

# ARENA DER HELDEN - REGELWERK

Willkommen in der Arena der Helden!



2-4 Spieler



13+ Jahre



20-45 Minuten

## Über die Arena

Zu Beginn jeder Dekade findet in Anwor ein legendäres Turnier statt - Die Arena der Helden. Der Sieger dieses sagenumwobenen Wettsstreits erhält das Recht, seinen König für zehn Jahre zum Herrscher über die Völker Anwors zu ernennen. Schläpft in die Rolle eines Königs und wählt einen Helden, den Ihr für Euch in die Arena schickt. Jeder Held besitzt einzigartige Eigenschaften und Fähigkeiten und bringt seine eigene Geschichte mit. Führt ihn mit Geschick und Taktik und sorgt dafür, dass die anderen Helden der Feindseligkeit der Arena unterliegen. Denn am Ende kann nur ein Held den Sieg erringen - indem er bis zum Ende standhält.

Während Eure Helden den Gefahren der Arena trotzen, befindet Ihr euch im Mittelpunkt der Arena, von wo aus Ihr die uralte Maschine steuert. Mit ihr können gegnerische Helden gefunden und kampf-unfähig gemacht werden. Doch Vorsicht, Eure Gegner sind nicht die einzige Gefahr, die in der Arena auf euch lauert!

## Spielmaterial

(rot: Fortgeschritten)



1 Spielplan



40 Arenakarten

20 Versteckkarten



### 4 Spielermarkensets

à 7 Marker



4 Heldenspielsteine



1 Versteckwürfel



2 Angriffswürfel

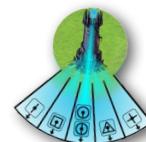


6 Helden-tafeln

(doppelseitig bedruckt)

### 1 Stanzblock

(20 Ausdauermarker, 20 Geschlossen-Marker, 15 Verzögerungsmarker, 4 Erforscht-Marker 1 uralte Maschine)



## Kapitel I: Das Basisspiel

Ziel des Spiels ist es, mit Eurem Helden möglichst lange in der Arena standzuhalten. Lest vor Eurem ersten Spiel die Seiten 2-4 dieses Regelwerks. Danach seid Ihr bereit für eure ersten Ausflüge in die Arena.

# Die Heldentafel

Fähigkeiten des Helden

Name des Helden  
Grün: Einsteigerheld  
Orange: Fortgeschritten

Ausdauer des Helden

Anzahl der Aktionen pro Zug

Ablagefeld für die Versteckkarte



Spielstärke des Helden  
(nimmt keinen direkten Einfluss auf das Spiel)

Geschichte des Helden

Jede Heldentafel besitzt eine Vorder- und Rückseite, aus denen Ihr wählen könnt. Ist der Name des Helden grün, handelt es sich um eine einsteigerfreundliche Variante.

Die Spielstärke eines Helden ergibt sich aus seiner Ausdauer, der Anzahl seiner Aktionen und seinen Fähigkeiten. Da starke Helden schnell zur Zielscheibe der anderen Spieler werden, ist es nicht immer klug, den vermeindlich stärksten Helden zu wählen.

## Die Arena

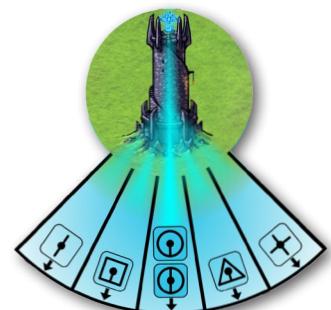
Die Arena ist in 20 Verstecke gegliedert, die jeweils eine zugehörige Versteckkarte besitzen. Die Zahl auf der Versteckkarte gibt seine Position auf dem Spielplan an.

Im Verlauf des Spiels werden Verstecke mit *Geschlossen-Marker* auf dem Spielplan geschlossen und stehen dann nicht mehr zur Verfügung. So spitzt sich die Lage langsam aber sicher zu!

**Merke:** In geschlossenen Verstecken können sich keine Helden verstecken.

Inmitten der Arena befindet sich die *Uralte Maschine*. Mit ihr versucht ihr die Helden der anderen Spieler mit Angriffswürfen *aufzudecken* und anschließend zu *treffen*, um ihnen Ausdauer zu nehmen.

Ist Euer eigener Held aufgedeckt, könnt ihr versuchen, ihn mit Versteckwürfeln neu zu *verstecken*. Gelingt euch dies, erhaltet ihr eine neue Versteckkarte.



Die Uralte Maschine



## Spielvorbereitung (Basisspiel)

1. Legt die Helden mit einem grünen Heldentitel aus und einigt Euch auf Eure Wunschhelden.
2. Alle Spieler nehmen sich einen Heldenspielstein und legen auf jedes zerbrochene Schild auf ihrem Heldenbogen eine Ausdauermarke.
3. Die Versteckkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel bereit gelegt. Die ersten 5 Versteckkarten werden aufgedeckt und bilden den Ablagestapel (7 bei 2-Spielern). Legt auf dem Spielbrett jeweils eine Geschlossen-Marke auf die Nummern der fünf Verstecke.
4. Jeder Spieler zieht eine Versteckkarte und sieht sie sich verdeckt an. Diese Karte repräsentiert das Startversteck Eures Helden. Legt sie auf Eurem Heldenbogen ab.
5. Lest nun aufmerksam euren Helden und stellt seine Fähigkeiten den anderen Spielern kurz vor.
6. Beginnend mit dem ältesten Spieler führen die Spieler nun im Uhrzeigersinn ihre Züge durch.

## Der Zug

Jeder Spieler hat in seinem Zug die Anzahl an Aktionen zur Verfügung, die links auf seinem Heldenbogen angezeigt werden. Ihr könnt dabei aus folgenden drei Aktionen wählen:

- **1. Angriffswurf:** Nutze die uralte Maschine, um Helden *aufzudecken* oder zu *treffen*.
- **2. Versteckwurf:** Wurf den Versteckwürfel, um deinen Helden neu zu *verstecken*.
- **3. Verzögerung abarbeiten:** Wurf den Versteckwürfel, um bei  oder  eine Verzögerungsmarke abzulegen. Bei  endet dein Zug nach dem Ablegen der Marke.

Angriffs- und Versteckwürfe können für je **eine Aktion mehrfach und in beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden. Der Zug endet, sobald ein Spieler alle seine Aktionen aufgebraucht hat.

### 1. Angriffswurf

Bei einem Angriffswurf wird die Zielvorrichtung der uralten Maschine auf ein beliebiges Versteck ausgerichtet und ein Angriffswürfel geworfen. Vergleicht das Symbol auf dem Angriffswürfel mit denen auf der uralten Maschine, um das getroffene Versteck zu bestimmen. Dort versteckte Helden werden *aufgedeckt* und bereits aufgedeckte Helden werden *getroffen*. Aber Achtung, auch der eigene Held kann dadurch *aufgedeckt* oder *getroffen* werden. Vor jedem Wurf kann die Zielvorrichtung neu ausgerichtet werden und jeder Wurf kostet genau eine Aktion.

- **Aufdecken:** Versteckt sich ein Held in einem getroffenen Versteck, wird er *aufgedeckt*. Der Spieler muss seine Versteckkarte offen auf seinen Heldenbogen legen und seinen Standort in der Arena
- **Treffen:** Wird das Versteck eines bereits *aufgedeckten* Helden gewürfelt, so gilt der Held als *getroffen*. Der Spieler muss eine Ausdauermarke abgeben.

**Wichtig! Trefferbeschränkung:** Jeder Held kann in jedem Zug nur einen Treffer erleiden. Weitere Treffer haben keine Auswirkung.



## 2. Versteckwurf

Ist der Held eines Spielers aufgedeckt, kann dieser den Versteckwürfel werfen, um eine neue Versteckkarte zu ziehen.

- **Versteckkarte ziehen:** Der Spieler legt seine bisherige Versteckkarte ab, zieht eine neue Versteckkarte, nimmt seinen Heldenspielstein vom Spielplan und markiert das verlassene Versteck mit einer Geschlossen-Marke.

Das Werfen des Versteckwürfels kostet pro Wurf eine Aktion. Zeigt der Versteckwürfel , ist dies ein direkter Erfolg: Ziehe eine neue Versteckkarte. Zeigt der Versteckwürfel , so bestimmt die Eigenschaft Deines aktuellen Verstecks, was passiert:

- **Wald:** : Ziehe eine Versteckkarte und nimm **eine** Verzögerungsmarke.
- **Gewässer:** : Ziehe eine Versteckkarte und nimm **zwei** Verzögerungsmarken.
- **Ödland:** : Misserfolg, nichts passiert.

Ist der Versteckkartenstapel leer, können sich Helden nicht mehr verstecken, ignoriere dann das Ereigniss „Ziehe eine Versteckkarte“.

## 3. Verzögerung abarbeiten & Verzögerungsmarken

Im Laufe des Spiels können Helden Verzögerungsmarken erhalten. Verzögerungsmarken sind die Folgen anstrengender oder zeitraubender Tätigkeiten. Erhält ein Spieler eine Verzögerungsmarke, so legt er diese auf seiner Versteckkarte ab und gilt als **verzögert**.

- **Verzögert:** Liegt mindestens eine Verzögerungsmarke auf der Versteckkarte eines Helden, kann dieser sein Versteck nicht verlassen. Sollte ein Ereignis oder eine Fähigkeit den Spieler trotzdem dazu auffordern, so wird dies ignoriert.

Verzögerungsmarken müssen mühselig abgearbeitet werden. Wurf dazu den Versteckwürfel, um bei  oder  eine Verzögerungsmarke abzulegen. Bei  endet dein Zug nach dem Ablegen der Marke.

**Verzögerung abarbeiten** ist sowohl im aufgedeckten, als auch im versteckten Zustand des Helden möglich, kann mehrmals hintereinander durchgeführt werden und kostet pro Wurf eine Aktion.

## Sudden-Death: Das Ende naht

Der Sudden-Death Modus beginnt, sobald der Versteckkartenstapel leer ist. Jetzt können keine neuen Versteckkarten mehr gezogen werden. Helden können sich nicht mehr verstecken.

**Trefferbeschränkung:** Im Sudden-Death ist die Trefferbeschränkung aufgehoben. Helden können beliebig oft getroffen werden.

## Spielende

Helden, die ihren letzten Ausdauermarker abgeben, scheiden aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, sobald nur noch ein Held über Ausdauer verfügt, oder die Fähigkeit eines Helden dies besagt.



## Kapitel II: Neue Helden

Nachdem ihr euch in den ersten Spielen mit den Helden und Spielmechanismen vertraut gemacht habt, seid ihr bereit, neue Helden zu entdecken. Lest mehr über die Fähigkeiten von Helden und bereitet euch auf das Spiel für Fortgeschrittene mit mächtigen Helden und einzigartigen Fähigkeiten vor. Wählt ab jetzt zu Beginn gemeinsam, welche Helden in welcher Variante zur Verfügung stehen. So können immer wieder neue Heldenkonstellationen entstehen.

### Fähigkeiten der Helden

Helden können drei Formen von Fähigkeiten besitzen: Passive Fähigkeiten, ausgelöste Fähigkeiten und **aktive Fähigkeiten**.

- Passive Fähigkeiten sind zu jeder Zeit aktiv und beeinflussen z.B. Angriffswürfe, Versteckwürfe oder den Verlust von Ausdauer.
- **Ausgelöste Fähigkeiten** treten in bestimmten Situationen ein, ohne dass dies die Spieler direkt herbeiführen können. Sie werden stets durch bestimmte Ereignisse ausgelöst. Werden mehrere ausgelöste Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst, so entscheidet der Spieler, der am Zug ist, über deren Reihenfolge.
- Bei **aktiven Fähigkeiten** entscheidet der Spieler ob, bzw. wann er diese ausführt. Oft zahlt man dafür mit Aktionen oder Ausdauer. Aktive Fähigkeiten können jederzeit angesagt werden und werden ausgeführt, sobald alle vorher angesagten Aktionen abgehandelt sind<sup>(\*)</sup>. Sobald eine aktive Fähigkeit angesagt wird, wird überprüft ob ihre Kosten bezahlt werden können und falls ja, tritt ihr Effekt in Kraft, sobald alle noch laufenden Aktionen abgehandelt wurden. Fähigkeiten, welche als Kosten Aktionen beinhalten, können damit nur im eigenen Zug genutzt werden. Fähigkeiten, die beispielsweise Ausdauerkosten besitzen, können dagegen jederzeit eingesetzt werden. Die Kosten einer aktiven Fähigkeit stehen stets nach dem Namen der Fähigkeit vor einem Doppelpunkt.

(\*): Das Berühren des Versteckwürfels gilt als Ansage eines Versteckversuchs, das Berühren der uralten Maschine als Ansage des Angriffs. Aktionen, die nach dem Berühren des Versteckwürfels oder der uralten Maschine angesagt werden, werden danach abgehandelt.

**Tipp:** Gerüchten zufolge verstecken sich in der Arena uralte Artefakte mit goldenen, sehr mächtigen Fähigkeiten. Sobald Ihr mit den fortgeschrittenen Helden und deren Fähigkeiten vertraut seid, könnt ihr Euch im nächsten Kapitel auf die Suche nach ihnen begeben!

## Kapitel III: Die Arena

Im dritten Kapitel lernt ihr das Spiel für Fortgeschrittene kennen. Im Spiel für Fortgeschrittene werden Arenakarten und eine vierte Aktion eingeführt: *Erforschen*.

### Spielvorbereitung (Spiel für Fortgeschrittene)

Wie im Basisspiel, mit folgenden Ergänzungen:

- Beginnend mit dem Startspieler wählen die Spieler reihum einen Helden und dessen Variante.
- Mischt zu Beginn des Spiels die mit einem „B“ markierten Arenakarten und legt sie als Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Erforscht-Marke und legt diese auf seiner Versteckkarte ab. Die Startverstecke der Helden sind damit erforscht.

## Eine neue Aktion: Erforschen

Im Spiel für Fortgeschrittene erhalten die Spieler eine neue Aktion:

- **Erforschen:** Einmalig pro Zug: Ziehe eine Arenakarte und führe sie aus. Lege eine Erforscht-Marke auf deine Versteckkarte, falls dort keine liegt.

Das Erforschen des eigenen Verstecks kostet wie auch ein Angriffs- oder Versteckwürfe eine Aktion und kann pro Zug ein Mal durchgeführt werden. Verstecke können sowohl im aufgedeckten, als auch im versteckten Zustand erforscht werden und auch, wenn ihr bereits eine Erforscht-Marke besitzt. Verlässt ein Held ein Versteck, muss er die Erforscht-Marke ablegen.

**Wichtig:** Unerforschte Verstecke können **nicht verlassen** werden. Vergesst niemals, neu betretene Verstecke zunächst zu erforschen! Wer weiß, vielleicht findet Ihr ja sogar etwas Nützliches?

## Arenakarten

Beim Erforschen des eigenen Verstecks ziehen die Spieler Arenakarten. Neben dem Finden von weniger nützlichen, nützlichen oder sogar sehr seltenen Gegenständen, können dabei verschiedene Ereignisse ausgelöst werden. Es werden drei verschiedene Arten von Arenakarten unterschieden:

- **Gegenstand:** Der Spieler legt die Karte offen neben seinem Heldenbogen ab und erhält permanent die darauf beschriebenen Fähigkeiten.
- **Versteck:** Ein Ereignis im Versteck des aktiven Spielers findet statt. Lest die Karte laut vor und führt die beschriebenen Ereignisse durch.
- **Arena:** Ein globales Arenaereignis findet statt. Lest die Karte laut vor und führt die beschriebenen Ereignisse durch.

Einige Arenaereignisse verändern die Umgebung in der Arena nachhaltig. Befindet sich hinter dem Kartentext „Arena“ noch ein Symbol „E1“ oder „E2“ wird die Karte auf das Feld E1 bzw. E2 der Arena gelegt und einige der auf der Karte beschriebenen Effekte treten permanent in Kraft. Befinden sich auf E1 oder E2 bereits Karten, werden diese ohne weiteren Effekt abgelegt.

## Mehr über Verstecke

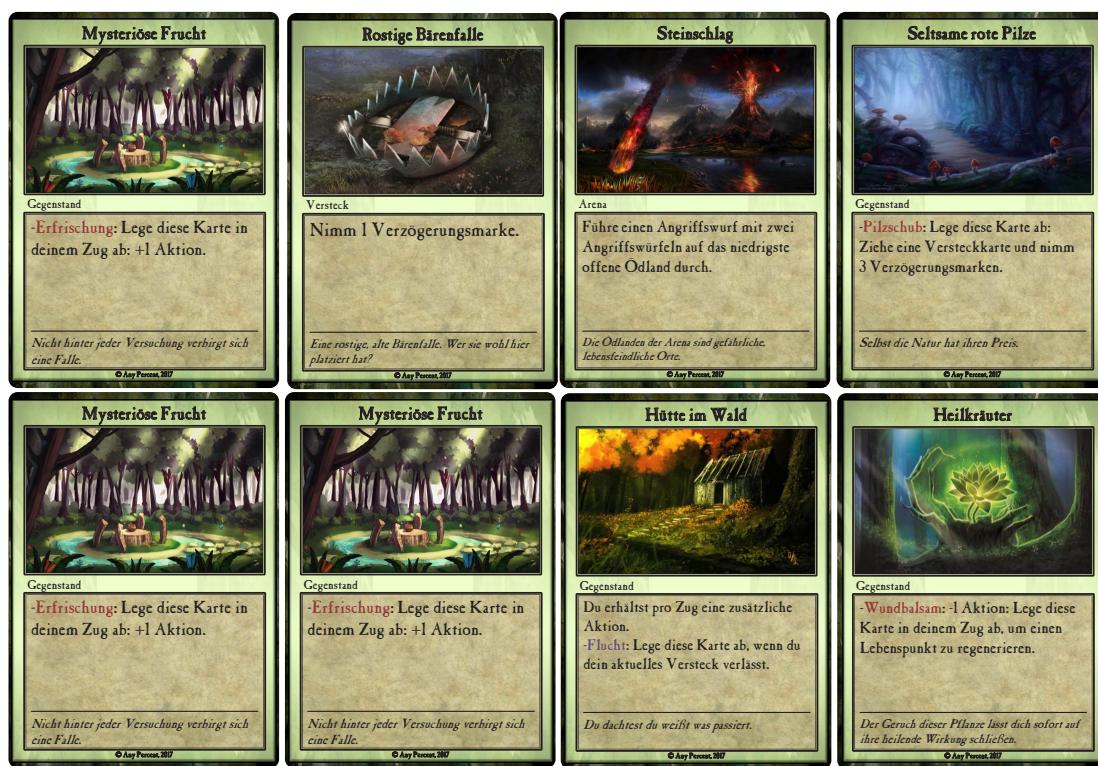
Wird ein Versteck von einem Helden durch Bewegung des Helden aufgrund einer Fähigkeit oder Ereignisses verlassen, wird das verlassene Versteck geschlossen. Der aktuelle Verstecktyp eines Helden ist dabei immer der seiner aktuellen Position auf dem Spielplan. Ödland: 17, 2, 15, 10, 6, 13. Gewässer: 14, 9, 4, 19. Wald: 12, 5, 20, 1, 18, 11, 8, 16, 7, 3.

Wird die Versteckkarte eines bereits geschlossenen Verstecks gezogen, so wird diese ohne Effekt abgelegt und wenn möglich eine weitere Versteckkarte gezogen.

## Kapitel IV: Die Arena noch tiefer erkunden...

Ihr seid mit dem Spiel für Fortgeschrittene bereits bestens vertraut? Dann könnt ihr jetzt die Möglichkeiten der Arena voll ausschöpfen. Formt euch nach belieben ein Arenadeck mit den zur Verfügung stehenden Karten und probiert immer neue Heldenkombinationen aus. Schaut auch auf unserer Internetseite [www.heroesofthearena.com](http://www.heroesofthearena.com) vorbei, dort werden regelmäßig neue Helden und Karten veröffentlicht. Überstarke Mehrspielerhelden, die man nur im Team schlagen kann, Gegenstände, die euren Angriffswurf einzigartig machen und epische Arenaereignisse - es gibt noch viel zu entdecken!







**Autor:**

Steffen CE Schmidt

Email: Steffen.Smith(at)web.de

Mobil: 0176 24569234