



HIER
ANFANGEN

KOBOLD JÄGER

SPIELREGELN



WIR SIND DIE KOBOLDJÄGER!

Bei eurem Besuch auf Tante Alrikes Bauernhof ist euch eine ganz verrückte Sache passiert. Das hättet ihr euch in euren wildesten Träumen nicht ausgemalt!

Eines Morgens war so ziemlich alles verdreht. Die Kuh Elsa trug Socken und war mit bunter Schminke bemalt. Jemand hatte die Pferde in Hemden und Hosen gesteckt. Und Tante Alrikes Lieblingsschweinchen „Schnitzel“ balancierte ängstlich auf dem Dachfirst.

So konnte es nicht weitergehen. Es war Zeit zu handeln!

In der Mitte der Scheune habt ihr eine Luke im Boden entdeckt, die in einen geheimen Keller hinführte.

Bäh! Ein muffelnder Duft nach Wirsing kam euch entgegen, schlimmer als jeder Bohnensuppen-Furz. Ihr saht ein verlassenes Labor mit Bü-

chern, Zeichnungen, Tinkturen und alchemistischen Geräten.

Auf dem Boden waren zerbrochene magische Gläser, aus denen ein glibberiger grüner Schleim quoll. Was immer in diesen Gläsern verwahrt worden war, es hatte sich befreit und war geflohen.

Hinter einem Vorhang aus Spinnenweben versteckten sich weitere Dinge: leere magische Fanggläser und ein dickes Buch. Nachdem ihr den Staub weggepustet hattet, konntet ihr die Schrift auf dem Buchdeckel lesen:

„Handbuch eines Koboldjägers, von Magister Egonimus Zittermoor

Ein Buch über Kobolde und Unwesen, wie man sie jagt und fängt.“

Ein Blick ins Buch genügte und eure Neugierde war geweckt! Ihr wurdet die Erben von Egonimus Zittermoor, dem legendären Koboldjäger. Mit dem neuen Wissen und euren Fähigkeit machtet ihr euch auf den Weg, um die geflohenen Unwesen wieder einzufangen.

Ihr wurdet die Koboldjäger!



KAPITEL 0: TEPPICHFRANSEN (LERNABENTEUER)

Wie wird man eigentlich ein Koboldjäger?

Nunja, eine Prise Heldenhaftigkeit gehört auf jeden Fall dazu!

Zuerst sucht sich jeder einen Helden aus.
Zur Auswahl stehen:

Arbosch - der starke Zwerg



Carolan - der ausgefuchste Dieb



Layariel - die flinke Elfe



Mirhiban - die schlaue Magierin



Zu jedem Helden gehören:

- ✖ 1 passendes Helden-Board mit den wichtigsten Informationen und der Lebensleiste.
- ✖ 1 Marker mit dem Bild des Helden. Legt sie auf die 20 eurer Lebensleiste.

- ✖ 11 Aktionskarten. Jeder von euch nimmt die drei Startkarten auf die Hand und legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel vor sich. Dies ist euer Heldendeck.



Legt den Heldenmarker hier hin!

Das Helden-Board von Mirhiban



Alle Karten von Mirhiban haben diese Rückseite!



Beispiel-Aktionskarten von Mirhiban.

1) DIE TISCHMITTE

Legt nun die folgenden Dinge in die Tischmitte:

- ✗ Das Aktions-Board mit Platz für die weiteren Karten.
- ✗ Die Ausdauerkarten. Sie bilden den gemeinsamen Ausdauerstapel.
- ✗ So viele Schicksalskarten wie Spieler teilnehmen.
- ✗ Die Würfel.



Nun lasst euch mal ansehen!

Ja, sehr gut. Ihr seht ja wirklich schon sehr heldenhaft aus, das steht euch wirklich hervorragend.

Doch etwas fehlt noch, wartet mal. Natürlich, wie konnten wir es nur vergessen – alles startet natürlich immer mit einer fantastischen Geschichte. Lasst uns beginnen!

Schon habt ihr euren ersten Auftrag als Koboldjäger in der Tasche. Der arme Teppichhändler Kawif leidet schon seit einigen Tagen unter gespenstischem Schabernack. Seine Teppiche machen sich plötzlich selbstständig und vertreiben seine Kunden. Und heute ist Markttag, der Tag, an dem Kawif das meiste Gold verdient.

Ihr eilt also durch die viel zu vollen Gassen der mittelalterlichen Hafenstadt Havena. Hier herrscht der alltägliche Wahnsinn. Händler, die einem alles Mögliche andrehen wollen. Gewiefte Langfinger, die nur darauf warten, euch zu bestehlen. Pferdekarren, die nicht weiterkommen und euch den Weg versperren. Und natürlich die nervigen Fragen der Besucher, die zum ersten Mal in der Stadt sind.

Ihr müsst gekonnt eure Fertigkeiten ausspielen, um diese Proben eures Heldenalltags zu meistern.

Jeder Held (das seid ihr!) stellt nun seine beste Fertigkeit auf die Probe!

Schaut euch die Fertigkeiten auf euren Helden-Boards an. Es gibt **Handwerk**, **Heimlichkeit**, **Wildnisleben** und **Wissen**. Die beste Fertigkeit eures Helden ist die mit der „+3“ dahinter. Bei Arbosch ist es **Handwerk**, bei Carolan **Heimlichkeit**, bei Layariel **Wildnisleben** und bei Mirhiban **Wissen**.



Mirhibans beste Fertigkeit ist „Wissen“.

2) DIE PROBE

Mit einer Probe können eure Helden beweisen, wie heldenhaft sie wirklich sind!

Die Probe ist das Allerwichtigste bei diesem Spiel, deshalb ist es entscheidend, dass ihr versteht, wie sie funktioniert.

Um eine Probe abzulegen, schnappst du dir einen **Würfel** und würfelst ihn. Versuche dabei, so hoch wie möglich zu würfeln. Je höher die Würfelzahl, desto besser ist es für deinen Helden!

Aber dein Held steuert auch noch etwas zum Erfolg bei, und das ist sein **Fertigkeitswert**. Weil jetzt gerade die beste Fertigkeit deines Helden gefragt ist, nimmst du natürlich die „+3“. Das bedeutet, dass du +3 zu deiner Würfelzahl addieren darfst.

Beispiel: Arbosch hat eine +3 in seiner besten Fertigkeit **Handwerk**. Arboschs Spielerin würfelt eine 5. Sehr gut! Nun addiert sie die +3 zu der gewürfelten 5 und kommt auf ein Gesamtergebnis von 8.

Würfelt nun jeder für euren Helden, und dann wollen wir mal sehen, was ihr so erzielt habt. Die Tabelle unten ist eure Ergebnistabelle. Vergleicht euer Ge-

samtergebnis mit den Zahlenbereichen auf der linken Seite der Tabelle, um herauszufinden, wo euer Held landet.

Hast du ein Gesamtergebnis von 6 oder höher, dann hat dein Held einen Erfolg. Hast du dagegen ein Gesamtergebnis von 5 oder niedriger, so hat dein Held einen Misserfolg.

6+ Erfolg: Bei Phex, das haut einen ja aus den Socken. Du bist einfach ein Naturtalent! Nimm dir eine Schicksalskarte aus der Tischmitte.

1-5 Misserfolg: Hm, leider lief das nicht so gut. Beim nächsten Mal wird es aber bestimmt besser!

Herzlichen Glückwunsch! Ihr wisst nun, wie eine Probe funktioniert und eure Helden haben ihre erste Probe abgelegt. Solchen Proben werdet ihr in euren Abenteuern immer wieder einmal begegnen.



3) SCHICKSALSKARTEN

Der Weg eines Helden ist sehr anstrengend und fordernd, doch auf eurem Weg begleiten euch stets die zwölf Götter Aventuriens und stehen euch hilfreich zur Seite.

Einige von euch haben vermutlich eine **Schicksalskarte** bekommen. Doch was macht ihr nun damit?

Wenn du eine Schicksalskarte hast, kannst du sie jederzeit benutzen, um einen **beliebigen** Würfelwurf zu wiederholen. (Also auch den Wurf eines anderen Spielers oder Gegners.) Danach legst du die Schicksalskarte zurück in die Tischmitte.

Schicksalskarten bekommt ihr immer dann, wenn euch das Abenteuer dies sagt oder wenn ein Spieler einen Gegner besiegt.

Falls ihr Schicksalskarten bekommen würdet, aber es liegen keine mehr in der Tischmitte, so geht ihr leider leer aus. Es lohnt sich also nicht, Schicksalskarten zu horten. Ihr müsst sie auch mal ausgeben!



Ihr überwindet das Chaos in der Stadt und setzt euren Weg fort. Schon bald lichtet sich das Gewusel der engen Gassen und ihr steht auf einem großen Marktplatz.

Dort, am Teppichstand von Kawif, ertönt ein großes Geschrei und ein riesiger Tumult breitet sich aus. Einer der Teppiche ist verhext und macht sich gerade selbstständig.

Dieser wildgewordene Bettvorleger fliegt nun direkt auf euch zu und greift mit seinen wuseligen Teppichfransen nach euch!

Damit seid ihr natürlich nicht einverstanden. Ihr werdet diesem wildgewordenen Teppich mal gewaltig die Flausen ausklopfen.

Es kommt zu einer Kloppeeri.



4) DIE KLOPPEREI

Sucht die Abenteuerkarten mit dem Namen „Teppichfransen“ heraus – der Name steht unten auf der Karte. Legt die herausgesuchten Karten in die Tischmitte. Für den Anfang benötigt ihr nur den Anführer "Teppichgeist".

Ihr startet eine Kloppeeri immer mit den Karten, die oben rechts das Wort „Startkarte“ haben. Diese Karten sind eure Handkarten. **Mischt** die restlichen Aktionskarten eurer Helden und legt sie als verdeckten Stapel, das Heldendeck, vor euch ab.

Anführer-Karte



Der Name des Abenteurers.



Zu Beginn einer Kloppeeri zieht jeder von euch 2 Ausdauerkarten vom gemeinsamen Ausdauerstapel und legt sie vor sich aus.

Bevor es losgehen kann, müsst ihr noch einen von euch als Startspieler auswählen. Dieser Spieler bekommt die Startspielerkarte. In diesem Einführungsabenteuer sollte dies der Älteste oder Erfahrenste von euch sein. So können die anderen Helden von seinem Beispiel lernen.



5) RUNDENSTART

Eure Helden starten nun ihre ersten Runde.

Tipp: Bei dieser ersten Kloppterei spielt ihr am besten mit offenen Handkarten. So können euch die erfahrenen Spieler helfen.

6) RUNDENABLAUF

Als erstes ist der Startspieler an der Reihe und darf in beliebiger Reihenfolge beliebig viele der hier aufgeführten Aktionen durchführen. Was es mit diesen Aktionen auf sich hat, erklären wir euch in den nächsten Schritten!

- ✖ Aktionskarten auslegen (siehe Schritt 7)
- ✖ Aktionskarten aktivieren (siehe Schritt 8)

Der Spieler führt solange Aktionen durch, bis er keine mehr durchführen möchte oder alle seine Karten erschöpft sind und alle Ausdauer verbraucht wurde. Danach ist der Spieler links von ihm an der Reihe, und so weiter, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Danach dürfen eure Gegner handeln, aber das erklären wir dann in Schritt 10.

Zu Beginn der Kloppterei liegen diese Karten vor Mirhiban:

MIRHIBAN
DIE MAGIERIN

Lebenspunkte

Begleiter

Ablage

Ausdauer

FERTIGKEITEN

- Handwerk +2
- Heimlichkeit +1
- Wildnisleben +1
- Wissen +3

BEGINN EINER NEUEN RUNDE:

- ✖ Alle erschöpften Karten bereitmachen
- ✖ 2 Karten vom Heldendeck ziehen
- ✖ 1 Ausdauerkarte von der Spielmitte ziehen und auslegen

BEGINN EINES NEUEN ABENTEUERS:

- ✖ Lebenspunkte auf die Hand nehmen
- ✖ Startkarte auf die Hand nehmen & Heldendeck mischen
- ✖ Ausdauer- & Schicksalskarten zurück in die Spielmitte

Heldendeck

STARTKARTE

ARMATRUTZ
☞ : Reduziere die... um 2.

IGNIFAXIUS
☞ : ★ -Angriff:

DSCHINN
Ein Gegner verliert ☹️ ☹️.
Lege diese Karte anschließend ab.

Diese Karten hat Mirhiban auf der Hand.

Zugstapel mit 7 Aktionskarten

REGELN

7

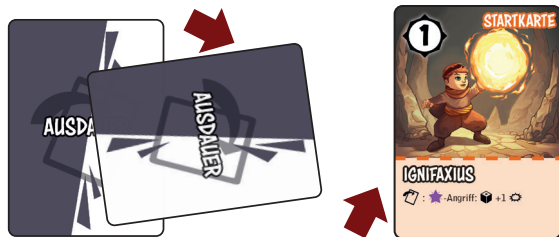
7) AKTIONSKARTEN AUSLEGEN

Um Aktionskarten auszulegen, müsst ihr immer die **Kosten** der Karten mit **Ausdauer** bezahlen, die vor euch ausliegt. Die Kosten einer Karte seht ihr im Kreis oben links (z.B. ①).

Um Ausdauer zu bezahlen, dreht ihr die entsprechende Anzahl der vor euch ausliegenden Ausdauerkarten auf die Seite. Dies nennen wir im Spiel „erschöpfen“ und benutzen hierfür das (♠)-Symbol. Erschöpfte Karten könnt ihr in der laufenden Runde nicht mehr benutzen!

Nach dem Bezahlen der Kosten legt ihr die Aktionskarte vor euch aus. Dies zeigt an, dass die Karte ab jetzt im Spiel ist.

Ausdauer erschöpfen.



Karte auslegen.

Beispiel: Mirhibans Karte „Ignifaxius“ hat oben links die Zahl 1 in einem Kreis. Es kostet deshalb 1 Ausdauer, um diese Karte ins Spiel zu bringen. Wie in der Abbildung gezeigt, dreht die Spielerin eine Ausdauerkarte auf die Seite und legt danach die Karte „Ignifaxius“ offen vor sich aus.

8) AKTIONSKARTEN AKTIVIEREN

Ihr könnt die ausgespielten Karten während ihr an der Reihe seid jederzeit aktivieren. Führt dann den Effekt aus, der auf der Karte angegeben ist.

Manche Karten haben dabei das Erschöpfungs-Symbol (♠) unten im Kartentext. Das Symbol bedeutet, dass ihr die Karte **einmal pro Runde** einsetzen dürft, indem ihr sie auf die Seite dreht. Die Karte wird dadurch erschöpft. Dafür dürft ihr dann den Spieleffekt nutzen, der auf der Karte steht.

9) GEGNER ANGREIFEN

Es ist eine Kloppelei, also dürft ihr jetzt eure Gegner verkloppen!

Dafür müsst ihr aber erst einmal eine Aktionskarte aktivieren, die euch einen Angriff erlaubt, zum Bei-

spiel der „Ignifaxius“ von Mirhiban. Dort steht als Kartentext: (♠): ★-Angriff: (Würfel) +1 ☀.

Zum Aktivieren erschöpft die Spielerin die Karte, und darf dann den Karteneffekt ausführen. Das (Würfel)-Symbol bedeutet, dass sie mit einem Würfel den Schaden bestimmt, den der Zauber macht und dazu darf sie dann noch den Bonus, der dahinter steht dazurechnen.

Beispiel: Mirhibans Spielerin hat den Ignifaxius ausliegen und möchte damit angreifen. Sie erschöpft hierzu die Karte „Ignifaxius“ und würfelt danach einen Würfel, wobei sie eine 3 erzielt. Hierzu addiert sie den +1-Bonus. Das Gesamtergebnis ist deshalb eine 4.

Das ☀-Symbol steht für „Schaden“. Das beim Würfeln erzielte Gesamtergebnis ist also der Schaden, der dem Gegner zugefügt wird.

Als nächstes sucht ihr euch einen Gegner (Anführer oder Schergen) als Ziel des Angriffs aus. Falls dieser Gegner auf seiner Karte neben seinem Rüstungs-Symbol (🛡) eine 1 oder höher aufweist, trägt er eine dicke Rüstung, die einen Teil des Schadens abhält. Reduziert den Schaden um den 🛡-Wert des Gegners.

Die Karte „Ignifaxius“ wird erschöpft.



Mirhiban
würfelt eine 3.

Den übrigbleibende Schaden legt ihr als Schadensmarker auf die Karte des Gegners.

Beispiel: Mirhiban verursacht 4 ⚡ und wählt als Ziel den „Teppichgeist“. Dieser hat auf seiner Karte einen ♥-Wert von 2, deshalb werden die 4 ⚡ um 2 reduziert und es bleiben noch 2 ⚡ übrig. Carolans Spielerin legt deshalb zwei Schadensmarker auf die Karte des Anführers.

Einige Karten sorgen dafür, dass Gegner oder Helden Leben verlieren, anstatt Schaden zu erhalten. Wenn jemand Leben verliert, kann dies nicht durch Rüstung 🛡️ reduziert werden. Die Punkte werden also direkt abgezogen.

Sobald auf der Karte eines Gegners gleich viel oder mehr Schaden liegt als der Lebenspunkte-Wert (♥) des Gegners beträgt, habt ihr diesen Gegner besiegt. Legt die Karte des Gegners ab. Der Held, der den Gegner besiegt hat, bekommt zur Belohnung immer eine Schicksalskarte.

Führt der Reihe nach nun eure Spielzüge aus und kämpft eure erste Runde gegen den Teppichgeist. Wenn jeder einmal an der Reihe war, kehrt hierhin zurück und lest weiter, wie der Gegner Aktionen ausführen kann.



Schadensmarker
werden auf den
Gegner gelegt.



10) GEGNERAKTIONEN

Wenn der letzte Held seinen Spielzug beendet hat, sind nun die Gegner an der Reihe.

Euch wird schnell klar, dass sich der Geist nicht einfach verschrecken lässt. Doch zum Glück hat Kawif eine alte Wunderlampe an seinem Stand. Wenn ihr den passenden Zauberspruch erratet oder im Durcheinander des Marktstandes den Zettel damit findet, könnt ihr den Geist einsperren. Blöd nur, dass der Geist sich jetzt auch noch einen Schergen zur Unterstützung holt.

Mischt den Stapel der Schergen-Karten verdeckt – ihr erkennt die Schergenkarten daran, dass sie quer gedruckt sind – zieht eine zufällige Karte davon und legt den Schergen neben den Anführer.

Als erstes führt nach den Helden immer der Anführer seine Aktionen durch und dann nacheinander von links nach rechts die Schergen.

Ein Anführer hat immer so viele Aktionen wie Helden am Spiel teilnehmen. Jeder Scherge hat dagegen immer genau eine Aktion.

Ein Spieler würfelt für jede Aktion eines Gegners einen -Würfel, und danach schaut ihr das Ergebnis in der Aktionstabelle auf der Karte des Gegners nach.

Beispiel: Die Spieler würfeln für den Schergen „Scharlatanin“ eine 4. Die Aktionstabelle des Schergen hat den Eintrag „4-5: Nichts: Fuchelt mit dem Zauberstab.“ Das bedeutet, dass dieser Gegner in dieser Runde nichts macht. Glück gehabt!

Bei jeder Aktion eines Gegners ist angegeben, auf welchen Held der Gegner zielt:

✖ „Ein Held nach Wahl“: Einer der Helden muss sich freiwillig als Ziel melden. Gibt es keinen Freiwilligen, dann wird ein zufälliger Held bestimmt. Hierbei darf sich auch ein Held melden, bei dem die Aktion keinen Effekt hat. Wenn der Gegner also beispielsweise einem Held nach Wahl eine Handkarte und entfernt, kann sich ein Held melden, der keine Handkarten mehr hat. Dadurch hat die Aktion des Gegners keinen Effekt.

✖ „Der Startspieler“: Der Held des aktuellen Startspielers ist das Ziel.

✖ „Alle Helden“: Jeder Held ist das Ziel.

Wenn die Aktion des Gegners ein Angriff ist würfelt ihr den Schaden  genauso wie bei den Helden. Anschließend reduziert der Spieler die Lebenspunkte seines Helden um den Schaden. Hierzu bewegt er die Marker auf der Lebenspunkteleiste des Helden.



Schergenkarten

Sinken die Lebenspunkte eines Helden auf 0, ist er sofort betäubt und kann nicht mehr an der Kloperei teilnehmen. Er kann aber durch einige Karteneffekte Lebenspunkte zurückerhalten, und sobald seine  über 0 liegen, nimmt er wieder normal teil.

Wenn alle Helden betäubt sind, verliert ihr die Kloperei – es geht dann sofort weiter im Abenteuertext bei „Niederlage“.

Führt nun die Aktionen des Anführers „Teppichgeist“ und seines Schergen durch, bevor ihr mit dem nächsten Abschnitt weitermacht.

11) DIE ZEITSKALA

Sucht nun die Zeitkarten von 5 bis 1 heraus und bildet daraus einen Zugstapel mit den Zahlen aufsteigend, sodass die 5 ganz oben liegt. Entscheidet, ob ihr die Schwierigkeit „Anfänger“ oder „Profi“ spielen wollt, je nachdem wie stark ihr euch fühlt.

Schaut euch nun die erste Zeitskala-Karte mit der Nummer 5 an und führt den Effekt eurer gewählten Schwierigkeit aus.



Zieht in Zukunft am Ende jeder Runde, wenn alle Helden und Gegner ihre Aktionen ausgeführt haben, die nächste Karte vom Zeitstapel.

Für alle weiteren Kloppeereien solltet ihr direkt zu Beginn den Zeitstapel bereitlegen und eine Schwierigkeit auswählen.

12) HELDENAKTION DURCHFÜHREN

Während einer Kloppeerei wird nicht nur gekloppt. Eure Helden dürfen zusätzlich coole Aktionen machen, die ihnen bei der Kloppeerei helfen. Diese coolen Aktionen nennen wir „Heldenaktionen“. In der aktuellen Kloppeerei handelt es sich um die Heldenaktion „Der Zauberspruch“. Auf jede Heldenaktion werden zu Beginn doppelt so viele Marker gelegt, wie Spieler teilnehmen. Legt nun die Heldenaktion „Der Zauberspruch“ in die Spielmittle und legt darauf doppelt so viele Marker, wie ihr Spieler seid

Heldenaktionen sind anstrengend für die Helden! Immer wenn euer Held eine Heldenaktion unternehmen soll, müsst ihr zuerst 1 Ausdauerkarte erschöp-

fen. Außerdem darf jeder Held eine Heldenaktion nur einmal pro Runde unternehmen!

Eine Heldenaktion beinhaltet immer eine Probe auf eine Fertigkeit, die im Kartentext angegeben ist. Wie in Schritt 2 erklärt würfelt die Spielerin einen Würfel und addiert den Fertigkeitenswert ihres Helden auf das Würfelergebnis. Wenn das Gesamtergebnis bei der Probe auf eine Heldenaktion mindestens 6 beträgt ist es geschafft und ihr dürft einen ~~XX~~-Marker von der Karte nehmen. Bei einem Ergebnis von 5 oder weniger verändert sich nichts.

Ganz unten im Kartentext einer Heldenaktion bekommt ihr erklärt, was passiert, wenn keine Abenteuermarker (~~XX~~) mehr auf der Heldenaktion liegen. Sobald ein Spieler den letzten ~~XX~~-Marker entfernt, gilt sofort der dort genannte Spieleffekt.

Ab der nächsten Runde könnt ihr also auch die Heldenaktion „Der Zauberspruch“ ausführen.

Die Abenteuermarker
kommen auf diese Karte.



13) DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT!

Die erste Runde ist vorbei und es beginnt die nächste. Zu Beginn jeder Runde gibt der Spieler mit der Startspielerkarte die Karte an den Spieler ab, der links von ihm sitzt. Dieser ist in der neuen Runde der neue Startspieler.

Außerdem führt jeder von euch die folgenden Schritte aus:

- ✖ Machte alle deine erschöpften Karten wieder bereit. Drehe hierfür die auf die Seite gedrehten Karten wieder gerade. Die Karten zählen nicht mehr als erschöpft und du darfst sie wieder normal benutzen, bis sie wieder erschöpft sind.
- ✖ Ziehe 2 Aktionskarten von deinem Heldendeck und nimm sie auf die Hand.



- ✖ Ziehe 1 Ausdauerkarte vom gemeinsamen Ausdauerstapel und lege sie vor dir aus.

Wie zuvor beginnt nun der Startspieler mit seinem Spielzug, danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler dran, danach die Gegner, usw.

14) SIEG?

Um eine Kloppterei zu gewinnen, müsst ihr die Bedingung erfüllen, die euch der Abenteuertext sagt. Bei dieser Kloppterei müsst ihr zum Beispiel den Teppichgeist besiegen und den Zauberspruch finden, um die Kloppterei zu gewinnen – lest dann unten weiter. Bis das passiert ist, spielt ihr eine Runde nach der anderen, und wiederholt dabei die Schritte 6 bis 14.



15) SIEG ODER NIEDERLAGE

Falls alle eure Helden betäubt sind, erleidet ihr eine Niederlage und müsst unten bei „Niederlage“ weiterlesen. Findet ihr dagegen den Zauberspruch und besiegt den Teppichgeist, dürft ihr bei „Sieg“ weiterlesen!

Niederlage:

Der wilde Bettvorleger nimmt euch ganz schön in die Mangel. Rechtzeitig eilt euer Freund, der zauselige Zaubermeister Siebenpfeiff, herbei und bereitet dem Spuk ein Ende. Ihr seid aber ganz schön fix und fertig und müsst euch erstmal erholen.

Bringt eure Helden in den Zustand zurück, den sie ganz zu Beginn des Abenteuers hatten und versucht es direkt noch einmal!

Sieg:

Ihr klopft dem Teppich kräftig die Flausen aus, so dass er ächzend zu Boden geht. Der böse Geist kommt aus dem Teppich hervor, und ihr bannt ihn rasch mit den Worten „Subito Geisterbann, gefangen bist du von nun an!“ in die Wunderlampe, damit er keinen Ärger mehr machen kann. Ab mit dem Ungetüm in euer geheimes Koboldjägerversteck unter der Scheune auf Tante Alrikes Bauernhof. Das habt ihr gemeinsam super gemacht!

Ihr könnt dieses Lernabenteuer so oft spielen wie ihr möchtet, wenn ihr die Regeln nochmal üben wollt.

Ihr habt euer erstes Abenteuer geschafft!

Setzt eure Lebenspunkte auf das Maximum zurück, legt Ausdauerkarten und Schicksalskarten wieder in die Spielmitte zurück, nehmt die Startkarten auf die Hand und mischt euer Heldendeck. Führt diese Schritte zukünftig immer zu Beginn eines neuen Abenteuers aus. Weiter geht es mit eurem nächsten Abenteuer „Alriks Befreiung“ im Abenteuerheft.