



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel ist ein kooperatives Kartenspiel für 1 bis 4 Personen. Ihr steuert eine Gruppe von Helden, die sich durch Höhlen, Kanäle und Ruinen des Warhammer-Universums kämpft und dabei Quests erfüllt. Das Spiel enthält die fünfteilige Kampagne „Ein brüchiges Bündnis“ sowie die Expertenquest „Verirrt in der Dunkelheit“.

Spielziel

Ihr erfüllt gemeinsam die Aufgabe des Questbogens, meist indem ihr Schauplätze vollständig erkundet und Gegner ausschaltet. Werden alle Helden besiegt, scheitert die Gruppe.

Vorbereitung

Jeder wählt einen Helden und nimmt dessen Heldenkarte sowie die vier Basis-Aktionskarten. Der Questbogen gibt vor, welche Gegner-, Schauplatz-, Erkundungs- und Ausrüstungskarten zu Stapeln zusammengemischt werden. Marker, Zustandskarten und Würfel kommen gut erreichbar in die Tischmitte. Eine Person erhält den Anführermarker.

So spielt ihr

- 1 In der Heldenphase aktiviert sich reihum jeder Held und erschöpft dafür eine seiner einsatzbereiten Aktionskarten.
- 2 Für die Aktion nehmt ihr weiße Würfel nach den Symbolen der Karte und je einen schwarzen Würfel pro einsatzbarem Gegner im Kampf mit euch, dann wird gewürfelt.
- 3 Erfolge wirken je nach Aktion: Fortschritt am Schauplatz, geheilte Wunden, Erfolgsmarker für einen Mitspieler oder Wunden beim Gegner. Attackierensymbole lassen Gegner zuschlagen.
- 4 In der Gegnerphase aktiviert ihr reihum je einen einsatzbereiten Gegner und handelt dessen Schlüsselwörter von links nach rechts ab, bis alle Gegner erschöpft sind.
- 5 In der Schauplatzphase handelt ihr den Schauplatzeffekt ab und dürft weiterreisen, sobald der Schauplatz vollständig erkundet ist.
- 6 In der Gefahrenphase rückt der Gefahrenmarker ein Feld vor; passt die Feldfarbe zu einem Gefahreneffekt, wird dieser ausgelöst.

So gewinnt ihr

Die Gruppe siegt, wenn sie die auf dem Questbogen genannte Siegbedingung erfüllt, zum Beispiel einen bestimmten Schauplatz vollständig erkundet. Danach folgt die Belohnung auf der Rückseite des Bogens.

Spielziel

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel und versucht, die Aufgabe des jeweiligen Questbogens zu erfüllen. Dazu erkundet ihr Schauplätze, legt Fortschrittsmarker ab und schaltet Gegner sowie den Erzfeind der Quest aus. Jeder Questbogen nennt eigene Bedingungen für Sieg und Niederlage. Über die fünf Quests der Kampagne hinweg werden eure Helden stärker, weil sie Ausrüstung finden und ihre Aktionen zu Experten-Aktionen aufwerten.

Spielmaterial

32 Aktionskarten

50 Gegnerkarten

26 Schauplatzkarten

12 Heldenkarten

6 Questbögen

38 Erkundungskarten

33 Ausrüstungskarten

12 Zustandskarten

45 Wundenmarker

20 Erfolgsmarker

9 Fortschrittsmarker

1 Anführermarker

1 Gefahrenmarker

12 Karten „Legendäre Ausrüstung“

6 Würfel

1 Referenzhandbuch

Spielaufbau

- Jede Person wählt einen Helden: Dwarf Ironbreaker, Wood Elf Waywatcher, Warrior Priest oder Bright Wizard. Wer allein spielt, steuert zwei Helden.
- Nehmt die Heldenkarte, deren Heldensymbol zur Anzahl der Helden in der Gruppe passt, dazu die vier Basis-Aktionskarten dieses Helden.
- Legt den Questbogen bereit. Seine Rückseite erklärt, wie die Kartenstapel zusammengestellt werden, die Vorderseite wird während des Spiels verwendet.
- Stellt den Gegnerkarten-Stapel zusammen: feste Gegner kommen mit ihrem kompletten Kartensatz (2 Standard- und 1 Elitekarte) hinein, dazu die vorgegebene Zahl zufälliger Gegner im Rang des Questbogens.
- Mischt den Schauplatzkarten-Stapel aus der angegebenen Zahl zufälliger Schauplätze desselben Rangs und den eventuell genannten festen Schauplätzen.
- Mischt die vorgegebene Anzahl zufälliger Erkundungs- und Ausrüstungskarten zu zwei getrennten Stapeln. Übrige Karten kommen beiseite.
- Legt die Erzfeindkarte dorthin, wo der Questbogen es verlangt, zum Beispiel in das Lager des Erzfeindes neben dem Bogen.
- Bildet Vorräte aus Wunden-, Erfolgs- und Fortschrittsmarkern, legt die Zustandskarten nach Art sortiert und die sechs Würfel bereit.
- Bestimmt einen Anführer. Diese Person bekommt den Anführermarker.
- Karten aus dem Kampagnenvorrat werden nach den Regeln der Kampagne in die passenden Stapel gemischt.

Spielbeginn

Nach dem Aufbau deckt ihr den ersten Schauplatz auf und bringt die darauf angegebenen Gegner ins Spiel. Die erste Spielrunde beginnt mit der Heldenphase, in der der Anführer als Erster aktiviert wird; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Rundenaufbau

Eine Spielrunde besteht immer aus vier Phasen in fester Reihenfolge:

- 1 Heldenphase
- 2 Gegnerphase
- 3 Schauplatzphase
- 4 Gefahrenphase

Heldenphase

Beginnend beim Anführer aktiviert jeder Held der Reihe nach. Bei einer Aktivierung wählst du eine deiner einsatzbereiten Aktionskarten und erschöpfst sie. Danach arbeitest du die Texte der Karte von oben nach unten ab.

Jeder Held hat vier Aktionskarten, je eine für Attackieren, Erkunden, Erholen und Unterstützen. Eine davon trägt ein Bereitschaftssymbol. Hast du diese Karte benutzt, darfst du anschließend alle deine Aktionskarten wieder einsatzbereit machen. Effekte, die Aktionskarten erschöpfen, können die Karte mit dem Bereitschaftssymbol nie treffen.

Würfel erhalten und werfen

Für die fett hervorgehobene Aktion auf der Karte nimmst du einen weißen Würfel pro abgebildetem Würfelsymbol. Zusätzlich kommt ein schwarzer Würfel für jeden einsatzbereiten Gegner hinzu, der mit dir im Kampf ist. Vor dem Wurf darfst du beliebig viele Erfolgsmarker von der gewählten Aktionskarte einsetzen; jeder gilt als ein Erfolg.

Die gewürfelten Symbole bedeuten:

- Erfolg: ein Erfolg für die Aktion.
- Kritischer Erfolg: ein Erfolg, und dieser Würfel wird erneut geworfen.
- Verteidigen: senkt die Wunden, die du bei dieser Aktion erleidest, um je 1. Gegen Wunden aus Erzfeindsymbolen hilft das nicht.
- Attackieren: ein einsatzbereiter Gegner im Kampf mit dir greift an.
- Erzfeind: löst nach dem Abhandeln aller anderen Symbole die Erzfeindeffekte aus.

Was Erfolge bewirken

- Erkunden: Pro Erfolg legst du einen Fortschrittsmarker auf den aktiven Schauplatz. Nach der Aktion ziehst du eine Erkundungskarte.
- Erholen: Pro Erfolg heilst du eine Wunde.
- Unterstützen: Du wählst vor der Aktion einen anderen Helden, nicht dich selbst. Dieser erhält pro Erfolg einen Erfolgsmarker und verteilt sie auf seine Aktionskarten, höchstens 2 pro Karte.
- Attackieren: Du bestimmst vor der Aktion ein Ziel unter den Gegnern, mit denen du kämpfst. Pro Erfolg erleidet es eine Wunde. Bei einer Fernkampf-Attacke darfst du jeden beliebigen Gegner wählen,

auch einen in den Schatten oder im Kampf mit einem anderen Helden. Dürfen mehrere Gegner Ziel sein, verteilst du die Wunden frei.

Gegnerische Attacken

Jedes Attackierensymbol lässt einen Gegner angreifen, der mit dem aktiven Helden kämpft. Jeder Gegner greift pro Aktion höchstens einmal an. Gibt es mehr Gegner als Attackierensymbole, schlagen die Gegner mit den höchsten Attackenwerten zu. Du addierst die Attackenwerte aller Angreifer, ziehst für jedes Verteidigungssymbol 1 ab und erleidest so viele Wunden.

Gegnerphase

Nach allen Heldenaktivierungen aktiviert ihr reihum, beginnend beim Anführer, jeweils einen Gegner. Du musst zuerst einen einsatzbereiten Gegner wählen, der mit dir kämpft. Gibt es keinen, nimmst du einen einsatzbereiten Gegner aus den Schatten. Gibt es auch dort keinen, überspringst du deine Aktivierung.

Die Schlüsselwörter der Effektleiste werden von links nach rechts abgehandelt und betreffen immer den Helden, der sie abhandelt:

- Vorstoßen: Der Gegner verwickelt den aktivierenden Helden in einen Kampf.
- Zurückziehen: Der Gegner wird aufgedeckt in die Schatten gelegt.
- Verwunden: Der Held im Kampf mit diesem Gegner erleidet Wunden in Höhe des Attackenwerts. Lauert der Gegner in den Schatten, trifft es den aktivierenden Helden.

Danach ist der Gegner erschöpft. Sind alle Gegner erschöpft, macht ihr sie wieder einsatzbereit und beendet die Phase.

Verdeckte Gegner

Gegner in der Tischmitte lauern in den Schatten, teils verdeckt. Aufgedeckt wird ein verdeckter Gegner, sobald er mindestens eine Wunde erleidet, nachdem er mit einem Helden in einen Kampf verwickelt wurde oder bevor er aktiviert wird. Einmal aufgedeckte Gegner bleiben offen liegen.

Schauplatzphase

Ihr lest den Effekt des aktiven Schauplatzes und handelt ihn ab, sofern er greift. Entspricht der Gesamtwert der Fortschrittsmarker dem Erkundungswert der Karte, gilt der Schauplatz als vollständig erkundet und ihr dürft reisen. Beim Reisen legt ihr die alte Schauplatzkarte samt Fortschrittsmarkern ab und entfernt alle Gegner aus den Schatten mit Ausnahme von Erzfeinden. Der Anführer deckt eine neue Schauplatzkarte auf und bringt Gegner gemäß den beiden Gegnerwerten ins Spiel: der obere rote Wert für normale Gegner, der untere schwarze für verdeckte Gegner in den Schatten.

Gefahrenphase

Der Gefahrenmarker rückt ein Feld nach rechts auf der Gefahrenleiste. Passt die Feldfarbe zu einem Gefahreneffekt des Questbogens, wird dieser abgehandelt. Felder ohne Farbe lösen nichts aus. Am Ende der Leiste bleibt der Marker auf dem letzten Feld liegen, dessen Effekte dann jede Runde erneut greifen.

Ende der Runde

Der Anführermarker wandert an den Helden zur Linken. Dieser beginnt die nächste Runde.

Wunden, Zustände und Ausrüstung

Wunden werden mit Wundenmarkern dargestellt, die 1 oder 3 Wunden zeigen. Erreicht oder übersteigt die Summe auf einer Karte deren Gesundheitswert, ist der Held oder Gegner besiegt. Ein besiegter Held nimmt an der laufenden Quest nicht mehr teil, kehrt aber in der Versorgungsphase zurück. Besiegte Gegner werden mit ihren Markern abgelegt.

Es gibt drei Zustände: Gestärkt, Blutend und Krank. Die Karte selbst erklärt Wirkung und Ablegen. Pro Art kann ein Held höchstens eine Zustandskarte besitzen.

Ziehst du eine Erkundungskarte mit Schatzsymbol, nimmst du entweder die oberste Ausrüstungskarte oder eine Karte deiner Wahl aus dem Ausrüstungsablagestapel. Du legst sie an oder ab. In der ersten Quest einer Kampagne darf jeder Held nur 1 Ausrüstungskarte tragen. Auch mit erhöhter Traglast gilt: höchstens 1 Rüstung und 2 Waffen, Utensilien dagegen unbegrenzt.

Kampagne und Versorgungsphase

Nach jeder Quest folgt die Versorgungsphase:

- 1 Belohnung oder Bestrafung von der Rückseite des Questbogens abhandeln.
- 2 Jeder Held führt zwei von drei Versorgungsaktionen aus: Ausbilder (eine Basis-Aktion gegen die Experten-Version tauschen), Schmied (zwei Ausrüstungskarten ziehen, eine anlegen, eine ablegen) oder Arena (maximale Traglast um 1 erhöhen).
- 3 Auffrischen: Alle Helden heilen sämtliche Wunden, machen alle Aktionskarten einsatzbereit und drehen verbrauchte Ausrüstung zurück. Benutzte Karten des Kampagnenvorrats kehren dorthin zurück, besiegte Erzfeinde ausgenommen. Alles übrige Material wird weggeräumt.

Auf dem Kampagnenbogen notiert ihr Helden, Ausrüstung, maximale Traglast, verbesserte Aktionen, den Ausgang jeder Quest und den Inhalt des Kampagnenvorrats.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine deiner einsatzbereiten Aktionskarten und erschöpfe sie.
- 2 Handle die Texte der Karte von oben nach unten ab, zum Beispiel Gegner in einen Kampf verwickeln oder ein Ziel bestimmen.
- 3 Nimm einen weißen Würfel pro Würfelsymbol der Aktion und einen schwarzen Würfel pro einsatzbarem Gegner im Kampf mit dir.
- 4 Setze vor dem Wurf optional Erfolgsmarker von dieser Aktionskarte ein.
- 5 Würfle und handle die Symbole ab: Erfolge, kritische Erfolge mit erneutem Wurf, Verteidigen, Attackieren der Gegner und zuletzt Erzfeindeffekte.
- 6 Wende die Erfolge entsprechend der gewählten Aktion an und lege gegebenenfalls Wunden- oder Fortschrittsmarker.
- 7 Hatte die benutzte Karte ein Bereitschaftssymbol, darfst du alle deine Aktionskarten wieder einsatzbereit machen.

Sonderregeln

- Ein Held kann nie mit mehr als 3 Gegnern gleichzeitig kämpfen. Zwingt ein Effekt einen vierten Gegner in den Kampf, erleidet der Held Wunden in Höhe von dessen Attackenwert, und der Gegner wird aufgedeckt in die Schatten gelegt.
- Gegner mit einem Abhärtungswert ignorieren bei Wunden aus einer Attackieren-Aktion so viele Wunden, wie der Wert angibt. Effekte, die direkt Wunden zufügen, umgehen die Abhärtung.
- Verteidigungssymbole senken keine Wunden, die durch gewürfelte Erzfeindsymbole entstehen.
- Erzfeindeffekte werden pro Wurf nur einmal abgehandelt, auch wenn mehrere Erzfeindsymbole fallen. Sie greifen, egal ob der Erzfeind kämpft, in den Schatten lauert oder im Lager liegt.
- Solange sich ein Erzfeind in seinem Lager befindet, können die Helden ihn nicht als Ziel wählen, sofern der Questbogen nichts anderes sagt.
- Gegner-, Schauplatz- und Questkarten tragen einen Rang oben links. Zufällig gezogene Gegner und Schauplätze müssen denselben Rang wie der Questbogen haben.
- Karten mit Questsymbol werden nur eingemischt, wenn der Questbogen es verlangt oder sie zum Kampagnenvorrat gehören.
- Als kooperatives Spiel erlaubt es jederzeit offene Absprachen; jeder darf alle Karten im Spielbereich der anderen ansehen.
- Zufällig eingemischte Karten dürfen die Spieler vorher nicht kennen.

Spielende und Gewinn

Jede Quest nennt auf der Vorderseite ihres Bogens eigene Bedingungen. In der ersten Quest der Kampagne gewinnt die Gruppe zum Beispiel, wenn der Schauplatz „Grumps Grube“ in der Schauplatzphase vollständig erkundet ist; sie verliert, wenn alle Helden besiegt sind. Je nach Ausgang wird das Feld „Belohnung“ oder „Bestrafung“ auf der Rückseite abgehandelt. Die Kampagne geht in beiden Fällen mit der nächsten Quest weiter. Im Tutorial gewinnt ihr, wenn alle Gegner besiegt sind und mindestens 7 Fortschrittsmarker auf dem „Netzlabyrinth“ liegen; wird ein Held besiegt, ist das Tutorial sofort verloren.

Varianten

- Tutorial: Jeder wählt einen Helden und nimmt dessen Heldenkarte mit der niedrigsten Zahl unten rechts sowie die vier Basis-Aktionskarten. Der Schauplatz „Netzlabyrinth“ liegt offen aus. Aus den Erkundungskarten werden beide „Verschlossene Goldkiste“, „Warpstein“ und „Kanone“ entfernt, der Rest wird gemischt. Als Gegner nehmt ihr die beiden grauen Karten von Rattenschwarm, Night Goblin Archer und Riesenwolf, mischt sie, legt je eine offen vor jeden Helden und zwei verdeckt in die Mitte. Erzfeindsymbole und Schatzsymbole werden ignoriert.
- Kleine Gruppen: Jeder nimmt die Heldenkarte, deren Heldensymbol zur Gruppengröße passt, was mehr Gesundheit bedeutet. Bei drei Helden aktiviert der Anführer zweimal pro Heldenphase, als Erster und als Letzter. Bei zwei Helden aktivieren beide abwechselnd je zweimal. Bei vier Helden aktiviert jeder einmal.
- Solospiel: Eine Person steuert zwei Helden und spielt mit den Vorteilen einer Zweiergruppe.
- Expertenquest „Verirrt in der Dunkelheit“: eigenständige Quest außerhalb der Kampagne, in schnellerem Tempo. Ihre Questbögen tragen statt Kampagnenname und Questnummer die Angabe „Expertenquest“, haben keinen Rang und erklären selbst, wie die Stapel gebildet und wie Traglast und Aktionen verbessert werden. Alle übrigen Regeln bleiben gleich.
- Die Kampagne lässt sich in mehreren Sitzungen oder in einer langen Sitzung am Stück spielen.

Tipps

- Plant, wer die Karte mit dem Bereitschaftssymbol wann spielt. Nur sie bringt alle eigenen Aktionskarten zurück, und erschöpfende Effekte können sie nicht treffen.
- Unterstützen zahlt sich aus, wenn die Erfolgsmarker auf der Karte landen, die ihr gleich dringend braucht. Pro Aktionskarte passen nur 2 Marker darauf.
- Jeder einsatzbereite Gegner im Kampf mit euch bringt einen zusätzlichen schwarzen Würfel ins Spiel. Gegner zu erschöpfen oder zurückzudrängen senkt also das Risiko jeder Aktion.
- Gegner mit Abhärtung lohnen sich eher über Effekte, die direkt Wunden zufügen, denn diese ignorieren den Abhärtungswert.
- Jede Runde steigt die Gefahr. Wer den Schauplatz schnell vollständig erkundet, kommt an Gefahreneffekten des letzten Leistenfelds vorbei, die sich sonst wiederholen.
- Haltet die Zahl der Gegner pro Held im Blick: Mehr als 3 gleichzeitig geht nicht, und der Überzählige kostet sofort Wunden.

Häufige Fragen

Darf ich mich selbst unterstützen?

Nein. Vor einer Unterstützen-Aktion wählst du einen anderen Helden als Ziel, nicht dich selbst.

Wie viele Gegner dürfen gleichzeitig gegen einen Helden kämpfen?

Höchstens 3. Zwingt ein Effekt einen weiteren Gegner in den Kampf, erleidet der Held Wunden in Höhe des Attackenwerts dieses Gegners, und der Gegner wird aufgedeckt in die Schatten gelegt.

Kann die Karte mit dem Bereitschaftssymbol durch Effekte erschöpft werden?

Nein. Effekte, die Aktionskarten erschöpfen, können diese Karte niemals treffen.

Wann wird ein verdeckter Gegner aufgedeckt?

Sobald ihm ein Effekt mindestens eine Wunde zufügt, nachdem er mit einem Helden in einen Kampf verwickelt ist oder bevor er aktiviert wird. Einmal aufgedeckte Gegner werden nicht wieder verdeckt.

Was passiert, wenn ein Held besiegt wird?

Er nimmt an der laufenden Quest nicht mehr teil, kehrt aber in der Versorgungsphase zurück. Im Tutorial endet das Spiel dagegen sofort mit einer Niederlage.

Ist die Kampagne nach einer verlorenen Quest vorbei?

Nein. Ihr handelt das Feld „Bestrafung“ ab und spielt unabhängig vom Ausgang mit der nächsten Quest der Kampagne weiter.

Helfen Verteidigungssymbole gegen alle Wunden?

Nein. Jedes Verteidigungssymbol senkt die Wunden der laufenden Aktion um 1, gilt aber nicht für Wunden, die durch gewürfelte Erzfeindsymbole entstehen.

Greifen alle Gegner an, mit denen ich kämpfe?

Nur so viele, wie du Attackierensymbole gewürfelt hast, und jeder Gegner höchstens einmal pro Aktion. Es greifen immer die Gegner mit den höchsten Attackenwerten an.

Zählt die Abhärtung eines Gegners immer?

Nein. Sie reduziert nur Wunden aus einer Attackieren-Aktion. Effekte, die einem Gegner direkt Wunden zufügen, ignorieren die Abhärtung.

Welche Gegner darf ich mit einer Fernkampf-Attacke treffen?

Jeden beliebigen Gegner. Du musst nicht selbst mit ihm kämpfen, er darf auch bei einem anderen Helden stehen oder in den Schatten lauern.

Wie viele Ausrüstungskarten darf ein Held tragen?

In der ersten Quest einer Kampagne nur 1. Die maximale Traglast lässt sich in der Versorgungsphase in der Arena erhöhen, dabei bleiben aber 1 Rüstung und 2 Waffen das Maximum; Utensilien sind unbegrenzt.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2015
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 13.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/warhammer-quest-abenteuerkartenspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/warhammer-quest-abenteuerkartenspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026