

Nigel Pyne

# ODDBALL

Kampf der Aeronauten



# ODDBALL

## Kampf der Aeronauten



Ein luftiges Duell für 2 Spieler ab 8 Jahren von Nigel Pyne



Hoch über den Kochenden Meeren streifen jede Menge Piraten auf der Suche nach Beute durch Wind und Wellen umher. Dicht auf ihren Fersen sind die Jäger des Weißdrachen-Imperiums. Sie haben nur ein Ziel: die Pläne der Piraten zu durchkreuzen und ihnen ein Ende zu bereiten.

Die Offiziere und Mannschaften beider Schiffe müssen ihre Segel-, Waffen- und Enterkünste einsetzen, um die andere Fraktion zu übertreffen.

Wer wird überleben? Wer wird besiegt und auf einer einsamen Insel stranden? Setzt die Segel und hebt ab in die Wolken, um in dieser verrückten Oddball-Welt siegreich zu sein!

## SPIELMATERIAL

- 33 Karten der „Piraten“ mit ihrem Fraktionssymbol  bzw. Schattensymbol , davon 26 Karten „Losspiel-Deck“ **LD** und 7 Zusatzkarten **Z** zum Zusammenstellen eines eigenen Kartendecks.

- 33 Karten der „Weißdrachen“ mit ihrem Fraktionssymbol  bzw. Schattensymbol , davon 26 Karten „Losspiel-Deck“ **LD** und 7 Zusatzkarten **Z** zum Zusammenstellen eines eigenen Kartendecks.
- 2 Söldnerkarten, erkennbar an **S**.
- 13 Ereigniskarten, erkennbar an **E**.
- 1 Karte „Initiative“



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de) . Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

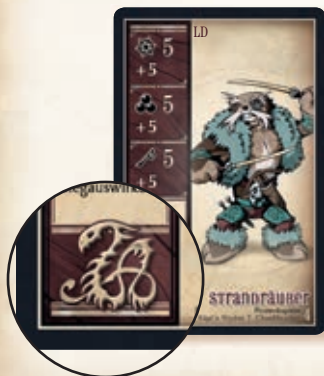
# SPIELZIEL

Ein Spieler führt die Fraktion der Piraten, der zweite Spieler die Fraktion der Weißdrachen.

Wer es zuerst schafft, dass sein Gegner alle Handkarten ausmustern muss, hat das Spiel gewonnen!

# SPIELVORBEREITUNG

1. Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält die Karte **Initiative**.
2. Entscheidet gemeinsam, wer von euch **die Piraten** bzw. **die Weißdrachen** spielt, und nehmt euch die entsprechenden **Karten der Fraktion**, die ihr an ihrer Farbe und ihrem Fraktionssymbol erkennt.



Spielt ihr **zum ersten Mal**? Dann stellt ihr nun zuerst die beiden **Losspiel-Decks** mit jeweils 26 Karten zusammen. Die dazugehörigen Karten besitzen alle das Symbol **LD**.

Sortiert aus den übrigen Karten diejenigen heraus, die das **Zusatzsymbol Z** tragen, und legt sie zurück in die Schachtel – ihr braucht sie nur für das **fortgeschrittene Spiel**.

3. **Nehmt** euch je **1 Söldnerkarte**, die das **Zusatzsymbol S** tragen, und fügt sie euren Decks hinzu.



4. **Mischt** verdeckt die **Ereigniskarten**, die das **Zusatzsymbol E** tragen, und fügt je **2** davon **unbe-sehen** euren Decks hinzu.



5. **Mischt** nun eure Decks gründlich, die somit jeweils aus den **Karten eurer Fraktion**, **1 Söldner** und **2 Ereigniskarten** bestehen.

6. Nehmt euer Deck so in die Hand, dass die **Vorderseiten** der Karten **zu euch zeigen**. Zieht dann **die vordersten 3 Karten** und dreht sie auf die **Rückseite**. Schiebt diese 3 Karten anschließend **hinter** euer Deck.



7. Nun lernt ihr noch einige Details zu den Karten, bevor ihr mit dem Spiel beginnt!



## DIE KARTEN-DECKS

Jeder Spieler spielt mit seinem eigenen **Deck** an Spielkarten. Spielt ihr zum ersten Mal, habt ihr nun eure Losspiel-Decks in der Hand. Seid ihr schon Profis, könnt ihr eure Decks auch selbst zusammenstellen. Wie das geht, könnt ihr später im Abschnitt *Fortgeschrittenes Spiel* nachlesen. Eure Decks bestehen aus **Charakteren** und **Ereignissen**.

**Charaktere** sind sowohl die verschiedenen **Mitglieder der beiden Fraktionen** als auch die **Söldner**. Charaktere kämpfen ungern alleine und ziehen daher als **Gruppe** von bis zu 3 Charakteren in den Kampf. Der **vorderste** Charakter deines Decks ist stets der **Anführer** der *Gruppe*.

**Ereignisse** sind Karten, die den Spielern Vorteile verschaffen oder auch unvorhergesehene Überraschungen bereithalten.

Jeder Spieler darf stets sein eigenes Deck durchsehen, aber die Reihenfolge der Karten im Deck dabei nicht verändern. Das Deck des Gegenspielers darf nie durchgesehen werden.

## Aufbau der Charakter-/ Söldnerkarten und der Ereigniskarten

Die Karten sind folgendermaßen aufgebaut:



**A – Fähigkeiten:** Jeder Charakter besitzt 3 Fähigkeiten.


 Segeln     Schießen     Entern

**B – Basiswert:** 2, 3, 4 etc.

**C – Unterstützungswert:** +2, +3, +4 etc.

**D – Trick / Ereignis:** Sondereffekte

**E – Fraktionssymbol**

(auch als Schattensymbol vorhanden )

**F – Gattung / Ereignis**

**G – Level:** hier 2

**H – Name:** hier *Hector Shackleton*

**I – Klasse:** hier *Fiesling* bzw. *Flinke Kämpfer*

**J – Kartenart:** hier *Losspiel-Deck* bzw. *Ereignis*

Jeder Charakter hat 3 **Basiswerte** und 3 **Unterstützungswerte** für die Fähigkeiten **Segeln**, **Schießen** und **Entern**. Ebenso besitzt jeder Charakter einen **Trick**, den er einsetzen darf, wenn er der **Anführer** der *Gruppe* ist, bzw. einen **magischen Trick**, den er als Mitglied einer *Gruppe* einsetzen darf.

Die Ereignisse beschreiben lediglich ihren **Sondereffekt**.

Am Ende dieser Anleitung befindet sich ein Überblick aller Karten.

## AUSMUSTERN UND RETTEN

Bevor es nun losgehen kann, müsst ihr euch noch diese 2 Begriffe einprägen: **Ausmustern** und **Retten**.

Immer wenn diese Anleitung oder eine Karte von **Ausmustern** spricht, müsst ihr eine bestimmte Karte auf die Rückseite drehen und unter das eigene Deck schieben (ganz genau so, wie ihr es bei der Spielvorbereitung mit den vordersten 3 Karten getan habt).

Immer wenn diese Anleitung oder eine Karte von **Retten** spricht, dann durchsucht ihr euer Deck (von oben nach unten) nach der ersten Karte, die *ausgemustert* wurde (also mit der Rückseite zu euch zeigt). Dreht sie wieder auf die Vorderseite zurück. Die Karte bleibt aber an derselben Stelle im Deck, an der ihr sie gefunden habt. Nur wenn ihr mehrere Karten auf einmal rettet, dürft ihr die Reihenfolge dieser Karten ändern.

Wenn ihr eine Ereigniskarte retten würdet, mustert ihr diese Karte sofort wieder aus und schiebt sie mit der Rückseite nach oben unter das Deck. Stattdessen rettet ihr die nächste ausgemusterte Karte in eurem Deck.



# SPIELABLAUF

In **Oddball** spielt ihr mehrere Runden. In jeder Runde führt ihr immer beide gleichzeitig die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

**Schritt 1:** Ereignis durchführen (gegebenenfalls)

**Schritt 2:** Fähigkeit ankündigen – Segeln, Schießen oder Entern

**Schritt 3:** Karten spielen – 1, 2 oder 3 Karten

**Schritt 4:** Ergebnisse auswerten

**Schritt 5:** Auswirkungen abhandeln

Wenn ihr in einer Runde einen **Trick** anwenden wollt, kündigt ihr das dem Gegner an und führt den Trick anschließend durch. Innerhalb einer Runde dürft ihr nur 1 Trick anwenden, außer der Trick erlaubt euch etwas anderes. Details zu allen Tricks findet ihr am Ende der Anleitung.

## SCHRITT 1: EREIGNIS DURCHFÜHREN

Eventuell müsst ihr 1 Ereignis durchführen.

Dazu prüft ihr eure Decks, ob 1 oder mehrere eurer obersten 3 Karten Ereignisse sind.

Finden beide Spieler Ereignisse, oder hat einer von euch mehr als 1, mustert ihr jeweils das oberste Ereignis aus. Wiederholt diesen Vorgang so oft, bis entweder nur noch einer von euch genau 1 Ereignis in den obersten 3 Karten besitzt oder keiner von euch noch Ereignisse findet.

Wenn nun einer von euch **1 Ereignis** in seinen obersten 3 Karten besitzt, legt er das Ereignis zur Seite, und ihr schaut, wer von dem **dazugehörigen Effekt betroffen ist**.

Bei den meisten Ereignissen müsst ihr 1 Fähigkeit miteinander vergleichen. Dazu schaut ihr auf die oberste Karte eures Decks und addiert den Basiswert mit dem Unterstützungswert der entsprechenden Fähigkeit. Abhängig vom Ereignis führt derjenige mit der höheren oder niedrigeren Summe den Effekt nun durch; nur wenn das Ereignis erst später Auswirkungen hat, legt der Spieler die Karte vorerst vor sich ab. Nach Durchführen des Effekts mustert der Spieler das Ereignis aus.

Wenn ihr beide die gleiche Summe erzielt, mustert der Besitzer das Ereignis aus, ohne dass der Effekt durchgeführt wird.

Findet einer von euch nun weitere Ereignisse in seinen obersten 3 Karten, mustert er diese ebenfalls aus.

## **SCHRITT 2: FÄHIGKEIT ANKÜNDIGEN – SEGELN, SCHIESSEN ODER ENTERN**

Ihr fächert eure obersten 3 Karten auf, so dass ihr alle Fähigkeiten und Tricks auf der linken Seite dieser Karten seht. Ihr dürft weitere Karten anschauen, aber nur die obersten 3 Karten spielen.

Der Spieler mit der Karte *Initiative* kündigt an, mit welcher Fähigkeit er kämpfen möchte. Anschließend verkündet der andere Spieler seine Wahl. Ihr dürft beide dieselbe Fähigkeit wählen!

### SCHRITT 3:

#### KARTEN SPIELEN – 1, 2 ODER 3 KARTEN

Ihr müsst nun entscheiden, aus wie vielen Karten eure Gruppe bestehen soll, mit der ihr kämpfen wollt. Die Karten dieser Gruppe gelten anschließend als „gespielt“. Die oberste Karte eures Decks müsst ihr immer spielen. Zusätzlich müsst ihr entscheiden, ob ihr außerdem die zweite Karte oder die dritte spielen möchtet - oder sogar beide oder keine davon. Wenn ihr euch für insgesamt 2 Karten entscheidet, müsst ihr euch erst im *Schritt 4* entscheiden, ob ihr die zweite oder dritte Karte zusammen mit der obersten verwendet!

Wenn ihr einen **Trick** anwendet, der die Anzahl an Karten in eurer Gruppe in dieser Runde begrenzt, müsst ihr das zu Beginn dieses Schritts ankündigen.

Habt ihr euch beide entschieden, zählt der Spieler mit der Initiative bis 3, und auf „3“ streckt ihr gleichzeitig 1, 2 oder 3 Finger aus, entsprechend der Anzahl an Karten, die ihr spielt. Wenn ihr zögert oder keine Finger ausstreckt, spielt ihr ausschließlich die oberste Karte eurer Decks!

#### SCHRITT 4: ERGEBNISSE AUSWERTEN

Ihr vergleicht nun die Angriffswerte der gewählten Fähigkeiten. Dazu addiert ihr den Basiswert der obersten Karte mit dem Unterstützungswert einer oder der beiden folgenden Karten, plus eventuell einem Bonus durch den Trick oder das Ereignis (wenn diese angewendet werden dürfen).

+2  
 +3  
 Tausche d  
 mit der 4.

+2  
 +1  
 MAGIE  
 Unterstütz  
 mit

+2  
 4  
 +2  
 +2  
 gegen  
 1 oder  
 2 Karten

**Basiswert**  
 +  
**Unterstützungswert**  
 +  
**Trick**  
 =  
**Angriffswert**

Der Spieler mit der Initiative muss seinen Angriffswert zuerst verkünden, so dass der zweite darauf noch reagieren kann (wenn er mit 2 Karten angreift und zwischen der zweiten und dritten Karte wählen darf).

Der Spieler **mit dem höheren Angriffswert** gewinnt den Kampf. Bei gleichen Angriffswerten endet der Kampf in einem Unentschieden.

## SCHRITT 5: AUSWIRKUNGEN ABHANDELN

Abhängig vom Kampfausgang müsst ihr nun die folgenden Auswirkungen abhandeln.

### Unentschieden

Bei einem Unentschieden müsst ihr beide lediglich die gespielten Karten ausmustern. Die Karte *Initiative* bleibt bei demselben Spieler, und ihr beginnt eine neue Runde.

## Sieg

Bei einem Sieg müsst ihr beide zunächst die gespielten Karten ausmustern. Außerdem hat die Fähigkeit des siegreichen Spielers eine weitere Auswirkung:

**Segeln:** Der Sieger rettet 2 Karten.

**Schießen:** Der Verlierer mustert 2 Karten aus.

**Entern:** Der Sieger rettet 1 Karte, und der Verlierer mustert 1 Karte aus.

Wenn die gewählten **Tricks** in dieser Runde die **Auswirkung beeinflussen**, müssen sie nun ebenfalls berücksichtigt werden. Dies ist natürlich auch dann der Fall, wenn die gespielte Karte mit dem Trick bereits ausgemustert wurde.

Der Verlierer mustert immer zuerst die gespielten Karten aus, bevor er nun durch die Auswirkungen des Kampfes die folgenden obersten Karten ausmustern muss (falls diese das erfordern).

Nun erhält der Sieger des Kampfes die Karte *Initiative*, und ihr beginnt eine neue Runde.

## SPIELLENDE

Wenn einer von euch beiden am Ende von *Schritt 5* nur noch ausgemusterte Karten auf der Hand hat, gewinnt der andere das Spiel.

Solltet ihr nun beide nur noch ausgemusterte Karten (oder nur noch Ereignisse) auf der Hand haben, wird das Spiel als Unentschieden gewertet.

# DAS FORTGESCHRITTENE SPIEL

Nach einigen Partien mit den Losspiel-Decks könnt ihr die Zusatzkarten **Z** hinzunehmen, um eure Decks selber zusammenzustellen.

Ihr folgt dafür den folgenden Regeln:

- A. Ihr nehmt euch jeder eines der beiden Losspiel-Decks **LD**.
- B. Mit Ausnahme der Söldner dürft ihr nur Charaktere **derselben Fraktion** verwenden.
- C. Um 1 Karte zum Deck hinzuzufügen, müsst ihr 1 oder mehrere Karten **derselben Gattung** entfernen. (Es gibt 6 Gattungen: Kapitän, Gallionsfigur, Mannschaft, Offiziere, Rückhalt und Söldner.)
- D. Wenn ihr Karten der **Gattung Mannschaft** austauscht, müsst ihr zusätzlich dieselbe **Klasse** nehmen (1 Rabauke darf nur gegen 1 oder mehrere andere Rabauken ausgetauscht werden.) Für die anderen Gattungen gilt diese Beschränkung nicht!
- E. Die **Gesamtzahl der Level** an entfernten und hinzugefügten Karten muss gleich sein (Die Qualität der Fraktion muss unverändert bleiben.)
- F. Ihr dürft nur dann mehrere Exemplare derselben Karte im Deck haben, wenn es sich um Karten mit dem Symbol **LD** aus dem Losspiel-Deck handelt.



**Beispiel:** Katharina möchte ihrem Deck mit Weißdrachen 1 Mannschafts-Kanonier mit Level 2 hinzufügen. Sie muss wahlweise 1 Mannschafts-Kanonier mit Level 2 oder 2 Mannschafts-Kanoniere mit Level 1 aus dem Deck entfernen. Wenn sie ihrem Deck 2 Offiziere mit Level 1 hinzufügen möchte, muss sie z. B. lediglich 1 Offizier mit Level 2 einer beliebigen Klasse entfernen.



# TRICKS

Tricks stehen entweder als Text oder einfaches Symbol auf den Karten, so dass sie normalerweise selbsterklärend sind. Im Folgenden erklären wir alle Tricks und deren Anwendung im Detail.

Auf einigen Karten stehen die Tricks sowohl als Text im entsprechenden Feld als auch in der oberen rechten Ecke als Symbol. Dies sind Tricks, deren Effekte zumeist **in der nächsten Runde** angewendet werden.

Außerdem könnt ihr diese Symbole dem Gegner als Beweis zeigen, ohne dass dieser die ganze Karte zu sehen bekommt. Dreht die Karte einfach kurz um und schiebt die Ecke ein wenig über den Kartenstapel.

## GLOSSAR ALLER TRICKS

### Magie & Schatten

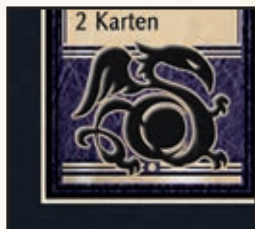
Magische Tricks sind durch das Wort Magie im Trickfeld der Charakterkarten gekennzeichnet; außerdem besitzt das Trickfeld eine andere Hintergrundfarbe im Vergleich zu normalen Tricks.

Wenn eine deiner obersten 3 Karten einen Magischen Trick besitzt, darfst du diesen Trick in der Runde wählen.



In diesem Fall musst du die Karte im *Schritt 3* auch spielen.

Du musst deinem Gegner ankündigen, dass du einen Magischen Trick anwenden möchtest. Zeigt dessen oberste Karte ein Schattensymbol, darfst du den Magischen Trick nicht ausführen. Ansonsten wendest du den Magischen Trick nun an.



Wenn du keinen Magischen Trick anwendest, haben die Schattensymbole keine Auswirkungen.

### **Verhindern (jederzeit)**

Wenn dein Gegner einen Trick anwenden möchte, verhinderst du die Anwendung. Dein Gegner darf in dieser Runde keinen anderen Trick als Ersatz wählen.

### **Nutze den Trick einer der obersten 3 Karten (zu Beginn von Schritt 1)**

Du teilst dem Gegner mit, dass du in dieser Runde den Trick der 2. oder 3. Karte anwenden darfst. Du musst den anderen Trick erst zum entsprechenden Zeitpunkt ankündigen.

### **Ausmustern, um Karten zu retten (am Ende von Schritt 1)**

Du musterst die genannte Karte aus, um sofort die angegebene Anzahl an Karten zu retten.

## Tauschen (am Ende von Schritt 1)

Du darfst die Positionen der im Trick angegebenen Karten miteinander tauschen.

## Spiele 0 Karten (während Schritt 3)

In Schritt 3 zeigst du auf euer Kommando 0 Finger, so dass dein Angriffswert 0 beträgt. Du musst nur dann Karten ausmustern, wenn dein Gegner den Kampf mit Schießen oder Entern gewinnt.

## Initiative (während Schritt 4)

Du darfst den Trick nur anwenden, wenn du die Initiative besitzt.

## Unterstützung (während Schritt 4)

Unterstütze  mit  oder  / etc.

Wenn du mit der genannten Fähigkeit angreifst und 2 oder 3 Karten spielst, darfst du für die zweite bzw. dritte Karte jeweils wählen, welchen Unterstützungswert du verwendest. Du darfst bei beiden zusätzlichen Karten die gleiche Fähigkeit oder jeweils verschiedene Fähigkeiten zur Unterstützung wählen.

## Zusätzlicher Bonus (während Schritt 4)

+3  / +3  / +3 

Du addierst +3 zum gewählten Angriffswert.

## **Zusätzlicher Bonus gegen 1 oder 2 Karten (während Schritt 4)**

**+2  gegen 1 oder 2 Karten / etc.**


Du addierst +2 zum gewählten Angriffswert, wenn dein Gegner nur mit 1 oder 2 Karten angreift.

## **Zusätzlicher Bonus gegen Fähigkeiten (während Schritt 4)**

**+3  gegen  /  / etc.**

Du addierst +3 zum gewählten Angriffswert, wenn der Gegner eine der anderen Fähigkeiten gewählt hat.

## **Verteidigungsbonus (am Ende von Schritt 4)**

**Verteidigung +3  gegen  /  / etc.**

Wenn du die Runde verlierst, addierst du +3 zum gewählten Angriffswert, wenn der Gegner eine der anderen Fähigkeiten gewählt hat. Wenn dein Angriffswert nun höher als der des Gegners ist, zählt die Runde als Unentschieden.

## **Erobern (während Schritt 5)**

Um 1 Karte zu erobern, ignoriert ihr in *Schritt 5* die normalen Auswirkungen des Kampfes, so dass kein Spieler Karten ausmustert oder rettet. Stattdessen nimmst du die im Trick genannte Karte deines Gegners und legst sie entweder als gerettete Karte an die entsprechende Stelle deines Decks oder zuoberst auf dein Deck, um sie in der nächsten Runde zu spielen.

## **Spiele 0 Karten, und Gegner mustert 1 Karte aus (während Schritt 5)**

Da du in *Schritt 3* keine Karten spielst, gewinnt dein Gegner den Kampf. Ihr handelt die normalen Auswirkungen des Kampfs ab, aber dein Gegner muss auch 1 Karte ausmustern.

## **Schützen (während Schritt 5)**

Um 1 Karte zu schützen, wählst du entweder deine zweite oder dritte gespielte Karte und legst sie zuoberst auf dein Deck, um sie in der nächsten Runde erneut zu spielen. Du darfst niemals eine Karte schützen, die selber den Trick *Schützen* besitzt. Wenn du als Verlierer der Runde weitere Karten ausmustern musst, behältst du die geschützte Karte und musterst die darunter folgenden Karten aus.

## **Sieg (während Schritt 5)**

Du darfst den Trick nur anwenden, wenn du die Runde gewinnst. Wenn hinter dem Wort „Sieg“ ein Symbol folgt, musst du mit der entsprechenden Fähigkeit gewinnen, um den Trick anwenden zu dürfen.

## **Verlierer (während Schritt 5)**

Du darfst den Trick nur anwenden, wenn du die Runde verlierst. Wenn hinter dem Wort „Verlierer“ ein Symbol folgt, musst du mit der entsprechenden Fähigkeit verlieren, um den Trick anwenden zu dürfen.

## Wähle die Siegauswirkung (während Schritt 5)




Unabhängig davon, ob du siegst oder verlierst, wählst du eine der 3 Auswirkungen auf den Kampf (für Segeln, Schießen oder Entern), die anschließend entsprechend angewendet wird.

## Nächste Runde ...

Du wendest den Trick erst in der folgenden Runde an, zusätzlich zu dem Trick, den du in der folgenden Runde wählen darfst.

Wenn du die Karte in *Schritt 5* ausmusterst, legst du sie zur Erinnerung mit der Vorderseite nach oben unter dein Deck und schiebst die Ecke ein wenig über den Kartenstapel hinaus, um das Symbol zu sehen. Nachdem du den Trick angewendet hast, drehst du die Karte wie alle gewöhnlichen ausgemusterten Karten auf die Rückseite.

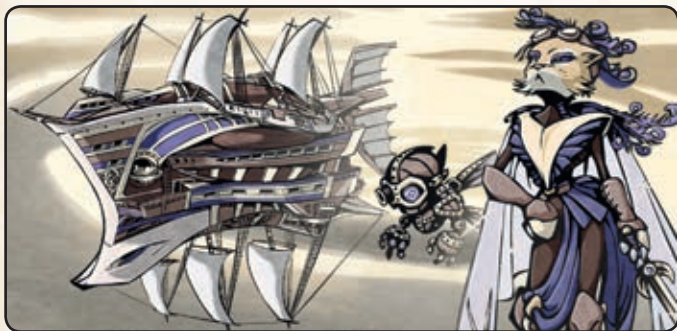
Diese Tricks müssen in folgenden Schritten angewendet werden:

- ... Tauschen (Zu Beginn von Schritt 1)
- ... Gegner erhält die Initiative (Am Ende von Schritt 1)
- ... Wähle Fähigkeit, die der Gegner nicht spielen darf (Zu Beginn von Schritt 2)
- ... Gegner darf nur 2 Karten spielen (Zu Beginn von Schritt 3)
- ... +3  / +3  / +3  (während Schritt 4)

# WEISSDRACHEN

**Beste Fähigkeit:** Schießen

**Zweitbeste Fähigkeit:** Entern



Das mächtige Imperium der Weißdrachen regiert die einst zerstrittenen Königreiche vom Erzthron. Ihre Armeen und Flotten achten auf die Einhaltung der Gesetze und schützen die Handelsrouten vor hinterlistigen Gaunern und Schmugglern.

Ehrenhafte Offiziere aus rivalisierenden Häusern treten mit ihren abgehärteten Mannschaften aus allen Regionen des großen reiches in den Dienst des Imperiums.

Somit sind die Weißdrachen berühmt für ihre Taktik „Erst schießen, danach fragen“.

# Piraten

**Beste Fähigkeit:** Segeln

**Zweitbeste Fähigkeit:** Entern



Die Piraten sind ein beständiger Dorn in der Seite der Weißdrachen. Sie transportieren nicht nur verbannte Güter wie Mäusespeck oder Königliche Reliquien, sondern drücken sich gleichzeitig noch vor Steuern und anderen unnötigen Abgaben.

Vertriebene und Rebellen schließen sich dem Piratenbanner an, um die Segel der Unzufriedenen weiterhin zu hissen.

Somit sind die Piraten berühmt für ihre Taktik „Erst ausweichen, danach Fragen beantworten“.

# impressum

**Autor:** Nigel Pyne

**Illustration:** Lloyd Ash Pyne

**Grafikdesign:** Deb Pyne

**Deutsche Ausgabe**

**Satz und Layout:** Ralf Berszuck

**Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland, unter der Lizenz von Maverick Muse Ltd.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur  
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



*Wir machen Spaß!*  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**





## Legendäre Krieger

Wenn das Böse erwacht,  
verbünden sich sieben  
Helden, um es zu besiegen!

Die Prophezeiung von Kear warnt uns schon lange vor der Rückkehr von Maedoc, dem Zerstörer. Sie berichtet auch von sieben Helden, die durch das Schicksal miteinander verbunden sind, um ihn zu vernichten.

In *Seventh Hero* rekrutierst du wandernde Helden, um die wahren Sieben zu finden. Der erste Spieler, der 6 verschiedene Helden der Prophezeiung besitzt, gewinnt das Spiel.

**Inhalt:** 77 Spielkarten,  
5 Übersichtskarten, 1 Spielanleitung



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Spiele

# Eine Runde

**Schritt 1:** Ereignis durchführen

**Schritt 2:** Fähigkeit ankündigen –  
Segeln, Schießen oder Entern

**Schritt 3:** Karten spielen – 1, 2 oder 3 Karten

**Schritt 4:** Ergebnisse auswerten

**Schritt 5:** Auswirkungen abhandeln

## Sieg-Auswirkungen

**Segeln:** Der Sieger rettet 2 Karten.

**Schießen:** Der Verlierer mustert 2 Karten aus.

**Entern:** Der Sieger rettet 1 Karte, und der  
Verlierer mustert 1 Karte aus.

**Unentschieden:** Keine Sieg-Auswirkungen.  
Gespielte Karten ausmustern und neue  
Runde beginnen.