

**Kartentisch:** Als erstes hier? Ziehe 3 Dungeonkarten und lege sie an, wo du möchtest. Diese Aktion gilt nicht als „Erkundung“ und kann nur 1x je Spiel ausgeführt werden.

**Beben:** Ziehst du diese Karte beim Erkunden, erleide 2 WUNDEN. Dieser Effekt tritt nur beim Erkunden auf!

**Lebendes Monument:** Solltest du hier im Besitz des „Egelarmbandes“ sein, darfst du die Karte „Egelklinge“ nehmen.

**Schrotthaufen:** Du kannst eine Probe bestehen und dir eine Karte vom Ablagestapel aussuchen.

**Bodenloses Loch:** Du kannst so viele Karten abwerfen, wie du magst. Alle hier abgeworfenen Schatzkarten werden aus dem Spiel entfernt.

**Verwunschener Kleiderschrank:** Du darfst eine verfügbare Klassenkarte gegen deine austauschen.

**Gebet der Drei:** Du kannst alle Ausrüstungskarten im Spiel auf die Hand ihrer Besitzer zurückkehren lassen.

**Pilzhain:** Du kannst hier alle deine WUNDEN heilen.

**Windkanal:** Startest du von diesem Feld aus deinen Zug, addiere 3 zu deiner !

**Geheimgang:** Falls min. eine Luke aufgedeckt wurde, kannst du auf das Feld einer Luke springen.

**Druckkammer:** Du kannst hier eine Schatzkarte abwerfen. Alle Spieler erleiden 1 WUNDE.

**Dschungel:** Bestehe eine Probe und nimm dir die Karte „Schilfsense“, auch wenn diese bereits im Besitz eines anderen Spielers ist!



Anki (Well of Fortune)



Zeto (Well of Fortune)



Phen (Well of Fortune)



Hara (Well of Fortune)



Rufus (Well of Fortune)



Nera (Well of Fortune)



Elodie (Sonnensturm & Nachteinfall)



Mamoru (AERA)



Klasse #01

## RONIN

4		+9	
2		+6	
2		+4	
0		+1	



**Kampferprob:**  
Jede Schatzkarte, mit Mod gibt dir +1 im Kampf.

Klasse #02

## MARODEUR

3		+9	
3		+6	
0		+4	
2		+1	



**Fallenexperte:**  
Erzielst du bei einer Probe, eine 12, ziehe eine Schatzkarte.

Klasse #03

## VAGANT

3		+9	
3		+6	
1		+4	
1		+1	



**Pfadfinder:**  
Wenn du eine Dungeontkarte ziehst, entscheide 1x je Zug, ob du sie nimmst, oder unter den Stapel legst.

Klasse #04

## VIATOR

4		+9	
2		+6	
0		+4	
0		+1	



**Heilkunde:**  
Immer wenn du WUNDEN von deiner Figur nimmst, nimm eine mehr weg.

Klasse #05

## THAUMATURGE

1		+9	
4		+6	
1		+4	
1		+1	



**Unsterblich:**  
Wirst du ohnmächtig, erscheinst du wieder auf dem Eingangsfeld.

Klasse #06

## WANDERER

3		+9	
2		+6	
0		+4	
0		+1	



**Packesel:**  
Anstelle von 4 Karten, kannst du 6 Karten gleichzeitig besitzen.

Klasse #07

## TEUFEL

3		+9	
3		+7	
3		+5	
-1		+1	

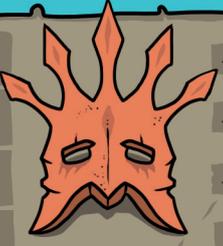


**Raserei:**  
Du fügst unterlegenen Gegnern mit +Modifikatoren zusätzlich eine WUNDE im Kampf zu.

Klasse #08

## SCHATTEN

3		+9	
4		+7	
0		+3	
1		+1	



**Unsichtbarkeit:**  
Auf Feldern mit rotem Gras hat dein Gegner -2.

Klasse #09

## STIGMA

5		+9	
3		+7	
0		+5	
0		+1	



**Kathalyse:**  
Nimm eine Karte vom Abwurfstapel, falls du diese Runde eine WUNDE erhalten hast.

Klasse #10

## BIEST

3		+8
3		+4
0		+1
2		

**Blitzartige Reflexe:**  
Deine wird nicht beeinträchtigt, wenn du dich von einem besetzten Feld fort bewegst.

Klasse #11

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #12

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #13

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #14

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #15

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #16

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #17

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Klasse #18

## ABENTEURER

3		+9
3		+6
0		+4
0		+1

**Glücksritter:**  
Wiederhole 1x je Runde einen Würfel mit Augenzahl 1.

Schatz / Item #01

**HONIGPILZ**



Heilt bis zu 2 WUNDEN.

Schatz / Item #02

**HONIGPILZ**



Heilt bis zu 2 WUNDEN.

Schatz / Item #03

**HONIGPILZ**



Heilt bis zu 2 WUNDEN.

Schatz / Item #04

**PILZSPIEß**



Heilt bis zu 4 WUNDEN.

Schatz / Item #05

**DUNKELWURZ**



! +2

Schatz / Item #06

**DUNKELWURZ**



! +2

Schatz / Item #07

**DUNKELWURZ**



! +2

Schatz / Item #08

**SPARK ENERGY**



! +4

Schatz / Item #09

**SHURIKEN**



+1 WUNDE  
auf eine Figur in Sicht.

Schatz / Item #10

## EGELARMBAND



Dein never bester Freund!

Du kannst diese Karte nur auf dem Feld der **Glibberfalle** abwerfen.

Schatz / Item #11

## SCHOCKKRÖTE



Alle anderen Spieler werfen eine **Schatzkarte** ab.

Schatz / Item #12

## VERLIESKARTE



Tausche 2 ausliegende **Dungeonkarten** miteinander aus.

Schatz / Item #13

## GLÜCKSMÜNZE



Wenn du einen **Schatz** ziehst, ziehe 3 Karten und wähle eine. Lege die anderen unter den Stapel.

Schatz / Item #14

## GLÜCKSMÜNZE



Wenn du einen **Schatz** ziehst, ziehe 3 Karten und wähle eine. Lege die anderen unter den Stapel.

Schatz / Item #15

## GÖTZE



Alle Spieler, welche zuvor einen **Segen** bei der Quelle erhalten haben, verlieren diesen.

Schatz / Mod #16

## LEDERSTIEFEL



 +1

Schatz / Mod #17

## AMULETT



 -1

Schatz / Mod #18

## AMULETT



 -1

Schatz / Mod #19

### AMULETT



 -1

Schatz / Mod #20

### RUNDSCHILD



 -2

Schatz / Mod #21

### RUNDSCHILD



 -2

Schatz / Mod #22

### TURMSCHILD



 -3  
 -1 im nächsten Zug

SP

Schatz / Mod #23

### KETTENHEMD



 -3

Schatz / Mod #24

### HARNISCH



 -4  
 -1 im nächsten Zug

Schatz / Mod #25

### DOLCH



 +1

Schatz / Mod #26

### DOLCH



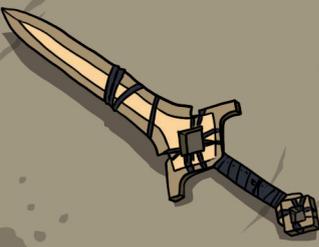
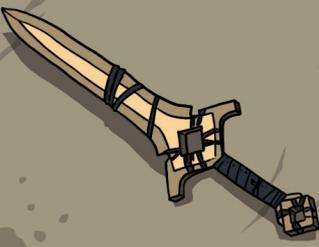
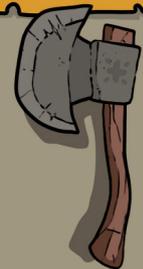
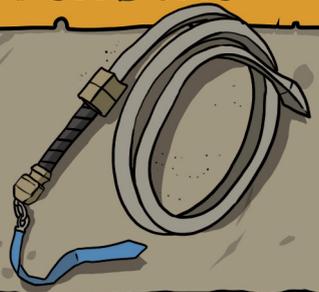
 +1

Schatz / Mod #27

### SCHWERT



 +2

<p>Schatz / Mod #28</p> <p><b>SCHWERT</b></p>  <p> +2</p>	<p>Schatz / Mod #29</p> <p><b>SCHWERT</b></p>  <p> +2</p>	<p>Schatz / Mod #30</p> <p><b>AXT</b></p>  <p> +3   -1 im nächsten Zug</p> <p>SP</p>
<p>Schatz / Mod #31</p> <p><b>MONOKEL</b></p>  <p> +1</p>	<p>Schatz / Mod #32</p> <p><b>DIETRICH</b></p>  <p>Mit einer bestandenen   Probe kannst du          die Truhe öffnen.</p>	<p>Schatz / Mod #33</p> <p><b>PEITSCH</b></p>  <p> +2          Ziehe ein, bis zu 2 Felder          entferntes Ziel auf dein Feld.</p>
<p>Schatz / Mod #34</p> <p><b>HAMMER</b></p>  <p> +3          Das Ziel wird von deinem Feld          um ein Feld weggeschoben.</p>	<p>Schatz / Wert #35</p> <p><b>ANTIKER RING</b></p>  <p>Ein wertvoller Schmuck aus          vergangenen Tagen.</p> <p>SP</p>	<p>Schatz / Wert #36</p> <p><b>ANTIKER RING</b></p>  <p>Ein wertvoller Schmuck aus          vergangenen Tagen.</p> <p>SP</p>

Schatz / Wert #37

**ANTIKER RING**



SP

Ein wertvoller Schmuck aus vergangenen Tagen.

Schatz / Wert #38

**SILBER HÄSE**



SP SP

Ein wertvolles Gewicht aus einer anderen Zeit, zum Wiegen von Handelswaren.

Schatz / Wert #39

**SILBER HÄSE**



SP SP

Ein wertvolles Gewicht aus einer anderen Zeit, zum Wiegen von Handelswaren.

Schatz / Wert #40

**DIAMANT**



SP SP SP

Ein enorm wertvoller Edelstein.

Questgegenstand #01

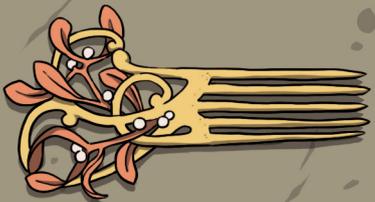
**SCHLÜSSEL**



Der Schlüssel zum Öffnen der Truhe. Diese Karte, kann nicht abgeworfen werden!

Questgegenstand #02

**HAARNADEL**



SP SP SP SP

Der legendäre Schatz. Diese Karte, kann nicht abgeworfen werden!

Questgegenstand #03

**SEGEN**



SP

Lege diese Karte offen vor dich! Sie hat keinen Einfluss auf dein Handkartenlimit und ist keine Schatzkarte.

Questgegenstand #04

**SEGEN**



SP

Lege diese Karte offen vor dich! Sie hat keinen Einfluss auf dein Handkartenlimit und ist keine Schatzkarte.

Questgegenstand #05

**SEGEN**



SP

Lege diese Karte offen vor dich! Sie hat keinen Einfluss auf dein Handkartenlimit und ist keine Schatzkarte.

Questgegenstand #06

**SEGEN**



**SP**

Lege diese Karte offen vor dich!  
Sie hat keinen Einfluss auf dein  
Handkartenlimit und ist keine  
Schatzkarte.

Questgegenstand / Mod #07

**EGELKLINGE**

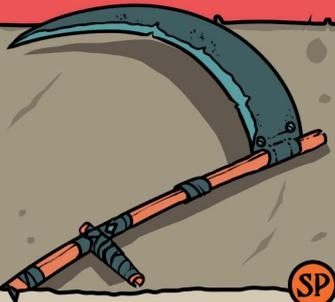


 +4

Lege diese Karte ab, sobald du  
das Egelarmband ablegst.

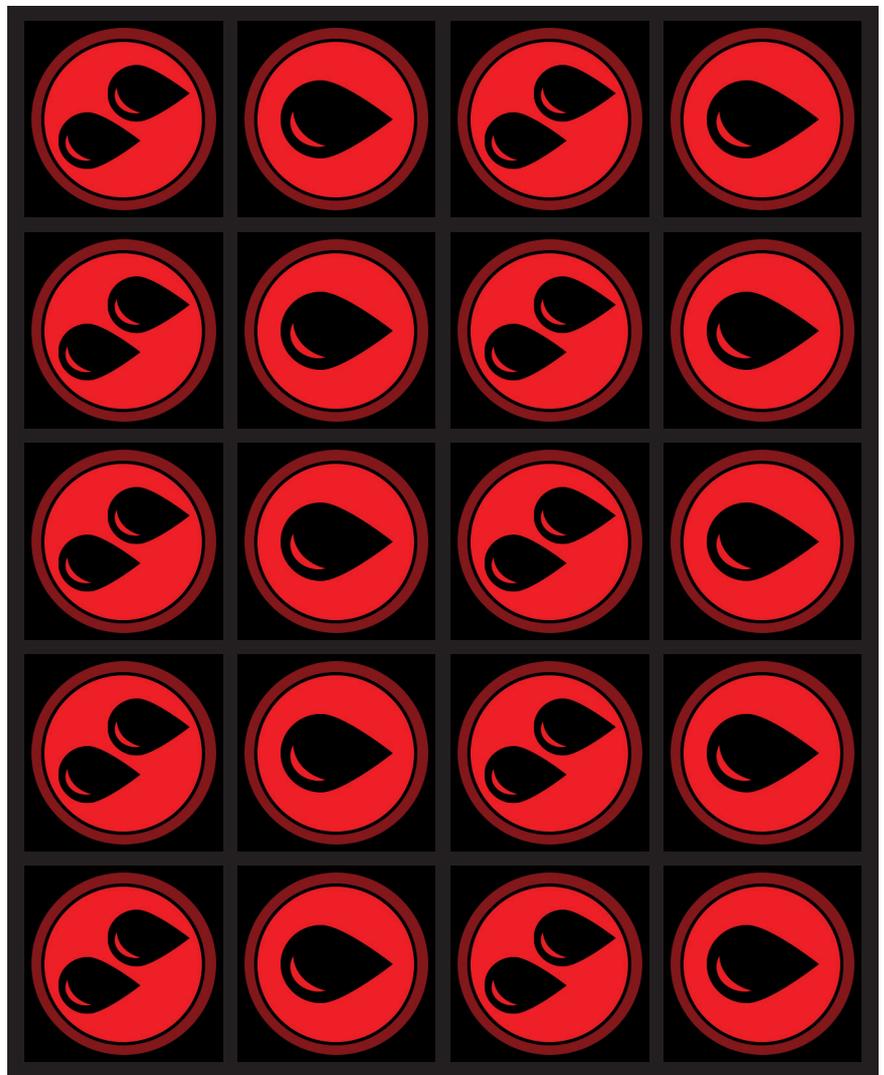
Questgegenstand / Mod #08

**SCHILFSENSE**



**SP**

 +1 auf Feldern  
mit grünem Gras.  
 +4 auf Feldern  
mit rotem Gras.



**WELL OF FORTUNE  
PRINT & PLAY VERSION 1.0**

Vielen Dank, dass du dich für mein Spiel Well of Fortune interessierst. Auf meinem Youtube-Kanal „Jura-turn - Boardgames“ findest du Videos, welche dir helfen das Spiel als Prototypen zusammenzubauen. Ein wenig Bastelgeschick vorausgesetzt. Ich wünsche dir und deinen Mitspielern viel Spaß beim Spielen und ich hoffe man sieht sich im Kommentarbereich meiner Videos wieder. :)

Beste Grüße,

Timo



**Impressum**

Entstehung: Mai / 2024

**Autor, Idee, Konzeption, Design, Illustration, Layout, Balancing:**

Timo Salvador Ipach  
Hauptstraße 23a 90607 Rückersdorf

**Warnhinweis:** Nicht geeignet für Kinder unter 14 Jahren.

**Urheberrecht:**

Alle Inhalte dieses PDFs und der Marke Well of Fortune®, insbesondere Texte, Illustrationen und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei Timo S. Ipach. Bitte fragen Sie mich, falls Sie diese Inhalte erwerben oder an 3te weitergeben möchten.

## Hallo Abenteurer!

Schön, dass du mit deinen Freunden Well of Fortune spielst. Ich wünsche euch hitzige Situationen und viel Spaß auf der Jagd nach der Haarnadel im Brunnenverlies. Eigentlich mache ich nur voll kooperative Spiele, aber für ein so mobiles und schnelles Format bot es sich einfach zu sehr an, einen kleinen kompetitiven Dungeon-Crawler für zwischendurch und unterwegs zu kreieren. Ich hoffe man liest oder sieht sich wieder in Juraturn bei einem meiner großen Kampagnenspiele. Mehr Informationen auf [www.juraturn.de](http://www.juraturn.de) oder auf meinem Youtube-Kanal:

[www.youtube.com/@Juraturn](http://www.youtube.com/@Juraturn)

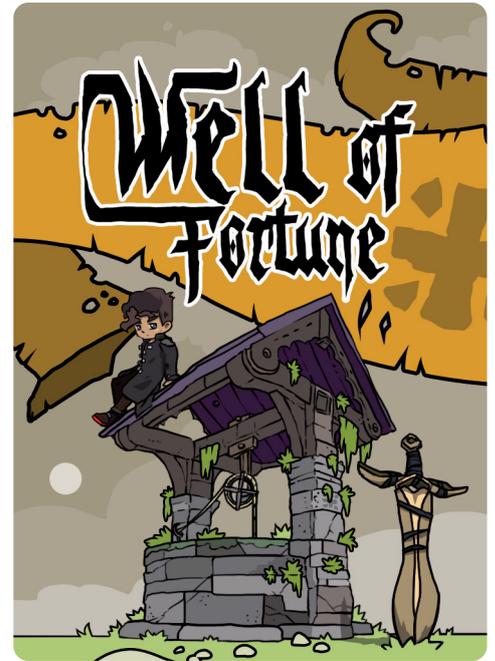
Well of Fortune ist ein **kompetitives Spiel** für **2 bis 6 Spieler ab 14 Jahren** und hat eine Spieldauer von ca. **15min je Spieler**.

## Ziel des Spiels

Sobald ein Spieler mit der „Haarnadel“ auf der Hand, seine Figur auf das Feld des Eingangs bewegt, ist das Spiel nach dieser Runde vorbei. Dann decken alle Spieler ihre Handkarten auf und zählen ihre SP (Siegpunkte) zusammen. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Der Spieler mit den zweitmeisten SP wird Zweiter usw. Sollte es zum Gleichstand kommen, gewinnt immer der Spieler mit der „Haarnadel“.

## Vorbereitung

- Lege in die Mitte des Tisches die Dungeonkarte **1** (Eingang).
- Mische die restlichen Dungeonkarten zu einem verdeckten Stapel, der leicht erreichbar für alle Spieler bereit liegt.
- Bilde aus den Questgegenstand Karten (roter Name) einen offenen Stapel und lege diesen neben den Dungeonkartenstapel.
- Mische die restlichen Schatzkarten (gelber Name) zu einem verdeckten Stapel und positioniere diesen auf der anderen Seite neben dem Dungeonkartenstapel. Der Ablagestapel bildet sich dann neben diesem.
- Nimm die 4 sechsseitigen Würfel (2 je aktivem Spieler) aus der Schachtel und lege sie gut erreichbar in die Mitte des Spieltisches.
- Behalte die WUNDEN-Marker und Figuren in der Schachtel bis sie gebraucht werden.
- Breite die Klassenkarten (blauer Name) auf dem Tisch aus, so dass jeder Spieler eine gute Übersicht hat, welche Klasse es gibt und was sie ausmacht.



## Figur und Klasse wählen

Vor Spielbeginn nimmt sich jeder Spieler eine „Abenteurer“ Klassenkarte (blauer Name) und eine beliebige Figur. Die Figuren sind rein kosmetisch und haben keinen Einfluss auf das Spiel.

## Der erste Klassenwechsel

Du kannst in deinem Zug eine Schatzkarte abwerfen und deine Abenteurer-Klasse gegen eine verfügbare Klasse wechseln. Danach muss über die Dungeonkarte **17**, den verwunschenen Kleiderschrank, die Klasse getauscht werden. Man kann immer wieder zum Abenteurer zurück tauschen, allerdings funktioniert der Tausch gegen einen beliebigen Schatz aus der Hand nur 1x je Spieler!

WUNDEN, welche die alte Klasse erhalten hat, werden auf die neue Klasse übertragen.

## Zugreihenfolge

Die Zugreihenfolge wird einmalig zu Beginn des Spiels ermittelt. Jeder Spieler würfelt einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Der Spieler mit der Zweithöchsten kommt danach usw. Diese Reihenfolge wird bis zum Ende beibehalten.

Eine Runde endet, sobald alle Spieler einmal dran waren.

## Spielzug

Sobald du an der Reihe bist, darfst du 2 verschiedene Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

### • Interaktion

Handle ein freiwilliges Ereignis auf einem Feld (weiße Textbox) ab, solange du seine Voraussetzungen erfüllst oder duelliere dich mit einem anderen Spieler auf dem gleichen Feld.

### • Bewegung

Bewege deine Figur um die jeweiligen Felder, je nachdem wie viel (Bewegung) deine Klasse hat. Du kannst deine Figur auch weniger Felder fortbewegen. Bewegst du deine Figur von einem Feld weg, das bereits von einer anderen Figur belegt ist, zahle einen Punkt extra.

**Es ist nicht möglich die Bewegung aufzuteilen!** Eine Interaktion beendet daher immer die !

Nachdem du die Aktionen durchgeführt oder darauf verzichtet hast, ist dein Zug vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe. Man kann nicht 2x interagieren oder sich 2x bewegen!

## Erkunden

Hast du mindestens 1 übrig und deine Figur steht auf einem Feld, welches einen oder mehrere offene Wege aufweist, stelle deine Figur auf den Tisch um anzuzeigen, wo du das Brunnenverlies erweitern wirst. Dann ziehe eine Dungeonkarte vom Stapel und richte sie aus wie du möchtest. Der Weg auf dem Feld von dem deine Figur gekommen ist, muss an den Weg auf der neuen Karte anschließen. Die anderen Wege auf der neuen Karte müssen aber nicht zwingend immer zu bestehenden Wegen anschließen. So können auch Sackgassen entstehen!

Dann bewegst du deine Figur auf das neue Feld. Du handelst anschließend das Ereignis ab, welches auf dem neuen Feld verfügbar ist, wenn du dies **musst** (rote Textbox oder einmalig gelbe Textbox) oder **möchtest** (weiße Textbox). Rote oder Gelbe Ereignisse werden immer abgehandelt, sobald eine Figur das jeweilige Feld betritt und zählen nicht wie die weißen Textboxen als Interaktion.

Falls nun noch übrig ist, und keine freiwillige Interaktion stattfand (weiße Textbox), kannst du dich weiter be-

wegen oder Erkunden. Zur Erinnerung: Sobald du eine Interaktion mit einem weißen Textfeld machst, endet deine Bewegung!

## 8+ Wahrnehmungsprobe ablegen

An bestimmten Stellen im Spiel musst du eine (Wahrnehmung) Probe bestehen. Wirf 2 Würfel! Ergibt die Summe der Augenzahlen gleich oder mehr als 8, gilt die Probe als bestanden.

Viele Klassen haben Mods (Modifikatoren), welche die Probe beeinflussen. Vergiss nicht, diese Mods zu deinem Würfelwurf zu addieren!

## Schätze und Handkarten

Es gibt viele Möglichkeiten an Handkarten zu kommen, eine der offensichtlichsten ist das Durchsuchen von Plunder bis . Bestehst du die Probe, darfst du vom verdeckten Schatzkartenstapel die oberste Karte ziehen. Maximal 4 Karten kann ein Spieler gleichzeitig besitzen. Hättest du mehr Karten bekommen, musst du die übrigen auf den Ablagestapel neben den Schatzkarten abwerfen. **Du kannst Handkarten jederzeit nutzen, auch wenn du gerade nicht am Zug bist!**

„Schatz / Item“ Karten werden nach einmaliger Nutzung abgelegt.

„Schatz / Mod“ Karten lösen ihren Effekt aus, indem sie aus der Hand gespielt werden. Dann liegen sie offen auf dem Tisch vor ihrem Besitzer und haben bis zum nächsten Zug des Besitzers keinen Effekt mehr. Im nächsten Zug darf der Besitzer seine Karten wieder auf die Hand zurück nehmen.

Zum besseren Verständnis: „Mods“ sind Ausrüstungsgegenstände, die mehrfach genutzt werden können. Zwischen ihrer Nutzung haben sie allerdings eine kleine Abkühlphase. „Items“ verbrauchen sich, wenn man sie benutzt und wandern danach direkt auf den Ablagestapel. Schaut euch mal auf dem Schrottplatz nach ein paar Runden genauer um. Das könnte sich lohnen!

## Der Ablagestapel

Der Ablagestapel ist im Gegensatz zum eigentlichen Schatzkartenstapel offen. Sobald der Schatzkartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer verdeckter Schatzkartenstapel entsteht.

## Das Duell

Zur Interaktion gehört auch mit Spielern auf dem gleichen Feld, zu kämpfen. Dabei wirfst du 2 Würfel, und addiert die Summe der Augen. Der angegriffene Spieler macht das gleiche. Die zwei Summen werden Kampfwerte (KW) genannt.

Gewonnen hat der mit dem höheren KW. Bei **Gleichstand** erhalten beide eine WUNDE!

Die Differenz der beiden KW entscheidet über das Ausmaß des Sieges.



Die Schädentabelle der Klassenkarte des Siegers gibt an, wie viele WUNDEN der Verlierer erhält und wie viele Handkarten der Sieger von dessen Hand verdeckt ziehen darf.

**Beispiel:** Würdest du mit einem „Wanderer“ ein 15:9 KW Duell gewinnen, hast du, als Sieger 6 KW mehr (+6) und der Verlierer bekommt 2 WUNDEN und verliert eine Handkarte an dich.

+ +

## Mods (Waffen & Rüstung)

Stehen die KW der Spieler fest, dürfen die Spieler abwechselnd „Mods“ ausspielen. Dafür spielt man eine „Schatz / Mod“ Karte aus der Hand und legt sie vor sich auf den Tisch. Die Karte zählt nur in diesem Zug und kann erst in der nächsten Runde, sobald der Spieler wieder am Zug ist auf die Hand zurück genommen werden.

Sollte es nach der Modifikation immer noch zu einem **Gleichstand** kommen, erhält jeder teilnehmende Spieler des Duells eine WUNDE!



## Ohnmacht

Hat deine Figur genauso viele WUNDEN, wie ☹️, wird sie „ohnmächtig“. Um dies zu visualisieren, lege sie auf das Feld, auf dem sie zuvor stand. Eine Figur kann niemals mehr WUNDEN haben, als sie ☹️ hat. Dies wird auch bei einem Klassenwechsel berücksichtigt.

**Beispiel:** Hat ein Viator 3 WUNDEN und wechselt zu einem Thaumaturgen, werden 2 WUNDEN entfernt, weil der Thaumaturge nur 1 ☹️ hat. Gleichzeitig wird der Thaumaturge sofort ohnmächtig.

Dein Zug endet sofort, wenn du ohnmächtig wirst!

Immer wenn du zukünftig am Zug bist, nimm eine WUNDE von deiner Klassenkarte. Wiederhole dies, bis keine WUNDE mehr auf deiner Klassenkarte liegt. Mit dem Entfernen der letzten WUNDE, kannst du direkt wieder deine 2 Aktionen durchführen und bist wieder zurück im Spiel.

Sollte ein anderer Spieler mit seiner Figur auf das Feld eines Ohnmächtigen ziehen, so kann dieser als „Interaktion“ jeweils eine verdeckte Handkarte des Spielers ziehen. Also Pokerface aufsetzen oder im besten Fall nicht ohnmächtig werden! Ohnmächtige Figuren beeinflussen die 🗡️ anderer Spieler nicht.

## Questgegenstände

Diese Karten sind genauso Handkarten wie es Schatzkarten auch sind, außer ihr Text sagt etwas anderes. Questgegenstände sind jedoch keine Schätze! Bei vielen Interaktionen wird explizit nach Schätzen verlangt. Das dient hauptsächlich dazu, dass wichtige Questgegenstände im Spiel bleiben.

Man tauscht automatisch den Schlüssel gegen die Karte der Haarnadel aus, sobald man mit dem Schlüssel auf das Feld des Schatzes zieht.

Der Segen ist eine Ausnahme, denn diese Karte ist weder eine Handkarte, noch eine Schatzkarte, liegt einfach vor dir und beeinflusst dein Kartenlimit auch nicht.

Das waren alle Regeln zu Well of Fortune. Falls es zu Unklarheiten kommt, sieh dir doch meine Tipps an, vielleicht ist da schon etwas dabei, was dir helfen kann. Ich wünsche viel Spaß beim ersten Spiel! – Timo

## Tipps vom Brunnenverliesarchitekten:

Well of Fortune ist aggressiv, schnell und hinterlistig, aber nur wenn es seine Spieler auch sind. Den größten Spaß macht es, wenn du und deine Mitspieler mehrere Partien hintereinander spielen. Dann wisst ihr was man in den verschiedenen Situationen machen kann. (Metagame)

Alle Spieler prügeln sich auf einem Feld? Sei schlauer und geh zum richtigen Feld, um einen Vorteil zu haben!

Der Schatz ist noch nicht gefunden? Bereite dich vor, damit du den Spieler, der ihn findet, so schnell wie möglich ausrauben kannst!

Die Spiele bei Well of Fortune sind unterschiedlich lang, je nachdem wo der Schlüssel und die Schatztruhe erscheinen. Sei nicht enttäuscht, wenn es im seltenen Fall mal vorkommt, dass sie genau nebeneinander liegen. Das bringt dir enorme Vorteile des schnellen Spielaufbaus mit sich. Spielt einfach noch mal!

Falls dein Gegner ein Duell an dich verliert und auf Grund der Schadentabelle deiner Klasse eine seiner Handkarten von dir gezogen werden kann, stehen die Chancen gut den Schlüssel oder die Haarnadel wieder zu bekommen!

Auch die Kanone 🗡️ tauscht eine Schatzkarte gegen eine Handkarte. Zwar kann der Gegenspieler die Handkarte selbst wählen, die er dir geben muss, aber wenn er nur eine Handkarte hat, ist die Entscheidung schnell getroffen.

Ist ein Gegner zu mächtig und schwingt unbesiegbar die Schilfsense, manövriere ihn aus und interagiere mit dem Dschungel 🌿. Oft ist eine 8+ schneller gewürfelt, als ein mehrfacher Sieg in einem Duell errungen. Die Sense wandert einfach zu dem, der sie im Dschungel findet – egal wo sie vorher war.

Erst hat sich dein Gegner über den nutzlosen Egel geärgert, nun verprügelt er alle Mitspieler mit der Egelklinge. Abhilfe schafft hier auch die Kanone 🗡️, welche deinem Gegner entweder die Egelklinge oder das Egelarmband kosten könnte. Ohne Egelarmband auch keine Egelklinge!

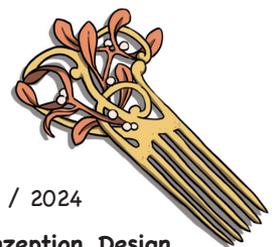
Es gewinnt nicht der mit der Haarnadel, sondern der mit den meisten SP. Sammle Wertgegenstände und bluffe! Machst du das zu oft, entwickelt sich eine witzige Dynamik.

In vielen Spielen, gibt es Klassen, welche durch stetige Verstärkung und Verbesserung unschlagbar in ihrer Kategorie werden. Das ist in Well of Fortune zwar auch so, aber wenn du so spielst, wirst du verlieren! Die Klassen bei Well of Fortune sind Masken und wie im echten Leben auch, kann man eine Maske aufsetzen, wechseln und wieder ablegen. OK, ablegen kann man tatsächlich keine Maske im Spiel, aber gewechselt wird häufig! Es bringt z.B. nichts, der beste Kämpfer zu sein, wenn der Träger des Schlüssels viel zu weit weg ist. Dann muss man schnell sein und beim Kleiderschrank 🗡️ die Klasse wechseln. Flexibilität und Anpassungsfähigkeit an die jeweilige Spielsituation ist der Schlüssel zum Erfolg.

Falls das Spiel träge wirkt, weil niemand Handkarten hat und alle Spieler die gleiche Klasse spielen, dann ist es an der Zeit, der Eine zu sein, der etwas ändert! Es ist einfacher als man manchmal denkt, an Handkarten zu kommen: Durch „Beharrlichkeit“. Gegner, die blind durch das Brunnenverlies laufen und „nur“ den Schlüssel suchen, sind wehrlos, gegen einen Gegenspieler, der bereits Ausrüstung gesammelt hat. Also stell dich auf ein Plunderfeld und suche, solange bis du zufrieden mit deiner Hand bist. Du hast dann zwar ein paar Runden verloren, dafür bist du dann der Spitzenpredator.

## Spieldynamik

Well of Fortune ist ein Spiel, welches die Dynamik der Spieler wieder spiegelt. Wenn alle verkrampft an einem Ziel festhalten, wird sofort der triumphieren, der einen alternativen Weg findet. Durch diesen andauernden Schwerpunktwechsel, gewinnt das Spiel an Spannung und viele erinnerungswürdigen Situationen werden geschaffen.



## Impressum

**Entstehung:** Mai / 2024

**Autor, Idee, Konzeption, Design, Illustration, Layout, Balancing:**

Timo Salvador Ipach  
Hauptstraße 23a 90607 Rückersdorf

**Warnhinweis:** Nicht geeignet für Kinder unter 14 Jahren.