

CARETOS



SPIELANLEITUNG



mebo

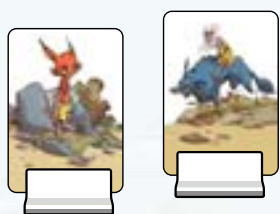
EINLEITUNG

Ganz im Norden Portugals liegt zwischen den Gebirgen Gerês, Marão und Montesinho eine raue Granitlandschaft. Diese wilde und einsame Region ist bekannt dafür, dass dort sehr häufig übernatürliche Wesen gesichtet werden, wie Hexen, Werwölfe und die teuflischen Caretos.

„Caretos“ sind Banden von Dorfbewohnern, die von Dämonen besessen sind. Sie kleiden sich in den Farben des Teufels – Rot, Gelb und Grün – und verjagen andere Dorfbewohner mit Stöcken und Rasseln.

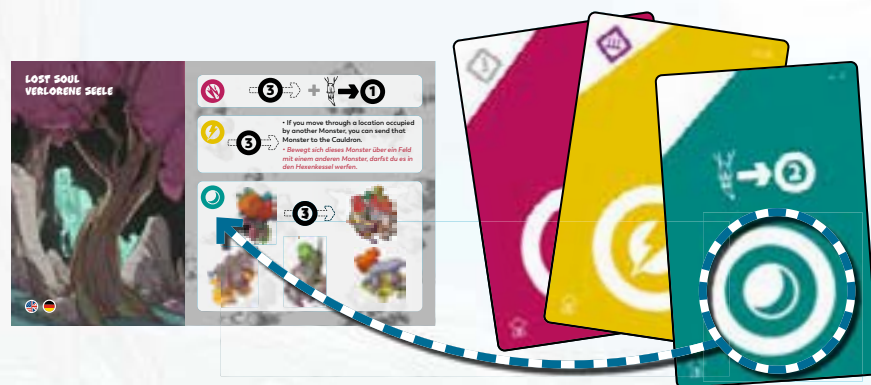
Ein Spiel für 2–4 Personen • 45 Min. • ab 8 Jahren

SPIELÜBERSICHT



1. In diesem Spiel kontrolliert ihr eure eigenen Teams aus zwei portugiesischen Monstern, die in der Nacht umherstreifen und Dorfbewohner jagen.

2. Euer Ziel ist es, mehr Dorfbewohner zu erschrecken und zu fangen als die anderen.



3. In jedem Zug spielt ihr eine Nachtkarte aus eurer Hand. Sie bestimmt, welche Aktionen eure Monster ausführen dürfen.

4. Das Spiel endet, sobald keine Dorfbewohner zum Fangen mehr da sind oder die letzte Nachtkarte vom Nachziehstapel gezogen wurde. Wer die meisten Dorfbewohner gefangen und die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt!

BESONDERE FELDER

Manche Felder auf dem Spielbrett sind Besondere Felder. Sie haben bestimmte Namen:



Steinbogen



Dorf



Kornspeicher



Wald



Kapelle



Brunnen

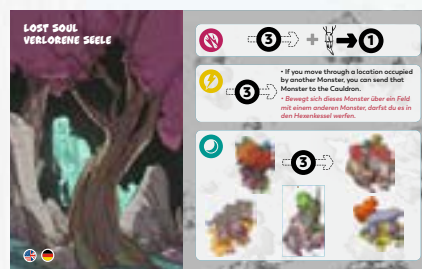
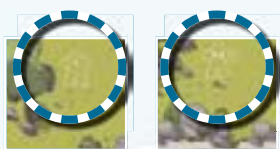


Wasserfall

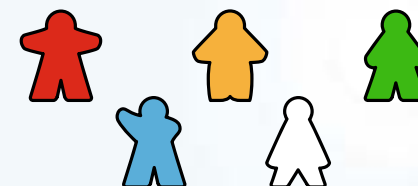
SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung
4 Spielhilfen

Doppelseitiges
Spielbrett
für 2 Spieler
und 3-4 Spieler



8 Monsterkarten



35 Dorfbewohner
(je 7 in rot, blau, weiß,
grün und gelb)



16 Lagerfeuer-Marker

9 Geheime Bonuskarten

Vorderseite



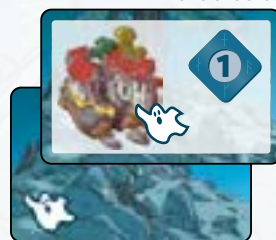
Rückseite

Die Karten
zeigen dieses
Symbol:



19 Offene Bonuskarten

Vorderseite



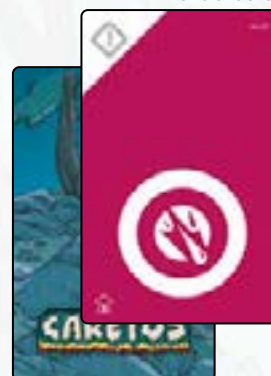
Rückseite

Die Karten
zeigen dieses
Symbol:



48 Nachtkarten

Vorderseite



Rückseite

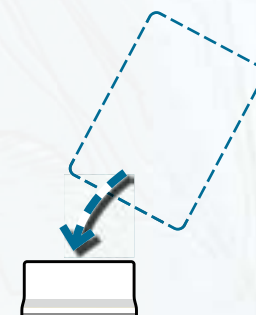
1 Hexenkesselkarte



8 Monster-Aufsteller



2 Caretos-Banden-
Aufsteller



10 Standfüße

Steckt vor eurer ersten
Partie die Aufsteller in
die Standfüße.

SPIELAUFBAU

- 1** Legt das Spielbrett in die Tischmitte, sodass es alle gut erreichen können.

Zu sehen sein sollte die passende Seite für eure Spielerzahl. Ihr erkennt sie am Symbol oben links auf dem Spielbrett.



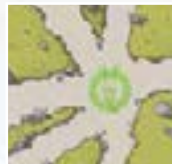
Seite für
2 Spieler



Seite für
3-4 Spieler

- 2** Teilt an alle zufällig jeweils 2 Monsterkarten aus und nehmt euch die passenden Monster-Aufsteller.

- 3** Stellt die beiden Caretos-Banden-Aufsteller auf die zwei Caretos-Symbole auf dem Spielbrett.



- 4** Auf dem Spielbrett gibt es 8 Felder mit den folgenden Symbolen:



Jedes Symbol gibt es zweimal. Sucht euch jeweils eins aus und stellt eure zwei Monster-Aufsteller auf die beiden entsprechenden Felder.

- 5** Stellt 5 zufällig gezogene Dorfbewohner auf jedes der 7 Felder mit dem hier gezeigten Symbol.



Hinweis: Auf dem Spielbrett für 2 Spieler zeigen nur 5 Felder dieses Symbol. Legt zunächst 2 Dorfbewohner jeder Farbe zurück in die Schachtel und verteilt dann jeweils 5 zufällig gezogene Dorfbewohner auf die 5 Felder.

- 6** Mischt die Nachtkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Im Spiel zu zweit:

Spielt nur mit den 24 Nachtkarten mit diesem Symbol. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.



Im Spiel zu dritt:

Spielt nur mit den 36 Nachtkarten mit diesen Symbolen. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.



Im Spiel zu zweit:

Spielt mit allen 48 Nachtkarten.



- 7** Jeder von euch erhält verdeckt 3 Nachtkarten. Ihr dürft euch eure eigenen Karten ansehen, sie den anderen aber nicht zeigen.



- 8** Mischt die Offenen Bonuskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Zieht 3 davon und legt sie offen und für alle gut sichtbar auf den Tisch.



- 9** Mischt die Geheimen Bonuskarten und teilt an alle jeweils verdeckt 1 aus. Die anderen dürfen eure Geheime Bonuskarte nicht sehen. Legt die übrigen Geheimen Bonuskarten verdeckt zurück in die Schachtel.



Hinweis: Wenn ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr an alle jeweils 2 Geheime Bonuskarten austeilen und euch dann jeweils 1 davon aussuchen. Die anderen kommen verdeckt zurück in die Schachtel.



- 10** Legt zu jeder Gruppe Dorfbewohner 1 Lagerfeuer-Marker. Die übrigen Lagerfeuer-Marker legt ihr für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.



- 11** Legt die Hexenkesselkarte neben das Spielbrett.

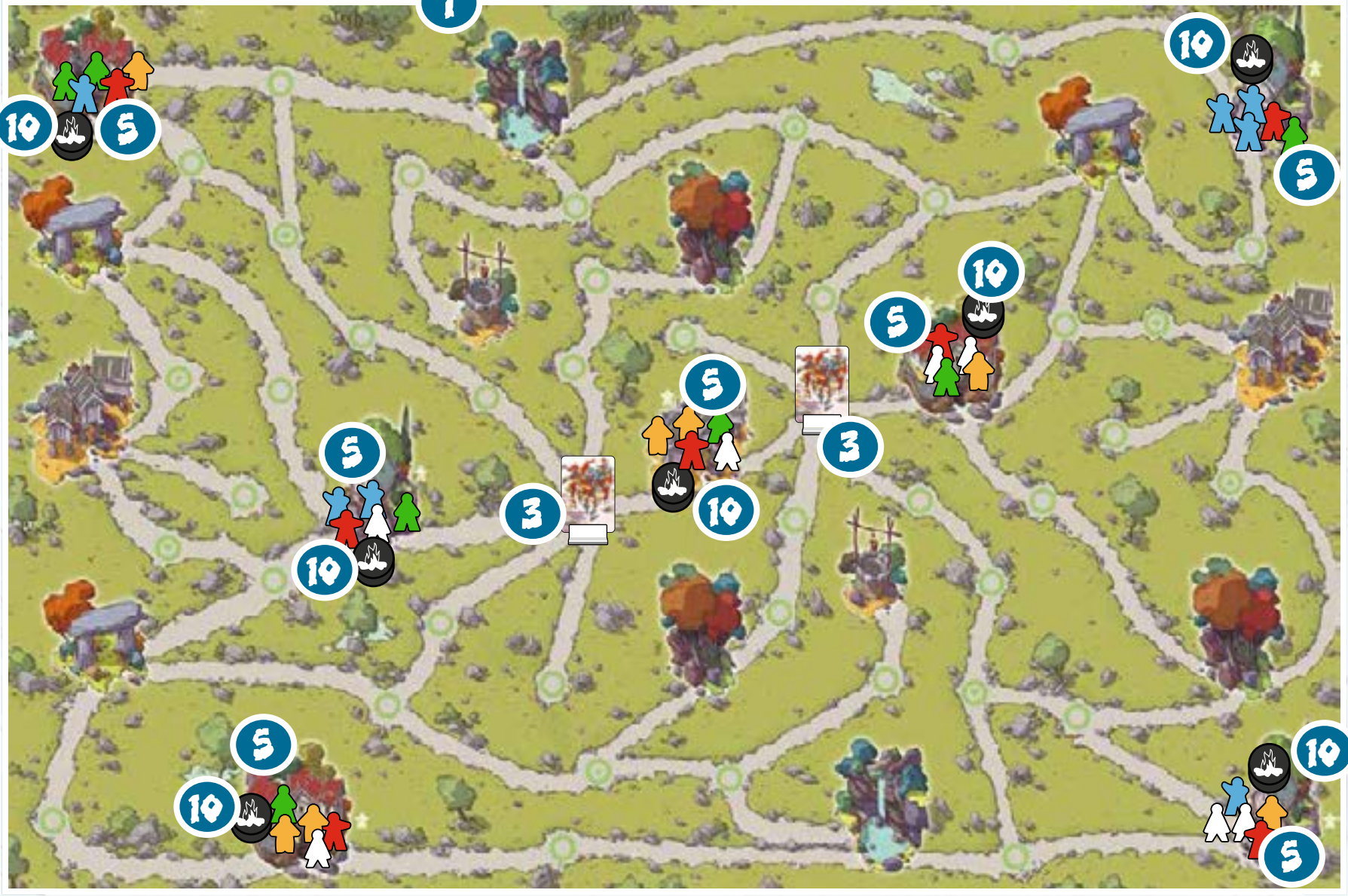
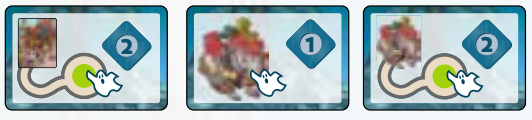
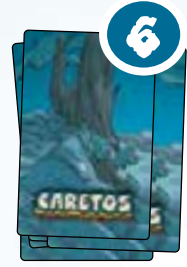
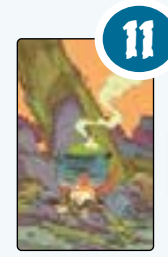
Wer sich zuletzt so richtig erschreckt hat, beginnt.

THE SHEPHERD OF WOLVES
WOLFSHERDIN

* Any other Monster → 3
 * Die Schlinge → 3
 * andere Monster → 3

* Score any group of Villagers in a great distance, your Monster dies and there
 * Es können also beliebige Gruppen Dürren und
 * und andere Dürren und Monster und die
 * diese Monster dabei nicht.

* You get three free different Villagers up to 2
 * * Gruppe 10 in an beliebige Dürren und
 * Schlinge.



SPIELABLAUF

- Eine Partie CARETOS wird über mehrere Runden gespielt. Beginnend beim Startspieler seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug.
- In deinem Zug musst du die Pflichtaktion ausführen. Dann nutzt du weitere Aktionen, die du ausführen musst oder darfst.

Pflichtaktion:

- Wähle 1 Nachtkarte aus deiner Hand, die du spielen möchtest, und lege sie auf deinen eigenen Ablagestapel.
- Führe anschließend die Aktionen auf der Karte von oben nach unten aus. Manche Symbole stehen für Aktionen, die du nutzen **musst**, andere für Aktionen, die du nutzen **darfst**.

Freiwillige Aktion:

- Du darfst deine Lagerfeuer-Marker ausgeben, um andere Arten von Aktionen auszuführen. (Mehr dazu auf Seite 12.)

Ende deines Zuges:

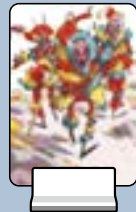
- Ziehe 1 neue Nachtkarte vom Nachziehstapel. Du musst immer 3 Nachtkarten auf der Hand haben.
- Prüft, ob das Spielende ausgelöst wurde (siehe Seite 13). Wenn nicht, ist nun die Person links von dir am Zug.

AUFSTELLER, MARKER UND SPIELFIGUREN



Monster

Du hast 2 Monster, die du über das Spielbrett bewegst, um Dorfbewohner zu erschrecken und zu fangen.



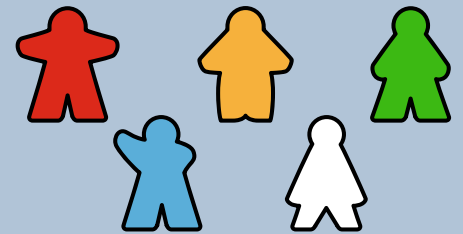
Caretos

Die Caretos-Banden gehören niemandem. Sie dürfen aber von allen bewegt werden.



Lagerfeuer-Marker

Lagerfeuer-Marker liegen bei Gruppen von Dorfbewohnern. Eine Gruppe besteht aus mindestens 2 Dorfbewohnern, die auf demselben Feld sind. Lagerfeuer-Marker bringen dir außerdem zusätzliche Aktionen.



Dorfbewohner

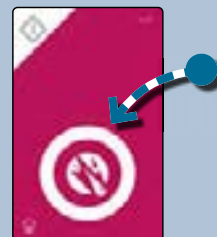
Diese Spielfiguren willst du im Laufe des Spiels fangen.

NACHTKARTEN

Spielst du eine Nachtkarte aus deiner Hand, lege sie offen auf deinen eigenen Ablagestapel. Achte darauf, dass die Runen in der Ecke oben links auf den zuvor gespielten Karten immer sichtbar sind.



Jede Nachtkarte hat eine Hintergrundfarbe und ein großes Symbol. Dieses zeigt an, welche Art von Nacht sich in deinem Zug ereignet – Mond, Sturm oder Komet – und bestimmt, welche Aktionen deine Monster ausführen dürfen.



Mond



Sturm



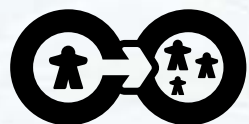
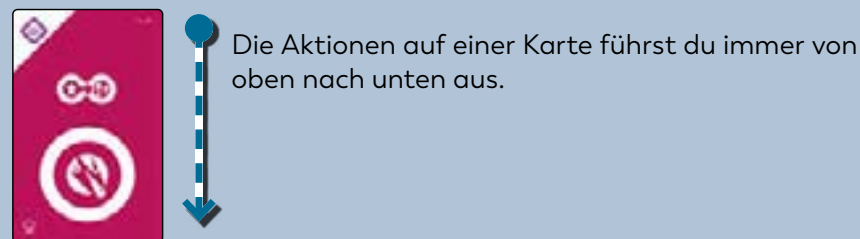
Komet

Manche Nachtkarten zeigen noch dazu andere Symbole:



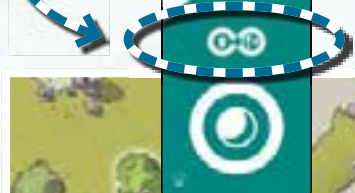
Auf den meisten Nachtkarten ist oben links eine Rune.

Wenn die Rune deiner gerade gespielten Karte mit der Rune deiner zuletzt gespielten Karte übereinstimmt, darfst du im selben Zug beide deiner Monster aktivieren (siehe Seite 9).



Dorfbewohner zusammenführen

Zeigt die Nachtkarte, die du spielst, dieses Symbol, **musst** du Dorfbewohner zusammenführen. **Jeder** Dorfbewohner, der **allein** auf einem Feld ist, muss einem Weg ohne Monstern und/oder Caretos folgen, bis er auf mindestens einen anderen Dorfbewoh-



ner trifft. Dann ist seine Bewegung sofort beendet. Trifft der Dorfbewohner auf einen anderen einzelnen Dorfbewohner, entsteht eine **neue Gruppe** und du legst einen Lagerfeuer-Marker neben sie.

Darf der Dorfbewohner mehrere Wege nehmen, entscheidest du als aktiver Spieler, welchen Weg er gehen soll. Gibt es keinen Weg, den der Dorfbewohner nehmen darf, weil alle durch Monster oder Caretos versperrt sind, bewegt er sich nicht.



Hier sind 3 Beispiele, wie du Dorfbewohner zusammenführen darfst. Du darfst entscheiden, wie du sie bewegst.

A: Bewege den weißen Dorfbewohner zur Gruppe auf dem Kornspeicher.

B: Bewege den weißen Dorfbewohner zum blauen Dorfbewohner auf dem Steinbogen. Dadurch entsteht eine neue Gruppe. Lege einen Lagerfeuer-Marker auf dieses Feld.

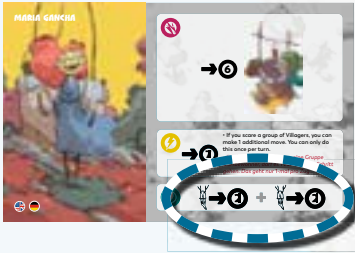
C: Bewege den blauen Dorfbewohner zum weißen Dorfbewohner. Auch dadurch entsteht eine neue Gruppe und du legst einen Lagerfeuer-Marker auf dieses Feld.





Caretos-Bande bewegen

• Manche Nacht- und Monsterkarten haben das Symbol für die Aktion „Caretos-Bande bewegen“.



• Spielst du eine Karte mit diesem Symbol, **musst** du eine Caretos-Bande bewegen. Du darfst entscheiden, welche Caretos-Bande du bewegst und wohin.

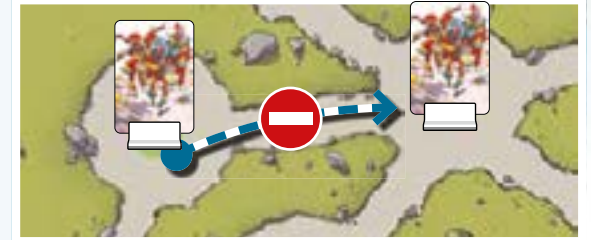
• Die Zahl im Symbol gibt an, wie viele Schritte die Caretos-Bande gehen muss.

• Caretos-Banden bewegen sich immer entlang der Wege zwischen den Feldern. Die Felder zeigen entweder einfach einen Kreis oder aber eine Zeichnung, wenn es Besondere Felder sind wie Brunnen oder Steinbogen.



In diesem Beispiel geht die Caretos-Bande 2 Schritte, wie auf der Nachtkarte angegeben.

• Eine Caretos-Bande darf sich nicht über ein Feld bewegen, auf dem sich eine andere Caretos-Bande befindet, oder auf einem solchen Feld anhalten.



• Bewegt sich eine Caretos-Bande auf ein Feld mit einem Monster, bleibt sie sofort stehen und fängt das Monster. Stelle das Monster auf die Hexenkesselkarte (siehe Seite 11 und 12). **Übrige Schritte der Caretos-Bande verfallen.**



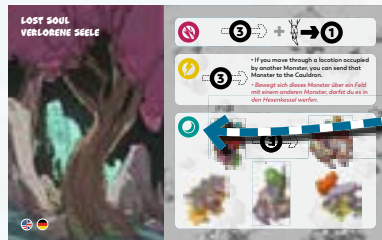
• Bewegt sich eine Caretos-Bande auf ein Feld mit einer Gruppe aus 2 oder mehr Dorfbewohnern, teilen sich die Dorfbewohner auf und fliehen (siehe Seite 10). Lege den Lagerfeuer-Marker dieser Gruppe zurück in den Vorrat – niemand erhält ihn. **Die Bewegung der Caretos-Bande ist sofort beendet und übrige Schritte verfallen.**

• Bewegt sich eine Caretos-Bande auf ein Feld mit einem einzelnen Dorfbewohner, fängt sie den Dorfbewohner. Danach setzt sie ihre Bewegung fort, sofern sie noch Schritte übrig hat. Dorfbewohner, die von Caretos-Banden gefangen werden, kommen zurück in die Schachtel – niemand erhält sie. **Hat die Caretos-Bande noch Schritte übrig, muss sie diese nutzen.**

MONSTER AKTIVIEREN

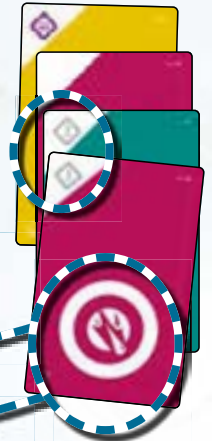


• Wähle 1 deiner Monster, um mit ihm die Aktion passend zum Symbol auf deiner gerade gespielten Nachtkarte auszuführen. Welche Aktion das ist, steht auf der Monsterkarte. Du **darfst** diese Aktion nutzen, musst es aber nicht.



• Doppel-Aktivierung

Wenn die Rune auf der gerade gespielten Nachtkarte mit der Rune auf der zuletzt gespielten Nachtkarte in deinem Ablagestapel übereinstimmt, darfst du beide deiner Monster im selben Zug aktivieren.



• Wenn du eine Aktion mit deinem zweiten Monster ausführst, muss sie zum Symbol auf deiner gerade gespielten Nachtkarte passen.

Du darfst nie 2-mal dasselbe Monster innerhalb eines Zuges aktivieren.

Hast du 2 übereinstimmende Runen aufeinandergelegt, entferne alle Nachtkarten in deinem Ablagestapel aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel. In deinem nächsten Zug beginnst du einen neuen Ablagestapel. Du kannst also nicht direkt wieder eine Doppel-Aktivierung auslösen, da nicht genug Karten in deinem nun leeren Ablagestapel sind, um 2 übereinstimmende Runen zu haben.



3 Monster bewegen und Dorfbewohner fangen

• Dieses Symbol für die „Monster bewegen“-Aktion gibt es auf jeder Monsterkarte. Die Zahl zeigt, wie viele Schritte das Monster gehen darf.

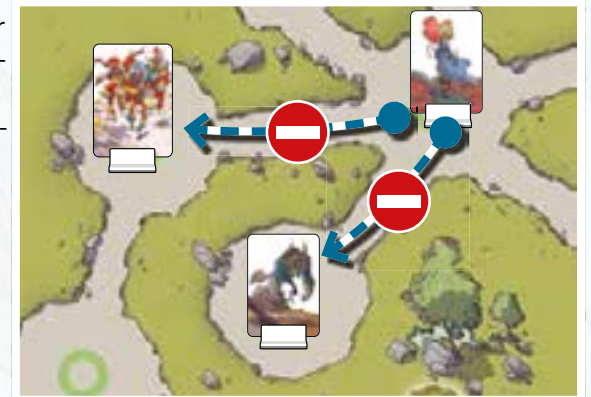
• Monster bewegen sich entlang der Wege zwischen den Feldern. Die Felder zeigen entweder einfach einen Kreis oder aber eine Zeichnung, wenn es Besondere Felder sind wie Brunnen oder Steinbogen.



• Pro Schritt bewegt sich ein Monster von einem Feld auf ein benachbartes Feld, entlang des Weges, der sie verbindet.

• Du darfst ein Monster maximal so viele Schritte bewegen, wie seine „Monster bewegen“-Aktion angibt. Du musst aber nicht alle Schritte nutzen.

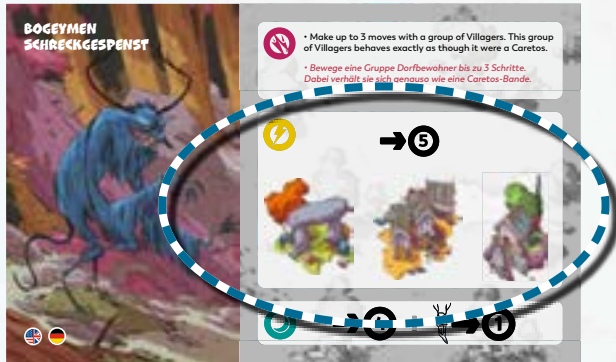
• Ein Monster darf sich niemals über ein Feld bewegen, auf dem bereits ein anderes Monster oder eine Caretos-Bande ist, oder auf einem solchen Feld anhalten.



• Für das Monster „Verlorene Seele“ gilt eine Ausnahme zu dieser Regel (siehe Seite 15). Seine Karte hat folgendes Symbol:



• Sind bei der „Monster bewegen“-Aktion Besondere Felder abgebildet, darf das Monster auch zwischen diesen hin- und herspringen. Von einem Feld zu einem anderen zu springen entspricht 1 Schritt. Zeigt die Monsterkarte zum Beispiel einen Steinbogen und ein Dorf, darf das Monster 1 Schritt nutzen, um von einem Steinbogen zu einem Dorf zu springen, oder von einem Dorf zu einem anderen Dorf. Diese Besonderen Felder lassen sich beliebig kombinieren.

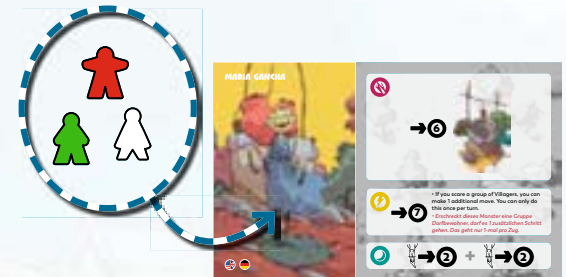


Spielst du zum Beispiel eine Sturm-Nachtkarte und aktivierst dein Schreckgespenst, darf dieses Monster bis zu 5 Schritte gehen und dabei auch zwischen Steinbogen, Kornspeichern und Kapellen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

• Bewegt sich dein Monster auf ein Feld mit einem einzelnen Dorfbewohner, fängt es diesen. Danach darf sich dein Monster weiterbewegen, sofern es Schritte übrig hat. Dorfbewohner, die dein Monster fängt, stellst du auf seine Monsterkarte.



Dieses Monster ist 3 Schritte gegangen und hat dabei jedes Mal einen einzelnen Dorfbewohner gefangen.



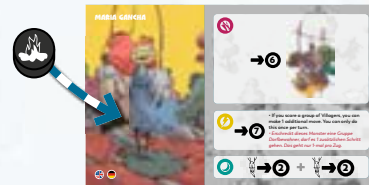
Erschrecken, aufteilen und fliehen

Bewegt sich dein Monster auf ein Feld mit einer Gruppe aus 2 oder mehr Dorfbewohnern, erschreckt dein Monster sie. Die Dorfbewohner teilen sich auf und fliehen.

• Dein Monster bleibt dann sofort stehen und seine Bewegung ist beendet. Übrige Schritte verfallen.

• Nimm dir den Lagerfeuer-Marker dieses Feldes. (Mehr dazu auf Seite 12.)

• Wähle ein beliebiges benachbartes Feld und bewege 1 Dorfbewohner der Gruppe dorthin. Bewege dann die übrigen Dorfbewohner der Gruppe einzeln auf das jeweils nächste benachbarte Feld im Uhrzeigersinn.



• Gibt es nur 1 benachbartes Feld, fliehen alle betroffenen Dorfbewohner dorthin.

• Flieht ein Dorfbewohner auf ein Feld mit einem Monster oder einer Caretos-Bande, wird er dort sofort gefangen.

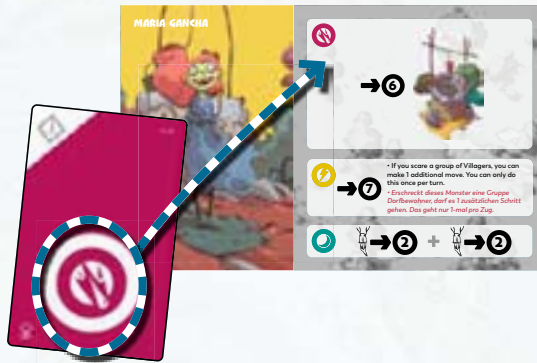
• **WICHTIG:** Dorfbewohner fliehen immer einzeln. Selbst wenn alle Dorfbewohner auf dasselbe Feld fliehen, bewegst du immer einen Dorfbewohner nach dem anderen. Ein Monster oder eine Caretos-Bande auf diesem Feld fängt somit alle Dorfbewohner, die dorthin fliehen, denn jeder von ihnen bewegt sich einzeln auf das Feld.

Auf der nächsten Seite findest du einige Beispiele.



In diesem Beispiel spielst du eine Komet-Nachtkarte. Du aktivierst eins deiner Monster und darfst mit ihm 6 Schritte gehen.

Du nutzt 1 Schritt und bewegst es auf das Feld mit 3 Dorfbewohnern.



Dadurch geschehen mehrere Dinge: Du nimmst dir den Lagerfeuer-Marker dieses Feldes. Die Bewegung deines Monsters ist beendet und seine übrigen 5 Schritte verfallen. Dann bewegst du die betroffenen Dorfbewohner:

- 1 Du bewegst den grünen Dorfbewohner auf ein beliebiges benachbartes Feld.
- 2 Dann bewegst du den roten Dorfbewohner auf das nächste benachbarte Feld im Uhrzeigersinn. Dort ist ein Monster, das den Dorfbewohner sofort fängt.
- 3 Als Letztes bewegst du den weißen Dorfbewohner auf das nächste benachbarte Feld im Uhrzeigersinn. Dort ist bereits ein blauer Dorfbewohner. Da nun 2 Dorfbewohner auf diesem Feld sind, entsteht eine neue Gruppe. Also legst du sofort einen Lagerfeuer-Marker auf dieses Feld.



DER HEXENKESSEL

Wann kommt ein Monster in den Hexenkessel?

• Immer wenn sich eine Caretos-Bande auf ein Feld mit einem Monster bewegt, wirft sie das Monster in den Hexenkessel. Stelle den Monster-Aufsteller auf die Hexenkesselkarte.



WICHTIG: Ein Monster im Hexenkessel darf nicht aktiviert werden!

Wie befreie ich mein Monster aus dem Hexenkessel?

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie dein Monster aus dem Hexenkessel entkommen kann:

1. Im Hexenkessel darf sich immer nur 1 Monster auf einmal befinden. Immer wenn ein Monster in den Hexenkessel kommt, wird das Monster, das schon im Hexenkessel ist, bereit ins Spiel zurückgebracht. Stelle es zurück aufs Spielbrett (siehe nächste Seite).



2.

Gib 3 Lagerfeuer-Marker aus und bringe dein Monster bereit zurück ins Spiel.

3.

Wenn die Rune deiner gerade gespielten Nachtkarte mit der Rune deiner zuletzt gespielten Nachtkarte übereinstimmt, darfst du dein Monster aus dem Hexenkessel befreien und es zurück ins Spiel bringen. Du darfst es aber **nicht** wie bei einer Doppel-Aktivierung aktivieren (siehe Seite 9). Entferne trotzdem alle Nachtkarten in deinem Ablagestapel aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.



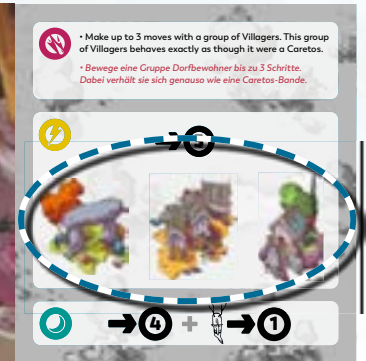
Wie stelle ich mein Monster zurück aufs Spielbrett?

• Die Besonderen Felder auf der Monsterkarte geben an, wo du dein Monster wieder ins Spiel bringen darfst. Du musst dein Monster auf ein **freies** Feld dieser Art stellen.

• Wenn alle entsprechenden Felder besetzt sind, darfst du dein Monster auf ein freies Feld mit einem der folgenden Symbole stellen:



• Ist auch jedes dieser Felder besetzt, darfst du dein Monster auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett stellen.



Wenn dieses Monster aus dem Hexenkessel entkommt, darfst du es auf einen freien Steinbogen oder Kornspeicher oder eine freie Kapelle stellen.

LAGERFEUER-MARKER AUSGEBEN

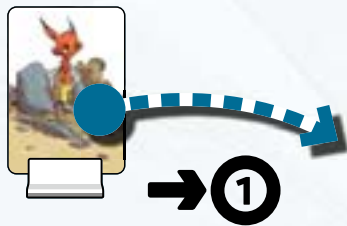
- Immer wenn du eine Gruppe Dorfbewohner erschreckst, erhältst du einen Lagerfeuer-Marker.
- Du darfst Lagerfeuer-Marker jederzeit während deines Zuges ausgeben. Sie kommen dann zurück in den Vorrat.
- **Du darfst nur 1-mal pro Zug Lagerfeuer-Marker ausgeben.**



Gib 1 Lagerfeuer-Marker aus, um dir 1 der ausliegenden Offenen Bonuskarten zu nehmen. Lege sie offen vor dich. (Mehr dazu auf Seite 13).



Gib 1 Lagerfeuer-Marker aus, um 1 zusätzlichen Schritt mit dem gerade aktivierten Monster zu gehen.



Gib 3 Lagerfeuer-Marker aus, um dein zweites Monster zu aktivieren. Die Aktion, die du mit ihm ausführst, muss zum Symbol auf der gerade gespielten Nachtkarte passen.



Gib 3 Lagerfeuer-Marker aus, um dein Monster aus dem Hexenkessel zu befreien und es bereit ins Spiel zurückzubringen.



OFFENE BONUSKARTEN

• Deine Offenen Bonuskarten bringen zusätzliche Siegpunkte (SP), wenn du ihre Ziele erfüllst.

• Bei den Zielen der Offenen Bonuskarten geht es darum, Gruppen aus 2 oder mehr Dorfbewohnern auf demselben Feld zu erschrecken.

• Gibst du einen Lagerfeuer-Marker aus, um dir eine Offene Bonuskarte zu nehmen, lege sie offen vor dich. Ziehe danach eine neue Offene Bonuskarte vom Stapel und lege sie offen zu den anderen, die bereits ausliegen.

• Sobald du das Ziel einer deiner Offenen Bonuskarten erfüllt hast, schiebe sie unter deine Monsterkarte. So zeigst du an, dass du die



Siegpunkte auf dieser Offenen Bonuskarte erhältst.

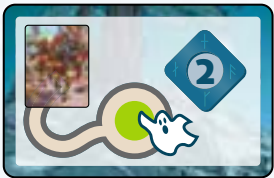
• Du darfst nie mehr als 3 unerfüllte Offene Bonuskarten vor dir liegen haben.

• **Du darfst das Ziel einer Offenen Bonuskarte nicht in dem Zug erfüllen, in dem du die Karte genommen hast.**

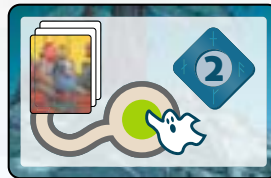
• Gefangene Dorfbewohner zählen **nicht** für die Ziele auf Offenen Bonuskarten.

• Du kannst Offene Bonuskarten **nicht** mit Caretos erfüllen.

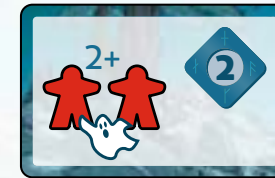
• Du darfst mehrere Offene Bonuskarten innerhalb eines Zuges erfüllen.



Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner auf einem Feld neben einer Caretos-Bande.

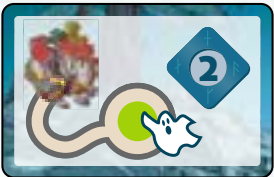


Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner auf einem Feld neben einem beliebigen anderen Monster.

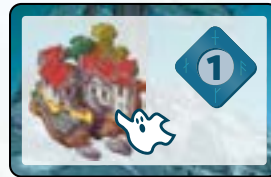


Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner mit mindestens 2 Dorfbewohnern in der abgebildeten Farbe. (In der Gruppe dürfen auch andersfarbige Dorfbewohner sein.)

In diesem Beispiel erhältst du 2 SP, wenn du eine Gruppe Dorfbewohner mit mindestens 2 roten Dorfbewohnern erschreckst.



Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner auf einem Feld neben dem abgebildeten Besonderen Feld.



Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner auf dem abgebildeten Besonderen Feld.

In diesem Beispiel erhältst du 2 SP, wenn du eine Gruppe Dorfbewohner auf einem Feld neben einem Dorf erschreckst.

In diesem Beispiel erhältst du 1 SP, wenn du eine Gruppe Dorfbewohner auf einem Dorf erschreckst.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald der letzte Dorfbewohner gefangen oder die letzte Nachtkarte gezogen wurde. Zieht jemand die letzte Nachtkarte, sind alle noch 1-mal am Zug. Den letzten Zug macht, wer die letzte Nachtkarte gezogen hat.

Wertung

Zählt jeweils eure Siegpunkte (SP) zusammen:

- Jeder Dorfbewohner, den eure Monster gefangen haben, bringt 1 SP.
- Zählt die Siegpunkte eurer erfüllten Offenen Bonuskarten hinzu.
- Zählt die Siegpunkte eurer Geheimen Bonuskarte hinzu (siehe Seite 14).

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt die beteiligte Person mit den meisten Lagerfeuer-Markern. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Dorfbewohner gefangen hat. Seid ihr dann immer noch gleichauf, teilt ihr euch die Platzierung.

GEHEIME BONUSKARTEN

• Diese Karten werden zu Beginn des Spiels ausgeteilt (siehe Seite 4).

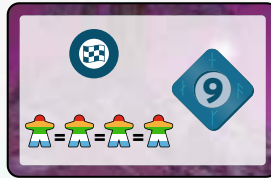


• Bei den Zielen der Geheimen Bonuskarten geht es darum, ganz bestimmte Dorfbewohner zu fangen.

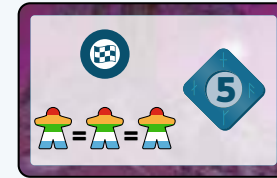
• Deine Geheime Bonuskarte zeigst du den anderen erst am Ende des Spiels. Die Siegpunkte, die du durch das Erfüllen deiner Geheimen Bonuskarte erhältst, zählst du zu deinem Ergebnis hinzu.



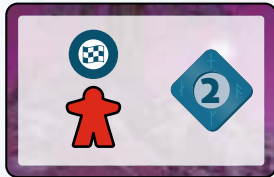
Du erhältst 5 SP pro Set aus 5 verschiedenfarbigen Dorfbewohnern, die du im Laufe des Spiels gefangen hast.



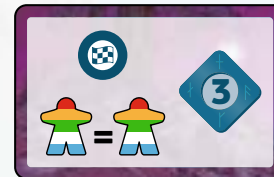
Du erhältst 9 SP pro Set aus 4 gleichfarbigen Dorfbewohnern, die du im Laufe des Spiels gefangen hast.



Du erhältst 5 SP pro Set aus 3 gleichfarbigen Dorfbewohnern, die du im Laufe des Spiels gefangen hast.



Du erhältst 2 SP für jeden Dorfbewohner dieser Farbe, den du im Laufe des Spiels gefangen hast.



Du erhältst 3 SP pro Set aus 2 gleichfarbigen Dorfbewohnern, die du im Laufe des Spiels gefangen hast.

MONSTERKARTEN



Gehe bis zu 5 Schritte mit diesem Monster. Bewege danach eine Caretos-Bande 1 Schritt.



Gehe bis zu 6 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Dörfern hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.



Lass dieses Monster mit deinem anderen Monster oder einer Caretos-Bande den Platz tauschen. Danach darf der Werwolf bis zu 3 Schritte gehen.



Bewege einen Dorfbewohner oder eine Gruppe Dorfbewohner von einem Feld auf ein beliebiges anderes, freies Feld. Dorfbewohner dürfen sich nur über freie Felder dorthin bewegen. Ist danach bei einem Lagerfeuer-Marker nur noch 1 oder kein Dorfbewohner mehr, kommt der Marker zurück in den Vorrat.



Gehe bis zu 2 Schritte mit diesem Monster. Bewege danach eine Caretos-Bande 3 Schritte.

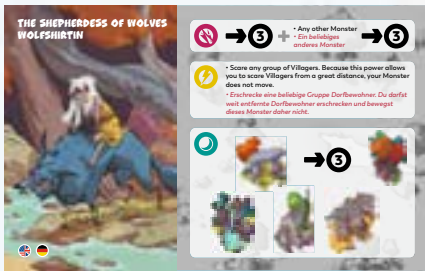


Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Wasserfällen, Kornspeichern, Steinbögen, Wäldern, Kapellen und Dörfern hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

Die Monster in der portugiesischen Folklore (kein Regeltext)

Werwolf - Wölfe sind anmutige Tiere, doch wenn sich ein Wolf mit einer Menschenkrankheit ansteckt, wird er zum Werwolf. Diesem einsamen Wesen dürstet es nach menschlichem Blut.

Moira Encantada - Dies ist der Geist einer wunderschönen Prinzessin. Sie ist für immer dazu verdammt, einen Ort oder Schatz zu hüten. Man findet sie zum Beispiel in verlassenen Minen oder unter Brücken. Wer von ihrem Gesang und Tanz verführt wird, ist dem Untergang geweiht.



Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Danach darfst du bis zu 3 Schritte mit einem beliebigen anderen Monster gehen. Gehört dieses Monster nicht dir, erhält sein Besitzer die Dorfbewohner und Lagerfeuer-Marker, die du mit diesem Monster holst.

Erschrecke eine Gruppe Dorfbewohner auf einem beliebigen Feld. Du darfst weit entfernte Dorfbewohner erschrecken und bewegst dieses Monster daher **nicht. Nimm dir ganz normal den Lagerfeuer-Marker dieses Feldes.**

Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Wasserfällen, Kornspeichern, Steinbogen, Wäldern und Kapellen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

Die Monster in der portugiesischen Folklore (kein Regeltext)

Wolfshirtin - Diese junge Frau hat sich entschieden, bei Wölfen zu leben. Sie wurde von einem Rudel aufgenommen und kann die Wölfe durch Rufe aus großer Entfernung leiten. So kann sie Dorfbewohner verfolgen und andere Wesen verscheuchen.

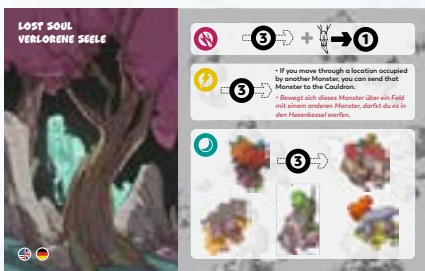


Gehe bis zu 2 Schritte mit diesem Monster. Bewege danach eine Caretos-Bande 2 Schritte.

Gehe bis zu 4 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Steinbogen, Wäldern, Kapellen und Dörfern hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

Bewege bis zu 2 verschiedene Dorfbewohner jeweils bis zu 2 Schritte. Ist danach bei einem Lagerfeuer-Marker nur noch 1 oder kein Dorfbewohner mehr, kommt der Marker zurück in den Vorrat.

Trevor - Dieses Wesen ist eine Mischung aus Elf und Fuchs. Man findet es an Weggabelungen, wo es auf Reisende wartet. Sobald sich welche nähern, verzaubert es sie, damit sie die Orientierung verlieren und sich verlaufen.

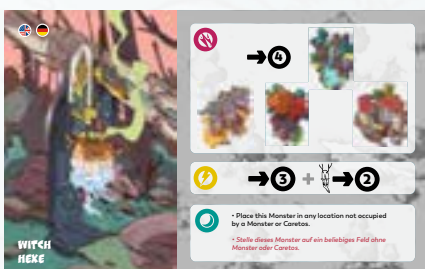


Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Es darf nicht auf Feldern mit Monstern oder Caretos anhalten, aber es darf sich über sie bewegen. Bewege danach eine Caretos-Bande 1 Schritt.

Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Es darf nicht auf Feldern mit Monstern oder Caretos anhalten, aber es darf sich über sie bewegen. Bewegt es sich über ein Feld mit einem anderen Monster, darfst du dieses in den Hexenkessel werfen.

Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Es darf nicht auf Feldern mit Monstern oder Caretos anhalten, aber es darf sich über sie bewegen. Es darf zwischen Wäldern, Kornspeichern, Kapellen, Dörfern und Steinbogen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

Verlorene Seele - Dieser traurige Geist ist dazu verdammt, die Lebenden zu verfolgen und sie in Trauer zu stürzen. Schwebt die Verlorene Seele durch Menschen hindurch, überträgt sie einen Teil ihres unendlichen Kummers auf sie.

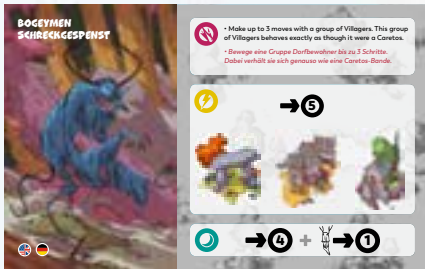



Gehe bis zu 4 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Wäldern, Kornspeichern, Dörfern und Wasserfällen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.


Gehe bis zu 3 Schritte mit diesem Monster. Bewege danach eine Caretos-Bande 2 Schritte.


Stelle dieses Monster auf ein beliebiges Feld ohne Monster oder Caretos. Ist dort ein einzelner Dorfbewohner, fängt es ihn. Ist dort eine Gruppe Dorfbewohner, erschreckt es sie.

Hexe - In der portugiesischen Folklore gibt es viele verschiedene Arten von Hexen, aber sie alle sind faltig, gemein und böseartig. Sie sind klassischerweise schwarz gekleidet.



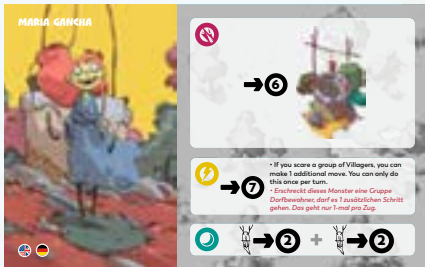
 Bewege eine Gruppe Dorfbewohner bis zu 3 Schritte. Du musst die ganze Gruppe (und den Lagerfeuer-Marker) zusammenbewegen. Dabei verhält sie sich genauso wie eine Caretos-Bande.


 Gehe bis zu 5 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Steinbogen, Kornspeichern und Kapellen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.


 Gehe bis zu 4 Schritte mit diesem Monster. Bewege danach eine Caretos-Bande 1 Schritt.

Die Monster in der portugiesischen Folklore (kein Regeltext)

Schreckgespenst - Dieses gefräßige, einfältige Wesen hat ein riesiges Maul und lebt in Höhlen in den Bergen. Des Nachts begibt es sich in die Nähe von Dörfern und betritt sogar Häuser. Dort versteckt es sich dann in dunklen Ecken und lauert auf seine nächste Mahlzeit.



 Gehe bis zu 6 Schritte mit diesem Monster. Es darf zwischen Brunnen hin- und herspringen. Jeder Sprung entspricht 1 Schritt.

 Gehe bis zu 7 Schritte mit diesem Monster. Erschreckt es dabei eine Gruppe Dorfbewohner, darf es 1 zusätzlichen Schritt gehen. Das geht nur 1-mal pro Zug.

 Bewege eine Caretos-Bande 2 Schritte. Bewege danach die andere Caretos-Bande 2 Schritte.

Maria Gancha - Diese junge Frau ist die gruseligste Gestalt in der portugiesischen Folklore. Sie hat spitze, hakenförmige Hände und lebt am Boden von Brunnen.



Folgt uns in den Social Media für die aktuellsten Neuigkeiten!

twitter.com/MEBOgames • facebook.com/MEBOgames

• instagram.com/MEBOgames

Wendet euch bei Fragen zu diesem Spiel an: info@mebo.pt

www.mebo.pt

MEBO Games Lda.

Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique

2645-471 Alcabideche, Portugal

Autor: Paulo Pereira

Illustration: Matteo Piana

Grafikdesign: Gil d'Orey

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Lisa Prohaska

Lektorat: Frank Thuro

Wir danken allen Spieletestern.

MEBO Games 2020 © Alle Rechte vorbehalten.