

HERO STORY

EIN SPIEL VON
JAMEY STEGMAIER
UND PETE WISSINGER
ILLUSTRIERT VON
CLÉMENTINE CAMPARDOU

1-5 PERSONEN • 45 MINUTEN • ALTER 14+

Sammle deine inneren Superkräfte und setze sie nach und nach frei. Enthülle deine Hintergrundgeschichte, verwende Gadgets und hole dir Hilfe von Verbündeten. Grolle deinen Erzfeinden und entfessele deine ultimative Fähigkeit. Kombiniere Köpfchen, Liebe, Schnelligkeit und Stärke und schreibe deine eigene heldenhafte Geschichte!

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Hero Story ist ein Stichspiel über 5 Runden. Zu Beginn jeder Runde fügst du eine Storykarte zu deinem Tableau hinzu. Sie stellt einen weitere Schritt in deiner Entwicklung dar. Lade deine Karten auf und nutze sie, um Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Wer am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

MATERIAL

5 persönliche Tableaus



18 Ereigniskarten



64 Storykarten



52 Spielkarten
(in 4 Farben mit
je 13 Karten)



10 Identitätskarten/Spielhilfen



5 Gesinnungs-/SP-Anzeiger



36 Ausdauermarker



1 Kartenmarker



Das Material und die besonderen Regeln für das Solospiel findest du im separaten Solo-Regelbuch.

FEUERLAND

SOLOMODUS: Spielst du das Spiel allein, dann überspringe diesen Aufbau. Nutze stattdessen den Aufbau auf Seite 2 in der Regel für den Solomodus.



AUFBAU ZU BEGINN DES SPIELS

ALLGEMEIN

- Legt die Ausdauermarker als allgemeinen Vorrat in Reichweite.
- Mischt die Storykarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den allgemeinen Vorrat.
- Mischt die Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Storykarten.

Wenn wir in diesem Spiel von „Auszehr“ sprechen, sind immer Ausdauermarker gemeint.

PERSÖNLICH

- A** Nimm dir 1 zufälliges Tableau.
- B** Nimm dir 1 Gesinnungs-/SP-Anzeiger. Lege ihn mit einer beliebigen Seite nach oben neben dein Tableau. Stelle die Anzeige für die Siegpunkte (SP) auf 0.
- C** Nimm dir 1 Ausdauermarker und lege ihn in den Ausdauervorrat auf deinem Tableau.
- D** Nimm 2 zufällige Identitätskarten. Sieh sie dir geheim an und lege sie dann verdeckt (mit der Spielhilfe-Seite nach oben) auf das Feld von Runde 5. Du darfst dir ihre Identitäts-Seite jederzeit ansehen. Legt die restlichen Identitätskarten in die Schachtel.
- E** Wer zuletzt einen Film mit einem Superhelden/einer Superheldin gesehen hat, nimmt sich den Kartenmarker. (Oder verleiht den Kartenmarker zufällig.)

SOLOMODUS: Lies hier weiter.

SPIELABLAUF - ÜBERSICHT

Hero Story ist ein Stichspiel mit Bedienzwang, in dem

♥ (Liebe) Trumpf ist (siehe *Die Stichregeln* auf S. 7 für mehr

Informationen). Das Spiel wird über 5 Runden mit jeweils 8 Stichen gespielt. Jede Runde wird im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt immer die Person links vom Kartenmarker.

Zu Beginn jeder Runde nutzt du Ausdauer, um die Storykarten auf deinem Tableau aufzuladen. Meist hast du zuvor eine neue Storykarte auf dein Tableau gelegt.

Dann wählst du deine Gesinnung für diese Runde. Mit einer guten Gesinnung möchtest du möglichst viele Stiche gewinnen, mit einer bösen Gesinnung alle Stiche verlieren.

In Runde 3 gibt es eine überraschende Wendung in Form einer zufälligen Ereigniskarte.

In Runde 5 enthüllst du deine Superidentität.

Nach der 5. Runde habt ihr alle eure eigene Geschichte geschrieben.

Sie besteht aus eurer Persönlichkeit, 4 Storykarten und 1 Superidentität.

Jeder Stich entspricht einer Krisensituation. Wer den Stich gewinnt, hat die heldenhafteste Tat vollbracht und den Tag gerettet!



ZUSAMMENBAU DER GE SINNUNGS-/SP-ANZEIGER

- Lege 1 gute Maske (rot-blau) mit der lila Rückseite nach oben vor dich. Achte darauf, dass der schwarze Pfeil nach oben zeigt.
- Nimm dir 1 linkes und 1 rechtes Rad. Lege die Räder mit der lila Seite nach oben entsprechend ihrer Beschriftung nach links oder rechts auf die gute Maske, sodass ihre Mitte jeweils mit der runden Stanzung der Maske überlappt.
- Lege die böse Maske (lila-grün) mit der bunten Seite nach oben passend darauf.
- Klemme die beiden Räder mit Hilfe der Steckteile zwischen die Masken.

Nach dem Zusammenbau zeigt dein Gesinnungs-/SP-Anzeiger auf beiden Seiten die gleiche SP-Zahl.



SPIELABLAUF

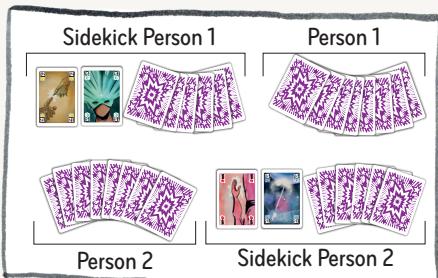
SOLOMODUS: Spielst du das Spiel allein, dann überspringe diese Rundenvorbereitung. Nutze stattdessen die Rundenvorbereitung auf Seite 4 in der Regel für den Solomodus.

VORBEREITUNG EINER RUNDE

(Abbildung auf der rechten Seite)

1. KARTEN GEBEN: Hast du den Kartenmarker, dann nimm alle 52 Spielkarten und mische sie zu einem verdeckten Stapel. Teile dann an alle je 8 Karten verdeckt aus. Dies sind eure Handkarten. Du darfst nur deine eigenen Karten ansehen. Lege die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.

- SPIEL ZU ZWEI:** Rechts neben euch „sitzt“ jeweils euer persönlicher „Sidekick“. Ein Sidekick gilt nicht als teilnehmende Person, spielt aber eine Karte in jeden Stich. Gib auch jedem Sidekick 8 verdeckte Karten. Nachdem du die restlichen Karten bereitlegt hast, decke von jedem Sidekick je 2 Karten auf.



2.EREIGNIS AUFDECKEN: In Runde 3 (und nur dann) deckt ihr 1 Ereigniskarte auf. Zeigt die Karte „Beim Ausführen“, dann führt diesen Teil des Ereignisses sofort aus. Andere Teile gelten erst während der Runde. Diese müsst ihr dann in der entsprechenden Situation beachten.

3. STORY-/IDENTITÄTSKARTEN LEGEN:

- RUNDE 1-4:** Nehmt euch jeweils 1 Ausdauer aus dem allgemeinen Vorrat und zieht je 3 Storykarten vom Stapel. Wähle 1 Storykarte davon und lege sie offen auf das Feld der aktuellen Runde auf deinem Tableau. Wirf die anderen beiden ab.
(Den Aufbau einer Storykarte findet ihr auf der rechten Seite.)

- RUNDE 5:** Beginnend bei der Person links vom Kartenmarker und dann im Uhrzeigersinn wählt ihr 1 eurer beiden Identitätskarten (bisher als Spielhilfen genutzt). Legt die gewählte Karte offen auf das Feld von Runde 5 auf deinem Tableau und erhalte ihre Belohnung. Lege die andere Karte ab.

4. FÄHIGKEITEN AUFLÄDEN: Verteilt eure Ausdauermarker in beliebiger Reihenfolge auf die Fähigkeiten auf eurem Tableau, um sie aufzuladen. Bis auf wenige Ausnahmen (🔇) könnt ihr dies gleichzeitig tun.

Beachtet beim Aufladen folgende Regeln:

- Jede Storykarte zeigt ihre benötigte Ausdauer in der linken oberen Ecke. Die meisten Karten zeigen nur 1 Ladung, für die du aber ggf. mehr als 1 Ausdauer benötigst (z.B. bedeutet **2**, dass du 2 Ausdauer benötigst). Zeigt eine Fähigkeit 2 Ladungen, darfst du entscheiden, wie viele du davon auflädst.
- Ladungen mit **🔇** hängen von anderen ab oder betreffen (auch) andere. Ladet sie vor anderen Fähigkeiten und in Spielreihenfolge auf (beginnt links vom Kartenmarker).
- Ladungen mit **✖** sind immer an eine „Entfernen“-Fähigkeit gebunden. Um sie zu nutzen, musst du die Ausdauer entfernen (siehe *Fähigkeitsarten* auf S. 6).
- Dein Tableau zeigt links oben deine Persönlichkeit, ihre Fähigkeit und deren benötigte Ausdauer. Du kannst sie wie Storykarten aufladen und nutzen.
- Hast du mehr Ausdauer, als du einsetzen kannst, bleibt sie für künftige Runden in deinem Ausdauervorrat. Du darfst sie in dieser Runde nicht mehr einsetzen.

5. GESINNUNG ENTHÜLLEN: Dreht alle gleichzeitig euren Gesinnungs-/SP-Anzeiger mit der Seite nach oben (gut oder böse), die ihr in dieser Runde nutzen möchtet.

-  **GUT:** Versuche so viele Stiche wie möglich zu gewinnen (Heldenataten zu vollbringen). Am Ende der Runde erhältst du 1 SP pro Stich, den du gewonnen hast.

AUFBAU EINER STORYKARTE



-  **BÖSE:** Versuche keinen Stich zu gewinnen. Am Ende der Runde erhältst du 4 SP, wenn du 0 Stiche gewonnen hast.

BEACHTE: Die Stiche werden erst am Ende der Runde gezählt. Wenn du z. B. einen Stich gewinnst und ihn mittels einer Fähigkeit an jemand anderen abgibst, dann zählt er nicht als von dir, sondern als von dieser Person gewonnener Stich.

TIPPS FÜR EINE BÖSE GESINNUNG

Die Schwierigkeit einer bösen Gesinnung hängt davon ab, wie viele Personen mitspielen und wie viele davon eine böse Gesinnung haben. Wenn du es mit einer bösen Gesinnung versemmelst und 1 Stich gewinnst, dann kannst du auch ruhig mehr gewinnen. Auch wenn weitere Stiche **dir** keine SP bringen, schnappst du sie so den anderen mit guter Gesinnung weg. Das heißt, weniger SP für die Guten!

VORBEREITUNG EINER RUNDE



ABLAUF EINER RUNDE

In einer Runde spielt ihr 8 Stiche. Wer links vom Kartenmarker sitzt, eröffnet den Stich.

Jeder Stich besteht dabei aus 4 Schritten: 1. Eröffnen, 2. Folgen, 3. Gewinnen, 4. Aufräumen

Die Detailregeln für das Spielen von Stichen und die Sonderregeln für das **SPIEL ZU ZWEIT** findet ihr auf der nächsten Seite unter *Die Stichregeln*. Dort findet ihr die Standardregeln für das Spielen von Stichen in **Hero Story**. Viele Storykarten erlauben euch aber, diese Regeln zu brechen.

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet nach 8 Stichen. Führt dann alle die folgenden Schritte aus. Siegpunkte, die ihr erhalten, addiert ihr zu den Punkten auf eurem SP-Anzeiger und stellt das Ergebnis dort ein.

1. Du darfst aufgeladene „Am Rundenende“-Fähigkeiten nutzen (von deinen Storykarten, deiner Persönlichkeit und, in Runde 5, deiner Superidentität).
2. Am Ende von Runde 3: Hat die Ereigniskarte eine „Am Rundenende“-Fähigkeit, führt sie nun aus. Dann werft die Ereigniskarte ab.
3. Erhalte SP für deine Gesinnung (**gut:** 1 SP pro Stich; **böse:** 4 SP, wenn 0 Stiche). In Runde 3 erhältst du ggf. zusätzliche SP durch eine Sonderwertung auf der Ereigniskarte. Deine Gesinnung wird trotzdem normal gewertet.

- BEACHTE:** Es gibt ein paar Storykarten, die während der Runde deine Gesinnung ändern können. Für diese Wertung zählen immer nur deine Gesinnung und die gewonnenen Stiche, die du am **Ende der Runde** hast.
4. Lege alle Ausdauermarker von deinen Fähigkeiten zurück in deinen Ausdauervorrat.
 5. Gebt den Kartenmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

BEACHTE: All deine Fähigkeiten (außer denen auf deiner Superidentität) haben **nur** einen Effekt, wenn du sie aufgeladen hast.

DIE FÄHIGKEITSARTEN

BEIM AUFDECKEN: Diese Fähigkeiten aktivierst du (sofern vorhanden) beim Aufdecken eines Ereignisses oder deiner Superidentität.

BEIM AUFLADEN: Diese Fähigkeiten aktivierst du, wenn du sie bei der Vorbereitung mit Ausdauer auflädst.

DAUERHAFT: Diese Fähigkeiten gelten die ganze Zeit während der Runde.

AM RUNDENENDE: Diese Fähigkeiten aktivierst du in Schritt 1 am Ende einer Runde.

AM STICHENDE: Diese Fähigkeiten aktivierst du am Ende jedes Stiches.

1./LETZTER STICH: Diese Fähigkeiten gelten nur für den ersten bzw. letzten Stich einer Runde.

IN DEINEM ZUG: Diese Fähigkeiten gelten immer, wenn du an der Reihe bist, eine Karte zu spielen.

IN DEINEM ZUG (BEIM FOLGEN): Diese Fähigkeiten gelten immer, wenn du an der Reihe bist, eine Karte zu spielen, und nicht den Stich eröffnet hast.

ENTFERNE: Diese Fähigkeiten zeigen „Du darfst X Ausdauer entfernen, um ...“ (X ist meist 1 oder 2). Hast du die Fähigkeit während der Rundenvorbereitung aufgeladen, dann darfst du (falls vorhanden) Ausdauer von ihr entfernen, um die Fähigkeit zu aktivieren. Lege die entfernte Ausdauer in deinen Ausdauervorrat zurück.

WENN DU DEN STICH ERÖFFNST: Diese Fähigkeiten gelten immer, wenn du den Stich eröffnest (die 1. Karte spielt).

WENN DU EINEN STICH GEWINNST / VERLIERST: Diese Fähigkeiten aktivierst du jede Mal, wenn du einen Stich gewinnst bzw. verlierst.

DIE STICHREGELN

Spielt in jeder Runde 8 Stiche mit Karten von eurer Hand. Wenn ihr 8 Stiche gespielt habt, fahrt mit dem Ende der Runde fort (siehe links *Ende einer Runde*). Folgt bei jedem Stich diesen Schritten:

- 1. ERÖFFNEN:** Sitzt du links von der Person mit dem Kartenmarker, eröffnest du den Stich. Wähle 1 beliebige Spielkarte von deiner Hand und lege sie offen als führende Karte in die Mitte.

Diese Karte bestimmt die **führende Farbe**:  (Köpfchen),  (Liebe),  (Schnelligkeit) oder  (Stärke).

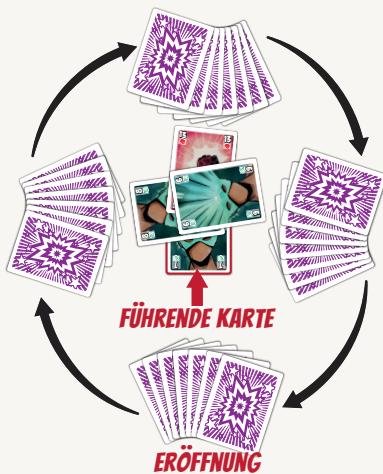
- 2. FOLGEN:** Im Uhrzeigersinn spielt ihr nun je 1 Karte offen in die Mitte, bis so viele Karten in der Mitte liegen, wie Personen mitspielen (im Spiel zu viert also 4 Karten). Es herrscht Bedienzwang. Das heißt, wenn du eine Karte spielen kannst, die der führenden Farbe entspricht, musst du das tun. Hat keine deiner Handkarten die führende Farbe, darfst du eine Karte einer anderen Farbe spielen.

- 3. GEWINNEN:** Habt ihr alle je 1 Karte gespielt, dann ermittelt, wer den Stich gewonnen hat. Normalerweise gewinnt, wer von der führenden Farbe die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat. Allerdings gibt es eine Trumppfarbe: . Karten dieser Farbe sind immer höher als alle Karten der anderen Farben (z. B. ist eine  2 höher als eine  7). Wenn der Stich also -Karten enthält, dann gewinnt den Stich, wer die höchste -Karte gespielt hat – auch wenn  nicht die führende Farbe war.

- 4. AUFRÄUMEN:** Hast du den Stich gewonnen, dann lege ihn als verdeckten Stapel vor dich. Hast du bereits Stiche, lege ihn neben diese. Eröffne dann den nächsten Stich, sofern ihr noch keine 8 Stiche gespielt habt.

SPIEL ZU ZWEIT

Spielt Karten für Stiche wie gewohnt im Uhrzeigersinn. Wenn dein Sidekick am Zug ist, wähle 1 seiner beiden offenen Karten und spiele sie für ihn. Decke danach 1 neue Karte von seiner Hand auf (falls möglich). Wenn dein Sidekick einen Stich gewinnt, lege die Karten beiseite. Sie gelten nicht als von dir gewonnen. Sidekicks haben nie den Kartenmarker oder eröffnen nie einen Stich. Wenn dein Sidekick eröffnen müsste, eröffnest du stattdessen. Sidekicks erhalten nie SP und ihr könnt nicht über Storykarten mit ihnen interagieren. Fähigkeiten betreffen sie nicht (beim Ereignis *Machctransfer* z. B. gebt nur ihr Karten weiter und ignoriert die Sidekicks).



BEISPIEL: Der Stich wird mit der  7 als führender Karte eröffnet. Im Uhrzeigersinn folgen alle dem Bedienzwang mit einer -Karte. Nur Person 3 hat keine -Karte und spielt stattdessen die  13.

Da kein Trumpp () gespielt wurde, gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert in der führenden Farbe ( 8). Die Karte mit dem höchsten Wert ( 13) gewinnt nicht, da sie nicht die führende Farbe bedient und kein Trumpp ist.



BEISPIEL: Die niedrige  2 gewinnt, da  Trumppfarbe und somit höher als die anderen Farben ist.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

WEITERE INFORMATIONEN UND FAQ

- Wenn du Karten **abwerfen** musst, dann tu dies **immer verdeckt**. Das gilt sowohl für Story- als auch für Spielkarten.
- Wenn deine Hand für den Rest der Runde für alle sichtbar ist, lege deine Handkarten offen vor dich.
- Du darfst jederzeit deine Identitätskarten ansehen.
- Du darfst dir **nie** die Karten vorheriger Stiche ansehen.
- Fähigkeiten, die sich auf „Karten“ beziehen, meinen immer Spielkarten (nie Ereignis-, Story- oder Identitätskarten).
- Aufgeladene Fähigkeiten sind immer offene Information.
- Immer wenn du SP erhältst oder verlierst, passe deinen SP-Anzeiger sofort an (nicht erst am Ende der Runde).
- Die aufgedruckten Werte der Spielkarten gehen von 1 bis 13. Fähigkeiten können ihre Werte aber auf unter 1 oder über 13 verändern.
- Wenn eine Fähigkeit die Farbe oder den Wert einer Karte verändert und dies zu einem Gleichstand führt, dann gewinnt die beteiligte Karte, die **zuerst gespielt** wurde.
- Wenn ein Kartenstapel leer ist und du eine Karte davon ziehen müsstest, dann mische den entsprechenden Ablagestapel und lege ihn als neuen Stapel bereit. Sind sowohl Kartenstapel als auch Ablagestapel leer, dann ziehst du nichts.
- Wenn ihr Karten austauscht oder draftet, dann gebt ihr diese Karten gleichzeitig weiter. (Ihr müsst wählen, welche Karte ihr weitergebtt, bevor ihr euch die Karte anseht, die ihr erhalten.)
- **Jede Erhöhung deiner Ausdauer ist dauerhaft.** Entfernte und zurückgelegte Ausdauer legst du in deinen Ausdauervorrat (es sei denn, eine Fähigkeit sagt explizit, dass du sie dauerhaft verlierst).

HAST DU NOCH FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Kontaktiere uns unter

www.feuerland-spiele.de/kontakt/

Weitere Informationen zum Spiel findest du auf der Spielesseite für **Hero Story**.

www.feuerland-spiele.de/spiele/herostory/

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt.



facebook.com/feuerlandspiele



@fl_feuerlandspiele



@feuerlandspiele.bsky.social

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

www.feuerland-spiele.de

