



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

THE FOUR KINGS

THE FOUR KINGS

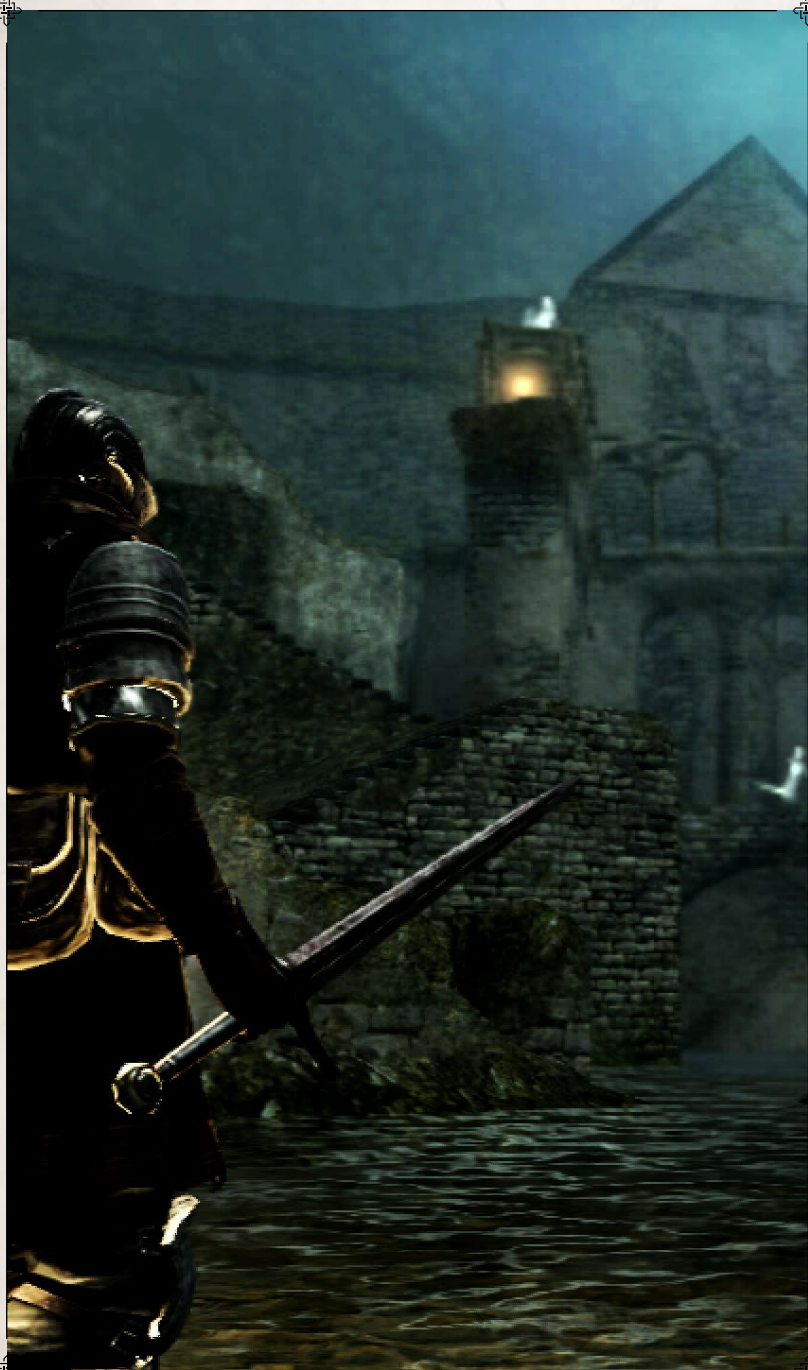
Die Four Kings, einst große Anführer der Menschen und Herrscher über New Londo, sind nun Bewohner des öden einsamen Abgrunds. Das einst so stolze Königreich liegt in Trümmern und die Four Kings, die nun an der Seite der Darkwraith Knights über diesen überfluteten, tristen Ort wachen, haben ihre Tugend und Menschlichkeit verloren.

Vor langer Zeit soll Lord Gwyn jedem von ihnen in Anerkennung ihrer weisen Voraussicht ein Bruchstück seiner Fürstenseele geschenkt haben. Doch die Four Kings wurden von den finsternen Künsten des Primordial Serpent Darkstalker Kaathe verführt. Danach begingen sie so abscheuliche Taten und wurden zu einer derartigen Gefahr für ihre Nachbarn, dass New Londo überflutet wurde, sodass sie und ihre finsternen Gefolgsleute im Abgrund gefangen wurden und zahllose Unschuldige ihr Leben verloren.

Die Four Kings sind verbittert und hasserfüllt und wegen ihrer Gefangenschaft unermesslich wütend. Mit ihren finsternen Krallen greifen sie nach den Lebenden, um sie bis in alle Ewigkeit ihrer Menschlichkeit zu berauben, wie es auch ihnen geschehen ist.

EINFÜHRUNG

*The Four Kings ist eine Erweiterung für das Spiel *Dark Souls™: The Board Game*. The Four Kings enthält einen Megaboss: ein mächtiger Gegner, gegen den die Spieler nach zahlreichen Kämpfen, darunter auch gegen einen Mini- und einen Hauptboss, antreten können.*



INHALT

Die Erweiterung *The Four Kings* enthält Komponenten in englischer, französischer, deutscher, italienischer und spanischer Sprache. Karten mit dem Universalsymbol  sind zur Verwendung für alle Sprachen gedacht. Karten mit einem Flaggensymbol  sind zur Verwendung für lediglich eine der fünf Sprachen gedacht. Vor dem ersten Spiel sollten sämtliche Karten mit Flaggensymbolen, die nicht deiner bevorzugten Sprache entsprechen, beiseite gelegt werden. Danach sind nur noch die Universalkarten und die Karten für deine bevorzugte Sprache vorhanden.

Die Erweiterung *The Four Kings* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 4x Four-Kings-Figuren
- 4x Gesundheitsdrehscheiben: Four Kings
- 1x Informationskarte: Four Kings
- 4x Erkennungsmarker: Four Kings
- 20x Verhaltenskarten: Four Kings
- 2x Schatzkarten: Four Kings
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett



Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



The Four Kings





Megaboss-Spielbrett



Informationskarte und Verhaltenskarten



Schatzkarten



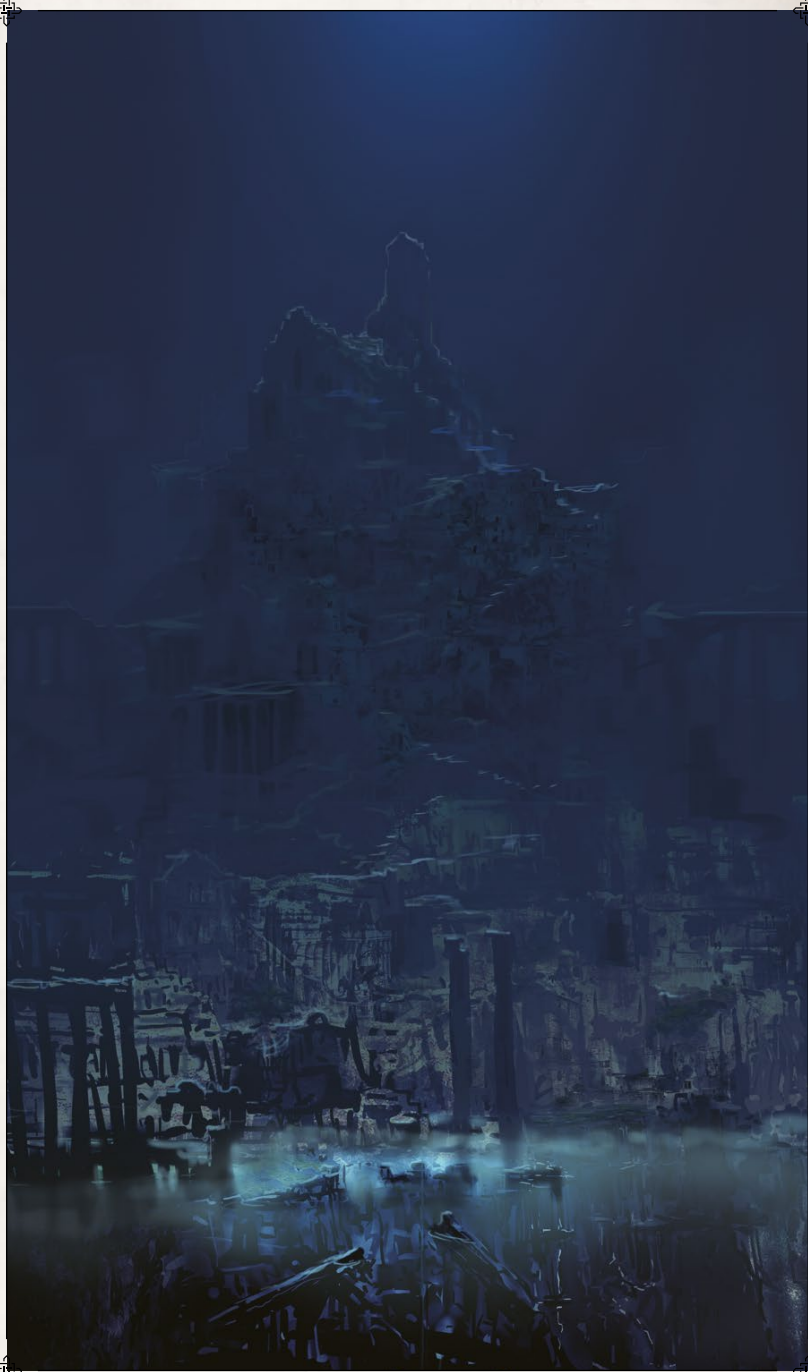
Erkennungsmarker



Stufe-4-Begegnungskarten










Gesundheitsdrehscheibe





AUFBAU NACH DEM HAUPTBOSS

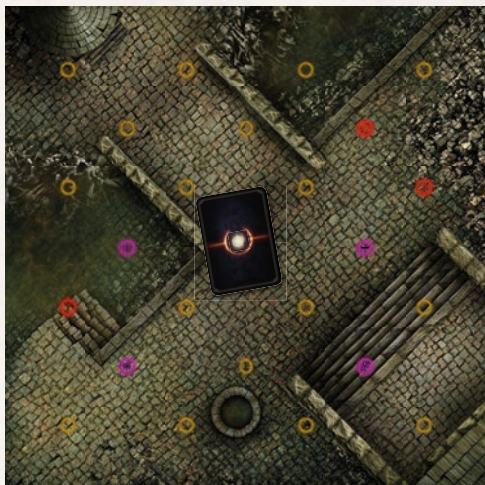
Bevor eine Gruppe sich den Herausforderungen einer Megaboss-Erweiterung stellen kann, müssen die Spieler bestimmte Elemente des Spiels genauso zurücksetzen wie nach dem Miniboss (siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf Seite 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

Nachdem die Charaktere den Hauptboss besiegt haben, wird die Schatzkarte des Hauptbosses ins Inventar gelegt. Danach werden außer dem Lagerfeuerspielfeld alle Spielfelder zurück in die Spielschachtel gelegt. Für Schritt 1 (Spielfeldaufbau) wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett so platziert, dass der Durchgang an einem Durchgang des Lagerfeuerspielfelds anliegt. Auf der Oberseite müssen sich die Gegner- und Gelände-Startknoten befinden  (nicht die Seite mit dem Megaboss-Startknoten ). Nun werden die Lagerfeuerfunken ganz normal, wie in Schritt 2, zurückgesetzt

und in Schritt 4 die Spielelemente für den Megaboss zusammengesucht. Schritt 4 (Begegnungskarten) bitte wie weiter unten beschrieben ausführen und die Schritte 5-7 überspringen, da die Charaktertafeln, der Schatzkartenstapel und die Marker nach der Hauptboss-Begegnung unverändert bleiben.

Anstatt von vier Zufallsbegegnungen unterschiedlicher Stufen muss die Gruppe vor dem Endkampf gegen den Megaboss lediglich eine Begegnung der Stufe 4 bewältigen. Wähle zufällig eine der vier **Stufe-4-Begegnungskarten** des Megabosses aus und platziere sie verdeckt auf dem Megaboss-Spielbrett. Wir möchten darauf hinweisen, dass für die Begegnungen der Stufe 4 Komponenten aus den Erweiterungen von *Dark Souls™: The Board Game* benötigt werden. Sollten dir auf einer aufgedeckten Stufe-4-Begegnungskarte aufgeführte Komponenten fehlen, ziehe zufällig eine andere Stufe-4-Begegnungskarte, um sie zu ersetzen.

Die Begegnungsseite des Megaboss-Spielbretts



STUFE-4-BEGEGNUNGSKARTEN

Begegnungen der Stufe 4 sind eine neue Begegnungsart in *Dark Souls™: The Board Game*, die in den Megaboss-Erweiterungen zum Einsatz kommt. Bevor es zu einer Begegnung mit einem Megaboss kommen kann, muss zuerst die Begegnung der Stufe 4 bewältigt werden. Ist dies geschafft, kann die Begegnung der Stufe 4 nicht noch einmal abgeschlossen werden und die Megaboss-Begegnung muss an das Lagerfeuerspielfeld anliegend eingerichtet werden.



Auf den Begegnungskarten stehen sämtliche Informationen, die zum Aufbau einer Begegnung benötigt werden. Jede Begegnungskarte enthält folgende Informationen:

1. Name
2. Gegner-Startpunkt
3. Gelände-Startpunkt
4. Fallensymbole
5. Schwierigkeitsgrad
6. Erforderliche Sets
7. Set-Symbol

Die auf einer Stufe-4-Begegnungskarte enthaltenen Informationen funktionieren genauso wie die auf den Begegnungskarten der Stufen 1-3 (siehe S. 17 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Es gibt in diesen epischen Begegnungen allerdings die doppelte Anzahl an Gegner- und Gelände-Startknoten und Begegnungen der Stufe 4 mit Fallen weisen wesentlich mehr Fallenknoten auf als Begegnungen der Stufen 1-3. Außerdem sind in einer Begegnung der Stufe 4 anstelle der in niedrigstufigeren Begegnungen üblichen drei alle vier Knoten an der Wand neben dem Durchgang Eingangsknoten.

ENDE EINER BEGEGNUNG DER STUFE 4

Wenn die Gruppe alle Gegner besiegt und kein Charakter stirbt, gewinnt die Gruppe. Danach werden alle schwarzen und roten Würfel von der Zähigkeitsleiste der Charaktere entfernt (siehe „Die Zähigkeitsleiste“ auf S. 20 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Danach bekommt jeder Charakter 8 Seelen in sein Seelengefäß.





Beispiel einer Begegnung der Stufe 4: Cursed Cavern

AUFBAU NACH EINER BEGEGNUNG DER STUFE 4

Hat eine Gruppe alle Gegner der Begegnung der Stufe 4 besiegt, ist die Zeit der Megaboss-Begegnung gekommen.

Stelle die Charakterfiguren auf das Lagerfeuerspielfeld. Die Gruppe kann jetzt zwar Blacksmith Andre und/ oder den Firekeeper aufsuchen, aber es findet keine weitere Erkundung statt. Wir möchten darauf hinweisen, dass die Charaktere nach dem erfolgreichen

Abschluss einer Begegnung der Stufe 4 keine freie Rast erhalten; wenn sie am Lagerfeuer rasten möchten, so müssen sie dafür einen Funken ausgeben. Als Nächstes werden sämtliche Marker und Figuren vom Megaboss-Spielbrett entfernt und es umgedreht, sodass der Megaboss-Startknoten oben liegt. Der Durchgang muss am Durchgang des Lagerfeuerspielfelds anliegen und darauf wird der Nebeltormarker gelegt.



MEGABOSS- BEGEGNUNGEN

MEGABOSS – GRUNDLAGEN

Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Begegnung der Stufe 4 erwartet ein Megaboss die Gruppe. Megaboss-Begegnungen stellen die ultimative Prüfung einer Gruppe in *Dark Souls™: The Board Game* dar. Megabosse verfügen häufig über mehr Gesundheit als Hauptbosse und ihre Angriffe können noch verheerender sein.

Für Megabosse gelten zwar die meisten Regeln, die auch für andere Gegner gelten, aber es gibt einige Besonderheiten. Abgesehen von den im Folgenden beschriebenen Ausnahmen gelten die Standardregeln für Begegnungen mit Gegnern und Gegneraktivierungen.




MEGABOSS-INFORMATIONSKARTEN

Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:



1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Verhaltensstapelgröße
4. Anfängliche Gesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Besondere Fähigkeit
8. Megabosssymbol & Set-Symbol

Diese Informationen funktionieren genau wie bei Boss-Informationskarten (siehe „Boss-Informationskarten“, S. 26 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*), abgesehen davon, dass sich darauf anstelle des Mini- oder Hauptbosssymbols ein Megabosssymbol  befindet.

MEGABOSS-VERHALTENSKARTEN



Megaboss-Verhaltenskarten funktionieren genauso wie Boss-Verhaltenskarten für andere Bosse (siehe „Verhaltenskarten“ auf S. 27 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).





Allerdings weisen viele Megabosse einen detaillierteren Verhaltenskartenstapel auf, der in deren Regeln für den Beginn einer Megaboss-Begegnung beschrieben wird, und/oder zusätzliche Karten oder Effekte, die in deren Regeln für „Angepasste Spielelemente“ aufgeführt sind.



BEGINN DER MEGABOSS-BEGEGNUNG MIT DEN FOUR KINGS

Haben die Spieler sich entschlossen, das Nebeltor zu betreten, werden die Charakterfiguren auf den Eingangsknoten neben der Tür platziert, wobei sich auf jedem Knoten höchstens drei Charaktere befinden dürfen. Danach wird der Aggromarker auf einen Charakter gelegt und die Figur der ersten Four-Kings-Megabossfigur auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel der Four Kings wie folgt aufbauen:

1. Trenne die acht Standardverhaltenskarten
 , die vier Verhaltenskarten des zweiten King
 , die vier Verhaltenskarten des dritten King
 und die vier Verhaltenskarten des vierten King
 voneinander.

2. Ziehe zufällig vier Standardverhaltenskarten und mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhalten die Four Kings sich bei jeder Begegnung anders.)
3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene dieser vier Karten auf.
4. Mische das Verhaltensdeck und platziere es verdeckt in griffbarer Nähe.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Die Four Kings werden nicht wie andere Bosse **verschärft**. Stattdessen fügen die Spieler jedes Mal, wenn ein neuer King ins Spiel kommt, dem Verhaltensstapel neue Karten hinzu und mischen ihn dann entsprechend der Anleitung unter „Königsbeschwörung“.



Standardverhaltenskarten

Verhaltenskarten des zweiten King

Verhaltenskarten des dritten King

Verhaltenskarten des vierten King

ENDE DER MEGABOSS-BEGEGNUNG

Wenn die Gruppe einen Megaboss besiegt, hat sie das Spiel gewonnen! Megabosse verfügen über eigene Schatzkarten, die dem Inventar hinzugefügt werden, nachdem sie bezwungen wurden. Diese kommen aber nur in angepassten Kampagnen zum Einsatz, in denen die Gruppe nach dem Sieg über einen mächtigen Megaboss weiterspielt (siehe „Kampagnenregeln“ auf S. 32 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).



ANGEPASSTE SPIELELEMENTE

Jede Megaboss-Erweiterung enthält angepasste Spielelemente, die die Spieler von *Dark Souls™: The Board Game* vor einzigartige Herausforderungen stellen und ihnen besondere Gelegenheiten bieten.

VOM ERSTEN BIS ZUM VIERTEN

Um die Begegnung mit den Four Kings zu gewinnen, muss die Gruppe alle vier alten Könige besiegen.


Die Gesundheitsdreh scheiben der Four Kings sind von eins bis vier durchnummeriert. Ihre Erkennungsmarker können auf dem Figurensockel platziert werden, um sicherzustellen, dass jeder Gesundheitsdreh scheibe die richtige King-Figur zugeordnet ist.

Die Kings besitzen eine gemeinsame Informationskarte und einen gemeinsamen Verhaltensstapel. Während einer Bossaktivierung führen die im Spiel befindlichen Kings die auf den Verhaltenskarten aufgeführten Verhalten aus.

Die Four Kings besitzen keine Standardbedrohungsstufe, die die Reihenfolge ihrer Aktivierung festlegt. Stattdessen werden die während einer Bossaktivierung im Spiel befindlichen Kings in numerischer Reihenfolge aktiviert (erst der erste King, dann der zweite usw.).

KÖNIGSBESCHWÖRUNG

Bei den ersten drei Malen, zu denen der Bossverhaltensstapel zu Beginn der Aktivierung der Four Kings leer ist, wird eine **Königsbeschwörung** ausgeführt, statt den Abwurfstapel umzudrehen. Um eine Königsbeschwörung auszuführen:

1. Stelle die nächste King-Figur (bei der ersten Beschwörung der zweite King, dann der dritte und dann der vierte) auf den Megaboss-Startknoten. Alle anderen Figuren auf diesem Knoten werden, wie bei einem Sprungsymbol, auf einen angrenzenden Knoten verschoben .

2. Entferne eine zufällig gezogene Karte aus dem Verhaltensstapel, ohne sie anzuschauen.
3. Füge für den gerade ins Spiel gekommenen King dem Verhaltensstapel zwei zufällige Verhaltenskarten hinzu (bei der ersten Königsbeschwörung für den zweiten King, dann für den dritten und dann für den vierten).
4. Mische das Verhaltensdeck und platziere es verdeckt in griffbarer Nähe. Danach geht der Kampf normal weiter.

Befinden sich alle vier Kings im Spiel, wenn der Bossverhaltensstapel zu Beginn der Aktivierung der Four Kings leer ist, wird der Abwurfstapel wie sonst immer umgedreht.

KURZE ATEMPAUSE

Es kommt zwar nicht oft vor, aber es ist möglich, dass zum Zeitpunkt einer Bossaktivierung keine Bossfiguren im Spiel sind. Ist dies der Fall, drehe wie immer eine Verhaltenskarte um. Danach erhält jeder Charakter 1 Gesundheit und die Bossaktivierung wird beendet. Danach geht es ganz normal mit der nächsten Charakteraktivierung weiter, dann der nächsten Bossaktivierung usw.

KAMPAGNENSZENARIO

— DER RUF DES ABGRUNDS —

Dark Souls™ 1

Warum jagst du so unerbittlich den letzten Erinnerungen von Lord Gwyn hinterher, Auserwählter? Müssen deine finsternen Taten die der Gefallenen tatsächlich übertreffen? Sollte dies dein Schicksal sein, dann bedenke zumindest, wie groß die vor dir liegende Aufgabe ist. Dein erster Gegner nach dem finsternen Parish ist der edle Wächter. Solltest du so herzlos sein, ihm ein Ende zu bereiten, wartet auf deine Klinge als Nächstes der Orden der Dragonslayer, der einst verderbt war, doch inzwischen reinen Herzens ist. Doch dein wahres Schicksal erwartet dich in der ewigen Finsternis des Abgrunds, wo du dich jenen stellen musst, die einst die Fürstenseele geschenkt bekamen. Und gegen diese Gegner hast du trotz deiner scheinbaren Macht sicherlich keine Chance.

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit *The Four Kings* sowie Inhalte aus der Erweiterung *Darkroot* beschrieben, die über eine Reihe von fünf

Spielsitzungen gespielt werden können. Die Begegnungen sollten aus einem gemeinsamen Stapel mit den Begegnungen des Hauptspiels und der Erweiterung *Darkroot* gezogen werden. Begegnungen der Stufe 4 sollten aus der Erweiterung *The Four Kings* gezogen werden.

Wenn die Gruppe Abschnitt 4 erreicht, wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett mit der Seite mit den Gegner- und Gelände-Startknoten nach oben ausgebreitet. Der Durchgang muss, statt am Lagerfeuerspielfeld, an einem Durchgang aus der Begegnung der Stufe 3 anliegen. Nach erfolgreichem Abschluss der Begegnung der Stufe 4 wird das Megaboss-Spielbrett umgedreht. Wenn die Gruppe am Lagerfeuer rastet, werden die Begegnungen der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1-3 nicht zurückgesetzt.

ABSCHNITT 1: UNDEAD PARISH

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Titanite Demon (Miniboss)





ABSCHNITT 2: DARKROOT BASIN

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Great Grey Wolf Sif (Hauptboss)

ABSCHNITT 3: ROYAL WOOD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Knight Artorias (Hauptboss)



ABSCHNITT 4: PENULTIMATE TRIAL

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4
- Ornstein & Smough (Hauptboss)



ABSCHNITT 5: THE ABYSS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4
- Begegnung der Stufe 4
- The Four Kings (Megaboss)





Dark Souls™-Serie von: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Spielkonzept: Mat Hart und Rich Loxam

Spielentwicklung: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson und Jamie Perkins

Leitende Entwickler: David Carl und Alex Hall

Grafische Gestaltung & Layout: Tom Hutchings

Texturgrafiker: Timothy K. Toolen

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, Corey Davies, Matthew Elliott, Jay Finnegan, John Ford, William Freer, Jamie Giblin, James Hasker, John Hockey, Michael Jenkins, Richard Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Bryan Klemm, Andy Lyon, Hussein Mirza, Louis Moore, Samuel Page, Haydon Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Doug Telford, Jak Thraves, Adam Tudor, Matthew Warren, Marc Williams

Besonderer Dank:

All unseren Kickstarter-Unterstützern und Nachzüglern

Dark Souls™, Dark Souls™ II, Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©FromSoftware, Inc.

