Die Chroniken von

Heldenhain

DAS REGELHEFT / STAND 0.18.0 / 17. NOVEMBER 2026



01

Worum es geht

Wer zuerst **20 eigene Punkte** hat, gewinnt sofort. Zwei Personen spielen gegeneinander, jede mit einem eigenen Deck aus 62 Karten.

20 Punkte zum Sieg	62 Karten je Deck	6 Energie zum Start
3 Aktionen pro Zug	6 Figuren im Feld	7 Handkarten am Zugende

Das Spiel spielt im Land Absurdistan, in der Provinz Heldenhain. Die Heldenseiten sammeln **Hoffnung**, die Widersacher **Einfluss**. Beides ist dieselbe Punkteleiste, nur anders benannt.

Figuren können sich gegenseitig ablenken und so mit Stress aus dem Spiel nehmen. Wer seine Figuren klug einsetzt und die des Gegners im richtigen Moment bremst, kommt zuerst ans Ziel.

Jedes Deck enthält 62 verschiedene Karten, jede genau einmal. Alle Decks haben dieselbe Rückseite. Jede Paarung ist erlaubt, auch dasselbe Deck auf beiden Seiten.

> **Kartentext hat Vorrang.** Wenn eine Karte etwas anderes sagt als diese Grundregeln, gilt der Text auf der Karte.

02

So liest du eine Karte

Oben links stehen die **Kosten in Energie**. Name, Fähigkeit, Kartentext und Zitat stehen auf der Karte. Figuren haben unten drei Werte:



Einsatz
So viel Stress verteilt die Figur beim Ablenken.

Ausdauer
So viel Stress hält sie aus. Erreicht ihr Stress die Ausdauer, scheidet sie aus.

Rettung / Einfluss
So viele Punkte bringt der Charakter beim Punktesammeln.

Kartentext
Beschreibt Fähigkeiten, Auslöser und besondere Ausnahmen.

Das **Zitat** erzählt etwas über die Figur oder den Gegenstand. Für die Spielwirkung zählt der Kartentext.

03

Spielvorbereitung

Jede Seite beginnt mit **0 Punkten**, einem vollen Energiespeicher von **6** und einer Starthand aus **einem zufälligen Charakter plus 4 Karten**.

1. Jede Seite wählt ein Deck und mischt es.
2. Jede Seite nimmt einen zufälligen Charakter aus ihrem Deck auf die Hand und zieht dazu 4 Karten.
3. Wer anfängt, entscheidet der Zufall.
4. **Einmal neu mischen:** Wem die Starthand nicht gefällt, mischt die 4 übrigen Karten zurück ins Deck und zieht 4 neue. Der Startcharakter bleibt auf der Hand. Das geht pro Partie nur einmal.
5. Der Startspieler beginnt. **In seinem allerersten Zug zieht er keine Karte.** Alle anderen Züge ziehen normal.

> Der Startcharakter sorgt dafür, dass beide Seiten schon im ersten Zug eine Figur ausspielen können.

04

Ablauf eines Zuges

Jeder Zug folgt derselben Reihenfolge. Du darfst deinen Zug jederzeit früher beenden.

1. Zugbeginn

1. Eigene Figuren und KI-Unterstützung werden **bereit**, außer sie setzen gerade aus. Die Wartezeit der im letzten Zug ausgespielten Figuren endet.

2. **Energie:** Im ersten eigenen Zug ist der Speicher voll (6). Danach kommen jeden Zug **+2 Energie** dazu, höchstens bis 6. Nicht ausgegebene Energie bleibt im Speicher.

3. **Hauptquartier-Effekte** zum Zugbeginn wirken, zum Beispiel Extra-Energie oder Heilung.

4. Ziehe **1 Karte**. Ausnahme: der allererste Zug des Startspielers.

2. Karten ausspielen

Spiele beliebig viele Handkarten aus, solange die Energie reicht. Das gilt für **alle Kartenarten, auch Aktionskarten**.

3. Aktionen

Du hast **3 Aktionspunkte pro Zug**. Jede dieser Aktionen kostet 1 Aktionspunkt:

- Mit einer Figur **Punkte sammeln**.

- Mit einer Figur **ablenken**.

- Eine **KI-Unterstützung erschöpfen** und ihren Bonus nutzen.

- Die Erschöpfen-Aktion des **Illusionsdrachen** nutzen.

Mit der ersten Aktion endet die Ausspielphase. Danach kannst du keine Handkarten mehr spielen, außer eine Karte erlaubt es ausdrücklich.

Karten ausspielen, Hauptquartier-Fähigkeiten und Auslöser wie „Beim Ausspielen“ oder „Nach dem Punktesammeln“ kosten **keine Aktionspunkte**.

4. Zugende

Boni „bis Zugende“ enden, danach wird Stress noch einmal geprüft. Hast du mehr als **7 Handkarten**, wirfst du auf 7 ab. Dann ist die andere Seite am Zug.

Karten mit „Beende danach sofort deinen Zug“ beenden ihn direkt nach ihrer Wirkung.

05

Figuren im Spiel

Figuren sind **Charaktere, Begleiter und der Illusionsdrache**. Sie liegen im eigenen Feld und sind entweder **bereit** (aufrecht) oder **erschöpft** (haben in diesem Zug schon gehandelt oder wurden erschöpft).

Ausspielen und Wartezeit

- Eine neue Figur kommt **bereit ins Feld, hat aber Wartezeit**: Erst ab deinem nächsten Zug darf sie Punkte sammeln, ablenken oder eine Erschöpfen-Fähigkeit nutzen.

- Ausnahmen stehen auf der Karte. Zum Beispiel dürfen **Nami, Herr Gegenwind, Dorian Faltfach und Rico Rückprall** schon im Ausspielzug ablenken, aber noch keine Punkte sammeln.

- Es dürfen höchstens **6 Figuren pro Seite** im Feld liegen, und jeder Name nur einmal. Ist dein Feld voll, darfst du vor dem Ausspielen eine eigene Figur samt Ausrüstung ablegen.

Zurück auf die Hand

Kommt eine Figur zurück auf die Hand, verliert sie **allen Stress und alle Boni**. Ihre Ausrüstung geht ebenfalls auf die Hand. Wird sie wieder ausgespielt, hat sie erneut Wartezeit.

06

Punkte sammeln und gewinnen

Erschöpfe eine **bereite eigene Charakterfigur ohne Wartezeit**. Du erhältst so viele Punkte, wie ihr Rettungs- bzw. Einflusswert gerade beträgt. Die Aktion kostet 1 Aktionspunkt.

Bei 20 Punkten gewinnst du sofort. Erst danach würden Effekte „nach dem Punktesammeln“ wirken. Ist das Spiel bereits gewonnen, werden diese Effekte nicht mehr ausgeführt.

Begleiter sammeln keine Punkte.

07

Ablenken, Stress & Aussetzen

Erschöpfe eine **bereite eigene Figur** und wähle eine **bereits erschöpfte gegnerische Figur**. Beachte dabei die Wartezeit. Das Ablenken kostet 1 Aktionspunkt.

- Beide Figuren bekommen **gleichzeitig Stress** in Höhe des Einsatzes der jeweils anderen.

- Erreicht der Stress einer Figur ihre **Ausdauer**, scheidet sie aus. Sie kommt samt Ausrüstung auf die Ablage.

- Die abgelenkte Figur **setzt ihren nächsten Zug aus**: Sie wird zu Beginn des nächsten Zuges ihrer Seite nicht bereit. Die ablenkende Figur wird normal wieder bereit.

- **Stress bleibt liegen**, bis ihn ein Effekt entfernt.

Beispiel: Nami (Einsatz 3, Ausdauer 4) lenkt die erschöpfte Samt (Einsatz 2, Ausdauer 3) ab. Samt bekommt 3 Stress und scheidet aus. Nami bekommt 2 Stress und bleibt mit 2 von 4 im Spiel.





Aussetzen und Sperren

Erschöpft ein Karteneffekt eine gegnerische Figur, bleibt sie auch im nächsten gegnerischen Zug erschöpft.

Keine Kettensperre: Eine Figur, die gerade ausgesetzt hat, kann nicht direkt wieder gesperrt werden. Zwischen zwei Sperren hat sie immer mindestens einen spielbaren Zug. Sie kann trotzdem erschöpft werden, setzt dann aber nicht erneut aus.

08

Weitere Kartenarten

Alle Karten werden in der **Ausspielphase** mit Energie bezahlt. Was danach mit ihnen passiert, hängt von der Kartenart ab.

Ausrüstung

- Wird an einen **eigenen Charakter** angelegt und wirkt sofort.

- Höchstens **eine Ausrüstung pro Charakter**. Eine neue ersetzt die alte; die alte kommt auf die Ablage.

- Verliert die Figur dabei Ausdauer, wird ihr Stress **sofort geprüft**.

- Scheidet der Träger aus, geht die Ausrüstung mit auf die Ablage.

Begleiter

- Eine Figur mit eigenem Feldplatz, die **keine Punkte sammelt**.

- Begleiter haben besondere Auslöser, zum Beispiel: „Nach dem Punktesammeln einer eigenen Figur: Erschöpfe den Begleiter, entferne 1 Stress."

- Sie können abgelenkt werden und ausscheiden wie jede Figur.

KI-Unterstützung

- Liegt neben dem Feld, ist **keine Figur** und kein Ziel für Effekte gegen Figuren.

- **Ohne Wartezeit:** sofort nutzbar. Erschöpfen kostet 1 Aktionspunkt und gibt einen Bonus bis Zugende.

- Wird zu Beginn deines Zuges wieder bereit. Jede KI nur einmal pro Seite.

Aktion

- Wirkt einmal und kommt danach auf die Ablage.

- Fehlt für einen Teil der Wirkung ein gültiges Ziel, entfällt **nur dieser Teil**. Der Rest passiert trotzdem.

- Auch Aktionskarten werden **nur in der Ausspielphase** gespielt.

Hauptquartier

- Jede Seite hat **einen Platz** für ein Hauptquartier, links neben dem Feld. Ein neues ersetzt das alte; das alte kommt auf die Ablage.

- Ein Hauptquartier ist **keine Figur**. Es wirkt erst ab deinem nächsten Zugbeginn.

- Fähigkeiten zum Nutzen gehen nur in der Ausspielphase, **einmal pro Zug und ohne Aktionspunkt**.

- Extra-Energie vom Hauptquartier füllt den Speicher nie über 6.

Schauplatz

- Es gibt **einen gemeinsamen Schauplatz** in der Tischmitte. Seine Regeln gelten für beide Seiten.

- Ein neuer Schauplatz ersetzt den alten. Der kommt auf die Ablage seines Besitzers.

- Dauerregeln gelten **sofort**. Effekte „zu Zugbeginn" wirken ab dem nächsten Zugbeginn für die Seite, die gerade am Zug ist.

- Hauptquartier und Schauplatz bestehen nebeneinander. Karten gegen Hauptquartiere treffen **keinen Schauplatz**.

Illusionsdrache

Die Superfreundinnen haben zusätzlich den Illusionsdrachen. Er ist eine **Illusion mit eigener Erschöpfen-Aktion** und belegt als Figur einen Feldplatz. Seine Erschöpfen-Aktion kostet 1 Aktionspunkt; die genaue Wirkung steht auf der Karte.

09

Begriffe & Sonderregeln

Diese Begriffe tauchen auf vielen Karten auf. Steht auf einer Karte etwas anderes, gilt die Karte.

Ablage	Offener Stapel neben dem Feld für gespielte Aktionen, ausgeschiedene Figuren und ersetzte Karten. Jede Seite darf beide Ablagen jederzeit ansehen.
Aussetzen	Die Figur wird zu Beginn des nächsten Zuges ihrer Seite nicht bereit.
Bereit / erschöpft	Bereit = darf handeln, sofern keine Wartezeit gilt. Erschöpft = hat gehandelt oder wurde erschöpft; wird zu Beginn des eigenen Zuges wieder bereit, außer sie setzt aus.
Beim Ausspielen	Wirkt einmal, sobald die Karte ins Spiel kommt. Kostet keinen Aktionspunkt.
Bis Zugende	Der Bonus endet am Ende des laufenden Zuges.
Mannschaft X	Erfüllt, wenn du mindestens X eigene Charaktere im Feld hast, diese Karte mitgezählt. Begleiter und Illusionen zählen nicht.
Nach dem Punktesammeln	Wirkt direkt nach dem Punktesammeln, aber nur, wenn das Spiel nicht schon gewonnen ist.
Punktabzug	Die andere Seite verliert Punkte ihrer eigenen Art, Hoffnung oder Einfluss, nie unter 0.
Rückendeckung	Schutzfähigkeit für andere eigene Figuren, zum Beispiel weniger Stress beim Abgelenkt-Werden (mindestens 1). Die genaue Wirkung steht auf der Karte.
Stress	Sammelt sich auf einer Figur. Erreicht er die Ausdauer, scheidet die Figur aus. Bleibt liegen, bis ein Effekt ihn entfernt.
Wartezeit	Neu ausgespielte Figuren handeln erst ab dem nächsten eigenen Zug. Ausnahmen stehen auf der Karte.
Zu Beginn deines Zuges	Wirkt in deinem Zugbeginn, nach dem Energiezuwachs und vor dem Ziehen.

Weitere Grundregeln

- Ist dein Nachziehstapel leer, mischst du deine Ablage und machst sie zum neuen Stapel. Ist auch die Ablage leer, ziehst du nichts mehr.
- Ein Effekt wird immer **ganz abgewickelt**, bevor der nächste beginnt.
- Im Zug der anderen Seite gibt es **keine Reaktionen**.

10

Die vier Decks

Zwei Heldendecks sammeln Hoffnung, zwei Widersacherdecks sammeln Einfluss. **Jede Paarung ist erlaubt**, auch Held gegen Held oder dasselbe Deck auf beiden Seiten.

Die Superfreundinnen



Blau · Heldinnen · Hoffnung. Glück, Zusammenhalt und Heilung, dazu der Illusionsdrache.

Zum Beispiel: Blitzy, Roxy, Nami und Lena.

Das Schattenkabinett



Rot · Widersacher · Einfluss. Bremsen und Stören: erschöpfen, Einsatz senken, Punkte abziehen.

Zum Beispiel: Lady Stillstand, Professor Null und Samt.

Die Weggefährten



Grün · Helden · Hoffnung. Mannschaft und Beschützer: je mehr Helden im Feld, desto stärker.

Zum Beispiel: Jaro, Bruno, Emil und Oskar.

Der Purpurpakt



Lila · Widersacher · Einfluss. Jeder Vorteil hat seinen Preis: Boni gegen eigenen Stress oder Handkarten.

Zum Beispiel: Edgar Satzsprung, Rico Rückprall und Madame Zugabe.

Die vier Edelsteine auf der gemeinsamen Kartenrückseite und im Logo stehen für diese vier Decks.

11

Alles auf einen Blick

Dein Zug: Bereit machen / Energie +2 (höchstens 6) / Hauptquartier / 1 Karte ziehen / Karten ausspielen / bis zu 3 Aktionen / Zugende.

Regel	Wert
Siegziel	20 Punkte, sofortiger Sieg.
Deck	62 Karten, jede einmal.
Starthand	1 zufälliger Charakter + 4 Karten. Einmal neu mischen; Charakter bleibt.
Energie	Start 6, danach +2 pro eigenem Zug, höchstens 6. Rest bleibt.
Aktionspunkte	3 pro Zug: Punkte sammeln, ablenken, KI nutzen oder die Erschöpfen-Aktion des Illusionsdrachen.
Feld	Höchstens 6 Figuren, jeder Name einmal.
Ausrüstung	Höchstens 1 pro Charakter.
Hauptquartier	1 Platz pro Seite.
Schauplatz	1 gemeinsamer Platz.
Handlimit	7 Karten am Zugende.
Ablenken	Nur erschöpfte Ziele. Beide bekommen Stress. Das Ziel setzt einen Zug aus.
Ausscheiden	Stress gleich oder größer als Ausdauer.