



# KINFIRE™

## DELVE

### VAINGLORY'S GROTTO

**ANLEITUNG**

## WILLKOMMEN IN DER WELT VON ATIOS

Nach Jahrtausenden sind die Sternenlosen Nächte zurückgekehrt. Wo auch immer sich ihre Finsternis herabsenkt, wird die Landschaft verdorben und ganze Städte verschwinden spurlos. Nur das Licht des „Kinfire“, einem Sippenfeuer, bietet Schutz vor den Sternenlosen Nächten und nur die Stadt Din'Lux verfügt noch über einen Kinfire-Leuchtturm. Mit Kinfire-Laternen bewaffnet wagen sich Mitglieder der Gilde der Suchenden aus den Stadttoren hinaus, um furchtlos durch die Dunkelheit zu reisen.

## ÜBERBLICK

**Kinfire Delve: Vainglory's Grotto** ist ein Spiel für 1-2 Abenteuerlustige und dauert etwa 1 Stunde. Ihr schlüpft in die Rollen von Suchenden, die zu einer der magischen und mysteriösen Quellen von Atios losgeschickt werden. Arbeitet zusammen, um bis zum Grund der Quelle vorzudringen und ihren Herrscher zu besiegen. Nur so könnt ihr verhindern, dass er auf die Welt losgelassen wird.

**Beachtet: Ihr könnt Suchende aus weiteren Kinfire Delve-Produkten hinzufügen, um Partien zu dritt oder viert zu spielen.**

## EURE MISSION

Gildenmeisterin Leera, der Kopf der Gilde der Suchenden, richtet sich vor eurer Mission an euch.

„Seit der Rückkehr der Sternenlosen Nächte sind auch andere Mythen wieder aufgekommen. Einer davon ist die Legende der Quellen von Atios. Die Quellen sind Orte, an denen normale Gesetze nicht gelten, an denen die Realität selbst den Herrscher der Quelle reflektiert. Unsere Magier haben herausgefunden, dass die Quellen wirklich existieren und ihre Macht ständig wächst. Wenn wir ihre Energien mit den Kinfire-Laternen nicht regelmäßig vertreiben, werden ihre Herrscher auf die Welt losgelassen und können ihrem Willen freien Lauf gewähren.“

Ich entsende euch heute zu einer Quelle namens **Vainglory's Grotto**. Die Schriften besagen, dass Vainglory ein verspieltes und unberechenbares Wesen ist, das Schönheit über alles schätzt. Aber sie warnen auch vor den Gefahren, die sich hinter der Fassade dieser Quelle verbergen. Seid siegreich und kehrt sicher zurück.“



<b>INHALT</b>	<b>SEITE</b>
ÜBERBLICK .....	1
MATERIAL .....	3
KARTENFARBEN .....	4
LEBENSUNKTE .....	4
VORBEREITUNG .....	5
EUER ZUG .....	7
SICH EINER HERAUSFORDERUNG (CHALLENGE) STELLEN .....	8
ERFOLGE .....	11
NEUE KARTEN ZIEHEN UND ERSCHÖPFUNG .....	15
DER HERRSCHER DER QUELLE .....	16
DEN GRUND DER QUELLE ERREICHEN .....	16
KAMPF GEGEN DEN HERRSCHER: DIE FINALE HERAUSFORDERUNG (THE FINAL GAUNTLET) .....	16
VARIANTEN .....	18
MITWIRKENDE .....	20
SCHNELLE REGELN .....	21
GLOSSAR .....	22
SYMBOLÜBERSICHT .....	RÜCKSEITE

# MATERIAL

Abgesehen von dieser Anleitung enthält das Spiel auch:



3 HERRSCHERKARTEN  
(MASTER CARDS)



57 QUELLENKARTEN  
(WELL CARDS)



4 FINALKARTEN  
(GAUNTLET CARDS)



6 ERSCHÖPFUNGKARTEN  
(EXHAUSTED CARDS)



2 CHARAKTERKARTEN



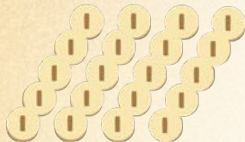
2 LATERNENKARTEN



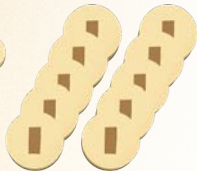
36 FÄHIGKEITSKARTEN



1 LEBENSWÜRFEL



28 FORTSCHRITTS-  
PLÄTTCHEN MIT  
WERT 1



10 FORTSCHRITTS-  
PLÄTTCHEN MIT  
WERT 3

*Beachtet: Ihr dürft die Rückseiten der Charakterkarten auch als alternative Illustrationen für eure Charaktere in „Kinfire Chronicles: Night's Fall“ nutzen.*

## KARTENFARBEN

Die meisten Karten im Spiel sind in 3 Farben eingeteilt: rot, grün und blau. Jede Farbe steht für eine andere Art von Fähigkeit. Rot steht für Macht, grün steht für Geschick und blau steht für Weisheit.

Stellt ihr euch Herausforderungen in der Quelle, könnt ihr nur Fähigkeitskarten von eurer Hand spielen, die **mit der Farbe der Herausforderungskarte übereinstimmen**.

*Beispiel: Stellt ihr euch einer roten Herausforderungskarte, könnt ihr nur rote Fähigkeitskarten spielen.*

Einige Fähigkeitskarten sind zweifarbig und ihr dürft sie als eine der beiden Farben spielen. Manche Fähigkeitskarten sind weiß, was bedeutet, dass ihr sie als beliebige Farbe spielen dürft.

## LEBENSPUNKTE

Alle Suchenden teilen sich dieselben Lebenspunkte (♥).

Diese Lebenspunkte zeigt ihr mit dem Lebenswürfel (10-seitiger Würfel) an. Ihr beginnt eine normale Partie mit 10 Lebenspunkten und eine schwierige Partie mit 8 Lebenspunkten. Sinken eure Lebenspunkte jemals auf 0, verliert ihr sofort. Beachtet, dass es zwar Möglichkeiten für eure Heilung gibt, diese jedoch äußerst selten sind und eure Lebenspunkte niemals den Wert übersteigen können, den sie zu Beginn der Partie hatten.

## VORBEREITUNG

1. Teilt die Karten nach Art auf.
2. Mischt die 3 Herrscherkarten, zieht 1 zufällig und legt sie, ohne sie anzusehen, verdeckt in eure Mitte. Legt die anderen beiden Herrscherkarten ungesehen in die Schachtel zurück.
3. Legt die Fortschrittsplättchen und die Würfel für alle erreichbar bereit.
4. Wählt alle je 1 Suchenden und nehmt die zugehörige Charakterkarte, Laternenkarte und das passende Deck aus 18 Fähigkeitskarten.

**A.** Legt alle eure Charakterkarte offen vor euch und eure Laternenkarte verdeckt daneben.

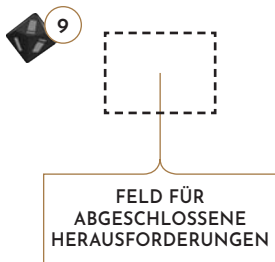
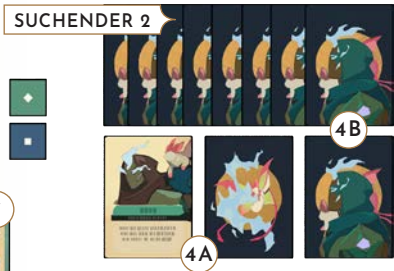
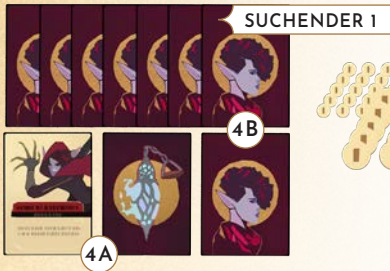
**B.** Mischt eure Fähigkeitsdecks und zieht Handkarten entsprechend der Anzahl an Suchenden:

1 SUCHENDER 8 KARTEN	2 SUCHENDE 7 KARTEN	3 SUCHENDE 6 KARTEN	4 SUCHENDE 5 KARTEN
benötigt ein weiteres „Kinfire Delve“			

5. Legt die 4 Finalkarten beiseite.
6. Mischt die 6 Erschöpfungskarten und legt sie als verdeckten Erschöpfungsstapel bereit.
7. Mischt die 57 Quellenkarten zu einem verdeckten Stapel. Zieht die obersten 4 Karten und legt sie offen wie abgebildet um die Herrscherkarte.
  - A. Sucht in eurer 1. Partie stattdessen folgende 4 Karten heraus:

**KRISTALLHÖHLEN** (CRYSTAL CAVES)  
„GROSSER HIRSCH“ (GREAT STAG)  
„DIE 3 SPRINGBRUNNEN“ (THE 3 FOUNTAINS)  
„DAS LABYRINTH“ (THE MAZE)

8. Werft die obersten 3 Karten des Quellenstapels verdeckt ab, um den Abwurfstapel zu bilden.
9. Stellt den Lebenswürfel auf 10 und legt ihn neben den Spielbereich. Wollt ihr eine schwierige Partie spielen, stellt den Lebenswürfel stattdessen auf 8. (Nicht empfohlen für eure 1. Partie.)
10. Entscheidet, wer von euch beginnt. Vielleicht, wer zuletzt im Theater war? Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.





## DEIN ZUG

Bist du am Zug, **wählst du 1 der 4 Quellenkarten**, die um die Herrscherkarte liegen. Im Quellenstapel liegen 2 Arten von Quellenkarten: Ereignisse (*events*) und Herausforderungen (*challenges*). Welche Aktionen (*actions*) du ausführst, hängt von der Quellenkarte ab, die du wählst.



### 1. EREIGNISSE (EVENTS)

Wählst du eine Ereignis-  
karte, lies einfach die  
Anweisung auf der Karte  
und führe sie in der angege-  
benen Reihenfolge aus.

**Beachte: Um ein  
Ereignis auszulösen,  
musst du es auswählen.  
Ereignisse werden nicht  
automatisch ausgelöst,  
sobald sie erscheinen,  
außer sie besagen  
etwas anderes.**



### 2. HERAUS- FORDERUNGEN (CHALLENGES)

Wählst du eine Heraus-  
forderungskarte,  
„stellst“ du dich dieser  
Herausforderung wie  
im Abschnitt „Sich  
einer Herausforderung  
stellen“ beschrieben  
(siehe S. 8).

Befinden sich nach deiner Aktion weniger als 4 Quellenkarten um die Herrscherkarte, ziehe Quellenkarten und lege sie offen um die Herrscherkarte, bis wieder 4 Quellenkarten ausliegen.

Anschließend endet dein Zug und der Suchende links von dir ist nun am Zug.

Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr entweder gewinnt oder verliert.



# SICH EINER HERAUSFORDERUNG STELLEN

01. NAME DER HERAUSFORDERUNG
02. ART DER HERAUSFORDERUNG  
Es gibt 4 Arten: Kampf (*Combat*), Hindernis (*Obstacle*), Rätsel (*Puzzle*) und Falle (*Trap*). Einige Karten haben je nach Herausforderungsart besondere Effekte.
03. SCHWIERIGKEITSGRAD  
Die Anzahl an Fortschritt (*progress*), die du auf dieser Herausforderung platzieren musst, um sie zu meistern.
04. FARBE  
Die Farbe der Herausforderung ist durch die Umrandung der Karte sowie das Farbfeld unter ihrem Schwierigkeitsgrad angegeben.
05. BELOHNUNG  
Die Belohnung, die du für das Meistern der Herausforderung erhältst.
06. STRAFE  
Die Strafe, die du erleidest, wenn immer du dich dieser Herausforderung stellst und sie nicht meisterst.
07. GESCHICHTE  
Interessanter oder lustiger Geschichtstext, der keinen Einfluss auf die Partie hat.
08. KARTENFÄHIGKEITEN  
Besondere Fähigkeiten oder Regeln, die für diese Herausforderung gelten. Ist der Text fett geschrieben, gilt die Fähigkeit dauerhaft, solange die Herausforderung ausliegt, nicht nur, während du dich ihr stellst.

## HERAUSFORDERUNGSKARTE



Stellst du dich in deinem Zug einer Herausforderung, versuchst du sie zu meistern, indem du mind.

**Fortschrittsplättchen** (*progress tokens*) in Höhe des Schwierigkeitsgrades auf der Herausforderung platzierst. Fortschritt platzierst du durch das Spielen von Karten, den Würfel oder andere Effekte. Meisterst du eine Herausforderung erfolgreich, erhältst du ihre **Belohnung**. Bist du jedoch erfolglos, erleidest du stattdessen die **Strafe**.

Sich einer Herausforderung zu stellen besteht aus 4 Schritten:

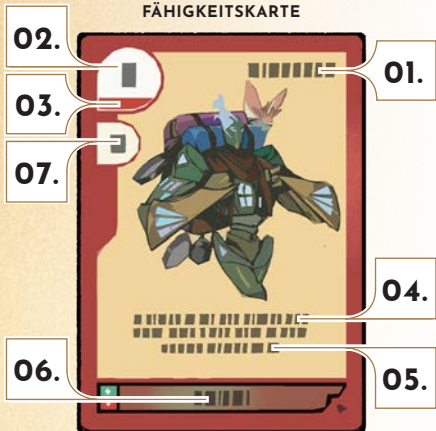
1. **Spiele 1 Fähigkeitskarte als Aktion (optional)**
2. **Verstärke** (*boost*) **die Aktion bis zu 2-mal**
3. **Wirf die Würfel**
4. **Meistere die Herausforderung oder scheitere**

## SCHRITT 1: SPIELE 1 FÄHIGKEITSKARTE ALS AKTION (OPTIONAL)

01. NAME DER FÄHIGKEIT
02. WERT  
Der Wert einer Fähigkeit gibt an, wie viel Fortschritt sie der Herausforderung hinzufügt.
03. FARBE  
Die Farbe der Fähigkeit ist durch die Umrandung der Karte sowie das Farbfeld unter ihrem Wert angegeben.
04. GESCHICHTE  
Interessanter oder lustiger Geschichtstext, der keinen Einfluss auf die Partie hat.
05. KARTENFÄHIGKEITEN  
Besondere Fähigkeiten oder Regeln, die aktiv werden, sobald du die Fähigkeitskarte als Aktion spielst.
06. VERSTÄRKUNGEN (*BOOST ABILITIES*)  
Die Anzahl an zusätzlichem Fortschritt, den eine Aktion hinzufügt, falls diese Fähigkeit sie verstärkt. Beachte, dass sich die Farbe der Verstärkung eventuell von der Farbe der Aktion einer Karte unterscheidet.
07. EFFEKTSYMBOLE  
Einige Suchende haben Karten mit Effektsymbolen, die Effekte auf anderen Fähigkeitskarten oder Suchendenfähigkeiten auslösen.



## FÄHIGKEITSKARTE



Stellst du dich einer Herausforderung, darfst du 1 Fähigkeitenkarte spielen, **die mit der Farbe dieser Herausforderung übereinstimmt**. Stellst du dich z.B. einer grünen Herausforderung, kannst du nur grüne oder weiße Fähigkeitenkarten spielen (da weiß mit allen 3 Farben übereinstimmt). Die Fähigkeitenkarte fügt Fortschritt entsprechend ihrem Wert hinzu.

*Beispiel: Ashas Karte „Falle entschärfen“ (Defeat Trap) hat einen Wert von 2 und ist rot/grün. Also darf sie für eine rote oder grüne Herausforderung gespielt werden und fügt dort 2 Fortschritt hinzu.*

Spielst du eine Fähigkeitenkarte als Aktion, aktiviert das ihren Effekt. *Beispiel: Ashas Karte „Falle entschärfen“ fügt zusätzlich +2 Fortschritt hinzu, falls sie für eine Fallen-Herausforderung gespielt wird. Insgesamt also 4 Fortschritt anstatt 2.*

**Beachte: Du musst keine Fähigkeitenkarte als Aktion spielen, falls du dich einer Herausforderung stellst. Tust du das nicht, gehe direkt zu Schritt 3 über, da du keine Aktion verstärken kannst, ohne eine Fähigkeitenkarte zu spielen.**

## NUTZE DEINE LATERNE

Deine Laternenkarte beginnt die Partie verdeckt, doch das Meistern einer Herausforderung (siehe „Belohnungen und Strafen“) oder Spielen bestimmter Fähigkeitenkarten **lädt sie auf** (dreht sie also um). Ist deine Laterne aufgeladen, darfst du sie nutzen, anstatt eine Fähigkeitenkarte als Aktion zu spielen. Du darfst sie ebenso verstärken und behandelst sie wie eine Fähigkeitenkarte, allerdings drehst du sie nach dem Abhandeln auf ihre Rückseite, anstatt sie abzuwerfen. Deine Laterne hat eine mächtige Fähigkeit, also wähle weise, wann du sie einsetzt.

Sucht ihr eine zusätzliche Herausforderung, versucht die folgenden Erfolge zu erreichen. Schafft ihr einen, kreuzt ihn an. Nur die Fleißigsten (und Glücklichsten) schaffen sie alle.

**EINFACH ●****NUR EIN KRATZER**

Erleidet in einem Zug mind. 5 Schaden.

**VAINGLORYS MARIONETTE**

Verliert die Partie, indem 3 „Consumed“-Karten gleichzeitig aktiv sind.

**GANZ ODER GAR NICHT**

Meistert „Der verblasste Weg“ (*The Faded Way*) mit mind. 10 Fortschritt.

**KNIFFLIG ●●****PAUSE**

Werft „Vainglorys Sinfonie“ (*Vainglory's Symphony*) ab, sobald 3 Fortschritt darauf liegt.

**NUR 'NE FLEISCHWUNDE**

Erleidet in einem Zug mind. 5 Schaden, aber nicht von „Das Rätsel der Bestie“ (*The Beast's Riddle*).

**HART AM ABGRUND LEBEN**

Gewinnt die Partie mit 1 Lebenspunkt verbleibend.

**SCHWIERIG ●●●****MEER AUS ALBTRÄUMEN**

Besiegt Vainglorys Form „Meer der Träume“ (*Sea of Dreams*) mit mind. 3 zur Herrscherkarte hinzugefügten Karten.

**DAS GLÜCK HILFT DEN TAPFEREN**

Besiegt Vainglorys Form „Weber des Grauens“ (*Dreadweaver*) mit mind. Schwierigkeitsgrad 30.

**NICHTS UNVERSUCHT LASSEN**

Besiegt Vainglorys Form „Totentanz“ (*Danse Macabre*) mit allen Finalkarten verdeckt.

**UNWAHRSCHEINLICH ●●●●****RASCHES DURCHSPIELEN**

Verliert die Partie im 1. Zug.

**3 MÜNZEN IM BRUNNEN**

Meistert „Die 3 Springbrunnen“ (*The 3 Fountains*) mit allen 3 Kopien aktiv.

**LABYRINTHMEISTER**

Meistert 4 Kopien von „Das Labyrinth“ (*The Maze*) gleichzeitig.

## *Kinfire Chronicles: Night's Fall*

ist ein kooperatives Kampagnenspiel für 1 bis 4 Abenteuerlustige, das Fantasieabenteuer mit taktischem, nervenzerreißendem Kampf verbindet.

Erforscht die riesige Stadt Din'Lux, bekämpft böse Mächte und spielt über 200 Aktionen frei, darunter Fähigkeiten, magische Gegenstände und Zauber, um euer Suchendendeck anzupassen.



Bonus: Eure Kinfire Delve-Charakterkarten könnt ihr auch als alternative Illustrationen für Kinfire Chronicles nutzen!



BESUCHT  
[KINFIRECHRONICLES.COM](http://KINFIRECHRONICLES.COM)

**KINFIRE**<sup>TM</sup>  
CHRONICLES

**INCREDIBLE**<sup>®</sup>  
**DREAM**

## SCHRITT 2: VERSTÄRKE DIE AKTION BIS ZU 2-MAL

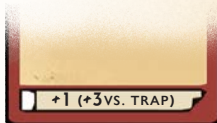
Spielst du eine Fähigkeitskarte als Aktion, dürfen die anderen Suchenden helfen, indem sie Fähigkeitskarten als Verstärkungen spielen.

Verstärkungen fügen der Herausforderung, der du dich stellst, weiteren Fortschritt hinzu. Verstärkungswert und -farbe einer Fähigkeitskarte stehen auf dem Balken unten auf der Karte. Um eine Karte als Verstärkung zu spielen, muss ihre Verstärkungsfarbe mit der Farbe der Herausforderung übereinstimmen.

Spielst du eine Fähigkeitskarte als Aktion, dürfen die anderen Suchenden bis zu **2 Verstärkungen** insgesamt spielen. Du kannst deine eigenen Aktionen nicht verstärken.

**Ausnahme: Spielst du alleine, darfst du deine eigenen Aktionen mit bis zu 2 Verstärkungen verstärken.**

Ignoriere den Fähigkeitstext einer Verstärkung. Der Text hat üblicherweise keinen Einfluss, falls die Karte nicht als Aktion gespielt wird.



*Beispiel: Als Verstärkung gibt Ashas „Falle entschärfen“ +1 Bonus auf eine Aktion, die für eine Herausforderung beliebiger Farbe (da die Verstärkung weiß ist) gespielt wird oder +3 Bonus bei einer Fallen-Herausforderung.*

**Tipp: Zu viele Verstärkungen einzusetzen ist ineffizient und führt meist zu Problemen. Setzt Verstärkungen vorsichtig ein, falls ihr gewinnen wollt.**

## SCHRITT 3: WIRF DIE WÜRFEL

Wirf im Anschluss an die Aktion (falls gespielt) und Verstärkungen alle 4 Würfel. Für jedes Würfelergebnis, das mit der Farbe der Herausforderung übereinstimmt, machst du zusätzlich 1 Fortschritt. Das weiße (♣) Würfelergebnis stimmt mit allen 3 Farben überein, das schwarze (⊖) mit keiner.

*Beispiel: Stellst du dich einer roten Herausforderung und würfelst 2-mal rot, 1-mal grün und 1-mal ♣, fügst du weitere 3 Fortschritt hinzu (+2 für 2-mal rot und +1 für 1-mal ♣).*



Du musst alle 4 Würfel werfen, außer eine Karte oder Fähigkeit besagt, dass du nicht würfelst. Gibt dir eine Karte oder Fähigkeit die Möglichkeit neu zu werfen, wirfst du dabei alle 4 Würfel neu.

## SCHRITT 4: MEISTERE DIE HERAUSFORDERUNG ODER SCHEITERE

Rechne den gesamten Fortschritt, den du diesen Zug durch Aktion, Verstärkungen und sonstigen zusätzlichen Fortschritt machst, zusammen. Lege Fortschrittsplättchen in diesem Wert auf die Herausforderung, der du dich stellst.

*Beispiel: Spielst du eine Fähigkeitskarte mit Wert 2 als Aktion, erhältst 2 Verstärkungen von anderen Suchenden (1-mal +1 und 1-mal +2) und würfelst 2 übereinstimmende Würfel, machst du insgesamt 7 Fortschritt (2 + 1 + 2 + 2) bei dieser Herausforderung.*

Sobald du den Fortschritt auf die Herausforderung gelegt hast, überprüfst du, ob du sie meisterst oder scheiterst.

Ist der Fortschritt auf der Herausforderung (inklusive Fortschritt aus vorigen Zügen) **gleich oder höher** als ihr Schwierigkeitsgrad, **meisterst** du sie. Du erhältst die angegebene Belohnung (falls

vorhanden). Lege anschließend den Fortschritt auf der Herausforderung in den Vorrat zurück und lege sie verdeckt auf den Stapel der gemeinsamen Herausforderungen (nicht auf den Quellenabwurfstapel).

Ist der Fortschritt auf der Herausforderung **niedriger als** ihr Schwierigkeitsgrad, **scheiterst** du. Du erleidest die angegebene Strafe (falls vorhanden). Die Herausforderung verbleibt und der Fortschritt auf ihr ebenso.

## EINE HERAUSFORDERUNG MEISTERN OHNE SICH IHR ZU STELLEN

Einige Fähigkeiten und Aktionen erlauben es dir, Fortschritt bei Herausforderungen zu machen, ohne sich ihnen zu stellen. Liegt jemals Fortschritt auf einer Herausforderung, der gleich oder höher als ihr Schwierigkeitsgrad ist, meistert ihr sie, obwohl sich niemand ihr stellt. **Der Suchende, der am Zug ist**, erhält ihre Belohnung und legt sie verdeckt auf den Stapel der abgeschlossenen Herausforderungen.

## BELOHNUNGEN UND STRAFEN

Auf der Rückseite dieser Anleitung findest du eine Liste der Belohnungen und Strafen, die du nach dem Meistern oder Scheitern erhältst.



## ENDE DEINES ZUGES

Werft alle eure Fähigkeitskarten, die ihr in diesem Zug gespielt habt (als Aktion oder Verstärkung), offen auf eure Abwurfstapel (neben eurem Fähigkeitendeck) ab. Nun ist der Suchende links von dir am Zug.

## NEUE KARTEN ZIEHEN UND ERSCHÖPFUNG

Im Gegensatz zu anderen Spielen ziehst du nicht zu Beginn oder am Ende deines Zuges neue Karten. Stattdessen darfst du dich zu Beginn deines Zuges erschöpfen, um neue Karten zu ziehen. Hast du keine Handkarten mehr, **MUSST** du dich erschöpfen und neue Karten ziehen.

Um dich zu erschöpfen, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe anschließend die oberste Karte vom Erschöpfungsstapel. Lege die Erschöpfungskarte offen in deinen Spielbereich. Ziehe anschließend so viele Karten vom Quellenstapel auf deine Hand, wie die Anzahl der Suchenden es erlaubt und führe deinen Zug wie üblich aus.

**Du überspringst deinen Zug nicht, falls du dich erschöpfst.**

1 SUCHENDER - 8 KARTEN

2 SUCHENDE - 7 KARTEN

3 SUCHENDE - 6 KARTEN

4 SUCHENDE - 5 KARTEN

## EFFEKTE DER ERSCHÖPFUNGS- KARTEN (*EXHAUSTED CARDS*)

Solange eine Erschöpfungskarte offen ausliegt, ist sie aktiv. Manchmal ist das ein Hindernis, andere Male verliert ihr dadurch unter bestimmten Umständen. Erschöpfungskarten sind immer negativ.

Einmal offen ausgelegt, verbleibt eine Erschöpfungskarte in deinem Spielbereich, außer eine Karte oder Fähigkeit erlaubt es dir, sie abzuwerfen. Mische sie dann in den Erschöpfungsstapel zurück.

## LEERES FÄHIGKEITENDECK

Wann immer du eine Karte ziehst und dein Fähigkeitendeck leer ist, mische deinen Abwurfstapel zu einem neuen Deck und ziehe anschließend die Karte. Sind sowohl dein Deck als auch dein Abwurfstapel leer (also hast du dein gesamtes Deck auf der Hand), kannst du keine Karten ziehen.

## DER HERRSCHER DER QUELLE

Um den Herrscher für die finale Herausforderung zu erreichen, müsst ihr euch durch den Quellenstapel kämpfen. Bis ihr den Grund der Quelle erreicht, ist die Herrscherkarte verdeckt und ihre Fähigkeit aktiv.

Wann immer eine Karte euch anweist, dem Herrscher **eine Karte hinzuzufügen (attach)**, legt diese Karte unter die Herrscherkarte. Karten, die dem Herrscher hinzugefügt sind, haben eventuell während der finalen Herausforderung Effekte.

## DEN GRUND DER QUELLE ERREICHEN

Müsst ihr eine Quellenkarte ziehen, um den Spielbereich aufzufüllen und ist der Quellenstapel leer, habt ihr den Grund der Quelle erreicht. Nun müsst ihr euch dem Herrscher stellen, um zu gewinnen oder zu verlieren.

Entfernt alle verbleibenden Quellenkarten um den Herrscher und werft Fortschritt auf ihnen ab. Deckt die Herrscherkarte auf und legt die 4 Finalkarten so um sie, dass jede Finalkarte an eine Seite der Herrscherkarte angrenzt.

## KAMPF GEGEN DEN HERRSCHER: DIE FINALE HERAUSFORDERUNG (THE FINAL GAUNTLET)



Die Herrscherkarte wurde aufgedeckt und enthüllt. Sie ist von den 4 Finalkarten umgeben.

Um den Herrscher der Quelle zu besiegen und die Partie zu gewinnen, müsst ihr die Herausforderung auf der Herrscherkarte meistern. Die Herrscherkarte selbst ist eine schwarze Herausforderungskarte, folglich ist sie immun gegen alle Farben (inklusive weiß). Solange mind. 1 der 4 Finalkarten offen

um die Herrscherkarte liegt, könnt ihr euch der Herausforderung auf der Herrscherkarte nicht stellen.

Meistert ihr eine Finalkarte, werft sie nicht ab, sondern dreht sie um. Dabei deckt ihr eventuell eine Schwäche des Herrschers auf (allerdings nicht immer). Von nun an ist der Herrscher anfällig für eine Farbe und ihr dürft euch ab nun der Herausforderung des Herrschers stellen.



*Beispiel: Meistert ihr eine Finalkarte und dreht sie um, gibt sie eventuell „Herrscher ist nun anfällig für grüne Aktionen“ (Master is now vulnerable to green actions) an. Das bedeutet, dass ihr euch der Herausforderung des Herrschers stellen dürft, als wäre sie grün.*

Ist der Herrscher für mehr als 1 Farbe anfällig, müsst in eurem Zug 1 dieser Farben bestimmen, falls ihr euch der Herausforderung des Herrschers stellt.

*Beispiel: Ist der Herrscher anfällig für rot und blau und du bestimmst „rot“, müssen alle Fähigkeitenkarten, Verstärkungen und Würfel rot sein, um Fortschritt zu machen.*

## VORDRINGEN UND ZURÜCKZIEHEN WÄHREND DER FINALEN HERAUSFORDERUNG

Seid ihr in der finalen Herausforderung mit dem Herrscher, ignoriert alle Effekte, durch die ihr tiefer vordringt (♣) oder euch nach oben zurückzieht (♠). Es gibt kein Entkommen mehr, ihr müsst den letzten Kampf entweder gewinnen oder verlieren.

## WÄHREND DER FINALEN HERAUSFORDERUNG KARTEN ABWERFEN

Solange eine Finalkarte nichts anderes angibt, dürft ihr sie mit Effekten wie eine übliche Herausforderung abwerfen. Passiert das, dreht sie um, anstatt sie abzuwerfen, als hättet ihr sie gemeistert. Die Herrscherkarte könnt ihr durch Effekte nicht abwerfen. Ihr müsst sie auf die übliche Weise meistern. Netter Versuch!



## AN DER FINALEN HERAUSFORDERUNG SCHEITERN

Stellt ihr euch der Herausforderung des Herrschers und scheitert dabei, erleidet ihr nicht immer ihre Strafe. Bei den meisten Herrschern erleidet ihr die Strafe nur, falls ihr auch ☺ auf dem Würfel für Licht und Finsternis würfelt. Jede Herrscherkarte ist jedoch einzigartig, also lest ihren Text sorgfältig.

### SIEG

Meistert ihr die Herausforderung auf der Herrscherkarte, gewinnt ihr die Partie! Der Herrscher ist besiegt und ihr kehrt triumphierend zu Gildenmeisterin Leera zurück. Die Bedrohung durch diese Quelle wurde verhindert ... vorerst.

### NIEDERLAGE

Sinkt ihr je auf 0 ♥, verliert ihr die Partie sofort. Zusätzlich gibt es Effekte (meist auf Erschöpfungskarten), durch die ihr auf andere Arten die Partie verliert. Seid ihr klug, hebt ihr euch eure Lebenspunkte und Karten möglichst lange auf, um zum richtigen Zeitpunkt das Schicksal abzuwenden.

## VARIANTEN

### SCHWIERIGER MODUS

Wollt ihr eine herausfordernde Partie, beginnt sie mit 8 ♥ anstatt mit 10 ♥.

### SCHNELLE PARTIE

Werft für eine kürzere Partie 13 statt 3 Karten aus dem Quellenstapel ab. Erleidet zusätzlich zu Beginn der Partie 2 ♥ und 1 ✎.



# KINFIRE™

## DELVE



**VAINGLORY'S GROTTA**  
JETZT ERHÄLTlich!



**SCORN'S STOCKADE**  
FRÜHLING 2024



**CALLOUS' LAB**  
SOMMER 2024

Use any combination of Seekers from 2 or more Delve products to battle the Well Master of your choice with up to 4 players.



## **MITWIRKENDE**

### **IDEE**

Kevin Wilson

### **KÜNSTLERISCHE LEITUNG**

Katarzyna Redesiuk

### **GRAFIKDESIGN & SATZ**

Ines Możdżyńska

### **ILLUSTRATIONEN**

Katarzyna 'Ulvar' Bekus

Sandra 'Razuri' Chlewińska

W. Kozyra (RonKoza)

Katarzyna Redesiuk

### **LEKTORAT**

Cathy Bock

### **MARKETING & COMMUNITY**

Nate St. Pierre

Risa Petrone

### **PROJEKTLEITUNG**

Kris Green

### **FINANZEN**

Robert Hunt

## **INCREDIBLE DREAM**

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

### **SPIELETESTS**

Brandon Perdue

David Bock

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

### **PARTNER**

LongPack Games

### **DEUTSCHE ÜBERSETZUNG**

Paul Wilhelm, unterstützt von Malte Kühle,  
für The Geeky Pen



## SCHNELLE REGELN IN DEINEM ZUG

Wähle 1 von 4 Quellenkarten um den Herrscher. Es gibt 2 Arten: Ereignisse und Herausforderungen. Deine Aktionen hängen von der Art der Karte ab.

### EREIGNISSE (*EVENTS*)

Wählst du eine Ereigniskarte, lies den Text auf der Ereigniskarte und handle ihn in der angegebenen Reihenfolge ab.

### HERAUSFORDERUNG (*CHALLENGE*)

Wählst du eine Herausforderungskarte, stelle dich der Herausforderung, indem du folgende Schritte ausführst:

1. Spiele 1 Fähigkeitskarte als Aktion (optional; tust du es nicht, fahre mit Schritt 3 fort).
2. Verstärke die Aktion max. 2-mal (ignoriere den Fähigkeitstext von Verstärkungen).
3. Wirf die Würfel.
4. Meistere die Herausforderung oder scheitere.





## GLOSSAR

**Aktion (Action):** Spielst du in deinem Zug eine Fähigkeitskarte, um dich einer Herausforderung zu stellen, so gilt das als Aktion.

**Anfällig (Vulnerable):** Ist eine Karte anfällig für eine Farbe, dürft ihr euch ihr mit Fähigkeitskarten dieser Farbe stellen.

**Ereignis (Event):** Eine Ereigniskarte ist eine Quellenkarte, die automatisch aktiviert wird, sobald ihr sie in eurem Zug auswählt.

**Erschöpfen (Exhausted):** Um neue Karten zu ziehen, müsst ihr euch zu Beginn eures Zuges erschöpfen. Werft eure verbleibenden Handkarten ab, zieht 1 Erschöpfungskarte und legt sie in euren Spielbereich und zieht anschließend neue Handkarten.

**Finale Herausforderung (Final Gauntlet):** Das ist das Finale der Partie, in dem ihr die Herrscherkarte aufdeckt und mit 4 Finalkarten umgebt. Meistert ihr die Herausforderung des Herrschers, gewinnt ihr.

**Fortschritt (Progress):** Ein Messwert, der darstellt, wie nah ihr dran seid, eine Herausforderung zu meistern.

**Herausforderung (Challenge):** Eine Herausforderungskarte ist eine Quellenkarte, deren Herausforderung die Suchenden meistern müssen.

**Herausforderungsart (Challenge Type):** Es gibt 4 Arten von Herausforderungen: Kampf (*Combat*), Hindernis (*Obstacle*),

Rätsel (*Puzzle*) und Falle (*Trap*). Die Herausforderungsarten haben keine eigenen Effekte, lösen jedoch Effekte auf anderen Karten aus.

**Herrscher (Master):** Der böse Machthaber und Erschaffer der Quelle ist durch die Herrscherkarte in der Mitte des Spielbereiches dargestellt. Ihr müsst ihn während der finalen Herausforderung besiegen, um die Partie zu gewinnen.

**Hinzufügen (Attach):** Fügt du eine Karte einer anderen Karte hinzu, lege sie teilweise unter sie. Hinzugefügte Karten lösen bestimmte Effekte aus, besonders während der finalen Herausforderung.

**Kinfire-Laterne (Kinfire Lantern):** Ein magischer Gegenstand, der für jeden Suchenden einzigartig ist und eine Fähigkeit bietet. Ihr könnt sie nur einsetzen, falls sie geladen (aufgedeckt) ist.


**Quelle (Well):** Ein magischer Ort, der vom Herrscher der Quelle kontrolliert und geformt wird. Dargestellt durch den Quellenstapel.


**Suchende (Seekers):** Mitglieder der Gilde der Suchenden, gekennzeichnet durch den Besitz einer Kinfire-Laterne. Ihr spielt je einen dieser heldenhaften Charaktere.


**Verstärkung (Boost):** Nutzt du eine Fähigkeitskarte aus deiner Hand, um den Fortschritt der Aktion eines anderen Suchenden zu erhöhen, so gilt das als Verstärkung. Dabei zählt ausschließlich der untere Abschnitt der Karte, ignoriere den Fähigkeitstext.


# SYMBOLÜBERSICHT


## BELOHNUNGEN UND STRAFEN


**X  Tiefer vordringen:** Werft die obersten X Karten vom Quellenstapel verdeckt auf den Quellenabwurfstapel ab. Dadurch kommt ihr dem Grund der Quelle und dem Ende der Partie näher.


**X  Nach oben zurückziehen:** Legt die obersten X Karten vom Quellenabwurfstapel auf den Quellenstapel. Dadurch entfernt ihr euch vom Grund der Quelle und dem Ende der Partie.


**X  Ziehe Karten:** Ziehe X Karten von deinem Fähigkeitendeck.


**-X  Wirf Karten ab:** Wirf X Karten deiner Wahl aus deiner Hand ab. Hast du nicht ausreichend Karten, wirf einfach alle deine Handkarten ab.


**X  Erhalte Lebenspunkte:** Erhöhe eure Lebenspunkte um X, ohne dabei eure Startlebenspunkte zu überschreiten.

**X  Erleide Schaden:** Reduziere eure Lebenspunkte um X. Reduzierst du eure Lebenspunkte jemals auf 0 oder weniger, verliert ihr die Partie sofort.



**-1  Erschöpfung erholen:** Wähle 1 Erschöpfungskarte und wirf sie ab. Mische sie in den Erschöpfungsstapel.



**X  Erleide Erschöpfung:** Ziehe X Karten vom Erschöpfungsstapel und lege sie offen in deinen Spielbereich.

** Lade deine Laterne auf:** Decke deine Laternenkarte auf. *Für ihre Nutzung, siehe S. 10.*

**★  Spezial:** Lies den Kartentext, um die Belohnung oder Strafe der Herausforderung herauszufinden.

## ANDERE SYMBOLE

**  Effektsymbole:** Einige Suchende haben Karten mit Effektsymbolen, die Effekte auf anderen Fähigkeitskarten oder Suchendenfähigkeiten auslösen. Lies den Kartentext, in dem das Symbol vorkommt, um zu erfahren, wann es zum Einsatz kommt.

**  Licht und Finsternis:** Würfelst du diese Symbole, löst das eventuell bestimmte Effekte aus.

**Achtung! Manche Herausforderungen locken euch mit „Belohnungen“, die eigentlich Strafen sind. Haltet die Augen offen nach solchen Betrügereien!**