

HELDEN GESUCHT

Ein Spiel von Bethany Linder
für 3-8 Personen
ab 10 Jahren
ca. 30 Minuten

Dir sind Geschichten über einen mysteriösen Turm zu Ohren gekommen – dem Zuhause eines bösen, aber schläfrigen Zauberers, dem es an Reichtum und Macht nicht mangelt. Als Personalmanager deiner Gilde obliegt es nun dir, ein Team aus ortsansässigen Helden zusammenzustellen, die sich den Turm mal genauer unter die Lupe nehmen – und zwar von innen. Wähle mit Bedacht, denn nur das gewiefteste Team vermag die meisten Schätze zu erbeuten, ohne den Magier zu wecken!

Spielmaterial

55 Heldenkarten, und zwar

4 Wandler (?)

4 Schurken (1*)

je 4 Karten mit den Werten 2-9

8 Schleime (10)

4 Barden (11-14)

3 Blankokarten für eigene Ideen

20 Turmkarten und 4 Blanko-Turmkarten



8 Gildenmarker



40 Schatztruhen

(12x „1“, 20x „2“, 8x „5“)

1 Lärmleiste
(an den Seiten der
Schachtelunterseite)

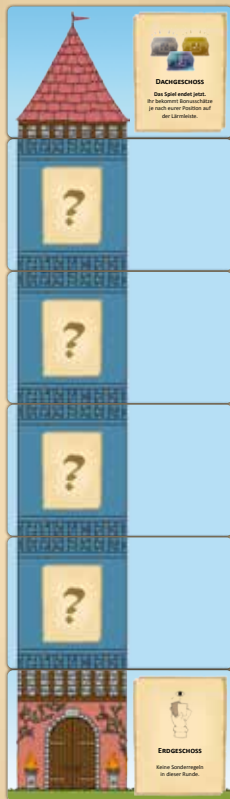


asmodee

Spielvorbereitung

1. **Der Turm:** Legt die Karten „Erd-“ und „Dachgeschoss“ **offen** in die Mitte des Spielbereichs. Mischt die übrigen Turmkarten* und legt 4 davon **verdeckt** zwischen Erd- und Dachgeschoss aus. (*Der Rest kommt zurück in die Schachtel.*)
2. Stellt die **Lärmleiste** (*d. h., die Schachtelunterseite*) für alle gut sichtbar hin.
3. Wählt jeweils einen **Gildenmarker** und legt ihn in die Nähe der „1“ der Lärmleiste (*aber steckt ihn noch nicht darauf*).
4. Legt die **Schatztruhen** und **Heldenkarten*** bereit.
**Solange ihr keine eigenen Karten entworfen habt, werden die Blankokarten nicht verwendet.*

Nun kann es losgehen!



DACHGESCHOSS
Das Spiel endet jetzt.
Der Spieler, dem es am meisten
Punkte gelungen ist, ist
der Gewinner.

ERDGESCHOSS
Keine Goldmünzen
in dieser Runde.

Ziel des Spiels

Das Spiel dauert maximal 5 Runden, in denen ihr immer wieder aufs Neue ein Team aus 4 Helden zusammenstellt. Dieses Team erkundet eine Ebene im Turm des Zauberers, um dort nach Schätzen zu suchen.

Manche Helden sind gewieft und verursachen wenig **Lärm**, andere wiederum sind ungeschickt und laut. Je niedriger der **Lärmpegel** (d. h., der Wert) einer Heldenkarte, desto besser. Denn nur das leiseste Team erbeutet am Ende einer Runde Schätze!

Aber auch ungeschickte Helden können sich hier und da als nützlich erweisen: Helden mit demselben Lärmpegel sind nämlich ein eingespieltes Team. Habt ihr zwei oder mehr Karten mit demselben Wert, **gilt jede davon als 0!**

Aufbau einer Karte



Beispiel:

Die zwei 5en zählen nicht, so dass dieses Team einen Lärm von 13 erzeugt.



$$0 + 0 + 3 + 10 = 13$$

Spielablauf

In jeder Runde durchläuft ihr folgende sechs Schritte:

1. Mischt alle **Heldenkarten** und legt den Stapel verdeckt neben den Turm. Deckt **3 Karten** davon auf und legt sie **offen** daneben – dies ist der **Markt**.



Markt



2. Zieht jeweils **4 Karten** vom Stapel, **ohne sie euch anzusehen**. Nehmt die Karten dann so auf die Hand, dass ihr selbst nur die **Rückseiten** seht und nur die anderen die Vorderseiten sehen können. **Ihr dürft euch eure eigenen Karten nicht ansehen**.



*Tipp:
Die Rückseite
der Karte hilft
 euch dabei, die
Karten richtig
herum zu halten.*

3. Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde. Deckt ansonsten die nächste **Turmkarte** von unten auf und lest sie vor.
4. Führt jeweils **4 Spielzüge** durch, wie auf Seite 5 beschrieben.
5. Bestimmt euren **Rundenlärm** und streicht ggf. Schätze ein, wie auf Seite 6 beschrieben.



6. Addiert euren Rundenlärm zu eurem **Gesamtlärm**, wie auf Seite 7 beschrieben. Geht dann zur nächsten Runde über bzw. bei Spielende zur Wertung.

Ablauf eines Spielzuges

Bevor ihr eure 4 Spielzüge einer Runde durchführt, dürft ihr euch die Vorderseiten von **2 Karten** in eurer Hand **einmalig** ansehen. Beachtet aber in den Runden 2-5, ob die aktuelle Turmkarte dazu etwas anderes sagt.

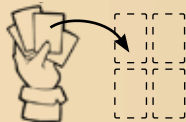
Dann kommt ihr im Uhrzeigersinn insgesamt jeweils **4-mal** an die Reihe. In der ersten Runde beginnt die jüngste Person am Tisch, danach immer diejenige, Person, die den größten Gesamtlärm verbucht (*im Zweifel die jüngste von ihnen*).

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du genau eine Heldenkarte anheuern, d. h., **offen** vor dir auslegen. Dafür hast du drei Möglichkeiten zur Auswahl:

A) **Lege eine Karte aus deiner Hand vor dir aus.**

Dabei ist es egal, ob du sie bereits kennst oder nicht.

– ODER –



B) **Lege die oberste Karte vom Stapel vor dir aus.**

Wähle dann eine deiner Handkarten und lege sie offen in den Markt (*wodurch dieser wächst*).

– ODER –



C) **Lege eine Karte aus dem Markt vor dir aus.**

Wähle dann eine deiner Handkarten und lege sie offen in den Markt.



Helden, die du bereits angeheuert hast, wirst du in dieser Runde nicht mehr los. Auf diese Weise heuert ihr nach und nach jeweils 4 Helden für die Runde an.

Rundenlärm

Sobald alle jeweils 4 Helden angeheuert haben, bestimmt ihr euren jeweiligen **Rundenlärm**, indem ihr die Lärmpegel der 4 Helden in eurem Team addiert. Alle Helden in einem Team, die **denselben Lärmpegel** aufweisen, **zählen 0**.



Schurken (1*) zählen 1, wenn ihr **nur einen** davon habt. Andernfalls zählt jeder Schurke in eurem Team 10 und nicht 0.



Barden (11-14) zählen niemals 0, da ihre Werte ohnehin unterschiedlich sind.



Wandler (?) können eine andere Karte in eurem Team kopieren, **außer Barden**, und zählen mit dieser dann 0. Wird ein Schurke kopiert, zählen sie wie oben erwähnt jeweils 10. Mehrere Wandler dürfen dieselbe Karte kopieren.

Vergleicht schließlich euren Rundenlärm: Die Person mit dem niedrigsten Wert in dieser Runde erhält 2 Schätze (z. B. *in Form einer 2er-Truhe*). Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten jeweils 2 Schätze.

Überprüft auch, ob ihr weitere Schätze dank der aktuellen Turmkarte erhaltet.

Beispiel:

Dein Wandler kopiert die 3er-Magierin, was dir insgesamt 2 Bonusschätze dank der aktuellen Turmkarte einbringt.



Dein Rundenlärm beträgt $4 + 0 + 0 + 2 = 6$.


Ende einer Runde

Nachdem ihr Schätze verteilt habt, addiert ihr euren Rundenlärm zu eurem Gesamtlärm (*aus vorherigen Runden*) und markiert diesen mit Hilfe eures Gildenmarkers auf der **Lärmleiste**.



Ist das Spiel noch nicht zu Ende (*siehe unten*), kommen alle Heldenkarten zurück in den Stapel und ihr spielt eine weitere Runde, indem ihr erneut die Schritte 1-6 auf Seite 4 durchlauft.

Ende des Spiels

Im Normalfall endet das Spiel nach Ablauf von 5 Runden. Erreicht ein Gildenmarker jedoch das Ende der Lärmleiste (*Feld 48, Symbol *), oder schießt darüber hinaus, weckt das den Zauberer auf und das Spiel endet sofort!

In beiden Fällen bekommt ihr am Ende noch Bonusschätze abhängig von der Position eures Gildenmarkers auf der Lärmleiste, wie unter den jeweiligen Feldern der Rundenleiste angegeben.

Wer nun die meisten Schätze hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist von den Beteiligten besser, wessen Gesamtlärm niedriger ist. Ansonsten teilt ihr euch den Sieg!

Anmerkung: Wer Feld 48 erreicht oder überschreitet, wird bei der Wertung nicht berücksichtigt! (*In seiner Wut löscht der Zauberer dieses Team mit seinem Zauberstab aus.*)



Beispiel: Dein Gildenmarker befindet sich auf Feld 19, also bekommst du bei Spielende 3 Bonusschätze.

Impressum

Autorin: Bethany Linder

Illustrationen: Bethany Linder, Nele Diel

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Grafik & Layout: Nele Diel, Andrea Kattnig

Danksagungen der Autorin:

Ich möchte dieses Spiel meinem Onkel Bill widmen (*Aktivist für die Rechte von Menschen mit Behinderungen, paralympischer Goldmedaillengewinner und hervorragender Baumfrosch-Imitator*), der mich ermutigt hat, dieses Spiel zu veröffentlichen. Außerdem möchte ich allen danken, die das Spiel über die Jahre hinweg getestet haben, einschließlich derjenigen, die im Jahr 2015 viele Stunden damit verbracht haben, das Spiel im Aufenthaltsraum der Oberstufe zu testen, anstatt ihre Hausaufgaben zu machen – es tut mir leid, falls das Einfluss auf eure Noten gehabt hat.



Hergestellt von:

© 2026 Lookout GmbH

Elsheimer Straße 23

55270 Schwabenheim

Deutschland

www.lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?

Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter

www.lookout-spiele.de/de/contact.php

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

Vertrieb in D/A/CH:

Asmodee GmbH

Friedrichstraße 47

45128 Essen

www.asmodee.de



**Willkommen in der
außergewöhnlichen Welt
der Spielenden**

Registrierte dich &
genieße exklusive Vorteile

**My
asmodee**
players only