

SEVERTON



Spielregeln



Severton ist ein kooperatives Brettspiel, frei nach dem beliebten Roman von Jaroslav Foglar. Ihr folgt den Spuren der „Schnellen Pfeile“ – einem Club von fünf jungen Freunden – die sich in die gefährlichen Straßen von Severton wagen. Eure Aufgaben führen euch durch versteckte Kellergänge und geheime Gärten, wo ihr Hinweisen folgt, um den mysteriösen „gefangenen Igel“ zu finden, Verbündete zu befreien und zusammen mit dem rätselhaften Scirocco über die Dächer zu streifen. Dabei müsst ihr den wachsamem Augen der umherstreifenden Vonts-Patrouillen entgehen.

Entscheidet klug, um euren Erfolg zu sichern. Teilt ihr euch auf, um möglichst unauffällig verschiedene Gegenden gleichzeitig zu erkunden? Oder schließt ihr euch lieber enger zusammen, um Schutz in der Gemeinschaft zu suchen? Eine größere Gruppe bietet zwar mehr Sicherheit bei Konfrontationen mit den Vonts, aber solche Begegnungen verzögern auch das Erreichen eurer eigentlichen Ziele. Die Zeit drängt. Ihr müsst eure Aufgaben erfüllen, bevor Unruhe Severton erschüttern und den gesamten Bezirk in ein Pulverfass aus Chaos verwandeln.



Statt die Spielregel zu lesen oder ergänzend dazu, könnt ihr euch auch das englische Tutorial ansehen!

Spielmaterial



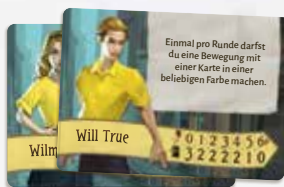
1 Spielplan



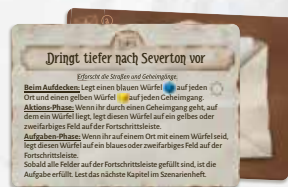
5 Fortschrittstableaus, die jeweils aus 2 Hälften zusammengesetzt werden.



72 Aktions-Karten



7 Charakter-Karten



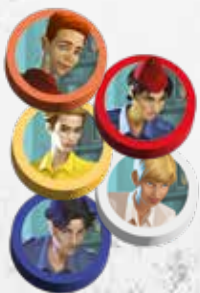
5 Aufgaben-Karten für Szenario 1



21 Vonts-Gruppen-Karten



60 Vonts-Bewegungs-Karten



5 Charakter-Marker aus Holz



1 Unruhe-Marker aus Holz



1 Schnelle-Pfeile-Marker aus Holz



6 Vont-Marker aus Holz



20 Ortsplättchen



5 Schlossplättchen



2 Extrakartenplättchen



4 Szenarioumschläge
(der Inhalt dieser Umschläge ist
im Szenarienheft aufgeführt)



1 Szenarienheft



1 Spielregel



1 Chronikbogen



15 Aufgabenwürfel
aus Holz



1 Spielphasen-
Marker aus Holz

Spielübersicht

DIE 5 SZENARIEN

Das Spiel enthält fünf Szenarien . Die Szenarien basieren auf der Romanvorlage erzählen aber keine lineare Geschichte. Jedes Szenario stellt ein eigenständiges Abenteuer dar. In den Szenarioumschlägen findet ihr neues Material und die meisten Szenarien führen neue Spielmechaniken ein. Ihr könnt die einzelnen Szenarien beliebig oft wiederholen.

Die Szenarien sind so aufgebaut, dass ihr nach und nach dazulernt. Nachdem ihr ein Szenario abgeschlossen habt, könnt ihr es entweder erneut spielen oder das nächste Szenario freischalten, um neue Spielelemente zu entdecken. Die Spielmaterialien jedes Szenarios sind im Szenarienheft aufgelistet und erklärt, falls ihr sie wieder aussortieren wollt.

SPIELZIEL

In diesem kooperativen Spiel arbeitet ihr alle zusammen und gewinnt oder verliert gemeinsam. Einzelne Regeln unterscheiden sich von Szenario zu Szenario, aber das generelle Ziel bleibt immer dieselbe: Erledigt alle Aufgaben des Szenarios, bevor die Unruhe in Severton zu sehr ansteigt und es zu gefährlich wird, sich dort aufzuhalten.

ANZAHL DER PERSONEN

Unabhängig davon mit wie vielen Personen ihr spielt, sind immer alle fünf Charaktere der Geschichte auf dem Plan. Wie ihr, stehen auch die „Schnellen Pfeile“ alle anstehenden Gefahren immer gemeinsam durch.

- Bei fünf Personen übernimmt jede einen Charakter.
- Mit vier Personen ist das Spiel genauso spannend. Dabei übernimmt jedoch eine Person einen Doppelcharakter , der 2 Charaktere der Geschichte auf einer Charakter-Karte vereint. Diese beiden Charaktere bleiben das ganze Spiel über zusammen und handeln meist wie eine Person.
- Mit weniger als vier Personen nutzt ihr ebenfalls (nur) einen Doppelcharakter . Sucht euch alle einen

Charakter aus. Die übriggebliebenen Charakterkarten bleiben offen auf dem Tisch liegen. Ihr entscheidet alle gemeinsam über deren Aktionen.

- Du kannst Severton auch ganz alleine spielen. In diesem Fall hast du die Wahl, ob du mit einem Doppelcharakter und 3 Einzelcharakteren oder mit 5 Einzelcharakteren spielst.

Besondere Regeln für das Spiel mit weniger als 5 Personen sind in dieser Spielregel orangefarben hervorgehoben. Wir nennen diese Spiele ab jetzt „Doppelcharakter-Spiele“, also Spiele, in denen eine Doppelcharakter-Karte vorkommt.

Hinweis: Jede Charakter-Karte hat zwei Seiten mit jeweils einer männlichen und einer weiblichen Version des Charakters. Es bleibt voll und ganz euch überlassen, welche Seite ihr spielen wollt. Beide Geschlechter haben die selben Fähigkeiten und sind absolut gleichwertig. Wieso sollte es auch anders sein?

ORGANISATION DER SPIELREGEL



Diese Spielregel enthält alle Grundregeln und den Aufbau für das erste Szenario. Diese Regeln bleiben für das gesamte Spiel bestehen.


Im Kapitel *Zusätzliche Spielkonzepte* (Seiten 16–23) findet ihr auch die Regeln, die nach und nach in bestimmten Szenarien dazukommen und ab dem jeweiligen Szenario gültig bleiben. Das Szenarienbuch weist euch immer darauf hin, welche neuen Teile der Regel ihr vor dem Spielen eines Szenarios lesen solltet.

Auf diese Weise könnt ihr alle Regeln, sowohl Grundregeln als auch die Regeln für bestimmte Szenarien, jederzeit in diesem Heft nachschlagen.

Einzelne Regeln sind in bestimmten Szenarien leicht abgeändert. Diese Änderungen sind in dieser Spielregel blau hervorgehoben.

Spielaufbau

- ① Legt den **Spielplan** so auf den Tisch, dass alle ihn gut einsehen und erreichen können.
- ② Legt **1 Schlossplättchen** auf jeden der fünf Geheimgänge. Geheimgänge sind auf dem Spielplan durch violette Linien dargestellt.
- ③ Legt alle **5 Charakter-Marker** auf Ort ①. Hier beginnen die Charaktere ihre Reise nach Severton. Die Orte ① und ② sind durch die Partition Street verbunden, welche die Grenze von Severton und dem Rest der Stadt darstellt.
- ④ Nehmt die **2 zusammengehörigen Hälften des Fortschrittstableaus**. Ihr verwendet immer die beiden Teile, die das Symbol  des aktuellen Szenarios zeigen. Für das erste Spiel verwendet ihr also die Teile mit diesem Symbol . (Beachtet bitte, dass im Bild die Leiste für Szenario 4 abgebildet ist.)

- ⑤ Jedes **Fortschrittstableau hat zwei Seiten**. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels verändern, indem ihr die beiden Teile (einzeln oder getrennt) umdreht: Je mehr Sterne  das Tableau zeigt, desto größer ist eure Herausforderung.

Beginnt am besten mit 1 Stern. Falls ihr für den Einstieg ein einfacheres Spiel wünscht, könnt ihr auch mit 0 Sternen spielen. 2 Sterne sind für erfahrene Spieler, die auch Niederlagen gut wegstecken. 3 Sterne erfordern eine gute Strategie und etwas Glück. Das solltet ihr erst wagen, wenn ihr etwas Erfahrung gesammelt habt.

- ⑥ Die rechte Leiste mit den dunklen Feldern auf dem Fortschrittstableau ist die **Unruhe-Leiste**. Legt den **Unruhe-Marker** (mit der gelben Blume, dem Symbol der Vonts) auf das unterste Feld der Unruhe-Leiste. Wenn der Unruhe-Marker das oberste Feld der Leiste erreicht, endet das Spiel mit einer Niederlage.
- ⑦ Die linke Leiste auf dem Fortschrittstableau ist die **Fortschrittsleiste**. Ist dort eine Leiste mit hellen Feldern, wie bei den Vonts zu sehen, stellt ihr den **Schnelle-Pfeile-Marker** (mit der Club-Flagge) auf das unterste Feld. Erreicht ihr mit

dem Schnelle-Pfeile-Marker das oberste Feld, endet das Spiel mit einem Erfolg.

In den Szenarien 1 und 3 ist links keine Leiste, sondern ihr nutzt Ablagefelder für Würfel oder Plättchen. In diesen Szenarien zeigt ihr euren Fortschritt auf eine andere Art an. Legt den Schnelle-Pfeile-Marker zurück in die Schachtel.

- ⑧ Im linken Bereich des Spielplans legt ihr später die **Vonts-Gruppen-Karten** und die **Vonts-Bewegungs-Karten** aus. Mischt beide Stapel getrennt voneinander gut durch und legt beide verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder.
- ⑨ Auf dem untersten Feld der Unruhe-Leiste seht ihr, welche Vonts-Gruppen zu Beginn des Spiels aktiv sind. Nehmt die **Vonts-Marker mit passenden Buchstaben** und stellt sie auf die Felder mit diesem Buchstaben. Dies sind die aktiven Vonts-Gruppen. Legt die übrigen Vonts-Marker neben dem Spielplan bereit.





Dann legt ihr neben jede aktive Vonts-Gruppe **verdeckt** jeweils eine Vonts-Bewegungs-Karte (links) und eine Vonts-Gruppenkarte (rechts). Zieht beide Karten von den jeweiligen Stapeln, ohne sie anzusehen.

- ⑩ Sortiert die **Ortsplättchen** nach ihrer Form. Mischt sie getrennt und legt sie als verdeckte Stapel auf die Felder rechts unten auf dem Spielplan.
- ⑪ Bestimmt nun die Startorte für die aktiven Vonts-Gruppen. Deckt dazu das oberste Ortsplättchen, in der Form des Buchstabenfelds der jeweiligen Gruppe, auf. Stellt den Vonts-Marker auf den gezogenen Ort und legt dann das Ortsplättchen offen auf das passende Ablagefeld.

Die Form unter Vonts-Gruppe A ist ein Stern. Deckt das oberste sternförmige Plättchen auf. Es zeigt die 4. Ihr stellt die Vonts-Gruppe A also auf den Ort 4. Genau so verfährt ihr für alle aktiven Vonts-Gruppen.


- ⑫ Im Spiel mit fünf Personen: Legt **5 Charakter-Karten**, die jeweils einen Charakter zeigen, aus. Legt die Doppelkarten „Redcap + Fleetfoot“ oder „Henry/Henriette Hoy + Jerry/Jeri Blizzard“ zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nur bei weniger Personen. Wählt nun alle jeweils eine Charakter-Karte und legt diese vor euch ab.

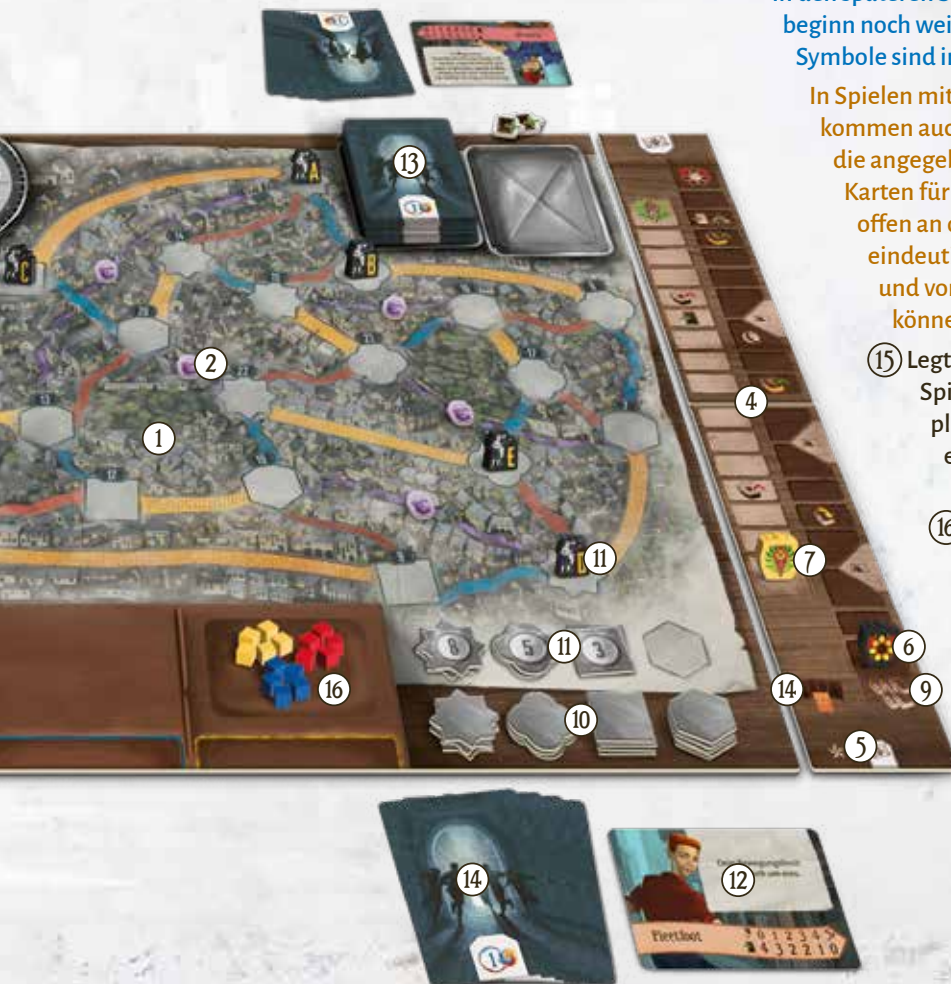
Im Spiel mit 1–4 Personen nehmt ihr **entweder** die Karten „Redcap + Fleetfoot“ oder „Henry/Henriette Hoy + Jerry/Jeri Blizzard“ aus dem Spiel und ersetzt sie durch die passende Doppelcharakter-Karte . Ihr dürft frei wählen, welche beiden Charaktere ihr gegen den Doppelcharakter austauscht; ihr dürft aber **immer nur 1 Doppelcharakter** in jedem Spiel verwenden. So stehen immer 4 Charakter-Karten zur Auswahl. Bei 2–3 Personen, bleiben also 1 oder 2 Charakter-Karten übrig. Diese Charaktere nehmen trotzdem am Spiel teil und werden genau so behandelt, als würden sie von einer Person am Tisch gespielt. Sie haben ihre eigenen Handkarten und dürfen auch nur diese für ihre Aktionen nutzen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass alle Personen gemeinsam entscheiden, welche Aktionen diese Charaktere ausführen.

- ⑬ Mischt nun die **72 Aktions-Karten** gut durch und legt sie als verdeckten Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz rechts oben auf dem Spielplan. Daneben legt ihr die 2 Extrakartenplättchen . In benötigt sie nur in bestimmten Szenarien.
- ⑭ Die Symbole links unten auf dem Fortschrittstabeau zeigen die Startausstattung jedes Charakters. In Szenario 1 zeigt das Tableau 4 Aktions-Karten. Verteilt also verdeckt **4 Aktions-Karten** an jede Person.

In den späteren Szenarien erhaltet ihr bei Spielbeginn noch weitere Karten. Die Bedeutungen der Symbole sind im Szenarienheft beschrieben.

In Spielen mit weniger als 4 Personen bekommen auch die gemeinsamen Charaktere die angegebene Startausstattung. Legt die Karten für die gemeinsamen Charaktere offen an die Charakter-Karte, so dass sie eindeutig diesem Charakter zugeordnet und von allen Personen gesehen werden können.

- ⑮ Legt den Spielphasen-Marker auf den Spielphasen-Kompass auf dem Spielplan, und zwar auf das Feld, das mit einem roten Pfeil markiert ist – die Aktions-Phase .
- ⑯ Legt die 15 Aufgabenwürfel (5 rote, 5 blaue und 5 gelbe) wie abgebildet auf den Spielplan.
- ⑰ Als letzten Schritt der Spielvorbereitung bildet ihr einen Aufgabenstapel. Wie das genau abläuft, unterscheidet sich von Szenario zu Szenario und wird jeweils im Szenarienheft beschrieben.



Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 7 Phasen unterteilt. Die einzelnen Phasen sind auf dem Spielphasen-Kompass dargestellt:

1. Aktions-Phase
2. Vonts-Phase
3. Aufgaben-Phase
4. Unruhe-Phase
5. Vonts organisieren
6. Charaktere organisieren
7. Neue Aufgaben



Ihr beginnt das Spiel immer mit der Aktions-Phase. Nach jeder Phase rückt ihr den Spielphasen-Marker um ein Segment im Uhrzeigersinn weiter und führt dann diese Phase aus. Diesen Kreislauf führt ihr so lange fort, bis ihr das Spiel entweder mit einer Niederlage oder einem Erfolg beendet.

1. AKTIONSPHASE

In der Aktions-Phase bewegt ihr die Charaktere mit Aktions-Karten durch Severton und erkundet eure Umgebung und ihre Bewohner. Wie die Schnellen Pfeile arbeitet ihr dabei als Team zusammen. Sprecht euch also zunächst ab und führt dann eure Aktionen aus.

Ablauf der Aktions-Phase

Ihr dürft eure Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und dabei auch zwischen den Charakteren hin und her wechseln. So könnt ihr auch komplexere Situationen meistern, in denen zuerst ein Charakter eine Aktion ausführt, dann andere Charaktere am Zug sind und danach der ursprüngliche Charakter weitere Aktionen ausführt.

Denkt immer daran, dass ihr auch Aktionen mit den gemeinsamen Charakteren ausführen dürft.

Die Aktions-Phase endet, wenn ihr mit keinem der Charaktere weitere Aktionen ausführen könnt oder wollt. Danach bewegt ihr den Spielphasen-Marker auf die nächste Phase im Uhrzeigersinn – die Vonts-Phase.

Tipp: Die Freiheit, Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen, eröffnet zahlreiche taktische Möglichkeiten. Diese Freiheit kann jedoch auch dazu führen, dass das Spiel ins Stocken gerät, weil nicht immer eindeutig klar ist, wer als nächstes handeln soll. In solchen Fällen kann es durchaus sinnvoll sein, wenn ihr euch auf eine Spielreihenfolge einigt, bis ihr etwas besser mit dem Spiel vertraut seid.

Aktions-Karten

Um eine Aktion mit einem Charakter auszuführen, müsst ihr immer eine Aktions-Karte aus dem Vorrat des jeweiligen Charakters ausspielen. Ihr dürft eure Handkarten nicht untereinander tauschen.

Ihr entscheidet gemeinsam über die Aktionen der all-gemeinen Charaktere und dürft für diese Aktionen auch nur diejenigen Karten ausspielen, die offen neben der jeweiligen Charakterkarte liegen.

Legt eure ausgespielten Aktionskarten offen auf das Feld neben dem Nachziehstapel.



Die Charaktere können 2 verschiedene Aktionen ausführen: **Bewegung** und **Erkunden**. Für diese Aktionen müsst ihr nur die Farbe der Karte (Blau, Rot, Gelb, Violett) beachten. Das kleine Pfeilsymbol und die Hintergrundfarbe sind dabei immer identisch. Die graue Karte mit dem 4farbigen Pfeilsymbol ist eine Jokerkarte, die ihr als jede der 4 Farben nutzen könnt.

Um euch über einen Weg von einem Ort zu einem benachbarten Ort zu **bewegen**, müsst ihr eine Karte in der Farbe des Weges ausspielen.



Violette und Jokerkarten zeigen immer eine **Taschenlampe**. Das bedeutet, dass ihr diese Karten auch nutzen könnt, um die Aktion **Erkunden** auszuführen.

Die Symbole mit den Zahlenwerten links oben auf der Karte benötigt ihr erst später, wenn ihr gegnerischen Gruppen begegnet oder bestimmte Aufgaben erfüllen müsst. Wie das funktioniert, erklären wir etwas später.

Bewegung

Der Spielplan zeigt eine Karte von Severton. Die Orte, an denen ihr euch aufhalten könnt, sind von 1 bis 22 durchnummeriert und durch Wege miteinander verbunden: Straßen (breite gelbe Linien), verwinkelte Gassen (schmale rote Linien), steile Treppen (blaue Zickzack-Linien) und Geheimgänge (violette Linien).

Du darfst einen Charakter entlang eines Weges zu einem benachbarten Ort bewegen. Du kündigst an, welchen

Weg du nutzen möchtest und spielst dann eine Aktionskarte in der passenden Farbe (oder eine Jokerkarte) aus. Dabei gibt es 2 Besonderheiten:



Geheimgänge (Violett): Alle Geheimgänge sind zu Beginn jedes Spiels verschlossen. **So lange das Schloss auf einem Geheimgang liegt, dürft ihr diesen nicht nutzen.** Um das Schloss zu entfernen, müsst ihr den Geheimgang zuerst erkunden. (Wie das geht, erklären wir gleich.)

Gemeinsame Bewegung: Wenn ein Charakter eine Bewegung ankündigt, darf jeder andere Charakter am selben Ort sagen: „Ich komme mit“. Jeder Charakter, der mitkommt, muss ebenfalls eine Aktionskarte ausspielen. Diese Aktionskarte darf allerdings eine beliebige Farbe haben (nicht zwingend die Farbe des Weges). Ihr bewegt euch also gleichzeitig als Gruppe an den benachbarten Ort.

Wenn du einen Doppelcharakter bewegst, bewegst du immer beide Charakter-Marker zusammen. Du musst aber nur eine Karte ausspielen.

Denkt immer aus der Sicht der Charaktere: Sie sehen den Straßenplan nicht so klar wie ihr aus der Vogelperspektive. Stattdessen stehen sie an einem ihnen unbekanntem Ort, umgeben von dunklen Gebäuden. Sie wissen vielleicht, dass es in der Nähe Treppen gibt, können diese aber nicht finden, was dadurch angedeutet wird, dass sie keine blaue Karte haben. Wenn mehrere Charaktere anwesend sind, steigt die Chance, diese Treppen zu finden (da einer der Charaktere möglicherweise die richtige Farbkarte hat). Ein Charakter kann dann flüstern „Hier entlang, folgt mir!“, worauf die anderen ihm folgen können, indem sie eine beliebige Karte abwerfen. Die Bewegung als Gruppe bietet daher einen Vorteil bei der Fortbewegung durch Severton, aber so sind die Charaktere auch leichter zu entdecken und die Wahrscheinlichkeit ist höher, die Aufmerksamkeit der Vonts auf die Gruppe zu lenken (mehr dazu später).




Beispiel: Fleetfoot möchte sich durch die rote Gasse bewegen und muss dafür eine rote Aktions-Karte ausspielen. Redcap möchte ebenfalls an diesen Ort und darf eine beliebige Karte ausspielen, um mitzukommen.

Egal, ob allein oder in einer Gruppe, jeder Charakter darf maximal zwei Bewegungen während einer Aktions-Phase ausführen. Diese Bewegungen können unabhängig voneinander ausgeführt werden, als eine Einzelbewegung und eine Gruppenbewegung (in beliebiger Reihenfolge), oder beide Bewegungen können mit derselben oder mit verschiedenen Gruppen ausgeführt werden.

Es ist völlig in Ordnung, nur eine Bewegung oder gar keine Bewegung zu machen – das Warten und Aufsparen von Karten erweist sich oft als taktisch klug.

Obwohl es in der Regel leicht ist, die Bewegungen eurer Charaktere im Blick zu behalten, kann es hilfreich sein, die für die Bewegung verwendeten Karten zur Erinnerung neben eure Charakter-Karte zu legen. Das ist besonders bei Spielen mit weniger Personen sinnvoll, bei denen gemeinsam gespielte Charaktere im Spiel sind.


Erkunden


Ihr könnt erkunden, indem ihr eine Karte mit Erkundungssymbol  ausspielt – damit ihr das nicht vergesst, zeigen diese Karten ein Taschenlampensymbol. Erkunden zählt nicht als Bewegung, also könnt ihr zusätzlich zu euren zwei normalen Bewegungen so oft erkunden, wie ihr wollt (solange ihr die richtigen Karten habt).



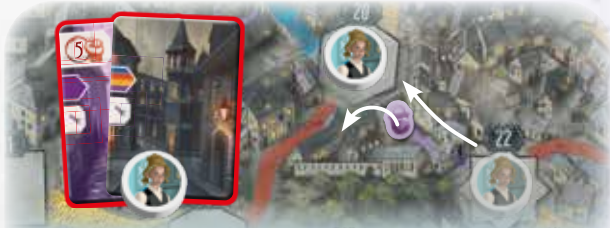
Wenn ihr erkundet, könnt ihr zwei verschiedene Effekte erzielen:



a. Einen Geheimgang entdecken

Geheimgänge (violette Wege) sind zu Beginn jedes Szenarios verschlossen . Das bedeutet, dass die Charaktere die Geheimgänge noch nicht kennen und folglich auch nicht nutzen dürfen.

Um einen Geheimgang zu entdecken, muss dein Charakter an einem der Ausgänge des Geheimgangs stehen. Wirf eine Karte mit  ab und entferne das Schlossplättchen – der Weg ist nun für den Rest des Szenarios freigeschaltet.


Sobald der Geheimgang geöffnet wurde, dürfen alle Charaktere ihn wie jeden anderen Weg nutzen. Du darfst einen Geheimgang in der selben Runde nutzen, in der du (oder ein anderer Charakter) ihn erkundet hast. Erkunden und Bewegen sind aber 2 getrennte Aktionen. Du musst also 2 Aktions-Karten dafür ausspielen.




Beispiel: Henriette steht an Ort  und möchte nach . Beide Orte sind durch einen verschlossenen Geheimgang verbunden. Henriette muss also zuerst das Schloss entfernen. Sie muss zunächst eine Karte ausspielen, um den Geheimgang zu erkunden und eine zweite Karte, um sich durch den Geheimgang zu bewegen. Sie benötigt dafür also 2 violette (oder Joker-) Karten.

Außerdem zählen geöffnete Geheimgänge immer als normale Wege, wenn ihr Entfernungen abmessen oder „benachbarte“ Orte bestimmen müsst.

b. Die Vonts auskundschaften

Ihr könnt auch Vonts auszukundschaften, um Informationen über eure Gegner zu sammeln. Benenne dazu eine Vonts-Gruppe, die sich **höchstens 2 Schritte von deinem Charakter entfernt** befindet. Spiele dann eine Karte mit einem  aus und decke beide Vonts-Karten (Gruppen- und Bewegungs-Karte) links und rechts vom Buchstabenfeld der Gruppe auf dem Spielplan auf. (Lagen bereits eine oder beide Karten offen, so bleiben diese offen liegen.)



Beispiel: Wilma  kann Vont-Gruppe A (einen Schritt entfernt) oder Vont-Gruppe C (zwei Schritte entfernt) auskundschaften. Vont-Gruppe B ist zwar nur 2 Schritte entfernt, der Geheimgang ist aber noch verschlossen und Wilma kann ihn nicht nutzen. Vont-Gruppe D ist 3 Schritte entfernt und damit außerhalb ihrer Reichweite.

Das Auskundschaften selbst hat zwar keine unmittelbaren Auswirkungen, aber die dabei gesammelten Informationen – vor allem über die Fähigkeiten der Gruppe und ihre geplante Bewegung für die aktuelle Runde – sind entscheidend für eure Spielstrategie.

Hinweis: Normalerweise werdet ihr die Vonts am Anfang der Aktions-Phase auskundschaften und eure Pläne entsprechend anpassen. Manchmal, wenn weit entfernte Vonts euch Sorgen bereiten, kann es sinnvoll sein, dass ein Charakter sich näher heranbewegt, um sie auszukundschaften. Anhand der neuen Informationen entscheiden die anderen dann, ob sie dem Charakter folgen wollen oder nicht. Denkt aber daran: In diesem Fall können die anderen nicht einfach sagen „Ich komme mit“, sondern einer von ihnen muss die Karte in der richtigen Farbe ausspielen, da es sich um eine separate Bewegung handelt.

Gleiche Karten

Du darfst immer **drei gleichfarbige Karten** als Joker nutzen. Du darfst diesen Joker für eine Bewegung oder zum Erkunden nutzen. Dies kostet dich zwar viele Handkarten, in bestimmten Situationen kann es jedoch nötig sein, um ein bestimmtes Ziel rechtzeitig zu erreichen.

Severton ist ein Spiel, bei dem ihr euch gut abstimmen müsst. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsstufen müsst ihr euer Spiel gut koordinieren, um zu gewinnen. Ihr dürft und sollt also Informationen und Ideen untereinander austauschen. Wir empfehlen euch aber trotzdem, mit verdeckten Karten zu spielen. Ihr dürft sagen, welche Farben oder Symbole ihr habt, aber zeigt eure Karten nicht offen her, damit niemand am Tisch die Kontrolle über die gesamte Runde übernimmt.

Charakter-Fähigkeiten

Charaktere haben besondere Fähigkeiten, die normalerweise in der Aktions-Phase verwendet werden können. (Ausnahme: Henry/Henriette Hoys Fähigkeit kann entweder in der Aktions-Phase oder in der Vonts-Phase eingesetzt werden.) Die Fähigkeiten sind auf der Charakter-Karte beschrieben und können einmal pro Runde verwendet werden. Für einen besseren Überblick könnt ihr die Charakter-Fähigkeitskarte nach ihrer Verwendung in dieser Runde leicht drehen.

Das ist besonders hilfreich bei gemeinsam gespielten Charakteren, die nicht von einer einzelnen Person kontrolliert werden.

Hinweis: Die Fähigkeit von Redcap bezieht sich auf das Erkunden und umfasst sowohl das Öffnen von Geheimgängen als auch das Auskundschaften von Vonts. Redcap kann sogar Geheimgänge erkunden, wenn er/sie ein Feld vom Eingang entfernt ist.

2. VONTS-PHASE

In der Vonts-Phase führen die Vonts-Gruppen ihre geplanten Aktionen aus. Die Vonts-Gruppen handeln dabei in alphabetischer Reihenfolge (von Gruppe A bis zur letzten eingesetzten Gruppe):

1. **Deckt die Vonts-Bewegungs-Karte** für die aktuelle Gruppe auf, falls sie nicht schon bei früheren Aktionen aufgedeckt wurde. (Deckt nur die Karte links vom jeweiligen Buchstabenfeld auf. Die rechte Karte bleibt verdeckt.)
2. **Führt die Bewegung aus**, die auf der Vonts-Bewegungs-Karte angezeigt wird.
3. **Legt die Karte ab**, um anzuzeigen, dass die Bewegung abgeschlossen ist.

Die Vonts-Bewegungs-Karte zeigt an, wohin sich die Gruppe in dieser Runde bewegen will. Vonts bewegen sich wie die Spieler über Wege. Mit manchen Karten können sie auch violette Geheimgänge benutzen. Vonts dürfen dabei auch Geheimgänge nutzen, auf denen ein Schlossplättchen liegt – sie kennen sich in Severton bestens aus.

Eine Vonts-Gruppe beendet ihre Bewegung niemals auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Vonts-Gruppe steht. Eine Gruppe kann zwar einen Ort passieren, der von einer anderen Gruppe besetzt ist, muss ihre Bewegung aber auf einem unbesetzten Ort beenden.

Wenn eine Gruppe sich nicht bewegen kann, weil andere Vonts ihr den Weg versperren, gruppiert sie sich stattdessen neu. Wenn ihre Vonts-Gruppen-Karte (rechts neben ihrem Buchstabenfeld) bereits aufgedeckt wurde, werft ihr sie ab und ersetzt sie durch eine neue verdeckte Karte – die Vonts haben sich neu gruppiert und ihr kennt ihre Fähigkeiten jetzt nicht mehr. Wenn die Karte der Gruppe noch verdeckt war, passiert nichts; es spielt keine Rolle, dass sich die Vonts neu gruppiert haben, da ihr ihre Fähigkeiten ohnehin nicht kanntet.

Nur die blockierte Gruppe gruppiert sich neu, nicht die Gruppe, die deren Bewegung blockiert hat.

Vonts-Gruppen dürfen Orte mit Charakteren betreten. In diesem Fall müsst ihr sofort **eine Begegnung mit den Vonts abwickeln** (siehe Kapitel *Begegnungen mit den Vonts* auf Seite 10).

Vonts-Bewegungs-Karten

Es gibt verschiedene Arten von Vonts-Bewegungs-Karten:



Einfarbig

Dies ist der einfachste Fall: Bewegt die Vonts-Gruppe über den Weg in der Farbe des Bewegungspfeils. Steht eine andere Vonts-Gruppe auf dem Zielort, findet keine Bewegung statt und die Vonts gruppieren sich stattdessen neu.



Zweifarbige

Die Gruppe versucht, nacheinander zwei Bewegungen auszuführen: Zuerst folgt sie der Farbe des linken Bewegungspfeils, danach

des rechten Bewegungspfeils.

- Befindet sich auf dem Zielort keine andere Vonts-Gruppe, so bewegt sich die Gruppe dort hin, auch wenn sie unterwegs eine andere Vonts-Gruppe passiert.
- Ist der Zielort von einer anderen Vonts-Gruppe besetzt, der erste aber nicht, machen die Vonts nur eine Bewegung und gruppieren sich dann neu.
- Sind beide Orte von anderen Vonts-Gruppen besetzt, gruppieren sich die Vonts nur neu.

Die Vonts-Gruppe führt beide Bewegungen nacheinander aus. Wenn es nach der ersten Bewegung zu einer Begegnung mit Charakteren kommt, führt ihr diese Begegnung sofort aus (Seite 10). Wenn die Vonts-Bewegungs-Karte nach der Begegnung nicht abgeworfen wurde, bewegt sich die Gruppe mit ihrer zweiten Bewegung weiter.



Beispiel: Vonts-Gruppe A hat eine zweifarbige Bewegungskarte. Sie bewegt sich zuerst durch die rote Gasse. Danach würde sie sich über die gelbe Straße bewegen. Da aber Vonts-Gruppe B auf dem Zielfeld steht, bleibt Gruppe A nach der ersten Bewegung stehen und gruppiert sich neu. Da ihre Gruppen-Karte bereits aufgedeckt war, wird sie durch eine neue verdeckte Vonts-Gruppen-Karte ersetzt.



Ins Zentrum

Der Joker-Bewegungspfeil mit dem Pluszeichen bedeutet, dass sich die Gruppe zum benachbarten Ort mit der höchsten

Nummer bewegt. Dabei ignoriert sie Orte, auf denen andere Vonts-Gruppen stehen (aber nicht Orte, auf denen nur Charaktere stehen). Die Gruppe darf sich dabei auch durch einen Geheimgang bewegen, selbst wenn dieser noch verschlossen ist. Wenn alle benachbarten Orte von anderen Vonts-Gruppen besetzt sind, gruppiert sich die Gruppe neu. (Die Orte sind spiralförmig von außen nach innen aufsteigend nummeriert. Daher führt diese Karte die Vonts meistens in Richtung Zentrum.)



Aufmerksame Vonts-Gruppen

Einige Vonts-Bewegungs-Karten zeigen in der oberen linken Ecke ebenfalls Symbole. Dies sind aufmerksame Gruppen, die aktiv nach Eindringlingen Ausschau halten.

In Szenario 1 könnt ihr die Symbole oben links ignorieren. Ihr müsst nur die Bewegungspfeile unten links beachten, außer eine Kartenanweisung sagt etwas anderes. Die Vonts sind noch nicht sehr misstrauisch; sie glauben einfach nicht, dass ihr so verwegen sein könntet, euch nach Severton zu wagen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr direkt auf Seite 10 zu *Begegnungen mit den Vonts springen* und diesen Teil erst vor Szenario 2 lesen.



Das Symbol für „aufmerksam“ zeigt an, dass die Gruppe ihre Umgebung sorgfältig nach verdächtigen Personen absucht. **Wenn eine Karte dieses Symbol zeigt, müsst ihr die Suche nach Eindringlingen abwickeln** und dabei die Farbe der Karte (untere linke Ecke) vorübergehend ignorieren.

Überprüft alle direkt benachbarten Orte (die durch Wege verbunden sind). Wenn sich auf einem dieser Orte eine Gruppe von Charakteren befindet, die mindestens so viele Marker hat wie auf der Karte angegeben, haben die Vonts diese Gruppe entdeckt. Sie ändern dann ihre Pläne und bewegen sich, statt ihrer normalen Bewegung, direkt zu diesem Ort.



Der bunte Pfeil hinter dem Symbol zeigt an, ob die Vonts nur die normalen Wege oder auch Geheimgänge absuchen. Beachtet, dass Vonts dabei auch verschlossene Geheimgänge nutzen.

Wenn die Vonts an benachbarten Orten niemanden entdecken, bewegen sie sich entsprechend der Bewegungspfeile (wie oben beschrieben).

Finden die Vonts mehrere Gruppen in ihrer Reichweite, so bewegen sie sich zur größten dieser Gruppen, bei mehreren gleich großen Gruppen zum Ort mit der höheren Zahl.

Beachtet auch, dass Doppelcharaktere zwei Marker haben und so einfacher entdeckt werden.



Beispiel: Vonts-Gruppe B sucht nur direkt angrenzende Orte ab, die über einen normalen Weg (kein Geheimgang) erreichbar sind. Sie können aber sogar einzelne Charaktere entdecken. Vonts-Gruppe C kann nur Gruppen von 4 oder mehr Charakteren entdecken. Die suchen aber sogar durch Geheimgänge. Jede der beiden Gruppen bewegt sich über eine blaue Treppe, falls sie keine Charaktere entdeckt.



Besonders aufmerksame Gruppe

Karten mit zwei Pfeilen neben dem Aufmerksam-Symbol sind die seltensten Karten. Sie

funktionieren ähnlich, erlauben es den Vonts aber, Orte zu überprüfen, die bis zu zwei Bewegungen entfernt sind. Diese Doppelpfeile kommen nie zusammen mit Geheimgängen vor und entdecken normalerweise nur größere Gruppen.

Wenn die besonders aufmerksamen Vonts Charaktere entdecken, machen sie die nötigen ein oder zwei Bewegungen, um deren Ort zu erreichen. Dabei können sie sich durch eine andere Gruppe von Vonts hindurchbewegen.

Es kann vorkommen, dass sie nach ihrer ersten Bewegung auf eine kleinere Gruppe oder einen einzelnen Charakter treffen, die sie eigentlich ignoriert hätten. Wickelt diese Begegnung zuerst ab. Falls die Vonts nach dieser Begegnung ihre Bewegungskarte noch haben, führt ihr die zweite Bewegung aus.

Wenn es zwei gleich lange Wege gibt, um die entdeckte Gruppe zu erreichen, wählen die Vonts den Weg, der durch die höhere Zahl führt.

Beachtet auch hier, dass Doppelcharaktere immer beide Marker nutzen und so einfacher entdeckt werden.



Beispiel: Vonts-Gruppe D sucht über 2 Bewegungsschritte hinweg nach einer Gruppe mit mindestens 4 Charakter-Markern. Die größte Gruppe im Umkreis besteht aus 3 Markern. Die Vonts bewegen sich also, entsprechend ihres ursprünglichen Plans, über die gelbe Straße.

BEGEGNUNGEN MIT DEN VONTS

Immer wenn ein oder mehrere Charaktere und eine Vonts-Gruppe am selben Ort stehen, kommt es zu einer Begegnung. Das kann in der **Aktions-Phase** oder in der **Vonts-Phase** geschehen.

Begegnungen werden sofort abgewickelt. Ihr könnt also nicht einzelne Charaktere von verschiedenen Orten auf denselben Ort mit Vonts bewegen, um diese in einer einzigen Begegnung zu konfrontieren – sobald der erste Charakter ankommt, muss die Begegnung sofort abgewickelt werden. Wenn ihr euch den Vonts also als Gruppe entgegenstellen wollt, müsst ihr euch zuerst an einem benachbarten Ort versammeln und dann gemeinsam als Gruppe den Ort betreten.

Zu Beginn jeder Begegnung deckt ihr die Vonts-Gruppen-Karte (rechts neben dem Buchstabenfeld) für diese Gruppe auf. Diese Karte zeigt die Fähigkeiten dieser Gruppe und wie ihr sie überwinden könnt.

Dazu habt ihr 3 verschiedene Möglichkeiten:



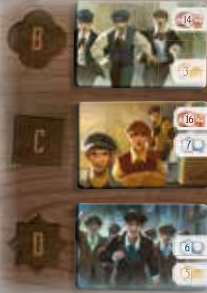
Kampf

Überzeugen

Heimlichkeit

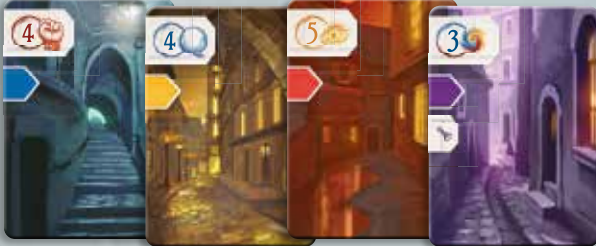
Um eine Begegnung erfolgreich zu bewältigen, müsst ihr die Vonts-Gruppe in einem der drei möglichen Bereiche bezwingen. Einige Karten zeigen nicht alle 3 Symbole. Fehlt ein Symbol auf einer Vonts-Gruppen-Karte, könnt ihr diese Gruppe nicht mit dieser Möglichkeit überwinden.

Beispiel: Vonts-Gruppe B ist so wütend, dass ihr sie nicht überzeugen könnt. Vonts-Gruppe C sucht das Umfeld systematisch ab, was es unmöglich macht, sich vor ihnen zu verstecken. Und Vonts-Gruppe D ist so groß, dass ein Kampfvöllig aussichtslos wäre.



Symbole auf den Aktions-Karten

Um eine Begegnung zu bewältigen, müsst ihr ebenfalls Aktions-Karten ausspielen. Dabei kommen wir nun endlich zu den Symbolen links oben auf den Aktions-Karten.



Jede Aktionskarte (außer den Jokern) zeigt eines von vier Symbolen und eine Zahl, in einer Begegnung könnt ihr diese Fähigkeiten einsetzen, um die Vonts zu bezwingen:

- Besiegt die Vonts im Kampf.
- Überzeugt die Vonts.
- Versteckt euch vor den Vonts.
- Ein Joker, den ihr für jede Fähigkeit einsetzen könnt.

Beachtet, dass die Rückseiten aller Aktions-Karten zeigen. Ihr dürft also jede Aktionskarte auch **verdeckt als 1er-Joker spielen**.

Begegnungen bewältigen

Jede der 3 Möglichkeiten wird etwas anders abgewickelt. Sprecht euch vor der Begegnung untereinander ab und einigt euch auf eine Methode. Ihr dürft dabei offen über eure Kartenwerte sprechen. (Denkt aber daran, dass ihr eure Handkarten nicht offen zeigen dürft.) Ihr könnt aber auch thematischer spielen und sagen „Zu einem Kampf kann ich nicht viel beitragen, aber ich könnte versuchen, sie zu überlisten.“

Seid ihr erfolgreich, vertreibt ihr die Vonts oder versteckt euch erfolgreich. Scheitert ihr, erwischen euch die Vonts ... und das wollt ihr nicht.

Die Vonts im Kampf besiegen

Die direkteste Methode ist es, die Vonts-Gruppe in einem Kampf zu bezwingen. Dabei dürfen **alle an diesem Ort** anwesenden Charaktere Aktions-Karten spielen und müssen gemeinsam den -Wert auf der Vonts-Gruppen-Karte erreichen.

Dies nennen wir eine **gemeinsame Herausforderung**, weil alle anwesenden Charaktere dazu beitragen können. Das ist durch die Zahl in drei Kreisen angezeigt.

Doppelcharaktere verkörpern zwei der Charaktere. Da diese immer gemeinsam unterwegs sind, haben sie einen Vorteil in gemeinsamen Herausforderungen. Alle Aktions-Karten, die in einer gemeinsamen Herausforderung für einen Doppelcharakter gespielt werden, zählen doppelt! (Als ob beide Charaktere jeweils die selbe Karte ausgespielt hätten.)



Beispiel: Jerry, Fleetfoot und Redcap sind gemeinsam einer Vonts-Gruppe begegnet. Da sie zu dritt sind, lassen sie sich auf den Kampfein und spielen ihre Karten mit oder Symbol, bis sie die nötige Summe von 16 erreicht haben.

Wenn ihr die Vonts im Kampf besiegt (indem ihr die erforderliche Stärke ausspielt), **nehmt den Vonts-Marker** von der Karte und legt ihn auf das entsprechende Buchstabenfeld auf dem Spielplan. **Werft außerdem beide Karten ab** (die Vonts-Gruppen-Karte rechts und die Vonts-Bewegungs-Karte links). Die Vonts wurden versprengt ... aber nicht für lange. Am Ende der Runde erscheint an ihrer Stelle eine neue Gruppe.

Der offene Kampf gegen die Vonts ist meist keine effektive Strategie, aber manchmal kann es ein letzte Ausweg sein, um euch in Severton besser fortbewegen oder Aufgaben erfüllen zu können. Vor allem müsst ihr euch natürlich verteidigen, wenn die Vonts euch unerwartet angreifen.

Die Vonts überzeugen

Eine subtilere Methode im Umgang mit den Vonts ist es, sie davon zu überzeugen, dass ihr Bewohner von Severton seid. Dazu benötigt ihr Karten mit dem -Symbol.



In diesem Fall muss **ein Charakter**, der sich mit Vonts auf einem Ort befindet, Aktions-Karten ausspielen, bis er den benötigten Wert erreicht. Auch wenn mehrere Charaktere am selben Ort stehen, genügt es, wenn ein Charakter erfolgreich ist. Allerdings muss er es ohne die Hilfe (Karten) der anderen Charaktere schaffen. Dies nennen wir eine **persönliche Herausforderung**. Diese ist durch die Zahl in einem einzelnen Kreis dargestellt.

In persönlichen Herausforderungen, darf ein Doppelcharakter seine Kartenwerte nicht verdoppeln!



Beispiel: Wilma und Henriette begegnen der Vonts-Gruppe D. Die Gruppe ist zu groß, um gegen sie zu kämpfen. Eine der beiden müsste eine **9** Herausforderung bestehen. Henriette erreicht nur **6**, Wilma (mit 3 verdeckten Karten) immerhin **8**, aber noch nicht genug. Sie werden sich also einen anderen Ausweg suchen müssen ...

Wenn du es schaffst, die Vonts zu überzeugen, vertrauen sie dir für den Moment. Wähle einen direkt benachbarten Ort, der über einen aktiven Weg (kein verschlossener Geheimgang) verbunden ist und bewege den Vonts-Marker an diesen Ort.

Du kannst dir dabei vorstellen, dass der Charakter, der die Herausforderung absolviert hat, eine seltsame Handbewegung macht und dabei sagt: „Das sind nicht die Jugendlichen, die ihr sucht.“ Dann deutet er in eine andere Richtung. „Dort drüben waren ein paar verdächtige Gestalten.“ Die Vonts glauben dieser Information und machen sich dorthin auf den Weg.

Auf dem Zielort darf keine andere Gruppe von Vonts sein. Dort kann aber eine Gruppe von Charakteren sein – in diesem Fall wird sofort eine neue Begegnung ausgelöst. In manchen Spielsituationen kann das eine sinnvolle Taktik sein. Zusätzlich werfen die Vonts ihre Vonts-Bewegungs-Karte ab, auch wenn diese noch nicht benutzt wurde oder wenn sie nur die erste der beiden darauf abgebildeten Bewegungen ausgeführt haben.

Vor den Vonts verstecken

Wenn ihr die Vonts weder in einem Kampf besiegen noch überreden könnt, dürft ihr versuchen, euch vor ihnen zu verstecken. Dabei muss sich jeder anwesende Charakter ein eigenes Versteck suchen, indem er **☀**-Karten ausspielt, bis er den benötigten Wert erreicht.

X Verstecken ist eine persönliche Herausforderung, die jeder anwesende Charakter für sich selbst und ohne Hilfe bestehen muss. Es kann passieren, dass nur ein Teil der Charaktere erfolgreich ist.



Beispiel: Beide Charaktere aus dem vorherigen Beispiel, müssten jeweils eine **4** Herausforderung bestehen, um sich erfolgreich zu verstecken. Leider hat nur Wilma passende Karten auf der Hand. Sie schafft es, sich zu verstecken. Henriette wird von den Vonts erwischt ...

Ein Doppelcharakter muss diese Herausforderung nur einmal absolvieren. Sie zählt dann, als hätten beide Charaktere sie erfüllt.

Alle Charaktere, die sich erfolgreich vor den Vonts versteckt haben, dürfen sich so lange versteckt halten, bis die Vonts-Gruppe den Ort verlässt. Durchquert inzwischen eine andere Vont-Gruppe während ihrer Bewegung diesen Ort, bleiben die Charaktere unsichtbar.

Verlässt ein Charakter den Ort, muss er sein Versteck natürlich verlassen. Der Charakter wird aber erst nach Verlassen des Ortes wieder sichtbar. Stehen die Vonts noch an dem Ort, kommt es also nicht zu einer erneuten Begegnung.

Charaktere können **freiwillig** aus ihrem Versteck kommen. Stehen die Vonts noch da, kommt es zu einer Begegnung. Dies kann sinnvoll sein, wenn andere Charaktere den Ort betreten und du diese bei der Begegnung unterstützen möchtest.

Von den Vonts erwischt!

Wenn euch keine der oben beschriebenen Methoden hilft, mit den Vonts fertig zu werden, werdet ihr erwischt. Es kann vorkommen, dass nur einige Charaktere erwischt werden, während andere sich verstecken können.

Erwischte Charaktere müssen:

- Alle ihre Aktions-Karten abwerfen.
- Ihren Charakter-Marker vom Plan nehmen. (Er kommt später wieder auf Ort **1** oder **2**.)

Dann rückt ihr den Unruhe-Marker um ein Feld nach oben. Der Marker rückt für jede Begegnung höchstens um ein Feld weiter, auch wenn mehrere Charaktere gleichzeitig erwischt wurden. Wenn Charaktere in verschiedenen Begegnungen erwischt werden, rückt ihr den Marker jedesmal um ein Feld vor.

Landet der Unruhe-Marker von Severton auf einem Feld mit Symbolen, löst ihr die entsprechenden Effekte sofort aus. Wie das genau abläuft, erklären wir in der *Unruhe-Phase* (Seite 13).

Zusammenfassung

- **X** Alle Charaktere können die Vonts durch eine gemeinsame Herausforderung im Kampf besiegen. Die Vonts-Gruppe wird vorübergehend vom Spielplan entfernt.
- **X** Ein Charakter kann die Vonts in einer persönlichen Herausforderung überzeugen. Der Charakter muss die Herausforderung alleine und ohne Hilfe bestehen. Ihr dürft die Vonts-Gruppe an einen benachbarten Ort verschieben (nicht durch einen verschlossenen Geheimgang) und werft deren Bewegungskarte ab.
- **X** Jeder einzelne Charakter kann sich in einer persönlichen Herausforderung vor den Vonts verstecken. Jeder Charakter, der die Herausforderung besteht, hat sich erfolgreich versteckt. Wer es nicht schafft, wird von

den Vonts erwischt. Vonts und versteckte Charaktere bleiben an diesem Ort.

Werden einer oder mehrere Charaktere erwischt rückt der Unruhe-Marker um ein Feld nach oben. Alle

erwischten Charaktere müssen ihre Aktions-Karten abwerfen und ihre Marker vorübergehend vom Spielplan nehmen.

3. AUFGABEN-PHASE

In der Aufgaben-Phase befolgt ihr die Anweisungen der aktuell aufgedeckten Aufgaben. Dies ist auch die einzige Phase, in der ihr die Siegbedingung des Szenarios erfüllen und das Spiel gewinnen könnt.

Weitere Informationen zu Aufgaben erhaltet ihr bei passender Gelegenheit. Für die Szenarien 1 und 3 findet ihr die Aufgaben im Szenarienneft; für die Szenarien 2, 4 und 5 könnt ihr im Kapitel *Zusätzliche Spielkonzepte – Aufgaben* auf Seite 16 nachlesen.

4. UNRUHE-PHASE

In dieser Phase bewegt ihr den Unruhe-Marker auf dem Fortschrittstableau um zwei Felder vorwärts.

Im Spiel zu fünft überspringt ihr die dreieckigen Felder.

Die dreieckigen Felder nutzt ihr nur in Spielen mit einem Doppelcharakter.



Beispiel: Wenn ihr in der abgebildeten Situation zwei Felder vorrückt, landet der Unruhe-Marker auf dem dreieckigen Feld (im Spiel mit vier oder weniger Personen) oder auf dem großen Feld darüber (im Spiel mit fünf Personen).



Wenn der Unruhe-Marker das Ende der Leiste erreicht, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage. Befolgt dann die Anweisungen im Kapitel *Spielende – Niederlage* (Seite 15).


Ihr bewegt den Marker immer Feld für Feld. Landet ihr dabei auf einem Feld mit einem Symbol, führt ihr dieses sofort aus.



Dieses Symbol zeigt an, dass eine weitere Gruppe von Vonts ins Spiel kommt. Nehmt den Vonts-Marker mit dem abgebildeten Buchstaben und legt ihn auf das entsprechende Buchstabenfeld auf dem Spielplan. Die Gruppe erscheint in der nächsten Phase in Severton.



Letzter Vorstoß: Dieses Symbol befindet sich auf einem der obersten Felder der Unruheleiste – das Spiel geht auf sein Ende zu und

die Schnellen Pfeile mobilisieren noch einmal all ihre Kräfte, um ihre verbleibenden Aufgaben zu erfüllen. Legt das -Plättchen auf den Nachziehstapel der Aktions-Karten. Beim *Charaktere organisieren* (Seite 14), zieht jeder Charakter eine Aktions-Karte mehr. Zusätzlich darf jeder Charakter in der folgenden Runde eine Bewegung mehr als üblich ausführen.

In späteren Szenarien gibt es noch weitere Symbole. Eine Übersicht über alle Symbole findet ihr auf der letzten Seite dieser Spielregel.

5. VONTS ORGANISIEREN

Geht alle Vonts auf dem Spielplan durch. Macht dabei für jede Gruppe Folgendes:

- Links vom Buchstabenfeld sollte keine Vonts-Bewegungs-Karte mehr liegen (falls doch, habt ihr vergessen, diese abzuwerfen – tut das jetzt). Legt eine neue Vonts-Bewegungs-Karte verdeckt auf dieses Feld.
- Wenn sich ein Vonts-Marker auf dem Buchstabenfeld befindet (entweder weil die Gruppe in einem Kampf besiegt wurde oder weil es sich um eine neu eingesetzte Gruppe handelt), setzt diese Vonts-Gruppe nun nach Severton:
 - Gebt ihr eine verdeckte Vonts-Gruppen-Karte und eine Vonts-Bewegungs-Karte.
 - Zieht ein Ortsplättchen in der Form des Buchstabenfelds und stellt den Vonts-Marker auf diesen Ort. Falls auf dem gezogenen Ort eine andere Vonts-Gruppe oder ein Charakter steht, stellt ihr die neue Vont-Gruppe auf den nächsthöheren (höhere Zahl) freien Ort. Dieser muss nicht zwingend benachbart zum gezogenen Ort sein. Sind alle höheren Zahlen besetzt, stellt ihr den Marker auf die nächst niedrigere freie Zahl.



Beispiel: Ihr wollt Vonts-Gruppe E einsetzen und zieht Ort 21. Dort steht bereits eine andere Vonts-Gruppe. Der nächst höhere Ort 22 ist von einem Charakter besetzt. Dies ist der Ort mit der höchsten Nummer, ihr überprüft also absteigend die Orte mit den niedrigeren Nummern. 20 ist frei. Dort könnt ihr die neue Gruppe einsetzen.

6. CHARAKTERE ORGANISIEREN

Erwischte Charaktere kommen wieder ins Spiel und alle ziehen neue Aktions-Karten.

Karten nachziehen

Charaktere, die nicht erwischt wurden, ziehen neue Aktions-Karten. Auf jeder Charakterkarte ist angegeben, wieviele neue Aktionskarten der Charakter bekommt. Dies hängt davon ab, wieviele Aktionskarten er noch hat. Bevor ihr nachzieht, dürft ihr Handkarten abwerfen.

Wilma True

0 1 2 3 4 5 6
3 2 2 2 1 0



Beispiel: Wilma hat noch eine Handkarte. Sie kann sich entscheiden, diese Karte zu behalten und 2 neue Karten zu ziehen oder ihre Handkarte abzuwerfen und 3 neue Aktions-Karten zu ziehen. Hätte sie noch 2, 3 oder 4 Handkarten übrig, würde sie ebenfalls 2 neue Karten nachziehen.

Von den Vonts Erwischte


Alle Charaktere, die in dieser Runde erwischt wurden, kommen in dieser Phase wieder ins Spiel. Ihr dürft eure Charakter-Marker auf die Orte ① oder ② stellen. Befindet sich auf einem (oder beiden) dieser Orte eine Vonts-Gruppe, so dürft ihr den Charakter-Marker auch direkt benachbart zum besetzten Ort einsetzen. Falls wirklich alle direkt benachbarten Orte von Vonts besetzt sind, dürft ihr euch noch einen Ort weiter entfernt einsetzen. Wurden mehrere Charaktere erwischt, dürft ihr die Marker auf denselben oder auf verschiedene Orten neu einsetzen.

Wer von den Vonts erwischt wurde, hat keine Karten (da er diese abwerfen musste) und zieht daher nicht wie oben beschrieben Karten, sondern einfach vier neue Aktions-Karten (genau wie zu Beginn des Spiels).

Zusätzliche Karten ziehen



Manche Effekte aus früheren Phasen fordern euch dazu auf, eine zusätzliche Karte zu ziehen. Zeigt dies an, indem ihr ein -Plättchen auf den Aktions-Karten-Stapel legt. Wenn dies in derselben Runde zweimal passiert, fügt ein weiteres -Plättchen hinzu. In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass dies mehr als zweimal passiert, ignoriert das zusätzliche Ziehen – ihr könnt nie mehr als zwei zusätzliche Karten pro Runde ziehen.

Die zusätzlichen Karten werden zur Anzahl der gezogenen Karten pro Charakter hinzugefügt. Dies gilt sowohl für Charaktere, die Karten nachziehen, als auch für erwischte Charaktere, die eine neue Kartenhand ziehen.

Dieser Effekt ist immer nur für eine *Charaktere-organisieren-Phase* aktiv. Legt den -Marker am Ende dieser Phase wieder neben den Stapel.

Redcap

0 1 2 3 4 5 6
3 3 2 2 1 1 0

Beispiel: Ihr habt in dieser Runde ein -Plättchen bekommen. Redcap hat noch 4 Handkarten. Er entscheidet sich, vor dem Nachziehen 1 Karte abzuwerfen. Er hat also noch 3 Handkarten und darf somit regulär 2 Karten nachziehen. Das -Plättchen erlaubt ihm eine weitere, also insgesamt 3 Aktions-Karten nachzuziehen.

7. NEUE AUFGABEN

Diese Phase wird in den Szenarien 1 und 3 übersprungen.

Habt ihr in der vorangegangenen *Aufgaben-Phase* eine oder mehrere Aufgaben erfüllt, deckt nun neue Aufgaben auf, wie im Abschnitt *Zusätzliche Spielkonzepte – Aufgaben* (Seite 16) beschrieben. Lest euch die neuen Aufgaben genau durch, damit ihr sofort planen könnt, wie ihr in der folgenden *Aktions-Phase* weiter vorgehen wollt. (Deckt neue Aufgaben erst auf, nachdem ihr eure Aktions-Karten gezogen habt.)

Jetzt wisst ihr, wie das Spiel abläuft. Lest jetzt nicht weiter in der Spielanleitung, sondern geht zum Szenarienheft, sucht das passende Szenario (wenn ihr zum ersten Mal spielt, empfehlen wir euch Szenario 1) und lest die Anweisungen dort. Viel Glück in Severton!

Zusätzliche Spielkonzepte

Die folgenden Abschnitte sind nicht Teil der Grundregeln. Die folgenden Zusatzregeln werden nach und nach in den folgenden Szenarien freigeschaltet und gelten danach auch für alle (oder die meisten) weiteren Szenarien. Im Szenarienheft steht zu Beginn jedes Szenarios, welche neuen Regeln ihr hier nachlesen solltet.

AUFGABEN

In Szenario 2 kommt ein allgemeines Aufgaben-System hinzu, das auch in den Szenarien 4 und 5 benutzt wird. Für die Szenarien 1 und 3 braucht ihr dieses Kapitel nicht zu lesen – dort funktionieren die Aufgaben anders, wie in den entsprechenden Abschnitten im Szenarienheft beschrieben.

Die Schnellen Pfeile kommen immer mit festen Zielen und einem klaren Plan nach Severton. Manchmal funktioniert alles, manchmal auch nicht – oder sie werfen ihren Plan einfach über den Haufen. Meistens führt aber ein Hinweis zum nächsten und es ergeben sich neue Möglichkeiten auf dem Weg.

In den meisten Szenarien deckt ihr zu Beginn des Spiels 3 Aufgaben-Karten auf. Wenn ihr eine Aufgabe erfüllt habt, legt ihr die Karte ab und rückt den Schnelle-Pfeile-Marker auf der Fortschrittsleiste nach oben. Am Ende der Runde deckt ihr neue Aufgaben auf, sodass zu Beginn jeder Runde immer drei Aufgaben ausliegen. Um zu gewinnen, müsst ihr genügend Aufgaben erfüllen, um das Ende der Leiste zu erreichen, bevor der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht.

Aufgaben-Karten

Verfügbarkeit		Punktwert
Szenario	3	Name
Geschichtentext	Redet mit den Rostigen Schlüsseln <small>Der Club der Rostigen Schlüsseln hat wertvolle Informationen, aber diese Jungs sind sehr misstrauisch; es wird schwierig, sie zur Zusammenarbeit zu bewegen.</small>	Aufgabentext
	Beim Aufdecken: Markiert diesen <input type="radio"/> Ort auf dem Spielplan mit einem Würfel.	Felder für Ortsplättchen
	Aufgaben-Phase: Die Aufgabe ist erfüllt, wenn ihr eine gemeinsame Herausforderung <input type="radio"/> auf diesem Ort absolviert.	

Szenario
Das Briefumschlag-Symbol zeigt die Nummer des Szenarios, zu dem die Aufgabe gehört. Ihr findet die Aufgaben mit dem -Symbol in der Spielschachtel. Die anderen Aufgaben sind in den Briefumschlägen , und verpackt.

Name der Aufgabe

Viele Aufgaben beziehen sich auf Ereignisse aus dem Buch, aber ihr müsst diese nicht kennen, um das Spiel zu

spielen. Wenn ihr neugierig seid, findet ihr am Ende des Szenarienhefts mehr Informationen zu den Ereignissen.

Kursiv gedruckter Text

Dieser Abschnitt enthält eine allgemeine Beschreibung dessen, was ihr während der Aufgabe tun werdet und warum. Dieser Text ist zwar für den Spielverlauf nicht unbedingt erforderlich, liefert jedoch Hintergrundinformationen und hilft euch zu verstehen, was ihr erreichen sollt.

Felder für alle Ortsplättchen

Befindet sich unten auf einer Aufgaben-Karte ein Feld für ein Ortsplättchen, zieht ihr direkt nach dem Aufdecken der Karte ein Ortsplättchen in der abgebildeten Form und legt ihn offen auf diese Karte.

müssen sich Vereinigung direkt nacheinander in der entgegengesetzten Richtung durchqueren. (Kein Charakter darf dabei in beiden Gruppen sein.) Ein Charakter aus der zweiten Gruppe nimmt dabei den Würfel auf. Wenn der Charakter mit dem Würfel erwischt wird, werft ihr diese Aufgabe ohne Belohnung ab.
Aufgaben-Phase: Wenn der Charakter mit dem Würfel nicht erwischt wurde, ist die Aufgabe erfüllt.



Aufgabentext

Das ist der wichtigste Teil – lest ihn euch gründlich durch und befolgt die Anweisungen genau.

- Die meisten Aufgaben haben einen Abschnitt „**Beim Aufdecken:**“, in dem beschrieben wird, was zu tun ist, sobald ihr die Karte aufdeckt.
- Jede Aufgabe hat außerdem einen Abschnitt „**Aufgaben-Phase:**“. Hier wird erklärt, was in der *Aufgaben-Phase* getan werden kann und welche Bedingungen für die Erfüllung der Aufgabe gelten.
- Einige Aufgaben können sich auch auf **andere Phasen** auswirken, was immer deutlich in den entsprechenden Abschnitten beschrieben wird.

Punktwert




Dieser gibt an, um wie viele Felder der Schnelle-Pfeile-Marker auf der Fortschrittsleiste vorrückt, wenn ihr die Aufgabe erfüllt. Manchmal kann dieser Wert variieren, was im Aufgabentext erklärt wird.

Verfügbarkeit




In der oberen linken Ecke kann ein Sonnen-Symbol, ein Mond-Symbol oder beides (oder gar nichts) angezeigt werden. Aufgaben, die während der Spielvorbereitung aufgedeckt werden, müssen ein Sonnen-Symbol haben. Gegen Ende des Spiels dürfen nur noch Aufgaben mit dem Mond-Symbol ausgelegt werden.

Spielaufbau

Bereitet den **Aufgaben-Stapel** für das Szenario vor.

- In Szenario 2 verwendet ihr die mit  gekennzeichneten Aufgaben.
- In den Szenarien 4 und 5 verwendet ihr alle mit  und  gekennzeichneten Aufgaben.
- In den Szenarien 1 und 3 habt ihr eine andere Aufgabenstellung und könnt diesen Abschnitt ignorieren.

Mischt alle Aufgaben-Karten für dieses Szenario, legt den Stapel, wie unten abgebildet, verdeckt auf den Spielplan.

Dann deckt ihr so lange Karten vom Stapel auf, bis 3 Karten mit -Symbol offen liegen. (Die Karten dürfen zusätzlich zum -Symbol auch noch ein -Symbol haben.) Legt diese 3 Karten offen auf die 3 Plätze (Rot, Blau und Gelb). Mischt alle übrigen aufgedeckten Karten zurück in den Aufgaben-Stapel.



Eine Aufgabe aufdecken

Ihr deckt neue Aufgaben zu Beginn des Spiels und in der Phase **Neue Aufgaben** auf.

Wenn ihr eine Aufgabe aufdeckt, die ein Feld für ein Ortsplättchen zeigt, zieht ihr zuerst ein (oder mehrere) Ortsplättchen in der abgebildeten Form und legt sie auf die passenden Felder. Falls ein Stapel leer ist, mischt ihr die abgelegten Ortsplättchen neu. Folgt dann den Anweisungen unter „Beim Aufdecken“. Wenn im Aufgabentext von Orten gesprochen wird, sind die Orte gemeint, die unten auf der Karte liegen. Wenn im Kartentext „Würfel“ erwähnt werden, nutzt ihr Würfel in der Farbe des Platzes, an dem die Aufgabe liegt (Rot, Blau oder Gelb).

Lest den Rest des Textes durch, stellt sicher, dass ihr alles verstanden habt, und überlegt euch, wie ihr die Aufgabe erfüllen könnt.

Würfel

Aufgaben beziehen sich oft auf Würfel, die auf zwei Arten verwendet werden:

- Als Marker, um Orte genau zu kennzeichnen, die für die Aufgabe wichtig sind. In diesem Fall sind sie nur Markierungen und ihr könnt nicht mit ihnen interagieren.

- Als Objekte, die zum Erfüllen der Aufgabe benötigt werden – in diesem Fall steht auf der Aufgabenkarte, wie ihr den Würfel bekommt und was ihr damit machen müsst.

Tipp: Wenn auf einer Aufgaben-Karte steht, dass ihr „einen Ort mit einem Würfel markieren“ sollt, ist der Würfel normalerweise nur ein Marker, mit dem ihr nicht interagieren könnt. Wenn es heißt, dass ihr „einen Würfel auf einen Ort legen“ sollt, spielt der Würfel in der Regel eine aktive Rolle beim Erfüllen dieser Aufgabe.

Bei manchen Aufgaben könnt ihr Würfel aufnehmen und mitnehmen. Ihr könnt einen Würfel nur unter den auf der Karte angegebenen Bedingungen nehmen. Sobald ihr jedoch einen habt, könnt ihr ihn während der **Aktions-Phase** frei mit anderen Charakteren auf demselben Ort tauschen (sofern auf der Karte nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist).

Wenn ein Charakter mit einem Würfel erwischt wird, muss er entweder:

- den Würfel an einen anderen Charakter, der noch nicht erwischt wurde, auf demselben Ort weitergeben oder
- den Würfel auf dem Ort, auf dem er erwischt wurde, zurücklassen. Jeder Charakter kann ihn dann während der **Aktions-Phase** aufnehmen.

Eine Aufgabe erfüllen

Ihr könnt Aufgaben **nur in der Aufgaben-Phase** erfüllen. Lest euch dazu die Bedingungen genau durch.

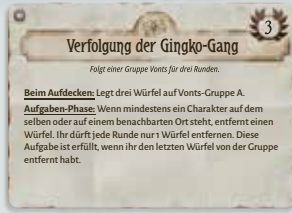
Manchmal müsst ihr eine persönliche oder eine gemeinsame Herausforderung bestehen, um eine Aufgabe zu erfüllen. Dies läuft genauso ab, wie bei einer Begegnung mit den Vonts. Ein oder mehrere Charaktere am angegebenen Ort spielen passende Aktions-Karten aus, um den angegebenen Wert zu erreichen. Achtet dabei immer darauf ob eine persönliche oder eine gemeinsame Herausforderung gefordert ist. Bei den Aufgaben sind auch andere Kombinationen möglich, als bei den Begegnungen mit den Vonts.

Vergesst nicht, dass Karten, die ihr in einer gemeinsamen Herausforderung für einen Doppelcharakter spielt, doppelt zählen.

Wenn der Text einer Karte angibt, dass eine „**Aufgabe erfüllt**“ ist, geht wie folgt vor:

- **Ermittelt die Punkte**, die ihr für die Aufgabe bekommt. Diese findet ihr in der oberen rechten Ecke auf der Aufgaben-Karte und manchmal auch im Text der Aufgabe.
- **Bewegt den Schnelle-Pfeile-Marker** um die entsprechende Anzahl an Feldern hoch, eins nach dem anderen. Wenn ihr auf einem Sonderfeld landet, wickelt dieses sofort ab (siehe Symbole auf dem Fortschritts-tableau).
- **Legt alle Ortsplättchen** von der Aufgaben-Karte auf den entsprechenden Ablagestapel.

- **Legt alle fünf Würfel in der Farbe dieser Aufgabe** zurück auf das Feld für die Aufgabenwürfel auf dem Spielplan, egal wo sie waren.
- **Legt die Aufgaben-Karte** auf den Abwurfstapel für Aufgaben-Karten. Deckt noch keine neue Karte auf – erst müssen die anderen Spielphasen abgeschlossen werden.

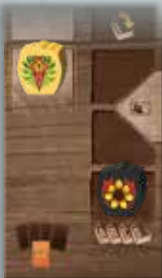


Beispiel: Ihr habt diese Aufgabe in der Aufgaben-Phase abgeschlossen. Als Belohnung rückt ihr den Schnelle-Pfeile-Marker Schritt für Schritt um 3 Felder nach oben. Auf dem Ersten Feld bekommt ihr ein -Plättchen. Legt dieses Plättchen sofort auf den Nachziehstapel der Aktions-Karten. Bewegt dann den Schnelle-Pfeile-Marker die restlichen 2 Felder weiter.

Aufgaben wiederauffüllen

Aufgaben werden in der *Aufgaben-Phase* (3) erfüllt, aber erst in der Phase *Neue Aufgaben* (7) wieder ergänzt. Erst wenn ihr alle Vorbereitungsphasen abgeschlossen und neue Karten gezogen habt, deckt ihr neue Aufgaben auf. Sobald ihr diese aufgedeckt und gelesen habt, könnt ihr aber sofort anfangen zu planen, wie ihr diese erfüllen wollt, da als nächstes die *Aktions-Phase* kommt.

FORTSCHRITTSTABLEAU



In Szenario 2 kommt die Fortschritts-leiste für den Schnelle-Pfeile-Marker ins Spiel.

Legt den Schnelle-Pfeile-Marker auf sein Startfeld und rückt ihn vor, wenn ihr eine Aufgabe erledigt habt. Dabei könnt ihr auf verschiedene Sonderfelder kommen. Außerdem tauchen auf der Unruhe-Leiste ein paar neue Symbole auf, die mit

den Aufgaben oder dem Schnelle-Pfeile-Marker zu tun haben.

Eine Übersicht über alle Symbole auf dem Fortschritts-tableau findet ihr auf der letzten Seite dieser Spielregel. Hier werden die Symbole erklärt, die in Szenario 2 neu vorkommen.



Die Zeit wird knapp. Ab jetzt gehen die Schnellen Pfeile keine langen Aufgaben mehr an: **Jedes Mal, wenn eine neue Aufgabe aufgedeckt wird, muss sie ein -Symbol in der Ecke haben** (egal ob sie auch ein -Symbol hat oder nicht). Wenn das nicht der Fall ist, legt ihr die Karte ab und deckt so lange Aufgaben auf, bis ihr eine mit diesem -Symbol findet.



Dieses Symbol zeigt die große Motivation der Schnellen Pfeile an. Legt den -Marker auf den Aktions-Karten-Stapel. Das bedeutet, dass jeder Charakter beim Ziehen neuer Karten eine Karte mehr als üblich zieht (siehe Kapitel *Charaktere organisieren* auf Seite 14).



Die Vonts werden unruhig. (Wahrscheinlich haben sie im Tom-Tom-Clubmagazin von den Fortschritten der Schnellen Pfeile gelesen). Wenn der Unruhe-Marker niedriger liegt, als dieses Feld, schiebt ihn um ein Feld nach oben. Ist der Unruhe-Marker auf derselben Höhe oder höher ist, passiert nichts.



Die Schnellen Pfeile sind besorgt über die wachsende Unruhe in Severton und strengen sich noch mehr an. Wenn der Schnelle-Pfeile-Marker niedriger als dieses Feld ist, schiebt ihn um ein Feld nach oben. Ist er auf derselben Höhe oder höher, passiert nichts.

Hinweis: Diese beiden Symbole dienen als Ausgleichsmechanismen für den Zufallsfaktor im Spiel. Manchmal sind die ersten Aufgaben schwierig, dann motiviert die Zunahme der Unruhe die Schnellen Pfeile; manchmal sind die Aufgaben leicht zu erfüllen, was dann die Vonts provoziert. Habt ihr spielerisch mehr Erfahrung, bietet dies auch kleine taktische Möglichkeiten, da es nicht immer die beste Strategie ist, blindlings und um jeden Preis die Aufgaben zu erfüllen.

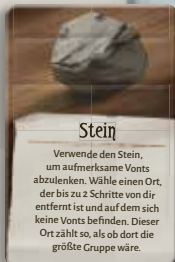


Wenn der Schnelle-Pfeile-Marker das Ende seiner Leiste erreicht, **ist das Spiel zu Ende und ihr habt gemeinsam gewonnen**. Wenn ihr dabei die Schnelle-Pfeile-Leiste überschreiten würdet, setzt ihr für jeden zusätzlichen Punkt den Unruhe-Marker um ein Feld zurück. Ihr könnt die aktuelle *Aufgaben-Phase* beenden; wenn ihr eine weitere Aufgabe erfüllt, könnt ihr den Unruhe-Marker weiter zurückbewegen (für jeden zusätzlichen Punkt, den ihr erhalten würdet). Dadurch verbessert ihr eure Endpunktzahl. Befolgt dann die Anweisungen im Kapitel *Spielende* (Seite 15).

GEGENSTÄNDE


Gegenstände werden in Szenario 2 eingeführt und in allen darauffolgenden Szenarien verwendet.

Expeditionen nach Severton sind spannende und gefährliche Abenteuer, die euch auf Trab halten. Aber manchmal müsst ihr einfach durchatmen und in Ruhe überlegen, wo die gesuchte Treppe sein könnte, oder ihr wartet, bis eine besonders gefährliche Gruppe von Vonts endlich den Ort verlässt, zu dem ihr wollt. In solchen ruhigeren Momenten könnt ihr eure Taschen nach Dingen durchsuchen, die nützlich sein könnten – und sie für alle Fälle bereithalten.



Vorbereitung



Ob und wie viele Gegenstände ihr zu Beginn erhaltet, wird durch das orange Karten-Symbol  auf dem Fortschritts-tableau angezeigt. Teilt in der Spielvorbereitung zusätzlich zu den 4 Aktions-Karten noch 1 Gegenstands-Karte an jeden Charakter aus. **Legt den Gegenstand verdeckt auf die Charakterkarte und seht ihn euch noch nicht an.**

Taschen durchsuchen

Manchmal kann es sinnvoller sein, wenn ihr euch in einer Runde nicht bewegt und die Zeit nutzt, stattdessen eure Taschen nach nützlichen Gegenständen zu durchsuchen und diese für später vorzubereiten.

Wenn ein Charakter in einer *Aktions-Phase* keine Bewegung ausführt (er darf trotzdem erkunden), darf dieser Charakter eine seiner verdeckten Gegenstands-Karten aufdecken. Du darfst deine Taschen jederzeit in der *Aktions-Phase* durchsuchen. Allerdings nur, wenn du dich noch nicht bewegt hast. Du darfst dich in dieser Runde nicht mehr bewegen (auch nicht zusammen mit einem anderen Charakter).

Der Text auf der Karte erklärt, wie du den Gegenstand nutzen kannst. Du darfst Gegenstände auch in der selben *Aktions-Phase* direkt einsetzen. Nachdem du einen Gegenstand verwendet hast, wirfst du ihn ab. Alle Gegenstände können nur einmal verwendet werden.

(Hinweis: Ein Gegenstand gewährt bestimmten Charakteren eine zusätzliche Bewegung. Diese zusätzliche Bewegung darfst du sogar nutzen, wenn du in dieser Runde deine Taschen durchsucht hast.)



Beispiel: Jerry verzichtet in dieser Runde auf seine Bewegungen und durchsucht stattdessen seine Taschen. Er findet einen Snack und teilt diesen sofort mit Fleetfoot, der sich am selben Ort befindet. Beide Charaktere dürfen in dieser Runde eine zusätzliche Bewegung ausführen. Jerry also 1 Bewegung, weil er seine Taschen durchsucht hat. Falls Fleetfoot seine Taschen in dieser Runde nicht durchsucht hat, darfer sogar bis zu 4 Bewegungen ausführen.

Gegenstände tauschen

Die Schnellen Pfeile respektieren das Eigentum anderer und nehmen anderen Charakteren keine Gegenstände

weg. Einzige Ausnahme ist der Tauschhandel, bei dem, wie bei Kindern üblich, ein Gegenstand gegen einen anderen getauscht wird. In der *Aktions-Phase* dürft ihr, wenn sich mehrere Charaktere am selben Ort befinden, einen aufgedeckten Gegenstand gegen einen anderen aufgedeckten tauschen.


HELDEN-KARTEN

Helden-Karten werden in Szenario 3 eingeführt und in allen darauf folgenden Szenarien verwendet.

Es gibt Zeiten, in denen es echt schwierig wird und alle Chancen auf Erfolg zu schwinden scheinen. In solchen Momenten kann nur noch eine heldenhafte Tat das Blatt wenden.

Setup



Ist auf dem Fortschrittstableau bei den Startkarten auch eine blaue Karte  abgebildet, teilt ihr an jeden Charakter verdeckt eine Helden-Karte aus. Manchmal könnt ihr auch im Spielverlauf eine Helden-Karte bekommen.

Halte deine Helden-Karte vor den anderen verborgen, zum Beispiel verdeckt auf dem Tisch. Du kannst sie dir jederzeit ansehen. **Sie zählt nicht zu deiner maximalen Handkartenzahl.**

Helden-Karte ausspielen

Helden-Karten geben euch in Herausforderungen einen einmaligen Boost. Ihr könnt eure Helden-Karten nur bei **Herausforderungen an eurem Standort** ausspielen. Das gilt auch für Herausforderungen, an denen ihr nicht direkt teilnehmt, solange der Effekt der Karte andere Charaktere tatsächlich beeinflussen kann und dies an eurem Standort geschieht.

Helden-Karten können nur einmal benutzt werden. Nachdem ihr sie gespielt habt, **nehmt ihr die Karte aus dem Spiel.**

Ihr könnt eure Helden-Karte für den richtigen Moment aufsparen. Ihr dürft aber **in jeder Herausforderung höchstens eine Heldenkarte** ausspielen. Daher ist es vielleicht nicht effizient, wenn Alle ihre Karten für die letzte Aufgabe aufsparen.

Hinweis: Einige Helden-Karten verdoppeln den Wert einer oder mehrerer Karten. Spielt ein Doppelcharakter in gemeinsamen Herausforderung Karten, sind diese bereits verdoppelt. In diesem Fall verdreifacht ihr den Wert der gespielten Karte (statt ihn zu vervierfachen). Stellt euch einfach vor, beide (Teil-)Charaktere haben die Karte einmal ausgespielt, aber nur eine davon wurde durch die Helden-Karte verdoppelt.



Beispiel: Redcap versucht die Vonts zu überzeugen. Henriette befindet sich am selben Ort und spielt eine Helden-Karte, obwohl sie selbst nicht an der Herausforderung beteiligt ist. Sie erhöht Redcaps Ergebnis um +1 und liefert damit die entscheidende Unterstützung, um die Herausforderung zu bestehen.

VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen kommen erst in den höheren Schwierigkeitsgraden von Szenario 3 ins Spiel und werden auch in den darauf folgenden Szenarien verwendet.

Je mehr ihr in Severton herumstochert, desto gefährlicher wird es für euch. Die Vonts bilden größere Gruppen, sie werden deutlich wachsamer und auch ihre Bewegungen werden immer unvorhersehbarer.

In findet ihr doppelseitige Verstärkungsmarker. Legt sie in die Nähe des Vonts-Bereichs links auf dem Spielplan bereit. Ihr werdet sie brauchen, wenn der Unruhe-Marker bestimmte Felder auf seiner Leiste erreicht.

Fähigkeits-Boost

Dieses neue Symbol auf der Unruhe-Leiste gibt an, dass alle Fähigkeiten der gezeigte(n) Vonts-Gruppe(n) verstärkt werden. Nehmt ein +5/+3/+2-Plättchen und legt es rechts neben die Vonts-Gruppen-Karte(n) mit dem angegebenen Buchstaben. Von jetzt an werden alle Werte auf dieser Karte um den entsprechenden Wert erhöht. Fehlt ein Symbol auf der Gruppen-Karte, könnt ihr die Gruppe weiterhin nicht mit dieser Methode überwinden.

Das Plättchen bleibt bei der Gruppe, auch wenn diese sich neu gruppiert oder du sie besiegst – es gilt für alle folgenden Vonts-Karten an dieser Position.



Beispiel: Die neuen Werte der Vonts Gruppe A sind nun 17 im Kampf und 12 gegen Überreden. Ihr könnt euch weiterhin nicht vor dieser Gruppe verstecken.

Geschwindigkeits-Boost

Dieses Symbol zeigt an, dass die Gruppe schneller geworden ist. Legt das Doppelzug-Symbol neben ihre Karte. Ab der nächsten Phase Vonts organisieren legt ihr zu dieser Vonts-Gruppe statt einer zwei Vonts-Bewegungs-Karten.

Wenn ihr eine Vonts-Gruppe auskundschaftet, nehmt ihr den gesamten Stapel und dreht in um ohne die Reihenfolge zu verändern. Die Vonts führen in ihrer Phase beide Bewegungs-Karten nacheinander von links nach rechts aus.



Beispiel: Vonts-Gruppe C hat 2 Bewegungs-Karten, die ihr nacheinander von links nach rechts ausführt. Die Gruppe bewegt sich zuerst über eine blaue Treppe, dann durch eine rote Gasse. Dann sieht sie sich nach Charakteren um. Wenn sie keine Gruppe mit mindestens 2 Charakteren findet, bewegt sie sich zurück durch diese hohle rote Gasse, durch die sie gekommen ist.

Die Vonts können mehrere Begegnungen auslösen und sich auch auf einer dieser beiden Karten neu gruppieren. Wenn ein Effekt dazu führt, dass die Vonts ihre Bewegungs-Karte abwerfen müssen (z. B. wenn ein Charakter sie überredet), werfen sie sofort alle ihre Bewegungs-Karten ab.

Das Geschwindigkeits-Boost-Plättchen bleibt bis zum Ende des Spiels bei dieser Gruppe.

BUBBLE

Bubble wird als ein eigener Charakter in Szenario 4 eingeführt und auch im darauf folgenden Szenario verwendet.

Im Buch hatte der arme Hund eine ziemlich traurige Rolle. Aber in unserem Spiel habt ihr dieses treuherzige Lebewesen gerettet, erinnert ihr euch? (Wenn nicht, kehrt bitte zu Szenario 3 zurück.) Und jetzt wird er sich bei euch dafür revanchieren, indem er zu einem nützlichen Mitglied eurer Gruppe wird. Na ja, meistens jedenfalls.

Vorbereitung



Legt den Bubble-Marker auf einen beliebigen Ort zu einem anderen Charakter. Legt Bubbles Karte mit der entsprechenden Seite nach oben neben den Spielplan (eine Seite ist für das Spiel zu fünft, die andere für Spiele mit einem Doppelcharakter). Das erkennt ihr am Symbol in der oberen rechten Ecke.)

Während der Aktions-Phase

Wenn ein oder mehrere Charaktere einen Ort verlassen, an dem Bubble ist, dürfen sie ihn mitnehmen. Der letzte Charakter, der den Ort verlässt, muss Bubble mitnehmen. So ist Bubble immer auf einem Ort mit mindestens einem Charakter.

Erkundungslauf

Bubble hat keine Karten, kann aber seine Spezialaktion – **Erkundungslauf** – einmal pro Runde ausführen.

Erkundungslauf bedeutet, dass Charaktere Bubble zu einer anderen Gruppe schicken können. Bubble kann sich in einem Spiel mit fünf Personen bis zu drei Orte weit bewegen und in einem Spiel mit **vier oder weniger Personen bis zu vier Orte weit**, aber seine Bewegung muss auf einem Ort mit mindestens einem anderen Charakter enden. Er darf nicht an dem Ort enden, an dem er losgelaufen ist. Wenn Bubble innerhalb der vorgegebenen Anzahl von Bewegungen keine solche Gruppe erreichen kann, kann seine Fähigkeit nicht eingesetzt werden.

Bubble darf sich über normale Wege und geöffnete Geheimgänge bewegen. Unterwegs kundschaftet er

alle Vonts-Gruppen aus, deren Orte er betritt. Er dreht alle ihre Karten um, als ob die Charaktere eine Karte mit einem Taschenlampensymbol benutzt hätten.



Beispiel: Bubble ist bei der Gruppe von Jerry und Henriette. Redcap steht 2 Orte entfernt, Bubble kann dort hin rennen und unterwegs die Vonts-Gruppe D auskundschaften.

Eine Gruppe, die sich auf einem Ort mit Vonts versteckt, kann Bubble ebenfalls schicken, aber dadurch werden die Karten der Vonts an ihrem Ort nicht aufgedeckt. Wenn die Gruppe, bei der Bubble ankommt, auf einem Ort mit Vonts versteckt ist, werden sie durch Bubbles Ankunft entdeckt und es kommt zu einer Begegnung, an der alle Charaktere an diesem Ort (und Bubble) teilnehmen müssen.

Das ist im Buch wirklich genau so passiert: Bubble hat vor Freude gebellt, als er seine Freunde wiedergefunden hat, und sie dadurch verraten. Die Jungs wurden übel zusammengeschlagen und der arme Bubble gefangengenommen. Zum Glück entscheidet ihr in diesem Spiel, wohin er läuft.

Ihr könnt den Erkundungslauf jederzeit in der Aktions-Phase durchführen, aber nur einmal pro Runde. Es ist zum Beispiel möglich, eine Gruppe in Reichweite zu bringen und dann kann eine andere Gruppe Bubble zu dieser schicken. Oder ihr könnt euch aufteilen – ein Teil der Gruppe kann sich wegbewegen und der andere Teil kann Bubble zu ihnen schicken, oder umgekehrt kann jemand die Gruppe mit Bubble verlassen und ihn dann zurückschicken usw. Es liegt ganz bei euch.

Während der Vonts-Phase

Bubble ist immer auf einem Ort mit Charakteren und für **aufmerksame Vonts-Gruppen zählt er als zusätzlicher Charakter**. Wenn also eine Gruppe von zwei Charakteren mit Bubble zusammen ist, werden sie von Vonts bemerkt, die drei oder mehr Marker entdecken.

Während Begegnungen mit Vonts

In Kämpfen mit Vonts erhöht Bubble die Stärke der Gruppe um , wie auf seiner Karte angegeben.

Bubble ist jedoch nicht gut darin, sich zu verstecken. Wenn ihr bei einer Begegnung mit Vonts versucht, euch zu verstecken, muss ein anwesender Charakter Bubble mit verstecken. Dafür muss er zusätzliche -Symbole im Wert von 3 ausspielen (oder beide werden erwischt).

Dies gilt nur für **Begegnungen mit den Vonts** (oder Scirrocco). In allen anderen Herausforderungen, hat Bubble keine Auswirkung.

Wird ein Charakter mit Bubble erwischt, entfernt er sowohl seinen Marker als auch den von Bubble. Wenn er später, in der Phase Charaktere organisieren, seinen Marker zurück auf den Plan setzt, legt er den Bubble Marker an den selben Ort.


PERSÖNLICHE AUFGABEN

Persönliche Aufgaben kommen in Szenario 4 ins Spiel und werden auch in den darauf folgenden Szenarien verwendet. Mit ihnen verbunden sind erweiterte Charakter-Karten.

Dein Charakter ist Teil der Schnellen Pfeile und gibt alles, um dem Team zu helfen, seine Ziele zu erreichen. Aber dein Charakter hat auch eigene Hoffnungen und Träume. Und eine eigene Vorstellung davon, was er erreichen will, um besser und stärker zu werden.

Vorbereitung



Ab Szenario 4 erinnert euch dieses Symbol  auf dem Fortschrittstableau des Szenarios daran, jedem Charakter eine persönliche Aufgabe zu geben. Halte sie vor den anderen verborgen, du darfst sie dir jederzeit anschauen.

Während des Spiels


Schau dir deine persönliche Aufgabe genau an und achte während des Spiels auf Situationen, in denen du sie vielleicht erfüllen kannst. Verrate den anderen nicht, was deine Aufgabe ist, aber bitte sie gegebenenfalls um Hilfe. Sag zum Beispiel nicht „Ich muss an diesem Ort allein sein“, sondern bitte die anderen, dir nicht zu folgen.

Die persönliche Aufgabe erfüllen

Eine persönliche Aufgabe zu erfüllen, ist eine große Leistung für deinen Charakter und verbessert seine Fähigkeiten erheblich.

Anders als allgemeine Aufgaben, darfst du persönliche Aufgaben auch in anderen Phasen als der Aufgaben-Phase erfüllen. Sobald du die Bedingung für deine persönliche Aufgabe erfüllt hast, deckst du die Karte auf und führst die folgenden Schritte aus:

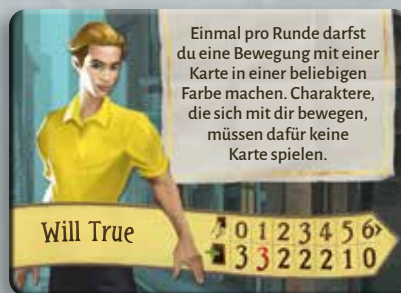
- **Nimm die Aufgaben-Karte aus dem Spiel.** Du nimmst keine weitere persönliche Aufgabe – du bekommst nur eine pro Spiel.
- **Tausche deine Standard-Charakter-Karte gegen die erweiterte Version aus** (diese befinden sich im

Umschlag ). Für den Rest des Szenarios spielst du mit dieser stärkeren Charakter-Karte.

- **Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Helden-Karten. Du darfst diese Karte ab sofort einmalig einsetzen.** Befolge die Regeln für Helden-Karten.

Tipp: Wenn du deine persönliche Aufgabe erfüllst, verschafft dies der ganzen Gruppe einen erheblichen Vorteil, aber vergiss nicht, dass das Ziel darin besteht, gemeinsame Aufgaben zu erfüllen. Es ist gut, die Erfüllung persönlicher und gemeinsamer Aufgaben zu koordinieren, aber wenn das nicht möglich ist, solltest du den gemeinsamen Aufgaben den Vorrang geben. Wenn sich Charaktere über mehrere Runden nur auf ihre persönlichen Aufgaben konzentrieren, kann es sein, dass sie deswegen das Spiel verlieren.

Erweiterte Charakter-Karten



Erweiterte Charakter-Karten bekommst du nur, wenn du deine persönliche Aufgabe erfüllt hast. Sie haben eine **stärkere Fähigkeit**, die du sogar in der aktuellen Runde nutzen kannst (aber nur die Teile, die du in derselben Runde noch nicht in ihrer schwächeren Version eingesetzt hast). Außerdem sind ein oder zwei **Zahlen beim Karten ziehen verbessert** (diese sind rot markiert), sodass du in manchen Situationen mehr Karten ziehst.

Endwertung

Markiert in der Chronik die Kästchen neben den Charakteren, die ihre persönlichen Aufgaben während des Spiels erfüllt haben. Bei Doppelcharakteren markiert ihr beide Kästchen. Bei der Ermittlung der Gesamtpunktzahl addiert ihr für jedes markierte Kästchen **1 Punkt**.

FORTGESCHRITTENE VONTS-BEWEGUNG

Die fortgeschrittenen Vonts-Bewegungs-Karten findet ihr in Umschlag 4, aber ihr könnt sie auch in jedem anderen Szenario nachträglich verwenden.



Die 8 fortgeschrittenen Bewegungs-Karten, die ihr im Umschlag 4 findet, sind eine kleine, optionale Erweiterung. Ihr könnt sie in der Schachtel

lassen oder sie für eine schwierigere Spielvariante unter die anderen Vonts-Bewegungs-Karten mischen. Das sorgt für eine höhere Wahrscheinlichkeit, dass die Vonts euch mit einem unerwarteten Zug überraschen.

Die neuen Karten sind klar mit einem Stern in der unteren rechten Ecke gekennzeichnet, sodass ihr sie jederzeit wieder aus dem Deck aussortieren könnt.

Habt ihr schon den TOM-TOM gelesen? Dieses Magazin gibt es in nur fünf Exemplaren auf der Anderen Seite – handgeschrieben und illustriert von den Schnellen Pfeilen höchstpersönlich! Darin kann jedes Kind von den tollen Abenteuern und Entdeckungen lesen, die diese mutigen Jungs in Severton erlebt haben. Aber es gibt ein Problem: Eine der Ausgaben ist den Vonts in die Hände gefallen. Und die sind außer sich vor Wut. Wie können diese lästigen Außenseiter sich in ihre Angelegenheiten einmischen?

Spielschwierigkeit

Wenn ihr die fortgeschrittenen Vonts-Bewegungs-Karten verwendet, erhöht sich die Schwierigkeit um einen Stern. Das wird mit der Schwierigkeit auf der Leiste kombiniert, sodass zum Beispiel ein Stern auf der Leiste und die Verwendung dieser Karten die gleiche Schwierigkeit haben wie zwei Sterne und keine Verwendung der erweiterten Vonts-Bewegungen.

Spiele mit erweiterten Bewegungen

Die Regeln sind die gleichen wie bei normalen Bewegungen, es gibt nur schwierigere Zahlen und Kombinationen. Zum Beispiel können die „Aufmerksamen Vonts“ jetzt zwei Bewegungen machen, wenn sie niemanden entdecken, während sie mit dem Basis-Kartensatz immer nur eine Bewegung machen konnten.

Beispiel: Wenn ihr in der Chronik festhalten wollt, ob ihr die erweiterten Karten verwendet habt, füllt immer den vierten Stern aus, wenn ihr sie verwendet. Die beiden oben genannten Optionen für das Spielen mit einem Schwierigkeitsgrad von zwei Sternen sehen dann wie folgt aus:



Vielleicht habt ihr bestimmte Verhaltensmuster der Vonts erkannt. Oder ihr habt bemerkt, dass Vonts niemals einen einzelnen Charakter durch einen Geheimgang sehen können. Oder dass sie, wenn sie bis zu einer Entfernung von zwei kontrollieren, niemals weniger als drei Charaktere sehen können. Mit diesen neuen Karten könnt ihr all das getrost vergessen!



Es gibt allerdings einen Sonderfall. Diese Karte gibt an, dass ihr den Zug „Ins Zentrum“ zweimal ausführt. Allerdings dürft ihr mit der zweiten Bewegung niemals

auf den Ursprungsort zurückkehren. Wenn der ursprüngliche Ort der höchste ist, geht zum zweithöchsten. Wenn der ursprüngliche Ort der einzige freie, benachbarte Ort ist, gruppiert sich die Gruppe neu.

Erneutes Spielen von früheren Szenarien

Wenn ihr möchtet, könnt ihr diese erweiterten Bewegungen auch beim Spielen der Szenarien 1, 2 oder 3 mit hinzunehmen. Dadurch kann sich der Schwierigkeitsgrad auf bis zu vier Sterne erhöhen. Damit könnt ihr auch einige der Erfolge auf der Rückseite des Chronikbogens erzielen.

Eine Sonderregel: Wenn ihr euch entscheidet, Szenario 1 mit diesen Karten erneut zu spielen, wendet die Regeln für Aufmerksamkeit sofort an. Bei vier Sternen stellt sogar das Einführungsspiel eine echte Herausforderung dar.

Vielen Dank: An meine Kinder Alča und Pavlík. Ihr seid meine hingebungsvollsten Tester und liefert immer wieder großartige Ideen und Feedback. An Bětka, Miloš, Siba, Kašťa und Klára dafür, dass ihr euch jederzeit enthusiastisch in die Abenteuer der Schnellen Pfeile gestürzt habt. Und an alle anderen Spieltester, die in den letzten Jahren Severton mit mir erkundet haben – Gus, Petr, Dan, Medzd und seine Familie, Elwen und seine Familie, Yuyka und ihre Familie, Plema und seine Familie, Bianco, Chani, Set, Erwin, meine Freunde und Kollegen von CGE und die vielen anderen, mit denen ich auf tschechischen und internationalen Spieletreffs das Vergnügen hatte. Ich danke euch für euer unschätzbbares Feedback und für eure Zeit.

Besonderer Dank an: Albi und die Jaroslav Foglar Scout Foundation für ihr Vertrauen und ihre großartige Unterstützung und Zusammenarbeit während dieses wunderbaren Projekts. Der größte Dank gilt Jaroslav Foglar, dem Autor dieser Bücher, die Generationen tschechischer Kinder inspiriert haben, nicht zuletzt auch dazu, dieses Spiel zu erschaffen.

© 2025, Albi Česká republika, Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Vlaada Chvátíl

Spielregeln und Szenarienheft: Vlaada Chvátíl

Illustrator: Miguel Coimbra, Stephanie Garcia,

Anežka Bělohoubková

Grafik: Anežka Bělohoubková

Projektmanager: Michal Šmíd

Produktionsleitung: Jan Cízner

Deutsche Übersetzung: Corinna Spellerberg, Georg Wild

Redaktionelle Bearbeitung HUCH!: Georg Wild, Silvia Herzog

© 2025, HUCH!

www.hutter-trade.com

Hutter-Trade GmbH + Co KG



Bgm.-Landmann-Platz 1-5



89312 Günzburg, Deutschland


Albi


HUCH!


Rundenübersicht





 **Aktions-Phase** – Jeder Charakter darf sich bis zu zweimal bewegen und beliebig oft erkunden. Für eine **Bewegung**, muss er eine Aktions-Karte in der Farbe des Weges ausspielen. Dabei dürfen andere Charaktere ihn begleiten, diese müssen dafür eine beliebige Aktions-Karte ausspielen. Zum **Erkunden**, muss er eine Karte mit -Symbol ausspielen. Er kann dann einen Geheimgang entdecken oder eine Vonts-Gruppe auskundschaften.




 **Vonts-Phase** – Die Vonts-Gruppen decken nacheinander ihre Bewegungs-Karten auf, führen ihre Bewegungen aus und werfen dann die Bewegungs-Karte ab. Vonts dürfen verschlossene Geheimgänge  nutzen. Kann sich eine Gruppe nicht bewegen, gruppiert sie sich neu.

 **Aufgaben-Phase** – Die Charaktere können versuchen, ausliegende Aufgaben zu erfüllen. Ihr könnt nur in dieser Phase Aufgaben erfüllen, um das Spiel zu gewinnen.

 **Unruhe-Phase** – Rückt den Unruhe-Marker um 2 Felder nach oben. Führt dabei alle Effekte auf den Feldern aus. Erreicht der Unruhe-Marker das oberste Feld, habt ihr das Spiel verloren.


 **Vonts organisieren** – Gebt jeder Vonts-Gruppe eine neue verdeckte Bewegungs-Karte. Setzt Vonts, die auf Buchstabenfeldern stehen, auf die Karte von Severton.


 **Charaktere organisieren** – Charaktere auf dem Plan dürfen Handkarten abwerfen und neue Karten ziehen. Setzt Charaktere, die von den Vonts erwischt wurden, auf Ort  oder  und zieht für sie 4 Aktions-Karten. Der Effekt von -Plättchen gilt für alle Charaktere.


 **Neue Aufgaben** – **Gilt nicht für Szenario 1 und 3.** In den anderen Szenarien deckt ihr neue Aufgaben auf. Hat der Unruhe-Marker bereits das -Feld erreicht, ignoriert ihr alle neuen Aufträge ohne -Symbol. Führt die unter "beim Aufdecken" angegebenen Anweisungen aus.


Symbole auf dem Fortschrittstableau

 Zieht in der Phase *Charaktere organisieren* eine zusätzliche Aktions-Karte.

 **Letzter Vorstoß:** Zieht in der Phase *Charaktere organisieren* eine zusätzliche Aktions-Karte. In der folgenden *Aktions-Phase* darf sich jeder Charakter dreimal bewegen.


 Die abgebildete Vonts-Gruppe kommt neu ins Spiel.



 Die abgebildete Vonts-Gruppe bekommt einen Fähigkeits-Boost.


 Die abgebildete Vonts-Gruppe bekommt einen Geschwindigkeits-Boost.



 Ist der Schnelle-Pfeile-Marker niedriger als dieses Feld, rückt ihn 1 Feld nach oben.


 Ist der Unruhe-Marker niedriger als dieses Feld, rückt ihn 1 Feld nach oben.

 Szenario 3: Deckt das -Ortsplättchen neben diesem Feld auf. Legt die oberste Verbündeten-Karte offen neben diesen Ort auf dem Spielplan.

 Szenario 3: Wie oben. Deckt zusätzlich das oberste -Ortsplättchen auf und legt den Bubble-Marker auf diesen Ort.

 Szenario 5: Scirocco kommt ins Spiel. Der Schnelle-Pfeile-Marker bleibt auf diesem Feld stehen. Rückt für alle weiteren Schritte stattdessen den Unruhe-Marker zurück.


 Die Schnellen Pfeile gewinnen das Spiel. Ihr bekommt  Basispunkte.

 Die Unruhe in Severton nimmt überhand. Ihr verliert das Spiel.

Spielaufbau

 Helden-Karte

 Gegenstands-Karte


 Persönliche Aufgabe





Zu Beginn jedes Szenarios (und nachdem du erwischt wurdest) ziehst dein Charakter 4 Karten.


Setzt diese Vonts-Gruppen beim Spielaufbau nach Severton.

Vonts-Bewegungs-Übersicht

 Eine Bewegung über einen Weg in der Farbe des Bewegungspfeils. Ist das Zielfeld durch eine andere Vonts-Gruppe besetzt, gruppiert sich diese Gruppe neu.

 Zwei Bewegungen entlang der Bewegungspfeile. Ist das Zielfeld besetzt, bewegt sich die Gruppe nur um einen Schritt und gruppiert sich dann neu. Sind beide Felder besetzt, bewegt sich die Gruppe nicht und gruppiert sich neu.

 Die Vonts-Gruppe bewegt sich zu dem benachbarten Ort mit der höchsten Zahl (auch durch einen Geheimgang), auf dem keine andere Vonts-Gruppe steht. Stehen auf allen benachbarten Orten Vonts, gruppiert sich diese Gruppe neu.

 Die Vonts-Gruppe führt die obige Bewegung zweimal hintereinander aus. Die Gruppe zieht bei der zweiten Bewegung nie auf ihr Ausgangsfeld.



Überprüft zuerst alle benachbarten Orte (nicht durch Geheimgänge). Sucht nach einer Gruppe Charaktere (Bubble und Scirocco eingeschlossen), die mindestens aus so vielen Markern besteht, wie die angegebene Zahl. Gibt es mehrere Gruppen, wählt die größte davon. Bei mehreren gleich großen Gruppen wählt die auf dem Ort mit der höheren Zahl. Entdecken die Vonts eine solche Gruppe, bewegen sie sich dort hin und ignorieren den Bewegungspfeil unten auf der Karte. Finden sie keine Gruppe, bewegen sie sich entsprechend des Bewegungspfeils.



Wie oben, aber die Vonts suchen auch durch (offene und verschlossene) Geheimgänge.



Wie oben, aber die Vonts suchen bis zu 2 Schritte entfernt. Bei mehreren Gruppen wählen sie wieder die größere Gruppe, danach den Ort mit der höheren Zahl.