

WINZUL

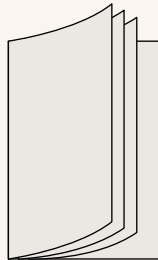
SPIELANLEITUNG

ANLEITUNGS-VIDEO

Wenn du kein Fan von Spielanleitungen bist, mache es dir einfach und scanne den QR-Code, um direkt zu unserem Anleitungsvideo zu gelangen. Hier kannst du dich auch zu neuesten Informationen rund um das Spiel und dessen Erweiterungen informieren.



www.winzul.com/FAQ



DAS WINZUL LEXIKON

Im Winzul-Lexikon kannst du in der Spielanleitung **GROSSGESCHRIEBENE BEGRIFFE** nachschlagen, um dir einen Überblick zu verschaffen. Das Winzul-Lexikon befindet sich auf den letzten beiden Seiten der Spielanleitung.

ERWEITERUNGEN

Ist dir die Suche nach dem Schatz nicht genug und du sehnst dich nach noch größeren Herausforderungen, besuche unsere Website um dich über neue Erweiterungen und Abenteuer zu informieren.

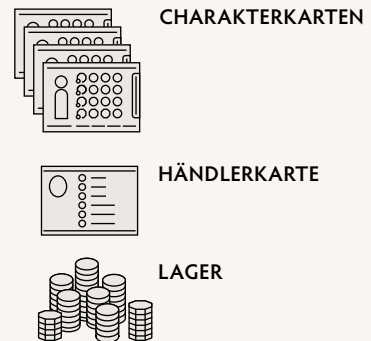
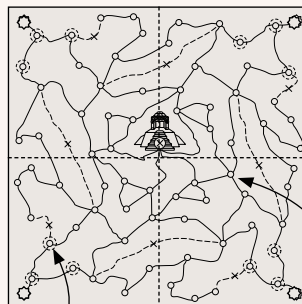
WWW.WINZUL.COM

1 ZIEL DES SPIELES — FINDE EDELSTEINE UND GELANGE SO ZUM SCHATZ

- 1.1 Um das Spiel zu gewinnen, musst du zum Schatz im Mittelpunkt der KARTe gelangen. Dieser befindet sich im TEMPEL und kann nur durch die EDELSTEINPFORTE betreten werden.
- 1.2 Du öffnest die EDELSTEINPFORTE mit den auf der KARTe verteilten EDELSTEINEN. Die EDELSTEINE deckst du im Spielverlauf auf und prägst sie dir im Optimalfall gut ein.
- 1.3 Gelingst du zur EDELSTEINPFORTE, öffnest du sie, indem du die gemerkten EDELSTEINE aufdeckst.
- (1.4) Bist du Anfänger und brauchst Hilfe dabei, dir die EDELSTEINE zu merken, kannst du mit der zusätzlichen SCHATZKARTe spielen. Auf ihr kannst du Notizen machen und die gefundenen EDELSTEINE eintragen.



2 SPIELVORBEREITUNG — AUFBAU DES SPIELFELDES UND DES MATERIALS



SPIELSTEINE (72 Stück)



KARTE

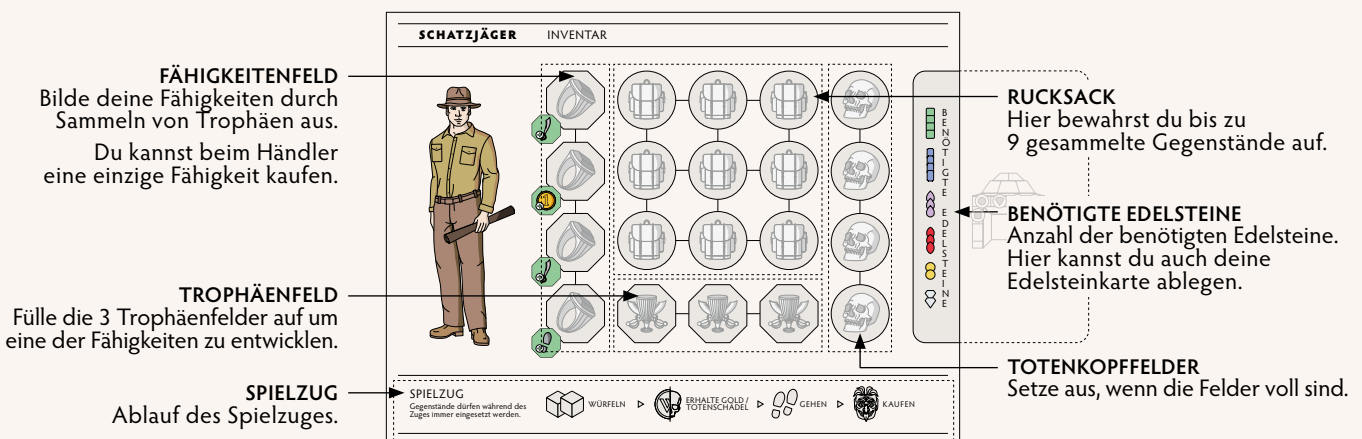


FELSBROCKEN (je 2 Stück pro Spieler)

- 2.1 Lege die KARTe in die Mitte des Tisches.
- 2.2 Bereite das LAGER vor, indem du die Gegenstände neben die KARTe legst.
- 2.3 Mische separat EDELSTEINKARTEN, GEGNERKARTEN & EREIGNISKARTEN. Lege sie verdeckt neben die KARTe. Lasse Platz für je einen ABLAGESTAPEL. Ist ein ABLAGESTAPEL voll, mische diesen neu.
- 2.4 Lege alle 72 SPIELSTEINE verdeckt auf den Tisch und mische sie anschließend.
- 2.5 Verteile die SPIELSTEINE zufällig auf den vorgesehenen 72 braunen SPIELFELDERN der KARTe.
- 2.6 Jeder Spieler legt nun 2 FELSBROCKEN aus dem LAGER auf 2 beliebige SPIELSTEINE um diese zu blockieren. Die am SPIELFELD markierten FELSSPERREN dürfen nicht blockiert werden.

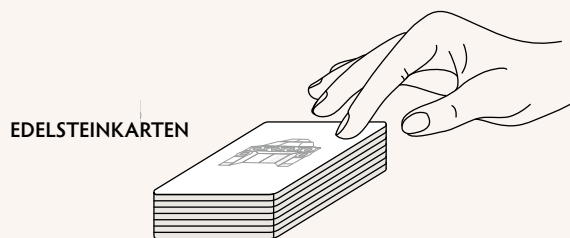
3 CHARAKTERKARTE — DIE AUSWAHL DEINES CHARAKTERS

- 3.1 Jeder Spieler wählt eine CHARAKTERKARTE aus und legt sie vor sich. Setze die zugehörige SPIELFIGUR auf dein nächstgelegenes STARTFELD . Die Charaktere haben verschiedene FÄHIGKEITEN , die den Spielablauf beeinflussen und im Spielverlauf ausgebildet werden.
- 3.2 Im RUCKSACK verstaust du bis zu 9 Gegenstände. Ist er voll, kannst du Gegenstände abwerfen. Du darfst dies jederzeit tun.
- 3.3 In den TOTENKOPFFELDERN werden erhaltene TOTENKÖPFE abgelegt.
- 3.4 Du hast 3 TROPHÄENFELDER, die du mit TROPHÄEN aus KÄMPFEN füllen kannst.
- 3.5 Tausche 3 TROPHÄEN gegen eine FÄHIGKEIT. Diese platzierst du beliebig auf einem der 4 FÄHIGKEITENFELDER.
- 3.6 Ganz unten findest du den allgemeinen SPIELZUG.



4 DIE EDELSTEINKARTEN – FINDE DIE EDELSTEINE

- 4.1 Jeder Spieler zieht verdeckt eine der **EDELSTEINKARTEN** vom Stapel.
- 4.2 Diese schaut er sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen und legt sie verdeckt vor sich ab.
- 4.3 Ziel des Spieles ist es, alle benötigten **EDELSTEINE** der gezogenen Karte zu finden und sich diese zu merken.

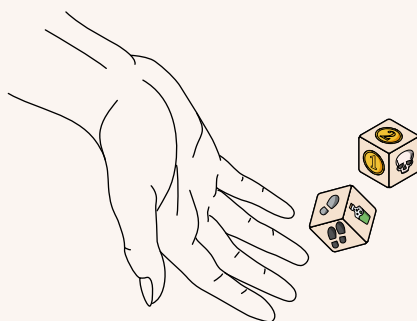


ZUM SIEG BENÖTIGTE EDELSTEINE

-  4 x SMARAGD
-  4 x SAPHIR
-  3 x AMETHYST
-  3 x RUBIN
-  2 x TOPAS
-  2 x DIAMANT

5 ERSTER ZUG – GEGENSTÄNDE ERHALTEN & SCHRITTE GEHEN

- 5.1 Würfle mit den **SPIELERWÜRFELN** (**GOLDWÜRFEL** & **BEWEGUNGSWÜRFEL**).



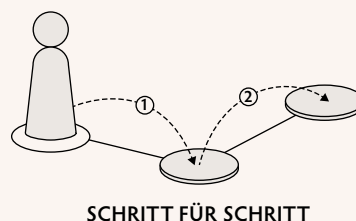
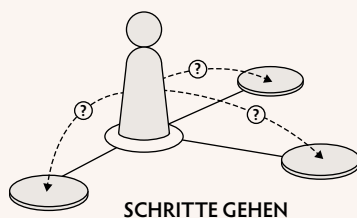
GOLDWÜRFEL

-  EIN GOLD
-  ZWEI GOLD
-  DREI GOLD
-  TOTENSCHÄDEL

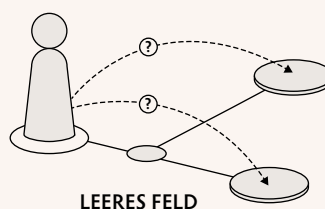
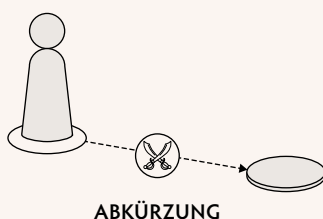
BEWEGUNGSWÜRFEL

-  ZWEI SCHRITTE
-  EIN SCHRITT
-  GIFT

- 5.2 Nimm dir die Gegenstände vom **GOLDWÜRFEL** aus dem **LAGER** und lege sie in deinen **RUCKSACK**.
Würfelst du einen **TOTENKOPF**, platziere diesen in dein **TOTENKOPFFELD**.
- 5.3 Die **SCHRITTE** auf dem **BEWEGUNGSWÜRFEL** zeigen dir die Anzahl der Felder, die du gehen darfst.
Würfelst du das **GIFT**, wirst du gelähmt und darfst dich nicht bewegen.
- 5.4 Gehe die gewürfelten **SCHRITTE**. Du kannst dich frei bewegen und in alle Richtungen um dich gehen.
Darfst du mehrere **SCHRITTE** gehen, gehe diese **SCHRITT** für **SCHRITT**.
- 5.5 Führe die Aktion auf dem ersten **SPIELSTEIN** aus und bewege dich erst danach auf das nächste **SPIELFELD**. (siehe 6.4)

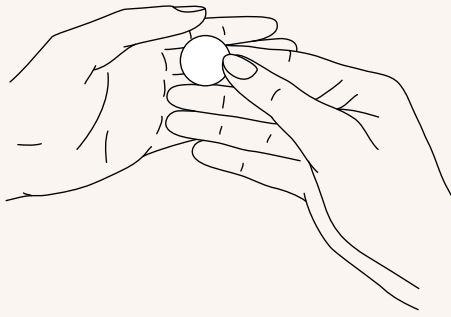


- 5.6 Eine **ABKÜRZUNG** ist als gestrichelte Linie auf der **KARTE** gekennzeichnet; gehst du sie, musst du einen **KAMPF** ausführen.
Gewinnst du den Kampf nicht, gehst du an deine Ursprungsposition zurück und dein Zug ist vorbei. (siehe 9)
- 5.7 Triffst du auf ein **LEERES FELD**, darfst du es überspringen und auf ein folgendes **SPIELFELD** weiter gehen.



6 SPIELFELDER — EDELSTEIN, AKTIONSFELD & GEGENSTANDSFELD

6.1 Stehst du auf einem **SPIELFELD**, drehe es um, ohne es deinen Mitspielern zu zeigen.



EDELSTEINE



AKTIONSFELDER



GEGENSTANDSFELDER



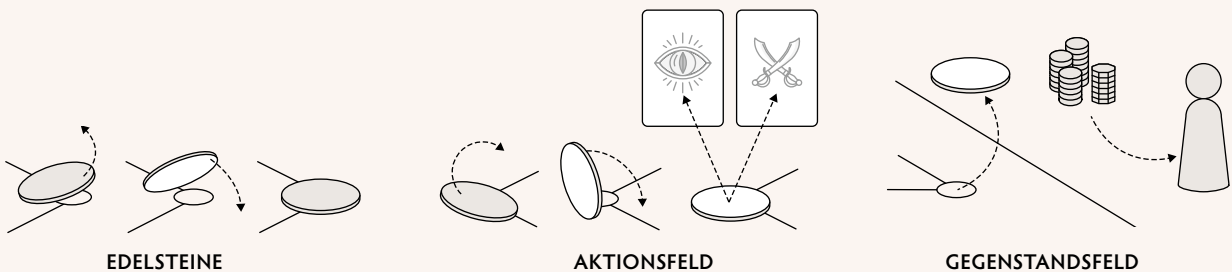
6.2 Ist es ein **EDELSTEIN**, dann zeige ihn keinem der anderen Spieler und lege ihn verdeckt zurück. Präge dir die Position gut ein.

6.3 Ist es eins der **AKTIONSFELDER**, drehe es um. Führe die Aktion aus. (siehe 8)

Der **SPIELSTEIN** bleibt permanent offen liegen. Jeder Spieler darf im weiteren Spielverlauf auf ihn ziehen und die Aktion ausführen.

6.4 Ziehst du ein **GEGENSTANDSFELD**, entferne es von der **KARTE**. Es entsteht ein **LEERES FELD**.

Nimm den Gegenstand aus dem **LAGER**. Packe ihn in den **RUCKSACK** (siehe 7 + 8). Fülle den **RUCKSACK** in beliebiger Reihnfolge auf.



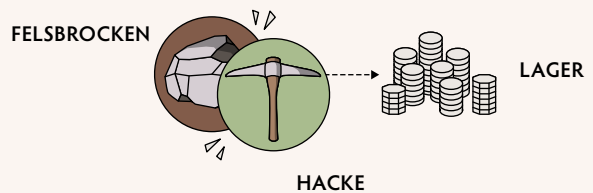
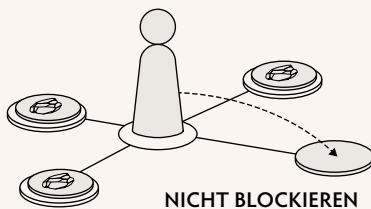
7 FELSBROCKEN & HACKEN — BLOCKIERE FELDER

7.1 **FELSBROCKEN** dürfen zu jeder Zeit in deinem Zug auf alle möglichen **FELDER** gelegt oder mit **HACKEN** entfernt werden.

7.2 Kaufe **FELSBROCKEN** beim **HÄNDLER** oder erhalte sie durch Ereignisse.

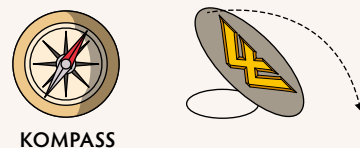
7.3 Man darf keinen Spieler rund um sein **SPIELFELD** mit **FELSBROCKEN** blockieren. Lasse immer ein **SPIELFELD** frei.

7.4 **FELSBROCKEN** vor dir kannst du mit einer **HACKE** zerstören. Entferne dann **HACKE & FELSBROCKEN** von der **KARTE** und lege sie ins **LAGER** zurück.



8 GEGENSTÄNDE & EREIGNISSE — KOMPASS - SCHRITTMARKE - EREIGNISFELD

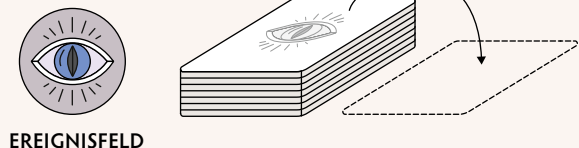
8.1 Mit dem **KOMPASS** darfst du ein beliebiges Feld auf der **KARTE** ansehen. Führe dessen Aktion aus und lege den **KOMPASS** in das **LAGER** zurück. Du darfst den **KOMPASS** immer einsetzen. Du darfst nicht unter **FELSBROCKEN** sehen.



KOMPASS

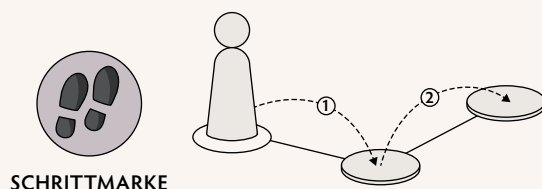
8.2 Deckst du ein **EREIGNISFELD** auf, ziehe eine **EREIGNISKARTE**. Folge den Anweisungen und lege die Karte auf den Ablagestapel. Ist dieser voll, mische die Karten neu.

EREIGNISKARTEN müssen sofort gespielt werden. Ziehst du eine Karte die aufgehoben werden kann, hebe sie auf, bis du sie spielst.



EREIGNISFELD

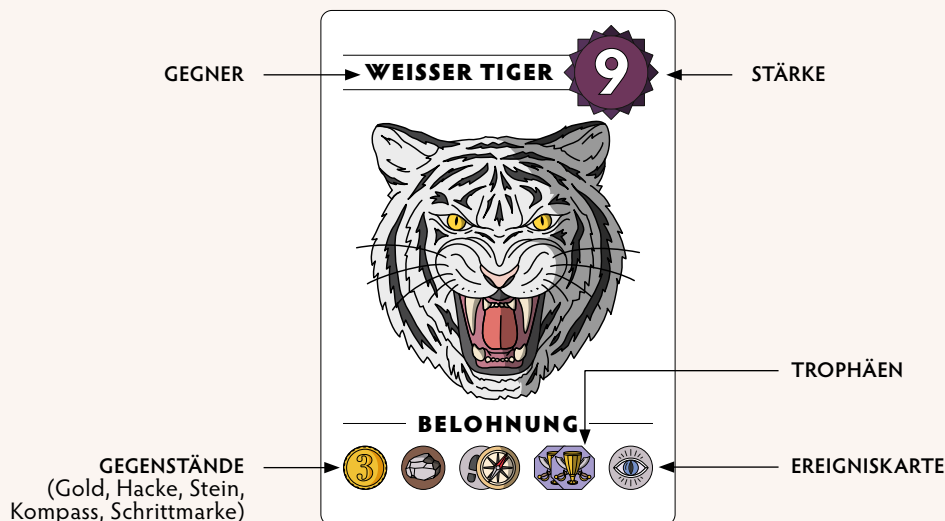
8.3 Erhältst du eine **SCHRITTMARKE** aus einem **KAMPF** oder kaufst sie vom **HÄNDLER**, darfst du damit 2 zusätzliche **SCHRITTE** gehen. Du darfst die **SCHRITTE** in deinem **SPIELZUG** immer, jedoch nur bevor du beim **HÄNDLER** einkaufst, einlösen.



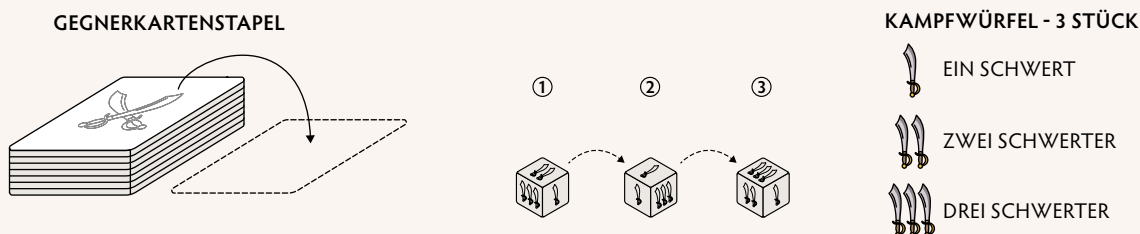
SCHRITTMARKE

9 KAMPF MIT EINEM GEGNER — ABLAUF EINES KAMPFES

- 9.1** Musst du gegen einem **GEGNER** kämpfen, ziehe die oberste Karte vom **GEGNERKARTENSTAPEL** und lege sie offen auf den Ablagestapel.
- 9.2** Im Kampf mit einem **GEGNER** findest du seine **STÄRKE** rechts oben auf der **GEGNERKARTE**.
Du brauchst musst mindestens so viele **SCHWERTER** würfeln, um den Kampf zu gewinnen.



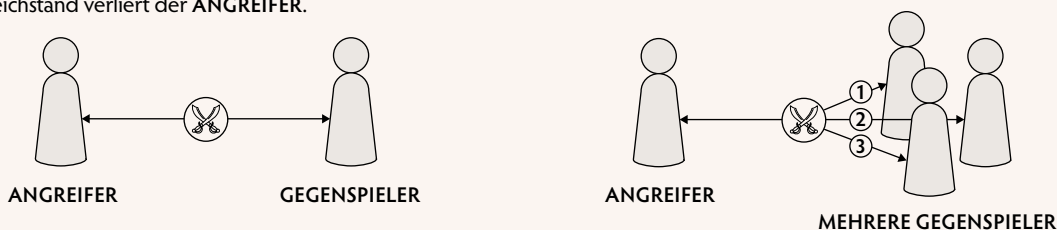
- 9.3** Würfle die 3 **KAMPFWÜRFEL** bis zu dreimal. Der 1. **WURF** erfolgt mit allen **KAMPFWÜRFELN**.
Danach darfst du dich entscheiden mit wie vielen Würfeln du beim 2. und 3. **WURF** würfeln möchtest.
Dabei lässt du die **KAMPFWÜRFEL**, die du behalten möchtest, vor dir liegen. Mit den anderen würfelst du erneut.



- 9.4** Besiegst du den **GEGNER** im Kampf, erhältst du die farbig markierte **BELOHNUNG** unten auf der **GEGNERKARTE**.
Verlierst du den Kampf, musst du einen **TOTENKOPF** nehmen und auf das vorige Feld zurück. Der Zug ist vorbei.
Das gilt auch für den letzten Kampf am **TEMPEL**. (siehe 12)

10 KAMPF MIT GEGENSPIELERN — ABLAUF EINES KAMPFES MIT ANDEREN SPIELERN

- 10.1** Steht ein Spieler auf einem Feld vor dir, kannst du ihn angreifen, wenn du auf sein Feld rückst.
- 10.2** Würfle im Kampf gegen Spieler mit 3 **KAMPFWÜRFELN**. Jeder Spieler würfelt nur einmal.
- 10.3** Um den Kampf als **ANGREIFER** zu gewinnen, musst du mindestens 1 **SCHWERT** mehr als der **GEGENSPIELER** würfeln.
Bei Gleichstand verliert der **ANGREIFER**.



- 10.4** Der Gewinner des Kampfes raubt dem Verlierer einen beliebigen **GEGENSTAND** aus dem **RUCKSACK**.
- 10.5** Verliert der **ANGREIFER** den Kampf, muss dieser auf das vorherige Feld zurück und darf das Feld nicht ansehen. Der Zug ist vorbei.
- 10.6** Bewegst du dich auf ein **KAMPFFELD** auf dem ein oder mehrere **GEGENSPIELER** stehen, kämpfst du als erstes gegen den **GEGNER**.
Anschließend würfelst du in beliebiger Reihenfolge gegen alle **GEGENSPIELER**. Verlierst du einen Kampf ist der Zug vorbei.

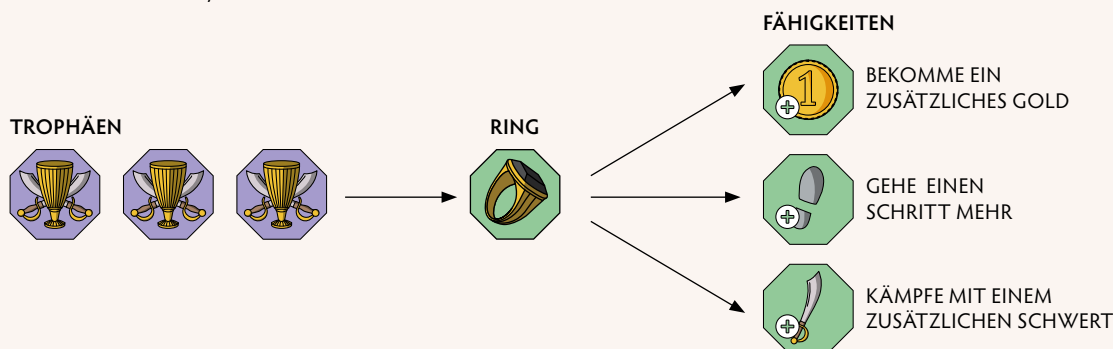
11 DER TOTENKOPF — AUSSETZEN EINES ZUGES

- 11.1** Erhältst du im Spielverlauf einen **TOTENKOPF**, legst du ihn rechts auf deine **CHARAKTERKARTE**.
- 11.2** Sind alle 4 **TOTENKOPFFELDER** gefüllt, ist dein Zug umgehend beendet.
Vor Beginn des nächsten Zuges gibst du die 4 **TOTENKÖPFE** ab und setzt diese Runde aus.



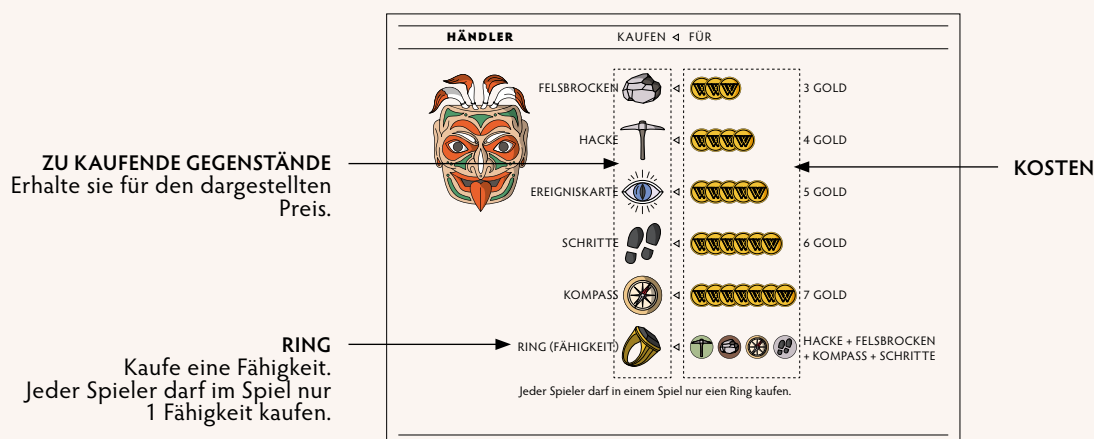
12 FÄHIGKEITEN – DEINEN CHARAKTER AUSBILDEN

- 12.1** Um zusätzliche FÄHIGKEITEN auszubilden, musst du GEGNER besiegen und deine 3 TROPHÄENFELDER mit TROPHÄEN auffüllen.
- 12.2** Hast du 3 TROPHÄEN gesammelt, kannst du diese gegen eine der angezeigten FÄHIGKEITEN austauschen.
- 12.3** Deine FÄHIGKEITEN sind links auf deiner CHARAKTERKARTE abgebildet. Fülle sie in beliebiger Reihenfolge auf.
- 12.4** Beginne anschließend wieder TROPHÄEN zu sammeln.
- 12.5** Die FÄHIGKEITEN sind permanent aktiv. Sie addieren sich immer zu den gewürfelten Symbolen auf dem GOLDWÜRFEL, BEWEGUNGSWÜRFEL und ANGRIFFSWÜRFEL.
- 12.6** Sind alle FÄHIGKEITEN voll, kannst du keine weiteren entwickeln.



13 DER HÄNDLER – KAUFEN VON GEGENSTÄNDEN

- 13.1** Am Ende jedes Zuges kannst du beim HÄNDLER diverse GEGENSTÄNDE, einen RING oder EREIGNISKARTEN erwerben. Diese kaufst du mit GOLD oder GEGENSTÄNDEN aus deinem RUCKSACK.
- 13.2** Kaufe einen RING um eine zusätzliche FÄHIGKEIT zu erhalten. Jeder Spieler darf pro Spiel nur einen einzigen RING kaufen.

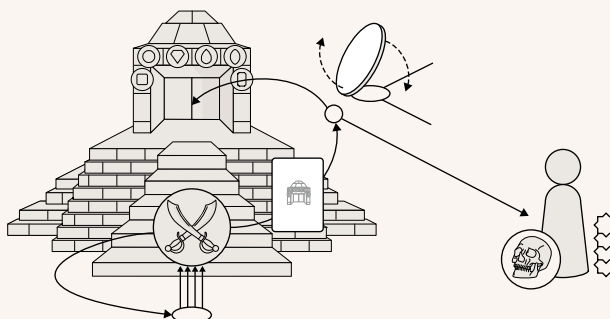


14 GEWINNE DAS SPIEL – DER TEMPEL

- 14.1** Begib dich zum TEMPEL, ziehe eine GEGNERKARTE und bekämpfe sie.
- 14.2** Verlierst du den Kampf, gehe an dein Ursprungsfeld zurück. Bist du siegreich, decke deine EDELSTEINKARTE auf.
- 14.3** Öffne die Pforte indem du die benötigten EDELSTEINE auf dem SPIELFELD aufdeckst. Dabei darfst du FELSBROCKEN ignorieren.
- 14.4** Deckst du ein falsches SPIELFELD auf, drehe alle bereits aufgedeckten sofort wieder um. Begib dich anschließend auf ein STARTFELD deiner Wahl und fülle dein TOTENKOPFFELD komplett auf. Dein Zug ist vorbei.
- 14.5** Schaffst du es alle EDELSTEINE aufzudecken, gewinnst du das Spiel.

BENÖTIGTE EDELSTEINE

- 4 x SMARAGD
- 4 x SAPHIR
- 3 x AMETHYST
- 3 x RUBIN
- 2 x TOPAS
- 2 x DIAMANT



WINZUL LEXIKON A-H



ABLAGESTAPEL

Der Stapel neben dem Gegnerkartenstapel und dem Ereigniskartenstapel. Ist einer dieser Stapel voll, mische ihn neu und drehe ihn wieder um.



AKTIONSFELDER

Eine Kategorie der Spielsteine. Triffst du auf ein Aktionsfeld lasse dies permanent umgedreht. Mitspieler können es wiederholt aktivieren.



ANGREIFER

Triffst du bei einem Zug auf einen Mitspieler, kannst du diesen angreifen. Dieser verteidigt sich. Ihr kämpft mit einem Wurf von Kampfwürfeln gegeneinander.



BEWEGUNGSWÜRFEL

Der Bewegungswürfel zeigt dir die Schritte, die du in einem Zug gehen darfst, an. Beim Gift Symbol wirst du gelähmt und darfst nicht gehen.



CHARAKTERKARTE

Auf der Charakterkarte findest du die Fähigkeiten, den Rucksack, die Trophäen- und Totenkopffelder. Alle Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten.



EDELSTEINE

Ziel des Spiels ist es, sich die Edelsteine, die verteilt auf der Karte liegen, zu merken um diese am Ende aufzudecken. Es gibt 6 verschiedene Edelsteine.



EDELSTEINKARTEN

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler eine Edelsteinkarte. Aufgabe ist es die zugehörigen Edelsteine zu finden.



EDELSTEINPFORTE

Die Edelsteinpforte befindet sich in der Mitte der Karte und verbirgt den Schatz. Am Ende des Spiels musst du sie öffnen um das Spiel zu gewinnen.



EREGINISFELD

Triffst du auf ein Ereignisfeld, ziehst du eine Ereigniskarte. Kaufe Ereignisse beim Händler, erhalte sie im Kampf oder auf der Karte.



EREIGNISKARTE

Ziehst du eine Ereigniskarte, dann befolge die Anweisungen darauf. Es können positive oder negative Ereignisse stattfinden.



FÄHIGKEIT - EXTRA GOLD

Mit der Fähigkeit „extra Gold“ erhältst du bei jedem gewürfelten Gold ein zusätzliches Gold. Diese darfst du dir aus dem Lager nehmen.



FÄHIGKEIT - EXTRA SCHRITT

Hast du die Fähigkeit „extra Schritt“, darfst du bei allen gewürfelten Schritten einen zusätzlichen gehen. Gehe Schritt für Schritt.



FÄHIGKEIT - EXTRA SCHWERT

Hast du die Fähigkeit „extra Schwert“, erhältst du zur Summe der gewürfelten Schwerter ein zusätzliches Schwert.



FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten können während des Spieles durch das Erhalten von Ringen ausgebildet werden. Diese verbessern deinen Charakter.



FÄHIGKEITENFELDER

Erhältst du eine Fähigkeit, platziere einen Ring auf einem der 4 Fähigkeitsfelder deiner Charakterkarte. Wähle frei. Die gewählte Fähigkeit ist nun aktiv.



FELSBROCKEN

Mit Felsbrocken lassen sich Spielfelder blockieren. Spieler können Felsbrocken beliebig auf die Karte legen. Zerstört werden sie mit einer Hacke.



FELSSPERREN

Die Felssperren befinden sich auf den ersten 3 Positionen rund um alle Startfelder. Hier darfst du keine Felsbrocken platzieren.



GENEGSPIELER

Triffst ein Mitspieler auf einem Spielfeld auf dich, wirst du angegriffen. Du bist der Gegenspieler und verteidigst deinen Rucksack.



GENEGSTANDSFELD

Auf der Karte sind Spielfelder mit Gegenständen. Diese Spielmarken drehst du um und entfernst sie vom Feld. Nimm dir den Gegenstand aus dem Lager.



GEGER

Im Spiel kannst du Gegner bekämpfen. Diese müssen mit den Kampfwürfeln besiegt werden. Beim Sieg bekommst du Trophäen und Gegenstände.



GEGERKARTEN

Kommst du auf ein Kampffeld, ziehst du eine Gegnerkarte. Hier findest du Informationen zu seiner Stärke und der Belohnung.



GIFT

Würfelst du Gift auf dem Bewegungswürfel wirst du gelähmt und darfst keine Schritte gehen. Du bewegst dich in deinem Zug nicht.



GOLD

Gold ist die Währung in Winzul. Du erhältst es durch Würfel, Spielsteine und Ereignisse. Du kannst damit Gegenstände beim Händler kaufen.



GOLDWÜRFEL

Mit dem Goldwürfel kannst du Gold erwürfeln. Je nach angezeigter Zahl darfst du dir Gold nehmen. Würfelst du einen Totenkopf erhältst du diesen.



HACKE

Mit einer Hacke kannst du einen Felsbrocken vor dir zerstören, um das Spielfeld freizulegen. Du kannst sie kaufen oder durch Ereignisse bekommen.



HÄNDLERKARTE

Auf der Händlerkarte findest du die Kosten für diverse Gegenstände, einen Ring oder Ereigniskarten. Kaufe sie am Ende des Zuges mit Gold vom Händler.

WINZUL LEXIKON I-Z

 KAMPFFELD Rückst du auf ein Kampffeld, führst du einen Kampf aus. Dieser wird mit einem Gegner geführt. Du besiegst diesen mit der Summe deiner Schwerter.	 SPIELERWÜRFEL Am Anfang jedes Spielzuges würfelst du mit den beiden Spielwürfeln. Gehe Schritte entsprechend des Bewegungswürfels und erhalte Gold vom Goldwürfel.
 KAMPFWÜRFEL Es gibt 3 Kampfwürfel. Alle 3 werden im Kampf mit Gegnern bis zu 3 mal gewürfelt. Im Kampf gegen Mitspieler gibt es je nur einen Wurf.	 SPIELFELD Auf der Karte findest du 72 Spielfelder, die am Anfang des Spieles mit Spielsteinen versehen werden. Du kannst dich nur auf diesen Feldern fortbewegen.
 KARTE Die Karte bezeichnet das Spielfeld. Sie liegt in der Mitte des Tisches. In den Ecken liegen die Startfelder der Spieler.	 SPIELFIGUR Die Spielfigur ist deinem Charakter zugeordnet. Du wählst deinen Charakter zu Beginn und gehst mit deiner Spielfigur über die Karte zum Ziel, dem Tempel.
 KOMPASS Setze einen Kompass während deines Zuges ein und drehe verdeckt ein beliebiges Spielfeld um, nutze ihn um neue Edelsteine zu entdecken.	 SPIELSTEINE Auf der Karte werden 72 Spielsteine verdeckt gelegt. Die Spielsteine unterteilen sich in Edelsteine, Aktionsfelder und Gegenstandsfelder.
 KOSTEN Die entsprechend benötigte Menge an Winzul-Gold. Um Gegenstände vom Händler zu kaufen oder von Würfeln mit dem Goldwürfel zu erhalten.	 SPIELZUG Der Spielzug beginnt mit dem Würfeln. Danach erhältst du Gegenstände und gehst Schritte. Am Ende kaufst du beim Händler. Gegenstände kannst du immer einsetzen.
 LAGER Im Lager befinden sich Gegenstände und Fähigkeiten. Es bewahrt Felsbrocken, Gold, Trophäen, Ringe, Hacken, Kompass, Totenköpfe und Schritte auf.	 STÄRKE Auf den Gegnerkarten findest du die Stärke des Gegners. Im Kampf musst du mindestens diese Anzahl an Schwertern würfeln, um ihn zu besiegen.
 LEERES FELD Auf der Karte können sich leere Felder befinden. Sie entstehen, wenn ein Gegenstandsfeld aufgedeckt wird. Du darfst diese Felder beim Gehen überspringen.	 STARTFELD Auf der Karte findest du 4 Startfelder. Diese sind in den Ecken der Karte zu finden. Sie sind die Startpositionen der Spieler.
 RING Du bekommst Ringe durch Einlösen von 3 Trophäen. Der Ring aktiviert eine beliebige Fähigkeit deines Charakters. Kaufe maximal einen Ring beim Händler.	 TEMPEL Der Tempel befindet sich in der Mitte der Karte. Ziel des Spieles ist es, ihn zu erreichen und das Edelsteinportal zu öffnen. Schaffst du das, gewinnst du.
 RUCKSACK Der Rucksack befindet sich auf der Charakterkarte. Im Rucksack kannst du bis zu 9 Gegenstände tragen. Ist der Rucksack voll, wirf einen beliebigen Gegenstand ab.	 TOTENKOPF Durch verlorene Kämpfe oder beim Würfeln erhältst du Totenköpfe. Diese fügst du dem Totenkopffeld deines Charakters hinzu.
 SCHATZKARTE Die Schatzkarte kannst du als Hilfe im Spiel verwenden. Nutze sie um deine aufgedeckten Edelsteine zu markieren und sie dir nichtmehr merken zu müssen	 TOTENKOPFFELDER Auf deiner Charakterkarte sind 4 Totenkopffelder. Hast du alle 4 gefüllt, setzt du die nächste Runde aus und leerst sie danach.
 SCHRITTMARKE Schrittmarken erhältst du aus Kämpfen oder kaufst sie dir beim Händler. Du kannst sie in deinem Zug immer ablegen und 2 extra Schritte gehen.	 TOTENSCHÄDEL Würfelst du auf dem Goldwürfel einen Totenschädel erhältst du kein Gold und musst dir einen Totenkopf in dein Totenkopffeld packen.
 SCHRITTE In Winzul bewegst du dich mit Schritten vorwärts. Du würfelst sie mit Bewegungswürfeln. Du gehst entweder 1 oder 2 Schritte. Schritt für Schritt.	 TROPHÄEN Sammele 3 Trophäen auf deiner Charakterkarte und tausche sie gegen einen Ring, um eine beliebige deiner Charakter spezifischen Fähigkeit freizuschalten.
 SCHWERTER Im Kampf musst du Schwerter erwürfeln um Gegner oder Mitspieler zu besiegen. Mit dem Kampfwürfel kannst du bis zu 3 Schwerter würfeln.	 TROPHÄENFELD Du findest 3 Trophäenfelder auf deiner Charakterkarte. Fülle diese mit Trophäen und erhalte damit einen Ring vom Lager.