



WONDER BOOK

DAS POP-UP ABENTEUER

WICHTIG, BITTE VOR DEM SPIELN LESEN!

DIE POP-UP ELEMENTE IM BUCH SOWIE ANDERES MATERIAL DÜRFEN NICHT GEÖFFNET WERDEN, BEVOR DIE REGEL GELESEN WURDE.

Oníria ist die Heimat einer uralten Drachen-Zivilisation: ein idyllisches Paradies, von Drachen geschaffene Wunderwerke, eingebettet in eine üppige Landschaft. Einst mag dies wahr gewesen sein. Aber Oníria verändert sich und die gesamte Welt wird in ihren Grundfesten erschüttert. Doch es gibt auch noch eine Legende, die besagt, dass einst ein Mensch dem Land in einem schweren Konflikt den Frieden brachte. Jahrhunderte sind seitdem vergangen und Oníria benötigt erneut Hilfe. Das einzige Tor in diese Welt ist das Wonder Book, ein uraltes Buch, das in einem verlassenem Turm liegt. Dort wartet es, verborgen unter Schmutz und Staub, bis es von den Helden dieser Zeit gefunden wird: euch.

Wonder Book ist ein Pop-up-Spiel für 1 bis 4 Spieler*, bei dem jeder Spieler die Rolle eines Teenagers in einer Gruppe abenteuerlustiger Freunde übernimmt. Es ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle Spieler zusammen als Team gewinnen oder verlieren.

Das Spiel ist in 6 aufeinanderfolgende Szenarien unterteilt, die Kapitel. Jedes Kapitel besteht aus einem vorsortiertem Kartenstapel, in dem die Regeln, die Geschichte, und die Aufgaben, denen ihr euch stellen müsst, beschrieben sind. In jedem Kapitel erkundet ihr einen neuen Teil des interaktiven 3D-Pop-up-Buchs und erfährt mehr über die Welt, in der euer Abenteuer spielt. Obwohl dies keine Voraussetzung ist, empfehlen wir euch alle Kapitel mit derselben Spielergruppe zu spielen.

*Wir wenden uns in dieser Spielregel und auf den Spielkarten natürlich immer sowohl an weibliche, männliche als auch an Personen dritten Geschlechts. Um die Lektüre nicht unnötig zu erschweren, verzichten wir aber darauf dies immer durch eine besondere Schreibweise oder Hervorhebung zu betonen.

Das Abenteuer beginnt

1. Lest zunächst diese Regel. Sie erklärt euch alle Grundregeln des Spiels.
2. Nehmt den Kartenstapel **Kapitel I** aus der Schachtel. Für alle weiteren Spiele nehmt ihr den entsprechenden Kapitel-Stapel.
 - **MISCHT DIE KARTEN DER KAPITEL NICHT UND SCHAUT SIE EUCH VOR DEM SPIELN NICHT AN!**
 - Die Kapitel-Karten sind in der oberen linken Ecke nummeriert und in aufsteigender Reihenfolge sortiert (z. B. Kapitel I von Karte Nr. 1 bis Nr. 42).

- Öffnet das Buch nicht und nehmt auch sonst nichts aus der Schachtel, bis ihr dazu aufgefordert werdet.
3. Der Spieler, der zuletzt einen Drachen gesehen hat, nimmt den Stapel und beginnt Karte 1 von oben nach unten laut vorzulesen. Folgt von nun an immer dem Text auf der obersten Karte des Stapels. Die Karten verraten euch, wie ihr euch durch das Abenteuer bewegt.

Spielmaterial

Vor dem ersten Spiel müssen die Marker vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden. Ihr könnt entweder die beiden Geekboxen oder den Stauraum in der Schachtel nutzen, um die Marker aufzubewahren. Entfernt danach die Folien um die Wurm- und Buchseiten-Karten.

Die Kapitel-Stapel lasst ihr noch verpackt, bis ihr das entsprechende Kapitel spielt, damit die Karten sortiert bleiben.



1 Wonder Book
(Öffnet das Buch erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.)



4 Helden-Figuren
(mit 4 farbigen Kunststoffringen)



5 Würfel
(um Angriffe auszuführen, Fähigkeiten oder Gegenstände zu nutzen oder Aufgaben zu bewältigen)
3x Erfolg 3x Misserfolg



6 Kapitel-Stapel
(Kapitel I, II, III, IV, V und VI. Entfernt die Folie erst, wenn ihr das entsprechende Kapitel spielen wollt.)



8 Wurm-Figuren



17 Magische Funken
(Die Funken werden benötigt, um einige Fähigkeiten und Gegenstände zu aktivieren.)



6 Wurm-Karten
(Sie bilden den Wurm-Stapel.)



10 Schicksalsmarker
(Sie zeigen, wie gut ihr das Abenteuer bewältigt habt.)



8 Marker „k.o. geschlagen“
(Anstatt die Würms hinzulegen, könnt ihr diese Marker verwenden, wenn Würms k.o. geschlagen wurden.)



16 Buchseiten
(Sie bilden den Buchseiten-Stapel.)



40 Herzmarker
(Die Herzen zeigen während des Spiels die Lebenspunkte der Helden, Verbündeten und einiger Gegner an.)



1 Marker „Dunkle Aura“
(Das Spiel verrät euch, wann ihr ihn einsetzen müsst.)



1 Schatztruhen-Umschlag
(Öffnet ihn erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.)

Aufbau



Die **Kapitel-Karten** leiten euch durch das **Wonder Book**. Pro Kapitel erklären euch die Karten, wie ihr das Spiel für das jeweilige Kapitel aufbauen müsst. Bei den meisten Kapiteln ist der Aufbau identisch. Auf eventuelle Abweichungen weisen euch die Kapitel-Karten hin. Der allgemeine Spielbau ist wie folgt:

1. Legt das **Wonder Book** in die Tischmitte. Lasst genügend Platz, um das Buch während des Spiels aufklappen oder drehen zu können, falls dies im Kapitel erforderlich ist.
2. Legt **5 Schicksalsmarker aufgedeckt** und **5 Schicksalsmarker umgedreht** auf den Tisch. Ihr könnt auch die Schwierigkeit anpassen:
Einfacher Modus → Deckt **6** Schicksalsmarker auf. **Profimodus** → Deckt **4** Schicksalsmarker auf.
3. Nehmt **2 Wurm-Figuren** pro Helden im Spiel und bildet einen **Vorrat** (4 Wyrms bei 1 oder 2 Spielern, 6 bei 3 Spielern, 8 bei 4 Spielern). Die restlichen Wyrms kommen zurück in die Schachtel. Sie werden vorerst nicht benötigt.
4. Legt die **Magischen Funken** als Vorrat auf den Tisch.
5. Legt die **Würfel** griffbereit auf den Tisch.
6. Legt die **Herzmarker** als Vorrat auf den Tisch.
7. Mischt die **Buchseiten** und die **Wurm-Karten** separat und legt sie als verdeckte Stapel griffbereit auf den Tisch.

Bei Kapitel II bis VI: Jeder Spieler nimmt sich seine Helden-Karte, seine Figur und seine Upgrade-Karten.

Die Helden

In dieser Geschichte gibt es vier **Helden**. Im Laufe des ersten Kapitels wählt jeder Spieler einen Helden für das restliche Spiel. Ihr erhaltet zusätzlich Helden-Karten, auf denen der Angriff und die Fähigkeit des jeweiligen Helden beschrieben sind.

Im 2- oder 3-Personen-Spiel legt ihr die Helden, die nicht gewählt wurden, und ihre Helden-Karten zurück in die Schachtel.

Im 1-Personen-Spiel wählst du im ersten Kapitel **zwei** anstelle eines Helden aus. Spiele nun mit diesen beiden Helden, als würden sie von zwei unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Halte ihre Karten, Herzmarker und Funken getrennt voneinander. Wenn du einen Funken, einen Herzmarker, eine Buchseite oder einen Gegenstand erhältst oder abgibst, achte darauf, dass der Held, den du gerade spielst, das entsprechende Spielmaterial erhält oder abgibt.



HELDEN-KARTEN

Angriff: Jeder Held kämpft auf eine besondere Weise. Um einen Angriff durchzuführen und einem Gegner Schaden zuzufügen, müsst ihr einen oder mehrere Würfel werfen. Angriffe können auch weitere Spezialeffekte haben, die bei Treffern eingesetzt werden können.

Herzen: Die Herzen geben an, wie viel Schaden ein Held erleiden kann, bevor er k.o. geschlagen wird (S. 6). Während des Spiels könnt ihr Herzen verlieren (Herzmarker in den Vorrat zurücklegen) oder regenerieren (Herzmarker aus dem Vorrat nehmen). Ein Held kann nicht mehr als die auf seiner Helden-Karte angegebene Anzahl an Herzmarkern besitzen.



Fähigkeit: Jeder Held besitzt eine eigene Fähigkeit. Alle Helden beginnen das Spiel mit einer einzigen Fähigkeit, können jedoch im Laufe des Spiels weitere Fähigkeiten dazubekommen. Einige Fähigkeiten, wie beispielsweise die erste, benötigen den Einsatz eines Magischen Funken (S. 4), um sie nutzen zu können.

Erneut würfeln: Einmal pro Zug darf jeder Held einen Wiederholungswurf für alle **X**-Würfel machen, muss dafür aber einen Herzmarker abgeben (S. 4).

DIE UPGRADE-KARTEN DER HELDEN

Im Verlauf der Geschichte werden eure Helden stärker und können neue Fähigkeiten erlangen. Dies geschieht, wenn ein Held eine Upgrade-Karte erhält. Jede Upgrade-Karte zeigt zwei Fähigkeiten; der Held darf aber nur eine davon wählen und während des Spiels verwenden. Wenn du eine Upgrade-Karte erhältst, wähle sofort aus, welche Fähigkeit du freischalten möchtest. Stecke die Upgrade-Karte unter deine Heldenkarte, sodass nur die gewählte neue Fähigkeit sichtbar ist.

Wenn ihr eure Helden- und Upgrade-Karten am Ende eines Kapitels in die Schachtel zurücklegt, achtet darauf, die Ausrichtung der Fähigkeiten nicht zu verändern. Schiebt die Karten als Stapel zusammen und legt sie in den dafür vorgesehenen Steckplatz in der Schachtel. Wenn ihr das nächste Kapitel spielt, nehmt ihr die Karten wieder aus der Schachtel und schiebt die Karten auseinander, ohne die Ausrichtung zu ändern.

Hinweis: Du darfst die Fähigkeiten später nicht mehr ändern. Wähle sorgfältig!



Spielablauf

Die Karten des Kapitel-Stapels führen euch durch das Abenteuer. Folgt immer den Anweisungen auf den Karten, beginnend mit der obersten Karte (Nr. 1) des Stapels. Am unteren Ende jeder Karte werdet ihr aufgefordert, entweder die aktuelle Karte umzudrehen , sie abzuwerfen , mit der nächsten oder einer anderen Karte des Stapels fortzufahren  oder weiterzuspielen, bis eine bestimmte **AUFGABE** erfüllt wurde.

Tipp: Legt alle Karten, die ihr gelesen und/oder abgelegt habt, auf einen Ablagestapel.



ABENTEUERKARTEN

Auf den meisten Kapitel-Karten stehen Erzähltexte, Anweisungen zum Aufbau von Pop-ups oder anderen Spielelementen und/oder Entscheidungen. Folgt den Texten auf der Karte immer von oben nach unten und folgt am Ende den Anweisungen, wie ihr weiter verfahren sollt.

ENTSCHEIDUNGEN

Manche Karten beinhalten Entscheidungen: Lest alle Optionen laut vor, besprecht sie und entscheidet euch dann gemeinsam als Gruppe für eine. Wenn ihr euch entschieden habt, sagt euch die Karte, wie es weitergeht. Lest dann den entsprechenden Text, aber nur die Spalte, die zur ausgewählten Option gehört. Manchmal müsst ihr zusätzlich ein Wort aufschreiben oder entfernen. Dies könnt ihr auf der Rückseite dieser Regel tun. Wenn ihr das Wort bereits aufgeschrieben habt, notiert es nicht noch einmal. Wenn ihr ein Wort entfernen müsst, das ihr nicht aufgeschrieben habt, ignoriert die Anweisung. Eure Entscheidungen sind wichtig: Die Wörter wirken sich auf den Spielverlauf aus, sowohl kurz- als auch langfristig!



GEGENSTÄNDE

Karten mit Gegenständen stellen Objekte dar, die ihr während des Abenteuers findet. Ihr erkennt sie an dem weißen Hintergrund. Diese Karten können euch dabei helfen, Aufgaben zu lösen, und manche ermöglichen eine Sonderaktion. Wenn ihr einen Gegenstand findet, legt die Karte gut sichtbar neben eure Helden-Karte. Nur der Held, der den Gegenstand gefunden hat, darf die Sonderaktion nutzen. Ein Held kann während seines Zugs 1 Aktion nutzen, um einen Gegenstand an einen anderen Helden weiterzugeben oder sich einen Gegenstand eines anderen Helden zu nehmen.

Wenn es nicht anders angegeben ist, kann der Held den Gegenstand nach der Verwendung behalten. Solange ein Held einen Gegenstand besitzt, kann er weiterhin die Sonderaktion nutzen.



BUCHSEITEN

Buchseiten erlauben es euch, Sonderaktionen durchzuführen. Sie werden wie Gegenstände verwendet, werden aber nach der Verwendung immer abgeworfen. Wenn ihr eine Buchseite benutzt habt, legt sie auf einen eigenen Ablagestapel. Haltet die Buchseiten getrennt von den abgeworfenen Kapitel-Karten. Wenn ihr eine Buchseite ziehen müsst, der Stapel aber aufgebraucht ist, mischt den Ablagestapel und erstellt einen neuen verdeckten Stapel.

Hinweis: Alle Gegenstände, einschließlich der Buchseiten, welche die Helden am Ende eines Kapitels noch besitzen, werden abgeworfen. Ihr könnt sie nicht in das nächste Kapitel mitnehmen. Also nutzt sie, bevor es zu spät ist!

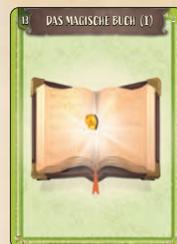
DIE GOLDENE REGEL

Anweisungen auf den Karten haben immer Vorrang vor dieser Regel.



SONDERREGELN

Karten mit gelbem Hintergrund sind Sonderregeln. Diese Regeln verändern für die Zeit, in der sie im Spiel sind, die Grundregeln des Spiels. Wenn ihr eine Sonderregel aufdeckt, legt sie offen hin, sodass sie für alle Spieler sichtbar ist, und folgt so lange den Anweisungen, bis die Karte abgeworfen wird. Manchmal erlaubt eine Sonderregel den Helden, unter bestimmten Bedingungen Sonderaktionen durchzuführen.



AKTIONSKARTEN

Karten mit einer dünnen weißen Linie am Rand sind Aktionskarten. Mittels Aktionskarten könnt ihr während der Helden-Phase mit Objekten in eurer Umgebung interagieren (siehe nächster Abschnitt).

Manchmal werdet ihr aufgefordert, Karten mit derselben Farbe als separate Stapel zu sortieren. Ihr könnt dann nur mit der obersten Karte des jeweiligen Stapels interagieren.



AUFGABEN

Manche Karten stellen euch eine Aufgabe, die ihr erfüllen müsst. Der obere Teil der Karte beschreibt den Ablauf der Helden- und Gegner-Phasen, während der untere Teil die Aufgabe beschreibt, die ihr erfüllen müsst. Wenn ihr eine dieser Karten aufdeckt, lasst sie oben auf dem Stapel liegen, bis die Aufgabe erfüllt ist.

Solange eine Aufgabe offen liegt, folgt den Anweisungen für das Durchführen der Helden- und Gegner-Phasen. Führt abwechselnd die beiden Phasen durch, bis ihr entweder die Aufgabe erfüllt oder das Spiel verloren habt (S. 7). Um eine Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr beispielsweise mit einem beschriebenen Objekt interagieren oder bestimmte Gegner besiegen.

Sobald ihr die Aufgabe erfüllt habt, folgt den Anweisungen am unteren Rand der Karte. Meistens werdet ihr aufgefordert, die Karte umzudrehen und die Rückseite zu lesen.

Hinweis: Helden führen ihre Züge mit den Aktionen (S. 4) nur während Helden-Phasen durch. Helden-Phasen sind üblicherweise Teil der Aufgaben. **Führt eure Züge nur dann durch und aktiviert Gegner, wenn ihr durch eine Aufgabe oder Abenteuerkarte ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.**

Die Helden-Phase

Prüft zu Beginn einer Helden-Phase, ob Helden k.o. geschlagen wurden (dies wird später noch erklärt). Anschließend macht jeder Held seinen Zug. Ihr könnt in jeder Helden-Phase neu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Helden am Zug sind.

Einige Kapitel-Karten unterbrechen eine laufende Helden-Phase. Führt die Anweisungen auf der Karte sofort aus, auch wenn der Zug eines Spielers oder die Helden-Phase noch nicht beendet sein sollte. Sofern auf der Karte nicht anders angegeben, setzt ihr dann die laufende Helden-Phase fort.

DER ZUG EINES HELDEN

In der Helden-Phase darfst du während deines Zugs bis zu 3 Aktionen aus dieser Liste ausführen:

- deinen Helden bewegen
- einen Funken einsammeln
- eine Fähigkeit nutzen
- einen Angriff durchführen
- mit einer Karte interagieren
- einen Gegenstand oder eine Buchseite erhalten oder weitergeben
- eine Sonderaktion durchführen

- Du darfst mehrmals die gleiche Aktion wählen.
- Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.
- Wenn du drei Aktionen ausgeführt hast oder passt, ist dein Zug beendet. Alle nicht genutzten Aktionen verfallen.
- Wenn alle Helden am Zug waren, endet die Helden-Phase.

In einigen Spielsituationen erhalten die Helden **Zusatzaktionen**. Diese dürfen zusätzlich zu den drei Aktionen eines Zugs durchgeführt werden. Eine Zusatzaktion muss dann ausgeführt werden, wenn ein Held dazu aufgefordert wird (z. B. „führe *sofort* eine Zusatzaktion durch“). Wenn nicht näher beschrieben, kann sie als beliebige Aktion verwendet werden, auch als Sonderaktion.

ERNEUT WÜRFELN

Zusätzlich zu diesen Aktionen, **aber nur einmal pro Zug**, darfst du nach einem Würfelwurf einen Herzmarker abgeben und alle Würfel, die ein -Symbol zeigen, erneut würfeln. Würfel mit -Symbol bleiben liegen.

Du darfst dafür nicht deinen letzten Herzmarker abgeben.

Die erneut gewürfelten und die gegebenenfalls davor gewürfelten Würfel mit -Symbol bilden zusammen das Wurfresultat. Das erneute Würfeln zählt nicht als Aktion.

HELDEN BEWEGEN

Du darfst deine Helden-Figur ausgehend von deinem aktuellen Feld auf ein angrenzendes Feld bewegen.

Die verschiedenen Bereiche des Spielplans sind in Felder unterteilt, die durch zwei Arten von Linien getrennt sind:

- Gestrichelte Linien unterteilen **angrenzende** Felder. Eure Helden **dürfen** über gestrichelte Linien ziehen.
- Durchgezogene Linien stellen **Hindernisse** für die Bewegung dar. Eure Helden **dürfen nicht** über durchgezogene Linien ziehen.



Es dürfen beliebig viele Figuren auf einem Feld stehen.

FUNKEN EINSAMMELN

Befinden sich ein oder mehrere Funken auf dem Feld, auf dem dein Held steht, kannst du mit einer Aktion 1 Funken einsammeln. Leg ihn anschließend neben deine Helden-Karte.

Wenn ihr einen Funken ausgibt, legt ihr ihn von eurem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück. Funken können ausgegeben werden, um:

- Heldenfähigkeiten zu nutzen (wenn erforderlich).
- Sonderaktionen durchzuführen oder Funktionen einer Karte zu nutzen.

Hinweis: In manchen Situationen **erhaltet** ihr 1 Funken. In diesem Fall könnt ihr den Funken direkt vom allgemeinen Vorrat nehmen.

FÄHIGKEIT NUTZEN

Um eine Fähigkeit einzusetzen, gibst du sofern erforderlich einen Funken ab und führst dann den Effekt der Fähigkeit aus.

ANGRIFF DURCHFÜHREN

Während des Spiels kämpft ihr gegen mysteriöse Kreaturen, die **Wyrms**. Um einen Angriff durchzuführen, folge den Anweisungen auf deiner Helden-Karte:

1. Würfle die angegebene Anzahl an Würfeln.
2. Greife dann, wenn möglich, den gewünschten Gegner an (üblicherweise einen Wurm auf deinem oder einem angrenzenden Feld).

FAHIGKEITEN

FAHIGKEITEN
Würfel : Wähle 1 Wurm auf deinem oder einem angrenzenden Feld aus und füge ihm pro Schaden zu.

SPRAYDOSE

SPRAYDOSE
Füge bis zu 3 Wyrms auf deinem Feld 1 Schaden zu.

Normalerweise kannst du mit deinem Angriff nur 1 einzigen Wurm attackieren (Ausnahme: Lara). Entscheide nach deinem Würfelwurf, welchem Wurm du pro 1 Schaden zufügst. Du kannst bei jedem neuen Angriff einen anderen Wurm angreifen (vorausgesetzt er befindet sich in deiner Reichweite). Du musst also nicht jedes Mal denselben Wurm attackieren.

Einige Angriffe haben zusätzlich zum Schaden noch weitere Effekte.

ANGRIFF
auf deinem oder einem angrenzenden Feld 1 Schaden zu. Zusätzlich regeneriert 1 Held deiner Wahl 1 .

ANGRIFF
1 beliebigen Wurm auf dem Spielplan je 1 Schaden zu.

Treffer: Jeder Wurm hat 2 Lebenspunkte. Anders als bei den Helden müsst ihr ihre Lebenskraft nicht durch Herzmarker kennzeichnen.



Wenn ein Wurm 1 Schaden bekommt, ist er k.o. geschlagen: Legt den Wurm hin oder markiert ihn mit einem Marker „k.o. geschlagen“ als Zeichen, dass er bereits 1 Schaden erhalten hat.



Wenn ein Wurm 2 Schaden erhält oder ein k.o. geschlagener Wurm in einem darauffolgenden Angriff (durch einen beliebigen Helden) 1 weiteren Schaden erhält, ist dieser Wurm besiegt und seine Figur wird zurück in den Vorrat gelegt.



ZUSÄTZLICHER SCHADEN: Wenn du einen Wurm besiegt und noch Schadenspunkte zu verteilen hast (also ungenutzte , kannst du den restlichen Schaden einem weiteren Wurm zufügen, sofern er erreichbar ist. Ansonsten verfallen diese Schadenspunkte.

WURM-HEILUNG: K.o. geschlagene Wyrms erholen sich schnell! Während der Gegner-Phase heilen k.o. geschlagene Wyrms (siehe S. 6). Dies ist ihre erste Aktion. Stellt diese Wyrms wieder hin oder entfernt den Marker „k.o. geschlagen“.

MIT EINER KARTE INTERAGIEREN

Wenn sich dein Held auf demselben Feld befindet wie ein Objekt, das auf einer Aktionskarte abgebildet ist, kannst du **die Karte umdrehen und laut vorlesen**. Wenn es einen Aktionskartenstapel gibt, darfst du nur mit der obersten Karte interagieren. Folgt den Anweisungen auf der Karte.

GEGENSTÄNDE ODER BUCHSEITEN WEITERGEBEN

Mit dieser Aktion kannst du einen deiner Gegenstände oder eine deiner Buchseiten an einen Helden weitergeben, der sich auf deinem oder einem angrenzenden Feld befindet. Alternativ kannst du dir einen Gegenstand oder eine Buchseite eines anderen Helden auf deinem oder einem angrenzenden Feld nehmen, jedoch nur, wenn dieser Held zustimmt.

SONDERAKTION DURCHFÜHREN

Während des Spiels werdet ihr Karten finden, mit denen ihr Sonderaktionen durchführen könnt. Folgt dazu den Anweisungen auf der Karte.

BEISPIEL EINER HELDEN-PHASE bei einem 3-Personen-Spiel



ZU BEGINN DER HELDEN-PHASE, **SID** wurde in der vorherigen Runde k.o. geschlagen. Seine Spielfigur wird wieder hingestellt und ein Schicksalsmarker wird umgedreht. Autsch! Glücklicherweise ist es nicht der letzte, also können die Spieler weiterspielen.



DIE SPIELER ENTSCHEIDEN, DASS **SID** NACH **LARA** AN DER REIHE IST.

- Aktion:** Er greift an und würfelt . Er beschließt, einem Wurm auf einem angrenzenden Feld 1 Schaden zuzufügen und ihn k.o. zu schlagen.
- Aktion:** **SID** greift erneut an, doch er würfelt **2a**. Er beschließt, 1 Herzmarker abzugeben und noch einmal zu würfeln **2b**. Diesmal würfelt er . Doppelter Treffer! Er greift den k.o. geschlagenen Wurm an **2c** und fügt ihm 1 weiteren Schaden zu. Der Wurm kommt zurück in den Vorrat. Den weiteren Schadenspunkt fügt **SID** einem Wurm auf seinem eigenen Feld zu und schlägt diesen k.o. **2d**.
- Aktion:** **SID** sammelt den letzten Funken auf seinem Feld ein.



DIE SPIELER ENTSCHEIDEN, DASS **LARA** ALS ERSTE IHREN ZUG MACHT.

- Aktion:** Sie sammelt 1 Funken von ihrem Feld auf.
- Aktion:** **LARA** nutzt den Funken für ihre **Teamwork**-Fähigkeit. Sie tauscht mit einem beliebigen anderen Helden den Platz und führt eine weitere Aktion durch: Sie tauscht mit **SID** **2a** und greift dann die 2 Wyrms auf ihrem Feld an. Sie würfelt jedoch **2b** und verteilt daher keinen Schaden.
- Aktion:** Sie greift erneut an. Dieses Mal würfelt sie und verteilt jeweils 1 Schaden an beide Wyrms auf ihrem Feld (dank ihres besonderen Angriffs).



KEN MACHT ALS LETZTER SEINEN ZUG.

- Aktion:** Da er sich auf demselben Feld befindet, wie das Objekt auf der Aktionskarte, interagiert er mit ihr. Er dreht sie um, liest sie laut vor und führt ihren Effekt aus: Er erhält 1 Buchseite. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Buchseiten-Stapel und legt die Karte offen zu seiner Helden-Karte.
- und 3. **Aktion:** **KEN** möchte **SID**'s Feld erreichen, doch da er durchgezogene Linien nicht überqueren kann, nutzt er 2 Aktionen, um sich 2 Felder zu bewegen.

Die Gegner-Phase

Während der Gegner-Phase müsst ihr den Anweisungen der aktuellen Aufgabenkarte folgen. Normalerweise müsst ihr die oberste Karte des **Wurm-Stapels** aufdecken. Folgt den Anweisungen auf der Karte immer von oben nach unten.



Mit Wurm-Karten kommen normalerweise neue Wyrms ins Spiel **1** und sie geben vor, wie viele Aktionen die Wyrms haben **2**. Manchmal beinhalten sie eine Sonderregel **3**. Und manche Wurm-Karten fordern euch dazu auf, eine weitere Wurm-Karte aufzudecken **4**. Ihr müsst also manchmal mehr als eine Wurm-Karte in der Gegner-Phase ausführen. Passt auf!

Hinweis: Manche Symbole haben einen **silbernen Rand**. Diese Aktionen müssen nur in einem 3- oder 4-Personen-Spiel ausgeführt werden.



Wenn ihr die Anweisungen auf der Wurm-Karte befolgt habt, werft die Karte auf den Ablagestapel für die Wurm-Karten. Wenn ihr die letzte Wurm-Karte abgeworfen habt, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Wurm-Stapel.

NEUE WYRMS

Stellt pro Symbol einen neuen Wurm aus dem Vorrat auf das Feld mit dem **Dunklen Wirbel**. Auf der Aufgabenkarte steht, welches Feld das ist. Wenn ihr mehr Wyrms ins Spiel bringen sollt, als im Vorrat vorhanden sind, verfallen die übrigen Wyrms.

Wenn ein Wurm in den Vorrat zurückgestellt wird (z. B. weil er *besiegt* wird), kann er in einer folgenden Runde wieder ins Spiel gebracht werden.

WYRM-AKTIONEN

Jeder Wurm im Spiel (**inklusive** der Wyrms, die auf den Dunklen Wirbel gestellt wurden) führt die Anzahl an Aktionen durch, die auf der Wurm-Karte vorgegeben wird. Führt alle Aktionen eines Wyrms durch, bevor der nächste Wurm agiert. Wyrms führen **pro Aktionssymbol** eine der folgenden Aktionen in der nachstehenden Priorität durch:

A. Wenn der Wurm k.o. geschlagen wurde, stellt ihn hin (oder entfernt den Marker).
K.o. geschlagene Wyrms nutzen immer ihre erste Aktion zur Regeneration.

ANSONSTEN

B. Wenn sich der Wurm auf demselben Feld wie ein Held befindet, fügt er diesem 1 Schaden zu: Der Held verliert 1 Herzmarker (es muss nicht gewürfelt werden).
Wenn sich mehrere Helden auf dem Feld befinden, entscheidet die Gruppe, wer angegriffen wird.

ANSONSTEN

C. Wenn sich der Wurm auf einem Feld ohne Helden befindet, bewegt er sich in Richtung des nächsten Helden.
Wenn sich mehrere Helden in derselben Entfernung befinden, entscheidet die Gruppe, wohin der Wurm zieht.

1. Deckt die oberste **Wurm-Karte** auf und folgt den Anweisungen auf der Karte von oben nach unten. Da es sich in diesem Beispiel um ein 3-Personen-Spiel handelt, werden alle Symbole eingesetzt (inklusive derer mit **silbernem Rand**).
2. Auf der Karte ist ein Wurm-Symbol abgebildet **D**, also nehmt ihr 1 Wurm aus dem Vorrat und stellt ihn auf das Feld mit dem Dunklen Wirbel.
3. Die Karte enthält zwei Wurm-Aktionen, daher führt **jeder Wurm** 2 Aktionen durch. Die Spieler entscheiden gemeinsam die Reihenfolge, in der die Wyrms (**A** bis **E**) agieren.

WYRM **A** greift zweimal an. Bei jedem Angriff entscheiden die Spieler, ob **KEN** oder **SID** 1 Herzmarker verliert. Sie entscheiden sich dafür, dass jeder einen Herzmarker verliert.

DANN

WYRM **B** bewegt sich zu **LARA**s oder zu **KEN** und **SID**s Feld. Die Spieler entscheiden, dass WYRM **B** auf **LARA**s Feld läuft. WYRM **B** greift **LARA** mit der zweiten Aktion an und sie verliert 1 Herzmarker.

DANN

WYRM **C** greift **LARA** an und sie verliert ihren letzten Herzmarker: Sie wurde **k.o. geschlagen**. Mit seiner zweiten Aktion bewegt sich WYRM **C** auf **KEN** und **SID**s Feld.

DANN

Da **LARA** k.o. geschlagen wurde, wird sie von WYRM **D** ignoriert. Der Wurm bewegt sich stattdessen auf **KEN** und **SID**s Feld und greift einmal an. Die Spieler entscheiden, dass **KEN** 1 Herzmarker verliert.

DANN

WYRM **E** wurde in der letzten Runde k.o. geschlagen. Er regeneriert und greift dann entweder **KEN** oder **SID** an. Die Spieler entscheiden, dass **KEN** 1 Herzmarker verliert.

4. Zum Abschluss müssen die Spieler **eine weitere Wurm-Karte** aufdecken, da dies auf der aktuellen Karte steht. Auf der neuen Karte steht, dass sie 2 Wyrms auf den Dunklen Wirbel stellen sollen. Doch da im Vorrat nur 1 Wurm vorhanden ist, stellen sie nur diesen auf den Spielplan **F**. Nun folgen sie den Anweisungen, die nur für Felder mit **3 oder mehr Wyrms** gelten. Auf **KEN** und **SID**s Feld stehen 4 Wyrms, also wird 1 Wurm ihrer Wahl entfernt und **KEN** und **SID** erhalten jeweils 2 Schaden. **KEN** verliert dadurch seinen letzten Herzmarker und wird **k.o. geschlagen**. **LARA** würde laut der Karte ebenfalls 1 Schaden erhalten, aber da sie bereits k.o. geschlagen wurde, verfallen ihre Schadenspunkte.

Hinweis: Wenn ein Held k.o. geschlagen wurde, greifen ihn die Wyrms nicht an und bewegen sich nicht in seine Richtung. Wenn ein Wurm **keinen Helden angreifen oder erreichen** kann, verfallen seine Aktionen.

EIN HELD WIRD K.O. GESCHLAGEN

Sobald dein Held seinen letzten Herzmarker abgeben muss, wird er **k.o. geschlagen**. Leg deine Spielfigur hin. Wenn dies während deines Zugs passiert, endet dein Zug sofort und ungenutzte Aktionen verfallen.

Während dein Held k.o. geschlagen ist, wird er nicht von Wyrms angegriffen. Er kann aber auch nicht der Empfänger von Fähigkeiten, Angriffen oder Sonderaktionen sein (z. B. kann **Tina** keinem k.o. geschlagenen Helden durch ihren Angriff 1 Herzmarker zurückgeben).

Dreht zu Beginn jeder Helden-Phase 1 aufgedeckten Schicksalsmarker pro Helden um, der k.o. gegangen ist. Stellt dann die Heldenfiguren wieder auf. Sie erhalten ihre maximalen Herzmarker. Dies zählt nicht als Aktion.

Hinweis: Wenn ihr den letzten aufgedeckten Schicksalsmarker umdreht, habt ihr das Spiel verloren (siehe Spielende, Seite 7).

BEISPIEL EINER GEGNER-PHASE



Spielende

EIN KAPITEL VERLIEREN

Sobald ihr den letzten Schicksalsmarker umdrehen müsst, endet das Spiel sofort.
Ihr habt das laufende Kapitel verloren!

- Sortiert alle Karten des aktuellen Kapitels in aufsteigender Reihenfolge. Wenn ihr im Kapitel neue Upgrade-Karten erhalten habt und/oder dem Wyrm-Stapel neue Wyrm-Karten hinzugefügt habt, sortiert diese Karten wieder zurück in den Kapitel-Stapel.
- Entfernt alle Wörter, die ihr während des Kapitels aufgeschrieben habt.
- Um weiterzuspielen, müsst ihr das Kapitel von vorn beginnen.

EIN KAPITEL GEWINNEN

Sobald ihr die Karte **Kapitelende** am Ende des Stapels erreicht, habt ihr das laufende Kapitel gewonnen!

Zählt alle aufgedeckten Schicksalsmarker und lest das entsprechende **Ende**: Je mehr Schicksalsmarker ihr während des Kapitels aufdecken konntet, desto besser ist euer Ergebnis!

Lest anschließend auf den Karten weiter, wie ihr das Spiel für das nächste Kapitel vorbereitet oder die Spielmaterialien für das nächste Spiel aufbewahrt.



WEITER ZUM NÄCHSTEN KAPITEL

Die Kapitel müssen in der Reihenfolge I bis VI gespielt werden.

HELDENKARTEN

Behaltet die Helden- und Upgrade-Karten (siehe **Hinweis** auf Seite 2).

BUCHSEITEN UND WYRM-KARTEN

Haltet die Buchseiten und Wyrm-Karten immer getrennt von den Abenteuerkarten. Die Buchseiten und Wyrm-Karten werden in jedem Kapitel benötigt.

NEUE WYRM-KARTEN

Im Laufe des Spiels werden dem Wyrm-Stapel neue Wyrm-Karten hinzugefügt. Am Ende eines jeden Kapitels verbleiben diese Karten im Wyrm-Stapel und werden nicht in den Stapel mit den restlichen Kapitel-Karten zurück sortiert. Spielt die nächsten Kapitel mit dem gesamten Wyrm-Stapel.

JEDES ENDE IST EIN NEUANFANG

Wenn ihr Kapitel VI abgeschlossen habt, habt ihr das Spiel gewonnen!
Herzlichen Glückwunsch!

Aber jedes Ende ist ein Neuanfang:

Spielt das ganze Abenteuer noch einmal!

Versucht zu einem anderen Ende zu gelangen, entdeckt alle Geheimnisse und mögliche Wendungen, die ihr beim ersten Spielen verpasst habt. Ändert eure Helden, deren Fähigkeiten und eure Taktik.



Weitere Regeln

MEHR GEHT NICHT...

Alle Elemente dieses Spiels (Marker, Funken, Wyrms usw.) sind in begrenzter Zahl vorhanden. Folgt den Anweisungen einer Karte soweit es geht und lasst weitere Aktionen verfallen, wenn kein Spielmaterial mehr verfügbar ist. Herzmarker mit einer „10“ stehen für 10 einzelne Herzen. Ihr könnt sie jederzeit austauschen.

HELDENWECHSEL

Wir empfehlen euch, dass ihr eure Helden vom ersten bis zum letzten Kapitel spielt. Doch das ist kein Muss. Ihr könnt eure Helden von Kapitel zu Kapitel wechseln. Nehmt euch dann die entsprechenden Helden- und Upgrade-Karten, entscheidet euch für die Fähigkeiten und spielt weiter.

NEUE HELDEN

Zwischen Kapiteln können zusätzliche Helden hinzugefügt werden. Neue Spieler können dafür einen bislang ungenutzten Helden verwenden. Nehmt euch die entsprechenden Helden- und Upgrade-Karten, wählt die Fähigkeiten des neuen Helden aus und denkt daran, 2 Wyrms pro Helden im Spiel aus dem Vorrat zu nehmen. In einem 3- oder 4-Personen-Spiel müssen nun auf den Wyrm-Karten zusätzlich die Symbole mit silbernem Rand berücksichtigt werden.

Autoren & Story: Martino Chiacchiera, Michele Piccolini

Illustration: Miguel Coimbra

Pop-Up-Design: Dario Cestaro

Redaktion: Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli

Grafik: Matteo Brustenghi

Deutsche Bearbeitung: Miriam Schröder, **ABACUSSPIELE**

Besonderer Dank geht an: Alba Kalaja, Vinia Mattioli, Silvano Sorrentino, den Darmstädter Spieltreff und den Frankfurter Spieletreff, la Tana dei Goblin Perugia und alle Spieletester und Talente, die dieses Projekt unterstützt haben.

WONDER BOOK

All rights reserved by
© 2021 daVinci Editrice S.r.l.

© 2021 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

Besucht uns auf www.abacusspiele.de oder auf



Übersicht

HELDEN-PHASE

Regeneriert zunächst alle **k.o. geschlagenen Helden**. Danach führen alle Helden nacheinander in beliebiger Reihenfolge ihren Zug durch. Pro Zug kann ein Held bis zu **3 Aktionen** durchführen:

- deinen Helden bewegen
- einen Funken einsammeln
- eine Fähigkeit nutzen
- einen Angriff durchführen
- mit einer Karte interagieren
- einen Gegenstand oder eine Buchseite erhalten oder weitergeben
- eine Sonderaktion durchführen

GEGNER-PHASE

Befolgt die Anweisungen auf der Aufgabenkarte (und bei Bedarf auf der entsprechenden Wurm-Karte).

Hinweis: Die Wurm-Symbole mit dem silbernen Rand gelten nur im 3- oder 4-Personen-Spiel.

NEUE WYRMS

Neue Wyrms werden auf das Feld mit dem Dunklen Wirbel gestellt.

WYRM-AKTIONEN

(in absteigender Priorität):

A. Stellt einen k.o. geschlagenen Wurm wieder hin (oder entfernt den Marker).

ANSONSTEN

B. Ein Wurm greift einen Helden auf demselben Feld an. Der Held verliert 1 Herzmarker.

ANSONSTEN

C. Wenn sich kein Held auf dem Feld des Wyrms befindet, bewegt sich der Wurm in Richtung des nächsten Helden.

Hinweis: Wyrms ignorieren Helden, die k.o. geschlagen wurden.

K.O. GESCHLAGENER HELD

Wenn dein Held den **letzten Herzmarker** abgibt, geht dein Held **k.o.**: Leg deine Figur auf das Feld, auf dem sie stand. Zu Beginn der nächsten Helden-Phase stellst du deine Figur wieder hin. Dreht einen aufgedeckten Schicksalsmarker um und der Held erhält so viele Herzmarker, wie auf seiner Helden-Karte angegeben. Dies gilt nicht als Aktion der Helden-Phase.

Hinweis: Wenn ihr den letzten aufgedeckten Schicksalsmarker umdreht, **habt ihr das Spiel sofort verloren**.



Eure Wertung und euer Schicksal

Nutzt entweder einen Stift, den man ausradieren kann, oder kopiert diese Seite!

Kapitel	Worte				Aufgedeckte 
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
	Gesamt				