



VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

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

**ALS DIE KOBOLDKOLONNE ZUR STADT ZURÜCK SCHLURFTE. GANZ IN GEDANKEN VERSUNKEN. WO SIE JETZT EINEN NEUEN JOB SUCHEN
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 OHRLÄNGE
ÜBERRAGT. EINEN MOTIVIERTEN KOBOLD KANN NICHTS AUFHALTEN!**

EINLEITUNG

In **Dungeon Petz** spielen die Spieler eine Koboldsippe, die in der Welt der Dungeon Lords (ja, genau, 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 werden die Familienmitglieder ausgeschiedt, 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 die Kobolde die Viecher zu örtlichen Kuschelmonsterschauen und mit etwas Glück gewinnen sie dort Preise, die das Ansehen der Spieler 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 man deren Geschmack trifft, desto mehr steigt das Ansehen der Spieler.

Da die anstehenden Kuschelmonsterschauen und die kommenden Kunden schon im Voraus aufgedeckt werden, könnte man natürlich vorplanen, entweder indem man passende Viecher einkauft oder versucht aus denjenigen, die man schon im Stall hat, das Beste herauszuholen.

Aber Vorsicht: Die Monster sind auch nur Lebewesen und als solche echt unberechenbar. Improvisationstalent ist also eine wichtige Eigenschaft für den erfolgreichen Zoohändler.

Am Ende des Spiels gibt es nochmal Extra-Ansehen für ihren allgemeinen wirtschaftlichen Erfolg und für das Aussehen des 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 Testspielerin 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. Man kann die 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 vor der Länge des Regelbuchs. 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 nochmal 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 Spieler stehen in Kästen wie diesem. Wenn man zu viert spielt, können diese Kästen ignoriert werden.

Der Hauptteil des Regelhefts widmet sich den Grundregeln. Diese sollte man für das erste Spiel verwenden. Außerdem sind sie hervorragend geeignet, um Neueinsteigern das Spiel beizubringen. Die Regeln für Fortgeschrittene haben ihr eigenes Kapitel. Durch diese erhalten die Spieler mehr Einfluss auf das Spiel und der Zufall wird dabei ein wenig reduziert. Um sich später leichter entscheiden zu

können, welche von den Fortgeschrittenen Regeln die Spieler in späteren Spielen verwenden wollen, sollten sie sich diese auch ruhig jetzt schon durchlesen.

Im Anhang findet man Regeln zu den einzelnen Kuschelmonster-schauen 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 Zählstein 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. Der Starspieler kann natürlich auch zufällig, per Schicksal oder willkürlich bestimmt werden. Aber irgendwer muss halt anfangen.

FORTSCHRITTSPLAN

Auf dem Fortschrittsplan wird der Fortgang des Spiels festgehalten. Alle Spieler 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 wird die Seite, auf der vier Kobolde in der Ecke abgedruckt sind, verwendet. **Ein Vierpersonenspiel dauert fünf Runden.**



Im Spiel für zwei oder drei Spieler wird die andere Seite des Fortschrittsplans verwendet, die zwei und drei Kobolde in der Ecke zeigt. **Ein Spiel mit zwei oder drei Spielern dauert sechs Runden.**



HAUPTSPIELPLAN

Der Hauptspielspielplan wird so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler 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 wird die Seite verwendet, auf der zwischen den einzelnen **quadratischen Feldern keine Pfeile zu sehen sind.**



Beim Spiel mit zwei oder drei Spielern wird die Seite **mit Pfeilen zwischen den einzelnen Feldern** verwendet.



VOR DEM ERSTEN SPIEL

PAPP-SPIELSTEINE UND -MARKER

Die Spielsteine müssen vorsichtig aus dem Stanzbogen gedrückt werden.

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.

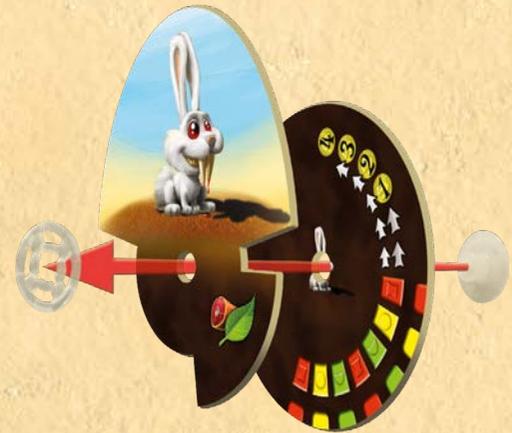


KUSCHELMONSTER

Die 18 Kuschemonster (auch Viecher genannt) müssen nun zusammengebaut werden. 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 Kuschemonstern sollte sich das Werterad leicht drehen lassen. (Aber nicht so leicht, dass es sich dauernd verstellt.)

Anmerkung: Auf den Werterädern befinden sich in der Mitte kleine Abbildungen. Diese geben an, welches Rad zu welchem Viech gehört. Die Kuschemonster werden entsprechend zusammengebastelt. Die Hinweis-Bildchen sind danach nicht mehr zu sehen.

Anmerkung: Die überzähligen Befestigungselemente sollten gut aufgehoben werden. Wer weiß, wann und wo ein Bonus-Kuschemonster auftaucht ...



DER FORTSCHRITTSPLAN

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

FORTSCHRITTSMARKER

Der Fortschrittsmarker wird auf das mit 1 nummerierte Feld gelegt. 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

Die acht Ausstellungs-Spielsteine werden gemischt und auf jedes der vier Felder für Kuschemonsterschauen wird jeweils ein Spielstein verdeckt gelegt. Die anderen vier Spielsteine kommen ungesehen in die Spielschachtel zurück. Danach wird der erste Ausstellungs-Spielstein (der für Runde 2) umgedreht.

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

KUNDEN

Die acht Kunden-Spielsteine werden gemischt und auf jedes der vier Felder für Käufer wird jeweils ein Spielstein verdeckt gelegt. Die anderen vier Spielsteine kommen ungesehen in die Schachtel zurück. Danach wird der erste Kunden-Spielstein (der für Runde 3) umgedreht.

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

SCHLUSSABRECHNUNG

Am Ende des Spiels finden zwei besondere Kuschemonsterschauen statt. Die obere bewertet den Geschäftserfolg des Zooladens, die untere sein Erscheinungsbild.



DER HAUPTSPIELPLAN

AKTIONSFELDER



Auf dem Hauptspielplan befinden sich 14 quadratische Aktionsfelder. Im Laufe des Spiels werden die Kobolde der Spieler auf diese Felder geschickt, 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 nimmt man 3 Kobolde der nicht von Spielern verwendeten Farbe und **setzt jeweils einen von ihnen auf jedes Aktionsfeld mit einem Punkt**. Ein solcher neutraler Kobold blockiert das Aktionsfeld für diese Runde, sodass die Spieler es nicht benutzen können. Zu Beginn jeder Runde (außer Runde 1) bewegen sich die neutralen Kobolde in Richtung der Pfeile ein Feld vorwärts. Dadurch sind jede Runde andere Felder blockiert.

Im Zweipersonenspiel wird ähnlich verfahren, nur dass sechs Kobolde der nicht von Spielern verwendeten Farben auf die Aktionsfelder mit einem Punkt verteilt werden – 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. Diese werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Hauptspielplan gelegt.



KÄFIG-AUSWAHL

Es werden **drei Käfige** vom Käfigstapel offen in die drei dafür vorgesehenen Gruben gelegt.

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

VIECHER-HAUFEN

Die Kuschelmonster werden gemischt und auf einen Haufen verdeckt neben den Hauptspielplan gelegt.

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



WELPEN-AUSWAHL

Es werden **drei Kuschelmonster** vom Viecher-Haufen gezogen und aufgedeckt in der unteren Hälfte der Weide platziert. Gemäß der Kobold-Regularien sollten Viecher auf dieser Weide Größe 2 haben: Die Werteräder werden so gedreht, dass die ersten beiden farbigen Balken erkennbar sind.

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

JÄHRLINGS-AUSWAHL

Es wird **ein weiteres Kuschelmonster** vom Stapel gezogen und offen auf die obere Hälfte der Weide gelegt. Das Werterad wird so gedreht, 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. Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Hauptspielplan gelegt.

ANBAU-AUSWAHL

Es werden **zwei Anbau-Spielsteine** vom Stapel gezogen und offen auf die beiden Auswahl-Felder gelegt.

ARTEFAKT-STAPEL

Die runden Artefakt-Spielsteine werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Hauptspielplan bereitgelegt.



ARTEFAKT-HÖKERER

Zwei Artefakt-Spielsteine werden vom Artefaktstapel gezogen und offen auf die blauen Zelte der Artefakt-Hökerer gelegt.

Im Zweipersonenspiel ist das Aktionsfeld zum Artefaktkauf von einem neutralen Kobold blockiert, weshalb in Runde 1 keine Artefakte gekauft werden können. Aus diesem Grund werden zu Spielbeginn auch **keine Artefakte ausgelegt**.



FUTTER-MARKER

Es gibt zwei Arten von Futter-Markern: grüne Gemüse-Marker und rote Fleisch-Marker. Diese Marker werden in die entsprechenden Lagerräume auf dem Hauptspielplan einsortiert.



FUTTERMARKT

Auf dem Markt gibt es drei Stände für Futter: Einer verkauft nur Gemüse, einer nur Fleisch und der dritte bietet beide Futtersorten an. Zwei Gemüse-Marker werden auf den grünen Stand, zwei Fleisch-Marker auf den roten Stand und je ein Gemüse- und Fleisch-Marker auf den Stand mit Mischfutter gelegt, **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, weshalb hier in Runde 1 keine Futter-Marker ausgelegt werden (wie auf dem Fortschrittsplan für das Zweier-/Dreier-Spiel angezeigt).



BEDÜRFNISKARTEN-STAPEL

Die Bedürfniskarten werden nach Farbe sortiert, die einzelnen Farben gemischt und die vier Stapel verdeckt neben den Hauptspielplan gelegt. Dabei muss Platz für die vier Ablagestapel gelassen werden. Wenn ein Stapel einer Farbe aufgebraucht ist, wird der entsprechende Ablagestapel zu einem neuen Bedürfniskarten-Stapel der entsprechenden Farbe gemischt.

TRANK-STAPEL

Die fünf Trank-Karten werden als Stapel auf das Hospital gelegt.



GOLDSTÜCKE

Die gelben Marker stehen für G.O.L.D. Um dieses Zeug dreht sich das ganze Zoodrecksviechergeschäft. Alle Goldstücke werden in die Bank in der Mitte des Hauptspielplans gelegt.

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.

LEIDENS-MARKER

Diese Marker werden neben dem Hauptspielplan gelegt. Wann immer ein Kuschelmonster leidet, erhält es einen Marker von diesem Stapel.

MIST-MARKER

Aus diesen Markern wird ein Misthaufen neben dem Hauptspielplan gebildet. Das ist Kacke und um diesen Mist dreht sich das Spiel auch.

MUTATIONS-MARKER

Diese Marker werden neben dem Hauptspielplan gelegt. 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 des Koboldbau-Plans wird dazu verwendet, in bestimmten Phasen des Spiels den eigenen Plan vor den Mitspielern zu verbergen.

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

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

KOBOLDWOHNUNGEN UND SCHATZKAMMER

Wenn die Kobolde nicht arbeiten, wohnen sie hier. Und hier liegt auch ihr Gold. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit **6 Kobolden** seiner Farbe (diejenigen, die übrig bleiben, nachdem man 4 auf auf den Fortschrittsplan gestellt hat) und **2 Goldstücken** aus der Bank.

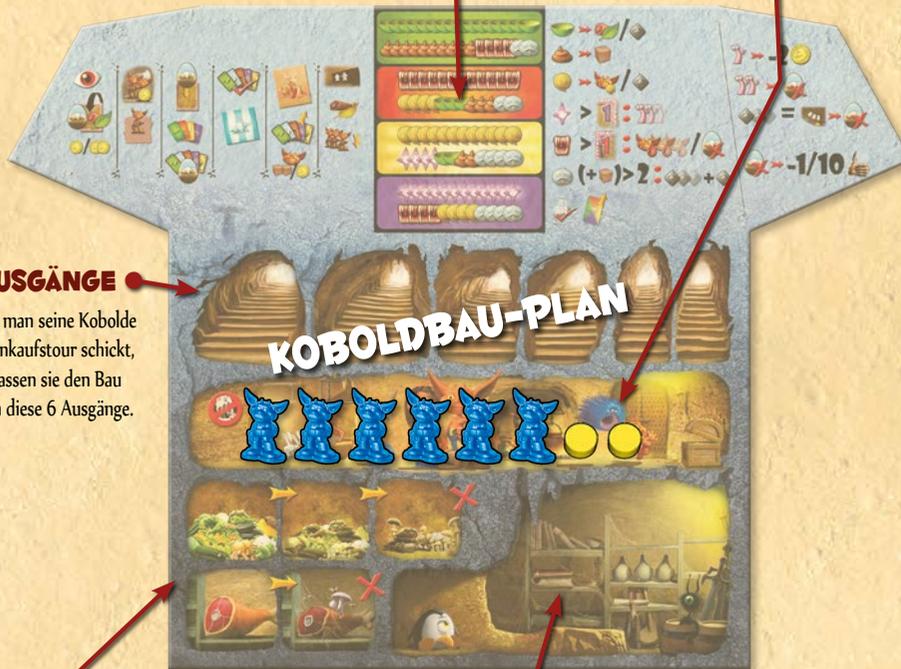
ERSTER KÄFIG

Man beginnt 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

Jeder Spieler platziert **einen Mist-Marker in seinen ersten Käfig**. Naja, ist halt ein bisschen schmutzig. Dafür aber umsonst!



AUSGÄNGE

Wenn man seine Kobolde auf Einkaufstour schickt, verlassen sie den Bau durch diese 6 Ausgänge.

KOBOLDBAU-PLAN

SPEISEKAMMERN

In der oberen Reihe wird Gemüse und in der unteren Reihe Fleisch gelagert. 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 hat man noch **kein Futter** gebunkert.

ARTEFAKTLAGER

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



SCHAUKÄFIG-PLAN

PLATZ FÜR KÄFIGE

Insgesamt hat man für 4 Käfige Platz. Im Laufe des Spiels kann man Käfige kaufen und an den freien Plätzen aufstellen. Man kann sogar den ersten Käfig mit einem Neubau ersetzen, wenn man will.

PLATZ FÜR ANBAUTEN

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



ZÄHLSTEIN

Den Zählstein bewahrt man in der Nähe seines Ladens auf. Im ersten Spiel wird man ihn vielleicht nicht benötigen, aber sobald man mehr als 50 Ansehenspunkte angesammelt hat ... Tadaaaa! Ein Erfolgserlebnis! Der Zählstein wird so auf das Feld 0 der Punkteleiste gelegt, dass die 50 oben liegt. Wenn der Lakai weitere 50 Ansehenspunkte zusammengesammelt hat: Täterätää! Der Mega-Erfolg! Der Zählstein wird auf die andere Seite gedreht. Und wenn der Lakai nochmals 50 Punkte zusammengepickt hat: Dingelingeling! Der Stein wird auf die dritte ... Moment! Schummelt hier gerade wer?



ERSTE KARTENHAND

Man zieht **4 Bedürfniskarten, eine von jeder Farbe**. Seine eigenen Karten darf man sich ansehen, aber vor den Mitspielern sollte man sie geheim halten.



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel packt man 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 findet man auch mit Symbolen auf der linken Seite des Koboldbauverdeckschirms dargestellt.) Jede Phase besteht aus mehreren Schritten, von denen jeder durch ein einzelnes Symbol dargestellt wird. Diese Schritte werden am besten von oben nach unten abgearbeitet

- 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. Dabei darf man nicht vergessen, die Knete einzustreichen.

In der ersten Runde sind die Punkte „Infos und Zeug“ bereits mit dem Spielbau erledigt; es muss nur noch die Knete eingestrichen werden.

KNETE EINSTREICHEN

Die Kobolde im 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.** Die Goldstücke werden aus der Bank auf dem Hauptspielplan genommen.

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.

MAN KANN ZU PHASE 2 - EINKAUFSTOUR SPRINGEN UND DEN REST DIESES ABSCHNITTS DANN LESEN. WENN MAN FÜR RUNDE 2 AUFBAUT.

NEUE INFOS ABKLÄREN

Beim Spielbau sollten man die Kuschelmonsterschau für Runde 2 und den Kunden für Runde 3 aufgedeckt haben. In Runde 1 hat man daher hier nichts weiter zu tun. In späteren Runden werden folgende Schritte durchgeführt



Der erste verdeckte Ausstellungsspielstein wird aufgedeckt (wenn noch einer verdeckt ist). Die Spieler wissen stets, welche Kuschelmonsterschau in der laufenden und welche in der folgenden Runde stattfindet.

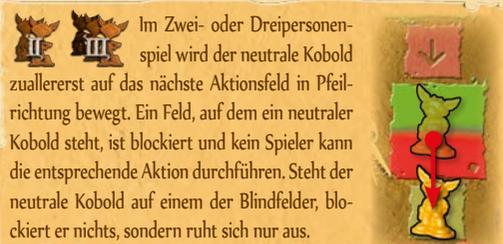


Der erste verdeckte Kunden-Spielstein wird aufgedeckt. Die Spieler wissen stets, welche Kunden in der laufenden und welche in den beiden folgenden Runden einkaufen kommen.

In der letzten Runde kommen zwei Kunden. Sobald der erste Kundenspielstein für die Schlussrunde aufgedeckt wird, wird der zweite gleich mitaufgedeckt.

NEUES ZEUGS RANBRINGEN

Während des Spielbaus wurde der Hauptspielplan bereits für Runde 1 vorbereitet. In den folgenden Runden müssen folgende Schritte befolgt werden:



Im Zwei- oder Dreipersonenspiel wird der neutrale Kobold zuallererst auf das nächste Aktionsfeld in Pfeilrichtung bewegt. 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 – die ungenutzten Marker der letzten Runde werden also entfernt und durch neue Marker in der korrekten Anzahl ersetzt. (Na gut, wahrscheinlich merken die Kobolde es nicht einmal, wenn ein alter Marker weiterverwendet wird.)

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 sollte man mal in den Backentaschen des neutralen Kobolds nachsehen.

NEUE ARTEFAKTE

Übriggebliebene Artefakte aus der letzten Runde werden zur Seite geräumt und es werden **zwei neue Artefakte** offen auf die Zelte der Artefakt-Hökerer gelegt.

Wenn das blaue Aktionsfeld neben den Zelten von einem neutralen Kobold blockiert wird, werden **keine** neuen Artefakte ausgelegt.

NEUE KÄFIGE

Mindestens ein Käfig wird aus der vergangenen Runde noch übrig sein. Der untere der übriggebliebenen Käfige wird an die oberste

Position gelegt und alle weiteren werden entfernt. **Danach werden die leeren Gruben wieder mit offenen Käfig-Spielsteinen aufgefüllt.**

Wenn eines der beiden Käfigkauf-Aktionsfelder von einem neutralen Kobold blockiert wird, wird **nur ein neuer Käfig** ausgelegt und eine Grube wird freigelassen. Offensichtlich hat der neutrale Kobold sich bereits einen Käfig geschnappt. (Wenn beide unteren Felder blockiert sind, wurden die neutralen 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, wird der oberste entfernt und die unteren werden nach oben verschoben. Das untere Feld wird auf jeden Fall mit **einem neuen Anbau** aufgefüllt.

Wenn das Aktionsfeld zum Anbaukauf von einem neutralen Kobold blockiert wird, **wird dieser Schritt übersprungen.** In dieser Runde werden keine Anbauten entfernt oder hinzugefügt.

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. Die Werteräder werden so gedreht, dass sie für Größe 3 gültig sind (also drei Balken zeigen). Danach werden die Viecher auf die obere Hälfte der Weide getrieben. Und tadaa! Hier gibt es genügend Platz für alle, sodass 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 man also die Jungtiere nach oben treibt, **werden alle Viecher vom oberen Teil der Weide entfernt.** Ja, sie werden aus dem Spiel entfernt, aber keine Angst, sie kommen zu tierliebenden Bauern der Umgebung, wo sie glücklich bis an ihr Lebensende grasen können. Für jedes entfernte Kuschelmonster **legt man 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. Man nimmt das am weitesten links stehende Viech von denen, die man von unten hochgetrieben hat, und entfernt es aus dem Spiel. (Die Minus-ein-Viech-plus-ein-Fleisch-Regel gilt hier nicht.)

Wenn eines der beiden unteren (Welpen)kaufaktionsfelder blockiert ist, stellt man **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 man eine Goldmünze genauer betrachtet, wird man feststellen warum: Goldmünzen haben keine Beine.)

Jeder Koboldbau hat sechs Ausgänge. Die Koboldpossen werden auf die einzelnen Ausgänge gestellt, wobei die größte Posse am weitesten links steht. Die Größe der Gruppe hängt sowohl von der Anzahl der Kobolde als auch derjenigen der Goldmünzen ab. Gleichgroße Gruppen können nach Belieben angeordnet werden.



Wenn man möchte, kann man auch weniger als sechs Gruppen zusammensetzen. Es können wenige große oder viele kleine Possen zusammengestellt werden oder auch ein Mix daraus. Natürlich kann man auch einige Kobolde oder Gold keiner der möglichen Gruppen zuteilen und sie somit einfach in ihrem Bau belassen. Üblicherweise ist es aber eine gute Strategie, alle Kobolde in Gruppen einzuteilen, weil man im nächsten Schritt immer noch entscheiden kann, dass eine der Gruppen nicht auf Einkaufstour geht.

Anmerkung: Kobolde geben gerne an. Deswegen ist die Gesamtzahl der Kobolde und die Größe der Goldvorräte auch stets Allgemeinwissen. Auch wenn der Schirm aufgestellt ist, muss man 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

Zu Beginn dieses Schritts wird festgestellt, welcher Spieler die umfangreichste Gruppe hat. **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 man mehrere gleich große Gruppen aufgestellt hat, kann man entscheiden, welche Gruppe man zuerst losschicken will. Mit der zweiten Gruppe muss man jedoch solange warten, bis man wieder an der Reihe ist.

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 **mit den Gruppen der nächsten Größe weiter**. 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 losschickt 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 Nächstes 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 EINKAUFSZWANG!

Wann immer man an der Reihe ist, eine Koboldposse loszuschicken, hat man zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Man kann die Gruppe losschicken, um etwas einzukaufen. Dazu wählt man ein **unbesetztes Aktionsfeld** auf dem Hauptspielplan aus und schickt **alle Kobolde der Gruppe auf dieses Feld**. Die Goldmünzen der Posse landen in der Bank auf dem Hauptspielplan und sind damit weg. Dann wird sofort die zum Feld passende Aktion ausgeführt (Siehe den nächsten Abschnitt). Die 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.
- Man kann die Gruppe auch zu Hause lassen. **Dazu stellt man die Kobolde zurück in ihre Quartiere und legt das Gold in seine Schatzkammer** (praktischerweise derselbe Raum). Weshalb man die Gruppe nicht losschickt, ist jedem selbst überlassen: Vielleicht gefallen einem die verbleibenden Aktionsfelder nicht. Vielleicht sollen sich die Kobolde später in der Runde um Kuschemonster kümmern. Vielleicht will man aber auch nur das Gold behalten – die Entscheidung liegt bei den Spielern.

Diese Entscheidung muss man jedes Mal fällen, wenn man an der Reihe ist und eine Gruppe losschicken darf. Wenn man mehrere Gruppen losschicken kann, muss man nur für eine der Gruppen eine Entscheidung treffen. Man kann dann abwarten, was die Mitspieler machen und danach seine 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 man Tierfutter und Artefakte kaufen kann. Wenn man eines dieser Aktionsfelder wählt, erhält man alles, was dort angeboten wird.

TIERFUTTER



Wenn man sich für eines der Aktionsfelder an den Futterständen entscheidet, nimmt man **alle am entsprechenden Stand angebotenen Futter-Marker** und packt das erlangte Futter in das linke Feld der Vorratskammer im Koboldbau. Gemüse  landet in der oberen Zeile, Fleisch  in der unteren. Man kann so viele Futter-Marker lagern, wie man möchte, 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 man sich für das Artefaktkauf-Aktionsfeld entscheidet, **erhält man beide Artefakte** und platziert sie im Lager im Koboldbau. Vom Moment des Kaufs an bis zum Ende des Spiels stehen

dem Spieler die Kräfte der Artefakte zur Verfügung. (Ihre Funktion wird im Anhang erklärt.)

AKTIONSFELDER NEBEN DER WEIDE

Auf der linken Seite des Hauptspielplans findet man die wirklich dicken Dinger: Käfige, Anbauten und die Viecher selbst! Wenn man sich für eines der entsprechenden Aktionsfelder entscheidet, kann man eines der dort präsentierten Angebote auswählen.

KÄFIG WÄHLEN

Wenn man eines dieser Aktionsfelder aussucht, darf man **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 man einen neuen Käfig erwirbt, packt

man ihn auf einen der vier Plätze auf dem Schaukäfig-Plan. Man kann dabei sowohl einen leeren Platz wählen als auch einen bestehenden Käfig überbauen (inklusive des ersten Käfigs, der auf dem Plan abgedruckt ist). Wenn man einen Käfig ersetzt, legt man ihn ab und überträgt 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: Man muss sich nicht wirklich sofort entscheiden. Man kann den neuen Käfig erst mal zur Seite legen und bis zum Anfang von Phase 3 mit der genauen Platzierung warten.

ANBAU WÄHLEN



Wenn man sich für dieses Aktionsfeld entscheidet, **nimmt man 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. Man kann 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: Man muss sich nicht wirklich sofort entscheiden. Man kann den neuen Anbau erst mal zur Seite legen und bis zum Anfang von Phase 3 mit der genauen Platzierung warten.

KUSCHELMONSTER KAUFEN



Auf drei Aktionsfeldern kann man 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**. Wenn immer man eines der Aktionsfelder wählt, kann man 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 mindestens 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 Kobos 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 man ein neues Kuschelmonster erworben hat, führt man es erst einmal irgendwo zu den Schaukäfigen. Erst zu Beginn von Phase 3 muss ein bestimmter Käfig ausgewählt werden. Man darf also ein Viech wählen, für das man eigentlich keinen Käfig mehr frei hat, aber während Phase 3 wird man 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 wurden 4 Kobolde auf dem Fortschrittsplan platziert, die Verwandte aus fernen Ländern darstellen. Diese haben Wind davon bekommen, dass ihre Angehörigen mit ihren Kuscheltiergeschäften viel Geld verdienen und sind nun scharf darauf, im Laden der Spieler aushelfen zu können. Allerdings müssen sie erst noch ihre Einreiseformalitäten erledigen.

Wenn man dieses Aktionsfeld wählt, **nimmt man alle Kobolde seiner Farbe vom Fortschrittsplan, die der laufenden und vergangenen Runde zugeordnet sind**, d. h. den 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 nehmen wir mal an, 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 daran zu erinnern, dass hier möglicherweise zwei Dinge passieren:

Wenn man sich für dieses Aktionsfeld entscheidet, **zieht man eine Trank-**

Karte. Außerdem werden alle eigenen 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 Posse 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.

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. Die Kobolde der Spieler können sich für diese ehrenvolle Aufgabe melden.

Wenn man dieses Aktionsfeld wählt, **stellt man seine Lakaien-Figur im Ausstellungszelt auf Feld 2.** Dies gibt 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



Man kann seine Viecher überall verkaufen, aber für sein Ansehen ist es besser, wenn man das vom Podium aus tut. Es kann aber schwierig werden, hier Verkaufszeit zu bekommen.

Anmerkung: Dies ist das Aktionsfeld mit den komplexesten Zusammenhängen. Wenn man will, kann man den Abschnitt jetzt überspringen und ihn sich genauer ansehen, nachdem man im Abschnitt zu Phase 5 gelesen hat, wie Kuschelmonster verkauft werden.

Obwohl man noch keine Kuschelmonster verkaufen kann, bevor die ersten Kunden in Runde 3 erscheinen, kann man 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 wird man auf den rechten Teil des Podiums gestellt. **Wenn man ein Kuschelmonster verkauft, kann man einen eigenen Kobold vom Podium dazu verwenden:** Man kann den Kobold entweder vom Aktionsfeld oder von der rechten Hälfte des Podiums entfernen und ihn in den Käfig des verkauften Viechs stecken. Am Ende der Runde kehrt er dann in den Koboldbau zurück – und dies ist auch die einzige Methode, wie man einen Kobold vom Podium zurückbekommt.

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 die Kobolde vom Aktionsfeld nach rechts verschoben werden. 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 kann man nur ein Kuschelmonster vom Podium aus verkaufen und demzufolge kommen die Kobolde vom Podium auch nur einzeln pro Runde heim in den Bau. Wer glaubt, hier noch vor den anderen Spielern eine große Gruppe von Kobolden haben zu müssen, benötigt dazu einige Kobos und einen 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.

In 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 den 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 nutzt ihn lieber später, um eine gute Wertung noch weiter hochzutreiben. Also bleibt der grüne Kobold rechts auf dem Podium stehen, wo ihn am Ende von 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 man seine Käfige und Kuschelmonster arrangiert hat, kann man Bedürfniskarten ziehen, ohne auf die anderen Spieler warten zu müssen. Wenn aber geglaubt wird, dass die Aktionen der anderen Spieler für die eigene Entscheidung wichtig werden, kann man warten, bis alle vorherigen Spieler (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler) ihre Züge beendet haben.

KÄFIGE UND VIECHER ANORDNEN

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

NEUE KÄFIGE UND ANBAUTEN

Jetzt muss man sich entscheiden, wo man eventuell frisch erworbene Käfige und Anbauten aufstellen will. Vielleicht war man sich in Phase 2 schon sicher, wo man die Käfige platzieren wollte (deswegen findet man dort auch die entsprechenden Spielregeln), aber wenn man sich noch nicht sicher war oder sich unentschieden hat, muss die Entscheidung jetzt getroffen werden.

Im weiteren Verlauf des Spiels kann man 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 ein Viech bewegt wird, 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 man weniger Käfige als Viecher hat, müssen die überzähligen Kuschelmonster freigelassen werden. Viecher können übrigens auch freigelassen werden, selbst wenn man genügend Käfige hat. In beiden Fällen **zählen freigelassene Viecher aber als Verlorene Viecher** (Siehe den gleichnamigen Abschnitt auf Seite 14), was einen unter Umständen Ansehen kostet.

BEDÜRFNISKARTEN ZIEHEN

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

Jeder sollte 4 Bedürfniskarten auf der Hand haben, eine von jeder Farbe. (Eventuell hat man mehr, wenn man Bücher in seinem Artefaktlager hat.) **Für jeden sichtbaren farbigen Balken bei einem Kuschelmonster wird eine Bedürfniskarte in dieser Farbe gezogen.**



Beispiel: Wenn dies die beiden eigenen Kuschelmonster sind, dann zieht man 1 grüne, 2 gelbe und 2 violette Bedürfniskarten, aber keine roten. (Der rote Balken von Schlapussi ist noch verdeckt.)

Nach dem Ziehen hat man also 1 rote, 2 grüne, 3 violette und 3 gelbe Karten auf der Hand.



Achtung: Sobald man anfängt Karten zu ziehen, können die eigenen Viecher nicht mehr zwischen den Käfigen verschoben werden. Daher muss man diesen Schritt beendet haben.

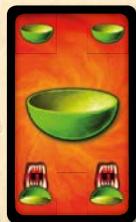
Anmerkung: Alle Spieler können gleichzeitig Karten ziehen, aber wenn jemand am Spieltisch meint, die Reihenfolge wäre wichtig, ziehen sie im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler. Wenn ein Stapel einer Farbe aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel dieser Farbe und verwendet ihn dann als neuen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

Anmerkung: Wenn es allen besser gefällt, kann auch ein Spieler die 'Bank' übernehmen und die Karten an alle Spieler verteilen (Farbe für Farbe, in Reihenfolge) oder jeder Spieler verteilt eine andere Farbe. Die Karten bleiben unaufgedeckt, bis man seine Viecher endgültig den Käfigen zugeordnet hat.

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. Die Karten werden verdeckt als Stapel neben das eigene Kuschelmonster gelegt.



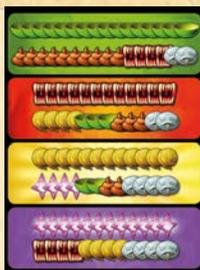
Anmerkung: Einige Karten haben in der unteren Reihe doppelte Symbole. Darum muss sich nicht gekümmert werden, denn diese haben nur im Fortgeschrittenen-Spiel eine Bedeutung. Die Karten werden so ausgelegt, dass sie „richtig herum“ liegen.

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.

Man sollte einem Viech Bedürfnisse zuweisen, die man auch erfüllen kann. Es ist nicht gut, einem Viech Hunger zuzuweisen, wenn dieser nicht gestillt werden kann, oder Aggro, wenn es in einem Käfig mit dünnen Gitterstäben sitzt. Mehr zum Erfüllen von Bedürfnissen findet sich 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 man einem Viech zuordnet.

Anmerkung: Es ist schwierig, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, weil man nicht weiß, welche Karten man ziehen wird. Die Verteilung der Bedürfnisse in den einzelnen Kartenfarben – siehe die mittlere Spalte auf dem eigenen Koboldbauverdeckschirm – sollte einem jedoch einen Anhaltspunkt geben, was man erwarten kann. Zum Beispiel besteht die Hälfte des violetten Stapels aus Magie-Beurteilungskarten, die andere Hälfte setzt sich aus 4 Aggro- und 4 Spieltrieb- und 4 Krankheitskarten 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 man für Vögelchen kein Futter benötigt.



Anmerkung: Man zieht zuerst eine Karte für jeden farbigen Balken und ordnet dann je eine Karte pro farbigen Balken zu. Da man mit je einer Karte pro Farbe startet, hat man zum einen etwas Auswahlmöglichkeiten und zum zweiten am Ende der Runde wieder vier Karten auf der Hand.

Beispiel: Stelle man sich einmal vor, man hätte für Vögelchen kein Futter eingekauft und zieht dann doch eine der gelben Hunger-Karten. Dann kann man diese immer noch auf der Hand behalten und dem Viech ein anderes gelbes Bedürfnis zuordnen. Wenn man andererseits schon mit einer gelben Hunger-Karte auf der Hand die Runde beginnt, wäre es eine gute Idee, etwas Futter zu besorgen, falls man eine zweite Hunger-Karte zieht.

Anmerkung: Es kann von Vorteil sein, wenn man Viecher mit gleichen Farbbalken hat. Dadurch hat man 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, wurden in Phase 2 schon 2 Portionen Fleisch gekauft. Da Vögelchen Gemüse frisst, muss man sich hier keine Sorgen machen: Selbst wenn man beide gelben Hunger-Karten zieht, kann man eine Schlapussi zuordnen und mit Fleisch befriedigen und die zweite gelbe Hunger-Karte auf der Hand behalten.

TRÄNKE

Durch den Besuch des Hospitals in Phase 2 können Tränke erhalten werden. Wenn man seinen Kuschelmonstern Bedürfnisse zuordnet muss, kann man eine Bedürfniskarte beliebiger Farbe durch eine Trank-Karte ersetzen.

Beispiel: Dem gezeigten Viech muss man eine grüne und eine gelbe Bedürfniskarte zuordnen. Wenn man eine Trank-Karte hat, kann man dem Kuschelmonster entweder ein grünes Bedürfnis und einen Trank oder ein gelbes Bedürfnis und einen Trank zuordnen. Wenn man über zwei Tränke verfügt, kann man 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:



Das Spiel wird mit einer grünen Hunger-Karte begonnen. In Phase 2 kauft man das nebenstehende Viech. Sieht aus, als bräuchte es Futter, aber die anderen Spieler haben den Futtermarkt schon leer gekauft. Am Besten schickt man jetzt eine Koboldposse zum Hospital, um einen Trank zu besorgen, dann wäre man seine Sorgen los. Selbst wenn man eine weitere grüne Hunger-Karte ziehen würde, könnte man stattdessen den Trank zuordnen. Und wenn man keine Hunger-Karte zieht, kann man den Trank aufsparen und später bei Bedarf verwenden.

SPIELTEMPO

Spiele ohne Kuschelmonster ziehen keine Bedürfniskarten und ordnen demzufolge auch keine zu. Im späteren Verlauf des Spiels werden Spieler mit 2 oder 3 ausgewachsenen Viechern etwas länger überlegen müssen, während ein Spieler mit einem einzigen Welpen wenig zu tun hat. Bei vielen Viechern sollte die Entscheidung nicht unnötig hinausgezögert werden.

Als Besitzer weniger Kuschelmonster habe man bitte etwas Geduld. Die Zeit kann ja durchaus mit etwas Vorausplanung (oder dem Bewundern der detaillierten Spielpläne) verbracht werden.

PHASE 4 - ANGEBEN



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

Jeder Spieler ist ein Mal an der Reihe, angefangen mit dem Startspieler (ha!) und dann weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler zeigt die Karten vor, die er seinen Kuschemonstern 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 man mit dem Angeben an der Reihe ist, legt man alle Bedürfnisse offen, die man den Kuschemonstern zugeteilt hat. Die Übersicht oben rechts auf dem Koboldbauverdeckschirm zeigt, was zu tun ist, um die Bedürfnisse zu erfüllen – und was passiert, wenn es nicht getan wird. Die Symbole sollten in der dort aufgeführten Reihenfolge

abgehandelt werden – in einigen Fällen ist dies von Belang.

HAT HUNGER!



Für jedes Hunger-Bedürfnis, das man einem Kuschemonster zugeordnet hat, **muss man einen Futter-Marker ausgeben oder einen Leidens-Marker auf das Viech legen.** Das Futter muss natürlich für das Kuschemonster 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 man nicht stillen kann, muss man dem Viech 1 Leidens-Marker hinzufügen. Das nix gut. Der Leidens-Marker bleibt nämlich bis zum Schluss des Spiels auf dem Kuschemonster. Man erhält beim Kauf weniger Ansehen für ein leidendes Viech und in einigen Kuschemonsterschauen bekommt man 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 man sich nicht um sein Kuschemonster kümmern kann, geht es drauf. Das Viech wird aus dem Spiel genommen. Ansehen geht eventuell flöten und **Schuldgefühle suchen einen heim.**

Wenn das eigene Kuschemonster 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 man ihm kein Hunger-Bedürfnis zugeordnet hat, hat das Symbol auf dem Käfig keine Auswirkungen.

Für Kuschemonster, 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 Kuschemonster selber stillen: Für jede Kackbedürfnis-Karte, die man einem Viech zugeordnet hat **legt man einen Mist-Marker in den entsprechenden Käfig.**

Wenn einem Kuschemonster in einem Käfig mit nebenstehendem Symbol ein oder mehrere Kackbedürfnisse zugeteilt werden, packt man **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 Kuschemonster 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. Man kann das Kuschemonster immer noch in einen anderen Käfig packen oder verkaufen. Ferner können die eigenen Kobolde auch den Käfig säubern. Viel Mist in den Käfigen heißt aber Abzüge bei einigen Kuschemonsterschauen. Und, wie weiter unten gezeigt wird, spielt der Mist auch beim Zuteilen von Krankheitsmarkern eine Rolle.

WILL SPIELEN!



Für jeden Spieltrieb, den man einem Viech zugeteilt hat, **muss man einen der eigenen Kobolde abstellen, der dieses Bedürfnis befriedigt oder einen Leidens-Marker auf das Viech spielen.** Kuschemonster 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, benötigt man **einen verfügbaren Kobold, d. h. einen Kobold, der noch im Bau ist.** Die Kobolde auf Einkaufstour sind noch nicht zurück, also sind die einzigen verfügbaren Kobolde diejenigen, die man von vornherein im Bau behalten oder deren Gruppen man schließlich doch nicht auf Tour geschickt hat.

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

Und bevor gefragt wird: 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 Kuschemonster 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. Rot weiß, dass ein Spielbedürfnis vom Käfig gedeckt werden kann, aber sicherheitsshalber behält Rot 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 Rot 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 das eigene Kuschelmonster sauer werden muss, dann wird es das einfach. Man muss sich auch nicht darum kümmern, so ein Bedürfnis zu befriedigen. Eher darum, wie man ein stinksaures Viech im Käfig hält.



Dazu vergleicht man 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.

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

Passiert dies, gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn man noch genügend Kobolde im Bau hat, kann man versuchen, es wieder einzufangen. **Dazu benötigt man einen Kobold pro Aggro-Bedürfnis, das nicht vom Käfig bzw. dem Anbau eingedämmt wird. Dann legt man 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 man nicht genügend Kobolde im Bau zur Verfügung hat oder man sie nicht verletzen will, **bricht das Kuschelmonster aus.** Das Viech und eventuell auch Ansehenspunkte gehen verloren. (Siehe Verlorene Viecher am Ende dieses Kapitels.)

TUT ZAUBERN!



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



Dazu vergleicht man 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.

Solange 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 das eigene Kuschelmonster zu mutieren. Pro ungesichertem** (also nicht von der Antimagie von Käfig oder Anbau abgedeckten) **Magie-Bedürfnis muss man einen Mutations-Marker auf das Viech legen.**



Mutations-Marker stehen für seltsame Veränderungen und Auswüchse an dem eigenen 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. Man verliert 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 das eigene Kuschelmonster sterben, **aber man muss sich nicht sooo schuldig fühlen.** Vielleicht kommt eines Tages eine mit schleimigem

Ein Viech mit zwei Mutations-Markern verschwindet jedoch in einer fremden Dimension. Schwupp, ist es weg. Man verliert 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 das eigene Kuschelmonster sterben, **aber man muss sich nicht sooo schuldig fühlen.** Vielleicht kommt eines Tages eine mit schleimigem

Ein Viech mit zwei Mutations-Markern verschwindet jedoch in einer fremden Dimension. Schwupp, ist es weg. Man verliert 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 das eigene Kuschelmonster sterben, **aber man muss sich nicht sooo schuldig fühlen.** Vielleicht kommt eines Tages eine mit schleimigem

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

IST KRANK!



Dies bedeutet, dass das eigene 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 man seinem Viech aber mindestens ein Krankheitsbedürfnis zugeordnet hat, **muss man die Zahl der Mist-Marker im Käfig des Viechs und die Zahl der Krankheitsbedürfnisse zusammenzählen.** Solange die Zahl kleiner oder gleich 2 ist, passiert nichts. Ein Viech mit einem Misthaufen im Käfig kann ein Krankheitsbedürfnis aushalten. Man sollte aber einem Viech mit zwei oder mehr Mist-Markern kein Krankheits-Bedürfnis zuordnen.

Achtung: Beachtet werden muss (beim Zuordnen der Bedürfniskarten), dass Kackbedürfnisse vor Krankheitsbedürfnissen ausgewertet werden. Auch ein Viech mit sauberem Käfig kommt in Schwierigkeiten, wenn man ihm zwei Kackbedürfnisse und ein Krankheitsbedürfnis zuordnet.

Wenn die Summe aus Krankheitsbedürfnissen und Mist-Markern **größer als 2 ist, legt man 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. Solange man ihm keine Krankheitsbedürfnisse zuordnen muss, ist alles bestens – aber ab und zu hat man einfach keine Wahl.

TRÄNKE



Ein Trank sorgt dafür, dass das eigene Kuschelmonster friedlich schlummert. Wenn Tierrechtler sich beschweren, dass man seine Viecher voll Drogen pumpt, verweist man sie einfach auf diesen Regelabschnitt, damit sie sehen können, dass dies im Vergleich zu den anderen Karten die tierfreundlichste Lösung ist.

In dieser Bewertungsphase macht man mit einem Viech, dem man einen Trank zugeordnet hat – nichts. Stattdessen muss man etwas mit seiner Kartenhand machen, denn man hat von einer Farbe (von der, an deren Stelle man den Trank ausgespielt hat) ja zwei Karten auf der Hand. **Eine davon muss man 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 entflozene Viecher einzufangen. Das ist völlig OK und kann tatsächlich das Spiel beschleunigen. Man kann auch die entsprechenden Futter-Marker bereitlegen, während man darauf wartet, dass die Mitspieler in Phase 3 fertig werden. Wegen des Ablaufs der Ausstellungen ist es aber bisweilen praktischer mit der Umsetzung der eigenen Pläne zu warten, bis man in Phase 4 dran ist.

KUSCHELMONSTERSCHAUEN

In jeder Runde nach der ersten gibt es eine Kuschelmonsterschau für die Kuschelmonster. Welche dies sind, kann man bereits früh auf dem Fortschrittsplan erkennen. Wenn man mit dem Angeben dran ist, befriedigt man die Bedürfnisse aller seiner Viecher, wie es auf den vorigen Seiten angegeben wurde, und **errechnet dann seine 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. **Dazu wählt man eines der eigenen Viecher für diese Ausstellung aus,** damit sie für einen Punkte 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, zählt man nur die Bedürfnisse, die in der laufenden Runde gespielt wurden, nicht diejenigen aus vorigen Runden.



Beispiel:



Dieses Kuschelmonster zählt in der Blutgrube (2 x 2) – 1 = 3 Punkte. Da dies das eigene Viech mit der höchstmöglichen Wertung ist, kann man ansagen, dass Schlapussi für einen antritt. Dazu zieht man seine 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 **den gesamten Schaukäfig-Plan**, also alle Viecher, die man momentan hat. 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. Rot hat zwei verspielte Viecher eingekauft und einen Kobold im Bau gelassen, um sie zu Bespaßen. Leider hat Rot Vögelchen ein Zauber-Bedürfnis zu viel zugeteilt, sodass es mutiert ist. Und Schlapussi hat mal wieder den Käfig vollgekackt. Das heißt nun, dass Rot in dieser Schau $(3 \times 2) - 1 - 2 = 3$ Punkte erhält. Rot 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. Nicht vergessen werden darf, dass ein Spieler, der eine Gruppe auf das Preisrichter-Aktionsfeld geschickt hat, **2 Extra-Punkte** erhält.

Wenn die eigene Punktzahl **0 Punkte oder weniger** beträgt, belässt man seinen Lakaien auf Position 0. **Man nimmt an dieser Wertung nicht teil.**



Die abgebildeten Kobolde dienen dazu, einen 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 Grün 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 wurde.



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



DREIPERSONENSPIEL ZWEIPERSONENSPIEL

VERLORENE VIECHER

Man kann seine Kuschelmonster durch folgende Ereignisse verlieren:

- Im ersten Schritt von Phase 3 verliert man alle die Viecher, für die man keinen Käfig übrig hat.
- Wenn ein Viech gleich viel oder mehr Leidens-Marker angesammelt hat, wie seine Größe (die Zahl der sichtbaren Farbbalken auf dem Werterad) beträgt, verliert man 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 Kobolde überschreitet, entkommt es und ist für einen verloren.
- Ein Viech mit 2 Mutations-Markern verschwindet in eine andere Dimension und ist verloren.

In all diesen Fällen heißt dies: **Das Kuschelmonster wird aus dem Spiel entfernt** und man legt alle ihm zugeordneten Leidens- und Mutations-Marker zurück in die Bank. Alle zugeordneten 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 **verliert man 1 Ansehens-Punkt pro volle 10 Punkte, die man besitzt.** (Man verliert 0 Punkte, wenn das eigene Ansehen 0 bis 9 beträgt, man verliert 1 Punkt bei einem bisherigen Ansehen von 10 bis 19 usw.) Solange der eigene Laden unbekannt ist, interessiert es die Leute einen feuchten Monstermist, was in den eigenen Ställen passiert, aber je bekannter man wird, desto schlechter ist es für den Ruf, ein Kuschelmonster zu verlieren. Es ist dabei egal, wie man das Viech nun verloren hat. Auch wenn man behauptet, ihm die Freiheit geschenkt oder es in einer anderen Dimension viel besser untergebracht zu haben, wird die Öffentlichkeit doch vermuten, dass man es irgendwo in seinem Hinterhof verbuddelt hat.

PHASE 5 - BIZNIZ

Yep, kommen wir jetzt zum Geschäftlichen:

- Viecher verkaufen. Na gut, da muss man bis zur dritten Runde warten, weil erst dann die ersten Kunden kommen. Dieser Schritt wird also übersprungen. Auf jeden Fall passiert in dieser Phase aber Folgendes:
- Man legt zugeordnete Bedürfniskarten auf den Ablagestapel.
- Man setzt alle noch verfügbaren Kobolde ein.

VIECHER VERKAUFEN

Ab Runde 3 besucht jeweils mindestens 1 Kunde die eigenen Stallungen, um Viecher einzukaufen (in der letzten Runde sind es zwei Kunden). Welcher Kunde das sein wird, kann man bereits einige Runden im Voraus sehen, sodass man genügend Zeit zum Planen und Vorbereiten hat. Der Kunde wird **von jedem Spieler 1 Kuschelmonster kaufen**, solange es ihm oder ihr beliebt. Die Spieler verkaufen ihre Viecher in der üblichen Reihenfolge, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wenn man ein bestimmtes Viech nicht verkaufen will, muss man das auch nicht tun.

Man kann 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 einen daran erinnern soll.

Anmerkung: Wenn man ein Viech kauft, hat es Größe 2 oder 3. Damit kann man zwar auf eine Kuschelmonsterschau gehen, es aber in der Runde, in der man es gekauft hat, nicht wieder verkaufen.

KUNDENWÜNSCHE



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

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

Ein Viech kann einem bestimmten Kunden nur verkauft werden, wenn es ihm gefällt, d. h., **wenn er es auf mehr als 0 Punkte Verkaufswert einschätzt**. Ist es ihm weniger wert, muss man es einem anderen Kunden anbieten.

Beispiel:



Vögelchens Wert für die Kundin berechnet sich wie folgt: +4 für zwei Spieltriebe, +1 für einen Hunger 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.

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 dem eigenen neuen Kuschelmonster ist, desto besser für das eigene Ansehen.

Das Viech kann nun entweder unter der Hand auf dem Schwarzmarkt oder offiziell vom Podium aus verkauft werden.

AUF DEM SCHWARZMARKT



Der Kobold hinter dem Podium erinnert einen daran, dass man beim inoffiziellen Verkauf das Doppelte des errechneten Verkaufswerts an Ansehenspunkten erhält. Man sagt einfach, welches Viech man verkaufen will, nimmt es aus dem Spiel und kassiert **das Doppelte des Verkaufswerts an**

Ansehenspunkten. Außerdem erhält man auch noch etwas Gold (Siehe unten).

VOM PODIUM



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

Während der Einkaufstour hatte man die Möglichkeit, eine Koboldpose aufs Podium zu schicken. Um vom Podium aus verkaufen zu können, muss man **mindestens 1 Kobold auf dem Podium** (auf dem Hauptspielplan) stehen haben. (Kobos auf dem Aktionsfeld des Podiums gelten gleichfalls als „auf dem Podium“.) Man meldet an, dass man das Viech verkaufen will, entfernt es aus dem Spiel und **zieht 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.) Man erhält nun **Ansehenspunkte in Höhe des dreifachen Verkaufswerts**. Außerdem erhält man auch noch etwas Gold (Siehe im folgenden Abschnitt).

KNETE EINSACKEN



Man erhält **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 der 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, erhält man für ein mutiertes Exemplar 0 Gold. Wenn der Normalpreis 1 Goldstück beträgt, muss man 1 Gold draufzahlen, um das Viech überhaupt zu verkaufen. (Wenn man das nicht zahlen kann, 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, nimmt man 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 man also zwei Viecher verkaufen will, muss man mindestens eines davon auf dem Schwarzmarkt verhöckern.

Ein Rätsel zum Thema Kunden:



Dungeon-Teenie und Dungeon-Diva wollen in der letzten Runde jeweils eines der Kuschelmonster kaufen. Auf dem Podium befinden sich 2 Kobolde. Wem sollte welches Viech verkauft werden, um die meisten Ansehenspunkte zu erzielen? Wie viele Punkte und wie viel Gold können verdienen werden?

Man kann versuchen es selbst herauszufinden, bevor man die Lösung liest. Wenn man die richtige Antwort herausbekommt, hat man 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 gleichwertiger aus, ist es aber nicht. Da man nur ein Viech vom Podium aus verkaufen kann (obwohl man dort noch 2 Kobolde hat), lobnt 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 muss man 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 man selbst nach der Einkaufstour, nach dem Bespaßen und dem Einfangen entlaufener Viecher immer noch Kobolde im Bau hat, 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.

Man teilt Kobolde zum Ausmisten ein, indem man diese auf die Mitte des Schaukäfig-Plans stellt. **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, schickt man 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 einem 1 Goldstück ein.**

Es ist also gar nicht dumm in Phase 2 einige Gruppen zurückzuhalten. Selbst wenn man sich nicht um die Viecher kümmert, kann man immer noch Gold verdienen, das in der nächsten Runde für größere Gruppen sorgt.

PHASE 6 - ALTERN

In dieser Phase passieren drei Dinge:

- Die eigenen Kuschelmonster wachsen.
- Das Futter altert vor sich hin.
- Die eigenen Koboldpösser kehren in den Bau zurück.

Das ist alles nur Buchhaltung. Entscheidungen muss man in dieser Phase keine treffen. Alle Spieler können diese Phase gleichzeitig abwickeln. Wir empfehlen, dass man sich an die hier genannte Reihenfolge hält, damit nichts vergessen wird.

VIECHER ALTERN

Das Fenster auf der rechten Seite des Viecher-Spielsteins zeigt ein oder zwei Pfeile. Das fordert einen dazu 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. Nicht vergessen, dass während des Aufbaus Größe-2-Welpen nur zu Größe-3-Jährlingen heranwachsen können. Kein Wunder: Unter der fürsorglichen Pflege wachsen die Viecher besser als einfach so auf der Weide.

Anmerkung: In der letzten Runde kann man diesen Schritt auslassen. Die Größe der Kuschelmonster spielt bei der Schlussabrechnung keine Rolle mehr.

FUTTER ALERT



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. Man legt die Marker einfach wieder in den entsprechenden Vorrat auf dem Hauptspielplan zurück. Danach schiebt man alle Futter-Marker in den einzelnen Abteilungen der Speisekammer ein Feld nach rechts. (Das Futter ist zwar nicht

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

Anmerkung: Fleisch altert schneller als Gemüse. Es muss in der laufenden oder folgenden Runde verbraucht werden, sonst landet es im Abfall.

Anmerkung: Dieser Schritt muss auch in der letzten Runde durchgeführt werden, weil die Futterbewertung in die Schlussabrechnung eingeht.

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.
- Alle Kobolde werden von Aktionsfeldern auf dem Hauptspielplan entfernt und kommen 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 muss jeder Spieler jetzt seine Lakaien-Figuren auf dem Ausstellungszelt auf Position 0 zurückstellen.

WEITER MIT DER NÄCHSTEN RUNDE

Um die nächste Runde einzuleiten, schiebt man den Fortschrittsmarker auf dem Fortschrittsplan ein Feld weiter und bestimmt 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, gibt man den Marker einfach im Uhrzeigersinn weiter, bis er beim ersten dieser Spieler landet.

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel gibt man 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 man auf der Hand hält. Jede Goldmünze ist 1/2 Ausstellungspunkt wert. Hier wird nicht

gerundet – stattdessen stellt man die Lakaienfigur auf die Linie zwischen den entsprechenden Feldern.

Man verliert 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 man nicht alle 10 Koboide im Bau hat, gibt es hier Abzüge.

Anmerkung: Wenn er z. B. mit -1/2 Punkt Ansehen bewertet wird, muss man seinen Ansehens-Lakaien um ein halbes Feld zurücksetzen.

ERSCHEINUNGSBILD



Man erhält 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 man diesen nicht ersetzt hat.

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 nicht vorenthalten wollen:

Wenn man über einen genügend großen Tisch verfügt, kann man 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 man kann 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 diese zusätzlichen Regeln das Spiel ausgeglichener, strategischer und interessanter machen. Wenn sie einem nicht zusagen, kann aber jederzeit auf diese Regeln verzichtet werden.

KARTEN MIT DOPPEL-SYMBOL



Wie sicher festgestellt wurde, hat jede Farbe von Bedürfniskarten ein vorherrschendes Bedürfnis. Im grünen Stapel befinden 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 kann man eine solche Karte mit Doppelsymbol so spielen als wären es zwei Bedürfnisse. Wenn man die Karte mit dem Einzelsymbol nach oben ausspielt, funktioniert sie wie gehabt. Wenn man sie aber mit dem Doppelsymbol nach oben spielt, 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 man die Karten auslegt. Wenn man in Phase 3 Bedürfnisse zuordnet, müssen die Karten so ausgerichtet werden, dass man erkennt, ob sie als ein oder zwei Bedürfnisse eingesetzt werden. Wenn man die Karten in Phase 4 offenlegt, muss darauf geachtet werden, die Karten so aufzudecken, dass die Doppelsymbole oben bleiben.

Anmerkung: Diese Regel macht das Spiel weniger zufällig. Wenn man sich darauf vorbereitet hat, einen Kunden zufrieden zu stellen, der ein verspieltes Viech haben will, aber bei seinen gezogenen gelben Karten kein einziger Spieltrieb zu finden war, wird man mit Recht etwas angesäuert sein. Mit dieser Regel ist jede Karte im gelben Stapel ein Spieltrieb. Kann sein, dass man einige andere unerwartete Bedürfnisse erfüllen muss, aber zumindest die Vorbereitung war nicht für die Schlaupussi und man erhält Pluspunkte für die geplanten Bedürfnisse.



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

VORAUSSCHAU UND PLANUNG

Wenn man etwas Erfahrung mit dem Spiel gewonnen hat, kann man Dungeon Petz noch strategischer gestalten, indem man zu Beginn des Spiels bereits zwei künftige Kuschelmonsterschauen und zwei Kunden aufdeckt.

(Eine extreme Variante hiervon wäre es, wenn man alle Ausstellungen und alle Kunden aufdeckt, 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

Für die letzte Runde eines Vierpersonenspiels wird der Startspieler so bestimmt, wie auf Seite 16 aufgeführt. Dann ändert man die gesamte Reihenfolge, sodass 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, kann man z. B. die Lakaien-Figuren entsprechend anordnen.)

ANHANG

SPIEL-KOMPONENTEN ALLE?

Eigentlich sollten die benötigten Teile nicht ausgehen. Falls doch einmal ein Engpass auftritt, sucht man 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

Startspieler) 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 fiesen, mächtig magischen Viech, um seinen Ruf aufzupolieren. (Nachdem letzters Gerüchte aufgekommen sind, er stünde auf Gartenarbeit und Sudoku.)



DUNGEON-OMA

Hätte gerne irgendwas, um das sie sich kümmern kann. Mit dieser neumodischen Zauberei kann sie nix anfangen.



DUNGEON-DIVA

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



DUNGEON-TEENIE

Hätte gerne ein Kuschelmonster, das genauso süüüü 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 bössartig anzustarren. Diese Kuschelmonsterschau kann nur auf eine Art enden: Indem die Preisrichter eines der Viecher zum ‚Fiesstarrer des Jahres‘ küren.

Man wählt eines der eigenen Kuschelmonster aus. Man erhält 2 Punkte für jede zugeordnete Aggro-Karte. Für jede zugeordnete Krankheits-Karte wird 1 Punkt abgezogen



FREISTIL

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

Man wählt eines der eigenen Kuschelmonster und ein Bedürfnis aus. Man erhält 2 Punkte für jede diesem Bedürfnis zugeordnete Karte. Für jeden auf dem Viech befindlichen Leidens-Marker werden 2 Punkte abgezogen.



STIMMUNGS-POTPOURRI

So viele Bedürfnisse. So wenig Zeit.

Man wählt eines der eigenen Kuschelmonster aus. Man erhält 2 Punkte für jedes unterschiedliche Bedürfnis, welches das Viech hat.

Ein Trank zählt als eigene Art Bedürfnis. Für jeden auf dem Viech befindlichen Leidens-Marker werden 2 Punkte abgezogen.



MAMPF-MATCH

Ist Rechtschreibung relevant? Dazu muss man die Kobolde fragen, was passierte, als sie einen Kobold-Esswettbewerb als Koboldess-Wettbewerb ankündigten.

Man wählt eines der eigenen Kuschelmonster aus. Man erhält 2 Punkte für jede zugeordnete Hunger-Karte. Für jede zugeordnete Krankheits-Karte wird 1 Punkt abgezogen. (Ja, es ist zwar ein Fresswettbewerb, aber das Viech erhält dieselbe Punktzahl, egal, ob es diese Runde gefittet 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 kann man sich nicht wirklich vorbereiten. Man muss sein Viech einfach sauber und glücklich halten – und versuchen seine Kobolde ins Preiskomitee zu hieven.

Man wählt eines der eigenen Kuschelmonster aus. Man erhält 1 Punkt für jede zugeordnete Kartenfarbe. Ein Trank zählt als eigene Farbe. Für jeden auf dem Viech befindlichen Leidens- oder Mutations-Marker wird 1 Punkt abgezogen, 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.

Man erhält 2 Punkte für jedes der eigenen Kuschelmonster. Für jeden auf dem Viech befindlichen Mutations-Marker wird 1 Punkt abgezogen



KINDERVORSTELLUNG

Heute dürfen die Kurzen die verspielten Viecher anschauen. Aber man räumt 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.

Man erhält je 2 Punkte pro Spieltrieb-Karte, die den eigenen Viechern zugeordnet ist. Für jede Mutation werden 2 Punkte abgezogen, 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 den eigenen Viechern zugeordnet ist, bringt 1 Punkt.

Es wird nichts abgezogen. 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 die Meinung über Drachen schon ganz schön umkrempeln. Er ist freundlich, zuverlässig und Neuem gegenüber aufgeschlossen. Sagen seine Freunde. Und dass er auf Prinzessinnenförmige Kekse steht, ist kein Grund zur Besorgnis.



GLOTZBLUME

Diese Pflanze ist echt einfach zu pflegen: Ein Mal 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 man verfehen will, warum Echfe immer fo glücklich dreinfaut, muff man einfach nur fein 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 Albtraum des Unausprechlichen Schreckens‘ zu beschwören. Ein Mal nur. Sie bekamen Cthulchen. Es sprang herum, leckte ihre Gesichter ab und kackte in die Ecken des Pentagramms. Unausprechlicher 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 man die Ärmste mit seinen Vorurteilen in eine Schublade stecken muss. Wahrscheinlich ist sie die erste, die einem auf den Arm springt und sich angstvoll umschaut, wenn man „liih, eine Spinne!“ kreischt.



STEGOULLI

Ein ruhiger Prachtkerl wie aus einem Schäferidyll. Man darf ihm nur nichts Rotes zeigen. Oder Blaues. Oder Gelbes. Man zeigt 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

Beim Kauf einer dieser Schwarten kann man zusehen, wie die Fertigkeiten der eigenen Arbeiter steigen! Seite für Seite wird man besser und gewinnt Vertrauen, jegliche Krisen meistern zu können. (Gesetzt den Fall, die eigenen Kobolde können lesen.)



MONSTRÖSE FETEN



MEIN MONSTER-TAGEBUCH



MONSTER-MAMPF



ZAUBEREI FÜR ZOO-HÄNDLER

Der Besitz von Büchern erlaubt es einem, mehr Karten auf der Hand zu halten. Jedes Buch bietet zwei mögliche Farben und wann immer man ein Buch erhält, **muss man sich entscheiden, welche der Farben für dieses Buch gelten soll**. Nun zieht man eine Bedürfniskarte in der entsprechenden Farbe. Von nun an hat man **eine Extra-Karte in dieser Farbe**. Nun legt man das Buch so in sein Artefakt-Lager, dass die gewählte Farbe oben liegt – und es muss mit Weitblick entschieden werden, denn was liegt, das 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 man in Phase 3 neue Karten zieht, kann man **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 man sich mit den Kack-Bedürfnissen beschäftigt hat, aber bevor man sich den Krankheiten zuwendet. 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.

Nun legt man den gewählten Kobold in die Mitte des Schaukäfig-Plans, um zu zeigen, dass er jetzt der Ermächtigte Schaufelschwinger ist. Wann immer man einen Mist-Marker entfernt, packt man ihn auf den Artefaktspielstein, um einen daran zu erinnern, wie viele Marker man noch entfernen kann.

Die Langstielige Mistschippe kann jede Runde benutzt werden. Wenn die eigenen Kobolde in den Bau zurückkehren, räumt man den Mist von dem eigenen Artefakt-Stapel.

KOBOLDRÜSTUNG



Rüstung aus echt antimagischem Schaumstoff – sicher und komfortabel. (Und man sieht darin 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. Dafür legt man einen wählbaren Kobold **auf die rote oder violette Zahl** eines beliebigen Käfigs. Dieser Kobold **zählt als ein +1-Bonus**. Dies kann man mit **zwei Kobolden pro Runde** tun, und zwar entweder bei einem als auch bei mehreren Käfigen und auch bei roten oder violetten Zahlen nach seiner 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 man im Besitz dieses Artefakts ist, **zählt einer der eigenen Kobolde für das Ausmisten der Käfige, das Bespaßen der Viecher oder das Einfangen der Kuschelmonster doppelt**. Man legt einfach fest, welcher Kobo Arbeiter des Monats sein soll und welche Aufgabe er erledigt.

Man kann 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 ausgezeichnete 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.

PEITSCHEN DES GEHORSAMS



Diese Peitsche ist durchflossen von magischer Macht: Wann immer man diese in der Hand hält, 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 man den Gesamtwert einer Kuschelmonsterschau errechnet, schiebt man 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 einem sonst verschlossen geblieben wäre (indem man eine Wertung von 0 auf ½ anhebt).

Die Peitsche hat **keine Auswirkungen auf die Schlussabrechnungsschauen**. Wie jedes andere Artefakt zählt die Peitsche beim Geschäftsinnen-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, der darin gefunden wurde, schmeckte noch ziemlich gut.

Wenn man dieses Artefakt bekommt, nimmt man **1 Futter-Marker** beliebiger Farbe von dem zugehörigen Vorratsstapel und legt 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, kann man sie **wieder auffüllen**: Bevor man im Altern-Segment in Phase 6 Futter-Marker verschiebt oder wegwirft, kann man einen davon in die leere Wunderkiste packen, der sich dann – Oh Wunder! – in einen Marker beliebigen Futters verwandelt (s. o.). Damit man dran denkt, gibt es neben der Speisekammer auf seinem 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,
MARCO REINARTZ

SPIELETESTER: Kreten, Vitek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jěňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vlăda, 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 Chvátlová für ihre Unterstützung und für technische Lösungen, unsere Kinder für die Inspiration, Jason Holt für die kreative Übersetzung ins Englische, 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:
Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

