



WÜRFELHELDEN ALPHATIERE



WÜRFELHELDEN ALPHATIERTER

Eine Mini-Erweiterung zu *Würfelhelden* für 3–4 Personen

Stattet eure Helden mit einer individuellen Fähigkeit aus!

Vor dem ersten Spiel:

Schneidet die Helden-Karten entlang der gestrichelten Linien aus.
Zusätzlich zu den bekannten Regeln gilt Folgendes:

Spielvorbereitung

Wählt zuerst wie gewohnt einen der vier Helden. Nehmt euch nun sowohl das entsprechende Heldentableau als auch die dazugehörige Fähigkeit und legt beides vor euch ab.

Legt nicht benötigte Fähigkeiten zurück in die Schachtel.

Für die Fähigkeit der Bärin benötigt ihr zusätzlich die beiden Duellmarker. Legt jeweils **drei** 1er-Münzen auf die gekennzeichneten Felder eurer Fähigkeiten. Dies sind eure persönlichen **Aktionsmünzen**. Bewahrt sie im Laufe des Spiels stets von euren gesammelten Münzen getrennt auf.

Spielablauf

Du darfst **jederzeit** in deinem Zug **einmal** eine beliebige der ausliegenden Fähigkeiten verwenden. Jede Fähigkeit bringt dir einen anderen, einmaligen Soforteffekt. Um eine Fähigkeit zu nutzen, musst du eine deiner Aktionsmünzen abgeben.

- Verwendest du deine **eigene Fähigkeit**, legst du die Aktionsmünze zurück in den **allgemeinen Münzvorrat**.
- Nutzt du die **Fähigkeit einer anderen Person**, legst du die Aktionsmünze zu deren **gesammelten Münzen** (nicht auf deren Fähigkeit!).

In einer Partie kannst du daher bis zu dreimal eine Fähigkeit verwenden. Hast du keine Aktionsmünzen mehr, kannst du auch keine Fähigkeit mehr nutzen.

Ende des Spiels

Hast du am Ende noch Aktionsmünzen übrig, zählst du sie für das Endergebnis zu deinen gesammelten Münzen hinzu.

Hinweis: Jede Fähigkeit wird auf ihrer jeweiligen Kartenrückseite erklärt.

WÜRFELHELDEN ALPHATIERTER

Entschlossenheit

Mascha, die Anführerin der Bären, verfolgt Bösewichte mit besonderer Entschlossenheit. Selbst in scheinbar ausweglosen Situationen gibt sie nicht auf.

Zähle **zwei Schwerter** zu deinem Würfel-ergebnis **hinzu**. Legst du deine gewürfelten Schwerter in die Tischmitte, kennzeichne die zusätzlichen Schwerter, indem du einen Duellmarker hinzulegst.

WÜRFELHELDEN ALPHATIERTER

Erkundung

Zwar ist Phil, der Weise, ein sehr betagter Steinbock. Doch in ihm schlummert noch immer ein unermüdlicher Entdecker. Für ihn kann eine Erkundungstour nie lang genug sein.

Würfle in diesem Zug ein **viertes Mal**.

WÜRFELHELDEN ALPHATIERTER

Teamwork

„Nur gemeinsam sind wir stark!“ – Das ist das Motto von Emmitt dem Oberhaupt der Otter. Wenn er die Verfolgung aufnimmt, dann ist ihm Unterstützung gewiss.

Nimm **dir einen gelben oder roten Würfel** von deinem Heldentableau. Er zählt ab sofort zu deiner aktuellen Gruppe.

WÜRFELHELDEN ALPHATIERTER

Überzeugungskraft

Mit ihrer Überzeugungskraft lässt Iva, die Strategin der Falken, jede Furcht verfliegen. Sie ist nicht nur eine brillante Bösewichtin, sondern auch eine motivierende Anführerin.

Würfle **alle** in diesem Wurf gewürfelten X erneut. Dies zählt nicht als einer deiner drei regulären Würfe.

