

FÜRCHTERLICHE FEINDE

Freiheit für Fabula

Ein furchtbares Spiel von Friedemann Friese für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Fabel (Finale Folge):

Den Finsteren Fluren fröstelnd aber frohgemut entflohen, finden sich die Flüchtigen vor der furchtbaren Festung Furor wieder. Finster ragt Fürst Fiosos Fluchtburg und die seines Fronboten, dem fressgierigen Furunkulus, zwischen Fichten und Föhren hervor. Flinken Fußes folgen die Furchtlosen den Fährten der beiden feigen Fieslinge in das Furcht einflößend friedhofsstille Flüster-gewölbe der Festung Furor. Doch in den von fahlem Flackerfeuer beleuchteten, feucht-faulen Felsengängen hausen fauchende Ferkelratten, fischäugige Feuerfalter und andere fürchterliche Feinde. Fast ohne Furcht! Ein für alle Mal soll die feinsinnige Fee und Freifrau Fabula aus den Fängen Fürst Fiosos befreit werden! Freilich, um sie fröhlich zu freien.

Spielmaterial:

1 Spielplan (Festung Furor, Weisheitsanzeige und Kraftchipsnachschub)

Der größte Bereich des Spielplans stellt die Festung Furor mit Räumen, Gängen und Kreuzungen dar, in der die Spieler gegen Monster kämpfen und Beute einsammeln.

Auf der Weisheitsanzeige markieren die Spieler ihre persönliche Weisheit, die angibt, gegen welche Monster die Spieler kämpfen können.

Der Kraftchipsnachschub gibt den Spielern im Laufe des Spiels die Möglichkeit, Kraft für weitere Kämpfe zu tanken, indem sie neue Kraftchips erhalten.

15 Plättchen »Kreuzungen« (+1 als Ersatz)

Die Kreuzungen werden im Laufe des Spiels von den Spielern aufgedeckt und lassen sie so verschiedene Bereiche der Fürchterlichen Festung betreten.



4 Plättchen »Teleporter«

Mit Hilfe der Teleporter können die Spieler weite Strecken in der Festung überqueren. Je zwei gleiche Teleporter bilden ein Paar.



6 Spielfiguren in 6 Farben

Mit Hilfe der Spielfiguren ziehen die Spieler durch die Festung.



6 Weisheitssteine in 6 Farben

Damit markieren die Spieler ihre Weisheit auf der Weisheitsanzeige. (Der schwarze Stein ist für die weiße Figur)

42 Zaubersprüche

Die Zaubersprüche können die Spieler im Laufe der Partie einsetzen, um Vorteile zu erlangen.



1 Monster-Würfel & 1 Helden-Würfel

Die Kämpfe werden im Spiel mit Hilfe der Würfel ausgetragen. Der große Würfel gilt für das Monster (mit den Werten 2, 3, 3, 4, 4, 4) und der kleine Würfel gilt für den Spieler (mit den Werten 1, 1, 1, 2, 2, 3).

50 Plättchen »Monster«

Die Monsterplättchen zeigen die verschiedenen Monster mit Angaben zu ihrer Stärke (der Ziffer 1-50), ihres Reichtums (der Anzahl an Goldstücken, die ein Spieler bei einem erfolgreichen Kampf erhält und die für den Spielsieg zählen) und teilweise ihrer zusätzlichen Kraft (die Anzahl an Kraftchips, die ein Spieler zusätzlich zum eigentlichen Kampf abgeben muss).



3 Plättchen »Schätze«

Gegen Ende des Spiels können die Spieler Schätze finden, die ihnen Gold und zusätzliche Weisheit einbringen.



1 Plättchen »Dümmster Spieler«/Rückseite »Fee Fabula«

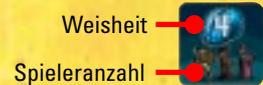
•Das Plättchen »Dümmster Spieler« wird im zweiten Spielabschnitt immer an den Spieler mit der geringsten Weisheit vergeben. Dieser Spieler darf zu Beginn seines Zuges das schwächste Monster in der Festung heranziehen.

•Am Spielende wird dem siegreichen Spieler Fee Fabula überreicht, die er fröhlich freien darf.



2 Plättchen »Weisheit«

Die Plättchen geben für jede Spieleranzahl an, welche Anzahl an Weisheitspunkten ein Spieler maximal erhält, wenn er ein Monster im Kampf besiegt.



85 grüne Kraftchips

Mit den Kraftchips bezahlt der Spieler seine Kämpfe gegen Monster.

5 Bonusgoldstücke

Die Spieler erhalten diese Goldstücke als Bonus nach bestimmten Kampfsituationen.

Spielvorbereitung:

Die **Monster** werden in **vier Stapeln** der Stärke nach sortiert. **Im ersten Stapel** liegen verdeckt die Monster der **Stärke 1–4**, **im zweiten Stapel** offen die **Monster 5–23** (das Monster 5 zuoberst, das Monster 23 ganz unten), **im dritten Stapel** offen die **Monster 24–48**. Das Plättchen »Dümmster Spieler« wird unter den zweiten Stapel gelegt. Die **Monster 49** (Furunkulus) und **Monster 50** (Fürst Fieso) werden mit den **3 Schätzen** gemischt und in einem **vierten Stapel** verdeckt neben die anderen drei gelegt. Immer wenn im Verlauf des Spiels ein Stapel aufgebraucht ist, wird der nächste Stapel verwendet.



Die **Monster 1–4** werden genommen, verdeckt gemischt und dann offen auf die 4 Starträume der Festung gelegt. Die weiteren Monster werden im Laufe des Spiels in der Festung erscheinen, wenn die Spieler neue Bereiche der Festung entdecken (siehe S. 5: »**Folgen des Kampfes**«).

Es werden **49 Kraftchips** genommen und je ein Kraftchip auf **alle leeren Räume** platziert.

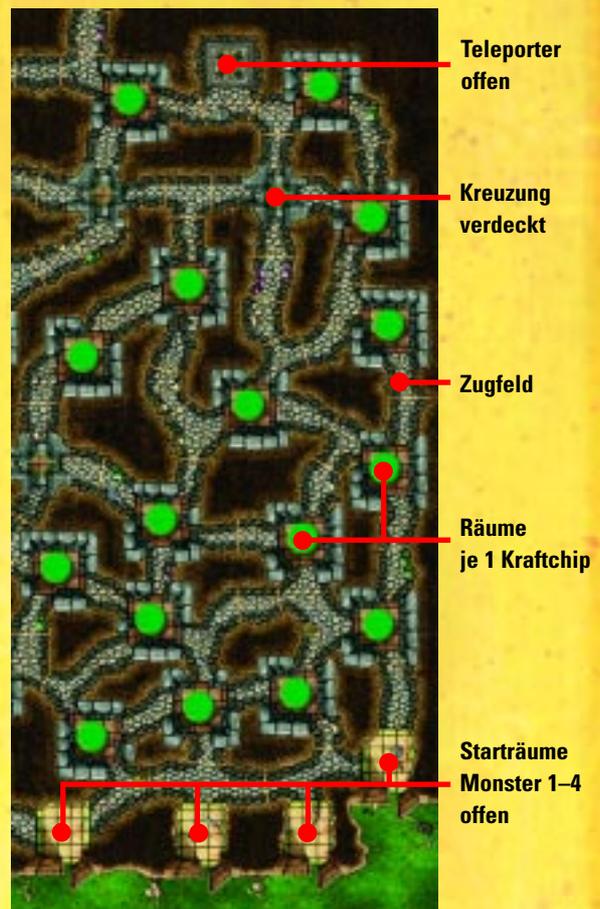
Die **Kreuzungen** werden verdeckt auf die 15 Kreuzungsfelder des Plans gelegt.

Die **4 Teleporter** werden verdeckt gemischt und anschließend offen auf die vier dafür vorgesehenen Felder des Spielplans abgelegt. Je **zwei Teleporter** derselben Farbe bilden nun eine **Abkürzung** innerhalb der Festung.

Das **Plättchen »Weisheit«** für die **aktuelle Spielerzahl** wird auf den Plan gelegt (Bei 4 Spielern wird keines benötigt, da es auf den Plan gedruckt ist). Dieses Plättchen zeigt die Anzahl der Weisheitspunkte an, die man bei einem erfolgreichen Kampf gegen ein Monster maximal erhält.

Die **Zaubersprüche** werden gemäß den römischen **Zahlen I–V sortiert**. Jeder Stapel wird gemischt und anschließend zu einem verdeckten Nachzugstapel zusammengelegt. Zuunterst kommen die Karten »V«, darauf die Karten »IV«, bis zuletzt die Karten »I« oben auf dem Stapel liegen. Dieser Stapel wird auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Plan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und **erhält** die passende **Spielfigur** und den **Weisheitsstein** sowie **6 Kraftchips**. Alle restlichen Kraftchips kommen aus dem Spiel.



Der fürchterlichste Spieler wird **Startspieler** und legt seinen Weisheitsstein auf das **Feld 1 der Weisheitsanzeige**. Die Weisheitssteine der anderen Spieler werden nun im Uhrzeigersinn auf die folgenden Felder gelegt; pro Feld 1 Stein also Spieler 2 auf Feld 2, etc.



Spielablauf:

Im Folgenden werden die **Regeln für 3–6 Spieler** aufgeführt. Die **Änderungen für 2 Spieler** folgen im Anschluss auf **Seite 7**.

Erste Spielrunde: Jeder Spieler startet seinen allerersten Zug von einem der 4 Starträume. Dieser Raum wird direkt vor dem **eigenen Spielzug** frei gewählt.

In seinem Spielzug hat jeder Spieler immer die **Wahl zwischen den folgenden 3 Aktionen:**

a) Bewegen und kämpfen:

Der Spieler zieht seine Spielfigur **bis zu 6 Felder** weit (siehe unten: »Die Bewegung«) und kann **anschließend gegen ein Monster kämpfen** (siehe S. 4: »Der Kampf«). Dieser Kampf beendet den Zug des Spielers. Man kann ggf. auch einfach stehen bleiben und sofort kämpfen.

b) Zweimal bewegen

Der Spieler zieht mit seiner Spielfigur **bis zu 12 Felder** (zweimal 6). Die Bewegung der Spielfigur folgt exakt den gleichen Regeln, wie unter »Die Bewegung« (s.u.) erklärt. Wenn der Spieler ein Monster erreicht und somit stehen bleiben muss, kann er erst in der nächsten Runde kämpfen.

c) Kraftchips nehmen

Der Spieler nimmt sich **alle Kraftchips von den dunklen Feldern** des Kraftchipnachschiebers und legt sie vor sich in den persönlichen Vorrat. Der Kraftchipnachschieber wird mit den Kraftchips von den hellen Feldern wieder beginnend mit Feld 1 aufsteigend aufgefüllt. Das Nehmen der Kraftchips ist die einzige Aktion des Spielers in dieser Runde!

Wichtig: Falls der Kraftchipnachschieber einmal komplett leer sein sollte, kann man Aktion c) nicht ausführen.



Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und kann zwischen den drei Aktionen wählen.

Die Bewegung:

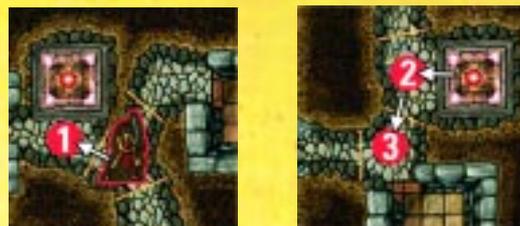
Es werden **alle Felder gezählt**, inklusive der **Kreuzungen** und **Räume**. Die Bewegung kann auf jedem Feld beendet werden. Ein Spieler muss aber auf jeden Fall **stehen bleiben**, wenn er auf **ein Monster zieht**.

Beginnt der Spieler seinen Spielzug auf einem Monster, kann er sich nicht fortbewegen.

Ausnahme (sehr selten): Falls man seinen Spielzug auf einem **zu starken Monster** beginnt, das man **aufgrund fehlender Weisheit** nicht besiegen kann, darf man unter Abgabe eines Kraftchips von dem Monster fliehen und das Monsterfeld in beliebiger Richtung verlassen, in dem man die Bewegung gemäß Aktion a) oder b) ausführt. (siehe auch S. 4: »Der Kampf«).

Der Spieler darf die Bewegung auf einem Feld mit gegnerischen Spielfiguren beenden. Dies kann taktisch sinnvoll sein (siehe S. 6: »Als Schüler Weisheit erlangen«).

Wenn der Spieler auf ein Feld mit einem Teleporter zieht (siehe Beispiel: Schritt 1), kann er in einem Schritt zum anderen farblich gleichen **Teleporter** ziehen (Schritt 2 und 3). Man kann den Teleporter aber auch ignorieren und einfach weiterziehen.



Steht der Spieler nach seiner Bewegung auf einem Monster kann er sich entscheiden, zu **kämpfen** (siehe S. 4: »Der Kampf«) oder seinen **Zug** einfach zu **beenden** (Monster greifen nicht von sich aus an).

Der Kampf:

Die **Möglichkeiten eines Kampfes** sind abhängig von der **Weisheit des Spielers** gemäß der Weisheitsanzeige.

Die Weisheitsanzeige:

Auf der Weisheitsanzeige wird die Weisheit der Spieler angezeigt. Ihre Weisheit vergrößert sich durch erfolgreiche Kämpfe gegen Monster oder als Schüler eines Meisters (siehe S. 6: »**Als Schüler Weisheit sammeln**«). Weisheit kann man nie verlieren.

Die Plättchen »Weisheit«:

Je nach Spielerzahl erhält man eine andere Anzahl an Weisheitspunkten für einen erfolgreichen Kampf. Immer wenn man ein Monster besiegt, verbessert sich die eigene Weisheit. Die neue Weisheit des Spielers ist die Stärke des Monsters plus die entsprechende Anzahl auf dem Plättchen »Weisheit«. Man bemüht sich also, möglichst starke Monster zu besiegen. Man kann **nie über »Weisheit 50«** steigen.

Die Möglichkeiten eines Kampfs:

- I. Ist die Weisheit des Spielers **größer oder gleich der Stärke des Monsters**, kann der Spieler erfolgreich kämpfen. Er nimmt die Kampfwürfel und fordert das Monster heraus. (siehe unten: »**Die Würfel**«).

- II. Ist die Weisheit des Spielers **kleiner als die Stärke des Monsters**, kann der Spieler den Kampf zwar nicht gewinnen, darf aber trotzdem gegen das Monster kämpfen. (Dies kann taktisch sinnvoll sein.) Er nimmt die Kampfwürfel und fordert das Monster heraus. (Siehe unten: »**Die Würfel**« und »**Die Beute**«).

- III. Ist die **Stärke des Monster so gering**, dass man durch das Besiegen des Monster nach oben genannter Regel, keine zusätzliche **Weisheit gewinnen würde**, stirbt das Monster aus lauter Angst vor soviel Weisheit und der Spieler gewinnt immer, ohne zu würfeln – aber leider erhält er weniger Beute (siehe unten: »**Die Beute**«) und bleibt mit seiner Weisheit auf dem gleichen Wert.

Die Würfel:

Die beiden Würfel repräsentieren das Kampfergebnis des Monsters und des Spielers: Der **große Würfel** mit den Werten 2, 3, 3, 4, 4, 4 zählt für das **Monster** und der **kleine Würfel** mit den Werten 1, 1, 1, 2, 2, 3 für den **Spieler**.

In dem Kampf wirft der Spieler beide Würfel und vergleicht das Ergebnis der Würfel, indem er die Differenz der beiden Werte bildet:

$$\text{Würfelwert des Monsters} - \text{Würfelwert des Spielers} = \text{Kampfergebnis.}$$

Das Ergebnis ist die Anzahl an Kraftchips, die der Spieler durch den Kampf abgeben muss. Man zahlt die entsprechenden Kraftchips und hat das Monster besiegt. Anschließend bekommt man seine Beute (siehe unten: »**Die Beute**«). Bei einer Differenz von 0 hat man gut gekämpft und zahlt nichts. Bei dem **maximalen Ergebnis** gibt man **3 (4-1)** Kraftchips ab.

Glückstreffer: Hat der Spieler eine 3 und das Monster eine 2 geworfen (die beiden **markierten Werte der Würfel**), also ein Kampfergebnis von -1 erreicht, muss er nichts zahlen und bekommt ein **Bonusgold** (man erhält keinen Kraftchip).

Wichtig: Immer wenn man Kraftchips zahlen muss, wird der **erste Kraftchip** auf das niedrigste freie Feld auf dem **Kraftchip-nachschub** platziert und **alle weiteren** Kraftchips aus dem Spiel genommen.

Falls man **nicht genügend Kraftchips** hat, um den Kampf zu bestehen, **verliert man alle seine Kraftchips**, erhält **keine Beute**, dafür aber **einen Weisheitspunkt**. Man darf in diesem Fall außerdem noch ein Feld vom Monster fliehen, unabhängig von der Stärke des Monsters! Das Monster bleibt aber dabei immer auf dem Feld stehen.

Die Beute:

Durch einen erfolgreichen Kampf erhält man **Siegpunkte** (das Gold des Monsters), einen **Zauberspruch** und **Weisheit**.

Jedes Monster besitzt **1–7 Goldstücke** (die am Ende des Spiels für den Sieg zählen). Dieses Gold erhält man in Form des Monsterplättchens nach dem Kampf. Die erhaltenen Monsterplättchen dürfen die Spieler verdeckt vor sich aufbewahren.

Der Spieler erhält außerdem den **obersten Zauberspruch** vom Nachzugstapel und nimmt ihn auf die Hand. Diese Zaubersprüche kann er in den folgenden Runden einsetzen (siehe Rückseite der Regel: »**Die Zaubersprüche**«).

Schließlich gewinnt der Spieler an **Weisheit**: Er setzt seinen Weisheitsstein auf das Feld der Weisheitsanzeige, das der Summe aus der Stärke des Monsters plus des Wertes des Plättchens »Weisheit« auf dem Spielplan entspricht.

Achtung: Der Wert des Plättchens wird zur Monsterstärke addiert, nicht zur Weisheit des Spielers.



Mehrere Spieler können die gleiche Weisheit besitzen. Die Weisheitssteine der Spieler werden einfach aufeinander gestapelt, wobei der Spielstein des Spielers zuunterst liegt, der diese Weisheit zuerst erlangt hat. Dieser Spieler ist per Definition dümmer (siehe S. 6: »Der »Dümmste Spieler« und wandernde Monster«).

Beispiel: In einer 4er-Partie besitzt Spieler A eine Weisheit von 25 Punkten. Er würfelt eine 3 für das Monster und eine 2 für sich und er schlägt das Monster 23 durch Abgabe eines Kraftchips ($3-2=1$). Er setzt seinen Weisheitsstein nun auf das Feld 29 der Weisheitsanzeige (die Weisheit des Monsters ist 23 plus 6 Weisheitspunkte wg. 4er-Partie) und erhält das Monster 23 (= 1 Gold) und 1 Zauberspruch vom Stapel.

Wichtig 1: Bei einem **Glückstreffer** erhält der Spieler **1 Bonusgoldstück** zu seiner Beute. Falls die Bonusgoldstücke neben dem Spielplan bereits aufgebraucht sein sollten, können entsprechend abgegebene Monsterplättchen genommen werden. (siehe »Wichtig 2«).

Wichtig 2: Ist das Monster ohne zu würfeln vor lauter Angst gestorben, weil der Spieler eine so hohe Weisheit hat, bekommt man eine um **1 Goldstück verringerte Beute**. Wenn es sich um ein Monster mit nur einem Goldstück handelt, bekommt man das Monster nicht (das Monster wird als »Wechselgold« offen zu den Bonusgoldstücken neben den Spielplan gelegt). Besaß das Monster mehr als ein Goldstück, nimmt man die geringere Anzahl in Form von Bonusgoldstücken oder gibt stattdessen einfach ein bereits getötetes Monster mit einem Goldstück ab. **Den Zauberspruch erhält man wie gewohnt.**

Wichtig 3: Ist die **Weisheit des Spielers kleiner** als die Stärke des Monsters, **verliert der Spieler den Kampf** auf jeden Fall. Er muss aber trotzdem würfeln. Je nach Erfolg des Würfelwurfs verliert er mehr oder weniger Kampfchips (Bei dem seltenen Fall eines Glückstreffers erhält man kein Bonusgold). Doch auch durch einen solch erfolglosen Kampf wird der Spieler weiser und bekommt 1 Weisheitspunkt. Außerdem darf er sich noch ein Feld vom Monster weg bewegen.

Wichtig 4: Die Monster 43 – 50 geben den Spielern keinen Zauberspruch als Beute mehr dazu.



Kein
Zauber

Folgen des Kampfes:

Nach dem Schlagen des Monsters durch einen erfolgreichen Kampf öffnen sich meistens weitere Bereiche der Festung (Der Spieler »sieht« nun in alle Räume, die er von dort erreichen kann). Der Spieler deckt zunächst alle Kreuzungen auf, die er auf den Gängen erreichen kann (siehe Beispiel), allerdings nur bis zum jeweiligen nächsten Raum (Egal ob dieser bereits leer ist oder dort noch ein Kraftchip oder Monster liegt).

Wichtig: Die Kreuzungen werden **ohne vorheriges Anschauen** vom Spieler **über eine Kante umgedreht** und so auf das entsprechende Feld gelegt. Die Kreuzungen besitzen Öffnungen zu drei der vier angrenzenden Wege, nur diese können nun von den Spielern betreten werden.

Alle Kraftchips auf den nun **zugänglichen neuen Räumen** werden vom Plan genommen und **alle** auf den **Kraftchipnachschieber** gelegt. Man nimmt die entsprechende Anzahl an Monsterplättchen vom Nachzugstapel, mischt diese verdeckt und platziert sie zufällig offen auf diese neuen Räume.

Wird das Plättchen »Dümmster Spieler« vom Stapel gezogen, wird es an den Spieler mit der geringsten Weisheit gegeben und ein neues Monster als Ersatz gezogen (siehe S. 6: »Der »Dümmste Spieler« und wandernde Monster«).

Nachdem die drei Stapel mit den Monstern 1–48 verbraucht sind, kommen die restlichen fünf Plättchen ins Spiel (siehe S. 7: »Die Schätze«).

Wichtig: Entscheidet sich ein Spieler, vor einem zu starken Monster zu fliehen und betritt so einen bisher unbekanntem Bereich der Festung, werden in diesem Fall ebenfalls Kreuzungen und neue Monster aufgedeckt. Trifft er diese Entscheidung am Anfang seines Zuges, darf er nach Abgabe 1 Kraftchips eine komplette Bewegung ausführen (siehe S. 3: »Die Bewegung«), flieht er vor einem Monster nach einem Kampf, zieht er ohne Abgabe eines Kraftchips nur ein einziges Feld vom Monster weg (siehe S.4: »Der Kampf«).

Wichtig: Man sieht nicht durch Teleporter hindurch.

Achtung: Immer wenn im Verlauf des Spiels durch Bewegung neue Gebiete betreten werden, wird die Bewegung unterbrochen und die Kreuzungen und Monster entsprechend sofort aufgedeckt. Wenn man auf einem Monster stehen bleibt, »sieht« man noch nichts; erst wenn es besiegt ist.



Beispiel: Angelika bewegt sich durch den roten Teleporter auf Feld A. In diesem Moment »sieht« sie die Kreuzung D. Nachdem diese aufgedeckt wurde, »sieht« sie auch Kreuzung E. Dann werden die Kraftchips von den Räumen B, C und J genommen und auf den Kraftchipnachschieber gelegt. Die nächsten 3 Monster der Stapel werden verdeckt gemischt und offen auf die drei Räume gelegt. Angelika sieht auch Raum H, aber dort liegt kein Kraftchip mehr. Trotzdem kann Angelika nur bis Raum H, aber nicht durch den Raum sehen. Raum G kann sie nicht sehen, da Raum F die Sichtlinie blockiert (selbst wenn Raum F leer wäre). Raum I ist nicht sichtbar, da die Kreuzung E so gedreht ist, dass sie die Sicht blockiert. Angelika geht in Raum C und kämpft. Nach dem erfolgreichen Kampf »sieht« sie weitere Bereiche, u. a. auch Kreuzung K, die dann aufgedeckt wird...

Spezialregeln:

Als Schüler Weisheit sammeln

Immer wenn ein »dümmere« Spieler (**Schüler**) seinen Zug auf dem Feld eines Mitspielers mit größerer Weisheit (**Meister**) beendet, lernt er von dem anderen Spieler. Der Schüler erhält am Ende seines Zuges einen Punkt Weisheit. Falls der Schüler allerdings nur um den Wert 1 dümmere ist als der Meister, lernt der Schüler nicht, da man durch dieses Lernen nicht auf die selbe Stufe wie der Meister gelangen kann.

Wichtig: Wenn man auf einem Feld mit mehreren Meistern steht, kann man trotzdem nur einen Punkt an Weisheit pro Spielerzug erlernen.

Wenn der **Meister** sich **in seinem Zug** bewegt, kann der Schüler schauen, wo der Meister seine Bewegung beendet. Er kann sich nun dazu entscheiden, **außer der Reihe** seinem Meister auf dieses Feld **zu folgen**. Dieser kann dies **nicht ablehnen**.

Wenn der Schüler am Ende des Zuges des Meisters auf demselben Feld wie der Meister steht, erhält er wieder 1 Weisheitspunkt. Man kann natürlich auch hier durch das Lernen nicht dieselbe Weisheit des Meisters erreichen. **Selbstverständlich kann man keinem dümmere oder gleich weisen Spieler folgen.**

Wichtig: Man kann sich einem weiseren Spieler sogar anschließen, wenn dieser sich in seinem Zug über das eigene Feld bewegt.

Der »Dümmste Spieler« und wandernde Monster

Sobald das **Plättchen »Dümmster Spieler«** im Spiel ist, beginnt der zweite Spielabschnitt. Der dümmste Spieler ist immer der Spieler, der die geringste Weisheit besitzt. Falls zwei Spieler den gleichen Wert haben, bekommt der Spieler das Plättchen »dümmster Spieler«, dessen Weisheitsstein unten auf der Weisheitsanzeige liegt.

Der dümmste Spieler hat das Privileg, die **Wanderung des schwächsten** noch im Spiel befindlichen **Monsters** zu steuern und somit z.B. andere Spieler zu behindern. Vor seinem Zug darf der Spieler das schwächste Monster **bis zu 3 Räume** bewegen. Das Monster wird durch die bereits erkundeten Gänge von **Raum zu Raum bewegt**, d.h. es kann nicht durch noch verdeckte Kreuzungen oder Räume mit einem Kraftchip bewegt werden. Ein Monster kann durch Räume ziehen, auf denen andere Monster stehen. Die Bewegung darf aber nicht in einem Raum mit einem anderen Monster enden. Monster können nicht im Gang stehen bleiben.

Immer wenn das Monster **über ein Feld** mit einer Spielfigur zieht, **nimmt es diese mit**. Wenn das Monster durch ein Feld mit einem anderen Monster hindurch zieht und dabei einen Spieler »transportiert«, bleibt dieser bei dem Monster im Raum »hängen« und das Monster zieht alleine weiter (**siehe Beispiel**).

Spieler die bereits auf einem Monster stehen, können nicht mitgenommen werden.

Die Monster sind **nicht unendlich stark** und können **nur 1 Spieler** zur gleichen Zeit mitnehmen, d.h. wenn zwei Spieler auf einem Monster stehen, ist es **blockiert**. Wenn das Monster bereits einen Spieler transportiert und auf einen weiteren Spieler trifft, muss es im nächsten Raum stehen bleiben.

Ausnahme: Das Monster transportiert bereits 1 Spieler und nimmt im Gang einen oder mehrere Spieler mit. Diese werden dann in den nächsten Raum getrieben und **blockieren** dann dort das Monster.

Natürlich kann das Monster weiterziehen, wenn es mehrere Spieler direkt zu einem anderen Monster bringt, da dann beide Spieler dort hängen bleiben.

Wichtig: Ein Monster kann nicht durch einen Teleporter ziehen.

Wichtig: Falls das schwächste Monster **blockiert** ist, kann der dümmste Spieler das schwächste nicht blockierte Monster ziehen.

Achtung: Diese Aktion muss vor dem Zug des Spielers genutzt werden. Sobald der Spieler eine der drei Aktionen gewählt hat, kann er das Monster nicht mehr bewegen.



Beispiel: Das Monster 14 ist das schwächste Monster auf dem Spielplan. Der dümmste Spieler darf dieses Monster bis zu 3 Räume bewegen.

1. Wenn er es mit dem ersten Schritt zu dem blauen und roten Spieler bewegt, kann es nicht weiter ziehen, da es keine 2 Spieler tragen kann.
2. Das Monster kann mit dem ersten Schritt zum gelben Spieler gezogen werden und diesen mitnehmen, dann weiter zum Monster 24. Dort bleibt der gelbe Spieler hängen und das Monster 14 kann noch zu dem roten und blauen Spieler ziehen.
3. Man kann den lila Spieler nicht wegtransportieren, da er bereits auf einem Monster steht.
4. Man darf nicht über Monster 24 in den unerforschten Bereich ziehen, weder über die noch nicht aufgedeckte Kreuzung noch durch die Räume mit den Kraftchips.
5. Man kann auch den gelben Spieler aufnehmen, wieder zurück zum Ausgangsfeld und von dort noch einen Raum näher zum Eingang zurückziehen.
6. Es ist egal, ob einer dieser transportierten Spieler der dümmste Spieler selbst ist.

Die Schätze

Um einen **Schatz zu öffnen**, muss ein Spieler seinen Zug auf dem entsprechenden Feld beenden und kann diesen dann einfach nehmen. Man legt den Schatz zu seinen besieigten Monstern und addiert die entsprechenden Weisheitspunkte auf der Weisheitsanzeige.

Wichtig: Das **Aufnehmen** eines Schatzes **gilt als Kampf**, ohne dass man dafür würfeln muss. Also kann man nicht durch Aktion b) Zweimal bewegen zu einem Schatz ziehen und ihn dann noch an sich nehmen. Genauso beendet das Aufnehmen des Schatzes den eigenen Zug, man kann sich danach nicht mehr bewegen.

Monster mit größerer Kraft

Einige Monster (vor allem die großen am Spielende) haben ein **grünes Herz** mit Zahl. Diese Monster sind schwerer zu besiegen, da man mehr Kraft benötigt. Die Zahl wird beim Kampf zum Würfelergebnis addiert und ergibt somit einen höheren Wert. Der kämpfende Spieler benötigt mehr Kraftchips, um das Monster zu besiegen. Wenn man so weise ist, dass das Monster vor Angst stirbt, muss man trotzdem die Anzahl an Kraftchips zahlen, die der Zahl im grünen Herz entspricht. Bei einem Glückstreffer erhält man sein Bonusgold und gibt sogar einen Kraftchip weniger ab.

Weisheit 50:

Wenn man mit seiner Weisheit einen Wert über 50 erreichen würde, bleibt man bei 50 stehen. **Weiser kann man in diesem Spiel nicht werden.** Wenn alle Spieler bei einer Weisheit von 50 angekommen sind, gibt es keinen dümmsten Spieler mehr.

Spielende

Das Spiel geht in seine entscheidende Phase, wenn der vorletzte Nachzugstapel aufgebraucht ist (Monster 48). Ab jetzt werden die nächsten Plättchen von dem anfangs gemischten Stapel mit den Schätzen und den Monstern 49 (Furunkulus) und 50 (Fürst Fieso) gezogen.

Das Spiel endet sofort, nachdem sowohl Furunkulus als auch Fürst Fieso von den Spielern besiegt wurden. Alle noch lebenden Monster und herumliegenden Schätze bleiben verschont. Natürlich nimmt sich der Spieler, der das letzte Monster besiegt, das entsprechende Monsterplättchen und legt es zu seinem Goldvorrat.

Die Spieler zählen **alle gewonnenen Goldstücke** auf den Monsterplättchen, die Bonusgoldstücke und Schätze zusammen. Der Spieler mit den meisten Goldstücken gewinnt das Spiel und freit fröhlich Fee Fabula (Natürlich nimmt die Fee den Reichsten, wen sonst?!?). Bei Gleichstand entscheidet der Kraftchipvorrat, zu dem man noch die Kraftchipzauber hinzufügen darf (siehe Rückseite der Regel: »Die Zaubersprüche«).

Sonderregeln für 2 Spieler:

Die 2 Spieler können zwischen den folgenden 3 Aktionen wählen:

a) Bewegen, kämpfen, wieder bewegen und nochmals kämpfen

Der Spieler kann seine Spielfigur gemäß den oben genannten Regeln zweimal bis zu 6 Felder weit ziehen und im Anschluss an jede der beiden Bewegungen gegen ein Monster kämpfen.

Ausnahme: Der Startspieler darf sich nur einmal bewegen und gegen ein Monster kämpfen.

b) Zweimal bewegen und kämpfen

Der Spieler kann seine Spielfigur gemäß den oben aufgeführten Regeln bis zu 12 Felder weit ziehen und im Anschluss daran gegen ein Monster kämpfen.

c) Kraftchips nehmen

Identisch zu den oben aufgeführten Regeln.

Dank an alle, die mitgeholfen haben, dass dieses Spiel entstehen konnte:

Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Marc Buggeln, Marcel-André Casasola Merkle, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Angelika Ludwig, Bob Mathies, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Harro Rache, Maren Rache, Hedwig Thelen, Ulrich Walter, Anja Wrede, Antek van Stralen, Tagungshaus Drübberholz, die Spieler vom Spielertreffen Helmarshausen, vom Bürgerhaus Weserterrassen, aus Bödefeld und ganz besonders den vielen Spielern beim Gathering of Friends.

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Illustrationen: Maura Kalusky & Frédéric Bertrand

Regelbearbeitung: Henning Kröpke, Hedwig Thelen & Friedemann Friese

© 2006, 2F-Spiele, Bremen



2F Spiele

Am Schwarzen Meer 98 | 28205 Bremen

fon: 0421-24 14 902 | fax: 0421-24 14 903

friedemann@2f-spiele.de | www.2f-spiele.de



Die Zaubersprüche

Man darf Zaubersprüche **nur während des eigenen Zugs anwenden**, wenn man sich für Aktion a) »Bewegen und Kämpfen« oder b) »Zweimal bewegen« entscheidet, **nicht jedoch bei c) »Kraftchips nehmen«**. Man darf **beliebig viele** Zaubersprüche in seinem Zug sprechen. Wenn ein Spruch einmal gesprochen wurde, ist er verbraucht und wird aus dem Spiel genommen. Alle Zahlen auf den Zaubersprüchen sind »bis zu«-Werte, d.h. man kann auch niedrigere Werte nutzen. Wenn die Regeln auf den Zaubersprüchen den normalen Regeln widersprechen, gilt der Zauberspruch.

Wichtig: Sobald ein Kampf vorbei ist, endet der Zug des Spielers und somit auch die Möglichkeit zu zaubern.

Ebenfalls wichtig: Man darf als dümmster Spieler nicht vor dem Ziehen des Monsters zaubern.

Die Blauen Sprüche (den Spieler betreffend):

Gehen +2 (+3/+4/+5/+6/+7/+8/+9)



Man kann diesen Spruch benutzen, um seine Bewegung entsprechend zu verlängern. Man kann den Spruch nach Bedarf verwenden. Es ist z.B. erlaubt, die Aktion b) »Zweimal bewegen« zu wählen, neue Bereiche der Festung zu betreten und dann die über 6 Schritte gegangenen Felder durch einen Zauber zu ersetzen. So kann man dann Aktion a) »Bewegen und kämpfen« nutzen, um doch noch gegen ein neues Monster zu kämpfen.

Kraftpunkte +1 (+2/+3/+4)



Mit diesem Zauberspruch bekommt man entsprechend viele Kraftchips aus dem Vorrat; nicht vom Nachschub. Dies ist der einzige Zauberspruch, der nach dem Würfeln gesprochen werden darf, um Kraftpunkte zu erhalten, die man aufgrund des Würfelergebnisses benötigt. Ein Spieler ist nicht gezwungen, diesen Zauberspruch zu nutzen, wenn er einen Kampf gegen ein Monster aus Mangel an Kraftchips verliert.

Weisheit +1 (+2/+3)



Man bekommt die entsprechende Anzahl an Weisheitspunkten gutgeschrieben. Das kann dazu führen, dass ein anderer Spieler zum dümmsten Spieler wird. Man darf natürlich nicht über 50 Weisheit kommen.

Zum Mitspieler stellen



Man stellt sich einfach zu einem Mitspieler, ohne dafür einen Bewegungspunkt zu benötigen. Von dort kann man seine normale Bewegung ausführen. Allerdings darf sich der Mitspieler ggf. als Schüler für den Rest der Bewegung anschließen. Dieser Spruch kann nur vor der Bewegung gesprochen werden.

Unsichtbar (für Monster und Gegner)



Man darf sich durch Monster bewegen und andere Spieler können einem nicht als Schüler folgen. Wenn man damit neue Gebiete der Festung erforscht, wird dies gemäß »Folgen des Kampfes« ausgeführt. Dieser Spruch kann nur vor der Bewegung gesprochen werden. Am Ende des eigenen Zuges ist man wieder sichtbar.

Die roten Sprüche (die Monster betreffend):

Monster ±1 (±2/±3)



Man darf vor dem Kampf die Stärke eines Monsters um die entsprechende Zahl erhöhen oder verringern. Man erhöht die Zahl, um einen größeren Weisheitssprung zu machen oder verringert sie, um ein Monster besiegen zu können. Nach dem Kampf zählt der veränderte Wert für die neue Weisheit. Falls das Monster den Kampf überlebt, erhält es seine vorherige Stärke zurück. Man darf mehrere dieser Sprüche auf das selbe Monster anwenden und addieren.

Ein Monster 2 Räume setzen



Man darf ein beliebiges Monster (keinen Schatz!) zwei Räume bewegen. Mit allen Auswirkungen und Beschränkungen, wie bei der Bewegung des schwächsten Monsters durch den dümmsten Spieler.

3 Monster je 1 Raum setzen



Gleiche Regeln wie bei »Ein Monster 2 Räume setzen«

2 Monster/Schätze tauschen



Man darf den Platz zweier offen liegender Monster tauschen (gilt auch für Schätze!), auch wenn auf den Monstern Mitspieler stehen. Die Spieler bleiben in den jeweiligen Räumen stehen.

Die grünen Sprüche (den Plan betreffend):

Kreuzung drehen (2 Kreuzungen drehen)



Man darf eine (bzw. zwei) bereits aufgedeckte Kreuzungen beliebig drehen. Auf der Kreuzung dürfen sogar Spieler stehen. Wenn man dadurch selber oder andere Spieler neue Gebiete der Festung »sehen«, werden die Schritte gemäß »Folgen des Kampfes« sofort ausgeführt.