

ADORABLINS

DAS NIEDLICHE ERZÄHLSPIEL
FÜR DIE HOSENTASCHE



SPIELREGELN

ADORABLINS

DAS NIEDLICHE ERZÄHLSPIEL
FÜR DIE HOSENTASCHE

Englische Originalversion
Dice Up Games

Spieldesign

Kristin & Tim Devine

www.diceupgames.com

Illustrationen

Amber Seger

www.rocketorca.com

Redaktion

Sam Hillier

Grafikdesign

Jon Merchant



2

2022 © Dice Up Games

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN BEI ADORABLINS	4
SPIELABLAUF	5
ZIEL DES SPIELS	6
DIE ADORABLINS	6
WÄHLE DEINEN ADORABLIN	7
DIE ERZÄHLERIN	9
HÜRDEN	11
ARTEN VON HÜRDEN	12
FÄHIGKEITEN	13
SNACKS	15
GEFÄHRTEN	16
ZUSTÄNDE	17
ENDE DES ABENTEUERS	18
ABENTEUER FORTSETZEN	20
BEISPIELABENTEUER	21

WILLKOMMEN

Adorablins ist ein Fantasy-Erzählspiel für 2 bis 5 Spieler. Einer von euch übernimmt die Rolle der Erzählerin, während die anderen liebenswerte Goblinhelden spielen.

Bei diesem Spiel erzählt ihr gemeinsam eine Geschichte. Die Erzählerin beschreibt die Szenen und Situationen, während die Spieler die Handlungen ihrer Figuren erklären. Die Erzählerin übernimmt auch die Rolle von Figuren, denen die Adorablins im Laufe der Geschichte begegnen.

Wenn die Spieler versuchen, Hürden zu meistern oder etwas Riskantes zu tun, verlangt die Erzählerin Würfelwürfe.

Die Spieler beschreiben, was sie tun, und wählen die Fähigkeit, die für ihr Vorhaben am besten geeignet ist. Dann würfeln sie und sehen, wie es gelaufen ist!

SPIELABLAUF

Die Erzählerin sollte diese Regeln lesen, kann dann aber die Erzählkarten benutzen, um das Spiel zu leiten. Die Spieler wählen ihren Adorablin und arbeiten zusammen, um eine tolle Geschichte zu erzählen!

1. Beginne mit der Karte „Checkliste“.
2. Folge den Erzählkarten der Reihe nach (1 bis 4).
3. Das Spiel geht los!

ZIEL DES SPIELS

Ziel der Adorablins ist es, ein Etwas wiederzufinden, das durch ein Portal hindurch verlorengegangen ist. Dabei gilt es, nicht entdeckt zu werden!

Ziel der Spieler ist es, Spaß zu haben und gemeinsam eine spannende Geschichte zu erzählen.

Ziel der Erzählerin ist es, die Spieler dabei zu unterstützen und anzufeuern.

DIE ADORABLINS

Ihr übernehmt die Rolle von Adorablins, kleinen Kreaturen, die sich gar nicht so sehr von uns unterscheiden: Sie lieben Abenteuer, Spiele und Snacks!

Ihre Welt ist voller Farben, Spaß und Magie. Sie lieben Festivals und ihre Geburtstagsfeiern sind legendär!



Adorablins sind von Natur aus neugierig und experimentieren gerne mit Essen, Sportübungen und Magie. Einige Experimente haben Portale von ihrer Welt zu anderen Orten geöffnet!

WÄHLE DEINEN ADORABLIN

Jeder Spieler sucht sich einen der verfügbaren Adorablins aus, den er spielen möchte.

Die Vorderseite der Karte zeigt den Beruf des Adorablins und seine vier **Fähigkeiten**. Auf der Rückseite stehen die einzigartige **Begabung** und das nützliche **Dings** (siehe Seite 12).

Ihr könnt euren Adorablin individuell gestalten. Denkt euch also zum Beispiel einen Namen aus und entscheidet über seinen Charakter und seine Vorlieben.

Jeder Adorablin ist in manchen Bereichen besser als andere, was sich in seinen **Fähigkeiten** niederschlägt.

Wenn zwei Spieler denselben Adorablin spielen wollen, wählt der jüngere zuerst, und beim nächsten Spiel können sie dann tauschen!

DIE ERZÄHLERIN

Als Erzählerin erinnerst du die Spieler an die Regeln und hältst die Geschichte in Bewegung. Stell dir vor, du blickst durch eine Kamera, wenn du eine Szene beschreibst. Baue spannende Hürden ein, um die Geschichte noch interessanter zu machen. Immer wenn ein Spieler etwas tun will, was schiefgehen könnte, lass ihn einen Aktionswurf durchführen!

Bei einem Ergebnis von 6 oder weniger bist DU am Zug! Dann kannst du die Szene durch spaßige – oder auch alberne – Komplikationen ergänzen.

Zu Spielbeginn legst du die vier Erzählkarten vor dir ab und folgst ihren Anweisungen.

Wenn du sie vorgelesen hast, findest du auf der Rückseite praktische Übersichten, die dir während des Spiels helfen.

Achte beim Spielen darauf, dass die Spieler abwechselnd im Rampenlicht stehen. Gib ihnen die Karten „Rampenlicht“ und „Halt!“ und erinnere sie daran, falls es nötig ist.

Wenn du erzählst, was nach einem Aktionswurf passiert, oder wenn du eine neue Szene beschreibst, vergiss nicht, dass jeder sich die Situation ein wenig anders vorstellt.

Nutze die folgenden Fragen, um Szenen zu beschreiben, oder bitte die Spieler, sie selbst zu beantworten und so die Welt zu gestalten:

Was **sehen** die Adorablins?

Was **riechen** sie?

Was **hören** sie?

Wie **fühlen** sie sich?

Gibt es etwas, das ihnen **bekannt** vorkommt?

Welcher Eindruck **hebt sich** von anderen ab?



HÜRDEN

Hürden sind Hindernisse, die die Adorablins auf dem Weg zu ihrem Ziel überwinden müssen.

Die Erzählerin kann Hürden einbauen, um das Abenteuer interessanter zu machen.

Hürden entstehen außerdem, wenn ein Spieler möchte, dass sein Adorablin etwas Riskantes tut, das schiefgehen könnte.

Wenn sich eine Hürde ergibt, wird es Zeit für einen Aktionswurf. Der Spieler beschreibt, was seine Figur tun möchte, und würfelt dann auf die Fähigkeit, die am besten dazu passt. Dann bestimmt ihr gemeinsam das Ergebnis und die Folgen der Handlung.

siehe Karte „Aktionen“



ARTEN VON HÜRDEN

Geistige Hürden erfordern logisches Denken, genaues Hinschauen oder die Erinnerung an etwas Gelerntes. Meistens eignen sich **Wissen** und **Sinne** am besten für entsprechende Aktionswürfe.

Bei **Sozialen Hürden** geht es zum Beispiel darum, jemanden in einem Gespräch zu überzeugen oder ein Tier zu beruhigen. Auch hier sind **Wissen** und **Sinne** häufig passende Fähigkeiten.

Körperliche Hürden lassen sich mit Bewegung überwinden, etwa beim Schleichen oder Überklettern eines Zauns. **Tempo** und **Stärke** passen hierfür besonders gut.



FÄHIGKEITEN

Um eine Hürde zu überwinden, wählt ihr die Fähigkeit, die am besten zu der dabei beschriebenen Handlung passt.

WISSEN



Löse Probleme mit
deinem Verstand.

*Gedächtnis ~ Ermittlung ~
Lernen*

SINNE



Löse Probleme mit
deiner Wahrnehmung.

*Aufmerksamkeit ~ Instinkt ~
Ausstrahlung*

TEMPO



Löse Probleme mit
deiner Geschwindigkeit.

*Reflexe ~ Akrobatik ~ Heim-
lichkeit*

STÄRKE



Löse Probleme mit
deiner Kraft.

*Zähigkeit ~ Klettern ~
Stemmen*

SNACKS

Alle Spieler haben zu Spielbeginn **2 Snacks**. Wenn sie **Aufgeschmissen** sind, finden sie einen weiteren Snack. Die Erzählerin kann außerdem Snacks für freundliches und hilfreiches Verhalten oder clevere Ideen verteilen.

Jeder Spieler kann höchstens **4 Snacks** auf einmal haben.



Ist ein Adorablin **Abgemüht**, kann er einen Snack **essen**, um stattdessen **Erfolgreich** zu sein. Ein Spieler kann auch einen anderen bitten, einen seiner Snacks zu **teilen**, um das Gleiche zu erreichen.

Ein Spieler kann zudem einen erschöpften **Gefährten** mit einem Snack **füttern**, damit er aufwacht und ihm später wieder helfen kann. Schließlich kann ein Adorablin sich mit einem Snack **erholen**, um einen **Zustand** loszuwerden.

GEFÄHRTEN

Jeder Spieler hat einen Gefährten, der ihn durch das Portal begleitet. Wenn es hart auf hart kommt, kann er einem **Abgemühten** Adorablin helfen, **Erfolgreich** zu sein.



Drehe den Gefährten danach auf die Rückseite, damit er sich ausruhen kann.

Er wacht auf, wenn du ihn mit einem Snack fütterst oder wenn er ausgeruht ist. Frage die Erzählerin, ob er lange genug geschlafen hat!



ZUSTÄNDE

Ein Zustand ist ein Effekt, der Adorablins so lange daran hindert, eine ihrer **Fähigkeiten** zu nutzen, bis er aufgehoben ist.

Bei einem Würfelerggebnis von 6 oder weniger ist der Adorablin **Aufgeschmissen** und die Erzählerin gibt ihm einen Zustandsmarker. Er legt ihn auf die gerade eingesetzte Fähigkeit und beschreibt, was schiefgelaufen ist.



Um einen Zustand aufzuheben, muss der Adorablin einen **Snack** essen. Alternativ kann ihm ein anderer Spieler mit einem erfolgreichen Aktionswurf helfen.

Wer vier Zustände auf einmal hat, muss sich ausruhen oder einen anderen Adorablin um Hilfe bitten.

ENDE DES ABENTEUERS

Es ist nicht immer ganz leicht, ein passendes Ende für eine Geschichte zu finden. Glücklicherweise ist das für Adorablins gar kein Problem! Sobald sie das Etwas, das aus ihrer Welt verschwunden ist, wiedergefunden haben, müssen sie nur noch durch das Portal nach Hause

Als Erzählerin bestimmst du die Länge des Abenteuers, indem du es einfacher oder schwieriger machst, das Ziel zu erreichen.

In einem kurzen Spiel müssen alle Spieler nur ein paar Mal würfeln, bevor sie ihr Ziel erreichen. Ein weiterer Wurf führt sie dann schon nach Hause. Längere Spiele können mehr Würfe erfordern. Aber es ist nicht so wichtig, wie schwierig die Geschichte ist, solange sie unterhaltsam ist und Spaß macht.

Frage die Spieler am Ende, was ihre Adorablins tun, sobald sie nach Hause zurückgekehrt sind.

ABENTEUER FORTSETZEN

Nach eurem ersten Abenteuer haben andere Adorablins Gerüchte über eure mutige Reise durch das Portal in eine unbekannte Welt gehört.

Sie fangen an, euch „Portalhüpfer“ zu nennen, und bitten euch um Hilfe, um weitere Dinge zu finden, die durch die Portale in eurer Heimat verschwunden sind.

Den Welten, die ihr erkunden könnt, sind keine Grenzen gesetzt!

BEISPIELABENTEUER

Alle suchen ihre Adorablins und Gefährten aus, dann geht das Spiel los!

DAS PORTAL

In Farmer Biffs Weinberg hat sich ein seltsamer violetter Strudel aufgetan. Er riecht nach Trauben und Blumenerde und sieht ein wenig klebrig aus. Auf der anderen Seite stellt ihr fest, dass ihr alle ebenfalls leicht violett glüht.



DER ORT

Das Portal führt zu einer großen Menschenstadt mit hohen Gebäuden, belebten Straßen und vielen lauten Geräuschen. Es befindet sich in einer Gasse neben einem Waschsalon und einem Café mit einem Schaufenster voller Süßigkeiten.

DIE AUFGABE

Ein kleiner Zwinkerdrache ist aus eurer Welt entkommen und ihr müsst ihn zurückbringen, bevor Biff etwas merkt. Blinzeldrachen sind für ihre Fähigkeit bekannt, sich über kurze Strecken zu teleportieren – und für ihren enormen Appetit auf Süßigkeiten!

HÜRDEN

Die Adorablins müssen sich zunächst mit einigen streunenden Katzen auseinandersetzen. Danach ist es wichtig, von keinem Menschen entdeckt zu werden, und Gefahren wie Autos, Fahrrädern, Bussen und einer Bande fieser Tauben auszuweichen.



ADORABLINS

DAS NIEDLICHE ERZÄHLSPIEL
FÜR DIE HOSENTASCHE

Deutsche Version
Ulisses Spiele

Redaktion & Übersetzung
Johannes Kaub

Lektorat
Lena Kalupner

Layout
Johannes Kaub



www.ottavio.games

2024 © Ulisses Spiele