

# DANGER DAS SPIEL®

— MAGISCHES CHAOS —



## Anleitung zum Überleben in Fantasiewelten

Englisches Original von Origami Whale, LLC.

Mit diesem fantasievollen Set zur Vorbereitung gegen Gefahren erlernt ihr, wie sich selbst die größten Gefahren fantastischster Realitäten in dieser verrückten Welt überleben lassen.\*

Stellt eine Gruppe zusammen, entfaltet diese Anleitung und beginnt euer Abenteuer!

*\*Diese Anleitung kann euch nicht auf jede denkbare Situation vorbereiten. Für weitere Szenarien, kombiniert dieses Set mit anderen Spielen der „Danger“-Reihe.*

## Grundregeln

### Vorbereitung

Jeder Spieler zieht drei Werkzeuge und drei Fähigkeiten.

Entscheidet, wer das gefährlichste Leben führt. Diese Person ist das erste Opfer. Das Opfer zieht eine Gefahrenkarte, liest sie laut vor und legt sie vor sich hin. Es kann weitere Details hinzufügen, um die Szene zu setzen.

### Rettungsplan

Die anderen Spieler, die Retter, wählen je ein Werkzeug und eine Fähigkeit aus ihrer Hand, die ihrer Meinung nach am besten geeignet sind, das Opfer zu retten. Wenn alle ihre Karten gewählt haben, beginnt der Retter zur Linken des Opfers. Der Retter deckt seine gewählten Karten auf und muss erklären, wie er sie verwenden würde, um das Opfer aus der aktuellen Gefahr zu retten. Fantasie und Kreativität sind der Schlüssel, um das Beste aus jeder Karte herauszuholen.

### Einwände

Nach dem Ende der Erklärung können das Opfer und die anderen Spieler Schwachstellen im Plan aufzeigen, aber das Opfer hat immer das letzte Wort. Nachdem alle Einwände geklärt sind, geht das Spiel nach links weiter.

### Rundenende

Nachdem jeder Retter an der Reihe war, entscheidet das Opfer über den besten Rettungsplan und überreicht dem Gewinner die Gefahrenkarte. Alle in der Runde verwendeten Karten werden abgelegt und jeder Spieler zieht so lange nach, bis er wieder drei Werkzeug- und drei Fähigkeitskarten auf der Hand hat. Das nächste Opfer ist der Spieler zur Linken des vorherigen.

### Sieg

Der erste, der drei Gefahrenkarten erhält, gewinnt.

## Plot-Twist-Regeln

Zusätzlich zu den Gefahren-, Werkzeug- und Fähigkeitskarten enthält das Spiel ein Deck von Plot-Twist-Karten. Diese bringen unerwartete Wendungen in jedes Szenario ein – von kaputten Werkzeugen über begrenzte Fähigkeiten bis hin zu verstärkten Gefahren. Wenn ihr es schafft, einen kühlen Kopf zu bewahren, seid ihr auf alles vorbereitet.

Die meisten Regeln bleiben gleich, mit ein paar Ausnahmen.

### Vorbereitung

Zusätzlich zu den drei Werkzeug- und drei Fähigkeitskarten zieht jeder Spieler eine Plot-Twist-Karte.

### Sabotage

Während der Erklärung eines Rettungsplans können die anderen Retter eine Plot-Twist-Karte spielen. In diesem Fall muss der Retter das neu hinzugefügte Detail in seine Geschichte einbauen. Plot-Twist-Karten beziehen sich auf eine Gefahr, ein Werkzeug oder eine Fähigkeit, basierend auf dem farbigen Rand oder dem Symbol. Es darf nur eine Karte jedes Typs gespielt werden.

### Rundenende

Alle in der Runde verwendeten Karten werden abgelegt und jeder Spieler zieht so lange nach, bis er wieder drei Werkzeuge und drei Fähigkeiten auf der Hand hat.

Retter, die die Gefahrenkarte nicht erhalten haben, dürfen eine Plot-Twist-Karte ziehen. Es gibt keine Begrenzung für deren Anzahl auf einer Hand.

### Sieg

Der erste, der drei Gefahrenkarten erhält, gewinnt.

## Variante: Bardensang

### Vorbereitung

Jeder Spieler zieht drei Werkzeugkarten, drei Fähigkeitskarten und drei Gefahrenkarten. Entscheidet, wer der größte Fantasy-Fan ist. Diese Person ist nun der Mäzen, während die anderen Spieler die Rolle der Barden übernehmen.

### Heldenerschaffung

Der Mäzen bereitet die Bühne, indem er eine Fähigkeitskarte und eine Werkzeugkarte offen vor sich ablegt. Daraus bildet er den **Namen des Helden**, der in der Geschichte der Barden vorkommen soll.

### Action, Liebe & Intrige

Der Barde zur Linken des Mäzens beginnt. Er wählt eine Gefahrenkarte von seiner Hand und erklärt, wie der Held bei ihrer Überwindung zu einer Legende geworden ist. Danach ist der nächste Barde an der Reihe.

### Rundenende

Nachdem jeder Barde an der Reihe war, entscheidet der Mäzen, wer die Geschichte am besten zu einem legendären Abschluss gebracht hat, und überreicht diesem Spieler die Gefahrenkarte. Wenn ihr mit *Epilogen* spielt, schaut auf Seite 9 im Bestiarium nach. *Epiloge* wirken sich in dieser Spielvariante auf alle Spieler aus. Alle in der Runde verwendeten Karten werden abgelegt und jeder Spieler zieht wieder auf drei Werkzeug-, drei Fähigkeits- und drei Gefahrenkarten nach. Der nächste Mäzen ist der Spieler zur Linken des vorherigen.

### Sieg

Der erste, der drei Gefahrenkarten erhält, gewinnt.

*\*\*Manchmal ist die gefährlichste Geschmacksrichtung Vanille. Traut euch, eigene Mischungen auszuprobieren, um eure ganz eigenen Regeln und Ziele abzustecken.*

## Bardensang mit Plot Twist

Die meisten Regeln sind die gleichen wie bei Bardensang, mit ein paar Ausnahmen. Spielt nach normalen Plot-Twist-Regeln oder probiert diese Variant aus!

### Vorbereitung

Jeder zieht zu Beginn des Spiels eine Plot-Twist-Karte.

Am Anfang jeder Runde zieht der neue Mäzen eine Plot-Twist-Karte. Barden erhalten neue Plot-Twist-Karten nur, wenn sie die Gefahrenkarte nicht gewinnen.

### Die richtige Würze (Sabotage)

Der Mäzen kann beliebig viele Plot-Twists aus seiner Hand spielen, solange sie auf unterschiedliche Karten wirken. Barden können Plot-Twists auf andere Barden anwenden, indem sie die regulären Plot-Twist-Regeln befolgen.

Wenn ihr mit *Plot-Twists des GM* spielt, schaut euch Seite 64 im Bestiarium an.

### Rundenende

Alle in der Runde verwendeten Karten werden abgelegt und jeder Spieler zieht so lange nach, bis er wieder je drei Fähigkeits- und Werkzeugkarten hat. Der nächste Mäzen ist der Spieler zur Linken des vorherigen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Plot-Twist-Karten, die ein Spieler halten darf.

### Sieg

Der erste, der drei Gefahrenkarten erhält, gewinnt.

*Hat dir das Spiel gefallen? Hinterlasse eine Bewertung zu deinen Erfahrungen mit „Danger the Game“. Es hilft anderen potenziellen Rettern, eine informierte Entscheidung darüber zu treffen, ob sie unser Spiel kaufen möchten, und uns freut es immer, zu hören, was du von den Gefahren hältst, denen wir dich ausgesetzt haben!*

## Übersicht Statuseffekte

Abenteuer sind gefährlich, also bleibe dir immer deiner Lage bewusst! Ist dir das Glück hold? Vielleicht hast du deine Landkarte verloren und musst herausfinden, was dich hier und jetzt erwartet. Ein Pfeil im Knie kann dich verlangsamen oder vielleicht fehlen dir ja einfach genau diese Pfeile in deinem Köcher. Nimm dir die entsprechende Karte und überprüfe deine Lage, bevor du dich in die Gefahr stürzt.



**Reichtum:** Du hast nächste Runde vier Werkzeuge.



**Armut:** Du hast nächste Runde zwei Werkzeuge.



**Erholung:** Du hast nächste Runde vier Fähigkeiten.



**Wunde:** Du hast nächste Runde zwei Fähigkeiten.



**Segnung:** Erhalte +5 auf deinen nächsten Würfelwurf.



**Fluch:** Erhalte -5 auf deinen nächsten Würfelwurf.



**Verlaufen:** Im nächsten Abenteuer musst du eine andere Gefahr bewältigen.

## Hausregeln und Variationen

### Trainingslager (2-Spieler-Modus)

Versuche, das Opfer nur mit der obersten Karte aus den Decks für Fähigkeiten, Werkzeuge und Plot Twists zu retten. Es gibt keine Sieger.

### Kopfüber in die Gefahr

Falls jemand in ein bereits begonnenes Spiel einsteigt, gib ihm vollständige Handkarten und die gleiche Anzahl an Plot Twists wie bereits vergebene Gefahrenkarten.

### Das Herz der Karten

Falls es ein Unentschieden gibt und das nächste Opfer den Sieger bestimmt, zieht jeder die obersten Karten aus Fähigkeiten und Werkzeugen, ohne hinzusehen, und deckt sie in seiner Runde auf.

### Die Handlung verdichtet sich

Gehe mit den Plot-Twist-Karten wild um und staple so viele, wie dein verschlagenes Herz begehrt.

### Rache serviert man am besten gefährlich

Falls du die letzte Gefahrenkarte nicht gewonnen hast, darfst du zwei Plot-Twist-Karten ziehen, musst jedoch deine Fertigkeit und dein Werkzeug vor der nächsten Gefahr wählen und offen ablegen.

### Wild Card, Baby!

Wilde Plot-Twist-Karten bleiben bis zum Ende des Spiels aktiv.

### Schicksal herausgefordert

Behandle alles, was einen Würfelwurf erfordert, als hättest du entweder eine 1 oder eine 20 geworfen.

### Geschichtenerzähler

Schreibe eigene Epiloge auf, um sie das ganze Spiel über zu verwenden.

## Statureffekt-Karten



Epiloge beeinflussen, wie du mit deiner nächsten Geschichte interagierst, aber das ist nicht immer einfach umzusetzen. Um dir das Spielen mit dem Epilog-System zu erleichtern, haben wir einige Statureffekt-Karten hinzugefügt, die deine Karten und Würfelwürfe greifbar verändern.

### Wie werden Statureffekt-Karten verwendet?

Das Opfer wählt ein Element der Geschichte aus, um daraus einen Epilog zu erstellen, und kann dem Gewinner eine dieser Karten geben, um eine Spielbedingung anzuzeigen, die ihn bis zum Ende seiner nächsten Geschichte beeinflusst. Eine Übersicht findest du auf der Rückseite.

### bleiben Statureffekte dauerhaft im Spiel?

Nein! Genau wie Epiloge nur bis zu deiner nächsten Geschichte dauern, bleiben Statureffekt-Karten bis zum Ende deiner nächsten Runde aktiv. [Flüche] und [Segnungen] sind jedoch Ausnahmen und bleiben bis zu deinem nächsten Würfelwurf vor dir liegen.

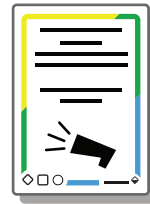
### Kann ich dann also mehrere Flüche und Segnungen auf einmal haben?

Ja, aber nur durch den Epilog *Götterurteil* auf Seite 63 des Bestiariums.

### Warum gibt es keine Karte, die dich in einen Gnom verwandelt?

Das weiß niemand! Die Karten stellen häufige Ereignisse dar, aber Vorstellungskraft ist im Epilog-System immer noch der Schlüssel. Wagt ruhig, euch eigene Epiloge auszudenken, die die nächste Geschichte auf interessante Weise beeinflussen.

## Wilde Plot Twists



Elend ist schüchtern, liebt aber Gesellschaft. Hilf ihm, das Eis zu brechen und alle am Tisch kennenzulernen. Wenn jemand eine solche Karte zieht, dann verlier bloß nicht nicht die Fassung, und du kommst gestärkt aus der Sache heraus.

### Wie sehen wilde Plot Twists aus?

Wilde Plot Twists haben alle drei Farben: Gelb, Grün und Blau. Sie zeigen auch alle drei Symbole: Diamant, Quadrat und Kreis.

### Wann werden wilde Plot Twists gespielt?

Wenn du einen wilden Plot Twist ziehst, tritt er automatisch in Kraft und wird sofort gespielt. Lege die Karte in die Mitte des Tisches, sie wirkt nun auf die komplette nachfolgende Runde.

### Wie beeinflussen wilde Plot Twists andere?

Wilde Plot Twists wirken auf jeden Spieler. Du kannst dennoch andere Plot Twists auf Spieler anwenden, während sie von ihren Rettungen erzählen.

### Wann verschwinden wilde Plot Twists?

Am Ende der Runde, nachdem die Gefahrenkarte vergeben wurde, wird der wilde Plot Twist abgelegt.

### Aber was ist mit meinem versprochenen Plot Twist!?

Wer einen wilden Plot-Twist ins Spiel bringt, zieht anschließend eine weitere Plot-Twist-Karte, sofern nichts anderes angegeben ist. Falls das wieder ein wilder Plot Twist ist, kommt dieser ebenfalls ins Spiel, bis eine reguläre Plot-Twist-Karte gezogen wird.

## Symbole und Erklärungen



### GEFAHR (Raute)

Das Leben ist voller Gefahren. Du weißt nie, was dich hinter der nächsten Ecke erwartet. Hoffentlich hat dein Freund das richtige Werkzeug und die richtige Fähigkeit. Schließlich willst du überleben.



### WERKZEUG (Quadrat)

Du brauchst die richtige Ausrüstung für den Job, sonst wird es kompliziert. Wähle weise. Dieser Gegenstand könnte darüber entscheiden, wer lebt und wer stirbt.



### FÄHIGKEIT (Kreis)

Jeder ist in irgendetwas gut. Vielleicht ist es Mathe, Gymnastik oder Telepathie. Was auch immer deine Fähigkeit ist – sie ist nützlich, wenn du dich der Gefahr stellst.



### PLOT TWIST (Achteck)

Du willst nicht als Einziger den Tag retten. Wenn andere versuchen, dir die Show zu stehlen, stell ihnen einfach ein Bein! Rufe „Plot Twist!“ und gib ihnen einen Vorgeschmack auf das Unerwartete.

## Würfelkarten, Epiloge und das Bestiarium

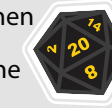


### WÜRFELKARTEN

Manchmal ist das Schicksal launisch und will sich nicht ganz festlegen. Wenn du eine dieser Karten spielst, wirf den Gefahrenwürfel und erfahre, was es diesmal für dich bereithält.

### Gefahrenwürfel!?

Ganz richtig, du bekommst deinen eigenen 20-seitigen Würfel, kurz W20. Mit dem findest du heraus, was passiert. Vergleiche das Ergebnis mit den Vorschlägen, um dein Schicksal zu offenbaren.



### Warum gibt es auf einigen Karten Seitenzahlen?

Diese verweisen auf Seiten im Bestiarium. Wenn ihr mit *Epilogen* spielt, wählt eine Karte aus der epischen Geschichte des Siegers und blättert zu einer entsprechenden Seite im Bestiarium, um einen passenden Epilog zu finden, der die nächste Geschichte des Retters beeinflusst. Weitere Informationen findet ihr auf Seite 4 im Bestiarium.

### Was ist das Bestiarium?

Im Bestiarium sind Informationen zu Charakteren und Kreaturen gesammelt, die Dan auf seinen Abenteuern in dieser gefährlichen Welt zusammengestellt hat. Es ist voller Notizen zu seinen Erlebnissen!



### Das ist cool, aber was macht die Münze?

Wenn ihr mit *Epilogen* spielt, dürft ihr die Münze des Schicksals werfen. Auf Seite 5 im Bestiarium erfahrt ihr mehr dazu!

## Häufige Fallstricke

Denkt dran, dass alle Karten völlig euren Interpretationen unterliegen! „Zeitverzögerte Angriffe“ könnten Schläge sein, die die Luft gefrieren lassen, oder ein „Armband der Stärkung“ könnte emotionalen Beistand spenden, wenn du dich deinen Ängsten stellst.

Plot-Twist-Karten bei Gefahren funktionieren wie andere Plot Twists und sind nur während der Geschichte des jeweiligen Retters aktiv.

Setzt Gefahren passend in Szene! Womit kämpft der „Zahnarzt eines Drachen“? Klappern Eisdrachen mit den Zähnen? Lösen Säuredrachen deine Instrumente auf?

Dem Spiel liegt ein W20 bei, ein zwanzigseitiger Würfel. Einige Karten verlangen einen Würfelwurf. Nutze das Würfelergebnis, um die Szene zu vervollständigen!

Bei fünf oder mehr Spielern empfehlen wir, dass zwei statt drei Gefahrenkarten für den Sieg ausreichen.

Originalversion  
Phillip Blackwell  
Tyler Burgett  
Daniel Kim  
Eric Scherper



Origami Whale, LLC  
1526 E Duffy St  
Savannah, GA 31404, USA  
www.OrigamiWhaleGames.com



Deutsche Version  
Frauke Forster  
Johannes Kaub

Mit Dank an unsere  
Freunde & Familien

Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11  
65529 Waldems  
www.ulisses-spiele.de

OTTAVIO ist eine eingetragene Marke der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.