

Herausforderungen des Halbbblutkönigs: Ein Solo-Abenteuer für Dwarf7s Fall



Das Halbbblut im Spiel:

Halbbblute können Edelsteine so gut schürfen wie **Zwerge**, Monster so gut bekämpfen wie **Elfen** und andere so grob herumschubsen wie **Oger**. Allerdings haben Halbbblute keine eigenen Königreichskarten (oder auch nur ein eigenes Königreich). Sie können auch nicht in zusätzliche Klassen aufsteigen.

Hast: Als Halbbblut beginnt man das Spiel mit **vier Aktionen**.

Mut: Halbbblute haben keine Angst vor Monstern, sie ignorieren alle besonderen Fähigkeiten von Monstern.

Edelsteine schürfen: Halbbblute brauchen die normale Anzahl von Spielfiguren um in einer Mine einen Edelstein zu schürfen.

Elfische Treffsicherheit: Halbbblute sind in der Lage, Monster aus der Entfernung zu bekämpfen. Für die benötigte Zahl an Spielfiguren zum Besiegen eines Monsters, können auch Halbbblutfiguren auf benachbarten Königreichskarten gezählt werden (z.B.: Es befinden sich zwei Halbbblutfiguren auf einer Monsterkarte und weitere drei auf einer angrenzenden Mine, so kann das Monster besiegt werden), solange sie nicht durch Mauern blockiert sind. Außerdem muss mindestens eine Halbbblutfigur auf der Monsterkarte stehen. Wurde ein Monster besiegt, so werden nur die Halbbblutfiguren zurück in den Vorrat gelegt, die auf der Monsterkarte standen. Die anderen Halbbblutfiguren verbleiben auf den Karten und können eventuell für weitere Wertungen eingesetzt werden.

Ogerstärke: Eine Aktion aufwenden um eine der Halbbblut Spielfiguren von einer Karte zurück in den Vorrat zu legen und eine fremde Figur von derselben Karte aus dem Spiel zu nehmen.

Sagenhafter Grillabend: Für Halbbblute gelten drei besiegte Monster als erreichtes Ziel. Halbbblute können also das Spiel mit zwei erreichten Zielen und drei besieigten Monstern beenden.

3) Die übrigen Königreichskarten werden von oben links beginnend auf dem Spielplan gelegt. Nach dem Aufdecken der Königreichskarten dürfen diese nicht mehr gedreht werden.

4) Eine der Farben des Grundspiels als eigene Farbe wählen und die entsprechenden Spielfiguren zur Seite legen. Die restlichen Spielfiguren so auf die Königreichskarten verteilen, dass auf jeder Mine und auf jedem Monster eine Spielfigur steht. (Es sollten fünf Spielfiguren übrig bleiben. Diese werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.)



5) Von den Ogerkarten werden die "Crown-" und alle „Thief-" Karten beiseitegelegt. Die Geheimzielkarten werden nicht benötigt.

6) Die Handelszielkarten werden gemischt und VIER werden offen ausgelegt.

7) Die Edelsteinkarten und die verbliebenen Ogerkarten werden gemischt und entsprechend den normalen Regeln bereitgelegt.

Die Spirale des Untergangs:



In jedem Spielzug wird nach der Auswertung eine ganze Reihe von Königreichskarten – und eventuell auf ihnen stehende Spielfiguren – abgeräumt. Die eigenen Spielfiguren gehen zurück in den Vorrat, alle anderen Zwerge werden aus dem Spiel genommen. Im Bild oben ist zu sehen, nach welchem Muster die Karten abgeräumt werden.

Wie man sieht hat man höchstens 11 Spielzüge bis zum Spielende. Eine recht kurze Zeit und man muss sich Mühe geben um die Herausforderung zu gewinnen.

Spielaufbau:

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgelegt (wenn man keinen Spielplan hat, so werden die Karten einfach in einem 6 x 6 Raster auf dem Tisch ausgelegt).



1) Die vier Läden aus dem Königreichkartensets werden aussortiert. Alle übrigen Königreichskarten werden gemischt

2) Die Läden werden auf die entsprechenden Positionen des Spielplans gelegt.

Das Spiel gewinnen:

Man sucht sich eine der unten stehenden Herausforderungen aus. Diese gibt die Gewinnbedingung für das Spiel vor.

Der Junker (leicht): Man muss mindestens 30 Siegpunkte und zwei Ziele erreichen.

Der Barbar (mittelschwer): Man muss mindestens 30 Siegpunkte erreichen und sechs Monster besiegen.

Der Bergmann (mittelschwer): Man muss mindestens 35 Siegpunkte und drei Ziele erreichen.

Der geborene Anführer (schwer): Man muss mindestens 40 Siegpunkte erreichen.

Der einzig wahre König (irrwitzig schwer): Man muss mindestens 40 Siegpunkte und vier Ziele erreichen und sechs Monster besiegen.



Um die Soloabenteuer zu spielen, benötigt man das separat erhältliche Dwarf7s Fall Grundspiel.



MADE IN CHINA