

Seventh Hero - KSR

Spielziel: Habe als Erster 6 verschiedene Helden vor Dir oder besitze die meisten Helden zum Spielende. Man spielt im Uhrzeigersinn.

Vorbereitung:

Mische die 77 Karten (7 Helden 11fach) und reiche jedem Spieler aufgedeckt 2 Karten. Erhält jemand 2 gleiche Karten, wirft er 1 ab + erhält 1 neue (usw. bis er 2 ungleiche hat). Die 2 Karten bilden das offene Startdeck vor jedem Spieler. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Davon erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten auf die Hand. Zuletzt bestimmt man den Startspieler.

- Wer als Startspieler am Zug ist, nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen auf den allgemeinen Ablagestapel. Unten auf dieser Karte steht die Queste = geforderte Helden-Nummern, damit 1 Karte zum wandernden Held wird (= Karte, die nach links wandert).
(Bsp.: *Shield Maiden needs hero number 3 or lower: also eine Karte mit Nummer 1, 2 oder 3.*)
- Dazu nimmt der Startspieler 1 Karte von der Hand, die zur Bedingung der Queste (Helden-Nr.) passt + legt diese verdeckt vor den Spieler zur Linken.
- Kann er aber die Vorgabe nicht erfüllen, muss er 1 Helden seines Decks als wandernden Held losschicken. Ist das auch nicht möglich*, geht die oberste Karte vom Nachziehstapel unbesehen verdeckt wandern. Auch für die Wahl aus dem eigenen Deck gilt die Vorgabe der Queste.
- Wer den wandernden Held zugewiesen bekommt, kann ...

ENTWEDER den Helden ANWERBEN (= aufdecken):

- ➔ Zunächst darf man aber einen HINWEIS erbitten. Dazu gibt man von der Hand 1 Karte verdeckt an den Startspieler, der die Karte ansieht und "JA" sagt, wenn diese Karte identisch mit dem wandernden Held ist. Andernfalls sagt der Startspieler "NEIN". Die hinweisende Karte geht generell verdeckt auf den Ablagestapel. Man darf erneut Hinweise erbitten, muss aber mind. 1 Karte behalten.
- ➔ Hat man den Helden noch nicht in seinem Deck, fügt man ihn hinzu. Andernfalls werden beide Helden gleicher Nummer auf einen Stapel verdeckt neben dem eigenen Deck abgelegt = Eliminierte Helden.

ODER PASSEN = weiter nach links geben. Der Held geht solange weiter, bis er aufgedeckt wird oder beim Startspieler wieder ankommt, der ihn in der Regel nun anwerben muss.

- Nachdem der wandernde Held angeworben oder abgeworfen wurde, zieht der Startspieler 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun Startspieler.

Spielende:

- Hat ein Spieler 6 unterschiedliche Helden in seinem Deck, gewinnt er sofort das Spiel.
- Ansonsten endet das Spiel nach Aufnahme der letzten Karte vom Stapel. Dann gewinnt, wer die meisten Helden vor sich liegen hat.
Patt: Der Beteiligte mit weniger Karten in seinem Abwurfstapel gewinnt.
weiter Patt: Der Beteiligte mit höherer Summe aus den Nummern seiner Helden in seinem Deck gewinnt. Ansonsten: geteilter Sieg.

Spezialfähigkeiten der Helden:

- 1mal im Spiel kann man jeden Helden in seiner Auslage nutzen, den man danach um 90 Grad dreht. Man darf die Fähigkeiten jederzeit, auch außerhalb des eigenen Zuges, nutzen. Hat man aber den wandernden Helden vor sich, ist keine Nutzung von Fähigkeiten möglich.
 - Wenn ein genutzter Held fort geht**, ist er danach wieder ungenutzt.
 - Wenn ein ungenutzter Held fort geht**, kann er zuvor genutzt werden.
- 1 - Shield Maiden: Hebt Effekt eines gerade genutzten Helden auf, der als genutzt gilt. Auch eine andere Shield Maiden kann betroffen sein.
 - 2 - Wyrmslayer: Der wandernde Held kommt aufgedeckt auf Ablagestapel. Sobald aber der Held aufgedeckt ist, wirkt Shield Maiden nicht mehr.
 - 3 - Chieftain: Richte einen Deiner genutzten Helden wieder auf. Dieser Held ist sofort wieder nutzbar.
 - 4 - Outcast: Du bestimmst einen Mitspieler, der den wandernden Helden nicht anwerben darf. Der Held bei diesem Mitspieler geht nach links weiter. Der Held ist aus dem Spiel, wenn er in einer Runde beim Startspieler ankommt und dann erst Outcast gespielt wird.
 - 5 - Oracle: Du darfst unter den wandernden Helden schauen. Du darfst Informationen dazu abgeben, nicht aber die Karte zeigen.
 - 6 - Tale Weaver: Startspieler darf die Nummern-Bedingung für wandernde Karte ignorieren. Er darf sie auch auf andere Spieler anwenden.
 - 7 - Forest Strider: Du darfst 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

*lt. Quest-Bedingung **auf Wanderschaft ist

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 25.12.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser
KSR bitte an
roland.winner@gmx.de

Seventh Hero - die Fähigkeiten der Helden

- 1 - Shield Maiden: Hebt Effekt eines gerade genutzten Helden auf, der als genutzt gilt. Auch eine andere Shield Maiden kann betroffen sein.
- 2 - Wurm Slayer: Der wandernde Held kommt aufgedeckt auf Ablagestapel. Sobald aber der Held aufgedeckt ist, wirkt Shield Maiden nicht mehr.
- 3 - Chieftain: Richte einen Deiner genutzten Helden wieder auf. Dieser Held ist sofort wieder nutzbar.
- 4 - Outcast: Du bestimmst einen Mitspieler, der den wandernden Helden nicht anwerben darf. Der Held bei diesem Mitspieler geht nach links weiter. Der Held ist aus dem Spiel, wenn er in einer Runde beim Startspieler ankommt und dann erst Outcast gespielt wird.
- 5 - Oracle: Du darfst unter den wandernden Helden schauen. Du darfst Informationen dazu abgeben, nicht aber die Karte zeigen.
- 6 - Tale Weaver: Startspieler darf die Nummern-Bedingung für wandernde Karte ignorieren. Er darf sie auch auf andere Spieler anwenden.
- 7 - Forest Strider: Du darfst 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Seventh Hero - die Fähigkeiten der Helden

- 1 - Shield Maiden: Hebt Effekt eines gerade genutzten Helden auf, der als genutzt gilt. Auch eine andere Shield Maiden kann betroffen sein.
- 2 - Wurm Slayer: Der wandernde Held kommt aufgedeckt auf Ablagestapel. Sobald aber der Held aufgedeckt ist, wirkt Shield Maiden nicht mehr.
- 3 - Chieftain: Richte einen Deiner genutzten Helden wieder auf. Dieser Held ist sofort wieder nutzbar.
- 4 - Outcast: Du bestimmst einen Mitspieler, der den wandernden Helden nicht anwerben darf. Der Held bei diesem Mitspieler geht nach links weiter. Der Held ist aus dem Spiel, wenn er in einer Runde beim Startspieler ankommt und dann erst Outcast gespielt wird.
- 5 - Oracle: Du darfst unter den wandernden Helden schauen. Du darfst Informationen dazu abgeben, nicht aber die Karte zeigen.
- 6 - Tale Weaver: Startspieler darf die Nummern-Bedingung für wandernde Karte ignorieren. Er darf sie auch auf andere Spieler anwenden.
- 7 - Forest Strider: Du darfst 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Seventh Hero - die Fähigkeiten der Helden

- 1 - Shield Maiden: Hebt Effekt eines gerade genutzten Helden auf, der als genutzt gilt. Auch eine andere Shield Maiden kann betroffen sein.
- 2 - Wurm Slayer: Der wandernde Held kommt aufgedeckt auf Ablagestapel. Sobald aber der Held aufgedeckt ist, wirkt Shield Maiden nicht mehr.
- 3 - Chieftain: Richte einen Deiner genutzten Helden wieder auf. Dieser Held ist sofort wieder nutzbar.
- 4 - Outcast: Du bestimmst einen Mitspieler, der den wandernden Helden nicht anwerben darf. Der Held bei diesem Mitspieler geht nach links weiter. Der Held ist aus dem Spiel, wenn er in einer Runde beim Startspieler ankommt und dann erst Outcast gespielt wird.
- 5 - Oracle: Du darfst unter den wandernden Helden schauen. Du darfst Informationen dazu abgeben, nicht aber die Karte zeigen.
- 6 - Tale Weaver: Startspieler darf die Nummern-Bedingung für wandernde Karte ignorieren. Er darf sie auch auf andere Spieler anwenden.
- 7 - Forest Strider: Du darfst 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Seventh Hero - die Fähigkeiten der Helden

- 1 - Shield Maiden: Hebt Effekt eines gerade genutzten Helden auf, der als genutzt gilt. Auch eine andere Shield Maiden kann betroffen sein.
- 2 - Wurm Slayer: Der wandernde Held kommt aufgedeckt auf Ablagestapel. Sobald aber der Held aufgedeckt ist, wirkt Shield Maiden nicht mehr.
- 3 - Chieftain: Richte einen Deiner genutzten Helden wieder auf. Dieser Held ist sofort wieder nutzbar.
- 4 - Outcast: Du bestimmst einen Mitspieler, der den wandernden Helden nicht anwerben darf. Der Held bei diesem Mitspieler geht nach links weiter. Der Held ist aus dem Spiel, wenn er in einer Runde beim Startspieler ankommt und dann erst Outcast gespielt wird.
- 5 - Oracle: Du darfst unter den wandernden Helden schauen. Du darfst Informationen dazu abgeben, nicht aber die Karte zeigen.
- 6 - Tale Weaver: Startspieler darf die Nummern-Bedingung für wandernde Karte ignorieren. Er darf sie auch auf andere Spieler anwenden.
- 7 - Forest Strider: Du darfst 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.