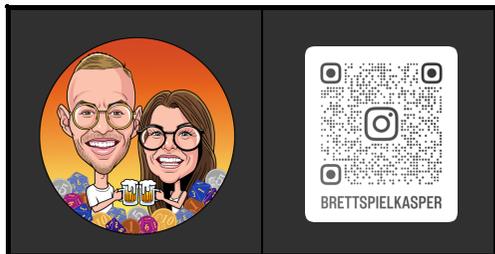


FORTUNE AND GLORY

KURZSPIELREGEL (V1.0)



VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Spiel „Fortune and Glory“ für den kooperativen Spielmodus zusammengefasst.

SPIELAUFBAU

1. **Alle Kartenstapel** (außer Common Items und Dangers/Cliffhangers) **separat voneinander mischen und bereitlegen** (Allies, Gear, Nazi Enemies, Enemies, Event, City, Adventure, Artifact, Locations und Villain Event)
2. **Marker** (Fortune, Glory, Wounds etc.), **Miniaturen** und **Würfel** bereitlegen
3. Jeder Spieler erhält zufällig **2 Helden-Bögen**, wählt **einen davon aus**, nimmt sich die **entsprechende Miniatur** und **platziert sie in der Start-Stadt** (oben rechts auf dem Helden-Bogen)
 - 1. Manche Helden besitzen Sonderfähigkeiten, die ihnen zu Beginn zusätzliche Boni/Karten gewähren
4. **Danger Deck** (beidseitige Karten) **mischen und bereitlegen**
 - 1. Karten vom Danger Deck werden von unten gezogen und oben wieder auf den Stapel zurückgelegt
5. Zufällige Artefakte ziehen und auf dem Spielplan platzieren (**insgesamt 4**)
 - 1. Um ein zufälliges Artefakt zu generieren, wird eine **Artifact Karte** und eine **Adventure Karte** gezogen. Diese beiden Karten ergeben dann zusammen ein Artefakt.
 - 1. Um den **Standort des Artefakts** zu bestimmen, wird eine **Location Karte** gezogen und ein **Totenkopf Marker** auf dem Artefakt sowie ein **Totenkopf** (in der gleichen Farbe) **auf dem Spielplan auf der zufälligen Location** platziert.

Es können niemals mehrere Artefakte auf dem gleichen Feld auf dem Spielplan liegen.

6. Donutförmigen Marker auf das **Feld 0** des Villain Tracks platzieren
7. **Vile Organization** auswählen und den **Vile Organization Bogen** sowie den zugehörigen **Outpost/Tactics Bogen** bereitlegen (*ggf. Sonderregeln der jeweiligen Vile Organization beachten*)
8. Villain Karten auswählen und platzieren
 - 1. Alle **Villain Karten der ausgewählten Vile Organization zusammenmischen, zufällig einen nach dem anderen ziehen und offen von links nach rechts neben dem Vile Organization Bogen auslegen**. Die Anzahl der gezogenen Villains ist abhängig von der Spieleranzahl.

Spieler	Fortune	Villains	Villain Track
1	15	2	20
2	20	2	15
3	30	2	15
4	40	2	15
5	45	3	20
6	50	3	20
7	55	3	20
8	60	3	20

9. Miniaturen (rot) der Villains platzieren
 - 1. Miniatur **des ersten Villains (ganz links)** auf dem Spielplan auf dem Feld mit dem Artefakt platzieren, das den **höchsten Fortune** Wert besitzt (Bei Gleichstand auf dem Artefakt mit dem höchsten Fortune Wert und dem niedrigsten Danger Wert)
 - 1. Miniatur **des zweiten Villains aufrecht (Ready)** auf der **entsprechenden Villain Karte** platzieren
 - 6. Ggf. Miniatur **des dritten Villains liegend (Delayed)** auf der **entsprechenden Villain Karte** platzieren
10. **Initialen Außenposten der Vile Organization auf dem Spielplan platzieren** (siehe Vile Organization Bogen)

GEWINNEN UND VERLIEREN

Im kooperativen Modus von Fortune and Glory arbeiten die Spieler zusammen und versuchen als Gruppe eine bestimmte Anzahl an Fortune zu sammeln bevor der Villain Track einen bestimmten Wert erreicht.

- 1. Die Anzahl an Fortune, die die Spieler zum Sieg benötigen, ist abhängig von der Spieleranzahl
- 1. Der Wert, den die Villains zum Sieg benötigen ist auch abhängig von der Spieleranzahl (Villain Track)

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden Parteien ihr Ziel erreicht.

WICHTIGE REGELN & KONZEPTE

In der kooperativen Version von Fortune and Glory gibt es einige wichtige Konzepte, die die Spieler berücksichtigen müssen.

SPIELPLAN

Auf dem Spielplan gibt es 3 Arten von Feldern:

1. Land-Felder
 - 1. Sind durch dicke schwarze Linien voneinander abgetrennt
2. Stadt-Felder (Minor/Major Cities)
 - 1. Minor Cities haben eine silberne Umrandung
 - 1. Major Cities haben eine goldene Umrandung
 - 6. Port Cities (mit einem Anker Symbol) gelten als benachbart zu einem oder mehreren See-Feldern
3. See-Felder
 - 1. Besitzen ein Wassertropfen Symbol
 - 1. Sind durch dicke schwarze Linien von anderen See-Feldern abgetrennt
 - 6. Sind durch eine gekräuselte Küstenlinie von Land-Feldern abgetrennt
 - 1. Nur die beiden Pacific Crossing Felder (Halbkreise) gelten für die Bewegung auf die andere Seite des Spielplans als benachbart

BESTIMMEN VON ZUFÄLLIGEN ORTEN/STÄDTEN

Um einen **zufälligen Ort (Random Location)** oder eine **zufällige Stadt (Random City)** zu bestimmen, wird eine **Location Karte** gezogen.

- 1. Rotes X gibt zufälligen Ort auf dem Spielplan an
- 1. Unterer Bereich der Location Karte gibt eine zufällige Stadt auf dem Spielplan an

FORTUNE UND GLORY

Fortune (goldene Münzen) wird benötigt, um das Spiel zu gewinnen und kann durch die Bergung und den Verkauf von Artefakten in Städten erlangt werden.

Glory (blaue Münzen) wird benötigt, um neue Ausrüstung zu erwerben (Allies, Gear, Common Items) und um Helden zu heilen. Die Spieler erhalten Glory, indem sie Gegner besiegen und gefährlichen Situationen überstehen (Dangers).

GEMEINSAMER VORRAT AN FORTUNE

Die Spieler haben einen **gemeinsamen Pool an Fortune**. Wenn ein Spieler Fortune erhält, platziert er es im gemeinsamen Pool. Außerdem ist es jedem Spieler gestattet das Fortune aus dem Pool auszugeben.

Im kooperativen Modus verlieren die Spieler niemals Fortune wenn sie KO gehen.

INDIVIDUELLER VORRAT AN GLORY

Jeder Spieler hat seinen **eigenen Vorrat an Glory**. Wenn mehrere Spieler zusammen an Kämpfen teilnehmen oder Danger Karten erfüllen, bekommt **JEDER** Spieler die **gesamte Menge** an Glory.

SKILLS UND SKILL TESTS

Skill Tests bestehen immer aus 3 Teilen:

- 1. Erforderlicher Skill Typ
- 1. Minimales Würfelergebnis, um einen Erfolg zu erzielen
- 1. Gesamtanzahl an benötigten Erfolgen

Um einen Skill Test zu absolvieren, wirft ein Spieler X Würfel, wobei X dem Wert des entsprechenden Skill Typs seines Helden entspricht.

- 1. Für jeden geworfenen Erfolg, wird ein Success Marker (X) auf der Karte platziert
- 1. Die geworfenen Würfel werden als Adventure Dice bezeichnet
- 1. **Solange ein Spieler mindestens einen Erfolg erzielt, darf er die Adventure Dice erneut werfen**. Das kann er so lange tun, bis er keinen Erfolg erzielt

Wenn die Anzahl der Success Marker auf der Karte der Anzahl an benötigten Erfolgen für den Test entspricht, gilt der Test als bestanden (passed). Ansonsten gilt der Test als fehlgeschlagen (failed).

***Beispiel:** Agility: 5+ (X X) bedeutet, dass ein Spieler einen Agility Test absolvieren muss, jede geworfene 5+ ein Erfolg ist und insgesamt 2 Erfolge benötigt werden, um den Test zu bestehen.*

ANSTRENGUNG (EXERTING)

Während einem Cliffhanger oder Escape Test, kann sich ein Held anstrengen und sich selbst Wunden zufügen, um zusätzliche Adventure Dice zu werfen.

- 1. Für jede zugefügte Wunde darf ein Held 1 zusätzlichen Würfel werfen
- 1. Ein Held kann sich selbst beliebig viele Wunden zufügen, aber dadurch nicht KO gehen

- Die zusätzlichen Würfel gelten nur für den aktuellen Wurf. Wenn ein Held einen Erfolg erzielt, werden die zusätzlichen Würfel für den nächsten Wurf wieder entfernt.

VERTEIDIGUNG (DEFENSE)

Jeder Held besitzt einen Verteidigungswert (neben dem Health Wert auf dem Helden-Bogen). Der **Verteidigungswert gibt die Anzahl an Treffern an, die ein Held verhindert, wenn er Treffer erleidet.**

KNOCKED OUT (KO)

Wenn ein Held KO geht (Wunden = Health) müssen die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- Miniatur des Helden wird **in der Start-Stadt platziert und auf die Seite gelegt**
- Als Strafe muss der **Held einen Würfel werfen und Gear Karten, Ally Karten und/oder Glory entsprechend dem Würfelergebnis ablegen**
- Zusätzlich muss der Held **für jedes Artefakt, das er besitzt einen Würfel werfen und das Artefakt bei einem Würfelergebnis von 1-3 ablegen**

Ein Held, der KO gegangen ist, nimmt erst wieder am Spiel teil, wenn er sich in der nächsten Endphase erholt und seine Lebenspunkte wiederherstellt.

GEAR, ALLIES UND COMMON ITEMS

Wenn ein Spieler eine Gear oder Ally Karte erhält, zieht er eine entsprechende Karte vom Stapel und legt sie neben seinem Helden-Bogen aus.

- Gear und Ally Karten können für Glory in Städten gekauft werden. Dabei kostet **jede Gear und Ally Karte 5 Glory.**
- Jeder Held kann maximal **3 Gear und 3 Ally Karten gleichzeitig tragen** und eine, mehrere oder alle davon gleichzeitig einsetzen
- Gear/Ally Karten, **die aktiviert werden müssen, können nur einmal pro Zug eingesetzt werden** und müssen danach seitlich gedreht werden

Wenn ein **Ally einen Loyalty Test durchführen** muss, werden **X Würfel geworfen**, wobei **X dem Loyalty Wert des Allies** entspricht:

- mindestens 1 Erfolg:** Test bestanden
- kein Erfolg:** Test fehlgeschlagen und Ally Karte ablegen

Common Item Karten funktionieren genau wie Gear bzw. Ally Karten mit der Ausnahme, dass sie **nicht zufällig gezogen, sondern für Glory in Städten gekauft werden können (Glory Kosten sind auf der Karte angegeben).**

Common Item Karten sind immer vom Typ Gear oder Ally und müssen beim Tragelimit berücksichtigt werden.

DANGERS UND CLIFFHANGERS

Danger Karten sind doppelseitig mit einer gefährlichen Situation auf der einen Seite (Danger) und einem Cliffhanger auf der anderen Seite.

DANGERS

- Danger Karten werden immer mit der **Danger Seite oben auf den Danger Kartenstapel zurückgelegt**
- Danger Karten werden **immer von unten gezogen**
- Jedes Mal, **bevor eine Danger Karte gezogen wird**, sollte der **Danger Kartenstapel gemischt** werden
- Jeder **Test auf einem Danger** (oder Cliffhanger) **besitzt alle Keywords der Danger Karte**

Auf Danger Karten sind normalerweise ein oder mehrere Tests aufgelistet, die bestanden werden müssen, um die Danger Karte zu bestehen.

- OR:** Einer der beiden Tests (nach Wahl des Spielers) muss bestanden werden
- AND:** Beide Tests müssen bestanden werden

Manche Danger Karten bieten einem Spieler die **Möglichkeit einen Kampf durchzuführen** (Fight). Wenn ein Spieler sich entscheidet einen Kampf durchzuführen, hat er die Danger Karte bestanden, wenn er den Gegner besiegt.

In einem Kampf wird der Glory Wert des Gegners verwendet, der bekämpft wird und nicht der Glory Wert der Danger Karte.

CLIFFHANGER

Wenn ein Spieler eine **Cliffhanger Karte vor sich ausliegen** hat, kann er **sich in der nächsten Bewegungs-Phase nicht bewegen (darf aber trotzdem für die Bewegung würfeln, um ggf. eine kostenlose Event Karte zu erhalten).**

Außerdem muss er in der Abenteuer-Phase versuchen den/die Tests auf der Cliffhanger Karte zu bestehen:

- Wenn der/die Tests des Cliffhangers **fehlgeschlagen**, geht der **Held KO**
- Wenn der/die Tests des Cliffhangers **gelingen**, erhält der Spieler sofort **Glory wie auf dem Cliffhanger angegeben** und einen **Danger Marker für das erfolgreiche Bestehen der Danger Karte**. Danach kann er sich wieder entscheiden Camp Down oder Press on durchzuführen.

TEMPEL (TEMPLES)

Manche Artifact Karten besitzen ein **Tempel Symbol in der unteren rechten Ecke**. Wenn ein Tempel Artefakt auf dem Spielplan platziert wird, wird **zusätzlich zu dem Totenkopf Marker eine Tempel Miniatur in dem gleichen Feld platziert.**

- Tempel besitzen einen **höheren Fortune Wert als normale Artefakte**
- Wenn ein Tempel auf dem Spielplan platziert wird, werden **Fortune Münzen entsprechend des Fortune Werts auf der Artefakt Karte platziert**
- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Danger (oder Cliffhanger) übersteht, erhält er sofort **1 Fortune von der Artefakt Karte des Tempels**
- Der Spieler, der die **letzte Fortune Münze von einem Tempel einsammelt**, erhält auch die **Tempel Miniatur**. Diese **repräsentiert einen Tempel Schatz** und zählt in allen Belangen als Artefakt.
- Tempel Schätze können in einer City (wie normale Artefakte) verkauft werden und haben einen **Fortune Wert von 3**

Der Danger Wert (rotes Schild) auf einem Tempel repräsentiert, wie wahrscheinlich es ist, dass der Tempel auseinanderfällt (Collapse).

Jedes Mal, wenn ein Held seine Abenteuer-Phase in einem Tempel durchführt und dabei **einem Cliffhanger begegnet**, muss er würfeln, ob der Tempel auseinanderfällt.

Dafür wirft er X Würfel, wobei X dem Danger Wert des Tempels entspricht:

- Für jede **gewürfelte 1 und 2 wird ein Collapse Marker auf dem Tempel platziert**
- Wenn auf einem Tempel **Collapse Marker in Höhe von dem Danger Wert des Tempels liegen, fällt der Tempel auseinander (Collapse)**

Wenn ein Tempel auseinanderfällt (Collapse),

- werden **alle übrigen Fortune Münzen auf dem Tempel abgelegt**,
- die **Tempel Miniatur vom Spielplan entfernt**
- und der **aktive Held muss versuchen zu entkommen (Escape).**

Um zu entkommen, muss **jeder Held auf dem Feld mit dem Tempel einen Escape Test** bestehen (rechte untere Ecke der Artefakt Karte) oder er geht **KO**.

EVENT KARTEN

- Es gibt **kein Limit für die Anzahl an Event Karten**, die ein Held auf der Hand haben kann.
- Wenn eine Event Karte ausgespielt wird, wird diese vorgelesen, abgehandelt und anschließend abgelegt (außer sie ist mit „Remains in Play“ gekennzeichnet).
- Event Karten mit der Kennzeichnung „Play Immediately“ werden sofort nach dem Ziehen abgehandelt.
- Manche Event Karten erlauben es den Spielern die Effekte von anderen Karten aufzuheben (cancel). Diese Karten werden dann auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

DEEP JUNGLE

Es gibt 5 Felder auf dem Spielplan mit einem **Palmen Symbol und einer roten Umrandung**. Diese Felder sind „Deep Jungle“ Felder (z.B. Heart of Africa, Congo Jungle).

- Auf den Location Karten von „Deep Jungle“ Feldern sind **Symbole für einen Bonus von Fortune abgebildet (+2)**.
- Wenn ein Artefakt in einem solchen Feld platziert wird, werden **zusätzlich 2 Fortune Münzen auf dem entsprechenden Feld auf dem Spielplan platziert** (auch bei Tempeln).
- Wenn ein Held ein solches Artefakt einsammelt, **erhält er die zusätzlichen Fortune Münzen.**

Um Artefakte in „Deep Jungle“ Feldern zu bergen, müssen diese vorher erst entdeckt werden. Um ein Artefakt zu entdecken, nimmt sich ein Held einen Exploration Marker und wirft 1 Würfel.

- Würfelergebnis von 4,5 und 6:** Artefakt wurde erfolgreich gefunden und kann durch das Ziehen von Danger Karten wie gewohnt geborgen werden
- Würfelergebnis von 1,2 und 3:** Der Held hat sich im Dschungel verirrt und kann die Bergung des Artefakts in diesem Zug nicht beginnen

Der Held behält den Exploration Marker und kann es im nächsten Zug erneut versuchen, nachdem er sich einen weiteren Exploration Marker genommen hat. Für jeden Exploration Marker, darf er 1 Würfel werfen. Sobald ein Held das Artefakt entdeckt oder das Artefakt Feld verlässt, werden alle Exploration Marker abgelegt.

Einmal entdeckte Artefakte müssen nicht erneut entdeckt werden, es sei denn der Held verlässt das Deep Jungle Feld oder er geht KO.

SNEAK TESTS

Sneak Tests müssen normalerweise absolviert werden, wenn man **versucht an einem Villain/Zeppelin vorbeizuschleichen oder in einen Mobster Hideout hineinzuschleichen**.

Um einen Sneak Test zu absolvieren, muss der aktive Held

- eine **Zahl zwischen 1 und 6 bestimmen**
- und im Anschluss **X Würfel werfen, wobei X dem Search Wert des Tests entspricht**.

Wenn **einer oder mehrere Würfel der vorher bestimmten Zahl entsprechen**, gilt der **Test als fehlgeschlagen**. Für jeden Würfel, der der vorher bestimmten Zahl entspricht, muss der Held normalerweise einen **Kampf gegen einen Villain oder die Guards** durchführen, an denen er vorbeischieben wollte.

Wenn **kein Würfel der vorher bestimmten Zahl entspricht**, gilt der Test als erfolgreich und der **Held kann seinen Zug fortsetzen**.

Wenn mehrere Helden versuchen an etwas vorbeizuschleichen, bestimmt jeder Held eine eigene Zahl und im Anschluss wird ein einzelner Würfelwurf durchgeführt (wie oben beschrieben).

KÄMPFE (FIGHTS)

Kämpfe funktionieren immer auf die gleiche Weise und werden entweder gegen bestimmte Gegner (Enemy Reference Card) oder gegen Gegner aus den Enemy Decks durchgeführt.

Ein Kampf besteht immer aus **einer oder mehreren Kampfrunden**.

In jeder Kampfrunde **greifen die Helden und die Enemies gleichzeitig** an (Würfel werden gleichzeitig geworfen) und auch die Ergebnisse werden simultan angewendet

Normalerweise werden so lange Kampfrunden durchgeführt, **bis eine der beiden Parteien KO gegangen ist oder ein Held aus dem Kampf flieht** (Escape). *Manchmal ist auch eine bestimmte Anzahl an Kampfrunden angegeben, die gekämpft werden muss.*

Wenn **mehrere Helden an einem Kampf teilnehmen**, müssen die Helden **abwechselnd einzelne Kampfrunden absolvieren**, bis der Gegner oder die Helden KO gegangen sind oder alle Helden geflohen sind. **In Kämpfen gegen Villains, kämpft jeder Held allein.**

- Ein Held wirft in einer Kampfrunde X Würfel, wobei X dem Combat Skill des Helden entspricht
- Ein Gegner wirft in einer Kampfrunde X Würfel, wobei X dem Fight Dice Wert des Gegners entspricht
- Jede geworfene 4,5 und 6 zählt als Treffer

- Der Defense Wert von Helden/Gegnern gibt an, wie viele Treffer pro Kampfrunde verhindert werden (Wunden = Treffer – Defense)

AUS KÄMPFEN FLIEHEN (ESCAPE FROM A FIGHT)

Auf jeder Enemy Karte ist ein Escape Test aufgelistet. Zu Beginn jeder Kampfrunde kann ein Held sich dazu entscheiden zu fliehen, anstatt zu kämpfen. Um zu fliehen, führt der Held wie gewohnt einen Test auf den entsprechenden Skill aus:

- Wenn der Test erfolgreich war, wird die Enemy Karte abgelegt und der Held kann seinen Zug wie gewohnt fortsetzen (erhält aber kein Glory)
- Wenn der Test fehlgeschlagen ist, darf der **Gegner für eine Kampfrunde seine Fight Dice** werfen. Der **Held darf seine nicht werfen**. Nach dieser Kampfrunde darf sich der Held erneut entscheiden zu fliehen oder zu kämpfen.

EINEN AUßENPOSTEN ZERSTÖREN (DESTROY AN OUTPOST)

Wenn ein Held einen Außenposten (Outpost) zerstört, darf er den Außenposten vom Spielplan entfernen und darf sich für einen Bonus entscheiden:

- Ein beliebiges Artefakt, das der Villain erbeutet hat, stehlen (nehmen)
- Oder sich das gesamte von dem Villain gesammelte Fortune nehmen und den Villain Track Marker um W3 Felder zurückbewegen (nicht unter 0)

ENEMY HENCHMEN MINIATUREN

Es kann **niemals mehr als eine Enemy Henchmen Miniatur** (z.B. Nazi Soldier, Mobster Thug) **auf einem Feld stehen**. Wenn eine Enemy Henchmen Miniatur auf ein Feld platziert werden müsste, auf dem sich bereits eine befindet, wird ein neues zufälliges Feld (Random Location) bestimmt, auf welches diese Miniatur gestellt wird. Außerdem wird der Villain Track Marker **1 Feld weiterbewegt**.

Wenn ein Held von einer Henchmen Miniatur auf dem Spielplan flieht, verbleibt die Miniatur auf dem Spielplan und der Held muss sich auf ein benachbartes Feld bewegen.

VILLAINS (BÖSEWICHTE)

Jeder Villain im Spiel gehört zu einer bestimmten Fraktion (z.B. Nazis oder The Mob). Dies wird über das Fraktionsymbol in der oberen linken Ecke der Villain Karte angezeigt.

EINEN ZUFÄLLIGEN VILLAIN ZIEHEN (DRAWING A RANDOM VILLAIN)

Wenn eine Karte verlangt, dass ein „Random Villain“ gezogen werden muss, so werden alle Villain Karten gemischt, die sich aktuell nicht im Spiel befinden. Danach wird zufällig eine Villain Karte gezogen.

Wird ein Villain von einer spezifischen Fraktion verlangt, so werden nur die Villain Karten der Fraktion gemischt, die sich aktuell nicht im Spiel befinden.

VILLAIN MINIATUREN

Wenn durch eine Karte ein Villain ins Spiel kommt, wird die entsprechende Miniatur auf das gleiche Feld gestellt, wie der Held, der die Villain Karte gezogen hat.

- Auf jedem Feld kann sich maximal 1 Villain befinden
- Wenn eine andere Karte einen zusätzlichen Villain auf dem Feld ins Spiel bringen würde, wird stattdessen der Villain genutzt, der sich bereits dort befindet.
- Villain Miniaturen **beenden NICHT die Bewegung von Helden**
- Helden können sich auf **dem gleichen Feld wie ein Villain befinden, ohne ihn zu bekämpfen**

EINEN VILLAIN BEKÄMPFEN (FIGHTING A VILLAIN)

Im Gegensatz zu normalen Gegnern, dauert ein Kampf mit einem Villain in der Regel nur 1 Kampfrunde (außer bei einem fehlgeschlagenen Sneak Test oder durch spezielle Effekte).

- Ein Held erhält für jeden **Treffer** an einem Villain **1 Glory**
- Helden können nicht vor Villains fliehen
- Wenn ein Villain Wunden Marker in der Höhe seines Health Werts besitzt, geht er KO und seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt

NAZI VILLAINS

Nazi Villains erhalten im Gegensatz zu anderen Fraktionen einen zusätzlichen Bonus.

- Jedes Mal, wenn ein Nazi Villain auf dem Spielplan platziert wird, **werden auf das gleiche Feld 2 Nazi Soldier Henchmen Miniaturen (als Bodyguards)** gestellt

Diese **Henchmen Bodyguards blockieren die Bewegung der Helden nicht**. Dafür erhält der Villain für **jeden Henchmen auf seinem Feld:**

- +1 Combat und +1 Health

Außerdem darf der Villain beim **Suchen nach Artefakten** (solange sich Henchmen Bodyguards auf seinem Feld befinden) mit der **vollen Anzahl an Würfeln werfen, wenn sich ein Held auf dem gleichen Feld befindet**.

Wenn ein **Nazi Villain Wunden erleidet**, werden die Wunden **immer zuerst auf die Henchmen verteilt** und für **jede zugefügte Wunde**, die durch die Defense des Villains geht, **wird ein Henchmen entfernt**. Überzählige Wunden erleidet dann der Nazi Villain.

Wenn sich bereits eine Nazi Soldier Miniatur auf dem Feld befindet, auf dem ein Nazi Villain platziert werden soll, so wird diese zu einem Henchmen Bodyguard.

Wenn ein Nazi Villain zur Basis zurückkehrt und er noch Henchmen Bodyguards um sich herum besitzt, so werden diese Henchmen Bodyguards einfach in den Vorrat zurückgelegt.

Wenn eine Nazi Enemies Karte gezogen wird, die gezogene Karte eine Nazi Gold Karte ist und die folgende Karte einen Villain auf den Spielplan bringt, so eskortiert dieser Villain das Nazi Gold.

- Schafft es ein Held diesem Villain mehr Wunden zuzufügen als der Villain dem Helden, so darf dieser Held die Fortune Münzen der Nazi Gold Karte stehlen
- Schafft er es nicht, so erhält er keine Fortune Münzen

SPIELABLAUF

Fortune and Glory wird in Runden gespielt und endet sobald die Spieler oder der Bösewicht seine Siegbedingungen erfüllt hat. Jede Runde besteht immer aus den folgenden Phasen

1. Initiative-Phase (Initiative Phase)
2. Bewegungs-Phase (Move Phase)
3. Abenteuer-Phase (Adventure Phase)
4. Bösewicht-Phase (Villain Phase)
5. End-Phase (End Phase)

INITIATIVE-PHASE (INITIATIVE PHASE)

Alle Spieler **werfen einen Würfel**. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis, erhält den Startspielermarker und ist in der Runde als erstes am Zug (bei einem Gleichstand wird erneut gewürfelt). Alle anderen Spieler sind dann im Uhrzeigersinn nach dem Startspieler an der Reihe.

- Wenn ein Spieler eine **1 für die Initiative** wirft, darf er eine **kostenlose Event Karte** ziehen

Als nächstes werden **alle Karten mit dem Activate Keyword wieder bereit gemacht**.

BEWEGUNGS-PHASE (MOVE PHASE)

In der Bewegungsphase wirft der aktive Spieler **einen Würfel** und erhält **X Bewegungspunkte**, wobei **X dem Würfelergbnis** entspricht.

- Bewegungskosten, um **See-Felder** zu betreten: **X Bewegungspunkte** (wobei X der Zahl in dem jeweiligen Feld entspricht)
- Bewegungskosten, um **Land- und City Felder** zu betreten: **1 Bewegungspunkt**
- Bewegung ist immer optional
- Wenn ein Spieler eine **1 für die Bewegung** wirft, darf er eine **kostenlose Event Karte** ziehen
- Wenn ein Held ein Feld mit **einer grünen Henchmen Miniatur** betritt, wird die **Bewegung sofort beendet** und der Held muss gegen den Henchmen kämpfen (gilt nicht für rote Villain Miniaturen)

Ein Held kann sich nicht freiwillig entscheiden, gegen einen Villain zu kämpfen, außer durch fehlgeschlagene Sneak Tests oder bestimmte Event Karten.

Ein Held, der seine **Bewegung in einer City beginnt** oder **während seiner Bewegung eine City betritt**, darf seine Bewegung unterbrechen, um zu **einer beliebigen anderen Stadt auf dem Spielplan zu fliegen**:

- Kosten für den Flug zu einer Major City: 2 Fortune
- Kosten für den Flug zu einer Minor City: 3 Fortune

Im Anschluss an den Flug kann die Bewegung mit den übrigen Bewegungspunkten fortgesetzt werden.

Erst nachdem alle Spieler ihre Bewegungsphase ausgeführt haben, wird mit der Abenteuer-Phase fortgefahren.

ABENTEUER-PHASE (ADVENTURE PHASE)

Anfangen bei dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, erlebt jeder Spieler ein Abenteuer, abhängig von dem Feld, auf dem er sich befindet.

Helden, die sich auf dem gleichen Feld in der Abenteuer-Phase befinden, können Artifacts, Common Items, Gear und Ally Karten miteinander tauschen.

Event- und City Karten sowie Glory können nicht getauscht werden.

LAND- ODER SEEFELD

Wenn sich ein Held **in einem Land- oder einem Seefeld ohne Artefakt befindet**, wirft er einen Würfel:

- Würfelergbnis = 1: Eine Enemy Karte vom Stapel ziehen und bekämpfen
- Würfelergbnis = 2 oder 3: Nichts passiert
- Würfelergbnis = 4, 5 oder 6: Eine Event Karte vom Stapel ziehen

CITY FELD

Wenn sich ein Held in einem City Feld befindet, werden die folgenden Schritte in der angegeben Reihenfolge durchgeführt:

1. Eine City Karte vom Stapel ziehen und abhandeln (City Karten mit einem Ausrufezeichen werden geheim gehalten)

***DANGER:** Wenn ein Danger gezogen wurde, müssen die entsprechenden Skill Tests ausgeführt werden. Wenn der Skill Test fehlschlägt, wird der Zug des Helden beendet und der Held darf nicht mehr mit der Stadt interagieren. Im nächsten Zug in der Abenteuer-Phase muss sich der Held dem Cliffhanger stellen (anstatt eine neue City Karte zu ziehen). Nach dem erfolgreichen Abhandeln des Cliffhangers im nächsten Spielzug, darf der Held wie gewohnt mit der Stadt interagieren.*

2. Sobald die City Karte abgehandelt wurde, kann ein Held mit der City interagieren und **Artefakte verkaufen, Gear/Allies kaufen und/oder Wunden heilen** (in beliebiger Reihenfolge)

1. **Verkauf von Artefakten:** Ein Held kann beliebig viele Artefakte verkaufen, die er bei sich trägt.

1. Verkaufte Artefakte werden abgelegt

1. Für jedes verkaufte Artefakt erhält ein Held Fortune entsprechend dem Fortune Wert auf der Karte (**in Major Cities +1 Fortune**)

1. **Kauf von Ally und Gear Karten:** Ein Held kann beliebig viele **Ally und Gear Karten für jeweils 5 Glory** kaufen. Außerdem kann er **Common Items für die auf der Karte angegebenen Kosten** kaufen.

2. **Wunden heilen:** Ein Held kann **eine beliebige Anzahl an Wunden für jeweils 1 Glory** heilen.

ARTEFAKT FELD

Wenn sich ein Held auf Feld mit einem Artefakt befindet, kann er versuchen das Artefakt zu bergen.

Wenn sich **2 oder mehr Helden auf dem gleichen Artefakt Feld** befinden, arbeiten sie zusammen, um die Dangers zu bestehen und die Gegner zu besiegen. Es wird dann trotzdem nur **1 Danger Karte für alle Spieler** gezogen und die Spieler entscheiden gemeinsam, **welcher Held welchen Test durchführt**. Helden, die sich **auf dem gleichen Artefakt Feld** befinden aber **nicht aktiv den Test ausführen**, dürfen sich **anstrengen (Wunden erhalten) um dem Test zusätzliche Würfel hinzuzufügen**. Außerdem können sich die Spieler unabhängig voneinander entscheiden, ob sie Press On oder Camp Down durchführen. Spieler, die sich für Camp Down entscheiden, dürfen in diesem Zug nicht mehr an der Bergung des Artefakts teilnehmen. Wenn ein Artefakt geborgen wird, entscheiden die Spieler welcher Held es trägt. Jeder Held, der an der Bergung eines Artefakts teilnimmt, erhält die volle Anzahl an Glory für das Besiegen von Gegnern oder das Bestehen von Dangers.

Ein Artefakt besteht immer aus einer Artifact und einer Adventure Karte:

- **Artifact Karte** gibt die Anzahl an Fortune an, die ein Held beim Verkauf des Artefakts erhält
- **Adventure Karte** gibt die Anzahl an Dangers an, die ein Held überstehen muss, um das Artefakt zu bergen

Um dem ersten Danger zu begegnen, wird eine Danger vom Kartenstapel gezogen (mit der Danger Seite) und die entsprechenden Tests oder Kämpfe abgehandelt.

- **Wenn der/die Tests eines Dangers fehlschlagen**, endet der Zug des Spielers sofort, die Danger Karte wird auf die Cliffhanger Seite umgedreht und alle anderen Danger Karten, die überstanden wurden, werden abgelegt, **ohne dafür die Belohnung in Glory zu erhalten**.
- **Wenn der/die Tests eines Dangers gelingen**, wird ein Danger Marker auf dem Helden-Bogen des Spielers platziert, um die Anzahl an bestandenen Dangers festzuhalten. Wenn ein Danger erfolgreich bestanden wurde, kann sich ein Spieler zwischen 2

Möglichkeiten entscheiden: **Camp Down** ODER **Press On**

Sobald ein Spieler **Danger Marker entsprechend dem Danger Wert des Artefakts** gesammelt hat, **erhält er die Artifact und Adventure Karte** und platziert sie neben seinem Helden-Bogen. Außerdem werden die Totenkopf Marker vom Spielplan sowie alle Danger Marker entfernt. Als letztes erhält der Spieler **Glory für alle Danger Karten, die er in diesem Zug bestanden hat**.

Wenn ein Spieler **während der Bergung eines Artefakts KO** geht, muss er **alle Danger Marker ablegen**, die er für die Bergung dieses Artefakts gesammelt hat. Der nächste Spieler, der dieses Artefakt bergen möchte, muss dann von Neuem beginnen.

CAMP DOWN

Wenn sich ein Spieler für Camp Down entscheidet,

- **endet die Abenteuer-Phase** des Spielers sofort
- es werden alle **Danger Karten abgelegt**, die der Spieler bestanden hat (**Danger Marker werden nicht abgelegt**)
- und der Spieler erhält **GLORY** entsprechend den Glory-Werten auf den bestandenen Danger Karten. Zusätzlich darf der **Held vollständig geheilt** werden. Im nächsten Zug darf der Spieler (sofern er sich nicht bewegt hat) die nächsten Danger Karten ziehen, um das Artefakt zu bergen.

PRESS ON

Wenn sich ein Spieler für Press On entscheidet,

- erhält er zunächst kein Glory
- und zieht die nächste Danger Karte

Ein Spieler kann sich nach jedem bestandenen Danger wieder entscheiden, ob er Camp Down oder Press On durchführen möchte.

Wenn sich ein Held für **Press On entscheidet und sich ein Villain auf dem Artefakt Feld befindet**, muss er einen **Sneak Test** machen um an dem Villain vorbeizuschleichen.

- Wenn der Sneak Test fehlschlägt, muss der Held für jeden Würfel, der die vorher bestimmte Zahl anzeigt, **eine Kampfrunde** gegen den Villain kämpfen, bevor er die nächste Danger Karte ziehen darf
- Wenn der Sneak Test erfolgreich war, also kein Würfel die vorher bestimmte Zahl anzeigt, darf der Held die nächste Danger Karte ziehen

Es ist wichtig zu beachten, dass ein Spieler kein Glory erhält, wenn er bei einem Danger scheitert, sofern er sich einen Teil des Glory nicht vorher durch eine Camp Down Aktion gesichert hat.

BÖSEWICHT-PHASE (VILLAIN PHASE)

Die Bösewicht-Phase besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. Villain Event Karte ziehen
2. Outpost/Zeppelin Schritt
3. Villain Adventure Schritt

VILLAIN EVENT KARTE ZIEHEN

In diesem Schritt wird eine **Villain Event Karte** gezogen und abgehandelt.

Wenn eine Karte mit der Bezeichnung **Vile Tactics** gezogen wird, müssen die Spieler **einmal auf das Vile Organizations Tactics Chart** würfeln und das entsprechende Ergebnis abhandeln.

Wenn eine Villain Event Karte erfordert, dass ein „Random Villain in Play“ ausgewählt wird, werden die Villain Karten von den Villains, die sich aktuell im Spiel befinden zusammengemischt und ein zufälliger gezogen.

OUTPOST/ZEPPELIN SCHRITT

In diesem Schritt schauen die Spieler auf dem **Vile Organization Tactics Chart**, ob ein spezieller Outpost Effekt vorhanden ist, und handeln ihn ggf. ab (z.B. Secret Base).

Wenn der War Zeppelin im Spiel ist, wird er ebenfalls in diesem Schritt aktiviert (Rückseite des Zeppelin Record Sheets).

VILLAIN ADVENTURE

Die aktiven Villains haben 4 verschiedene Status:

- **Deployed:** Die Miniatur des Villains steht auf dem Spielplan auf einem Artefakt Feld und sucht nach dem Artefakt
- **Ready:** Die Miniatur des Villains **steht aufrecht** auf der Villain Karte und wartet darauf deployed zu werden
- **Delayed:** Die Miniatur des Villains **liegt seitlich gedreht** auf der Villain Karte, um anzuzeigen, dass der Villain nicht ready ist
- **KO:** Die Miniatur **liegt seitlich gedreht** auf der Villain Karte und die **Villain Karte ist auf die Rückseite gedreht**

Abhängig von dem Status führt jetzt jeder Villain in der Auslage von links nach rechts eine Aktion durch:

- **Deployed:** Villain der sich auf einem Artefakt Feld befindet, **sucht nach Artefakten**

- **Ready:** Miniatur des Villains auf dem Artefakt Feld mit dem höchsten Fortune Wert und ohne andere Villains platzieren (Villain ist deployed)
- **Delayed:** Miniatur des Villains wieder aufrecht auf die Villain Karte stellen (Villain ist ready)
- **KO:** Villain Karte wieder umdrehen (Villain ist delayed)

NACH ARTEFAKTEN SUCHEN

Wenn sich ein **Villain auf dem Spielplan auf einem Artefakt Feld befindet**, sucht dieser Villain nach dem Artefakt. Dafür wirft ein **Spieler X Würfel für den Villain**, wobei **X dem Search Wert des Villains entspricht**.

- Für **jeden Helden**, der sich **auf dem gleichen Feld befindet**, **wird 1 Würfel weniger geworfen** (*außer der Villain wird von Henchmen Bodyguards bewacht*)
- Für **jede geworfene 4,5 oder 6 erhält der Villain einen Erfolg** und es wird ein **Danger Marker auf seiner Villain Karte** platziert
- Für jede geworfene 1 erhält der Villain eine Wunde (Verteidigung wird ignoriert)

Wenn sich ein Villain auf einem Tempel befindet:

- erhält er für **jeden geworfenen Erfolg 1 Fortune**
- und muss für **eine oder mehrere geworfene 1er genau einmal überprüfen**, ob der **Tempel auseinanderfällt** (siehe Tempel). Wenn der Tempel auseinanderfällt, erleidet der Villain 1 W6 Wunden und kehrt zur Basis zurück

Wenn ein Villain Danger Marker entsprechend dem Danger Wert des Artefakts gesammelt hat, erhält er das Artefakt und kehrt zur Basis zurück.

Ein Villain kehrt auch zur Basis zurück, wenn die Helden das Artefakt bergen.

Tempel Schätze zählen als Artefakte, wenn sie eingesammelt werden und treiben den Villain Track voran (Artifact/Adventure Karten werden abgelegt).

Ein Villain in einem Deep Jungle Feld muss ein Artefakt erst entdecken (Explore), analog zu den Spielern.

Geborgene Artefakte und gesammeltes Fortune von Villains wird in der Nähe des Vile Organization's Record Sheet platziert.

RÜCKKEHR ZUR BASIS

Wenn eine aktive Villain Miniatur vom Spielplan entfernt wird, wird der Villain vollständig geheilt und kehrt zur Basis zurück, indem die Villain Miniatur auf der Villain Karte platziert wird.

- Wenn der Villain entfernt wird, weil er so viele Wunden besitzt, wie er Leben hat, geht er in den Status „KO“

- Wenn der Villain entfernt wird, weil er ein Artefakt geborgen hat, geht er in den Status „Ready“
- Wenn der Villain entfernt wird, weil ein Spieler ein Artefakt geborgen hat (oder weil der Tempel eingestürzt ist), geht er in den Status „Delayed“

VILLAIN TRACK

Der Villain Track repräsentiert die Macht der Vile Organization, die sie im Verlauf des Spiels erlangt hat.

Der Villain Track wird wie folgt vorangetrieben:

- Villain Track Marker wird **2 Felder weiterbewegt, wenn ein Villain ein Artefakt einsammelt**
- Villain Track Marker **wird für jeweils 3 Fortune 1 Feld weiterbewegt** (Fortune wird wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt)
- Jedesmal, wenn eine **Henchmen Miniatur auf ein Feld auf dem Spielplan platziert werden müsste**, auf dem sich schon eine befindet, wird der Villain Track Marker **1 Feld weiterbewegt**
- Karten/Fähigkeiten können auch den Villain Track vorantreiben

END-PHASE (END PHASE)

1. Überprüfen der Siegbedingung: Wenn die Spieler in der End-Phase **genügend Fortune gesammelt** haben und damit die Siegbedingung erfüllen, haben sie das Spiel gewonnen

2. Auffüllen der Artefakte: Für jedes Artefakt, das in dieser Runde geborgen wurde, wird ein neues Artefakt auf einem zufälligen Ort platziert (Am Ende der Runde sollten immer 4 Artefakte im Spiel sein)

3. Erholung: Alle Helden, die während einer Runde KO gegangen sind, richten ihre Miniatur wieder auf, werden vollständig geheilt und nehmen wieder am Spiel teil

4. Zeppelin platzieren: Wenn der Zeppelin vom Spielplan entfernt wurde, wird er auf einem zufälligen Ort platziert