

DREAMWORKS
KUNG FU PANDA
THE BOARD GAME

Es gibt einen Ort tief im Herzen des alten China, wo wahre Legenden geboren werden. Durch weise Lehren und das Perfektionieren exotischer Kampfkunst verfeinern Meister ihr Handwerk und stärken ihren Geist, um das Gute zu schützen und das Böse zu bekämpfen.

WAS IST DRIN



6 Heldenkarten
 (Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis & Crane)



4 Dials of Destiny
 (mit Awesome Mode auf der Rückseite)



16 Aktionswürfel
 (4 pro Spieler)



Sanduhr



6 Heldenfiguren
 (Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis & Crane)



30 farbige
 Figurenbasen



4 rote Gesundheit-Marker
 & 4 grüne Dials-Marker



Zusätzlicher Schadens-
 und zusätzliche
 Bewegungs-Marker



26 Feindfiguren (4 Ox Grunts, 12 Wolf Spearmen,
 8 Wolf Slashers, Wolf Boss & Tai Lung)



6 Zielmarker
 (doppelseitig)



6 Brut-Plättchen



Klöße-Marker



20 Szenekarten
 (8 lange & 12 quadratische, doppelseitig)



3 Feind-Referenzkarten



6 Mauerkarten
 (doppelseitig)



4 Wagenplättchen
 (doppelseitig)



12 Sonderaktionskarten

SPIELVORBEREITUNG

Jedes Spiel von KUNG FU PANDA: DAS BRETTSPIEL wird auf einem eigens für die Mission deiner Helden zusammengesetztes Spielbrett gespielt. Bevor du "1, 2, Kung Fu!" sagst und los würfelst, muss man das Szenario für die Mission mit Szenekarten, Marker, Plättchen und Figuren vorbereiten. So geht's:

1. STANZTAFELN

Löse alle Elemente aus den Stanztafeln und sortiere sie in Sets: **Szenekarten** (lang und quadratisch), **Feind-Referenzkarten**, **Marker**, **Heldenkarten**, und **Dials of Destiny**.

2. WÄHLE EIN ABENTEUER

Wähle eine einzelne **Mission**, ein Abenteuer mit drei **Aufgaben**, oder die Neun-Missionen-**Story**. Die Anweisungen jeder Mission informieren dich über die **Ziele** deiner Helden (wie du das Spiel gewinnen kannst), die **Feinde**, die du bezwingen musst, und alle **Sonderregeln** für diese Mission. *Siehe Seite 14.*

3. WÄHLE DEINEN HELDEN

Jeder Spieler wählt einen der sechs Helden aus, setzt die **Heldenfigur** in die Figurenbase und verwendet während des Spiels die Figur und die **Heldenkarte** dieses Helden. Jeder Held hat eine andere Fähigkeit, die auf der Heldenkarte aufgelistet wird. Verbleibende Heldenkarten und Figuren werden in der Schachtel gelegt. *Siehe Seiten 8-9.*

4. DIALS OF DESTINY

Jeder Spieler nimmt einen **Gesundheit-Marker**, einen **Dial-Marker** und einen **Dial of Destiny**. Welche Dials of Destiny du verwenden solltest, hängt vom gewählten Spielmodus (*siehe Seite 10*) und der Anzahl der Spieler ab:

- **2 Spieler:** Dials 1 und 2
- **3 Spieler:** Dials 1, 2 und 3
- **4 Spieler:** Dials 1, 2, 3 und 4

Die Spieler können untereinander entscheiden, wer welchen Dial of Destiny verwenden soll. Befestige dein Dial of Destiny an deiner Heldenkarte (wie abgebildet). Platziere dann einen Dial-Marker auf das **D** Symbol auf dein Dial und den Gesundheit-Marker auf der Position 4 der Heldenkarte. *Siehe Seiten 7-8.*

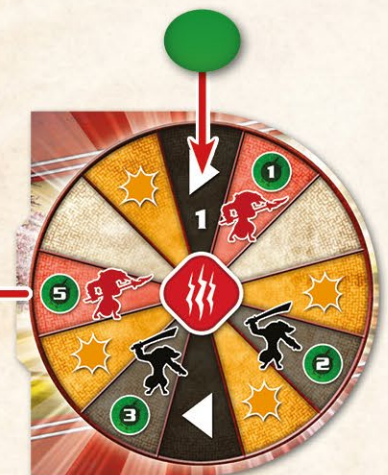
5. AKTIONSWÜRFEL

Jeder Spieler erhält **4 Aktionswürfel**. Lege alle verbleibenden Würfel zurück in die Box. *Siehe Seite 5.*



Oben: Eine Heldfigur und die zugehörige Heldenkarte

Links: Anweisungen für die Mission



Oben: Befestige deine Heldenkarte an Dial of Destiny und platziere den Gesundheit- und Dial-Marker auf den Startpositionen.

Links: 4 Aktionswürfel für jeden Spieler





Platziere die Szenekarten wie in den Anweisungen der Mission beschrieben.



Befestige die Feindefiguren an die Figurenbasen



Platziere die Feindefiguren und die Brut-Plättchen auf den Szenekarten, wie in den Anweisungen der Mission angegeben...



...und dann füge die Hindernisse, Dorfbewohner und andere Gegenstände hinzu.



6. SZENEKARTEN VORBEREITEN

Die Anweisungen jeder Mission zeigen dir, welche **Szenekarten** du verwenden musst und wie du sie platzieren sollst.

Gib jedem Spieler etwas **Platz um die Würfel zu würfeln**, damit sie jeder sehen kann, aber nicht zu nah am Spielbrett.

Du wirst sehr schnell würfeln müssen, ohne das Spielbrett und die Marker in die Luft zu jagen!

7. BEREITE DIE FEINDEFIGUREN VOR

Befestige die Feindefiguren an die bunten Figurenbasen:

- **Schwarz** für Wolf Slasher
- **Rot** für Wolf Spearman
- **Blau** für Ox Grunts
- **Lila** für Wolf Boss und Tai Lung

Jede Art von Feind hat seine eigene **Referenzkarte**. Platziere diese so, dass sie für alle Spieler sichtbar sind.



8. DIE FEINDE PLATZIEREN

Die Anweisungen jeder Mission zeigen dir, welche Feinde auf welchen Szenekarten platziert werden müssen, bevor du mit dem Spiel beginnst. Die Anweisungen zeigen auch, wo du die nummerierten **Brut-Plättchen** platzieren musst (wo zusätzliche Feinde während des Spiels erscheinen können). Alle Wolf Slasher, Wolf Spearman oder Ox Grunts, die nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt wurden, soll man als **Reserve** verwenden und für die Spieler leicht erreichbar sein.



9. PLATZIEREN VON HINDERNISSEN UND ANDEREN MARKERN

In den Anweisungen der Mission steht, wo du alle verwendeten **Plättchen** platzieren musst, die Gegenstände, Ziele und Hindernisse die Mauern, Wagen, Gongs oder Hebel darstellen. Die Anweisungen erklären dir auch, wie deine Helden diese benutzen oder überwinden können. Lege alle nicht verwendeten Plättchen wieder in die Schachtel zurück.



10. SANDUHR

Die **Sanduhr** wird neben dem Spielbrett platziert, so dass jeder sehen kann, wann die Zeit abläuft.

SPIELZIEL

KUNG FU PANDA: DAS BRETTSPIEL ist ein schnelles Würfelspiel, bei dem die Spieler Kung Fu-Techniken und besondere Kräfte erhalten, um Wolf Spearman und Slashers, Ox Grunts und schließlich Tai Lung und seinen Wolf Boss-Leutnanten zu bekämpfen. Die Würfel sind jedoch nicht immer gnädig und wenn du Krallen würfelst, bewegt sich dein Marker auf dem Dial of Destiny vorwärts, wodurch mehr Feinde auftauchen und Tai Lung's furchterregende Pläne vorangetrieben werden.

Du kannst verschiedene Spiel-Optionen wählen: eine einmalige **Mission**, ein **Abenteuer** mit drei Missionen oder die **Story** mit neun Missionen; ein wahres Abenteuer! Es gibt auch verschiedene Spielmodi um noch mehr Spaß zu haben:

- **Young Master Modus:** für jüngere Spieler
- **Standard-Modus:** für Anfänger und Fortgeschrittene
- **Awesome Modus:** für echte Meister, die bereit sind, eine härtere Herausforderung anzunehmen.


SPIELANLEITUNG

Das Spiel wird in dreiminütigen Runden mit heftiger Würfel-Action gespielt, mit Pausen dazwischen. Alle Spieler spielen gleichzeitig und kooperativ, um das Szenario erfolgreich abzuschließen. Um dies zu erreichen müssen alle Spieler ihre Würfel würfeln und die gewürfelten Ergebnisse verwenden, um Feinde zu bekämpfen und spezielle Aufgaben über eine Reihe von Runden zu erfüllen.

Um eine Runde zu beginnen, sagen alle Spieler zusammen **“1, 2, KUNG FU!”** und ein Spieler dreht die Sanduhr um, um die Mission zu starten. Die Spieler haben jetzt drei Minuten Zeit, um ihr Bestes zu geben! Jeder Spieler würfelt alle vier seiner Aktionswürfel und schafft so einen individuellen Würfelpool mit vier Würfeleregebnissen.

Um Aktionen durchzuführen, verwenden die Spieler die Ergebnisse ihrer Würfelwürfe. Die Spieler können die Würfeleregebnisse der anderen Spieler nicht verwenden, aber sie können manchmal die Ergebnisse miteinander kombinieren.

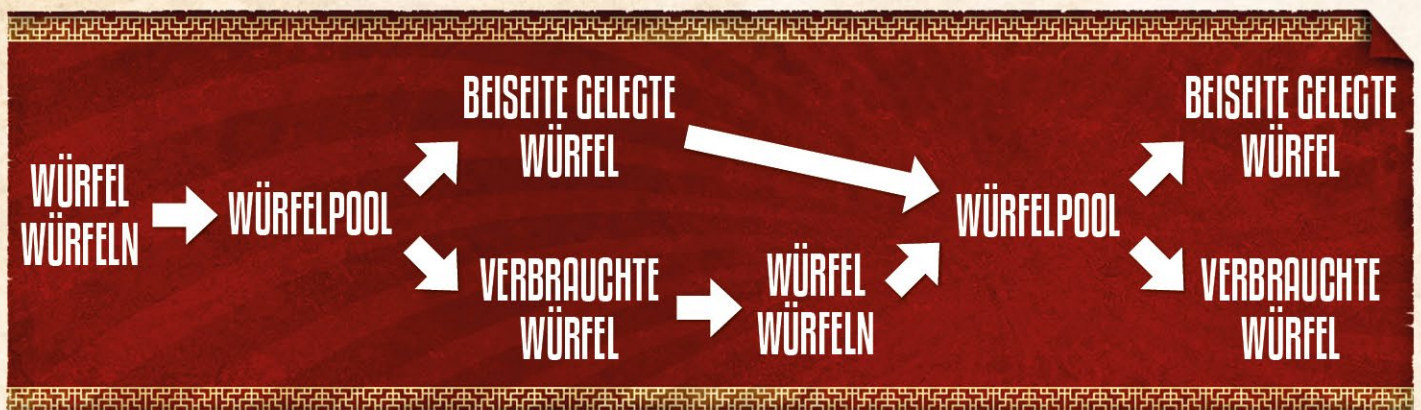
Siehe “Würfeleregebnisse mit anderen Spielern kombinieren”, Seite 5.

Hinweis:  Würfeleregebnisse werden sofort und automatisch verwendet.

Wenn ein Spieler ein Würfeleregebnis einsetzt, nimmt der Spieler diese Würfel in der Hand und kann diese Aktionen erst wieder ausführen, wenn die Würfel erneut mit dem gleichen Ergebnis gewürfelt wurden. Ein Spieler wählt, wie viele Würfeleregebnisse er verwenden möchte und wie viele er behalten oder “beiseite legen” möchte. Die Würfeleregebnisse müssen alle auf einmal eingesetzt werden: Spieler können nicht schrittweise die Würfel einsetzen, um ein einziges Ziel zu erreichen.

Nachdem die Würfeleregebnisse für eine Aktion eingesetzt wurden, kann der Spieler diese Würfel neu würfeln und die neuen Ergebnisse zu den anderen Würfeln legen, die er bereits beiseite gelegt hat (falls vorhanden). Diese zählen dann zum neuen Würfelpool, und die Spieler wiederholen den Vorgang, bis die Zeit abgelaufen ist. Ein Spieler ist nicht verpflichtet, Würfeleregebnisse zu verwenden und kann alle “beiseite gelegten” Würfel erneut würfeln, ohne die Ergebnisse zu verwenden/einzusetzen.

Die obigen Schritte bis zum Ende der Runde wiederholen. Siehe “Aktionswürfel”, Seite 5.



HINWEIS FÜR KUNG FU MEISTER



Da es sich um einen Wettlauf gegen die Zeit handelt, um das Böse zu besiegen und Großartiges zu erreichen, wird dringend empfohlen, dass die Spieler so schnell wie möglich würfeln, die Würfelresultate einsetzen oder Würfelresultate beiseite legen. Das schnelle Würfeln mag ein wenig beängstigend erscheinen, aber es geht nur darum, ein geschicktes Timing zu haben!

HINWEIS FÜR DIEJENIGEN, DIE MIT JÜNGEREN KUNG FU MEISTERN SPIELEN



Der Wettlauf gegen die Zeit ist ein wichtiger Teil des Spieles und bringt auch etwas Nervenkitzel, kann für jüngere Spieler jedoch einschüchternd sein. In diesem Fall kann man die Sanduhr und die Pausen weiterhin einsetzen, aber man kann mehrere Runden spielen, bis die Feinde besiegt werden.

AKTIONSWÜRFEL


SCHLAG



Wenn du ein  Ergebnis verwendest, kann dein Held einen Schlagangriff auf einen Gegner, der sich auf derselben Szenekarte befindet, durchführen. Es kann auch gegen ein Hindernis oder für das Sammeln einer anderen Art von Plättchen verwendet werden. Mehrere  Ergebnisse ermöglichen mehrere Schlagangriffe. *Siehe "Kampf", Seite 8.*

SCHUSS


Spending one  Ergebnis verbrauchst, kann dein Held einen Kickangriff gegen einen Gegner, der sich auf derselben Szenekarte befindet, ausführen. Es kann auch gegen ein Hindernis oder für das Sammeln einer anderen Art von Plättchen verwendet werden. Mehrere  Ergebnisse ermöglichen mehrere Kickangriffe. *Siehe "Kampf", Seite 8.*

KLAUEN

Wenn man beim Würfeln die Klauen-Symbole würfelt, wird der Marker auf dem Dial of Destiny eines Spielers vorwärts bewegt, was mehrere Konsequenzen haben kann. Wenn ein Spieler ein  Ergebnis würfelt, muss der Spieler umgehend mit dem Würfeln aufhören und diese Klauen-Ergebnisse verbrauchen, bevor er entscheidet, ob er andere Würfelresultate einsetzen möchte.



Für jedes gewürfelte  Ergebnis muss der Spieler seinen Marker ein Feld vorwärts (im Uhrzeigersinn) auf dem Dial of Destiny bewegen (*siehe Seite 7*) und den angezeigten Destiny Effekt im neuen Feld, lösen. Wenn mehr als ein  Ergebnis gleichzeitig gewürfelt wird, muss der Spieler jeden einzelnen Destiny-Effekt, der in den durchquerten Felder angezeigt wird, in der richtigen Reihenfolge lösen. Nachdem alle Destiny-Effekte gelöst sind, kann der Spieler wählen, ob er die anderen Würfelresultate einsetzen möchte.

CHI

Ein  Würfelresultat kann man auf zwei Weisen einsetzen:







- Um die besondere Fähigkeit deines Helden zu aktivieren. *Siehe Seite 9.*
- Um andere Helden wiederzubeleben, die ausgeknockt wurden. *Siehe Seite 8.*



BEWEGUNG

Once spent, the  Würfelresultat verwendet wurde, können sich Helden zwischen den Szenekarten bewegen. Ein  ist normalerweise nötig, damit Helden sich auf eine benachbarte Szenekarte bewegen können. Helden können in der Regel nicht durch Mauern gehen.


Hinweis: Einige Helden haben spezielle Bewegungsfähigkeiten.

FEINDE, DIE SICH AUF DER GLEICHEN SZENEKARTE BEFINDEN




Wenn sich Feinde auf der gleichen Szenekarte eines Helden befinden, muss ein Held, der sich auf einer benachbarten Szenekarte bewegen will, für jeden anwesenden Feind ein zusätzliches  Ergebnis verwenden (die Anzahl der Feinde auf der benachbarten Szenekarte ist unwichtig). Ein Held, der sich auf einer Szenekarte befindet wo sich zwei Feinde aufhalten, muss also  Ergebnisse dafür einsetzen um sich zu bewegen, anstatt . Natürlich könnte der Held andere Würfelresultate verwenden, um die Feinde von dieser Szenekarte zu entfernen, wodurch die Anzahl der benötigten  Ergebnisse reduziert würde.

Um sich auf einige Szenekarten zu bewegen, muss man mehr als ein  Ergebnis verwenden. Diese werden zusätzlich zu den eventuell erforderlichen  benötigt, die man wegen der Anwesenheit der Feinde braucht. *Siehe "Schwer zugängliche Szenekarten", Seite 6.*

ANWEISUNGEN FÜR DIE MISSION

Einige Anweisungen können spezielle Regeln enthalten, die die Anzahl der  Ergebnisse, die für Bewegungen verwendet werden müssen, weiter erhöhen.



WÜRFEL MIT ANDEREN SPIELERN KOMBINIEREN





Helden, die sich auf derselben Szenekarte befinden, können die Würfel als Gruppe gleichzeitig verwenden, um einige Aktionen und Effekte zu erzielen. Zum Beispiel: Zwei Spieler befinden sich auf der gleichen Szenekarte, neben einer Mauerkarte. Sie wollen die Mauer zerstören und gleichzeitig Würfelresultate verwenden/einsetzen. In diesem Fall kann ein Spieler **2x** , der andere **1x**  und **1x**  Würfelresultate einsetzen. Die Summe der kombinierten Würfel reicht aus, um die Mauer zu zerstören. Sonderzüge sind die einzige Ausnahme. *Siehe "Sonderzüge", Seite 10.*

WIE MAN SICH ZWISCHEN DEN SZENEKARTEN BEWEGT




Szenekarten gibt es in zwei Formaten: groß und klein. Der einzige Unterschied ist die Anzahl der anderen Szenekarten, mit denen sie verbunden werden können. Bitte beachten: Die Bewegung von einer Szenekarte zur anderen kann NUR horizontal oder vertikal erfolgen; man kann sich nicht diagonal von einer Szenekarte zur anderen bewegen.

SCHWER ZUGÄNGLICHE SZENEKARTEN




Während man nur ein  Symbol braucht, um sich auf viele Szenekarten zu bewegen, sind andere schwieriger zu erreichen. Zum Beispiel: Es ist schwieriger, auf ein Dach zu klettern, als sich von Straße zu Straße zu bewegen. Schwer zugängliche Szenekarten sind mit Symbolen neben einem  Symbol gekennzeichnet; man muss diese Würfelerggebnisse einsetzen, um auf solche Szenekarten zu gelangen. Zu den schwer zugänglichen Szenekarten gehören:

- **Dach:** dafür braucht man  
 Um auf die schwer zugänglichen Dachkarten zu gelangen, muss man ein  UND ein  Würfelerggebnis ausgeben. Dies gilt auch, wenn sich der Held von einem Dach auf einen anderen benachbarten Dach bewegt.





- **Brücke:** dafür braucht man   
 Überquere die hohe, wackelige Brücke... sobald du deine Nerven beruhigt hast!




- **Trainingsraum:** dafür braucht man   
 Durch den Trainingsraum zu rasen kann eine schmerzhaft Herausforderung sein, wenn man keine große Techniken und Konzentration zeigt.







- **Bambuswald-Lichtung:** dafür braucht man  
 Im Bambuswald kann es schwierig sein, zu kämpfen... zum Glück gibt es hier irgendwo eine Lichtung!



- **Große Mauer:** dafür braucht man  und ein Wagen-Plättchen auf der Szenekarte, von der man kommt oder zu der man wechselt. *Siehe Seite 23..*



- **Mauer:** dafür braucht man    
 Mauern sind keine Szenekarten, auf die sich Helden bewegen können. Es handelt sich um Hindernisse zwischen zwei Szenekarten. Eine Mauer ist unpassierbar, bis sie zerstört wird (dafür braucht man die oben gezeigten Würfelerggebnisse). Das Mauer-Plättchen sollte dann umgedreht werden, um zu zeigen, dass diese Mauer nun kein Hindernis mehr darstellt.

Je nach den Anweisungen der Mission kann man Mauern auf verschiedene Arten entfernen/zerstören.



Vorderseite (Mauer)



Hinterseite (zerstörte Mauer)

KEIN ZUTRITT

Die Wachturmkarte erlaubt überhaupt keinen Zutritt, es sei denn, die Anweisungen einer Mission geben etwas anderes an.



DIALS OF DESTINY



Dial of Destiny 1



Der Marker landet auf das Feld, wo das Brut-Plättchen 1 und ein Slasher abgebildet sind: Ein Slasher wird zu einer Szenekarte mit dem Brut-Plättchen 1 hinzugefügt.

NUMMER UND SEITE DES DIALS OF DESTINY

Auf jedem Dial of Destiny steht eine andere Zahl unter dem oberen ▷ Symbol. Welche Dials of Destiny du verwenden solltest, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- **2 Spieler:** Dials 1 und 2.
- **3 Spieler:** Dials 1, 2 und 3.
- **4 Spieler:** Dials 1, 2, 3 und 4.

Jedes Dial ist doppelseitig. Wenn man im Awesome Modus spielt, sollte man die Seite verwenden, die ein * neben der Zahl hat.

MARKER BEWEGEN

Zu Beginn jeder Mission wird der Marker auf das ▷ Symbol im oberen Bereich des Dial of Destiny gesetzt. Für jedes gewürfelte Ergebnis bewegt sich der Marker um ein Feld vorwärts (im Uhrzeigersinn). Sobald der Marker jedes neue Feld erreicht, muss der Held den ausgelösten Effekt lösen.




▶ FELDER

Jedes Mal, wenn sich der Marker auf ein ▷ Feld bewegt, wird der in den "Sonderregeln" der Mission aufgeführte "Spieffekt" gelöst. Wenn kein 'Spieffekt' aufgelistet ist, wird das Feld als ein leeres Feld betrachtet.

LEERE FELDER

Leere Felder sind eine Verschnaufpause vom Kampf oder ein verpasster feindlicher Angriff. Wenn sich der Marker auf ein leeres Feld bewegt, wird kein Effekt ausgelöst.


FELD MIT ABBILDUNG EINES FEINDES

Wenn der Marker ein Feld erreicht, das die Abbildung eines Feindes ,  oder  und ein nummeriertes Brut-Plättchen zeigt, wird eine Feindfigur aus der Schachtel genommen und auf der Szenekarte mit dem Brut-Plättchen mit dieser Zahl platziert. Wenn es keine Feindfiguren mehr in der Schachtel gibt, erscheint diese Art von Feind nicht und das Feld wird als ein leeres Feld betrachtet.

Nur eine begrenzte Anzahl von Feinden kann sich auf einer Szenekarte gleichzeitig befinden. Diese maximale Anzahl wird in den Anweisungen der Mission angegeben. Wenn ein zusätzlicher Feind auf einer Szenekarte erscheint, wo aber die maximale Anzahl an Feinden bereits erreicht wurde, muss der Spieler diesen zusätzlichen Feind auf einer benachbarten Szenekarte platzieren. SOFERN das Limit dieser anderen Szenekarte nicht überschritten wird. Falls alle angrenzenden Szenekarten voll sind (oder wenn die Verteilung aufgrund von den Anweisungen der Mission nicht erlaubt ist), wird dieser zusätzliche Feind nicht eingesetzt; das Feld wird als ein leeres Feld betrachtet. Tai-Lung, Wolf Boss und Ox Grunts zählen nicht zum max. Limit an Feinden auf einer Szenekarte.

Hinweis: Während eines hektischen Spiels kann sich die Anzahl der Figuren auf einer Szenekarte schnell ändern. Jeder Spieler muss seine Einschätzung über die Anzahl der vorhandenen Figuren und das Ergebnis ernsthaft prüfen.

FELD: FEINDE SCHLAGEN ZURÜCK


Die Feinde werden versuchen, die Helden KO zu schlagen, um sie vom Sieg abzuhalten. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Marker auf ein  Feld bewegt, greift jeder Feind, der sich auf der gleichen Szenekarte wie der Held befindet, an. Dadurch verliert der Held Gesundheitspunkte. *Siehe "Gesundheit", Seite 8.*

GESUNDHEIT





Die Gesundheit jedes Helden wird über den Gesundheits-Marker auf seiner Heldenkarte gemessen. Zu Beginn des Spiels haben die Helden die maximale Anzahl an Gesundheitspunkten, wie auf jeder Heldenkarte angegeben (normalerweise 4 Gesundheitspunkte). Wenn ein Held durch einen Feind verletzt wird, verliert


er Gesundheitspunkte. Der Marker muss für jeden verlorenen Gesundheitspunkt um eine Position nach unten bewegt werden.

- **Spearman**  verursacht den Verlust von **1 Gesundheitspunkt**.
- **Slasher**  verursacht den Verlust von **1 Gesundheitspunkt**.
- **Grunt**  verursacht den Verlust von **2 Gesundheitspunkten**.
- **Wolf Boss**  verursacht den Verlust von **2 Gesundheitspunkten**.
- **Tai Lung**  verursacht den Verlust von **2 Gesundheitspunkten**.

In den "Sonderregeln" einiger Missionen können Feinde den Verlust von mehreren Gesundheitspunkten verursachen oder unterschiedliche Effekte haben.

- **Bergpfad:** Es ist ein tückischer Ort, und wenn man hier ausrutscht, kann es schmerzhaft sein, fast wie wenn man zusammengeschlagen wird! Die Bergpfadkarte unterscheidet sich von den anderen schwer zugänglichen Szenekarten. Um diese Szenekarte zu betreten, ist ein Aufwand von nur **1x**  nötig (muss angepasst werden, je nach der Anzahl der Feinde auf der Szenekarte, die man verlässt). Sobald sich ein Held auf dieser Szenekarte befindet, verliert er jedoch einen zusätzlichen Gesundheitspunkt, wenn sich der Marker auf seinem Dial of Destiny auf ein  Feld bewegt. Zum Beispiel: Wenn ein Spieler durch einen Slasher, der sich auf dieser Szenekarten befindet, einen Gesundheitspunkt verliert,





verliert er insgesamt 2 Gesundheitspunkte (1 Punkt wegen der Bergpfadkarte und 1 Punkt wegen dem Slasher). Selbst wenn ein Held auf dieser Szenekarte keinen Feinden gegenübersteht, verliert er trotzdem 1 Gesundheitspunkt, wenn sich sein Marker auf dem Dial of Destiny ein  Feld erreicht.

AUSGEKNOCKT

Wenn der Gesundheits-Marker deines Helden auf das **KO**-Herz bewegt wird, ist dein Held ausgeknockt! Du bist jetzt bewusstlos, gefesselt oder kannst nicht weiterzukämpfen, bis du wiederbelebt wirst. Die Figur deines Helden wird auf der Szenekarte hingelegt, wo er gerade ausgeknockt wurde. Du darfst keine Würfeln würfeln, keine Würfeln einsetzen oder an der Runde oder den Pausen teilnehmen, bis dein Held wiederbelebt wird.

DEINE FREUNDE WIEDERBELEBEN

Helden, die ausgeknockt wurden, sind nicht das ganze Spiel über außer Gefecht gesetzt. Mit ein wenig Hilfe eines Freundes können sie wieder auf die Beine kommen und wieder am Kampf teilnehmen. Um einen anderen ausgeknockten Helden wiederzubeleben, musst du dich auf der gleichen Szenekarte wie dieser Spieler befinden und **2x**  Würfeln dafür verwenden. Sofern die Anweisungen der Mission nichts anderes vorschreiben, kannst du andere Helden auf diese Weise wiederbeleben, auch wenn sich die Feinde auf der gleichen Szenekarte befinden oder es sich um eine schwer zugängliche Szenekarte handelt.

Wiederbelebte Helden bewegen ihren Gesundheits-Marker wieder auf volle Gesundheit, stellen ihre Figur aufrecht auf die Szenekarte, in der sie ausgeknockt wurden, und können wie gewohnt wieder Einige andere Fähigkeiten oder Sonderaktionen können es den Spielern ermöglichen, andere Helden wiederzubeleben, auch wenn sie sich nicht auf der gleichen Szenekarte befinden oder sie können dafür eine andere Anzahl von Würfeln ausgeben. Andere Fähigkeiten erlauben es Helden, Gesundheitspunkte wiederzuerlangen. Zum Beispiel: Po kann jederzeit Gesundheitspunkte wiedererlangen, wenn er nicht ausgeknockt ist, indem man ein  Würfelergebnis ausgibt.

KAMPF

FEINDE BESIEGEN

Um die Feinde auf deiner Szenekarte auszuknocken, musst du Würfeln und Kombinationen von Würfelergebnissen verwenden. Wenn ein Feind ausgeknockt ist, entferne ihn aus der Szenekarte und lege ihn in der Schachtel zurück. Um Feinde auszuknocken, brauchst du:

- **Spearman:**  ■ **Slasher:**  
- **Grunt:**    

Um Wolf Boss und Tai-Lung zu bekämpfen, benötigt man je nach den Anweisungen der Mission unterschiedliche Angriffe um sie zu besiegen und auszuknocken.

FEIND-REFERENZKARTEN

Drei **Feind-Referenzkarten** sollten neben dem Spielbrett platziert werden, um einen Überblick zu geben, wie viel Schaden die Feinde anrichten, oder welche Würfelergebnisse man braucht, um sie auszuknocken. Wolf Spearman, Wolf Slasher und Ox Grunt teilen sich eine Referenzkarte. Die Schäden, die Wolf Boss und Tai Lung verursachen, und die benötigten Würfelergebnisse, um Wolf Boss zu besiegen, sind auf einer zweiten Karte zusammengefasst.



Die Referenzkarte mit der Abbildung von Tai Lung zeigt, welche Würfelergebnisse benötigt werden, um irgendeinen Effekt auf Tai Lung zu haben. Dies hängt davon ab, wie viele Helden an der Mission teilnehmen:

2-Spieler-Spiel: 5x und 1x

3-Spieler-Spiel: 8x und 1x

4-Spieler-Spiel: 11x und 1x

Bitte beachten: die Anweisungen der Mission geben an, ob die verwendeten Würfelergebnisse Tai Lung ausknocken oder ob sie ihn nur verletzen, was zu einem anderen Effekt führt, wie z.B. das Zurückdrängen auf eine andere Szenekarte.

FÄHIGKEITEN DER HELDEN



Jeder Held hat seine eigene einzigartige Fähigkeit, die auf der Heldenkarte angegeben ist. Um diese Fähigkeiten zu nutzen, müssen bestimmte Würfelergebnisse eingesetzt werden:

MANTIS

Wenn du mit Mantis spielst, brauchst du keine zusätzlichen -Würfel wenn sich Feinde auf deiner Szenekarte befinden, wenn du dich auf eine benachbarte Szenekarte bewegst. Der kleine Mantis ist schwer zu fangen! *Siehe "Feinde auf der gleichen Szenekarte", Seite 5.*

CRANE

Wenn du mit Crane spielst, kannst du jedes 1x Würfelergebnis ausgeben, um eines oder alle anderen Würfelergebnisse (aber nur die Würfelergebnisse) zu ersetzen, um du dich auf eine Szenekarte zu bewegen, die mit einem Symbol markiert ist. Mit einem Flügelschlag ist Crane schon da!

Hinweis: Mauern sind für Crane immer noch ein Hindernis, Große Mauern verlangen immer noch ein Wagen-Plättchen, und der Wachturm ist weiterhin nicht zugänglich.

MONKEY

Wenn du mit Monkey spielst, kannst du die gewürfelten Würfelergebnisse als zählen. Kein Gegner ist in einem Kampf schneller als Monkey!

TIGRESS

Wenn du mit Tigress spielst, kannst du die Ergebnisse, die du gewürfelt hast, als zählen. Hütet euch vor den wilden Fäusten von Tigress!

VIPER

Wenn du mit Viper spielst, kannst du die Ergebnisse, die du gewürfelt hast, als zählen. Viper ist unberechenbar!

PO






Wenn du mit Po spielst, verwende eines der gewürfelten . Wenn du mit Po spielst, verwende eines der gewürfelten 4). Po ist schnell wieder auf den Beinen!

SONDERZÜGE... UND KLÖßE!

Meister leben nicht nur vom Kung Fu. Sie brauchen auch Klöße! Klöße bringen Sonderaktionen und ermöglichen es Kung Fu Meistern, ihr volles Potenzial zu erreichen.



Die Sonderaktionskarten bieten den Spielern mehr Möglichkeiten, Chi einzusetzen.

Sonderzüge kosten je nach Karte   oder   . Diese Züge sind zusätzlich zu deinen üblichen Spielzügen:

sie verschaffen dir einen Vorteil gegen die Feinde, du kannst damit anderen Helden aus größerer Entfernung helfen oder du kannst ohne Mühe durch eine Gruppe von Feinden stürmen.


Du darfst die Würfelergebnisse nicht mit anderen Spielern kombinieren, um Sonderzüge einzusetzen. Nur deine eigenen Würfelergebnisse dürfen dafür verwendet werden.

Du kannst Sonderzugkarten auf zwei verschiedene Arten verwenden, je nach Spiel-Länge.

EINZELNE MISSION

Wenn du eine einzelne Mission spielst, mische alle Sonderzugkarten und ziehe die Anzahl der Karten, die der Anzahl der Spieler entspricht. Die Spieler entscheiden dann untereinander, welcher Spieler welche der gezogenen Karten bekommt.

MULTI-MISSION-ABENTEUER

- Wenn du mehrere Missionen als Abenteuer oder Story spielst, müssen die Spieler Sonderzüge verdienen. Dafür sammelt man während einer Mission die Klöße von der Küchen-Szenekarte ein. Wenn einer der Spieler die Klöße sammelt UND die Spieler die Mission erfüllen, ziehen die Spieler Sonderzugkarten genau wie bei der Einzelmision. Dies passiert aber während der Pause vor der nächsten Mission (siehe unten).
- Um die Klöße zu sammeln, muss ein Spieler auf der Küchen-Szenekarte sein und  ausgeben, um die Klöße einzusammeln. Sie gelten dann für diese Mission als eingesammelt.



PAUSEN

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, ist die Runde beendet. Die Zeit zwischen den Runden in jeder Mission wird als **Pause** bezeichnet. Während der Pause kann man aufatmen und die Strategien für die nächste Runde planen.

Während einer Pause gibt es spezielle Pausenaktionen, die in den Anweisungen der Mission beschrieben sind; zum Beispiel, man kann den Helden in irgendeiner Weise helfen oder die Feinde werden bewegt. Diese Pausenaktionen können optional oder obligatorisch sein.

Sofern in den Anweisungen der Mission nichts anderes angegeben ist, dürfen Spieler nach Beendigung einer Runde keine Würfelergebnisse in ihrem Würfelpool behalten. Alle Würfel müssen zu Beginn einer neuen Runde neu gewürfelt werden.

Sobald die Pausenaktionen beendet sind und die Spieler bereit sind, sagen sie zusammen **"1, 2, KUNG FU!"**, die Sanduhr wird wieder umgedreht, und die nächste Runde beginnt.

EINE MISSION ERFOLGREICH ABSCHLIESSEN ODER VERLIEREN

Es gibt einen einzigen Weg zum Sieg, aber selbst die Besten können manchmal auf dem Weg dahin stolpern; in KUNG FU PANDA: DAS BRETTSPIEL gibt es einen Weg zum Sieg, aber mehrere Wege um zu verlieren. Nur wahre Kung Fu Meister werden siegreich sein (es kann sein, daß man vielleicht ein paar Versuche dafür braucht)!

Die Anweisungen jeder Mission beschreiben die **Bedingung für den Sieg**. Diese Bedingung kann unterschiedlich sein: z. B. Dorfbewohner evakuieren, Häuser schützen oder Informationen sammeln, während in anderen Fällen du einfach die Bösewichte verprügeln musst!

DAS SCHEITERN DER MISSION

Manchmal kann eine Mission automatisch scheitern, wenn bestimmte Ereignisse stattfinden, oder wenn Spieler ihre Ziele nicht rechtzeitig vor den Feinden erreichen. Diese **Misserfolge** sind auch in den Anweisungen der Mission beschrieben.

DIE ZEIT IST UM!

Die Beschreibung der Mission gibt an, wie viele Runden diese Mission dauert. Wenn die Spieler die Mission bis zum Ablauf der Sanduhr in der letzten Runde nicht gewonnen haben, hat Tai Lung sie überlistet und das Spiel ist verloren.

VOLLSTÄNDIGES KO

Vollständige KO's passieren, wenn alle Spieler ausgeknockt sind und nicht wiederbelebt werden können. Das passiert am häufigsten, wenn die Spieler alleine spielen oder ihre Strategie nicht in den Pausen gemeinsam planen. Es gibt kein "Ich" im Kung Fu! Wenn alle Spieler ausgeknockt sind und nicht wiederbelebt werden können, ist das Spiel verloren.

Wenn deine Helden jedoch aus irgendeinem Grund eine Mission nicht erfolgreich abschliessen, musst du dir keine Sorgen machen... du kannst die Mission jederzeit noch einmal versuchen.

SPIELMODI


Du kannst KUNG FU PANDA: DAS BRETTSPIEL in drei verschiedenen Schwierigkeitsmodi spielen. Dadurch können die Spieler das Spiel auf ihrem eigenen Schwierigkeitsgrad genießen. Die Modi sind: Young Masters, Standard und Awesome.

STANDARDMODUS

Dies ist das auf den vorherigen Seiten beschriebene Standardspiel. Wir empfehlen, nach dem Ausführen der Tutorial-Missionen mit diesem Modus zu beginnen.

YOUNG MASTERS MODUS

Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der Runden im Young Masters-Modus. Mit weniger Zeitdruck kann man sich etwas Zeit nehmen, um über Würfelergebnisse zu sprechen und zu entscheiden, was zu tun ist. Das bedeutet, dass die Sanduhr zwar weiterhin benutzt wird, aber weniger bedrohlich ist und Erwachsene können den jungen Meistern bei den Runden helfen. Dieser Modus wird für Spieler empfohlen, die das Spiel gerne etwas langsamer angehen, oder für Spieler mit jüngeren Kindern, um ihnen beim Spielen zu helfen.


- In diesem Modus kann man zu jedem Zeitpunkt während einer Mission die Option 'Pausenaktionen' verwenden.
- Spieler können nicht verlieren, wenn ihnen die Runden ausgehen.
- Sie können auch die Effekte der Krallen-Plättchen ignorieren und nach Wunsch das  Feld auf dem Dial of Destiny einsetzen.
- In diesem Modus wenn Spieler Sonderzugkarten verdienen, ziehen sie keine Karten. Stattdessen schaut man sich alle Sonderzugkarten an und man wählt jeweils eine Karte, die jeder Spieler verwenden möchte.



Die Awesome Seite der Dials of Destiny hat ein * neben den Nummern und Felder, die Grunts ins Spiel bringen.

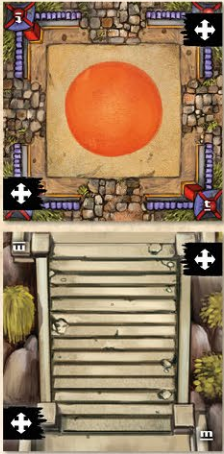
AWESOME MODUS

Für erfahrene Kung Fu-Meister: dabei muss man stärkere Feinde bekämpfen, man verliert Gesundheitspunkte schneller und die Sonderaktionen sind völlig zufällig.

- Wenn man im Awesome Modus spielt, sollte man die Dials of Destiny umdrehen und die Seite nutzen die mit einem * neben der Dial Ziffer gekennzeichnet ist. Auf dieser Seite werden mehr Grunts ins Spiel gerufen und es gibt mehr  Felder.
- In diesem Modus, wenn man Sonderzugkarten erhält, zeigt man die gezogenen Karten nicht wie gewohnt den anderen Spielern. Stattdessen gibt man jedem Spieler eine Sonderzugkarte, die nicht mit anderen Spielern getauscht werden kann. Die Helden im Awesome Modus können jede Sonderaktion ausführen!

TRAININGSMISSIONEN

START-SZENEKARTE



END-SZENEKARTE

BENÖTIGTE SZENEKARTEN

A, H, L, m, g, r, t

VERWENDUNG DER WÜRFEL

Wenn du in KUNG FU PANDA: DAS BRETTSPIEL Würfel würfelst, befinden sich die Würfel in einer von drei Phasen: die Würfel befinden sich in der Hand (werden gewürfelt), Würfelresultate werden beiseite gelegt (Würfelpool) oder Würfelresultate werden ausgegeben/eingesetzt. Es kann helfen, die Würfel nach jedem Wurf in einer der drei Phasen zu organisieren.

Um die Helden zu bewegen oder um Aktion auszuführen muss man ständig würfeln. Die Würfelresultate werden dann beiseite gelegt, damit man sie später einsetzen kann, z. B. wenn du deinen Helden auf eine Dach-Szenekarte bewegen willst, legst du dafür ein Würfelresultate beiseite und würfelst deine anderen Würfel in der Hoffnung, ein Würfelresultat zu würfeln.

Du kannst ein Würfelresultat nur einmal pro Wurf verwenden; wenn es verbraucht/eingesetzt wird um eine Aktion auszuführen, muss man den Würfel neu würfeln.

LEKTION 1: BEWEGUNG

In dieser Mission müssen deine Helden auf dem Trainingsplatz beginnen, und wenn man nicht innerhalb **1 Runde** die Szenekarte der heißen Quellen erreicht, hat man verloren. Man kann alle Würfelresultate ignorieren, die man gewürfelt hat; die Dials werden in diesem Fall nicht benötigt.

In der Regel benötigst du , um dich auf die nächste Szenekarte zu bewegen. Es gibt jedoch Ausnahmen. Die Ausnahmen in dieser Mission sind:

- **Dächer:** man braucht um das Dach zu betreten.
- **Trainingsraum:** man braucht um den Raum zu betreten.

Wie du vielleicht bemerkt hast, befindet sich eine Mauer vor der Heiße Quellen-Szenekarte. Man muss die Mauer niederreißen, bevor man sich auf die letzte Szenekarte bewegen kann. Die erforderlichen Würfelresultate um die Mauer zu zerstören, sind wie folgt:

- **Mauer:** man braucht um sie zu zerstören.

LEKTION 2: KAMPF

In dieser Mission müssen deine Helden auf dem Trainingsplatz beginnen, und wenn man nicht innerhalb einer Runde an den Heißen Quellen angelangt ist, hat man verloren.

Wie im vorherigen Tutorial gibt es Ausnahmen zu den normalen Bewegungen:

- **Dächer:** man braucht um das Dach zu betreten.
- **Trainingsraum:** man braucht um das Dach zu betreten.
- **Mauer:** man braucht um das Dach zu betreten.

SET UP

Platziere **1x** und **1x** auf jedem Brut-Feld (grüne Zahlen-Marker).

SPAWN-BEREICH

Jedes Mal, wenn man ein Brut-Feld auf dem Dial of Destiny mit der Brut-Nummer 1, 3 oder 5 durchquert, muss man entweder einen Slasher oder Spearman ins Spiel platzieren, wie auf dem Dial angegeben. Auf einer Szenekarte kann es maximal drei Feinde geben, wenn diese Karte also voll sind, wird der Feind auf einer benachbarten Szenekarte platziert (jede Szenekarte kann maximal drei Feinde enthalten).

FEINDE BESEITIGEN

Um Feinde zu vernichten, brauchst du:

- **Spearman:**
- **Slasher:**

SICH BEWEGEN

Die Szenekarte muss frei von Feinden sein, um mit nur ein Würfelergebnis auf die nächste Szenekarte zu gelangen. Andernfalls benötigt man weitere in der gleichen Anzahl wie die Anzahl der Feinde, die sich noch auf dieser Szenekarte befinden (plus 1 Würfelergebnis, das man für die Bewegung benötigt). Wenn sich zum Beispiel zwei Feinde auf der Szenekarte befinden, brauchst du **3x** Würfelergebnisse, um auf die nächste Szenekarte zu gelangen (2 da es sich um 2 Feinde handelt und 1 für die Bewegung).

Wenn man auf das Dial of Destiny ein Feld durchquert, verliert man Gesundheitspunkte: du verlierst die gleiche Anzahl an Gesundheitspunkten wie die Anzahl der Feinde die sich auf der Szenekarte befinden, auf der du dich aufhältst. Wenn sich keine Feinde dort aufhalten, erleidest du keinen Schaden.

Die Spezialaktionen der Helden gelten in dieser Mission nicht.

START-SZENEKARTE



END-SZENEKARTE

MISSIONEN UND ABENTEUER



MISSION 1.1: ÜBER DIE DÄCHER EILEN

Knurrende Wolfsräuber und aggressive Ox Grunts laufen im Dorf Amok. Kannst du die Dorfbewohner in Sicherheit bringen?

ZIELE

Bedingung für den Sieg: Rette alle Dorfbewohner und erreiche die End-Szenekarte (das Torhaus) vor dem Ende der **3 Runden**.

Mission fehlgeschlagen: Wenn ein Dorfbewohner eine Szenekarte mit 3 Feinden jeglicher Art teilt, verlierst du das Spiel sofort.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Dorfbewohner retten: Verwende , während du auf der gleichen Szenekarte wie die Dorfbewohner bist, um sie zu retten.

Klöße: Du musst ausgeben und dich auf der gleichen Szenekarte wie die Klöße befinden, um sie einzusammeln. Wenn sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

Durchbrechen von Mauern: Mauern können durchbrochen werden, indem man Würfelergebnisse ausgibt. Sobald sie zerbrochen sind, drehe die Mauer-Karte um, um die zerbrochene Seite zu zeigen, da die Mauer von nun an passierbar ist. Du darfst nicht an Mauern vorbeikommen, bis sie zerstört sind, es sei denn, du hast eine spezielle Regel, die es dir erlaubt.

SZENEKARTEN

Dächer: dafür braucht man um das Dach zu betreten.

FEINDE

Start: **1x** und **2x** auf jede Brut-Szenekarte und **1x** auf der Dach-Szenekarte, die dem Ausgang am nächsten liegt.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarte Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

PAUSE

Während jeder Pause kann man eine beliebige Anzahl von Würfeln würfeln (bis zu 4 pro Spieler). Jedes Würfelergebnis kann in ein beliebiges Würfelergebnis nach Wahl des Spielers geändert werden, das zu Beginn der nächsten Runde ausgegeben werden kann. Wenn die Spieler jedoch insgesamt **4x** oder mehr würfeln, ist ein geretteter Dorfbewohner verschwunden, während du nicht aufgepasst hast, und muss wieder auf die Szenekarte, die mit Brut-Punkt 4 gekennzeichnet ist, gelegt werden. Wenn bisher keine Dorfbewohner gerettet wurden, passiert nichts.

MISSION 1.2: DER EINBRUCH



Die Unruhen im Dorf waren nur eine Ablenkung, und das Kloster steht jetzt unter Beschuss! Du musst das Heilige Archiv verteidigen und um jeden Preis verhindern, dass es gestohlen wird.

ZIELE

Bedingung für den Sieg: Du musst die Szenekarte mit der Schriftrolle erreichen (Brut-Punkt 5), die Feinde auf der Szenekarte besiegen und die Schriftrolle vor dem Ende der **3 Runden** lesen.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn die Zeit abläuft und du die oben genannten Punkte nicht erreichst.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Die Schriftrolle lesen: Zum Lesen der Schriftrolle sind **6x** erforderlich. Dafür müssen mehrere Spieler zusammenarbeiten.

Die Hebel betätigen: Wird von innen verschlossen! Die Helden können erst dann Zugang zur ersten Treppenszenekarte erhalten, wenn sie beide Hebel aktiviert haben, die sich auf den Steinplatten-Szenekarten befinden und die die Brutpunkte 2 und 4 enthalten. Um jeden Hebel zu aktivieren, musst du **1x** und **2x** ausgeben, während du dich auf jeder Hebel-Szenekarte befindest, und du kannst diesen Hebel-Marker entfernen, sobald du es geschafft hast..

Klöbe: Du musst ausgeben und dich auf der gleichen Szenekarte wie die Klöbe befinden, um sie einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihres nächsten Spiels eine Sonderzugkarte ziehen.

Durchbrechen von Mauern: Mauern können durchbrochen werden, indem man Würfelergebnisse ausgibt. Sobald sie zerstört sind, entferne sie aus dem Spiel. Du darfst nicht durch Mauern gehen, bis diese zerstört sind, es sei denn, du hast eine spezielle Regel, die es dir erlaubt.

BENÖTIGTE SZENEKARTEN

A, C, E, f, i, J, k, l, m, N,
O, P, Q, S

SZENEKARTEN

Trainingsraum: dafür braucht man um den Raum zu betreten.

Brücke: dafür braucht man um sie zu betreten.

FEINDE

Start für 2 Spieler: **1x** und **2x** auf jeder Brut-Szenekarte und **1x** auf der Jadegalerie..

Start für 3-4 Spieler: **1x** und **2x** auf jeder Brut-Szenekarte und **2x** auf der Jadegalerie.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

PAUSE

Die Spieler müssen jeweils mindestens einen Würfel würfeln. Wenn man die gleiche Anzahl oder mehr von als hat, kann man die gewürfelten Chi behalten und sie für den Beginn der nächsten Runde in ein beliebiges Würfelergebnis umwandeln. Wenn man mehr als würfelt, wird ein zusätzlicher in der Jadegalerie platziert.

MISSION 1.3: RIKSCHA-VERFOLGUNGSJAGD

BENÖTIGTE SZENEKARTEN

d, l, J, L, M, n, g, R



START-SZENEKARTE

WOLF BOSS START-SZENEKARTE

Richtung der Bewegung →

Wolf Boss versucht zu fliehen, nachdem er den Tempel gestürmt hat. Er springt auf eine Rikscha und rasst durch die belebten Straßen des Marktplatzes und versucht, die Helden, die ihm auf der Spur sind, zu verlieren. Rase durch die belebten Marktstände und springe über die Dächer, um Wolf Boss zu erwischen. Kannst du ihn einholen, bevor er entkommt?

ZIEL

Bedingung für den Sieg: Wolf Boss vor dem Ende der **3 Runden** KO geschlagen werden.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn dir die Zeit ausgeht.

SONDERREGELN

- Jedes Mal, wenn die Dials of Destiny ein ► Feld erreichen, bewegt sich der Wolf Boss um eine Szenekarte vorwärts (siehe Richtung der Bewegung auf der Karte oben).
- Wenn sich Wolf Boss auf der letzten Szenekarte befindet und sich bewegen muss, entferne die letzte Szenekarte links und lege sie vor den Wolf Boss rechts vom Spielbrett (alle Feinde auf dieser Szenekarte werden entfernt). Wenn sich in diesem Fall einer der Helden auf der letzten Szenekarte links befindet, wird er automatisch um eine Szenekarte vorwärts bewegt.
- Wenn die Küche-Szenekarte den Anfang der Linie (Szenekarte ganz links) erreicht, geht sie verloren (inkl. der Klöße, die die Helden noch nicht eingesammelt haben). Wenn sich ein Held auf der Küche-Szenekarte befindet, wenn diese entfernt werden soll, wird er auf die nächstgelegene Szenekarte verschoben.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Klöße einsammeln: Du musst ausgeben, um Klöße zu sammeln. Falls diese eingesammelt werden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

FEINDE

Start: Platziere **1x** und **2x** auf jeder Szenekarte mit einem Brut-Punkt-Marker.

Wolf Boss startet auf der Szenekarte mit den Brut-Markern 2-3.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

SZENEKARTEN

Aufgrund der vielen Besucher auf dem Markt braucht man um sich auf normale Szenekarten () zu bewegen, zusätzliche Würfelergebnisse ().

Dächer: man braucht um das Dach zu betreten.

PAUSE

Die Spieler müssen jeweils mindestens einen Würfel würfeln. Wenn man die gleiche Anzahl oder mehr von als hat, bewegt sich der Wolf Boss eine Szenekarte nach hinten in Richtung Start. Wenn man mehr als würfelt, bewegt sich der Wolf Boss eine Szenekarte vorwärts in Richtung Ende.

MISSION 2.1: QUER DURCH DIE GROSSE MAUER

Du musst in die Festung des Feindes infiltrieren, aber die Mauern sind zu hoch, um sie zu überwinden und das Wachhaus ist stark bewacht. Welchen Weg wirst du wählen?

ZIEL


Bedingung für den Sieg: Du musst die End-Szenekarte vor dem Ende der **2 Runden** erreichen.



Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, falls du die End-Szenekarte nicht erreichen kannst, bevor die Zeit abgelaufen ist.

SONDERREGELN




Spieler können sich nicht zu oder von den Szenekarten der Großen Mauer bewegen, es sei denn, es befindet sich ein Wagen auf den Szenekarten, zu oder von der sie sich bewegen möchten. Du musst einfach nur auf den Wagen steigen, um dann über diese Mauern zu klettern!

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Klöbe: Du musst **2x**  ausgeben um die Klöbe einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

Sich bewegende Wagen: Das Bewegen eines Wagens erfordert **4x**  und **2x**  i um sie auf eine benachbarte Szenekarte zu schieben. Dafür müssen mehrere Spieler zusammenarbeiten.

FEINDE

1x  und **2x**  für jeden Brut-Punkt. **3x**  befinden sich auf der Torhaus-Szenekarte, und einer auf der End-Szenekarte.






Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

SZENEKARTEN

Bergpass: Wenn sich Helden auf der Bergpass-Szenekarte befinden, verlieren Sie einen zusätzlichen Gesundheitspunkt.

PAUSE

Die Spieler müssen jeweils mindestens einen Würfel würfeln. Wenn man die gleiche Anzahl oder mehr von  als  gewürfelt hat, kann man die gewürfelten Chi behalten und sie für den Beginn der nächsten Runde in ein beliebiges Würfelergebnis umwandeln. Wenn man mehr  als  würfelt, dann erscheinen **2 zusätzliche**  auf der End-Szenekarte.



MISSION 2.2: WACHABLÖSUNG

Die Helden müssen erfolgreich über die Mauern der feindlichen Festung hinwegkommen, den inneren Sanktum erreichen und Informationen über ihre Gegner sammeln. Die Wachablösung steht kurz bevor; du kannst die Feinde angreifen, oder eine Ablenkung schaffen und in der Verwirrung vorbeischlüpfen...

ZIELE

Bedingung für den Sieg: Alle Helden müssen die End-Szenekarte innerhalb von **3 Runden** erreichen UND die Schriftrolle gelesen haben.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn du die Schriftrolle nicht erreicht und gelesen hast, oder wenn nicht alle Helden am Ende der **3 Runden** auf der End-Szenekarte stehen.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Die Schriftrolle lesen: man braucht **6x** um sie zu lesen (dafür müssen mehrere Spieler zusammenarbeiten). Sobald diese gelesen wurde, entfernt man sie aus dem Spiel.

Mauern durchbrechen: Mauern können durchbrochen werden, indem man Würfelergebnisse einsetzt. Sobald sie zerstört wurde, drehe die Mauer-Karte um, um anzudeuten daß die Mauer jetzt kein Hindernis mehr ist. Du kannst nicht an Mauern vorbeigehen, bis diese zerstört wurden, es sei denn, du hast eine spezielle Regel/Aktion, die es dir erlaubt.

Die Gongs erklingen: Um die Gongs erklingen zu lassen braucht es **1x** und **1x** . Dabei bewegt **1x** von der Schutzwand (die Große Mauer-Szenekarte ganz links) zur Szenekarte mit dem Brut-Punkt-Marker 6 ODER **1x** wird von der Szenekarte mit dem Brut-Punkt-Marker 6 zur Schutzwand bewegt (der Spieler, der den Gong spielt, kann dies entscheiden).

Klöße: Du mußt **2x** ausgeben um die Klöße einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

SZENEKARTEN

Wachturm: Helden können sich nicht durch die Wachturm-Szenekarte bewegen.

SONDERREGELN

Auf große Mauern klettern: Vergiss nicht, dass Helden sich nicht zu oder von der Szenekarte mit der Großen Mauer bewegen können, es sei denn, es befindet sich ein Wagen-Plättchen auf der Szenekarte, zu der oder von der sie sich bewegen wollen.

Dächer und Gongs: Beide Gongs befinden sich auf Dach-Szenekarten. Um auf Dach-Szenekarten klettern zu können, benötigt man .



BENÖTIGTE SZENEKARTEN

c, D, e, F, I, J, K, l, M, N, O, p,
R, s, t

FEINDE

Starte das Spiel mit **1x** und **1x** für jedem Brut-Punkt-Marker. Das Spiel beginnt auch mit **3x** und Wolf Boss auf der Große Mauer-Szenekarte, die sich ganz links befindet.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler. Feinde können nicht auf den Schutzwand-Szenekarten erscheinen.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

PAUSE

Während jeder Pause würfelt jeder Spieler einen Würfel. Für jedes Würfelergebnis wird, **1x** von der Karte mit dem Brut-Punkt-Marker 6 zur Schutzwand bewegt. Diese Aktion kann ignoriert werden, wenn es **keine** on spawn point 6.

MISSION 2.3: TAI LUNG ENTKOMMEN

Tai Lung ist für alles verantwortlich...und jetzt steht er hinter dir! Helden sollen weglaufen und sich im Tempel versammeln, um eine Strategie zu planen, wie sie ihn besiegen können.

ZIELE

Bedingung für den Sieg: Alle Spieler müssen vor Tai Lung die End-Szenekarte erreichen, um die Mission zu gewinnen. Es gibt **kein Rundenlimit**.

Mission fehlgeschlagen: Die Spieler verlieren, wenn Tai Lung die End-Szenekarte vor ihnen erreicht.

SONDERREGELN

- Jedes Mal, wenn man auf dem Dial of Destiny ein Symbol erreicht, bewegt sich Tai Lung eine Szenekarte vorwärts in Richtung der End-Szenekarte und folgt dem gezeigten Weg.
- Tai Lung cannot be defeated or hurt in this level. Any player Tai Lung kann in diesem Level nicht besiegt oder verletzt werden. Jeder Spieler, der ein Feld auf dem Dial of Destiny erreicht, während er sich auf der gleichen Szenekarte wie Tai Lung befindet, verliert 2 Gesundheitspunkte.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Klöbe: Du musst 2x ausgeben um die Klöße einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

FEINDE

Starte das Spiel mit **1x** und **1x** auf jeder Szenekarte mit Brut-Punkt-Markern. Platziere Tai Lung auf der Szenekarte wie unten angegeben.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.

SZENEKARTEN

Bergpass: Wenn sich Helden auf der Bergpass-Szenekarte befinden, verlieren Sie einen zusätzlichen Gesundheitspunkt.

Brücke: man braucht um sie zu betreten.

Wachturm: Helden können sich nicht durch die Wachturm-Szenekarte bewegen.

PAUSE

Die Spieler müssen jeweils mindestens einen Würfel würfeln. Wenn man die gleiche Anzahl oder mehr von als würfelt, bewege Tai Lung um eine Szenekarte nach hinten in Richtung Start. Wenn man mehr als würfelt, bewege Tai Lung eine Szenekarte nach vorne in Richtung der End-Szenekarte.



MISSION 3.1: DAS DORF WURDE ANGEGRIFFEN



Das Dorf wird von Wolfsplündern und mehreren Ox Grunts angegriffen. Glücklicherweise trainieren einige der Helden hier. Schlechte Nachrichten für Bösewichte!



ZIELE

Bedingung für den Sieg: Bringe den Wagen innerhalb von **3 Runden** zu allen Szenekarten mit Brut-Punkte-Markern.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn sich mindestens ein Feind auf der gleichen Szenekarte wie ein Dorfbewohner befindet oder wenn du die Mission nicht vor dem Ende der dritten Runde gewinnst.




GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE


Die Wagen bewegen: Um einen Wagen zu einer benachbarten Missions-Szenekarte zu bewegen, braucht man **4x**  und **2x** . Dafür müssen mehrere Spieler zusammenarbeiten. Wagen können nicht auf Dach-Szenekarten bewegt werden. Wenn ein Wagen zu einer Szenekarte mit Brut-Punkt-Marker bewegt wird, können keine Feinde mehr auf dieser Szenekarte erscheinen. Drehe die nummerierten Marker um, um zu zeigen, dass Feinde nicht mehr auf diesen Szenekarten erscheinen können.

Klöße: Du musst   ausgeben um die Klöße einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.



Dorfbewohner: Die Dorfbewohner können nicht vom Spielbrett entfernt werden.


FEINDE

Start für 3-4 Spieler: **1x**  and **2x**  auf jeder Szenekarte mit Brut-Marker und  wie oben angezeigt..

Start für 2 Spieler: **1x**  und **1x**  auf jeder Szenekarte mit Brut-Markern, aber **kein**  auf der Treppe- und dem Steinplatten-Szenekarten.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Jedes Mal, wenn du  auf den Dials of Destiny erreichst, verschiebe ALLE  ein Feld näher an die Dorfbewohner.

Maximale Anzahl der Feinde: Eine Szenekarte ist voll, wenn 3 Feinde darauf sind (mit der Ausnahme von ). Alle weiteren Feind erscheinen auf der nächstgelegenen Szenekarte, die den Dorfbewohnern am nächsten liegt. Wähle jedes Mal








BENÖTIGTE SZENEKARTEN

B, d, e, F, i, J, K, L, n, m, O, p,
q, R, s, t

eine neue Szenekarte aus, wenn eine voll ist, und immer in Richtung des Dorfplatzes.

PAUSE

Wähle, wie viele Würfel gewürfelt werden sollen: es muss mindestens einer sein. Wenn es bei den Würfelerggebnissen mehr  als  gibt, bewege einen Wagen deiner Wahl auf eine benachbarte Szenekarte. Wenn es mehr  als  gibt, platziere **1x**  entweder auf der Dach- oder auf der Steinplatte-Szenekarte.

MISSION 3.2: WOLF BOSS GREIFT AN


Wolf Spearman und Slashers haben einige Dorfbewohner entführt, während Wolf Boss außerhalb des Dorfes auf sie wartet. Schnapp ihn dir und vereitele seine Pläne, bevor es zu spät ist.

ZIEL



Bedingung für den Sieg: Erreiche Wolf Boss und schlag ihn KO, bevor alle Dorfbewohner die Szenekarte der Gefängniszelle erreichen und vor dem Ende der **2 Runden**.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn alle Dorfbewohner die Gefängniszelle erreichen oder wenn du es nicht schaffst, Wolf Boss vor dem Ende der zweiten Runde zu schlagen.

SONDERREGELN




Jedes Mal, wenn die Spieler ein  Feld auf dem Dial of Destiny erreichen, bewegen sich ALLE Dorfbewohner eine Szenekarte vorwärts in Richtung der Gefängniszelle.

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Klöbe: Du musst   ausgeben um die Klöbe einzusammeln. Falls sie eingesammelt wurden, können die Spieler zu Beginn ihrer nächsten Mission eine Sonderzugkarte ziehen.

FEINDE

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Start für 3-4 Spieler: 1x  und 2x  auf jeder Szenekarte mit Brut-Marker und 1x  wie oben angezeigt.

Start für 2 Spieler: 1x  und 1x  auf jeder Szenekarte mit Brut-Markern, aber **kein**  auf der Brücke-Szenekarte.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.





SZENEKARTEN

Bergpass: Wenn sich Helden auf der Bergpass-Szenekarte befinden, verlieren Sie einen zusätzlichen Gesundheitspunkt.

Brücke: man braucht    um sie zu betreten.

Bambus Feld: man braucht   um es zu betreten.

PAUSE

Wähle, wie viele Würfel gewürfelt werden sollen: es muss mindestens einer sein. Wenn es bei den Würfelergebnissen mehr  als  gibt, bewege Wolf Boss um eine Szenekarte nach hinten in Richtung Start. Wenn man mehr  als  würfelt, bewege ALLE Dorfbewohner eine Szenekarte nach vorne in Richtung der Gefängniszelle.



START-SZENEKARTE

GEFÄNGNISZELLE-SZENEKARTE

BENÖTIGTE SZENEKARTEN
a, b, E, F, g, I, J, l, m, n, o, p, q, R, s, T, TT1

MISSION 3.3: TAI-LUNG-SHOWDOWN



Tai Lung hat den endgültigen Angriff auf den Tempel gestartet. Lies das Geheimnis der Drachenrolle und besiege ihn endgültig.

ZIEL


Bedingung für den Sieg: Die Helden müssen die Drachenrolle erreichen und lesen, bevor Tai Lung seine Pfoten drauf legt. Wirf Tai Lung vor dem Ende der **3 Runden** in die Gefängniszelle.

Mission fehlgeschlagen: Du verlierst, wenn Tai Lung die Drachenrolle vor dir erreicht, oder wenn du es nicht schaffst, ihn innerhalb von 3 Runden in die Gefängniszelle zu werfen.

SONDERREGELN


- Jedes Mal, wenn ein Spieler ein  Feld auf seinem Dial of Destiny erreicht, verschiebe Tai Lung eine Szenekarte näher an die Drachen-Schriftrolle. Nachdem die Helden die Schriftrolle gelesen haben, bewegt sich Tai Lung immer noch in Richtung der Szenekarte mit der Drachen-Schriftrolle, aber er bleibt auf jeder Szenekarte stehen, auf der sich mindestens ein Held befindet.
- Tai Lung kann nicht besiegt werden, bevor ein Held die Schriftrolle gelesen hat. Jeder Spieler, der sich in ein  Feld auf seinem Dial of Destiny bewegt während er sich auf der gleichen Szenekarte mit Tai Lung befindet, verliert **2 Gesundheitspunkte**.
- **Um Tai Lung zu verletzen,:** Müssen die Spieler, die sich auf der gleichen Szenekarte wie Tai Lung befinden und folgende Würfelergebnisse einsetzen::

2-Spieler-Spiel: 5x  und 1x 

3-Spieler-Spiel: 8x  und 1x 


4-Spieler-Spiel: 11x  und 1x 

GEGENSTÄNDE UND HINDERNISSE

Um die Drachen-Schriftrolle lesen zu können, muss man **6x**  ausgeben. Dafür müssen mehrere Spieler zusammenarbeiten.

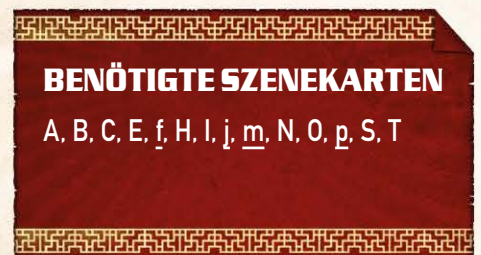
FEINDE

Start für 3-4 Spieler: 1x  und 2x  auf jeder Szenekarte mit Brut-Markern.

Start für 2 Spieler: 1x  und 1x  auf jeder Szenekarte mit Brut-Markern.

Brut: Gemäß den Dials of Destiny der Spieler.

Maximale Anzahl von Feinden: Eine Szenekarte kann nicht mehr als 3 Feinde jeglicher Art enthalten. Alle weiteren Feinde werden auf benachbarten Szenekarten platziert oder, wenn nicht möglich, nicht eingesetzt.







SZENEKARTEN

Bridge: man braucht    um sie zu betreten.

Dächer: man braucht   um sie zu betreten.

Trainingsraum: man braucht    um sie zu betreten.

PAUSE

Wähle, wie viele Würfel gewürfelt werden sollen: es muss mindestens einer sein. Wenn man die gleiche Anzahl oder mehr von  als  hat, bewege Tai Lung um eine Szenekarte nach hinten in Richtung der Gefängniszelle. Wenn man mehr  als  würfelt, bewege Tai Lung eine Szenekarte nach vorne in Richtung der Drachen-Schriftrolle.

ANLEITUNG FÜR DIE PLÄTTCHEN

BRUT-MARKER

Verwende die Brut-Marker, um anzuzeigen, auf welchen Szenekarten die Feinde erscheinen werden, wenn man dieses Feld auf dem Dial of Destiny erreicht hat. *Siehe Seite 7.*



RUNDE PLÄTTCHEN

Platziere vor jeder Runde ein rundes Plättchen neben dem Spielbrett, um anzugeben, welche Runde gerade gespielt wird.



DORFBEWOHNER PLÄTTCHEN

Möglicherweise musst du Dorfbewohner einsammeln, beschützen oder bewegen, je nach den Anweisungen der jeweiligen Mission. Dafür musst du die Würfelergebnisse und ausgeben.



MAUERN

Die Mauern sind ein Hindernis zwischen den Szenekarten. Eine Mauer ist für Helden unpassierbar, bis sie zerstört wird (dafür muss man ausgeben); die Mauer-Karte wird dann umgedreht, um zu zeigen, daß sie kein Hindernis mehr ist.



Vorderseite: Mauer



Hinterseite: Zerstörte Mauer

SCHRIFTROLLE- UND DRACHEN SCHRIFTROLLE-PLÄTTCHEN

Du musst möglicherweise die Schriftrolle- oder Drachenschriftrolle-Plättchen sammeln oder lesen, je nach den Anweisungen einer Mission. Dafür musst du **6x** ausgeben.



Drachen-Schriftrolle



Schriftrolle



Klöße

KLÖSSE-MARKER

Bei einem Spiel mit mehreren Spielern erhältst du Sonderzüge, wenn du Klöße aus der Küche-Szenekarte sammelst. *Siehe Seite 10.* Um Klöße zu sammeln, muss sich der Spieler auf der Küche-Szenekarte befinden und **2x** ausgeben, um sie einzusammeln.

GONG UND HEBEL-MARKER

Gong und Hebel-Marker haben eine Rolle in Missionen, je nach den Anweisungen der Mission. Standardmäßig, kann man in einer Mission:

- und ausgeben, um einen Gong zu verwenden.
- und **2x** ausgeben, um einen Hebel zu verwenden.



Gong



Hebel

+1 BEWEGUNG UND +1 SCHADEN-MARKER

Platziere diese Marker neben dem Spielbrett, wenn in den Anweisungen der Mission zusätzliche Züge angegeben sind oder während dieser Mission zusätzlicher Schaden erlitten wird.



+1 Bewegung-Marker



+1 Schaden-Marker

WAGEN



Wagen helfen den Helden, um auf die Großen Mauern zu klettern. *Siehe Seite 6.* Die Wagen können von einer Szenekarte zur anderen verschoben werden. Um dies zu tun, musst du **4x** und **2x** ausgeben. Dadurch wird der Wagen um eine Szenekarte verschoben (die Helden bewegen sich nicht mit dem Wagen).



ANLEITUNG SZENEKARTEN

Die Szenekarten sind doppelseitig und haben in den meisten Fällen eine Szenekarte auf der Vorder- und Rückseite abgebildet.

Jede Szenekarte ist mit einem Buchstaben versehen, um sie leichter zu identifizieren. Die Vorderseite der Szenekarte hat einen Großbuchstaben, während die Rückseite einen Kleinbuchstaben (der auch unterstrichen ist). Die Anleitung jeder Mission gibt an, welche Szenekarten benötigt sind (Liste mit Buchstaben).

Jede Szenekarte enthält auch Symbole, die angeben, welche Würfelergebnisse verwendet werden müssen um diese Karte zu betreten. In einigen Fällen muss man nur  ausgeben um die Szenekarte zu betreten, während man für schwer zugängliche Szenekarten () mehrere Würfelergebnisse ausgegeben muss oder man muss zusätzliche Bedingungen erfüllen. *Siehe Seite 6 für weitere Informationen.*

Der Wachturm ist eine spezielle Szenekarte: man kann diese nur durch eine spezielle Regel, die in der Anweisung der Mission angegeben wird, betreten.



VORDERSEITE – **A**
Trainingsraum



RÜCKSEITE – **a**
Lange Dächer 2



VORDERSEITE – **E**
Lange Brücke 1



RÜCKSEITE – **e**
Bergpfad 1



VORDERSEITE – **B**
Berg-Treppe



RÜCKSEITE – **b**
Bambuswald-Lichtung



VORDERSEITE – **F**
Bergpfad 2



RÜCKSEITE – **f**
Klostersaal



VORDERSEITE – **C**
Jade-Galerie



RÜCKSEITE – **c**
Große Mauer 1



VORDERSEITE – **G**
Lange Dächer 1



RÜCKSEITE – **g**
Lange Brücke 2



VORDERSEITE – **D**
Große Mauer 2



RÜCKSEITE – **d**
Langer Markt



VORDERSEITE – **H**
Lange Dächer 2



RÜCKSEITE – **h**
Langer Shop Innenraum



VORDERSEITE – I
Dächer 1



RÜCKSEITE – i
Klosterbett 1



VORDERSEITE – P
Klosterbett 3



RÜCKSEITE – p
Verstaute Ausrüstung



VORDERSEITE – J
Küche



RÜCKSEITE – j
Drachen-Schriftrolle



VORDERSEITE – Q
Klosterbett 4



RÜCKSEITE – q
Markt 2



VORDERSEITE – K
Wachturm



RÜCKSEITE – k
Klosterbett 2



VORDERSEITE – R
Markt 3



RÜCKSEITE – r
Heiße Quellen



VORDERSEITE – L
Shop



RÜCKSEITE – l
Steinplatten 1



VORDERSEITE – S
Festplatz



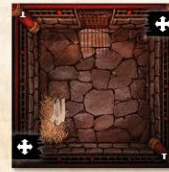
RÜCKSEITE – s
Torhaus



VORDERSEITE – M
Dächer 2



RÜCKSEITE – m
Tempelstufen



VORDERSEITE – T
Gefängniszelle



RÜCKSEITE – t
Trainingsplatz



VORDERSEITE – N
Drachenstatuen



RÜCKSEITE – n
Markt 1



VORDERSEITE – tt1
Teich der Ruhe



RÜCKSEITE
Feind Kurzanleitung



VORDERSEITE – O
Steinplatten 2



RÜCKSEITE – o
Brücke



VORDERSEITE – TT1
Teich der Ruhe



RÜCKSEITE
(Erstelle deine eigene Szenekarte)

KICKSTARTER-UNTERSTÜTZER

A Helen Adams, Chris Adkins, Gianni Aerts, Viktor Ahrens, John Aitkens, Orestes Albo, Orestes Albo, Jordi Aldeguer Pueyo, Glen Allbon, Bruce Allen, Alban Alliès, Rehana Allsup, Barry Allsworth, Lawrence Alman, Alphaspel, Francis Alvarez, Chris Andersen, Ronny Anderssen, Scott Andrews, Dome Anukkul, Mike Archibald, Marcus Arena, Malc Arnold, John Aronis, Peter Arts, William Asico, Stuart Aston, Gwendolyn Auckloo, Clifford Austen, Avalanche, Loic Ayoul.

B Christophe Babin, Matthew Bach, Volker Bache, Abram Bachtiar, Andre Badke, Benjamin Bado, Mark Balkham-Smith, Raymond Banfield, c/o Crmaus, Marko Banušić, Daniel Barrett, James Barry, Rune Bartlett, Michael Bassler, Whitford Bates, Lars Becker, Wade Beidelschies, Yiğit Bekir Kaya, Igor Belyansky, Sebastian Benavente Bravo, Gregoire Benjamin, Markus Berger, Cornelius Bertens, Thém-Is Bertoletti, Etienne Beureux, Rouven Binder, Morten Birch Heide-Jørgensen, Stephen Birks, Sigurbjorn Bjornsson, Black Dragon Games, Nick Blanch, Kurt Blanco, Carlos Javier Blanco Barral, Goulven Blorece, James Blundell, Spyros Bogdanos, Thierry Bonnet, Edgar Ryan Boral, Mathew Bover, Brent Bowgren, Derek Bradley, Scott Bradley, Angelique Brands, Adrian F L Breau, Douglas Breese, Mathis Brier, Jeff Briggs, Dora Anya Brightman, Thomas Michael Brooks, Dr Matthew Broome, Joshua Brosmer, Dan Brown, Iain Brown, Lane Brown, Mark Brugman, Joost Bruining, Jørgen Brunborg-Næss, Colin Bruno, Kevin Buchin, Darren Buckley, Jamie Buckley, James Bundtrock, Stephen Burgess, John Busse, Gavin Butstraen, Ross Byczek.

C Chris Caley, David Campbel, Mark Cardiff, Kevin Cattanach, James Caudle, Michael CBAACF Chan, David Cederberg, Chris Challacombe, Amie Chamberlain, Andrew Chang, Benjamin Chapman, Enoch Chapman, John Chapman, Dany Charest, Colin Chen, Kim H Chen, John Chmielowiec, Adam Christman, Leonard Chuah, Josh Cifrian, Andy Clark, Rachel Clark, Tim Clarke, Antoine Clermond, Jeremy Coffey, Mike Collison, Sean Connor, Adam Cook, Daniel Cook, Kevin Cook, Carl Cordova, Krystie Cowan, Robert Cox, Andrew Craft, Steven Crane, Loic Cranley, Bill Creasey, Richard Crookes, Thomas Crowell, Graeme Cruden, Hans Cummings, Luke Cunningham, Travis Cunningham, Anthony Czerwonka.

D Yanik D'Aigle, Ruben Duarte da Mota, Chris Dalgety, Louis Daniel Jr, Thomas Darlington, Ron Dautzenberg, Joel Daves, Bax David, John Davis, Pirate Michael B Dawalt, John Dawson, Henk de Nijs, Maripaz de San Miguel Brinquis, Andrew DeCavia, Gordon Decker, Nicolas Decomble, Colin Degnan, Ruben Degroote, Geoffrey Delmee, Nico Delobelle, Richard Denny, David

Deparcy, John Deporter, Dan Derby, Ivano Di Sotto, Samoel Di Wilsleff, Domingo Díaz Fermín, Mark Diaz Truman, Bert Didier, Nina Dietterle, Nicholas DiGiovanni, Tom Diment, David Dobson, Paul Dobson, Sebastien Dollard, Leo Donaldson, Jason Donovan, Shawn K Dorsey, Vladimir Dosen, Shontell Dougherty, Louis Downs, John Doyle, Pavel Družba, Jonathan du Puy, Freddie Duran, Scott Dyk, David Dziadula.

E Harald Eckmüller, Tony Edwards, Adam Eisenberg, Erik Ekengren, Alex Eller, Ian Elliott, Phillip Elliott, Chris Ellis, Péter Pál Ember, Robin Empey, Enchanter's Trove, Grey Endres, Ivan C Erickson, Jerry Estal, Matthew Evans.

F Zoltan Falvay, Anthony Fanning, Andy Farkas, Marc Farron, Mark Featherston, Adam Fenerty, Shaun Fergus, Gregg Fisher, Lee Fisher, Richard Fluck, Tommaso Fochi, Edouard Foraz, Paul Forsythe, Evangelos Foskolos, Jason Foss, Andrew Fox, Casey Fox, Maximilian Franckenstein, Mahieu Francois, Benoist Frantz, John Fraser, Peter Friche Rodler, Jason Frisby, Pete Fullergreen, Harrison Furnidge.

G Aron Gabellini, John Gallagher, Brad Gant, Nacho García, Nicole Geiger, Derek Donald Geller, Guillaume Gentile, Mikola Gergely, Mark Gibbs, Raffaele Giovedi, Joshua Gisin, Alan Glaum, Max Glick, Kenneth Glyngfeldt, Kiloo, Thierry Godefroy, Francisco José González Gándara, Khurram Gore, Benjamin Görlich, Michael Gossage, Kris Gould, Christina Grabherr, Josh Gray, Wesley D Gray, Joe Greiner, Bruno Grimonpont, Jan Simon Grintsch, Harald Grittmann, Bram in t Groen, Sebastien Grosso, Janis Grunte, Marcus Gschrey, Joshua Guelen-Oates, Jack Gulick.

H Habchi-Hanriot, Jonathan Hachey, Bernhard Hager, Wilfried Hamain, Joshua Hamby, Tyler Hamm, Charles Hammond, Jimmie Hammontree, Jordan Hansen, Steve Hanson, Zoltan Harangi-Toth, Will Harding, Tomas Härenstam, Jeffrey Harlan, Mary Harrington, Cary L Harrison, David Harrison, Tom Harrison, Jim Hart, Kyle Hart, David Haskins, Andrew J Hayford, Rodrigo Helder, J H G Hendriks, Brad Hermann, Michele Hershey, Rosset Hervé, Chris Hesemann, Heiko Heucher, Tom Higgins, Daniel Hill, Mathew Hill, Edward Ho, Jon Hobbs, Jason Hockley, Matthew Hoeverler, Ralph Holland, Storm Holoway, Philippe Holtzhauser, Florian Hondza, Melvil Honorat, Rob Hoppenjans, Mike Houser, Charles Huber, Taylor Huckstep (Predictive Tech), Jan Hulverscheidt, Daniel Hunt, Robert Huss, Arion Hypes.

I Grace V. Infantado, Keith Ireland, Scott Ishbia, Hiroshi Ishikawa, Dan Ives, Bowen Jacobs, Joshua Ian Jagelman 乔筑华, Kavita Jain, Matt Jakircevic, Kevin Jandreau, Milan Janosik, Patrick Jansen, Dr Benjamin Jelley, Stephen Jenkins, Delfy Jeremy, Sintes Jerome, Anton Jerve, Petter Jessen, Soh Jian Yi, Arlene Johnston, Jonski Jonathan, Adam Jones, Luke Jones, Rayen Jonke, Michael Jørgensen, Marie-Lore Jovignot, Mark Judge.

K Maciej Kacprzak, Thanasis Kaltsoudas, Manatpol Kanjanajongkol, Carina Katinger, Zohab Kazi, Daniel Kearns, Mitch Keddie, Charles Keefer, Ron Kehir, Dan Kennedy, Matthew Kennedy, Johan Kersten, Birger Keygnaert, Emilien Kia, Tom Killingbeck, Tim Kings-Lynne, Daniel Kischko, Mark Kitching, Hayley Klose, Robert W Klostermayer, Andrew Kluessendorf, Barbara Knighton, Sean Koehn, Sven Koerner, Brent Kofoed, Minami Koichi, Henrik Juul Konge, Oliver Konz, Mangu Korin, Kole Kostelic, Jason Kottler, Jim Koukounaras, Ed Kowalczewski, David Kozelka, Holger Kral, Vivek Krishnan, Matthew Kruse.



L Jeffrey T La Belle, Benjamin Lagand, Tristan Lamb, David Langton, Mathieu Lapierre, Guy Larke, Lary Larson, Joseph J. Lawson, Warren Lawson, Simon Layton, Leila Le Poidevin, Sam Ledwich, Jonathan Leech, Mike Leeder, Jozsef Lehocz, Tobias Leimer, Jesper Lindell, Andrew Lira, Craig Livingston, Nick Lockwood, Alexandra Logan, Ryan Longfellow, Jose Francisco Lopez Lopez, Joseph Louis, Helen Loukos, Shane Lowe, David Loyd-Hearn, Kyle Luggier, Francis Luk, Christopher Lumley.

M Jackie Macapanpan, Vilus Mackinis, Matthew Maedge, Robert Maefs, Philip Mairs, Caroline Male, Moiz Malik, Sean Marren, Gerald Martel, Jason Martin, Peter Martin, Sebastian Martin, Francisco Andres Martínez Vidal, Sebastian Masannek, Oliver Maschmeier, Mat Masding-Grouse, Tetsuya Masuda, Thomas Maund, Brad Maurer, Jan Mausehund, Angel May, Shirli May, Hunter Mayer, Derek Maynard, John McClendon, David McDonald, Collier McGehee, Jack McGill, John K McGrath, Jamie McKendry, James McLachlan, Shawn McNaughton, Hudson J McVay, Daryl Meeks, Carl Meilleur, Thomas Mercieca, John Meyer, Kaleb Michaud, Dennis Michels, Benjamin Middleton, Kai Milke, Bryan Miller, Evan Miller, Theodore Miller, Graziano Mioli, Allan Mitchell, Glenn Mochon, Léon Moerkerken, David G Molina, Andreas Møller, Zac Monette, Brian Monroe, Mark Montgomery, Jeremiah Monzon, Jacob Moore, David Rhys Morgan & Sharon Smith, Alicia Morse, Michael Mueller-Trudrung, Arnold Mullaert, Matthias Müller, Sean Mulqueen, Mark Munro, Jason Murphy, Dan Mynett.

N Gábor Nagy – Tiszta Energiak Kft, Andrew Naisbitt, David Natriss, Claudio Navarro, Drew Navikas, Vojtech Neckar, Melissa Nell, Agis Neugebauer, Joshua P Neveu, Paul Newland, Micah Niccum, Ganzitti Nicolas, Thomas Dorf Nielsen, Michael Nielson, Hjalti Nönnuson, Chantal Noordeloos, William J Norcutt, André Nordstrand, Anders Nordström, Andrew Norman.

O Emma O’Dea, Sean O’Reilly, Travis O’Sullivan, James Ojaste, Joshua Olson, Joyce Olson, Amirrudin Ong, Jonathan Osborne.

P Mario Padron, Alec Page, Mr G S Palk, Steven Palmer, Matt Pappas, Kent Parker, Matthew Parker, Lilian Parmentier, Michael Parnell, Mr Tony Parry, Rupal Patel DL, Robin Paul, Cedric Pautet, Mario Pawlowski, Andrew Payne, Kevin H Payne, Christopher Pearson, Nicholas Pedley, Jeffrey Peno, Frederick Perillo, Jason L Perry, Erica Pettit, Rich Phares, William Piens, Sarah Pilon, Scott Piper, Daniel Pisani, Yaroslav Platash, Evelyn Platt, Patricia Plietz, Sebastien Pochat-Cottilloux, Alice Pocock, Stephan Pohl, Bruce Poll, Debra Pollak, Geoff Porritt, Mary Post, Andrew J Povey, Martin Powel, Mario Powierski, Donald Poynter, Dan Preece, Patrice Prefaut, Derek Prendergast, Olivier Prevot, Daniela Proietti – Angelo Giulivi, Jason Pruitt.

QR Jason Quiett, Matloob Qureshi, François Rabeau, Fernando Ramirez, Adilia Ramos, Todd Ramsey, Yan Rasquin, Patrick Rauland, Kelly Ray, Robert Read, Keith A Reeves, Christiane Reininger, Rene Reisert, Florian Renken, Michael Resong, Tom Rice, Mr Kim Richmond, Kevin Riddle, Alejandro Rios Muñoz, Michel Robert, Chris Roberts, Michael Roberts, T J Roberts, Bryce Robinson, Graham Robinson, Jesse Robinson, Donald Rochette, Benjamin Rogers, Shawn Roppelt, Antonio Rosales, Miguel Rosales, David Rose, Laurent Rosset, Lee Rossi, Boris Rothmund, Roviric, André Roy, Anthony Rubbo, John Rudd, Sam Rudland.

S Ryan Saenz, Alejandro Sánchez Alarcón, Jens Sander, Massimo Sandri, Nick Saunders, Ryan Sauter, Kai Savage, Frank Scali, Adam Scanlon, J Mark Scarbrough, Andrea Scatolin, Max And Tessa Schaller, Christian Schicke, Chris Schiester, Lucas Schneider, Felix Schniz, Ian Schofield, Minouschka Schouten, Rick Schrand, Sebastian Schwarz, Andrew Seaton, Vincent Serret, Joseph Shearman, William Shelby Buquoi, Pete Shirey, Mark Shoring, Grégory Siklenka, Aaron Silverman, Reuben Silvio, David Sims, Mark Sinclair, Christian Sladdin, Andy Smith, Benoit Smith, Michael Smith, Phil Smith, Robert Soderquist, Yann Soitino, Mark Solino, Thomas Sonnenberg, Tim Sorrels, Jonathon Soulliere, Source Comics And Games, Jason Speicher, Mr Stephen Spikings, David Spinetti, Anders Stafberg, Sascha Stand, Chris Starr, Felix Steffen, Robin Stein, Leif Stensson, Caumont Stephane, Richard Stephens, James Stevens, Arkadiusz Stopczyk, Martin Strickfuss, Studio Zanotti, Ryan Stump, Edward Sturges, Neoklis Stylianides, Ronald Suhumskie, David Sutherland, Tommy Svensson, Edward Switzer, Fau Sylvain, Scott Sylvester, Michael Symborski.

T Falon Takahashi, Abraham Tang, Norm Tardi, Jérémie Tartière, Pedro Tavares, David Taylor, Tristan Taylor, Gregory Tefnin, Marie Teglbjærg, Benjamin Tham, Troels Therkelsen, Rune Thestrup, Eli Thomas, Vincent Thomas, Timothy Thompson, Timothy Titsworth, Graham Todd, David Tonzola, Svenn Tore Mausest, Andrew Torrens, Aaron Lee Torres, Franck Tramier, Juan Tran, Christian Traupe, Yann Tremblay, Grennan Trimner, Kirk Trofatter, Graham Tunnicliffe, Jarkko Tuomala, Peter Turnbull, Julian Tysoe.

UV Christopher Undritz, Sinisa Uroic, Vikram Vaidyanathan, Pavel Valouch, Michel van der Sluis, Francois van Liefferinge, Andrew Van Pernis, Rob van Tol, Jesse Vang, Cesare Varallo, Sanjay Varma, Vitas Varnas, Tony Vecchio, Adi Veler, Arnaud Verbeeren, Matthieu Vialatte, Estela Villarroel Martinez, Benoit Vogt, Shervyn Von Hoerl, Dave Vona, Carrie Vowels.

W Nigel Wakeham, Shannon Waldroop, Matthew Wall, Paul Walmsley, Mr B Walters, Oliver Ward, Selwyn Ward, Ryan Warring, Jonathan M L Watling, Graham Watmough, Eric E Weaver, Nickolas Webb, Mike Weber, Sascha Weber, Sandra Wegner, Jerry Weiler, Brian Weisberg, Brianna L Welburn, M Wessels, Markus Weyers, Emily Wickelgren, Dina Wilkens, Christopher Wilkes, David C Williams, Eric Williamson, Louis Wilpitz Iv, Ben Wilson, Blake Wilson, Michael Wilson, Christian Wischnewski, Sonja Wissing, Jason Wolf, Chad Woodward, Tim Wyatt.

YZ Patrick Yarbrough, Justin Yeo Tian Wei, Akalak Yimwilai, James Yoho, George Young, Amanda Zeigler, Zdeněk Žert, Joseph Zimmerman, Harald Zubrod, Kylie Zwets.



DANKSAGUNG

Designer

Kristian Amundsen Østby, Nick Fallon, Rob Harris,
and James Sheahan

Line Development

James Barry

Editing Spielregeln

James Barry, Richard Gale, and Rob Harris

Development Team

Stefano Guerriero, Javier Angeriz-Caburrasi,
Federico Sohns, Katya Thomas, Juan Echenique,
and James Barry

Spieletester

Salwa Azar, Lloyd Gyan, Garry Harper, Sam Webb, Andrew Heron,
Hayley Heron, Meggan Turner, Ben Wadsworth, Aaron Silverman,
Payton Silverman, Ryan Keyte, Ted Conn, Bill Cownie, Tim Monnig,
Tom Monnig, Emma Hollins, Brenda Keyte, Alan Keyte,
Brian J Kendl, Natasha Gale, Sebastian Gale, Ryan Beall,
Jamie Wolman, Jamie Klauser, Iain J. Stewart,
and Dave Cousins

Fotografie & Video

Salwa Azar and Steve Daldry

Artwork

Jon Ariosa

Graphic Design

Michal E. Cross and Richard Gale

Layout

Richard Gale

Leitender 3D-Künstler

Jonny La Trobe-Lewis

Mitarbeiter 3D-Künstler

Domingo Diaz Fermin, Alex Gargett, and Chris Peacey

Übersetzung

Raffaela Endrizzi

Community Manager

Lloyd Gyan

Vertriebsmanagement

Cole Leadon

Produktion

Panda GM

Business Management und Support

Cameron Dicks

Produktion Manager

Steve Daldry and Peter Grochulski

Assistent der Geschäftsleitung und Social Media

Salwa Azar

Produzent

Rob Harris

NBCUniversal

Lacey Batiste, Teddy Edwards, and Katie Pullen

Herausgeber

Chris Birch

Ein besonderer Dank geht an

NBCUniversal licencing and approvals team,
all at DreamWorks Animation, Stephen Selego at Panda GM,
Richard 'Rahdo' Ham, Sam Healey, Zee Garcia, Tom Vasel,
Rita Birch, John Houlihan, Sam Webb,
Jon Webb, and Virginia Page

Urheberrechtshinweis

Spielregeln und Inhalte von
Modiphius Entertainment Ltd. © 2019

Modiphius Entertainment Ltd. ist eine eingetragene
Handelsmarke © 2019

MÖDIPHIOUS[®]
ENTERTAINMENT

Herausgegeben von
Modiphius Entertainment Ltd,
39 Harwood Road, London SW6 4QP,
United Kingdom
www.modiphius.com



Kung Fu Panda © 2019 Dreamworks Animation LLC. Alle Rechte vorbehalten