



# DICE THRONE

Von tausenden Turnieren hat der Verrückte König noch keines verloren. Heldinnen und Helden kommen aus den entlegensten Winkeln der Welt herbei. Alle streben sie aus unterschiedlichen Gründen nach unendlicher Macht. **Wirst du der Erste sein, der tapfer genug ist, den Thron an sich zu reißen?**

Seit Tausenden von Jahren sitzt der Verrückte König fest auf seinem Thron und sucht einen würdigen Herausforderer. Jedes Jahr lädt er deshalb die berühmtesten Heldinnen und Helden aus allen Welten und Zeitaltern zum Turnier. Der Preis ist alles, was sich ein Held erträumen kann: der Thron.

Diese Anleitung ist ein lebendes Dokument. Die aktuelle Version könnt ihr auf [grimspire.com](https://grimspire.com) herunterladen.

**ANLEITUNG**  
VERSION 2.2\_1

In *Dice Throne* verkörpert ihr Heldinnen und Helden aus allen Winkeln der Erde. In dieser Anleitung versuchen wir, geschlechterspezifische Bezeichnungen so gut es geht zu vermeiden. Wo sich dies (noch) nicht umsetzen lässt, verwenden wir zur besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum. Damit sind aber selbstverständlich alle spielenden Personen gemeint! Wir hoffen, ihr fühlt euch trotzdem willkommen in der Welt von *Dice Throne*.

© 2020 Dice Throne Inc.  
Alle Rechte weltweit vorbehalten.



# DICE THRONE

## ÜBERSICHT

Herzrasen garantiert! *Dice Throne* ist schnell gespielt und fordert geschickten Karteneinsatz und clevere Würfelmanipulation. Ihr spielt über eine unbestimmte Anzahl von Runden, in denen ihr die Würfel eurer Helden bis zu 3 Mal werft. Durch geschicktes Kombinieren eurer Würfelsymbole oder -werte aktiviert ihr die Fähigkeiten eurer Helden und vernichtet eure Gegner!

## DEIN ZIEL

Besiege deine Gegner, indem du ihre Lebenspunkte auf 0 reduzierst.

# MATERIAL

Diese Anleitung ist allgemein formuliert, damit sie für jede beliebige Dice Throne Box verwendet werden kann. Entsprechend findest du die Auflistung des Materials nicht hier, sondern auf den Rückseiten der Heldenübersichten in dieser Box.

# COMIC

## LUST AUF LEKTÜRE?

Lade dir kostenlos digitale Comics herunter:  
Band 0 - <http://issue0.dicethrone.com>  
Band 1 - <http://issue1.dicethrone.com>

2

### AUSWEICHEN

Positiver Statuseffekt Stapellimit: 3

Verbrauche & wirfle 1-2, um Schaden zu vermeiden:

Mit diesem Marker darfst du dich entscheiden, ihn auszugeben, sobald du Schaden erhalten würdest. Sobald du ihn ausgibst, wirf 1 Ⓢ. Falls das Ergebnis 1 oder 2 ist, erhältst du keinen SDN (andere Effekte können dich trotzdem betreffen). Du darfst mehrere Marker ausgeben, um mehrfach zu versuchen, denselben Schaden abzuwehren.

### NACHLADEN

Positiver Statuseffekt Stapellimit: 2

Verbrauche & füge zusätzlich ½ von 1 Ⓢ zum SDN des Angriffs zu:

Du darfst diesen Marker ausgeben, falls du deine Angriffsphase mit einem Angriff beendest. Falls du dies tust, wirf 1 Ⓢ und addiere ½ des Würfelwertes (augerundet) zu deinem SDN. Angriffsmodifikator.

### K.O.

Negativer Statuseffekt Stapellimit: 1

Zahle 2 Ⓢ oder überspringe deine Angriffsphase:

Um diesen Marker zu entfernen, musst du vor Beginn deiner Angriffsphase 2 Ⓢ zahlen. Tust du dies nicht, musst du deine Angriffsphase überspringen und den Marker anschließend entfernen.

### KOPFGELD

Negativer Statuseffekt Stapellimit: 1

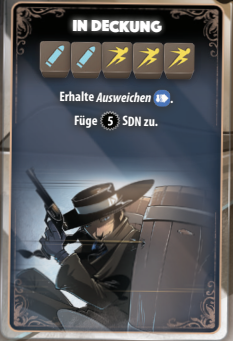
Erhalte +1 SDN & Angreifer erhält 1 Ⓢ:

Wann immer du diesen Marker hast und von einem Gegner angegriffen wirst, erhöht der Angreifer seinen SDN um 1 und erhält 1 Ⓢ. Dauerhaft.

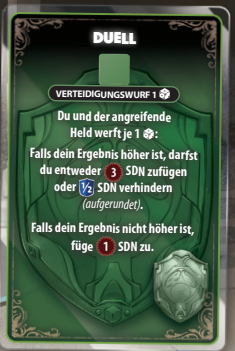
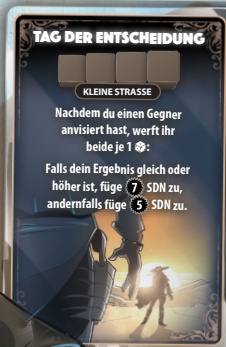
- 1 PATRONE
- 2 PATRONE
- 3 PATRONE
- 4 SPRUNG
- 5 SPRUNG
- 6 VOLLTREFFER

6

7



Erhalte Ausweichen Ⓢ. Füge Nachladen Ⓢ verbraucht, da...  
ULTIMATIV Würfel zu verwerfen



# VORBEREITUNG

Platziert das gesamte Material eurer gewählten Helden vor euch:

- 1 **HELDENTABLEAU**
- 2 **HELDENÜBERSICHT**
- 3 **LEBENSUNKTEZÄHLER**
  - Stellt eure Lebenspunkte zu Beginn auf 50 ein (für eine Duell-Partie).
- 4 **KAMPFPUNKTE ZÄHLER**
  - Stellt eure KP zu Beginn auf .
- 5 **KARTEN**
  - Mischt eure Karten, um euren persönlichen Zugstapel zu bilden.
  - Zieht die obersten Karten. Dies ist eure Starthand.
- 6 **HELDENSPEZIFISCHE VORBEREITUNG**
  - Manche Helden erfordern eine zusätzliche Vorbereitung. Diese wird auf der Rückseite der entsprechenden Heldenübersichten (*unter „Heldenvorbereitung“*) erklärt.
- 7 **MARKER**
  - Dreht eure Übersicht zurück auf die Vorderseite und stapelt eure Statureffekt- und Gefährtenmarker dort auf den entsprechenden Feldern.
- 8 **WÜRFEL**
  - Werft alle je 1 eurer Würfel . Wer die höchste Zahl geworfen hat, beginnt die Partie.

## ABLAUF EINES ZUGS

Ihr führt nacheinander im Uhrzeigersinn eure Züge aus. Wer am Zug ist, ist die „aktive Person“. Jeder Zug besteht aus folgenden Phasen:

- 1 VORBEREITUNGSPHASE** - Führe alle erforderlichen Aktionen (durch Statuseffekte oder passive Fähigkeiten **E**) der *Vorbereitungsphase* aus.
- 2 EINKOMMENSPHASE** - Erhalte **1** und ziehe **1** Karte von deinem Zugstapel. Wer die Partie beginnt, muss im 1. Zug die Einkommensphase überspringen.
- 3 HAUPTPHASE (1)** - Zahle **KP**, um *Verbesserungskarten* oder *Hauptaktionskarten* auszuspielen. Verkaufe nicht gewollte Karten für je **1**.
- 4 ANGRIFFSPHASE** - Die Angriffsphase ist die 1. *Würfelaktionsphase*. Du hast max. 3 *Würfelversuche*. Wirf beliebig viele Würfel und aktiviere dann 1 *Angriffsfähigkeit*, deren Aktivierungsvoraussetzung du mit deinem finalen Wurfresultat erfüllst (siehe **A** und **B**). Alle dürfen *Würfelaktionskarten* ausspielen.
- 5 ZIELPHASE** - Die Zielphase ist die 2. *Würfelaktionsphase*. Überspringe diese Phase in einer Duell-Partie (ansonsten siehe S. 11). Alle dürfen *Würfelaktionskarten* ausspielen.
- 6 VERTEIDIGUNGSPHASE** - Die Verteidigungsphase ist die 3. *Würfelaktionsphase*. Falls du in deiner *Angriffsphase* einen *Angriff* aktiviert hast, nutzt dein Gegner jetzt eine *Verteidigungsfähigkeit* **H** mit 1 Würfelversuch. Alle dürfen *Würfelaktionskarten* ausspielen.
- 7 HAUPTPHASE (2)** - Entspricht der *Hauptphase (1)*.
- 8 ABWURFPHASE** - Verkaufe Karten für je **1**, bis du noch **6** oder weniger Karten auf der Hand hast.



## LEBENSUNKTE

- Sobald deine Lebenspunkte auf 0 fallen, bist du besiegt.
- Falls die Lebenspunkte aller verbleibenden Helden gleichzeitig auf 0 fallen, endet die Partie unentschieden. (Niemand kann „toter“ sein als jemand anderes.)
- Du kannst dich max. 10 Lebenspunkte über deinen Startwert heilen.



## KAMPFPUNKTE **KP**

- Du gibst KP hauptsächlich für das Ausspielen von Karten aus.
- Du kannst max. **15KP** besitzen. Würdest du KP erhalten, während du bereits **15KP** besitzt, verfallen diese.
- Zu Beginn deiner *Einkommensphase* erhöhst du den Stand deines KP-Zählers um **1KP**.

**Wichtig:** Wer die Partie beginnt, muss die *Einkommensphase* im 1. Zug überspringen.



## ANGRIFFSFÄHIGKEIT **A**

- Darfst du am Ende deiner *Angriffsphase* aktivieren.
- Du kannst max. 1 Fähigkeit mit dem Wurfresultat deiner *Angriffsphase* aktivieren.

## AKTIVIERUNGSVORAUSSETZUNG **B**

Das benötigte finale Wurfresultat, um eine *Angriffsfähigkeit* zu aktivieren.

- Angriffsfähigkeiten* benötigen grundsätzlich eine bestimmte Kombination aus Symbolen **B**, um sie zu aktivieren:



- Kleine Strafe-Fähigkeiten** **C** benötigen 4 aufsteigende Werte in einer Reihe (z.B. 2-3-4-5) und sind durch 4 größer werdende Würfel dargestellt:



- Große Strafe-Fähigkeiten** **D** benötigen 5 aufsteigende Werte in einer Reihe (z.B. 1-2-3-4-5) und sind durch 5 größer werdende Würfel dargestellt:



# DEIN HELDENTABLEAU



**REVOLVERHELDIN**  
 „Ein Revolver ist mächtiger als ihr alle zusammen!“

**REVOLVER**

Füge 4 SDN zu.

Füge 4 SDN zu.

Füge 5 SDN zu.

**KOPFGELDJÄGERIN** A

Füge Kopfgeld 1 zu.  
 Dann füge 1 nicht abwehrbaren SDN zu.

**SCHNELLZIEHEN**

PASSIV

Erhalte Nachladen 3 in deiner Vorbereitungsphase.

**IM DECKUNG** B

Erhalte Ausweichen 2.

Füge 5 SDN zu.

**PUMP' SIE VOLL BLEI!**

Erhalte Ausweichen 2, Kopfgeld 1 & K.O. zu. Dann füge 10 SDN zu. Falls du Nachladen 3 verbrauchst, darfst du den dafür verwendeten Würfel 1 Mal neu werfen.

**ULTIMATIV**

Würfel können vorher verändert werden, um eine Ultimative Fähigkeit zu verhindern. Andernfalls können deine Gegner keine Aktionen oder Effekte ausführen, bis die Fähigkeit vollständig ausgeführt wurde.

**TAG DER ENTSCHEIDUNG** C

KLEINE STRASSE

Nachdem du einen Gegner anvisiert hast, werft ihr beide je 1:

Falls dein Ergebnis gleich oder höher ist, füge 7 SDN zu, andernfalls füge 5 SDN zu.

**TODESBlick** G

Füge K.O. zu.  
 Füge 6 nicht abwehrbaren SDN zu.

**FÄCHERN** D

GROSSE STRASSE

Erhalte 2 Ausweichen.

Füge 7 SDN zu.

**DUELL** H

VERTEIDIGUNGSWURF 1

Du und der angreifende Held werft je 1:

Falls dein Ergebnis höher ist, darfst du entweder 3 SDN zufügen oder 1 SDN verhindern (aufgerundet).

Falls dein Ergebnis nicht höher ist, füge 1 SDN zu.

**FÄHIGKEITSBESCHREIBUNG** G

- Auszuführende Effekte, sobald du eine Fähigkeit aktivierst.
- Würfel, die du als Teil einer Fähigkeit geworfen hast, gelten gegebenenfalls mehrfach, während du die Fähigkeit ausführst.

**VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEIT** H

- Wird aktiviert, falls du von einem Gegner angegriffen wirst.
- Hast du die Wahl zwischen mehreren *Verteidigungsfähigkeiten*, wähle 1 aus, bevor du würfelst.
- Du aktivierst deine *Verteidigungsfähigkeit* nicht, falls die eingehende Schadensart *nicht abwehrbar, rein, kollateral* oder das Ergebnis einer gegnerischen *Ultimativen Fähigkeit* ist (siehe „Schadensarten“, S. 10).

**VERTEIDIGUNGSWÜRFEL** I

- Diese Anzahl an Würfeln wirfst du, sobald du deine *Verteidigungsfähigkeit* aktivierst.
- **VERTEIDIGUNGSWURF 1** bedeutet z.B., dass die Revolverheldin 1 Würfel in ihrer *Verteidigungsphase* wirft.
- Diese Würfel wirfst du nur 1 einziges Mal.

**PASSIVE FÄHIGKEIT** E

- Immer aktiv und/oder nutzbar.

**ULTIMATIVE FÄHIGKEIT** F

Der mächtigste Angriff deines Helden! Sobald er aktiviert wurde, sind die Effekte nicht mehr abzuwenden.

**WICHTIG:** Du darfst Schaden und Effekte des *Ultimativen Angriffs* aufwerten. Du kannst sie jedoch nicht reduzieren, verhindern, vermeiden, darauf reagieren oder sie durch **irgendetwas** (z.B. Karten, Statureffekte, Gefährten, etc.) unterbrechen. Deine Gegner können ab der Aktivierung keine Aktionen ausführen, bis die *Würfelphasen* abgeschlossen sind. Die einzige Möglichkeit, eine *Ultimative Fähigkeit* zu verhindern besteht darin, die Würfel **vor** der Aktivierung der Fähigkeit zu verändern.

# DEINE HELDENÜBERSICHT

## VERFLUCHTE DUBLONE

Einzigartiger Statuseffekt Stapellimit: 5/3

- Erhalte 1 SDN in deiner Vorbereitungsphase (ausgenommen Piratin):
- Jeder Held, außer der Piratin, erhält in seiner Vorbereitungsphase 1 SDN je verfluchter Dublone die er hat.
  - Diese dauerhaften Marker können von keinem anderen Helden entfernt werden. Sie können nur als Ergebnis von Fähigkeiten des Heldentableaus der Piratin entfernt werden.
  - Wann immer du als Piratin eine verfluchte Dublone erhältst würdest, darfst du darauf verzichten.
  - Das Stapellimit für verfluchte Dublone beträgt bei der Piratin 5, bei allen anderen Helden 3.

## PULVERFASS

Negativer Statuseffekt Stack limit: 1

- Würfle 1 in deiner Vorbereitungsphase. Bei 1-2 erhalte 3 SDN, bei 6 gib es weiter:
- Mit diesem Marker müsst du in deiner Einkommensphase 1 würfeln. Bei 1-2 explodiert das Pulverfass. Bei 3-5 passiert nichts. Bei 6 darfst du den Marker einem Helden deiner Wahl weitergeben. Außerdem explodiert ein Pulverfass sofort, sobald du ein weiteres Pulverfass erhältst. Wann immer ein Pulverfass explodiert, entferne es und erhalte 3 nicht abwehrbaren SDN. Behandle diesen Schaden unabhängig von anderen Schäden, Phasen etc.

## VERKÜMMERN

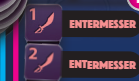
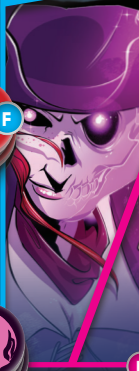
Negativer Statuseffekt Stack: 2

- Angriffsfähigkeit -1 SDN je Marker zu:
- Wann immer du mit diesem Marker als Ergebnis deiner Angriffsphase Schaden zufügen würdest, reduziere diesen Schaden um 1 je Verkümmern Marker. Dauerhaft.

## PARLEY

Negativer Statuseffekt Stack limit: 1

- Füge beim Angriff keinen SDN zu:
- Mit diesem Marker kannst du keinen Schaden als Ergebnis deiner Angriffsphase zufügen (der Angriff ist dennoch erfolgreich und kann andere Effekte auslösen). Entferne diesen Marker am Ende deiner Würfelphase.



## STATUSEFFEKTE UND GEFÄHRTEN

Regeln für Statuseffekte und Gefährten deines Helden.

## WÜRFELSYMBOLE

Die Symbole auf den 6 Seiten deiner Heldenwürfel.

## KOMPLEXITÄT

Dieser Wert zwischen 1 und 6 bemisst, wie anspruchsvoll ein Held zu spielen ist. Komplexere Helden benötigen Spielerefahrung und erfordern eine gute Strategie für ein effektives Spiel.

## HELDENVORBEREITUNG

Bei manchen Helden müsst ihr vor Beginn der Partie zusätzliche Schritte ausführen.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Antworten auf spezielle Fragen zu komplexeren Regeln des jeweiligen Helden.



**KOMPLEXITÄT: 5**  
Lieblingswaffe: Entermesser

**HELDENVORBEREITUNG**  
Erhalte 3 verfluchte Dublone und lege die Markertableaus der nicht verfluchten Seite ab.

**HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**

1. Gibt es eine Möglichkeit, einen Status von dem verfluchten Seite zurück auf die nicht verfluchte Seite zu deuten?  
A. Nein. Sobald das Tableaus einmal angelegt wurde, verbleibt es für den Rest der Partie auf der verfluchten Seite.

2. Werden die 3 SDN dem Gesamtschaden meines Angriffs hinzugefügt, falls ich meinem Gegner mit diesem Angriff ein Schaden zufüge, 0 Schaden bereitet ich Pulverfass zu?  
A. Nein. Ihre geschädigte Gesundheit, dein Gegner erhält sofort 3 SDN. Dann fähst du die Berechnung dieses Schadens durch den Angriff zu beenden.

3. Muss ich über verfluchte Dublone erhalten, falls die Fähigkeit des Gegners?

4. Wenn verfluchte Dublone zu erhalten ist für die Piratin immer möglich.

5. Mein Gegner hat Parley und greift mich an, während mein Heldentableau auf der verfluchten Seite liegt. Erhält er durch meine geschädigte Gesundheit das Pulverfass?  
A. Nein. Die gesamte Fähigkeit beträgt ... nicht zu einem Angriff führt. Wenn die Fähigkeit des Gegners Schaden zufügen würde, der einen anderen Helden angreift, erhält er kein Pulverfass (Parley verhindert jedoch, dass der Schaden angreift wird). Beachte: Bei dem Gegner 3 SDN im eigenen Hand durch Meuterei-Lider geschwächt ist, hat angreifen, ist dabei allerdings geschwächt.

# STATUSEFFEKTE

Jeder Held besitzt eine einzigartige Auswahl an Statuseffekten, die durch entsprechende Marker dargestellt werden. Solltest du mehr Marker benötigen als im Spiel enthalten sind, nutze einfach andere Materialien.

Positive oder negative Statuseffekte kannst du für deinen eigenen Helden erhalten oder anderen Helden zufügen. Für gewöhnlich erhältst oder fügst du Statuseffekte mittels Karten oder Angriffsfähigkeiten zu.

Sobald du einen Statuseffekt erhältst oder zufügst, nimm den entsprechenden Marker von deiner Heldenübersicht und lege ihn in die Mitte des jeweiligen Heldentableaus. Dieser Statuseffekt ist nun „im Spiel“. Statuseffekte, die du anderen Helden zugefügt hast, bleiben auch dann im Spiel, wenn du besiegt wirst.



**TAG DER ENTSCHEIDUNG**

KLEINE STRASSE  
Nachdem du einen Gegner anvisiert hast, werf ihr beide je 1.

Falls dein Ergebnis gleich oder höher ist, füge 2 SDN zu, ansonsten füge 5 SDN zu.

**FÄCHERN**

GROSSE STRASSE  
Erhalte 2 Ausweichen.  
Füge 2 SDN zu.

# REVOLVERHELDIN

„Ein Revolver ist mächtiger als ihr alle zusammen.“

Heldenübersicht: Vorderseite

Heldenübersicht: Rückseite

## STATUSEFFEKTE ENTFERNEN

Wird ein Statuseffekt entfernt, lege den Marker wieder auf seinen Platz auf der Heldenübersicht. Falls du Karten oder Fähigkeiten nutzt, die eine bestimmte Anzahl an Statuseffekten entfernen, lege entsprechend viele Marker zurück.

## VERBRAUCHBARE STATUSEFFEKTE

Einige Statuseffekte musst du entfernen, nachdem du sie verbraucht hast. Solange nichts anderes angegeben ist, darfst du diese Statuseffekte zu jeder Zeit verbrauchen. Dies darf auch in einer beliebigen Phase während des Zugs eines beliebigen Helden sein. Der Effekt tritt sofort ein.

## DAUERHAFTE STATUSEFFEKTE

Ein mit „Dauerhaft“ markierter Statuseffekt bleibt bis zum Ende einer Partie im Spiel, es sei denn, eine Karte oder Fähigkeit erlaubt, ihn zu entfernen.



## STAPELLIMIT

Viele Statuseffekte darfst du einem Helden mehrfach zufügen (stapeln). Das Stapellimit **G** gibt vor, wie viele Marker dieses Effekts du auf einem einzelnen Heldentableau maximal platzieren kannst. (So kannst du z.B. nur 2 Marker eines Statuseffekts mit dem Stapellimit 2 auf jedem Helden ablegen.)

**Beispiel (links):** Die Verfluchte Piratin hat der Revolverheldin 1 *Pulverfass* **F** und 2 *Verkümmert* **H** Statuseffekte zugefügt. *Verkümmert* ist in der Statuseffektbeschreibung als *Dauerhaft* markiert und verbleibt somit auf dem Heldentableau der Revolverheldin, bis sie in der Lage ist, ihn zu entfernen. *Verkümmert* hat ein Stapellimit von 2 **G**. Somit kann die Verfluchte Piratin den Effekt der Revolverheldin 2 Mal zufügen.

## STAPELLIMIT ERHÖHEN

Falls ein Held das Stapellimit eines Statuseffekts erhöht, gilt die Erhöhung nur für diesen Helden und bis zum Ende der Partie.

## EINZIGARTIGE STATUSEFFEKTE

Diese Effekte brechen die Regeln für normale Statuseffekte grundlegend (wie in ihrer Beschreibung erklärt). Einzigartige Statuseffektmarker unterscheiden sich oft durch Form und/oder Größe **1** von regulären Statuseffekten.



## STATUSEFFEKTE UNTERBRECHEN

Sobald ein Statuseffekt verbraucht wurde, kann sein Effekt nicht unterbrochen werden.

## GEFÄHRTEN

Manche Helden haben Gefährten, die durch Marker, Zähler oder anderes spezielles Material dargestellt werden. Gefährten sind keine Statuseffekte und somit immun gegen Karten und Fähigkeiten, die Statuseffekte betreffen (z.B. **K**).

Die speziellen Regeln für einen Gefährten sind auf der entsprechenden Heldenübersicht beschrieben **A**. Gefährten könnt ihr nicht entfernen, weitergeben oder zerstören. Ausnahmen davon werden in den Regeln der einzelnen Gefährten beschrieben.



## HELDENKARTEN

Es gibt 2 Arten von Heldenkarten: *Verbesserungskarten* und *Aktionskarten*.

In deiner *Einkommensphase* ziehst du 1 Karte von deinem Zugstapel. Falls du eine Karte ziehen musst, dein Zugstapel jedoch leer ist, mische zuerst deinen Abwurfstapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.

Karten auszuspielen kostet Kampfpunkte **KP**. Die Kosten sind auf der linken Seite der Karte angegeben. Karten mit Kosten von **0** darfst du kostenlos ausspielen.

Am Ende der Abwurfphase kannst du nur max. **6** Karten auf der Hand behalten. Hast du mehr Karten auf der Hand, musst du so lange Karten verkaufen, bis du nur noch **6** oder weniger Handkarten besitzt. Um eine Karte zu verkaufen, wirf sie ab und erhöhe den Stand deines **KP**-Zählers um **1** (alle Karten sind beim Verkauf **1** wert, unabhängig von ihren Kosten zum Ausspielen).

Das Symbol am linken Rand einer Karte **J** zeigt an, in welcher Phase du diese Karte ausspielen darfst.



**K** Entferne 1 Statuseffektmarker von einem Helden deiner Wahl.

# VERBESSERUNGEN

Verbesserungskarten werten das Feld mit demselben Namen auf deinem Heldentableau dauerhaft auf. Du erkennst sie an dem -Symbol am linken Rand der Karte.

Aufwertungen für **Angriffsfähigkeiten** (A) haben einen weißen Rahmen, Aufwertungen für **Verteidigungsfähigkeiten** (B) haben einen grünen Rahmen, und Aufwertungen für **passive Fähigkeiten** (C) haben einen lila Rahmen.

Verbesserungskarten:

- Kannst du nur in einer **Hauptphase** (1 oder 2) ausspielen.
- Kannst du nicht verkaufen, nachdem du sie gespielt hast.
- Darfst du direkt auf Level III aufwerten. Falls du eine bereits aufgewertete Fähigkeit aufwertest (z.B. von Level II auf Level III), lege die neue Karte oben auf die bereits ausgespielte **Verbesserung**. Zahle nur die Differenz der Kosten in der beiden Verbesserungen.



Verbesserung einer Angriffsfähigkeit



Verbesserung einer Verteidigungsfähigkeit



Verbesserung einer passiven Fähigkeit

## EINE VERBESSERUNGSKARTE AUSSPIELEN

- 1 Zahle die entsprechenden (am linken Rand der Karte angegeben).
- 2 Lege die Karte auf deinem Heldentableau auf das Feld mit demselben Namen.



# AKTIONSKARTEN

Aktionskarten (zu erkennen am -Symbol) haben einen einmaligen Effekt beim Ausspielen. Die Rahmenfarbe der **Aktionskarte** gibt an, wann du sie ausspielen darfst.

## EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN

- 1 Zahle die entsprechenden (am linken Rand der Karte angegeben).
- 2 Führe die beschriebene Aktion aus und wirf die Karte anschließend ab.

## SOFORT ! AKTIONSKARTEN

- Erkennbar am **roten Rahmen** und dem -Symbol.
- Darfst du jederzeit und auch im Zug eines beliebigen Helden ausspielen (wird durch das -Symbol am linken Kartenrand angezeigt).
- Darfst du ausspielen, um andere Aktionen oder Fähigkeiten zu unterbrechen (ausgenommen andere **Sofortaktionskarten**). Führe die Aktion sofort aus. Anschließend wird die unterbrochene Aktion oder Fähigkeit fortgesetzt (siehe „Konflikte im Ablauf und Unterbrechungen“, S. 15).
- **Sofortaktionskarten** können nicht unterbrochen werden.





## H HAUPTAKTIONS-KARTEN

- Erkennbar am **blauen Rahmen** und dem **★-Symbol**.
- Kannst du nur in deinem eigenen Zug in einer **Hauptphase** (1 oder 2) ausspielen (wird durch das **H**-Symbol am linken Kartenrand angezeigt).

## WÜRFEL-AKTIONS-KARTEN

- Erkennbar am **orange Rahmen** und dem **★-Symbol**.
- Kannst du nur während einer **Würfelaktionsphase** (Angriffsphase, Verteidigungsphase oder Zielphase) ausspielen (wird durch das **W**-Symbol am linken Kartenrand angezeigt).
- Darfst du im Zug eines beliebigen Helden ausspielen.



## TEXT ANWENDEN

### „WIRF [#] “

Wirf die angezeigte Anzahl Würfel **A** 1 Mal und führe die nachfolgenden Effekte aus. Würfel, die du bereits zuvor geworfen hast, kannst du nicht nutzen, um die abgebildeten Effekte auszuführen.

### „BEI [SYMBOL]“

Falls dein Wurf Ergebnis das abgebildete Symbol **B** enthält, erhältst du die abgebildeten Vorteile **C**. **Wichtig:** Du erhältst die abgebildeten Vorteile nur **1 Mal**, auch wenn dein Wurf die erforderlichen Symbole oder Kombinationen mehrfach enthält.



### MULTIPLIKATION (Z.B. „4 x “)

Multipliziere die [Zahl] mit der [Anzahl] deiner Würfel, die das entsprechende Symbol **D** zeigen, um die Summe zu bestimmen.

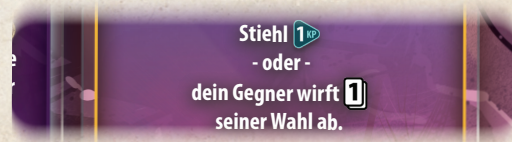
### „DANN“

Du darfst Statureffekte verbrauchen und Sofortaktionskarten oder Würfelaktionskarten ausspielen, wann immer eine „dann“-Anweisung erreicht ist **E**.

Führe den Effekt, der einem „dann“ folgt, aus, nachdem alle vorherigen Effekte vollständig ausgeführt wurden.

### „ODER“

Sind Anweisungen durch ein „oder“ getrennt, kannst du nur 1 der Optionen auswählen.



### „STIEHL“

Nimm die angezeigte Ressource deinem Gegner ab und füge sie dir hinzu.

Erhöhe den Stand deines Lebenspunkte/**KP**-Zählers und senke den Stand deines Gegners entsprechend, wann immer du Lebenspunkte/**KP** stiehlt.

Besitzt dein Gegner die angegebene Menge nicht, stiehlt du nur so viel, wie er besitzt.



# SCHADENSARTEN

Die aktuelle Schadenshöhe, die einem Helden zugewiesen werden soll, wird „eingehender Schaden“ genannt.

Es gibt 5 Schadensarten: normal (als „SDN“ abgekürzt), *nicht abwehrbar*, *rein*, *kollateral* und *ultimativ*.

## EIGENSCHAFTEN DER SCHADENSARTEN

Jede Schadensart besitzt min. 1 der folgenden Eigenschaften:

- **Abwehrbar** - Resultiert der Schaden aus der *Angriffsfähigkeit* deines Gegners, darfst du deine *Verteidigungsfähigkeit* nutzen.
- **Vermeidbar** - Darfst du durch Karten und/oder Statureffekte reduzieren, verhindern, vermeiden oder unterbrechen.
- **Aufwertbar** - Darfst du mit *Angriffsmodifikatoren* verbessern.
- **Spezielle Zielauswahlregeln** - Die Beschreibung des Schadens gibt vor, welcher Held den Schaden erhalten muss. Du benötigst keine *Zielphase*, um dies zu bestimmen.

## NORMALER SCHADEN

- Dies ist die häufigste Schadensart. Sie wird durch einen schwarzen Kreis mit einer Zahl (z.B. **5**), gefolgt von „SDN“, dargestellt.
- Abwehrbar, vermeidbar und aufwertbar.
- Keine speziellen Zielauswahlregeln.

## NICHT ABWEHRBARER SCHADEN

- Eine weitere häufige Schadensart, die durch einen roten Kreis mit einer Zahl (z.B. **2**), gefolgt von „*nicht abwehrbarer SDN*“, dargestellt wird.
- Nicht abwehrbar, aber vermeidbar (durch Karten/Statureffekte).
- Aufwertbar.
- Keine speziellen Zielauswahlregeln.

## REINER SCHADEN

- Eine besondere Art des *nicht abwehrbaren* Schadens, die durch einen roten Kreis mit einer Zahl (z.B. **2**), gefolgt von „*reiner SDN*“, dargestellt wird.
- Nicht abwehrbar, aber vermeidbar.
- Nicht aufwertbar.
- Keine speziellen Zielauswahlregeln.

## KOLLATERALER SCHADEN

- Eine besondere Art des *nicht abwehrbaren* Schadens, die durch einen roten Kreis mit einer Zahl (z.B. **2**), gefolgt von „*kollateraler SDN*“, dargestellt wird.
- Nicht abwehrbar, aber vermeidbar.
- Nicht aufwertbar.
- Folgt speziellen Zielauswahlregeln (diese werden auf der Fähigkeit / Karte erläutert).
- Gilt nicht als „Angriff“, da er nicht gezielt ausgeführt wird.
- Falls du diesen Schaden mehreren Helden desselben Teams zu selben Zeit zufügst, verringere die Lebenspunkte auf dem Zähler dieses Teams um den kombinierten, gesamten Schadenswert.

## ULTIMATIVER SCHADEN

- Eine besondere Art des *nicht abwehrbaren* Schadens, den du durch deine *Ultimative Fähigkeit* zufügst **A**.
- Durch einen roten Kreis mit einer Zahl (z.B. **2**) dargestellt.
- Nicht abwehr- oder vermeidbar.
- Aufwertbar.
- Keine speziellen Zielauswahlregeln.

**PUMP' SIE VOLL BLEI!**

Erhalte *Ausweichen* . Füge *Kopfgeld* & *K.O.* zu. Dann füge **10 SDN** zu. Falls du *Nachladen* verbrauchst, darfst du den dafür verwendeten Würfel **1 Mal** neu werfen.

ULTIMATIV

Würfel können vorher verändert werden, um eine *Ultimative Fähigkeit* zu verhindern. Andernfalls können deine Gegner keinerlei Aktion oder Effekt ausführen, bis die Fähigkeit vollständig ausgeführt wurde.

Die *Ultimative Fähigkeit* der Revolverheldin

## TABELLE DER SCHADENSARTEN


	Abwehrbar	Vermeidbar	Aufwertbar	Spezielle Zielauswahlregeln
<b>NORMALER SCHADEN</b>	✓	✓	✓	✗
<b>NICHT ABWEHRBARER SCHADEN</b>	✗	✓	✓	✗
<b>REINER SCHADEN</b>	✗	✓	✗	✗
<b>KOLLATERALER SCHADEN</b>	✗	✓	✗	✓
<b>ULTIMATIVER SCHADEN</b>	✗	✗	✓	✗

## ANGRIFFSMODIFIKATOREN

Jede Karte und jeder Statureffekt, der einen *Angriff* modifiziert, gilt als „Angriffsmodifikator“.

Du darfst Angriffsmodifikatoren auslösen, bevor oder nachdem eine *Verteidigungsfähigkeit* aktiviert wurde.

Schaden, der durch Angriffsmodifikatoren hinzugefügt wird, gilt als Schaden derselben Schadensart wie der ursprünglich zugefügte Schaden.


Du kannst Angriffsmodifikatoren nur für *Angriffe* nutzen (also *Angriffsfähigkeiten*, die einen Gegner mit min.  SDN angreifen).

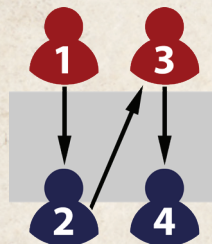


## 4-PERSONEN-PARTIE

### 2 VS. 2 TEAMSPIEL

Spielt ihr mit 4 Helden, wendet ihr immer die folgenden Regeländerungen an:



- Ihr spielt in Teams aus je 2 Helden.
- Teammitglieder sitzen nebeneinander, damit sie sich ihre Karten gegenseitig zeigen und strategisch planen können.
- Würfelt, um zu ermitteln, wer beginnt.
- Die Zugreihenfolge folgt dem abgebildeten „Zickzack“-Schema.
- Helden eines Teams nutzen einen gemeinsamen Lebenspunktezähler. Ihr beginnt die Partie mit 50 Lebenspunkten.
- Wer beginnt, überspringt die *Einkommensphase* des ersten Zugs.
- Wann immer ein Held deines Teams Schaden erleidet, passe den Stand des gemeinsamen Lebenspunktezählers um den entsprechenden Wert an. Erleidet ihr beide zur gleichen Zeit Schaden, passt ihr den Stand des gemeinsamen Lebenspunktezählers um den kombinierten Gesamtwert des Schadens, den ihr beide jeweils erleidet, an.
- Beide Helden eines Teams nutzen eigene Kampfpunktezähler. Deine  kannst du nur für deine eigenen Karten und Fähigkeiten ausgeben.
- Du kannst nicht eingreifen, um den Schaden des anderen Helden deines Teams zu reduzieren, außer eine Karte oder ein Statureffekt erlaubt es explizit. (Die Karte „Dieses Mal nicht!“ darfst du z.B. ausspielen, da sie sich auf einen „Held deiner Wahl“ bezieht.)
- Innerhalb eines Teams dürft ihr Würfel verändern, um eingehenden Schaden von vornherein zu verhindern, oder um das Wurfresultat zu verbessern.



## 3-PERSONEN-PARTIE

### DER KÖNIG AUF DEM BERG

Spielt ihr mit 3 Helden, wendet ihr immer die folgenden Regeländerungen an:

- Jeder von euch beginnt die Partie mit 35 Lebenspunkten.
- Würfelt, um zu ermitteln, wer beginnt.
- Führt eure Züge nacheinander im Uhrzeigersinn aus.
- Der Held (bzw. die Helden) mit den meisten verbleibenden Lebenspunkten ist der „führende“ Held.
- Beim *Angriff* darfst du einen Helden deiner Wahl angreifen. Solltest du dich dafür entscheiden, den führenden Helden anzugreifen, erhältst du 1 Bonuskarte.
- Richtest du deinen *Angriff* gegen den führenden Helden, ziehst du  Karte von deinem Zugstapel. Diese Karte ziehst du sofort, nachdem du deinen Gegner ausgewählt hast (bevor ihr weitere Effekte ausführt).
- Greifst* du einen Helden *an*, der genauso viele Lebenspunkte besitzt wie du, und ihr beide damit die führenden Helden seid, ziehst du ebenfalls  Bonuskarte.
- Bist du der einzige führende Held, da du allein die meisten Lebenspunkte hast, kannst du keine Bonuskarte ziehen.

## WEITERE MODI

Ihr könnt Dice Throne mit bis zu 6 Helden spielen. **Wir empfehlen euch jedoch dringend, dass ihr dies erst versucht, sobald jeder von euch mit dem Spiel bestens vertraut ist.** 5-6-Personen-Partien sind Spaßig und intensiv für die Erfahrenen unter euch, ziehen sich mit Unerfahrenen jedoch sehr in die Länge.

Die vollständigen Regeln für 5-6-Personen-Partien (und andere Varianten) findet ihr auf: [grimspire.com](http://grimspire.com)


# ZUGÜBERSICHT

Ihr solltet nun wissen, wie ihr *Dice Throne* spielt und könnt eure erste Duell-Partie beginnen. In der folgenden Übersicht könnt ihr bei Bedarf nachschauen, falls sich Fragen im Spielverlauf ergeben.




Im Folgenden wird jede Phase eines Zugs genauer erläutert.

## 1. VORBEREITUNGSPHASE

- 1 Prüfe, ob du Statuseffekte oder Fähigkeiten in deiner *Vorbereitungsphase* aktivieren kannst. Ist dies der Fall, führe diese Effekte aus. (Hinweis: Dies wird bei den wenigsten Helden zu Beginn der Partie der Fall sein.) 
- 2 Kannst du mehrere Effekte aktivieren, entscheidest du über die Reihenfolge, in der du sie ausführst.
- 3 Addiere alle Schadens- und/oder Heilungseffekte und wende sie gleichzeitig am Ende der Vorbereitungsphase an.

## 2. EINKOMMENSPHASE

**Wichtig:** Wer die Partie beginnt, überspringt die *Einkommensphase* des 1. Zuges.

- 1 Erhöhe den Stand deines Kampfpunkte Zählers um 1 KP (überspringe diesen Schritt, falls du bereits das Maximum von 15 KP erreicht hast.) 
- 2 Ziehe 1 Karte von deinem Zugstapel und nimm sie auf die Hand. Falls dein Zugstapel leer ist, mische deinen Abwurfstapel und bilde daraus deinen neuen Zugstapel.

## 3. HAUPTPHASE (1)

Führe beliebige der folgenden Möglichkeiten in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft aus:

### A Verkaufe eine Karte

- Wirf 1 Karte aus der Hand auf den Abwurfstapel ab.
- Erhöhe den Stand deines Kampfpunkte Zählers um 1 KP (alle Karten sind beim Verkauf 1 KP wert, unabhängig von ihren Kosten zum Ausspielen).

### B Spiele Hauptaktionskarten ★ aus

- Verringere den Stand deines Kampfpunkte Zählers um die KP-Kosten, die an der linken Seite der Karte abgebildet sind.
- Führe die beschriebene(n) Aktion(en) aus.
- Wirf die Karte ab.



### C Spiele Verbesserungskarten ↑ aus

- Verringere den Stand deines Kampfpunkte Zählers um die KP-Kosten, die auf der linken Seite der Karte abgebildet sind.
- Falls du eine Verbesserung von Level II auf Level III aufwertest, zahle nur die Differenz der Kosten.
- Lege die Karte auf das entsprechende Feld deines Heldentableaus.



## 4. ANGRIFFSPHASE

Die Angriffsphase ist die 1. *Würfelaktionsphase*. In dieser Phase darf jeder von euch nach jedem der unten genannten 4 Schritte *Würfelaktionskarten* ausspielen.



### 1 Führe bis zu 3 Würfelversuche durch:

- Wirf deine 5 Würfel.
- Optional: Wirf beliebig viele Würfel erneut.
- Optional: Wirf ein weiteres Mal beliebig viele Würfel erneut.




### 2 Sobald du mit deinem Wurf Ergebnis zufrieden bist (oder 3 Würfe ausgeführt hast), darfst du:

- Entweder die *Angriffsfähigkeit*, die du aktivieren möchtest, verkünden (dein finales Wurf Ergebnis muss die Aktivierungsvoraussetzungen erfüllen). Frage deinen Gegner, ob er deine Würfel (durch Effekte/Karten) verändern möchte, oder ob du die Fähigkeit erfolgreich aktivieren darfst ...
- ... oder verkünden, dass du keine *Angriffsfähigkeit* aktivierst.
- **Tip:** Einen schwachen *Angriff* gegen einen Gegner mit einer mächtigen *Verteidigungsfähigkeit* zu aktivieren, ist nicht immer ratsam.

### 3 Falls du, ein Held deines Teams oder ein Gegner zu diesem Zeitpunkt min. 1 deiner Würfel verändert haben (z.B. durch das Ausspielen von „Doppelt so wild!“), darfst du:


- Entweder verkünden, dass du eine andere *Angriffsfähigkeit* mit dem neuen finalen Wurf Ergebnis auswählst.
- Oder zu Schritt 1 der Angriffsphase zurückkehren, falls du noch verbleibende Würfel übrig hast. Du darfst diese Würfel nun ausführen.

### 4 Aktiviere die *Angriffsfähigkeit* (falls du eine ausgewählt hast).

- Bestimme ihre variablen Effekte (manche Fähigkeiten benötigen zusätzliche Schritte, um ihre vollständigen Effekte zu bestimmen).
- Führe alle Effekte aus, die kein Ziel erfordern (z.B.: erhalte *Ausweichen* , erhalte *Rückschlag* , heile , etc).

## 5. ZIELPHASE

Falls du mehr als einen Gegner hast, musst du zunächst dein Ziel bestimmen.

**Hinweis:** Du musst dein Ziel auch bestimmen, falls du eine Fähigkeit aktiviert hast, die keinen Schaden zufügt, aber Effekte auslöst, die du zuordnen musst („Ziel markiert“ fügt z.B. **Kopfgeld**  zu).



Wann immer ihr zu dritt spielt, verfare wie in der Variante „Der König auf dem Berg“ (siehe S. 11) beschrieben und wähle dein Ziel frei aus.

Um zu entscheiden, wen du in einer 2 vs. 2 Partie angreifst:

### 1 Wirf 1 Würfel.

Diesen Würfel dürft ihr durch Karten verändern, außer es handelt sich bei dem Angriff um eine *Ultimative Fähigkeit*. Vor der Aktivierung der *Ultimativen Fähigkeit* hättet ihr Würfel verändern dürfen, aber da ihr euch nun in der Zielphase befindet, wurde die *Ultimative Fähigkeit* bereits aktiviert und benötigt nun nur noch ein Ziel.



### 2 Bestimme anhand des Wurfresultates, wen du angreifst:



- **1 oder 2** - Greife den Gegner zu deiner Linken an.
- **3 oder 4** - Greife den Gegner zu deiner Rechten an.
- **5** - Deine Gegner entscheiden, wen von ihnen du angreifst.
- **6** - Entscheide selbst, welchen deiner Gegner du angreifst.

**Hinweis:** Für die Regeln zum Zielen bei anderen Varianten besuche [grimspire.com](http://grimspire.com)

## 6. VERTEIDIGUNGSPHASE


Falls deine *Angriffsphase* in einem *Angriff* resultiert, beginnt der Verteidiger nun seine *Verteidigungsphase*.





1 Handle alle Effekte der *Angriffsfähigkeit* ab, die ein Ziel benötigen, aber keinen Schaden verursachen (z.B. erhalte *Ausweichen*  füge **Kopfgeld**  zu, stieh **KP**, etc.).

2 Falls die *Angriffsfähigkeit* in einem *Angriff* resultiert, dessen Schadensart abwehrbar ist, darf der Verteidiger nun seine *Verteidigungsfähigkeit* aktivieren.

**Hinweis:** Die meisten Helden haben 1 *Verteidigungsfähigkeit*. Sollte ein Held 2 haben, muss der Verteidiger nun 1 davon auswählen.

3 Der Verteidiger führt 1 Würfelversuch mit der angezeigten Anzahl Würfel aus (**VERTEIDIGUNGSWURF**  bedeutet z.B., dass du 1 Würfel wirfst).

4 Abhängig vom Wurfresultat handelt der Verteidiger nun alle Effekte ab, die keinen Schaden verursachen (z.B. erhalte *Synergie* , füge *Schande*  zu, erhalte **KP**, etc.).

5 Jetzt habt ihr alle die letzte Möglichkeit, Statureffekte zu verbrauchen oder Karten auszuspielen.

6 Kumuliere zuletzt alle Schadens-, Verhinderungs- und/oder Heilungseffekte und wende sie gleichzeitig zum Ende der letzten *Würfelaktionsphasen* an (unabhängig davon, welche das ist).



- **Hinweis:** Rundet immer auf, falls ihr Werte in Dice Throne dividiert.
- **Hinweis:** Falls ihr die Lebenspunkte aller verbleibenden Helden gleichzeitig auf 0 reduzieren müsst, endet die Partie unentschieden.

## 7. HAUPTPHASE (2)

Entspricht der *Hauptphase* (1).

## 8. ABWURFFPHASE

1 Verkaufe Karten von deiner Hand, bis du nur noch 6 oder weniger Karten auf der Hand hast.

2 Erhöhe den Stand deines **KP**-Zählers um 1  für jede Karte, die du verkauft hast (teurere Karten sind nicht mehr  wert).

3 Wirf alle verkauften Karten ab.



**ABWURFSTAPEL**

(offen)

## FINALER GESAMTSCHADEN

Die folgenden Informationen sind für erfahrene Spielrunden und Turnierspiele gedacht. Ihr benötigt sie nicht, um *Dice Throne* gelegentlich zu spielen.



Gelegentlich wird die Berechnung des finalen Gesamtschadens (also der Summe, um die du den Stand deines Lebenspunktezahlers reduzierst) kompliziert. Dies ist insbesondere der Fall, falls der eingehende Schaden des Angriffs durch deine Verteidigungsfähigkeit sowie die Karten und Statusseffekte von dir und deinem Gegner beeinflusst wird.

Glücklicherweise kannst du den finalen Gesamtschaden mithilfe der folgenden Schritte gut berechnen. Folge dazu der angegebenen Reihenfolge, nachdem beide Helden alle Aktionen ausgeführt haben.

### 1. BESTIMME DEN EINGEHENDEN SCHADEN

*Eingehender Schaden* ist der Schadenswert, der dir zugefügt werden soll. Meistens resultiert dieser Schaden aus *Angriffs-* und *Verteidigungsfähigkeiten*. Eingehender Schaden kann jedoch auch von Statusseffekten wie *Brennend* 🔥 oder *Vergiftet* ☠️ verursacht werden.

### 2. ADDIERE UND SUBTRAHIERE (ZWISCHENSUMME)

Wende nun alle Effekte an, die etwas zum eingehenden Schaden addieren oder davon subtrahieren. Hierzu zählen Verteidigungsfähigkeiten, Statusseffekte oder Karten, die Schaden abziehen (verhindern) oder einen **bestimmten** Schadenswert hinzufügen. Das Ergebnis ist die *Zwischensumme*.

### 3. MULTIPLIZIERE UND DIVIDIERE (GESAMTSUMME)

Berechne nun alles, was den eingehenden Schaden mittels Multiplikation oder Division verändert. Wende alle diese Effekte am Ende der Phase an. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge ihr die Karten, Statusseffekte oder Verteidigungseffekte aktiviert habt.

Solltest du mehrere Effekte anwenden müssen, berechne jeden davon unabhängig voneinander mittels der in *Schritt 2* errechneten Zwischensumme.

Berechne alles andere, das den eingehenden Schaden als Teil einer Multiplikation oder Division verwendet (z.B. der *Vergeltung* ⚔️ Statusseffekt des Paladins) ebenfalls jetzt.

### BEISPIEL BARBAR VS. PALADIN

Es folgt ein Beispiel einer Reihe von Ereignissen, die alle während der *Angriffs-* und der *Verteidigungsphase* des Barbaren (Angreifer) und des Paladins (Verteidiger) stattfinden.

1. Der Barbar aktiviert seine *Überwältigen* Angriffsfähigkeit, die dem Paladin **18** Schaden zufügen wird.
2. Der Paladin verbraucht seinen *Vergeltung* ⚔️ Statusseffekt, der dem Barbaren die Hälfte des eingehenden Schadens zufügen wird.
3. Der Paladin verbraucht seinen *Schutz* 🛡️ Statusseffekt, der  $\frac{1}{2}$  des eingehenden Schadens verhindern wird.
4. Der Paladin aktiviert seine *Göttliche Verteidigung III* die **3** SDN verhindern wird. Außerdem erhält er einen weiteren *Schutz* 🛡️.
5. Der Barbar spielt seinen *Nimm das!* Angriffsmodifikator der *Benommen* 🤪 zufügt und **5** SDN addiert.
6. Der Paladin spielt die Karte *Absolution!*, die **3** SDN verhindern wird.
7. Der Paladin verbraucht seinen anderen *Schutz* 🛡️ Statusseffekt, der nochmal  $\frac{1}{2}$  des eingehenden Schadens verhindern wird.

### BEISPIEL BARBAR VS. PALADIN (FORTSETZUNG)

Da ist eine ganze Menge passiert! Lasst uns den Schaden berechnen:

### 1. BESTIMME DEN EINGEHENDEN SCHADEN

**18** eingehender Schaden durch *Überwältigen* des Barbaren (Ereignis 1 s.l.).

### 2. ADDIERE UND SUBTRAHIERE (ZWISCHENSUMME)

- 18** Eingehender Schaden (Ereignis 1 – *Überwältigen*)
- **3** SDN (Ereignis 4 – *Göttliche Verteidigung III*)
- **5** SDN (Ereignis 5 – *Nimm das!*)
- **3** SDN (Ereignis 6 – *Absolution!*)

---

**17** Eingehender Schaden (Zwischensumme)

### 3. MULTIPLIZIERE UND DIVIDIERE (GESAMTSUMME)

Bestimme den Wert aller Multiplikatoren und Divisoren gleichzeitig und unabhängig voneinander (**Hinweis:** Rundet immer auf, falls ihr Werte in *Dice Throne* dividiert.):

- Ereignis 2 (Vergeltung) ⚔️** = **17** (Zwischensumme) ÷ 2 = **9** SDN
- Ereignis 3 (Schutz) 🛡️** = **17** (Zwischensumme) ÷ 2 = **9**
- Ereignis 7 (Schutz) 🛡️** = **17** (Zwischensumme) ÷ 2 = **9**

Wende dies nun alles auf die Zwischensumme an:

**17** eingehender Schaden - **9** - **9** = **-1** eingehender Schaden

Durch die zweimalige Nutzung von *Schutz* 🛡️ kann der Paladin allen eingehenden Schaden verhindern. Somit wird ihm im Endeffekt **0** Schaden zugefügt.

Zusätzlich fügt er dem Barbaren **9** SDN zu, da er seinen *Vergeltung* ⚔️ Marker ausgegeben hat (Ereignis 2).

## SONSTIGE REGELN

### KONFLIKTE IM ABLAUF UND UNTERBRECHUNGEN

Gelegentlich werdet ihr zur gleichen Zeit Aktionen ausführen wollen. Sollte dies der Fall sein, führt die Aktionen nacheinander im Uhrzeigersinn aus. Wer gerade am Zug ist, beginnt. Jeder von euch darf, ebenfalls im Uhrzeigersinn folgend, die gerade ausgeführte Aktion unterbrechen. Dies ist mittels *Sofortaktionskarten*, *Würfelaktionskarten* oder *Statusseffekten* möglich. Nachdem ihr alle Unterbrechungen abgehandelt habt, fährt in der ursprünglichen Reihenfolge mit den Aktionen fort.

**Beispiel:** Die Revolverheldin verteidigt sich gegen einen Angriff mit ihrer *Verteidigungsfähigkeit „Duell“*. Dann unterbricht sie ihre Verteidigungsfähigkeit, indem sie die Karte „So wild!“ spielt. Dadurch ändert sie ihren Würfel zu einer 6. Anschließend wird das Spiel normal fortgesetzt. Durch ihre Unterbrechung gewinnt sie das „Duell“.



## ERFOLGE!

Falls eine Person in eurer Gruppe einen der in diesem Dokument aufgeführten Erfolge erzielt, lasst sie sich dort mit ihren Initialen verewigen, sodass diese Tat für immer in Erinnerung bleiben möge! Ladet euch das Dokument hier herunter: [grimspire.com](http://grimspire.com)

## MITWIRKENDE

**Autoren:** Nate Chatellier, Manny Trembley

**Entwicklung:** John Heidrich, Gavan Brown

**Produkt- und Grafikdesign:** Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

**Illustration:** Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

**Regelwerk:** Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (und viele andere, die geholfen haben)

**Deutsche Version:** Spieleschmiede

**Übersetzung:** Malte Kühle

**Redaktion:** Ryan Palfreyman

**Satz:** Przemysław Kasztelaniec

**Mitarbeit:** Rico Besteher, Tien Vu Do, Thomas Dreyes, Sven Göhlich, Monika Harke, Tanja Masche, Claudio Priore, Laura Renau, Florestan Sulimma, Yara Lal Thiel

**Ein ganz besonderer Dank geht an unsere Sponsoren aus der Spieleschmiede:** Carsten "Romagor" Geils, Jens Giehl, Sandra Grunwald, Icke von Rodenbach, Mona und Jan Fitzner, Mark Simon, Niklas Menge

**Testspieler\*innen:** Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, und das gesamte Beta-Team.

**Besonderer Dank:** Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Mr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brenda & Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald, und an alle anderen, die dabei geholfen haben, Dice Throne zum Erfolg zu verhelfen.

**Für die Mitwirkenden der einzelnen Helden siehe Heldenübersicht.**

**Und der GRÖSSTE Dank geht an dich! Durch den Kauf des Spiels hilfst du uns, den Traum der Erschaffung von Dice Throne weiterzuverfolgen.**




Werde Teil unserer Gemeinschaft:  
<http://community.dicethrone.com>



# KURZREFERENZ

**2/3/4/5 gleiche Zahlen:** Die Würfel zeigen dieselbe Zahl (nicht dasselbe Symbol) 2/3/4/5-mal.

**Angriff:** Eine *Angriffsfähigkeit*, die min.  SDN zufügt und einen Gegner anvisiert (z.B. kein *kollateraler Schaden*).

**Angriffsmodifikator:** Ein Statusseffekt oder eine Karte, die den Schaden eines *Angriffs* erhöhen, oder diesem einen Effekt hinzufügen.


**Bei [Symbol]:** Falls dein Wurfresultat die erforderlichen Symbole (bzw. das erforderliche Symbol) enthält, erhältst du den gezeigten Bonus. Selbst falls dein Wurfresultat die erforderlichen Symbole (bzw. das Symbol) mehrmals enthält, erhältst du den Bonus nur einmalig.

**Dann:** Die Anweisung „dann“ erzeugt eine Pause im Spielablauf, in der ihr *Sofortaktionskarten* oder *Würfelaktionskarten* spielen und Statusseffekte verbrauchen dürft. Handelt Anweisungen, die auf „dann“ folgen, immer erst ab, nachdem ihr die Anweisungen vor „dann“ vollständig abgehandelt habt.

**Dauerhafte Statusseffekte:** Bleiben im Spiel, bis andere Karten oder Fähigkeiten sie entfernen.

**Eingehender Schaden:** Die aktuelle Schadenshöhe, die einem Helden zugewiesen werden soll.

**Einzigartige Statusseffekte:** Brechen die normalen Regeln für Statusseffekte durch besondere Regeln in ihrer Beschreibung.

**Erhalte:** Um Statusseffekte zu erhalten, nimm den (bzw. die) entsprechenden Marker und lege sie in die Mitte deines Heldentableaus. Um Lebenspunkte oder  zu erhalten, erhöhe den Stand deines Lebens- oder Kampfpunktezählers um den entsprechend angegebenen Wert.




**Finales Wurfresultat:** Das Ergebnis deiner 5 Würfel, nach allen Neuwürfen und Modifikationen bzw. Änderungen.

**Gefährte:** Die speziellen Regeln deiner Gefährten findest du auf deiner Heldenübersicht (siehe „Gefährten“ auf S. 7).

**Große StraÙe:** 5 Würfel mit aufsteigenden Werten (1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6).

**Hauptaktionskarte:** Eine Aktionskarte, die du nur in einer eigenen *Hauptphase* (1 oder 2) ausspielen kannst.

**Heile:** Erhöhe den Stand deines Lebenspunktezählers um den genannten Wert. Du kannst dich max. 10 Lebenspunkte über deinen Startwert heilen.

**Kampfpunkte** : Ihr verbraucht Kampfpunkte, um Karten auszuspielen und Fähigkeiten eurer Heldenpläne zu aktivieren. Ihr könnt max.  besitzen. Zu Beginn eures Zuges erhaltet ihr  (wer das Spiel beginnt, erhält diesen Kampfpunkt im ersten Zug nicht).

**Kleine StraÙe:** 4 Würfel mit aufsteigenden Werten (1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6).

**Kollateraler Schaden:** Schaden, der kein konkretes Ziel hat und somit nicht als *Angriff* gilt. *Nicht abwehrbar*, aber vermeidbar. Kann nicht aufgewertet werden.

**Nicht abwehrbarer Schaden:** Schaden, gegen den du keine *Verteidigungsfähigkeit* aktivieren kannst. Der Schaden kann jedoch vermieden, reduziert oder aufgewertet werden.

**Oder:** Wann immer Anweisungen durch ein „oder“ getrennt sind, musst du dich für 1 der Anweisungen entscheiden.

**Reiner Schaden:** *Nicht abwehrbarer* Schaden, den du nicht aufwerten, aber vermeiden kannst.


**Sofortaktionskarte:** Eine Aktionskarte, die du zu jeder Zeit im Zug eines jeden Helden ausspielen darfst. Mit dieser Karte darfst du den Spielablauf unterbrechen (ausgenommen sind *verbrauchbare Statusseffekte* oder andere *Sofortaktions-* und *Würfelaktionskarten*).


**Stapellimit:** Gibt an, wie viele Marker dieser Art zur selben Zeit auf einem einzelnen Helden liegen dürfen. Dieses Limit kann durch Karten oder Fähigkeiten erhöht werden.

**Stiehl:** Nimm die angezeigte Ressource deinem Gegner ab und füge sie dir hinzu. Falls dein Gegner die angegebene Menge nicht besitzt, stiehlst du nur so viel, wie er besitzt.


**Ultimative Fähigkeit:** Gegner *KÖNNEN NICHTS TUN*, bis die Fähigkeit vollständig abgehandelt wurde. Das beinhaltet das Reduzieren, Verhindern, Reagieren oder Unterbrechen des Effekts und des Schadens. Diese Fähigkeit ignoriert außerdem alle Statusseffekte, die ihre Auswirkungen reduzieren würden. Die Fähigkeit darf jedoch aufgewertet werden. Die einzige Möglichkeit, eine *Ultimative Fähigkeit* zu verhindern oder ihren Schaden zu vermeiden, besteht darin, die Würfel *VOR* der Aktivierung so zu verändern, dass sie nicht aktiviert werden kann.

**Verbrauchbare Statusseffekte:** Bleiben im Spiel, bis du entscheidest, sie zu verbrauchen.

**Verbraucht / verbrauchen:** Falls du einen Statusseffekt verbrauchst, entferne den entsprechenden Marker und erhalte den beschriebenen Vorteil. Dies kostet keine . Du kannst diesen Marker im weiteren Spielverlauf wiedererhalten.

**Verkaufe:** In deinen Hauptphasen darfst du Karten von deiner Hand verkaufen. Wirf diese dazu ab und erhöhe den Stand deines Kampfpunktezählers um  je verkaufter Karte.

**Verteidiger:** Der Held, der von einem *Angriff* betroffen ist.

**Wirf [#]** : Wirf die angezeigte Anzahl Würfel, um die aufgeführten Effekte auszuführen.

**Würfelaktionskarte:** Eine *Aktionskarte*, die du während einer beliebigen *Angriffs-*, *Ziel-* oder *Verteidigungsphase* ausspielen darfst. Mit dieser Karte darfst du den Spielablauf unterbrechen (ausgenommen sind *verbrauchbare Statusseffekte* oder andere *Sofortaktions-* und *Würfelaktionskarten*).

**Würfelaktionsphase:** Falls eine Fähigkeit „am Ende der *Würfelaktionsphase*“ ausgeführt wird, erfolgt dies unmittelbar vor Beginn der *Hauptphase* (2).

**Würfelversuch:** Ein Würfelwurf, der vom Helden in seinem Zug ausgeführt wird, um eine *Angriffs-* oder *Verteidigungsfähigkeit* zu aktivieren.

**Zufügen:** Nimm den Marker dieses Statusseffektes und lege ihn in die Mitte des Heldentableaus, dem er zugefügt wird.

**Zusätzlich:** Befolgt Anweisungen, die nach „zusätzlich“ aufgeführt sind, nachdem die zuvor genannten Effekte vollständig abgehandelt wurden.