



# VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

DER DUNGEON LAG IN TRÜMMERN. DER DUNGEON LORD WAR DEN WEG ALLER SCHURKEN GEGANGEN. DER VORRAT AN SPITZHACKEN FAST AUFGEBRAUCHT. EIN DRECKSTAG FÜR EINEN KOBOLD.

ALS DIE KOBOLDKOLONNE ZUR STADT ZURÜCK SCHLURFTE. GANZ IN GEDANKEN VERSUNKEN. WO SIE JETZT EINEN NEUEN JOB SUCHE SOLLTEN. KAM EINER AUF DIE ZÜNDENDE IDEE: „DIESES NEST BRAUCHT VERDAMMT NOCH MAL EINEN ZOOLADEN!“

EIN ZOOLADEN FÜR DIE DUNGEON LORDS? GROSSARTIGE IDEE! ORIGINELL. JAWOHL! UND SONST KOMMT JA KEINER DRAUF! KEINE KONKURRENZ. MANN! WIR WERDEN ALLE REICH. STINKREICH! UND ÜBERHAUPT: WIR SIND GEBORENE GESCHÄFTSLEUTE! UND DIE MONSTERKACKE KÖNNEN WIR ALS 'BIO-DÜNGER' VERKAUFEN!

UND JETZT HAST AUCH DU DEN ERSTEN LADEN FÜR KUSCHELMONSTER AUFGEMACHT. NEBEN DEM ANDEREN ERSTEN LADEN FÜR KUSCHELMONSTER. GEGENÜBER VON ZWEI WEITEREN. DURCHGEATMET UND IN DIE HÄNDE GESPUCKT! DU BIST DIR SICHER: DEIN ERDVERBUNDENER GESCHÄFTSSINN, DEINE LIEBE ZUM DETAIL UND DEINE LANGSTIELIGE MISTSCHIPPE WERDEN DAFÜR SORGEN. DASS DEIN ZOOLADEN EINEN RUF BEKOMMT. DER DENJENIGEN DER KOLLEGEN UM MINDESTENS EINE - DEINE (!) - SPITZE OHRNLÄNGE ÜBERTRAGT. EINEN MOTIVierten KOBOLD KANN NICHTS AUFHALTEN!

## EINLEITUNG

In **Dungeon Petz** spielen Sie eine Koboldsippe, die in der Welt der Dungeon Lords (Sie wissen schon, die Welt mit dem Ministerium für Verliesangelegenheiten) für ebenjenige einen Zooladen betreibt.

Jeder Spieler beginnt mit seiner Koboldsippe, ein bisschen Gold und einem alten, rostigen Käfig. In jeder der fünf (oder sechs) Runden schicken Sie ihre Familienmitglieder aus, um Monsterbabys, Käfige, Tiernahrung und mehr einzukaufen. Diejenigen Kobolde, die zu Hause bleiben, kümmern sich derweil um die Kuschelmonster, bespaßen sie, machen ihren Mist weg und schauen ihnen beim Wachsen zu.

Ab der zweiten Runde bringen sie Ihre Viecher zu örtlichen Kuschelmonsterschauen, und mit etwas Glück gewinnen sie dort Preise, die Ihr Ansehen erhöhen. In der dritten Runde kommen die Dungeon Lords zum ersten Mal auf Einkaufstour vorbei und schauen sich nach passenden Schoß- und Schrecktieren um. Je besser Sie deren Geschmack treffen, desto mehr steigt ihr Ansehen.

Da die anstehenden Kuschelmonsterschauen und die kommenden Kunden schon im Voraus aufgedeckt werden, können Sie natürlich vorplanen, entweder indem Sie passende Viecher einkaufen oder versuchen, aus denjenigen, die Sie schon im Stall haben, das Beste herauszuholen. Aber Vorsicht: Die Monster sind auch nur Lebewesen wie Sie und ich und als solche echt unberechenbar. Improvisationstalent ist also eine wichtige Eigenschaft für den erfolgreichen Zoohändler.

Am Ende des Spiels gibt es noch mal Extra-Ansehen für ihren allgemeinen wirtschaftlichen Erfolg und für das Aussehen Ihres Ladens – und dann wird abgerechnet: Wer das beste Ansehen hat, gewinnt.

## EIN PAAR WORTE VORWEG VON VLAADA

Dieses Spiel ist meiner Frau Marcela gewidmet. Sie war die erste Spieltesterin und sie hat mir bei vielen Dingen geholfen. Und es sieht aus, als würde ihr das Spiel gefallen. Ich hoffe, Ihnen auch.

Ich wollte schon immer ein Spiel gestalten, in dem man es mit Wesen zu tun hat, die ihren eigenen Willen haben (oder so tun). Genau das halten Sie in Händen. Sie können ihre Viecher nie wirklich vollständig unter Kontrolle halten. Mal will eines spielen, das kämpfen soll, mal frisst ein anderes einer alten Dungeon Lady nicht aus der Hand, sondern kackt stattdessen den Käfig voll. Seien Sie den Viechern in einem solchen Fall nicht böse (und auch nicht dem Spiel oder dem Entwickler). Wenn Sie Ihren Kuschelmonstern mit Liebe begegnen, wird alles gut werden.

Außerdem wollte ich nach Dungeon Lords wieder ein Spiel mit Illustrationen von David Cochard machen. Es ist wahrscheinlich das erste Spiel, bei dem ich beim Entwickeln den Stil des Künstlers im Kopf hatte, und es war mir eine große Freude, wieder mit David zusammenzuarbeiten.

Fürchten Sie sich nicht, wenn das Regelbuch ein bisschen länger geworden ist. Bisweilen erkläre ich Spielzüge lieber im Detail, anstatt sie nur zu beschreiben oder aufzulisten. Im Endeffekt ist das Spiel überhaupt nicht schwierig, und außerdem stehen alle wichtigen Informationen noch mal auf den Plänen für die Spieler. Wenn im Lauf des Textes besonders wichtige Informationen auftauchen, **sehen sie so aus**.



# ÜBER DIESES REGELHEFT

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler ausgelegt. In diesem Regelheft gehen wir von der 4-Spieler-Variante aus.

Regeln für 2 oder 3 Mitspieler stehen in Kästen wie diesem. Wenn Sie zu viert spielen, können Sie diese Kästen ignorieren.

Der Hauptteil des Regelhefts widmet sich den Grundregeln – denen, die Sie in Ihrem ersten Spiel verwenden oder die Sie Neueinsteigern beibringen. Die Regeln für Fortgeschrittene haben ihr eigenes Kapitel – mit diesen haben Sie mehr Einfluss auf das Spiel, und der Zufall wird dabei ein wenig reduziert. Lesen Sie sich die Fortgeschrittenen-Regeln ruhig schon einmal durch und überlegen Sie, welche davon Sie in zu-

künftigen Spielen verwenden wollen.

Im Anhang finden Sie Regeln zu den einzelnen Kuschelmonsterschau- und zu den Artefakten sowie eine Auflistung aller Kuschelmonster und möglicher Kunden.

## SPIELAUFBAU



### SPIELERPLÄNE

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und erhält 10 Kobold-Figuren, 2 Lakaien-Figuren, 1 Zahlstein und einen Koboldbau-Plan in der passenden Farbe. Der Koboldbau-Plan zeigt nicht nur die Wohnquartiere und Lager der Koboldfamilie, sondern auch die für das Spiel wichtigsten Übersichten.



Jeder Spieler erhält außerdem einen Schaukäfig-Plan; diese sind nicht farblich markiert.



### STARTSPIELER-MARKER

Derjenige Spieler, der zuletzt ein Tier gefüttert hat, erhält den Startspieler-Marker. Sie können natürlich auch per Zufall, Schicksal oder Willkür entscheiden. Aber irgendwann muss halt anfangen.

### FORTSCHRITTSPLAN

Auf dem Fortschrittsplan wird der Fortgang des Spiels festgehalten. Alle Mitspieler müssen den Plan gut sehen können; es reicht aber, wenn ein Spieler die Spielsteine darauf bewegen kann.

Der Plan ist beidseitig bedruckt. Beim Spiel mit vier Spielern verwenden Sie bitte die Seite, auf der vier Kobolde in der Ecke abgedruckt sind. **Ein Vierpersonenspiel dauert fünf Runden.**



Im Spiel für zwei oder drei Spieler benutzen Sie bitte die andere Seite des Fortschrittsplans, die zwei und drei Kobolde in der Ecke zeigt. **Ein Spiel mit zwei oder drei Mitspielern dauert sechs Runden.**



### HAUPTSPIELPLAN

Legen Sie den Hauptspielplan bitte so in die Tischmitte, dass jeder Mitspieler ihn gut erkennen und die Steine darauf leicht greifen kann. Dieser Plan stellt die Koboldstadt mit all ihren Möglichkeiten dar.

Der Hauptspielplan ist beidseitig bedruckt. Beim Spiel mit vier Spielern verwenden Sie bitte die Seite, auf der zwischen den einzelnen quadratischen Feldern keine Pfeile zu sehen sind.



Beim Spiel mit zwei oder drei Mitspielern verwenden Sie bitte die Seite mit Pfeilen zwischen den einzelnen Feldern.





# VOR DEM ERSTEN SPIEL

## PAPP-SPIELSTEINE UND -MARKER

Drücken Sie die Spielsteine bitte vorsichtig aus ihrem Papprahmen.

## AUFKLEBER

Der Startspieler-Marker und 8 der hölzernen Lakaien-Figuren können mit Aufklebern verschönert werden.

**Anmerkung:** Es gibt pro Farbe zwei Lakaien, aber genügend Aufkleber für jeweils drei. Die Kobolde hatten gehofft, alle drei Diener aus ihrem alten Dungeon übernehmen zu können, aber einer ist in Rente gegangen.



## KUSCHELMONSTER

Bauen Sie die 18 Kuschelmonster (auch Viecher genannt) zusammen. Jedes davon besteht aus einer eiförmigen Scheibe und einem kreisrunden Rad mit Werten. Die beiden Teile werden, wie rechts dargestellt, mit den beiliegenden Plastikelementen verbunden. Bei fertig montierten Kuschelmonstern sollte sich das Werterad leicht drehen lassen. (Aber nicht so leicht, dass es sich dauernd verstellt.)

**Anmerkung:** Auf den Werterädern finden sich in der Mitte kleine Abbildungen, diese symbolisieren, welches Rad zu welchem Viech gehört. Basteln Sie die Kuschelmonster entsprechend zusammen; die Hinweis-Bildchen sind danach nicht mehr zu sehen.

**Anmerkung:** Werfen Sie die überzähligen Befestigungselemente nicht weg. Wer weiß, wann und wo ein Bonus-Kuschelmonster auftaucht ...



# DER FORTSCHRITTSPLAN

DER FORTSCHRITTSPLAN HILFT IHNEN NACHZUHALTEN, WAS IN DEN EINZELNEN RUNDEN PASSIERT.

### FORTSCHRITTSMARKER

Legen Sie den Fortschrittsmarker auf das mit **1** nummerierte Feld. Am Ende jeder Runde wandert der Marker ein Feld nach rechts, bis er auf dem Schlussabrechnungs-Feld liegt.

### EXTRA-KOBOLDE

Jeder Spieler legt je einen seiner Kobolde auf eines der vier gezeigten Felder. Hier kommen die entfernten Verwandten unter, die alle etwas weiter weg wohnen und daher erst in der entsprechenden Runde ankommen können.



### KUSCHELMONSTERSCHAUEN

Mischen Sie die acht Ausstellungs-Spielsteine und verteilen Sie **verdeckt jeweils einen auf eines der vier Felder** für die Kuschelmonsterschauen. Die anderen vier Spielsteine kommen ungesehen in die Spielschachtel zurück. Danach **drehen Sie den ersten Ausstellungs-Spielstein** (den für Runde 2) um.

Ein Ausstellungs-Spielstein besteht aus zwei Teilen: Im oberen Teil finden sich die Bedingungen, unter denen man Punkte bei der Kuschelmonsterschau erhält. Im unteren Teil ist aufgeführt, wie viel Futter in dieser Runde auf den Markt kommt. Da es in Runde 1 keine Kuschelmonsterschau gibt, ist das erhältliche Futter direkt auf dem Fortschrittsplan aufgedruckt.

### KUNDEN

Mischen Sie die acht Kunden-Spielsteine und verteilen Sie **verdeckt jeweils einen auf eines der vier Felder** für die Käufer. Die anderen vier Spielsteine kommen ungesehen in die Schachtel zurück. Danach **drehen Sie den ersten Kunden-Spielstein** (den für Runde 3) um.

In der letzten Runde kommen zwei Kunden zu Besuch, aber auch deren Spielsteine bleiben noch verdeckt.

### SCHLUSSABRECHUNG

Am Ende des Spiels finden zwei besondere Kuschelmonsterschauen statt. Die obere bewertet den Geschäftserfolg Ihres Zooladens, die untere dessen Erscheinungsbild.





# DER HAUPTSPIELPLAN

## AKTIONSFELDER



Auf dem Hauptspielplan finden Sie 14 quadratische Aktionsfelder. Im Laufe des Spiels schicken Sie ihre Kobolde auf diese Felder um bestimmte Aufgaben zu erledigen: Kauf von Käfigen, Viechern, Futter usw.



Die für das Zwei- und Dreipersonenspiel verwendete Seite des Hauptspielplans zeigt vier zusätzliche Aktionsfelder. Diese kleineren Quadrate sind Blindfelder, die mit keiner Aktion verbunden sind. Die Aktionsfelder auf dieser Seite sind in drei Gruppen zu je 6 Feldern angeordnet, die jeweils durch Pfeile untereinander verbunden sind. Eines der Aktionsfelder pro Gruppe ist mit einem kleinen Punkt markiert.



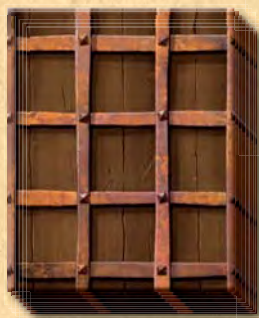
Im Dreipersonenspiel nehmen Sie 3 Kobolde der nicht von Spielern verwendeten Farbe und **setzen Sie jeweils einen von diesen auf eines der Felder mit einem Punkt**. Ein solcher neutraler Kobold blockiert das Aktionsfeld für diese Runde, so dass die Spieler es nicht benutzen können. Zu Beginn jeder Runde (außer Runde 1) bewegt sich der neutrale Kobold in Richtung der Pfeile ein Feld vorwärts. Dadurch sind jede Runde andere Felder blockiert.

Im Zweipersonenspiel verfahren Sie ähnlich, nur dass Sie sechs Kobolde der nicht von Spielern verwendeten Farben nehmen und auf die Felder mit einem Punkt verteilen – und zusätzlich auf diejenigen, die in Richtung der Pfeile drei Felder davon entfernt sind. **Damit sind in jeder Gruppe zwei Aktionsfelder blockiert.**



## KÄFIGSTAPEL

Die großen, rechteckigen Spielsteine sind verschiedene Käfige. Mischen Sie diese und bilden Sie einen Stapel mit verdeckten Spielsteinen neben dem Hauptspielplan.



## KÄFIG-AUSWAHL

Ziehen Sie **drei Käfige** vom Käfigstapel und legen Sie diese offen in die drei dafür vorgesehenen Gruben.



Im Zweipersonenspiel ist eines der Aktionsfelder zum Käfigkauf von einem neutralen Kobold blockiert, weswegen Sie bitte **nur zwei Käfige** aufdecken. (Im Lauf des Spiels werden sie nur dann drei Käfige aufdecken, wenn keines der Käfigkauf-Aktionsfelder blockiert ist.)

## VIECHER-HAUFEN

Mischen Sie die Kuschelmonster und legen Sie sie verdeckt auf einen Haufen neben dem Hauptspielplan.

**Tipp:** Es ist auch möglich, die Viecher in einem undurchsichtigen Beutel aufzuheben und blind zu ziehen.



## WELPEN-AUSWAHL

Ziehen Sie **drei Kuschelmonster** vom Viecher-Haufen und platzieren Sie diese aufgedeckt in der unteren Hälfte der Weide. Gemäß der Kobold-Regularien sollten Viecher auf dieser Weide Größe 2 haben: Drehen Sie die Werteräder so, dass die ersten beiden farbigen Balken erkennbar sind.



Im Zwei- und Dreipersonenspiel ist eines der unteren Aktionsfelder zum Viecherkauf von einem neutralen Kobold blockiert, weswegen Sie bitte **nur zwei Kuschelmonster** aufdecken. (Im Lauf des Spiels werden sie nur in denjenigen Runden drei Viecher aufdecken, in denen keines der unteren Viecherkauf-Aktionsfelder blockiert ist.)

## JÄHRLINGS-AUSWAHL

Ziehen Sie **ein weiteres Kuschelmonster** vom Stapel und legen Sie es offen auf die obere Hälfte der Weide. Drehen Sie das Werterad so, dass die ersten drei farbigen Balken erkennbar sind. (So, wie es das Schild auf der Weide anzeigt.)



## ANBAU-STAPEL

Diese schmalen Rechtecke sind mögliche Anbauten für die Käfige. Mischen Sie die Spielsteine und legen Sie den Stapel mit den verdeckten Spielsteinen neben dem Hauptspielplan.

## ANBAU-AUSWAHL

Ziehen Sie **zwei Anbau-Spielsteine** vom Stapel und legen Sie diese offen auf die beiden Auswahl-Felder.



### ARTEFAKT-STAPEL

Mischen Sie die runden Artefakt-Spielsteine und bilden Sie einen verdeckten Stapel neben dem Hauptspielplan.





### ARTEFAKT-HÖKERER

Ziehen Sie **zwei Artefakt-Spielsteine** vom Artefaktstapel und legen Sie diese offen auf die blauen Zelte der Artefakt-Hökerer.

Im Zweipersonenspiel ist das Aktionsfeld zum Artefaktkauf von einem neutralen Kobold blockiert, weswegen Sie in Runde 1 keine Artefakte kaufen können. Deswegen werden zu Spielbeginn auch **keine Artefakte ausgelegt**.



### FUTTER-MARKER

Es gibt zwei Arten von Futter-Markern: grüne Gemüse-Marker  und rote Fleisch-Marker . Sortieren Sie die Marker in die entsprechenden Lagerräume auf dem Hauptspielplan ein.

### FUTTERMARKT


Auf dem Markt gibt es drei Stände für Futter: Einer verkauft nur Gemüse, einer nur Fleisch und der dritte bietet beide Futtersorten an. Legen Sie zwei Gemüse-Marker auf den grünen Stand, zwei Fleisch-Marker auf den roten Stand und je einen Gemüse- und Fleisch-Marker auf den Stand mit Mischfutter, **so wie es auf dem Fortschrittsplan für Runde 1 angezeigt wird**.



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel ist der Mischfutterstand (das entsprechende Aktionsfeld) von einem neutralen Kobold blockiert, weswegen Sie in Runde 1 hier keine Futter-Marker auslegen müssen (wie auf dem Fortschrittsplan für das Zweier-/Dreier-Spiel angezeigt).



### GOLDSTÜCKE

Die gelben Marker  stehen für G.O.L.D. Um dieses Zeugs dreht sich das ganze Zoodrecksviehergeschäft. Legen Sie alle Goldstücke in die Bank in der Mitte des Hauptspielplans.

### LAKAIEN-FIGUREN

Jeder Spieler setzt eine Lakaien-Figur auf das **Feld 0 der Punkteleiste**. Die Lakaien dienen dazu, das Ansehen des Spielers festzuhalten. Am Ende des Spiels ist derjenige mit dem höchsten Ansehen der Gewinner.

Die zweite Lakaien-Figur eines jeden Spielers wird auf **Feld 0 des Ausstellungs-Zelts** gesetzt. Sie zeigt die Wertung des Spielers bei den Kuschelmonsterschauen an.



### BEDÜRFNISKARTEN-STAPEL


Sortieren Sie die Bedürfniskarten nach Farbe, mischen sie die einzelnen Farben und legen Sie die vier Stapel verdeckt neben dem Hauptspielplan. Lassen Sie dabei Platz für vier Ablagestapel. Wenn ein Stapel einer Farbe aufgebraucht ist, mischen Sie den entsprechenden Ablagestapel und verwenden Sie diese Karten als neuen Stapel der jeweiligen Farbe.

### TRANK-STAPEL


Legen Sie die fünf Trank-Karten als Stapel auf das Hospital.




### LEIDENS-MARKER

Legen Sie diese Marker neben dem Hauptspielplan. Wann immer ihr Kuschelmonster leidet  erhält es einen Marker von diesem Stapel.

### MIST-MARKER

Bilden Sie aus diesen Markern einen Misthaufen neben dem Hauptspielplan. Das ist Kacke  und um diesen Mist dreht sich das Spiel auch.

### MUTATIONS-MARKER

Legen Sie diese Marker neben dem Hauptspielplan. Wann immer bei der Aufzucht eine Mutation auftritt  erhält das Viech einen Marker von diesem Haufen. Die beiden unterschiedlich aussehenden Seiten sind gleichwertig.



# DIE SPIELERPLÄNE

## DER KOBOLDBAUVERDECKSCHIRM

Der obere Teil ihres Koboldbau-Plans wird dazu verwendet, um während bestimmter Phasen des Spiels Ihre Pläne vor den Mitspielern zu verheimlichen.

Außerdem finden sich hier Tabellen zur schnellen Übersicht. Links finden Sie die sechs Phasen einer Runde. In der Mitte ist aufgeführt, wie die einzelnen Symbole in den vier Bedürfniskarten-Stapeln verteilt sind. Rechts finden Sie die Bedürfnisse Ihrer Viecher aufgelistet – und warum Sie diese beachten und decken sollten.

(Die Bedeutung der Symbole wird Ihnen schon nach dem ersten Durchlesen der Regeln klar werden.)

## KOBOLDWOHNUNGEN UND SCHATZKAMMER

Wenn Ihre Kobolde nicht arbeiten, wohnen sie hier. Und hier liegt auch Ihr Gold. Sie beginnen das Spiel mit **6 Kobolden** Ihrer Farbe (diejenigen, die übrig bleiben, nachdem sie 4 auf die Fortschrittstafel gestellt haben) und **2 Goldstücken** aus der Bank.

## ERSTER KÄFIG

Sie beginnen mit einem Käfig, der bereits auf dem Plan abgedruckt ist. Er ist nicht so hochwertig wie die Käfige, die es in der Stadt zu kaufen gibt, aber, hey, umsonst! Die rote 1 steht für Gitterstärke 1, die violette 1 bedeutet Antimagie 1. Der Käfig hat keine Zeichen für irgendwelche besonderen Eigenschaften.

**Anmerkung:** Die Wertesumme dieses Käfigs ist 2. Die käuflichen Käfige haben eine Wertesumme von je 3, wenn man die Symbole für besondere Eigenschaften mitzählt.

## ERSTER MIST

Platzieren Sie **einen Mist-Marker in den ersten Käfig**.

Naja, ist halt ein bisschen schmutzig. Dafür aber umsonst!

## AUSGÄNGE

Wenn Sie Ihre Kobolde auf Einkaufstour schicken, verlassen sie den Bau durch diese 6 Ausgänge.

## KOBOLDBAU-PLAN



## SPEISEKAMMERN

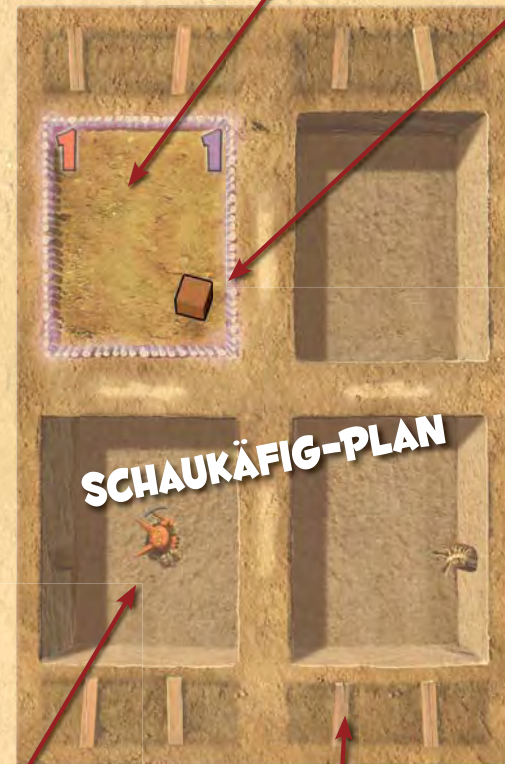
In der oberen Reihe lagern Sie Ihr Gemüse und in der unteren Reihe Ihr Fleisch. Frisches Futter liegt immer ganz links. Wenn das Futter altert, wird es eine Kammer nach rechts verschoben, bis es schließlich weggeschmissen wird. Hey, selbst Viecher und Kobolde haben Ansprüche!

Zu Spielbeginn haben Sie noch **kein Futter** gebunkert.

## ARTEFAKTLAGER

Momentan ist Ihr Keller noch **leer**, von ein bisschen nutzlosem Sperrmüll abgesehen. Eines Tages werden Sie hier mächtige Artefakte unterbringen – seltene Folianten und Geräte voll unvorstellbarer Kraft. Naja, Sie hoffen, dass die Geräte unvorstellbare Kräfte bergen und nicht nur weiterer nutzloser Sperrmüll sind.

## SCHAUKÄFIG-PLAN



## PLATZ FÜR KÄFIGE

Sie haben Platz für insgesamt 4 Käfige. Im Laufe des Spiels können Sie Käfige kaufen und an den freien Plätzen aufstellen. Sie können sogar den ersten Käfig mit einem Neubau ersetzen, wenn Sie wollen.

## PLATZ FÜR ANBAUTEN

Jeder Käfig (auch der erste Käfig) kann einen Anbau haben, der den Käfig auf eine bestimmte Art verbessert.



## ZÄHLSTEIN

Bewahren Sie den Zählstein in der Nähe Ihres Ladens auf. Sie werden ihn vielleicht im ersten Spiel nicht benötigen, aber sobald sie mehr als 50 Ansehenspunkte angesammelt haben ... Tadaaa!

Ein Erfolgserlebnis! Legen Sie den Zählstein so auf das Feld 0 der Punkteleiste, dass die 50 oben liegt. Wenn Ihr Lakai weitere 50 Ansehenspunkte zusammengesammelt hat: Täterätää! Der Mega-Erfolg! Drehen Sie den Zählstein auf die andere Seite. Und wenn der Lakai nochmals 50 Punkte zusammengepickt hat: Dingelingel! Drehen sie den Stein auf die dritte ... Moment! Sie schummeln doch nicht gerade, oder?



## ERSTE KARTENHAND

Ziehen Sie **4 Bedürfniskarten, eine von jeder Farbe**. Sie selbst dürfen die Karten anschauen, aber halten Sie sie vor Ihren Mitspielern geheim.



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel packen sie die nicht benötigten Spielerpläne, Zählsteine, Lakaien und Kobolde zurück in die Schachtel – mit der Ausnahme von 3 bzw. 6 ‚neutralen‘ Kobolden, die benötigt werden, um Aktionsfelder auf dem Hauptspielplan zu blockieren (Siehe vorherige Doppelseite).







# ABLAUF EINER RUNDE



Jede Runde besteht aus 6 Phasen. (Diese finden Sie auch mit Symbolen auf der linken Seite ihres Koboldbauverdeckschirms dargestellt.)

Jede Phase besteht aus mehreren Schritten, von denen jeder durch ein einzelnes Symbol dargestellt wird. Arbeiten Sie diese Schritte am Besten von oben nach unten ab.

**PHASE 1 - AUFBAU**

**PHASE 2 - EINKAUFSTOUR**

**PHASE 3 - BEDÜRFNISSE**

**PHASE 4 - ANGEBEN**

**PHASE 5 - BIZNIZ**

**PHASE 6 - ALTERN**



## PHASE 1 - AUFBAU

Diese Phase besteht aus drei Schritten:



- Neue Infos abklären
- Neues Zeug ranbringen
- Knete einstreichen

Diese Schritte können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden und alle Spieler können dies gleichzeitig tun. Vergessen Sie nicht, die Knete einzustreichen.

In der ersten Runde sind die Punkte Infos und Zeugs bereits mit dem Spielaufbau erledigt; Sie müssen nur noch die Knete einstreichen.

### KNETE EINSTREICHEN

Die Kobolde in Ihrem Laden schürfen nicht mehr selber nach Gold, sondern haben Verwandte, die das für sie erledigen. Sie bekommen jede Runde ein bisschen was davon geschickt (gerade so viel, dass deren Dungeon Lords es nicht mitbekommen).

Jede Runde (auch schon in der ersten) können alle Spieler Knete einstreichen. **Der Startspieler und der Spieler zu seiner Linken erhalten je 1 Goldstück, die anderen beiden Spieler erhalten jeweils 2 Goldstücke.** Entnehmen Sie die Goldstücke der Bank auf dem Hauptspielplan.

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel **erhält der Startspieler 1 Goldstück, die anderen jeweils 2 Münzen.**

**Anmerkung:** Nach diesem Schritt in der ersten Runde sollten die Spieler 3 oder 4 Gold-Marker haben.

**SIE KÖNNEN ZU PHASE 2 - EINKAUFSTOUR SPRINGEN UND DEN REST DIESES ABSCHNITTS DANN LESEN, WENN SIE FÜR RUNDE 2 AUFBAUEN.**

### NEUE INFOS ABKLÄREN

Beim Spielaufbau sollten Sie die Kuschelmonsterschau für Runde 2 und den Kunden für Runde 3 aufgedeckt haben. In Runde 1 haben Sie daher hier nichts weiter zu tun. In späteren Runden machen Sie bitte Folgendes:



Decken Sie den ersten verdeckten Ausstellungs-Spielstein auf (wenn noch einer verdeckt ist). Die Spieler wissen stets, welche Kuschelmonsterschau in der laufenden und welche in der folgenden Runde stattfindet.



Decken Sie den ersten verdeckten Kunden-Spielstein auf. Die Spieler wissen stets, welche Kunden in der laufenden und welche in den beiden folgenden Runden einkaufen kommen.

In der letzten Runde kommen zwei Kunden. Decken Sie auch den zweiten Spielstein auf, wenn sie den ersten Kunden der Schlussrunde enthüllen.

### NEUES ZEUGS RANBRINGEN

Beim Spielaufbau haben Sie den Hauptspielplan bereits für Runde 1 vorbereitet. In späteren Runden machen Sie bitte Folgendes:



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel bewegen Sie zuallererst den neutralen Kobold auf das nächste Aktionsfeld in Pfeilrichtung. Ein Feld, auf dem ein neutraler Kobold steht, ist blockiert und kein Spieler kann die entsprechende Aktion durchführen. Steht der neutrale Kobold auf einem der Blindfelder, blockiert er nichts, sondern ruht sich nur aus.



### NEUES FUTTER



Auf dem Spielstein für die Kuschelmonsterschau der Runde (also in derjenigen Spalte, in der auch der Fortschrittsmarker steht) **steht in der unteren Zeile, wie viele Futter-Marker welcher Art in dieser Runde an den drei Ständen liegen.** Futter-Marker an den Ständen summieren sich nicht von Runde zu Runde auf – entfernen Sie also die ungenutzten Marker der letzten Runde und ersetzen Sie diese durch neue in der korrekten Anzahl. (Na gut, die Kobolde werden es kaum merken, wenn Sie einen alten Marker weiterverwenden.)



Wenn das Aktionsfeld neben einem Futterstand von einem neutralen Kobold besetzt ist, **werden an diesem Stand keine Marker ausgelegt.** (Der fiese Neutralkobold hat das ganze Futter aufgekauft.) Wenn der neutrale Kobold auf dem grünen Blindfeld steht, **ist die Zahl der Gemüse-Marker am Mischfutterstand um 1 verringert.** Ähnliches gilt, wenn der neutrale Kobold auf dem roten Blindfeld steht: **-1 Fleisch-Marker** am Mischfutterstand. Der Mampf ist spurlos verschwunden; vielleicht sollten Sie in den Backentaschen des neutralen Kobolds nachsehen.

### NEUE ARTEFAKTE

Räumen Sie übriggebliebene Artefakte aus der letzten Runde zur Seite und legen Sie **zwei neue Artefakte** offen auf die Zelte der Artefakt-Höckerer.



Wenn das blaue Aktionsfeld neben den Zelten von einem neutralen Kobold blockiert wird, legen Sie **keine** neuen Artefakte aus.

### NEUE KÄFIGE

Mindestens ein Käfig wird aus der vergangenen Runde noch übrig

sein. Nehmen Sie den unteren der übriggebliebenen Käfige, legen Sie ihn an die oberste Position und entfernen Sie eventuelle weitere Käfige. **Danach füllen Sie die leeren Gruben wieder mit offenen Käfig-Spielsteinen auf.**



Wenn eines der beiden Käfigkauf-Aktionsfelder von einem neutralen Kobold blockiert wird, legen Sie **nur einen neuen Käfig** aus und lassen eine Grube frei. Offensichtlich hat der neutrale Kobold sich bereits einen Käfig geschnappt. (Wenn beide unteren Felder blockiert sind, haben Sie die Kobolde falsch gezogen.)

### NEUE ANBAUTEN

Wie bei den Käfigen gilt, dass es mindestens einen überzähligen Anbau aus der letzten Runde gibt. Dieser wandert an den obersten Platz der Anbau-Auswahl. Wenn zwei Anbauten übriggeblieben sind, entfernen Sie den oberen und verschieben Sie den unteren nach oben. Das untere Feld wird auf jeden Fall mit **einem neuen Anbau** aufgefüllt.



Wenn das Aktionsfeld zum Anbaukauf von einem neutralen Kobold blockiert wird, **überspringen Sie diesen Schritt.** Entfernen Sie in dieser Runde keine Anbauten und fügen Sie keine hinzu.

### NEUE KUSCHELMONSTER

Nach jeder Runde bleibt mindestens ein Kuschelmonster der Größe 2 im unteren Bereich der Weide übrig, aber es wäre Tierquälerei, sie einfach wegzuworfen.

**Alle Kuschelmonster in der unteren Hälfte der Weide werden größer.** Drehen Sie ihre Werteräder so, dass sie für Größe 3 gültig sind (also drei Balken zeigen) und treiben Sie die Viecher auf die obere Hälfte der Weide. Sehen Sie? Hier gibt es genügend Platz für alle, so dass kein Kuschelmonster einfach weggeworfen werden muss.

Aber was ist, wenn auf der oberen Hälfte noch Kuschelmonster aus der vorigen Runde stehen? Nun ja, so richtig sinnvoll ist es nicht, die noch länger herumstehen zu haben. Bevor Sie also die Jungtiere nach oben treiben, **entfernen Sie alle Viecher vom oberen Teil der Weide.** Sie werden zwar aus dem Spiel entfernt, aber keine Angst, sie kommen zu tierlieben Bauern der Umgebung, wo sie glücklich bis an ihr Lebensende grasen können. Für jedes entfernte Kuschelmonster **legen Sie einen Fleisch-Marker auf den Fleisch-Stand** auf dem Markt. Hey, verdammt, das sind doch nur die Spielregeln!



Wenn das Jährlingsverkaufsaktionsfeld von einem neutralen Kobold blockiert wird, kauft dieser eines der alternen Tiere auf. Nehmen Sie das am weitesten links stehende Viech von denen, die sie von unten hochgetrieben haben, und entfernen sie es aus dem Spiel. (Die Minus-ein-Viech-plus-ein-Fleisch-Regel gilt hier nicht.)

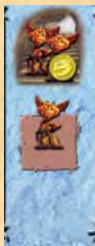
Wenn eines der beiden unteren (Welpen)kaufaktionsfelder blockiert ist, stellen Sie **nur zwei neue Kuschelmonster** auf die untere Weide.



# PHASE 2 - EINKAUFSTOUR

Kobolde sind clevere Shopper, und als Gruppe nochmals besser. Eine größere Koboldposse findet leichter cooles Zeug. Noch besser geht es mit Gold, aber das ist nicht wirklich nötig – wie gesagt: clevere Shopper.

Die Einkaufstour besteht aus zwei Schritten:



- Zuerst teilen alle Spieler gleichzeitig und geheim ihre Kobolde in Gruppen auf.
- Dann werden die Gruppen enthüllt und die Spieler entscheiden sich, wo ihre Kobolde hin sollen, wobei die größte Gruppe immer Vorrang erhält.

## KOBOLDPOSSEN

Alle Spieler **klappen ihre Koboldbauverdeckschirme hoch**, um ihre Gruppen voreinander zu verbergen. Jeder Spieler **teilt seine Kobolde und seine Goldmünzen in maximal 6 Gruppen auf**. Wenn alle Spieler mit dem Aufteilen fertig sind, werden die Schirme wieder umgeklappt und die Gruppen gezeigt.

Jede Koboldposse besteht aus mindestens einem Kobold und eventuell einigen Goldmünzen. Es gibt keine maximale Anzahl für Kobolde und Gold in einer Gruppe, nur die Mindestbedingung, dass jede Posse aus **zumindest einem Kobold** besteht – Gold kann nicht alleine auf Einkaufstour geschickt werden. (Wenn Sie eine Goldmünze genauer betrachten, werden Sie feststellen warum: Sie hat keine Beine.)

Ihr Koboldbau hat sechs Ausgänge. Stellen Sie die Koboldpossen auf die einzelnen Ausgänge, wobei die größte Posse am weitesten links steht. Die Größe der Gruppe hängt sowohl von der Anzahl der Kobolde als auch von der Anzahl der Goldmünzen ab. Wie Sie gleich große Gruppen anordnen, ist völlig Ihnen überlassen.



Sie können weniger als sechs Gruppen zusammenstellen. Sie können wenige große oder viele kleine Possen oder einen Mix daraus aufstellen. Sie können auch einige Kobolde oder Gold keiner der möglichen Gruppen zuteilen und sie im Bau lassen. Üblicherweise ist es aber eine gute Strategie, alle Kobolde in Gruppen einzuteilen, weil Sie im nächsten Schritt immer noch entscheiden können, dass eine Ihrer Gruppen nicht auf Einkaufstour geht.

**Anmerkung:** Kobolde geben gerne an. Deswegen ist die Gesamtzahl Ihrer Kobolde und die Größe Ihres Goldvorrats auch stets Allgemeinwissen. Auch wenn der Schirm aufgestellt ist, müssen Sie die Frage nach der Zahl der Kobos und der Knete wahrheitsgemäß (und stolz!) beantworten.

## WER MACHT WAS?

Jetzt heißt es: auf zur Einkaufstour! Die größten Gruppen marschieren zuerst los. Dabei bestimmt sich die Größe einer Gruppe aus der Gesamtzahl der Kobolde und dem Gold in der jeweiligen Gruppe. Eine Gruppe aus 3 Kobolden ist also genauso groß wie eine Gruppe aus 2 Kobolden und 1 Gold oder eine aus 1 Kobold und 2 Gold.

## GRÖSSTE GRUPPEN ZUERST

Beginnen Sie diesen Schritt, indem Sie herausfinden, welche Spieler die umfangreichsten Gruppen haben. Die größte Gruppe des entsprechenden Spielers marschiert als erstes los, in die Stadt.

Haben mehrere Spieler gleich große Gruppen, sind diese im Uhrzeigersinn dran, wobei vom Startspieler aus gezählt wird. Wenn Sie mehrere gleich große Gruppen aufgestellt haben, können Sie entscheiden, welche Gruppe sie zuerst losschicken wollen. Sie müssen jedoch mit der zweiten Gruppe warten, bis Sie wieder an der Reihe sind.

### Beispiel:



Vier Gruppen haben hier Größe 4 und kein Spieler hat eine größere Gruppe. Rot hat den Startspieler-Marker, also schickt sie ihre größte Gruppe zuerst los. Im Uhrzeigersinn ist Gelb der nächste und kann entweder die Gruppe aus 4 Kobos oder den einzelnen Kobo mit den 3 Goldstücken losschicken. Grün ist jetzt nicht am Zug, weil sie keine Gruppe mit Größe 4 hat. Blau schickt nun seinen Kobold mit den 3 Goldstücken los. Im nächsten Durchgang stellen wir fest, dass Rot keine Gruppe von Größe 4 mehr hat, also geht es weiter zu Gelb, der jetzt die Posse losschickt, die er noch übrig hat.

Wenn alle Gruppen der größten Größe losgeschickt worden sind, geht es **weiter mit den Gruppen der nächsten Größe**. Auch hier wird bei gleich großen Gruppen reihum im Uhrzeigersinn losgezogen, wobei wieder der Startspieler-Marker als Anfang zählt, egal wer die größte Gruppe zuerst losgeschickt hat. Auf diese Art geht es weiter, bis alle Gruppen abgehandelt sind.

### Beispiel:



Gelb hat hier die größte Gruppe und sendet daher die Gruppe der Größe 6 als erster los. Niemand hat eine Gruppe der Größe 5. Grün und Blau haben jeweils Gruppen der Größe 4. Grün ist aber in der Reihenfolge vom Startspieler aus gezählt zuerst dran und schickt eine ihrer beiden Gruppen los. Dann folgt die blaue Gruppe der Größe 4 und schließlich die zweite Gruppe von Grün. Dann geht es weiter zu den Dreier-Gruppen, von denen wir auch mehrere haben. Rot (Startspieler) zieht zuerst los, dann Gelb, dann Blau und schließlich die zweite Dreiergruppe von Rot. Rot hat auch die einzige Zweiergruppe, die dann als nächste abgehandelt wird. Schließlich kommen die Gruppen aus jeweils einem Kobold, und zwar in der Reihenfolge: Rot, Grün, Blau, Grün, Blau, Blau. Dann sind endlich alle Gruppen unterwegs.

## KEIN EINKAUFZWANG!

Wann immer Sie an der Reihe sind, eine Koboldposse loszuschicken, haben Sie zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Sie können die Gruppe losschicken, um etwas einzukaufen. Wählen Sie dafür ein **unbesetztes Aktionsfeld** auf dem Hauptspielplan aus und schicken Sie **alle Kobolde der Gruppe auf dieses Feld**. Die Goldmünzen der Posse landen in der **Bank** auf dem Hauptspielplan und sind damit weg. Führen Sie dann sofort die zum Feld passende Aktion aus (Siehe den nächsten Abschnitt). Ihre Posse bleibt bis zum Ende der Runde auf diesem Feld stehen, um zu zeigen, dass sich hier keine andere Posse breit machen kann. Aber auch wenn die Kobos am Ende der Runde zurückkehren, die Knete bleibt in der Bank.
- Sie können die Gruppe auch zu Hause lassen. **Dazu stellen Sie die Kobolde zurück in ihre Quartiere und legen Sie das Gold in Ihre Schatzkammer** (praktischerweise derselbe Raum). Weswegen Sie die Gruppe nicht losschicken, ist Ihnen überlassen: Vielleicht gefallen Ihnen die verbleibenden Aktionsfelder nicht. Vielleicht sollen sich die Kobolde später in der Runde um ihre Kuschelmonster kümmern. Vielleicht wollen Sie auch nur das Gold behalten – alles Ihre Entscheidung.

Diese Entscheidung müssen Sie jedes mal fällen, wenn Sie an der Reihe sind und eine Gruppe losschicken dürfen. Wenn Sie mehrere Gruppen losschicken können, müssen Sie nur für eine der Gruppen eine Entscheidung treffen. Sie können dann abwarten, was die Mitspieler machen und danach ihre weitere(n) Gruppe(n) losschicken oder zu Hause behalten. (Die Reihenfolge der Gruppen an den Ausgängen ist dabei nicht von Belang.)

**Anmerkung:** Blindfelder haben keinen besonderen Effekt; Spieler können keine Kobolde dorthin schicken.





## AKTIONSFELDER AUF DEM MARKT

Die rechte obere Ecke des Hauptspielplans zeigt einen Marktplatz, wo Sie Tierfutter und Artefakte kaufen können. Wenn Sie eines dieser Aktionsfelder wählen, erhalten Sie alles, was dort angeboten wird.

### TIERFUTTER



Wenn Sie sich für eines der Aktionsfelder an den Futterständen entscheiden, nehmen Sie **alle am entsprechenden Stand angebotenen Futter-Marker** und packen sie das erlangte Futter in das linke Feld ihrer Vorratskammer im Koboldbau. Gemüse landet in der oberen Zeile, Fleisch in der unteren. Sie können so viel Futter-Marker lagern, wie sie mögen, allerdings altert das Futter von Runde zu Runde.



*Beispiel: Dieser Spieler hat gerade je 1 Gemüse und 1 Fleisch am Mischfutterstand gekauft.*

### ARTEFAKTE



In diesen beiden geheimnisumwitterten Zelten liegen mystische Objekte ungeahnter Macht ... sagt der Verkäufer.

Wenn Sie sich für das Artefaktkauf-Aktionsfeld entscheiden, **erhalten Sie beide Artefakte** und platzieren Sie im Lager in Ihrem Koboldbau. Vom Moment des Kaufs an bis zum Ende des Spiels

stehen Ihnen die Kräfte der Artefakte zur Verfügung. (Ihre Funktion wird im Anhang erklärt.)

## AKTIONSFELDER NEBEN DER WEIDE

Auf der linken Seite des Hauptspielplans finden Sie die wirklich dicken Dinger: Käfige, Anbauten und die Viecher selbst! Wenn Sie sich für eines der entsprechenden Aktionsfelder entscheiden, können Sie eines der dort präsentierten Angebote auswählen.

### KÄFIG WÄHLEN

Wenn Sie eines dieser Aktionsfelder aussuchen, dürfen Sie **unter den angebotenen Käfigen einen auswählen**. Der erste Spieler, der dies tut, hat also die Wahl aus 3 Käfigen, der zweite Spieler wählt aus den 2 verbliebenen Käfigen aus. Da es nur 2 Aktionsfelder gibt, kann der dritte Käfig in der laufenden Runde nicht gewählt werden.



**Um auf eines dieser Aktionsfelder zu gehen, muss die Koboldposse aus mindestens 2 Kobolden bestehen.** Ein Käfig ist einfach zu schwer für einen einzelnen Kobold. (Um sich daran zu erinnern, haben die Kobolde auf die Aktionsfelder Teppiche mit zwei eingestickten Koboldgesichtern gelegt.) Ein einzelner Kobold kann diese Aktion nicht wählen, ganz gleich, wie viel Gold er mitführt.

Wenn Sie einen neuen Käfig erwerben, pa-

cken Sie ihn auf einen der vier Plätze auf dem Schaukäfig-Plan. Sie können dabei sowohl einen leeren Platz wählen als auch einen bestehenden Käfig überbauen (inklusive des ersten Käfigs, der auf dem Plan abgedruckt ist). Wenn Sie einen Käfig ersetzen, legen Sie ihn ab und übertragen Sie den gesamten Inhalt (Viech und Mist) auf den neuen Käfig. Der Austausch eines Käfigs hat keinen Einfluss auf eventuelle Anbauten; diese stehen dem neuen Käfig voll zur Verfügung.

**Anmerkung:** Sie müssen sich nicht wirklich sofort entscheiden. Sie können den neuen Käfig erst einmal zur Seite legen und bis zum Anfang von Phase 3 mit der genauen Platzierung warten.

### ANBAU WÄHLEN



Wenn Sie sich für dieses Aktionsfeld entscheiden, **nehmen Sie sich einen der angebotenen Anbauten**. Der andere kann in dieser Runde nicht gewählt werden. Hier gibt es keine Beschränkungen, wie groß eine Gruppe sein muss, um einen Anbau zu kaufen. (Anbauten sind deutlich leichter und handlicher als Käfige.)

Jedem Käfig auf dem Schaukäfig-Plan kann genau ein Anbau zugeordnet werden, der die Werte des Käfigs verbessert. Sie können auch einen Anbau neben einen leeren Käfigbauplatz stellen, aber er wirkt sich erst aus, wenn dort ein Käfig errichtet wird.

Anbauten und auch Käfige können nicht mehr bewegt werden, sobald sie einmal an ihrem Ort stehen. Neue Anbauten können aber, wie auch oben bei den Käfigen genannt, bestehende Anbauten ersetzen.

**Anmerkung:** Sie müssen sich nicht wirklich sofort entscheiden. Sie können den neuen Anbau erst einmal zur Seite legen und bis zum Anfang von Phase 3 mit der genauen Platzierung warten.

### KUSCHELMONSTER KAUFEN



Auf drei Aktionsfeldern können Sie Kuschelmonster kaufen. Die unteren beiden ermöglichen es, **Welpen (Größe 2) aus dem unteren Teil der Weide auszuwählen**, das einzelne Feld oben erlaubt es, **einen Jährling (Größe 3) von der oberen Weide zu wählen**. Wann immer Sie eines der Aktionsfelder wählen, können Sie 1 Kuschelmonster aus dem zugeordneten Teil der Weide auswählen.

**Anmerkung:** Pro Runde werden der unteren Weide drei Welpen zugeteilt, es können aber nur zwei gekauft werden. Daher gibt es immer ein Viech, das in der nächsten Runde auf die obere Weide getrieben wird. Auf der oberen Weide kann mehr als ein Kuschelmonster stehen, aber es kann pro Runde nur eines gewählt werden.

**Eine Gruppe, die diese Aktion wählt, muss Gold mit sich führen.** Egal, wie viele Kobolde feilschen und betteln, die Viecher sind einfach zu wertvoll, um sie für lau herauszugeben. Deswegen liegt auf den Aktionsfeldern ebenfalls ein Erinnerungsteppich, der neben einem Koboldgesicht eine Goldmünze zeigt. Noch mal: Egal, wie viele Kobolde in der Posse sind: kein Gold – keine Viecher!

Wenn Sie ein neues Kuschelmonster erworben haben, führen Sie es erst einmal irgendwo zu den Schaukäfigen. Sie müssen erst zum Beginn von Phase 3 einen bestimmten Käfig auswählen. Sie dürfen ein Viech wählen, für das Sie eigentlich keinen Käfig mehr frei haben, aber Sie werden während Phase 3 sicherlich einen Käfig dafür wollen ...

## AKTIONSFELDER AM HOSPITAL

Die vier Aktionsfelder in der rechten unteren Ecke haben verschiedene Funktionen im Spiel:

### NEUE KOBOLDE EINLADEN



Zu Beginn des Spiels haben Sie 4 Kobolde auf den Fortschrittsplan platziert, die Verwandte aus fernen Ländern darstellen. Jetzt haben Sie von Ihrem Geschäft Wind bekommen und sind scharf darauf, auszuweichen zu können, sobald Sie ihre Einreiseformalitäten erledigt haben.

Wenn Sie dieses Aktionsfeld wählen, **nehmen Sie alle Kobolde ihrer Farbe vom Fortschrittsplan, die der laufenden und vergangenen**

**Runden zugeordnet sind**, d.h. der Kobold unter dem Fortschrittsmarker und alle Kobolde links davon.

**Die neuen Kobolde werden ebenfalls auf das Aktionsfeld gestellt** und bleiben dort bis zum Ende der Runde. Dann kommen Sie mit ihren Kollegen in den Bau zurück und können in der nächsten und den folgenden Runden nach Belieben eingesetzt werden.

*Beispiel: In Runde 1 hat Rot eine Gruppe auf das Einladungs-Aktionsfeld geschickt und einen Kobold erhalten. In Runde 2 hat Gelb das Feld besetzt und dadurch 2 Kobolde gewonnen. Zu Beginn von Runde 3 sieht es also auf dem Fortschrittsplan folgendermaßen aus:*



Grün oder Blau könnten das Aktionsfeld in Runde 3 nutzen, um 3 Kobolde einzuladen, aber lassen Sie uns annehmen, dass Rot wieder das Feld mit einer Gruppe aus 2 Kobolden und 1 Goldstück besetzt. Das Gold landet in der Bank und die Kobolde auf dem Aktionsfeld. Dazu gesellen sich dann zwei Kobolde vom Fortschrittsplan (nämlich die aus der zweiten und der dritten Spalte).





## DAS HOSPITAL AUFSUCHEN



Das Aktionsfeld zum Hospitalbesuch ist zweifarbig, um Sie daran zu erinnern, dass Sie daran zu erinnern, dass hier möglicherweise zwei Dinge passieren:

Wenn Sie sich für dieses Aktionsfeld entscheiden, **ziehen Sie eine Trank-Karte.**

**Außerdem werden alle Ihre Kobolde, die sich momentan im Hospital befinden, der Gruppe auf dem Aktionsfeld hinzugefügt.** Die frisch geheilten Kobos bleiben bis zum Ende der Runde auf dem Aktionsfeld und kehren dann mit den anderen in den Bau zurück.



**Beispiel:** Blau hat aus den vorangegangenen Runden zwei Kobolde im Hospital liegen und hätte sie gerne zurück. Daher schickt er eine Post aus 1 Kobold und 2 Gold auf das Aktionsfeld. (Er würde lieber eine kleinere Gruppe wählen, aber das erscheint ihm zu riskant, da zwar die anderen Spieler keine verwundeten Kobos haben, aber doch vielleicht auf den Trank scharf sind.) Er steckt also zwei Goldstücke in die Bank und den Kobold auf das Hospital-Aktionsfeld. Dann zieht er eine Trankkarte und stellt die beiden Kobos aus dem Hospital auf das Aktionsfeld.



Wenn im Laufe der Runde ein Kobold verwundet wird, landet er im Hospital, nicht auf dem Aktionsfeld. Der Krankenbesuch bringt nur die Kobolde ins Spiel zurück, die zum Zeitpunkt der Aktion im Hospital waren.

**Anmerkung:** Wenn im Laufe der Runde ein Kobold verwundet wird, landet er im Hospital, nicht auf dem Aktionsfeld. Der Krankenbesuch bringt nur die Kobolde ins Spiel zurück, die zum Zeitpunkt der Aktion im Hospital waren.

## SICH ALS PREISRICHTER MELDEN



Jede Kuschelmonsterschau benötigt glaubwürdige, unvoreingenommene Preisrichter. Ihre Kobolde können sich für diese ehrenvolle Aufgabe melden.

Wenn Sie dieses Aktionsfeld wählen, **stellen Sie Ihre Lakaien-Figur im Ausstellungszelt auf Feld 2.** Dies gibt Ihnen in Phase 4 einen Vorteil.

**Anmerkung:** Da es in Runde 1 keine Kuschelmonsterschau gibt, ist es nicht sinnvoll, in der ersten Runde dieses Aktionsfeld zu besetzen.

## VERKAUFSZEIT BUCHEN



Sie können ihre Viecher überall verkaufen, aber für Ihr Ansehen ist es besser, wenn Sie das vom Podium aus tun. Es kann aber schwierig werden, hier Verkaufszeit zu bekommen.

**Anmerkung:** Dies ist das Aktionsfeld mit den komplexesten Zusammenhängen. Wenn Sie wollen, können Sie den Abschnitt jetzt überspringen und ihn sich genauer ansehen, nachdem Sie im Abschnitt zu Phase 5 gelesen haben, wie Kuschelmonster verkauft werden.

Obwohl Sie noch keine Kuschelmonster verkaufen können, bevor die ersten Kunden in Runde 3 erscheinen, können Sie doch schon in Runde 1 oder 2 dieses Aktionsfeld besetzen, weil es etwas anders funktioniert als die anderen.

**Am Ende der Runde kehren die Kobolde auf diesem Aktionsfeld nicht in den Bau zurück.** Stattdessen werden sie auf den rechten Teil des Podiums gestellt. **Wenn Sie ein Kuschelmonster verkaufen, können Sie einen Ihrer Kobolde vom Podium dazu verwenden:** Entfernen Sie den Kobold entweder vom Aktionsfeld oder von der rechten Hälfte des Podiums und stecken Sie ihn in den Käfig des verkauften Viechs. Am Ende der Runde kehrt er dann in den Koboldbau zurück – und dies ist auch die einzige Methode, wie Sie einen Kobold vom Podium zurückbekommen.

Wie alle anderen Aktionsfelder auch kann dieses Feld pro Runde nur von einem Spieler besetzt werden. Am Ende der Runde wird das Feld dadurch frei, dass Sie die Kobolde vom Aktionsfeld nach rechts verschieben. Im Laufe der Runden können sich so auf dem Podium Kobolde verschiedenster Farbe ansammeln.

**Anmerkung:** Kobolde hier zu platzieren ist eine langfristige Investition. Pro Runde können Sie nur ein Kuschelmonster vom Podium aus verkaufen, und demzufolge kommen die Kobolde vom Podium auch nur einzeln pro Runde heim in den Bau. Wenn Sie glauben, noch vor den anderen Spielern hier eine große Gruppe von Kobolden haben zu müssen, empfehlen sich einige Kobos und ein Haufen Gold.

**Beispiel:** Niemand hat in Runde 1 diese Aktion gewählt. Mit der Überlegung, das Podium in späteren Runden noch zu benötigen, hat Grün in Runde 2 einen Kobold auf das Aktionsfeld gesetzt. Am Ende der Runde wurde der Kobold dann auf den rechten Teil des Podiums verschoben.

Im Runde 3 überlegt sich Gelb, dass schlussendlich alle hinter dem Podiumsbonus her sind und es daher Zeit wird, sich hier einen guten Platz zu sichern. Daher schickt er 2 Kobolde und 2 Gold auf das Aktionsfeld. Das ermöglicht ihm, in Runden 3 und 4 den Bonus zu nutzen ohne zu viele Kobolde zu binden.

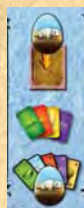


Wenn die Spieler in Runde 3 ihre Viecher an die Kunden verkaufen, nutzt Gelb einen seiner Kobos, um den Podiumsbonus zu bekommen. Dieser Kobold darf (via Käfig) heim in den Bau. Grün verkauft auch ein Kuschelmonster, ist aber mit den möglichen Punkten nicht wirklich zufrieden und verzichtet darauf, den Kobold jetzt für den Podiumsbonus zu nutzen, sondern

später, um eine gute Wertung noch weiter hochzutreiben. Also bleibt der grüne Kobold rechts auf dem Podium stehen, wo ihn am Ende der Runde 3 der gelbe Kobold besucht.



# PHASE 3 - BEDÜRFNISSE



Jetzt wird es Zeit, ein bisschen Spaß mit den Viechern zu haben! Diese Phase besteht aus drei Schritten:

- + Käfige und Viecher anordnen
- + Bedürfniskarten ziehen
- + Bedürfnisse zuordnen

Diese Schritte werden in der genannten Reihenfolge abgehandelt, aber **alle Spieler können sie gleichzeitig durchführen.** Sobald Sie Ihre Käfige und Kuschelmonster arrangiert haben, können Sie Bedürfniskarten ziehen, ohne auf die anderen Spieler warten zu müssen. Wenn Sie aber glauben, dass die Aktionen der anderen Spieler für Ihre Entscheidung wichtig werden, können Sie warten, bis alle Spieler vor Ihnen (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler) ihre Züge beendet haben.

## KÄFIGE UND VIECHER ANORDNEN

Zuerst müssen Sie jedem Kuschelmonster einen eigenen Käfig zuordnen. Dort bleibt das Viech für den Rest der Runde.

## NEUE KÄFIGE UND ANBAUTEN

Jetzt müssen Sie sich entscheiden, wo Sie eventuell frisch erworbene Käfige und Anbauten aufstellen wollen. Vielleicht waren Sie sich in Phase 2 schon sicher, wo Sie die Käfige platzieren wollten (deswegen finden Sie dort auch die entsprechenden Spielregeln), aber wenn Sie sich noch nicht sicher waren oder sich umentschieden haben, müssen Sie Ihre Entscheidung jetzt treffen.

**Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie die Käfige und Anbauten nicht mehr an andere Orte verschieben.** In früheren Runden erworbene Käfige/Anbauten können jetzt nicht mehr verschoben werden. Es ist aber – wie weiter oben schon erklärt – möglich, alte Käfige und Anbauten durch neu erworbene zu ersetzen.

## KUSCHELMONSTER

Nun muss jedes Viech in einem Käfig untergebracht werden. Die Kuschelmonster müssen nicht in den Käfigen bleiben, in denen sie bisher waren. Wenn Sie ein Viech bewegen, wandern die Leidens- und Mutations-Marker mit, aber die Mist-Marker bleiben im alten Käfig zurück.

Am Ende dieses Schrittes muss **jedes Kuschelmonster in einem eigenen Käfig untergebracht sein.** Es ist nicht möglich, zwei Viecher in einem Käfig unterzubringen. (Es ist aber möglich, sie zwischen zwei Käfigen auszutauschen, selbst wenn kein leerer Käfig für das Austauschmanöver zur Verfügung steht.)

Wenn Sie weniger Käfige als Viecher haben, müssen Sie die überzähligen Kuschelmonster freilassen. Entfernen Sie diese aus dem Spiel. Sie können übrigens auch Viecher freilassen, selbst wenn Sie genügend Käfige haben. In beiden Fällen **zählen freigelassene Viecher aber als Verlorene Viecher** (Siehe den gleichnamigen Abschnitt auf Seite 14), was Sie unter Umständen Ansehen kostet.



## BEDÜRFNISKARTEN ZIEHEN

Wenn sowohl alle Käfige und Anbauten an Ort und Stelle aufgestellt worden sind, als auch alle Viecher sicher untergebracht worden sind, wird es Zeit, Bedürfniskarten zu ziehen.

Sie sollten 4 Bedürfniskarten auf der Hand haben, eine von jeder Farbe. (Eventuell haben Sie mehr, wenn Sie Bücher in Ihrem Artefaktlager haben.) **Für jeden sichtbaren farbigen Balken bei einem Kuschelmonster ziehen Sie eine Bedürfniskarte in dieser Farbe.**



**Beispiel:** Wenn dies Ihre beiden Kuschelmonster sind, dann ziehen Sie 1 grüne, 2 gelbe und 2 violette Bedürfniskarten, aber keine roten. (Der rote Balken von Schlapussi ist noch verdeckt.) Nach dem Ziehen haben Sie also 1 rote, 2 grüne, 3 violette und 3 gelbe Karten auf der Hand.



**Achtung:** Sobald Sie anfangen, Karten zu ziehen, können Sie Ihre Viecher nicht mehr zwischen den Käfigen verschieben, also seien Sie sich sicher, dass Sie diesen Schritt beendet haben.

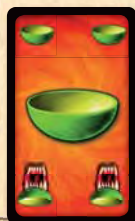
**Anmerkung:** Alle Spieler können gleichzeitig Karten ziehen, aber wenn jemand am Spieltisch meint, die Reihenfolge wäre wichtig, ziehen Sie im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler. Wenn ein Stapel einer Farbe aufgebraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel dieser Farbe und verwenden Sie ihn dann als neuen Zugstapel. In einigen Situationen mag es relevant sein, ob Sie vor oder nach dem Mischen ziehen.

**Anmerkung:** Wenn es Ihnen besser gefällt, kann auch ein Spieler die ‚Bank‘ übernehmen und die Karten an die Mitspieler verteilen (Farbe für Farbe, in Reihenfolge) oder jeder Spieler verteilt eine andere Farbe. Lassen Sie die Karten unaufgedeckt, bis Sie Ihre Viecher endgültig den Käfigen zugeordnet haben.

## BEDÜRFNISSE ZUORDNEN

Nun kommen die wichtigen Entscheidungen in Sachen Pflege:

**Jedem Kuschelmonster muss eine Bedürfniskarte für jeden offenen Farbbalken zugeordnet werden**, wobei die Farbe der Karte der des Balkens entsprechen muss. Legen Sie die Karten aus Spalte verdeckt neben ihr Kuschelmonster.



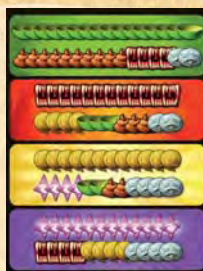
**Anmerkung:** Einige Karten haben in der unteren Reihe doppelte Symbole. Kümmern Sie sich nicht drum, diese haben nur im Fortgeschritten-Spiel eine Bedeutung. Legen Sie die Karten so aus, dass sie ‚richtig herum‘ liegen.

Jede Bedürfniskarte weist einem Kuschelmonster ein Bedürfnis zu. Dieses Bedürfnis wird durch das große Symbol in der Mitte der Karte repräsentiert. Es ist dieses Symbol, das zählt, nicht die Farbe der Karte.

Sie sollten einem Viech Bedürfnisse zuweisen, die Sie auch erfüllen können. Es ist nicht gut, einem Viech Hunger (grüner Balken) zuzuweisen, wenn sie diesen nicht stillen können, oder Aggro (roter Balken), wenn es in einem Käfig mit dünnen Gitterstäben sitzt. Mehr zum Erfüllen von Bedürfnissen finden Sie im nächsten Abschnitt.

Die Bedürfnisse eines Kuschelmonsters bestimmen sein Verhalten, was bedeutet, dass es leichter oder schwerer zu verkaufen ist. In den späteren Runden hängen die Kundenzufriedenheit und der Erfolg auf Kuschelmonsterschauen davon ab, welche Karten sie einem Viech zuordnen.

**Anmerkung:** Es ist schwierig, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, weil Sie nicht wissen, welche Karten Sie ziehen werden. Die Verteilung der Bedürfnisse in den einzelnen Kartenfarben – Siehe die mittlere Spalte auf Ihrem Koboldbauverdeckschirm – sollte Ihnen jedoch einen Anhaltspunkt geben, was Sie erwarten können. Zum Beispiel besteht die Hälfte des violetten Stapels aus Magie-Bedürfniskarten (violetter Stern), die andere Hälfte setzt sich aus 4 Aggro-4 Spieltrieb (gelber Kreis) und 4 Krankheitskarten (blauer Kreis) zusammen.



**Beispiel:** Dieses Viech hat je ein gelbes und violettes Bedürfnis. Im violetten Stapel gibt es gar keine Hunger-Karten, im gelben nur zwei. Kann also gut sein, dass Sie für Vögelchen kein Futter benötigen.



**Anmerkung:** Sie ziehen zuerst eine Karte für jeden farbigen Balken und ordnen dann je eine Karte pro farbigen Balken zu. Da Sie mit je einer Karte pro Farbe starten, haben Sie zum einen etwas Auswahlmöglichkeiten, und zum zweiten am Ende der Runde wieder vier Karten auf der Hand.

**Beispiel:** Stellen Sie sich einmal vor, sie hätten für Vögelchen kein Futter eingekauft und ziehen dann doch eine der gelben Hunger-Karten. Dann können Sie diese immer noch auf der Hand behalten und dem Viech ein anderes gelbes Bedürfnis zuordnen. Wenn Sie andererseits schon mit einer gelben Hunger-Karte auf der Hand die Runde beginnen, wäre es eine gute Idee, etwas Futter zu besorgen, falls Sie eine zweite Hunger-Karte ziehen.

**Anmerkung:** Es kann von Vorteil sein, wenn Sie Viecher mit gleichen Farbbalken haben. Dadurch haben Sie mehr Möglichkeiten, Karten zuzuordnen.

**Beispiel:**



Vögelchen futtert Gemüse, Schlapussi will Fleisch. Schlapussi hat einen grünen Balken, also ist es wahrscheinlich, dass sie Hunger bekommt. Um hier vorzuplanen, haben Sie in Phase 2 schon 2 Portionen Fleisch gekauft. Da Vögelchen Gemüse frisst, müssen Sie sich hier keine Sorgen machen: Selbst wenn Sie beide gelben Hunger-Karten ziehen, können Sie eine Schlapussi zuordnen und mit Fleisch befriedigen und die zweite gelbe Hunger-Karte auf der Hand behalten.

## TRÄNKE

Sie erhalten Tränke, indem Sie in Phase 2 das Hospital besuchen. Wenn Sie Ihren Kuschelmonstern Bedürfnisse zuordnen müssen, können Sie eine Bedürfniskarte beliebiger Farbe durch eine Trank-Karte ersetzen.

**Beispiel:** Dem gezeigten Viech müssen Sie eine grüne und eine gelbe Bedürfniskarte zuordnen. Wenn Sie eine Trank-Karte haben, können Sie dem Kuschelmonster entweder ein grünes Bedürfnis und einen Trank oder ein gelbes Bedürfnis und einen Trank zuordnen. Wenn Sie über zwei Tränke verfügen, können Sie sogar beide Tränke an Stelle von Bedürfniskarten verwenden.



Das Symbol auf der Trank-Karte zeigt an, dass das Viech selig schläft – ein Bedürfnis, das ohne weiteren Aufwand zu stillen ist. Ein Trank ist also praktisch, wenn die Karten einmal nicht so kommen, wie sie sollen.

**Beispiel:**



Sie beginnen das Spiel mit einer grünen Hunger-Karte. In Phase 2 kaufen Sie das nebenstehende Viech. Sieht aus, als bräuchte es Futter, aber die anderen Spieler haben den Futtermarkt schon leer gekauft. Am Besten schicken Sie jetzt eine Koboldposse zum Hospital, um einen Trank zu besorgen, dann wären Sie ihre Sorgen los. Selbst wenn Sie eine weitere grüne Hunger-Karte ziehen würden, könnten Sie stattdessen den Trank zuordnen. Und wenn Sie keine Hunger-Karte ziehen, können Sie den Trank aufsparen und später bei Bedarf verwenden.

## SPIELTEMPO

Spieler ohne Kuschelmonster ziehen keine Bedürfniskarten und ordnen demzufolge auch keine zu. Im späteren Verlauf des Spiel werden Spieler mit 2 oder 3 ausgewachsenen Viechern etwas länger überlegen müssen, während ein Spieler mit einem einzigen Welpen wenig zu tun hat. Wenn Sie also viele Viecher haben, zögern Sie ihre Entscheidungen nicht unnötig hinaus.

Als Besitzer weniger Kuschelmonster haben Sie bitte etwas Geduld. Sie können die Zeit ja durchaus mit etwas Vorausplanung verbringen (oder die detaillierten Spielpläne bewundern).





# PHASE 4 - ANGEBEN



Jetzt wird es Zeit, sich um die Bedürfnisse der Tiere zu kümmern und sie schließlich auf einer Kuschelmonsterschau vorzuführen.



Jeder Spieler ist einmal an der Reihe, angefangen mit dem Startspieler (ha!) und dann weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler zeigt die Karten vor, die er seinen Kuschelmonstern zugeordnet hat und benennt, wie er diese Bedürfnisse zu stillen gedenkt. Abschließend wird seine Wertung für die Ausstellung berechnet (außer in Runde 1).

Wenn alle Spieler sich um die Bedürfnisse ihrer Viecher gekümmert und ihre Wertung bekommen haben, werden Ansehens-Punkte je nach der Platzierung in der Ausstellung vergeben.

## BEDÜRFNISSE ERFÜLLEN



Wenn Sie mit dem Angeben an der Reihe sind, legen Sie alle Bedürfnisse offen, die Sie den Kuschelmonstern zugeteilt haben. Die Übersicht oben rechts auf dem Koboldbauverdeckschirm zeigt Ihnen, was Sie tun müssen, um die Bedürfnisse zu erfüllen – und was passiert, wenn Sie das nicht tun. Die Symbole sollten in der dort aufgeführten Reihenfolge abgehandelt werden – in einigen Fällen ist dies von Belang.

### HAT HUNGER!



Für jedes Hunger-Bedürfnis, das Sie einem Kuschelmonster zugeordnet haben, **müssen Sie einen Futter-Marker ausgeben oder einen Leidens-Marker auf das Viech legen**. Das Futter muss natürlich für das Kuschelmonster verdaulich sein:



Pflanzenfresser vertragen nur Gemüse (grüne Marker).



Fleischfresser können nur Fleisch zu sich nehmen (rote Marker).



Allesfresser verputzen jede Sorte Futter (beliebige Kombination aus roten und/oder grünen Markern).

Für jedes Hunger-Bedürfnis, das Sie nicht stillen können, müssen Sie dem Viech 1 Leidens-Marker hinzufügen. Das nix gut. Der Leidens-Marker bleibt nämlich bis zum Schluss des Spiels auf dem Kuschelmonster. Sie erhalten beim Kauf weniger Ansehen für ein leidendes Viech und in einigen Kuschelmonsterschauen bekommen Sie dafür deutliche Abzüge.

**Aaaach-Tunk: Wenn die Zahl der Leidens-Marker auf einem Viech dessen Größe (Zahl der sichtbaren Farbbalken) erreicht oder überschreitet, geht das Viech hops.** (Siehe Verlorene Viecher am Ende dieses Kapitels.) Jawohl! Wenn Sie sich nicht um ihr Kuschelmonster kümmern können, geht es drauf. Das Viech wird aus dem Spiel genommen. Sie verlieren eventuell Ansehen. Und Sie werden sich **schuldig fühlen**.

Wenn Ihr Kuschelmonster Gemüse verträgt und sich in einem Käfig mit dem nebenstehenden Symbol aufhält, **wird 1 Hunger-Bedürfnis automatisch vom Käfig gedeckt**. Das Viech kann im Käfig grasen und braucht somit 1 Gemüse-Marker weniger. Das Symbol kann nur das Bedürfnis nach einem Gemüse-Marker neutralisieren, nicht mehr und nicht weniger. Hat das Viech mehr Hunger, muss der Rest mit



Futter-Markern gestillt werden. Wenn das Viech ein reiner Fleischfresser ist oder Sie ihm kein Hunger-Bedürfnis zugeordnet haben, hat das Symbol auf dem Käfig keine Auswirkungen.

**Für Kuschelmonster, die Fleisch vertragen, gibt es ein analoges Symbol, das wiederum keine Auswirkungen auf reine Pflanzenfresser hat.**



**Anmerkung:** Wenn ein Käfig beide Symbole zeigt (entweder auf dem Käfig selbst und/oder dem Anbau), kann dieser Käfig zwei Bedürfnisse für ein Allesfresser-Viech stillen, aber nur jeweils eines für einen reinen Pflanzen- oder Fleischfresser.

### MUSS KACKEN!



Dieses Bedürfnis kann das Kuschelmonster selber stillen: Für jede Kackbedürfnis-Karte, die Sie einem Viech zugeordnet haben **legen Sie einen Mist-Marker in den entsprechenden Käfig**.

Wenn einem Kuschelmonster in einem Käfig mit nebenstehendem Symbol ein oder mehrere Kackbedürfnisse zugeteilt werden, packen Sie **einen Haufen Mist weniger** in den Käfig. Das Viech lässt zwar immer noch was fallen, aber so, dass es nicht im Käfig bleibt, sondern gleich versickert. Wenn mehrere Kackbedürfnisse befriedigt werden müssen, wirkt dieses Symbol nur gegen genau eines. Wenn dem Kuschelmonster kein entsprechendes Bedürfnis zugeteilt wurde, hat das Symbol keine Auswirkung – es beseitigt ausdrücklich nicht alten Mist im Käfig.



**Anmerkung:** Die Mist-Marker haben keine unmittelbare Auswirkung. Sie können das Kuschelmonster immer noch in einen anderen Käfig packen oder verkaufen. Ferner können Ihre Kobolde auch den Käfig säubern. Viel Mist in den Käfigen heißt aber Abzüge bei einigen Kuschelmonsterschauen. Und, wie Sie weiter unten sehen werden, spielt der Mist auch beim Zuteilen von Krankheitsmarkern eine Rolle.

### WILL SPIELEN!



Für jeden Spieltrieb, den Sie einem Viech zugeteilt haben, **müssen Sie einen ihrer Kobolde abstellen, der dieses Bedürfnis befriedigt oder einen Leidens-Marker auf das Viech spielt**. Kuschelmonster leiden wirklich, wenn sie sich langweilen. Alle Leidens-Marker funktionieren gleich (wie oben bei Hunger erläutert – das heißt, dass sich ein Viech zu Tode langweilen kann!)

Um dieses Bedürfnis zu stillen, benötigen Sie **einen verfügbaren Kobold, d.h. einen Kobold, der noch im Bau ist**. Die Kobolde auf Einkaufstour sind noch nicht zurück, also sind die einzigen Kobolde diejenigen, die Sie von vornherein im Bau behalten oder deren Gruppen Sie schließlich doch nicht auf Tour geschickt haben.

Die gute Nachricht ist, dass ein Kobold den Spieltrieb von zwei Kuschelmonstern befriedigen kann: **Wenn Sie einen Kobo auf einen der vier Zwischenräume zwischen den Käfigen stellen, kann er je ein Spiel-Bedürfnis für die Viecher in den angrenzenden Käfigen befriedigen**. (Außerdem gilt er nicht mehr als 'verfügbar' – sich mit Kuschelmonstern zu beschäftigen ist ein Vollzeit-job.) Ein Kobold kann keine zwei Spieltriebe pro Viech befriedigen, es ist aber möglich, einem Kuschelmonster zwei Kobolde zuzuordnen.

Und bevor Sie fragen: Nein, es ist nicht erlaubt, dass der Kobold sich in die Mitte zwischen alle vier Käfige stellt und eventuell vier Viecher (oder zwei in diagonal gegenüberliegenden Käfigen) bespaßt.

Ein Käfig mit dem nebenstehenden Symbol bietet dem Kuschelmonster Spielzeug, Klettergerüste oder ähnliches. **Ein Spiel-Bedürfnis wird automatisch gestillt**. Mehrfache Symbole können natürlich auch mehrere Spieltriebe stillen.



### Beispiel:



In Phase 2 kauft Rot die beiden nebenstehenden Viecher und einen Käfig mit einem Spielplatz darin. Sie weiß, dass ein Spielbedürfnis vom Käfig gedeckt werden kann, aber sicherheitsshalber behält sie einen Kobold zurück anstatt ihn auf Einkaufstour zu schicken.



Im Phase 3 zieht Rot die oben abgebildeten Karten. Es gibt keine Möglichkeit, den Viechern nur ein Spielbedürfnis zuzuordnen, also löst sie das Problem folgendermaßen:



Der Kobo befriedigt 1 Spielbedürfnis für jedes der beiden Viecher. Vögelchen hat 2 Spielbedürfnisse, aber der Käfig deckt eines davon ab. Rot hätte auch einem der Viecher eine gelbe Kackkarte zuteilen können, aber auch für die Mistbeseitigung wäre ein Kobold nötig gewesen. So ist der Kobold effektiver und sauberer eingesetzt.



## IST SAUER!



Wenn Ihr Kuschelmonster sauer werden muss, dann wird es das einfach. Sie müssen sich auch nicht darum kümmern, so ein Bedürfnis zu befriedigen. Eher darum, wie Sie ein stinksaures Viech im Käfig halten.



**Vergleichen Sie die Zahl der dem Viech zugeordneten Aggro-Bedürfnisse mit der Gitterstärke des Käfigs.** Dies ist die dicke, rote Zahl in der linken oberen Ecke des Käfigs; ein Anbau mit einem 1 Symbol verstärkt die Gitter des Käfigs um 1 Punkt.

So lange die Aggro-Bedürfnisse des Viechs kleiner oder gleich der Gitterstärke des Käfigs liegen, gibt es kein Problem. **Liegt der Aggro-Wert jedoch über der Gitterstärke, versucht das Kuschelmonster auszubrechen.**

Passiert dies, gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn Sie noch genügend Kobolde im Bau haben, können Sie versuchen, es wieder einzufangen. **Sie benötigen einen Kobold pro Aggro-Bedürfnis**, das nicht vom Käfig bzw. dem Anbau eingedämmt wird. **Legen Sie die entsprechende Anzahl von Kobolden ins Hospital** auf dem Hauptspielplan, aber das Viech entkommt nicht. Die Kobolde bleiben so lange im Hospital, bis eine Gruppe von Kobolden Sie bzw. das entsprechende Aktionsfeld in einer späteren Runde besucht. (Kobolde heilen zwar schnell, aber sie lassen sich gerne im Hospital verwöhnen. Also bleiben sie dort, bis sie jemand abholt.)

Wenn Sie nicht genügend Kobolde im Bau zur Verfügung haben oder sie nicht verletzen wollen, **bricht das Kuschelmonster aus.** Sie verlieren das Viech und eventuell auch Ansehenspunkte. (Siehe Verlorene Viecher am Ende dieses Kapitels.)

## TUT ZAUBERN!

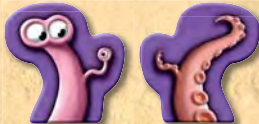


Das Zauber-Bedürfnis zeigt an, dass Ihr Kuschelmonster Magie verströmt. Die Magie wird ähnlich wie das Aggro-Bedürfnis (s.o.) gehandhabt, nur dass der Antimagie-Wert des Käfigs als Vergleichswert dient.



**Vergleichen Sie die Zahl der dem Viech zugeordneten Magie-Bedürfnisse mit der Antimagie des Käfigs.** Dies ist die dicke, violette Zahl in der rechten, oberen Ecke des Käfigs; ein Anbau mit einem 1 Symbol verstärkt die Antimagie eines Käfigs um 1 Punkt.

So lange die Zahl der Magie-Bedürfnisse kleiner oder gleich der Stärke der Antimagie des Käfigs ist, geschieht nichts. **Wenn aber die Magie die Antimagie übersteigt, beginnt Ihr Kuschelmonster zu mutieren. Pro ungesichertem** (also nicht von der Antimagie von Käfig oder Anbau abgedecktem) **Magie-Bedürfnis müssen Sie einen Mutations-Marker auf das Viech legen.**



Mutations-Marker stehen für seltsame Veränderungen und Auswüchse an Ihrem Kuschelmonster: zusätzliche Augen,

Tentakel usw. Die beiden Seiten des Mutations-Markers sind gleichwertig. Einem Kuschelmonster mit einem Mutations-Marker geht es noch gut. Es hat zwar vielleicht ein paar Einbußen bei Wettbewerben, aber prinzipiell ist es OK.

**Ein Viech mit zwei Mutations-Markern verschwindet jedoch in einer fremden**



**Dimension.** Schwupp, ist es weg. Sie verlieren das Viech und eventuell auch Ansehenspunkte. (Siehe Verlorene Viecher am Ende dieses Kapitels.) Es landet an einem Ort, wo Wesen mit zwei Augen und ohne Tentakel als echte Freaks gelten. Es ist so ähnlich, als würde Ihr Kuschelmonster sterben, **aber Sie müssen sich nicht sooo schuldig fühlen.** Vielleicht kommt eines Tages eine mit schleimigem

Ektoplasma überzogene Postkarte in unsere Realität, auf der Ihr Kuschelmonster schreibt, dass es ihm gut geht.

## IST KRANK!



Dies bedeutet, dass Ihr Kuschelmonster krankheitsgefährdet ist. Wie widerstandsfähig ein Viech ist, hängt von der Zahl der Krankheits-Bedürfnisse ab – und davon, wie versaut sein Käfig ist.

**Ein Kuschelmonster ohne Krankheits-Bedürfnis wird nicht krank.** Punkt. Egal, wie hoch sich die Kacke im Käfig stapelt. (Oh, die Bilder!)

Wenn Sie Ihrem Viech aber mindestens ein Krankheitsbedürfnis zugeordnet haben, **müssen Sie die Zahl der Mist-Marker im Käfig des Viechs und die Zahl der Krankheitsbedürfnisse zusammenzählen.** So lange die Zahl kleiner oder gleich 2 ist, passiert nichts. Ein Viech mit einem Misthaufen im Käfig kann ein Krankheitsbedürfnis aushalten. Sie sollten aber einem Viech mit zwei oder mehr Mist-Markern kein Krankheits-Bedürfnis zuordnen.

**Achtung:** Beachten Sie (bei Zuordnen der Bedürfniskarten), dass Kackbedürfnisse vor Krankheitsbedürfnissen ausgewertet werden. Auch ein Viech mit sauberem Käfig kommt in Schwierigkeiten, wenn Sie ihm zwei Kackbedürfnisse und ein Krankheitsbedürfnis zuordnen.

Wenn die Summe aus Krankheitsbedürfnissen und Mist-Markern **größer als 2 ist**, legen Sie **1 Leidens-Marker auf das Kuschelmonster, weil es krank geworden ist – und je einen weiteren Leidens-Marker für jeden Punkt den die oben genannte Summe über 2 liegt.** Das heißt, dass mit einer Summe von 2 keine Leidens-Marker verteilt werden, mit einer Summe von 3 aber gleich 2 Marker! Eine Summe von 4 heißt dann 3 Leidens-Marker usw.

**Achtung:** Es ist riskant, ein Viech in einem Käfig mit zu vielen Mist-Markern zu halten. So lange Sie ihm keine Krankheitsbedürfnisse zuordnen müssen, ist alles bestens – aber ab und zu haben Sie einfach keine Wahl.

## TRÄNKE



Ein Trank sorgt dafür, dass Ihr Kuschelmonster friedlich schlummert. Wenn Tierrechtler sich beschweren, dass Sie Ihre Viecher voll Drogen pumpen, verweisen Sie sie einfach auf diesen Regelabschnitt, damit sie sehen können, dass dies im Vergleich zu den anderen Karten die tierfreundlichste Lösung ist.

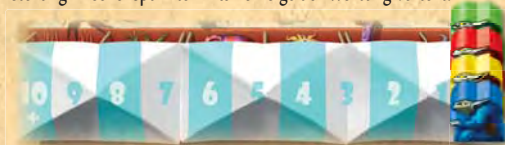
**In dieser Bewertungsphase machen Sie mit einem Viech, dem Sie einen Trank zugeordnet haben – nichts.** Statt dessen müssen Sie etwas mit Ihrer Kartenhand machen, denn Sie haben von einer Farbe (von der, an deren Stelle Sie den Trank ausgespielt haben) ja zwei Karten auf der Hand. **Eine davon müssen Sie jetzt abwerfen.** Die einzige Möglichkeit, mehr als eine Karte pro Farbe auf der Hand zu halten, ist der Besitz von Zauberbüchern (Siehe im Kapitel über Artefakte).

## SPIELTEMPO

Einige Spieler finden es übersichtlicher, wenn Sie ihre Koboldfiguren auf dem Schaukäfig-Plan hin und her bewegen können, um sie zwischen Käfige zu stellen und das Spielbedürfnis in den entsprechenden Käfigen zu decken oder neben die rote Zahl, um entflohene Viecher einzufangen. Das ist völlig OK und kann tatsächlich das Spiel beschleunigen. Sie können auch die entsprechenden Futter-Marker bereitlegen, während Sie darauf warten, dass die Mitspieler in Phase 3 fertig werden. Wegen des Ablaufs der Ausstellungen ist es aber bisweilen praktischer mit der Umsetzung Ihrer Pläne zu warten, bis Sie in Phase 4 dran sind.

## KUSCHELMONSTERSCHAUEN

In jeder Runde nach der ersten gibt es eine Kuschelmonsterschau für die Kuschelmonster. Welche dies ist, können Sie bereits früh auf dem Fortschrittsplan erkennen. Wenn Sie mit dem Angeben dran sind, befriedigen Sie die Bedürfnisse all Ihrer Viecher, wie es auf den vorigen Seiten angegeben wurde und **errechnen Sie dann Ihre Punktzahl** bei der laufenden Ausstellung. Wenn alle Spieler ihre Punktzahl auf dem Ausstellungszelt angezeigt haben, werden als Abschluss der Ausstellung Ansehenspunkte in Reihenfolge der Wertung verteilt.



## DER AUSSTELLUNGSSPIELSTEIN

- Das Symbol links oben zeigt an, ob es sich um eine Einzel- oder eine Vergleichsschau handelt.
- Die Symbole im hellen Rahmen zeigen, welche Eigenschaften bei dieser Schau positiv bewertet werden.
- Die Symbole im dunklen Rahmen stehen für mögliche Gründe für negative Bewertungen in dieser Schau.
- Die aufgespannten Schirme in der unteren Zeile zeigen an, wie viel Futter welcher Art in dieser Runde an den Futterständen ausgelegt ist. Für die Ausstellung selbst sind sie nicht von Bedeutung.



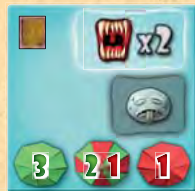
Die einzelnen Schauen werden im Anhang genauer vorgestellt. Die allgemeinen Regeln zu Ausstellungen sind die folgenden:

## EINZELSCHAUEN



In dieser Art von Kuschelmonsterschau zählt nur jeweils ein Kuschelmonster. **Wählen Sie eines Ihrer Viecher für diese Ausstellung aus**, um für Sie die Punkte zu erringen.

Die Blutgrube ist z.B. eine Einzelschau: Jedes Aggro-Bedürfnis zählt 2 Punkte, jedes Krankheits-Bedürfnis zieht 1 Punkt ab. Um die Wertung zu ermitteln, zählen Sie nur die Bedürfnisse, die in der laufenden Runde gespielt wurden, nicht diejenigen aus vorigen Runden.



### Beispiel:



*Dieses Kuschelmonster zählt in der Blutgrube  $(2 \times 2) - 1 = 3$  Punkte. Da dies Ihr Viech mit der höchstmöglichen Wertung ist, können Sie ansagen, dass Schlapussi für Sie antritt. Ziehen Sie Ihre Lakaienfigur auf Feld 3 des Ausstellungszelts.*

**Achtung:** Viele Kuschelmonsterschauen bewerten nicht nur die angegebenen Bedürfnisse negativ, sondern auch, ob Mutations- oder Leidens-Marker auf dem Viech oder Mist-Marker in seinem Käfig liegen.



## VERGLEICHSSCHAUEN

Diese Art von Ausstellung bewertet **Ihren gesamten Schaukäfig-Plan**, also alle Viecher, die Sie momentan haben. Dabei werden sowohl zugeordnete Bedürfnisse als auch Mutations- und Leidens-Marker gezählt. Wenn bei der Schau auch die Mist-Marker gewertet werden, **zählen alle Mist-Marker, auch die in leeren Käfigen**.

Beispiel:



Rot hat sich auf die Kindervorstellung gut vorbereitet. Sie hat zwei verspielte Viecher eingekauft und einen Kobold im Bau gelassen, um sie zu bespaßen. Leider hat Sie Vögelchen ein Zauber-Bedürfnis zu viel zugeteilt, so dass es mutiert ist. Und Schlapussi hat mal wieder den Käfig vollgeackt. Das heißt nun, dass Rot in dieser Schau  $(3 \times 2) - 1 - 2 = 3$  Punkte erhält. Die Spielerin kann die Lakaienfigur auf Feld 3 des Ausstellungszelts stellen.

## DAS WORT DER PREISRICHTER

Nachdem jeder mit seinen Viechern angegeben hat, zeigen die Lakaien auf dem Ausstellungszelt, welche Punktzahlen die einzelnen Spieler erreicht haben. Vergessen Sie nicht, dass ein Spieler, der eine Gruppe auf das Preisrichter-Aktionsfeld geschickt hat, **2 Extra-Punkte** erhält.

Wenn Ihre Punktzahl **0 Punkte oder weniger** beträgt, belassen Sie Ihren Lakaien auf Position 0. **Sie nehmen an dieser Wertung nicht teil.**



Die abgebildeten Koblode dienen dazu, Sie an die Ansehens-Punktzahlen zu erinnern, die es zu gewinnen gibt. Der Spieler mit der höchsten Ausstellungs-Wertung erhält 8 Ansehens-Punkte, der zweite erhält 6 Punkte, der dritte 4 und der vierte immer noch 2 Punkte. **Ein Spieler, der 0 oder weniger Punkte erzieht hat, erhält kein Ansehen.** (Wenn also z.B. die Lakaien von zwei Spielern noch auf Feld 0 stehen, werden nur die 8- und 6-Punkte-Preise verteilt.)

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Wertung erhalten haben, also ein **Unentschieden** zwischen ihnen besteht, bekommen sie **so viele Punkte, wie ihre Platzierung vorsieht, abzüglich je einem Punkt pro Spieler, mit dem sie die gleiche Punktzahl** haben. Siehe die Beispiele:

Beispiel:



Rot und Gelb erhalten jeweils 7 Punkte für den geteilten ersten Platz. Blau ist damit auch nicht Zweiter, sondern Dritter und bekommt 4 Punkte. Grün bekommt nichts, weil sie nicht an der Wertung teilgenommen hat.

Beispiel:



Blau erhält 8 Ansehens-Punkte für den ersten Platz, Rot, Grün und Gelb erhalten jeweils 4 Punkte. (Minus 2 Punkte, da 2 weitere Spieler ebenfalls diesen Platz belegt haben.)

Jeder Spieler mit einer positiven Bewertung erhält zumindest ein paar Punkte. Sobald die Spieler ihre Lakaien auf der Ansehensleiste

weiterbewegt haben, entfernen Sie den Ausstellungsspielstein vom Fortschrittsplan, damit klar ist, dass diese Schau beendet worden ist.



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel funktioniert die Bewertung genauso. Die vergebenen Punktzahlen sind auf dem Hauptspielplan abgedruckt.



DREIPERSONENSPIEL ZWEIPERSONENSPIEL

## VERLORENE VIECHER

Sie können Ihre Kuschelmonster durch folgende Ereignisse verlieren:

- Im ersten Schritt von Phase 3 verlieren Sie alle die Viecher, für die Sie keinen Käfig übrig haben.
- Wenn ein Viech gleich viel oder mehr Leidens-Marker angesammelt hat, wie seine Größe (die Zahl der sichtbaren Farbbalken auf dem Werterad) beträgt, verlieren Sie es. Dabei ist es egal, ob die Marker aus Krankheit, Langeweile oder Hunger stammen.
- Wenn das Aggro-Bedürfnis die Summe aus der Gitterstärke des Käfigs und der Zahl der zum Einfangen eingeteilten Koblode überschreitet, entkommt es und ist für sie verloren.
- Ein Viech mit 2 Mutations-Markern verschwindet in eine andere Dimension und ist verloren.

In all diesen Fällen heißt dies: **Entfernen Sie das Kuschelmonster aus dem Spiel**, legen Sie alle ihm zugeteilten Leidens- und Mutations-Marker zurück in die Bank. Alle zugeteilten Bedürfniskarten wandern auf die entsprechenden Ablagestapel; sie zählen nicht für irgendeine Kuschelmonsterschau dieser Runde. Alle Mist-Marker bleiben natürlich im Käfig des Viechs liegen. Klar, oder?

Außerdem **verlieren Sie 1 Ansehens-Punkt pro volle 10 Punkte, die Sie besitzen**. (Sie verlieren 0 Punkte, wenn Ihr Ansehen 0 bis 9 beträgt, sie verlieren 1 Punkt bei einem bisherigen Ansehen von 10 bis 19 usw.) So lange Ihr Laden unbekannt ist, interessiert es die Leute einen feuchten Monsterrist, was in Ihren Ställen passiert, aber je bekannter Sie werden, desto schlechter ist es für den Ruf, ein Kuschelmonster zu verlieren. Es ist dabei egal, wie Sie das Viech nun verloren haben. Auch wenn Sie behaupten, ihm die Freiheit geschenkt oder es in einer anderen Dimension viel besser untergebracht zu haben, wird die Öffentlichkeit doch vermuten, dass Sie es irgendwo in Ihrem Hinterhof verbuddelt haben.

# PHASE 5 - BIZNIZ

Yep, kommen wir jetzt zum Geschäftlichen:



- Viecher verkaufen. Na gut, da müssen Sie bis zu dritten Runde warten, weil erst dann die ersten Kunden kommen. Überspringen Sie also diesen Schritt. Auf jeden Fall passiert in dieser Phase aber Folgendes:
- Legen Sie zugeordnete Bedürfniskarten auf den Ablagestapel.
- Setzen Sie alle noch verfügbaren Koblode ein.

## VIECHER VERKAUFEN

Ab Runde 3 besucht jeweils mindestens 1 Kunde Ihre Stallungen, um Viecher einzukaufen (in der letzten Runde sind es zwei Kunden). Welcher Kunde das sein wird, können Sie bereits einige Runden im Voraus sehen, so dass Sie genügend Zeit zum Planen und Vorbereiten haben. Der Kunde wird **von jedem Spieler 1 Kuschelmonster kaufen**, so lange es ihm oder ihr beliebt. Die Spieler verkaufen ihre Viecher in der üblichen Reihenfolge, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn Sie ein bestimmtes Viech nicht verkaufen wollen, müssen Sie das auch nicht tun.

Sie können nur Viecher der **Größe 4 oder größer** verkaufen. Kleinere Kuschelmonster (Welpen und Jährlinge) sind zu klein, um einem

Kunden angeboten zu werden. Daher haben Viecher dieser Altersstufen auch ein Symbol, das Sie daran erinnern soll.

**Anmerkung:** Wenn Sie ein Viech kaufen, hat es Größe 2 oder 3. Damit können Sie zwar auf eine Kuschelmonsterschau gehen, es aber in der Runde, in der sie es gekauft haben, nicht wieder verkaufen.

## KUNDENWÜNSCHE



Den Kundenwünschen zu entsprechen läuft ähnlich wie die Wertung in einer Ausstellung. Die vom Kunden gewünschten Eigenschaften finden Sie im hellen Rahmen, unerwünschte Aspekte dagegen im dunklen. Die Symbole stehen entweder für zugeordnete



Bedürfniskarten oder für Leidens- bzw. Mutations-Marker auf dem Viech (egal, ob diese aus der laufenden oder vergangenen Runden stammen). Hieraus berechnen Sie, wie viel dem Kunden das Viech wert ist – der sogenannte Verkaufswert. (Wie sich das Ansehen daraus berechnet, erfahren Sie weiter unten.)

**Anmerkung:** Mist-Marker in den Käfigen werden beim Verkauf nicht beachtet. Der Kunde will schließlich das Viech, nicht den Käfig kaufen. Ein Kack-Symbol auf dem Kunden-Spielstein steht also für Kack-Bedürfnisse, die dem Viech zugeordnet sind, nicht für Mist-Marker im Käfig.

Sie können einem bestimmten Kunden ein Viech nur verkaufen, wenn es ihm gefällt, d.h., **wenn er es auf mehr als 0 Punkte Verkaufswert einschätzt.** Ist es ihm weniger wert, müssen Sie es einem anderen Kunden anbieten.

**Beispiel:**



Vögelchens Wert für die Kunden berechnet sich wie folgt: +4 für zwei Spieltriebe, +1 für einen Hunger, -1 für ein Aggro und -1 für einen Leidens-Marker. Die Summe ist 3. Dungeon-Teenie hat also Spaß an Vögelchen und denkt es ist 3 Punkte wert.

**Anmerkung:** Alle Kunden sind sich übrigens einig, dass Sie leidende Viecher blöde finden und Leidens-Marker daher negativ bewerten.



Den meisten Kunden ist die Kartenfarbe des Bedürfnisses egal; nur das Symbol in der Mitte der Karte zählt. Die nebenstehenden regenbogenfarbigen Symbole zeigen jedoch an, dass hier nur je eine Karte pro Farbe für die Summierung der Symbole gezählt wird.

Die nebenstehenden regenbogenfarbigen Symbole zeigen jedoch an, dass hier nur je eine Karte pro Farbe für die Summierung der Symbole gezählt wird.

**Beispiel:**



**Bauer Troll mag die Vielfalt:** Zweifarbige Kacke bringt 6 Punkte! Es zählt allerdings nur ein grünes Kack-Bedürfnis. Ebenfalls in die Zählung gehen +1 für ein Zauber-Bedürfnis und -2 für einen Leidens-Marker ein. Die Endsumme ergibt für den Verkaufswert 5 Punkte.

**Dieser Verkaufswert ist es auch, der als Basis für die Ansehenspunkte zählt,** die dem Konto des Spielers gutgeschrieben werden. Je glücklicher der Kunde mit seinem oder ihrem neuen Kuschelmonster ist, desto besser für Ihr Ansehen.

Sie können Ihr Viech nun entweder unter der Hand auf dem Schwarzmarkt oder offiziell vom Podium aus verkaufen.

## AUF DEM SCHWARZMARKT



Der Kobold hinter dem Podium erinnert Sie daran, dass Sie beim inoffiziellen Verkauf das Doppelte des errechneten Verkaufswerts an Ansehenspunkten erhalten. Sagen Sie einfach, welches Viech Sie verkaufen wollen, nehmen Sie es aus dem Spiel und kassieren Sie **das Doppelte des Verkaufswerts an**

**Ansehenspunkten.** Außerdem erhalten Sie auch noch etwas Gold (Siehe unten).

## VOM PODIUM



Es ist aber vorteilhafter, die Kuschelmonster vom Podium zu verkaufen, wo Jedermann sehen kann, wie Sie das Viech dem glücklichen Kunden übergeben – so wird Ansehen aufgebaut!

Während der Einkaufstour hatten Sie die Möglichkeit, eine Koboldposse aufs Podium zu schicken. Um vom Podium aus verkaufen zu können, müssen Sie **mindestens 1 Kobold auf dem Podium** (auf dem Hauptspielplan) stehen haben. (Kobos auf dem Aktionsfeld des Podiums gelten gleichfalls als ‚auf dem Podium‘.) Melden Sie an, dass Sie das Viech verkaufen wollen, entfernen Sie es aus dem Spiel und **ziehen Sie einen Kobold vom Podium in den nun leeren Käfig des Viechs.** (Nicht in den Bau, denn dort halten sich die bislang in der Runde nicht genutzten Kobolde auf.) Sie erhalten nun **Ansehenspunkte in Höhe des dreifachen Verkaufswerts.** Außerdem erhalten Sie auch noch etwas Gold (Siehe im folgenden Abschnitt).

## KNETE EINSACKEN



Sie erhalten **so viel Gold, wie auf dem Spielstein des Kuschelmonsters im kleinen Fenster rechts angegeben wird.** Dies hängt nur von der Größe des Tiers ab, nicht aber vom Verkaufswert oder ob es öffentlich oder unter der Hand verkauft wurde. Nur Viecher von Größe 4 und mehr können verkauft werden.

**Anmerkung:** Fleischfresser gelten als besonders schwer aufzuziehen und erzielen daher den besten Preis. Umgekehrt sind Allesfresser einfach aufzuziehen und daher deutlich weniger wert.

Wenn das Viech **einen Mutations-Marker trägt, gibt es zwei Goldstücke weniger.** So ist das Gesetz – ein mutiertes Kuschelmonster darf nicht zum vollen Preis verkauft werden.

Kobolde haben Schwierigkeiten mit Rabatten. Wenn der Normalpreis eines Viechs 2 Goldstücke beträgt, erhalten Sie für ein mutiertes Exemplar 0 Gold. Wenn der Normalpreis 1 Goldstück beträgt, müssen Sie 1 Gold draufzahlen, um das Viech überhaupt zu verkaufen. (Wenn Sie das nicht zahlen können, klappt der ‚Verkauf‘ auch nicht.)

**Anmerkung:** Kein Viech hat 2 Mutations-Marker. Diese armen Kuschelmonster sind in Phase 3 bereits in einer anderen Dimension verschwunden. Daher beträgt der maximale Abzug hier 2 Goldstücke.

## NOCH WAS ZUM THEMA KUNDEN

Sobald jeder Spieler die Möglichkeit hatte, dem Kunden der laufenden Runde ein Kuschelmonster zu verkaufen, nehmen Sie den Kunden aus dem Spiel.

In der letzten Runde erscheinen zwei Kunden, und jeder Spieler darf jedem Kunden ein Viech verkaufen. Jedoch darf auch in der letzten Runde **nur ein Kuschelmonster vom Podium aus verkauft werden.** Wenn Sie also zwei Viecher verkaufen wollen, müssen Sie mindestens eines davon auf dem Schwarzmarkt verhöckern.

**Ein Rätsel zum Thema Kunden:**



Dungeon-Teenie und Dungeon-Diva wollen in der letzten Runde jeweils eines Ihrer Kuschelmonster kaufen. Sie haben 2 Kobolde auf dem Podium stehen. Wem sollten Sie welches Viech verkaufen, um die meisten Ansehenspunkte zu erzielen. Wie viele Punkte und wie viel Gold können Sie verdienen?

Versuchen Sie es selbst herauszufinden, bevor Sie die Lösung lesen. Wenn Sie die richtige Antwort herausbekommen, haben Sie wohl das Zeug zum Kundenberater.

**Lösung:** Schlapussi hat für Dungeon-Teenie einen Verkaufswert von 3 (ist ihr ein wenig zu aggressiv) und für Dungeon-Diva einen Verkaufswert von 2 (hätte es lieber diese Runde nicht kacken gesehen). Vögelchen ist für Dungeon-Teenie 4 Punkte wert und für Dungeon-Diva 3 Punkte. (Beide finden den Leidens-Marker nicht wirklich toll.) Damit könnte man Paare von Verkaufswerten von 3 und 3 bzw. 4 und 2 erzeugen. Das sieht gleichwertig aus, ist es aber nicht. Da Sie nur ein Viech vom Podium aus verkaufen können (obwohl Sie dort noch 2 Kobolde haben), lohnt es sich mehr, Vögelchen auf dem Podium an Dungeon-Teenie zu verkaufen (12 Ansehenspunkte) und Schlapussi auf dem Schwarzmarkt für 4 Punkte Ansehen an Dungeon-Diva. Und wie viel Gold gibt es? Die Antwort ist: 4 Goldmünzen. Beide Viecher sind 3 Gold wert, aber Vögelchens Mutation senkt den Wert auf 1.



## BEDÜRFNISKARTEN ENTFERNEN

Auch in Runden ohne Kuschelmonsterschauen oder Kunden müssen Sie die den Kuschelmonstern zugeordneten Bedürfnisse jetzt entfernen. Bedürfniskarten landen auf dem Ablagestapel der jeweiligen Farbe, Tränke wandern zurück auf den Trank-Stapel im Hospital auf dem Hauptspielplan.

## NOCH JEMAND OHNE ARBEIT?

Es kann sein, dass Sie selbst nach der Einkaufstour, nach dem Bespaßen und dem Einfangen entlaufener Viecher immer noch Kobolde im Bau haben, die nichts Sinnvolles mit sich anzufangen wissen. Kein Grund zur Verzweiflung! Auch die Kollegen können sich jetzt nützlich machen – entweder, indem sie Käfige ausmisten oder mit Hilfsarbeiten 1 Goldstück verdienen.

Sie teilen Kobolde zum Ausmisten ein, indem Sie diese auf die Mitte des Schaukäfig-Plans stellen. **Jeder so eingeteilte Kobold räumt bis zu 2 Mist-Marker** aus leeren Käfigen weg. Es ist egal, ob die 2 Marker aus einem Käfig stammen oder aus zweien, es ist nur wichtig, dass die Käfige leer sind, denn zu diesem Zeitpunkt können keine

Viecher mehr zwischen den Käfigen hin und her bewegt werden. Ein Käfig mit einem Kuschelmonster darin kann einfach nicht sauber gemacht werden.

Wenn nach dem Ausmisten immer noch unbeschäftigte Kobolde durch den Bau streichen, schicken Sie die Gesellen zum Geldverdienen als Zeitarbeiter in die Stadt. Es müssen immer mal Aktionsfelder angemalt, Schilder aufgestellt oder die Weide abgemäht werden. (Alles außer Goldschürfen, genau deswegen sind die Kobolde ja aus den Dungeons abgehauen.) **Jeder Kobold-Zeitarbeiter bringt Ihnen 1 Goldstück ein.**

Sie sehen, es ist gar nicht dumm, in Phase 2 einige Gruppen zurückzuhalten. Selbst wenn sie sich nicht um die Viecher kümmern, können sie immer noch Gold verdienen, das in der nächsten Runde für größere Gruppen sorgt.

# PHASE 6 - ALTERN

In dieser Phase passieren drei Dinge:

- Ihre Kuschelmonster wachsen.
- Das Futter altert vor sich hin.
- Ihre Koboldposen kehren in den Bau zurück

Das ist alles nur Buchhaltung. Entscheidungen müssen Sie in dieser Phase keine treffen. Alle Spieler können dies gleichzeitig abwickeln. Wir empfehlen, dass Sie sich an die hier genannte Reihenfolge halten, damit sie nichts vergessen.

## VIECHER ALTERN

Das Fenster auf der rechten Seite des Viecher-Spielsteins zeigt ein oder zwei Pfeile. Dies fordert Sie auf, das Werterad so weiterzudrehen, dass ein oder zwei zusätzliche Farbbalken sichtbar werden. Ein Viech von Größe 7 ist ausgewachsen und wird nicht mehr größer.

**Anmerkung:** Ein Kuschelmonster von Größe 2 oder 3 wächst um 2 Balken, ein Viech von Größe 4 oder mehr (also eines, das verkauft werden kann) um 1 Balken. Erinnern Sie sich daran, dass während des Aufbaus Größe-2-Welpen nur zu Größe-3-Jährlingen heranwachsen können? Kein Wunder: Unter Ihrer fürsorglichen Pflege wachsen die Viecher besser als einfach so auf der Weide.

**Anmerkung:** In der letzten Runde können Sie diesen Schritt auslassen. Die Größe Ihrer Kuschelmonster spielt bei der Schlussabrechnung keine Rolle mehr.

mehr das Beste und wird bald weggeworfen, aber so genau nimmt es keines der Viecher.)

**Anmerkung:** Fleisch altert schneller als Gemüse. Verbrauchen Sie es in der laufenden oder der folgenden Runde, sonst landet es im Abfall.

**Anmerkung:** Sie müssen diesen Schritt auch in der letzten Runde durchführen, weil die Futterbewertung in die Schlussabrechnung eingeht.

## FUTTER ALTERN

In jeder der Speisekammern muss das älteste Futter – das in der Kammer am weitesten rechts lagert – wegwerfen werden, weil es selbst genügsame Viecher und Kobos nicht mehr wollen. Dies gilt für beide Sorten Futter. Legen Sie die Marker einfach wieder in den entsprechenden Vorrat auf dem Hauptspielplan zurück. Danach schieben Sie alle Futter-Marker in den einzelnen Abteilungen der Speisekammer ein Feld nach rechts. (Das Futter ist zwar nicht

## KOBOS KOMMEN HEIM

Zum guten Schluss kommen fast alle Kobolde wieder in den Bau zurück:

- Alle Kobolde vom Schaukäfig-Plan kommen zurück in den Bau.
- Entfernen Sie alle Kobolde von Aktionsfeldern auf dem Hauptspielplan und bringen Sie sie zurück in den Bau. Einzige Ausnahme bilden die Kobolde auf dem Aktionsfeld des Podiums.
- Die Kobolde auf dem Aktionsfeld des Podiums wandern auf dem Podium nach rechts.
- Kobolde auf der rechten Seite des Podiums und Kobolde im Hospital bleiben, wo sie sind.

Außerdem müssen Sie jetzt Ihre Lakaien-Figuren auf dem Ausstellungszelt auf Position 0 zurückstellen.

# WEITER MIT DER NÄCHSTEN RUNDE

Um die nächste Runde einzuleiten, schieben Sie den Fortschrittsmarker auf dem Fortschrittsplan ein Feld weiter und bestimmen Sie den Startspieler.

In den meisten Runden wandert der Startspieler-Marker einfach im Uhrzeigersinn eine Person weiter.

Vor der letzten Runde erhält der Spieler mit dem niedrigsten Ansehenswert den Startspieler-Marker. Falls mehrere Spieler ein gleich niedriges Ansehen haben, geben Sie den Marker einfach im Uhrzeigersinn weiter, bis er beim ersten dieser Spieler landet.

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel geben Sie den Startspieler-Marker einfach am Ende der Runde nach links weiter. Da jedes Spiel 6 Runden dauert, ist jeder Spieler gleich oft als Startspieler dran.

Am Ende der letzten Runde wird es Zeit für die Schlussabrechnung.





# SPIELEND

## SCHLUSSABRECHNUNG

Die Schlussabrechnung wird in der Form von **zwei Vergleichsschauen** durchgeführt: eine, um den Geschäftssinn der Konkurrenten festzustellen, und die zweite, um die Erscheinung der verbleibenden Tiere und der Ställe zu begutachten.

**Diese Kuschelmonsterschauen werden separat durchgeführt.** In jeder der beiden Kuschelmonsterschauen werden für jeden Spieler die Punktwertungen ermittelt, die Lakaien-Figuren auf dem Ausstellungszelt entsprechend positioniert und schließlich die Punktzahlen je nach Platzierung verteilt. Es gibt keinen +2-Zuschlag dafür, eigene Leute bei den Preisrichtern untergebracht zu haben.

Wie bei den anderen Ausstellungen auch, erhalten Spieler, deren Punktwertung 0 oder weniger beträgt, keine Ansehenspunkte. Im Gegensatz zu den anderen Kuschelmonsterschauen werden ihnen jedoch sogar Punkte abgezogen: **Für jeden Punkt, den die Schlusswertung im Negativen liegt, verliert der Spieler einen Ansehenspunkt.**

## GESCHÄFTSSINN



Jeder Futter-Marker in der Speisekammer und jedes Artefakt im Keller des Koboldbaus zählen 1 Ausstellungspunkt, ebenso jede Trank-Karte, die Sie auf der Hand halten. Jede Goldmünze ist 1/2 Ausstellungspunkt wert. Runden Sie hier

nicht – stellen Sie stattdessen die Lakaienfigur auf die Linie zwischen den entsprechenden Feldern.

Sie verlieren 2 Ausstellungspunkte für jeden Kobold, der jetzt nicht im Bau ist. Dies sind nicht nur die Kobos auf dem Podium und im Hospital, sondern auch diejenigen, die noch auf dem Fortschrittsplan stehen und auf ihre Einreisepapiere warten. D.h, wenn Sie nicht alle 10 Koblode im Bau haben, gibt es hier Abzüge.

**Anmerkung:** Wenn Sie z.B. mit -1/2 Punkt Ansehen bewertet werden, müssen Sie Ihren Ansehens-Lakaien um ein halbes Feld zurücksetzen.

## ERSCHEINUNGSBILD



Sie erhalten 2 Ausstellungspunkte für jedes Kuschelmonster auf dem Schaukäfig-Plan. Jeder einzelne Käfig und jeder einzelne Anbau bringen jeweils 1 Ausstellungspunkt. (Dies gilt auch für den bereits von Anfang an auf dem Plan abgedruckten Käfig, falls sie diesen nicht ersetzt haben.

Abzüge gibt es für Marker auf dem Schaukäfig-Plan, egal wo und welcher Art sie sind: Leidens- und Mutations-Marker auf den Viechern und Mist-Marker in besetzten oder auch leeren Käfigen zählen jeweils 1 Minuspunkt.

## UND DER SIEGER IST ...

**... wer nach der Schlussabrechnung das höchste Ansehen – also die meisten Punkte auf der umlaufenden Ansehens-Leiste – hat.** Bei Gleichstand teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

## DEN SPIELVERLAUF VISUALISIEREN

Beim Spieltest hat folgende Methode Spaß gemacht, weswegen wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen:

Wenn Sie über einen genügend großen Tisch verfügen, können Sie die zufriedenen Kunden und ihre Kuschelmonster zusammen präsentieren, anstatt sie in die Schachtel zurückzupacken. Bei geschicktem Spiel werden sich hier einige überaus passende Paarungen einstellen. (Und sie können natürlich in einer dunkeln Ecke des Spielplans die, öh, weniger erfolgreichen Viecher unterbringen, die auf den ‚Höfen im Umland‘, in Mutanten-freundlichen Extradimensionen oder entsprechenden Orten gelandet sind.)

# FORTGESCHRITTENENSPIEL

Wir haben diese Regeln aus dem Basisspiel herausgelassen, um die Erklärung einfach zu halten. Wir glauben aber, dass dies gute Regeln sind, die das Spiel ausgeglichener, strategischer und interessanter machen. Wenn sie Ihnen nicht zusagen, können Sie aber jederzeit auf diese Regeln verzichten.

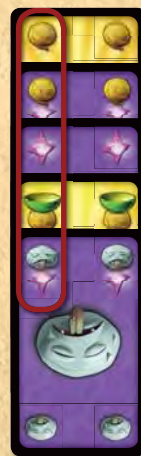
## KARTEN MIT DOPPEL-SYMBOL



Sie werden sicher festgestellt haben, dass jede Farbe von Bedürfniskarten ein vorherrschendes Bedürfnis hat. Im grünen Stapel finden sich in erster Linie Hunger-, im roten Aggro-, im gelben Spieltrieb- und im violetten Magie-Karten. All diese Karten tragen in ihren Ecken einzelne Symbole.

Karten, die in ihren jeweiligen Stapeln seltener sind, tragen in den oberen Ecken einzelne Symbole, in den unteren Ecken jedoch die Symbole für das Hauptbedürfnis des jeweiligen Stapels wie auch für das Bedürfnis, das in der Mitte der Karte abgebildet ist.

**In dieser Spielvariante können Sie eine solche Karte mit Doppelsymbol so spielen als wären es zwei Bedürfnisse.** Wenn Sie die Karte mit dem Einzelsymbol nach oben ausspielen, funktioniert sie wie gehabt. Wenn Sie sie aber mit dem Doppelsymbol nach oben spielen, gibt diese dem Kuschelmonster beide abgebildeten Bedürfnisse. Es ist zwar schwieriger, mehr Bedürfnisse zu befriedigen, aber es kann lohnender sein, auf diese Art bei Ausstellungen zu punkten oder einen höheren Verkaufswert bei Kunden zu erzielen.



**Es ist also wichtig, wie Sie die Karten auslegen.** Wenn Sie in Phase 3 Bedürfnisse zuordnen, müssen die Karten so ausgerichtet werden, dass man erkennt, ob Sie sie als ein oder zwei Bedürfnisse einsetzen wollen. Wenn Sie die Karten in Phase 4 offenlegen, achten Sie darauf, die Karten so aufzudecken, dass die Doppelsymbole oben bleiben.

**Anmerkung:** Diese Regel nimmt Zufall aus dem Spiel. Wenn Sie sich darauf vorbereitet haben, einen Kunden zufrieden zu stellen, der ein verspieltes Viech haben will, aber bei Ihren gezogenen gelben Karten kein einziger Spieltrieb zu finden war, werden Sie mit Recht etwas angesäuert sein. Mit dieser Regel ist jede Karte im gelben Stapel ein Spieltrieb . Kann sein, dass Sie einige andere unerwartete Bedürfnisse erfüllen müssen, aber zumindest Ihre Vorbereitung war nicht für die Schlapussi und Sie erhalten Pluspunkte für die geplanten Bedürfnisse.

**Anmerkung:** Es kann sogar sein, dass ein Kunde auf aggressive, magische Kreaturen steht. Dann zählt eine umgekehrt gespielte violette Aggro-Karte für den Verkaufswert doppelt.

## VORAUSSCHAU UND PLANUNG

Wenn Sie etwas Erfahrung mit dem Spiel gewonnen haben, können Sie Dungeon Petz noch strategischer gestalten, indem Sie zu Beginn des Spiels bereits zwei künftige Kuschelmonsterschauen und zwei Kunden aufdecken. (Eine extreme Variante hiervon wäre es, wenn Sie alle Ausstellungen und alle Kunden aufdecken, aber ein solch durchgeplantes Spiel macht nicht jedem Spaß.)

## METZGERSTAND FÜR FORTGESCHRITTENE

Viecher, die von der oberen Weide nicht verkauft wurden, müssen an Farmen im Umland abgegeben werden. Üblicherweise führt dies dazu, dass mysteriöserweise auf dem Fleisch-Stand auf dem Markt ein roter Marker auftaucht.

Wenn aber die Glotzblume auf die Farm muss, gibt es stattdessen einen grünen Marker (ja, auch am Fleisch-Stand, die Farmer haben ihre Verträge). Wenn das Golembaby auf der Farm landet, gibt es am Fleischstand ein Goldstück zwischen den Schinken. Wenn Kleingeist den Farmern in die Hände fällt, gibt es ... nichts extra.

## REIHENFOLGE IN DER LETZTEN RUNDE

Bestimmen Sie für die letzte Runde eines Vierpersonenspiels den Startspieler so, wie auf Seite 16 aufgeführt. Ändern sie die gesamte Reihenfolge, so dass auf den Spieler mit dem niedrigsten Ansehen derjenige mit dem zweitniedrigsten Ansehen folgt usw. Auch hier gilt, dass bei Gleichstand derjenige Spieler zuerst an der Reihe ist, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt. (Um die Übersicht zu behalten, können Sie z.B. die Lakaien-Figuren entsprechend anordnen.)



# ANHANG

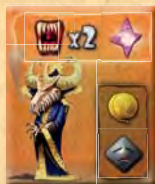
## SPIEL-KOMPONENTEN ALLE?

Eigentlich sollten Ihnen die benötigten Teile nicht ausgehen. Falls doch einmal ein Engpass auftritt, suchen Sie sich einfach einen passenden, zeitweiligen Ersatz.

Vor allem sollten eigentlich genügend Bedürfniskarten vorrätig sein, zumal ja die Abwurfstapel wieder gemischt und als Zugstapel verwendet werden können. Es ist jedoch theoretisch möglich, dass sowohl Zug- als auch Abwurfstapel leer werden. Sollte das passieren, ziehen die Spieler ihre Karten in Sitzreihenfolge (beginnend mit dem Start-

spieler), und wer keine echten Karten mehr ziehen kann, erhält eine ‚virtuelle‘ Karte (die am Besten durch einen farbigen Papierschnipsel oder Ähnliches repräsentiert wird), die den typischen Bedarf der jeweiligen Farbe darstellt, also z.B. Hunger für Grün etc..

## KÄUFER



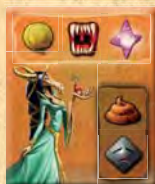
### DUNGEON-MASTER

Sucht nach einem echt fiesem, mächtig magischen Viech, um seinen Ruf aufzupolieren. (Nachdem letztes Gerüchte aufgekommen sind, er stünde auf Gartenarbeit und Sudoku.)



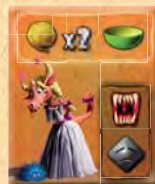
### DUNGEON-OMA

Hätte gerne irgendwas, um das sie sich sorgen kann. Mit der neumodischen Zauberei kann sie nix anfangen.



### DUNGEON-DIVA

Weiß was gerade ist. Verspielt ist in. Aggro ist in. Magisch ist in. Kacke? So was von out.



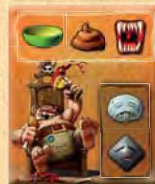
### DUNGEON-TEENIE

Hätte gerne ein Kuschelmonster, das genauso süüüß und verspielt ist wie sie.



### HEXER

Sucht einen magischen Vertrauten. Vorzugsweise einen, der metaphysisch stabil ist.



### ORK SCHWEINEBACKE

Hätte gern ein Kuschelmonster, das so ist wie er.



### BAUER TROLL

Könnte Rekordernten einfahren, wenn er ein bisschen Zauberei und jede Menge verschiedenen Mist hätte. Kann sich keine Probleme mit seinem Ruf erlauben, also behält die ganzen Jammerviecher selber!



### ZOMBIEMEISTER

Der Zombiemeister steht auf Krankheiten. Aber Essen? Das ist doch pervers!

## KUSCHELMONSTERSCHAUEN



### BLUTGRUBE

In einer finsternen, versteckten unterirdischen Kammer wartet die grölende Menge auf diesen ältesten und urchlichsten Wettbewerb. Die Viecher betreten die Arena und beginnen sofort, sich bösartig anzustarren. Diese Kuschelmonsterschau kann nur auf eine Art enden: Indem die Preisrichter eines der Viecher zum ‚Fiesstarrer des Jahres‘ küren.

Wählen Sie eines Ihrer Kuschelmonster aus. Sie erhalten 2 Punkte für jede zugeordnete Aggro-Karte. Ziehen Sie 1 Punkt für jede zugeordnete Krankheits-Karte ab.



### FREISTIL

Was kann Ihr Kuschelmonster wirklich gut? Ist es ein mächtiger Mampfer? Monströs magisch? Außergewöhnlich aggro? Oder nur ein kapitaler Kacker?

Wählen Sie eines Ihrer Kuschelmonster und ein Bedürfnis aus. Sie erhalten 2 Punkte für jede diesem Bedürfnis zugeordnete Karte. Ziehen Sie 2 Punkte für jeden Leidens-Marker auf dem Viech ab.



### STIMMUNGS-POTPOURRI

So viele Bedürfnisse. So wenig Zeit.

Wählen Sie eines Ihrer Kuschelmonster aus. Sie erhalten 2 Punkte für jedes unterschiedliche Bedürfnis, welches das Tier hat. Ein Trank zählt als eigene Art Bedürfnis. Ziehen Sie 2 Punkte für jeden Leidens-Marker auf dem Viech ab.



### MAMPF-MATCH

Ist Rechtschreibung relevant? Fragen Sie die Kobolde, was passierte, als sie einen Kobold-Esswettbewerb als Koboldess-Wettbewerb ankündigten. Jetzt machen sie so was für ihre Viecher.

Wählen Sie eines Ihrer Kuschelmonster aus. Sie erhalten 2 Punkte für jede zugeordnete Hunger-Karte. Ziehen Sie 1 Punkt für jede zugeordnete Krankheits-Karte ab. (Ja, es ist zwar ein Fresswettbewerb, aber das Viech erhält dieselbe Punktzahl, egal, ob es diese Runde gefüttert wurde oder nicht.)



### MISS-MONSTER-WAHL

Kobolde haben als Preisrichter gewisse Schwierigkeiten mit dieser Schau. Einige stehen auf Reißzähne, andere auf Hörner, wieder andere glauben, ein wirklich schönes Monster muss verspielt sein. Für diesen Wettbewerb können Sie sich nicht wirklich vorbereiten. Halten Sie ihr Viech einfach sauber und glücklich – und versuchen Sie, Ihre Kobolde ins Preiskomitee zu hieven.

Wählen Sie eines Ihrer Kuschelmonster aus. Sie erhalten 1 Punkt für jede zugeordnete Kartenfarbe. Ein Trank zählt als eigene Farbe. Ziehen Sie je 1 Punkt für jeden Leidens- oder Mutations-Marker auf dem Viech ab, außerdem je einen Punkt pro Mist-Marker im Käfig des Viechs.



### ZÜCHTER-ADEL

Ganz schön schwierig, eine reine Zuchtlinie hinzubekommen, vor allem, wenn die Viecher Zauberei verströmen.

Sie erhalten 2 Punkte für jedes Ihrer Kuschelmonster. Ziehen Sie 1 Punkt für jeden Mutations-Marker auf ihren Viechern ab.



### KINDERVORSTELLUNG

Heute dürfen die Kurzen die verspielten Viecher anschauen. Aber räumen Sie besser vorher auf. Zwar mögen die Kiddies sicher einen tentakelübersäten Mutanten, der sich im Mist wälzt – aber sie sind nicht die Preisrichter, sondern ihre Eltern.

Sie erhalten je 2 Punkte pro Spieltrieb-Karte, die ihren Viechern zugeordnet ist. Ziehen Sie je 2 Punkte pro Mutation ab, außerdem je 1 Punkt pro Mist-Marker in den Käfigen (egal, ob dort Viecher sind oder nicht).



### ZAUBERSCHAU

Ich werrrrde nun eine putzige Kaninchen aus diese Hut ... aaargh! Ein Killerkarnickel!

Jede Zauberbedürfnis-Karte, die ihren Viechern zugeordnet ist, bringt 1 Punkt. Ziehen Sie nichts ab. Ja, Magie kann so einfach sein.



# KUSCHELMONSTER



## HÖRNCHEN

Hörnchen ist ein Einhorn. Sagt er zumindest. Er ist freundlich, verspielt, magisch und hat ein Horn. Eben. Kann er doch nix dafür, dass er nicht so aussieht wie auf den Teenie-Postern.



## TRÖLLCHEN

Tröllchen ist nicht von Natur aus Vegetarier, sondern weil er es so will. Er ist sehr verspielt und überhaupt nicht aggressiv. Aber er kann seine Kraft nicht so richtig einschätzen.



## KLEINGEIST

Echt schwer zu trainieren. Aber sobald er einmal kapiert hat, dass er nicht durch Wände darf, ist der Rest ein Klacks. Dann muss man nur dafür sorgen, dass er in unserer Dimension bleibt.



## DRACHI

Drachi kann deine Meinung über Drachen schon ganz schön umkrempeln. Er ist freundlich, zuverlässig und Neuem aufgeschlossen. Sagen seine Freunde. Und dass er auf Prinzessinnen-förmige Kekse steht, ist kein Grund zur Besorgnis.



## GLOTZBLUME

Diese Pflanze ist echt einfach zu pflegen: Einmal die Woche wässern und jeden zweiten Tag ins Theater. Und dann geht der Zauber richtig los.



## WÜRMEL

Würmel hat sich praktisch Hals über Kopf in unsere grünen Wiesen verliebt. Sein Gemüse will er aber immer noch richtig heiß und scharf – „Das Spice muss fließen“, sagt er immer.



## SCHLAPUSSI

Was haben Schlangen und Katzen gemeinsam? Sie liegen gerne in der Sonne. Doppelt so lange und doppelt so gerne, wenn es Schlapussis sind.



## VÖGELCHEN

Als Mutter Magie Vögelchen erschuf, konnte es fliegen. Und weil alle Flieginge Flügel haben, bekam auch Vögelchen welche. Wenn Vögelchen jetzt über einer Blume hängt und ihr die magische Essenz ausschlüpft, flattert es ab und zu mit den Flügeln. Gehört sich so.



## ECHFE

Wenn du verftehen willst, warum Echfe immer fo glückliff dreinfaut, mußt du einfach nur dein Leben mit irgendwaf ekftra-Leckerem twiffen den Tfähnen tfubringen.



## GOLEMBABY

Es wäre sicher einfacher, einen Golem gleich ausgewachsen zu bauen, aber ein guter Kobold bleibt beim Bewährten. Kuschelmonster werden als Welpen aufgezogen, also auch Golems, basta. Müsien halt ab und zu gewartet werden.



## CTHULCHEN

Einst haben die Kobolde versucht, den ‚Uralten Alptraum des Unaussprechlichen Schreckens‘ zu beschwören. Einmal nur. Sie bekamen Cthulchen. Es sprang herum, leckte ihre Gesichter ab und kackte in die Ecke des Pentagramms. Unaussprechlicher Schrecken ist einfach nicht so das Ding für Kobolde.



## DUNGUIN

Dunguin hat gelernt, alles zu fressen, was er bekommen kann – schließlich ist der Fischfang am magischen Südpol echt schwierig. Die Hälfte der Fische dort sind unsichtbar, die andere Hälfte wehrt sich mit Feuerbällen und die dritte Hälfte sind in Wirklichkeit die Tentakel mehrdimensionaler Monster. Und noch nicht mal Mathe funktioniert da richtig!



## BLUBBS

Blubbs bleibt am liebsten in seinem Aquarium und verlässt es nur, um einen Haufen zu machen. Oder wenn man ans Glas klopft. Das mag Blubbs gar nicht. Auch auf dem Rasen kann Blubbs ganz schön schnell sein. Hinter dir her.



## SCHNAPPI

Schnappi kann stundenlang am Rand seines Käfigs sitzen, mit dem Schwanz wedeln, herzerreißend wimmern und Besucher mit seinem treuen Blick fixieren. Irgendwann wird schon jemand durch die Gitterstäbe greifen.



## FEUERFEE

Weil sie ein Wesen aus reinem Feuer und reiner Zauberei ist, fällt es ab und zu schwer, auf sie aufzupassen, aber jeder mag doch Feen ... Wie? Natürlich ist das eine Fee? Jeder mag Feen!



## PLÜSCHI

Ja, sie hat acht Beine, aber das heißt nicht, dass du die Ärmste mit deinen Vorurteilen in eine Schublade stecken musst. Wahrscheinlich ist sie die erste, die dir auf den Arm springt und sich angstvoll umschaut, wenn du „Iiuh, eine Spinne!“ kreischst.



## STEGOULLI

Ein ruhiger Prachtkerl wie aus einem Schäferidyll. Du darfst ihm nur nichts Rotes zeigen. Oder Blaues. Oder Gelbes. Zeig ihm am besten gar nichts Farbiges. Er mag es nämlich nicht, an seine Farbenblindheit erinnert zu werden.



## KILLERKARNICKEL

Vielleicht haben seine Vorfahren zu viele vierblättrige Kleeblätter gemümmelt – ein Killerkarnickel ist stark genug, einen Stegobulli flachzulegen, und geschickt genug, um voll beladene Schwalben zu fangen (egal ob europäische oder afrikanische).



# GROSSARTIGES KOMPENDIUM SELTENER UND WERTVOLLER ARTEFAKTE

## BÜCHER

Kaufen Sie eine dieser Schwarten und sehen Sie zu, wie die Fertigkeiten Ihrer Arbeiter steigen! Seite für Seite werden sie besser und gewinnen Vertrauen, jegliche Krisen meistern zu können. (Gesetzt dem Fall, ihre Kobolde können lesen.)



**MONSTRÖSE FETEN**



**MEIN MONSTER-TAGEBUCH**



**MONSTER-MAMPF**



**ZAUBEREI FÜR ZOO-HÄNDLER**

Der Besitz von Büchern erlaubt es Ihnen, mehr Karten auf der Hand zu halten. Jedes Buch bietet zwei mögliche Farben, und wann immer Sie ein Buch erhalten, **müssen Sie sich entscheiden, welche der Farben für dieses Buch gelten soll**. Ziehen Sie eine Bedürfniskarte in der entsprechenden Farbe. Von nun an haben Sie **eine Extra-Karte in dieser Farbe**. Legen Sie das Buch so in Ihr Artefakt-Lager, dass die gewählte Farbe oben liegt – und entscheiden Sie mit Weitblick, denn was liegt, liegt.

## KRISTALLKUGEL



Die Kugel erlaubt es Kobolden, in die Zukunft zu schauen. Sie verstehen vielleicht nicht, was sie sehen, aber sie mögen bunte Farben.

Bevor Sie in Phase 3 neue Karten ziehen, **können Sie bis zu 3 Karten abwerfen und für jede davon eine Ersatzkarte vom passenden Stapel ziehen**.

## LANGSTIELIGE MISTSCHIPPE



Wer immer auf die Idee gekommen ist, einen langen Stiel an eine Schaufel zu montieren, muss ein echtes Genie gewesen sein.

**Während der Angeber-Phase (Phase 4) kann ein dafür wählbarer Kobold bis zu zwei Mist-Marker beseitigen, sogar aus besetzten Käfigen**. Diese Fähigkeit kann jederzeit während dieser Phase genutzt werden, insbesondere auch, nachdem Sie sich mit dem Kack-Bedürfnissen beschäftigt haben, aber bevor Sie sich den Krankheiten zuwenden. Der mit der Schippe bewaffnete Kobold kann zu jeder Zeit während der Phase entweder einen Mist-

Marker entfernen, zwei Mist-Marker gleichzeitig oder jeweils einen Mist-Marker zu unterschiedlichen Zeiten.

Legen Sie den gewählten Kobold in die Mitte des Schaukäfig-Plans um zu zeigen, dass er jetzt der Ermächtigte Schaufelschwinger ist. Wann immer sie einen Mist-Marker entfernen, packen Sie ihn auf den Artefaktspielstein, um Sie daran zu erinnern, wie viele Marker Sie noch entfernen können.

Die Langstielige Mistschippe kann jede Runde benutzt werden. Räumen Sie den Mist von Ihrem Artefakt-Stapel, wenn Ihre Kobolde in den Bau zurückkehren.

## KOBOLDRÜSTUNG



Rüstung aus echt antimagischem Schaumstoff – sicher und komfortabel. (Und Sie sehen aus wie ein cooler Roboter!) Jetzt zwei zum Preis von einer!

Pro Runde können bis zu zwei Kobolde mit einem Satz dieser Rüstungen geschützt werden. Diese 2 Kobolde müssen nicht ins Hospital, wenn sie ein entflohenes Kuschelmonster einfangen. Alternativ dazu kann ein gerüsteter Kobold eine Mutation verhindern, indem er die überschüssige Magie aufsaugt.

Die Koboldrüstung wird in Phase 4 bei der Bewertung der Bedürfnisse eingesetzt. Legen Sie dafür einen wählbaren Kobold **auf die rote oder violette Zahl** eines beliebigen Käfigs. Dieser Kobold **zählt als ein +1-Bonus**. Dies können Sie mit **zwei Kobolden pro Runde** tun, und zwar entweder bei einem als auch bei mehreren Käfigen und auch bei roten oder violetten Zahlen nach Ihrer Wahl. Die Rüstung verhindert, dass die gewählten Kobolde ins Hospital müssen.

## ARBEITER DES MONATS



Als die Kobolde zum ersten Mal von diesem Konzept hörten, waren sie schwer begeistert und übernahmen es sofort ... mit ein paar kleineren Modifikationen. Der Kobold, der diese Trophäe erhält, muss einen Monat lang die doppelte Arbeit machen.

Wenn Sie im Besitz dieses Artefakts sind, **zählt einer Ihrer Kobolde für das Ausmisten der Käfige, das Bespaßen der Viecher oder das Einfangen der Kuschelmonster doppelt**. Legen Sie einfach fest, wer der Arbeiter des Monats sein soll und welche Aufgabe er erledigt.

Sie können diese Auszeichnung mit anderen Artefakten kombinieren:

Ein Arbeiter des Monats kann mit der Langstieligen Mistschippe in der Hand bis zu 4 Mist-Marker in Phase 4 entfernen. Steckt ein Arbeiter des Monats in einer Koboldrüstung, kann er einem Käfig einen Bonus von +2 Punkten für die gewählte Zahl geben.

Ein solcherart ausgezeichnetem Kobold kann in Phase 5 bis zu 4 Mist-Marker entfernen, aber **er kann nicht zwei Gold-Marker verdienen**. Für zwei zu schufteln heißt noch lange nicht, für zwei bezahlt zu werden.

## PEITSCHES DES GEHORSAMS



Diese Peitsche ist durchflossen von magischer Macht: Wann immer Sie diese in der Hand halten, werden die Preisrichter bei den Kuschelmonsterschauen ganz kleinlaut.

Wer im Besitz der Peitsche ist, erhält während des gesamten Spiels **+½ auf alle Kuschelmonsterschau-Wertungen**. Wenn Sie den Gesamtwert einer Kuschelmonsterschau errechnen, schieben Sie den Lakaien einfach eine halbe Stelle vor. Das heißt, dass die Peitsche Unentschieden auflösen kann und es in besonderen Fällen sogar erlaubt, an einer Schau teilzunehmen, die Ihnen sonst verschlossen geblieben wäre (indem Sie eine Wertung von 0 auf ½ anheben).

Die Peitsche hat **keine Auswirkungen auf die Schlussabrechnungsschauen**. Wie jedes andere Artefakt zählt die Peitsche beim Geschäftssinn-Vergleich 1 Punkt; sie gibt dort keinen Bonus von +½.

## WUNDERKISTE



Das Alter dieses Artefakts ist unbekannt, aber sooo alt kann es nicht sein. Der gefrorene Trilobit, den Sie darin gefunden haben, schmeckte noch ziemlich gut.

Wenn Sie dieses Artefakt bekommen, nehmen Sie **1 Futter-Marker** beliebiger Farbe von dem zugehörigen Vorratsstapel und legen ihn auf den Artefakt-Spielstein. Dieser Marker **kann sowohl als Fleisch als auch als Gemüse verwendet werden**. (Es ist ein Stück gefrorenes ... Irgendwas.) Dieser Futter-Marker **altert nicht**.

Wenn die Wunderkiste leer ist, können Sie sie **wieder auffüllen**: Bevor Sie im Altern-Segment in Phase 6 Futter-Marker verschieben oder wegwerfen, können Sie einen davon in die leere Wunderkiste packen, der sich dann – Oh Wunder! – in einen Marker beliebigen Futters verwandelt (s.o.). Damit Sie dran denken, gibt es neben der Speisekammer auf Ihrem Koboldbau-Plan eine Extra-Vertiefung für die Wunderkiste.

## EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD

GRAFIK-DESIGN: FILIP MURMAK

HAUPT-SPIELETESTER: PETR MURMAK

ÜBERSETZUNG: THOMAS RÖMER

LEKTORAT: CARSTEN-DIRK JOST,

HEIKO ELLER

**SPIELETESTER:** Kreten, Vitek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jěňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláša, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma und viele andere.

**MIT DANK AN:** den Brettspielclub Brno und alle Leute, die hinter den Veranstaltungen stehen, auf denen das Spiel getestet wurde, namentlich Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry und Czechgaming.

**BESONDERER DANK AN:** David Cochard für all die süßen kleinen Kobolde und Kuschelmonster, Paul Grogan für seinen Enthusiasmus und die Werbung, Marcela Chvátílová für ihre Unterstützung und für technische Lösungen, unsere Kinder für die Inspiration, Jason Holt für die kreative Übersetzung aus dem Englischen, Filip Murmak für das großartige Layout dieser Regel, Petr Murmak für die endlosen Demorunden, Milos Prochazka für eine zusammenhanglose Regel ... und allen anderen, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren. Hat dieses Mal echt Spaß gemacht.

© Czech Games Edition, Oktober 2011, www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe: Heidelberg Spieleverlag, www.heidelberg.de

Heidelberger  
Spieleverlag



**CGE**  
Czech Games Edition