

Roundforest

Spielregeln

Ein spannendes Abenteuer
für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren
von Pierrot

Bepackt mit einem großen Rucksack machst du dich auf den Weg hinein in den Roundforest. Dein Ziel: Drei goldene Äpfel zu sammeln, um diese dem Geist des Waldes zu überbringen. Im Gegenzug erhältst du den legendären Smaragdring, der seinem Finder die Macht über den magischen Wald verleiht. Doch so einfach ist die Suche nicht, denn der verwunschene Wald lebt: Wo immer du auch hintrittst, dreht sich der Boden unter deinen Füßen, was deine Orientierung erschwert. Zusätzlich begegnet dir die eine oder andere zwielichtige Gestalt, die dir nicht immer nur wohlgesinnt ist.

Bist du bereit für dieses Abenteuer?
Dann los!



SPIELMATERIAL

32 achteckige Waldteile, davon 4 mit einem Brunnen
4 Rucksäcke mit Platz für Gegenstände,
Münzen und goldene Äpfel
4 Spielfiguren
4 Übersichtskarten
8 Kompass-Plättchen
1 schwarzer Beutel
1 blauer Beutel
52 Farb-Chips: 24 blau / 16 gelb / 12 rot
1 Feen-Tafel
12 Charakterkarten
12 Plättchen mit goldenen Äpfeln
12 Charakter-Plättchen
39 Gegenstands-Plättchen
24 Kupfermünzen
12 Silbermünzen
1 Smaragdring-Plättchen
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, den legendären Smaragdring zu erhalten. Dazu müssen dem Waldgeist 3 goldene Äpfel überbracht werden und alle Schulden bei zwielichtigen Gestalten beglichen sein.

SPIELVORBEREITUNG

- ☺ Vor dem ersten Spiel müssen die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden.
- ☺ Abhängig von der Spieleranzahl werden die Waldteile in zufälliger Reihenfolge offen zu einem Spielfeld, dem Roundforest, aufgelegt (siehe Abbildung Spielaufbau für 3-4 Spieler bzw. für 2 Spieler auf der nächsten Seite).

Beim Aufbau ist zu beachten, dass

- die vier Brunnen genau an den Stellen liegen, wie es in der Abbildung zu sehen ist.
- zwischen den Waldteilen etwas Platz ist, um diese im Spielverlauf ungehindert drehen zu können.
- alle Teile so liegen, dass die Oktagon-Paare waagrecht und senkrecht ausgerichtet sind, und nicht diagonal.

- ☺ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende Spielfigur und den Rucksack, der in eine Ecke des Waldes gelegt wird. Die Spielfigur wird darauf abgestellt. Außerdem erhält jeder Spieler 2 Kompass-Plättchen sowie 1 Übersichtskarte, die er neben seinem Rucksack bereitlegt.

- ☺ Alle Farb-Chips werden im schwarzen Beutel gemischt und anschließend zufällig in die Mitte der Waldteile – ein Chip pro Teil – gelegt. Die vier Brunnen bleiben frei.
- ☺ Alle Gegenstands-Plättchen kommen in den blauen Beutel. *Hinweis:* Für ein noch anspruchsvolleres Spiel können zuvor alle Plättchen mit einer Silbermünze aussortiert und aus dem Spiel genommen werden.
- ☺ Die Feen-Tafel wird neben den Roundforest gelegt und die Reihen werden mit zufällig gezogenen Gegenstands-Plättchen belegt.
- ☺ Die 12 Charakterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel am Waldrand bereitgelegt. Die 12 Charakter-Plättchen werden offen danebengelegt.
- ☺ Die Kupfer- und Silbermünzen, die goldenen Äpfel und der Smaragdring werden als allgemeiner Vorrat ebenfalls neben dem Wald bereitgelegt.



Spielaufbau für 3-4 Spieler:



SPIELABLAUF

Der Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, darf sich für eine von zwei Aktionen entscheiden:

- a. Spielfigur ziehen, oder
- b. Pausieren und auf dem Waldteil stehen bleiben.

a. Spielfigur ziehen:

In der ersten Runde starten alle Spieler mit ihren Figuren von ihrem Rucksack aus und dürfen auf einen der zwei angrenzenden Waldteile ziehen. Im weiteren Spielverlauf dürfen die Rucksäcke nicht mehr betreten werden. Die achteckigen Symbole – die Oktagon-Paare – auf den Waldteilen zeigen an, wie weit eine Spielfigur waagrecht oder senkrecht ziehen darf. Eine Spielfigur darf maximal zwei Waldteile weit ziehen,

Spielaufbau für 2 Spieler:



aber nicht über den Waldrand hinaus. Die achteckigen Symbole, die innen liegen, beziehen sich auf die direkt angrenzenden Waldteile, die außen liegenden Symbole auf die übernächsten Waldteile in der angezeigten Richtung. Ist ein Symbol weiß gefüllt, darf das entsprechende Waldteil betreten werden. Ist das Symbol leer, also nicht gefüllt, darf die Spielfigur auch nicht auf diesen Waldteil gezogen werden. Liegt das leere Symbol innen, darf der Teil übersprungen werden. Auf jedem Waldteil darf immer nur eine Spielfigur stehen.



Ausnahme: Der Kompass. Die Abgabe eines Kompass-Plättchens erlaubt dem Spieler, auch die Waldteile zu betreten, die auf dem Waldteil, auf dem der Spieler steht, mit einem leeren Symbol gekennzeichnet sind. Der Kompass kommt danach aus dem Spiel. Diese Option steht jedem Spieler nur 2x während des gesamten Spiels zur Verfügung.



b. Pausieren

Der Spieler lässt die Spielfigur an Ort und Stelle stehen. Pausieren muss der Spieler auch dann, wenn er seine Figur in einer Runde aufgrund der durch die Symbole angezeigten Zugregeln nicht von einem Waldteil wegziehen kann.

Danach führt der Spieler folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Waldteil drehen:



Egal ob sich der Spieler für Aktion a) oder b) entschieden hat, muss der Waldteil, auf dem sich die Spielfigur befindet, um 90° gedreht werden. Die Drehrichtung wird durch die beiden Pfeile auf dem Waldteil angegeben. Die neue Ausrichtung der Oktagon-Paare bestimmt nun die möglichen Bewegungen, die **im nächsten**

Zug zur Verfügung stehen. **Hat ein Spieler pausiert, endet sein Zug hier und der nächste Spieler ist an der Reihe.**

2. Verlassenen Waldteil belegen

Der Waldteil, von dem der Spieler seine Figur weggezogen hat, muss wieder mit einem zufällig gezogenen Farb-Chip aus dem schwarzen Beutel belegt werden, **sofern der Spieler kein Gegenstands- oder Charakter-Plättchen auf dem Teil zurücklässt.**

3. Aktion ausführen:

Je nachdem, was sich auf dem Waldteil, auf den der Spieler seine Spielfigur gezogen hat, befindet, ergeben sich unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten:

Blauer Farb-Chip – Gegenstand ziehen, dann behalten, tauschen oder ablegen:

Liegt auf dem Waldteil ein blauer Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Der Spieler nimmt den blauen Beutel und zieht daraus einen Gegenstand. Die Spieler können auf ihrer Reise durch den Wald **leichte** und **schwere** Gegenstände sammeln.



Schwere Gegenstände sind dadurch gekennzeichnet, dass der Hintergrund einen orangefarbenen Schein zeigt. Zu den schweren Gegenständen zählen Amboss, Fass, Sattel, Schatzkiste und Stein. Jeder Spieler darf **maximal einen schweren Gegenstand in seinem Rucksack**

aufbewahren. Schwere Gegenstände können auch dafür eingesetzt werden, das Drehen von Waldteilen zu verhindern (siehe *Blockade setzen und entfernen*).

Zu den **leichten Gegenständen** zählen Helm, Hufeisen, Hut, Käse, Kessel, Kreuz, Krug, Löffel, Mörser, Münze, Pilz, Proviantflasche, Schlüssel, Schwert, Stiefel und Zauberspruch.

Ist ein Gegenstand mit einem roten Ausrufezeichen markiert, kann dieser nützlich sein, um von Charakteren gestellte Aufgaben zu erfüllen (siehe *Die Charaktere*).

Hat der Spieler einen Gegenstand gezogen, darf er eine der folgenden drei Optionen wählen:

- Er behält den Gegenstand. Er legt ihn auf einen freien Platz in seinem Rucksack.
- Er kann oder möchte den Gegenstand nicht behalten. Er legt das Gegenstands-Plättchen auf den Waldteil unter seine Spielfigur. Dort bleibt es so lange liegen, bis es von einem Spieler eingesammelt wird.
- Er geht mit der Waldfee einen Tauschhandel ein. Auf der Feen-Tafel liegen drei Reihen mit Gegenständen. Möchte ein Spieler tauschen, muss er das Plättchen, das er gerade gezogen hat, zurück in den blauen Beutel geben und darf sich einen Gegenstand aus einer der 3 Reihen auf der Feen-Tafel aussuchen. Dabei gilt:



Oberste Reihe: Der Spieler muss 2 Kupfermünzen bezahlen.

Mittlere Reihe: Der Spieler muss 1 Kupfermünze bezahlen.

Unterste Reihe: Der Spieler erhält den Gegenstand ohne zusätzliche Kosten.

Gezahlte Münzen kommen zurück in den Vorrat.

Hinweis: Hat ein Spieler keine Kupfermünzen, kann er der Fee auch 1 Silbermünze geben, sie wird sich allerdings das Wechselgeld behalten!

Das getauschte Gegenstands-Plättchen wird im Rucksack verstaut. Danach werden die verbliebenen Gegenstands-Plättchen der entsprechenden Reihe entfernt und neben die Feen-Tafel gelegt. Die Plättchen der oberen Reihen rücken nach unten und die oberste Reihe wird mit neuen Gegenständen aus dem Beutel aufgefüllt. Anschließend kommen die zwei entfernten Gegenstands-Plättchen zurück in den blauen Beutel.

Hinweis: Zeigt ein gezogenes oder getauschtes Plättchen eine Münze, darf es sofort gegen die entsprechende Münze aus dem Vorrat getauscht werden. Das Plättchen kommt anschließend zurück in den blauen Beutel.

Achtung: Im Rucksack haben maximal 3 Gegenstände Platz, davon maximal ein schwerer!



Gelber Farb-Chip – Gegenstand ziehen und auf einen anderen Waldteil legen

Liegt auf dem Waldteil ein gelber Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Dann nimmt der Spieler den blauen Beutel und zieht daraus einen Gegenstand. Der Spieler darf den Gegenstand nicht behalten, sondern muss ihn auf einen beliebigen anderen Waldteil legen, auf dem ein gelber Farb-Chip liegt. Auch dieser gelbe Chip wird neben das Spielfeld gelegt. Der Gegenstand bleibt so lange auf dem Waldteil liegen, bis er von einem Spieler eingesammelt wird. Liegen keine gelben Chips auf Waldteilen, wird der Gegenstand auf einen beliebigen anderen Waldteil mit blauem Chip gelegt. Der blaue Chip kommt zu den anderen farbigen Chips neben das Spielfeld.

Roter Farb-Chip – Charakterkarte ziehen

Liegt auf dem Waldteil ein roter Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Der Spieler zieht eine beliebige Charakterkarte verdeckt aus dem Stapel. Es gibt drei unterschiedliche Arten von Charakteren, die durch ein Symbol auf der Karte gekennzeichnet sind:

- Freundliche Charaktere wie der Schmied, der Wirt und der Bildhauer
- Feindselige Charaktere wie die Hexe, der Bandit und der Teufel
- Helfende Charaktere wie der Prinz, das Einhorn, der Händler, der Bettler, der Kobold sowie der Waldgeist



Freundliche und **feindselige Charaktere** stellen Aufgaben, die mit bestimmten Gegenständen (rotes Ausrufezeichen!) und/oder Münzen erfüllt werden können. Der Spieler darf wählen, ob er die obere oder die untere Aufgabe erfüllen möchte. Kann oder will ein Spieler eine Aufgabe nicht sofort erfüllen, legt er die gezogene Charakterkarte offen neben seinem Rucksack ab.

Dann sucht er das zur Karte passende Charakter-Plättchen heraus und legt es auf den Waldteil unter seine Spielfigur. So können auch andere Spieler auf den Charakter treffen und die Aufgabe erfüllen.

Achtung: Hat ein Spieler eine Karte mit einem freundlichen oder feindseligen Charakter in seinem Besitz, steht er bei diesem Charakter in der Schuld, da er die ihm gestellte Aufgabe nicht erfüllt hat. Solange ein Spieler in der Schuld eines oder mehrerer Charaktere steht, verwehrt ihm der Waldgeist den Smaragdring, selbst wenn der Spieler 3 goldene Äpfel gesammelt hat!

Der Spieler hat 3 Möglichkeiten, um seine Schulden zu begleichen:

- Der Spieler sammelt die zur Aufgabenerfüllung notwendigen Gegenstände bzw. Münzen und zieht im Laufe des Spieles auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen, um sie dem Charakter zu überreichen.

☺ Der Spieler opfert einen goldenen Apfel und kauft sich so von der Schuld frei. Der Apfel kommt zurück in den Vorrat. Kann oder will der Spieler nicht sofort einen goldenen Apfel opfern, aber diese Möglichkeit der Schuldbegleichung zu einem späteren Zeitpunkt nutzen, muss er ebenfalls zuerst auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen ziehen, um dem Charakter den goldenen Apfel übergeben zu können.

☺ Ein **anderer** Spieler sammelt die benötigten Gegenstände bzw. Münzen und erfüllt die Aufgabe. Dazu muss er auch auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen ziehen, um die Gegenstände bzw. Münzen einzulösen.

Wird die obere der beiden Aufgaben auf einer Karte erfüllt, ist die Schuld beglichen und der Spieler ist frei. Wird die untere Aufgabe erfüllt, bekommt der Spieler zusätzlich einen goldenen Apfel – entweder als Belohnung von freundlichen Charakteren, oder von feindseligen Charakteren, weil sie ausgetrickst wurden.

Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, wird die entsprechende Charakterkarte wieder in den Stapel gemischt und das dazu passende Charakter-Plättchen neben das Spielfeld gelegt. Die zur Aufgabenerfüllung verwendeten Gegenstände kommen zurück in den blauen Beutel, Münzen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Helfende Charaktere bieten bestimmte Fähigkeiten an, aus denen man mitunter auch eine auswählen kann. Möchte ein Spieler die Fähigkeit nutzen, führt er die auf der Karte abgebildete Aktion aus und mischt die Charakterkarte wieder in den Stapel. Braucht ein Spieler die Fähigkeit nicht oder möchte er sie nicht sofort nutzen, legt er die gezogene Charakterkarte offen für alle sichtbar neben der Feen-Tafel ab. Er sucht das entsprechende Charakter-Plättchen heraus und legt es unter seine Spielfigur auf den Waldteil. So können auch andere Spieler auf den Charakter treffen und dessen Fähigkeit in Anspruch nehmen. Alle Spieler müssen dazu zuerst auf den Waldteil mit dem Charakter-Plättchen ziehen. Unter den Helfern befindet sich auch der **Waldgeist** (siehe *Dem Waldgeist begegnen*).

Eine ausführliche Beschreibung der verschiedenen Charaktere steht am Ende der Spielregel.

Erst wenn alle Farb-Chips aus dem Beutel aufgebraucht sind, kommen die neben dem Spielfeld gesammelten Chips wieder zurück in den Beutel.

Magischer Brunnen

Tief im Wald sind 4 magische Brunnen versteckt, die Gegenstände in Münzen, und Münzen in goldene Äpfel verwandeln. Betritt ein Spieler einen Waldteil mit einem Brunnen, darf er **eine** der folgenden Möglichkeiten wählen:

2 beliebige Gegenstände aus seinem Rucksack abgeben und gegen **2 Kupfermünzen** eintauschen, die der Spieler in seinem Rucksack sammelt.

3 Kupfermünzen aus seinem Rucksack abgeben und gegen **1 Silbermünze** eintauschen, die der Spieler in seinem Rucksack sammelt.

1 Silbermünze aus seinem Rucksack abgeben und gegen **1 goldenen Apfel** eintauschen, den der Spieler in seinen Rucksack legt.

Eingetauschte Gegenstände kommen zurück in den blauen Beutel, eingetauschte Münzen zurück in den Vorrat. Es ist nicht erlaubt, Geld beliebig mit Kupfer- oder Silbermünzen aus dem Vorrat zu wechseln.

Nichts tun: Kann oder will der Spieler keinen Tausch durchführen, verzichtet er einfach darauf.

Achtung: Während seines Zuges darf der Spieler nur eine der genannten Aktionen durchführen, und zwar nur dann, wenn er den Waldteil mit Brunnen gerade betreten hat. Ein Tausch darf immer nur wie auf der Übersichtskarte beschrieben durchgeführt werden. Ein Tausch von nur einer Kupfermünze für einen einzelnen Gegenstand oder zwei goldene Äpfel für zwei Silbermünzen ist nicht möglich. Pausiert der Spieler auf einem Waldteil mit Brunnen, dreht er den Teil in seinem nächsten Zug, darf aber keine weitere Aktion durchführen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gegenstands-Plättchen

Zieht ein Spieler auf einen Waldteil, auf dem bereits ein Gegenstand liegt, darf er diesen nehmen und ihn entweder in seinen Rucksack legen, oder gegen einen Gegenstand von der Feen-Tafel wie zuvor beschrieben tauschen. Beides ist nur möglich, wenn genügend Platz im Rucksack ist (maximal 3 Gegenstände, davon maximal ein schwerer!). **Ist im Rucksack kein Platz mehr, darf der Spieler einen Waldteil mit einem Gegenstands-Plättchen nicht betreten!**

Charakter-Plättchen

Liegt auf einem Waldteil ein Charakter-Plättchen, darf dieser Teil nur betreten werden, wenn die Fähigkeit des Charakters in Anspruch genommen wird bzw. die gestellte Aufgabe erfüllt wird. Das muss nicht zwingend der Spieler sein, der ursprünglich das Charakter-Plättchen auf den Waldteil gelegt hat. Erfüllt ein Spieler die Schuld eines Mitspielers, mischt der betroffene Mitspieler die erfüllte Charakterkarte in den Stapel. Er hat Glück gehabt! Er ist die Schuld los, erhält aber keine Belohnung. Diese gebührt dem Spieler, der die Aufgabe erfüllt hat. Das Charakter-Plättchen wird wieder neben den Stapel verdeckter Charakter-Karten gelegt.



Blockade setzen oder entfernen (optional!)

Schwere Gegenstände können eingesetzt werden, um das Drehen von Waldteilen zu verhindern. Dazu wird ein Plättchen mit einem schweren Gegenstand aus dem Rucksack in eine freie Stelle zwischen den Waldteilen gelegt. Alle angrenzenden Waldteile sind blockiert und können so lange nicht gedreht werden, bis der schwere Gegenstand wieder entfernt wird. **Eine Blockade darf pro Zug nur einmal entweder zu Beginn oder am Ende des Zuges gesetzt oder entfernt werden.**



Achtung: Schwere Gegenstände, die auf einem Waldteil liegen, stellen keine Blockade dar und verhindern das Drehen nicht. **Nicht vergessen:** Im Rucksack darf sich immer nur 1 schwerer Gegenstand befinden!

Dem Waldgeist begegnen

Um dem Waldgeist begegnen zu können, muss der Spieler zwei Bedingungen erfüllen: Er darf bei keinem Charakter mehr in der Schuld stehen und er muss 3 goldene Äpfel gesammelt haben. Es gibt fünf Möglichkeiten, um an die begehrten goldenen Äpfel zu gelangen:



- 🍏 durch Verwandlung einer Silbermünze im magischen Brunnen
- 🍏 von freundlichen Charakteren, als Belohnung für die Erfüllung einer Aufgabe
- 🍏 von feindseligen Charakteren, die man austrickst
- 🍏 von einem helfenden Charakter, dem Händler

🍏 in der **Schatzkiste:** Wer die Gegenstands-Plättchen Schatzkiste und Schlüssel im Rucksack gesammelt hat, darf die Kiste mit dem Schlüssel öffnen, in der sich ein goldener Apfel befindet. Der Spieler erhält diesen aus dem Vorrat. Die beiden Gegenstands-Plättchen kommen zurück in den blauen Beutel, der goldene Apfel wird im Rucksack aufbewahrt.

Erfüllt ein Spieler alle Bedingungen, um das Spiel beenden zu können, und das Waldgeist-Plättchen liegt noch nicht aus, ist es Zeit, den Geist des Waldes erscheinen zu lassen. Dazu sucht der Mitspieler links des Spielers, der alle Bedingungen erfüllt, das Waldgeist-Plättchen heraus und legt es auf einen beliebigen Waldteil mit einem roten Farb-Chip. Befindet sich kein roter Chip auf einem Waldteil, darf das Waldgeist-Plättchen auf einen Waldteil mit einem blauen Farb-Chip gelegt werden. Der Farb-Chip wird auf die Seite neben das Spielfeld gelegt.

SPIELEND E

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 goldene Äpfel gesammelt hat, bei keinem Charakter mehr in der Schuld steht und auf den Waldteil gezogen ist, auf dem das Waldgeist-Plättchen liegt. Der Spieler erhält vom Waldgeist im Austausch gegen die 3 goldenen Äpfel den Smaragdring und gewinnt das Spiel.

DIE CHARAKTERE

Freundliche Charaktere:



Der **Schmied** braucht einen **Amboss** (schwerer Gegenstand!), um sein Meisterstück fertig schmieden zu können. Wer ihm einen Amboss gibt, bekommt als Belohnung ein **Schwert**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Schwert mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Schmied einen **Amboss** gibt, **aber schon ein Schwert in seinem Rucksack hat**, erhält stattdessen einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat. Der Amboss kommt zurück in den blauen Beutel.



Der **Wirt** braucht ein **Bierfass** (schwerer Gegenstand!) für seine durstigen Gäste. Wer ihm ein Bierfass gibt, bekommt als Belohnung einen **Zaubertrank**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Zaubertrank mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Wirt ein **Bierfass** gibt, **aber schon einen Zaubertrank in seinem Rucksack hat**, erhält stattdessen einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat. Das Bierfass kommt zurück in den blauen Beutel.



Der **Bildhauer** braucht einen großen **Stein** (schwerer Gegenstand!), um seine Skulpturen meißeln zu können. Wer ihm einen Stein gibt, bekommt als Belohnung ein **Kreuz**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Kreuz mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Bildhauer einen großen **Stein** gibt, **aber bereits ein Kreuz in seinem Rucksack hat**, erhält stattdessen einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat. Der Stein kommt zurück in den blauen Beutel.

Feindselige Charaktere:



Die Hexe fürchtet sich vor dem **Kreuz**. Wer ein Kreuz besitzt, kann es einsetzen, um die Hexe zu vertreiben. Wer allerdings ein **Kreuz und einen Zaubertrank** hat, gibt beides der Hexe. Die Hexe trinkt vom Zaubertrank und fällt sofort in einen tiefen Schlaf. Sie lässt dabei einen **goldenen Apfel** fallen. Beide Gegenstände - Kreuz und Zaubertrank - kommen zurück in den blauen Beutel und der Spieler darf sich einen goldenen Apfel aus dem Vorrat nehmen.



Der Bandit verlangt als Schutzgeld **zwei Kupfermünzen**. Wer ihm diese gibt, vertreibt diesen misslauigen Gesellen. Wer ihm zu den **zwei Kupfermünzen** noch zusätzlich ein **Schwert** gibt, hat den Banditen ausgetrickst und schlägt ihn so überraschend in die Flucht, dass er vor Schreck einen goldenen Apfel verliert. Die Kupfermünzen kommen zurück in den Vorrat und das Schwert in den blauen Beutel. Den **goldenen Apfel** darf sich der Spieler aus dem Vorrat nehmen.



Der Teufel bietet dem Spieler einen Handel an: Eine **Silbermünze** für des Spielers Seele. Wer ihm also eine Silbermünze gibt, vertreibt den unliebsamen Wegbegleiter und rettet seine Seele. Wer ihm zur **Silbermünze** zusätzlich noch ein **Kreuz** gibt, hat den Teufel ausgetrickst und wird ihn ein für alle Mal los. Zusätzlich gibt's einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat.

Helfende Charaktere



Der Prinz belohnt den Mut des Spielers, der auf ihn trifft. Der Spieler darf drei Gegenstände aus dem blauen Beutel ziehen, sich einen davon aussuchen und diesen in seinem Rucksack ablegen. Die anderen beiden Gegenstände kommen zurück in den Beutel. Diese Fähigkeit darf nur dann eingesetzt werden, wenn noch genügend Platz im Rucksack ist.



Das Einhorn findet mühelos den Weg durch den Roundforest und bringt den Spieler ganz schnell zum gewünschten Ort. Der Spieler darf seine Spielfigur auf einen **beliebigen freien Waldteil setzen** und dreht anschließend den Teil um 90°. Damit endet sein Zug. Wenn der Spieler aber einen Sattel im Rucksack gesammelt hat, darf er zusätzlich die Aktion ausführen, die auf diesem Waldteil durch einen Chip oder ein Plättchen angegeben ist. Das Plättchen mit dem Sattel kommt zurück in den blauen Beutel.



Der Händler bietet ein verlockendes Geschäft an: Er kauft dem Spieler **bis zu 3 Gegenstände** für jeweils eine **Kupfermünze** ab. Die Gegenstands-Plättchen kommen in den blauen Beutel, die Kupfermünzen in den Rucksack. Als weitere Option macht der Händler das einmalige Angebot, dem Spieler einen **goldenen Apfel** für eine Silbermünze zu verkaufen. Den Apfel darf sich der Spieler aus dem Vorrat nehmen und in seinen Rucksack legen, die Silbermünze kommt in den Münz-Vorrat. Der Spieler darf eines der beiden Angebote wählen, aber niemals beide gleichzeitig Anspruch nehmen! *Hinweis:* Der Händler ist keine Bank und tauscht keine Kupfermünzen gegen Silber!



Der Kobold findet für den Spieler das Objekt seines Begehrens. Der Spieler darf aus dem blauen Beutel **einen Gegenstand seiner Wahl** herausuchen und gegen einen Gegenstand aus seinem Rucksack tauschen. Münz-Plättchen gibt der Kobold allerdings nicht her! Es ist zu beachten, dass sich auch hier nach dem Tausch nur **ein** schwerer Gegenstand im Rucksack befinden darf.



Der Bettler kommt viel herum und kennt alle und jeden. Für eine **Kupfermünze** führt er den Spieler zu einem Charakter seiner Wahl. Dazu darf der Spieler eine **beliebige Charakterkarte** aus dem Stapel herausuchen und mischt die Karte mit dem Bettler wieder verdeckt in den Stapel. Hat sich der Spieler für einen Helfer entschieden, darf die Fähigkeit des Charakters sofort genutzt werden. Hat er sich für einen freundlichen oder feindseligen Charakter entschieden, darf die Schuld sofort beglichen werden.

Ansonsten wird wie zuvor beschrieben vorgegangen.



Der Waldgeist besitzt den legendären Smaragdring. Wer bei keinem Charakter mehr in der Schuld steht und dem Waldgeist 3 goldene Äpfel bringt, erhält den wertvollen Ring und gewinnt das Spiel.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn Sie zu „Roundforest“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com



Du findest uns auf
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.