

DICE FÖRGE

HELDEN-LEITFADEN

Sei begrüßt, Sterblicher!

Die Geschichten deiner Heldentaten haben unser himmlisches Reich erreicht. In unserer unendlichen Großzügigkeit bieten wir dir die Chance, ein Halbgott zu werden und einen Platz in unserer Mitte einzunehmen. Doch wisse, dass du nicht der einzige Held bist, der nach dieser Ehre strebt. Wir haben ein großes Turnier vorbereitet, um den Würdigsten unter euch auszuwählen – und um uns zu unterhalten. Denn manchmal langweilen wir Unsterblichen uns wirklich zu Tode ...

Bereite dich darauf vor, die sterbliche Welt zu verlassen, denn das Turnier wird auf den himmlischen Inseln stattfinden. Jede von ihnen wurde von einem Gott erschaffen und du wirst feststellen, dass wir verschiedene ... Geschmäcker haben.

Du wirst zudem mächtige Götterwürfel erhalten, mithilfe derer wir dir unsere himmlischen Gaben zukommen lassen: Gold, mächtige Edelsteine und andere nützliche Dinge. Solltest du im Tempel unsere göttliche Unterstützung erbitten, helfen wir dir, deine Götterwürfel zu schmieden und zu verbessern. Natürlich erwarten wir, dass du uns dafür angemessene Opfer darbringst ...

Du wirst zudem große Heldentaten vollbringen müssen. Wir haben einige amüsante und tödliche Prüfungen für dich vorbereitet. Stelle dich ihnen, indem du die Portale zwischen den Inseln durchquerst – und uns auf dem Weg ein Opfer darbringst. Auf den Inseln wirst du heilige Reliquien finden und auf Kreaturen treffen, die gebändigt werden müssen ...

Möge das Turnier beginnen! Halte diesen Helden-Leitfaden bereit, um während des Turniers besser zu verstehen, was dich erwartet.

Mache dich zunächst mit der Turnierorganisation vertraut und lies die Spielregel.

Viel Glück – falls du an so etwas glaubst! Denn wir Götter würfeln nicht ...

HAMMER DES SCHMIEDS

Drehe die Karte um und lege sie an dein Tableau an. Nimm dann einen Hammer-Marker und lege ihn mit Seite I nach oben auf das Startfeld  der Karte.

Von nun an gilt: Jedes Mal, wenn du auf irgendeine Weise  erhältst, kannst du, statt es deinem Vorrat hinzuzufügen, freiwillig einiges oder alles von dem  ausgeben und entsprechend viele Felder auf der Hammer-Karte vorziehen.

Falls der Marker das letzte -Feld erreicht, erhältst du **10** , drehst den Hammer-Marker auf Seite II und legst ihn zurück auf das Startfeld , bereit für einen zweiten Umlauf.

Falls der Hammer das letzte -Feld ein zweites Mal erreicht, erhältst du **15** , legst die Hammer-Karte auf deinen Stapel der Karten ohne Effekte und den Hammer-Marker beiseite.

Zusätzliche Hammer-Karten:

- Lege sie vorerst unter deine aktuelle Hammer-Karte.

- Sobald du den zweiten Umlauf auf deiner aktuellen Hammer-Karte beendet hast, kannst du sofort den ersten Umlauf auf der nächsten Karte beginnen.

- Verwende einfach denselben Hammer-Marker (Seite I) für den nächsten Umlauf.

TRUHE DES SCHMIEDS



Nimm ein Truhenteil und lege es rechts an dein Tableau an, um mehr Vorratsfelder zur Verfügung zu haben.

GROSSER BÄR



Kein Sofort-Effekt.

-Effekt: Du erhältst **3** .

Aktivierungsbedingung:

Jedes Mal, wenn ...

- du einen Helden

verdrängst oder

- du von einem anderen Helden **verdrängt** wirst.

STURER EBER



-Effekt: Nimm die „Sturer Eber“-Würfelseite, die zu dieser Karte gehört, aus dem Tempelgarten.

Wähle einen anderen Spieler als den „Besitzer der Seite“. Dieser Spieler muss die Würfelseite sofort auf einen seiner Würfel **schmieden** (er wählt die zu ersetzende Seite) und darf sie bis zum Ende der Partie nicht entfernen.

-Effekt: Du erhältst **1** , **1**  oder **3** .

Aktivierungsbedingung: Jedes Mal, wenn die Effekte der entsprechenden -Seite ausgeführt werden.

Hinweis: Die Minotaur-Karte hat auf den

-Effekt keinen Einfluss, der Besitzer der „Sturer Eber“-Karte verliert also nichts.

DIE SILBERNE HIRSCHKUH



Kein Sofort-Effekt.

-Effekt: Du erhältst eine **kleine Göttergabe** .

SATYRN



Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden nicht ausgeführt.

Danach wählst du 2 der gewürfelten Ergebnisse und führst ihre Effekte für dich aus, so als hättest du eine große Göttergabe erhalten.

DER ÄLTESTE



Kein Sofort-Effekt.

-Effekt: Du kannst **3**  ausgeben, um **4**  zu erhalten.

WILDE GEISTER



Du erhältst **3**  und **3** .

EULE DES WÄCHTERS



Kein Sofort-Effekt.

-Effekt: Du erhältst **1** , **1**  oder **1** .

MINOTAUR



Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden ausgeführt, aber mit den folgenden Änderungen:

- Alle Würfelseiten, die normalerweise Ressourcen gewähren (einschließlich ) , sorgen für den Verlust dieser Ressourcen.

- Himmelschiff-Seiten  haben keinen Effekt.

Hinweis: Falls der Anzeiger einer Vorratsleiste bereits auf null steht, werden weitere Verluste ignoriert.

Hinweis 2: Falls ein Spieler eine Ressource wählen darf, kann er seinen Verlust minimieren, indem er eine wählt, von der er wenig oder nichts besitzt.

INSELKARTE – KARTENEFFEKTE



HIMMELSSCHIFF



Nimm eine -Würfelseite aus dem Tempelgarten und **schmiede** sie sofort auf einen deiner Würfel.

SCHILD DES WÄCHTERS



Wähle eine -Seite aus dem Tempelgarten und **schmiede** sie sofort auf einen deiner Würfel.

ZERBERUS



Nimm einen Einmal-Marker Zerberus und lege ihn vor dich.
 Nachdem du eine **große Göttergabe** oder eine **kleine Göttergabe** erhalten hast, kannst du den Zerberus-Marker einsetzen, um das gewürfelte Ergebnis ein zweites Mal durchzuführen.
 Lege den Zerberus-Marker nach Nutzung verdeckt neben deine Kartenstapel.
 Hinweis: Falls dir die Effekte eine Wahl bieten, darfst du eine der anderen Möglichkeiten wählen, wenn du den Effekt ein zweites Mal durchführst.
 Hinweis 2: Du darfst nur einen Zerberus-Marker pro Würfelwurf benutzen.

WÄCHTER



Du erhältst 2 **große Göttergaben** nacheinander.
 Jedes Mal, wenn du oder erhalten würdest, darfst du wählen, sie nicht deinem Vorrat hinzuzufügen. Tust du dies, erhältst du 2 pro oder.

EFFEKTTYPEN



SOFORT-EFFEKT

Wenn du eine solche Karte nimmst:
 1) Führe sofort den -Effekt aus.
 2) Lege die Karte verdeckt zu den Karten ohne weitere Effekte.



VERSTÄRKUNGSEFFEKTE

Wenn du eine solche Karte nimmst:
 Drehe die Karte um und lege sie zu den anderen -Karten.

Wenn eine solche Karte vor dir liegt:
 In Phase 2 deines Zugs kannst du den -Effekt ausführen (einmal pro Karte).

FÄHRMANN



Kein Effekt, nur

HELM DER UNSICHTBARKEIT



Nimm eine -Würfelseite aus dem Tempelgarten und **schmiede** sie sofort auf einen deiner Würfel.

KREBS



Du erhältst 2 **große Göttergaben** nacheinander.

HYDRA



Kein Effekt, nur

GORGONE



Kein Effekt, nur

SPIEGEL DES ABGRUNDS



Nimm eine -Würfelseite aus dem Tempelgarten und **schmiede** sie sofort auf einen deiner Würfel.

SPHINX



Du erhältst 4 **kleine Göttergaben** nacheinander.
 (Benutze denselben Würfel für alle 4 Göttergaben.)

TYPHON



Du erhältst 1 für jede Würfelseite, die du seit dem Beginn der Partie **geschmiedet** hast (entspricht der Anzahl der vor dir abgelegten Würfelseiten).



AUTOMATISCHE EFFEKTE

Wenn du eine solche Karte nimmst:
 Drehe die Karte um und lege sie zu deinen anderen -Karten.

Wenn eine solche Karte vor dir liegt:
 Führe den -Effekt jedes Mal durch, wenn die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllt ist.

ERINNERUNG

Gold | Sonnensplitter
 Mondsplitter | Ruhmespunkte

TRITON



Nimm einen Einmal-Marker Triton.
 Während deines Zugs als aktiver Spieler kannst du jederzeit einen Triton-Marker abgeben, um 2, 2 oder 6 zu erhalten.
 Lege den Triton-Marker nach Nutzung verdeckt neben deine Kartenstapel.

ZYKLOP



Du erhältst 4 **kleine Göttergaben** nacheinander.
 Jedes Mal, wenn du erhalten würdest, darfst du wählen, es nicht deinem Vorrat hinzuzufügen. Tust du dies, erhältst du 1 pro.
 (Benutze denselben Würfel für alle 4 Göttergaben.)

ZUG DES AKTIVEN SPIELERS – ZUSAMMENFASSUNG



1 - Alle Spieler erhalten gleichzeitig eine **große Göttergabe**.

(Im Falle eines zeitlichen Konflikts entscheidet die Spielreihenfolge.)



2 - Der aktive Spieler kann beliebige seiner Karten mit Verstärkungseffekt in der Reihenfolge seiner Wahl nutzen.



3 - Der aktive Spieler kann EINE der folgenden Aktionen durchführen:

- Beistand der Götter erbitten (nimm Würfelseiten aus dem Heiligtum)
- Eine Heldentat vollbringen (nimm eine Karte von einer Insel)



4 - Der aktive Spieler kann **2** ausgeben, um eine zusätzliche Aktion durchzuführen. (Nur einmal pro Zug.)

ERINNERUNG

Gold | Sonnensplitter | Mondsplitter
 Ruhmespunkte

LEGENDE

: Wenn der Effekt dieser Würfelseite mit einer -Seite kombiniert wird.
 : Wenn diese Würfelseite bei einer **kleinen Göttergabe** geworfen wird.

BASISEFFEKTE DER WÜRFEL

EINFACHE WÜRFELSEITEN



Du erhältst **1/3/4/6** .



Du erhältst **1/2** .



Du erhältst **1/2** .



Du erhältst **2/3/4** .

GEMISCHTE WÜRFELSEITEN



Wähle , oder . Du erhältst von dieser Ressource **1/2**.



Du erhältst **2** und **1** .



Du erhältst **1** und **1** .



Du erhältst **3** oder **2** .



Du erhältst **1** , **1** , **1** und **1** .



Du erhältst **2** und **2** .

WÜRFELEFFEKTE, DIE MIT O-KARTEN VERKNÜPFT SIND

SPEZIELLE WÜRFELSEITEN



Diese Würfelseite gewährt keine Ressourcen, sondern erhöht den Wert der Würfelseite, mit der sie kombiniert wird. Multipliziere das Ergebnis deines anderen Würfels mit 3.

Hinweis: Wenn der Effekt der multiplizierten Würfelseite eine Wahl bietet, musst du dich zuerst entscheiden, was du erhalten möchtest, und es dann multiplizieren.

Beispiel:

+ = **3** oder **3** oder **3** .

+ : Du erhältst nichts.

: Du erhältst nichts.



Kopiere den Effekt einer gegnerischen Würfelseite.



+ : Wähle zuerst, welche Würfelseite du kopieren möchtest, und multipliziere sie dann.

Beispiel:

+ = **6** oder **6** oder **6**

EFFEKTE, DIE MIT ANDEREN KARTEN VERKNÜPFT SIND

Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und sofort **schmieden**. Du zahlst dafür **2** weniger.

Hinweis: Falls zwei oder mehr Spieler in Phase „Alle Spieler erhalten eine große Göttergabe“ den Effekt von -Seiten durchführen, führt die Effekte in der Zugreihenfolge durch, beginnend beim aktiven Spieler.

+ : Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und **schmieden**. Du zahlst dafür **6** weniger.

Jede Seite „Sturer Eber“ ist mit einer Karte verknüpft. Sie hat zwei Effekte und betrifft unterschiedliche Spieler: den Besitzer der Würfelseite und den Besitzer der Karte.

Effekt 1) Der Besitzer der Würfelseite erhält entweder **1** oder **1** .

Effekt 2) Der Besitzer der Karte führt den -Effekt der zugehörigen „Sturer Eber“-Karte aus.

*Sonderfall: Falls du eine -Seite nutzt, um den -Effekt auf einem gegnerischen Würfel zu kopieren, erhältst du **1** oder **1** . Der Kartenbesitzer führt den -Effekt der zugehörigen „Sturer Eber“-Karte aus.*

Beispiel:

Effekt 1)

= **1** oder **1**

Effekt 2)

= **1** oder **1** oder **3**

ist der Besitzer der zugehörigen „Sturer Eber“-Karte.

+ : Der Besitzer der Würfelseite multipliziert das gewählte Ergebnis mit **3** (**3** oder **3** .

Der Kartenbesitzer führt den -Effekt der zugehörigen „Sturer Eber“-Karte 3-mal aus.



Es gibt vier verschiedene Schilde des Wächters , einen für jeden Ressourcentyp. Jede Seite zeigt 2 mögliche **Belohnungen (A und B)**.

Ein Schild des Wächters gewährt nicht immer dieselbe Belohnung. Sie hängt stattdessen von der Seite des Würfels ab, mit der sie kombiniert wird.

- Falls du eine Ressource erhältst, die auf der -Seite abgebildet ist, erhältst du **5** (**Belohnung A**)

- Falls du eine andere Ressource erhältst als die auf der -Würfelseite, erhältst du die abgebildete Ressource. (**Belohnung B**)

Beispiel:

Belohnung A: + = **4** + **5**

Belohnung B: + = **1** + **3**

Hinweis: Falls der andere Würfel eine Wahl bietet, musst du zuerst wählen, was du erhalten möchtest, um dann die Belohnung der -Seite zu bestimmen.

Beispiel:



- Falls der Spieler sich entscheidet, **1** zu erhalten: = **5** (**A**)

- Falls der Spieler sich entscheidet, **1** oder **1** zu erhalten:



= **3** (**B**)

+ : Multipliziere Belohnung B mit 3. Beispiel: + = **9**

: Du erhältst Belohnung B.