

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Schätze, Geheimtüren und Fallen suchen -

Schätze, Geheimtüren und Fallen können in Räumen und in Gängen gefunden werden. Ein Gangabschnitt endet mit einer Biegung oder Verzweigung, bis zu der während einer Aktion gesucht werden kann. Ein bereits durchsuchter Bereich kann kein zweites mal durchsucht werden. Grundsätzlich darf nur gesucht werden, wenn der Raum oder Gang frei von Monstern ist. Innerhalb einer Aktion kann entweder gleichzeitig nach Geheimtüren und Fallen oder nur nach Schätzen gesucht werden.

Schätze suchen

Ein Spieler muss ankündigen, wenn er nach Schätzen suchen will.

Wenn kein spezieller Schatz in dem Spielplan vermerkt ist, zieht der Spieler die oberste Karte vom Schatzkartenstapel und liest diese laut vor. Die Karte kann alles mögliche offenbaren, z. B. wertvolle Dinge oder magische Tränke. Der Wert des Goldes oder der Trank wird auf dem Persönlichkeitspass vermerkt. Spezielle Karten können solange neben den Persönlichkeitspass gelegt werden, bis sie zum Einsatz kommen. Anschließend werden die Karten wieder unter den Kartenstapel gelegt.

Geheimtüren suchen

Geheimtüren und versteckte Türen können von einem Helden nur gesehen werden, wenn er danach sucht. Solche Anlagen gibt es in den verschiedensten Formen, wie Wandnischen, Gleitbrücken und Schiebetüren.

Eine gefundene Tür ist nicht geöffnet, solange der Heroe nicht am angrenzenden Feld steht und sie zu öffnen wünscht. Nur wenn die Tür offen ist, wird der Spielleiter den dahinterliegenden Raum offenbaren. Eine geöffnete Geheimtür kann nicht wieder geschlossen werden.

Fallen suchen

Wenn sich ein Heroe auf ein Feld bewegt, in dem eine Falle versteckt ist, löst er automatisch die Falle und den damit verbundenen Körperschaden aus.

Auch Schatzkisten können mit Fallen versehen sein. Diese lösen aus, wenn vorher nicht nach Fallen gesucht wurde.

Nach Finden einer Falle legt der Spielleiter eine Fallenmarkierung mit einem Fragezeichen auf das entsprechende Feld. Wenn eine Falle entdeckt ist, können die Heroen versuchen, drüberzuspringen oder sie im nächsten Zug entschärfen.

Über Fallen springen

Ein Heroe muss mindestens zwei Bewegungspunkte übrig haben, um über die Falle auf das nächste



Abb.: Wer sucht, der findet...

freie Feld dahinter zu gelangen. Dabei muss ein Kampfwürfel gewürfelt werden. Erscheint ein Totenschädel, löst die Falle aus und der Heroe erleidet die fallenbezogenen Schäden. Bei jedem anderen Ergebnis hat der Heroe die Falle übersprungen und kann, sofern er noch Bewegungspunkte oder Aktionen vor sich hat, seinen Zug fortsetzen. Monster lösen in ihren Zügen niemals Fallen aus.

Fallen entschärfen

Ein Heroe, der eine nicht ausgelöste Falle entschärfen will, muss zuerst die Position der Falle kennen und im Besitz eines Werkzeugkastens sein (außer dem Zwerg).

Dabei muss der Heroe, bevor er sich bewegt, erklären, dass er auf die Falle steigt um diese zu entschärfen. Er bewegt sich auf das Fallenfeld und wirft einen Kampfwürfel. Erscheint ein Totenschädel, hat er die Falle ausgelöst und erleidet alle Konsequenzen, als wäre er blind hineingelaufen. Bei einem anderen Würfelergbnis wurde die Falle erfolgreich entschärft und kann von nun an gefahrlos passiert werden. Der Spielleiter entfernt die Fallenmarkierung vom Brett.

Versucht sich ein Zwerg an das Entschärfen einer Falle, gilt die Aktion als misslungen, wenn ein schwarzer Schild geworfen wurde.

Das Buch der Bücher

Das „Buch der Bücher“ ist die Antwort auf die unzulängliche Ausführung der europäischen original HeroQuest-Regeln, die mit der amerikanischen Veröffentlichung zwar präzisiert wurden, dem anspruchsvollen Spieler dennoch nicht gerecht werden. Das „Buch der Bücher“ wird fortlaufend erweitert bzw. verbessert, und zwar auf Basis der Ideen und Spielerfahrungen aller HeroQuest-Süchtigen, die sich in den einschlägigen HeroQuest-Foren zusammenfinden. Hier ist also auch Deine Kreativität gefragt!

Das Projekt „Validation“

Das „Buch der Bücher“ ist sozusagen ein in Gemeinschaft standardisiertes und optimiertes Regelwerk. Diese „Validation“ (ugs: etwas gültig machen) geschieht unter Berücksichtigung mehrheitlicher Meinungen und unterschiedlicher Regelvarianten, die stets in Bezug auf die Aspekte Spielbarkeit und Spaßgewinn miteinander abgewogen werden.

Das „Buch der Bücher“ ist eine lose Regelblatt-Sammlung, deren Regeln jeweils einzeln in sogenannten „Validations-Threads“ erarbeitet werden. Jede dieser Regeln ist optional, d.h. man kann einzelne spielen, man kann alle spielen, man braucht keine zu spielen...

Alle Regelentwürfe, die bisher erarbeitet wurden, findest Du auch als PDF-Versionen zum Download.

Jede Anregung zu einer „neuen Regel“ kann in einem Thread „Validationsvorschlag: -Name der Regel-“ gemeinsam diskutiert werden. Entwickelt sich der Vorschlag zu einem brauchbaren, ersten Regelentwurf, wird ein solcher von „Zombie“ zusammengefasst und mittels weiterer „Validations-Threads“ geordnet moderiert. Jeder Regelentwurf wird in einem einheitlichen Design layoutet und zum Download bereitgestellt.

Im Falle weiterer Änderungsvorschläge (u.a. nach Spielberichten) wird der weiter optimierte Entwicklungsstand fortlaufend in Entwürfen zusammengefasst, wobei die Letzten einen Einzug in das „Buch der Bücher“ finden. Am Ende eines Jahres werden die aktuellsten Regelentwürfe dann nochmals gemeinsam abgestimmt.

Wer die aufgenommenen Zusatzregeln auf konstruktive Weise kritisieren möchte, um eine weitere Optimierung zu erwirken, ist herzlich eingeladen die entsprechenden Threads dazu zu nutzen...

Gruß
Zombie