

# Das Finale

**Wie wird gespielt:** Es wird immer **nur eine Aufgabe** dem normalen Spiel hinzugefügt. Diese Aufgabe ist die letzte und wird **vor der Schlusskarte** platziert. Im weiteren Verlauf der Beschreibung wird diese als "**Finale**" bezeichnet und soll dem Spiel einen besseren Abschluss bieten als bisher (siehe persönliche Anmerkung von Batto).

In jedem Finale gilt es **die Wolfsjungen** zurück zu ihrer Mutter **in die Rietburg** zu bringen. Dabei kann **jeder Held nur ein** Wolfsjunges bei sich tragen. Wenn ein Held bereits ein Wolfjunges in seinem Beutel hat und ein weiteres in der Miene aufdeckt, bleibt dieses dort liegen bis es ein Held aufsammelt der noch keines bei sich trägt.

**Hinweis:** Bei nur zwei Spielern darf einer der Helden 2 Wolfsjungen tragen.

Persönliche Anmerkung von Batto: Ich fand es immer etwas unlogisch, dass die Wolfsjungen nicht mehr zu ihrer Mutter in die Rietburg gebracht werden müssen. Dies ändere ich mit dieser kleinen Erweiterung und verbinde das ganze mit einer zusätzlichen Aufgabe die als Finale fungiert. Dabei hoffe ich, dass wesentlich mehr Spannung aufkommt und der Sieg sich etwas glorreicher anfühlt. Es werden für "Das Finale" keine zusätzlichen Materialien benötigt. Ich habe mich auf die bereits vorhandenen Materialien beschränkt. Lediglich die neuen Aufgabenkarten können (und sollten) ausgedruckt werden. Ich hoffe jedem der meine kleine Erweiterung spielt viel Spaß und Freude dabei!

## Das erste Finale: Der Troll auf der Brücke

**Material:** 1 Figur Troll



5 x



**Vorbereitung:** Legt die Finale 1 Karte mit der roten Seite nach oben zwischen die Aufgabenkarten **und die Schlusskarte**. Stellt die Figur Troll auf das Feld mit dem Haus des Brückenwächters..



**Die Aufgabe:** Der **Weg zur Miene** ist versperrt und ihr müsst den **Troll besiegen** damit der Weg zur Miene wieder frei ist. Um den Troll zu besiegen braucht ihr **5 Schwerter**. Der Blitz des Magiers

wird bei seinem Angriff als 3 Schwerter gewertet. Ist der Troll besiegt worden wird dieser umgekippt und bleibt auf dem Feld vom Haus des Brückenwächters liegen. Der Troll wurde von euch K.O geschlagen und ist für den Rest des Tages benommen und außer Gefecht gesetzt. Ihr könnt jetzt ohne Probleme an Ihm vorbeilaufen. Aber **in der Nacht** erholt sich der Troll und steht wieder auf. Er blockiert den Weg somit **erneut** und ihr müsst Ihn wieder **besiegen**, wenn ihr die Brücke passieren wollt.

Sobald ihr alle Wolfsjungen in die Festung gebracht habt, ist das Finale bestanden. Dreht die Finalkarte auf die Rückseite und lest die Schlusskarte vor.

**Trollkarte um die Schwerter anzuzeigen:**



## Das zweite Finale: Die Barrikade der Gors

**Material:** 2 Aufgabenplättchen Befestigung



2-4 Gors



**Vorbereitung:** Legt jeweils 1 Befestigung Aufgabenplättchen auf eines der angrenzenden Felder zur Rietburg (es gibt 2). Stellt dann die Gors nach Spieleranzahl wie folgt auf:

Bei 2 Spielern steht jeweils ein Gor auf einem Feld mit der Befestigung

Bei 3 Spielern steht auf dem unteren Feld der Rietburg 2 Gors und auf dem anderen 1 Gor

Bei 4 Spielern stehen auf jedem Feld 2 Gors

**Hinweis:** Sollten bereits alle Gors im Spiel sein laufen diese jetzt die Felder 1-8 so lange weiter bis genug Gors in der Rietburg für die Barrikade vorhanden sind.

**Die Aufgabe:** Die Gors haben euch den **Weg zur Rietburg versperrt**. Um die Wolfsjungen zur Rietburg zu bringen müsst ihr erst ihre Barrikade durchbrechen und alle Gors besiegen. Um eine **Barrikade** bzw. Befestigung zu zerstören müssen sich **zwei Helden gleichzeitig** auf dem Feld mit der Befestigung befinden. Sobald dies der Fall ist, kann die Befestigung entfernt werden. Erst danach könnt ihr gegen die **Gors kämpfen**. Um einen Gor zu besiegen werden jeweils 2 Schwerter benötigt!

Sofern durch die Nacht die vorhandenen Gors auf den Feldern 1-8 weiterlaufen und die Rietburg erreichen, lösen diese keinen Alarm mehr aus, sondern werden zu der Barrikade gestellt. Es müssen **alle Gors besiegt** werden bevor ihr die Rietburg betreten könnt. Es reicht nicht aus, wenn ein Feld frei ist und auf dem anderen noch Gors stehen.

**Achtung:** Gors die in der Nacht neu hinzukommen werden jetzt immer auf eines der Felder mit der Barrikade gestellt (auch wenn diese bereits entfernt wurden). Bereits vorhandene Gors laufen normal weiter bis Sie die Rietburg erreichen und ebenfalls zur Barrikade gestellt werden.

Sobald ihr alle Wolfsjungen in die Festung gebracht habt, ist das Finale bestanden. Dreht die Finalkarte auf die Rückseite und lest die Schlusskarte vor.

## Das dritte Finale: Die Entführung der Wolfsjungen

**Material:** 2-4 Aufgabenplättchen **Notenbücher**



3 Aufgabenplättchen Wolfsjungen



**Vorbereitung:** Legt jeweils 1 Wolfsjunges auf das Holzsymbol auf dem Feld des Wachturmes. Legt die Notenbücher wie folgt auf den Spielplan:

Bei 2 Spielern werden 2 Notenbücher auf die Felder 3 und 5 gelegt

Bei 3 Spielern werden 3 Notenbücher auf die Felder 3, 5 und 0 gelegt

Bei 4 Spielern werden 4 Notenbücher auf die Felder 3, 5, 0 und 7 gelegt



**Die Aufgabe:** Der Drache hat die Wolfsjungen entführt und zum Wachturm gebracht. Hier wurden Sie eingesperrt und der Drache hat den Turm mit einem Zauber belegt wodurch ihr die Tür nicht mehr öffnen könnt. Um den Zauber aufzuheben müsst ihr alle Notenbücher sammeln und zum Wachturm bringen.

Das Lied in den Büchern ist ebenfalls magisch und hat die Kraft die Magie des Drachen zu vertreiben. Wenn alle Notenbücher auf dem Feld des Wachturmes liegen können die Helden die Wolfsjungen wieder aufsammeln und zur Rietburg bringen.

**Hinweis:** Sollte ein Gor auf einem Feld mit einem Notenbuch stehen müsst ihr diesen erst besiegen bevor ihr das Notenbuch aufnehmen könnt.

Sobald ihr alle Wolfsjungen in die Festung gebracht habt, ist das Finale bestanden. Dreht die Finalkarte auf die Rückseite und lest die Schlusskarte vor.

### Das vierte Finale: Der Kampf mit dem Drachen

noch nicht fertig.... :)