

DER TURM DES MARDOX

Ein Fantasy-Brettspiel für Amazon Echo
von Karl Olsberg

Version Beta 0.9.3 7.7.2019

SPIELANLEITUNG

Über das Spiel

Als der Zauberer Mardox einen Dämon beschwört, um die Liebe eines Mädchens zu erringen, ahnt er nicht, dass er damit die ganze Welt in höchste Gefahr bringt. Denn der Dämon übernimmt die Kontrolle über Mardox' Turm, um dort ein Portal zur Unterwelt zu öffnen. Mardox' treuer Gehilfe Wiggel bringt seinen schwer verletzten Meister in Sicherheit und informiert den Rat der Weisen. Dieser ruft die tapfersten Helden des Reichs auf, die Gefahr abzuwenden. Doch bis zum Turm des Mardox ist es ein langer, gefährlicher Weg und den Helden bleibt nicht viel Zeit, denn der Dämon wird von Tag zu Tag mächtiger ...

Spielvarianten

Um *Der Turm des Mardox* zu spielen, benötigst du ein Amazon Echo-Gerät, z.B. einen Echo Dot. Das Spiel kann man in drei Varianten spielen:

- Im **Solospiel** trittst du allein gegen den Dämon an.
- Im **geführten Spiel** für 2-6 Spieler übernimmt Alexa die Rolle des Spielleiters, verwaltet alle Spieldaten und sagt den Spielern jeweils, was sie als nächstes tun müssen. Dieser Modus empfiehlt sich, wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt.
- Im **freien Spiel** verwalten die Spieler selbst die Spieldaten und bestimmen das Tempo, Alexa übernimmt eine passivere Rolle, liefert zufällige Spielereignisse und stellt hin und wieder Rätselfragen. Dieser Modus ermöglicht mehr Kommunikation der Spieler untereinander.



Die ganze Geschichte erfährst du im Roman *Der Turm des Mardox* von Karl Olsberg.



Aktivieren des kostenlosen Alexa-Skills

Bevor du *Der Turm des Mardox* spielen kannst, musst du den entsprechenden Skill auf deinem Echo-Gerät aktivieren. Gehe dazu in die Alexa-App, dann auf „Skills“, suche nach „Mardox“ und klicke oder tippe auf „Aktivieren“.

SOLOSPIEL UND GEFÜHRTES SPIEL

Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, den Dämon aus dem Turm des Mardox zu vertreiben. Derjenige, der den Dämon im Kampf besiegt, gewinnt das Spiel. Gelingt es den Spielern jedoch nicht, den Turm innerhalb einer bestimmten Rundenzahl zurückzuerobern, gewinnt der Dämon.



Solospiel

Wenn du das Spiel allein spielen möchtest, benötigst du kein spezielles Spielmaterial. Wähle einen der sechs Helden aus. Informationen zu den speziellen Fähigkeiten findest du auf den Heldenkarten oder im Buch *Der Turm des Mardox*. Um das Spiel zu starten, sage „**Alexa, starte Mardox**“ und beantworte die Frage nach der Spielerzahl mit „eins“. Befolge dann einfach die Anweisungen. Du kannst das Spiel jederzeit unterbrechen und später an der Stelle fortsetzen, an der du zuletzt warst.

Geführtes Spiel

Im geführten Spiel für 2-6 Spieler übernimmt Alexa die Spielleitung und stellt euch Fragen, die ihr mit Ja oder Nein beantworten müsst. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, ihr könnt also ohne langes Regelstudium einfach loslegen. Das geführte Spiel eignet sich daher besonders für weniger erfahrene Spieler und zum Einstieg, um schnell ein Gefühl für das Spiel zu bekommen.

Für das geführte Spiel benötigt ihr:

- Spielplan
- Spielfiguren
- Rätselkarten



Sucht euch jeder eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Feld Nr. 0 des Spielplans. Die Rätselkarten werden offen neben das Spielfeld gelegt. Es empfiehlt sich, sie in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren, da dann schneller die richtige Karte gefunden wird, wenn ihr Rätselfragen beantworten müsst.

Um ein geführtes Spiel zu starten, sagt einfach „**Alexa, starte Mardox**“ und nennt die Spielerzahl. Befolgt dann die Anweisungen, die Alexa euch gibt. Dabei darf immer nur der Spieler am Zug antworten!

Bitte beachten: Aufgrund der technischen Restriktionen der Echo-Geräte ist es notwendig, Alexas Fragen genau dann zu beantworten, wenn der blaue Ring mit der weißen Eingabeaufforderung am Echo-Gerät aufleuchtet.

Alexa verliert nach sieben Sekunden den „Fokus“, d.h. der blaue Ring leuchtet nicht mehr und sie kann keine Antwort mehr verarbeiten. Sollte das einmal passieren, startet einfach den Skill mit der Anweisung „**Alexa, starte Mardox**“ noch einmal. Alexa macht dann an derselben Stelle mit dem Spiel weiter, an der sie sich deaktiviert hat. Solltet ihr also einmal eine Pause brauchen oder nicht rechtzeitig antworten, ist das kein Problem.

Ring leuchtet blau-weiß:
Alexa wartet auf Antwort



FREIES SPIEL

Die folgenden Regeln sind einfacher zu verstehen, wenn ihr bereits einmal ein paar Runden lang das geführte Spiel ausprobiert habt.

Aufgrund der technischen Restriktionen der Echo-Geräte folgt das geführte Spiel einem festen Zeittakt und verlangt eine gewisse Disziplin der Spieler. Demgegenüber ermöglicht das freie Spiel ein lockeres Miteinander in beliebigem Spieltempo wie bei gewöhnlichen Brettspielen. Dabei übernehmen die Spieler eine aktivere Rolle und sind für die Einhaltung der Regeln und das Verwalten aller Spielwerte selbst verantwortlich. Alexa übernimmt dagegen eine passivere Rolle und muss jedes Mal angesprochen werden, wenn ein Spieler einen Zug macht.

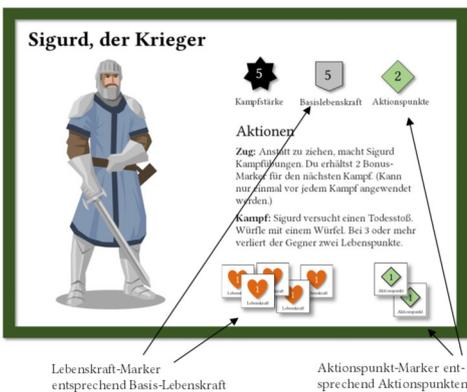
Spielmaterial

Für das freie Spiel benötigt ihr:

- Spielplan
- Heldenkarten
- Rätselkarten
- Monsterkarten
- Spielfiguren
- 2 Würfel
- Markierungsplättchen



Vorbereitung



Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und nimmt sich die entsprechende Heldenkarte. Er erhält so viele Lebenskraft-Marker, wie er „Basislebenskraft“ hat, sowie Aktionspunkt-Marker entsprechend der Angabe auf seiner Karte. Wer Alena spielt, erhält außerdem ein Goldstück. Die Rätsel- und Monsterkarten werden offen neben das Spielfeld gelegt und nicht gemischt. Es empfiehlt sich, die Rätselkarten in aufsteigender Reihenfolge und die Monsterkarten alphabetisch zu sortieren, da dann schneller die richtige Karte gefunden wird.

Stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld. Der Markierungsstein für den Rundenzähler kommt auf das Feld, das 31 minus der aktuellen Spielerzahl entspricht, bei vier Spielern also beispielsweise auf das Feld Nr. 27. Ein Spieler wird als Startspieler ausgewählt und beginnt das Spiel.



Spielablauf

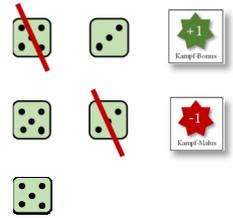
In jeder Spielrunde ziehst du, wenn du an der Reihe bist, zunächst deine Figur. Danach fragst du Alexa nach einem Ereignis zu dem Geländefeld, auf das du gezogen hast. Wenn du zum Beispiel auf ein Ebene-Feld gezogen hast, sage: „**Alexa, frage Mardox nach Ebene**“. Alexa wird dir meistens eine Frage stellen, die du mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten musst. Unter Umständen kommt es dann zu einem Kampf, oder du musst ein Rätsel lösen. Ist dieses abgeschlossen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, wird der Rundenzähler ein Feld vorgerückt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Dämon im Kampf besiegt oder wenn die letzte Runde beendet ist. In letzterem Fall gewinnt der Dämon das Spiel!

Ziehen

Wenn du an der Reihe bist, musst du **vor dem Würfeln** ansagen, ob du „vorsichtig“, „mutig“ oder „normal“ ziehen willst.

- Wenn du **vorsichtig** ziehst, wirfst du beide Würfel, doch nur der **niedrigere** zählt. Dafür erhältst du einen **Bonus-Marker** für den nächsten Kampf.
- Bei **mutigem** Ziehen wird der **höhere** Würfel gewertet, dafür musst du jedoch einen **Malus-Marker** auf deine Heldenkarte legen.
- Bei **normalem** Ziehen wirfst du nur **einen** Würfel.



Dann ziehst du deine Spielfigur entsprechend über den Spielplan, wobei folgende Regeln gelten:

- Du kannst **nur in Richtung des Turms** ziehen.
- Wenn du eine **Stadt** erreichst, **beendest du dort deinen Zug**. Eventuell noch übrige Würfelpunkte verfallen. In der Stadt **heilt dein Held seine Wunden** und ruht sich aus, d.h. du erhältst Lebenspunkt-Marker (orangefarbenes Herz), bis du wieder genauso viele wie Basislebenspunkte (grauer Schild) hast, und frischst auch die Aktionspunkte entsprechend auf.
- Wenn du den **Turm des Mardox** erreichst, **beendest du den Zug im Erdgeschoss (Feld 42)**, es sei denn, dort liegt bereits ein Schlüssel-Marker (siehe unten).
- In allen anderen Fällen musst du die **volle Augenzahl** ziehen.



Anstatt regulär zu ziehen, kannst du die Zug-Aktion deines Helden ausführen, sofern er noch ausreichend Aktionspunkte hat. Näheres siehe unten.



Ereignisse

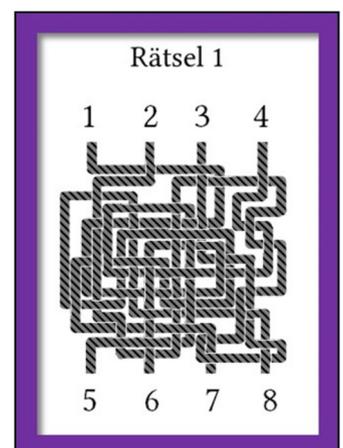
Nachdem du deine Figur gezogen hast, findet ein Ereignis statt, das von der Art des Geländes abhängt, auf das du gezogen hast. Dazu sagst du: „**Alexa, frage Mardox nach ...**“, gefolgt von der Art des Geländes, also zum Beispiel: „Alexa, frage Mardox nach Gebirge“. Alexa erzählt dann, was geschieht, und stellt dir in der Regel eine Frage, die du mit Ja oder Nein beantworten musst. Dann verkündet sie das Ergebnis deiner Entscheidung und teilt dir mit, welche Konsequenzen sie hat. **Nur der Spieler am Zug darf auf Alexas Fragen antworten!**

Bitte beachten: Anders als beim geführten Spiel deaktiviert sich das Echo-Gerät beim freien Spiel automatisch nach jedem Zug. D.h. ihr müsst Alexa in jedem Zug neu mit „**Alexa, frage Mardox nach (Geländeart)**“ aktivieren.

Rätsel

Sofern du infolge eines Ereignisses ein Rätsel beantworten musst, suchst du dir rasch die entsprechende Rätselkarte heraus und versuchst, die Frage korrekt zu beantworten. Ob du richtig oder falsch geantwortet hast, wird Alexa dir sagen und die entsprechende Konsequenz nennen.

Solltest du nicht antworten, bevor Alexa „den Fokus verliert“ (der blaue Ring erlischt), gilt die Rätselfrage als falsch beantwortet und darf nicht wiederholt werden. **In diesem Fall verlierst du einen Lebenspunkt.**

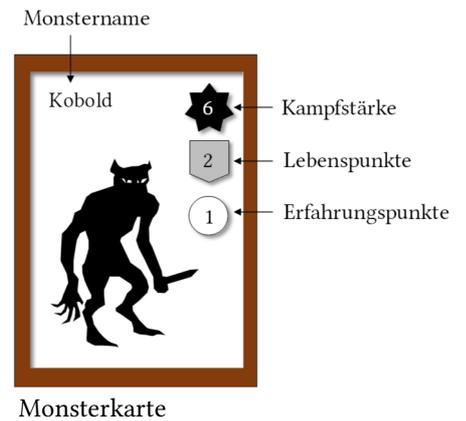


Rätselkarte

Kampf

Kommt es aufgrund eines Ereignisses zum Kampf, suchst du die entsprechende Monsterkarte heraus und legst so viele Lebenspunkt-Marker auf die Karte, wie im grauen Schild angegeben sind. Der Kampf findet ohne Mitwirkung von Alexa statt.

Zuerst wird ermittelt, ob du im Kampf **Unterstützung** erhältst. Frage dazu alle Mitspieler, deren Figuren auf demselben Feld wie dein Held oder einem direkt angrenzenden Nachbarfeld stehen, ob sie dich unterstützen möchten. Für jeden Spieler, der dich unterstützt, kannst du einen Bonusmarker auf deine Heldenkarte legen.



Kampfrunden

Der Kampf verläuft in mehreren **Runden**, die nacheinander durchgeführt werden, bis entweder der Kampf entschieden ist oder du die Flucht ergreifst. Erst danach ist dein Zug abgeschlossen und der nächste Spieler an der Reihe.

In jeder Kampfrunde würfelst du mit **einem Würfel** und addierst das Ergebnis sowie die Zahl deiner **Bonus-Marker** zu deiner Kampfstärke. Falls du **Malus-Marker** hast, weil du z.B. in dieser Runde „mutig“ gezogen hast, musst du jeweils einen Punkt abziehen.

Hast du eine **Sechs** gewürfelt oder ist das Ergebnis **größer** als die Monsterstärke, **verliert dein Gegner** einen Lebenspunkt, d.h. ein Marker wird von der Karte entfernt. Bei einer **Eins** oder wenn das Ergebnis **kleiner** ist, **verliert dein Held** einen Lebenspunkt und du musst einen Marker abgeben. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Bei einer Sechs gewinnt also immer dein Held die Kampfrunde und das Monster verliert einen Lebenspunkt, egal, wie stark es ist; bei einer Eins ist es umgekehrt.

Anstatt zu würfeln, kann dein Held eine Kampfaktion durchführen, sofern er noch Aktionspunkte hat (siehe unten).

Nach jeder Kampfrunde kannst du dich entscheiden, zu **fliehen**. In diesem Fall wird deine Figur auf das Feld zurückgezogen, auf dem du den Zug in dieser Runde begonnen hast. Flihest du jedoch aus dem **Turm des Mardox**, zieht dein Held zurück **zur nächsten Stadt** und frischt dort seine Lebens- und Aktionspunkte wieder auf.

Beispiel: Alena (Kampfstärke 4, 4 Lebenspunkte) zieht „vorsichtig“, erhält einen Bonus-Marker und landet auf einem Wald-Feld. Dort trifft sie auf einen Dieb (Kampfstärke 7, 2 Lebenspunkte). Sie wird von Wiggel, der auf dem Nachbarfeld steht, im Kampf unterstützt und erhält dafür einen weiteren Bonus-Marker. In der ersten Runde würfelt Alena eine 2, die sie zu ihrer Kampfstärke addiert. Da sie zwei Bonus-Marker besitzt, addiert sie noch 2 Punkte und erreicht so insgesamt acht Punkte. Damit gewinnt sie die Kampfrunde und der Dieb verliert einen Lebenspunkt. In der zweiten Runde wirft sie eine 1 und verliert einen Lebenspunkt. In der dritten Kampfrunde würfelt Alena eine 6, fügt dem Dieb eine zweite Wunde zu und gewinnt somit den Kampf.

Beispiel einer Kampfrunde

Erfahrung

Verliert der Gegner seinen letzten Lebenspunkt, hat dein Held den Kampf gewonnen und du erhältst **Erfahrungspunkt-Marker** entsprechend dem auf der Monsterkarte angegebenen Wert. Sobald du so viele Erfahrungspunkte hast wie deine aktuelle Kampfstärke, kannst du entsprechend viele Erfahrungspunkte-Marker abgeben und dir dafür **einen** zusätzlichen Kampfstärke-Marker nehmen.



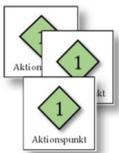
Erfahrungspunkt-Marker

Beispiel: Ein Held hat Kampfstärke 6 und 5 Erfahrungspunkte. Er besiegt im Kampf einen Räuber und erhält dafür 2 weitere Erfahrungspunkte, hat also insgesamt 7. Er kann nun 6 Erfahrungspunkte abgeben, um sich einen Kampfstärke-Marker zu nehmen und so seine Kampfstärke auf 7 zu erhöhen. Anschließend hat er noch einen Erfahrungspunkt übrig.

Verliert dein Held seinen **letzten Lebenspunkt**, wird er **zurück zur nächsten Stadt** (in Richtung des Startfelds) gebracht. Seine Lebens- und Aktionspunkte werden aufgefrischt und er setzt das Spiel in der nächsten Runde von dort fort.

Am **Ende des Kampfes entfernst du alle Bonus- und Malus-Marker** wieder von der Helden- und Monsterkarte.

Aktionen



Jeder Held verfügt über zwei Spezialfähigkeiten: Eine Zug- und eine Kampfaktion. Diese können nur durchgeführt werden, wenn der Held noch über **Aktionspunkte** verfügt. Zug-Aktionen werden anstelle des normalen Ziehens ausgeführt, Kampfaktionen anstelle des Würfels in einer Kampfrunde. Du musst die Aktion jeweils ankündigen, **bevor du würfelst**.

Dann führst du die Aktion aus und gibst einen Aktionspunkt-Marker ab. Es können mehrere Aktionen während einer Spielrunde durchgeführt werden, sofern dein Held genug Aktionspunkte hat (z.B. eine Zugaktion und anschließend zwei Kampf-Aktionen), jedoch immer maximal eine Zug-Aktion.

Der Turm des Mardox

Sobald du den Turm des Mardox erreichst, gelten besondere Regeln. Wenn auf dem untersten Stockwerk noch kein Schlüssel-Marker liegt, musst du deinen Zug dort beenden. Sage dann „**Alexa, frage Mardox nach Erdgeschoss**“. Alexa wird dir ein Rätsel stellen, mit dem du die Tür öffnest. Wenn du die Frage richtig beantwortest, musst du gegen eine magisch animierte Rüstung kämpfen.



Falls du den Kampf gewinnst, lege einen Schlüssel-Marker auf das Erdgeschoss-Feld. Von nun an zählt dieses Feld wie ein leeres Feld, d.h. die anderen Spieler können darüber hinweg ziehen. Falls du deinen Zug auf einem Feld mit einem Schlüssel-Marker beendest, geschieht nichts, d.h. es findet kein Ereignis statt.

Gleiches gilt für den ersten Stock des Turms: Solange hier noch kein Schlüssel liegt, beendest du deinen Zug auf diesem Feld und sagst: „**Alexa, frage Mardox nach Obergeschoss**“. Wenn du den folgenden Kampf gewinnst, lege einen Schlüssel-Marker auf das Feld.

Im Dachgeschoss des Turms wartet der mächtige Dämon auf die Helden, die es bis hierher schaffen. Sage „**Alexa, frage Mardox nach Dachgeschoss**“ und kämpfe anschließend gegen den Dämon. Wenn du siegst, hast du das Spiel gewonnen. Sollte es auch in der letzten Spielrunde keinem Helden gelingen, den Dämon zu besiegen, endet das Spiel mit einem Sieg des Bösen.

