

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

ABENTEUERLAND

KÖNIG & PRINZESSIN

ERWEITERUNG

TL 90016

Drei spannende Abenteuer
für 2-4 mutige Kämpfer
ab 10 Jahren

HABA[®]

SPIELINHALT



ABENTEUER

4

Die Entführung der Prinzessin

SPIELZIEL

König Agamis und alle Bewohner des Landes sind in Aufruhr: Die Nebelwesen haben die Prinzessin entführt! Sie wird irgendwo im Abenteuerland festgehalten und vom mächtigen Gigantos bewacht. Wer sammelt zuerst alle Schlüssel, um herauszufinden, wo die Prinzessin gefangen gehalten wird und hat dann ausreichend Kampfkraft, um den furchterregenden Gigantos zu besiegen?

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

20 Schlüssel, 15 Stadt-Chips, Prinzessin, Gigantos

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Material wie für das Grundspiel vor, aber ohne Gefährten und Schwerter auszusortieren. Zusätzlich gilt Folgendes:

Die Schlüssel werden nach Farben getrennt und sortiert neben dem Spielplan bereit gelegt. Sucht aus den Stadt-Chips diejenigen heraus, die auf der Rückseite das zu eurer Spieleranzahl passende Symbol haben. Diese Stadt-Chips werden (mit der Zahl nach oben) auf eine beliebige Kreuzung zwischen 4 Feldern in der jeweiligen Stadt gelegt. Sortiert sie folgendermaßen zu:

gelber Stadt-Chip	Stadt mit 3 Feldern
grüner Stadt-Chip	Stadt mit 4 Feldern
blauer Stadt-Chip	Stadt mit 5 Feldern
grauer Stadt-Chip	Stadt mit 6 Feldern
roter Stadt-Chip	Hauptstadt (rechts unten)



Die übrigen Stadt-Chips werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die Prinzessin wird neben die Schlüssel gelegt, darauf kommt Gigantos. Die Seite mit der Kampfkraft 30 - 25 - 20 zeigt nach oben. Legt die oberste Geländekarte **verdeckt** auf Gigantos – an diesem geheimen Ort wird die Prinzessin gefangen gehalten.

SPIELABLAUF

Es gelten die Basisregeln. Alle Siegpunkte werden am Spielende vergeben. Folgende Regeln kommen hinzu:

Schlüssel: Einen Schlüssel aus dem Vorrat erhält man, wenn man in der Stadt mit dem Stadt-Chip der entsprechenden Farbe so viele Abenteurer (plus Gefährten) besitzt, wie die Zahl auf dem Stadt-Chip anzeigt:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Gelbe Stadt (3er)	1	1	1
Grüne Stadt (4er)	2	1	1
Blaue Stadt (5er)	4	3	2
Graue Stadt (6er)	3	2	1
Rote Hauptstadt	10	7	5

Beispiele:

- ◆ Wer in der 3er-Stadt mindestens 1 Abenteurer besitzt, erhält sofort den gelben Schlüssel.
- ◆ In der 4er-Stadt benötigt man bei 2 Spielern mindestens den Wert 2, also 1 Abenteurer mit 1 Gefährten oder 2 Abenteurer (auf verschiedenen Feldern dieser Stadt.). Bei 3 und 4 Spielern reicht 1 Abenteurer.

Die Stadt-Chips bleiben bis zum Spielende auf dem Spielplan liegen. Einen Schlüssel behält man, auch wenn man die Stadt wieder verlässt.

Schlüssel kaufen: Wer einen beliebigen Schlüssel aus dem Vorrat kaufen möchte, muss bei 2 Spielern 3 Gold, bei 3 oder 4 Spielern 2 Gold bezahlen. Das eingesetzte Gold kommt aus dem Spiel.

Ziehen der Abenteurer: Man darf über den Wassermann hinwegziehen.

BEFREIUNG DER PRINZESSIN

Um die Prinzessin zu befreien, benötigst du:

- ◆ alle 5 Schlüssel unterschiedlicher Farbe und
- ◆ erfolgreich bekämpfte Nebelwesen mit einer bestimmten Mindestmenge an Siegpunkten (Zahl im Lorbeerkrantz): bei 2 Spielern mindestens 14 Siegpunkte, bei 3 Spielern mindestens 10 Siegpunkte, bei 4 Spielern mindestens 6 Siegpunkte.
Dabei werden alle Siegpunkte deiner bereits besiegten Nebelwesen addiert. Diese kämpfen nun an deiner Seite gegen Gigantos.

Sobald ein Spieler alle 5 Schlüssel besitzt und genug Nebelwesen-Siegpunkte gesammelt hat, darf er sich geheim die Geländekarte ansehen, die auf Gigantos liegt. Er weiß damit, wo die Prinzessin versteckt gehalten wird und legt die Geländekarte wieder verdeckt ab. Diese Geländekarte wird erst dann für alle sichtbar aufgedeckt, wenn jemand einen seiner Abenteurer auf das Feld zieht und ankündigt, hier gegen Gigantos kämpfen zu wollen. Das auf der Geländekarte abgebildete Element kommt nicht ins Spiel. Befindet sich das Versteck der Prinzessin auf einem Wasserfeld, zieht der Wassermann **nicht** dorthin. Sollte sich auf dem Feld ein Abenteurer (ggf. mit Gefährten) befinden, wird er aus dem Spiel genommen.

KAMPF GEGEN GIGANTOS

Die Kampfkraft von Gigantos variiert, wie auf dem Plättchen angezeigt, je nach Spieleranzahl. Beim Kampf kannst du wie gewohnt deinen Abenteurer mit seinen Gefährten plus optional Kräuter, Schwerter und/oder Gold einsetzen. Außerdem kannst du deine eigenen, bereits besiegten Nebelwesen einsetzen: Du darfst den Wert ihrer Siegpunkte (Lorbeerkrantz) als Kampfstärke hinzuaddieren.

Beispiel: Im Spiel mit 2 Spielern hat Gigantos die Kampfkraft 30.

Der Spieler setzt ein:

1 Abenteurer ohne Gefährten	1 Stärkepunkt
.....
Würfelpunkte durch 2 Schwerter	5 + 2 = 7 Stärkepunkte
.....
Siegpunkte besiegte Nebelwesen	6 + 5 + 4 = 15 Stärkepunkte
.....
2 Kräuter-Plättchen	3 + 2 = 5 Stärkepunkte
.....
2 Gold-Plättchen	1 + 1 = 2 Stärkepunkte
.....
gesamt	30 Stärkepunkte

Damit hat er genau 30 Stärkepunkte und besiegt Gigantos. Er befreit die Prinzessin und gewinnt.

Sollte Gigantos siegreich sein, verliert der Spieler seinen Abenteurer mit Gefährten und die eingesetzten Schwerter. Er kann aber später mit einem anderen Abenteurer erneut gegen Gigantos antreten. Auch alle anderen Spieler, die nun gegen Gigantos kämpfen wollen, müssen erst alle 5 Schlüssel und die benötigte Menge Nebelwesen-Siegpunkte besitzen, auch wenn sie nun schon wissen, wo die Prinzessin gefangen gehalten wird.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Prinzessin befreit und damit das Abenteuer gewinnt. Die Rangfolge der anderen Spieler richtet sich nach deren Siegpunkten.

Schlüssel: jeweils 4 Siegpunkte

besiegte Nebelwesen: Siegpunkte des Nebelwesens (Lorbeerkrantz)

Gold: jeweils 1 Siegpunkt

Für **Kräuter- und Schwerter-Plättchen** gibt es keine Siegpunkte.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn kein Spieler mehr die Prinzessin befreien kann. Dann hat Gigantos gewonnen!

Tipp: Jeder Spieler sollte einen Abenteurer auf dem Startfeld 1 oder A zurückhalten, damit dieser gegen Gigantos kämpfen kann, falls die Prinzessin in der oberen linken Ecke versteckt ist.

VARIANTE: MÄCHTIGER GIGANTOS

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

1 Würfel (als vierter Würfel)

Das Gigantos-Plättchen ist beidseitig bedruckt. Auf der Rückseite ist Gigantos noch stärker. Seine Kampfkraft beträgt dann bei 2 Spielern 40, bei 3 Spielern 30 und bei 4 Spielern 25. In dieser Variante kann man mit 4 Schwertern (= 4 Würfel) gegen Gigantos kämpfen.

Zusätzlich gilt: Wer einen Schlüssel kaufen möchte, muss bei 2 Spielern 4 Gold, bei 3 und 4 Spielern 3 Gold bezahlen.

ABENTEUER 5 Aufstand der Nebelwesen

SPIELZIEL

Eine Bedrohung überschattet das Abenteuerland: Die aggressiven Super-Nebelwesen greifen die Hauptstadt an! Jetzt ist Zusammenhalt gefragt! König Agamis ruft alle Abenteurer auf, gemeinsam gegen die Super-Nebelwesen zu kämpfen, um sie zu besiegen. Wenn die Abenteurer sich gut absprechen und ihre Züge gemeinsam planen, können sie die Hauptstadt vor einer Besetzung durch die Super-Nebelwesen retten!

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

14 Super-Nebelwesen, 1 Würfel (als vierter Würfel), 6 Super-Gefährten

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie für das Grundspiel vor, aber ohne Gefährten und Schwerter auszusortieren. Außerdem gilt Folgendes:

Ihr verwendet **nur** die Super-Nebelwesen. Mischt sie, legt sie verdeckt auf die Nebelfelder des Spielplans und deckt sie dann auf. Die Nebelwesen aus dem Grundspiel werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Die Super-Gefährten (der Wert eines Super-Gefährten beträgt 5 Gefährten) werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Danach werden wie gewohnt 8 Geländekarten aufgedeckt und der Spielplan bestückt. Aber Achtung! Bei einer Geländekarte Nebel müsst ihr die Zugregeln der Nebelwesen beachten, die weiter unten beschrieben werden.

SPIELABLAUF

Es gelten die Basisregeln bis auf folgende Änderung: Ihr spielt gemeinsam gegen die Nebelwesen. Das bedeutet: Bei diesem Abenteuer werden keine Siegpunkte vergeben. Wenn ihr es schafft, alle Nebelwesen zu besiegen, habt ihr gemeinsam gewonnen. Gelingt dies nicht, habt ihr gemeinsam verloren.

Folgende Regeln kommen hinzu:

Beratung: Die Spieler können sich zu jedem Zeitpunkt beraten, welcher Zug der günstigste ist. Letztendlich entscheidet aber der Spieler, der an der Reihe ist, was er unternimmt.

Trupps bilden und ziehen: Auf einem Feld dürfen mehrere Abenteurer beliebiger Farbe (mit ihren Gefährten) stehen. Eine solche Gruppierung wird „Trupp“ genannt. Alle Spieler, die einen Abenteurer in dem Trupp haben, können mit dem gesamten Trupp oder einem Teil davon ziehen. Wer mit einem Teil des Trupps zieht, muss in diesem Teil vertreten sein. Gezogen wird nach den Regeln des Grundspiels.

Super-Gefährten: Ihr dürft jederzeit 5 Gefährten, die einen Abenteurer oder Trupp begleiten, gegen einen Super-Gefährten eintauschen. Die 5 Gefährten kommen aus dem Spiel. Der Super-Gefährte zählt im Kampf wie 5 einzelne Gefährten.

Kampf gegen ein Nebelwesen: Gekämpft wird nach den Regeln des Grundspiels. Man kann bis zu 4 Schwerter einsetzen und erhält für jedes Schwert einen Würfel. Kämpft ein Trupp gegen ein Nebelwesen, können sich alle Spieler des Trupps mit ihren Schwertern, ihren Kräutern und ihrem Gold an dem Kampf beteiligen.

Ziehen der Nebelwesen: Wird eine Geländekarte Nebel aufgedeckt, zieht ihr das Nebelwesen, das auf diesem Feld liegt, senkrecht nach unten oder waagrecht nach rechts in die Hauptstadt bzw. in die 5er-Stadt.

Dabei ist Folgendes zu beachten:

- ◆ Nebelwesen können andere Nebelwesen und den Wassermann überspringen. Sie können aber nicht auf ein Feld ziehen, auf dem bereits ein Nebelwesen liegt.

- ◆ Nebelwesen können auf ein Feld ziehen, auf dem ein Gefährte steht. Der Gefährte scheidet aus dem Spiel aus. Das geschieht auch, wenn ein Gefährte auf einem Feld auftaucht, auf dem ein Nebelwesen liegt.
- ◆ Nebelwesen können auf ein Feld mit einem Abenteurer (mit oder ohne Gefährten) oder einem Trupp ziehen. Dieser Abenteurer bzw. Trupp kämpft sofort gegen das Nebelwesen.
- ◆ Gibt es mehrere Felder, auf die das Nebelwesen ziehen kann, entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist, auf welches Feld er das Nebelwesen zieht.
- ◆ Wenn ein Nebelwesen in die Stadt gezogen ist, bleibt es so lange dort liegen, bis es bekämpft wird.
- ◆ Gibt es kein Feld, auf das ein Nebelwesen den Regeln entsprechend ziehen kann, muss der Spieler, der an der Reihe ist, das Nebelwesen auf ein beliebiges Feld der Hauptstadt oder der 5er-Stadt setzen.
- ◆ Liegt auf dem Nebelfeld kein Nebelwesen mehr, weil es bereits besiegt wurde, geschieht nichts.

Nachdem eine Geländekarte Nebel aufgedeckt wurde, wird entsprechend der Basisregeln eine weitere Geländekarte aufgedeckt.

Beispiele:



Es wurde die Geländekarte Nebel I7 aufgedeckt. Das Nebelwesen kann auf folgende Felder gezogen werden: K7, I9 oder I10. Auf K7 steht ein Gefährte. Dieser müsste aus dem Spiel genommen werden, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, das Nebelwesen dorthin zieht.



Spieler Schwarz hat die Geländekarte Nebel K5 aufgedeckt. Er könnte das Nebelwesen auf K6, K7, K8, K9 oder K10 ziehen. Da sich Spieler Violett und Spieler Orange stark genug fühlen, zieht Spieler Schwarz das Nebelwesen auf K7. Spieler Violett und Spieler Orange kämpfen nun gemeinsam gegen das Nebelwesen. Danach geht das Spiel in der gewohnten Spielerreihenfolge weiter.



Es wurde die Geländekarte Nebel G6 aufgedeckt. Das Nebelwesen kann weder auf K6, noch auf G10 gezogen werden, weil beide Felder schon von einem Nebelwesen besetzt sind. Daher darf der Spieler, der an der Reihe ist, wählen, auf welches Feld der 5er-Stadt oder der Hauptstadt er das Nebelwesen setzen möchte.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Nebelwesen besiegt wurden. Je mehr Geländekarten jetzt noch im Stapel liegen, desto besser ist euer Spielergebnis.

Wurden mit der letzten Geländekarte alle Nebelwesen besiegt, ist das ein gutes Ergebnis. Befinden sich bis zu 4 Geländekarten im Stapel, ist dies ein sehr gutes Ergebnis. Befinden sich noch 8 oder mehr Geländekarten im Stapel, ist dies hervorragend und rekordverdächtig.

Das Spiel endet auf jeden Fall, wenn die letzte Geländekarte aufgedeckt wurde. Der Spieler, der jetzt an der Reihe ist, führt noch seine zwei Züge aus. Wenn jetzt noch Nebelwesen auf dem Spielplan liegen, habt ihr gemeinsam verloren.

ABENTEUER

6

Die Befreiung des Königs

SPIELZIEL

König Agamis wurde von den Nebelwesen gefangen genommen. Wer kann ihn befreien und mit vielen Gefährten und viel Gold in die Hauptstadt kommen, um dort den Sieg über die Nebelwesen zu feiern?

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

König, 6 Super-Gefährten, 1 Würfel (als vierter Würfel)

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Material wie für das Grundspiel vor, aber ohne Gefährten und Schwerter auszusortieren. Außerdem gilt Folgendes:

Es wird ohne Geländekarten gespielt! Sie bleiben in der Schachtel. Auf alle Felder des Spielplanes wird das entsprechende Spielmaterial gelegt/gestellt:

- ◆ Auf die Waldfelder kommen gemischt und verdeckt die Kräuter.

- ◆ Auf die Gebirgsfelder kommen gemischt und verdeckt die Schwerter.
- ◆ Auf jedes Feld der Städte wird je 1 Gefährte gestellt.
- ◆ Auf die Flussfelder wird je ein Gold gelegt, der Wassermann wird auf die Zahl 7 am linken Rand des Spielplans gestellt
- ◆ Die Nebelwesen werden gemischt und verdeckt auf die Nebelfelder gelegt und dann nacheinander aufgedeckt. Sobald ein Nebelwesen mit der Kampfkraft 8 aufgedeckt wird, stellt ihr den König auf dieses Nebelwesen.
- ◆ Die Super-Gefährten werden neben den Spielplan gestellt.

SPIELABLAUF

Es gelten die Basisregeln mit folgenden Änderungen: Die Spieler gewinnen nur, wenn alle Nebelwesen besiegt werden und somit der König befreit wird. Sieger ist dann, wer am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt. Siegpunkte erhält man während des Spiels für die besiegten Nebelwesen, für die Rettung des Königs und am Spielende für Mehrheiten an Nebelwesen, Abenteurern, Gefährten und Gold in der Hauptstadt.

Folgende Regeln kommen hinzu:

Gold/Wassermann: Die Abenteurer nehmen nicht nur Gefährten, sondern auch das Gold mit: Der Abenteurer wird auf das Gold gestellt und zieht fortan mit dem Gold weiter. Sobald ein Abenteurer den Fluss mit einem Gold verlässt, wird der Wassermann auf das frei gewordene Feld gezogen. Genauso zieht er auch im weiteren Spielverlauf. Wie im Grundspiel scheidet ein Abenteurer mit seinen Gefährten (und hier auch mit dem mitgeführten Gold) aus, wenn der Wassermann über ihn hinweg zieht.

Super-Gefährten: Ihr dürft jederzeit 5 Gefährten, die einen Abenteurer begleiten, gegen einen Super-Gefährten eintauschen. Die 5 Gefährten kommen aus dem Spiel. Der Super-Gefährte zählt im Kampf und bei der Schlusswertung wie 5 einzelne Gefährten.

Hauptstadt: Nur in der Hauptstadt gilt folgende Regel: Man darf mit einem Abenteurer (mit oder ohne Gefährten/Gold) auf ein Feld ziehen, auf dem bereits ein Abenteurer (mit oder ohne Gefährten/Gold) steht. Dazu muss man diesen Abenteurer **verdrängen**. Um einen Abenteurer zu verdrängen, muss der ankommende Abenteurer **stärker** sein. Die Stärke wird wie folgt gemessen: Abenteurer, Gefährten und Gold zählen je 1 Punkt. Der Spieler, der an der Reihe ist, stellt den stärkeren Abenteurer (inklusive Gefährten/Gold) auf das Feld und darf den schwächeren Abenteurer (inklusive Gefährten/Gold) aus der Hauptstadt verjagen. Er setzt ihn waagrecht oder senkrecht auf das erste freie Feld vor die Stadt – auch über Nebelwesen hinweg. Von dort aus kann der schwächere Abenteurer weiter agieren und eventuell später wieder in die Hauptstadt zurückkehren.

Kampf gegen Nebelwesen: Beim Kampf gegen ein Nebelwesen kann man neben Schwertern/Kräutern und Gefährten nur das Gold einsetzen, das vom jeweiligen Abenteurer mitgeführt wird. Für besiegte Nebelwesen erhält man die jeweiligen Siegpunkte (Lorbeerkranz).

Wer das Nebelwesen besiegt, das den **König gefangen hält**, bekommt **sofort 5 Siegpunkte extra**. Der König wird sofort auf ein beliebiges anderes Nebelwesen mit derselben Kampfkraft gestellt. Gibt es kein Nebelwesen dieser Kampfkraft mehr, setzt man den König auf ein beliebiges Nebelwesen mit der nächsthöheren Kampfkraft. Sind alle Nebelwesen besiegt, wird der König neben das Feld K10 gestellt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn alle Felder der Hauptstadt mit Abenteurern besetzt sind **und** alle Nebelwesen besiegt wurden.

Siegpunkte und Schlusswertung

Wer das Feld K10 mit einem Abenteurer besetzt, erhält 10 Siegpunkte extra. Außerdem:

- ◆ Wer die meisten besiegt Nebelwesen (Anzahl),
- ◆ die meisten Abenteurer in der Hauptstadt,
- ◆ die meisten Gefährten in der Hauptstadt,
- ◆ die meisten Goldstücke in der Hauptstadt besitzt,

erhält jeweils 7 Siegpunkte, der Zweite jeweils 3 Siegpunkte und der Dritte jeweils 1 Siegpunkt.

Gibt es mehrere Spieler auf einem Rang, erhalten diese alle die jeweilige Punktzahl. Die Punktzahl des danach folgenden Ranges wird dann nicht vergeben.

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Das Spiel endet auch, wenn kein Spieler mehr einen sinnvollen Zug machen kann. Wenn der König noch nicht endgültig befreit wurde, haben alle Spieler verloren.

Autoren:	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration:	Franz Vohwinkel
Redaktion:	Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302384