

KROSMAS- TER[®] QUEST

ANLEITUNG

In der Anleitung, die ihr in Händen haltet, findet ihr alle Informationen, die ihr benötigt, um Krosmaster Quest zu spielen. Wenn ihr die Regeln lieber nach und nach lernen möchtet, könnt ihr zunächst die Tutorials aus dem Szenariobuch spielen (dem zweiten Handbuch, das der Schachtel ebenfalls beiliegt).

KROSMASTMTER Quest

Willkommen im Krosmoz.

In den Weiten dieses eiförmigen Universums, inmitten der Sterne, Kometen und Sternennebel, gibt es einen kleinen, vor Leben strotzenden Planeten, der auch unter dem Namen „Welt der Zwölf“ bekannt ist und in dem sich die Abenteurer auf der Suche nach Glück und Gefahr tummeln. Vielleicht kennt ihr ja diese Welt bereits: Hier leben die Figuren aus DOFUS und WAKFU.

Gelangweilt sitzen die Zeitdämonen in ihrer verlorenen Dimension der Hormonde und zählen die vergehende Zeit, insgeheim neidisch auf die übersprudelnde Welt der Zwölf. Um sich zu zerstreuen, entwenden sie ganze Teile dieser Welt und nehmen Abenteurer aller Zeitalter des Krosmoz gefangen, um sie zu grausamen Spielen zu zwingen. Ihr neues Lieblingsspiel: Sie stellen die Abenteurer, die sich in der Welt der Zwölf ereignen, in einer Miniaturausgabe nach, und die geraubten Krieger müssen sich darin als Darsteller verdingen...

Krosmaster Quest ist ein Brettspiel, bei dem ihr diesen dämonischen Zeitvertreib nachspielen könnt. Ihr seid fortan ein Krosmaster, ein Abenteurer aus der Welt der Zwölf, fest entschlossen, seine eigene Quest zu Ende zu führen und vielleicht sogar seine Freiheit wiederzuerlangen... Euch erwartet ein wahrhaft episches Abenteuer voller Kämpfe, Reisen, Herausforderungen und Fressackfladen!

Viel Vergnügen!



WILLKOMMEN IM KROSMOZ

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 1: EINLEITUNG

- Spielmaterial
- Ziel des Spiels
- Spielvarianten

SEITE 2

SEITE 3

Seite 4-7

Seite 8

Seite 9

TEIL 2: SPIELREGELN

- Grundlegendes
- Karten und Symbole
- Standard-Spiel Aufbau
- GG sammeln
- Spielzug eines Krosmasters
- Spielzug des Dämons
- Einen Zauber wirken
- Die Mobs
- Kräfte
- Verkaufsstand und Werkstatt
- Der Dungeon

Seite 10

Seite 11

Seite 12-13

Seite 14-15

Seite 16-17

Seite 18

Seite 19-21

Seite 22

Seite 23

Seite 24-25

Seite 26

TEIL 3: ANHANG

- Dekoelemente
- Die Karten
- Weitere Spielvarianten
- FAQ

Seite 27

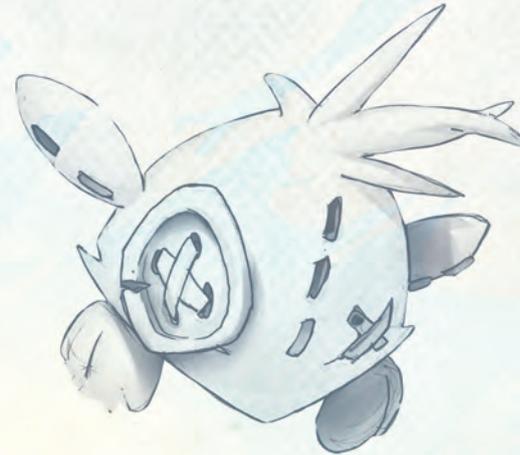
Seite 28-29

Seite 30

Seite 31

SPIELHILFEN

SEITE 32



SPIELMATERIAL



x7 KROSMASTER-FIGUREN

Die Krosmaster-Figuren sind die Hauptcharaktere, deren Abenteuer ihr in Krosmaster Quest nachspielen werdet. In dieser Schachtel findet ihr zwei exklusive Figuren, den Königlichen Fressack und den Königlichen Tofu, sowie fünf Figuren aus der zweiten Krosmaster Serie (Add-On 02).

x7 CHARAKTERKARTEN

Alle wichtigen Informationen eines Krosmasters sind auf seiner Charakterkarte zusammengefasst.

x5 SPIELERTAFELN

Auf den Spielertafeln könnt ihr den Fortschritt eines Krosmasters im Verlauf des Spiels nachvollziehen.

x1 ABENTEUERWEG

Auf dieser Zusatztafel könnt ihr den Fortschritt der einzelnen Spieler in ihren Quests nachvollziehen.

x65 GG-Steine
Befüllt die GG-Leiste auf eurer Spielertafel mit GG-Steinen, um dem Sieg näher zu kommen!

x85 Zauberdeckel
Die Zauberdeckel werden auf die einzelnen Zauber eurer Figuren gelegt, damit diese nicht zu sehen sind. Zauber können im Laufe der Partie mit Kamas freigeschaltet werden.

x15 Inventardeckel
Die Inventardeckel werden auf den Spielertafeln auf die Felder des Inventars gelegt. Die Inventardeckel können im Laufe der Partie durch Bezahlen von Kamas heruntergenommen werden.

x1 VERKAUFSSTAND

Auf dieser Zusatztafel könnt ihr euch die Werte der Ressourcen ansehen und euch einen Überblick über die gerade zum Kauf angebotenen Rezepturen verschaffen.



x77 MOBMARKER

Die Mobs sind die Kreaturen, gegen die die Krosmaster spielen müssen. Es gibt drei verschiedene Arten von Mobs: normale Mobs, Spezial-Mobs und Dungeon-Mobs. Ihre Werte stehen auf der Rückseite ihrer Plättchen.



x3 Beschwörungsmarker

Einige Krosmaster besitzen die Fähigkeit, im Spiel eine Beschwörung einzusetzen.



x6 Mobdeckel

Die Mobdeckel verdecken die entsprechenden Mobmarker, damit die anderen Spieler diese nicht sehen können.



x80 GEGENSTANDSPLÄTTCHEN

Die Krosmaster können sich im Laufe der Partie mithilfe zahlreicher Gegenstände verbessern. Es gibt verschiedene Arten von Gegenstandsplättchen, die entweder dauerhaft (heller Hintergrund) oder einmalig sind (dunkler Hintergrund). Man nennt sie Ausrüstung.



Die meisten Gegenstände können die Krosmaster selbst herstellen: Auf der Rückseite der Plättchen findet sich eine Liste der benötigten Zutaten. Man nennt das die Rezeptur.



Andere Gegenstände erhält man, indem man einen Boss besiegt.



x4 Set-Plättchen

Wenn ein Krosmaster besonders hartnäckig ist, wird es ihm von Zeit zu Zeit gelingen, ein vollständiges Set zu erlangen. Dadurch werden die Auswirkungen aller 4 Ausrüstungen dieses Sets erhöht.



x8 Ausrüstungsdeckel

Die Ausrüstungsdeckel verdecken bestimmte Gegenstandsplättchen, damit die anderen Spieler diese nicht sehen können.

x16 SPIELBRETT

Auf diesen baukastenartigen Spielbrettern, auf denen die Dekoelemente platziert werden, bewegen sich die Krosmaster und Mobs.

Diese Schachtel enthält 2 Stadt-Spielbretter, 5 Fressack-Spielbretter, 5 Tofu-Spielbretter und 4 Dungeon-Spielbretter.



x1 SZENARIOBUCH

Hier lauern spannende Abenteuer auf euch!



x5 STATUSMARKER

Jeder Spieler bekommt einen Statusmarker in seiner Spielerfarbe, mit dem er anzeigen kann, ob sich sein Krosmaster im Kampf- oder im Abenteuermodus befindet.



x104 RESSOURCENPLÄTTCHEN

In der Hormonde gibt es 8 verschiedene Ressourcen: Eisen, Holz, Fressackhäufchen, Fressackwolle, Fressackhorn, Tofueier, Tofufedern und Tofuschnäbel.



x5 AP-STERNE

Mit diesen Markern kann kurzzeitig der Charakterwert Aktionspunkt eines Charakters geändert werden.



x50 FARBMARKER

Jeder Spieler erhält 10 Farbmaler, die anzeigen, ob er einen Mob verwundet, bestimmte Quests ausgeführt oder mit anderen Spielern eine Gruppe gebildet hat.



x8 RESSOURCENWERT-PLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden auf den Verkaufsstand gelegt, um den Wert der einzelnen Ressourcen anzuzeigen.



x5 BP-QUADRATE

Mit diesen Markern kann kurzzeitig der Charakterwert Bewegungspunkt eines Charakters geändert werden.



x32 KAMA-MÜNZEN

Der Kama ist die Währung in Krosmaster Quest. Es gibt Münzen im Wert von 1, 2, 5 und 10 Kamas.



x5 RW-AUGEN

Mit diesen Markern kann kurzzeitig die Reichweite der Zauber eines Charakters geändert werden.



x50 VERLETZUNGS-TROPFEN

Diese Marker zeigen den Gesundheitszustand der Krosmaster und Mobs an.



x3 JETONS Dämon, Königlicher Tofu und Königlicher Fressack

Diese Jetons zeigen an, welcher Spieler die Mobs im Freien oder in den Dungeons kontrolliert.



x2 ABLAGEKÄSTCHEN

In diesem praktischen Kästchen könnt ihr kleines Spielmaterial sicher verstauen.



x42 3D-DEKOELEMENTE

4 Zaaps - 2 Verkaufsstände - 2 Werkstätten - 2 Phönixe - 2 Dungeon-Eingänge - 8 Bäume - 8 Erzadern - 2 Trennmauern - 2 Heuballen - 4 Brunnen - 2 Fressack-Totems - 2 Tofu-Käfige - 2 Tofu-Nester

x6 SPEZIALWÜRFEL

Die Krosmaster-Spezialwürfel werden hauptsächlich während des Kampfes eingesetzt. Alle Würfel sehen gleich aus und haben sechs verschiedene Seiten.



x100 EREIGNISKARTEN

Die Ereignisse, die im Laufe des Spiels immer wieder vorkommen, werden vom Dämon gespielt. Es gibt verschiedene Arten von Ereignissen: Quests, Verkaufstand-Ereignisse, Monster- und Ressourcen-Respawns.



x10 SZENARIENKARTEN

Bei jeder Partie wird eine Szenarienkarte aufgedeckt und auf den Abenteuerweg gelegt.



x62 KARTEN MIT PERSÖNLICHEN QUESTS

(32 Reisen und 30 Jagdtrophäen)
Auf diesen Karten stehen die Herausforderungen, denen sich die Krosmaster stellen können.



x12 BOSS-STIMMUNGSKARTEN

Diese Karten ändern die Charakterwerte der Bosse je nach ihrer augenblicklichen Stimmung.



x36 MOB-REFERENZKARTEN

Alle wichtigen Informationen eines Mobs sind auf seiner Referenzkarte zusammengefasst.

ZIEL DES SPIELS

Krosmaster Quest ist ein Abenteuerspiel für 2 bis 6 Spieler. Jeder Spieler hat einen Charakter (seinen **Krosmaster**), mit dem er die Welt erkundet, die sich aus den quadratischen Spielbrettern formt. Um das Spiel zu gewinnen, muss er verschiedene **Quests** erfüllen, die im Laufe des Spiels offenbart werden. Runden-basierte taktische Kämpfe, gutes Ressourcen-Management und Fortschritt in den Fähigkeiten seines Krosmasters werden notwendig sein, damit der Spieler am Ende seiner Abenteuer als Sieger hervorgehen wird.

Die Krosmaster



In Krosmaster Quest ist jeder Spieler ein Krosmaster, ein Krieger des Krosmoz. Die Krosmaster werden durch die Figuren dargestellt, die dem Spiel beiliegen. Diese Figuren bewegen sich über das Spielfeld und müssen die gestellten Quests erfüllen.

Die Charakterwerte der Krosmaster stehen auf ihren jeweiligen Charakterkarten. Diese Abenteurer verfügen über ganz unterschiedliche Kräfte und Angriffsweisen. Deshalb solltet ihr vor dem Spiel gut überlegen, welcher Krosmaster ihr sein wollt! Wichtig ist auch, dass die Krosmaster ihre Kräfte nicht allesamt von Beginn an besitzen, sondern dass ihr diese im Laufe des Spiels kaufen müsst: mit den **Kamas**, der Spielwährung, die ihr auf euren Abenteuern bekommt.

Wenn ihr das Krosmaster-Universum bereits kennt, denkt daran, dass alle Figuren unserer Kollektion in Krosmaster Quest gespielt werden können! Weitere Einzelheiten dazu findet ihr in dieser Anleitung auf Seite 30.

Die Gewinnroschen (GG)



Wenn ein Krosmaster eine Quest erfüllt, erhält er zur Belohnung einen oder mehrere Gewinnroschen (die die Spielexperten gern einfach mit GG abkürzen). Diese GG sind für den Spielverlauf von ganz entscheidender Bedeutung: Der erste Spieler, der die GG-Leiste auf seiner Spielertafel vollständig befüllt hat, hat die Partie gewonnen!

GG könnt ihr durch die unterschiedlichen Quests erhalten, die im Verlauf des Spiel zufällig herausgegeben werden. Je nach Quest müssen die Krosmaster zum Beispiel gegen Mobs kämpfen, Bäume fällen, sich durch die Welt bewegen, ihre Gegenstände verkaufen, um Geld zu verdienen, ihre Verbündeten hintergehen, einen Boss besiegen, und und und...

Die Mobs



Die Mobs sind die wichtigsten Gegner der Krosmaster im Spiel. Im Gegensatz zu den Krosmastern werden sie auf dem Spielbrett allerdings nur durch Marker symbolisiert. Sie haben ähnliche Eigenschaften wie die Krosmaster, sind aber, wenn sie auf sich allein gestellt sind, sehr schwach. Ihre Stärke liegt in ihrer Zahl!

Die Mobs sind für die Abenteurer eine wahre Quelle des Reichtums: Wer einen Mob besiegt, erhält wertvolle **Ressourcen** und kann sich die Taschen mit **Kamas** vollmachen. Aber die Mobs haben durchaus Möglichkeiten, sich zu wehren, und unvorsichtige Krieger haben schon so manches Mal Prügel von ihnen bezogen!

Natürlich ist ein Mob umso stärker, je attraktiver die Belohnung ist, wenn man ihn besiegt. Die wagemutigsten Krosmaster begeben sich in den Dungeon, in dem die stärksten Mobs hausen, die furchterregenden Bosse, die so mächtig sind, dass sie über eigene Figuren verfügen!

Der Dämon



Krosmaster Quest ist eine sehr lebendige Welt, deren Spielelemente ständig in Bewegung und Veränderung sind. Und hier kommt der **Dämon** ins Spiel: Er sorgt dafür, dass sich das Spielkarussell unaufhörlich weiterdreht. Er kontrolliert die Mobs, spielt die **Ereigniskarten**, die im Laufe des Spiels immer wieder eine Rolle spielen werden, und sorgt dafür, dass auf dem **Abenteuerweg** alles mit rechten Dingen zugeht.

Der Dämon kann entweder von einem einzelnen Spieler gespielt werden, oder aber die Mitspieler wechseln sich reihum ab.

Es gibt auch eine Spielvariante von Krosmaster Quest, in der der Dämon die zentrale Rolle im Spiel einnimmt: Alle Spieler verbünden sich miteinander, um gemeinsam gegen den Dämon zu kämpfen! Ein furchterregender Gegner, wenn man sich vor Augen führt, dass er derjenige ist, der die ganze Welt unter seiner Fuchtel hat...



SPIELVARIANTEN

Krosmaster Quest kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Deswegen müssen sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, welche dieser Varianten sie gerne spielen möchten.

Einzelspieler oder Koop

Das sind die beiden Hauptvarianten in Krosmaster Quest. Die meisten Regeln gelten für beide Spielvarianten. Die Spielstrategie hingegen ist in diesen zwei Varianten sehr unterschiedlich.

Im Einzelspieler-Modus kämpft jeder Spieler für sich allein um den Sieg. Alle anderen Spieler sind seine Gegner, die er im Laufe des Spiels besiegen muss. Zwar kann es ab und zu dazu kommen, dass die Spieler Bündnisse bilden, aber am Ende gibt es nur einen Sieger: denjenigen Spieler, der als Erster seine GG-Leiste befüllt hat. In diesem Spielmodus ist der Dämon ein unparteiischer Gegner, der die Partie nicht gewinnen kann.

Im Koop-Modus hingegen sind alle Spieler Verbündete im Kampf gegen den Dämon. Den Sieg erringen alle gemeinsam: Wenn ein Krosmaster das Ende seiner GG-Leiste erreicht, hat damit die gesamte Gruppe das Spiel gewonnen. In dieser Spielwelt hat der Dämon noch größere Kräfte, und er hat es sich zu seinem höchstpersönlichen Ziel auserkoren, alle Spieler – einen nach dem anderen – zu besiegen.

Spielerdämon oder gemeinsamer Dämon

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie der Dämon im Spiel gesteuert werden kann.

Möglichkeit 1 - Spielerdämon: Hier übernimmt 1 Spieler diese Rolle, sodass er das gesamte Spiel über der Dämon ist und folglich auch keinen Krosmaster hat. Dann kümmert er sich um die Ereigniskarten, die Mobs und alle anderen Aspekte des Spiels, die in der Hand des Dämons liegen. Diese Option ist empfehlenswert, wenn einer der Spieler Krosmaster Quest schon gut kennt und auch Lust hat, diese Aufgabe zu übernehmen. Spielt ihr im Koop-Modus, dann muss es einen Spielerdämon geben.

Möglichkeit 2 - gemeinsamer Dämon: Hier teilen sich die Spieler die Rolle des Dämons. In jeder Runde spielt dann ein anderer Spieler den Dämon, und der Dämonen-Jeton wird weitergegeben. Nutzt den gemeinsamen Dämon, wenn ihr im Einzelspieler-Modus spielt. Da die Spieler abwechselnd die Kontrolle über den Dämon haben, ist gewährleistet, dass der Dämon unparteiisch bleibt, oder dass zumindest jeder einmal die Gelegenheit hat, den Dämon zu seinem eigenen Vorteil einzusetzen!

Die Szenarien

In der Spielschachtel befindet sich auch ein Szenariobuch, in dem ihr... tatatataaa: Szenarien findet (na, was für eine Überraschung)! Jedes Szenario umfasst eine Reihe von Anweisungen, mit denen ihr Krosmaster Quest auf eine andere Art und Weise spielen könnt.

Die Szenarien können jeden Aspekt des Spiels verändern: die Monster und die Dekoelemente, die Anordnung des Geländes, die Dauer der Partie usw. Auch der Spielaufbau kann je nach Szenario sehr anders ausfallen.

In jedem Szenario gibt es eine **wiederholbare Quest**, die die Krosmaster mehrmals erfüllen können, um GG zu gewinnen. Wenn ihr eure Aktionen also mehr in diese Richtung lenkt, könnt ihr das Spiel noch schneller gewinnen! Die wiederholbaren Quests können auch besondere Ereignisse auf dem Spielbrett auslösen, wodurch sich die Spielsituation sehr plötzlich ändern kann.

Zudem können in den Szenarien Sonderregeln auftreten, die nur für dieses eine Szenario gelten. Es kann zum Beispiel neue Aktionen geben, die die Krosmaster durchführen können. In Szenarien können ebenso ganz andere Regeln gelten, wie man das Spiel gewinnt. Da kommt es schon einmal vor, dass es gar nicht mehr um die lieben GG geht ...!

Ihr seht schon, in den Szenarien steckt der wahre Kern von Krosmaster Quest. Lest euch das Szenariobuch aufmerksam durch und entdeckt den Spielmodus, der euch persönlich am Meisten zusagt!

Wichtig!

Wenn ihr Krosmaster Quest zum ersten Mal spielt, solltet ihr unbedingt mit den Tutorials anfangen, die ihr im Szenariobuch findet. So lernt ihr ganz in Ruhe und unter fachkundiger Anleitung das Spiel kennen und habt die Regeln im Handumdrehen gelernt.

Solltet ihr aber schon ein alter Spielehase sein, könnt ihr die Tutorials getrost überspringen und direkt ins Abenteuer hüpfen!



GRUNDLEGENDES

Die Würfel

Während der Aktionen in Krosmaster Quest wird mit besonderen Würfeln gewürfelt. Die Würfel haben sechs verschiedene Seiten: Kritisch , Rüstung , Blockieren , Ausweichen , Kritisch oder Ausweichen  und Dofus .

Wenn ein Spieler die Seite mit  würfelt, muss er entscheiden, den Würfel entweder auf die Seite mit  oder  zu drehen. Wenn ein Spieler die Seite mit  würfelt, muss er entscheiden, den Würfel entweder auf die Seite mit , ,  oder  zu drehen. Erst nachdem er diese Wahl getroffen hat, kann der Wurf tatsächlich für das Spiel verwendet werden.

Die Reserve

Jegliches Spielmaterial, das gerade nicht im Spiel ist und sich auch nicht im Verkaufsstand oder im Inventar eines Krosmasters befindet, wird in der **Reserve aufbewahrt**.

Wenn ein Spieler Spielmaterial erhält, das sich noch nicht im Spiel befindet, nimmt er sich dieses aus der Reserve. Andersherum kommt Spielmaterial, das die Spieler ablegen, wieder zurück in die Reserve.

Wenn ein Spielelement aus der Reserve genommen werden muss, jedoch keines mehr vorhanden ist, wird kein Ersatz genommen. Die Reserven der Dämonen sind halt nicht unbegrenzt!

Mein Inventar ist voll!

Wenn ein Charakter eine Ressource aufhebt, kommt diese in dessen Inventar, das sich rechts auf seiner Spielertafel befindet. Die Spieler können ihr Inventar im Laufe des Spiels vergrößern und müssen dafür eine bestimmte Menge an Kamas bezahlen.



Jede Ressource belegt in diesem Inventar 1 Feld. Jede Rezeptur und jeder Gegenstand belegt je 4 Felder. Wenn ein Spieler eine Ressource bekommt, sein Inventar jedoch voll ist, hat er drei Möglichkeiten:

- Er kann sofort den Preis bezahlen, den die Vergrößerung des Inventars kostet. Er nimmt dann 1 Inventardeckel weg und erhält anschließend die Ressource.
- Oder er legt 1 oder mehrere Ressourcen, die sich in seinem Inventar befinden, weg, um Platz für die neue Ressource zu schaffen.

- Oder aber er entscheidet sich dafür, die Ressource nicht zu nehmen und stattdessen in die Reserve zu legen.

Übrigens: Die Kamas (das Spielgeld) kommen nicht in das Inventar des Spielers, sondern in die Börse des Charakters, die sich unter seiner Karte auf der Spieltafel befindet. Die Kamas benötigen so wenig Platz, dass jeder Charakter so viel Geld besitzen kann, wie er möchte.

Die Stadt

2 der Spielbretter tragen die Bezeichnung „Stadt“: Hier beginnen die Krosmaster die Partie. Die Stadt ist ein sicherer, gefahrloser Ort: Niemand erleidet hier irgendeinen Schaden und niemand kann hier einen Zauber wirken, selbst dann nicht, wenn er sich im Kampfmodus befindet.

Aktionen, die von Charakteren außerhalb der Stadt durchgeführt werden (z. B. Angriffe, Blockieren usw.), haben auf die Charaktere in der Stadt keine Wirkung. Dieser Schutz gilt auch umgekehrt: Kein Charakter, der sich in einer Stadt befindet, kann einem Charakter außerhalb der Stadt Schaden zufügen, auch nicht mithilfe einer Beschwörung.

Die Charakterwerte

Die Charaktere in **Krosmaster Quest** besitzen drei grundlegende Charakterwerte: **Bewegungspunkte (BP)** , **Aktionspunkte (AP)**  und **Lebenspunkte (LP)** .

Mit den **BP**  können sie sich über das Spielfeld bewegen. Mit jedem **BP** kann sich ein Charakter um 1 Feld fortbewegen, jedoch nicht diagonal und nicht auf die, die nicht passierbar sind (siehe S. 27). In jeder neuen Runde können die Charaktere ihre gesamten **BP** einsetzen.

Die **AP**  geben an, wie viele Aktionen ein Charakter in einer Runde durchführen kann: Jede Aktion kostet eine bestimmte Menge **AP**. Wie bei den **BP** können die Charaktere in jeder neuen Runde ihre gesamten **AP** einsetzen.

Die **LP**  zeigen die Widerstandsfähigkeit eines Krosmaster an. Er wird im Laufe der Partie immer wieder Schläge einstecken müssen, die mit den Verletzungs-Tropfen  dargestellt werden, welche ihr auf seine Charakterkarte legt.

Ein Charakter kann nie mehr Verletzungs-Tropfen auf seiner Karte liegen haben, als er **LP** besitzt. Wenn ein Charakter genauso viele  auf seiner Karte liegen hat, wie er **LP** besitzt, ist er K.O. Anschließend stellt man den K.O.-gesetzten Krosmaster auf 1 einem Phönix angrenzendes Feld seiner Wahl. Zusätzlich wird 1  von der Charakterkarte genommen. Damit ist er nicht mehr K.O. . Wenn ein Mob oder eine Beschwörung K.O. ist, wird das entsprechende Plättchen jedoch einfach aus dem Spiel genommen.

Es gibt Marker, die die Anzahl der **AP** oder **BP** während einer Runde vorübergehend beeinflussen: Das sind die Aktionspunkt-Sterne **+AP/-AP**  und die Bewegungs-Quadrate **+BP/-BP** .

KARTEN UND SYMBOLE

Die Charakterkarten

Jeder Krosmaster besitzt seine eigene Charakterkarte. Darauf finden sich alle Informationen, die ihr benötigt, um diesen Krosmaster zu spielen. Und so sieht eine solche Karte aus:

- 1 Name
 - 2 Initiative
 - 3 Klasse, Titel
 - 4 Stufe
 - 5 BP: Bewegungspunkte
 - 6 LP: Lebenspunkte
 - 7 AP: Aktionspunkte
 - 8 Reichweite des Zaubers (RW)
 - 9 Name des Zaubers
 - 10 Kosten in AP
 - 11 Schaden
-
- 12 Wirkungsgebiet
 - 13 Zusätzliche Wirkung
 - 14 BP-Kosten
 - 15 Kosten in Verletzungen
 - 16 Heilzauber
 - 17 Zauber ohne Schaden
-
- 18 Vorgeschichte
 - 19 Kräfte



Die verschiedenen Kartentypen

Es gibt in Krosmaster Quest verschiedene Karten, die in unterschiedlichen Bereichen des Spiels eingesetzt werden. Um welche Karte es sich handelt, seht ihr immer auf der Rückseite.



Ereigniskarte

Der Dämon deckt in jeder Runde Ereigniskarten auf und bringt damit ein wenig Zufall ins Spiel.



Szenarienkarte

Diese Karte gibt an, welches Szenario momentan gespielt wird.



Karten mit persönlichen Quests

Die Quests sind Herausforderungen, die ihr im Laufe des Spiels erfüllen könnt. Wenn ein Spieler eine Quest geschafft hat, erhält er, je nachdem, was auf der Karte steht, 1, 2 oder 3 GG.



Boss-Stimmungskarten

Diese Karten zeigen die Stimmung und Fähigkeiten der Bosse an, gegen die ihr im Dungeon kämpft.



Mob-Referenzkarten

Auf diesen Karten stehen die Charakterwerte der verschiedenen Mobs.

Die Felder

Auf den Spielbrettern, auf denen Krosmaster Quest gespielt wird, findet ihr eine bestimmte Anzahl an Sonderfeldern:

Die Aufstellungsfelder

Auf diesen Feldern können während des Spiels Mobs auftauchen. Und zu Beginn des Spiels stehen die Krosmaster auf diesen Feldern in der Stadt.



Die Häufchen- und Eierfelder

Auf diesen Feldern können Fresssackhäufchen und Tofueier erscheinen. Es können höchstens so viele Häufchen oder Eier auf dem Feld sein, wie darauf angegeben ist. Die Charaktere können diese Felder jederzeit betreten, selbst wenn sich Häufchen oder Eier darauf befinden.



Feld mit 1 Häufchen



Feld mit 2 Häufchen



Feld mit 1 Ei



Feld mit 2 Eiern

Die Dekofelder

Auf diesen Feldern werden die Dekoelemente nach Wunsch des Dämons und der Spieler platziert. Wenn sich auf einem solchen Feld kein Dekoelement befindet, hat das Feld keine Wirkung und wird wie ein ganz normales Feld behandelt. Eine vollständige Liste der Dekoelemente findet ihr auf Seite 27.



Baum



Erzader



Trennmauer



Heuballen



Dämonenfeld

Die Ressourcen

In Krosmaster Quest wird immer wieder die Rede von „Ressourcen“ sein. Das sind kleine Plättchen, die die Mobs hinter sich zurücklassen. Die solltet ihr unbedingt gut kennen!



Fresssack-
häufchen



Fresssack-
wolle



Fresssack-
horn



Tofuei



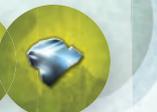
Tofu-
feder



Tofu-
schnabel



Holz



Erz

STANDARD-SPIELAUFBAU

Jetzt, wo ihr wisst, worum es im Spiel geht, wird es Zeit, eure erste Partie zu spielen! Bereitet das Spiel gemeinsam vor. Geht dazu einfach die folgenden Schritte durch.

Die Qual der Wahl

Bevor ihr eine Partie beginnt, müsst ihr euch über folgende Punkte einigen: Spielt ihr im **Einzelspieler-** oder **Koop-Modus**? Gibt es einen gemeinsamen **Dämon** oder einen Spielerdämon? Einigt euch dann, welches **Szenario** ihr spielen möchtet und welche Familie von **Mobs** mitspielen soll (Tofu, Fresssack oder beide)? Das Szenario bestimmt zumeist, wie genau das Spiel aufgebaut werden muss, also einigt euch, bevor ihr mit dem Aufbau beginnt.

Vorbereitung der Krossmaster

Jeder Spieler wählt 1 Krossmaster aus den 5 in der Schachtel befindlichen Krossmastern aus (der Königliche Fresssack und der Königliche Tofu können nicht ausgewählt werden: das sind die Bosse, gegen die ihr spielt!). Der Spieler nimmt sich die Spielfigur und die entsprechende Charakterkarte. Die Spieler sollten sich mit ihren Figuren im Uhrzeigersinn um den Spielplan setzen und dabei die folgende Reihenfolge einhalten: Beginnt mit dem Krossmaster mit der höchsten **Initiative** ⚡ und geht dann nach und nach bis zum Krossmaster mit der niedrigsten Initiative. Dadurch erleichtert ihr euch das Spiel im weiteren Verlauf. Wenn ein Spieler die Rolle des Dämons übernimmt, setzt er sich so, dass er nach dem Spieler mit der niedrigsten Initiative ⚡ an der Reihe ist.



- | | |
|---------------------------|--|
| ① Farbmarker | ⑧ Feld für Umhang |
| ② GG-Leiste | ⑨ Feld für Harnisch |
| ③ Charakterkarte | ⑩ Feld für Stiefel |
| ④ Zauberdeckel | ⑪⑫ Felder für Waffen |
| ⑤ Börse | ⑬ Feld für 1 Ressource im Inventar |
| ⑥ Feld für Schnickschnack | ⑭ Feld für 1 Rezeptur oder eine Ausrüstung im Inventar |
| ⑦ Feld für Helm | ⑮ Inventardeckel |

Dann legt jeder Spieler seine Charakterkarte auf seine Spielertafel. Anschließend bedeckt ihr alle Angriffe, Kräfte und Textfelder auf der Karte mit Deckeln. Davon ausgenommen sind nur die **AP**, **BP** und **LP** sowie der erste Zauber. Außerdem legt jeder Spieler auf die drei letzten Abschnitte seines Inventars die Deckel mit 3, 5 und 8 Kamas (in dieser Reihenfolge).

Jeder Krossmaster erhält nun je nach seiner Stufe eine bestimmte Anzahl an GG (und zwar immer: **Anzahl der GG = 6 - Stufe des Krossmasters**). Diese legt er auf seine GG-Leiste. Nun bekommt er noch **5 Kamas**, die er in seine Börse legt. Dann sucht sich jeder Spieler eine Spielerfarbe heraus und nimmt sich alle Farb- und Statusmarker in seiner Spielerfarbe.

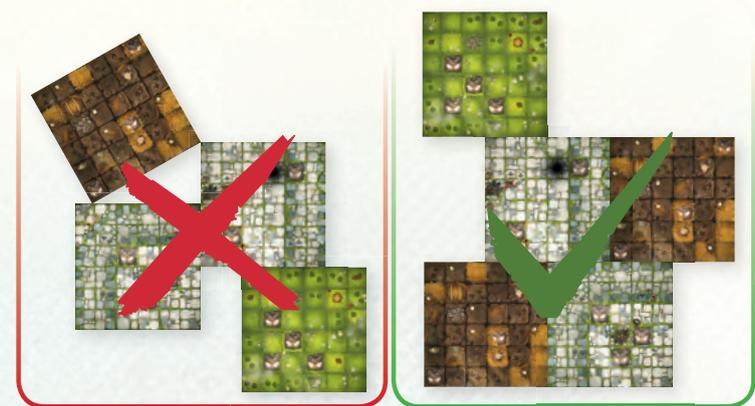
Die Stadt

Der Dämon (bzw. der Krossmaster mit der niedrigsten Initiative ⚡, wenn ihr den Dämon gemeinsam spielt) wählt 2 Stadt-Spielbretter aus und legt sie so nebeneinander, dass die Felder, Kante an Kante, ein Quadratgitter bilden. Dann stellt er die folgenden 4 Dekoelemente auf Dämonenfelder seiner Wahl: 1 Phönix, 1 Zaap, 1 Verkaufsstand und 1 Werkstatt.



Die Welt

Nun nimmt sich jeder Spieler, angefangen mit dem Krossmaster der höchsten Initiative, je 1 Spielbrett von 1 der Mob-Familien, die ihr für diese Partie ausgewählt habt. Die Dungeon-Spielbretter können hier jedoch nicht eingesetzt werden. Die Felder auf den Spielbrettern müssen nebeneinander gelegt ein Quadratgitter ergeben. Zwischen den Brettern darf es keine Zwischenräume geben.



Jeder Spieler legt nun folgende Elemente auf das von ihm ausgewählte Spielbrett:

-   **1 Baum** auf ein Baumfeld
-   **1 Erzader** auf ein Erzaderfeld

 **2 Häufchen/Eier** auf 1 oder 2 entsprechende Felder

 **1 Trennmauer/Heuballen** auf die entsprechenden Felder (wenn es diese gibt)

 **1 normalen Mob** aus der Familie des Spielbretts: dieser Mob wird zufällig gezogen und auf 1 Pfotenfeld gesetzt

 **1 Sonderdekoelement:** nach Wahl entweder 1 Zaap, Phönix, Verkaufsstand, Werkstatt oder Dungeon-Eingang. Dieses Element wird auf 1 Dämonenfeld gesetzt

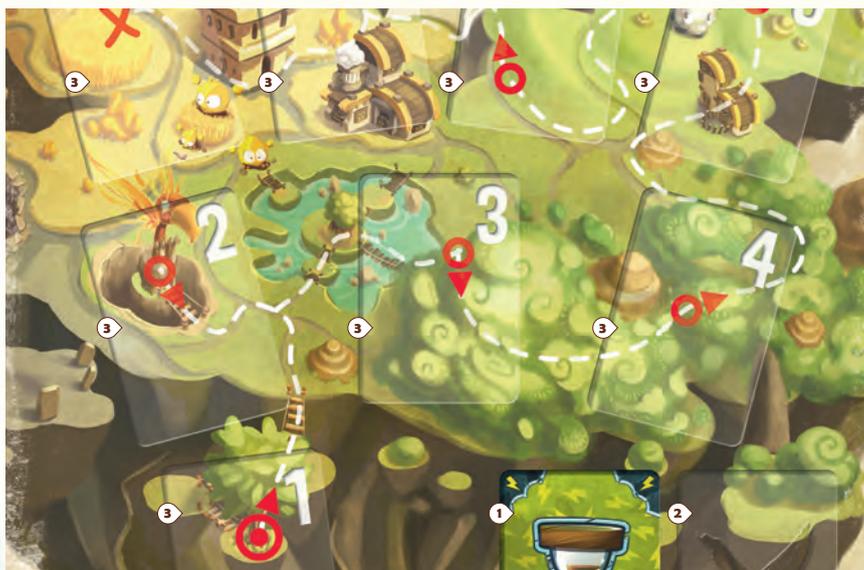
Sollte ein Dekoelement nicht mehr verfügbar sein: Pech gehabt! Auch Dämonen haben keine unerschöpflichen Vorräte. In diesem Fall könnt ihr das Element leider nicht setzen.

Hinweis: Wenn nur 1 Krosmaster mitspielt, legt ihr 2 Spielbretter aus, stellt aber nur auf 1 der Spielbretter die oben genannten Elemente.

Der Abenteuerweg

Nehmt die **Ereigniskarten**, die zu den im Spiel befindlichen Mob-Familien gehören, mischt sie, bildet einen Stapel und legt sie auf das dafür vorgesehene Feld.

Legt dann die zum Szenario gehörende Szenarienkarte auf das Feld 1 des Abenteuerweges, wenn ihr ein Szenario spielt.



- ① Feld für den Stapel der Ereigniskarten
- ② Ablage für die Ereigniskarten
- ③ Felder für die Questkarten aus dem Stapel der Ereigniskarten

Der Verkaufsstand

Nehmt die in dieser Partie verwendeten **Ressourcen** (Holz, Eisen und die zu den Mob-Familien gehörigen Ressourcen) und legt sie in den Verkaufsstand. Der Anfangspreis für jede dieser Ressourcen beträgt **3 Kamas**.

Der Dämon zieht zufällige Gegenstandsplättchen: **2 Waffen, 4 Rüstungen und 2 Schnickschnacks** (die jeweils den im Spiel befindlichen Mob-Familien entsprechen müssen) und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder im Verkaufsstand. Legt die Plättchen so, dass die Seite mit den Zutaten oben liegt, nicht die Beschreibung der Wirkung des Gegenstands.



- ① Preis der Ressourcen
- ② Felder für die Ressourcenwertplättchen
- ③ Zum Verkauf angebotene Waffen
- ④ Zum Verkauf angebotene Rüstungen
- ⑤ Zum Verkauf angebotener Schnickschnack

Verteilung der Karten mit persönlichen Quests

Nehmt die Karten mit den **persönlichen Quests**, die zu den im Spiel befindlichen Mob-Familien gehören, und mischt sie. Jeder Spieler erhält 2 Karten mit Quests für 1 GG und 2 Karten mit Quests für 2 GG. Nachdem er sich die Quests angesehen hat, mischt er 1 der 4 Quests wieder zurück in den Stapel. Die anderen 3 Quests behält er.

Aufstellung und Spielbeginn

Alle Spieler stellen, angefangen mit der höchsten Initiative ⚡, ihre Krosmaster in der Stadt auf ein Aufstellungsfeld.

Wenn ihr den Dämon gemeinsam spielt, gebt ihr den **Dämonen-Jeton** dem Spieler mit der niedrigsten Initiative und legt die inaktive Seite nach oben.

Nun kann das Spiel beginnen! Die Krosmaster spielen nun der Reihe nach, angefangen mit dem Charakter, der die höchste Initiative hat bis zum dem mit der geringsten ⚡.

GG SAMMELN

Ihr müsst in Krosmaster Quest GG sammeln, um das Spiel zu gewinnen. Wir erklären euch nun die verschiedenen Aktionen, mit denen ihr GG gewinnen könnt.

Die GG-Leiste

Jeder Krosmaster hat auf seiner Spielertafel einen Bereich, in dem er seine GG sammeln kann: die GG-Leiste.



Diese Zeile wird im Laufe des Spiels von links nach rechts mit GG befüllt, wobei natürlich kein Feld frei bleiben darf. Wenn ein Spieler einen GG auf das letzte Feld seiner GG-Leiste legt, ist die Partie beendet und der Spieler hat gewonnen.

Die Krosmaster beginnen jede Partie mit einer bestimmten Anzahl an GG, die von ihrer jeweiligen Stufe abhängt. Es gilt folgende Formel: **Anzahl der GG = 6 - Stufe des Krosmasters**. Da alle in Krosmaster Quest mitgelieferten Figuren die **Stufe 3** haben, beginnt jeder Krosmaster die Partie mit **3 GG**.

1 GG kaufen

Die Krosmaster können mit ihren Kamas auch GG kaufen. Der Preis richtet sich dabei nach ihrem Fortschritt auf der GG-Leiste: 1 GG kostet immer so viel, wie auf dem ersten freien Feld der Leiste angegeben (dem ersten Feld (von links gesehen), auf dem noch kein GG liegt).



Den Boss besiegen

Wenn ein Krosmaster einen Boss besiegt, der sich außerhalb des Dungeons bewegt, so erhält er sofort 1 GG. Schnell, einfach, effizient!

Die persönlichen Quests

Jeder Spieler erhält am Anfang der Partie eine bestimmte Anzahl Karten mit persönlichen Quests. Wenn ein Krosmaster alle Aktionen ausgeführt hat, die seine persönliche Quest von ihm verlangt, legt er die Quest ab und erhält je nachdem, was auf der Karte steht, 1, 2 oder 3 GG.

Es gibt 2 verschiedene Arten persönlicher Quests:

1. Jagdtrophäen



Die **Jagdtrophäen** verlangen vom Krosmaster, bestimmte Mobs besiegt zu haben. Immer wenn er einen Mob besiegt, der auf seiner Questkarte abgebildet ist, darf er 1 seiner Farbmaler auf den entsprechenden Mob auf dieser Karte legen. Sobald er alle auf der Karte verzeichneten Mobs besiegt hat, erhält er die Anzahl der auf dieser Karte angegebenen GG. Die Reihenfolge, in der die Mobs besiegt werden, spielt dabei keine Rolle.

Wenn ein Mob auf einer Questkarte mehrmals abgebildet ist, müssen entsprechend viele Mobs besiegt werden, um die Quest zu erfüllen. Umgekehrt gilt: Wenn ein Krosmaster mehrere Questkarten besitzt, auf denen ein und derselbe Mob abgebildet ist, darf er, nachdem er diesen Mob besiegt hat, einen Farbmaler auf jede Questkarte legen, auf der dieser Mob abgebildet ist.

2. Reisen



Bei den **Reisen** geht es darum, dass der Krosmaster eine bestimmte Reihe von Aktionen durchführen muss. Im Gegensatz zu den Jagdtrophäen müssen diese Aktionen **in der richtigen Reihenfolge** durchgeführt werden, die durch den Pfeil angegeben ist. Sobald die letzte Etappe der Reise (die letzte Aktion) abgeschlossen ist, erhält der Spieler die auf der Questkarte abgebildeten GG.

Einzelheiten über die verschiedenen Aktionen, die auf den Reisen durchgeführt werden müssen, erfahrt ihr auf Seite 29.

In jedem Fall darf sich ein Spieler, sobald er eine persönliche Quest erfüllt hat, eine neue Quest mit einer höheren Belohnung nehmen (die ihm also mehr GG einbringt). Erfüllt ein Spieler beispielsweise eine Quest im Wert von 1 GG, darf er sich anschließend eine Quest im Wert von 2 oder 3 GG nehmen. Wenn die Quest bereits einen Wert von 3 GG hatte, nimmt er sich einfach eine neue Quest im Wert von 3 GG.

Wenn ein Charakter, der die Kraft **Weisheit** besitzt, eine persönliche Quest erfüllt, würfelt er mit 1 Würfel. Wenn er einen  würfelt, erhält er 1 zusätzlichen GG!

Der Abenteuerweg

Der Abenteuerweg ist eine Zusatztafel, die den Krosmastern weitere Quests zur Verfügung stellt, die sie erfüllen können. Der Weg besteht aus 8 Feldern, die durch einen Richtungspfeil und einer gepunkteten Linie miteinander verbunden sind.

Nachdem der Dämon eine **Questkarte** vom Ereignisstapel gezogen hat (siehe Seite 17), legt er diese auf das erste



freie Feld auf dem Abenteuerweg. Diese Quest kann nun von allen Krosmastern, die mitspielen, erfüllt werden.

Die Quests auf dem Abenteuerweg müssen jedoch **in der angegebenen Reihenfolge** erfüllt werden. Eine Quest kann also nur dann erfüllt werden, wenn alle Quest vor ihr auf dem Abenteuerweg von diesem Krosmaster erfüllt wurden. Die allererste Quest auf dem Weg kann natürlich von Anfang an erfüllt werden. Jede Quest kann von einem Krosmaster nur einmal erfüllt werden, aber es können mehrere Krosmaster dieselbe Quest erfüllen.

... und vorbei!

Wenn der Dämon eine Questkarte vom Stapel der Ereigniskarten zieht, aber schon alle Felder des Abenteuerwegs voll sind, **ist das Spiel sofort beendet**. Es gewinnt derjenige Spieler, der die meisten GG besitzt.

Ein wichtiger Hinweis: Je nach dem ausgewählten Szenario kann der Abenteuerweg auch gekürzt werden und nur noch 7, 6 oder 5 Felder umfassen. Die Partie geht dann dementsprechend schneller zu Ende. Werft einen Blick ins Szenariobuch, um euch über die Einzelheiten dieser Spielsituation zu informieren.

Szenarienkarte und wiederholbare Quests

Die erste Karte auf dem Abenteuerweg ist immer die **Szenarienkarte**. Dabei handelt es sich um eine Quest, die wie alle anderen Quests erfüllt werden kann, sich aber je nach dem ausgewählten Szenario unterscheidet.

Die Szenarienkarte steht in Verbindung mit der **Wiederholbare-Quest-Karte** aus dem Stapel der Ereigniskarten. Diese Karte ist eine Kopie der Szenarienkarte. Die Wiederholbare-Quest-Karte kann sich mehrmals auf dem Abenteuerweg befinden, sodass diese Quest auch mehrmals erfüllt werden kann (jedoch nur einmal pro Karte!). Dazu müsst ihr einfach die Aktionen, die auf der Szenarienkarte stehen, noch einmal durchführen.



Der Preis der Niederlage: Verlust von GG

Wenn ein Krosmaster K.O. gegangen ist, ist er damit noch nicht aus dem Spiel. Stattdessen stellt er seinen Krosmaster auf 1 einem Phönix angrenzendes Feld seiner Wahl. Dann heilt er 1 . Dafür muss er aber 1 GG abgeben: Das ist der Preis, den er für die eingesteckten Prügel bezahlen muss ...

SPIELZUG EINES KROSMASTERS

So, nun könnt ihr loslegen! Aber... welche Möglichkeiten hat denn nun euer Krosmaster, wenn er an der Reihe ist?

Abenteurer- oder Kampfmodus



Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zunächst festlegen, in welchem Modus sich sein Krosmaster in dieser Runde befindet. Im Abenteurermodus oder im Kampfmodus. Seine Wahl markiert er mit seinem Statusmarker.



Im **Abenteurermodus** kann der Krosmaster keinerlei Zauber wirken. Dafür erhält er in dieser Runde einen Bonus von + 3 BP und darf 1 **Verletzungstropfen** von seiner Karte nehmen.



Im **Kampfmodus** kann der Krosmaster alle Zauber wirken, die auf seiner Charakterkarte stehen. Außerdem wirken bestimmte Kräfte nur in diesem Modus.

AP-Sterne, BP-Quadrate und RW-Augen

Wenn ein Charakter seinen Zug mit AP-Sternen, BP-Quadraten oder RW-Augen auf seiner Karte begonnen hat, werden diese zunächst beiseite gelegt. Seine AP und BP werden für diese Runde um die auf den Markern stehende Zahl erhöht oder verringert. Die Reichweite seiner Zauber erhöht oder verringert sich entsprechend der Angabe auf den RW-Augen (zur Reichweite der Zauber siehe Seite 19).

Mögliche Aktionen

Nachdem die Moduswahl getroffen wurde, kann der Krosmaster die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Aktion kostet AP und/oder BP. Der Krosmaster kann so lange Aktionen durchführen, wie er die entsprechenden Kosten dafür bezahlen kann. Eine Aktion muss vollständig durchgeführt werden, bevor eine weitere Aktion begonnen werden kann.

Bewegen (1 BP)

Der Krosmaster begibt sich auf ein angrenzendes freies Feld. Er darf jedoch nicht diagonal gehen und sich nicht auf ein Feld stellen, auf dem bereits ein unpassierbares Dekoelement, ein Mob oder ein anderer Krosmaster steht.

Wenn ein Charakter angrenzend zu einem Mob oder einem Krosmaster steht, der nicht zu seiner Gruppe gehört, muss er, bevor er sich bewegen kann, zunächst einen **Ausweichwurf** und sein Gegner einen **Blockieren-Wurf** durchführen:

- **Ausweichwurf:** Der Krosmaster würfelt mit 1 Würfel (bzw. 2 Würfeln, wenn er die Kraft **Ausweichen** hat) und zählt die Anzahl der erwürfelten .
- **Blockieren-Wurf:** Der Gegner würfelt mit 1 Würfel (bzw. 2 Würfeln, wenn er die Kraft **Blockieren** hat) und zählt die Anzahl der erwürfelten .

- **Ergebnis:** Wenn der Krosmaster **gleich viele oder mehr**  gewürfelt hat als sein Gegner , darf er das Feld betreten. Ist dies nicht der Fall, dann wurde er blockiert: Er muss auf seinem Feld stehen bleiben und sein Zug ist sofort beendet!

Wenn mehrere Gegner angrenzend zum Krosmaster stehen, dürfen alle einen Blockieren-Wurf durchführen, und die Ergebnisse werden nacheinander mit dem Ausweichwurf des Krosmaster verglichen.

Einen Zauber wirken (? AP)

Nur im Kampfmodus. Der Krosmaster kann einen Zauber wirken, wenn dieser auf seiner Karte verzeichnet und nicht durch einen Deckel blockiert ist. Er kann auch den Zauber einer ausgerüsteten Waffe verwenden. Die Kosten in AP variiert je nach gewirktem Zauber. *Alle Einzelheiten darüber, wie man einen Zauber wirkt, erfahrt ihr auf Seite 18.*

Ernten (3 AP)

Der Krosmaster kann 1 Baum oder 1 Erzader, die sich auf einem dem Krosmaster angrenzenden Feld befindet, „ernten“. Das Dekoelement wird dann vom Spielbrett entfernt. Der Krosmaster nimmt sich 1 entsprechende Ressource aus der Reserve und legt sie in sein Inventar: 1 , wenn er einen Baum geerntet hat, bei einer Erzader 1 .

Wenn der Krosmaster die Kraft **Farmer** hat, darf er zusätzlich mit einem Würfel würfeln: Wenn er einen  wirft, erhält er 1 weitere Ressource derselben Art!

Aufheben (1 AP)

Der Krosmaster kann 1 Fresssackhäufchen oder 1 Tofuei aufheben, das sich auf seinem Feld befindet. Nehmt die Ressource vom Spielbrett und legt sie ins Inventar des Krosmasters.

Wenn der Krosmaster die Kraft **Farmer** hat, darf er zusätzlich mit einem Würfel würfeln: Wenn er einen  wirft, erhält er 1 weitere Ressource derselben Art aus der Reserve!

Einen Gegenstand herstellen (3 AP)

Wenn ein Krosmaster angrenzend zu einer Werkstatt steht, kann er einen Gegenstand aus einer Rezeptur aus seinem Inventar herstellen. Dazu muss er 3 AP zahlen und diejenigen Ressourcen aus seinem Inventar abgeben, die als Zutaten auf der entsprechenden Rezeptur abgebildet sind. Alle Regeln zum Herstellen von Gegenständen findet ihr auf Seite 24.

Wenn der Charakter die Kraft **Bastler** hat, muss er 1 Ressource seiner Wahl weniger abgeben, um den Gegenstand herstellen zu können. Beachtet aber: Die Herstellung eines Gegenstands kostet aber immer mindestens 1 Ressource.

Handeln (3 AP +)

Wenn ein Krosmaster angrenzend zu einem Verkaufsstand steht, kann er handeln. Für 3 AP darf der Krosmaster (in dieser Reihenfolge): Erst eine bestimmte Anzahl an Ressourcen und Rezepturen für den entsprechenden Wert in Kamas verkaufen, dann eine bestimmte Anzahl an Ressourcen und Rezepturen für ihren, auf dem Verkaufsstand angegebenen, Preis in Kamas kaufen. Dann ist seine Aktion beendet. Wenn der Krosmaster erneut etwas kaufen und verkaufen möchte, muss er die Aktion noch einmal durchführen.

Einen Zaap verwenden (1 BP + 1)

Wenn ein Krosmaster angrenzend zu einem Zaap steht, kann er diesen verwenden, um sich zu teleportieren. Dafür zahlt er 1 BP und 1 Kama für die Reise. Dann darf sich der Krosmaster auf ein Feld angrenzend zu einem beliebigen anderen Zaap im Spiel stellen.

Einen Deckel entfernen ()

Der Krosmaster darf, wann immer er möchte, einen Deckel von seiner Spielertafel entfernen. Dazu zahlt er einfach den auf dem Deckel angegebenen Preis. Das Feld, das der Krosmaster aufgedeckt hat, gilt unmittelbar ab diesem Moment.

Wenn der Krosmaster den Deckel vom Textfeld mit der Vorgeschichte seines Krosmasters entfernt, ist er am Ende seines Zuges sofort noch einmal an der Reihe. Der Spieler ist also zweimal in dieser Runde am Zug. Dabei gelten die ganz normalen Spielregeln.

Einer Gruppe beitreten/Eine Gruppe verlassen (0 AP)

Ein Krosmaster kann einem anderen Krosmaster, der sich auf dem selben Spielbrett wie er befindet, vorschlagen, seiner Gruppe beizutreten. Diese Aktion ist kostenlos. Der andere Krosmaster kann den Vorschlag annehmen oder ablehnen. Krosmaster, die in derselben Gruppe sind, müssen gegenseitig keine Blockieren- und Ausweichwürfe durchführen, betreten gemeinsam den Dungeon und dürfen die Aktion **Tauschen** nutzen.

Ein Krosmaster kann aus der Gruppe, in der er sich befindet, während seines Zuges kostenlos wieder austreten, auch wenn sich die anderen Mitglieder nicht auf derselben Spielplatte befinden.

Tauschen (0 AP)

Nur im Abenteuermodus. Der Krosmaster kann Ressourcen, Rezepturen oder Gegenstände mit einem anderen Krosmaster tauschen, wenn dieser in seiner Gruppe ist und sich auf dem selben Spielbrett befindet.

Ausrüstung wechseln (0 AP)

Nur im Abenteuermodus. Der Krosmaster kann seine ausgerüsteten Gegenstände auswechseln, indem er sie mit Gegenständen aus seinem Inventar austauscht.

Aus dem Kampf fliehen (Aussetzen)

Nur im Kampfmodus. Wenn sich ein Krosmaster in einer gefährlichen Situation befindet, kann er aus dem Kampf fliehen. Diese Aktion kann er nur durchführen, wenn er während seines Zuges noch keine andere Aktion durchgeführt hat. Damit setzt er für diese Runde aus. Er stellt sich dann auf ein beliebiges einem Phönix angrenzendes Feld (so als wäre er K.O. geschlagen worden) und verliert 1 GG.

Wunden heilen (Aussetzen)

Nur im Abenteuermodus. Ein Krosmaster kann aussetzen, um sofort 5 Verletzungen  zu heilen. Diese Aktion kann er nur durchführen, wenn er während seines Zuges noch keine andere Aktion durchgeführt hat.

Den Dungeon betreten (Ende des Zuges)

Wenn ein Krosmaster angrenzend zum Eingang eines Dungeons steht, kann er diesen betreten. Danach ist sein Zug sofort beendet. Die anderen Krosmaster seiner Gruppe können den Dungeon ebenfalls betreten, wenn sie das möchten. Auf Seite 26 findet ihr die vollständigen Regeln zum Spielen im Dungeon.

SPIELZUG DES DÄMONS

Die Spielzüge des Dämons sehen ein wenig anders aus als die der Krosmaster. Hier erfahrt ihr, wie der Dämon spielt.

Die Ereigniskarten

Wenn der Dämon an der Reihe ist, besteht seine erste Aktion darin, die Ereigniskarten für diese Runde zu ziehen. Er zieht dazu **1 Karte weniger, als Krosmaster mitspielen**: Wenn beispielsweise 4 Krosmaster mitspielen, zieht er 3 Ereigniskarten. 1 Karte zieht er jedoch mindestens, selbst wenn nur 1 Krosmaster mitspielt.

Anschließend löst der Dämon die Wirkung der gezogenen Karten aus, und zwar in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden. Die Ereigniskarten können folgende Wirkungen auslösen:

- Ein oder mehrere Mobs kommen aufs Spielbrett
- Eine oder mehrere Ressourcen kommen aufs Spielbrett
- Die Situation im Verkaufsstand ändert sich
- Eine neue Quest kommt auf den Abenteuerweg

Eine ausführliche Beschreibung aller Ereigniskarten und ihrer Wirkungen findet ihr auf Seite 28.

Aktivierung der Mobs

Der Dämon führt auch die Aktionen der Mobs aus, die sich im Spiel befinden. Er kontrolliert die Mobs, so als würde es sich um Krosmaster handeln.

Im Gegensatz zu den Krosmastern sind die Mobs jedoch immer im Kampfmodus und ihre einzigen Aktionen sind die Bewegung und das Wirken von Zaubern. Die Mobs können sich nicht gegenseitig bekämpfen. Der Dämon ist jedoch nicht dazu verpflichtet, einen Mob zu aktivieren, wenn er es nicht möchte.

Nachdem der Dämon alle Mobs aktiviert hat, die er aktivieren möchte, ist sein Zug beendet.

Gemeinsamer Dämon: der Dämonen-Jeton

Wird die Partie mit einem gemeinsamen Dämon gespielt, geben die Spieler den Dämonen-Jeton weiter, um anzuzeigen, welcher Spieler gerade den Dämon spielt. Der Jeton hat zwei Seiten: aktiv (farbig) und inaktiv (schwarz-weiß).



Wenn der Spieler an die Reihe kommt, der den Dämonen-Jeton besitzt, **muss** er zuerst den Dämon spielen. Erst wenn dessen Zug beendet ist, darf der Spieler seinen Krosmaster spielen.

Ist die **aktive** Seite des Dämonen-Jetons aufgedeckt, spielt der Dämon eine **vollständige Runde**: Er nimmt Ereigniskarten, spielt sie und kontrolliert die Mobs. Anschließend wird der Jeton auf die **inaktive** Seite gedreht. Damit ist der Zug des Dämons beendet.

Ist aber die **inaktive** Seite des Dämonen-Jetons aufgedeckt, spielt der Dämon nur eine **Teilrunde**: Er zieht Ereigniskarten und spielt sie, ohne aber die Mobs zu kontrollieren. Am Ende seines Zuges dreht er den Dämonen-Jeton auf die aktive Seite und gibt sie dem Spieler zu seiner **Rechten** (gegen den Uhrzeigersinn).

Das heißt: Der Dämon aktiviert die Mobs nur alle 2 Runden, und sein Jeton wird entgegen der eigentlichen Reihenfolge der Spieler weitergegeben.

Spielerdämon: mit oder ohne Dämonen-Jeton?

Wenn der Dämon von einem einzelnen Spieler gespielt wird, ist die Vorgehensweise ein wenig anders.

Spielt ihr im **Einzelspieler-Modus**, dann wird der Dämonen-Jeton genau wie oben beschrieben verwendet. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Jeton nicht weitergegeben wird. Der Spieler dreht den Jeton nach jedem Spielzug um, sodass auch in diesem Fall die Mobs nur alle 2 Runden aktiviert werden.

Spielt ihr im **Koop-Modus**, dann spielt der Dämon mit voller Kraft und führt jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, eine vollständige Runde aus (Ereigniskarten und Mobs)! In diesem Fall benötigt ihr den Dämonen-Jeton natürlich nicht.



EINEN ZAUBER WIRKEN

Krosmaster, Mobs und Beschwörungen können Zauber wirken. Das ist ihre Art, miteinander zu kämpfen. Jeder Charakter besitzt seine eigenen Zauber, die aber alle auf dieselbe Weise funktionieren. Die Funktionsweise wird auf den nächsten Seiten beschrieben.

In den Regeln zu den verschiedenen Zaubern werdet ihr häufig das Wort „Ziel“ bzw. „angezielt“ lesen. Mit „Ziel“ ist das Feld gemeint, auf das der Zauber gewirkt wird. Im weiteren Sinne gehört zu diesem Ziel auch alles, was sich auf diesem Feld befindet (Krosmaster, Mob, Dekoelement etc.). Es ist übrigens auch möglich, auf ein leeres Feld zu zielen.

Verbündete

Einige zusätzliche Wirkungen und Kräfte beziehen sich auf sogenannte „Verbündete“. Die Verbündeten eines Krosmasters sind alle Charaktere, die zur selben Gruppe wie er gehören. Die Beschwörungs-Mobs, die ein Krosmaster ins Spiel bringt, werden ebenfalls als Verbündete angesehen.

Die Verbündeten des Dämons sind alle Mobs, die er kontrolliert. Dabei ist es gleichgültig, ob sie in einer Runde eine Aktion durchführen oder nicht.

Einen Angriffszauber wirken

Wenn ein Charakter einen Zauber wirken möchte, muss er:

- das anvisierte Feld bestimmen
- überprüfen, ob das Ziel in Reichweite seines Zaubers ist
- überprüfen, ob er von seinem Feld zum Zielfeld eine freie Sichtlinie ziehen kann
- überprüfen, ob er die Kosten des Zaubers bezahlen kann

Sind diese 4 Bedingungen erfüllt, müssen jedes Mal die folgenden Schritte in genau Reihenfolge durchgeführt werden:

Schritt 1 – Bezahlen: Der aktive Charakter bezahlt die für den Zauber angegebenen **BP**- und **AP**-Kosten und erhält, sofern erforderlich, die entsprechende Anzahl von Verletzungs-Tropfen.

Schritt 2 – Zusätzliche Auswirkungen: Wenn der Zauber zusätzliche Auswirkungen anzeigt, werden diese sofort gewirkt.

Schritt 3 – Kritischer-Treffer-Wurf: Der Angreifer würfelt mit 1 Würfel für einen kritischen Treffer.

Schritt 4 – Rüstungswurf: Der Verteidiger würfelt mit 1 Würfel für die Rüstung.

Vergleicht nun: Hat der Angreifer beim Wurf für einen Kritischen Treffer mehr „Kritischer Treffer“-Symbole (⚡) als der Verteidiger Rüstungssymbole (🛡️) erwürfelt, verursacht der Zauber 1 zusätzlichen Schaden. Wenn hingegen die Anzahl der Rüstungssymbole (🛡️) größer ist als die Anzahl der „Kritischer Treffer“-Symbole (⚡) ist, wird der

Schaden des Zaubers um 1 reduziert. Bei gleicher Anzahl von Symbolen verursacht der Zauber normalen Schaden.

Schritt 5 – Verletzungs-Tropfen: Legt so viele Verletzungs-Tropfen auf die Charakterkarte (oder den Beschwörungsmarker), wie der Gegner Schaden erlitten hat.



Besondere Zauber

Heilungszauber

Um einen Heilungszauber zu wirken, geht ihr genauso vor wie beim Angriffszauber, mit 2 kleinen Unterschieden:

Schritt 4: Das Ziel eines Heilungszaubers führt keinen Rüstungswurf durch. Für Heilzauber gilt, dass 1 oder mehrere „Kritischer Treffer“-Symbole (⚡) die Heilung um genau 1 erhöhen, unabhängig davon, wie viele „Kritischer Treffer“-Symbole (⚡) der Spieler würfelt.

Schritt 5: Es werden keine Verletzungs-Tropfen auf die Charakterkarte gelegt, sondern stattdessen Verletzungs-Tropfen von der Karte des geheilten Charakters entfernt.

Nullheilung oder Nullschaden

Einige Zauber verursachen 0 Schaden oder heilen 0 Verletzungen. Das heißt, dass man diese Ziffer mithilfe eines Kritischen Treffers, einer Fähigkeit oder einer zusätzlichen Wirkung eines Zaubers erhöhen muss.

Zauber ohne Schaden

Nur die zusätzliche Wirkung eines *Zaubers ohne Schaden* wird angewendet.

Die Zauberleiste

Jeder Zauber hat eine Leiste, in der ihr alle Informationen findet, die ihr benötigt.

Bukanier
1 - 3 Rüstungsdurchbohrend. +2 auf 3 den angezielten Turm. 1

- ① Name des Zaubers
- ② Begrenzte Verwendung
- ③ Kosten des Zaubers
- ④ Reichweite
- ⑤ Schaden des Zaubers
- ⑥ Zusätzliche Auswirkungen

Begrenzte Verwendung

Überfall Ein Zauber mit schwarzem Hintergrund kann unbegrenzt verwendet werden.

Geizhals Ein Zauber mit blauem Hintergrund kann nur einmal pro Zug verwendet werden.

Rechnung Ein Zauber mit **violettem** Hintergrund kann mehrmals pro Zug verwendet werden, aber nur einmal pro Ziel.

Bankrott Ein Zauber mit **rotem** Hintergrund kann nur einmal im Spiel verwendet werden.

Kosten des Zaubers

Bei den meisten Zaubern müsst ihr, um sie zu wirken, eine bestimmte Anzahl an AP  bezahlen. Für einige Zauber zahlt ihr zusätzlich BP  oder erhaltet Verletzungs-Tropfen . Bei Zaubern, bei denen mehrere Elemente zu zahlen sind, werden diese durch ein „+“ dargestellt.

Ein Charakter kann einen Zauber nur wirken, wenn er ihn auch bezahlen kann. Außerdem darf die Zahl der Verletzungs-Tropfen  auf seiner Karte nicht größer sein als seine LP, nachdem er die für den Zauber benötigten Verletzungs-Tropfen darauf gelegt hat.

Reichweite

Die Reichweite eines Zaubers ist ebenfalls auf dessen Karte angegeben. Das entsprechende Symbol besteht meist aus 2 Ziffern:

- Die erste Ziffer ist die **minimale Reichweite (min. RW)**: Sie bezeichnet den minimalen Abstand (Anzahl der Felder), in dem sich das Ziel befinden muss, um angegriffen werden zu können. Die Ziffer 0 bedeutet, dass der Charakter den Zauber auf sich selbst wirken kann.
- Die zweite Ziffer ist die **maximale Reichweite (max. RW)**: Sie bezeichnet den maximalen Abstand (Anzahl der Felder), in dem sich das Ziel befinden muss, um angegriffen werden zu können.

Die Reichweite eines Zaubers kann sich auch ändern: entweder, wenn sich der Wirkende auf einem Feld mit einer Trennmauer, einem Heuballen oder einem Tofukäfig befindet, oder durch **+RW/-RW-Augen** . In jedem Fall kann sich aber nur die max. RW ändern. Die min. RW bleibt stets dieselbe.

 **Klassische Reichweite**: Dieser Zauber kann auf ein Feld zielen, das zwischen der minimalen und der maximalen Reichweite liegt. Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.

 **Zauber ohne Sichtlinie**: Identisch zum Zauber mit klassischer Reichweite, nur muss keine freie Sichtlinie zwischen dem wirkenden Charakter und dem Ziel bestehen. Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.

 **Linearzauber**: Mit einem solchen Zauber kann nur ein Feld anvisiert werden, das sich in derselben Reihe wie der Charakter, der den Zauber wirkt, befindet. Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.

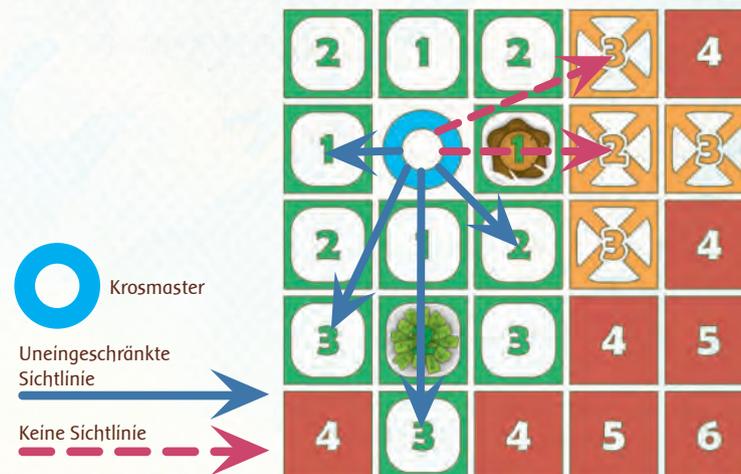
 **Nahkampfzauber**: Dieser Zauber kann nur auf ein Feld gewirkt werden, das an das Feld des Charakters, der den Zauber wirkt, angrenzt. Er hat daher auch keine min. oder max. RW.

 **Persönlicher Zauber**: Dieser Zauber hat nur Auswirkungen auf den Charakter, der diesen Zauber wirkt. Er hat daher auch keine min. oder max. RW.

Sichtlinie

Um einen Zauber wirken zu können, muss eine Sichtlinie zwischen dem Wirkenden und seinem Ziel bestehen.

Eine solche Sichtlinie besteht, wenn man vom Mittelpunkt des einen zum Mittelpunkt des anderen Feldes eine **imaginäre Linie** ziehen kann. Wenn auf dieser Linie kein Feld mit einem störenden Hindernis liegt (z. B. ein Krosmaster, ein Mob, ein Baum etc.), besteht eine Sichtlinie.



Um diese Linie zu ziehen, stellt man sich vor, dass alle Felder quadratisch sind und dass alle Hindernisse ihr Feld vollständig ausfüllen. Die Ecken der Felder hingegen können die Sichtlinie nicht versperren.

Schaden der Zauber

Die Angriffszauber sind immer mit bestimmten Elementen verbunden. Es gibt vier verschiedene Elemente: **Wasser** , **Luft** , **Erde**  und **Feuer** . Die zugehörigen Zauber heißen Elementarzauber (Feuerzauber, Erdzauber usw.). Sie richten Elementarschaden an.

Einige Zauber sind nicht mit einem Element verbunden. Diese **neutralen** Zauber  richten neutralen Schaden an. Wenn ein Spieler für einen solchen Zauber einen kritischen Wurf ausführt, kann er immer nur mit 1 Würfel würfeln (selbst wenn er die Kraft Kritisch besitzt).

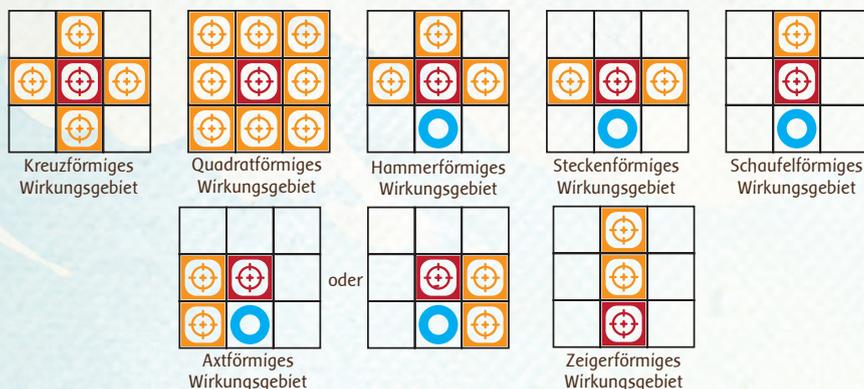
Außerdem gibt es noch die **Heilungsauber** . Sie richten keinen Schaden an, sondern entfernen im Gegenteil Verletzungs-Tropfen von ihrem Ziel.

Wenn ein Zauber **0 Schaden** anrichtet oder **0 Verletzungen** heilt, bedeutet das nicht, dass er nutzlos ist. In diesem Fall müsst ihr in eurem Kritischer-Treffer-Wurf mindestens 1x  würfeln bzw. eine Kraft besitzen, die den Schaden erhöht, um die Zahl des Schadens oder der Verletzung zu erhöhen.

Einige Zauber richten niemals Schaden an, zum Beispiel die Bewegungs- und Beschwörungszauber. Wo bei den anderen Zaubern das Elementarsymbol steht, haben diese Zauber nur einen weißen Kreis. Die zusätzlichen Auswirkungen des Zaubers werden aber trotzdem ausgelöst.

Wirkungsgebiet

Einige Zauber wirken auf mehr als nur 1 Feld: Sie besitzen ein Wirkungsgebiet. Zunächst bestimmt ihr wie immer das Ziel des Zaubers, das auch **Hauptziel** genannt wird. Je nach Wirkungsgebiet wirkt der Zauber nun aber noch auf eine bestimmte Anzahl **zusätzlicher** Ziele. Der Zauber wirkt gleichermaßen auf das Hauptziel und die zusätzlichen Ziele. Ihr werdet also nur 1 Kritischer-Treffer-Wurf ausführen. Dagegen darf jedes Ziel einen eigenen Rüstungswurf durchführen.



Zusätzliche Auswirkungen der Zauber

Die zusätzlichen Auswirkungen werden immer ausgelöst, selbst wenn der Zauber keinen Schaden anrichtet oder der Schaden durch den Rüstungswurf auf 0 reduziert wird.

- +X : Der Schaden dieses Wasserzaubers wird um X Punkte erhöht.
- +X : Der Schaden dieses Luftzaubers wird um X Punkte erhöht.
- +X : Der Schaden dieses Erdzaubers wird um X Punkte erhöht.
- +X : Der Schaden dieses Feuerzaubers wird um X Punkte erhöht.
- +X : Der Schaden dieses neutralen Zaubers wird um X Punkte erhöht.

Rüstungsdurchbohrend: Alle Ziele dieses Zaubers werfen beim Rüstungswurf 1 Würfel weniger.

Zurückweichen X: Der Charakter, der den Zauber wirkt, weicht um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Ziels zurück.

Zurückschubsen X: Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Charakters, der den Zauber wirkt, verschoben.

Heranziehen X: Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die Richtung des Charakters, der den Zauber wirkt, verschoben.

Nähern X: Der Charakter, der den Zauber wirkt, wird X Felder näher an das Ziel heranbewegt.

Bitte beachtet: Wenn eine Figur mithilfe einer zusätzlichen Zauberwirkung verschoben wird, bleibt sie stehen, sobald sie auf ein Hindernis trifft oder den Spielfeldrand erreicht. Während all dieser Bewegungen unterliegen Charaktere nicht den Regeln für Blockieren.

- X BP : Ihr legt X -1 BP-Quadrate auf die Charakterkarte des Ziels.
- +X BP : Ihr legt X +1 BP-Quadrate auf die Charakterkarte des Ziels.
- X AP : Ihr legt X -1 AP-Sterne auf die Charakterkarte des Ziels.
- +X AP : Ihr legt X +1 AP-Sterne auf die Charakterkarte des Ziels.
- +X REICHWEITE : Ihr legt X +1 REICHWEITE-Marker auf die Charakterkarte des Ziels.
- X REICHWEITE : Ihr legt X -1 REICHWEITE-Marker auf die Charakterkarte des Ziels.

Stiehlt 1 BP : Ihr legt ein -1 BP-Quadrat auf das Ziel und ein +1 BP-Quadrat auf den Charakter, der den Zauber wirkt.

Stiehlt 1 AP : Ihr legt einen -1 AP-Stern auf das Ziel und einen +1 AP-Stern auf den Charakter, der den Zauber wirkt.

LP-Diebstahl: Ihr entfernt Verletzungs-Tropfen in Höhe des verursachten Schadens von der Karte des Charakters, der den Zauber wirkt.

Faustschlag

Alle Krosmaster besitzen einen Zauber, der nicht auf ihrer Karte steht: den Faustschlag. Den Faustschlag kann ein Krosmaster einsetzen, ohne einen Deckel von seiner Spielertafel entfernt haben zu müssen. Und so sieht er aus:



Die Beschwörungen

Einige Zauber ermöglichen es dem Krosmaster, eine Beschwörung zu wirken. Die dazugehörigen Zauberleisten sehen so aus:



Die in Klammern stehende Zahl hinter dem Namen des Zaubers zeigt die **Beschwörungsgrenze** an. Ein Charakter kann nur so viele Beschwörungen gleichzeitig kontrollieren, wie in der Beschwörungsgrenze angegeben. Solange er die in der Grenze angegebene Anzahl an Beschwörungen kontrolliert, kann er den Zauber nicht wirken.



Beschwörungszauber können nur im Kampfmodus gewirkt werden. Sobald der Krosmaster in den Abenteuermodus wechselt, gehen alle seine Beschwörungen verloren. Sie gehen ebenfalls verloren, wenn der Beschwörer K.O. gesetzt wird.

Die Beschwörungen werden gespielt, nachdem der Charakter, der sie ins Spiel gebracht hat, seinen Zug beendet hat. Wenn der Charakter mehrere Beschwörungen kontrolliert, kann er sie in beliebiger Reihenfolge nacheinander kontrollieren. Wenn der Beschwörer seinen Zug jedoch **in der Stadt** beendet, müssen alle Beschwörungen automatisch aussetzen und können nicht kontrolliert werden.

Beschwörungen **blockieren keine Sichtlinien**, es sei denn, sie besitzen die Kraft **Unterbricht Sichtlinie**.

Wenn eine Beschwörung, die die Kraft **Schatz** besitzt, K.O. gesetzt wird, erhält der Charakter, der sie besiegt hat, die damit verbundenen Ressourcen. (Ob eine Beschwörung etwas zurücklässt, erkennt ihr auch immer daran, dass sie eine Ressource auf der Rückseite abgebildet hat.). Hingegen erhält man von einer Beschwörung nichts, solange sie nicht wirklich K.O. geschlagen wurde. Beschwörungen, die aus dem Spiel verschwinden, weil ihr Beschwörer K.O. ist oder den Kampfmodus verlassen hat, bringen nichts ein. Ein Krosmaster, der seine eigenen Beschwörungen besiegt, erhält ebenso keine Ressource (das wäre ja auch wirklich zu einfach!),

Die verschiedenen Beschwörungsarten

Im Spiel gibt es verschiedene Arten von Kreaturen, die ihr um Hilfe bitten könnt.

Die Beschwörung der Mobs

Diese Beschwörungen funktionieren in jeder Hinsicht wie Mobs – natürlich mit Ausnahme der oben erklärten Sonderregeln für Beschwörungen. Mobs besitzen AP, BP und LP, außerdem meist einen Angriff und manchmal auch bestimmte Kräfte.



Die Türme

Die Türme sind **Mechanismen** und unterscheiden sich hinsichtlich der Zauber und Kräfte von Charakteren. Sie besitzen keine BP und können nicht blockieren. Aber sie können bewegt werden, etwa durch einen Zauber mit Zurückschubsen. Ihre Angriffe führen sie genau wie die Mobs durch.



Die Bomben (*)

Die Bomben sind **Mechanismen** und unterscheiden sich hinsichtlich der Zauber und Kräfte von Charakteren. Sie besitzen die Kraft **Winzigklein** und können daher nicht blockieren. Jede Bombe hat 1 LP und wirkt automatisch ihren Zauber Explosion, wenn sie vernichtet wird. Außerdem erhält jede Bombe, bevor der Charakter, der sie beschworen hat, erneut an der Reihe ist, automatisch 1 Verletzung, die zu ihrer Explosion führt.



Die Fallen (*)



Die Fallen sind **Mechanismen** und unterscheiden sich hinsichtlich der Zauber und Kräfte von Charakteren. Sie besitzen die Kraft **Unempfindlich** und können nicht blockieren. Sie blockieren keine Sichtlinien, und das Feld, auf dem sie sich befinden, bleibt weiterhin ein freies Feld (d. h. jeder Charakter hat die Möglichkeit, sich auf dieses Feld zu stellen). Sie besitzen auch keine LP, weshalb es unmöglich ist, sie mit einem Zauber zu besiegen.

Wenn sich ein Charakter auf ein Feld mit einer Falle stellt, wirkt die Falle sofort ihren Zauber auf diesen Charakter. Anschließend wird die Falle aus dem Spiel genommen.

() Diese Beschwörungen werden von Charakteren aus der Krosmaster Kollektion verwendet, die nicht zu dieser Schachtel gehören. Diese Regeln könnt ihr euch ansehen, wenn ihr mit anderen Krosmastern spielen möchtet.*



DIE MOBS

Die Mobs sind eure wichtigsten Gegner im Spiel. Es gibt mehrere Arten von Mobs, die mehr oder weniger gefährlich und selten sind. Sehen wir sie uns doch einmal an!

Die Mob-Familien

In Krosmaster Quest gibt es 2 verschiedene Mob-Familien: die Fresssäcke und die Tofus. Ihr könnt eure Partie mit einer der beiden, aber auch mit beiden Familien gleichzeitig spielen. Meist entscheidet das ausgewählte Szenario, welche Mob-Familie mitspielt.

Jede Familie hat drei Unterarten:



- **Normale Mobs:** Mit diesen Mobs werden die Krosmaster am häufigsten zu tun haben. Sie kommen durch die Ereigniskarten ins Spiel.



- **Dungeon-Mobs** 🏰: Diese Mobs sind den normalen Mobs sehr ähnlich, sind aber widerstandsfähiger und können fester zuhauen. Sie halten sich nur im Dungeon auf.



- **Spezial-Mobs** 🦄: Diese Mobs sind sehr gefährlich, einzigartig und spielen oft nach besonderen Regeln. Sie kommen durch Ereigniskarten oder Sonderbedingungen in den Szenarien ins Spiel.

Wenn ein Mob ins Spiel kommt, muss er auf ein Spielbrett seiner eigenen Familie gestellt werden. Anschließend kann er sich über alle Spielbretter frei bewegen. Nur in die Stadt können die Mobs nicht eindringen.

Das Profil der Mobs

Alle Eigenschaften eines Mobs sind auf einer Minikarte, der Mob-Referenzkarte, zusammengefasst. Eine Kurzfassung findet sich außerdem auf der Rückseite der Mobmarker. Die Mob-Referenzkarte ist eine Art kleine Charakterkarte.



- | | |
|------------------------|--------------------------|
| ① Name | ⑤ Zauberleiste (Angriff) |
| ② Bewegungspunkte (BP) | ⑥ Kräfte (hier: Schatz) |
| ③ Lebenspunkte (LP) | ⑦ Symbol der Mobart |
| ④ Aktionspunkte (AP) | |

Schatz

Einer der Hauptgründe, um Mobs anzugreifen, sind die wertvollen Ressourcen, die diese mit sich führen.

Wenn ein Krosmaster einen Mob besiegt, erhält er sofort die Ressourcen, die auf der Minikarte hinter der Kraft **Schatz** stehen. Außerdem erhält er pro LP des Mobs 1 Kama.

Wenn ihr zum Beispiel diesen Kriegsführer besiegt, erhaltet ihr 1 Fresssackwolle, 2 Fresssackhörner und 4 Kamas.



Wenn ein Krosmaster, der die Kraft **Schürfen** besitzt, einen Mob besiegt, erhält er 1 zusätzliche Ressource von einer der angegebenen Sorten oder 1 zusätzlichen Kama.

Der Trostpreis

Wenn ein Krosmaster einem Mob eine Verletzung zufügt, ihn damit aber nicht besiegt, legt er 1 seiner Farbmaler auf den Mob. Wenn nun ein anderer Spieler den Mob besiegt, erhält der Krosmaster mit dem Farbmaler darauf einen „Trostpreis“, da er mitgeholfen hat, diesen Mob zu besiegen.

Er erhält **1 Kama** (unabhängig von der Anzahl der LP des Mobs) sowie **1 Ressource seiner Wahl** von den unter **Schatz** angegebenen Sorten.

Der Krosmaster, der den Mob besiegt hat, bekommt seinen Schatz aber auf bereits beschriebene Weise. Wenn mehrere Krosmaster Farbmaler auf den Mob gelegt haben, ohne ihn zu besiegen, erhält jeder von ihnen seinen Trostpreis (in der Reihenfolge der Initiative ⚡). Die Kraft **Schürfen** hat keine Auswirkung auf den Trostpreis.

Wenn ein Krosmaster einen Mob besiegt, den er bereits verletzt (und markiert) hat, erhält er keinen zusätzlichen Trostpreis, sondern nur den normalen Schatz.

Mob-Reserve

Wenn ein Mob K.O. gesetzt wurde, legt ihr den Mobmarker nicht in die Reserve, sondern neben das Spielbrett. Erst wenn es von einer bestimmten Mob-Art keine Mobmarker mehr in der Reserve gibt, mischt ihr die beiseite gelegten Mobmarker und legt sie zurück in die Reserve.

KRÄFTE

Die Krosmaster und Monster besitzen oft besondere Eigenschaften, die sie stärker machen: die sogenannten Kräfte. Diese stehen auf ihrer Charakterkarte im Feld **Kräfte**.

Kräfte

Rüstung. Weisheit.

Wenn auf einer Kraft ein Deckel liegt, kann der Krosmaster diese Kraft nicht einsetzen. Einige Ausrüstungen (siehe Seite 24) verleihen dem Krosmaster zusätzliche Kräfte. Wenn er den entsprechenden Gegenstand in seiner Ausrüstung hat, kann er die dazugehörige Kraft einsetzen.

Kräfte in Krosmaster Quest

Kritisch: Der Charakter wirft beim Kritischer-Treffer-Wurf mit 1 zusätzlichen Würfel.

Rüstung: Der Charakter wirft beim Rüstungswurf mit 1 zusätzlichen Würfel.

Blockieren: Der Charakter wirft beim Blockieren-Wurf mit 1 zusätzlichen Würfel.

Ausweichen: Der Charakter wirft beim Ausweich-Wurf mit 1 zusätzlichen Würfel.

Glück 🍀: Der Charakter erhält je 1 zusätzlichen Würfel, wenn er mit einem Wasserzauber einen Kritischer-Treffer-Wurf würfelt und wenn er einen Rüstungswurf gegen einen Wasserzauber ablegt.

Flinkheit 🌀: Der Charakter erhält je 1 zusätzlichen Würfel, wenn er mit einem Luftzauber einen Kritischer-Treffer-Wurf würfelt und wenn er einen Rüstungswurf gegen einen Luftzauber ablegt.

Stärke 🍀: Der Charakter erhält je 1 zusätzlichen Würfel, wenn er mit einem Erdzauber einen Kritischer-Treffer-Wurf würfelt und wenn er einen Rüstungswurf gegen einen Erdzauber ablegt.

Intelligenz 🍀: Der Charakter erhält je 1 zusätzlichen Würfel, wenn er mit einem Feuerzauber einen Kritischer-Treffer-Wurf würfelt und wenn er einen Rüstungswurf gegen einen Feuerzauber ablegt.

Resistenz 🌊: Schaden durch Wasserzauber wird automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz 🌀: Schaden durch Luftzauber wird automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz 🍀: Schaden durch Erdzauber wird automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz 🔥: Schaden durch Feuerzauber wird automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz ⚫: Schaden durch neutrale Zauber wird automatisch um 1 Punkt verringert.

Bastler: Wenn dieser Charakter einen Gegenstand herstellt (siehe Seite 24), darf er 1 Ressource seiner Wahl einsparen. Allerdings kostet jede Rezeptur immer mindestens 1 Ressource.

Farmer: Wenn dieser Charakter eine Ressource aufhebt oder erntet, würfelt er mit 1 Würfel: Wenn ein 🍀 gewürfelt wird, erhält der Charakter 1 zusätzliche Ressource derselben Art aus der Reserve.

Weisheit: Wenn dieser Charakter eine persönliche Quest erfüllt und damit 1 oder mehrere GG gewinnt, würfelt er mit 1 Würfel: Wenn ein 🍀 gewürfelt wird, erhält der Charakter 1 zusätzlichen GG.

Schürfen: Wenn dieser Charakter einen Mob besiegt, der die Kraft **Schatz** besitzt, würfelt er mit 1 Würfel: Wenn ein 🍀 gewürfelt wird, erhält der Charakter 1 zusätzliche Ressource, die auf dem besiegten Mob abgebildet ist, oder 1 zusätzlichen Kama.

Unempfindlich: Wenn ein unempfindlicher Charakter Ziel eines von einem anderen Charakter gewirkten Zaubers ist, sind die zusätzlichen Auswirkungen dieses Zaubers unwirksam, mit Ausnahme derjenigen Auswirkungen, die den Schaden erhöhen. D. h. er erhält keine AP-Sterne, BP-Rauten oder RW-Augen, kann vom Zauber nicht verschoben werden, verliert keine LP etc.

Kräfte der anderen Krosmaster-Figuren

Einige Figuren aus der Krosmaster Kollektion besitzen auch noch andere Kräfte:

Immun 🌊, 🌀, 🍀 oder 🔥: Der Charakter reduziert den Schaden, der ihm durch einen Zauber des entsprechenden Elements zugefügt würde, auf 0. Ein Charakter kann gegen mehrere Elemente immun sein.

Genesung: Jedes Mal, wenn dieser Charakter 1 oder mehrere 🔥 mit einem Heilungszauber heilt, wird 1 zusätzliche 🔥 geheilt.

Gegenschlag: Jedes Mal, wenn ein gegnerischer Charakter diesem Charakter eine oder mehrere 🔥 hinzufügt, erleidet er selbst 1 🔥.

Einige Krosmaster haben einzigartige Kräfte. Seht euch die Beschreibung auf den Charakterkarten an, um zu erfahren, welche Auswirkungen diese Kräfte haben.

Fähigkeiten

Kritisch. Blockieren. Zwang.

(Zwang: Der erste Angriffszauber, den EMMA SACKER in der Runde wirkt, verursacht +1 🌊 🌀 🍀 🔥.)

Kräfte der Mobs und der Beschwörungen

Einige Mobs und Beschwörungen haben spezielle Kräfte.

Winziglein: Für diesen Charakter gelten die Blockierregeln nicht. D. h. er kann andere Charaktere nicht blockieren und wird auch nicht von ihnen blockiert.

Unterbricht Sichtlinie: Diese Beschwörung blockiert die Sichtlinien (wie es auch ein Krosmaster tun würde).

Provokation: Wenn ein gegnerischer Charakter einen Zauber wirkt und es ihm möglich ist, auf eine Provokation zu zielen (d. h. wenn die Provokation in Reichweite und ggf. mit Sichtlinie ist), dann muss er darauf zielen.

Abschlecken: Am Ende seines Zuges entfernt das Fresspäckchen von allen Fresssäcken, die auf einem angrenzenden Feld stehen, 1 🔥.

Eigelege: Wenn die Tofoone ins Spiel kommt, legt ihr ein Tofuei auf das Feld, auf dem sie beginnt.

Volkool: Zu Beginn jeder Runde heilt der Fresscool bei sich 2 🔥.

Gotam: Wenn der Batofu einen Krosmaster K.O. setzt, erhält er sofort +3 🌊, +3 🍀 und heilt 3 🔥.

Königlicher Tofuster: Alle Tofus, die sich auf demselben Spielbrett wie der Königliche Tofu befinden (oder im selben Raum im Dungeon), erhalten die Kräfte **Kritisch** und **Ausweichen**.

Königliche Fresssackerei: Alle Fresssäcke, die sich auf demselben Spielbrett wie der Königliche Fresssack befinden (oder im selben Raum im Dungeon), erhalten die Kräfte **Rüstung** und **Blockieren**.

VERKAUFSSTAND UND WERKSTATT

Ressourcen sammeln ist fein, aber etwas aus ihnen machen noch viel besser! Hier findet ihr alle Regeln, die ihr beachten müsst, um aus euren Ressourcen Geld zu machen oder Gegenstände herzustellen.

Der Verkaufsstand

Auf diesem Zusatzbrett findet ihr alle benötigten Informationen, um Handel treiben zu können.



- ① Preis der Ressourcen
- ② Felder für die Ressourcenwertplättchen
- ③ Zum Verkauf angebotene Rezepturen für Waffen
- ④ Zum Verkauf angebotene Rezepturen für Rüstungen
- ⑤ Zum Verkauf angebotene Rezepturen für Schnick-schnack

Für jede Ressource wird ein Ressourcenwertplättchen auf die Tafel gelegt, um den aktuellen Wert dieser Ressource anzuzeigen. **Der Preis gilt sowohl für den Kauf als auch für den Verkauf dieser Ressource.** Einige Ereigniskarten können dazu führen, dass der Preis sich ändert.

Die Anzahl der Ressourcenwertplättchen, die auf die Tafel gelegt werden, hängt von den Mob-Familien ab, die in der Partie sind:

- **Immer verfügbar:** Holz, Eisen.
- **Fressack-Familie:** Häufchen, Wolle, Horn.
- **Tofu-Familie:** Ei, Feder, Schnabel.

Der Handel am Verkaufsstand

Um am Verkaufsstand Handel treiben zu können, muss ein Krosmaster auf einem Feld stehen, das an das Dekoelement des Verkaufsstands angrenzt, und **3 AP** zahlen. Anschließend kann er folgende Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- Er kann eine bestimmte Anzahl an Ressourcen oder Ausrüstung **verkaufen** und erhält dafür Kamas.
- Er kann eine bestimmte Anzahl an Ressourcen, Rezepturen oder Ausrüstung **kaufen** und zahlt dafür den entsprechenden Preis in Kamas.

Wichtig dabei ist, dass der Krosmaster genug Platz in seinem Inventar haben muss, um die Einkäufe zu verstauen. Wenn er diese drei Schritte abgeschlossen hat, ist die Aktion beendet. Wenn der Krosmaster

anschließend noch einmal am Verkaufsstand Handel treiben möchte, muss er erneut 3 AP zahlen.

Rezepturen kaufen

Am Verkaufsstand können auch Rezepturen für Gegenstände erworben werden. Jede Rezeptur benötigt 4 freie Plätze im Inventar des Krosmasters, der die Rezeptur kauft. Es ist verboten, die Rückseite der Rezeptur anzusehen, bevor ihr sie gekauft habt!



- ① Art des Gegenstandes
- ② Kaufpreis
- ③ Zutaten, die zur Herstellung benötigt werden

Rezepturen an sich haben zunächst keinen Nutzen, ihr könnt aber daraus eine Ausrüstung herstellen, die auf der Rückseite der Rezeptur angegeben ist. Rezepturen können am Verkaufsstand für den Einkaufswert wieder verkauft werden. Sie werden dann in die Reserve zurückgelegt.

In einigen Szenarien können Ausrüstungen auch direkt verkauft werden, ohne dass sie zuvor in Form einer Rezeptur gekauft werden müssen.

Eine Ausrüstung herstellen

Um einen Gegenstand herzustellen, muss der Krosmaster angrenzend zu einer Werkstatt stehen und 3 AP zahlen. Außerdem muss er die Zutaten, also die auf der Rezeptur angegebene Anzahl an Ressourcen, abgeben. Im Gegenzug darf der Krosmaster das Plättchen umdrehen und erhält die angegebene Ausrüstung, die er in sein Inventar legen, aber auch sofort ausrüsten kann.

Bei jeder Benutzung der Werkstatt kann nur 1 einziger Gegenstand hergestellt werden. Wenn der Spieler noch einen Gegenstand herstellen möchte, muss er wieder 3 AP zahlen.

Krosmaster, die die Kraft **Bastler** haben, können die Kosten für die Herstellung senken: Sie müssen 1 Ressource ihrer Wahl weniger abgeben. Aber: Jede Rezeptur kostet immer mindestens 1 Ressource, selbst wenn ihr diese Kraft besitzt.

Die Ausrüstung



- ① Name der Ausrüstung - ② Art der Ausrüstung - ③ Verkaufspreis
- ④ Effekt der Ausrüstung

Eine Ausrüstung hat einen Effekt. Sie verleiht dem Charakter, der sie trägt, einen Bonus. Dieser Bonus wird aktiviert, sobald der Krosmaster den Gegenstand auf dem entsprechenden Feld auf seiner Spieltafel platziert, und bleibt so lange aktiv, bis dieses wieder ins Inventar zurückgelegt wird.



Wenn eine Ausrüstung einen Bonus an **AP** oder **BP** verleiht, wird die jeweilige Punktzahl entsprechend erhöht. Diese Erhöhung tritt sofort in Kraft: Der Krosmaster kann noch in dieser Runde die zusätzlichen **AP** oder **BP** einsetzen. Wenn die Ausrüstung dem Krosmaster eine Kraft verleiht, kann er diese einsetzen, selbst wenn er den zugehörigen Deckel noch nicht von dem Feld „Kräfte“ auf seiner Charakterkarte entfernt hat.

Ausrüstungen können am Verkaufsstand für den auf dem Plättchen angegebenen Preis wieder verkauft werden. Sie werden dann zurück in die Reserve gelegt.

Es gibt 4 verschiedene Arten von Ausrüstungen.

Waffen

Waffen sind Ausrüstungen, die dem Krosmaster neue Zauber ermöglichen. Die Zauber können nur im Kampfmodus verwendet werden. Sie sind jedoch sofort verwendbar, ohne dass zunächst der zugehörige Deckel entfernt werden muss. Ein Krosmaster kann bis zu 2 einhändige Waffen oder 1 zweihändige Waffe ausgerüstet haben.

Einige Waffen sind Schilde: Sie ermöglichen keinen neuen Zauber, sondern verleihen dem Krosmaster, der sie trägt, einen dauerhaften Bonus.

Rüstungen

Rüstungen verleihen dem Krosmaster, der sie trägt, einen dauerhaften Bonus. Es gibt vier verschiedene Kategorien von Rüstungen:

- **Kopfbedeckungen**
- **Umhänge und Schulterpolster**
- **Harnische und Gürtel**
- **Stiefel**

Ein Krosmaster kann in jeder Kategorie nur 1 Rüstung ausgerüstet haben. Wenn er in einer Kategorie mehr als 1 Rüstung besitzt, muss er die übrigen in seinem Inventar aufbewahren. Im Abenteuermodus

kann der Krosmaster, wenn er an der Reihe ist, 2 Rüstungen derselben Kategorie zwischen seinem Inventar und seinen Ausrüstungsslots tauschen.

Schnickschnack

Es gibt 2 Arten von Schnickschnack. **Permanenter Schnickschnack** hat einen hellen Hintergrund und funktioniert wie jede andere Ausrüstung auch. Solange er auf der Spieltafel im Schnickschnackfeld ausgerüstet ist, verleiht er einen dauerhaften Bonus.



Konsumierbarer Schnickschnack erkennt ihr am dunklen Hintergrund. Er wird auch auf das Schnickschnackfeld gelegt, hat aber keine dauerhaften Auswirkungen. Der Krosmaster kann die Auswirkung einmal auslösen, danach muss er den Schnickschnack abgeben.

Sets



Einige Rüstungen gehören zur selben Familie, die dann **Set** genannt wird. Wenn ein Krosmaster **4 Rüstungen eines Sets** besitzt, kann er diese kostenlos gegen das **Set-Plättchen** eintauschen, das er an die Stelle der 4 Ausrüstungen auf seiner Spieltafel legt. Ein wichtiger Hinweis: Die Auswirkungen eines Sets sind größer als die der einzelnen Elemente!

Die Spieler können jederzeit ihre Set-Plättchen in die 4 Ausrüstungen zurücktauschen, um diese beispielsweise zu verkaufen oder zu tauschen.

Hier eine Liste der verschiedenen Sets:



Fressack-Set: Fressackkapp, Fressackschulterpolster, Fressacksack, Fressackgürtel, Fressstiefel.



Tofu-Set: Helmofu, Tofuschulterpolster, Tofu-Umhang, Tofuharnisch, Tofugürtel, Tofu-Pantoffeln.



Fressballe-Set: Fressballehelm, Fressballerschulterpolster, Fressballertunika, Fressballestiefel.



Königliches Fressack-Set: Königliche Fressackkapp, Königlicher Fressacksack, Königlicher Fressackgürtel, Königliche Fressstiefel.



Königliches Tofu-Set: Königlicher Helmofu, Königliche Tofuschulterpolster, Königlicher Tofu-Umhang, Königlicher Tofugürtel, Königliche Tofusockenpantoffeln.

DER DUNGEON

Der Dungeon ist ein besonderer Ort, den ihr im Spiel betreten könnt. Im Dungeon begegnet ihr gefährlichen Monstern und einem aufgedrehten Boss. Aber wenn ihr diesen Boss besiegt, werdet ihr reich belohnt!

Den Dungeon betreten



Um den Dungeon zu betreten, muss sich der Krosmaster auf einem Feld befinden, welches an den Eingang zum Dungeon angrenzt. Dann muss er die Aktion **Den Dungeon betreten** wählen. Damit ist sein Zug automatisch beendet, selbst wenn er noch **AP** oder **BP** übrig hätte. Der Krosmaster wird vom Spielbrett genommen und in den ersten Raum des Dungeons gestellt.

Alle Krosmaster, die zu seiner Gruppe gehören, können ihn in den Dungeon begleiten, wenn sie dies möchten. In diesem Fall werden sie ebenfalls vom Spielbrett genommen und auch in den ersten Raum des Dungeons gestellt.

Es kann sich immer nur 1 Gruppe in 1 Dungeon aufhalten. Sind aber 2 verschiedene Dungeons im Spiel, kann die zweite Gruppe den zweiten Dungeon betreten. Befindet sich der Boss auf einem Spielbrett, wenn die Spieler den Dungeon seiner Familie betreten, dann wird er vom Brett genommen, aber ohne seinen Schatz dabei zu verlieren.

Befinden sich alle Krosmaster des Spiels gleichzeitig in einem Dungeon, dann zieht der Dämon keine Ereigniskarten mehr und kontrolliert keinen Mob mehr außerhalb des Dungeons, solange nicht mindestens 1 Krosmaster wieder aus dem Dungeon herausgekommen ist.

Die Struktur des Dungeons

Der Dungeon hat keine Verbindung zum restlichen Spiel: Es ist ein völlig unabhängiger Raum, den man nur durch dessen Eingang betreten und nur wieder verlassen kann, wenn man alle Monster darin besiegt hat oder selbst K.O. gegangen ist. Er besteht aus besonderen Spielbrettern, den sogenannten **Dungeon-Spielbrettern**.



Wenn ein Krosmaster den Dungeon betritt, wählt der Dämon 1 Dungeon-Spielbrett aus und legt es auf den Tisch. Außerdem stellt er das Dekoelement jedes erforderlichen Typs darauf (Tofukäfig, Fresssacktotem, Tofubrunnen oder Tofunest). Die Krosmaster, die den Dungeon betreten haben, platzieren sich auf einem Aufstellungsfeld ihrer Wahl in den letzten beiden Reihen auf 1 Seite des Spielbretts. Anschließend nimmt der Dämon **4 Dungeon-Mobs** und stellt sie

auf der anderen Seite des Spielbretts, wiederum auf die Aufstellungsfelder der letzten beiden Reihen, auf.

Im Dungeon kann nur im Kampfmodus gespielt werden. Außerdem sind die Dungeon-Mobs (und der Boss) **jedes Mal am Zug**, wenn der Dämon spielt, selbst wenn er außerhalb des Dungeons nur eine Teilrunde spielt.

Sollte sich am Ende des Zuges eines Krosmasters kein Mob mehr im Dungeon befinden, vergrößert sich der Dungeon: Der Dämon wählt **1 zusätzliches Dungeon-Spielbrett** aus und legt es an das erste Spielbrett an. Darauf stellt er wieder Dekoelemente jedes erforderlichen Typs. Dann nimmt er **3 Dungeon-Mobs** und stellt sie auf die Aufstellungsfelder der beiden Reihen, die am weitesten von den Krosmastern entfernt sind. Anschließend stellt er den Boss des Dungeons zu den Mobs und zieht **1 Boss-Stimmungskarte**.

Jetzt kann der Kampf wieder weitergehen! Wenn alle Mobs und ihr Boss besiegt sind, wird der Dungeon geschlossen. Die Krosmaster erhalten ihre Belohnung (siehe unten) und kehren wieder in die Stadt zurück. Dazu stellen sie sich in der Stadt auf ein Aufstellungsfeld ihrer Wahl.

Die Boss-Stimmungen

Der Boss ist ein ziemlich übler Gegner, vor allem wenn er in heimischen Gefilden kämpft! Um die Stimmung des Bosses zu bestimmen, zieht der Dämon 1 Boss-Stimmungskarte, wenn dieser im Dungeon erscheint. Diese Karte bestimmt die Charakterwerte des Bosses: Seine **AP**, **BP** und **LP** erhöhen oder verringern sich entsprechend, und er erhält einen neuen Angriff und neue Kräfte. Diese Boni bekommt er zusätzlich zu den Charakterwerten, die bereits auf seiner Charakterkarte verzeichnet sind.



- 1 Boss-Stimmung
- 2 BP-Bonus
- 3 LP-Bonus
- 4 AP-Bonus
- 5 Neuer Zauber
- 6 Neue Kräfte und die Kraft Schatz

Die Belohnungen

Die Kraft **Schatz** der Dungeon-Mobs funktioniert auf dieselbe Weise wie bei anderen Mobs.

Die Kraft **Spezial-Schatz** findet sich auf allen Boss-Stimmungskarten. Wenn der Boss besiegt wird, erhält jeder Krosmaster, der sich noch im Dungeon aufhält, sofort **1 GG** und darf sich **1 zufällige Königliche Ausrüstung** aus der Reserve nehmen. Da ihr diese seltenen Ausrüstungen nicht selbst herstellen könnt, ist dies die einzige Möglichkeit, an sie zu gelangen!



Die Tofu-Jetons und die Königlichen Fresssack-Jetons

Wenn ihr mit einem gemeinsamen Dämon spielt, müsst ihr die Tofu-Jetons und die Königlichen Fresssack-Jetons verwenden, um anzuzeigen, wer die Dungeon-Mobs kontrolliert. Die Jetons werden genau wie

der Dämonen-Jeton unter den Spielern weitergereicht, allerdings mit einem wichtigen Unterschied: Ein Spieler, dessen Krosmaster sich im Dungeon aufhält, bekommt den Jeton nicht, sondern gibt ihn direkt an den nächsten Spieler weiter.

Die aktive bzw. inaktive Seite der Jetons spielt in diesem Fall keine Rolle, da die Dungeon-Mobs, wie schon gesagt, in jedem Zug des Dämons gespielt werden.

DIE DEKOELEMENTE

Die wichtigsten Begriffe

Die Dekoelemente haben besondere Eigenschaften, die sich anhand einiger Begriffe, die ihr euch merken solltet, leicht erklären lassen.

- **Unterbricht Sichtlinie:** Dieses Dekoelement blockiert die Sichtlinien der Zauber.
- **Unterbricht Sichtlinie nicht:** Dieses Dekoelement blockiert die Sichtlinien der Zauber nicht.
- **Unpassierbar:** Auf das Feld, auf dem dieses Dekoelement steht, kann sich kein Krosmaster stellen.
- **Passierbar:** Der Krosmaster kann sich auf das Feld stellen, auf dem dieses Dekoelement steht, so als wäre das Feld leer.

Dekoelemente haben keine **LP** und können nicht zerstört werden. Es können keine Marker oder Plättchen auf sie gelegt werden und sie können auch nicht durch einen Zauber oder eine Kraft von ihrem Platz bewegt werden. Aber ihr könnt jederzeit mit einem Zauber auf sie zielen, wenn ihr das möchtet.

Beschreibung der Dekoelemente



Baum

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Ein Baum kann für 3 AP geerntet werden. Er wird dann aus dem Spiel genommen und bringt euch 1 🌿 ein.



Erzader

Unterbricht Sichtlinie nicht. Unpassierbar. Eine Erzader kann für 3 AP geerntet werden. Sie wird dann aus dem Spiel genommen und bringt euch 1 🌍 ein.



Trennmauer oder Heuballen

Unterbricht Sichtlinie nicht. Passierbar. Die Zauber des Charakters, der sich auf einem Feld mit einer Trennmauer oder einem Strohballen befindet, erhalten + 1 RW.



Eingang zum Fressack- oder Tofu-Dungeon

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Über dieses Dekoelement gelangt ihr in den Dungeon. Ihr müsst angrenzend stehen und setzt diese Runde aus.



Fressacktotem oder Tofunest

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Diese Dekoelemente gibt es nur in den Dungeons.



Brunnen

Unterbricht Sichtlinie nicht. Passierbar. Dieses Dekoelement gibt es nur in den Dungeons.



Tofu-Höhle

Unterbricht Sichtlinie nicht. Passierbar. Die Zauber des Charakters, der sich auf einem Feld mit einer Tofu-Höhle befindet, erhalten + 1 RW. Dieses Dekoelement gibt es nur in den Dungeons.



Der Verkaufsstand

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Wenn ein Krosmaster auf einem angrenzenden Feld steht, kann er für 3 AP handeln.



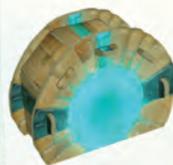
Werkstatt

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Wenn ein Krosmaster angrenzend zu einer Werkstatt steht, kann er für 3 AP einen Gegenstand herstellen.



Phönix

Unterbricht Sichtlinie nicht. Unpassierbar. Wenn ein Krosmaster K.O. geht, wird er angrenzend zu 1 Phönix seiner Wahl gestellt und nimmt 1 Verletzungs-Tropfen 🔥 von seiner Karte.



Zaap

Unterbricht Sichtlinie. Unpassierbar. Wenn ein Krosmaster angrenzend zu 1 Zaap steht, kann er diesen für 1 BP und 1 Kama verwenden, um sich angrenzend zu 1 anderen Zaap seiner Wahl zu bewegen.



DIE KARTEN

So erkennt ihr die verschiedenen Karten

Je nach Szenario und der Wahl der Spieler verwendet ihr die Fresssack- oder die Tofu-Karten. Diese erkennt ihr ganz einfach an ihren Ecken:



Fresssack-Karten



Tofu-Karten



Karten, die von beiden Familien benutzt werden.

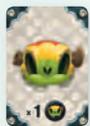
Ereigniskarten



Diese Karten bilden den Stapel der Ereigniskarten. Der Dämon wird von diesem Stapel Karten ziehen, um das Spiel voranschreiten zu lassen.



Fresssack-Respawn: Nimm 1, 2 oder 3 normale Fresssäcke und stelle sie auf die Aufstellungsfelder auf Fresssack-Spielbrettern deiner Wahl.



Spezial-Fresssack-Respawn: Nimm 1 Spezial-Fresssack und stelle ihn auf 1 Aufstellungsfeld auf 1 Fresssack-Spielbrett deiner Wahl.



Königlicher Fresssack-Spawn: Nimm den Königlichen Fresssack und stelle ihn auf 1 Aufstellungsfeld auf 1 Fresssack-Spielbrett deiner Wahl. Im Spiel verhält er sich ganz genau wie ein Mob. Wenn der Königliche Fresssack durch diese Karte beschworen wird, besitzt er keine Boss-Stimmung. Diese Karte hat keine Wirkung, wenn sich der Boss bereits im Dungeon befindet.



Tofu-Respawn: Nimm 1, 2 oder 3 normale Tofus und stelle sie auf die Aufstellungsfelder auf Tofu-Spielbrettern deiner Wahl.



Spezial-Tofu-Respawn: Nimm 1 Spezial-Tofu und stelle ihn auf 1 Aufstellungsfeld auf 1 Tofu-Spielbrett deiner Wahl.



Königlicher Tofu-Spawn: Nimm den Königlichen Tofu und stelle ihn auf 1 Aufstellungsfeld auf 1 Tofu-Spielbrett deiner Wahl. Im Spiel verhält er sich ganz genau wie ein Mob. Wenn der Königliche Tofu durch diese Karte beschworen wird, besitzt er keine Boss-Stimmung. Diese Karte hat keine Wirkung, wenn sich der Boss bereits im Dungeon befindet.



Spawn eines gegnerischen Krosmasters: Nimm 1 Krosmaster aus der Schachtel von Krosmaster Quest und stelle ihn auf 1 Aufstellungsfeld deiner Wahl (außerhalb der Stadt). Dieser Krosmaster kann alle seine Zauber und Kräfte einsetzen, verhält sich im Spiel aber genauso wie ein Mob. Wenn in der Schachtel kein Krosmaster mehr übrig ist, nehmt ihr stattdessen 1 Spezial-Mob.



Baum-Respawn: Nimm für jedes Spielbrett außerhalb der Stadt 1 Baum aus der Reserve und stelle ihn auf ein freies Baumfeld. Wenn auf den Spielbrettern kein solches Feld mehr frei ist, wird der Baum zurück in die Reserve gelegt.



Erzadern-Respawn: Nimm für jedes Spielbrett außerhalb der Stadt 1 Erzader aus der Reserve und stelle sie auf ein freies Erzadernfeld. Wenn auf den Spielbrettern kein solches Feld mehr frei ist, wird die Erzader zurück in die Reserve gelegt.



Häufchen-Respawn: Nimm für jedes Spielbrett außerhalb der Stadt 2 Fresssackhäufchen aus der Reserve und lege sie auf freie Häufchenfelder deiner Wahl.



Eier-Respawn: Nimm für jedes Spielbrett außerhalb der Stadt 2 Tofueier aus der Reserve und stelle sie auf freie Eierfelder deiner Wahl. Wenn auf dem Spielbrett kein solches Feld mehr frei ist, werden die Eier zurück in die Reserve gelegt.



Preisänderung: Wähle am Verkaufsstand 1 Ressource aus und erhöhe den Preis um 1 Kama. Anschließend wählst du 1 andere Ressource aus und senkst deren Preis um 1 Kama.



Neue Produkte: Fülle alle leeren Rezeptfelder im Verkaufsstand mit neuen, per Zufallsprinzip gezogenen Rezepten. Wenn bereits alle Felder belegt sind, löst diese Karte eine Versteigerung aus.



Versteigerung: Nimm 1, per Zufallsprinzip gezogenen, Gegenstand und zeige ihn den Spielern. Angefangen mit dem Spieler links neben dem Dämon darf jeder Spieler eine bestimmte Anzahl an Kamas bieten, die über dem vorherigen Gebot liegen muss, oder er steigt aus der Versteigerung aus. Wenn nur noch ein Spieler im Rennen ist, zahlt dieser die Kamas, die er geboten hat, und darf dafür die Ausrüstung an sich nehmen. Wenn kein Spieler an der Versteigerung teilnehmen möchte, wird die Ausrüstung wieder in die Reserve zurückgelegt.

Quest-Karten



Diese Karten liegen im Ereignisstapel. Wenn du eine solche Karte ziehst, legst du sie auf den Abenteuerweg. Wenn ein Krosmaster eine Quest erfüllt, erhält er eine bestimmte Anzahl an GG.



So ein Mist: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 4 Fresssackhäufchen in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



So Weich: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 3 Fresssackwolle in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



Zwei harte Hörner: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 2 Fresssackhörner in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



Das Teufelsdutzend: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 4 Tofueier in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



Im Federgewand: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 3 Tofufedern in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



Schnäbelei: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 2 Tofuschnäbel in seinem Inventar haben. Er erhält 1 GG.



Pling pling: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster mindestens 12 Kamas besitzen. Er erhält 1 GG.



Fressackbesiegung: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster einen Mob der Fressack-Familie besiegen (welchen, ist dabei egal). Er erhält 1 GG.



Tofubesiegung: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster 1 Mob der Tofu-Familie besiegen (welchen, ist dabei egal). Er erhält 1 GG.



Krosmasterbesiegung: Um diese Quest zu erfüllen, muss der Krosmaster 1 gegnerischen Krosmaster besiegen (ganz gleich, ob dieser von einem Spieler oder dem Dämon kontrolliert wird). Er erhält 2 GG.



Wiederholbare Quest: Diese Quest ist eine Kopie der Szenarienkarte.

Die Reisen

Auf allen Reisen gibt es bestimmte Etappen, die in der richtigen Reihenfolge absolviert werden müssen. Darunter können sich folgende Aktionen befinden:



Der Krosmaster muss die angegebene Anzahl an Bäumen ernten.



Der Krosmaster muss die angegebene Anzahl an Erzadern ernten.



Um diese Etappe zu erfüllen, muss der Krosmaster eine bestimmte Menge dieser Ressource besitzen.



Um diese Etappe zu erfüllen, muss der Krosmaster eine bestimmte Menge dieser Ressource abgeben.



Um diese Etappe zu erfüllen, muss der Krosmaster die angegebene Menge an Kamas besitzen.



Um diese Etappe zu erfüllen, muss der Krosmaster die angegebene Menge an Kamas abgeben.



Der Krosmaster muss sich auf ein Feld mit einer Trennmauer begeben.



Der Krosmaster muss sich auf ein Feld mit einem Heuballen begeben.



Der Krosmaster muss einen Zaap benutzen.



Der Krosmaster muss in einer Runde die angegebene Anzahl an Ressourcen oder Rezepten am Verkaufsstand kaufen.



Der Krosmaster muss in einer Runde die angegebene Anzahl an Ressourcen oder Ausrüstungen am Verkaufsstand verkaufen.



Der Krosmaster muss in der Werkstatt die angegebene Anzahl an Ausrüstungen herstellen.



Der Krosmaster muss 1 Mob der Fressack-Familie besiegen (welchen, ist dabei egal).



Der Krosmaster muss 1 Mob der Tofu-Familie besiegen (welchen, ist dabei egal).



Der Krosmaster muss 1 gegnerischen Krosmaster besiegen (ganz gleich, ob dieser von einem Spieler oder dem Dämon kontrolliert wird).

Wenn der Spieler für eine Quest Ressourcen abgeben muss, kann er selbst entscheiden, zu welchem Zeitpunkt seines Zuges er dies tut. Dazu nimmt er einfach die Ressourcen oder Kamas von seiner Spielertafel und legt sie zurück in die Reserve.



WEITERE SPIELVARIANTEN

Wenn ihr ein paar Runden gespielt habt und die Regeln kennt, könnt ihr euch auf die nächste Stufe begeben und eure ganz eigene Variante von Krosmaster Quest spielen. Es bedeutet ein bisschen Arbeit, aber wenn ihr dazu bereit seid, ist das Potenzial einfach enorm!

Das Spiel mit anderen Krosmastern

Krosmaster Quest ist vollständig kompatibel mit allen anderen Figuren der Krosmaster Kollektion. Das heißt, ihr seid nicht auf die fünf Charaktere in dieser Schachtel beschränkt, sondern habt Dutzende weitere Möglichkeiten!

Um kein Ungleichgewicht unter den Spielern entstehen zu lassen, empfehlen wir euch, nur Krosmaster mit ein und derselben Stufe einzusetzen. Wenn euch ein gewisses Ungleichgewicht nicht stört, dürft ihr diese Regel natürlich auch geflissentlich ignorieren! Wenn der Dämon einen gegnerischen Krosmaster beschwören darf, hat er unter den Figuren seiner Kollektion freie Wahl, um einen Gegner nach seinem Geschmack auszusuchen.

Die einzige Einschränkung besteht darin, dass die Spieler keinen Krosmaster vom Typ Boss auswählen können. Diese Krosmaster sind besonders gefährliche Gegner, die sich besser als Boss im Dungeon einsetzen lassen. Apropos...

Das Spiel gegen die Bosse

Krosmaster vom Typ Boss können anstelle eines Tofu oder eines Königlichen Fresssack eingesetzt werden. Zum Zwecke der Ausgewogenheit empfehlen wir euch, einen Boss einer Stufe auszuwählen, die dem Durchschnitt der Spieler entspricht. Aber ihr dürft natürlich auch diese Regel ignorieren, um das Spiel schwieriger zu gestalten!

Diese Bosse können sich zu allen Mobfamilien gesellen. Außerdem können sie jede beliebige Boss-Stimmung annehmen, wenn ihr in ihrem Dungeon gegen sie spielt. Eine gute Idee ist es, die verschiedenen Mob-Familien untereinander zu mischen oder eure eigenen Mobs zu erfinden, die dem Boss zur Seite stehen!

Eigene Szenarien erstellen

Im Szenarienbuch findet ihr ein gutes Dutzend Möglichkeiten, euer Spiel zu variieren. Ihr könnt die Szenarien aber natürlich auch selbst weiterentwickeln, um eure eigenen Varianten von Krosmaster Quest zu erstellen.

Anhand der Szenarien könnt ihr alle Aspekte des Spiels ganz nach eurem Belieben ändern. Zum Beispiel könnt ihr eine bestimmte Regel in den Fokus rücken, um das Spiel von einem anderen Blickwinkel aus zu betrachten, oder auch eine Regel einfach abschaffen. Ihr könnt die Mob-Familien mischen und euch neue Interaktionen zwischen ihnen ausdenken. Auch wäre es denkbar, die Bedingungen zu ändern, die erfüllt werden müssen, um das Spiel zu gewinnen. Dann geht es

plötzlich nicht mehr darum, möglichst schnell möglichst viele GG zu sammeln...

Wichtig ist dabei, dass ihr euch für euer neues Szenario eine wiederholbare Quest ausdenkt – es sei denn, ihr beschließt, den Abenteuerweg komplett aus dem Spiel zu nehmen. Die Quest sollte möglichst einfach sein, damit sie sich auch leicht wiederholen lässt, und sie sollte zu der Atmosphäre passen, in der ihr euer Szenario spielen lassen wollt. Normalerweise beträgt die Belohnung für eine Quest 1 GG, aber ihr könnt die Belohnung auch erhöhen, wenn ihr meint, dass eure Quest schwieriger ist als die von uns vorgeschlagenen Quests. Denkt aber in jedem Fall daran, euch eine Karte für wiederholbare Quests zu nehmen, die ihr als eure Szenarienkarte auf den Abenteuerweg legen könnt.

Das Szenarienbuch ist natürlich immer eine gute Inspirationsquelle für eure eigenen Szenarien. Aber ihr könnt natürlich auch völlig frei neue Szenarien erfinden: Eurer Fantasie sind da keinerlei Grenzen gesetzt!

IMPRESSUM

Nach einer Idee von Tot – unter der Leitung von Jérôme Peschard

Team Produkte : Jie Cai, Romain Caterdjian, Pierre-Henri Dupont.

Leiter Design: Murat Celebi. **Spieldesign:** Nicolas Degouy. **Leiter Grafikdesign:** Alexandre Papet. **Charakterdesign :** Edouard Guiton. **Team 2D:** Romain Libersa, Vincent Lombard. **Team 3D:** Laurent Boucher / Tila, Mickaël Gantois, Damien Levaufre, Mathieu Thronion. **Prototypen:** Enaibi - Equipe Slage « colo »: Ulrick Wery, Marine Serre, Maurin Monnet / Mau, Guillaume Minet. **Corporate Identity:** Aisk
Illustration de couverture: Gray Shuko.

Layout der deutschen Version: Jens Wiese

Deutsche Bearbeitung: Benjamin Schönheiter

DANK AN : Nolan Anderson, Pelin Ariner, Ben et Lucie, Michaël Bigotte, Bilyboy, Faouzi Boughida, David Calvo, Corentin Capelle, Laurent Carlot / Lorko, Coco et Meluze, Mathieu Confiant, Etienne Judic Le Tannou, Manoush, Julia Mendes, Milidès, OJ, Olivier, Pauline Parmentier, Fabien Ravez, Stéphane, The Black Frog, Carl Van Tichelen, Xa et Yamato.

Vielen Dank an alle, die an diesem Projekt in welcher Weise auch immer mitgewirkt haben, an die gesamte Community von DOFUS Arena und an DICH!

© der deutschen Ausgabe Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Ankama Games. © 2015 Ankama Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

F.A.Q.

F: Rolf Bak besitzt die Kräfte Glück und Kritisch. Würfelt er dann mit drei Würfeln, wenn er seinen Zauber UHRWERK wirkt?

A: JA. Die Kräfte Kritisch und Glück können gleichzeitig genutzt werden. Die Kräfte Flinkheit, Stärke und Intelligenz sind ebenfalls mit der Kraft Kritisch kombinierbar.

F: Wenn der Königliche Tofu seinen KÖNIGLICHEN TOFU-ZAUBER wirkt, kann er dann einen pummeligen Tofu aus der Reserve nehmen und ins Spiel bringen?

A: NEIN. Mit dieser Beschwörung wird nur ein normaler Tofu ins Spiel gebracht, der nicht durch ein anderes Mitglied dieser Familie ersetzt werden kann.

F: Anne Mayek hat die Stadt betreten. Blockieren ihre Türme, die außerhalb der Stadt stehen, dank ihrer Kraft Störendes Hindernis weiterhin die Sichtlinie?

A: JA. Wenn ein Krosmaster die Stadt betritt, müssen seine Beschwörungen im Spiel aussetzen, bleiben aber auf dem Spielbrett und ihre Kräfte sind weiterhin aktiv.

F: Wenn ich eine Fressackkopfbedeckung, einen Fressackgürtel und zwei Fressackstiefel besitze, kann ich dann aus dieser Kombination ein Fressack-Set machen?

A: NEIN. Euer Krosmaster muss die 4 Gegenstände als Ausrüstung tragen, man kann aber nicht zwei Ausrüstungen an derselben Stelle tragen. Um ein Set zu erstellen, benötigt ihr von jedem Typ eine Rüstung: eine Kopfbedeckung, einen Umhang oder ein Schulterpolster, einen Harnisch oder Gürtel und einen Stiefel.

F: Wenn ich einen Sternentrank in meinem Inventar habe, kann ich ihn dann trinken?

A: NEIN. Der konsumierbare Schnickschnack muss sich auf eurer Spielertafel an der dafür vorgesehenen Stelle befinden, um ihn benutzen zu können.

F: Wenn ich eine Runde aussetze, um 5 Verletzungen meines Krosmasters zu heilen, heilt er dann eine weitere Verletzung, wenn er sich im Abenteuermodus befindet?

A: JA. Diese beiden Heilungen können kombiniert werden, sodass in einer Runde 6 Verletzungen geheilt werden.

F: Ich benutze einen Zaap, aber alle Felder angrenzend zum Zaap, zu dem ich mich beamen möchte, sind besetzt. Was kann ich jetzt tun?

A: In diesem Fall könnt ihr euch nicht angrenzend zu diesem Zaap stellen. Sucht euch einen anderen Zaap aus. Sollte es keinen freien Zaap mehr geben, wählt eine andere Aktion aus.

F: Kann man die Dekoelemente zerstören?

A: NEIN. Die Dekoelemente können nicht zerstört werden. Allerdings könnt ihr Bäume und Erzadern ernten. Sie werden dann aus dem Spiel genommen.

F: Meine Spielplatte sagt mir, Ich soll ein Dekoelement daraufstellen, das sich aber gar nicht in der Schachtel befindet, z. B. eine Seilrolle oder ein Lagerfeuer. Was soll ich jetzt tun?

A: Wenn es sich nicht um ein Dekoelement handelt, das auf Seite 27 beschrieben ist, dann handelt es sich nur um eine aufgemalte Dekoration, die keinen Einfluss auf das Spiel hat!

Das ist einfach ein freies Feld.

F: Kann ich ein Feld, auf dem Fressackhäufchen oder Tofueier liegen, wie ein freies Feld benutzen?

A: JA. Sie nehmen auf dem Feld, auf dem sie sich befinden, keinen Platz ein. Das heißt, jeder Krosmaster kann sich einfach auf dieses Feld stellen.

F: Auf meiner persönlichen Questkarte steht, dass ich einen Knochigen Tofu besiegen muss, aber unter den Monstern, die im Spiel sind, gibt es gar keinen ...

A: Jetzt habt ihr die Mobs (die auf eurer Questkarte durch das entsprechende Plättchen gekennzeichnet sind) mit den Mobarten verwechselt (die durch ein Symbol angezeigt werden, aber kein Plättchen haben). In diesem Fall müsst ihr einen Mob der Tofu-Familie besiegen – dabei ist es aber egal, welchen.

F: Kann man auch eine «neutrale» Partie spielen, ohne Szenarienkarte?

A: JA. Das ist dann ein sogenanntes «freies Spiel». Ihr zieht einfach per Zufallsprinzip eine Quest, die dann als Szenarienkarte fungiert. Die Regeln für eine solche Partie findet ihr im Szenarienbuch.

F: Bei einer Kraft meines Krosmasters steht der Zusatz «Zu Beginn des Spiels». Wie kann ich sie aktivieren?

A: Wenn sich euer Krosmaster im Abenteuermodus befindet und in den Kampfmodus wechselt, wird die Kraft automatisch aktiviert. Kehrt er anschließend in den Abenteuermodus zurück und wechselt dann wieder in den Kampfmodus, wird die Kraft erneut aktiviert!

F: Kann man wirklich nicht mit Figuren spielen, die unterschiedliche Stufen haben? Oder mit Bossen? Na koommt, bitte, bitte ...

A: Wenn ihr so lustig seid und eine Regel ändern möchtet: Nichts wie los! Ihr könnt mit dem Spiel anstellen, was ihr wollt ... Aber kommt nachher nicht zu uns und beschwert euch, dass das Spiel irgendwie aus dem Gleichgewicht geraten ist!

SPIELZUG EINES KROSMASTERS

- 1) Abenteuer- oder Kampfmodus
 - Abenteuer: +3 BP, heilt 1 Verletzung
 - Kampf: kann alle Zauber wirken
- 2) AP-Sterne, BP-Quadrate und RW-Augen entfernen
 - Die Boni/Mali für die Runde anwenden
- 3) Aktionen des Krosmasters
 - AP und BP ausgeben
- 4) Ende des Spielzugs des Krosmasters
- 5) Falls der Krosmaster Beschwörungen hat, werden diese jetzt kontrolliert.

SPIELZUG DES DÄMONS

- 1) Ereigniskarten ziehen und anwenden
 - Anzahl der Karten = Anzahl der Krosmaster -1 (mind. 1)
- 2) Dämonen-Jeton zeigt die aktive Seite:
 - Alle Mobs aktivieren, die im Spiel sind
 - Den Dämonen-Jeton auf die inaktive Seite drehen
- 3) Dämonen-Jeton zeigt die inaktive Seite:
 - Dämonen-Jeton auf die aktive Seite drehen ...
 - ... und an den nächsten Spieler weitergeben (wenn ihr den Dämon gemeinsam spielt)
- 4) Ende des Spielzugs des Dämons

AKTIONEN

AKTION	KOSTEN	ABENTEUER MODUS	KAMPF MODUS
Bewegen	1 BP	✓	✓
Ernten	3 AP	✓	✓
Aufheben	1 AP	✓	✓
Einen Zauber wirken	x AP	✗	✓
Einen Gegenstand herstellen	3 AP	✓	✓
Handeln	3 AP	✓	✓
Einen Zaap verwenden	1 BP + 1 KAMA	✓	✓
Einen Deckel entfernen	x KAMAS	✓	✓
Einer Gruppe beitreten oder eine Gruppe verlassen	-	✓	✓
Tauschen	-	✓	✗
Ausrüstung wechseln	-	✓	✗
Aus dem Kampf fliehen	Aussetzen	✗	✓
Wunden heilen	Aussetzen	✓	✗
Den Dungeon betreten	Aussetzen	✓	✓

SCHADEN



EINEN ZAUBER WIRKEN

VORAUSSETZUNGEN

- Kosten überprüfen
- Reichweite überprüfen
- Sichtlinie überprüfen

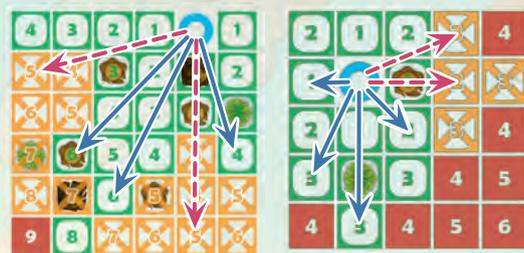
1. BEZAHLEN
2. ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNGEN
3. KRITISCHER TREFFER-WURF (nur bei Angriffs- und Heilungszubern)
4. RÜSTUNGSWURF (nur bei Angriffszubern)
5. VERLETZUNGEN (nur bei Angriffs- und Heilungszubern)

SICHTLINIE

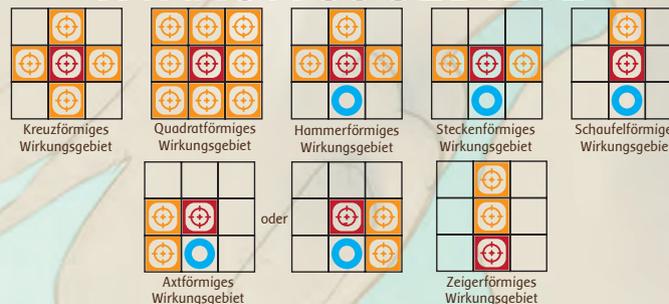
- Alle Felder sind quadratisch
- Zwischen zwei Feldern besteht eine Sichtlinie, wenn eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt eines Feldes zum anderen gezogen werden kann, ohne dass diese durch ein Feld unterbrochen wird, das auf dieser Linie liegt
- Es dürfen keine Hindernisse im Weg stehen (Bäume, Charaktere)

Uneingeschränkte Sichtlinie

Keine Sichtlinie



WIRKUNGSGEBIETE



Aktiviere mit deinem persönlichen Code deine Figuren und spiele online gegen andere Spieler! Wirst du Meister des Krosnoz?
www.KROSMASER.com