

GARY KIM EVAN SONG

# RISING 5

HELDEN VON ASTEROS

Ein kooperatives Deduktions- und Abenteuerspiel für 1-5 Spieler ab 10 Jahren.

## ANLEITUNG



 VINCENT DUTRAIT

### DIE GESCHICHTE VON ASTEROS

Vor langer Zeit hat der altherwürdige König von Asteros die blutrünstigen Monster dieses Planeten mit vier magischen Runen in das Runentor von Asteros verbannt. Vor fünf Tagen jedoch hat eine unbekannte Macht das Tor geöffnet und den Runencode geändert. Asteros wird abermals von Monstern bedroht! 5 Helden wollen die Monster wieder verbannen: Ekho, Hal, Eli, Nova und ihr Anführer, der weise Orakl. Zusammen sind sie die Rising 5! Könnt ihr ihnen helfen den neuen Runencode zu entschlüsseln und die Monster wieder zu verbannen? Bringt den Frieden zurück nach Asteros!



# SPIELMATERIAL

## 1 Spielplan



## 5 Heldenaufsteller (mit Füßen)



## 55 Heldenkarten (je 11 pro Held)



## 27 Regionskarten (je 9 für Region I, II und III), davon je 2 Startkarten

### Region I



Vorderseite Rückseite

### Region II



Vorderseite Rückseite

### Region III



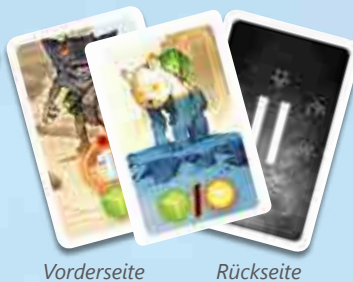
Vorderseite Rückseite

### Startkarten Region I



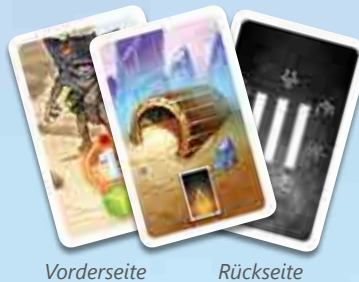
Vorderseite Rückseite

### Startkarten Region II



Vorderseite Rückseite

### Startkarten Region III



Vorderseite Rückseite

## 5 Karten „Blutroter Mond“



Vorderseite

Rückseite

## 3 Monsterrelikte



Vorderseite



Rückseite

## 4 Artefakte



Vorderseite

Rückseite

4 Energiesteine



1 Würfel



7 Runen



1 Marker „Runentor“



1 Mondring



14 Sternzeichenplättchen  
(7 Sets, je 2 Plättchen pro Sternzeichen, doppelseitig)



Spielmaterial für den Spielleiter-Modus  
(„Master Mode“ genannt) :

7 Runen  
des Spielleiters



1 Spielleitertafel



1 Sternzeichentafel



14 Sternzeichenplättchen  
für den Spielleiter (zu  
erkennen am M in der  
rechten oberen Ecke)



Zum Spielen kann die APP „Rising 5“  
verwendet werden. Download hier:



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.  
Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht,  
wende dich bitte an: [ersatzteile@portalgames.de](mailto:ersatzteile@portalgames.de).

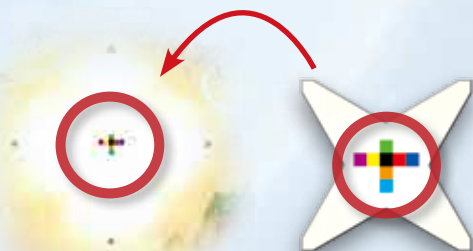
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Portal-Games-Team.



# SPIELAUFBAU

**1**

Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches. Legt den **Runentor-Marker**, wie auf dem Spielbrett angegeben, auf das **Runentor**. Die Ausrichtung der **farbigen Quadrate** auf dem Marker muss mit dem Spielbrett **übereinstimmen!**



RUNENTOR

**13**

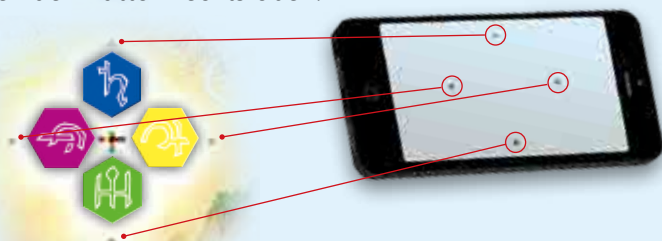
Habt ihr den ersten Tipp durch die App erhalten, kann es losgehen: Der Spieler, der das letzte Mal suchend in den Nachthimmel geblickt hat, wird der **Startspieler**.

**12**

Um das Spiel zu beginnen, klickt ihr auf „**Neues Spiel**“.

Die App fragt euch nun, ob ihr den Spielaufbau bis hier hin abgeschlossen habt. Berührt das Handsymbol, um fortzufahren. Nach einer kurzen Animation seid ihr im Spielbildschirm. Jetzt müsst ihr mit der App die aktuell ausliegende **Runenkombination einscannen!** Haltet die **Kamera** eures Gerätes so über das Runentor, dass die **durchsichtigen Symbole** am Bildschirm mit denen auf dem Spielplan **übereinstimmen**. Passt alles, wird der Code erkannt und ihr erhaltet den ersten **Tipp!**

Wahlweise könnt ihr die ausliegenden Runen auch manuell eingeben und mit dem grünen Knopf bestätigen. Dafür gibt es beim Einscannen den Button rechts oben.



**2**

Legt die 3 **Monsterrelikte** offen neben den Spielplan. Mischt dann die 4 **Artefakte** zusammen und legt sie als verdeckten Stapel neben die Monsterrelikte.

**3**

Platziert die 4 **Energiesteine** in die **Nähe des Altars** unterhalb des Runentors.

**4**

Bereitet die Regionen vor: Legt die Startkarten jeder Region kurz beiseite. Mischt nun die **Stapel für Region I, II und III** jeweils gut durch und platziert sie dann verdeckt auf die entsprechend markierten Felder auf dem Spielplan. Legt zuletzt die 2 **Startkarten** jeder Region **offen** auf die 2 Felder neben ihrem Stapel.



**11**

**Wählt**, ob ihr lieber mit **der App** oder mit dem Spielleiter-Modus, „Master Mode“ genannt, spielt. Spielt ihr mit der App, startet sie jetzt auf eurem Gerät. Spielt ihr mit dem Spielleiter-Modus, lest auf Seite 11 nach, was der Spielleiter nun tun muss. Wir gehen in der Anleitung davon aus, dass ihr mit der App spielt.

**5**

Stellt die **5 Heldenaufsteller** auf ihre Bilder auf dem Spielplan. Legt daneben den **Würfel** bereit.

**6**

Mischt den Stapel der **Heldenkarten** und teilt an jeden Spieler Karten aus:

Bei **2** und **3** Spielern: **6 Karten** pro Spieler

Bei **4** und **5** Spielern: **5 Karten** pro Spieler.

**7**

Trennt nun die restlichen Heldenkarten in eine Anzahl ungefähr gleichgroßer Stapel entsprechend des von euch gewünschten **Schwierigkeitsgrades**:

**Leicht:** 3 Stapel

**Mittel:** 4 Stapel

**Schwer:** 5 Stapel



Steckt nun jeweils ungefähr in die Mitte jedes Stapels verdeckt 1 Karte „**Blutroter Mond**“. Legt dann alle Stapel wieder aufeinander – **ohne** sie noch einmal zu mischen. Das ist das **Heldendeck**! Legt das Heldendeck gut in Reichweite aller Spieler und lasst daneben etwas Platz für einen **Ablagestapel**.

*Beispiel: Ihr seid 4 Spieler und wollt ein Spiel auf leichter Stufe spielen. Nachdem ihr jedem Spieler 5 Karten ausgeteilt habt, trennt ihr die restlichen Heldenkarten in 3, ungefähr gleich große, Stapel auf.*

*Dann schiebt ihr ungefähr in die Mitte jedes Stapel 1 Karte „Blutroter Mond“.*

*Zuletzt legt ihr die 3 Stapel wieder aufeinander und formt damit das Heldendeck.*

**8**

Legt die 7 **Sets von je 2 Sternzeichenplättchen** links neben dem Spielbrett bereit.

**5****9**

Legt den **Mondring** auf das Startfeld der **Sonnenleiste**.

**10**

**Wählt** aus den 7 Runen **4 beliebige** aus und platziert sie beliebig auf die **4 Felder des Runentors**. (Macht euch darüber keinen Kopf, die App oder der Spielleiter erstellen gleich den Runencode, ganz egal wie ihr die Runen anordnet.) Legt die übrigen Runen auf ihre Felder der **Runenleiste** links unten auf dem Spielplan.



4 beliebige





## RUNEN UND STERNZEICHEN: SO ENTSCHLÜSSELT IHR DEN CODE!

Ihr habt gerade euren ersten Tipp erhalten. Was bedeutet das? Wie könnt ihr damit nun den Runencode entschlüsseln und die Monster aus Asteros verbannen? **Ganz einfach!** Mit Hilfe der **Sternzeichen**: Es gibt **7 verschiedene Sternzeichen** und jedes davon **steht für 1 der 7 Runen**. Welches Sternzeichen zu welcher Rune gehört **ändert sich von Partie zu Partie** und es gehört zu euren Aufgaben, **die richtigen Paare** zu finden.

*Hinweis: Wie genau ihr das im Spiel macht, erklären wir später. Hier wollen wir erst einmal erklären, wie ihr überhaupt mit den Runen und Sternzeichen umgeht.*

Die Sternzeichen verraten euch dabei noch mehr – je nachdem wie sie **leuchten**, hat das eine andere Bedeutung:



### Unerkannt:

Ihr habt noch keinerlei Information über dieses Sternzeichen.



### Dunkel:

Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt nicht im Runencode vor.



### Erhell't:

Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt im Runencode vor! Sie ist aber nicht am richtigen Platz.



### Strahlend:

Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt im Runencode vor UND sie ist am richtigen Platz!

### Wie hilft euch das den Code zu entschlüsseln?

Schauen wir uns beispielhaft einen Tipp an, wie ihr ihn gerade erhalten haben könntet:



Beispiel 1

Links seht ihr die Runenkombination auf dem Runentor. Rechts seht ihr den Tipp, den ihr erhalten habt. Zwei der Sternzeichen sind dunkel. Das bedeutet also, dass 2 der Runen, die aktuell auf dem Runentor liegen, nicht im Runencode vorkommen. Die anderen beiden Sternzeichen sind erhellt - die übrigen 2 Runen kommen also im Runencode vor - sind aber noch nicht am richtigen Platz. Leider wisst ihr noch nicht, welches Sternzeichen zu welcher Rune gehört.



### Was nun?

**Nehmen wir an, dass ihr im Laufe des Spiels die gelbe Rune auf der unteren Position mit der grünen Rune von der Runenleiste ausgetauscht habt.**



### Dann erhaltet ihr folgenden Tipp:



Beispiel 2



**Es ist etwas passiert:** Das dunkle Sternzeichen der Schlange ist verschwunden, und stattdessen ist dort nun ein erleuchtetes Sternzeichen des Biests aufgetaucht! Das bedeutet also, dass das Sternzeichen der Schlange zur entfernten gelben Rune und das Biest zur grünen Rune gehören muss.

**Und ihr wisst noch mehr:** Da das Biest erleuchtet ist, muss die grüne Rune im Runencode vorkommen, aber noch an der falschen Position liegen. Super! Das hat euch richtig weitergebracht! Ein nächster Schritt könnte jetzt zum Beispiel sein, die rote und die blaue Rune zu vertauschen, um dann einen neuen Versuch zu starten ...

### Wie könnt ihr euch eure Erkenntnisse merken?

Die Leiste am unteren linken Rand hilft euch dabei, sich die Informationen der Tipps zu merken und damit den Code einfacher entschlüsseln zu können. Legt die Sternzeichenplättchen des aktuellen Tipps am besten auf die linke Seite. Sobald ihr euch sicher seid, welches Sternzeichen zu welcher Rune passt, könnt ihr das Sternzeichenplättchen auf die rechte Seite zur passenden Rune legen. In unserem Beispiel gerade eben sieht das so aus, wie in der Abbildung rechts.



*Hinweis: Wenn ihr euch alle bisherigen Tipps eurer Partie noch einmal ansehen wollt, könnt ihr einfach auf eurem Gerät „nach oben wischen“.*

Alles verstanden? Wenn ihr noch Hilfe braucht, schaut euch einfach die Knobelhilfe im Startmenü der App an!



# SPIELZIEL

Entschlüsselt den Runencode! Findet die 4 richtigen Runen und ihre richtige Position auf dem Runentor. Wenn die richtige Kombination von Runen auf dem Runentor liegt, wenn ihr das Runentor öffnet, habt ihr gemeinsam das Spiel gewonnen und seid die Retter von Asteros! Aber Vorsicht: Wenn im Verlauf des Spiels der Mondring auf der Sonnenleiste den blutroten Mond erreicht oder das Heldendeck leer ist, haben alle Spieler sofort verloren.

# SPIELABLAUF

## Der Startspieler macht den ersten Zug.

Bist du am Zug, führst du diese **3 Phasen** durch:

- I. Heldentat und Aktionen ausführen oder Passen
- II. „Blutroter Mond“-Krise auslösen (wenn sichtbar)
- III. Heldenkarten nachziehen

Dann endet dein Zug. Fülle alle **leeren** Regionsfelder auf. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

**Wichtig:** Die Spieler spielen nicht einen einzelnen Charakter im ganzen Spiel! Stattdessen bestimmen die Heldenkarten auf deiner Hand, welche Charaktere dir in deinem Zug zur Verfügung stehen. Du kannst also jede Runde neu entscheiden, welchen Charakter du spielen möchtest.

## I. HELDENTAT UND AKTIONEN AUSFÜHREN ODER PASSEN

Du kannst in dieser Phase **eine Heldentat und Aktionen ausführen** oder **Passen**.

**Passt du**, überspringst du diesen Schritt und machst bei *Phase II - „Blutroter Mond“-Krise* ausführen weiter.

Möchtest du **eine Heldentat und Aktionen ausführen**, gehe nacheinander die folgenden 3 Schritte durch:

### 1. Wähle den Charakter aus, den du für diesen Zug spielen möchtest

Spiele eine **beliebige Anzahl** Heldenkarten **1 Charakters** von deiner Hand offen vor dir aus. **Jede** Heldenkarte dieses Charakters, die offen vor dir ausliegt, erlaubt dir gleich **je 1 Aktion** mit ihm auszuführen. Du musst nicht alle Heldenkarten des gewählten Charakters ausspielen. Es liegt ganz an dir, wie viele Karten du spielen möchtest!

**Beispiel:** Alex möchte gleich 2 Aktionen mit Ekho ausführen. Er spielt 2 seiner Ekho-Heldenkarten von seiner Hand vor sich aus. 1 behält er noch auf der Hand.



### 2. Führe die Heldentat aus

Du **darfst** jetzt die **Heldentat deines Charakters** ausführen. Jeder Held hat eine besondere Heldentat, die er ausführen kann.



**ORAKL:** Tausche die Position von 2 Runen auf dem Runentor **ODER** Tausche 1 Rune auf dem Runentor gegen 1 Rune von der Runenleiste.



**HAL:** Führe die Heldentat eines anderen Charakters aus, der auf deinem Regionsfeld steht.



**ELI:** Rücke den Mondring auf der Sonnenleiste 1 Feld hoch, in Richtung der strahlenden Sonne.



**NOVA:** **Bekämpfe** 1 Monster irgendwo auf dem Spielplan. Niemand kann dich dabei **unterstützen**. **Verlierst du**, bewegt sich jedoch **nicht** der Mondring.



**EKHO:** Bewege 1 **anderen** Charakter auf 1 Regionsfeld deiner Wahl.

### 3. Führe Aktionen aus

Jetzt darfst du für **jede** deiner offen ausliegenden Heldenkarten **je 1 Aktion** ausführen. Um mit einer Heldenkarte 1 Aktion auszuführen, drehst du die Karte **um 90 Grad nach rechts** und wählst **1** von diesen **3** Möglichkeiten:

- A) **Bewegen**
- B) **Begegnung ausführen**
- C) **Runentor öffnen**

Du darfst für **jede Aktion** erneut aus diesen **3 Möglichkeiten** wählen.

**Beispiel:** Du hast 4 Karten vor dir ausliegen. Mit der 1. Karte bewegst du dich zu einer Region mit einem Monster. Mit der 2. Karte führst du eine Begegnung aus und bekämpfst dieses Monster. Was wirst du mit deiner 3. und 4. Aktion machen? Du könntest dich etwa zu einer anderen Region bewegen und auch dort ein Monster bekämpfen ...





### A) Bewegen

**Bewege** deinen Charakter auf **1 Regionsfeld deiner Wahl**. Es gibt 6 Regionsfelder und jede Region hat 2 Felder. Jedes Feld steht für 1 der 2 Karten dieser Region.



*Hinweis: In jeder Region können beliebig viele Charaktere stehen.*

### B) Begegnung ausführen

Dein Charakter führt eine **Begegnung** mit der **Regionskarte seines Feldes** aus.

Es gibt **3** unterschiedliche Kartensorten, die zu unterschiedlichen Begegnungen führen:

#### MONSTER



Ist die Karte, der du begegnest, ein **Monster**, musst du es **bekämpfen**:

Um ein Monster zu **bekämpfen**, musst du den **Würfel werfen**! **Vergleiche** das **Würfelergebnis** mit der **Kampfstärke** des Monsters.



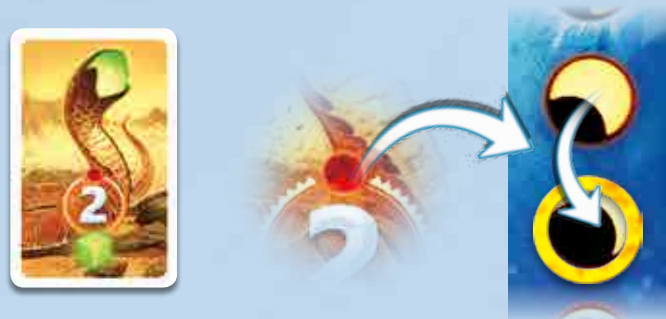
Ist das Würfelergebnis **gleich oder höher**, hast du das Monster besiegt und erhältst die **Belohnung**. Dann entfernst du die Karte vom Spielbrett und legst sie zurück in die Schachtel.



*Diese Belohnung wartet auf dich, wenn du das Monster besiegst! Du findest eine Erklärung aller Belohnungen im Kasten **Die Belohnungen** auf Seite 9.*

Ist das Würfelergebnis **niedriger**, konntest du das Monster nicht besiegen. Zur **Bestrafung** rückt der **Mondring** auf der Sonnenleiste um so viele Felder nach **unten** - in Richtung des „Blutroten Mondes“ - wie du **rote Punkte** auf dem Monster siehst.

*Achtung: Rückt der Mondring dabei auf den „Blutroten Mond“ ganz unten, habt ihr sofort verloren!*



*Beispiel: Dieses Monster hat 1 roten Punkt. Also rückt der Mondring auf der Sonnenleiste 1 Feld nach unten, wenn du das Monster nicht besiegen kannst!*

**Aber halt – du bist nicht allein!** Noch **bevor** du den **Würfel wirfst**, kannst du in deinem Kampf **unterstützt** werden. Du kannst auf zweierlei Weise unterstützt werden:

- **Steht mindestens 1 anderer Charakter mit dir auf dem Feld?**  
Super - dann erhältst du nach dem Würfelwurf **+1** auf dein **Würfelergebnis**!  
*Wenn mehrere andere Charaktere mit dir auf dem Feld stehen erhältst du trotzdem nur +1!*
- **Haben deine Mitspieler Heldenkarten deines Charakters auf ihrer Hand?**


Dann bitte sie um Hilfe! Deine Mitspieler können beliebig viele Heldenkarten deines Charakters abwerfen. Das gibt dir nach dem Würfelwurf **+1** auf dein **Würfelergebnis** für **jede abgeworfene** Karte.

**Aber Vorsicht:** Deine Mitspieler erhalten diese Karten **nie zurück**, also auch nicht, wenn du das Monster trotz ihrer Hilfe nicht besiegst!

Diese 2 Möglichkeiten zur Unterstützung kann man miteinander kombinieren!

*Beispiel: Du spielst Ekho und möchtest ein Monster der Kampfstärke 4 besiegen. Dein Würfelergebnis müsste 4 oder mehr betragen, um es zu besiegen. Da die 4 die höchste Zahl auf dem Würfel ist, brauchst du dafür dringend Unterstützung. Zum Glück steht Hal mit auf deinem Feld, was dir +1 auf dein Würfelergebnis geben wird. Das ist dir aber noch zu riskant, also fragst du deine Mitspieler, ob sie Ekho-Karten auf der Hand halten. Sowohl Alex als auch Katharina wollen dir mit je 1 Karte aushelfen und werfen dafür je 1 ihrer Ekho-Karten ab. Das gibt dir nochmals +2 auf dein Würfelergebnis. Das reicht dir und du würfelst: Der Würfel zeigt eine 1! Mit insgesamt +3 auf dein Würfelergebnis hast du also 4 erreicht und das Monster besiegt!*



**Vorsicht!** Würfelst du dieses Symbol , dann schlägt dein Angriff **automatisch fehl** – unabhängig davon, wieviel Unterstützung du vor dem Würfelwurf erhalten hast! Du konntest das Monster nicht im Kampf besiegen.

*Hinweis: In jedem Regionsstapel befinden sich 5 Monster – im Stapel der Region I sind die schwächsten Monster, im Stapel der Region III sind die stärksten Monster.*

## HELFERCHEN



Die Helferchen sind dir wohlgesonnen und bieten dir eine Belohnung an ..

Ist die Karte, der du begegnest, ein **Helferchen**, erhältst du einfach seine **Belohnung**. Dann entfernst du die Karte vom Spielbrett und legst sie zurück in die Schachtel.

## ARTEFAKTE







Artefakte sind starke Gegenstände, die euch als mächtige Hilfe dienen können!


Ist die Karte, der du begegnest, ein **Artefakt**, entfernst du zunächst die Karte vom Spielbrett und legst sie zurück in die Schachtel. Dann ziehst du die oberste Karte vom Stapel der Artefakte und legst sie rechts neben der Sonnenleiste aus. Dieses Artefakt steht nun allen Spielern zur Verfügung. Es kann aber nur **1x genutzt** werden. Der Spieler, der das Artefakt nutzt, legt die Karte danach zurück in die Spielschachtel.


*Hinweis: Die Effekte der Artefakte sind auf der Rückseite der Anleitung erklärt.*



## DIE BELOHNUNGEN

 **Energie:** Lege 1  auf den Altar für jedes  Symbol auf dem Monster. Es können nie mehr als 4  auf dem Altar liegen. Überzählige Energie, die du erhalten würdest, verfällt.

 **Strahlende Sonne:** Rücke den Mondring auf der Sonnenleiste 1 Feld hoch, in Richtung der strahlenden Sonne.

 **Runenhinweis:** Erfahre für 1 Rune zu welchem Sternzeichen sie gehört. Nutze dafür in der App den Knopf für den Runenhinweis rechts unten.

In jedem Regionsstapel wartet ein Bossmonster auf euch! Besiegt ihr es, erhaltet ihr ein mächtiges Monsterrelikt und einen Runenhinweis als Belohnung!



Nimm die passende Monsterreliktkarte und lege sie rechts neben der Sonnenleiste aus. Dieses Relikt steht nun allen Spielern zur Verfügung. Es kann aber nur **1x genutzt** werden. Der Spieler, der das Monsterrelikt nutzt, legt die Karte danach zurück in die Spielschachtel.

*Hinweis: Die Effekte der Monsterrelikte sind auf der Rückseite der Anleitung erklärt.*

**/** Du musst dich für die linke **ODER** die rechte Belohnung entscheiden.



*Beispiel: Bei diesem Helferchen musst du dich entscheiden - nimmst du den Energiestein oder willst du den Mondring 1 Feld hoch rücken?*

### C) Runentor öffnen

Das **Runentor** zu **öffnen** ist das Ziel in diesem Spiel. Die Aktion *Runentor öffnen* kann von jedem Regionsfeld aus durchgeführt werden.

Um zu versuchen das *Runentor* zu **öffnen**, **müssen 4 Energiesteine** auf dem **Altar** liegen. Entferne dann alle 4 Steine wieder vom Altar und nimm das Gerät mit der App zur Hand.

Berühre auf dem Bildschirm **alle 4 Altare**, so dass sie **grün** leuchten. Dann kannst du nach unten wischen und die aktuell ausliegende Runenkombination einscannen!



Halte wieder die Kamera des Gerätes so über das *Runentor*, dass die durchsichtigen Symbole am Bildschirm mit denen auf dem Spielplan übereinstimmen. Du kannst den Code natürlich wie zu Beginn beim Spielaufbau auch wieder manuell eingeben.

**War der Code richtig?** Herzlichen Glückwunsch, ihr habt das Spiel gewonnen!

**War der Code falsch?** Dann erhaltet ihr euren nächsten Tipp. Aber auch wenn das *Runentor* nach deinem Versuch noch verschlossen bleibt, bringt euch dieser Tipp ein Stückchen näher zum wahren Code ...

Hast du alle deine Aktionen ausgeführt, legst du **alle** vor dir **ausgespielten Heldenkarten** auf den Ablagestapel.

## II. „BLUTROTER MOND“-KRISE AUSFÜHREN (WENN SICHTBAR)

Sieh dir das Heldendeck an. **Ist die oberste Karte der blutrote Mond?** Dann musst du jetzt eine „*Blutroter Mond*“-Krise ausführen.

**Anderenfalls** gehst du direkt zu *Phase III - Heldenkarten nachziehen*.

### „Blutroter Mond“-Krise

In ungefähr gleichen Abständen im Heldendeck werden die Monster versuchen, Asteros in Dunkelheit zu hüllen:

Um eine „*Blutroter Mond*“-Krise auszuführen, **zählst** du die **roten Punkte** von **allen** ausliegenden **Monstern** auf dem Spielbrett! Dann **rückst** du den **Mondring** auf der Sonnenleiste um so viele Felder nach **unten** - in Richtung des „Blutroten Mondes“ - wie du rote Punkte gezählt hast.

**Achtung:** *Rückt der Mondring dabei auf den „Blutroten Mond“ ganz unten, habt ihr sofort verloren!*

Dann legst du die Karte „*Blutroter Mond*“ vom Heldendeck **zurück in die Schachtel** und **musst** jetzt die *Phase III - Heldenkarten nachziehen überspringen!*

*Hinweis: Du beginnst also wahrscheinlich deinen nächsten Zug mit weniger Heldenkarten auf der Hand!*

## III. HELDENKARTEN NACHZIEHEN

Wenn du **keine** „*Blutroter-Mond*“-Krise ausgeführt hast, ziehe jetzt Karten vom Heldendeck, bis du ...

... bei **2** und **3** Spielern: **6 Karten**

... bei **4** und **5** Spielern: **5 Karten**

auf der Hand hast.

Du **musst** aber **immer** mindestens 1 Karte ziehen (auch wenn du vorher **gepasst** hast)!

Ziehst du dabei eine Karte „**Blutroter Mond**“, **musst** du sofort mit dem Nachziehen **aufhören** und deinen Zug **beenden**. Lege dann die Karte „*Blutroter Mond*“ **offen** zurück auf das Heldendeck.

*Hinweis: Das bedeutet also, dass der nächste Spieler eine „Blutroter Mond“-Krise ausführen muss. Er wird aber noch seinen ganzen Zug haben, um sich darauf vorzubereiten ...*



## ENDE DES ZUGES

Fülle nun alle **leeren** Regionsfelder auf.

Ziehe dafür die Karten vom jeweiligen Regionsstapel. Ist ein Regionsstapel leer, bleiben die Felder dieser Region bis zum Ende der Partie einfach leer.

Jetzt **endet** dein Zug und der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn ist dran.



## SPIELENDE

Ihr **gewinnt** sofort, wenn:

- Die richtige Kombination von Runen auf dem Runentor liegt, wenn ein Spieler das **Runentor öffnet**.

Ihr **verliert** sofort, wenn:

- Der **Mondring** auf der Sonnenleiste ganz unten auf den „**Blutroten Mond**“ rückt.
- Ein Spieler die **letzte Karte** vom **Heldendeck** zieht.



# SPIELVARIANTEN

## ALLEINE SPIELEN

Wenn du alleine versuchen möchtest, den Code des Runentors zu entschlüsseln, **musst** du die App verwenden.

**Beachte dann folgende Änderungen:**

**Zusätzlicher Spielaufbau:** Ziehe im Punkt 6 des Spielaufbaus 6 Handkarten (wie bei 2 und 3 Spielern). Dann ziehe 6 weitere Karten und lege sie vor dir aus. Das ist die **Auslage**.

**Zusätzlicher Spielablauf:** Das Spiel verläuft wie üblich, musst du aber ein Monster bekämpfen, dann kannst du dich mit den Karten in der **Auslage unterstützen**. Wenn du jeweils in Phase III Karten nachziehst, füllst du danach auch die **Auslage** wieder auf 6 Karten auf. Auch dabei gilt: Deckst du durch das Nachziehen eine Karte „**Blutroter Mond**“ auf, **musst** du sofort mit dem Nachziehen oder Auffüllen **aufhören** und deinen Zug **beenden**, und am Ende deines nächsten Zuges die „**Blutroter Mond**“-Krise **ausführen**!

## „MASTER MODE“ – DAS SPIEL MIT EINEM SPIELLEITER

Ihr könnt **Rising 5: Helden von Asteros** auch ohne App spielen. Dafür braucht ihr einen weiteren Spieler, der die Rolle des Spielleiters übernimmt.

**Zusätzlicher Spielaufbau für den Master Mode:**



1. Der Spielleiter nimmt sich das Spielmaterial für den Master Mode. Außerdem nimmt er sich den Schachteldeckel als Sichtschirm.
2. Die Spielleitertafel legt er so hinter den Sichtschirm, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.
3. Die Sternzeichentafel legt er vor den Sichtschirm. Auf ihr platziert er später die Tipps.
4. Nachdem die Spieler in Schritt 10 des Spielaufbaus die Runen auf dem Runentor platziert haben, geht der Spielleiter wie folgt vor:
  - Er erstellt aus seinen Runen einen beliebigen Runencode und platziert ihn oben auf seiner Spielleitertafel.
  - Dann weist er zufällig jeder Rune ein Sternzeichen zu und platziert die Plättchen mit der Unbekannt-Seite nach oben unterhalb der Runen auf der Spielleitertafel.
  - Jetzt sieht er sich den Runencode auf dem Spielplan an und legt entsprechend oberhalb seiner Runen die Sternzeichenplättchen wie folgt aus:

- **Ein Dunkles** Sternzeichenplättchen, wenn die Rune in seinem Runencode nicht vorkommt.
- **Ein Erhelltes** Sternzeichenplättchen, wenn die Rune in seinem Runencode vorkommt, aber nicht am richtigen Platz ist.
- **Ein Strahlendes** Sternzeichenplättchen, wenn die Rune in seinem Runencode vorkommt und am richtigen Platz ist.



Beispiel: Runencode auf dem Spielplan



Beispiel: Spielaufbau des Spielleiterschirms

- Zuletzt gibt er den Spielern den ersten Tipp, indem er ihnen die Sternzeichenplättchen entsprechend **ihres Runencodes** vor den Sichtschirm auf die Sternzeichentafel legt.



Beispiel: Der erste Tipp

**Spielablauf:** Würden die Spieler einen neuen Tipp von der App erhalten, passt stattdessen der Spielleiter die Plättchen auf der Sternzeichentafel an den aktuellen Runencode auf dem Spielbrett an. Auch die Belohnung **Runenhinweis** erhalten die Spieler vom Spielleiter.

## IMPRESSUM

**Autoren:** Gary Kim und Evan Song

**Illustrationen:** Vincent Dutrait

**Grafikdesign:** Maciej Mutwil

**Realisation:** Benjamin Schönheiter

Portal Games dankt Alexander Resch und Jan Felix Trettow für ihre Hilfe.

© der deutschen Ausgabe 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polen, unter Lizenz von Mandoo Games.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



/portalgamesde

## DEIN ZUG

### I. Heldentat und Aktionen ausführen oder Passen (gehe zu II.)

1. Wähle 1 Charakter und spiele beliebig viele passende Karten aus.
2. Führe (wenn gewünscht) die Heldentat des Charakters aus.
3. Führe Aktionen aus (1 Aktion pro Karte).

### II. „Blutroter Mond“-Krise auslösen (wenn sichtbar)

Zähle die roten Punkte aller ausliegenden Monster und rücke den Mondring um so viele Felder nach unten. Dann überspringe Phase III.

### III. Heldenkarten nachziehen

Ziehe Karten nach, bis du ...

... bei 2 und 3 Spielern: 6 Karten

... bei 4 und 5 Spielern: 5 Karten

auf der Hand hast.

Du musst mindestens 1 Karte ziehen. Höre auf, wenn du einen „Blutroten Mond“ ziehst. Lege ihn offen aufs Heldendeck.

**Ende deines Zuges:** Fülle alle **leeren** Regionsfelder auf.

## HELDENTATEN



**ORAKL:** Tausche die Position von 2 Runen auf dem Runentor **ODER** Tausche 1 Rune auf dem Runentor gegen 1 Rune von der Runenleiste.



**HAL:** Führe die Heldentat eines anderen Charakters aus, der auf deinem Regionsfeld steht.



**ELI:** Rücke den Mondring auf der Sonnenleiste 1 Feld hoch, in Richtung der strahlenden Sonne.



**NOVA:** *Bekämpfe* 1 Monster irgendwo auf dem Spielplan. Niemand kann dich dabei *unterstützen*. *Verlierst du*, bewegt sich jedoch *nicht* der Mondring.



**EKHO:** Bewege 1 anderen Charakter auf 1 Regionsfeld deiner Wahl.

## STERNZEICHEN UND TIPPS



**Unerkannt:**  
Ihr habt noch keinerlei Information über dieses Sternzeichen.



**Dunkel:**  
Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt nicht im Runencode vor.



**Erhell:**  
Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt im Runencode vor! Sie ist aber nicht am richtigen Platz.



**Strahlend:**  
Die Rune, die zu diesem Sternzeichen gehört, kommt im Runencode vor UND sie ist am richtigen Platz!

## MONSTERRELIKTE UND ARTEFAKTE

### Monsterrelikte



**Mondfeuer-Langschwert:**  
Besiege ohne zu würfeln ein Monster irgendwo auf dem Spielplan (aber kein Bossmonster).



**Energiestab:**  
Lege 3 auf den Altar.



**Blutrotes Amulett:**  
Lege eine gezogene Karte „Blutroter Mond“ zurück in die Schachtel, statt offen zurück aufs Heldendeck.

### Artefakte



**Orb der Vorhersehung:**  
Erfahre für 1 Rune zu welchem Sternzeichen sie gehört.



**Energiebatterie:**  
Lege 2 auf den Altar.



**Ring der aufgehenden Sonne:**  
Rücke den Mondring auf der Sonnenleiste 2 Felder hoch, in Richtung der strahlenden Sonne.



**Glückstrank:**  
Würfle im Kampf den Würfel erneut, wenn du ein Monster nicht besiegen konntest.