



HEROES OF BARCADIA



Kickstarter-Ausgabe

Helden aus ganz Barcadia haben sich versammelt, um beim größten Trinkwettbewerb des Reiches um Ruhm zu kämpfen! Leider hat eine Bande von Monstern am Vorabend der Feierlichkeiten alle Getränke gestohlen und sie irgendwo in einem mysteriösen, weitläufigen Verlies gehortet! Hast du das Zeug dazu, deine Gegner auszutricksen und der Held zu werden, der den wertvollen "Drink Hoard" zurückerobert?

Ziel des Spiels

Ziel von "Heroes of Barcadia" ist es, als erster Spieler drei "Power-Ups" zu sammeln und den "Drink Hoard" zurückzuerobern, indem du den "Grand Drink Guardian" besiegst (siehe "Drink Hoard", S. 4). Es gibt nur einen "Drink Hoard" im Kerker, und der kann überall sein! Erforsche den Kerker, um ihn zu finden, während du Belohnungen sammelst, indem du gegen "Monster" und "Bosses" kämpfst. Achte darauf, dass dein Lebensmittelbalken nicht leer wird, sonst geht es mit dir zurück zum Startpunkt!

Spielkomponenten

- 6 Gesundheitsbalken-Becher



- 6 20-seitige Würfel



- 57 Räume



+4 Stretch Goal Rooms

- 15 Fallen



+1 Cloth Drawstring Bag

- 75 Loot Cards



+9 Stretch Goal Loot Cards

- 25 Power-Ups



+9 Stretch Goal Power-Ups

- 6 Referenzkarten



- +1 Zugverfolgungskarte



- +6 Signature Move Cards



- +5 DIY Loot Cards



- +10 House Rule Cards

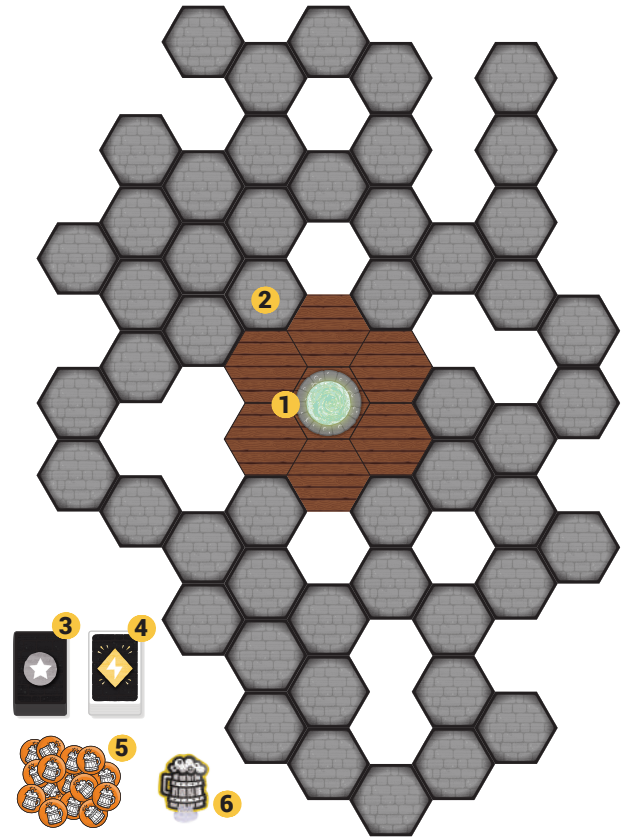


- +1 Liquornomicon



Das Spiel aufstellen

- 1 Legt den Startpunkt, der aus sieben Feldern mit einem Holzmuster besteht (siehe Startpunkt, S. 3). Wenn Sie das Spiel gerade erst erlernen, empfehlen wir Ihnen, das im Beispiel gezeigte Layout zu erstellen.
- 2 Jeder Spieler wählt einen Gesundheitsbecher und füllt ihn bis zur Linie "VOLL" mit einem Getränk seiner Wahl. Dann stellen sie ihre jeweiligen Becher auf den Startpunkt.
- 3 Mischen Sie die verbleibenden 50 Räume verdeckt, so dass die Seiten mit dem identischen Steinmuster nach oben zeigen. Achte darauf, dass der Raum Drink Hoard "mitgemischt" wird. **Wenn du mit 2-3 Spielern spielst, empfehlen wir dir, 20 Räume aus dem Dungeon zu entfernen, und zwar in den folgenden Mengen: 2x "Magic Pourtal", 4x "Belohnungen", 4x "Bosse", & 10x "Monster". Bitte beachte, dass bei weniger Spielern jeder Spieler während des Spiels mehr Schaden erleiden kann.*
- 4 Verteilen Sie die Räume gleichmäßig auf alle Spieler. Dann baut ihr den Dungeon gemeinsam auf, indem ihr die Räume so platziert, dass sie die ganze Zeit verdeckt liegen. Jeder Raum muss vom Startpunkt aus oder von einem anderen Raum aus gebaut werden. Andernfalls dürft ihr in jede beliebige Richtung bauen. Fahrt fort, bis alle Räume platziert sind.
- 5 Mische den Stapel der "Loot Cards" und den Stapel der "Power-Ups" und lege beide verdeckt neben den Kerker. Verteile 3 "Loot Cards" an jeden Spieler. Die Spieler dürfen sich ihre "Loot Cards" ansehen.
- 6 Zum Schluss wirft jeder Spieler einen 20-seitigen Würfel (D20). Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist als Erster an der Reihe und beginnt mit dem Rundenzähler.



Beispiel für einen akzeptablen Dungeon, wenn alle Räume platziert worden sind

- 1 Startpunkt
- 2 Ein Raum
- 3 "Loot Cards"
- 4 "Power-Ups"
- 5 Fallen
- 6 Runden-Tracker

Die Spielrunde

- Alle Bewegungen werden mit dem Lebensbalken eines Spielers durchgeführt.
- Jeder Spieler darf pro Zug EINE Aktion ausführen. Es gibt drei Arten von Aktionen:

1 Aufdecken und Betreten eines Raumes

Der Spieler deckt einen Raum auf, der an den von ihm besetzten Raum angrenzt, indem er ihn umdreht. Die Art des Raums, den der Spieler aufdeckt, bestimmt, was er tun muss, um ihn zu betreten (siehe Arten von Räumen, S. 3). Deckt ein Spieler zum Beispiel ein "Monster" auf, muss er dieses besiegen, um den Raum betreten zu können.

2 Aufgedeckte Räume betreten

Der Spieler darf bis zu zwei aufgedeckte Räume betreten, die an den von ihm bewohnten Raum angrenzen. Der Spieler kann auch nur einen aufgedeckten Raum betreten, aber das zählt trotzdem als volle Aktion.

3 Versuch, den "Drink Hoard" zu beanspruchen

Wenn der Drink Hoard "aufgedeckt" wird, der Spieler sich in seiner Nähe befindet und drei "Power-Ups" besitzt, kann er versuchen, ihn zu erobern, indem er gegen den "Grand Drink Guardian" kämpft. Wer ihn besiegt, gewinnt das Spiel!

- Der Zug eines Spielers endet, wenn er seinen Gesundheitsleistenbecher nicht mehr weiterbewegen kann.
- Zwischen den einzelnen Spielzügen können alle Spieler so viele Loot Cards aus ihrer Hand spielen, wie sie möchten. Auf den Loot Cards muss "zwischen den Zügen spielen" stehen, damit sie zu diesem Zeitpunkt verwendet werden können.
- Sobald die Loot Cards ausgespielt wurden, erhält der Spieler, der im Uhrzeigersinn vor dem vorherigen Spieler steht, den Rundenanzeiger und beginnt seinen Zug.

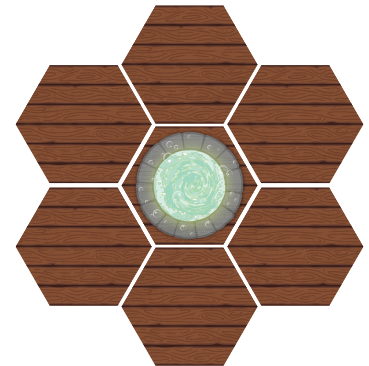
• Arten von Räumen •

Es gibt mehrere verschiedene Arten von Räumen im Dungeon. Mit Ausnahme des Startpunkts (siehe unten) kann sich immer nur ein Spieler in einem Raum aufhalten.

Der Startpunkt

Alle Spieler beginnen das Spiel am Startpunkt. Der Startpunkt besteht aus sieben Feldern, zählt aber als ein einziger Raum. Das bedeutet, dass ein Spieler, der auf einem beliebigen Teil des Startpunkts steht, Zugang zu allen Räumen hat, die an den gesamten Startpunkt angrenzen. Sobald der Startpunkt zu Beginn des Spiels platziert wurde, kann er nicht mehr durch die Effekte von "Loot Cards" oder "Power-Ups" bewegt werden.

- Alle sechs Spieler dürfen den Startpunkt gleichzeitig besetzen.
- Der Startpunkt darf nicht gefangen werden.
- Der Startpunkt ist ein Magic Poutal (siehe Magic Poutal, S. 4).



Monsters

Wenn ein Spieler ein "Monster" aufdeckt, muss er es bekämpfen, indem er einen D20 würfelt. Der Spieler muss eine Zahl würfeln, die gleich oder höher ist als die Stufe des "Monsters", um es zu besiegen. Andernfalls verliert er den Kampf.

- **Verliert der Spieler**, wird das "Monster" verdeckt in dieselbe Position gelegt. Der Spieler darf nicht weiter in den Raum vordringen. Der Spieler muss dann einen Teil der Lebenspunkte aus seinem Lebensbalkenbecher trinken, der dem Angriffsschaden des "Monsters" entspricht.
- **Wenn der Spieler gewinnt**, ist das "Monster" besiegt und bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt. Der Spieler betritt den Raum und erhält die Belohnung für den Sieg über das "Monster". Sobald ein "Monster" besiegt ist, kann jeder Spieler diesen Raum ohne Kampf betreten. Sie erhalten keine Belohnungen beim Betreten.



- 1 Stufe des Monsters
- 2 Angriffsschaden des Monsters
- 3 Name des Monsters
- 4 Belohnung für das Besiegen des Monsters

Monster Team Battles

"Monster Team Battles" sind die gleichen wie "Monster Battles", mit ein paar Ausnahmen. Wenn ein Spieler einen Monster-Teamkampf aufdeckt, muss er einen anderen Spieler aus der Gruppe wählen, der sein Teamkollege sein soll. Beide Spieler würfeln einen D20 und addieren ihre Würfe, um die Stufe des Monster Team Battle zu besiegen.

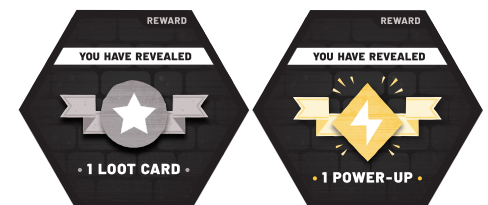
- **Wenn die Spieler verlieren**, erhalten beide Spieler HP in Höhe des Angriffsschadens des Monster Team Battle.
- **Wenn die Spieler gewinnen**, erhalten beide Spieler die Belohnung für den Sieg über das Monster Team Battle.



Rewards

Wenn ein Spieler einen Reward aufdeckt, darf er den Raum betreten. Belohnungen gewähren dir Loot Cards oder Power-Ups, die du sofort beim Betreten einsammeln kannst.

- Wenn eine Reward aufgedeckt wird, bleibt sie für den Rest des Spiels aufgedeckt.
- Eine Reward funktioniert nur einmal pro Spiel für den Spieler, der sie zuerst aufdeckt.



Magic Pountals

Wenn ein Spieler ein Magic Pountal aufdeckt, darf er den Raum betreten. Steht ein Spieler während seines Zuges auf einem Magic Pountal, kann er sich zu einem anderen aufgedeckten Magic Pountal teleportieren.

- Das Benutzen eines Magic Pountals zählt nicht als Aktion.
- Einmal aufgedeckt, bleibt ein Magic Pountal für den Rest des Spiels aufgedeckt.
- Ein Spieler darf nur ein Magic Pountal pro Runde benutzen.
- Der Startpunkt ist ein Magic Pountal.



Bosses

Wenn ein Spieler einen Boss aufdeckt, muss er einen anderen Spieler aus der Gruppe wählen, der sein Gegner ist. Dieser Gegner verkörpert die Rolle des Bosses für diesen Kampf. Sowohl der Spieler als auch der Boss würfeln einen D20. Die höhere Zahl gewinnt, Unentschieden werden ignoriert.

- Einige Power-Ups gewähren dem Spieler zusätzliche Angriffskraft in einem Bosskampf. Diese Power-Ups gelten unabhängig davon, ob der Spieler einen Boss herausfordert oder als Boss agiert.
- **Verliert der Spieler**, wird der Boss verdeckt in dieselbe Position gelegt. Der Spieler kann nicht weiter in den Raum vordringen und erhält keine Belohnungen. Der Spieler muss dann einen Teil der HP aus seinem Lebensbalkenbecher trinken, der dem Angriffsschaden des Bosses entspricht.
- **Wenn der Spieler gewinnt**, ist der Boss besiegt und bleibt für den Rest des Spiels offen. Der Spieler dringt in den Raum ein und holt sich die Belohnung für den Sieg über den Boss. Sobald ein Boss besiegt ist, kann jeder Spieler diesen Raum ohne Kampf betreten. Sie erhalten dann keine Belohnungen mehr. Der Spieler, der als Boss agiert, muss dann einen Teil der HP aus seinem Lebensbalkenbecher trinken, der dem Angriffsschaden des Bosses entspricht.



- 1 Angriffsschaden des Bosses
- 2 Name des Bosses
- 3 Belohnung für den Sieg über den Boss

THE Drink Hoard

Wenn ein Spieler den Drink Hoard aufdeckt, kann er versuchen, ihn zu erobern, indem er gegen den Grand Drink Guardian kämpft - vorausgesetzt, er hat drei Power-Ups. Der Spieler muss eine Zahl würfeln, die gleich oder höher ist als die Stufe des Grand Drink Guardian, um ihn zu besiegen, ansonsten verliert er den Kampf.

- Wenn der Drink Hoard aufgedeckt wird, bleibt er für den Rest des Spiels aufgedeckt. Er kann nicht betreten werden, es sei denn, man besiegt ihn.
- Power-Ups und Loot Cards, die nur für Monster- und Bosskämpfe gelten, können in Kämpfen mit dem Grand Drink Guardian nicht verwendet werden.

Verliert der Spieler, bleibt der Trinkhort aufgedeckt, aber der Spieler kann nicht weiter in den Raum vordringen. Der Spieler muss einen Teil seiner Lebenspunkte aus dem Becher der Gesundheitsleiste trinken, der dem Angriffsschaden des Grand Drink Guardian's entspricht.

Wenn der Spieler den Kampf gewinnt, kommt er in den Raum und gewinnt das Spiel! Hurra!



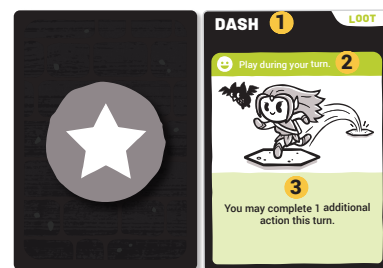
- 1 Stufe des Grand Drink Guardian
- 2 Angriffsschaden des Grand Drink Guardian

Die Kickstarter-Edition des Spiels enthält zwei Exemplare des Drink Hoard! Eine ist besonders glänzend, die andere hat das Standard-Artwork. Ihr könnt euch aussuchen, welches ihr in den Dungeon einbauen wollt, aber stellt sicher, dass ihr immer nur mit einem Exemplar spielt!

♦ Loot Cards ♦

Loot Cards haben verschiedene Effekte, die dir helfen oder deine Gegner behindern. Sie werden durch das Besiegen von Monstern, Bossen und Belohnungen im Dungeon erworben. Loot Cards werden in deiner Hand gehalten, nur für deine Augen.

- ♦ Loot Cards müssen zu bestimmten Zeiten während des Spiels gespielt werden, z. B. "Zwischen den Zügen" oder "Während deines Zuges". Dies ist oben auf jeder Karte vermerkt. Ansonsten gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Karten, die du zu einem bestimmten Zeitpunkt ausspielen kannst.
- ♦ Loot Cards werden abgeworfen, wenn ihr Effekt genutzt wird.
- ♦ Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Loot Cards, die ein Spieler auf der Hand haben kann.
- ♦ Wenn der Loot Cards tapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel erstellt.



- 1 Name der Karte
- 2 Wann kann die Karte gespielt werden
- 3 Wirkung der Karte

♦ Power-Ups ♦

Power-Ups erhält man durch das Besiegen von Monstern, Bossen und Belohnungen im Dungeon. Wenn ein Spieler ein Power-Up sammelt, muss er es offen vor sich auf den Tisch legen. Das Power-Up verleiht eine permanente Fähigkeit, die der Spieler wiederholt einsetzen kann, solange die Karte in seinem Besitz bleibt. Sammle drei Power-Ups, um den Grand Drink Guardian herauszufordern und zu versuchen, das Spiel zu gewinnen!

- ♦ Die Spieler dürfen nicht mehr als drei Power-Ups auf einmal haben. Wenn ein Spieler ein viertes Power-Up erhält, muss er ein Power-Up seiner Wahl ablegen. Dazu legt er es in einen beliebigen unbesetzten Raum des Dungeons, mit Ausnahme des Drink Hoard, falls dieser aufgedeckt wird. Der nächste Spieler, der diesen Raum betritt, nimmt das Power-Up für sich in Anspruch.



♦ Duelle ♦

Wenn ein Spieler in einen angrenzenden Raum ziehen möchte, der von einem Gegner besetzt ist, kann der Spieler sich mit dem Gegner um seinen Platz duellieren". Ein Spieler kann ein Duell nur in seinem Zug initiieren, bevor er eine Aktion abgeschlossen hat.

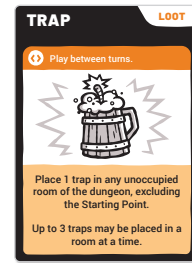
- 1 Beide Spieler würfeln den D20. Die höchste Zahl ist der Gewinner. Gleichstände werden ignoriert.
 - 2 Der Verlierer des Duells muss 10 HP aus seinem Lebensbalkenbecher trinken.
 - 3 Gewinnt der angreifende Spieler, tauscht er mit dem Gegner Räume und darf seinen Zug fortsetzen. Verliert der angreifende Spieler, zieht er nicht in den Raum des Gegners und kann seinen Zug fortsetzen.
- ♦ Duellieren zählt nicht als Aktion.
 - ♦ Ein Spieler kann sich nur einmal pro Runde duellieren.
 - ♦ Wenn ein Gegner auf einem Magic Poutal steht, zu dem du dich teleportieren möchtest, kannst du ihn durch das magische Poutal duellieren.



die Fallen

Die Trap Loot Cards kann verwendet werden, um eine Falle in einem beliebigen Raum des Verlieses zu platzieren, der unbesetzt ist, einschließlich des Trinklagers. Es ist möglich, bis zu drei Fallen in einem Raum aufzustellen. Wenn ein Spieler einen Raum mit Fallen betreten oder aufdecken möchte, muss er zunächst eine 10 oder höher würfeln, um jede Falle zu entschärfen.

- **Gelingt es dem Spieler**, die Falle zu entschärfen, verschwindet die Falle und er kann den Raum betreten oder aufdecken.
- **Gelingt es dem Spieler nicht**, die Falle zu entschärfen, erleidet er 10HP Schaden. Die Falle verschwindet und der Spieler kann den Raum betreten oder aufdecken.



Schaden erleiden und sterben

Wenn ein Spieler Schaden erleidet, muss er eine bestimmte Menge an HP aus seinem Lebensbalkenbecher trinken. Anhand der Markierungen an der Seite des Bechers kannst du bestimmen, wie viel du trinken musst. Wenn die HP eines Spielers aufgebraucht sind, ist er tot. Er muss dann Folgendes tun:

- 1 Der tote Spieler muss einen seiner Power-Ups in den Raum legen, in dem er sich zum Zeitpunkt seines Todes befand. Wenn er keinen Power-Up hat, überspringen Sie diesen Schritt. Der nächste Spieler, der diesen Raum betritt, beansprucht den Power-Up für sich. Wenn ein Spieler stirbt, während er sich auf dem Startpunkt befindet, wirft er den Power-Up einfach ab und legt ihn zurück auf den Boden des Nachziehstapels.
- 2 Der tote Spieler muss nun alle seine Loot Cards bis auf eine seiner Wahl abwerfen.
- 3 Der tote Spieler bewegt dann seinen Lebenspunktebalkenbecher zurück zum Startpunkt, füllt seine HP wieder auf auf "FULL", und er kann seinen nächsten Zug wie gewohnt fortsetzen.



Exklusive Goodies!

Herzlichen Glückwunsch, dass ihr euch die exklusive Kickstarter-Version von Heroes of Barcadia gesichert habt! Zusätzlich zu den zusätzlichen Loot Cards, Power-Ups und Räumen im Spiel gibt es hier noch ein paar andere Goodies, die wir nur für anspruchsvolle Abenteurer wie dich vorgesehen haben. Hurra!

Signature Moves



Signature Move-Karten gewähren den Spielern einzigartige Fähigkeiten, je nachdem, als welcher Charakter sie gerade spielen. Verteile sie zu Beginn des Spiels an die entsprechenden Spieler aus. Sie werden offen auf den Tisch gelegt, wie "Power-Ups."

House Rules



Mischen Sie zu Beginn des Spiels die "House Rule" und legen Sie sie verdeckt vor sich ab. Ziehen Sie eine und legen Sie sie auf den Startpunkt. Die Regel auf der Karte gilt für alle Spieler. Immer wenn ein Spieler eine 20 würfelt, ersetzt er die "House Rule" durch eine neue vom Stapel.

DIY Loot Cards



Hier ist deine Chance, Gott zu spielen! Mit diesen Karten kannst du deine eigenen "Loot Cards" effekte kreieren.



Und vergiss nicht das Liquornomicon, ein mächtiger Wälzer mit Gebräuen und Tränken!

Allgemeine Fragen

Kann ich eine Loot Card verwenden, die ich während meines Zuges erhalten habe? Ja, das kannst du! Angenommen, du bist an der Reihe und hast deine Aktion genutzt, um einen Raum aufzudecken. Der Raum ist ein Monster und du besiegst es, wodurch du eine Loot Card erhältst. Die Loot Card ist zufällig ein Dash. Du darfst diese Dash-Loot Card benutzen, um im selben Zug eine weitere Aktion zu erhalten.

Bewegt die Raumtausch-Loot Card auch Fallen und Power-Ups? Ja, wenn du einen Raumtausch durchführst, werden alle Fallen und Power-Ups in den Räumen mitbewegt.

Kann ich ein Duell beginnen, nachdem ich ein Magic Pournal benutzt habe? Ja, ein Spieler kann in seinem Zug ein Duell beginnen, allerdings muss dies geschehen, bevor er eine Aktion abgeschlossen hat. Das Benutzen eines Magic Pournal zählt nicht als Aktion, also mach es einfach!

Kann ich den Drink Hoard auch ohne Kampf betreten? Nein, du kannst den Raum mit den Drink Hoard nur betreten, wenn du den Grand Drink Guardian besiegt und das Spiel gewonnen hast. Tut mir leid, du musst einen anderen Weg finden!

Bleiben Drain- und Boost-Loot Cards in Kraft, wenn ein Spieler eine Redo einsetzt? Nein, wenn man eine Redo Loot Cards ausspielt, nachdem man einen Kampf verloren hat, werden alle Effekte des vorherigen Kampfes entfernt. Ein Beispiel: Ein Spieler deckt ein Monster auf und einer seiner Gegner spielt eine Mega-Boost-Loot Card, um die Stufe des Monsters um +4 zu erhöhen. Der Spieler würfelt und verliert den Kampf, ABER er spielt eine Redo Loot Card, um den Kampf erneut zu versuchen. Bei diesem zweiten Versuch ist die Mega-Boost-Loot Card nicht mehr aktiv, was bedeutet, dass die Stufe des Monsters wieder auf die normale Stufe zurückfällt.

Kann ich eine "Thirst Aid Loot Cards" verwenden, um nicht zu trinken? Nein, du kannst nicht auf den Trinkschaden verzichten, weil du dich danach heilen willst. Angenommen, du hast einen Monsterekampf verloren und 10 HP Schaden erlitten, aber du hast eine "Thirst Aid Loot Cards" auf der Hand und willst dich zwischen den Runden um 10 HP heilen. Du musst zuerst den Schaden von 10 HP trinken und dich dann wieder auf dieselbe Stufe auffüllen.

Ich habe es nicht geschafft, eine Falle zu entschärfen. Ist mein Zug damit beendet? Nein, das Würfeln zum Entschärfen von Fallen zählt nicht als Aktion. Selbst wenn du eine oder mehrere Fallen nicht entschärfen kannst, darfst du weiterhin einen Raum aufdecken und betreten.

Was soll ich tun, wenn ich am Drink Hoard gestrandet bin? Es ist möglich, dass ein Spieler komplett vom Rest des Dungeons abgeschnitten wird, weil er keine drei Power-Ups hat und der aufgedeckte Drink Hoard ihm im Weg steht. Wenn du...

- Kann nicht auf ein Magic Pournal zugreifen
- Keine weiteren Räume zum Aufdecken zur Verfügung haben
- Und keine Loot Cards oder Power-Ups haben, die dir die Flucht ermöglichen

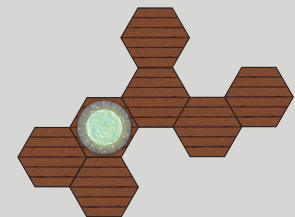
Dann, und nur dann, darfst du deinen Zug nutzen, um dich zurück zum Startpunkt.

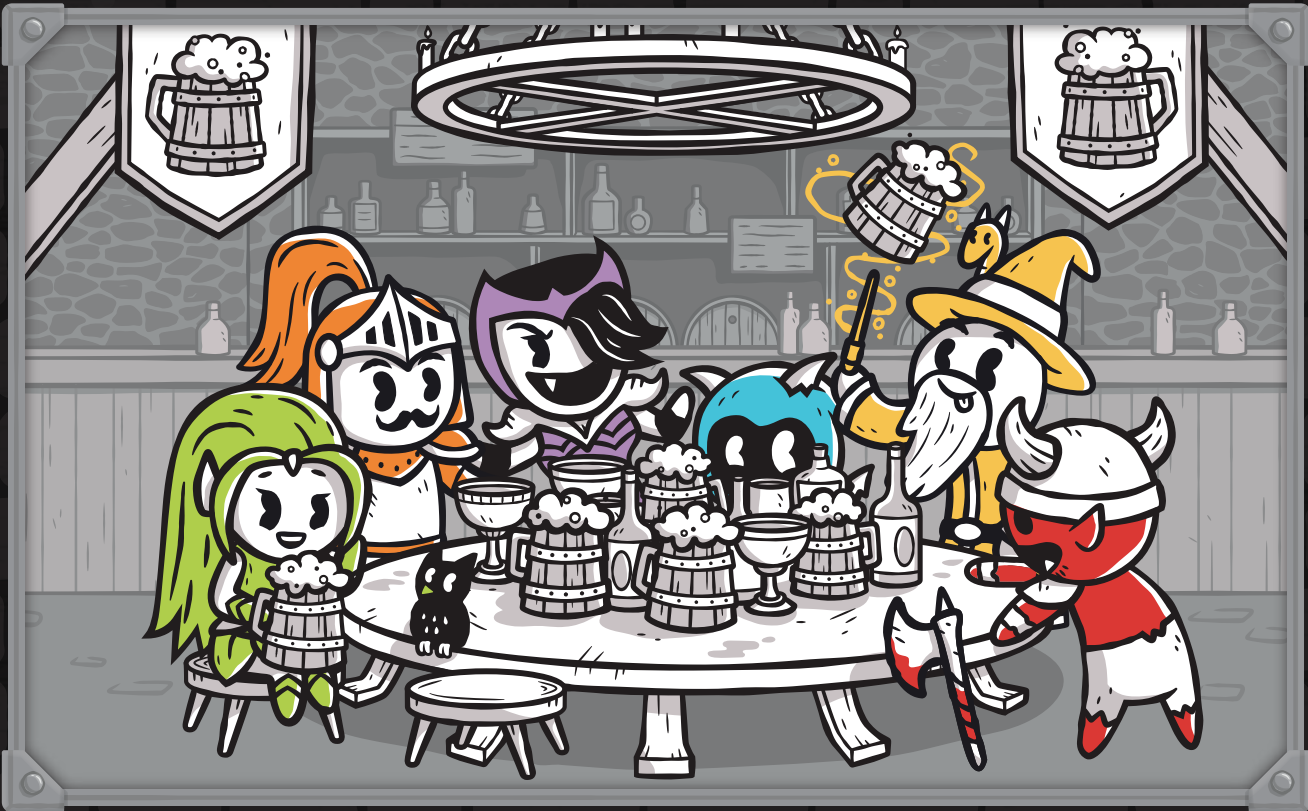


Für erfahrene Spieler

Wenn Sie nach Möglichkeiten suchen, die Dinge zu ändern, ziehen Sie diese zusätzlichen Regeln für erfahrene Spieler in Betracht.

- **Vielseitiger Startpunkt:** Versuchen Sie, den Starting Point in einer anderen Anordnung als dem Standardring zu bauen (siehe Beispiel rechts). Die einzige Regel ist, dass die Räume miteinander verbunden bleiben müssen. Ansonsten funktioniert der Starting Point genauso wie im Standard-Layout.
- **Kritischer Fehlschlag / Kritischer Sieg:** Jedes Mal, wenn ein Spieler eine 1 würfelt, muss er eine seiner Loot Cards an einen Gegner seiner Wahl abgeben, und jedes Mal, wenn ein Spieler eine 20 würfelt, darf er eine Loot Card ziehen.
- **Macht-Fallen:** Die Spieler können eine Falle auf das Power-Up eines Gegners legen, um ihn daran zu hindern, die Fähigkeit der Karte zu nutzen. Der Gegner kann die Falle während seines Zuges entschärfen, indem er eine 10 oder höher würfelt. Gelingt ihm dies nicht, bleibt die Falle bestehen und er kann es in seinem nächsten Zug erneut versuchen. Es kann immer nur eine Falle auf ein Power-Up gelegt werden. Die Falle wird entfernt, wenn das Power-Up von einem anderen Spieler gestohlen oder in den Kerker gelegt wird.
- **Power-Up-Raserei Spielmodus:** In diesem Spielmodus geht es darum, die meisten Power-Ups zu besitzen, sobald alle Räume des Dungeons aufgedeckt wurden. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Power-Ups, die ein Spieler behalten kann. Der Sieg in diesem Modus wird nicht durch das Besiegen des Grand Drink Guardian errungen, sondern durch zwei Power-Ups belohnt. Sobald alle Räume aufgedeckt und alle Monster und Bosse im Dungeon besiegt sind, ist das Spiel zu Ende und der Spieler mit den meisten Power-Ups gewinnt.





Spieldesign und Illustrationen von Maddy O'Neil

Besonderen Dank an die Spieltester und alle, die geholfen haben, dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen:

Megan Blair, Erin Zipperle, Conrad Pflumm, Erica Jones, Lisa Bell, Colby Fayock, Michael Baker, Zack Trolier, Jamie Grove, Esmee Kuenen, Jonathan Askew, Erica de la Vega, David Hemenway, Kathryn Pagoni, Matt Hurst, Laura Mahoney, Max Grove, Helen Maringer, Phil Hatch, Cedric Delobelle, Jordan Scott, Wes Talbott, Lillie Talbott, Ioana Popescu, Austin Carlson, Crystal Fontan, Adam Corbally, Alice Millard, Cindy O'Neil, Matt Steinberger, Rachael Fulginiti, James Stephenson, Tom Parry, Matt Parsons, Chris McVeigh, Mathew Boyle, Mathew Kipling, Callan Kemp, Cody Cearley, Nan Juthamard, Diego Sancho, Wouter van Vugt, Cecilie Witt Jensen, Kenza Faten, Pame Zelaya, Dan Velarde, Tobey Brown, Adrian Florea, Kike Belmonte, Alice Geiger, Ollie Gregory, Ricardo Silva, Pablo Gonzalez, Milan Reindl, Chris Johansen, Anders Pedersen,

und all unseren heldenhaften Kickstarter-Unterstützern!



• Bitte Abenteuer verantwortungsbewusst •



«Heroes of Barcadia™» bezieht sich auf Alkoholkonsum für Erwachsene, kann aber mit jeder Flüssigkeit gespielt werden. Das Spielen mit festen Stoffen oder Gasen ist ebenfalls möglich, aber schwieriger. Wir raten von Alkoholmissbrauch ab, einschließlich übermäßigem Alkoholkonsum, Alkohol am Steuer/Bootsfahrten/Turnieren und/oder Alkoholkonsum bei Minderjährigen. Heroes of Barcadia™ soll ein unterhaltsames, zwangloses und unbeschwertes Erlebnis sein, daher bitten wir euch, das Dungeon Crawl entsprechend zu gestalten. Wir glauben an Mäßigung beim Spielen unseres Spiels und ermutigen alle Helden, auf Alkohol zu verzichten, wenn sie nicht trinken möchten (und trotzdem ihre HP gemäß den Regeln des Spiels zu kontrollieren). Wir empfehlen allen Spielern, vor dem Spiel Vorkehrungen für ihre persönliche Sicherheit und den Transport mit der Pferdekutsche zu treffen.

HAFTUNGS AUSSCHLUSS: Die Rollacrit Corp., ihre Erben, Bevollmächtigten, Vertreter, Angestellten und Agenten tragen keine Verantwortung und sind nicht haftbar für besondere Schäden oder Folgeschäden, die sich aus der Verwendung, dem Missbrauch, der Unfähigkeit zur Verwendung oder der Auslegung des Inhalts dieses Produkts ergeben, unabhängig davon, ob die Rollacrit Corp. auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde.

www.Rollacrit.com

ROLLACRIT