



Die Regeln

Spielregeln

*Während der Ära des Lichts entwickelten die Menschen mächtige Mittel,
um sich gegen die zunehmende Bedrohung durch Mächte der Dunkelheit
zu wehren.*

*Doch Monster und Katastrophen vertrieben die Menschen aus ihren bis
zum Himmel ragenden Städten.*

*Überreste der einst fortgeschrittenen Zivilisation lassen sich bis
heute, mehrere hundert Jahre nach dem Fall der Menschheit, in der
überwucherten Landschaft erkennen.*

*Es existieren nur noch wenige Seelen.
Sie leben zurückgezogen, versteckt und schwer erreichbar oder auf
ständiger Flucht vor der Dunkelheit.*

*In einer verlorenen Welt wagen es nur Helden, der Dunkelheit zu
trotzen.*

SideQuest LCG – Regelwerk
Version: R01

sidequest-game.com

Verantwortlich:
Maximilian Hofer
Am Aubach 10
4030 Linz
Österreich
contact@sidequest-game.com

© Maximilian Hofer. Alle Rechte vorbehalten.

SideQuest

Keine Angst, das Spiel ist nicht so kompliziert wie es aussieht.

*Dieses Regelwerk erklärt SideQuest, das Kartenspiel so, dass ihr sofort
losspielen könnt.*

*Im Nachschlagewerk findet ihr klare, vollständige Regeln für
Detailfragen.*



Inhalt

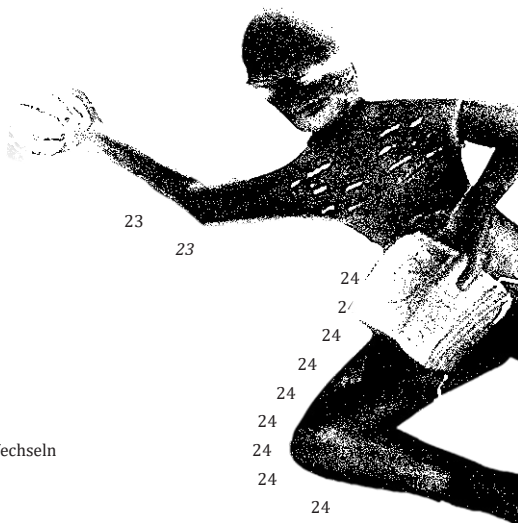
1. Einstieg: Darum geht es	6
Spielidee und Siegbedingungen	6
Spieldynamik und Variation	6
2. Spielablauf: So spielt ihr SideQuest	7
Helden erstellen (Startwerte)	7
Decks vorbereiten	7
Helden-Deck	7
GM-Deck und Welt-Deck	8
Entdeckungs-Deck	8
Schwierigkeitsgrad wählen	8
Spielfelder Vorbereiten	9
Helden-Spielfeld	9
GM-Spielfeld	10
Entdeckungs-Spielfeld	11
Gesamtüberblick: Spielfelder	12
Spieldaufbau	13
Spielstart und Handkarten	13
Rundenablauf	13
Helden-Zug	14
Zieh-Phase	14
Wachstums-Phase (Schicksalswurf)	14
Betteln oder Entdecken	14
Hauptphase	14
Angriffsphase (Helden)	15
Endphase	15
GM-Zug	16
Zieh-Phase	16
Wachstums-Phase	16
Weltphase	16
Hauptphase	16
Angriffsphase (GM)	17
Endphase	17
Begegnungen	18
Start einer Begegnung	18
Ende einer Begegnung	18
3. Kartenübersicht	19
4. Kampf und Schaden	20
Angriffsziele	20
Angriffe gegen Helden ohne Rüstung	20
Angriffe gegen Helden mit Rüstung	21
Blocken und Schadensberechnung	21
5. Optionale GM-Zusatzregeln	22

Nachschlagewerk

Zonen und Stapel	23
Handkarten Limit und Abwerfen	23
Mulligan (Starthand neu ziehen)	23
Ressourcen	23
Kartenposition	23
Zauber und Effekte	24
Standard-Zauber (☛)	24
Spontan-Zauber (☛)	24
Stapel-Prinzip	24
INT (☛)-Kosten	24
Würfel-Logik	24
Ausrüstung: Slots, Klassen, Ausrüsten und Wechseln	24
Set-Effekte	24
STR (☛)-Schwelle und Kosten	24
Ausrüstung ablegen	25
Angreifen, Blocken, Einspringen	25
Kreaturenangriff	25
Heldenangriff	25
Angriffe der Helden	25
Angriffe des GM (simultan)	25
Blocken eines Helden	25
Einspringen	25
DEF	26
ARM	26
DMG	26
Weltkarten	26
Bossstufe und Bosse	26
Deck-Regeln	27
Kommunikation am Tisch	27
Allgemeine Bestimmungen für Effekte	27

Glossar 28

Rollen und Zählweisen	28
Karten, Kartentypen und Symbole	28
Aktionen und Vorgänge	31
Zonen und Kartenort	32
Spielstruktur und Fortschritt	33
Ressourcen	34
Werte, Schaden und Haltbarkeit	35
Effekt-Begriffe und Eigenschaften	36



✦ TEIL I ✦

1. Einstieg: Darum geht es

Spielidee und Siegbedingungen

SideQuest ist ein kooperativ-kompetitives Kartenspiel für 1–3 **Helden** gegen einen **Game Master (GM)**.

Das Spielgeschehen teilt sich in 2 Seiten:

- ▶ Die Helden, die den Mächten der Dunkelheit zu trotzen versuchen.
- ▶ Der GM, der die Dunkelheit und dessen Kreaturen und Katastrophen spielt.

Die Helden überstehen **Begegnungen**, sammeln **Ausrüstung**, werden stärker und/oder intelligenter und kämpfen am Ende gegen den **Hauptboss**.

Der GM spielt aktiv gegen die Gruppe, indem er Kreaturen **beschwört**, Zauber **wirkt** und die Umgebung verändert.

- ▶ Die Helden gewinnen, wenn sie den Hauptboss (☹) besiegen.
- ▶ Der GM gewinnt, wenn alle Helden 0 Lebenspunkte (**LP**) erreichen und ausgeschaltet sind.

Spieldynamik und Variation

SideQuest verändert sein Spielgefühl stark, je nachdem, ob ihr als einzelner Held gegen den GM antretet oder als Gruppe spielt. Die Regeln bleiben gleich, aber die Art, wie ihr Entscheidungen trifft und wie sich Spannung aufbaut, verschiebt sich deutlich.

In einer Partie mit nur einem Helden wirkt das Spiel wie ein herausforderndes Duell. Doch sobald mehrere Helden am Tisch sitzen, liegt der Fokus nicht mehr auf der Verbesserung der Ausrüstung des Helden, sondern auf Teamwork. Es geht darum, wer zuerst angreift, wer eine Kreatur beschwört, wann ein Zauber gewirkt wird und ob man eine riskante Entscheidung trifft. In Mehrspielerpartien entsteht dadurch ein taktisches Zusammenspiel, in dem Absprachen, Reihenfolge und kleine Tauschgeschäfte den größten Unterschied machen.

*Begriffe in **Orange** könnt ihr im Glossar (S. 28) nachschlagen.*

2. Spielablauf: So spielt ihr SideQuest

Helden erstellen (Startwerte)

Zuerst müsst ihr entscheiden, wer einen Helden und wer den Game Master (GM) spielen möchte*.

Es können bis zu 3 Helden spielen und es muss einen GM geben.

Jeder Held beginnt mit:

6 LP + 6 freie Punkte, die auf LP, STR (=☒) und INT (=☛) verteilt werden dürfen (Beispiel: 3 STR ☒, 2 INT ☛ und 7LP).

STR ☒ und INT ☛ haben jeweils ein Maximum von 20.
Für LP gibt es kein Maximum.

*Hinweis:

„Held“ klingt am Anfang spannender als „Game Master“. Aber als GM kannst du mit hINT erlistigen Zaubern und übermächtigen Kreaturen deine Gegner in die Verzweiflung stürzen.

LP ist eine Zahl, die ihr mit einem W20 anzeigen, oder auf einen Zettel schreiben könnt. STR ☒ und INT ☛ sind Karten mit den zugehörigen Symbolen, wobei ihr hier auch auf Alternativen wie Apps, Würfel, usw. zurückgreifen könnt.

Decks vorbereiten

Helden-Deck

Jeder Held spielt ein Helden-Deck (60–80 Karten) mit:

- ▶ Ausrüstung (☛/☛)
- ▶ Zaubern (☛/☛)
- ▶ Kreaturen (☛)

Die Verteilung der Karten hängt stark von der Strategie des Helden ab.

Kopienregel: Bis zu 2 Kopien derselben Karte sind im Deck erlaubt.

Es wird empfohlen, mit den vorgefertigten Decks zu spielen, um Balance zu erhalten - Änderungen sollten auf ein Minimum beschränkt werden, da das Spiel nicht darauf ausgelegt ist, von Grund auf eigene Decks zu kreieren.

GM-Deck und Welt-Deck

Der GM spielt ein GM-Deck (60–80 Karten) mit:

- ▶ GM-Kreaturen
- ▶ GM-Zaubern
- ▶ **Sekundärboss**

und ein Welt-Deck.

Das **Welt-Deck** enthält nur Weltkarten, die die Umgebung verändern.

Der GM legt vor Beginn des Spiels eine Bosskreatur seiner Wahl zur Seite (Hauptboss) und mischt eine andere in das GM-Deck (Sekundärboss)

Entdeckungs-Deck

Helden und GM mischen vor Spielbeginn jeweils 10 Karten in das **Entdeckungs-Deck** oder verwenden ein vorkonstruiertes Deck (20–40 Karten).

Wichtig: In das Entdeckungs-Deck dürfen ausschließlich **Entdeckungskarten** (🔍) aufgenommen werden.

Karten aus dem Entdeckungs-Deck werden in der **Entdeckungs-Zone** ausgespielt. Kreaturen in dieser Zone sind von allen Seiten angreifbar.

Schwierigkeitsgrad wählen

Bevor die Start-**Hände** gezogen werden, einigt ihr euch auf einen Schwierigkeitsgrad.

Dieser beeinflusst, wie viel Druck der GM pro Runde aufbauen kann.

Es gibt standardmäßig 4 Begegnungen (4 **Preiskarten**).

NORMAL:

Der GM erhält in jedem GM-Zug **BP** in Höhe der **Heldenzahl (H)**.

SCHWÉR:

Der GM erhält in jedem GM-Zug **H + 1 BP** **○**.

EXTREM:

Der GM erhält in jedem GM-Zug **H + 1 BP** **○** und darf +1 Karte ziehen.
Es wird mit 5 Begegnungen (5 Preiskarten) gespielt.

UNMÖGLICH:

Der GM erhält in jedem GM-Zug **H + 2 BP** **○** und darf +1 Karte ziehen.
Helden starten mit 3LP.
Es wird mit 6 Begegnungen (6 Preiskarten) gespielt.

Spielefeld Vorbereiten

Helden-Spielfeld

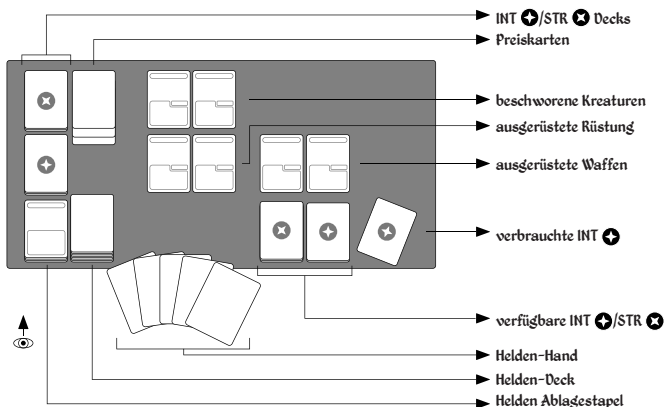
Alle Helden legen ihr gemischtes Helden-Deck, INT ⬆-Deck und STR ⬇-Deck, standardmäßig 4 vom Deck verdeckt gezogene Preiskarten, bereit.

INT ⬆ und STR ⬇ werden aus den jeweiligen Decks gezogen und zu den verfügbaren INT ⬆ und STR ⬇ Karten gelegt.
Zu Spielbeginn werden die im Zuge der Heldenerstellung definierte Anzahl an Start-INT ⬆ und STR ⬇ Karten gezogen.

INT ⬆ und STR ⬇ werden gesondert abgelegt:

- ▶ verfügbare INT ⬆
- ▶ verbrauchte INT ⬆ (rotiert)
- ▶ verfügbare STR ⬇
- ▶ verbrauchte STR ⬇ (rotiert, nur durch bestimmte Effekte)

Übersicht:



*Die Anzahl der dargestellten Karten dient ausschließlich der Demonstration.
Zu Beginn des Spiels sind keine Karten, außer der in der Heldenerstellung bestimmten STR ⬇ und INT ⬆, aktiv.*

GM-Spielfeld

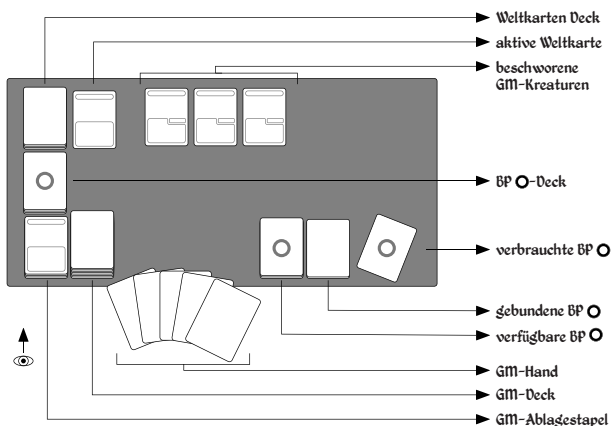
Der GM legt das gemischte GM-Deck, Welt-Deck und BP ○-Deck bereit.

BP ○ werden vom BP ○ Deck gezogen und je nach Zustand in einzelne Stapel gelegt:

- ▶ verfügbare BP ○
- ▶ gebundene BP ○ (gewendet)
- ▶ verbrauchte BP ○ (rotiert)

Weltkarten (©) werden von dem Welt-Deck für alle Spieler sichtbar aufgedeckt. Neue (aktive) Weltkarten werden auf die vorherigen Weltkarten gelegt.

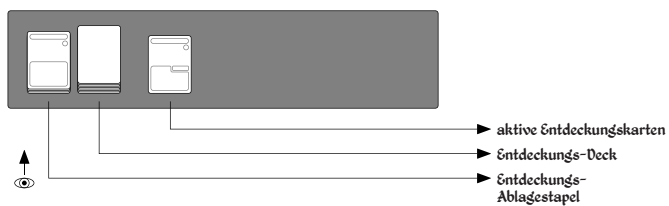
Übersicht:



Entdeckungs-Spielfeld

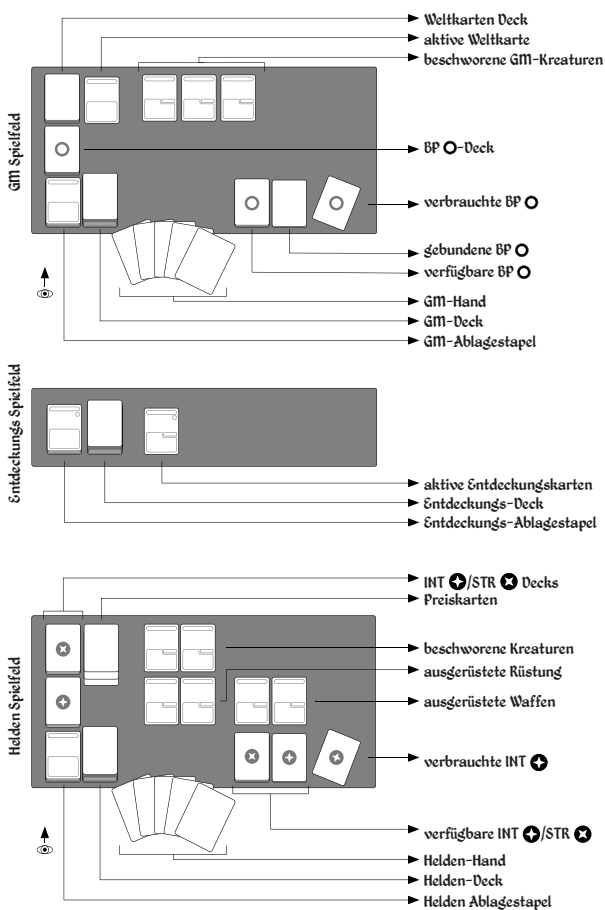
Das gemischte Entdeckungs-Deck wird für alle Spieler sichtbar (meist zentral) bereitgelegt. Entdeckungskarten werden für alle Spieler sichtbar aufgedeckt.

Übersicht:



Gesamtüberblick: Spielfelder

Die Anzahl der dargestellten Karten dient ausschließlich der Demonstration.
Zu Beginn des Spiels sind keine Karten aktiv.



Spielaufbau

Spielstart und Handkarten

Nachdem alle Decks gemischt und bereitgelegt wurden, ziehen alle Spieler 7 Karten verdeckt von ihren Decks.

Diese Karten behaltet ihr in der Hand und zeigt sie niemandem (auch nicht euren Verbündeten). Das sind eure Handkarten.

Bei der Absprache sollte nie der Kartennamen oder der Effekt direkt genannt werden, es kann aber davon gesprochen werden, was die Karte bewirken würde.

Handkarten könnt ihr ausspielen/**beschwören**, wenn ihr die nötigen Ressourcen dafür bindet oder verbraucht.

Ressourcen und weitere Handkarten bekommt ihr jede **Runde**.

Die Anzahl an INT 🌀 und STR ⚡, wie bei der Erstellung eurer Helden definiert, könnt ihr bereits von euren Ressourcen Stapel abheben und bereitlegen.

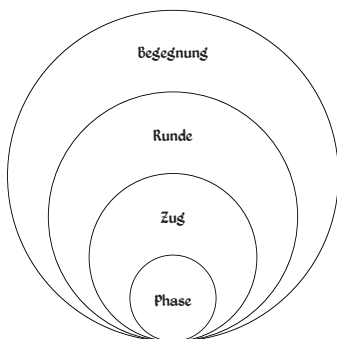
*Hinweis:

Effekte von Zaubern oder Kreaturen treten in Kraft, ab dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgespielt/ beschworen wurden.

Rundenablauf

Jede Runde besteht aus:

1. Helden-Zug (gemeinsam)(Helden beginnen das Spiel)**
2. GM-Zug



*Helden und GM können Aktionen nur während ihres Zuges abhandeln.
Ausnahme: Spontanzauber & Effekte.

**Helden können während ihres Zuges parallel spielen. Sie können etwa gleichzeitig Karten ziehen und Ressourcen erhöhen. Bei Zaubern und Angriffen sollte jedoch klar miteinander kommuniziert werden, da Reihenfolgen und Reaktionen wesentlich für den Spielablauf sind.

Helden-Zug

1. Zieh-Phase

Zu Beginn des Helden-Zugs darf jeder Held 1 Karte von seinem Deck ziehen.*

*Hinweis:

In der ersten Runde eines Spiels wird die Zieh-Phase übersprungen.

2. Wachstums-Phase (Schicksalswurf)

Jeder Held würfelt einmal einen W6.

► Bei X = 1:

Der Held darf INT ⬆ oder STR ⬇ um +1 erhöhen.

Er muss jedoch eine Handkarte abwerfen und eine Entdeckungskarte aufdecken (gilt nicht als „entdecken“).

► Bei X = 2-5:

Der Held darf INT ⬆ oder STR ⬇ um +1 erhöhen.

► Bei X = 6:

Der Held darf insgesamt +2 auf INT ⬆/STR ⬇ verteilen

(z. B. +2 STR ⬇ oder +1 INT ⬆/+1 STR ⬇).

INT ⬆ oder STR ⬇ werden um +1 erhöht, indem eine Karte des jeweiligen Ressourcen Decks zu seinen verfügbaren Ressourcen gelegt wird.

Nach dem Wachstum wird der INT ⬆-Vorrat des Helden auf sein Maximum aufgefüllt (alle verbrauchten INT ⬆ werden wieder verfügbar).

3. Betteln oder Entdecken

Jeder Held darf genau eine der folgenden Aktionen, einmal pro Zug ausführen:

► **Betteln:** Bitte einen Mitspieler, dir genau 1 Handkarte seiner Wahl zu geben.

► **Entdecken:** Ziehe 1 Karte von dem Entdeckungs-Deck und decke sie auf.

Befinden sich keine Kreaturen auf dem Spielfeld des GM und konnte der GM in seinem letzten Zug keine Kreatur beschwören, um eine neue Begegnung zu beginnen, muss jeder Held entdecken.

4. Hauptphase

Helden dürfen nun:

► **Ausrüstung ausrüsten**, wenn die STR-Schwelle erfüllt ist und noch keine Rüstung vom selben Typ ausgerüstet ist.

► **Kreaturen beschwören** durch Bezahlen der INT -Kosten.

► **Zauber wirken** (⚡ & ⚡*).

► **Ausrüstung ablegen:**

Ein Held darf einmal pro eigenem Zug eine Ausrüstung (⚡/⚡) ablegen. Die abgelegte Karte geht auf den

Ablagestapel

***Spontanzauber** ⚡: Ein Held darf Spontanzauber jederzeit spielen, solange er genug INT ⬆ hat (auch im GM-Zug und vor Schadensberechnung).

5. Angriffsphase (Helden)

Helden müssen Angriffe durchführen, um mit den **ATK**-Punkten von Kreaturen oder Waffen, die **DEF**-Punkte von GM-Kreaturen zu reduzieren.

Wurden die DEF einer Karte auf 0 reduziert, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Angriffe werden einzeln deklariert. Nach jedem einzelnen Angriff erhält der GM ein Reaktionsfenster für Spontanzauber und **Effekte**. Erst danach wird der nächste Angriff deklariert.

Helden greifen nie den GM selbst an, sondern nur GM-Kreaturen oder andere angreifbare Karten.

Heldenangriff

Jeder Held darf genau einen Heldenangriff pro Zug deklarieren.

Dafür wählt er genau eine ausgerüstete Waffe.

Der Angriff verursacht Schaden in Höhe des ATK-Werts dieser Waffe.

Ohne Waffe verursacht der Held 1 Schaden.

Kreaturenangriff

Jede Helden-Kreatur darf einmal pro Zug angreifen. Kreaturen dürfen auch in dem Zug angreifen, in dem sie beschworen wurden.

6. Endphase

Nach der Angriffsphase dürfen Helden noch Standard-Aktionen (Beschwören, **Wirken**, Betteln/Entdecken) ausführen.

Am Ende des Helden-Zugs wird das Handkarten Limit geprüft und gegebenenfalls Karten von der Hand auf den Ablagestapel gelegt, bis die Anzahl der Handkarten dem Limit entspricht (Spieler können wählen, welche Karten sie auf den Ablagestapel legen).

Mehr Informationen zu Angriff, Effekte und Schadensberechnung in Kapitel 4: Kampf und Schaden.

GM-Zug

1. Zieh-Phase

Der GM zieht 1 Karte. Das Handkarten Limit beträgt 7.

Am Ende seines Zuges muss ein Spieler überschüssige Handkarten **abwerfen**, bis er sein Handkartenlimit erreicht. Er wählt selbst, welche Karten er auf den Ablagestapel legt.

2. Wachstums-Phase (Schicksalswurf)

Der GM würfelt einmal einen W6.

► Bei X = 1:

Der GM erhält H BP ○ (Schwierigkeitsgrad = normal) und kann eine zusätzliche Karte ziehen **oder** eine neue **Weltkarte** aufdecken.
Eine neue Weltkarte wird wie zu Begegnungsbeginn bestimmt.

► Bei X = 2-5:

Der GM erhält H BP ○

► Bei X = 6:

Der GM erhält H+1 BP ○

Hier wurde aus Demonstrationsgründen mit der Schwierigkeitsstufe **NORMAL** gerechnet.

Über die gesamte Begegnung hinweg dürfen maximal $H \times 10$ BP ○ gebunden sein.

Verbrauchte BP ○, die der GM im vorherigen Zug für Zauber/Spontanzauber ausgegeben hat, werden jetzt wieder vollständig verfügbar.

3. Weltphase

Zu Beginn einer Begegnung:

Der GM zieht die obersten 2 Weltkarten des Weltkartendecks und nimmt sie temporär auf die Hand (er muss sie den Helden nicht zeigen).

Der GM entscheidet, welche der Karten für diese Begegnung die aktive Weltkarte sein soll, indem er eine der gezogenen Karten offen auf das Spielfeld und die andere verdeckt zurück auf das Welt-Deck legt.

Jeden Zug:

Der Effekt der aktiven Weltkarte wird abgehandelt.

4. Hauptphase

Der GM darf nun:

- **GM-Kreaturen beschwören:** Jede GM-Kreatur hat eine Größe (=BP ○ -Kosten). Beim Beschwören werden BP ○ in Höhe dieser Größe gebunden. Diese gebundenen BP ○ bleiben bis zum Ende der Begegnung gebunden, selbst wenn die Kreatur das Spielfeld verlässt.
- **Zauber und Effekte wirken:** Zauber, Effekte und Spontanzauber* kosten oft BP ○, werden aber nicht dauerhaft gebunden.

***Spontanzauber** ☼: Der GM darf Spontanzauber jederzeit spielen, solange er genug BP ○ hat (auch im Helden-Zug und vor Schadensberechnung).

5. Angriffsphase (GM)

Der GM kann mit seinen GM-Kreaturen angreifen.

Es können Kreaturen unter der Kontrolle von Helden und Helden selbst als Ziel für einen Angriff deklariert werden.

Es können keine Waffen/Ausrüstungen direkt als Ziel des Angriffs gewählt werden.

Wenn der GM angreift, muss er alle Angreifer gleichzeitig ansagen und jeweils ein Ziel bestimmen.

Erst danach reagieren die Helden mit **Blockern*** und Spontanzaubern. Während der GM-Angriffsdeklaration darf der GM keine weiteren Angreifer nachschieben.

*Hinweis:

Im Gegensatz zum GM, können Heldenangriffe des GM mit ihren ARM/LP oder mit DEF von Kreaturen oder Waffen blocken.

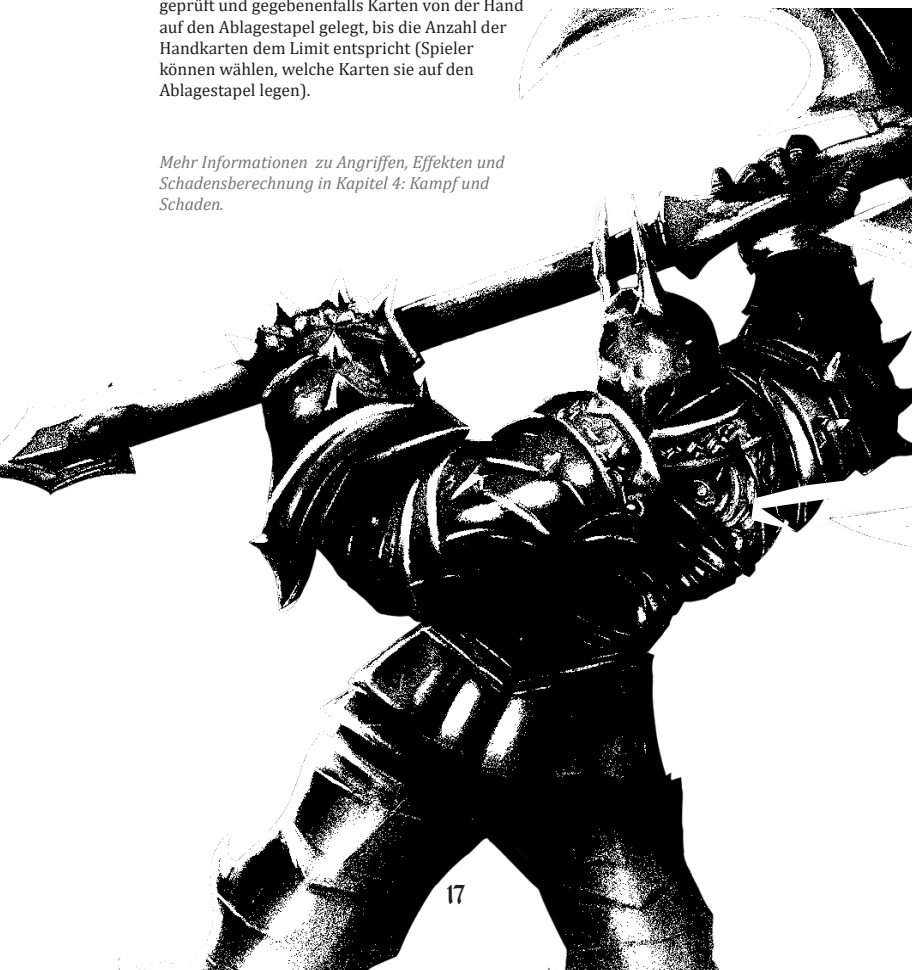
Das bedeutet, von GM gewählte Ziele können von Helden umgelenkt werden.

6. Endphase

Der GM darf nach der Angriffsphase noch Karten spielen.

Am Ende des GM-Zugs wird das Handkarten Limit geprüft und gegebenenfalls Karten von der Hand auf den Ablagestapel gelegt, bis die Anzahl der Handkarten dem Limit entspricht (Spieler können wählen, welche Karten sie auf den Ablagestapel legen).

Mehr Informationen zu Angriffen, Effekten und Schadensberechnung in Kapitel 4: Kampf und Schaden.



Begegnungen

Start einer Begegnung

Eine Begegnung beginnt, wenn der GM auf ein GM-Spielfeld ohne aktive Kreaturen, erstmals eine GM-Kreatur beschwört.

Zu Beginn einer Begegnung deckt der GM eine neue Weltkarte auf.

Der GM muss danach, wenn möglich, mindestens eine GM-Kreatur ins Spiel bringen.

Wenn der GM keine GM-Kreatur ins Spiel bringen kann, muss ein Held eine **Entdeckungskarte** aufdecken und ausführen. Wenn sich die Helden nicht einigen, bestimmt der GM den Helden, der aufdeckt.*

*Hinweis:

Ein Spiel beginnt immer mit dem Helden-Zug.

In diesem Zug muss noch keine Entdeckungskarte gezogen werden.

Ende einer Begegnung

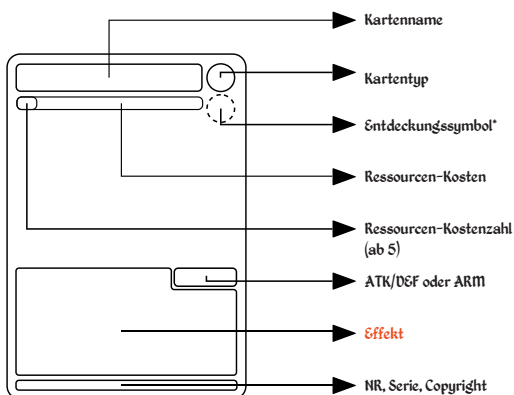
Eine Begegnung endet, wenn keine GM-Kreaturen mehr auf dem GM-Spielfeld aktiv sind.

Es werden folgende Aktionen abgehandelt:

- ▶ Jeder Held deckt 1 Preiskarte auf und nimmt sie auf die Hand.
- ▶ Das Handkarten Limit jedes Helden erhöht sich um 1.
- ▶ Alle gebundenen BP **O** des GM werden frei.



3. Kartenübersicht



Kartentypen:

Kreatur	Zauber	Spontanzauber
Rüstung	Waffe	Entdeckungskarte
GM-Kreatur	GM-Zauber	GM-Spontanzauber
Boss	Weltkarte	

* Entdeckungskarten:

Entdeckungskarten führen das Entdeckungssymbol unterhalb des Kartentyps an.

Hinweis: Entdeckungs- & Weltkarten sowie Helden und GM-Karten haben unterschiedliche Kartenrücken.

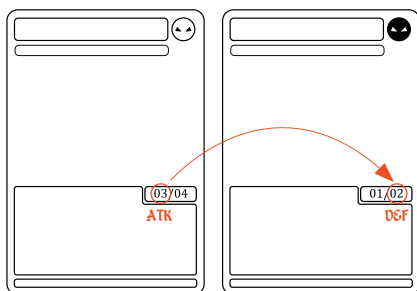
4. Kampf und Schaden

Angriffsziele

Kreaturen oder Helden können angreifen, um andere Kreaturen oder Helden aus dem Spiel zu entfernen.

Angriffe dürfen sich richten gegen:

- ▶ Helden
- ▶ ausgerüstete Rüstungsteile
- ▶ **verdeckte** Karten (**verborgen**) im **Kreaturenfeld**
- ▶ Kreaturen auf dem Spielfeld eines anderen Spielers.
- ▶ neutrale Kreaturen in der Entdeckungs-Zone.



Grundprinzip:

Angriff ist immer „eine Quelle → ein Ziel“
Wenn ein Held oder eine Kreatur angreift, wird je Quelle, genau ein Ziel gewählt.

Die ATK der Quelle werden von den DEF, ARM oder LP des Zieles abgezogen.

Sinken DEF oder LP auf 0, wird die Karte (DEF) oder der Held (LP) aus dem Spiel entfernt.

Angriffe gegen Helden ohne Rüstung

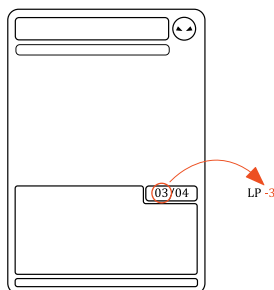
Wenn ein Held ohne ausgerüstete Rüstung angegriffen wird, kann er:

- ▶ mit genau einer eigenen Kreatur blocken
- ▶ mit einer ausgerüsteten Waffe blocken, wenn diese Karte DEF > 0 hat
- ▶ nicht blocken und den Schaden auf LP nehmen.

Wenn der Held blockt (mit einer Kreatur oder Hände-Ausrüstung), wird der Schaden (**DMG**) der angreifenden Kreatur ausschließlich dem DEF-Wert des Blockers zugewiesen. Es kann nicht mit Rüstung geblockt werden.

Auch wenn die ATK des Angreifers höher ist als die DEF des Blockers, wird kein überschüssiger Schaden auf LP übertragen.

Blockt der Held nicht, werden die ATK des Angreifers direkt von den LP abgezogen.



Angriffe gegen Helden mit Rüstung

Wenn ein Held mit ausgerüsteter Rüstung angegriffen wird, wird der eingehende Schaden immer zuerst den **ARM** eines Rüstungsteiles verrechnet.

Der Held muss **bevor** das Rüstungsteil genannt wird, bekannt geben, ob er blockt:

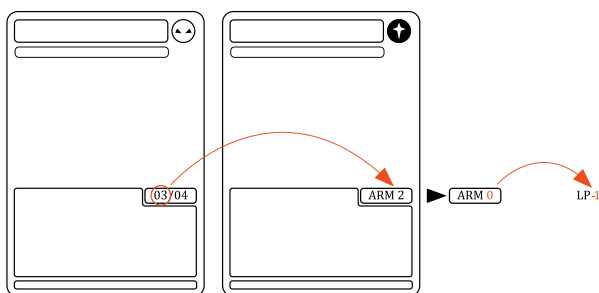
- ▶ mit einer Kreatur
- ▶ mit einer Waffe

Wird geblockt, wird Schaden ausschließlich dem DEF des Blockers zugewiesen und überschüssiger Schaden wird nicht weiterverrechnet.

Wird nicht geblockt, muss der Angreifer vor der Schadensberechnung ein konkretes **Rüstungsteil** (z. B. Kopf oder Körper) als Ziel bestimmen.

Der Angriff reduziert zuerst den ARM-Wert des als Ziel bestimmten Rüstungsteils. Rüstung mit ARM 0 muss nicht auf den Ablagestapel gelegt werden (Effekte bleiben aktiv, aber eingehender Schaden wird nicht reduziert).

Wenn die ATK den ARM übersteigt, wird der überschüssige Schaden (ATK-ARM) von den LP abgezogen.



Heldenangriffe

Ein Held darf pro eigenem Zug genau einmal angreifen.

Dabei wählt er genau eine Waffe, deren ATK als Schaden auf das Ziel verrechnet wird.

Ohne Waffe verursacht der Held 1 Schaden.

WICHTIG:

Der GM hat keine LP und kann nicht als Ziel eines Angriffes gewählt werden.

Blocken und Schadensberechnung

Wird ein Held als Angriffsziel einer GM-Kreatur gewählt, kann er eine Kreatur oder Waffe unter seiner Kontrolle (am Spielfeld) als neues Ziel des Angriffs wählen.

Dies ist je Kreatur/Waffe einmal pro Zug möglich.

Zusätzlich kann ein anderer Held sich einmal pro Zug dazu entscheiden „einzuspringen“ und sich selbst zum Ziel des Angriffs zu machen.

(siehe Nachschlagewerk).

5. Optionale GM-Zusatzregeln

Um für ein noch immersiveres Abenteuer-/Rollenspiel-Erlebnis zu sorgen, kann der GM Zusatzregeln einführen, die nicht direkt in die Spielmechanik eingreifen.

Der GM muss alle für das jeweilige Spiel geltenden Zusatzregeln unmittelbar vor dem Spiel und für alle Mitspieler verständlich verkünden und erklären.

Nachfolgend einige Beispiele:

Hinweis:

*Nicht für
Einsteiger
empfohlen.*

Unverzeihliches Urteil:

Für jeden Fehler, den ein Held macht und der dem GM zuerst auffällt, zieht der GM 1 BP ○. *(Fehler bezieht sich hier etwa auf eine fälschliche Behauptung von der Auswirkung von Effekten oder Angriffen, das Vorzeigen oder nennen von Handkarten sowie fehlerhafte Abhandlung von Spielaktionen sämtlicher Art, beabsichtigt oder nicht.)*

Wie lautet mein Name?:

Im Zuge der Heldenerstellung wählen Helden beliebige Namen für ihren Helden (sich selbst). Jedes Mal wenn ein Held, einen anderen Helden bei einem anderen Namen, als den von ihm zu Beginn gewählten anspricht, zieht der GM 1 BP ○. *(Wenn Helden einander auf die Sprünge helfen müssen, trifft dies ebenfalls zu.)*

Ungeduldige Macht:

Während eines Boss-Kampfes haben Helden nur einen vor dem Spielbeginn, vom GM bestimmte Zeitraum für ihren Zug zur Verfügung. Alle Aktionen, die bis zum Ende dieses Zeitraumes deklariert wurden, werden abgehandelt. Danach wird der Heldenzug automatisch beendet.

✦ TEIL 2 ✦

Nachschlagewerk

Zonen und Stapel

Jeder Spieler hat ein eigenes Deck und einen eigenen Ablagestapel.

Das Entdeckungs-Deck hat einen eigenen Ablagestapel.

Weltkarten werden aufeinandergelegt.

Die Entdeckungs-Zone enthält neutrale Karten, die aus dem Entdeckungs-Deck ins Spiel kommen.

Neutrale Karten können angegriffen, betroffen und zerstört werden.

Handkarten Limit und Abwerfen

Das Standard-Handkarten Limit beträgt 7.

Helden prüfen ihr Handkarten Limit am Ende des Helden-Zugs.

Der GM prüft es am Ende des GM-Zugs.

Nach jeder bewältigten Begegnung erhöht sich das Handkarten Limit jedes Helden um 1.

Mulligan (Starthand neu ziehen)

Jeder Held darf zu Spielbeginn neu ziehen. Dazu mischt er seine Starthand ins Deck und zieht neu.

- ▶ Beim ersten Mulligan zieht der Held 6 Karten.
- ▶ Beim zweiten Mulligan zieht er 5 Karten.
- ▶ Beim dritten Mulligan zieht er 4 Karten, und so weiter.

Auf der Starthand des GM sollte sich mindestens eine GM-Kreatur mit BP ○ < 4 befinden. Ist dies nicht der Fall, kann er so lange neue Handkarten ziehen.

Abgesehen davon, darf der GM keine neue Starthand ziehen.

Ressourcen

Helden verwalten LP, STR ⚔ und INT ⚡.

- ▶ STR ⚔ ist nur ein Schwellenwert für Rüstung und Waffen (wird nur für bestimmte Effekte verbraucht*)
- ▶ INT ⚡ wird für Zauber/Kreaturen verbraucht und nach der Wachstumsphase im eigenen Zug wieder aufgefüllt.

**Effekte und Fähigkeiten wie „Partner“ verbrauchen STR ⚔ so wie INT ⚡ (Karte drehen) für die Dauer des Effektes.*

Der GM verwaltet BP ○ in 3 Zuständen:

- ▶ verfügbare BP ○ (einsetzbar)
- ▶ verbrauchte BP ○ (für Zauber ausgegeben; zu Beginn des nächsten GM Zugs wieder verfügbar)
- ▶ gebundene BP ○ (durch GM-Kreaturen bis Begegnungsende blockiert).

Kartenposition: ausgegebene/verbrauchte Ressourcen werden bis zum Zeitpunkt ihrer Wiederverfügbarkeit leicht rotiert.

Gebundene BP ○ werden gewendet.

Zauber und Effekte

Standard-Zauber (☼)

Standard-Zauber dürfen nur im eigenen Zug gewirkt werden und nicht während eine andere Aktion gerade abgehandelt wird.

Spontan-Zauber (☼)

Spontanzauber dürfen jederzeit gewirkt werden, insbesondere:

- ▶ während des gegnerischen Zuges
- ▶ nach der Deklaration eines Angriffs
- ▶ vor der Schadensberechnung

Stapel-Prinzip

Wenn mehrere Effekte in einem Reaktionsfenster nacheinander gespielt werden, wird der zuletzt gespielte Effekt zuerst verrechnet. Effekte werden vollständig abgehandelt, bevor zum nächsten Effekt übergegangen wird.

INT ☼-Kosten

Zauber oder Effekte mit „INT ☼ X“ erfordert, dass der Held X unverbrauchte INT ☼ (INT ☼, die er im Laufe des Spiels von seinem INT ☼ Deck gezogen hat) verbraucht.

Verbrauchte INT ☼ werden seitwärts rotiert und bleiben verbraucht, ehe sie zu Beginn der nächsten Wachstumsphase der Helden wieder zurückrotiert werden und wieder verfügbar sind. Auf bereits beschworene Kreaturen, oder gewirkte Zauber, hat verfügbares INT ☼ keinen Einfluss.

Würfel-Logik

Für jede Aktion und jeden Effekt, der „würfeln“ erfordert, muss einzeln gewürfelt werden und unmittelbar zuvor deklariert werden, für welche Aktion oder welchen Effekt gewürfelt wird.

Ausrüstung: Slots, Klassen, Ausrüsten und Wechseln

Slots und Klassen

Jeder Held hat insgesamt 5 Plätze für **Ausrüstung** (☼ / ☼):

- ▶ **2 Hand-Plätze:** Waffen ☼ können diese Plätze belegen. Manche Karten belegen beide Hände (Zweihänder).
- ▶ **3 Körper-Plätze:** Rüstungsteile/Rüstung ☼ können diese Plätze belegen. Rüstung hat üblicherweise die Klassen Kopf ☼ und Körper ☼. Für zusätzliche Klassen wie Accessoires ☼ ist der 3. Platz vorbehalten. Es darf nie mehr als ein Rüstungsteil derselben Klasse gleichzeitig ausgerüstet sein.

Set-Effekte

Effekte mit dem Symbol „☼ + ☼“ werden erst aktiv, wenn 2 Ausrüstungen derselben Serie ausgerüstet sind (z. B.: *Leichter Lederhelm* + *Leichter Lederpanzer*). Set-Effekte werden je Set ausgelöst, nicht je einzelner Karte.

STR ☼-Schwelle und Kosten

Eine Ausrüstung mit „STR ☼ X“ erfordert, dass der Held mindestens X unverbrauchte STR ☼ (STR ☼, die er im Laufe des Spiels von seinem STR ☼ Deck gezogen hat) besitzt.

Effekte mit „STR ☼ X“ erfordern, dass der Held mindestens X unverbrauchte STR ☼ verbraucht. Diese bleiben für die Dauer des jeweiligen Effektes (z. B.: „Partner“) oder, für einmalige Zauber/Effekte, bis zum Anfang der nächsten Wachstumsphase der Helden, verbraucht. Angelegte Rüstung bleibt unabhängig ihrer STR ☼-Schwelle ausgerüstet. Waffen, deren STR ☼-Schwelle die unverbrauchten STR ☼ des Helden übersteigen, können jedoch nicht für einen Heldenangriff gewählt werden.

Ausrüstung ablegen

Ein Held darf einmal pro eigenem Zug eine Ausrüstung ablegen.
Die abgelegte Karte geht auf den Ablagestapel.

Angreifen, Blocken, Einspringen

Kreaturenangriff

Jede Kreatur darf pro Zug ihres Besitzers genau einen Angriff durchführen.
Beim Angriff wählt ihr Besitzer genau ein Ziel des Angriffs*. Nicht möglich: Ihr Besitzer, sich selbst und verbündete Karten. Der Angriff verursacht Schaden in Höhe des ATK-Werts der angreifenden Kreatur.
Kreaturen dürfen auch in dem Zug angreifen, in dem sie beschworen wurden, sofern kein Kartentext dies einschränkt.

Heldenangriff

Jeder Held darf pro Zug genau einen Heldenangriff durchführen.
Er wählt dafür genau eine Waffe.
Der Angriffsschaden entspricht dem ATK-Wert dieser Waffe.
Ohne Waffe verursacht der Held 1 Schaden.

Angriffe der Helden

Angriffe werden einzeln deklariert.
Nach jedem einzelnen Angriff erhält der GM ein Reaktionsfenster für Spontanzauber und Effekte.
Erst danach wird der nächste Angriff deklariert.

Angriffe des GM (simultan)

Der GM deklariert alle Angreifer gleichzeitig und nennt für jeden Angreifer ein Ziel.
Danach reagieren die Helden. Der GM darf während dieser Deklaration keine weiteren Angreifer hinzufügen.

Blocken eines Helden

Wenn ein Held als Ziel angegriffen wird, darf er pro Angreifer genau eine Block-Option wählen:

- ▶ eine eigene Kreatur, die in diesem Zug noch nicht geblockt hat
- ▶ eine Waffe, die in diesem Zug noch nicht geblockt hat
- ▶ keinen Blocker

Wenn mit Kreaturen oder Waffen geblockt wird, entsteht kein überschüssiger Schaden auf LP.

Kreaturen können Angriffe auf andere Kreaturen nicht blocken.
Angriffe auf Helden-Kreaturen können nur durch Spontanzauber oder durch Einspringen eines Helden verhindert werden

Einspringen

Ein Held kann einen Angriff auf einen anderen Helden, oder eine seiner Kreaturen blocken, indem er selbst zum Ziel des Angriffs wird. Die Schadensberechnung erfolgt wie bei einem regulären Angriff auf einen Helden mit Rüstung (ungeblockt), mit der *Ausnahme, dass Rüstung deren ARM-Wert nach der Schadensberechnung 0 ergibt, auf den Ablagestapel gelegt wird.*

Schaden (DMG), ATK, DEF und ARM

Kreaturen und Waffen haben ATK und DEF: (ATK/DEF).

ATK

ATK ist die Angriffsstärke einer Karte und die Anzahl an Schaden, die dem Ziel eines Angriffs zugefügt wird.

DEF

DEF ist die Anzahl an Schaden, den eine Karte insgesamt erhalten kann. Wenn DEF auf 0 sinkt, wird die Kreatur/Waffe auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn eine Waffe als Ziel eines Angriffes oder als Blocker gewählt wird, reduziert eingehender Schaden ihren DEF. Sinkt DEF auf 0, wird die Ausrüstung zerstört und auf den Ablagestapel gelegt.

Überschüssiger Schaden an DEF (wenn $ATK > DEF$) wird nicht weiterverrechnet.

ARM

ARM ist der Schutzwert eines Rüstungsteils. ARM wird durch Schaden reduziert und schützt LP, indem eingehender Schaden um den Wert vermindert wird. Sinkt ARM auf 0, bleibt die Rüstung ausgerüstet, sofern kein Kartentext sie entfernt oder zerstört. Überschüssiger Schaden an ARM (wenn $ATK > ARM$) wird an die LP des Helden weiterverrechnet.

DMG

Verrechneter Schaden = DMG.

Schaden an Kreaturen und Ausrüstung bleibt bestehen, solange keine Karte ihn entfernt oder regeneriert. Es wird empfohlen, Schaden mit Markern oder Würfeln zu markieren.

Weltkarten

Weltkarten verändern die Umgebung, indem sie Effekte bestimmen, die dauerhaft gelten und während der Weltphase des GM abgehandelt werden. Zu Beginn einer Begegnung wird eine Weltkarte aufgedeckt und bleibt bis zur nächsten Weltkartenänderung aktiv.

Eine neue Weltkarte wird vom GM bestimmt, indem er die obersten 2 Weltkarten des Weltkartendecks temporär auf die Hand nimmt (er muss sie den Helden nicht zeigen) und die neue aktive Weltkarte offen auf das Spielfeld legt (Die zweite Weltkarte wird oben auf das Welt-Deck gelegt).

Dies gilt für alle Aktionen die „eine neue Weltkarte“ bestimmen.

Die neue Weltkarte wird auf die alte gelegt.

Ist das Welt-Deck aufgebraucht, wird der Stapel mit allen Karten unter der aktuellen Weltkarte neu gemischt.

Bossstufe und Bosse

Nach jeder bewältigten Begegnung deckt jeder Held eine Preiskarte auf. Die **Bossstufe** entspricht eurem Fortschritt über die Begegnungen.

Nach 4 bewältigten Begegnungen (oder je nach Schwierigkeitsstufe) beschwört der GM die bereitgelegte Bosskreatur ohne BP zu zahlen.

Hiermit wird die Boss-Begegnung gestartet, die wie eine normale Begegnung abgehandelt wird.

Wird der Hauptboss besiegt, siegen die Helden.

Deck-Regeln

Wird das Deck eines Spielers leer, muss er sein Deck mit den Karten in seinem Ablagestapel neu mischen.

Die Standarddecks sind vollständig spielbar und so gebaut, dass ihr ohne Anpassungen sofort loslegen könnt. Deckbuilding wird erst dann relevant, wenn ihr mit Erweiterungspacks mehr Kartenoptionen besitzt und euren Spielstil gezielt formen wollt – etwa indem ihr bestimmte Strategien zuverlässiger macht, Schwächen ausgleicht oder neue Synergien einbaut. Die folgenden Deckbau-Regeln sorgen dabei dafür, dass personalisierte Decks fair bleiben und sich weiterhin so spielen, wie SideQuest gedacht ist: schnell, taktisch und herausfordernd.

- ▶ **Helden-Deck:** 60–80 Karten, bis zu 2 Kopien derselben Karte. Mehr als 80 Karten reduziert Start-LP um 1 pro zusätzlicher Karte.
- ▶ **GM-Deck:** empfohlen 60–80 Karten. Eine funktionierende Startverteilung ist 50 % frühe Kreaturen, 30 % mittlere Kreaturen und Effekte, 20 % mächtige Kreaturen.
- ▶ **Entdeckungs-Deck:** enthält ausschließlich Entdeckungskarten und Ausrüstung.

Während des Spiels können Karten aus den Standarddecks getauscht und vermischt werden.

Insbesondere bei Entdeckungskarten, die gemeinsam zu einem Entdeckungsdeck kombiniert werden, ist es nicht wesentlich, alle Karten in ihre zugehörigen Helden-/GM-Decks zurückzuordnen.

Karten der Spieler Decks sollten jedoch am Ende des Spiels wieder den ursprünglichen Deck hinzugefügt werden.

Kommunikation am Tisch

SideQuest lebt davon, dass ihr als Gruppe plant, ohne dabei aus der Rolle zu fallen. Helden dürfen jederzeit miteinander sprechen und Absprachen treffen, sollen dabei jedoch keine Karten oder Kartentexte wörtlich nennen und keine exakten Werte oder Effektformulierungen zitieren.

Stattdessen beschreibt ihr eure Möglichkeiten in der Sprache der Spielwelt, zum Beispiel als „Ich kann dich abschirmen“, „Ich habe etwas, das dir helfen könnte“ oder „Ich kann den Treffer verkraften“. So bleibt das Spiel immersiv, während ihr trotzdem kompetitiv/kooperativ und Strategisch handelt.

Allgemeine Bestimmungen für Effekte:

Effekttexte, die sich auf „diese Karte“ beziehen, meinen stets die Karte selbst. Bei Effekten durch welche ein Ziel bestimmt werden muss, wird der Typ der Karte explizit genannt (z. B.: GM-Kreatur) und/oder mit „jene Karte“ beschrieben.

Glossar: Alle Begriffe zum Nachschlagen.

In SideQuest wird vieles über klar definierte Begriffe geregelt. Dieser Abschnitt erklärt alle Begriffe, die ihr zum Spielen und zum Verständnis der Kartentexte benötigt.

Rollen und Zählweisen

Held

Ein Spieler, der auf Heldenseite spielt. Helden besitzen Lebenspunkte (LP) und Ressourcen (STR♣/INT♣), haben ein eigenes Deck, einen eigenen Ablagestapel und ein eigenes Spielfeld.

GM (Game Master)

Der Gegenspieler der Helden. Der GM besitzt keine Lebenspunkte, spielt aber mit einem eigenen Deck, eigenen Ressourcen (BP) und einem eigenen Spielfeld.

Heldenanzahl (H)

Die Anzahl aller am Spiel beteiligten Helden. Viele Regeln und Werte skalieren mit H.

Spilersanzahl

Die Gesamtzahl der Teilnehmenden: Helden + GM.

Karten, Kartentypen und Symbole

Karte

Ein Spielobjekt mit Name, Kartentyp, Kosten/Schwellen, Text und ggf. Werten. Karten werden entweder ausgespielt, verdeckt gespielt, beschworen, gewirkt oder abgelegt, abhängig vom Kartentyp.

Kreatur



Eine Einheit, die durch eine Karte oder einen Effekt ins Spiel gebracht wird. Kreaturen haben ATK/DEF und liegen in einem Kreaturenfeld. Kreaturen können angreifen. Es gibt GM- und Heldenkreaturen. Kreaturen können einmal pro Zug angreifen (auch in dem Zug, in dem sie ins Spiel gebracht wurden). Es gibt keine Limit für die Anzahl aktiver Kreaturen auf dem Spielfeld.

Zauber



Eine Effektkarte, die keine Kreatur ist. Zauber lösen ihren Text aus und werden danach in der Regel auf den Ablagestapel gelegt, sofern sie nicht als dauerhaft/bleibend gekennzeichnet sind.

(Haupt-)Boss



Der Boss ist eine mächtigere Kreatur. Er kommt automatisch ins Spiel, sobald die letzte Begegnung abgeschlossen ist, kostet keine BP und sein Besiegen entscheidet den Sieg der Helden.

Sekundärboss

Der Sekundärboss ist eine Boss-Kreatur, die vor dem Spiel in das GM-Deck gemischt wird und wie eine normale GM-Kreatur beschworen wird. Wird er besiegt, schreiten Helden nach Ende der aktuellen Begegnung, 2 Begegnungen (Bossfortschritt) voran.

Standard-Zauber



Ein Zauber, der nur im eigenen Zug gewirkt werden darf und nicht während einer laufenden Angriffs- oder Effektabhandlung begonnen werden darf, außer ein Kartentext erlaubt es ausdrücklich.

Spontanzauber



Ein Zauber, der auch außerhalb des eigenen Zuges gewirkt werden darf, insbesondere während Reaktionsfenstern (z. B. nach Angriffsdeklaration und vor Schadensberechnung). Spontanzauber dürfen nicht verdeckt gespielt werden.

Ausrüstung



Karten, die ein Held ausrüsten kann. Ausrüstung umfasst insbesondere Waffen() und Rüstungsteile(). Ausrüstung besitzt Werte (Waffen: ATK/DEF oder bei Rüstungsteilen: ARM).

Rüstungsteile



Zu den Rüstungsteilen gehören Helm, Panzer/Brustplatte und Accessoire (Extra) (z. B.: Ring oder Amulett).

Entdeckungskarte



Eine Karte, die ausschließlich für das Entdeckungs-Deck bestimmt ist. Entdeckungskarten werden in der Entdeckungs-Zone ausgespielt und können positive oder negative Effekte haben. Entdeckungskarten sind weder Standard-Zauber noch Spontanzauber, auch wenn sie Effekte auslösen.

Entdeckungskarten die Ausrüstungen sind, werden von demjenigen der sie aufdeckt auf die Hand genommen.

Entdeckungskarten die Kreaturen sind, können nicht kontrolliert werden und greifen weder automatisch an, noch blocken sie.

Weltkarte



Eine Karte aus dem Welt(karten)-Deck, die die Umgebung einer Begegnung verändert. Sie wird zu Beginn einer Begegnung als oberste Karte des Weltdecks aufgedeckt, oder durch Effekte. Eine Weltkarte gilt grundsätzlich für die Dauer der Begegnung oder bis sie durch eine neue ersetzt wird.

Würfeln



Würfeln ist eine Aktion, bei der ein Spieler einen W6 wirft und die Augenzahl die Stärke oder den Ausgang eines Karteneffekts bestimmt.

Aktionen und Vorgänge

Effekt

Ein Effekt ist jede Regelwirkung, die durch eine Karte oder eine Fähigkeit ausgelöst wird und den Spielzustand verändert. Effekte können zum Beispiel Schaden zufügen, Werte verändern, Karten bewegen (ziehen, abwerfen, zerstören, zurücknehmen), Zustände erzeugen oder Regeln zeitweise ersetzen.

beschwören

Eine Kreatur ins Spiel bringen, indem ihre Kosten verbraucht oder ihre Bedingungen erfüllt werden. Beschwören kann sowohl für Helden-Kreaturen (INT ) als auch für GM-Kreaturen (BP) gelten.

wirken

Einen Zauber ausspielen und seine Kosten bezahlen/verbrauchen. „Wirken“ wird für Standard-Zauber und Spontanzauber verwendet.

ausrüsten

Eine Ausrüstungskarte in einen passenden Slot legen und dadurch aktiv machen. Ausrüsten erfordert die passende Ausrüstungsklasse/Slots und ggf. eine STR-Schwelle.

auslösen

Ein Effekt tritt ein, weil eine Bedingung erfüllt wurde (z. B. „Wenn diese Kreatur angreift...“). Ausgelöste Effekte werden abgehandelt, sobald sie ausgelöst wurden, sofern keine Regel sie verzögert.

aktivieren

Ein Effekt wird bewusst ausgelöst, indem Kosten verbraucht oder eine Bedingung erfüllt wird (z. B. „Zahle X: ...“). Aktivierte Effekte gelten wie ein eigener Effektvorgang.

verborgen/verdeckt

Eine verdeckte Kreatur liegt im Kreaturenfeld, ist angreifbar, kann aber nicht angreifen und hat keine aktiven Effekte, solange sie verdeckt ist.

Eine verdeckte Karte muss aufgedeckt werden, wenn sie als Ziel eines Angriffs, Zaubers oder Effekts gewählt wird. Regulär aufdecken darf nur der Beherrscher im eigenen Zug, in dem die Karte nicht verdeckt gespielt wurde.

abwerfen

Eine Aktion, bei der Karten von der Hand auf den Ablagestapel gelegt werden.

Zonen und Kartenort

Hand

Die Handkarten eines Spielers. Handkarten sind verborgen und können nur vom Besitzer angesehen werden.

Spielfeld / Spielfeldseite

Der Bereich, in dem Karten dauerhaft oder bis zu ihrer Entfernung liegen. Man unterscheidet typischerweise:

- ▶ das Helden-Spielfeld (je Held),
- ▶ das GM-Spielfeld,
- ▶ die Entdeckungs-Zone.

Kreaturenfeld

Ein Teil des Spielfelds, in dem Kreaturen liegen. Verdeckte Karten (Verborgen) liegen ebenfalls in Kreaturenfeldern, sind aber solange inaktiv, bis sie aufgedeckt werden.

Entdeckungs-Zone

Ein neutraler Bereich, in den Karten aus dem Entdeckungs-Deck gelegt bzw. gewirkt werden. Neutrale Kreaturen sind von allen Seiten angreifbar. Neutrale Karten können durch Effekte betroffen, zerstört oder entfernt werden.

Deck

Der Nachziehstapel eines Spielers oder des GM. Decks sind verdeckt und es wird standardmäßig immer die oberste Karte gezogen.

Ablagestapel

Ein Stapel für besiegte, zerstörte oder verbrauchte Karten. Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel. Zusätzlich gibt es einen Ablagestapel für Entdeckungs-Deck-Karten sowie ggf. einen Bereich für ältere Weltkarten, wenn ihr sie ablegen statt stapeln wollt.

Spielstruktur und Fortschritt

Zug

Ein vollständiger Ablauf eines Spielers (Held oder GM) innerhalb einer Runde.

Runde

Eine Runde besteht aus einem gemeinsamen Helden-Zug und einem GM-Zug.

Schicksalswurf

Ein W6-Wurf eines Spielers zu Beginn seines Zuges, der das Wachstum beeinflusst.

Begegnung

Ein zusammenhängender Abschnitt, der beginnt, sobald der GM erstmals eine Kreatur auf ein zuvor leeres GM-Spielfeld beschwört, und endet, sobald das GM-Kreaturenfeld wieder leer ist.

Preiskarten

Verdeckte Karten, die ein Held zu Beginn aus seinem Deck ablegt. Nach einer bewältigten Begegnung deckt jeder Held eine Preiskarte auf und nimmt sie als Belohnung auf die Hand. Preiskarten sind gleichzeitig ein Fortschrittsmarker.

Bossstufe

Ein Fortschrittswert, der sich aus bewältigten Begegnungen ergibt und anhand der entfernten Preiskarten ermittelt werden kann. Die Bossstufe bestimmt, wann der Hauptboss erscheint (je nach eurer aktuellen Fortschrittsregel).

Ressourcen

LP (Lebenspunkte)

Lebenspunkte eines Helden. Fallen LP auf 0, ist der Held ausgeschaltet.

STR (Stärke)



Ein Schwellenwert für das Ausrüsten/ Benutzen von Ausrüstung. STR wird durch das Ausrüsten von Rüstung nicht verbraucht und nur durch bestimmte Zauber oder Effekte, für die Dauer des Effektes, oder für einmalige Effekte, bis zur Nächsten Wachstumsphase des Spielers verbraucht/getappt. STR kann in der Wachstumsphase erhöht werden, bis maximal 20.

INT (Intelligenz)



Ressource der Helden für Zauber, Kreaturen und Fähigkeiten. INT+ wird bis zur Nächsten Wachstumsphase des Spielers verbraucht/getappt. INT+ kann in der Wachstumsphase erhöht werden, bis maximal 20.

BP (Bedrohungspunkte)



Ressource des GM. BP existieren in 3 Zuständen:

verfügbare BP

gebundene BP

verbrauchte BP

verfügbare BP/INT /STR



Ressourcen, die im Laufe des Spiels gezogen wurden. Können für Kreaturen, Zauber oder Effekte gebunden oder verbraucht werden.

gebundene BP



BP, die durch die Beschwörung von GM-Kreaturen gebunden wurden. Sie bleiben bis Begegnungsende gebunden.

Gebundene BP-Karten werden gewendet.

verbrauchte BP/INT /STR



Ressourcen, die ausgegeben/verbraucht wurden. BP und INT sind zu Beginn des nächsten Zuges des Spielers wieder verfügbar (Wachstums-Phase). STR kann auch für die Dauer eines Effektes verbraucht bleiben.

Verbrauchte BP-Karten werden rotiert (ungefähr 90 Grad).

Werte, Schaden und Haltbarkeit

ATK (Attacke)

Wie viel Schaden eine Kreatur oder eine Waffe beim Angriff verursacht, bevor Effekte ihn verändern.

DEF (Defensive)

Wie viel Schaden eine Kreatur oder eine Waffe maximal erleiden kann, bevor sie zerstört wird. DEF regeneriert nicht. Es gibt keinen Überschüssigen Schaden.

DMG (Schaden)

Der tatsächlich verrechnete Schaden, der DEF/ARM/LP reduziert.

ARM (Rüstungswert)

Der Haltbarkeits-/Schutzwert eines Rüstungsteils. ARM wird reduziert, bevor LP Schaden erhalten, sofern das Rüstungsteil das Angriffsziel ist. ARM regeneriert nicht. Eine Rüstung bleibt ausgerüstet, auch wenn ihr ARM 0 ist, sofern kein Effekt sie entfernt. Überschüssiger Schaden wird auf LP verrechnet.

Effekt-Begriffe und Eigenschaften

In SideQuest haben die meisten Karten Effekte.
Wiederkehrende und kartenübergreifende Effekte nennt man „Eigenschaften“ und sind nicht auf jeder Karte definiert.
Dasselbe gilt für Standard-Begriffe.

Nachfolgend sind alle Effekt-Begriffe und Eigenschaften definiert.

Ausrüstungsaktion	<i>Das Ausrüsten oder Ablegen einer Ausrüstung.</i>
Brand (N)	<i>Das Ziel erleidet zu Beginn jedes Zuges N Schaden, bis Brand entfernt wird.</i> <i>Spieler, deren Kreaturen von dem Effekt Brand betroffen sind, können einmal pro Zug einen W6 würfeln; Ist die Augenzahl > 3, wird der Effekt entfernt.</i>
Dornen (N)	<i>Wenn der Träger dieser Ausrüstung DMG durch einen Angriff erhält, füge dem Angreifer N DMG zu.</i>
Durchschlag	<i>Bei durchschlag wird, wenn $ATK > DEF$ die Differenz als DMG verrechnet.</i>
Einschüchternd	<i>Diese Kreatur darf pro Runde insgesamt nur einmal angegriffen werden.</i>
Entdecken	<i>Ziehe 1 Karte aus dem Entdeckungs-Deck.</i>
Fliegend	<i>Diese Kreatur kann nur von Kreaturen mit den Eigenschaften „Fliegend“ oder „Reichweite“ geblockt werden. Gilt ein Held als Fliegend, gelten dieselben Regeln wie für Kreaturen.</i>
Flink	<i>Wenn diese Kreatur als Angriffsziel gewählt wird, fügt sie dem Angreifer (Kreatur oder Held) gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer ATK zu. (Dieser Schaden wird direkt verrechnet)</i>

Furcht (N)	<i>Diese Kreatur kann in den ersten N Runden nach dem Beschwören nicht angegriffen werden. Ist kein N angegeben, gilt der Effekt in der ersten Runde nach der Beschwörung.</i>
Immunität	<i>Diese Kreatur kann nicht das alleinige Ziel eines Zaubers oder Effekts sein.</i>
Kontern	<i>Der gekonterte Zauber oder Effekt hat keine Wirkung, wird aber wie üblich abgelegt bzw. gilt als gespielt. Die Beschwörung von Kreaturen, oder das aktivieren von Karten kann nicht gekontert werden. Gekonterte Zauber werden auf den Ablagestapel gelegt.</i>
Magisch (N)	<i>Erfordert mindestens N unverbrauchte INT, um ausgerüstet/verwendet zu werden.</i>
Opfern	<i>Eine Karte unter deiner Kontrolle auf den Ablagestapel legen, um die Kosten oder Bedingung eines Effekts zu erfüllen. Geopferte Karten gelten nicht als zerstört.</i>
Panzer	<i>Diese Kreatur erleidet keinen Schaden von Waffen und Kreaturen mit der Eigenschaft „Reichweite“.</i>
Paralysiert	<i>Kann nicht angreifen oder blocken, bis der Zustand entfernt wird.</i> <i>Spieler, deren Kreaturen von dem Effekt „Paralysiert“ betroffen sind, können einmal pro Zug einen W6 würfeln; Ist die Augenzahl > 3, wird der Effekt entfernt.</i> <i>Weitere Angaben im Effekttext können die Dauer des Effektes beeinflussen.</i>

Partner (STR N)

*Wenn STR $\geq$ N, darf diese Kreatur als Partner an einen Helden gebunden werden.
Eine gebundene Partner-Kreatur wird wie Ausrüstung behandelt.*

- Sie kann nicht angreifen oder blocken.
- DEF wird wie ARM behandelt
- ATK wird zu jedem Heldenangriff addiert.

*Manche Kreaturen haben zusätzliche Effekte, solange sie gepartnert sind
Alle Eigenschaften und Effekte der Partner-Kreatur gelten nur, solange die Bindung besteht und enden sofort, wenn das Partnern endet.*

Einmal pro Begegnung darf man eine gepartnerte Kreatur vom Partner-Feld zurück auf das Kreaturenfeld legen und sie wieder wie eine normale Kreatur behandeln. Schaden, den eine Kreatur erhält, bleibt erhalten, unabhängig davon, ob sie gepartnert oder ungepartnert war.

Du darfst immer nur mit einer Kreatur gleichzeitig partnern.

Reichweite

Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen angreifen oder blocken.

Schleichend

Ein Angriff mit dieser Karte kann nicht von Kreaturen geblockt werden, deren ATK höher ist als die ATK dieser Karte.

Stärkung

ATK wird um X erhöht; X = Augenzahl eines Wurfes mit einem W6. X wird bei jeder Auslösung neu bestimmt.

Trägheit (N)

Diese Waffe kann erst N Züge nach dem Ausrüsten angreifen.

Unantastbarkeit (N)

Wenn eine Karte mit dieser Eigenschaft Ziel eines Angriffs/Zaubers/Effekts wird, wird per Wurf mit einem W6 geprüft;

bei Ergebnis über N ist die Aktion wirkungslos.

Verborgen (N)

Diese Karte wird verdeckt gespielt und darf nach N eigenen Zügen regulär aufgedeckt werden. Ist kein N angegeben, darf sie im eigenen Zug jederzeit regulär aufgedeckt werden.

Eine verdeckte Karte:

- liegt verdeckt im Kreaturenfeld
- ist angreifbar wie eine normale Kreatur,
- hat keine aktiven Effekte
- kann nicht angreifen

Wenn eine verdeckte Karte als Ziel eines Angriffs oder Effekts gewählt wird, muss sie aufgedeckt werden.

Eine reguläre Aufdeckung ist nur im eigenen Zug möglich.

Wächter (X)

Diese Kreatur darf bis zu X Angriffe in einem Zug blocken.

Wertesuffix "H"

Werte mit dem Zusatz H werden mit der Heldenanzahl (H) multipliziert.

Wiederauferstehung (N)

Wenn diese Kreatur auf den Ablagestapel gelegt würde, darfst du sie stattdessen bis zu N-mal auf die Hand nehmen.

Zähigkeit (X)

Reduziert erhaltenen Schaden um X, vor Schadensberechnung.

X= Augenzahl eines Wurfes mit einem W6.

Schlusswort.

Mit diesem Regelwerk habt ihr alle Regeln, die ihr für SideQuest benötigt: von Setup und Begegnungen über Ressourcen, Ausrüstung und Kampf bis zu Timing, Reaktionen und Deckbau.

Kartentexte liefern Ausnahmen oder Zusatzregeln, aber wenn ihr eine allgemeine Regelfrage habt, ist dieses Dokument eure Referenz.

In Ausnahmefällen entscheidet immer der GM.

Enthalten:

1 GM-Deck:

60 GM Karten
20 BP Karten
10 Entdeckungskarten
14 Weltkarten
1 Hilfskarte

3x Helden- Deck, je:

60 Helden Karten
20 INT Karten
20 STR Karten
7 Entdeckungskarten
1 Hilfskarte



SideQuest LCG – Regelwerk
Version: R01

sidequest-game.com



© Maximilian Hofer. Alle Rechte vorbehalten.

In dieses Projekt floss sehr viel Zeit, Herzblut und Mühe.

Doch wenn ihr bei diesem Spiel lacht, flucht, schreit, diskutiert oder es einfach genießt und es somit einen Funken Fantasie und Leichtigkeit in eurem Alltag ermöglicht, war es das wert.

Viel Spaß mit SideQuest.

- Maximilian Hofer