



STANDARDMODUS

SPIELREGELN

Version 1.5b

SPIELVARIANTEN

Relic Rush ist ein vielseitiges und dynamisches Spielbrett, das zahlreiche Spielvarianten ermöglicht. Dieses Regelwerk beschreibt die Standardversion des Spiels – so habe ich es mir beim Entwickeln vorgestellt – aber natürlich ist das nicht die einzige Möglichkeit zu spielen!











Jede:r ist eingeladen, eigene Regeln, Spielmodi und Erweiterungen zu entwickeln und diese mit der Community zu teilen – ich selbst werde in den nächsten Monaten mindestens einen weiteren Spielmodus veröffentlichen.

Schau regelmäßig auf der Modellseite bei MakerWorld vorbei – dort stelle ich Vorlagen für Regelwerke sowie hilfreiche Tools und Modelle bereit, mit denen du deine eigenen Anpassungen und Erweiterungen gestalten kannst.

Dieses Dokument wird fortlaufend aktualisiert und mit Anregungen oder Verbesserungen aus weiteren Tests und Nutzerfeedback ergänzt.

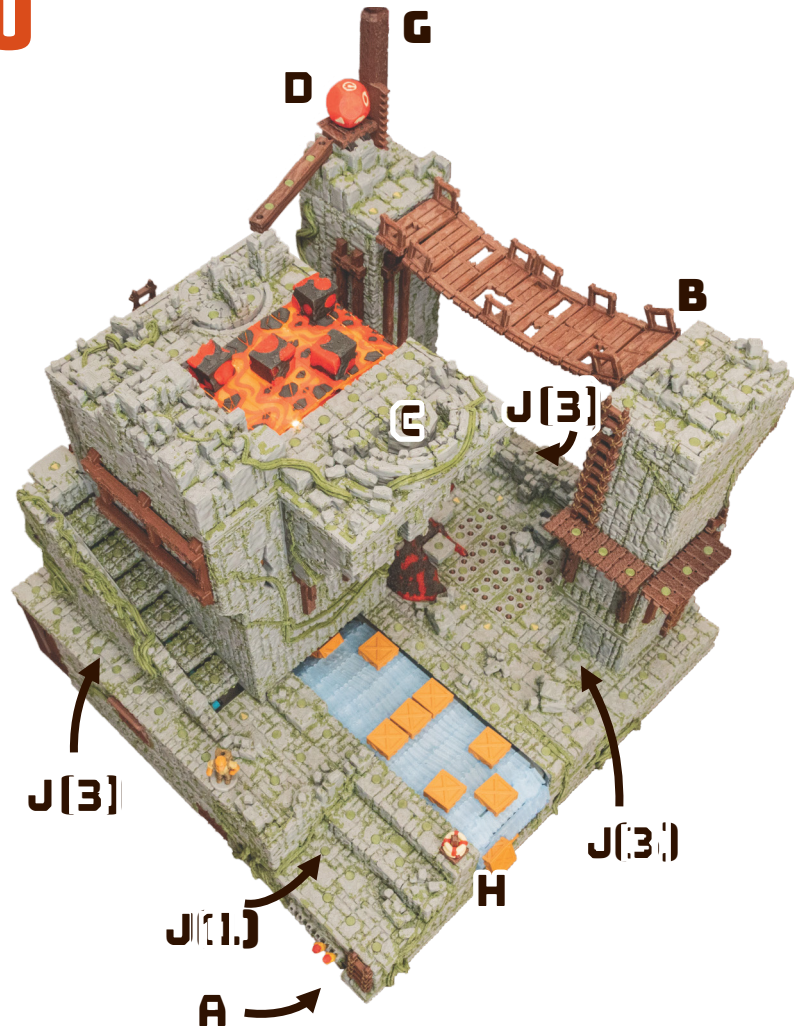
SPIELFIGUREN & FÄHIGKEITEN

Jeder Spieler:in wählt eine Spielfigur und zieht eine Karte mit einer Spezialfähigkeit. Die Auswahl kann durch Würfeln oder eine andere Methode erfolgen. Es ist empfehlenswert, die Wahl dem Zufall zu überlassen, damit sich die Strategien von Partie zu Partie unterscheiden. Im Anhang findest du Karten, die du für diese Fähigkeiten ausdrucken oder mit dem Laser zuschneiden kannst.

Fähigkeit	Effekt
 Katastrophe abwenden	Einmal pro Spiel kann eine Katastrophe verhindert werden
 Teammitglied wiederbeleben	Einmal pro Spiel kann ein Teammitglied zurück ins Spiel geholt werden
 Extra Bewegung	Zieht bei jedem Wurf ein zusätzliches Feld
 Schwimmer	Kann durch die Flussfalle nicht ausscheiden – startet im Falle des Fangs von vorn
 Pfeil-Immunität	Muss bei einem Pfeilfeld nicht weiterziehen
 Kistenschutz	Einmal pro Spiel kannst du einen negativen Effekt durch eine Kiste verhindern
 Helfende Hand (Rettung)	Wurf jede Runde den „Helfende Hand“-Würfel – für jede geworfene Hand kannst du einen Mitspieler vor einer Katastrophe retten
 Helfende Hand (Bewegen)	Wurf jede Runde den „Helfende Hand“-Würfel – für jede geworfene Hand darfst du einen Teamkollegen um 1 Feld bewegen
 Reparatur-Profi	Einmal pro Spiel kannst du die Brücke wieder befestigen und reparieren
 Mauerverschieber	Drehe einmal pro Spiel die Mauerfalle in eine beliebige Position deiner Wahl

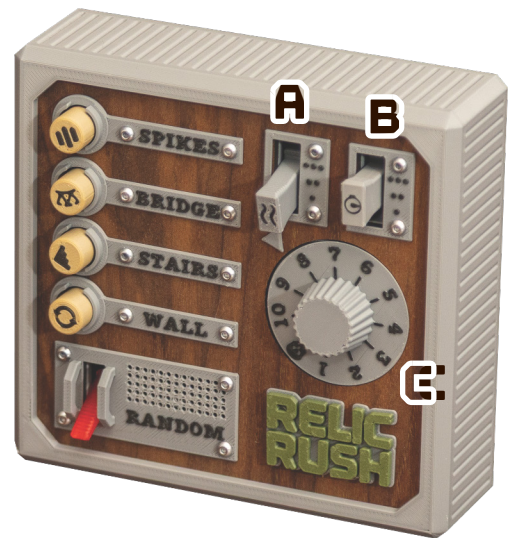
SPIELPLAN-AUFBAU

- A. Jede:r bekommt einen grünen Bewegungswürfel und stellt die Spielfiguren neben die kleine Leiter am Spielfeldrand.
- B. Befestige die Brücke.
- C. Lege die 7 Relikte in die dafür vorgesehenen Plätze beim Lavabereich.
- D. Platziere einen Katastrophenwürfel auf der Plattform neben dem Zeitstab.
- E. Lege den Katastrophenwürfel in die Mitte des Tisches, damit alle drankommen.
- F. Gib jeder Person, deren Fähigkeit das benötigt, einen „Hilfreiche Hand“-Würfel (schwarz mit weißen Händen).
- G. Stelle den Timer zurück, indem du ihn herunterdrückst.
- H. Staple die Rettungsringe auf der Stange.
 - I. Schalte Fernbedienung und Basisstation ein. Die Lichter gehen erst an, wenn eine Falle ausgelöst wird.
- J. Vermische die Kisten (Symbole nach unten) und ziehe 10 davon. Platziere sie gemäß Markierung auf dem Spielbrett.
 - Lege 3 neben die Treppe
 - Lege 3 hinter den Brückenturm
 - Lege 3 neben den Brückenturm
 - Lege 1 in den Startbereich



FERNBEDIENUNG – EINRICHTUNG

- A. Stelle die Geschwindigkeit der "Fluss"-Falle auf die niedrigste Stufe ein. Falls sich der Fluss oder das Lavafeld nicht bewegt, bewege die Falle vorsichtig vor und zurück.
- B. Stelle die Geschwindigkeit der "Timer"-Falle auf die niedrigste Stufe.
- C. Stelle den Game Over-Regler passend zur Spieleranzahl ein.
 - 2 Spieler – Regler auf 7 stellen
 - 3 Spieler – Regler auf 8 stellen
 - 4 Spieler – Regler auf 9 stellen
 - 5 Spieler – Stelle den Drehknopf auf 10



Wenn du mit der **Kabelversion** spielst, gibt es keine Fernbedienung. Notiere dir dann die Züge für den Game Over-Drehregler einfach auf Papier. Für den Countdown-Timer kannst du [diese Web-App](#) auf deinem Handy nutzen. Erhöhe die Geschwindigkeit des Timers, wenn es angezeigt wird, und wirf jedes Mal einen Katastrophenwürfel, wenn die Zeit abläuft.

SPIELGEWINN & NIEDERLAGE

Um **zu gewinnen** müsst ihr die erforderliche Anzahl an Relikten sammeln und sie vor Ablauf des Game Over-Timers zum Start zurückbringen. Du willst eine größere Herausforderung? Dann verlangt einfach ein zusätzliches Relikt für den Sieg!

Das Spiel ist **verloren**, sobald der Game Over-Timer auf 0 steht oder alle Spieler ausgeschieden sind.

- Spieler scheiden aus, wenn ihre Spielfigur nicht mehr aufrecht auf einem gültigen Bewegungsfeld steht.
- Im Laufe des Spiels könnt ihr mehrere Relikte sammeln. Sobald ihr eines abgegeben habt, könnt ihr direkt losziehen und das nächste holen.

Spielende	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Relikte zum Sieg	4 Relikte	6 Relikte	7 Relikte	8 Relikte

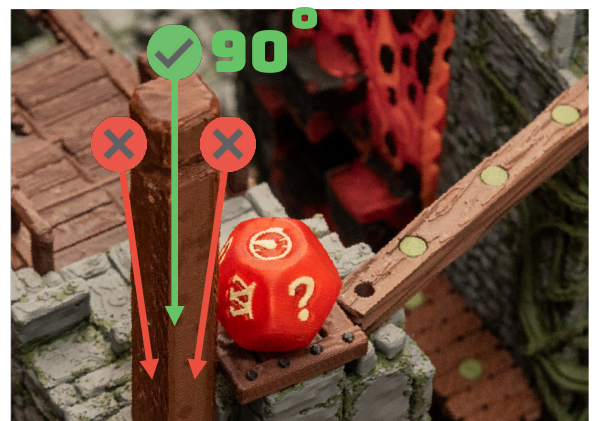
Wenn du mit der **Kabelversion** spielst, würfle einfach manuell einen Katastrophenwürfel, sobald der Timer abgelaufen ist. Danach setzt du den Timer wieder zurück.

DER KATASTROPHEN-TIMER

Zu Beginn deines ersten Zuges drück den Kolben nach unten, um den Timer zurückzusetzen, und lege einen Katastrophenwürfel auf die kleine Plattform daneben.

Der Katastrophen-Timer läuft unaufhörlich herunter. Sobald er abgelaufen ist, wird ein Katastrophenwürfel geworfen. In diesem Moment

- Jede*r Spieler*in stoppt sofort jede laufende Bewegung und stellt die Spielfigur auf das nächstgelegene Feld ab.
- Führe das gezogene Katastrophen-Ereignis aus dem Gerät aus.
- Drehe den Game Over-Timer um eine Stufe zurück.
- Nach der Katastrophe Timer wieder durch Drücken zurücksetzen.

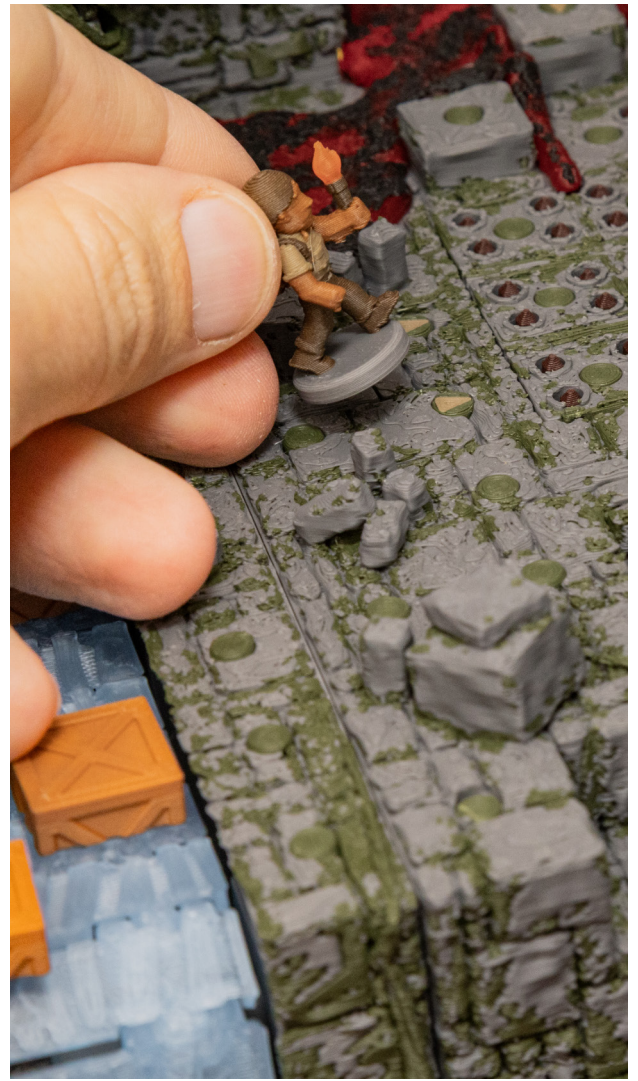


Tipp: Drücke die Stange senkrecht mit 90° nach unten. Wenn du sie schräg betätigst, kann sie klemmen.

BEWEGUNG

Die Spieler ziehen ihre Spielfigur um so viele Felder vor, wie der Bewegungswürfel anzeigt. Dabei können sie entweder gleichzeitig oder in beliebiger Reihenfolge ziehen.

- Beginnt dein Zug auf einem Fallenfeld, erhältst du +3 Bewegungen dazu. Dieses kleine Risiko kann dir im Verlauf des Spiels einen großen Vorteil verschaffen.
- Endet dein Zug auf einem Feld mit einem Pfeil, musst du – sofern der Weg frei ist – ein Feld in die angegebene Richtung weiterziehen. So kann es passieren, dass du auf einer Falle landest!
- Deine Bewegung darf einmal die Ebene wechseln, solange das neue Feld nicht höher als die Spielfigur ist.
- Zwei Spielfiguren dürfen nie auf demselben Feld stehen. Ist das nicht zu vermeiden, wird die zweite Figur einfach ein Feld hinter die erste gestellt.
- Jeder Abschnitt der Brücke zählt als eigenes Feld.
- Spielfiguren dürfen sich weder gegenseitig überholen noch über sich selbst oder Kisten springen. Ist der Weg nur ein Feld breit, muss ein Spieler umkehren und einen anderen Weg wählen.
- Manche Felder auf dem Spielfeld bewegen sich. In diesem Fall solltest du nach bestem Ermessen entscheiden, ob sie gerade ausgerichtet sind, wenn deine Figur ziehen will.
- Endet dein Zug auf einem Fluss- oder Lavelfeld, sollte dein Team möglichst schnell weiterspielen! Wirst du auf dem Flussfeld rausgeworfen, kann ein beliebiger Spieler einen Rettungsring ablegen, um deine Figur an einem beliebigen Feld am Flussrand wieder einzusetzen.



TIPPS

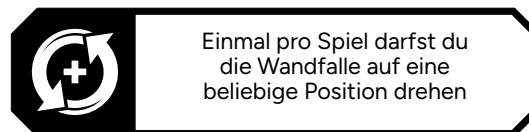
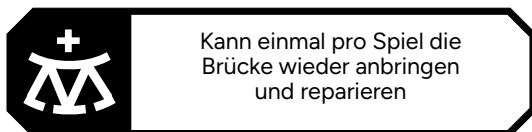
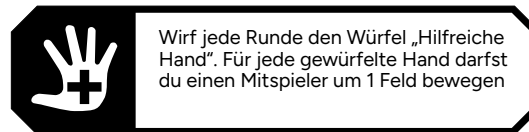
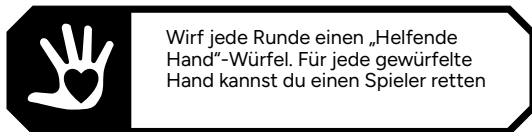
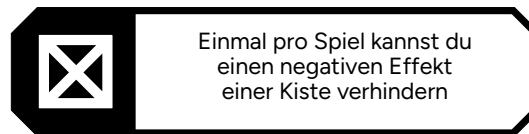
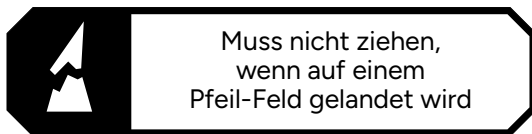
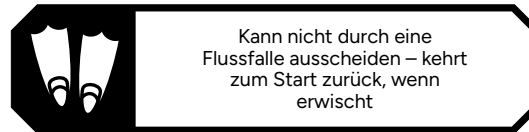
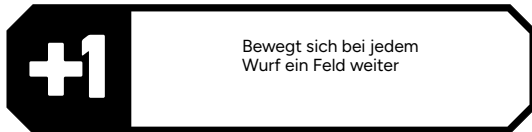
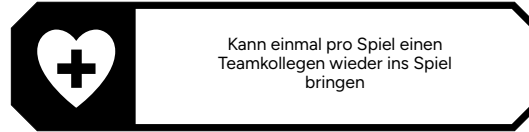
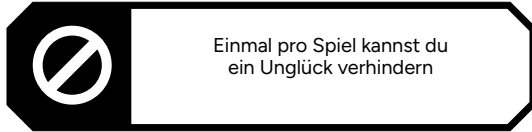
Vielleicht möchtest du die Bewegung auslassen, um gefährlichen Fallenfeldern zu entkommen. Das scheint sicherer, kostet aber Zeit und zusätzliche Würfe – das kann dich den Sieg kosten! Da du durch einen Zugstart auf einer Falle +3 Bewegung erhältst, kann dieses Risiko am Ende entscheidend sein.

BESONDERHEITEN BEI FALLEN

- Bei den Treppen-, Stachel- und Brückenfallen musst du den Knopf kurz gedrückt halten, bevor du ihn loslässt, damit die Falle vollständig ausgelöst wird.
- Wenn die Brücke einstürzt, wirst du feststellen, dass sie den Rückweg hinter dem Lava-Turm versperrt.
- Falls mal etwas Unerwartetes passiert (wie eine Wandfalle, die sich nicht richtig dreht), spiele einfach im Sinne des Spiels weiter. Das heißt: Tu so, als hätte alles wie vorgesehen funktioniert!

ANHANG: SPIELERFÄHIGKEITSKARTEN

Wenn du Zugang zu einem Laserschneider hast, kannst du diese Karten direkt über das Profil auf der Modellseite ausgeben und zuschneiden. Andernfalls drucke einfach dieses Blatt aus und schneide die Karten per Hand aus.



ANHANG: HAUSREGELN

In diesem Abschnitt werden demnächst optionale Hausregeln ergänzt, die von Spielern empfohlen wurden. Wähle die Regeln aus, die das Spiel für deine Gruppe einfacher oder zugänglicher machen:

VERLANGSAMTE GESCHWINDIGKEIT

Die Motoren für die Lavagurte und Timer laufen standardmäßig relativ flott. Falls das deiner Gruppe zu schnell geht, kannst du Folgendes tun:

- A. Stellt mehr Rettungsringe zur Verfügung.
- B. Löst eine Katastrophe nur bei jedem zweiten Durchgang des Timers aus (oder sogar nur bei jedem dritten, falls eure Gruppe damit Schwierigkeiten hat).