

BOSS FIGHTERS

QR

Dschungelfieber
Anleitung



Pegasus Spiele

Alle 1000 Jahre erwacht ein Wesen von unglaublicher Macht aus dem Lavaschlund der Vulkaninsel und droht die Welt mit seinem Feuer zu verschlingen.

Ihr wart nur zufällig in der Gegend und wolltet hier im Dschungel einige Monsterhorte plündern, doch nun wird euch plötzlich bewusst, dass das Schicksal der Welt in euren unbeholfenen Händen liegt. Kein Druck, aber DAS darf nun wirklich nicht schiefgehen!

Spielmaterial

Alle Karten des Spiels sind sortiert. Öffnet die einzelnen Boxen erst dann, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



1 Box
„Neue Helden und Klassen“



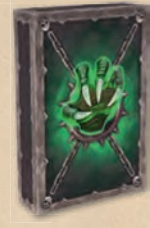
1 Box
„Beute und Kampagne“



2 Heldenboxen



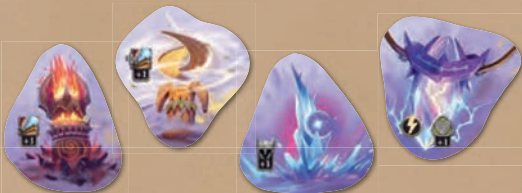
1 Box für Gegenstände



1 Box für
Kampagnenplättchen

Box für Gegenstände

Legt die Gegenstände aus dem Grundspiel in die Box für Gegenstände. Legt zudem die folgenden Plättchen in diese Box, ihr benötigt sie später.



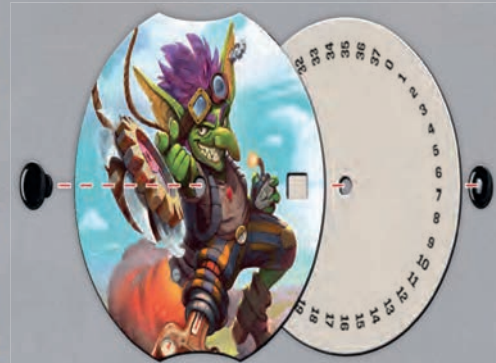
4 Totem-Erinnerungsplättchen



3 Kampfroboter-Teile

2 Lebenspunktezähler

Vor der ersten Partie müsst ihr die 2 Lebenspunktezähler wie abgebildet zusammensetzen.



Kampagnenplättchen

Legt diese Plättchen in die Box für Kampagnenplättchen.



20 Ranken



20 Spinnlinge



5 Netze



16 Schrottkugeln



1 Fadenkreuz



1 Machete



1 Fackel

Zusätzliches Grundspiel-Material



12 Feuermarken

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Inhalte dieser Erweiterung

Die Dschungelfieber-Erweiterung enthält je 2 neue Helden und Klassen, 2 neue Beutekarten für jede Sternstufe sowie eine spannende neue Kampagne mit 5 mächtigen Bossen. Den Start der Dschungelfieber-Kampagne findet ihr auf Seite 10. Auf den Seiten 4 bis 8 stellen wir euch die neuen Helden und Klassen vor. Die neuen Helden, Klassen und Beutekarten könnt ihr auch im Grundspiel verwenden. Lest hierfür den auf eure Gruppe zutreffenden blauen Kasten auf dieser Seite.

Hinweis: Alle Karten der Erweiterung sind durchnummeriert und haben dieses Symbol: 



In der grünen Box findet ihr alle Karten für die 2 neuen Helden **Dryade** und **Goblin** sowie die 2 neuen Klassen **Paladin** und **Schamane**. Öffnet diese Box, wenn ihr mit den neuen Helden und Klassen spielen möchtet.



In der goldenen Box findet ihr zum einen **20 neue Beutekarten** und zum anderen alle Karten, die ihr zum Spielen der **Dschungelfieber-Kampagne** benötigt. Öffnet sie, wenn ihr die Beutekarten benötigt oder wenn ihr die Dschungelfieber-Kampagne beginnt.

Ihr habt das Grundspiel noch nicht gespielt

Wenn ihr das Grundspiel noch nicht gespielt habt, empfehlen wir, zunächst die Grundspiel-Kampagne mit den Helden und Klassen des Grundspiels zu spielen. Die neuen Helden und Klassen aus der Dschungelfieber-Erweiterung sind im Vergleich deutlich anspruchsvoller. Folgt einfach der Anleitung des Grundspiels und spielt zunächst den kurzen Trainingskampf gegen *Mr. Puppet* und danach den ersten richtigen Bosskampf gegen den *Prinzen*.

Hinweis: Der Trainingskampf gegen *Mr. Puppet* kann nicht mit den neuen Helden und Klassen gespielt werden.

Nach jedem Bosskampf erhaltet ihr Beutekarten. Dieser Erweiterung liegen neue Beutekarten bei, die eure Auswahl erweitern. Wenn ihr zum ersten Mal im Grundspiel Beutekarten erhaltet, lest den Abschnitt „Die neuen Beutekarten“.

Ihr möchtet die Kampagne des Grundspiels fortsetzen

Alle Bosse des Grundspiels können mit den neuen Helden und Klassen gespielt werden. Wenn ihr mit den Spielregeln des Grundspiels vertraut seid und eine laufende Kampagne mit den neuen Helden und Klassen fortsetzen möchtet, ist dies möglich. Ihr könnt und dürft vor jedem Bosskampf euren Helden und eure Klasse wechseln.

Geht dafür in den Tavernen-Bildschirm, in dem ihr euren Sitzplatz festgelegt habt und tippt auf euer Heldenporträt. Dadurch schiebt ihr eure Helden- und Klassenkombination zurück in die Mitte des Tavernenbereichs. Nun könnt ihr einfach eine neue Helden- und/oder eine neue Klassenkarte einscannen. Sobald ihr mit eurer Kombination zufrieden seid, müsst ihr wieder euren Sitzplatz antippen.

Möchtet ihr alle bereits platzierten Helden löschen, tippt auf das -Symbol. Möchtet ihr einen einzelnen Helden löschen, bringt ihn zurück in die Tischmitte und tippt dann auf das -Symbol.

Lest außerdem den Abschnitt „Die neuen Beutekarten“.

Die neuen Beutekarten



In der goldenen Box findet ihr für jede Sternstufe (**1** bis **10**) je 2 neue Beutekarten. Diese könnt ihr auch verwenden, wenn ihr zum ersten Mal die Grundspiel-Kampagne spielt.

Öffnet die goldene Box und legt das Dschungelfieber-Beutedeck an den Rand eurer Spielfläche. Sucht immer, wenn ihr im Grundspiel

neue Beutekarten erhaltet, zusätzlich die 2 Beutekarten mit derselben Sternstufe aus dem Dschungelfieber-Beutedeck heraus. Die Dschungelfieber-Beutekarten erweitern eure Auswahl. Ab sofort dürft ihr also pro Sternstufe aus 7 Beutekarten je 1 auswählen.

Legt erhaltene, aber nicht gewählte Beutekarten in die Lagerbox des Grundspiels.

Die neuen Helden und Klassen

In dieser Erweiterung sind mit der Dryade und dem Goblin 2 neue Helden enthalten.
Als neue Klassen gibt es den Paladin und den Schamanen.



Goblin

Der gerissene Goblintüftler gleicht seine angeborene Feigheit durch Schmeicheleien und leere Drohungen aus. Seine körperliche Schwäche kompensiert er durch seine wilden Erfindungen. Diese können seinen Verbündeten den Angstschweiß auf die Stirn treiben, wenn wieder mal etwas unkontrolliert brennt oder explodiert. Er vermutet besonders wertvolle Rohstoffe für seine Tüfteleien bei mächtigen Bossen. In brenzligen Situationen gehen seine Stoßgebete zur großen Bastlerin, die alles kleben und reparieren kann.

Der Goblin ist ein sehr offensiver Held. Mit dem *Klingen-Jo-Jo* hat er eine Karte, die er zweimal in einer Runde spielen darf. Die *Aufziehbare Ratte* muss beim ersten Ausspielen zunächst aufgezogen werden, aber fügt dem Boss beim zweiten Ausspielen direkten Schaden zu. Der *Raketenrucksack* sowie der *Klauenstutzer* sind stärker, wenn der Boss bei der betroffenen Schadensart keinen Schild mehr hat. *Tick-Tick-Bumm* hat das Potenzial, sehr viel Schaden zuzufügen – oder sehr wenig.

Dryade

Die geheimnisvolle Dryade ist ein Pflanzenwesen und eine Hüterin der Natur. Mit ihren 700 Jahren fast noch ein Sprössling, ist eine ihrer Stärken, sich je nach Situation in eine geeignete Form verwandeln zu können. Das gibt ihr im Kampf eine enorme Flexibilität. Der Rat der Dryaden stufte die zerstörerische Kraft des Vulkanwesens als Gefährdung des natürlichen Gleichgewichts ein und entschied, die verwegenste Dryade zu entsenden, um die Bedrohung einzudämmen.

Die Dryade ist eine flexible Heldin mit vielen Möglichkeiten. Mit der *Stachelfaust* hat sie eine Karte, die durch wiederholtes Ausspielen im Verlauf eines Kampfes immer stärker wird. Der *Säuremottenschwarm* fügt viel Magieschaden zu, hat aber den Nachteil, dass eine zufällige Handkarte abgeworfen werden muss. Mit dem *Uralten Samen* kann die Dryade ihre eigenen Lebenspunkte auf einen anderen Helden übertragen. Gerade gegen Ende eines Bosskampfes kann sie dadurch sicherstellen, dass ihre Verbündeten genug Lebenspunkte haben.





Paladin

Der Paladin ist eine mächtige defensive Klasse. Die *Geweihte Rüstung* ist eine Karte, die gleichzeitig schützen und heilen kann. Der *Himmelschild* kann Statusmarken entfernen, wenn die Boss-Attacke auf 0 gesenkt wird. Mit dem *Segen des Gleichgewichts* kann der Paladin zudem einen besonders offensiven Helden auswählen, der sich dann durch Angriffe selbst schützen kann. Das *Schlachtross* gibt dem Paladin in der nächsten Runde eine zusätzliche Aktion, wodurch der Paladin der erste Held ist, der eine Runde mit 4 Aktionen beginnen kann.



Schamane

Der Schamane ist eine Klasse, die besonders gut darin ist, andere Helden zu unterstützen. Der Schamane hat 4 verschiedene Totem-Karten. Spielt er ein Totem, kann er einen Helden wählen, der einen Stärkungseffekt erhält – auch sich selbst. Dadurch werden bestimmte Karteneffekte für diesen Helden bis zum Ende der Runde verstärkt.

Für jedes Totem gibt es ein eigenes Erinnerungsplättchen. Legt sie zu Beginn jedes Kampfes am Rand eurer Spielfläche bereit. Der Schamane gibt dem Helden, der durch ein Totem verstärkt wird, bis zum Ende der Runde das entsprechende Erinnerungsplättchen.



Karten-Erläuterungen

Auf dieser Seite erklären wir euch einige Karten der neuen Helden und Klassen im Detail.

Erinnerung: Auf einigen Aktionskarten taucht der Begriff „Runde“ auf. In einer **Runde** ist jeder Held insgesamt 3-mal am Zug. In jedem **Zug** hat ein Held 1 Aktion (zu der ggf. zusätzliche Aktionen kommen, z.B. durch Blitze).

Dryade

Phönixbeere



Spielst Du die Phönixbeere, darf ein Held deiner Wahl beliebig viele seiner Handkarten abwerfen. Danach darf er bis zu seinem Handkartenlimit Karten nachziehen. Beachtet dabei, dass sein Handkartenlimit ggf. reduziert sein kann, zum Beispiel durch Lähmungsmarken.

Stachelfaust



Die Stachelfaust führt beim ersten Ausspielen einen Nahkampfangriff 3 aus. Jedes weitere Ausspielen der Stachelfaust im selben Bosskampf erhöht diesen Angriff um 1. Beim zweiten Ausspielen führt die Stachelfaust also einen Nahkampfangriff 4 aus, beim dritten einen Nahkampfangriff 5 usw. Diese Erhöhung merkt sich die App automatisch – es hilft aber natürlich, wenn du sie dir auch merkst.

Du darfst die Stachelfaust am Ende der Aktionsphase zurück in deinen Nachziehstapel mischen, anstatt sie abzulegen. Die App wird dich daran erinnern.

Uralter Samen



Du erhältst 3 Lebenspunkte. Danach darfst du auf genau einen Helden deiner Wahl eine Anzahl an Lebenspunkten übertragen. Du verlierst die gewählte Menge Lebenspunkte und der andere Held erhält die gewählte Menge Lebenspunkte. Beachte, dass ein Held weiterhin niemals seine Lebenspunkte über seinen Startwert hinaus erhöhen darf.

Goblin

Klingen-Jo-Jo



Spielst du das Klingen-Jo-Jo zum ersten Mal in einer Runde aus, darfst du die Karte, nachdem der Effekt ausgeführt wurde, sofort zurück auf deine Hand nehmen. Die App wird dich daran erinnern. Spielst du das Klingen-Jo-Jo in derselben Runde erneut, darfst du die Karte nicht zurück auf die Hand nehmen.

Aufziehbare Ratte



Die Aufziehbare Ratte muss zunächst aufgezogen werden. Spielst du sie zum ersten Mal im Bosskampf aus, erhältst du eine zusätzliche Aktion und musst die Karte sofort zurück in deinen Nachziehstapel mischen. Spielst du die Ratte später ein zweites Mal aus, verliert der Boss 4 Leben. Danach beginnt dieser Kreislauf von vorne.

Paladin

Schlachtross



Spielst du das Schlachtross, bekommst du in der nächsten Runde eine zusätzliche, vierte Aktion. Diese vierte Aktion darfst du ganz am Ende der folgenden Runde ausführen, wenn alle anderen Helden ihre 3 Aktionen bereits ausgeführt haben.

Segen des Gleichgewichts



Spielst du diese Karte, darfst du einen Helden deiner Wahl auswählen, der bis zum Ende der Runde gesegnet wird. Jedes Mal, wenn der gesegnete Held einen Angriff spielt, sinkt die Boss-Attacke, die diesen Helden bedroht, um 2. Spielt der gesegnete Held eine Karte mit 2 oder mehr Angriffen, führt jeder dieser Angriffe dazu, dass die Boss-Attacke gesenkt wird. Spielt der gesegnete Held eine Verstärkung, sinkt die Boss-Attacke nicht!

Schamane

Totems

Als Schamane besitzt du 4 Totem-Karten. Wenn du ein Totem ausspielst, wählst du einen Helden, der für diese Runde einen Stärkungseffekt erhält. Gib diesem Helden als Erinnerung das entsprechende Totem-Erinnerungsplättchen.

Erinnerung: Beachte, dass deine Karten nach dem Ausspielen in deiner Auslage liegen. Du darfst also dieselbe Totem-Karte nicht mehrmals in derselben Runde spielen! Solltest du ein Totem versehentlich ein zweites Mal in derselben Runde spielen, verfällt der erste Stärkungseffekt und der beim zweiten Ausspielen ausgewählte Held erhält den Stärkungseffekt.

Eismond-Totem



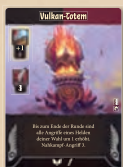
Bis zum Ende der Runde sind alle Schutz-Effekte eines Helden deiner Wahl um 1 erhöht. Wählst du dich selbst aus, gilt dieser Stärkungseffekt bereits für den anschließenden Effekt „Schutz 3“, der ebenfalls auf der Aktionskarte ist.

Sonnenwind-Totem



Bis zum Ende der Runde sind alle Verstärkungen eines Helden deiner Wahl um 1 erhöht. Wählst du dich selbst aus, gilt der Stärkungseffekt bereits für den anschließenden Effekt „Magie-Verstärkung 3“, der ebenfalls auf der Aktionskarte ist.

Vulkan-Totem



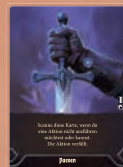
Bis zum Ende der Runde sind alle Angriffe eines Helden deiner Wahl um 1 erhöht. Wählst du dich selbst aus, gilt der Stärkungseffekt bereits für den anschließenden Effekt „Nahkampf-Angriff 3“, der ebenfalls auf der Aktionskarte ist.

Donner-Totem



Mit dem Effekt „Schutz 3“ auf dieser Karte schützt du wie gewohnt einen Helden deiner Wahl. Bis zum Ende der Runde darf der geschützte Held für jeden von ihm gespielten Blitz 1 seiner Statusmarken entfernen. Den Stärkungseffekt dieses Totems erhält also immer der zuvor geschützte Held, du darfst ihn nicht davon unabhängig verteilen.

Passen



Viele Effekte erlauben dir, dass du Karten ziehen, eine Aktion ausführen, etc. **darfst**. Solche Effekte sind optional und müssen nicht ausgeführt werden. Möchtest du eine Aktion nicht ausführen, gibst du dafür ab sofort die Karte **Passen**. Diese Karte hat keinen Effekt, außer deine Aktion verfallen zu lassen.

Im seltenen Fall, dass du eine Aktion nicht ausführen **kannst**, musst du die Karte **Passen** spielen. Ihr findet die **Passen**-Karte als erste Karte des Dschungelfieber-Beutedecks.

Beispiel: Du darfst durch einen Karteneffekt die oberste Karte deines Nachziehstapels spielen. Da aber sowohl dein Nachziehstapel als auch dein Ablagestapel keine Karten mehr enthalten, ist dies nicht möglich. Du musst stattdessen die Karte **Passen** spielen.



Erfahrene Helden

Wenn ihr Sternenstufe 3 erreicht, erhaltet ihr neue Heldenkarten. Eure Helden sind nun erfahren und haben jeweils eine einzigartige Fähigkeit. Lest diese Seite, sobald ihr eure Fähigkeiten erhaltet.

Erfahrener Goblin

Der erfahrene Goblin hat die Fähigkeit, aus einem Schrotthaufen einen Kampfroboter zu bauen. Solange der Kampfroboter funktionsfähig ist, erhöht er alle Angriffe des Goblints um 2.



Lege die Karte „**Schrotthaufen / Funktionsfähiger Kampfroboter**“ mit der Schrotthaufen-Seite nach oben links neben deine Heldenkarte. Diese Karte ist nicht Teil deiner Handkarten und wird niemals auf deinen Ablagestapel gelegt oder in deinen Nachziehstapel gemischt. Lege außerdem die **3 Kampfroboter-Teile** mit ihrer Konstruktionsseite nach oben neben die Schrotthaufen-Karte.



Um den **Kampfroboter zu bauen, musst du 3 unterschiedliche Karteneffekte spielen**: 1 Angriff, 1 Verstärkung und 1 Schutz. Die App wird dir nach jedem erfolgreich ausgeführten Effekt sagen, dass ein Teil des Kampfroboters gebaut wurde. Drehe dann das mit dem entsprechenden Effekt markierte Kampfroboter-Teil auf seine funktionsfähige Seite um. Die 3 Teile können über mehrere Runden hinweg gebaut werden.



Sobald du alle 3 Teile des Kampfroboters gebaut hast, ist der Kampfroboter funktionsfähig. Drehe die Schrotthaufen-Karte auf die andere Seite (Funktionsfähiger Kampfroboter).

Solange dein Kampfroboter funktionsfähig ist, **erhöht sich der Wert aller deiner Angriffe um 2**. Doch dein Kampfroboter wird nicht ewig funktionsfähig bleiben. Er hat **8 Strukturpunkte**, die in der App angezeigt werden. Jedes Mal, wenn du 1 deiner Aktionskarten spielst, verliert der Kampfroboter 1 Strukturpunkt. Zusätzlich verliert der Kampfroboter immer, wenn der Boss dich mit der Boss-Attacke angreift, ebenfalls Strukturpunkte in Höhe der Boss-Attacke. Sobald der Kampfroboter alle Strukturpunkte verloren hat, wird er zerstört und du musst deine „Funktionsfähiger Kampfroboter“-Karte wieder auf die Schrotthaufen-Seite drehen. Drehe außerdem alle Kampfroboter-Teile wieder auf ihre Konstruktionsseite. Du kannst den Kampfroboter anschließend erneut bauen.

Erfahrene Dryade

Als erfahrene Dryade kannst du 3 verschiedene Formen annehmen. Lege die **3 Formkarten**, die du erhalten hast, rechts neben deine Klassenkarte. Die 3 Formkarten sind nicht Teil deiner Handkarten und werden niemals auf deinen Ablagestapel gelegt oder in deinen Nachziehstapel gemischt. Du darfst **als Aktion eine Formkarte ausspielen**, um diese Form anzunehmen. Lege die ausgespielte Formkarte in diesem Fall versetzt auf deine Heldenkarte, sodass du deine Start-Lebenspunkte, dein Handkartenlimit und deine Heldenfähigkeit noch sehen kannst. Zu deiner Heldenfähigkeit gehört auch, dass die erste Formkarte, die du in einer Runde ausspielst, 1 Blitz erhält. Du kannst somit 1-mal pro Runde „kostenlos“ deine Form wechseln.



Borkenform: In der Borkenform erhöht sich der Wert aller von dir gespielten Schutz-Effekte um je 1.



Stachelform: In der Stachelform erhöht sich der Wert aller von dir gespielten Angriffe und Verstärkungen um je 1.



Blütenform: In der Blütenform erhältst du immer dann 3 Lebenspunkte, wenn der Boss durch deine Angriffe oder Verstärkungen Leben verliert.

Erfahrene Klassen

Wenn ihr Sternenstufe 6 erreicht, erhaltet ihr neue Klassenkarten. Eure Klassen sind nun erfahren und haben jeweils eine einzigartige Fähigkeit.

Erfahrener Schamane

In jeder Runde erhält das erste Totem, das der Schamane spielt, einen Blitz.

Erfahrener Paladin

Der Paladin erhält immer dann 3 Lebenspunkte, wenn er in einer Runde als erster Held der Gruppe einen Nahkampf-, Fernkampf- oder Magie-Angriff spielt und diese Schadensart für Verstärkungen „freischaltet“ (in der App beginnt der Hintergrund einer freigeschalteten Schadensart zu leuchten).

Tipps und Tricks

Gruppenverwaltung in der App

- Wenn ihr eure Heldengruppe anders zusammenstellen möchtet, könnt ihr eure Heldenauswahl im Tavernen-Bildschirm ändern. Tippt auf einen Helden, um ihn in die Mitte des Tavernen-Bildschirms zu schieben. Tippt auf das -Symbol, um diesen Helden zu löschen. Durch Antippen des -Symbols löscht ihr alle Helden. Danach könnt ihr eure Helden und Klassen neu einscannen.
- Indem ihr im Tavernen-Bildschirm neue Helden einscannet bzw. einzelne Helden löscht, könnt ihr auch jederzeit innerhalb einer Kampagne mit mehr oder weniger Personen weiterspielen.
- Möchtet ihr eine laufende Kampagne auf einem anderen Gerät fortsetzen, könnt ihr eure Heldengruppe auf das neue Gerät übertragen. Geht dafür in die Gruppenauswahl auf dem Startbildschirm und exportiert dort eure Gruppe.

Strategie gegen Bosse

- Über den meisten Boss-Fähigkeiten findet ihr in der App ein Symbol, das anzeigt, um welche Art von Boss-Fähigkeit es sich handelt. Wenn ihr einer neuen Boss-Fähigkeit begegnet, besprecht unbedingt miteinander, um was für eine Fähigkeit es sich handelt und wie ihr dagegen vorgehen könnt. Die allermeisten Boss-Fähigkeiten könnt ihr zwar nicht verhindern, aber vielleicht findet ihr einen Weg, geschickt auf sie zu reagieren. Mehr zu den Boss-Symbolen findet ihr auf Seite 9 der Grundspielanleitung.
- Die Bosse folgen festen Regeln und Abläufen. Je besser ihr diese versteht, desto leichter wird es euch fallen, siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Sprecht offen darüber, welchen Regeln die Bosse folgen. Oft findet jeder Held einen Teil heraus – und erst im Gespräch miteinander ergibt sich ein vollständiges Bild.
- Der Boss erhält für gewöhnlich zu Beginn jeder Runde 3 neue Boss-Schilde. Sprecht vor euren Zügen miteinander ab, von welchen Schadensarten ihr genug Karten habt, um sowohl das Schild zu zerstören als auch danach dem Boss noch viel Schaden zuzufügen. Nichts (oder zumindest wenig) ist schlimmer, als einen Boss-Schild zu zerstören und dem Boss danach keinen oder nur wenig Schaden zuzufügen!

Einstellungen

- In den Einstellungen der App könnt ihr wählen, wie viele Effekt-Erinnerungen ihr erhalten möchtet. Ihr könnt Erinnerungen zu allen Karteneffekten erhalten, nur zu den wichtigsten oder gar keine. Wir empfehlen, dass ihr eure ersten Bosskämpfe mit allen Erinnerungen angeschaltet spielt.
- Wenn ihr einen Schutz spielt, während nur noch 1 Held von einer Boss-Attacke bedroht wird, fragt die App euch dennoch, welchen Helden ihr beschützen möchtet. In den Einstellungen (unter „Komfort“) könnt ihr einstellen, dass die App solche offensichtlichen Entscheidungen automatisch ausführt.

Strategie für eure Helden

- Nach jedem Bosskampf erhaltet ihr Belohnungskarten, die stärker sind als viele der Karten, mit denen ihr die Kampagne begonnen habt. Außerdem dürft ihr alte, schwächere Karten aus eurem Deck entfernen (es muss aber aus mindestens 20 Karten bestehen). Das solltet ihr unbedingt tun, denn schwache Karten wollt ihr vermutlich ohnehin nicht spielen. Zusätzlich könnt ihr in einem Deck mit 20 Karten eure mächtigsten Karten häufiger spielen als in einem Deck mit 25 oder mehr Karten.
- In *Phase 6: Abwurfphase* dürft ihr Handkarten eurer Wahl abwerfen. Nutzt dies, um schwächere Karten abzuwerfen. Viele Decks haben besonders starke Karten. Je mehr Karten ihr abwerft, desto schneller gelangt ihr wieder an diese besonders starken Karten.
- Oft kann es sinnvoll sein, mit eurer ersten Aktion den Rucksack zu nutzen. Dadurch eröffnet ihr euch neue Möglichkeiten, um euren Zug zu gestalten. Sonst kann es manchmal vorkommen, dass ihr keine sinnvolle Karte mehr für eure letzte Aktion auf der Hand habt.
- Nutzt eure Heiltränke frühzeitig! Diese sind schon dann sinnvoll eingesetzt, wenn einem Helden 8 Lebenspunkte fehlen, selbst wenn dieser Held eigentlich noch viele Lebenspunkte hat.
- Lähmungsmarken sind besonders fiese Statusmarken, da sie euch weniger Karten ziehen lassen und ihr so weniger Möglichkeiten in eurem Zug habt. Es ist fast immer gut, Lähmungsmarken zuerst zu entfernen.

Die neue Kampagne: Dschungelfieber

In der Dschungelfieber-Kampagne werdet ihr 5 mächtigen neuen Bossen begegnen. Bei diesen Bossen ist es besonders wichtig, dass ihr gemeinsam die Fähigkeiten der Bosse herausfindet und diskutiert, wie ihr dagegen vorgehen wollt. Wir empfehlen euch, diese Kampagne erst dann zu spielen, wenn ihr die Grundspiel-Kampagne beendet habt.

Boss 1: Monstrosia

Genährt durch unterirdische magische Quellen des Dschungels, mutierte diese Pflanze zu einem gefährlichen Monstrum. Sie wacht über die Ruinen des Tempels, wo die Schätze verborgen sind, die ihr sucht. Gebt acht! Sobald ihre Blüten sich öffnen, wendet sich der Kampf gegen euch. Und lasst euch niemals von ihr umarmen!

Beutekarten

Schon vor dem Kampf gegen Monstrosia erhaltet ihr eure ersten Beutekarten. Wählt aus allen -Beutekarten jeweils 1 Karte aus und fügt sie eurem Deck hinzu. Allerdings dürft ihr vor dem ersten Bosskampf (ausnahmsweise) **noch keine Karten** aus eurem Deck **entfernen**!

Rankenplättchen und Machete



Mischt die **20 Rankenplättchen** und bildet einen verdeckten Vorrat. Legt diesen Vorrat griffbereit in der Mitte der Spielfläche aus.

Legt den boss-spezifischen Gegenstand **Machete** nur für diesen Bosskampf zu den übrigen Gegenständen.

Im Kampf gegen Monstrosia werdet ihr regelmäßig aufgefordert, 1 oder mehrere Rankenplättchen zu nehmen. Zieht in diesem Fall vom verdeckten Vorrat die angegebene Menge Rankenplättchen, deckt sie auf und legt sie auf eure Klassenkarte.

In *Phase 5: Statusphase* verliert ihr **für jedes eigene Rankenplättchen je 2 Lebenspunkte** (egal welche Zahl auf dem Rankenplättchen steht).

Rankenplättchen sind **keine** Statusmarken! Möchtest du **Rankenplättchen** entfernen, musst du **als Aktion die Machete scannen**. Sie gibt dir eine zusätzliche Aktion. Spielst du mit dieser zusätzlichen Aktion einen Angriff oder eine Verstärkung, fügen diese dem Boss keinen Schaden zu. Stattdessen darfst du mit ihnen 1 oder mehrere Rankenplättchen **von einem Helden deiner Wahl** entfernen, deren aufgedruckter Wert in Summe kleiner oder gleich der Höhe deines Angriffs oder deiner Verstärkung ist. Die App erinnert dich daran, in welcher Höhe du Rankenplättchen entfernen darfst.

Legt entfernte Rankenplättchen auf einen offenen Ablagestapel für Rankenplättchen. Ist euer Vorrat an Rankenplättchen erschöpft, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Vorrat.

Gegenstände

In diesem Bosskampf dürft ihr folgende Gegenstände verwenden: Rucksack, Heiltränke, Glücksbringer sowie den boss-spezifischen Gegenstand Machete.

Statusmarken

Der Boss verwendet diese Statusmarken, die ihr bereits aus dem Grundspiel kennt. Legt erhaltene Statusmarken auf eure Heldenkarte. Sie können durch den Einsatz der Medizintasche (ab dem nächsten Boss) und durch die Effekte vieler Karten entfernt werden. Der Vorrat an Statusmarken ist nicht begrenzt. Gehen euch die Statusmarken aus, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Giftmarken



Für jede Giftmarke verlierst du in *Phase 5: Statusphase* 1 Lebenspunkt. Du behältst Giftmarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Panikmarken



Hast du 1 oder mehr Panikmarken, darfst du Handkarten nur noch zufällig spielen. Möchtest du eine Handkarte spielen, mische deine Handkarten und ziehe zufällig 1 davon, die du spielst. Lege nach dem Spielen einer zufälligen Handkarte genau 1 deiner Panikmarken ab.

Lähmungsmarken



Für jede Lähmungsmarke reduziert sich dein Handkartenlimit um 1. In *Phase 6: Abwurfphase* musst du Handkarten abwerfen, um dein Handkartenlimit einzuhalten. In *Phase 7: Nachziehphase* ziehst du bis zu deinem Handkartenlimit Karten nach. Du behältst Lähmungsmarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Boss 2: Crabantula

Halb Spinne, halb Krabbe vereint dieses riesenhafte Wesen die Vorzüge beider Gattungen in sich. Harter Panzer, giftiger Kern. Fallt nicht auf ihre Freundlichkeit herein! Sie geizt nicht mit ihren Netzen, zumindest bis ihr reglos seid. Ihre Spinnlinge erledigen dann den Rest. Achtet gut auf eure Schritte in der Dunkelheit und nehmt besser eine Fackel mit!

Beutekarten

Im Kampf gegen Crabantula dürft ihr die Beutekarten bis einschließlich Sternstufe (3) verwenden. Wählt jeweils 1 (2)-Beutekarte und 1 (3)-Beutekarte und fügt sie eurem Deck hinzu.

Ab sofort dürft ihr vor jedem Bosskampf Karten aus eurem Deck entfernen. Euer Deck muss jedoch aus mindestens 20 Karten bestehen.

Erfahrene Helden

Eure Helden haben Erfahrung gesammelt und sind stärker geworden. Von nun an besitzt jeder Held eine einzigartige Heldenfähigkeit. Ersetzt eure Heldenkarten durch die erfahrenen Heldenkarten mit Sternstufe (3). Spielt ihr Goblin oder Dryade, findet ihr auf Seite 8 eine Erklärung eurer Heldenfähigkeiten.

Fackel



Legt den boss-spezifischen Gegenstand **Fackel** nur für diesen Bosskampf zu den übrigen Gegenständen. Ihr könnt die Fackel als Aktion scannen, um die Dunkelheit und Spinnlinge zu vertreiben. Was genau das bedeutet, müsst ihr im Bosskampf selbst herausfinden ...

Spinnlinge



Legt **alle Spinnlinge** als Vorrat griffbereit in der Mitte der Spielfläche aus. Die App wird euch mitteilen, wann ihr Spinnlinge erhaltet und welche (negativen) Auswirkungen dies hat. Legt erhaltene Spinnlinge auf eure Klassenkarte. Der Vorrat an Spinnlingen ist nicht begrenzt. Gehen euch die Spinnlinge aus, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Spinnlinge sind **keine** Statusmarken und können **nur durch den Einsatz der Fackel entfernt** werden.

Netze



Legt nur für diesen Bosskampf die **5 Netze** in der Nähe eures Geräts bereit.

Gegenstände

In diesem Bosskampf dürft ihr folgende Gegenstände verwenden: Rucksack, Heiltränke, Glücksbringer, Medizintasche, Trinkschlauch sowie den boss-spezifischen Gegenstand Fackel.

Flüche



Im Boss-Informationsfenster der App könnt ihr stets sehen, ob der jeweilige Boss Flüche gegen euch verwenden wird. Mischt in diesem Fall alle Fluchkarten. Bildet einen verdeckten Fluchstapel und legt diesen griffbereit in die Nähe eures Geräts. Lasst daneben Platz für einen **Fluch-Ablagestapel**.

Wann immer ihr einen **Fluch erhaltet**, zieht **1 Karte vom Fluchstapel** und legt sie **verdeckt neben eure Heldenkarte**, ohne sie euch anzusehen!

Deckt zu Beginn der nächsten **Phase 3: Aktionsphase** alle erhaltenen Fluchkarten auf. Diese Flüche sind nun **aktiv**. Handelt ihre Effekte ab.

Die meisten Flüche legt ihr am Ende der Aktionsphase auf den Fluch-Ablagestapel. **Sofortige Flüche** handelt ihr sofort ab und legt sie dann auf den Fluch-Ablagestapel. **Permanente Flüche** bleiben bis zum Ende des Kampfes vor euch liegen.

Ist der Fluchstapel leer, mischt den Fluch-Ablagestapel und bildet einen neuen Fluchstapel.

Flüche sind **keine** Statusmarken! Ihr könnt aktive Flüche allerdings mit der (1)-Beutekarte **Fluchbrecher** aus dem Grundspiel entfernen.

Boss 3: Magosaurus Hex

Eigentlich sind diese Riesenechsen extrem dumm. Diese hier hatte das Glück, auf dem Boden einer alten Kultstätte geschlüpft zu sein, wodurch sie magische Fähigkeiten erlangt hat. Einheimische verehren sie deshalb als Gottheit und bringen ihr Opfer dar. Wollt ihr euch dafür freiwillig melden?

Beutekarten

Im Kampf gegen Magosaurus Hex dürft ihr die Beutekarten bis einschließlich Sternstufe 5 verwenden. Wählt jeweils 1 4-Beutekarte und 1 5-Beutekarte und fügt sie eurem Deck hinzu.

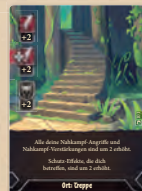
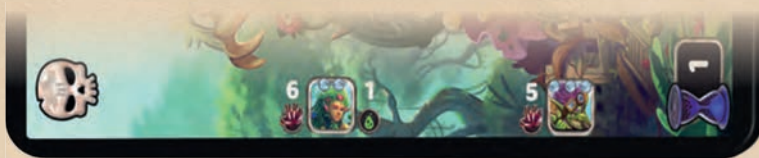
Widerstandsfähige Helden

Eure Helden sind widerstandsfähiger geworden und haben ab sofort mehr Lebenspunkte! Ersetzt eure Heldenkarten durch die Heldenkarten mit Sternstufe 5.

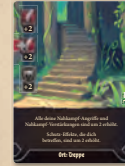
Orte

Im Kampf gegen Magosaurus Hex könnt ihr euch an verschiedene Orte begeben, indem ihr die entsprechende Ortskarte als Aktion scannt. Jeder Ort hat bestimmte Vor- und Nachteile.

Legt jeweils die 3 Ortskarten, die ihr erhalten habt, rechts neben eure Klassenkarte. Die 3 Ortskarten sind **nicht Teil eurer Handkarten** und werden niemals auf euren Ablagestapel gelegt oder in euren Nachziehstapel gemischt. Ihr könnt **als Aktion eine Ortskarte scannen**, um euch an diesen Ort zu begeben. Legt die Ortskarte in diesem Fall direkt neben euer Heldenporträt der App, um anzuzeigen, dass ihr euch an diesem Ort befindet. Die erste Ortskarte, die ein Held in einer Runde scannt, erhält 1 Blitz. Ihr könnt somit **1-mal pro Runde „kostenlos“ den Ort wechseln**.



Ort: Treppe



An der **Treppe** kannst du den Boss besonders gut im Nahkampf angreifen. Der Wert aller deiner Nahkampf-Angriffe und -Verstärkungen ist um 2 erhöht.

Schutz-Effekte, die dich betreffen, sind ebenfalls um 2 erhöht.

An der Treppe bist du jedoch Magosaurus Hex' Fähigkeiten hoffnungslos ausgeliefert. Begib dich am besten rechtzeitig an einen sichereren Ort.

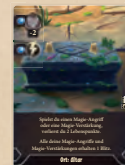
Ort: Empore



Auf der **Empore** kannst du den Boss besonders zielsicher im Fernkampf angreifen. Der Wert aller deiner Fernkampf-Angriffe und -Verstärkungen ist um 2 erhöht.

Auf der Empore kannst du Magosaurus Hex jedoch nicht so gut im Nahkampf erreichen. Der Wert aller deiner Nahkampf-Angriffe und -Verstärkungen ist um 1 reduziert.

Ort: Altar



Der **Altar** entzieht dir deine Lebenskraft. Für jeden gespielten Magie-Angriff und jede gespielte Magie-Verstärkung verlierst du je 2 Lebenspunkte.

Dafür wird am Altar dein magisches Potenzial verstärkt. Alle Magie-Angriffe und -Verstärkungen, die du an diesem Ort spielst, erhalten 1 Blitz.

Gegenstände

In diesem Bosskampf dürft ihr folgende Gegenstände verwenden: Rucksack, Heiltränke, Glücksbringer, Medizintasche, Trinkschlauch.

Feuermarken



Lege erhaltene Feuermarken auf deine Heldenkarte. Der Vorrat an Feuermarken ist nicht begrenzt. Gehen euch die Feuermarken aus, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Du behältst Feuermarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Für jede Feuermarke musst du in *Phase 5: Statusphase* nacheinander je 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen und entscheiden, ob du diese Karte für den restlichen Bosskampf entfernst **ODER**, ob du sie auf deinen Ablagestapel legst und 2 Lebenspunkte verlierst.

Feuermarken sind Statusmarken. Du darfst sie durch Effekte (z.B. die Medizintasche) entfernen.

Boss 4: Waldmampfer

Die gierige Dunkel-Gnomin Güldi hat nach jahrelanger Suche einen uralten Gaiabaum aufgespürt und plant, ihn mit ihrem gigantischen Säge-Roboter namens Waldmampfer zu fällen. Dem Holz werden magische Kräfte zugeschrieben und es wird in Gold aufgewogen. Das wäre Güldis größter Coup. Werdet ihr den Gaiabaum retten können oder werdet ihr selbst zu Kleinholz verarbeitet?

Beutekarten

Im Kampf gegen den Waldmampfer dürft ihr die Beutekarten bis einschließlich Sternenstufe verwenden. Wählt jeweils 1 -Beutekarte und 1 -Beutekarte und fügt sie eurem Deck hinzu.

Erfahrene Klassen

Eure Klassen haben Erfahrung gesammelt und sind stärker geworden. Von nun an besitzt jede Klasse eine einzigartige Klassenfähigkeit. Ersetzt eure Klassenkarten durch die erfahrenen Klassenkarten mit Sternenstufe . Spielt ihr Schmane oder Paladin, findet ihr auf Seite 8 eine Erklärung eurer Klassenfähigkeiten.

Schrottkugeln



Legt nur für diesen Bosskampf die **Schrottkugeln** in der Nähe eures Geräts bereit.

Fadenkreuz



Legt nur für diesen Bosskampf das **Fadenkreuz** in der Nähe eures Geräts bereit.

Gegenstände

In diesem Bosskampf dürft ihr folgende Gegenstände verwenden: Rucksack, Heiltränke, Glücksbringer, Medizintasche, Trinkschlauch.

Boss 5: Lavaphönix

Alle 1000 Jahre erwacht dieses Wesen von unglaublicher Macht aus dem Lavaschlund der Vulkaninsel und droht die Welt mit seinem Feuer zu vernichten. Ihr müsst all eure Kampferfahrung und erbeutete Ausrüstung aufbieten, um diese Apokalypse abzuwenden. Werdet ihr ihn zurück in ein Häufchen Asche verwandeln können oder verwandelt er eure Welt zu Staub?

Beutekarten

Im Kampf gegen den Lavaphönix dürft ihr die Beutekarten bis einschließlich Sternenstufe verwenden. Wählt jeweils 1 -Beutekarte und 1 -Beutekarte und fügt sie eurem Deck hinzu.

Widerstandsfähige Klassen

Eure Klassen sind widerstandsfähiger geworden und haben ab sofort mehr Lebenspunkte! Ersetzt eure Klassenkarte durch die Klassenkarte mit Sternenstufe .

Gegenstände

In diesem Bosskampf dürft ihr folgende Gegenstände verwenden: Rucksack, Heiltränke, Glücksbringer, Medizintasche, Trinkschlauch.

Ende der Reise?

Ihr habt es geschafft, die Bosse des Dschungels und zuletzt auch den mächtigen Lavaphönix zu bezwingen. Damit konntet ihr den Weltuntergang noch einmal um 1000 Jahre aufschieben – Glückwunsch!

Doch ist das nun das Ende eures Abenteuers? Wahrscheinlich nicht, denn neue Gefahren lauern überall – und es wird bestimmt nicht lange dauern, bis ihr neuen Hindernissen und Bossen über den Weg lauft. Schaut also regelmäßig auf unserer Webseite oder in der App vorbei, um über Neuigkeiten informiert zu werden. Versucht euch doch bis dahin an einem höheren Schwierigkeitsgrad oder den Elite-Bossen. Stellt euch neue Kombinationen von Helden und Klassen zusammen und los geht's!

Impressum

Spieldesign: Michael Palm und Lukas Zach

Illustrationen: Bartłomiej Kordowski und Gina Vörde

„Boss Fighters QR“-Logo: KRASS KOLLEKTIV

App-Entwicklung: Brave Squire GmbH (Florian Feith)

Boss-Audio: GCRadix (Tiago Ring Inácio)

Grafikdesign: Jens Wiese

Realisation: Sebastian Hein, Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielern und Testspielerinnen für ihr wertvolles Feedback. Insbesondere André, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Esra, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Michi und seine Jungs, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Sabrina, Silas, Simon, Stivie, Thilini, Tobias, Udo und Vanessa.

Ein besonderer Dank geht an Sebastian, der den Bossen nochmal ein ordentliches Level-Up verpasst hat, an Florian, der die App im Alleingang programmiert hat und nicht zuletzt an die vielen Pegasus-Supporter, die in ihren Gruppen fleißig getestet haben.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Holt euch die Spielmatten zum Spiel!



Elite-Bosse

Wenn ihr alle Bosse des Grundspiels besiegt habt, könnt ihr mit euren mächtigen Sternstufe **10**-Helden gegen die Elite-Bosse kämpfen. Elite-Bosse sind unglaublich starke Varianten von Bossen, die ihr bereits besiegt habt. Seid ihr mutig genug, euch dieser Herausforderung zu stellen? Die Elite-Bosse könnt ihr erneut in allen 4 Schwierigkeitsgraden spielen.



Wichtige Regeln

Übersicht Statusmarken

Erhaltet ihr eine Statusmarke, legt sie auf eure Heldenkarte. Sie können durch den Einsatz der Medizintasche und durch die Effekte vieler Karten entfernt werden. Der Vorrat an Statusmarken ist nicht begrenzt. Gehen euch die Statusmarken aus, verwendet einen geeigneten Ersatz. Es gibt folgende Statusmarken:

Giftmarken

Für jede Giftmarke verlierst du in *Phase 5: Statusphase* 1 Lebenspunkt. Du behältst Giftmarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Panikmarken

Hast du 1 oder mehr Panikmarken, darfst du Handkarten nur noch zufällig spielen. Möchtest du eine Handkarte spielen, mische deine Handkarten und ziehe zufällig 1 davon, die du spielst. Lege nach dem Spielen einer zufälligen Handkarte genau 1 deiner Panikmarken ab.

Lähmungsmarken

Für jede Lähmungsmarke reduziert sich dein Handkartenlimit um 1. In *Phase 6: Abwurfphase* musst du Handkarten abwerfen, um dein Handkartenlimit einzuhalten. In *Phase 7: Nachziehphase* ziehst du bis zu deinem Handkartenlimit Karten nach. Du behältst Lähmungsmarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Feuermarken

Für jede Feuermarke musst du in *Phase 5: Statusphase* nacheinander je 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen und entscheiden, ob du diese Karte für den restlichen Bosskampf entfernst **ODER**, ob du sie auf deinen Ablagestapel legst und 2 Lebenspunkte verlierst. Du behältst Feuermarken bis zum Ende des Kampfes, außer sie werden aktiv entfernt.

Beutekarten

- Mit jeder Sternstufe dürft ihr eurem Deck genau 1 Beutekarte dieser Sternstufe hinzufügen. Wenn ihr also auf Sternstufe  seid, dürft ihr eurem Deck 1 , 1 - und 1 -Beutekarte hinzufügen.
- Ihr dürft vor jedem Bosskampf eure Beutekarten neu auswählen, um euch perfekt auf den bevorstehenden Bosskampf vorzubereiten.
- Ihr dürft vor jedem Bosskampf Karten aus eurem Deck entfernen. Ihr müsst einen Bosskampf jedoch immer mit mindestens 20 Karten in eurem Deck beginnen.

Flüche



Mischt zu Beginn jedes Bosskampfes alle Fluchkarten und bildet einen verdeckten Fluchstapel. Wann immer ihr einen Fluch erhaltet, zieht 1 Karte vom Fluchstapel und legt sie verdeckt neben eure Heldenkarte, ohne sie euch anzusehen.

Deckt alle erhaltene Flüche zu Beginn von *Phase 3: Aktionsphase* auf und handelt ihre Effekte ab. Diese Flüche sind nun aktiv.

Die meisten Flüche legt ihr am Ende der Aktionsphase auf den Fluch-Ablagestapel. Sofortflüche handelt ihr sofort ab und legt sie dann auf den Fluch-Ablagestapel. Permanente Flüche bleiben bis zum Ende des Bosskampfes vor euch liegen.

Ihr könnt aktive Flüche mit der -Beutekarte *Fluchbrecher* entfernen. Flüche sind keine Statusmarken!

Oft vergessen

- Verstärkungen sind keine Angriffe! Ein Karteneffekt, der sich auf Angriffe bezieht, wird nicht mit Verstärkungen funktionieren (und andersherum).
- Legt gespielte Karten zunächst in eure Auslage, NICHT sofort auf euren Ablagestapel. Erst in *Phase 6: Abwurfphase* legt ihr alle gespielten Karten auf euren Ablagestapel (zusammen mit Handkarten eurer Wahl). Dadurch ist es nicht möglich, dass ihr eine Karte in einer Runde mehrfach spielt.
- Ist euer Nachziehstapel leer, mischt sofort euren Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel. Karten, die zu diesem Zeitpunkt in eurer Auslage liegen, werden nicht in den Nachziehstapel gemischt.
- Ein Bosskampf besteht aus mehreren Runden. In jeder Runde darf jeder Held 3 Züge ausführen. Jeder Zug besteht aus 1 oder mehreren Aktionen.
- Eure Lebenspunkte dürfen niemals euren Startwert übersteigen!
- Dürft ihr euch eine Anzahl Karten von eurem Nachziehstapel anschauen und euer Nachziehstapel besteht aus zu wenig Karten, mischt zuvor euren Ablagestapel und legt ihn unter den vorhandenen Nachziehstapel. Schaut euch dann die erlaubte Anzahl an Karten an.
- Ist das Ziel einer Bossfähigkeit nicht eindeutig (weil z. B. mehrere Helden gleich viele Lebenspunkte besitzen), dürft ihr entscheiden, welchen dieser Helden die Bossfähigkeit betrifft. Spricht die Bossfähigkeit von 1 einzelnen Helden, betrifft sie auch nur 1 Helden – niemals mehrere.