

BdR in der Mine

Vorbereitung:

Es werden alle Materialien aus der „Befreiung der Rietburg“ benötigt.

Es werden zusätzlich aus dem Grundspiel 6 Edelsteine (3x Grün und 3x Blau) benötigt und die Karten des Sees benötigt.

Aus „Sternenschild“ wird Irlok gebraucht und aus „Düstere Zeiten“ werden die 6 Zwergentüren benötigt.

Sortiert aus den Begegnungskarten alle Trolle, alle Gorlots, die Knochenäste und das Fernrohr aus.

Die Freunde-Karten werden nicht benötigt.

Legt von den Karten des Sees die mit den Nummern 2, 3, 7, 8 und 10 auf das vorgesehene Ablagefeld. Die restlichen Karten des Sees werden nicht benötigt.

Legt Irlok, so dass sein Kopf nicht zu sehen ist, auf das für ihn bestimmte Ablagefeld.

Legt auf alle vier Orte eine verdeckte Aufgabenkarte.

Legt in der Mitte die Willenspunkte, die Köcher und die verdeckten Edelsteine bereit.

Mischt die Begegnungskarten und legt sie als einen verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Mischt die Erzählerkarten und legt 10 davon verdeckt auf das vorgesehene Ablagefeld.

Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt dessen Karten und Sondergegenstände.

Legt auf die beiden Symbole mit dem Feuer jeweils eine verdeckte Zwergentür mit dem Symbol Feuer und auf die Symbole mit Wasser Türen mit Wasser.

Deckt nun doppelt so viele Erzählerkarten auf, wie Helden am Spiel teilnehmen, und führt diese aus.

Änderungen:

Immer wenn eine Aufgabenkarte aufgedeckt wird, erhält der Held, der diese aufdeckt einen verdeckten Edelstein.

Neue Freie Aktionen:

1. Verdeckte Zwergentür aufdecken: *Decke auf deinem Feld eine verdeckte Zwergentür auf.*

2. Reisen: *Stehst du auf einem Feld mit einer aufgedeckten Zwergentür und an einem anderen Ort ist eine Zwergentür mit demselben Symbol aufgedeckt, kannst du dich ohne eine Karte zu zahlen dorthin bewegen.*

Edelsteine: Edelsteine können für eine von zwei Aktionen genutzt werden.

1. *Man kann einen Edelstein direkt nach dem erhalten in die Trophäengalerie legen. Dort ist der Edelstein die auf ihm angegebene Zahl an Gold wert.*

Oder

2. Man kann einen Edelstein in einem Kampf nutzen, um einmalig deinen Kampfwert um die Höhe des Edelsteins zu erhöhen.

Sonnenaufgänge

Das Spiel endet, wenn Irlok besiegt ist, nicht nach dem erfüllen von vier Aufgaben.

Sonnenaufgänge:

Nach jeder Heldenaufrischung wird ein Sonnenaufgang ausgeführt. Bei einem solchen entscheidet sich die Heldengruppe, ob sie einen Feuerstoß auslösen wollen oder eine Karte des Sees vorlesen.

1. Feuerstoß: Alle Helden, die an einem Ort mit ungerader Zahl stehen, verlieren einen Willenspunkt oder einen Edelstein. Haben sie weder noch, passiert nichts. Kann immer gewählt werden.

2. Karte des Sees: Es wird die oberste Karte des Sees vorgelesen und ausgeführt. Danach kommt die Karte aus dem Spiel. Sind keine Karten mehr auf dem Stapel, kann diese Aktion bei einem Sonnenaufgang nicht mehr gewählt werden.

Irlok:

Irlok wird zu Beginn des Spiels verdeckt auf die Ablage gelegt. Nachdem zwei Aufgaben erfüllt wurden, wird er umgedreht, so dass sein Kopf zu sehen ist. Ab dann kann er von jedem Feld, auf dem keine Begegnungskarten liegen, angegriffen werden. Das Spiel endet, wenn er besiegt ist. ER kann im Team angegriffen werden, dafür müssen die Helden nicht am selben Ort stehen, solange an allen Orten von denen aus angegriffen werden, keine Kreaturen liegen. Irlöks Stärke entspricht der Spieler- Zahl * 10.