-Platz. Bösewicht-Fähigkeiten gelten immer für den ganzen Kampf.

3 BEWEGUNG

Dieser Wert gibt an, wie viele angrenzende Felder weit sich der Bösewicht in 1 Zug maximal bewegen kann.

4 LEBEN

Dieser Wert gibt das **LEBEN** des Bösewichts an: Damit startet er in den Kampf. Gleichzeitig ist dieser Wert aber auch das **Maximale LEBEN** des Bösewichts, denn auch wenn er Leben erhält (zum Beispiel durch Heilung), kann er nie mehr LEBEN haben, als der Startwert besagt. Erleidet der Bösewicht AUA, reduziert sich sein LEBEN.

Sowohl BEWEGUNG als auch LEBEN des Bösewichts sind von der Anzahl der Dörfler abhängig.

5 SCHWÄCHE

Jeder Bösewicht hat eine ganz persönliche Schwäche. **WICHTIG: Die Schwäche eines Bösewichts ist nicht von Anfang an aktiv!** Sie muss erst durch eine Bösewicht-Aktion **aktiviert werden**. Sobald eine Bösewicht-Aktion euch sagt, dass die Schwäche des Bösewichts **jetzt aktiv** ist, legt 1 Marker auf den Kreis neben der Schwäche auf dem Bösewicht-Tableau, um das anzuzeigen. Manche Schwächen führt ihr **einmalig** aus, (meistens sofort wenn sie aktiviert werden) und manche haben einen dauerhaften Effekt, der ab jetzt passiv gilt oder der immer wieder ausgelöst werden kann. *Ihr seht dann schon, wer was hat! Ihr könnt Bösewichte natürlich auch besiegen, ohne ihre Schwächen zu aktivieren, aber das wäre ja nur halb so lustig!*

6 BÖSEWICHT-AUSRÜSTUNG

Auf dem farbigen Balken unten auf dem Bösewicht-Tableau seht ihr, welche 3 Bösewicht-Ausrüstungen ihr **vom Bösewicht erhalten könnt**. Habt ihr den Bösewicht besiegt, erhaltet ihr 1 dieser Bösewicht-Ausrüstungen aus seinen leblosen Überresten. *Wie das genau funktioniert, erfahrt ihr später (S. 23).*

Rückseite:

7 SCHLACHTFELD-ÜBERSICHT

Hier seht ihr, welche Terrain ihr wie auf dem Schlachtfeld platzieren müsst und wo ihr den Kampf beginnt.

8 REGELN DES ENDGEGNER-KAMPFES

Der gesamte Bereich unterhalb der Schlachtfeld-Übersicht ist dem Endgegner-Kampf gewidmet. Hier findet ihr **alle Informationen zu den Regeln des Endgegner-Kampfes** gegen diesen Bösewicht (S. 23). *Ey, lest euch den Text auch echt nur durch, wenn ihr grade wirklich vor eurem Endgegner steht, klar?*



DER LIEFERANT FREDDY FROSCHMILCH

1

Freddy wohnt zwar nicht in Heureka, ist dort aber allseits bekannt. Als Milchmann reiste er von Dorf zu Dorf, um seine eigene, patentierte „Milch“ als die angeblich beste Milch aller Zeiten zu verkaufen. Aus ihrem Ursprung machte er allerdings seit jeher ein großes Geheimnis. Nach einigen fragwürdigen Todesfällen, die merkwürdigerweise alle in Zusammenhang mit seiner Milch standen, verhängte der Sheriff ein Verkaufsverbot und Freddy Zeit als Milchmann nahm ein jähes Ende. Nun kehrt Freddy zurück, um an den Dörflern Rache zu nehmen, die seine Milch verschmähten und seine Karriere ruinierten!

2

FUNICHTGUT
Lieferjunge: Dieser langbeinige Kerl ist im Nette, das wird ein Kindergeiß!

RÜPEL

Schwammhäger: Zugbeginn von Freddy: Fügt dem nächsten Dörfler innerhalb von 5 Feldern Entfernung 1 AUA zu.

HALUNKE

Milchküstenbomber: Zugbeginn von Freddy: Fügt allen Dörflern innerhalb von 5 Feldern Entfernung 1 AUA zu.

ENDGEGNER

Nur noch Freddy Fröschmilch steht euch im Weg! Zeit für den Endgegner-Kampf (siehe Rückseite)!

3

BEW 6 6 7 7

4

LEB 11 14 17 20

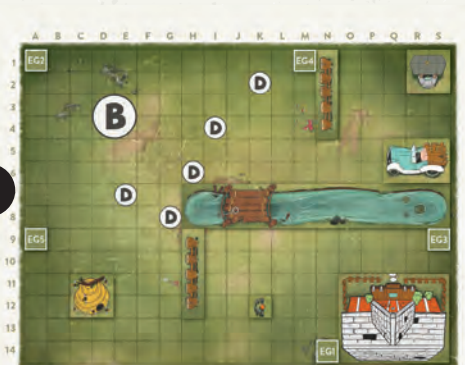
5

SCHWÄCHE
Milchgetränkter Papa (dauerhaft): Immer wenn Freddy auf irgendeine Weise platziert (statt bewegt) wird, erleidet er 1 AUA.

6

Bösewicht-Ausrüstung: Milchiger Arm (★), Fröschhagen, Milchmannmaße

7



8

ENDGEGNER DIE GROSSE MILCHOFFENSIVE

Während ihr euch mit dem anderen Gesindel im Dorf herumgeschlagen habt, schmuggelte Freddy seine ekeligerende Milch in Heureka ein! Da steht er nun am Dorfgraben und seine Milchkannen übersäen die Landschaft. Freddy's Milch führte zum Tod vieler Dörfler und ihr solltet diesen miesen Frösch schleunigst aus dem Dorf vertreiben, bevor er noch ganz Heureka mit seiner Milch beliefert! Doch Freddy ist wild entschlossen! Er will seine Milch ausliefern – zur Not über eure Leichen!

AUFBAU 1 Endgegner-Terrain platziert pro Dörfler 1 EG-Terrain. Schwere Milchkanne auf dem Schlachtfeld (EGT) in zufälliger Reihenfolge.
2 Der neue Sheriff: Du freudest dich über einen so schönen Ort in Heureka. Nimm dir die Besondere Ausrüstung Kaninchen, die Kette (auf sofort angelegt werden).

BÖSEWICHT-FÄHIGKEITEN | ENDGEGNER-TERRAIN: SCHWERE MILCHKANNE

DER BÖSEWICHT-ZUG

„Was dich nicht tötet, tut aber ganz schön weh!“



Jeder Bösewicht hat 15 Bösewicht-Aktionen und jede zielt darauf ab, euch das Leben schwer zu machen! Sie können auch sehr unterschiedlich sein! Nicht jede ist darauf ausgelegt, euch AUA zuzufügen, manche machen euch auch einfach nur das Leben zur Hölle!

Immer wenn ...

der Bösewicht in Kloppen-Reihenfolge am Zug ist,

oder

beim Bösewicht ein Wutausbruch ausgelöst wird,

oder

ein Effekt euch auffordert eine Bösewicht-Aktion auszuführen,

... tut ihr Folgendes:

Bösewicht-Aktion ausführen:

Zieht die oberste Bösewicht-Aktion vom Ziehstapel und handelt sie ab. Werft sie danach auf die Ablage ab. Das klingt fast ein bisschen zu einfach! Lass die Bösewicht-Aktionen doch noch mal genauer angucken:



Name

So heißt die Karte.

Umschreibung

So darf man sich das Geschehen thematisch vorstellen.

Das Ziel

Zu Beginn der Bösewicht-Aktion wird immer zuerst ihr Ziel bestimmt. Falls es dabei um Entfernung geht, wird diese auf die gleiche Weise gemessen wie Bewegung auch: über (horizontal oder vertikal) angrenzende Felder. Gleichstände werden durch Würfeln entschieden: Wer die kleinere Zahl würfelt, wird zum Ziel.

Einmal gewählt, bleibt das Ziel bis zum Abwurf dieser Bösewicht-Aktion gleich. Das Ziel kann genau 1 Dörfler, mehrere Dörfler, Terrain oder auch niemand sein.

Wenn es bei einer Bösewicht-Aktion mal kein gültiges Ziel geben sollte, wird die Karte trotzdem abgehandelt. In diesem Falle ignoriert ihr aber alle Anweisungen, in denen das „Ziel“ vorkommt.

Krawall

Hier tut der Bösewicht meist Dinge, die für euch schlecht sind. Meistens bewegt er sich und/oder fügt Zielen AUA zu.

Nachspiel

Das Nachspiel ist ein Zusatz, den nicht alle Bösewicht-Aktionen haben.

Wichtig: Das Nachspiel wird nicht automatisch abgehandelt, sondern nur in folgenden 2 Fällen:

Wenn im **Krawall** ausdrücklich das Wort „**Nachspiel**“ steht und die dort genannte **Bedingung erfüllt** ist (sofern vorhanden).

oder

Wenn im **Krawall** das Wort „Nachspiel“ **nicht** steht, das **Ziel** der Bösewicht-Aktion aber **1+ AUA erlitten** hat.

So handelt ihr eine Bösewicht-Aktion ab:

Wenn ihr eine Bösewicht-Aktion abhandelt, geht ihr sie immer von oben nach unten durch: Erst bestimmt ihr deren **Ziel** und handelt dann ihren **Krawall** von oben nach unten ab. Dann überprüft ihr: Würde innerhalb des Krawalls das Nachspiel ausgelöst? Dann führt jetzt von oben nach unten das **Nachspiel** aus. Wenn nicht, legt ihr die Karte als abgehandelt auf den Ablagestapel der Bösewicht-Aktionen ab.

Werdet ihr angewiesen, 2 oder mehr Bösewicht-Aktion auszuführen, zieht immer erst die erste Karte, führt sie aus und zieht erst dann die nächste.

Wichtig: Bösewicht-Aktionen gelten bereits während ihres Abhandelns als abgeworfene Bösewicht-Aktionen im Ablagestapel! Bedenkt das, wenn eine Bösewicht-Aktion euch auffordert die Bösewicht-Aktionen zu mischen. Führt in diesem Fall trotzdem ihr Nachspiel aus, auch wenn die Karte bereits eingemischt wurde.

Bösewicht bewegen

Der Bösewicht hat seinen eigenen BEW-Wert. Wenn ein Effekt diesen Wert verändert (zum Beispiel „-1 BEW für den Bösewicht“), verschiebt den Marker auf der BEWEGUNG-Leiste des Bösewichts sofort entsprechend.

Obwohl der Bösewicht im Gegensatz zu den Dörfler 2x2 Felder bedeckt, funktioniert seine Bewegung dennoch sehr ähnlich: Bösewichte können sich auch nur horizontal oder vertikal auf angrenzende Felder bewegen. Da sie größer sind, entspricht 1 BEWEGUNG hier aber 1 angrenzenden Paar an Feldern (S. 18). Der Bösewicht dreht sich in seiner Bewegung immer in die Richtung, in die er sich gerade bewegt.

Bösewichte machen keine Umwege und bewegen sich immer auf dem kürzesten möglichen Weg. Kommen dabei mehrere Wege in Frage, bestimmt gemeinsam, welchen Weg er nimmt. Aber: Bei gleicher Länge vermeidet er Wege, auf denen ihm AUA zugefügt werden würde. Sobald das Ziel erreicht wird, endet die Bewegung, selbst wenn der BEW-Wert noch weitere BEWEGUNG zulassen würde.

Der Bösewicht bewegt sich auch dann in Richtung seines Ziels, wenn er es nicht erreichen kann. Soll eine Bewegung zu einem Ziel stattfinden, dass nicht existiert, findet aber keine Bewegung statt.

Wichtig: Die Bewegung des Bösewichts wird **ausschließlich** innerhalb des **Krawalls** der Bösewicht-Aktionen durch den BEW-Wert limitiert! Zur Erinnerung ist dort das Wort auch immer noch mal **fett** gedruckt. Bewegt sich der Bösewicht innerhalb des Nachspiels oder bewegt ihr in durch Ausrüstungs-Fähigkeiten, ist diese Bewegung stets unabhängig von seinem BEW-Wert.

Rammen

Will sich der Bösewicht auf das Feld bewegen, auf dem du grade stehst, rammt er dich: Du musst dich sofort auf ein angrenzendes freies Feld deiner Wahl bewegen. Diese erzwungene Bewegung kostet dich aber keine BEW und kann mehrmals innerhalb von 1 Bösewicht-Aktion passieren.

Das kannst du natürlich auch strategisch nutzen, um dich schnell und ohne BEW ausgeben zu müssen, anders zu positionieren. Wirst du gerammt und es gibt kein freies angrenzendes Feld, auf das du dich bewegen kannst, platziere dich auf dem nächsten freien Feld (S. 20).

Bewegung & Terrain

Bei Terrain gelten für den Bösewicht grundsätzlich die gleichen Regeln wie für Dörfler: Durch die meisten Gebiete kann er sich durchbewegen, durch Hindernisse jedoch nicht. Um die muss auch er herumlaufen.

Das ist fair!

Schieben und Ziehen

Werdet ihr angewiesen, 1 Figur zu schieben oder zu ziehen, spielt der BEW-Wert und somit auch der zurückzulegende Weg übers Schlachtfeld dafür keine Rolle. Schieben und Ziehen zählen nie als Bewegung!

Schieben und Ziehen funktionieren ansonsten fast genau gleich wie Bewegungen. Unterschied: Zieht ihr eine Figur näher an ein Ziel heran, muss dabei jedes Feld die Entfernung zum Ziel verringern.

Beim Schieben ist es andersrum: Schiebt ihr eine Figur weiter von einem Ziel weg, muss dabei jedes Feld die Entfernung zum Ziel vergrößern.

Wird ein Bösewicht auf ein Feld geschoben oder gezogen, auf dem ein Dörfler steht, wird dieser gerammt, als ob sich der Bösewicht aus eigenem Wille dort hinbewegt hätte.

Platzieren

Werdet ihr angewiesen, eine Figur an einer bestimmten Position zu platzieren, spielt der BEW-Wert und somit auch der zurückzulegende Weg übers Schlachtfeld dafür keine Rolle. **Platzierung zählt nie als Bewegung!**

Ist die Position, an der die Figur platziert werden soll, blockiert, platziert sie stattdessen auf dem nächsten freien Feld. Bei mehreren möglichen Optionen, entscheidet ihr gemeinsam! Gibt es kein gültiges Feld, auf dem die Figur platziert werden kann, bleibt sie, wo sie ist.

Fernkampf

In den Krawall-Abschnitten auf Bösewicht-Aktionen kann das Wort „Fernkampf“ vorkommen. Um damit AUA zuzufügen, muss sich der Bösewicht innerhalb einer bestimmten Reichweite zum Ziel befinden.

Achtung: Anders als ihr ignorieret der Bösewicht im Fernkampf alle Hindernisse, die zwischen ihm und seinem Ziel stehen.

Das ist NICHT fair, du langer Lvlatsch!

Von wo aus messe ich Bösewicht-Aktionen?

Jede innerhalb einer Bösewicht-Aktion vorkommende Entfernung – sei es für eine Bewegung oder einen Angriff – wird immer vom Bösewicht aus gezählt, es sei denn, es steht etwas anderes da.

Ein „angrenzender Dörfler“ ist somit immer ein Dörfler, der direkt angrenzend **zum Bösewicht** steht.

Bösewicht-Aktion offen auslegen

Manche Bösewicht-Aktionen – wie manche Dorf-Ereignisse auch – legt ihr offen vor euch oder dem Ziel aus.

Folgt der Anweisung und legt die Karte entsprechend aus. Besagt die Karte, dass du sie „vor dir“ auslegen sollst, gilt der Text darauf nur für dich. Besagt die Karte, dass du sie „vor euch“ auslegen sollst, gilt der Text im Kasten für euch alle.

Im farbigen Kasten einer solchen Karte steht immer, auf was ihr achten müsst, solange diese Karte **ausliegend** ist. Der Text in einem solchen Kasten gilt immer für die Person/Personen, vor der/denen diese Karte ausliegt und spricht dich/euch daher immer direkt an.

Ausliegende Bösewicht-Aktionen werden immer nach dem Kampf abgeworfen (es sei denn es steht explizit anders da). Manche Karten werden nicht ausgelegt, obwohl sie einen Effekt haben, der über ihre Abhandlung hinweg relevant ist. Legt euch diese am besten etwas abseits hin, um sie nicht zu vergessen (sie zählen aber bereits zu den abgeworfenen Bösewicht-Aktionen und können auch dann noch ihren Effekt auslösen, wenn sie bereits mit in die Bösewicht-Aktionen eingemischt wurden).

Bösewicht-Aktionen mischen

Liegt keine Bösewicht-Aktion mehr auf dem Ziehstapel, mischt alle Bösewicht-Aktionen im Ablagestapel und legt sie verdeckt auf das Feld „Ziehstapel“.

Sollt ihr die Bösewicht-Aktionen mischen, mischt ihr (sofern nicht anders vorgegeben) alle Bösewicht-Aktionen aus dem Ablagestapel mit ein.

Bösewicht-Aktionen & Bösewicht-Fähigkeiten

Überprüft immer zu Kampfbeginn die Bösewicht-Fähigkeit des aktuellen Bösewichts. Es gibt verschiedene Arten von Bösewicht-Fähigkeiten und sie können zu verschiedenen Zeitpunkten im Kampf ausgelöst werden. **Grundregel: Habt die Bösewicht-Fähigkeiten des Bösewichts, gegen den ihr grade kämpft, mal besser auf dem Schirm!**

Guckt mal, mit so was müsst ihr auf Bösewicht-Aktionen rechnen:

Häufige Ziele

1. **Nahester Dörfler:** Das ist der Dörfler, bei dem der Bösewicht die **wenigste BEWEGUNG** bräuchte, um angrenzend zu ihm zu stehen.
2. **Fernster Dörfler:** Das ist der Dörfler, bei dem der Bösewicht die **meiste BEWEGUNG** bräuchte, um angrenzend zu ihm zu stehen.

3. **Alle Dörfler innerhalb von X Feldern Entfernung:** Das sind alle Dörfler, die **maximal X Felder vom Bösewicht entfernt** stehen. Auch diese Entfernung wird in (horizontal oder vertikal) angrenzenden Feldern gemessen.
4. **Niemand:** Manche Aktionen haben **kein Ziel**. **Handelt die Bösewicht-Aktion dann trotzdem wie gewohnt ab.** Ihr werdet schon sehen, das ergibt dann schon Sinn so!

Häufige Passagen im Krawall

1. **Bewegt den Bösewicht Richtung Ziel. Dann, nur wenn Ziel erreicht: Fügt dem Ziel 1 AUA zu.** Der Bösewicht dreht und bewegt sich in Richtung des Ziels der Bösewicht-Aktion. Er will sich auf kürzestem Weg auf ein Feld angrenzend zum Ziel bewegen. Dann überprüft ihr: Steht er jetzt angrenzend zum Ziel? Wenn ja, fügt er dem Ziel daraufhin 1 AUA zu. Wenn er es nicht schafft, fügt er kein AUA zu.
Gibt es kein gültiges Ziel für die Bewegung, bewegt sich der Bösewicht nicht. *Ziemlich logisch.*
2. **Bewegt den Bösewicht. Er versucht dabei, sich vollständig auf das Ziel zu bewegen.** Wie „Bewegt den Bösewicht Richtung Ziel.“, kommt aber nur vor, wenn das Ziel ein Gebiets-Terrain ist. In diesem Fall bleibt der Bösewicht erst stehen, sobald er (vollständig!) auf Feldern des Ziel-Gebiet-Terrains steht oder wenn seine BEWEGUNG aufgebraucht ist.

3. **Füge jedem Ziel 1 AUA zu. Dann, bewegt den Bösewicht Richtung fernsten Dörfler.** Der Bösewicht fügt jedem Ziel (egal wo und wie weit entfernt) zuerst 1 AUA zu. Dann bewegt er sich in Richtung des für ihn fernsten Dörflers, mit dem Ziel sich auf ein zu ihm angrenzendes Feld zu bewegen.
4. **Legt diese Karte offen vor das Ziel/euch.** Meist werden Bösewicht-Aktionen mit solchen Effekten erst im Laufe des Kampfes aktiv. Behaltet sie so lange für alle sichtbar auf dem Tisch, bis ihr sie abwerfen sollt (spätestens am Ende der aktuellen Kampf-Phase).
5. **Dreht den Bösewicht Richtung Ziel und bewegt ihn vorwärts.** Der Bösewicht dreht sich mit dem Gesicht in Richtung des Ziels und bewegt sich dann so viele Felder weit in Blickrichtung, wie sein BEWEGUNG-Wert angibt (sofern möglich). Steht das Ziel schräg zum Bösewicht, dreht der Bösewicht sich in die Richtung des kürzesten Weges zum Ziel. Steht das Ziel genau diagonal zum Bösewicht, entscheidet ihr gemeinsam, in welche Richtung er blickt (und sich daraufhin bewegt).

Nicht erschrecken, jetzt bewegt er sich:



Die **blauen** Felder sind zum Bösewicht **angrenzend**.



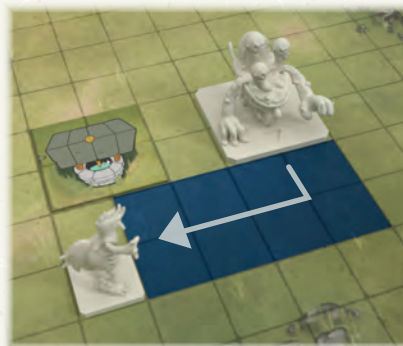
Die **blauen** Felder zeigen an, wie weit sich der Bösewicht mit **3 BEWEGUNG** in einer **graden Linie in Blickrichtung** bewegen kann.



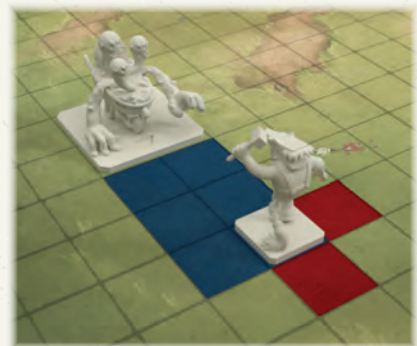
Die **blauen** Felder zeigen den **gesamten Bereich, auf den sich der Bösewicht mit bis zu 3 BEWEGUNG** bewegen kann.



Würde sich der Bösewicht **vorwärts bewegen** und an ein unpassierbares **Hindernis-Terrain** stoßen, **endet seine Bewegung**.



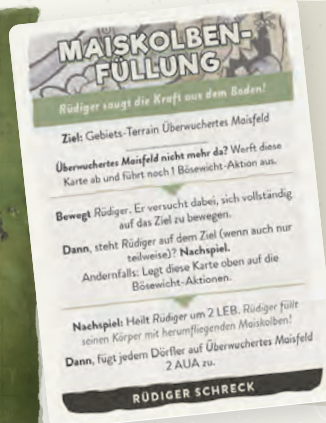
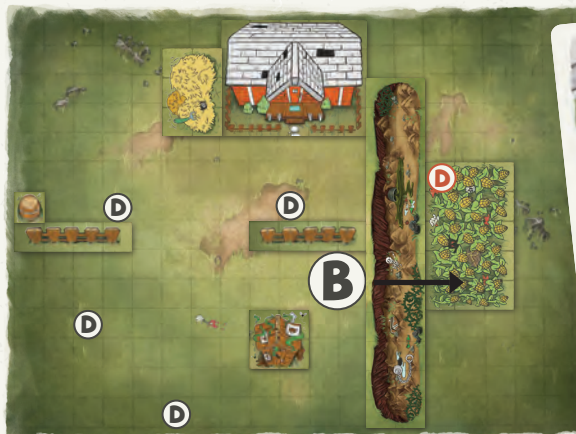
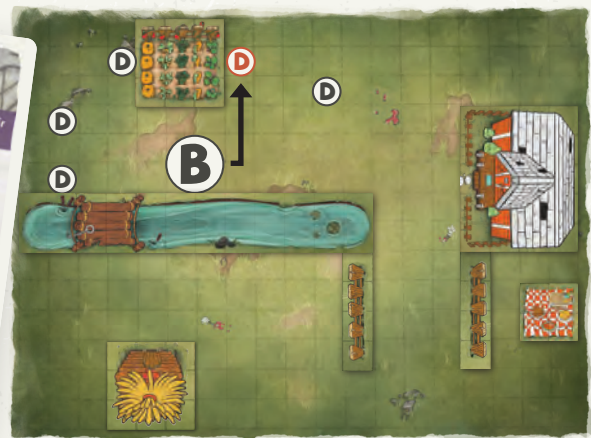
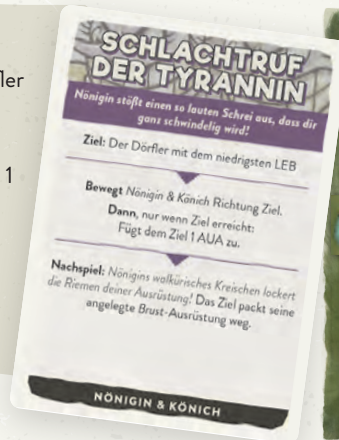
Der Bösewicht bewegt sich immer auf dem **kürzesten möglichen Weg** zum Ziel.



Rammt dich der Bösewicht innerhalb seiner Bewegung, **musst du dich auf 1 angrenzendes (danach noch) freies Feld deiner Wahl bewegen**. In dem gezeigten Fall darfst du dich zwischen den **2 roten** Feldern entscheiden.

Und so sieht das dann in echt aus:

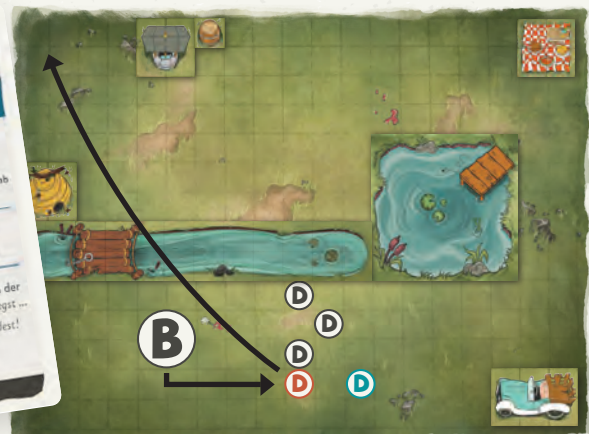
Nehmen wir doch mal an, der rot markierte Dörfler hat 2 LEBEN und ist damit der Dörfler mit den wenigsten LEBEN. Er wird zum Ziel dieser Bösewicht-Aktion. Nönigin & König erreichen ihn (BEW-Wert: 7) und fügen ihm 1 AUA zu. **Da dem Ziel AUA zugefügt wurde, wird das Nachspiel ausgeführt**, wodurch das Ziel seine Brust-Ausrüstung wegpacken muss. Hatte das Ziel keine Brust-Ausrüstung angelegt, wird auch nichts weggepackt.



Bei dieser Aktion hat Rüdiger Schreck das Ziel, sich komplett auf *Überwuchertes Maisfeld* zu bewegen. Da ihm das von seiner aktuellen Position aus gelingt, wird das Nachspiel ausgelöst. **Das Nachspiel würde auch dann ausgelöst, wenn Rüdiger Überwuchertes Maisfeld mit seiner maximalen BEWEGUNG nur teilweise betreten könnte.** Im Nachspiel heilt sich Rüdiger um 2 LEBEN. Er fügt zudem dem rot markierten Dörfler 2 AUA zu. *Pech gehabt, du armer Tropf!*

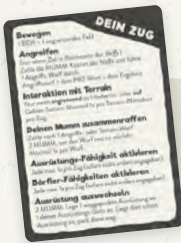
Zum Ziel dieser Aktion wird der naechste Dörfler mit angelegter *Bein*-Ausrüstung: Nur der rote und der blaue Dörfler haben aktuell *Bein*-Ausrüstung angelegt. Da der rote Dörfler näher steht, wird er zum Ziel. Fürst Wetternich bewegt sich in dessen Richtung, erreicht ihn und löst damit das Nachspiel aus: Der rote Dörfler wird auf das Feld in der linken oberen Ecke des Schlachtfeldes platziert und erleidet zudem 1 AUA. Stünde auf diesem Feld bereits jemand anderes, würde der rote Dörfler auf 1 nächstmögliches Feld platziert werden.

Platziert dann Fürst Wetternich so, dass er zum roten Dörfler angrenzend steht.



DER DÖRFLEDER-ZUG

„Das ist dein Moment! Jetzt zeig, was du drauf hast!“



Wer dran ist, muss abliefern! In deinem Zug kannst du in einer Reihenfolge deiner Wahl eine Menge Dinge tun, sofern du dafür genug BEW, MUMM, Münzen (oder mit was auch immer du deine Fähigkeiten powerst) hast. Hast du deine Übersichts-Karte zur Hand? Die ist echt Gold wert, um sich klarzumachen, was alles so möglich ist.

Dörfler bewegen

Du darfst dich innerhalb deines Zuges insgesamt so viele (**horizontal oder vertikal**) angrenzende Felder weit bewegen, wie dein BEW-Wert zulässt.

Du musst aber deine Bewegung nicht an einem Stück ausführen und darfst zwischen den Schritten andere Aktionen ausführen. *Beispiel: Du hast einen BEW-Wert von 4. Du bewegst dich erst 2 Felder und greifst dann den Bösewicht an. Dann bewegst du dich noch 1 Feld, führst eine Ausrüstungs-Fähigkeit aus und bewegst dich danach noch 1 Feld weiter. Du hast dich jetzt insgesamt 4 Felder weit bewegt und kannst dich damit nicht weiter bewegen (es sei denn durch entsprechende Fähigkeiten).*

Du darfst dich nicht auf Felder mit Hindernissen oder Bösewichten bewegen. Du darfst dich aber durch andere Dörfler durchbewegen, solange du die Bewegung wieder auf einem freien Feld beendest.

Wichtig: Wirst du durch eine Bösewicht-Aktion oder eine Ausrüstungs-Fähigkeit bewegt, ist dies unabhängig von deinem BEW-Wert.

Angreifen

Nichts ist wichtiger, als den Bösewicht zu besiegen, also greif ihn gefälligst an!

Sofern nicht anders vorgegeben, darfst du mit jeder deiner Waffen pro Zug maximal 1x angreifen.

Für einen Angriff musst du folgende 3 Schritte durchführen:

- 1. Überprüfe:** Hat die Waffe die nötige **Reichweite der Waffe** zum Angriffs-Ziel und hast du eine **freie Schussbahn** oder liegt zwischen dir und dem Ziel ein **Hindernis**, das den Angriff blockieren würde?
- 2. Kosten:** Bezahle den **MUMM**, den die Waffe zum Angreifen braucht (Erinnerung: Dafür bewogst du **nicht** deinen Marker!).
- 3. Würfle:** Mache 1 **Angriffs-Wurf** mit 1 der 10-seitigen Würfel und **addiere deinen PRÄZISION-Wert** dazu: Erreicht das Ergebnis **mindestens die Trifft-Voraussetzung der Waffe**? Dann landest du einen **Treffer**!

Verstanden? Nein? Ok, dann hier ein paar Details:

Reichweite

Reichweite wird genau gleich gezählt wie Bewegung: Angrenzende horizontale und vertikale Felder.

Die Reichweite einer Waffe besagt, wie viele Felder weit du bei einem Angriff damit maximal von deinem Ziel entfernt stehen darfst. Jede Waffe hat eine Reichweite, aber nicht bei jeder steht sie dabei.

Nahkampf: Die meisten Waffen in Townsfolk Tussle haben das Merkmal „Nahkampf“ und sind damit **Nahkampf-Waffen**. Sofern nicht anders vorgegeben, haben sie alle „Reichweite 1“. Mit ihnen kannst du den Bösewicht also nur von einem an ihn angrenzenden Feld angreifen.

Fernkampf: Hat eine Waffe das Merkmal „Fernkampf“, kannst du mit ihr aus größerer Entfernung angreifen als mit einer Nahkampf-Waffe. Die Reichweite von Fernkampf-Waffen ist immer unterschiedlich und steht immer im unteren Bereich ihrer Karte („Reichweite X.“).

Hast du eine Waffe mit Reichweite 5, kannst du somit Ziele auf jedem Feld in 1-5 Feldern Entfernung zu dir angreifen. **Warum nicht in 0 Feldern Entfernung? Weil du da selbst stehst, du Bruchpilot!**

Freie Schussbahn

Prüfe, ob dein Fernangriff von einem Hindernis blockiert wird, ziehe eine grade Linie von 1 Ecke deiner Wahl des Feldes, auf dem du stehst, zu 1 Ecke deiner Wahl des Bösewichts.

Berührt diese Linie das Hindernis?

Dein Angriff wird blockiert.

In diesem Beispiel wird der Fernangriff durch den Holzzaun blockiert

Ich sag mal: Dumm gelaufen!



Ergebnis

Es gibt 4 Möglichkeiten, wie ein Angriffs-Wurf ausgeht. Du kannst ...

- einen Treffer landen:** Erreicht dein Ergebnis **mindestens die Trifft-Voraussetzung der Waffe**, landest du einen (normalen) Treffer. Füge dann deinem Ziel AUA in Höhe des AUA-Wertes der Waffe zu.
- nicht treffen:** Liegt dein **Ergebnis unter der Trifft-Voraussetzung der Waffe**, triffst du nicht. Du fügst kein AUA zu und dein Angriff endet ereignislos.
- einen Knaller landen:** Würfelst du bei einem Angriffs-Wurf auf einen Bösewicht **✪**, landest du einen Knaller! Dies ist – unabhängig von Ergebnis und Trifft-Voraussetzung – immer ein automatischer Treffer. Als Bonuseffekt lässt dich ein Knaller zudem 1x auf der Knaller-Tabelle würfeln: Dieser zweite Würfelwurf ist kein Angriffs-Wurf, sondern bestimmt den Bonus, den der Knaller auslöst.
Die Knaller-Tabelle findest du sowohl auf der Rückseite dieser Anleitung als auch auf der Knaller-Karte.
Wende das AUA durch den Treffer und den Bonuseffekt der Knaller-Tabelle immer gleichzeitig an.
Grundsätzlich gilt: *Einen Knaller landen* gilt auch als *einen Treffer landen*. Bei anderen Würfeln wird **✪** als eine 10 gewertet.
- einen Patzer landen (wie ein Knaller, nur in doof!):** Würfelst du beim Angriffs-Wurf die 1, landest du einen Patzer! Damit verfehlt du immer automatisch, völlig egal ob du es rechnerisch geschafft hättest oder nicht. *Einen Patzer landen* gilt auch als *nicht treffen*.

Interaktion mit Terrain

Um mit einem Terrain zu interagieren, musst du **richtig stehen** und die **Kosten der Interaktion zahlen** (meistens MUMM oder Münzen, siehe entsprechende Terrain-Karte). **Pro Zug darfst du mit jedem Terrain-Plättchen maximal 1x interagieren** (S. 14).

Deinen Mumm zusammenraffen (Neuwürfeln)

Unzufrieden mit dem Würfelergebnis? Für 2 MUMM, darfst du den letzten Angriffs- oder Terrain-Wurf neu würfeln. Tust du das? Dann gilt automatisch das neue Würfelergebnis. Du darfst den gleichen Angriffs- oder Terrainwurf nur maximal 1x neu würfeln.

Dörfler-Fähigkeiten aktivieren

Mit ihnen habt ihr **ever ganz eigenes Ass im Ärmel**.

Deine Dörfler-Fähigkeiten, die dich MUMM kosten, darfst du nur während deines Zuges aktivieren – jedoch **jede nur maximal 1x pro Zug**.

Ausrüstungs-Fähigkeiten aktivieren

Fähigkeiten von Ausrüstung können ne Menge reißen! Du findest sie – sofern vorhanden – unten auf der entsprechenden Ausrüstung.

Die meisten Fähigkeiten aktivierst du mit MUMM, aber es gibt auch viele, die andere Kosten haben. Manche Fähigkeiten kannst du auch nur in bestimmten Phasen aktivieren oder sie werden automatisch aktiviert, wenn etwas Bestimmtes passiert.

Sofern nicht anders vorgegeben, darfst du jede Ausrüstung 1x pro Zug aktivieren. Es gibt auch Ausrüstung mit mehreren Fähigkeiten: Dann darfst du immer nur 1 Fähigkeit der Ausrüstung pro Zug aktivieren.

Bei manchen Ausrüstungs-Fähigkeiten musst du Marker auf die Ausrüstung platzieren. Marker auf Ausrüstung werden weder zwischen den Runden noch beim Wegpacken oder Auswechseln der Ausrüstung entfernt.

Ausrüstung (im Kampf) auswechseln

Zahle 2 MUMM, um 1 weggepackte Ausrüstung an 1 deiner Ausrüstungs-Slots anzulegen. Befindet sich an diesem Slot bereits Ausrüstung? Packe sie vorher weg. Während deines Zuges darfst du Ausrüstung so oft du willst wechseln, musst aber pro Slot jedes Mal 2 MUMM zahlen. Ausnahme: Ausrüstung in deinen beiden Hand-Slots darfst du gleichzeitig wechseln, ohne doppelt MUMM bezahlen zu müssen.

Beispiel: Für insgesamt 2 MUMM darfst du einen 1-Hand Dolch und einen 1-Hand-Knüppel wegpacken, um einen 2-Hand-Speer anzulegen. Vergiss nicht beim Auswechseln von Ausrüstung, die deine Werte verändert, deine Werte-Leisten immer sofort anzupassen (S. 7).

Guck mal: So sieht eine Waffe ... Ey, Vorsicht, das Ding ist geladen!



Merkmale

Besagt, ob 1-Hand- oder 2-Hand-Waffe für den Nah- oder Fernkampf, und gibt die Kategorie an.

MUMM-Kosten

So viel MUMM kostet dich 1 Angriff mit dieser Waffe.

Trifft-Voraussetzung

So hoch muss dein Ergebnis (Angriffs-Wurf plus dein PRZ-Wert) mindestens sein, um mit dieser Waffe einen Treffer zu landen.

AUA

So viel AUA fügt diese Waffe bei einem Treffer zu.

Fähigkeit

Manche Waffen haben Fähigkeiten, andere nicht. Fähigkeiten können passiv sein (zum Beispiel „Reichweite 4.“) oder aktiviert werden (zum Beispiel: „2 MUMM: Heile 1 angrenzenden Dörfler um 1 LEB.“). Sofern nicht anders vorgegeben, darfst du pro Zug 1 aktivierbare Fähigkeit pro Ausrüstung verwenden.

Komm her, ich zeig dir wie's geht!



Nehmen wir an, du greifst einen Bösewicht an und hast die links abgebildeten Waffen angelegt. Der Angriff würde wie folgt ablaufen:

1. Du überprüfst: Stehst du so, dass du die nötige Reichweite zum Ziel hast? Blockiert auch kein Hindernis die Sicht?
Du greifst mit Labbriger Säbel an. Da es sich dabei um eine Nahkampfwaffe handelt, musst du bei einem Angriff eigentlich direkt angrenzend zum Bösewicht stehen. Da du aber in der anderen Hand den Selfie-Stick angelegt hast, hat Labbriger Säbel eine Reichweite von 6. Der Bösewicht ist in Reichweite und kein Hindernis blockiert die Sicht.
2. Du zahlst den MUMM, den ein Angriff mit dieser Waffe kostet.
Zahle für den Angriff mit Labbriger Säbel 1 MUMM. Dein Dörfler hat insgesamt 2 MUMM, also hat er nach dem Angriff noch 1 MUMM für andere Dinge übrig. Dir wird schon was einfallen ...
3. Würfle einen Angriffs-Wurf mit dem 10-seitigen Würfel und addiere deinen PRÄZISION-Wert dazu: Erreicht das Ergebnis mindestens die Trifft-Voraussetzung der Waffe? Dann landest du einen Treffer! Labbriger Säbel hat eine Trifft-Voraussetzung von 4+, braucht also ein Ergebnis von 4 oder mehr. Du würfelst eine 3. Nur vom Wurf her würdest du nicht treffen, aber da dein Dörfler einen PRZ-Wert von 2 hat, erhöht sich dein Würfelergebnis auf 5. Damit erfüllst du die Trifft-Voraussetzung: Du hast einen Treffer gelandet! BOOM, Junge! Landest du einen Treffer? Dann fügst du dem Bösewicht AUA in Höhe des AUA-Werts der Waffe zu. Du fügst dem Bösewicht mit Labbriger Säbel 2 AUA zu. Ich wusste doch, dass du's drauf hast!

Denk an all diese Faktoren, wenn du angreifen willst: Bist du in Reichweite und hast freie Sicht? Hast du genug MUMM? Wie wahrscheinlich ist es, dass du einen Treffer landest?

WEITERE KAMPFREGELEN

„Kommt wieder her, ich bin noch nicht fertig, verdammt!“

Wutausbruch

Immer wenn das **LEBEN** des Bösewichts auf oder über gewisse **Schwellen hinweg reduziert** wird, hat er 1 **Wutausbruch**. Ihr erkennt diese Schwellenwerte an **☀** auf der LEBEN-Leiste des Bösewichts: Sie passieren bei 18, 12, 7 und 4 LEBEN.

Ein Wutausbruch lässt den Bösewicht 1 zusätzliche Bösewicht-Aktion ausführen.

- Wird der Wutausbruch **während eines Bösewichts-Zuges** ausgelöst, beendet dieser zunächst wie üblich seinen Zug.
- Wird der Wutausbruch **während eines Dörfler-Zuges** ausgelöst, beendet der Dörfler seinen Zug sofort.

Dann handelt ihr den Wutausbruch ab, indem ihr **1 Bösewicht-Aktion ausführt** (S. 16). Danach geht es in Kloppen-Reihenfolge weiter.



Über ☀ hinweg heilen

Falls der Bösewicht LEBEN über einen solchen Wert hinweg heilt, löst das keinen Wutausbruch aus (warum auch?).

Aber Vorsicht: Wird das LEBEN des Bösewichts erneut auf/über einen solchen Schwellenwert reduziert, löst dies auch erneut 1 Wutausbruch aus.

Falls der Bösewicht LEBEN genau auf einen Schwellenwert heilt, hat der Bösewicht beim nächsten AUA nicht automatisch einen Wutausbruch. Das passiert nur, wenn sein LEBEN auf oder über den Schwellenwert hinweg reduziert wird.

Sei schlau: Prüfe vor deinem Angriff, ob das AUA den Bösewicht auf oder über ☀ bringt. Denn wenn ja, endet dein Zug dann automatisch. Hab das mal besser auf dem Schirm!

Vom Schlachtfeld entfernt

Es gibt Effekte, die Dörfler oder den Bösewicht vom Schlachtfeld entfernen. Solange du vom Schlachtfeld entfernt bist, kannst du weder zum Ziel einer Bösewicht-Aktion werden noch lassen sich deine Dörfler-Fähigkeiten oder Ausrüstungen aktivieren.

Überprüfe zu Beginn deines Zuges ob du durch einen Effekt wieder aufs Schlachtfeld gebracht wirst. Ist das nicht so, überspringe deinen Zug.

Solange ein **Bösewicht** vom Schlachtfeld entfernt ist, kann er **weder als Ziel eines Angriffs gewählt werden noch kann er AUA erleiden**.

Besiegte Dörfler

Müsstest du dein **LEBEN** auf 0 (oder weniger) reduzieren, bist du **besiegt**.

Entferne deine Figur vom Schlachtfeld. **Besiegte Dörfler** erhalten bei einem Sieg über den Bösewicht zwar **ebenfalls Münzen**, haben **aber keine Chance, sich die Bösewicht-Ausrüstung zu schnappen – selbst wenn sie die heldenhaftesten Helden von allen waren!**

Solange es noch mindestens 1 unbesiegte Dörfler im Kampf gibt, kann dieser noch für euch alle gewinnen! **Aaaaaaber ...**

Die Partie verlieren

Falls ihr **alle gleichzeitig besiegt** seid oder auf andere Weise ohne Möglichkeit zurückzukehren vom Schlachtfeld entfernt wurdet, **verliert ihr die Partie!** Falls noch nicht erwähnt: **Das ist doof, das wollt ihr nicht!**

Der Bösewicht ist besiegt!

Sobald ihr dem Bösewicht **so viel AUA** zugefügt habt, dass sein **LEB** unter 1 reduziert werden würde, ist er **sofort besiegt und der Kampf ist vorbei!** **Jeeeeeha!**

Führt dann folgende Schritte aus:

1. Jeder: Wirf nicht abgeschlossene Heldentaten ab (optional).

Du darfst jetzt beliebig viele **nicht abgeschlossene** Heldentaten, die du lieber nicht mehr behalten willst, abwerfen. Du weißt ja: Zu Beginn der nächsten Dorf-Phase ziehst du wieder auf 3 nicht abgeschlossene Heldentaten auf.

Beispiel: Am Ende der Kampf-Phase hast du 1 Heldentat erfüllt und 2 nicht abgeschlossen. Davon findest du 1 doof und wirfst sie nun ab. In der nächsten Dorf-Phase hast du somit 1 nicht abgeschlossene Heldentat und ziehst 2 neue vom Stapel.

2. Jeder: Nimm dir 6 Münzen.

Sieh es als kleine Spende des nicht mehr ganz so konsumfähigen Bösewichts!

3. Erhaltet 1 Bösewicht-Ausrüstung.

Durchsucht seinen leblosen Körper nach **Ausrüstung**, die euch noch nützlich sein könnte! Jeder Bösewicht hat 3 individuelle Bösewicht-Ausrüstungen.

Welche das sind, seht ihr immer unten auf dem jeweiligen Bösewicht-Tableau. **Hast du in dieser Runde von euch allen die meisten Heldentaten abgeschlossen (Karten, nicht Heldenpunkte!)?** Dann darfst du **zufällig 1** davon ziehen! Bei Gleichstand an Heldentaten wird gewürfelt. Wer die höhere Zahl würfelt, darf sich die Bösewicht-Ausrüstung schnappen. Dörfler, die am Ende des Kampfes besiegt waren, können die Bösewicht-Ausrüstung nicht erhalten.

4. Jeder: Lege deine abgeschlossenen Heldentaten zur Seite.

Lege nun alle von dir in dieser Runde abgeschlossenen Heldentaten zur Seite. Du brauchst sie noch für die Chance, vor dem Endgegner-Kampf der neue Sheriff zu werden!

5. Jeder: Setze deine Startwerte zurück.

Das machst du in 2 Schritten:

1. Setze deine Wert-Leisten wieder auf ihre **Startwerte** zurück. Alle Veränderungen, die du im Laufe des Kampfes erhalten hast, sind hiermit wieder weg.

2. Wende dann alle für dich geltenden **konstanten Wertveränderungen** an. Du erkennst sie an der **schwarzen Markierung**.

6. Entsorgt den Bösewicht.

Legt die Bösewicht-Figur, Bösewicht-Plättchen, Bösewicht-Aktionen und das Bösewicht-Tableau zurück in die Schachtel.

7. Aktualisiert die „Wer ist dran?“-Leiste.

Schiebt das oberste Dörfler-Plättchen an das untere Ende und rutscht dann alle Dörfler-Plättchen wieder nach oben auf. Lasst natürlich wie immer den obersten Platz für den Bösewicht frei.

8. Kehrt ins Dorf zurück.

Erst mal klar kommen und Wunden lecken.
Dreht das Zusatz-Brett auf die Dorf-Seite und beginnt die nächste Dorf-Phase.

Auf der Kampf-Seite des Zusatz-Bretts findet ihr eine Übersicht über alles, was ihr über Auf- und Abbau des Kampfes wissen müsst. Echt mega praktisch!



DER ENDGEGNER-KAMPF

„Okay, wer traut sich den Sheriff-Posten zu? Ne, also ... diesmal echt!“

Der letzte Bösewicht, den es zu besiegen gilt, wird eine größere Herausforderung als alle vorherigen, denn glaubt mir: Dieser Endgegner ist 'ne andere Nummer! Aber ihr habt es fast geschafft: Ist dieser Bösewicht besiegt, habt ihr die Partie gewonnen!

Auf der Rückseite des Bösewicht-Tableaus (unter dem Aufbau des Schlachtfelds) erfahrt ihr alles, was ihr über diesen Endgegner-Kampf wissen müsst.

Jetzt wird's ernst! Befolgt die speziellen Anweisungen, um den Endgegner-Kampf richtig vorzubereiten:

1. Endgegner-Terrain

Auf der Schlachtfeld-Übersicht des Bösewicht-Tableaus seht ihr, ob im Endgegner-Kampf **zusätzliche Endgegner-Terrains** auf dem Schlachtfeld platziert werden müssen. Ihre Positionen werden durch **EG** (Endgegner) gekennzeichnet. Gibt es mehrere solcher Terrains, sind diese mit **EG1**, **EG2**, **EG3** usw. gekennzeichnet, um die Reihenfolge ihrer Platzierung anzuzeigen. Die Anzahl der **EG**-Terrains wird in den meisten Fällen durch die Anzahl der mitspielenden Dörfler bestimmt. Unter **AUFBAU** wird euch erklärt, welche Terrains ihr wie platziert müsst.

2. Der neue Sheriff

Erinnerst du dich noch an die abgeschlossenen Heldentaten, die du am Ende jeder Runde zur Seite gelegt hast? Diese brauchst du jetzt wieder: **Addiere alle Heldenpunkte** (Heldenpunkte, nicht Heldentaten!) **auf allen von dir in der Partie abgeschlossenen Heldentaten.**

Hast du insgesamt **die meisten Heldenpunkte** gesammelt? **Dann wirst du zum neuen Sheriff!** Bei Gleichstand entscheidet ihr gemeinsam, wer davon der bessere Sheriff wäre. Werdet ihr euch nicht einig, würfelt ihr: Wer höher würfelt, wird Sheriff. **Aber bitte: Sowas würfelt man eigentlich nicht aus! Das muss man fühlen!**

Aber auch alle anderen müssen die neue Verantwortung mittragen und ihrem neuen Sheriff tapfer zur Seite stehen. Denn eine Regel gilt für jeden Endgegner-Kampf: **Sobald der Sheriff besiegt wird, verliert ihr die Partie!**

Als neuer Sheriff nimmst du dir die **genannte Besondere Ausrüstung**, die euch in diesem Endgegner-Kampf helfen wird. Gegebenfalls führst du zudem **weitere unter „Aufbau“ beschriebene Aufbau-Schritte** aus.



Die Besondere Ausrüstung, die der neue Sheriff für den Endgegner-Kampf erhält ist oftmals elementar wichtig für den Sieg über den Endgegner.
Nutzt das Ding!



3. Dörfler-Fähigkeiten und Bösewicht-Fähigkeiten

Im Endgegner-Kampf können neue Dörfler- oder Bösewicht-Fähigkeiten ins Spiel kommen. **Die sind wichtig, vergesst also nicht, sie auch anzuwenden!**

4. Der Weg zum Sieg

Hier erfahrt ihr, was ihr tun müsst, um den Endgegner zu besiegen! Zusätzlich hat jeder Endgegner-Kampf noch eine **optionale Spezialaufgabe**: Erfüllt ihr diese, ändert sich dadurch euer Schicksal und ihr schaltet freischaltbare Ausrüstung frei, die ihr danach in zukünftigen Partien nutzen dürft.

DIE LEGENDE AUS DEM WALD

Die Außenbezirke des Dorfs scheinen euch ungewöhnlich ruhig ... sind nicht vorhin noch mehrere Dörfler in diese Richtung geflohen? Ihr hört ein schrilles Kreischen aus der Ferne. Plötzlich packt dich ein hinter einem Fass versteckter Bürger am Arm! „Rettet uns“, fleht er, „Rettet uns vor Truthand! Die Mythen sind ...“ Aus dem Dickicht springt eine monströse Kreatur und reißt dem verzweifelten Bürger die Hände aus dem Gelenk. Autsch! Ihr solltet euch besser um dieses ... Ding kümmern, bevor es das gesamte Dorf auseinanderbricht!

1 AUFBAU 1

Endgegner-Terrain: Platziert 5 EG-Terrains **Kauernder Bürger** auf dem Schlachtfeld (EG).

2

Der neue Sheriff: Nimm dir die **Besondere Ausrüstung Trillerpfeife** (darf sofort angelegt werden).

ENDGEGNER-TERRAIN: KAUERNDER BÜRGER

Wenn ihr eine Bösewicht-Aktion mit 1000 im Namen zieht, bewegt Truthand sofort 8 Felder Richtung des ihr nächsten Kauernden Bürger. Endet ihre Bewegung angrenzend zu einem Kauernden Bürger, entfernt ihr vom Schlachtfeld und führt sofort Folgendes aus:

1. entfernt: +1 BEW für Truthand.
2. entfernt: Fügt allen Dörflern innerhalb von 4 Feldern Entfernung zu Truthand 1 AUA zu.
3. entfernt: +1 BEW für Truthand.
4. entfernt: Heilt Truthand um 1 LEB.
5. entfernt: Ihr habt verloren!

3 DÖRFLER-FÄHIGKEIT: LAUF!!!

Ihr müsst den kauernden Bürgern zur Flucht verhelfen!

Während deines Zuges darfst du so oft du willst 1 BEW von dir nutzen, um 1 Kauernden Bürger auf 1 zu ihm angrenzendes freies Feld zu bewegen (statt dich selbst).

4 DER WEG ZUM SIEG

Besiegt Truthand! Und beschützt diese Bürger ...

Ihr verliert, falls zu Beginn des Bösewichtzuges der neue Sheriff besiegt ist und / oder (wie üblich) alle Dörfler und / oder wenn der 5. Kauernde Bürger entfernt wurde.

Spezialaufgabe: Wenn Truthand in Dichter Wald steht, fügt Alois Amboss ihr das AUA zu, das sie besiegt.

5 EUER SCHICKSAL

Ihr habt Truthand besiegt? Lest **35!**

Ihr habt auch die Spezialaufgabe abgeschlossen? Lest stattdessen **24!**

Ihr habt verloren? Lest **13!**

6 SCHWÄCHE

Nestbeschmutzer (einmalig): Fügt Truthand sofort 1 AUA zu und mischt die Bösewicht-Aktionen.

5. Euer Schicksal

Jeder Endgegner-Kampf kann auf 3 unterschiedliche Arten enden:

- ihr gewinnt die Partie
- ODER
- ihr gewinnt die Partie und erfüllt zudem die Spezialaufgabe
- ODER
- ihr verliert die Partie.

Neben jeder Option findet ihr eine Nummer: Ist der Kampf vorbei, lest euch **euer Schicksal** im Abschnitt der entsprechenden Nummer ab Seite 24 durch.

6. Schwäche

Bei den meisten Bösewichten ist die Schwäche immer die gleiche – ob im Endgegner-Kampf oder in einem der 3 davor. Einige wenige Bösewichte aber haben im Endgegner-Kampf eine andere Schwäche als wenn ihr vorher auf ihn trifft.

EUER SCHICKSAL

„Und so geht es zu Ende ...“

Diese Seiten enthalten die Schicksale eurer Partien, sofern ihr es bis zum Endgegner geschafft habt. Lest immer nur den Eintrag, der zu eurem Schicksal gehört!

01. Vom Dörfler zum Dünger

Rüdiger Schreck spießt den neu ernannten Sheriff auf und ersetzt sein Rückgrat durch eine Holzstange. Sieht aus, als gäbe es eine neue Vogelscheuche im Dorf! Den Rest des Teams verarbeitet Rüdiger Schreck in aller Ruhe mit seiner Gartenschere zu Hackfleisch. Wie gut, ihr werdet großartigen Dünger für die sich erholende Landschaft abgeben!

Man könnte denken, Rüdiger hätte seine Schreckensherrschaft fortgesetzt und mit seinen Trimmern und seiner Krähenarmee den Rest von Heureka überrannt. Aber nein! Wie sich herausstellte, war eure kleine Gruppe von Dörfnern für 90 % des in Heureka abgeladenen Mülls verantwortlich. Nachdem der Sheriff und ihr lästigen Schmutzfinken aus dem Spiel wart, beschloss Rüdiger Schreck, dass es an der Zeit war, seinen Standpunkt zur Vermüllung im Rathaus vorzutragen. Die verbliebenen Bürger, die von seiner Müll- und Säuberungspolitik sehr beeindruckt waren, beschlossen, Rüdiger Schreck zum neuen Sheriff zu ernennen. Heureka wird nie sauberer sein. **Tut mir leid, aber ihr habt verloren – viel Glück beim nächsten Mal!**

02. Finn Fischkopp findet einen flutschigen Freund

Fürst Wetternich schwebt kopfüber in der Luft, blutig und mit blauen Flecken übersät. Der neue Sheriff packt ihn am Fuß und schleudert ihn zu Boden. Finn rammt Fürst Wetternich einen Fisch tief in die Kehle und besiegelt damit sein Schicksal. Das Dorf ist gerettet! Leider hat die Riesenwelle, die er herbeigerufen hat, das Dorf ganz schön in Mitleidenschaft gezogen.

Den darauffolgenden Monat über stand Heureka zum Teil unter Wasser – aber keine Sorge, die Dörfler sind ein anpassungsfähiges Völkchen. Vor allem Finn hatte seinen Spaß! Die Wassertiere aus dem nahegelegenen See folgten ihm den ganzen Monat über und konnten gar nicht genug von ihm bekommen. Als die Überschwemmung nachließ, beschloss er, eines von ihnen als Haustier zu behalten.

Als das Dorf zur Normalität zurückkehrte, freuten sich die Dörfler über das sauber gespülte Dorf. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Finn Fischkopp freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Laaanger Aal und Fischstäbchen. Wählst du in zukünftigen Partien Finn Fischkopp aus, darfst du seine freigeschaltete Startausrüstung anstelle seiner normalen Startausrüstung verwenden.

03. Entzweigesschnitten

Keine Ausrüstung der Welt kann Nönigin & König vor der Tracht Prügel bewahren, die sie kassieren! Sie schlingen ihre Arme umeinander und versuchen, die blutrünstigen Dörfler abzuwehren. Der neu ernannte Sheriff schnappt sich das Breitschwert des Königs vom Boden und landet einen verheerenden Treffer, der Nönigin & König genau in der Mitte zerteilt.

Hurra, der Kampf ist vorbei!

Die Zukunft von Heureka sieht rosig aus. Immerhin habt ihr nicht nur das Dorf befreit, sondern indem ihr Nönigin & König zur Strecke gebracht habt, habt ihr den gesamten Kontinent gerettet! Touristen aus dem ganzen Land strömen herbei, um die Teufelskerle zu sehen, die den Tyrannen-Zwillingen das Handwerk gelegt haben – und deren Leichen,

die auf dem Dorfplatz an getrennten Galgen baumeln. Die Bewohner von Heureka haben sich noch nie so sicher gefühlt wie unter dem neuen Sheriff. Dank seiner harten Arbeit und einem leichten Hang zur Blutrünstigkeit ist das Dorf jetzt endlich sicher. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

04. Der Endregner

Die Dörfler sind Fürst Wetternichs Macht nicht gewachsen. Euer Team liegt nach Luft ringend am Boden, während das Wasser um euch herum immer weiter steigt. Das Letzte, was ihr durch den prasselnden Regen seht, ist Fürst Wetternich, der mit einem gemeinen Grinsen über euch schwebt.

Ein paar Wochen später geht es Sturzbrunn hervorragend! Der Tourismus floriert dank der Aussicht auf den schönen See (den Heureka freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat). In der Mitte des neu entstandenen Sees hat Fürst Wetternich einen hübschen kleinen Brunnen aufstellen lassen: Es ist die Leiche des neu ernannten Sheriffs, die in der Haltung einer Ballerina posiert. Eure Gruppe hat sich wacker geschlagen, fand aber in Fürst Wetternich seinen Untergang. **Ihr habt verloren!**

05. Entthronung des Milchgottes

Die Dörfler versetzen Freddy einen heftigen Schlag, der ihn rückwärts in eine Pfütze seines abscheulichen Molkereiproduktes schleudert. Er schreit vor Schmerz auf, als seine Haut beim Kontakt mit der widerlichen Flüssigkeit zu schmelzen beginnt. Leugnend heult er: „So schlimm ist es gar nicht – meine Milch ist auch eine reichhaltige Feuchtigkeitscreme, ich schwöre es!“ Innerhalb von Sekunden ist alles, was von Freddy Froschmilch übrig bleibt, ein grüner Glibberhaufen, auf dem der Hut eines Milchmannes ruht. Jetzt, da Freddys Frosch-Milch nicht mehr im Umlauf ist, kann Heureka endlich aufatmen. Die anderen Dorfbewohner werden sich für immer an eure tapferen und brutalen Morde erinnern. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

06. Nichts als Karnifutter

Die Karnoven umschwärmen eure Gruppe und ziehen euch einen nach dem anderen unter ihren Grasmantel. Der Erste, der untergeht, ist der neu ernannte Sheriff. Es gibt einen ersticken Schrei, ein befriedigendes „Plopp“, dann Stille. Die anderen Dörfler versuchen zu fliehen, aber es ist sinnlos ... Es sind zu viele und der Kampf ist vorbei.

Es dauert nicht lange, bis Heureka komplett von Karnis überrannt wird – den letzten Dorfbewohnern bleibt nichts anderes übrig, als das Dorf den Rammern zu überlassen. Innerhalb weniger Tage knabbern die Karnoven Heureka leer und ziehen einfach zum nächsten Dorf weiter. Von eurer einst blühenden Heimat bleibt nur noch ein Schatten seiner selbst zurück. Eure Gruppe hat tapferen und brutalen Einsatz gezeigt, **aber ihr habt verloren!**

07. Exorziert & ausgeweidet

Die Geister, die Jupp Karre beschützen, lösen sich in Luft auf und lassen ihn schutzlos zurück. Die Dörfler nutzen die Gelegenheit, um ihn zu umzingeln, ihn bei den Griffen zu packen und ihn auf den Kopf zu drehen. Der neue Sheriff stößt seine Waffe tief in Jupps Karre, und der Rest der Dörfler tut es ihm gleich. Jupp verwandelt sich schnell in einen Schweizer Käse, und aus jedem neuen Loch strömt Erde. Die Dörfler wissen, dass die

Tat vollbracht ist, als Jupps Rad den letzten Rest Luft verliert. Hurra, das Dorf ist gerettet!

Nach den Angriffen der Bösewichte war die Stadt mit Kadavern übersät. Wer wäre besser geeignet, um das Chaos zu beseitigen, als der alte Totengräber? Der neue Sheriff stellt Jupps totenstarre Karre wieder her, um sie für den Leichentransport zu verwenden – wie einfallsreich! Heureka kehrt im Handumdrehen in seinen sauberen und gesunden Zustand zurück. Diejenigen, die diesen Albtraum überlebt haben, werden sich für immer an eure tapferen und brutalen Morde erinnern. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

08. Was ist denn nur falsch mit dem Jungen?

Oh nein, was treibt dieser gestörte Junge da? Während die anderen Dörfler versuchen, Willy vorsichtig zu beruhigen, stürzt sich Ludwig auf den Hilfssheriff und rammt seine Waffe direkt ins Herz des armen Kerls. Willy Wedlers Augen werden leer, und innerhalb von Sekunden wird er von diesem teuflischen Kind in winzige Stücke zerhackt. Die Gruppe schaut voller Entsetzen zu, wie jemand, den sie kennen und lieben, zu Gulasch verarbeitet wird. Irgendwas stimmt mit diesem Jungen ganz und gar nicht – all die Kämpfe haben ihn noch verabscheuungswürdiger gemacht, als er es eh schon war ...

Aber wie auch immer, nachdem alle Bösewichte (und ein guter Freund) ermordet wurden, ist Heureka wieder sicher! Die anderen Dorfbewohner werden sich für immer an die tapferen und brutalen Taten des neuen Sheriffs und seiner Leute erinnern. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Ludwig Knilch freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischalbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Blutiges Abzeichen und Kleingeldsammler. Wählst du in zukünftigen Partien Ludwig Knilch aus, darfst du seine freigeschaltete Startausrüstung anstelle seiner normalen Startausrüstung verwenden.

09. Ein lange überfälliger Tod

Schnarchbert stolpert ein wenig, und die Dörfler nutzen das aus, stürzen sich auf ihn und schlagen ihn bewusstlos. Der neue Sheriff schnappt sich einen Stein in der Nähe und verpasst Schnarchbert den finalen Schlag auf seinen dicken Kopf, um sicherzustellen, dass er nie wieder aufstehen wird. Man sieht, wie Schnarchberts „Schätzchen“ eine einzelne Träne über die Wange kullert, während es schnell das Weite sucht. Die beiden müssen während dieser Schlägerei wirklich eine tiefe Verbindung aufgebaut haben. Wie dem auch sei, ihr habt es geschafft, das Dorf ist gerettet!

Die nächsten Wochen sind hart, aber Heureka hält durch die Hingabe und Begeisterungsfähigkeit des neuen Sheriffs stand. Die Bösewichte stellen ihre Angriffe ein, und der neue Sheriff leitet eine Aktion zur Beseitigung aller Leichen im Dorf. Er ergreift persönlich die Initiative, indem er Schnarchberts Leiche zerhackt, damit sie leichter abzutransportieren ist – was für ein Teamplayer! Endlich geht es für Heureka aufwärts. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

10. Einfach langsam zurückziehen ...

Hennriette sieht entsetzt zu, wie Bert von ihren Mitbürgern in Stücke gerissen wird. Denn was niemand weiß: Hennriette kennt Bert – sie kommen aus derselben Stadt! Sie weiß auch, dass Bert keiner Fliege was zuleide tun würde und dass ihr alle gerade an der Ermordung eines Unschuldigen beteiligt wart. Aber um nicht aufzufallen, hält Hennriette ihren Schnabel und schleicht sich davon. Den Dörflern zu helfen, hat ihr nichts als Ärger eingebracht; vielleicht bleibt sie von nun an bei ihrer Rolle als einsame Bäuerin ...

Als die Dörfler fertig sind, ist von Bert nur noch ein blutiger Haufen Innereien übrig. Hurra, das Dorf ist gerettet! Es wird lange dauern, bis sich wieder ein Bösewicht nach Heureka traut. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Hennriette Heu freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischalbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Gute Verkleidung und Miese Ernte. Wählst du in zukünftigen Partien Hennriette Heu aus, darfst du ihre freigeschaltete Startausrüstung anstelle ihrer normalen Startausrüstung verwenden.

11. Gemeinschaft, Freundschaft & Kartoffeln

Was für eine Szene! Die Dörfler sind von lodernen Flammen umgeben und schlagen auf einen offensichtlich reglosen Heuhaufen ein. Rüdiger Schreck wurde besiegt! Der neue Sheriff zündet den Heuhaufen an, nur um ganz sicherzugehen. Die anderen Dorfbewohner kommen aus ihren Verstecken gekrochen, aber statt Freude steht ihnen die Trauer ins Gesicht geschrieben. Ein gebrechlicher Kerl, bekannt als der alte Schorsch, ergreift das Wort. „Was zur Hölle habt ihr euch dabei gedacht? Diese Ernte sollte das Dorf durch den Winter bringen! Ihr habt uns alle dem Hungertod geweiht!“ Als Schorsch beginnt, sich eine Schlinge um den Hals zu legen, meldet sich der neue Sheriff zu Wort. „Hör auf zu jammern, Opa! Wir werden schon klarkommen. Guck mal!“ Der neue Sheriff wühlt in der Asche und bringt eine köstlich aussehende Kartoffel zum Vorschein – frisch gebacken. Es scheint, dass Rüdiger die leckeren Knollen tief im Maisfeld versteckt hatte, um sie ganz allein zu verspeisen!

Auf diesen schicksalhaften Tag folgt eine Ära des Friedens, in der Bürger aus allen Gesellschaftsschichten zusammenfinden, um die von euch geschaffene Notlage zu überwinden. Heureka lernte den Wert der Gemeinschaft, der Freundschaft und, was noch wichtiger ist, der einfachen Kartoffel kennen. Das ist eine großartige Leistung, die wir niemand anderem als dem neuen Sheriff und seiner Gruppe aus tapferen (und mordlustigen) Dörflern zu verdanken haben. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischalbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Banner der Einheit und Viele gute Knollen. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

12. Schulden getilgt ...?

Viktoria zählt die vielen Münzen, die sie umgeben, und ihre Stimmung ändert sich augenblicklich. Sie winkt der Zirkustruppe zu, die am Waldrand auf ihre Rückkehr wartet. „Das muss gefeiert werden, lasst uns eine Aufführung geben!“ Die Dörfler sind zu ängstlich, um abzulehnen; im nächsten Moment sind die Zirkuszelte aufgebaut und die Überlebenden des Chaos strömen herbei.

Was für eine Show! Es gibt Clowns, die mit abgetrennten Gliedmaßen jonglieren, und Artisten, die auf Seilen balancieren, die aus den Eingeweiden einiger Verstorbener gefertigt sind – was will man mehr? Die Einwohner vergessen die Gewalt des Tages und amüsieren sich prächtig. Am Ende der Show überreicht Viktoria Spitz dem neuen Sheriff eine Rechnung für die Aufführung, woraufhin dieser augenblicklich in Ohnmacht fällt. Am nächsten Tag reist sie ab – sie wird wohl irgendwann zurückkommen, um ihren Lohn zu holen. Vorerst ist das Dorf jedoch sicher. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**





13. Arm dran, Hand aufs Herz!

Ihr dachtet, dass ihr es schaffen könnt, aber Truthand wird zu eurem wahrgewordenen Albtraum. Einem nach dem anderen reißt sie euch die Gliedmaßen aus dem Leib und lässt eure wurstartigen Leichen im Wald zurück, um ihr Nest zu schmücken. Sie wütet durch das Dorf und erwürgt die Bewohner mit euren umfunktionierten Händen. Am liebsten scheint sie die Hände des neuen Sheriffs zu benutzen – sie sind zart, aber robust! Als Truthand fertig ist, gibt es kein lebendes Wesen mehr im Dorf, und ihr Gefieder ist ein leuchtender Regenbogen aus Blut und Fäusten. Positiv zu vermerken ist, dass Heureka sein eigenes Kapitel in ihrer Sage schreiben wird: Das Dorf, das Truthand ihre Federn verlieh. Eure Gruppe hat tapferen und brutalen Einsatz gezeigt, **aber ihr habt verloren!**

14. Karnoven-Prügel

Die Karnönigin wurde ermordet, zusammen mit einem großen Haufen Karnis. Ihr habt das Dorf erfolgreich verteidigt! Heureka feiert euren Sieg mit einem Braten. Das köstliche Karni-Fleisch wird sie noch wochenlang ernähren, und die Karni-Pelzmäntel werden Heurekas Wirtschaft sicherlich ankurbeln! Alle Bösewichte wurden getötet, und die Dörfler werden für ihre tapferen und brutalen Taten geehrt. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

15. Unter neuer Leitung

Trocken nimmt Penny euch die Besitzurkunde ab und heftet sie in ihr Kassenbuch. Sie packt jeden Dörfler am Kragen und wirft euch einen nach dem anderen in ihren klebrigen, mit Körpern und Münzen gefüllten Tresorkörper. Nie wieder werdet ihr das Licht der Welt erblicken und mit dem letzten Lichtstrahl, bevor die Tresortür zufällt, ist auch Heurekas letzte Hoffnung ausgelöscht!

Mit der Urkunde in Händen wird Penny zur (un)rechtmäßigen Besitzerin von Heureka. Sie beschließt, sich in dem Haus des kurzlebigen neuen Sheriffs niederzulassen und als eine Art Vermieterin zu fungieren. Die überlebenden Ansässigen werden unter Pennys Leitung mit wahnsinnig hohen Steuern belegt. Es dauert nicht lange, bis die Bewohner von Heureka aus ihren Häusern oder in ein Leben in Armut gezwungen werden. Alles, was ihr tun musstet, war ein Stück Papier zu schützen – wie konnte das so furchtbar schief gehen? **Das war's, ihr habt verloren!**



16. Ein unfreiwilliges Opfer

Jupp steht auf der Ritualmarkierung – seine Geister lösen sich in Luft auf und lassen ihn schutzlos zurück. Die Dörfler machen kurzen Prozess mit Jupp, während er unbewacht ist ... alle bis auf einen. Ein einzelner Dörfler liegt tot auf dem Boden; der neue Sheriff hat einen seiner eigenen Kameraden für das Allgemeinwohl umgebracht! Die Gruppe steht mit tränenüberströmten Augen über ihrem geopfertem Freund. Ein Geist schlüpft aus seinem leblosen Mund und zeigt wütend auf den neuen Sheriff. „Das werde ich nie vergessen! Ich werde dich für den Rest deines Lebens heimsu...“ Fuump! Während die Dörfler ihre Aufmerksamkeit auf die Erscheinung richten, schlendert Tante Emma vorbei und sperrt die arme Seele in einem Gefäß ein. Sie muss wohl geahnt haben, dass die Schlacht zu Ende geht, und hat frühzeitig mit dem Plündern angefangen! Wer weiß, was sie noch alles von Jupp abwracken konnte ... jedenfalls ist der Kampf vorbei und das Dorf gerettet!

Nach diesem Tag kehrten die Dinge in Heureka zur Normalität zurück. Der neue Sheriff ordnete an, eine Statue zu Ehren des Opfers dieses tapferen Dörflers zu errichten – möge er in Frieden ruhen. Was auch immer dein schuldbeladenes Gewissen beruhigt, Sheriff! Eure Gruppe hat eine fantastische Leistung vollbracht, und ihr könnt euch alle auf die Schulter klopfen. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Unsteter Geist und Zauberstab des Todes. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

17. Ein meisterlicher Milchmann-Mord

Der neue Sheriff wirft Kasimir in Freddy's Gesicht und Kasimir krallt sich darin fest. Freddy fällt zu Boden und quakt vor Schmerz, als Kasimir ihm die Augen auskratzt! Die Gruppe ist sich einig, dass Kasimir alles im Griff hat, und geht zu Freddy's Milchwagen, um dafür zu sorgen, dass seine stinkende Milch ordnungsgemäß entsorgt wird. Bevor die Dörfler den Wagen betreten können, huscht Tante Emma heraus, die eindeutig irgendwas hinter ihrem Rücken versteckt. Der neue Sheriff lässt sie laufen; sie war eine große Hilfe und verdient ihre eigene Belohnung ... was auch immer das sein mag. Tante Emma verabschiedet sich und die Dörfler steigen in den Milchwagen. Sie kippen die restlichen Kannen aus und stellen sicher, dass das Dorf zum letzten Mal von Freddy's abscheulicher Substanz kosten musste. Als sie zum Schlachtfeld zurückkehren, sind nur noch ein einzelnes Froschbein und eine extrem vollgefressene Katze zu sehen.

Die Bewohner von Heureka können mit Helden wie Kasimir und dem neuen Sheriff beruhigt sein. Eure Gruppe wird noch jahrelang für ihre tapferen und brutalen Taten geehrt werden. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Freundebuch und Geheime Zutat. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

18. Eine Niederlage wie aus dem Bilderbuch

Bert macht vor dem maroden Farmhaus ein Selfie und ruft: „Was für ein großartiger Ausflug, hier her komme ich nächstes Jahr unbedingt wieder!“ Er schaut sich ein letztes Mal um und verlässt das Dorf, ohne den traurigen Haufen von Dörflern zu bemerken, der zusammengesackt in der Gegend liegt.

Das Leben in Heureka verläuft für die meisten Dorfbewohner bald wieder ganz normal. Natürlich nicht für eure Gruppe – ihr seid irgendwie einem harmlosen Touristen zum Opfer gefallen! Aber seht es positiv – Bert hat all seinen Freunden von Heureka erzählt, was zu einem echten Tourismus-Boom führt. Es sieht so aus, als würde es dem Dorf auch ohne euch gut gehen – vielleicht sogar besser. **Upsi, ihr habt verloren!**

19. Kein Ort für Touristen

Die Dörfler umringen Bert und schwingen ihre Waffen, während dieser nervös zurücklächelt. Er räuspert sich: „Hallo, weiß einer von euch, wo ich eine Toi...“ Sein Satz wird unterbrochen, als der neue Sheriff ihm mit seinem Handbuch einen vernichtenden Schlag auf den Hinterkopf versetzt. Die anderen schließen sich an und verarbeiten ihn zu einem geschmeidigen Bertaufstrich. Das kommt davon, wenn man nach Heureka kommt und ... Ärger sucht!

Nach diesem Tag ist es wieder ruhig um Heureka. Die Stadt ist unter den wachsamen Augen des neuen Sheriffs sicherer als je zuvor, aber aus irgendeinem Grund stagniert der Tourismus. Warum nur? Nun ja, das ist ein Problem für später. Für den Moment ist Heureka sicher und wohlaufl. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

20. Einmal Sheriff, immer Sheriff

Schnarchbert presst aus einem Dörfler nach dem anderen das Leben heraus. Er reißt dem neuen Sheriff das Abzeichen ab und wirft dessen Leiche beiseite. Sieht so aus, als würde Schnarchbert seinen alten Platz als Sheriff von Heureka wieder einnehmen!

Es dauert eine Weile, aber die Überlebenden lernen, unter Schnarchberts strenger und harter Faust zu leben. In seiner ersten Woche verurteilt er neun Bürger wegen Bagatelldelikten zum Tode – aber immerhin verballert er auch die Bestrafung von dreien von ihnen! Es ist schwer zu sagen, was aus Heureka werden wird, aber darüber müsst ihr euch keine Gedanken machen ... Ihr Glücklichen seid ja schon tot. Ihr habt tapferen und brutalen Einsatz gezeitigt, **aber ihr habt verloren!**



21. Ein extrem heißer Sieg

Was für eine Szene! Die Dörfler sind von lodernden Flammen umgeben und schlagen auf einen offensichtlich reglosen Heuhaufen ein. Rüdiger Schreck wurde besiegt! Der neue Sheriff zündet den Heuhaufen an, nur um sicherzugehen. Das Dorf ist ... gerettet!

Leider hat dem Rest des Dorfes eure „alles bis auf die Grundmauern niederbrennen“-Methode nicht wirklich gefallen. Es wird Monate, vielleicht sogar Jahre dauern, um all die Felder wieder auf Vordermann zu bringen und neu zu bestellen. Am nächsten Tag hält das Dorf eine Krisensitzung ab, auf der beschlossen wird, dass eure Gruppe für immer aus Heureka verbannt wird. Seht es positiv – wenigstens müsst ihr euch nicht mit der Hungersnot rumschlagen, die mit Sicherheit folgen wird! Eure kleine Gruppe verlässt gemeinsam das Dorf und freut sich auf die bevorstehende Reise. Vielleicht werdet ihr Sturzbrunn besuchen; ihr habt viel Gutes darüber gehört. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**



22. Betäubt & auf Kurs gebracht

Die Betäubungsmittel beginnen langsam bei Willi zu wirken. Er stolpert über seine Vorderpfoten, woraufhin sich der neue Sheriff auf ihn wirft und ihm die Revolver aus den Halftern reißt. Willi ist bereits eingeschlafen, bevor er für seine versehentlichen Vergehen getadelt werden kann.

Nachdem sich die Lage in Heureka endlich beruhigt hat, können die Dörfler die Verteidigung ihres Dorfes als erfolgreich beendet betrachten. Der neue Sheriff begnadigt den süßen Hund für die paar unbeabsichtigten Tötungen, indem er ihn zum neuen Totengräber des Dorfes macht. Alle gewinnen: Die Dörfler haben jemanden, der all die Leichen beerdigt, und Willi lernt neue Leute kennen – und beerdigt sie dann natürlich direkt.

Die Bürger von Heureka können sich mit euch in der Nähe beruhigt zurücklehnen. Die Überlebenden dieses albraumhaften Tages werden sich für immer an eure tapferen und brutalen Taten erinnern. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

23. Erinnerungen an Ommas gute alte Tage

Omnia Melba stürzt sich auf Schnarchbert und versetzt ihm mit ihrem Stock einen vernichtenden Schlag auf den Kopf. Mit einem donnernden Knall fällt er zu Boden und die anderen Dörfler stürzen sich auf ihn, um sicherzustellen, dass er nicht wieder aufsteht. Nachdem sie ihren Teil getan hat, humpelt Omnia Melba beiseite und überlässt es den anderen, Schnarchbert zu erledigen. Ihr Blick fällt auf ein Foto, das in dem Chaos aus Schnarchberts Hemdtasche gefallen ist. Als sie es aufhebt, sieht sie, dass es einen jungen Schnarchbert zeigt, der neben einer noch jüngeren Melba posiert, die ihr altes Bühnenoutfit trägt. Schnarchbert muss früher ein Fan von ihr gewesen sein! Omnia Melba steckt das Bild ein ... sie sah damals wirklich gut aus! Sie fragt sich, ob sie immer noch in dieses Outfit passt – vielleicht probiert sie es mal an, wenn sie nach Hause kommt! Wie auch immer, jetzt, da Schnarchbert besiegt ist, ist das Dorf wieder sicher. Unter den wachsamen Augen des neuen Sheriffs wird das mit bestimmt auch so bleiben. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Omnia Melba freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Straffes Korsett und Jonglierstab. Wählt du in zukünftigen Partien Omnia Melba aus, darfst du ihre freigeschaltete Startausrüstung anstelle ihrer normalen Startausrüstung verwenden.

24. Beendigung eines lebenslangen Grolls

Alois steht über Truthand und blickt ihr tief in die Augen. Heute beendet er, Alois Amboss, endlich die lebenslange Fehde mit dieser albraumhaften Monstrosität! Jahrelang haben die Leute ihn beschuldigt, Lügengeschichten zu erfinden, aber Alois hat nie gelogen! Seine Hand wurde damals von Truthand gestohlen und nicht das Opfer einer Autotür! Alois holt mit seiner Schraubenschlüsselhand aus und schlägt Truthand eiskalt den Kopf ab. Ihr Körper stolpert rückwärts und bricht in ihrem Nest zusammen. Da erblickt Alois etwas! Oh Gott, ja, es ist seine verloren geglaubte Hand! Er ergreift sie und holt ein altes Pergamentpapier hervor, auf das er schnell ein paar Notizen kritzelt. „Kein Bösewicht wird mich jemals wieder überlisten“, murmelt er vor sich hin. Eine lebenslange Fehde endet, aber seine Sturheit und Paranoia bleiben ihm erhalten!

Nachdem alle Bösewichte erfolgreich ermordet wurden, ist Heureka wieder sicher. Eure Gruppe wird noch jahrelang für ihre tapferen und brutalen Taten geehrt werden. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Alois Amboss freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Irres Gekritzel und Herrische Hand. Wählt du in zukünftigen Partien Alois Amboss aus, darfst du seine freigeschaltete Startausrüstung anstelle seiner normalen Startausrüstung verwenden.

25. Eine schlechte Sheriff-Wahl

Fröhlich summend beginnt Viktoria, die Münzen zu zählen, die ihr bezahlt habt, denn das ist schließlich der beste Teil des Jobs. Während die Einwohner von Heureka mit den Aufräumarbeiten beginnen, bemerkt sie den neuen Sheriff, der untätig daneben steht und mit dem Finger in der Nase ins Leere starrt. Viktoria kann nicht anders, als sich über diesen Anblick zu ärgern – in ihrem Zirkus bezahlt jeder Clown, der beim Faulenzen erwischt wird, für die verlorene Zeit mit seinem Blut! Viktoria beschließt, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und verschwindet, aber nicht, ohne dem neuen Sheriff ein letztes Messer direkt durch den Hals zu werfen. Sein Kopf fällt vor ihre Füße und die anderen Dorfbewohner zucken schockiert zurück. „Vertraut mir – so seid ihr besser dran“, kichert sie, bevor sie hinter der Dorfgrenze verschwindet. Die Dorfbewohner sind immer noch wie erstarrt vor Angst, als Tante Emma beginnt, die Leiche des Sheriffs schamlos zu plündern und alles einzusacken, was rettenswert ist – den Kopf eingeschlossen!

In den kommenden Tagen erholt sich das Dorf von den Plünderungen der Bösewichte. Die überlebenden Einwohner gründen eine Nachbarschaftswache, um Heureka auch ohne Sheriff sicher zu machen; Sheriffs scheinen irgendwie anfällig fürs Sterben zu sein! Dank eurer gemeinsamen Anstrengungen ist das Dorf gerettet, zumindest vorerst. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Rostiges Abzeichen und Gruseliger Beutel. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

26. Penny zahlt den ultimativen Preis

Der neue Sheriff und Penny spielen Tauziehen mit der Dorfurkunde. Kurz bevor die Urkunde in der Mitte zerreißt, eilt der Rest der Gruppe zur Rettung! Sie schleudern Penny beiseite und rammen ihre Waffen in Pennys Rücken. Durch die Wucht des Aufpralls fliegt ihre Gesichtsplatte durch die Luft, und eine Fülle von Körpern und Krimskrams klumpert aus ihrem Tresorkörper. Penny bricht auf dem Boden zusammen. Der Kampf ist vorbei! Die Dörfler jubeln über den Sieg, während Tante Emma heimlich ein paar Gegenstände aus Pennys Überresten einsteckt.

Nach diesem Tag kehrt Heureka langsam wieder zur Normalität zurück – Normalität bedeutet natürlich ein steuerfreies, sorgenfreies Leben. Eure bunt zusammengewürfelte Gruppe von Dörflern konnte verhindern, dass das Dorf in die falschen Hände geriet, und das verdient Beifall. **Glückwunsch, ihr habt gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Roter Knopf und Dickes Scheckheft. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

27. Gestorben wird immer

Jupp und seine Geisterfreunde sind zu viel für eure Gruppe. Ein Dörfler nach dem anderen wird von seinen monströsen Händen gepackt und tief in seine Karre gesteckt. Noch ein paar gedämpfte Schreie und der Dreck in der Karre kommt zur Ruhe. Das Team ist verschwunden.

Da es niemanden mehr gibt, der es verteidigen kann, metzelt Jupp das Dorf mit Leichtigkeit nieder. Er begräbt alle seine Opfer auf dem alten Friedhof; alle bis auf diejenigen, die dumm genug waren, sich ihm zu widersetzen. Sie werden Jupp für immer begleiten, ihre Geister sind für die Ewigkeit in seiner Schubkarre gefangen. Da Heureka zu einem regelrechten Geisterdorf geworden ist, kann man mit Sicherheit sagen, dass eure Bemühungen umsonst waren. Auf Nimmerwiedersehen, **ihr habt verloren!**

28. Entblößt & erobert

Die Dörfler rennen halbnackt und ohne Hoffnung auf einen Sieg umher. Nönigin & König machen kurzen Prozess mit ihnen und lassen die Landschaft übersät mit weggeworfenen Schmuckstücken und blutigen Körperteilen zurück. Heureka wurde eindeutig von den Tyrannen-Zwillingen erobert.

Das Dorf ist ein einziges Durcheinander, als Nönigin & König ihre Plünderung beenden. Sie sammeln jede Münze ein, die sie finden können, bevor sie zu ihrem Thron in Burgburg zurückkehren. Die Tyrannen-Zwillinge erteilen den verbliebenen Dorfbewohnern einen letzten Auftrag: Sie sollen eure Leichen zu einem Teppich aus Dörflerhaut verarbeiten lassen, der ihr Sommerhaus in Heureka schmücken soll. Es war ein tapferer und brutaler Einsatz, **aber ihr habt verloren!**

29. Vom Sheriff zur Zirkusattraktion

Eure Gruppe ist nicht in der Lage, Viktorias Geld zu besorgen! Sie nimmt sich die Zeit, euch alle in klitzekleine Scheiben zu filetieren ... alle außer dem neuen Sheriff, um genau zu sein. Sie teilt dem neuen Sheriff mit, dass es seine Aufgabe sein wird, dafür zu sorgen, dass Viktoria Spitz IMMER ihr Geld bekommt, auf die eine oder andere Weise. Viktoria packt ihn am Hals und schleppt ihn aus Heureka hinaus, um nie wieder zurückzukehren.

Von diesem Tag an lebte das Dorf friedlich. Hin und wieder hörten die Bewohner von Viktorias großartigem Wanderzirkus und dessen neuer Hauptattraktion: Dem lebenden Nadelkissen! Bei der Show wirft die talentierte Viktoria Spitz einen Hagel aus Klängen auf ein armes Individuum – jeden Abend dasselbe! Es ist blutverschmiert, aber auf dem Werbeflyer kommt es uns definitiv bekannt vor. Heureka mag überlebt haben, aber euer Einsatz war ein Reinfall; **ihr habt verloren!**



30. Königliche Erinnerungen

Während die Gruppe die Mitglieder der Karnoven in Stücke reißt, steht Siggibebend über der Karnönigin. Die Krone auf ihrem Kopf weckt längst vergessene Erinnerungen. „Ich ... War ich nicht einst königlich?“, denkt er, „Wie konnte ich nur so primitiv werden?“ Vielleicht erlangt Siggivon Saumagen nach all der Zeit wieder die Kontrolle über seine Sinne!

... oder vielleicht auch nicht: Im gleichen Moment öffnet sich Siggis gigantischer Bauchmund und verschlingt die Karnönigin mit einem einzigen Happs. Aber: Er wischt sich anständig den Speichel aus dem Bauchmundwinkel – na das ist doch schon mal was! Vielleicht ist da drin ja doch noch irgendwo ein wahrer von Saumagen!

Da alle Bösewichte erfolgreich ermordet wurden, ist Heureka sicher. Die Dörfler werden noch jahrelang für ihre tapferen und brutalen Taten geehrt werden. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Siggivon Saumagen freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Edles Lätzchen und Goldene Gabel. Wählst du in zukünftigen Partien Siggivon Saumagen aus, darfst du seine freigeschaltete Startausrüstung anstelle seiner normalen Startausrüstung verwenden.

31. Böser Hund, aus!

Willi Wedler stürzt sich kopfüber in das Gemüsebeet, und es wird plötzlich still. Ist er tot? Schläft er? Der neue Sheriff schleicht sich, mit den anderen Dörflern im Schlepptau, vorsichtig und leise an das Gemüsebeet heran. Blitzschnell springt Willi aus dem Beet heraus und stürzt sich auf den neuen Sheriff, um ihm fröhlich das Gesicht abzuschlecken. Doch leider sind Willis Revolver nicht so freundlich: Sie feuern ein Sperrfeuer von Kugeln auf die verblüfften Dörfler ab. Jede Kugel sitzt. Und schwupps ist die Schlacht vorbei.

Willi Wedler durchsucht das Dorf nach Freunden und macht ungewollt kurzen Prozess mit allen Überlebenden im Dorf. Dank seiner guten Nase sucht er auch die letzten Überlebenden in ihren noch so guten Verstecken auf und hinterlässt Heureka als traurigen Leichenhaufen. Eure Gruppe hat tapferen und brutalen Einsatz gezeigt, **aber ihr habt verloren!**

32. Verbrechen zahlt sich nie aus

Die Gruppe umringt Penny und hält sie fest, während der neue Sheriff wie wild auf die Scharniere ihres Gesichts einprügelt. Ein paar kräftige Schläge und ihr Gesicht wird knarrend aus den Angeln gehoben. Mit einem dumpfen Aufprall fällt sie zu Boden, und eine klebrige Mischung aus Körperteilen, Münzen und Papierkram fließt aus ihr heraus. Hurra, das Dorf ist vor der Bedrohung durch Tod und Steuern gerettet!

Nach diesem Tag blüht Heureka unter den wachsamen Augen des neuen Sheriffs erneut auf. Die Urkunde wird sicher in einer Vitrine in der Nähe des Dorfplatzes aufbewahrt, die aus nichts Geringerem als Penny Gönzales' ausgehöhltem Leichnam gefertigt wurde. Es war ein blutiges Unterfangen, aber ihr habt euren Mut bewiesen und das Vermögen von Heureka gerettet. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

33. Eine schöne Schirm-Schlägerei

Fürst Wetternich schwebt kopfüber in der Luft, blutig und mit blauen Flecken übersät. Der neue Sheriff packt ihn und schleudert ihn zu Boden, wo die anderen Dörfler ihn erbarmungslos verdreschen. Die Wolken über euch scheinen sich mit jedem Schlag zu lichten. Dorfbewohner, die sich in der Nähe versteckt haben, schauen aus ihren Verstecken hervor und sehen über euch einen prächtigen Regenbogen schweben, während ihr abwechselnd auf etwas herumtrampelt, das wie ein alter, klappriger Schirm aussieht. Was für ein schöner Tag, ihr habt Heureka vor dem Untergang bewahrt! Möge der neue Sheriff das klare Wetter noch viele Jahre lang genießen. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

34. Familientreffen

Die beiden Geschwister des Duo Dacapo stehen mit böartigem Grinsen über Nönigin & König. Die Gruppe hat das Duo noch nie so erregt gesehen! Sie nicken sich zu und lassen das Duo mit den einstigen Tyrannen alleine. Die Nönigin spürt den Hass, der von den Zwillingen ausgeht, setzt ein nervöses Lächeln auf und ergreift das Wort: „Kommt schon, ihr zwei, ihr wisst, dass eure Eltern euch sehr lie...“ KLATSCH! Bevor die Nönigin ihren Satz beenden kann, ergreifen die Zwillinge Königs fallengelassenes Breitschwert und schlagen die Tyrannen in zwei Hälften. Die Überlebenden sehen entsetzt zu, wie der eine Zwilling weiter auf den leblosen Körper einprügelt, während der andere dessen Taschen durchwühlt – wer hätte gedacht, dass Hände in diesen Schuhen stecken? Ist die gewalttätige Seite des Duos neu, oder war sie schon immer da?

Obwohl es unangenehm mit anzusehen ist, bedeutet der Tod von Nönigin & König einen Sieg für das Dorf! Es wird lange dauern, bis sich wieder ein Bösewicht nach Heureka traut, wenn eine Gruppe wie ihr es beschützt. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

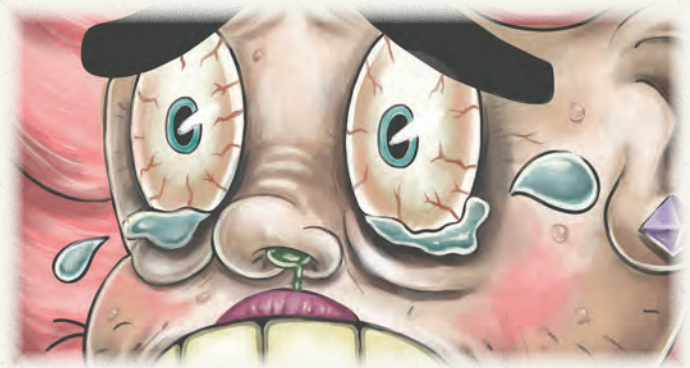
Ihr habt die alternative Startausrüstung für Duo Dacapo freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach **Teamarbeit** und **Blutiges Juwel**. Wählst du in zukünftigen Partien Duo Dacapo aus, darfst du seine freigeschaltete Startausrüstung anstelle seiner normalen Startausrüstung verwenden.

35. Ende Legende

Die Gruppe umringt Truthand und lässt ihr keine Chance zu fliehen. Sie liegt geschwächt und geschlagen am Boden. Die Dörfler reißen ihr abwechselnd eine Hand nach der anderen aus, bis sie nur noch ein regloser Haufen Federn ist. Der neue Sheriff befördert das, was von Truthand übrig ist, direkt in den Wunschbrunnen! Die Dorfbewohner sehen entsetzt aus ihren Verstecken heraus zu, offensichtlich in Ehrfurcht vor eurem kollektiven Mumm. Da der neue Sheriff nun hier das Sagen hat, kann Heureka beruhigt sein. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

36. Ausgelöscht & abgefüllt

Freddy Froschmilch setzt eure Gruppe mit Leichtigkeit außer Gefecht. Er schmilzt eure Körper in seiner sauren Milch ein und füllt sie dann schnell wieder ab, um nichts von der kostbaren Flüssigkeit zu verschwenden. In den nächsten Tagen geht Freddy Froschmilch in Heureka von Tür zu Tür und vertreibt sein widerliches „Molkereierzeugnis“. Überraschenderweise sind die Verkaufszahlen gut! Natürlich gibt es keine Stammkunden – sie neigen dazu, sich nach der ersten Flasche aufzulösen. Innerhalb weniger Tage ist Heureka nur noch ein mit Schleim gefülltes Geisterdorf. Der proteinvertreibende Milchfrosch hat euch eindeutig komplett ausgelöscht. Eure Gruppe hat tapferen und brutalen Einsatz gezeigt, **aber ihr habt verloren!**



Spezialaufgaben-Tracker



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Freddy Froschmilch
Geheime Zutat
Freundebuch | <input type="checkbox"/> Nönigin & König
Teamarbeit
Blutiges Juwel |
| <input type="checkbox"/> Die Karnoven
Edles Lätzchen
Goldene Gabel | <input type="checkbox"/> Willi Wedler
Blutiges Abzeichen
Kleingeldsammler |
| <input type="checkbox"/> Rüdiger Schreck
Banner der Einheit
Viele gute Knollen | <input type="checkbox"/> Schnarchbert
Straffes Korsett
Jonglierstab |
| <input type="checkbox"/> Fürst Wetternich
Fischstäbchen
Laaaanger Aal | <input type="checkbox"/> Truthand
Irres Gekritzel
Herrische Hand |
| <input type="checkbox"/> Viktoria Spitz
Rostiges Abzeichen
Gruseliger Beutel | <input type="checkbox"/> Penny Gönzales
Roter Knopf
Dickes Scheckheft |
| <input type="checkbox"/> Jupp Karre
Unsteter Geist
Zauberstab des Todes | <input type="checkbox"/> Bert Doofis
Miese Ernte
Gute Verkleidung |

DIE FRIEDHÖFE

„Tot, aber sicher nicht vergessen!“



Von Jupp Karre niedergemäht



Von Fürst Wetternich ertränkt

Wir verbeugen uns vor jenen, die im grausamen Kampf gegen die Bösewichte ihr Leben gelassen haben. Begraben auf unseren wachsenden Friedhöfen, wird man sie nie vergessen.

Vielen Dank für eure Unterstützung bei der Erstellung der grandiosen ersten Edition von Townsfolk Tussle!



Von Truthand zerstückelt



Von Viktoria Spitz erstochen

GEDÄCHTNISSTÜTZE

„Dabei ist es doch so leicht!“

Falls du's mal genau wissen musst:

Zwischen mir und dem Bösewicht befindet sich ein Hindernis. Gelte ich dennoch als „nahester“ Dörfler?

Als nahester Dörfler kommt jeder in Frage, den der Bösewicht mit der wenigsten Menge an BEW erreichen kann. Würde der Bösewicht wegen des Hindernisses zu dir mehr BEW benötigen als zu einem anderen Dörfler, bist du nicht der naheste Dörfler und kommst als Ziel nicht in Frage.

In welcher Reihenfolge handle ich Fähigkeiten und Effekte von Bösewicht-Aktionen ab?

Bösewicht-Aktionen und Fähigkeiten sind reaktionär. Wird eine deiner Fähigkeiten durch die Bewegung eines Bösewichts ausgelöst oder weil du zu seinem Ziel wirst usw., tritt deine Fähigkeit sofort in Kraft. Zum Beispiel: Wenn du einem Bösewicht dadurch AUA zufügst, dass du als Ziel sein gewählt wurdest, erleidet er diese AUA sofort, noch vor dem Rest der Bösewicht-Aktion.

Gelte ich als „angrenzend“ zu mir selbst und kann so zum Ziel meiner eigenen Fähigkeiten werden?

Nein, du kannst nie als angrenzend zu dir selbst gelten und kannst daher auch nicht zu deinem Ziel werden, wenn es um angrenzende Dörfler geht.

Wenn ein Effekt meiner Ausrüstung „alle Dörfler in 3 Feldern Entfernung“ als Ziel hat, hat er dann auch mich als Ziel?

Nein. Du bist nie innerhalb der Entfernung zu dir und bist somit nie als mögliches Ziel wählbar. Das gilt für Dörfler genauso wie für Bösewichte.

Manche Heldentaten können erst am Ende eines Kampfes erfüllt werden. In welcher Reihenfolge überprüfen wir solche Heldentaten?

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

Was, wenn zu Beginn oder am Ende eines Zuges im Kampf gleich mehrere Effekte eintreten?

Ihr bestimmt gemeinsam, in welcher Reihenfolge die Effekte eintreten.

Mit wie vielen Würfeln würfle ich?

Du würfelst immer – bei Dorf-Ereignissen, Angriffen, Interaktionen und Bösewicht-Aktionen – nur mit genau 1 Würfel mit 10 Seiten (W10).

Was, wenn ich einen Knaller lande und der Bösewicht durch die zugefügten AUA einen Wutausbruch hat?

Das AUA und der Knaller-Bonus passieren gleichzeitig. Somit wird auch der Knaller-Bonus vor dem Wutausbruch abgehandelt.

Was bedeutet der ★ auf manchen Bösewicht-Ausrüstungen?

Bösewicht-Ausrüstung mit ★ kannst du bereits während des Kampfes gegen den Bösewicht erhalten, wenn du bei dem Knaller-Bonus 9+ würfelst.

Wie bestimme ich bei Fernangriffen Ziel und Entfernung?

Entfernungen werden immer auf die gleiche Weise gezählt: über vertikal und horizontal angrenzende Felder und niemals diagonal!

Wird das Nachspiel einer Bösewicht-Aktion auch dann ausgelöst, wenn das Ziel besiegt wurde?

Ja, sofern das Ziel innerhalb der Bösewicht-Aktion AUA erlitten hat oder es innerhalb der Bösewicht-Aktion explizit erwähnt wird, wird das Nachspiel ausgelöst.

Wir haben gewürfelt um einen Gleichstand aufzulösen, aber alle haben eine 5 gewürfelt, was sollen wir nur tun?

Würfelt eben noch mal, ihr Nasen!

Das Tante Emma Sorgentelefon:



Kesselhelm

Solange du *Kesselhelm* angelegt hast, kann dein BEW-Wert nicht verringert oder erhöht werden, selbst wenn eine Bösewicht-Aktion, eine Fähigkeit eines Dörflers oder ein anderer Effekt dies besagt.



Blaulicht-Hut

Sind zur gleichen Zeit mehrere Effekte aktiv, die das Ziel ändern, gilt immer der zuletzt aktivierte Effekt. Beispiel: Wenn ein Dörfler *Blaulicht-Hut* aktiviert und erst danach setzt *Alois'* seine Fähigkeit *Nerven aus Stahl* ein, hat *Alois'* Fähigkeit Vorrang.



Schlurfstock

Du musst deine BEW um 2 verringern können, um *Schlurfstock* aktivieren zu können.



Stöckelschuhe

Du musst deine BEW um 1 verringern können, um *Stöckelschuhe* aktivieren zu können.



Pappnase

Bist du bei der letzten Karte des *Nachschubs* angekommen und hast keinen *Snack* gefunden, erhältst du auch keinen.



Schlafmaske

Du musst deine PRZ um 1 verringern können, um *Schlafmaske* aktivieren zu können.



Barden-Ukulele

Die *Barden-Ukulele* hat 2 Fähigkeiten, du kannst pro Zug jedoch immer nur 1 von ihnen aktivieren.



Gummistiefel

Wasserfelder sind alle Felder von *Trüber Fluss*, die keine Brücke enthalten.



Fischmütze

Flut ist ein Terrain aus der *Neue Nachbarn*-Erweiterung.



Kristallkugel

Wenn du die 2 Marker entfernst, triffst du bei deinem nächsten Angriff auf jeden Fall, egal was du würfelst. Würfelst du sogar ✨, landest du sogar einen Knaller.



Bösewicht Pass / Alte Jogginghose

Die abgeschlossenen Heldentaten dürfen sowohl aus der aktuellen als auch in vorangegangenen Runden stammen.



Lass mich raten: Du hast ne Frage zu diesem einen Bösewicht?



Freddy Froschmilch

- **Terrain:** Summender Bienenstock, Holzzaun, Trüber Fluss, Rostige Schrottkarre, Wunschbrunnen, Marodes Farmhaus, Bärenfalle



Die Karnoven

- **Terrain:** Hütte des Dorfdoktors, Trüber Fluss, Gemüsebeet, Holzzaun, Verwahrlustes Picknick, Marodes Farmhaus, Miefiges Plumpsklo
- Sobald 6 *Karnis* auf dem Schlachtfeld sind, kommen keine weiteren hinzu.



Rüdiger Schreck

- **Terrain:** Holzzaun, Altes Fass, Hohler Heuhaufen, Marodes Farmhaus, Matschiger Graben, Überwuchertes Maisfeld, Miefiges Plumpsklo
- Ist Rüdiger der Endgegner, müsst ihr ALLE Terrains auf dem Schlachtfeld niederbrennen, nicht nur die *Weizenfelder*.



Fürst Wetternich

- **Terrain:** Dorfteich, Verwahrlustes Picknick, Trüber Fluss, Summender Bienenstock, Sprengstoff & Auslöser, Wunschbrunnen, Altes Fass
- Ist Fürst Wetternich der Endgegner, endet die Bewegung von *Anrollende Welle*, sobald sie sich auf dem 1 Feld des ihr nächsten Dörfers befindet.
- Ist Fürst Wetternich der Endgegner, kann sich *Anrollende Welle* auf und über alle Gebiet-Terrains bewegen (nicht nur auf / über *Dorfteich* und *Trüber Fluss*).



Viktoria Spitz

- **Terrain:** Dichter Wald, Werkzeugschuppen, Miefiges Plumpsklo, Altes Fass, Sprengstoff & Auslöser, Hütte des Dorfdoktors, Bärenfalle
- Viktorias Aktionen beinhalten häufig „Führt noch 1 Bösewicht-Aktion aus“. Dies kann zur Folge haben, dass ihr in ihrem Zug oder bei einem ihrer Wutausbrüche direkt mehrere Bösewicht-Aktionen nacheinander ausführt. Passiert das, führt sie in der Reihenfolge aus, in der ihr sie gezogen habt.
- Ist Viktoria der Endgegner, darf jeder Dörfler beliebig viele Münzen zahlen (nicht unbedingt jeder genau 12 Münzen).



Jupp Karre

- **Terrain:** Dorfteich, Verwahrlustes Picknick, Matschiger Graben, Werkzeugschuppen, Hohler Heuhaufen, Marodes Farmhaus, Summender Bienenstock
- Ist Jupp der Endgegner und sind bereits 5 *Zeichen des Schmerzes* auf dem Schlachtfeld, können keine weiteren platziert werden – auch nicht durch erneutes Aktivieren von *Ritual-Set*.



Nönigin & König

- **Terrain:** Verwahrlustes Picknick, Dichter Wald, Bärenfalle, Wunschbrunnen, Hütte des Dorfdoktors, Werkzeugschuppen, Pilzwäldchen
- Wenn ihr wegen einer Bösewicht-Aktion Ausrüstung abwerfen sollt, könnt ihr dafür nicht Ausrüstung wählen, auf der explizit steht, dass ihr sie nicht abwerfen könnt.



Willy Wedler

- **Terrain:** Pilzwäldchen, Holzzaun, Hohler Heuhaufen, Wunschbrunnen, Verwahrlustes Picknick, Gemüsebeet, Überwuchertes Maisfeld



Schnarchbert

- **Terrain:** Dichter Wald, Wunschbrunnen, Rostige Schrottkarre, Marodes Farmhaus, Gemüsebeet, Überwuchertes Maisfeld, Dorfteich
- Ein **zzz**-Symbol auf Schnarchberts Bösewicht-Aktionen bedeutet, dass er am Ende der Bösewicht-Aktion einpennt. Ob Schnarchbert wach ist oder pennt, beeinflusst in vielen Fällen sein Handeln.
- Ist Schnarchbert der Endgegner, stehen euch bei der Wahl seines „*Schätzchens*“ nur die Bösewichte des Grundspiels zur Verfügung.
- Ist Schnarchbert der Endgegner, können Fähigkeiten und Effekte, die auf „den Bösewicht“ abzielen wahlweise auch auf Schnarchberts „*Schätzchen*“ angewendet werden.



Truthand

- **Terrain:** Altes Fass, Hohler Heuhaufen, Holzzaun, Sprengstoff & Auslöser, Marodes Farmhaus, Summender Bienenstock, Dichter Wald
- Die Aktionskarten „*1000 Grabscher*“, „*1000 Schläge*“ und „*1000 Schnabelhiebe*“ werden, sobald ihr sie abgehandelt habt, wieder in die Bösewicht-Aktionen gemischt.



Penny Gönzales

- **Terrain:** Wunschbrunnen, Hütte des Dorfdoktors, Matschiger Graben, Miefiges Plumpsklo, Gemüsebeet, Marodes Farmhaus, Verwahrlustes Picknick



Bert Doofis

- **Terrain:** Dorfteich, Wunschbrunnen, Überwuchertes Maisfeld, Rostige Schrottkarre, Marodes Farmhaus, Gemüsebeet, Dichter Wald
- Ist Bert der Endgegner, stehen euch nur die Bösewicht-Aktionen von Bösewichten des Grundspiels zur Verfügung, wenn ihr die 2 zusätzlichen Bösewicht-Aktions-Stapel für seine Fähigkeit *Kulturelle Aneignung* auswählt.
- Ein **📷**-Symbol auf Berts Bösewicht-Aktionen bedeutet, dass er ein Foto schießt. Das allein hat zwar keinen Effekt, kann jedoch bestimmte Fähigkeiten oder andere Bösewicht-Aktionen auslösen.

SPIELVARIANTEN

„Ey, Idee für ‘nen neuen Modus: Ich bin einfach IMMER Sheriff!“

3-Runden-Modus

Ach was, 4 Runden sind euch zu lang, ihr Milchtrinker? Na gut, falls ihr mal eine kürzere Partie spielen wollt:

Es gelten die gleichen Regeln und Vorbereitungen wie im normalen Modus, bis auf folgende Abweichungen:

- Legt – statt eines Bösewicht-Plättchens – das 3-Runden-Plättchen auf den obersten Kampf-Platz (Tunichtgut) links unten auf dem Spielbrett.
- Handelt das 3-Runden-Plättchen sofort ab: Ihr überspringt die 1. Runde und erhaltet jeder einfach so 5 Münzen. Ich hoffe, ihr fühlt euch richtig schlecht!



Solo-Partie

Du willst dich den Bösewichten todesmutig in einer Solo-Partie stellen? Respekt, ich ziehe meinen Hut! Auf diese Weise könnte es klappen:

Es gelten die gleichen Regeln und Vorbereitungen wie im normalen Modus, bis auf folgende Abweichungen:

- Wähle 3 Dörfler, die du spielen willst.
- Entferne beim Aufbau alle Geheimen Dorf-Ereignisse aus dem Dorf-Ereignis-Stapel.
- Nimm dir zu Beginn der Partie 30 Münzen, auf die alle deine Dörfler jederzeit zugreifen können.
- Ziehe in der 1. Dorf-Phase 6 Heldentaten. Lege sie offen vor dich. Diese Heldentaten gelten für alle deine Dörfler. Der Dörfler, der eine Heldentat abschließt, erhält sie (und ihre entsprechende Belohnung). Am Ende jeder Kampf-Phase darfst du alle nicht abgeschlossenen Heldentaten, die du nicht behalten möchtest, abwerfen. Fülle zu Beginn jeder weiteren Dorf-Phase deine nicht abgeschlossenen Heldentaten wieder auf 6 auf.
- In Tante Emmas Laden darfst du für alle deine Dörfler Ausrüstung kaufen und Ausrüstung, die keine Startausrüstung ist, darfst du unter allen deinen Dörflern tauschen.



Doppel-Modus

Mehr Freunde hast du nicht, was?

In diesem Modus zu zweit spielt ihr beide je 2 Dörfler. Es gelten die gleichen Regeln und Vorbereitungen wie im normalen Modus, bis auf folgende Abweichung:

- Entfernt beim Aufbau alle Geheimen Dorf-Ereignisse aus dem Dorf-Ereignis-Stapel.



Tausch-Modus: Alles für einen, eines für alle

Mit einem gemeinsamen Beutelager ist alles möglich!

Es gelten die gleichen Regeln und Vorbereitungen wie im normalen Modus, bis auf folgende Abweichung: Ihr dürft eure Ausrüstung – Startausrüstung ausgeschlossen – während der Dorf-Phase frei untereinander tauschen und verschenken. Dieser Modus lässt sich auch einfach mit jedem anderen Modus kombinieren.

Klare Ansage: Das macht das Spiel leichter!

Autoren, Illustrationen, Grafikdesign: Tony Mayer, Rachel Rusk & Stephen Louis
DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Board Game Circus (Janina Wittmann & Felina Haun)

Redaktion: Robin Eckert • Grafikdesign: Anna Spies • Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter • Realisation: Matthias Nagy • Mit besonderem Dank an: Patrick Marhofen & Christoph Nittel

© 2024 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Panic Roll. Alle Rechte vorbehalten.



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! 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](http://www.frostedgames.de)



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Definitionen

1+ / 1 oder mehr: Immer wenn ihr Zahlen seht, die ein „+“ dahinter haben, oder der Text direkt „oder mehr“ angibt, bedeutet das: „soviel und/oder mehr“. *Beispiel: 1+ AUA bedeutet „1 oder mehr AUA“. Egal, ob ihr also 1 AUA oder 3 AUA habt, beides ist durch 1+ abgedeckt.*

I: Dieses Zeichen trennt Optionen wie ein „oder“.

✦: Siehe „Knaller“. Gilt auch als Wurf von „10“.

Angreifen: Sofern nicht anders vorgegeben, darfst du mit jeder Waffe maximal 1x pro Zug angreifen. Zahle die MUMM-Kosten deiner Waffe. Dein Ergebnis ist dein Angriffs-Wurf plus dein PRZ-Wert. Ist dein Ergebnis gleich oder höher als die Trifft-Voraussetzung der Waffe, landest du einen Treffer! S. 20–21

Angrenzend: Eine Figur, die sich auf dem Feld direkt vertikal oder horizontal neben dir befindet, gilt als angrenzend. Du bist nie angrenzend zu dir selbst.

AUA: Wird einem Dörfler oder dem Bösewicht AUA zugefügt oder erleidet dieser AUA, wird dessen LEB dementsprechend verringert.

Ausrüstung abwerfen: Abgeworfene Ausrüstung kommt aus dem Spiel! Lege sie zurück in die Spielschachtel. S. 10

Ausrüstung anlegen: Du kannst nur Ausrüstung in deinem Besitz anlegen. Lege sie an den/die entsprechenden Slots neben deinem Dörfler-Tableau.

Ausrüstung auswechseln: In Dorf-Phase frei. Im Kampf: Während deines Zuges darfst du für 2 MUMM weggepackte Ausrüstung an 1 deiner Ausrüstungs-Slots (oder an beide Hände) anlegen. S. 21

Ausrüstung in deinem Besitz (kurz: deine Ausrüstung): Alle deine angelegte sowie weggepackte Ausrüstung ist Ausrüstung in deinem Besitz.

Ausrüstung wegpacken: Ausrüstung in deinem Besitz, die du nicht angelegt hast, ist weggepackt. Du darfst beliebig viel Ausrüstung weggepackt haben. S. 10

Ausrüstungs-Fähigkeiten: Zahle die entsprechenden Kosten (für gewöhnlich MUMM, manchmal auch Münzen oder Wertveränderung), um sie zu aktivieren. Sofern nicht anders vorgegeben, darfst du jede Ausrüstung 1x pro Zug aktivieren. S. 21

Ausrüstungs-Slots: Am linken und rechten Rand des Dörfler-Tableaus. Es gibt insgesamt 6 Slots: 1 Bein, 1 Brust, 1 Kopf, 2 Hände und 1 Mitbringsel. S. 9

Besiegt: Wird das LEB einer Figur auf 0 oder weniger reduziert, ist sie besiegt. Entferne sie vom Schlachtfeld. S. 22

Besondere Ausrüstung: Ausrüstung, die du nur unter bestimmten Bedingungen erhältst. Diese Karten haben einen gelben Rand. S. 8

BEW: Mit 1 BEW darfst du dich auf ein angrenzendes Feld bewegen (nicht diagonal). S. 7

Bösewicht: Miese Typen, die Heureka angreifen! S. 15

Bösewicht bewegen: Mit 1 BEW bewegt sich der Bösewicht auf ein angrenzendes Paar an Feldern (nicht diagonal). Er dreht sich immer in die Richtung, in die er sich bewegt, und er bewegt sich immer auf dem kürzesten Weg zu seinem Ziel. S. 15

Bösewicht-Aktionen: Die Handlungen eines Bösewichts werden durch seine Bösewicht-Aktionen bestimmt. Ist der Bösewicht am Zug oder hat er einen Wutausbruch, führt ihr die oberste Bösewicht-Aktion aus. S. 17

Bösewicht-Ausrüstung: Jeder Bösewicht hat 3 davon bei sich. Ihr findet sie unten auf dem Bösewicht-Tableau. Wenn ihr den Bösewicht besiegt, erhält der Heldenhafteste unter euch 1 davon. S. 22

Bösewicht-Fähigkeiten: Befinden sich rechts auf der Vorderseite des Bösewicht-Tableaus sowie manchmal auf der Rückseite für Endgegner-Kämpfe. Jeder Bösewicht hat individuelle Fähigkeiten, die davon abhängen, wann ihr auf ihn trifft. S. 15

da: Wird gefragt, ob etwas „da“ ist, bezieht sich das auf die Anwesenheit auf dem Schlachtfeld.

dürfen: Du darfst, aber du musst nicht. Deine Entscheidung!

Dorf-Ereignisse: Spannende Erlebnisse während der Dorf-Phase. S. 12

Dörfler: Das bist du! S. 7

Endgegner-Kampf: Der letzte Kampf. Alle Infos zum Endgegner-Kampf gegen einen Bösewicht findest du auf der Rückseite des Bösewicht-Tableaus. S. 23

erste/oberste Karte vom Nachschub: Die erste Karte, die der geforderten Art (sofern vorhanden) entspricht. S. 10.

Fernkampf (Bösewicht): Fernkampf-Angriffe von Bösewichten werden von Terrain nicht blockiert. S. 17

Figur: Bezieht sich sowohl auf Dörfler als auch auf Bösewichte.

Freies Feld: Felder, auf denen sich nichts befindet (kein Terrain, Bösewichte, Dörfler usw.)

Gebiet-Terrain: Terrain, auf das sich Figuren bewegen können. Um mit einem Gebiet zu interagieren, musst du dich auf dem Plättchen befinden.

Gleichstand: Bei Gleichstand würfelt ihr, um den Gleichstand aufzulösen.

Heldentaten: Mutige Leistungen, die ein Dörfler für eine Belohnung abschließen kann. Decke sie erst auf, sobald du sie abgeschlossen hast. S. 11

hier: bezieht sich immer auf das Spielelement, auf dem das „hier“ steht.

Hindernis-Terrain: Unpassierbares, blockierendes Terrain. Wenn nicht anders angegeben, musst du auf einem dazu angrenzenden Feld stehen, wenn du mit einem Hindernis interagieren willst. S. 14

Kampf-Beginn: Nach dem letzten Schritt des Kampf-Aufbaus und vor dem ersten Zug. (S. 13)

Kampf-Plätze: Auf dem Spielbrett unten links. Dort liegen die Bösewichte, die Heureka angreifen. Die Stufe des Bösewichts steht auf dem Feld unter seinem Plättchen und bestimmt seine Fähigkeiten im Kampf. S. 13

Knaller: Würfelst du bei einem Angriffs-Wurf gegen einen Bösewicht ein ✦, landest du einen Knaller. Würfle dann direkt nochmal, um 1 Bonus auf der Knaller-Tabelle auszulösen. S. 20

LEB: Leben. Wird das LEB einer Figur auf 0 oder weniger reduziert, ist sie besiegt. S. 7

Marker: Für Fähigkeiten von Ausrüstung benötigt du manchmal Marker. Auf Ausrüstung platzierte Marker werden zwischen den Runden oder beim Wegpacken der Ausrüstung nicht entfernt.

Max LEB: Maximal mögliche Anzahl Leben, die nicht überschritten werden kann.

MUMM: Für die meisten Angriffe, Interaktionen und Fähigkeiten brauchst du Mumm. S. 7

Nachschub: Der verdeckte Stapel mit Tante Emma Ausrüstung. S. 12.

nehmen: Immer aus dem entsprechenden Vorrat und in den eigenen Besitz, es sei denn, es steht anders da.

Patzer: Würfelst du bei einem Angriffs-Wurf gegen einen Bösewicht eine 1, landest du einen Patzer. Damit verfehlt du immer automatisch, völlig egal ob du es eigentlich geschafft hättest oder nicht. S. 20

Platzieren: Anders als beim „Bewegen“ spielt die Entfernung beim „Platzieren“ einer Figur keine Rolle. S. 17

PRZ: Dein persönlicher Präzision-Wert. Beeinflusst, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass du den Bösewicht erfolgreich angreifst. S. 7

Rammen: Rammt dich ein Bösewicht, musst du dich (ohne BEW-Kosten) auf ein angrenzendes Feld bewegen. S. 17

Schicksale: Die möglichen Enden eurer Partie. Ihr findet sie in der Anleitung ab Seite 24.

Schlachtfeld: Dort kämpft ihr gegen die Bösewichte. Es erstreckt sich über die Koordinaten A–S (links bis rechts) und 1–14 (oben bis unten). Die Schlachtfeld-Übersicht findet ihr auf der Rückseite des Bösewicht-Tableaus. S. 15

Schwäche: Jeder Bösewicht hat eine Schwäche. Sie ist nicht von Anfang an aktiv und kann normalerweise durch eine Bösewicht-Aktion aktiviert werden. Meist erleichtert euch ihr Aktivieren den Kampf. S. 15

Startausrüstung: Ausrüstungsteile, die ein Dörfler zu Beginn der Partie mitbringt. Ihr findet sie unten auf dem Dörfler-Tableau. Diese Karten haben einen grauen Rand. S. 8

Tante Emma Ausrüstung: Ausrüstung, die Tante Emma verkauft. Diese Karten haben einen blauen Rand. S. 8

Tante Emmas Laden: Ihr besucht Tante Emmas Laden in jeder Dorf-Phase. Er besteht aus den 10 Feldern für Ausrüstung auf der Dorf-Phasen-Seite des Zusatz-Bretts. S. 12

Terrain: Auf dem Schlachtfeld verteilte Plättchen, die für euch nützlich oder hinderlich sein können. Wird unterschieden in Gebiete und Hindernisse. Du darfst mit jedem Terrain 1x pro Zug interagieren. S. 14

Terrain-Wurf: Zahle die auf der Terrain-Karte angegebenen Kosten, um mit dem Terrain zu interagieren, und würfle. Zahle 2 MUMM, um einen Terrain-Wurf zu wiederholen. Du darfst jeden Terrain-Wurf nur 1x wiederholen. S. 20

Verkaufen: Du darfst Ausrüstung bei Tante Emma für die Hälfte ihrer Kosten (abgerundet) verkaufen. S. 12

Vom Spielplan entfernt: Solange du vom Schlachtfeld entfernt bist, kannst du weder zum Ziel einer Bösewichts-Aktion werden noch kannst du deine Fähigkeiten oder Ausrüstung aktivieren. Solange ein Bösewicht vom Schlachtfeld entfernt ist, kann er weder als Ziel eines Angriffs gewählt werden noch kann ihm etwas AUA zugefügt werden. S. 22

Waffe: Ausrüstung, die du an deine Hand-Slots anlegen kannst. Nicht jede Waffe kann AUA zugefügt werden. S. 8

Werte verringern: Bösewichte, Ausrüstung sowie Dorf-Ereignisse können deine Werte verringern. Passiert das, rücke den Marker auf der Wert-Leiste entsprechend nach unten. Am Ende des Kampfes werden alle Wertveränderungen (außer dauerhaften Wertveränderungen) wieder zurückgesetzt. S. 22

Werte zurücksetzen: Im Laufe einer Runde können sich – durch Dorf-Ereignisse, Terrain oder Bösewichte – deine Werte verändern. Am Ende des Kampfes werden diese wieder zurückgesetzt. Nur schwarz markierte Wertveränderungen durch Ausrüstung bleiben erhalten. S. 22

Wutausbruch: Bei Erreichen oder Überschreiten dieser Schwellenwerte auf der LEBEN-Leiste des Bösewichts wird der Zug des Dörflers – wenn innerhalb diesem ausgelöst – sofort beendet und der Bösewicht führt sofort 1 Bösewicht-Aktion aus. S. 22

Ziel: Gibt an, gegen wen (oder was) die Bösewicht-Aktion gerichtet ist. S. 16

Ziel erreicht?: Wenn der Bösewicht sich Richtung vorher definiertes Ziel bewegt hat und dann mit seiner Bewegung auf / angrenzend zum Ziel angekommen ist. S. 18

Zugbeginn: Nach dem Ende des vorangegangenen Zuges, aber bevor die erste Aktion des Zuges ausgeführt wurde.

Knaller!



Würfle noch mal und wende zusätzlich Folgendes an:

➔ **1** ➔

Dein Angriff erzürnt den Bösewicht!
Dein Zug endet sofort nach deinem Angriff.
Führt 1 Bösewicht-Aktion aus.

➔ **2/3** ➔

Dein Knaller bringt den Bösewicht ganz aus der Fassung und ihr seht, was er vor hat.
Seht euch die oberste Bösewicht-Aktion an.

➔ **4/5** ➔

Du zerquetscht dem Bösewicht die Zehen.
-1 BEW für den Bösewicht.

➔ **6/7** ➔

Du bist wegen deines Knallers völlig aufgeputscht!
+1 BEW / +1 MUMM / +1 PRZ.

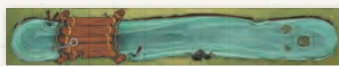
➔ **8** ➔

Was für ein Schlag!
Der Angriff fügt dem Bösewicht +1 AUA zu.

➔ **9+** ➔

Heiliger Bimbam, du reißt den Bösewicht in Stücke!
Nimm dir die mit (★) gekennzeichnete Bösewicht-Ausrüstung des Bösewichts.
Du darfst sie sofort anlegen.
Ist das in diesem Kampf schon aktiviert worden?
Füge dem Bösewicht stattdessen +1 AUA zu.

Wie heiß noch mal dieses eine Terrain?



Trüber Fluss



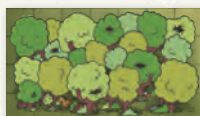
Dorfteich



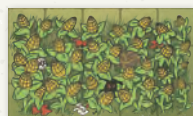
Marodes Farmhaus



Matschiger Graben



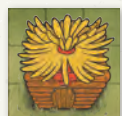
Dichter Wald



Überwuchertes Maisfeld



Gemüsebeet



Hütte des Dorfdoktors



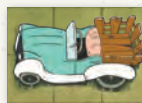
Holzzaun



Hohler Heuhaufen



Verwahrlostes Picknick



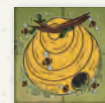
Rostige Schrottkarre



Werkzeugschuppen



Wunschbrunnen



Summender Bienenstock



Miefiges Plumpsklo



Pilzwäldchen



Altes Fass



Bärenfalle



Sprengstoff & Auslöser

Schon vergessen, wie der Spaß ging? Kriegen wir hin!

1 Jeder: Wähle 1 Dörfler, nimm die entsprechende Startausrüstung sowie 10 Münzen und lege dein Dörfler-Plättchen auf die »Wer ist dran?«-Leiste.

2

Dorf-Phase

(in Shoppen-Reihenfolge)
Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Dorf-Phase**.

Füllt alle eure **nicht abgeschlossenen Heldentaten** auf **3** auf. In 1. Dorf-Phase:
Zieht je 3 Heldentaten.

Jeder zieht 1 **Dorf-Ereignis** und handelt es ab.

Besucht **Tante Emmas Laden**.

Ausrüstung anlegen und ab in die **Kampf-Phase**.

3

Kampf-Phase

(in Kloppen-Reihenfolge)
Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Kampf-Phase**.

Deckt das **nächste Bösewicht-Plättchen** auf den Kampf-Plätzen auf. Legt es ganz oben auf die **»Wer ist dran?«-Leiste**.

Legt das entsprechende **Bösewicht-Tableau** und die zugehörigen **Bösewicht-Aktionen** auf das Zusatz-Brett.

Legt die **Terrains** und deren **Karten** entsprechend der Schlachtfeld-Übersicht auf das **Schlachtfeld**. Stellt euch sowie den Bösewicht auf die angegebenen **Startpositionen**.

Der Kampf geht los, **beginnend beim Bösewicht**.

4

Der Bösewicht ist besiegt!

Werft **nicht abgeschlossene Heldentaten** ab, die ihr nicht mit in die nächste Runde nehmen wollt (optional).

Jeder nimmt sich **6 Münzen**.

Hast du **in dieser Runde die meisten Heldentaten abgeschlossen**? Dann erhältst du 1 zufällige Bösewicht-Ausrüstung. Bei Gleichstand wird gewürfelt: Die höhere Zahl gewinnt.

Legt **abgeschlossene Heldentaten** zur Seite.

Setzt die **Werte der Dörfler** zurück.
Nur **dauerhafte Wertänderungen** bleiben erhalten.

Entsorgt den **Bösewicht**.

Aktualisiert die **»Wer ist dran?«-Leiste**.

Kehrt ins Dorf zurück.