

# Anthem

Autor: Lero

Deutsche Regelübersetzung und Bearbeitung: Smiling Monster Games / Stefan Zlatintsis

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer etwa 30 Minuten

## Spielziel

Die Spieler versuchen das Land vom bösen Drachen zu befreien, der die Menschen seit Urzeiten im Griff seiner grausamen Klauen gefangen hält. Dazu legen die Spieler Karten aus, die die Stationen ihres Abenteuers erzählen. Wer sein Abenteuer als Erster erfolgreich besteht, gewinnt - seine Geschichte wird zur Legende.

## Spielmaterial

44 Spielkarten – je 4 Kartensätze bestehend aus 10 Karten mit den Werten 0 bis 9 sowie 1 Karte *Dead*.

### **Allgemeiner Aufbau der Spielkarten**

Oben auf den Spielkarten sind der Wert der Karte sowie ihr Name abgebildet. Im Spiel wird nur der Kartenwert benötigt. Der Name der Karte sowie die Abbildung dienen zur Untermalung der Abenteuergeschichte, die die Spieler durch ihre ausgelegten Karten erzählen.

Die Karte *Dead* hat keinen Zahlenwert. Diese Karte stellt den unglücklichen Ausgang des Abenteuers dar – der Held wird vom Drachen besiegt.

## Spielvorbereitung

Pro Spieler wird ein Kartensatz benötigt. Bei weniger als 4 Spielern werden nicht benötigte Kartensätze zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler erhält je eine Karte „0. Start“ und „9. End“ und legt sie wie in der Abbildung gezeigt offen vor sich ab, so dass zwischen der Karte „0. Start“ und der Karte „9. End“ Platz für 6 weitere Karten bleibt.

0. Start	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	9. End
----------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------

Die Karten „0. Start“ und „9. End“ markieren Anfang und Ende der Geschichte. In die zu Spielbeginn noch leeren Platzhalter zwischen diesen beiden Karten legen die Spieler während des Spiels Karten aus, um ihr Abenteuer zu komplettieren.

Die Karten „*Dead*“ werden zunächst beiseite gelegt. Die restlichen Karten werden gründlich gemischt und jeder Spieler erhält davon 8 Karten sowie 1 Karte „*Dead*“, die sie zusammen mit den 8 anderen Karten mischen und dann auf die Hand nehmen.

Per Zufall wird ein Startspieler bestimmt. Dann beginnt das Spiel.

## Spielverlauf

Das Spiel verläuft, beginnend beim Startspieler, im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, zieht zuerst zufällig eine Handkarte vom Spieler zu seiner Rechten und schaut sich die Karte an. Die gezogene Karte legt er dann entweder aus oder nimmt sie auf die Hand. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat der Spieler dann eine komplette Auslage mit 8 Karten und außerdem keine Karte „Dead“ auf der Hand, gewinnt er.

*Gebt dem tapferen Recken die Ehre, die ihm gebührt und erzählt die Geschichte von seinem Kampf gegen den Drachen weiter!*

### Karte auslegen

Beim Ausspielen von Karten müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

- Die Werte der Karten in der Auslage müssen von links nach rechts ansteigen und es dürfen keine Werte doppelt vorkommen.
- Es muss ein freier Platz für die Karte vorhanden sein. Sollten zwei benachbarte Plätze belegt sein und die gerade gezogene Karte vom Wert her zwischen diese Karten passen, dann darf sie nicht gelegt werden – einmal ausgelegte Karten dürfen später im Spiel nicht an einen anderen Platz in der Auslage bewegt werden. *Sollte beispielsweise direkt rechts von der Karte „3. Mission“ die Karte „5. Sword“ liegen, dann kann die Karte „4. Rescue“ im späteren Verlauf des Spiels nicht mehr ausgelegt werden.*

### Karte auf die Hand nehmen

In den folgenden Fällen darf die gezogene Karte nicht ausgespielt werden, sondern muss auf die Hand genommen werden:

- Die gezogene Karte ist die „Dead“-Karte.
- Der Wert der Karte, die gezogen wurde, ist bereits in der Auslage vorhanden.
- Für die gezogene Karte gibt es keinen freien Platz in der Auslage.

Außerdem darf sich der Spieler entscheiden, die gezogene Karte auf die Hand zu nehmen, obwohl er sie ausspielen könnte.

## Zusätzliche Siegbedingung – der Drache gewinnt!

Zusätzlich zum erfolgreichen Bestehen des Abenteurers können die Spieler festlegen, dass auch der Drache gewinnen kann. Sollte ein Spieler alle im Spiel befindlichen „Dead“-Karten auf der Hand halten, gewinnt er.