

Venture Forth

Überblick

Manche streben nach Reichtum oder Macht, andere suchen nach Wissen, aber alle verfolgen ihre persönlichen Ziele. Führe deine Gruppe in eine fantastische Welt mit Glücksrittern und Feinden, rekrutiere neue Gefährten und beweise deinen Wagemut in der Welt der Abenteuer!

Ziel des Spiels

Venture Forth ist ein Spiel, in dem die Spieler Gruppen von Abenteurern bilden, um mit ihnen die Welt zu erkunden und diversen Lebewesen zu begegnen. Die Spieler können Willen sammeln, um dafür Siegpunkte zu erhalten oder ihre Abenteurer aufsteigen zu lassen, Münzen, um damit neue Abenteurer anzuwerben oder Segnungen im Tempel zu erhalten, und Schätze, die ihnen ebenfalls zu Siegpunkten verhelfen oder besondere Fähigkeiten verleihen können. Zusätzlich müssen die Spieler die Verzweiflung ihrer Abenteurer im Blick behalten, die am Spielende mit ihren Punkten verrechnet wird.

Inhalt

Doppelseitiger Spielplan (1)	Übersichtskarten (4)
Abenteurer-Begegnungskarten (36)	Feind-Begegnungskarten (36)
Stufe-I/Stufe-II-Karten (doppelseitig, 20)	Stufe-III-Karten (20)
Schatzkarten (21)	
Spielfiguren (4)	Punktesteine (4)
Münzen (20)	Erkundungsplättchen (20)
Willenssteine (30)	Verzweiflungssteine (15)

Spielvorbereitung

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Der Plan ist doppelseitig bedruckt, und für das erste Spiel empfehlen wir, die Seite mit dem Meer in der Ecke zu benutzen.

. Der Begegnungsstapel mit den Abenteurern und Feinden wird gemischt und verdeckt auf dem Spielplan platziert.

. Mit den Stufe-I/Stufe-II-Karten wird ein Stapel gebildet. Die Stufe-III-Karten werden gemischt und auf drei gleich große Stapel aufgeteilt.

. Willen, Münzen, Verzweiflung und Erkundungsplättchen (verdeckt) werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

. Die Schatzkarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die zugehörige Übersichtskarte, seine Spielfigur und seinen Punktstein, der auf den Anfang der Punkteleiste gesetzt wird.

. Jeder Spieler erhält 6 Begegnungskarten.

. Ein Startspieler wird zufällig ermittelt. Er erhält 3 Münzen aus dem Vorrat. Jeder andere Spieler bekommt 4 Münzen.

. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn die folgenden Schritte aus:

- Der Spieler wählt eine Abenteuerkarte (Begegnungskarte mit Text) von seiner Hand und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Dies ist seine Gruppe, die im Laufe des Spiels weiter anwachsen kann. Die übrigen 5 Karten bilden die Starthand.

Anmerkung: Wenn ein Spieler weniger als zwei Abenteuerer auf der Hand hat, darf er seine Karten offen zeigen, ablegen und sechs neue Karten ziehen. Die abgelegten Karten werden wieder in den Begegnungsstapel eingemischt. Dieser Schritt kann, falls notwendig, mehrfach wiederholt werden.

- Der Spieler legt eine Anzahl Münzen zurück in den Vorrat, die der Stärke des ausgespielten Abenteuerers entspricht (Zahl links oben).
- Der Spieler nimmt eine Stufe-I-Karte und platziert sie unter seinem Abenteuerer.
- Der Spieler setzt seine Spielfigur auf ein Tempelfeld, auf dem sich noch keine andere Spielfigur befindet.

Ablauf einer Spielrunde

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Die Zeus-Regel: (Dieser Schritt wird übersprungen, wenn der Spielplan nicht voll ist.) Zu Beginn seines Spielzuges muss der aktive Spieler überprüfen, ob alle Wegfelder auf dem Spielplan mit Begegnungskarten belegt sind. Ist dies der Fall, ist Zeus darüber nicht erfreut! Alle rastlosen Karten werden abgelegt und alle übrigen Karten werden zu rastlosen Karten (siehe Rastlosigkeit).

Dann muss der Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eine Karte spielen - Der Spieler legt eine Begegnungskarte auf den Spielplan.

- Aufbruch ins Ungewisse - Der Spieler bewegt seine Gruppe, handelt Begegnungskarten ab und erkundet.
- Ein Opfer im Tempel darbringen - Der Spieler nutzt die Fähigkeiten des Tempels, bei dem sich die Gruppe befindet.
- Neu formieren - Der Spieler wirft Karten ab und zieht eine neue Hand.

Persönliche Ziele und Aufstieg

Um zu bestimmen, welche Aktion in seinem Zug am sinnvollsten eingesetzt werden kann, muss ein Spieler die Abenteurer seiner Gruppe betrachten. Jeder Abenteurer hat ein persönliches Ziel (das festlegt, wie der Spieler Punkte erhalten kann) und eine Stufe (die bestimmt, wie viele Punkte er erhält).

Persönliche Ziele

Jeder Abenteurer strebt danach, sein persönliches Lebensziel zu erreichen. Dieses Ziel ist für den Spieler eine Möglichkeit, Punkte zu erzielen und seinen Abenteurer aufsteigen zu lassen. Wenn das Ziel eines Abenteurers während der Aktion "Aufbruch ins Ungewisse" erfüllt wird (siehe Aktionen), kann der Spieler dies bekannt geben.

Abhängig von der aktuellen Stufenkarte des Abenteurers kann er dessen Willen in Siegpunkte umwandeln. Alle Abenteurer beginnen auf Stufe I. Wenn ein Ziel erreicht wird, entfernt der Spieler eine bestimmte Menge Willen von diesem Abenteurer, um die Auswirkungen rechts des Pfeils zu erhalten.

Auf den Stufen I und II gibt es jeweils zwei Möglichkeiten der Umwandlung. Die erste gibt ausschließlich Siegpunkte, mit der zweiten erhält der Spieler ebenfalls Punkte, kann aber zusätzlich auch noch eine Verzweiflung vom Abenteurer entfernen und ihn eine Stufe aufsteigen lassen. Jedes Mal wenn ein Ziel erfüllt wird, kann der Spieler nur eine dieser beiden Möglichkeiten wählen.

Auf Stufe-III-Karten gibt es nur eine Form der Umwandlung und eine Sonderfähigkeit, die immer aktiv ist und wenn passend genutzt werden kann.

Stufen aufsteigen

Wenn ein Abenteurer von Stufe I auf Stufe II aufsteigt, wird seine Stufenkarte auf die Stufe-II-Seite gedreht. Beim Aufstieg auf Stufe III kommt die Stufe-II-Karte zurück in den Vorrat. Der Spieler wählt eine der drei offenen Stufe-III-Karten und legt sie unter den Abenteurer.

Beispiel: John führt eine Gruppe mit nur einem Abenteurer, dem Dichter. Der Dichter hat das Ziel „Begegne einem Feind der Stärke 10 oder höher.“ John reist einen Weg entlang und seine erste Begegnung ist mit einem Drachen der Stärke 12. Da der Dichter also einen Feind der Stärke 10 oder höher getroffen hat, kann er dies verkünden, um das Ziel zu erfüllen. Der Dichter hat vier Willen und ist auf

Stufe I. John legt zwei Willen in den Vorrat zurück, um vier Punkte zu erhalten und den Dichter um eine Stufe aufsteigen zu lassen. Dazu dreht er die Stufe-I-Karte auf die Stufe-II-Seite. Er darf außerdem eine Verzweiflung vom Dichter entfernen.

Eine Karte spielen

Schritt 1: Platzieren

Wenn der aktive Spieler diese Aktion ausführt, wählt er eine Begegnungskarte von seiner Hand und legt sie offen auf ein leeres Wegfeld auf dem Spielplan. Wegfelder sind die Felder, die zwei Orte verbinden. Jede Karte hat eine Farbe, die bestimmt, wohin sie gespielt werden kann. Jede Karte muss in ein Feld neben einer Karte oder einem Ort gleicher Farbe gespielt werden.

Wichtig: Die Karte muss so gelegt werden, dass der Kartename zum Nordende des Spielplans zeigt. Diese Ausrichtung ist wichtig, weil Karten später am Spiel seitlich gedreht werden können (siehe auch Rastlosigkeit).

Schritt 2: Ressource nehmen

Willen: Wenn die Karte auf ein Feld gelegt wurde, auf dem ein Willenssymbol abgebildet ist, nimmt der Spieler einen Willen aus dem Vorrat und legt ihn auf einen Abenteurer seiner Wahl.

Willen wird beim Erreichen von persönlichen Zielen genutzt, um Punkte zu erhalten.

Münze: Wenn auf dem bespielten Feld eine Münze abgebildet ist, erhält der Spieler eine Münze aus dem Vorrat und platziert sie auf seiner Übersichtskarte.

Münzen werden benötigt, um neue Abenteurer anzuwerben und im Tempel zu opfern.

Willen plus: Wenn die Karte auf ein Feld gelegt wurde, auf dem sich ein "Willen plus"-Symbol befindet, nimmt der Spieler zwei Willen aus dem Vorrat und platziert sie auf einem seiner Abenteurer. Dann nimmt er für jeden seiner Mitspieler einen Willen aus dem Vorrat und legt ihn auf einen Abenteurer des entsprechenden Spielers.

Münze oder Willen: Wenn die Karte auf einem Feld mit beiden Symbolen abgelegt wurde, wählt der Spieler eine der beiden Möglichkeiten aus.

Anmerkung: Der Vorrat an Willen und Münzen ist unbegrenzt.

Erkunden: Wenn die Karte auf ein Feld mit einem Erkundungssymbol gelegt wurde, zieht der Spieler ein Erkundungsplättchen aus dem Vorrat, deckt es auf,

und legt es neben einen Weg, bei dem bisher kein Erkundungsplättchen liegt. Dies erfolgt zusätzlich zu den Auswirkungen durch andere Symbole.

Schritt 3: Eine Karte ziehen

Abschließend füllt der Spieler seine Hand durch Ziehen einer Karte wieder auf 5 Karten auf.

Anmerkung: Wenn der Begegnungsstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel verwendet.

Aufbruch ins Ungewisse

Wenn der aktive Spieler diese Aktion ausführt, wählt er einen vollständigen Weg zwischen seinem Standort und einem weiteren Ort. Ein vollständiger Weg ist dabei ein solcher, bei dem alle Wegfelder zwischen den zwei Orten mit Begegnungskarten belegt sind. Der aktive Spieler setzt seine Spielfigur auf das erste Feld des Weges, handelt die Begegnung ab, zieht zur nächsten Begegnung, handelt diese ab und so weiter.

Begegnung mit einem Abenteurer

Zusammentreffen

Die Gruppe begegnet dem Abenteurer. Persönliche Ziele der Gruppenmitglieder, die ein solches Zusammentreffen zum Gegenstand haben, werden jetzt ausgelöst. Siehe Persönliche Ziele.

Anwerbung

Die Gruppe kann den Abenteurer anwerben. Ansonsten wird dieser Schritt übersprungen. Um einen Abenteurer anzuwerben, zahlt der Spieler Münzen in Höhe der Stärke des Abenteurers in den Vorrat. Er legt die Abenteurerkarte neben seine anderen Gruppenmitglieder und erhält eine Stufe-I-Karte, die er unter den Abenteurer legt. Der Abenteurer gehört jetzt zur Gruppe.

Gruppenlimit: Ein Spieler kann nicht mehr als fünf Abenteurer für seine Gruppe anwerben.

Begegnung mit einem Feind

Zusammentreffen

Die Gruppe begegnet einem Feind. Persönliche Ziele der Gruppenmitglieder, die ein solches Zusammentreffen zum Gegenstand haben, werden jetzt ausgelöst. Siehe Persönliche Ziele.

Kampf

Wenn der Spieler einem Feind begegnet, den er besiegen kann, wird die Feindkarte abgelegt. Ein Feind kann dann besiegt werden, wenn seine Stärke kleiner oder gleich der Gesamtstärke aller Abenteurer in der Gruppe des aktiven Spielers ist. Optional kann ein Spieler die Stärke seiner Gruppe durch eine außergewöhnliche Anstrengung erhöhen. Siehe Außergewöhnliche Anstrengung. Persönliche Ziele der Gruppenmitglieder, die das Besiegen des Feindes zum Gegenstand haben, werden jetzt ausgelöst. Siehe Persönliche Ziele.

Wenn die Gruppe den Feind nicht besiegen kann, muss der Spieler den Wunsch des Feindes erfüllen.

Wünsche der Feinde

Auch die Feinde, die der Gruppe begegnen, haben Wünsche. Wenn der Feind den Spieler besiegt, entscheiden diese Wünsche darüber, was mit den Abenteurern geschieht:

Willen: Der aktive Spieler entfernt einen Willen von einem seiner Abenteurer und legt ihn zurück in den Vorrat. Ist dies nicht möglich, nimmt er eine Verzweiflung aus dem Vorrat und legt sie auf einen seiner Abenteurer.

Münze: Der aktive Spieler legt eine Münze zurück in den Vorrat. Ist dies nicht möglich, nimmt er eine Verzweiflung aus dem Vorrat und legt sie auf einen seiner Abenteurer.

Verzweiflung: Der aktive Spieler muss eine Verzweiflung aus dem Vorrat auf einen seiner Abenteurer legen.

Bösartig: Wenn der Wunsch des Feindes zwei Symbole zeigt, gilt der Feind als bösartig. In diesem Fall muss die Strafe zweimal bezahlt werden. Einige Abenteurer verweisen in ihren persönlichen Zielen auf bösartige Feinde.

Außergewöhnliche Anstrengung

Jedes Mal wenn die Gruppe einem Feind begegnet, kann jeder Abenteurer sich besonders ins Zeug legen und einen Willen von seiner eigenen Karte in den Vorrat zurücklegen, um seine Stärke zu verdoppeln. Dieser Zuwachs gilt nur für diese eine Begegnung und kann nur einmal pro Begegnung und Abenteurer genutzt werden.

Beispiel: John begegnet einem Feind mit Stärke 6. Er entfernt einen Willen von seinem Abenteurer mit Stärke 3, um seine Stärke auf 6 zu erhöhen. Er besiegt den Feind!

Ankunft am Ziel

Wenn alle Begegnungen entlang des Weges abgehandelt wurden, wird die Spielfigur auf das Zielfeld gesetzt.

Rastlosigkeit: Jede entlang des Weges verbliebene Begegnungskarte wird rastlos (sie wird seitwärts gedreht, sodass der Kartename nach Osten zeigt). Wenn Karten bereits rastlos waren, werden diese abgelegt. Anmerkung: Wenn ein Feind auf diese Weise abgelegt wird, gilt er nicht als besiegt.

Wenn ein Erkundungsplättchen auf dem Weg liegt, nimmt der Spieler es in seinen Vorrat. Siehe Erkundungsplättchen.

Beispiel für einen Spielzug:

Johns Gruppe, die nur aus dem Bogenschützen besteht, befindet sich auf dem Land. Der Bogenschütze ist auf Stufe I und besitzt drei Willen. Es gibt nur einen vollständigen Weg, der vom Land wegführt, und zwar ins Gebirge. John wählt die Aktion Aufbruch ins Ungewisse.

John setzt seine Spielfigur auf die erste Begegnung, den Hopliten, einen Abenteurer. Es würde ihn drei Münzen kosten, den Hopliten zu rekrutieren. John besitzt aber nur zwei Münzen und kann den Abenteurer daher nicht anwerben.

John zieht seine Figur auf die nächste Begegnung. Er trifft auf den Löwen, einen Feind. Glücklicherweise möchte Johns Bogenschütze Zielübungen mit diesem Monster durchführen! Sein persönliches Ziel lautet: „Begegne einem Feind mit einer Stärke von weniger als 7.“

Da dieses Ziel erfüllt wurde, kann John sich entscheiden, entweder einen Willen für drei Siegpunkte zu entfernen oder zwei Willen zu entfernen, um vier Punkte zu erhalten und den Bogenschützen eine Stufe aufsteigen zu lassen. Er wählt die zweite Möglichkeit und dreht die Stufenkarte des Bogenschützen auf die Stufe-II-Seite.

Jetzt muss John überprüfen, ob er den Löwen besiegen kann. Die Gesamtstärke seiner Gruppe ist nur 2, und der Löwe hat eine Stärke von 4. Die Gruppe kann den Löwen nicht besiegen, also muss sie die Konsequenzen tragen. Der Löwe ist böseartig, d. h. er zeigt ein doppeltes Willenssymbol. John muss also insgesamt zwei Willen von beliebigen seiner Abenteurer entfernen. John gibt einen Willen von seinem Bogenschützen zurück. Da er keinen weiteren Willen mehr besitzt, muss er für den noch fehlenden Willen eine Verzweiflung nehmen.

Dann setzt John seine Figur auf das Gebirge. Als erstes muss er jetzt alle auf dem Weg verbliebenen Begegnungskarten rastlos machen. Dazu dreht er sie um 90

Grad. Da der Löwe bereits aus einer früheren Runde rastlos war, wird er stattdessen abgelegt.

John sammelt außerdem das Erkundungsplättchen ein, das neben dem Weg lag. Es zeigt an, dass er sich drei Schatzkarten ansehen darf. Er schaut sich die Karten an, wählt eine davon aus, die er behalten möchte, und legt die anderen zurück unter den Stapel. Johns Zug ist damit abgeschlossen!

Ein Opfer im Tempel darbringen

Wenn der aktive Spieler diese Aktion wählt, kann er die besonderen Kräfte des Tempels nutzen, an dem sich seine Spielfigur befindet. Anmerkung: Einige der Tempel sind nur auf einem der beiden Spielpläne zu finden, andere gibt es auf beiden.

Tempel der Hestia: Der Spieler kann eine Münze bezahlen, um einen Willen auf einen seiner Abenteurer zu legen. Wenn dieser Abenteurer Verzweiflung besitzt, wird eine Verzweiflung zurück in den Vorrat gelegt.

Tempel der Musen: Der Spieler kann eine Münze zahlen, um zwei Willen zu erhalten. Er kann diese beliebig auf seine Abenteurer verteilen.

Tempel der Nike: Der Spieler kann eine Münze zahlen, um zwei zusätzliche Spielzüge ausführen zu dürfen. Diese Aktion kann in den zusätzlichen Zügen nicht genutzt werden.

Tempel des Hermes: Der Spieler kann eine Münze zahlen, um seine Spielfigur zu einem beliebigen Ort zu bewegen. Anmerkung: Da durch diese Aktion keine Wege beschränkt werden, werden auch keine Karten rastlos und der Spieler erhält kein Erkundungsplättchen.

Tempel des Hades: Der Spieler kann eine Schatzkarte abgeben, um zwei Münzen zu erhalten.

Tempel der Aphrodite: Der Spieler kann eine Münze zahlen, um sofort die Aktion Aufbruch ins Ungewisse auszuführen, bei der er für jedes erreichte persönliche Ziel einen zusätzlichen Punkt erhält. Anmerkung: Die Aktion Aufbruch ins Ungewisse kann nur entlang vollständiger Wege durchgeführt werden.

Tempel der Demeter: Der Spieler kann eine Münze zahlen, um beliebig viele Handkarten abzuwerfen und neu zu ziehen. Danach darf er bis zu zwei Karten spielen.

Neu formieren

Wenn der aktive Spieler diese Aktion wählt, kann er beliebig viele Karten aus seiner Hand abwerfen und die gleiche Anzahl Karten nachziehen.

Anmerkung: Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Begegnungskarten gemischt und als neuer Stapel verwendet.

Erkundungsplättchen

Jedes Mal wenn ein Spieler die Aktion Aufbruch ins Ungewisse abschließt, erhält er das Erkundungsplättchen, das sich möglicherweise auf dem bereisten Weg befindet. Für jede Münze auf dem Plättchen erhält er eine Münze. Für jede Verzweiflung muss er eine Verzweiflung auf einen seiner Abenteurer legen. Bei den Kartensymbolen darf er sich die obersten ein, zwei oder drei Karten des Schatzkartenstapels ansehen, behält eine davon und legt die anderen wieder verdeckt unter den Stapel.

Schatzkarten

Schatzkarten erhält man durch Erkundungsplättchen. Eine Schatzkarte kann entweder für ihre Eigenschaft genutzt oder am Spielende in Punkte getauscht werden. Schatzkarten werden vor den anderen Spielern geheim gehalten.

Anmerkung: Schatzkarten gelten nicht als Handkarten. Sie zählen nicht zum Handlimit, können in der Aktion Neu formieren nicht abgeworfen werden und so weiter.

Eigenschaften

Jede Schatzkarte hat eine besondere Eigenschaft. Sobald diese Eigenschaft genutzt wird, kann die Karte nicht mehr in Punkte umgewandelt werden. Um die Eigenschaft einer Schatzkarte zu nutzen, muss der Spieler sie zu Beginn seines Zuges abwerfen. Dann führt er seine reguläre Aktion aus. Ein Spieler kann pro Spielzug nur die Eigenschaft einer Schatzkarte nutzen. Er kann Schätze auf diese Weise unabhängig von den Zielen seiner Abenteurer einsetzen.

Punkte

Jeder Abenteurer in der Gruppe kann am Spielende eine Schatzkarte in Punkte umwandeln. Der Typ der Schatzkarte muss dafür dem Zielsymbol des jeweiligen Abenteurers entsprechen. Jeder Schatz ist zwischen einem und vier Punkten wert. Diese werden geheim gehalten und nur am Spielende abgerechnet. Ein Spieler darf Schatzkarten auch dann aufnehmen, wenn kein Mitglied seiner Gruppe sie einlösen kann. Die Übereinstimmung der Symbole ist nur am Spielende wichtig.

Verzweiflung

Abenteurer können während des Spiels Verzweiflung ansammeln. Verzweiflung wird wie Willen auf einzelne Abenteurer gelegt. Am Spielende verliert der Spieler drei Punkte für jede Verzweiflung auf seinen Abenteurern.

Spielende

Wenn das letzte Erkundungsplättchen gelegt wird, tritt das Spiel in seine Endphase ein. Jeder Spieler kann noch einen weiteren Zug ausführen. Die letzte Aktion führt der Spieler aus, der das letzte Erkundungsplättchen platziert hat.

Schlussabrechnung

Zusätzlich zu den während des Spiels gesammelten Punkten erhält jeder Spieler noch die folgenden Punkte:

Verzweiflung: Jeder Verzweiflungsstein zählt -3 Punkte.

Willen: Jeder Willensstein zählt 1 Punkt.

Münzen: Je zwei Münzen zählen 1 Punkt.

Schätze: Die Spieler decken ihre Schatzkarten auf. Jeder Abenteurer kann einen Schatz werten, der seinem Zielsymbol entspricht. Unpassende oder überzählige Schätze werden nicht gewertet.

Erkundungsbonus: Der Spieler mit den meisten Erkundungsplättchen erhält 2, der Spieler mit den zweitmeisten Plättchen 1 Punkt. Bei Gleichstand erhalten alle betreffenden Spieler den Bonus.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Erkundungsplättchen.

Optionale Regeln

Verdeckte Erkundungsplättchen: Wenn ein Spieler ein Erkundungsplättchen legt, darf er selbst es sich ansehen, legt es dann aber verdeckt auf den Weg.