



VLAADA CHVÁTIL DUNGEON PETZ

DUNKLE GASSEN

KOBOLDVETTER DRITTEN GRADES SPÄHTE VORSICHTIG DIE STRASSE HOCH UND RUNTER. KEINE ZUSCHAUER. ER ZOG SICH DIE KAPUZE ÜBER DIE SPITZEN OHREN UND HUSCHTE IN DIE DUNKLE GASSE.

„WAS MACHSTN HIER?“

KOBOLDVETTER DRITTEN GRADES ZUCKTE ZUSAMMEN. DIE NETTE BLONDINE AUS DEM ZOOLADEN GEGENÜBER STAND IN DER GASSE. MIT EINER SCHACHTEL LUTSCHER IN DER HAND.

KOBOLDVETTER DRITTEN GRADES RÄUSPERTE SICH. „ICH. ÄH, GEHE GERADE SPAZIEREN. IM DUNKELN. IN DIESER GASSE.“

„GEHST DU AUCH ZUM SCHWARZMARKT?“

„PSSST! NICHT SO LAUT! MEIN VETTER SAGT. DARÜBER SPRICHT MAN NICHT.“

„HAT ER ANGST. DASS DU ERWISCHT WIRST?“

„NEIN. WEIL ER ANGST HAT. DASS DIE ANDEREN ZOOLADEN-BESITZER ES RAUSFINDEN.“

SIE VERSTUMMTEN. ALS EIN WEITERER KOBOLD - AUS DEM ZOOLADEN UM DIE ECKE - IN DIE GASSE EINBOG. EIN VERWIRRTES SCHWEINCHEN VOR SICH IN DER SCHUBKARRE. SIE WARTETEN. BIS ER IN DER DUNKELHEIT DER GASSE VERSCHWUNDEN WAR.

„KEINE ANGST“. DIE BLONDINE NICKTE EIFRIG. „DEIN GEHEIMNIS IST BEI MIR SICHER.“

Jetzt ist es raus – und es ist für Ihre Koblode an der Zeit, die Dunklen Gassen zu erforschen!

Diese Erweiterung besteht aus zwei Teilen:

Die **Dunklen Gassen** sind ein brandneuer, alter Stadtteil. Hier haben Ihre Koblode vier neue, bislang noch unbekannte Geschäftsmöglichkeiten. Die werden Ihnen sicher gefallen!

Mehr Kuschelmonster! Und außerdem mehr Käfige und Anbauten, mehr Artefakte, Koblode, Monsterschauen und Kunden. Damit können Sie eine Runde länger spielen. Außerdem sind sie cool.

Sie können diese beiden Teile nach Belieben kombinieren. Aber da alles in dieser Erweiterung sooo großartig ist, dass Sie sicherlich auf nichts davon verzichten wollen, bleiben Ihnen eigentlich nur zwei Möglichkeiten:

- ♦ Sie spielen eine Standard-Partie inklusive der Dunklen Gassen und allem neuen Material.
- ♦ Sie spielen eine Erweiterte Partie inklusive der Dunklen Gassen und allem neuen Material.

Mit all dem neuen Zeugs können Sie entweder 6 Runden mit vier Spielern oder 7 Runden mit zwei oder drei Spielern spielen – die **Erweiterte Partie**. Wenn Sie das machen, können Sie mehr Viecher großziehen und sie an mehr Kunden verkaufen. Außerdem kommen alle neuen Artefakte, Käfige, Anbauten und Koblode ins Spiel. Die neuen Möglichkeiten bedeuten, dass jede einzelne Runde etwas länger dauert. Es ist Ihre Entscheidung, ob sie ein tolleres Spiel haben wollen, indem Sie noch eine Runde dranhängen – diese Erweiterung ist auch für eine Partie in Standard-Länge prima geeignet.

ÜBER DIESES REGELHEFT

Diese Spielregel ist in vier Abschnitte unterteilt:

Spielaufbau erklärt, wie Sie den Dunkle-Gassen-Spielplan aufbauen.

Spielverlauf zeigt Ihnen, wie sich das Spiel durch Dunkle Gassen verändert. Dieser Abschnitt ist untergliedert nach den einzelnen Aktionsfeldern, nicht nach den einzelnen Phasen.

Neue Regeln im Überblick stellt dagegen alle Regel-Ergänzungen je nach Phase der Spielrunde vor.

Im **Anhang** finden Sie die Einrichtungen und das Zubehör, das hier neu eingeführt wird, dazu detaillierte Informationen zu den neuen Käfigen, Anbauten, Kunden, Ausstellungen, Artefakten und Kuschelmonstern.



SPIELAUFBAU

IN DIESEM KAPITEL ZEIGEN WIR IHNEN, WIE SIE DEN DUNKLE-GASSEN-SPIELPLAN FÜR DIE ERSTE RUNDE AUFBAUEN. UND WIR SAGEN IHNEN AUSSERDEM, WAS SIE WÄHREND DER AUFBAUPHASE DER FOLGENDEN RUNDEN TUN MÜSSEN.

ALL DAS NEUE ZEUGS

Bevor Sie das Spiel aufbauen, mischen Sie bitte die neuen **Kuschelmonster, Käfige, Anbauten, Artefakte, Kunden** und **Monsterschauen** in die entsprechenden Stapel.



FORTSCHRITTSPLAN-ERWEITERUNG

MIT DIESER ERWEITERUNG KÖNNEN SIE EINE RUNDE LÄNGER SPIELEN ... WENN SIE WOLLEN.

DIE ERWEITERTE PARTIE

Wenn Sie sich für eine Erweiterte Partie entscheiden, müssen Sie die Fortschrittsplan-Erweiterung so auf den Fortschrittsplan legen, dass sie die komplette Runde 5 abdeckt und die Seite der Erweiterung sichtbar ist, die die Runden 5 und 6 anzeigt. Danach bauen Sie Kobolde, Monsterschauen und Kunden nach den üblichen Regeln auf.

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel nehmen Sie die Seite der Fortschrittsplan-Erweiterung, welche die Runden 6 und 7 zeigt. Legen Sie sie so auf den Fortschrittsplan für zwei oder drei Spieler, dass sie die komplette Runde 6 abdeckt.



Anmerkung: Es gibt einen zusätzlichen Platz für Kobolde, daher zeigt der erweiterte Fortschrittsplan 5 Kobolde pro Farbe. In Runde 5 und 6 gibt es jeweils zwei Kunden. Wenn eine Runde zwei Kunden hat, müssen sie gleichzeitig aufgedeckt werden.

Anmerkung: Auf der Fortschrittsplan-Erweiterung finden Sie auch die neuen, abschließenden Monsterschauen, ebenso wie die Regeln zur Weitergabe des Startspieler-Markers in der letzten Runde.

DIE STANDARD-PARTIE

Wenn Sie eine Partie in Standard-Länge spielen wollen, brauchen Sie die Fortschrittsplan-Erweiterung ebenfalls, allerdings nur für die abschließenden Monsterschauen. Stecken Sie die Erweiterung (egal, welche Seite oben liegt) so unter den Fortschrittsplan, dass diese Monsterschauen zu sehen sind. Bauen Sie Kobolde, Monsterschauen und Kunden nach den üblichen Regeln auf.



DIE KOMPROMISS-PARTIE

Wenn Sie zu zweit oder dritt spielen, können Sie sich auch auf einen Kompromiss einigen. Sie können die Seite der Fortschrittsplan-Erweiterung nutzen, die die Runden 5 und 6 zeigt und damit die Runden 5 und 6 des bisherigen Fortschrittsplans abdecken. Damit bekommen Sie den tollen zusätzlichen Kunden in Runde 5, ohne die Partie zu verlängern. Dabei müssen Sie allerdings die Regel zur Weitergabe des Startspieler-Markers in der letzten Runde ignorieren und den Marker am Ende jeder Runde an den nächsten Spieler weitergeben. Tja, Kompromisse halt.

SPIELERPLÄNE



Legen Sie die Spielerpläne nach den üblichen Regeln aus. Allerdings erhält jeder Spieler einen zusätzlichen Kobold und ein zusätzliches Goldstück. Mehr Geschäftsmöglichkeiten erfordern halt größeren Aufwand.

Jeder Spieler beginnt also mit 7 Kobolden und 3 Goldstücken. (Nach dem Einstreichen der Knete in Runde 1 haben also einige Spieler 4 Gold, andere 5 Gold.)



Anmerkung: In dieser Spielererweiterung finden Sie pro Farbe 2 neue Kobolde. Einer von diesen startet auf Ihrem Spielerplan, der andere auf der Fortschrittsplan-Erweiterung, wenn Sie eine Erweiterte Partie spielen. Wenn Sie keine Extra-Runde spielen, bleibt er in der Schachtel. (Sagen Sie ihm, dass er bei der nächsten Partie für sie arbeiten darf, er wird das schon verstehen ...)

DER DUNKLE-GASSEN-PLAN

LEGEN SIE DEN DUNKLE-GASSEN-PLAN NEBEN DEN HAUPTSPIELPLAN. HIER FINDEN SIE VIER NEUE AKTIONSFELDER. DIE IHRE KOBOLDE BEI IHRER EINKAUFSTOUR AUFsuchen KÖNNEN.

SCHWARZMARKT



Auf dem Schwarzmarkt gibt es jede Menge Zeugs!

Anmerkung: Dieser Schwarzmarkt ist nicht derselbe wie derjenige, der im Grundspiel erwähnt wird. Dieser hier ist für Ladenbesitzer, um sich nützliches Zeugs zu besorgen, der andere, um Viecher zu verhökern. Die Kobolde, die die beiden Märkte betreiben, beschuldigen sich gegenseitig, ihre tollen Ideen geklaut zu haben.

WAS GIBT ES AUF DEM SCHWARZMARKT?

Zu Beginn des Spiels gibt es auf dem Schwarzmarkt sechs verschiedene Objekte zu kaufen. Legen Sie diese von links nach rechts auf die entsprechenden Plätze: ein Leibwächter (schwarze Koboldfigur), ein zufällig ausgewähltes Kuschelmonster (auf Größe 2), ein zufälliger Käfig, eine zufällige Monsterschau (die für Futter steht), ein zufälliger Anbau und ein zufälliges Artefakt.

Legen Sie ein Goldstück über jedes Objekt, um anzuzeigen, dass diese Objekte alle ein Gold zusätzlich kosten (siehe **EINKAUF AUF DEM SCHWARZMARKT** auf Seite 4). Das Goldstück wird entfernt, wenn jemand das Objekt kauft oder wenn die Helseherin einen billigeren Preis vorhersagt (siehe **EIN TIPP DER HELSEHERIN** auf Seite 4).

START-RABATT

Wenn Sie eine Standard-Partie spielen, legen Sie kein Goldstück auf das Artefakt. Stellen Sie sich einfach vor, der Rabatt wäre in der vergangenen Runde gegeben worden. (Genau: In der, die Sie nicht spielen.)

„SO LANGE DER VORRAT REICHT“

Der Schwarzmarkt wird (im Laufe einer Partie) nicht wieder mit neuem Zeugs versorgt; jedes Objekt gibt es genau einmal.

Anmerkung: Das Kuschelmonster auf dem Schwarzmarkt wächst nicht. Kein Wunder, es ist ja auch gar kein Viech, sondern eine Pappscheibe mit Monsterbildchen und einem drehbaren Rädchen. Wenn Sie da allerdings stehen bleiben, um das Bild zu bewundern, werden Sie aus den Schatten hören: „Pssst! He, Kumpel, gefällt's dir? Willst du das Viech in echt? Preiswert, Kumpel. Und tolle Papiere. Mit Hand selbstgefälscht.“

SCHNECKENLADEN



Hier verhökert ein Krämer vom Rücken einer Schnecke aus allerlei modisches Zubehör.

ZUBEHÖRSTAPEL

Mischen Sie die **8 Zubehör-Spielsteine** und schichten Sie sie zu einem verdeckten Stapel auf. (Oder zu einem Haufen, falls die Steine zu klein für ihre Wursthinger sind.)

ERHÄLTliches ZUBEHÖR

Ziehen Sie **3 Zubehör-Spielsteine** und legen Sie sie offen auf die Zubehör-Felder.

NEUES ZUBEHÖR AUFDECKEN

Während der Aufbau-Phase für Runde 2 und spätere Runden wird 1 zusätzlicher neuer Zubehör-Spielstein auf die Zubehör-Felder des Schneckenladens gelegt.

Zuerst müssen Sie aber Platz für das neue Zubehör machen: Wenn noch drei Zubehör-Teile auf den Feldern liegen, entfernen Sie das oberste Teil (dasjenige, das am nächsten an der Schleimspur liegt), sodass nur noch zwei Spielsteine hier liegen.

Egal, ob Sie einen Spielstein entfernen mussten oder nicht, schieben Sie jetzt die verbleibenden Zubehör-Teile nach oben, sodass das unterste Feld frei wird. Hier wird der neue Zubehör-Spielstein hingelegt.

Überspringen Sie diesen Schritt, wenn das Schneckenladen-Aktionsfeld von einem neutralen Kobold blockiert ist.

ERLAUBNIS-SPIELSTEINE

Der Pförtner-Kobold, der den Zugang zum Gewerbegebiet bewacht, sieht einigermaßen offiziell aus. Und er hat einen großen, hässlichen Kötter dabei. Im Gewerbegebiet haben Kobolde ohne Erlaubnisschein nichts verloren!

Jeder Spieler legt den Erlaubnis-Spielstein seiner Farbe an den Eingang zum Gewerbegebiet.

EINRICHTUNGSSTAPEL

Diese sechs neuen Spielsteine repräsentieren Einrichtungen, die im Laufe des Spiels ihre Pforten öffnen. Mischen Sie sie gut und legen Sie sie als verdeckten Stapel neben den Dunkle-Gassen-Plan.



DIE ZUGÄNGLICHEN EINRICHTUNGEN

Decken Sie den obersten Spielstein des Einrichtungs-Stapels auf und legen Sie ihn an den Rand des Dunkle-Gassen-Plans. Dies ist die erste Einrichtung im Gewerbegebiet, die geöffnet hat.

NEUE EINRICHTUNGEN AUFDECKEN

Während der Aufbau-Phase für Runde 2 und spätere Runden wird der nächste Einrichtungs-Spielstein aufgedeckt und neben den oder die bereits offenen gelegt. Damit stehen den Spielern dann mehrere Einrichtungen offen.

Überspringen Sie diesen Schritt, wenn das Gewerbegebiet-Aktionsfeld von einem neutralen Kobold blockiert ist.

Dieses Aktionsfeld verschafft Ihnen Zugang zu den tollen Einrichtungen im Gewerbegebiet der Koboldstadt.

WAGEN DER HELSEHERIN

Hier gibt es nichts aufzubauen. Ernsthaft. Die Helseherin ist ein spirituelles Wesen, das weit über materiellen Bedürfnissen steht.



GEWERBEGEBIET

NEUTRALE KOBOLDE

Im Zwei- oder Dreipersonenspiel verwenden Sie bitte die Seite des Dunkle-Gassen-Plans mit den Pfeilen für Neutrale Kobolde. Neutrale Kobolde blockieren Felder auf dem Dunkle-Gassen-Plan genau so, wie sie es auch auf dem Hauptspielplan tun.

Beim Dreipersonenspiel beginnt ein neutraler Kobold auf dem Aktionsfeld der Helseherin.

Beim Spiel zu zweit beginnt ein Neutraler Kobold bei der Helseherin, ein weiterer auf dem Aktionsfeld Schwarzmarkt.

SPIELVERLAUF

NEUE EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR KOBOLDPOSSEN

IN DIESER ERWEITERUNG GIBT ES FÜR KOBOLDE UND GOLD NEUE EINSATZMÖGLICHKEITEN WÄHREND DER EINKAUFS-PHASE.

GRUPPEN ZURÜCKZIEHEN

Wie Sie sicher wissen, können Sie Kobolde und Gold entweder in die Stadt schicken oder zu Hause lassen, wenn Sie ihre Koboldpossen bilden. Dies gilt auch weiterhin, aber jetzt haben Sie eine neue Option: Wenn Sie eine Gruppe losschicken, **können Sie auch eine oder mehrere Gruppen zurückziehen**, die noch auf ihren Einsatz warten. Dadurch können Sie einige Kobolde zurückbekommen, bevor sie eine Aktion durchführen. Das ist durchaus praktisch, weil einige der neuen Aktionen Kobolde und/oder Gold erfordern.

GRUPPENGROSSE ÄNDERN

Mit dieser Erweiterung können Gruppengrößen jetzt dynamischer sein. Es kann vorkommen, dass sich die Größe einer Posse ändert, während sie darauf wartet, beim Einkaufen dranzukommen. Was dann passiert, hängt von der Größe der Gruppe ab, die gerade am Zug ist.

Wenn die wartende Gruppe größer wird als die momentan aktive, kommt sie beim Einkauf sofort als nächste dran. Wickeln Sie das sofort nach der Aktion ab, mit der Sie die Gruppe vergrößert haben.

Dann geht die Einkaufstour weiter mit der Gruppe, die eigentlich am Zug gewesen wäre, wenn Sie sich nicht vorgedrängt hätten. (D. h., Sie machen weiter mit der aktuellen Gruppengröße.)

Wenn die wartende Gruppe jetzt gleich groß oder kleiner ist als die Gruppe, die gerade dran ist, schauen Sie nur, ob die Reihenfolge der Warteschlange noch stimmt und warten Sie ab. Das Spiel läuft weiter, so als hätte die verkleinerte Gruppe schon immer an ihrem Platz gestanden.

NEUE AKTIONSFELDER

IN DEN DUNKLEN GASSEN GIBT ES VIER NEUE AKTIONSFELDER. IN DIESEM ABSCHNITT GEHT ES DARUM, WIE SIE DIESE BENUTZEN UND WAS SIE MIT DEM TOLLEN ZEUGS ANFANGEN KÖNNEN, DAS ES HIER GIBT.

EINKAUF AUF DEM SCHWARZMARKT



Wenn Sie Ihre Kobolde auf den Schwarzmarkt schicken, können Sie eines der ausgestellten Objekte erhalten. Zu Beginn des Spiels liegen hier sechs verschiedene Objekte und darüber jeweils ein Goldstück (außer über dem Artefakt, falls Sie eine Standard-Partie spielen). Das Goldstück soll Sie daran erinnern, dass Sie ein Goldstück zahlen

müssen, um das gewünschte Objekt zu nehmen. In späteren Runden werden eventuell einige Objekte mit Rabatt angeboten (siehe **EIN TIPP DER HELLSEHERIN**), aber dann ist die Auswahl vielleicht bereits eingeschränkt, weil auf dem Schwarzmarkt nicht nachgelegt wird – was weg ist, ist weg!

DIE EXTRA-KOSTEN ABDRÜCKEN

Um ein Objekt mitzunehmen, neben dem eine Goldmünze liegt, müssen Sie ein Goldstück aus Ihrer Schatzkammer bezahlen. Der Koboldposse, die Sie zum Schwarzmarkt geschickt haben, müssen Sie kein Geld mitgeben, und selbst wenn sie Gold dabei hat, kann sie es nicht einsetzen – das Gold muss aus der Schatzkammer stammen! Das kann Gold sein, das Sie zurückgehalten haben, oder Gold, das sie beim Zurückziehen einer Gruppe (siehe oben) zurückbekommen haben. Wenn Sie das Gold an die Bank bezahlen, legen Sie auch gleichzeitig das als Marker verwendete Goldstück vom Schwarzmarkt zurück in die Bank.

Wenn Sie sich für ein Objekt entscheiden, über dem kein Gold liegt, können Sie es kostenlos nehmen.

Wenn Sie kein Gold in der Schatzkammer haben, können Sie kein Objekt auswählen, das mit einem Goldstück markiert ist. Wenn es kein Objekt gibt, das Sie sich leisten können, dürfen Sie das Aktionsfeld nicht benutzen.

DEN ÜBLICHEN KRAM BESORGEN

Wenn Sie hier ein **Kuschelmonster**, einen **Käfig**, einen **Anbau** oder ein **Artefakt** erwerben, verfahren Sie genau so, als hätten Sie es sich regulär besorgt. (Sie können auch ein unschuldiges Gesicht machen und vor sich hin pfeifen.) Wenn ein Artefakt eine sofortige

Aktion erfordert (eine Farbe wählen und eine Karte ziehen), machen Sie es jetzt sofort.

Achtung: Ihre Koboldposse muss keine 2 Kobolde beinhalten, um den Käfig zu besorgen, genauso wenig, wie sie Gold benötigt, um das Kuschelmonster zu bekommen. Hey, das ist der Schwarzmarkt, hier gelten andere Regeln.

FUTTER RANSCHAFFEN



Futter erhalten Sie, wenn Sie den Monsterschau-Spielstein nehmen. Wählen Sie eine der abgebildeten Arten und Mengen von Futter und packen Sie die entsprechende Anzahl in Ihre Speisekammer, danach legen Sie den Monsterschau-Spielstein ab. (Welche Monsterschau auf diesem Spielstein abgebildet ist, ist für Schwarzmarkt-Zwecke völlig schnuppe.)

DEN LEIBWÄCHTER ANHEUERN



Er steht am Rande des Schwarzmarkts und passt auf, dass keiner der Kunden was klaut. Witzig, nicht? Als wenn Kobolde jemals was klauen würden. Egal, er sieht fies groß aus, vielleicht sollten Sie dieses Mal mit echtem Gold bezahlen. Es wäre toll, wenn der Kerl für einen selbst arbeiten könnte. Zum Beispiel als Leibwächter.

Wenn Sie sich für den **Leibwächter** entscheiden, nehmen Sie die schwarze Koboldfigur an sich. Sie können ihn entweder in die Koboldwohnung setzen oder ihn zu einer Gruppe packen, die noch auf ihre Einkaufsmöglichkeiten wartet. Siehe **GRUPPENGROSSE ÄNDERN** weiter oben.

Der Leibwächter zählt zur Größe der Gruppe, die er begleitet. In späteren Runden können Sie ihn wie jeden anderen Kobold beliebig einer Gruppe zuordnen, mit der wichtigen Ausnahme, **dass der Leibwächter nie alleine eine Gruppe bilden kann.**

Der Leibwächter wird angestellt, um durch die Stadt zu spazieren und auf Ihre Kobolde aufzupassen. Er arbeitet nicht in Ihrem Laden und er läuft ganz sicher nicht los und sucht sich selbst Arbeit, um Ihnen als Kobold-Zeitgeber Gold ranzuschaffen. Auch wenn er sich im Koboldbau aufhält, **zählt der Leibwächter niemals als verfügbarer Kobold.** Das heißt, dass er außerhalb der Einkaufsphase nichts unternimmt und auch nicht losgeschickt werden kann, um in

einer Einrichtung (siehe Seite 8) zu arbeiten. Er ist nicht faul oder so – aber solche Arbeiten stehen einfach nicht in seinem Vertrag.

Der Leibwächter kann seine Gruppe zum Podium begleiten, aber er kann keine Kuschelmonster verkaufen. (Das ist zum einen nicht mehr in der Einkaufsphase, und zum anderen steht er ungerne alleine auf dem Podium.) Wenn der Rest der Gruppe vom Aktionsfeld des Podiums auf das Podium selbst gezogen wird, kommt der Leibwächter nach Hause.

Der Leibwächter zählt als einer der zwei Kobolde, die es zum Schleppe eines Käfigs braucht, und er kann auch ein Zubehör-Teil heimbringen (siehe weiter unten). Er kann jedoch nie alleine auf einem Aktionsfeld stehen, weil er alleine nie als Gruppe zählt.

EIN TIPP DER HELLSEHERIN



Im Wagen der Hellseherin können Sie drei Dinge tun. (Hey! Das ist fast so was wie „Drei Wünsche frei!“)

DIE FERNE ZUKUNFT

Was bringt die Zukunft? Wird es: „Ihren Kuschelmonstern steht eine große Chance ins Haus“? Oder vielleicht „Sie werden die Dungeon-Diva Ihrer Träume treffen“? Kobolde sind völlig heiß auf Prophezeiungen.

Der erste Effekt dieses Aktionsfeldes ist, dass Sie **einen Blick auf eine verdeckte Monsterschau oder einen verdeckten Kunden** auf dem Fortschrittsplan werfen dürfen. Ja, das nützt Ihnen natürlich nichts, wenn schon alles aufgedeckt ist, aber das Feld bietet ja noch mehr:

DIE NÄHERE ZUKUNFT

Kobolde haben aber auch ganz praktische Fragen an die Zukunft: „Bekommen wir noch eine Perle von unserem Perlenschuber?“ oder „Wird unser Hausvampir schon wieder hungrig?“

Der nächste Effekt bedeutet, dass Sie **eine Bedürfniskarte von jeder Farbe ziehen**. In dieser Runde haben Sie also vier zusätzliche Karten zur Auswahl. Am Ende der Runde, also **wenn Sie die zugeordneten Bedürfniskarten ablegen, müssen Sie aus Ihrer Hand eine Bedürfniskarte pro Farbe ablegen**, damit Sie in der nächsten Runde wieder die korrekte Kartenanzahl auf der Hand haben.

(Dieser Effekt erlaubt Ihnen nicht, einen Trank zu ziehen und sie müssen hierdurch auch nicht am Ende der Runde einen Trank ablegen.)

RABATT AUF DEM SCHWARZMARKT

Die Helleherin hat magische Kräfte und beherrscht auch den Schwarzmarkt. (Was daran liegen mag, dass der Betreiber des Schwarzmarkts ihr Ehegatte ist.)

Der letzte Effekt dieses Aktionsfeldes ist, dass Sie **einen der Gold-Marker von den Schwarzmarkt-Objekten wegnehmen und zurück in die Bank legen**. Ab jetzt ist dieses Objekt kostenlos zu bekommen.

Sie können den Gold-Marker nur von Objekten entfernen, die noch nicht verkauft wurden. (Diese sollten sowieso keinen Gold-Marker mehr haben, weil der nach dem Verkauf zurück in die Bank wandert.)

Rabatt ist verpflichtend! Die Helleherin besteht darauf. Es wäre unhöflich, jetzt zu sagen: „Och nö, ich mag es, wenn die anderen Ladenbesitzer auf dem Schwarzmarkt richtig blechen müssen.“

Anmerkung: Sie geben den anderen Spielern natürlich weniger Vorteile, wenn Sie Objekte verbilligen, die diese nicht wollen. Am besten ist es natürlich, wenn Sie einen Rabatt bei dem Objekt rausschlagen, das Sie selber wollen, und dann losgehen, um es selbst zu besorgen.

EIN BESUCH IM GEWERBEGEBIET



Wenn Sie Ihre Koblode hierhin schicken, passieren zwei Dinge.

EINE EINRICHTUNG SOFORT NUTZEN

Zuerst dürfen Sie **eine der aufgedeckten Einrichtungen auswählen und deren Effekt sofort nutzen**. Jede Einrichtung benötigt einen gewissen Input (Koblode, Gold oder Futter).



Wenn für die Einrichtung ein Kobold benötigt wird, muss dieser aus dem Koboldbau kommen. Sie dürfen keinen Kobold verwenden, der schon Teil einer Gruppe ist, auch nicht der Gruppe auf diesem Aktionsfeld. Der Kobold bleibt bis zum Ende der Runde in dieser Einrichtung. Der Effekt der Einrichtung tritt sofort ein. (Einrichtungen und ihre Effekte finden Sie im Anhang.)



Gleiches gilt für eine Einrichtung, für die Gold benötigt wird: Das Gold darf nur aus Ihrer Schatzkammer stammen. Legen Sie das Geld in die Bank und

der Effekt der Einrichtung tritt sofort ein.

Anmerkung: Das hier ist ein weiterer Ort, wo das Zurückziehen von Gruppen praktisch sein kann. Wenn Sie eine Posse auf das Gewerbegebiet-Aktionsfeld schicken, können Sie eine andere Gruppe zurückziehen (siehe oben), um Gold oder Koblode verfügbar zu haben, mit denen Sie die Einrichtung bezahlen.



Wenn für die Einrichtung Fleisch oder Gemüse benötigt wird, müssen Sie einen entsprechenden Futter-Marker aus Ihrer Speisekammer entnehmen –

nichts aus der Wunderkiste und auch kein schon Veredeltes Futter. Die entsprechenden Einrichtungen verwenden nur frische, natürliche Zutaten. (Naja, halbwegs frisch: Es ist egal, aus welcher ihrer Speisekammern das Futter stammt.)

Dieses Futter wird in Veredeltes Futter verwandelt; Details hierzu finden Sie im Anhang.

Sie können Koblode auf dieses Aktionsfeld schicken, **auch wenn Sie keine der Einrichtungen aktuell nutzen können**. Sie dürfen aber, wie unten erläutert, trotzdem Ihren Erlaubnis-Spielstein weiterbewegen.

ERLAUBNIS ERHALTEN

Egal, ob Sie eine der Einrichtungen nutzen oder nicht, Sie erhalten sofort die Erlaubnis, alle bislang aufgedeckten Einrichtungen zu nutzen. **Legen Sie Ihren Erlaubnis-Spielstein unter die zuletzt aufgedeckte Einrichtung.** (Dies sollte die Einrichtung sein, die am weitesten rechts liegt.)

Wenn Sie das Gewerbegebiet zum ersten Mal betreten, liegt Ihre Erlaubnis am Eingang. Legen Sie sie auf den Platz der zuletzt aufgedeckten Einrichtung. Wenn Sie in späteren Runden erneut vorbeikommen, schieben Sie Ihre Erlaubnis von einer früher aufgedeckten Einrichtung auf die zuletzt aufgedeckte.

Dies gibt Ihnen Zugangsberechtigung zu allen bislang aufgedeckten Einrichtungen. Diese Erlaubnis können Sie in Phase 5 nutzen, wenn Sie noch verfügbare Koblode zur Arbeit einteilen.

VERFÜGBARE KOBLODE UND EINRICHTUNGEN

Wenn Sie in Phase 5 bislang nicht verwendete, verfügbare Koblode einsetzen, können Sie auch **genau eine der Einrichtungen nutzen**, zu denen Sie Zugang haben. Dies ist die Einrichtung, auf der Ihr Erlaubnis-Spielstein liegt, und alle früher aufgedeckten Einrichtungen – also diejenigen links von Ihrer Erlaubnis. Eine Einrichtung zu nutzen hindert die anderen Spieler nicht daran, dieselbe Einrichtung ebenfalls zu nutzen.

Sie haben keinen Zugang zu Einrichtungen, die nach derjenigen aufgedeckt wurden, auf der Ihre Erlaubnis liegt. (Aber Sie können natürlich durch einen späteren Besuch des Gewerbegebiets die Erlaubnis erhalten.) Wenn Ihr Erlaubnis-Spielstein noch am Eingang liegt, können Sie keine Einrichtung nutzen.

Es steht Ihnen frei, in welcher Reihenfolge Sie Ihre verfügbaren Koblode einsetzen, also auch, wann sie die Einrichtung nutzen. Wenn die gewählte Einrichtung einen verfügbaren Kobold erfordert, können Sie jeden Ihrer Koblode verwenden, der in dieser Runde noch nichts getan hat. Wenn die Einrichtung Futter benötigt, können Sie beliebiges passendes Futter aus Ihrer Speisekammer nehmen. Wenn sie Gold benötigt, können Sie alles Gold aus Ihrer Schatzkammer verwenden, auch solches, das sie gerade durch Einsatz eines Kobold-Zeitarbeiters erarbeitet haben.

(In den Grundregeln steht, dass Sie das Gold nach dem Reinigen der Käfige erhalten, aber dort spielte Reihenfolge auch noch keine Rolle. Jetzt ist es wichtig geworden, und deswegen gelten diese neuen Regeln. Denken Sie nur daran, dass ein Kobold, den Sie zum Gold-Verdienen eingesetzt haben, danach nicht mehr verfügbar ist, also nichts weiter in dieser Runde tun kann.)

Ein Beispiel: Wenn Sie dieses Aktionsfeld in der ersten Runde das erste Mal aufsuchen, können Sie die erste Einrichtung sofort nutzen – und ein weiteres Mal in Phase 5 der Runde. In Phase 5 der folgenden Runden können Sie weiterhin diese erste Einrichtung nutzen, weitere Einrichtungen jedoch erst dann, wenn Sie erneut das Gewerbegebiet aufsuchen.

Wenn Sie bis zur zweiten Runde auf Ihren Besuch im Gewerbegebiet warten, können Sie in Phase 5 von Runde 1 keine Einrichtung nutzen. Wenn Sie aber in Runde 2 ins Gewerbegebiet gehen, können Sie unter 2 Einrichtungen wählen. Dies gilt dann bis zum Ende des Spiels, es sei denn, Sie verschaffen sich durch einen erneuten Besuch Zugang zu weiteren Einrichtungen.

SCHACHERN IM SCHNECKENLADEN



ZUBEHÖR BESORGEN

Wenn Sie Ihre Koblode hierhin schicken, können Sie **eines der ausgestellten Zubehör-Teile nehmen**. Sie können es dann auf oder neben ihre Schaukäfige legen. (Wir empfehlen: In einen leeren Käfig oder Käfig-Platz, damit Sie es nicht vergessen.) Zubehör kann später, während der Bedürfnis-Phase, einem Kuschelmonster Ihrer Wahl zugeteilt werden.

DIE TRIUMPHALE RÜCKKEHR DES KOBLODES

Koblode stehen voll auf Zubehör. Der Fröhlichfresschen-Futternapf! Ein Koolez Stachelz-Halzbund! Das süße Buntbandschleichen! Und der oh so Mysteriösmagische Anhänger. Koblode stehen so sehr auf Zubehör, dass Sie dafür sogar die Regeln brechen. Jemand muss diese tollen Sachen sofort nach Hause bringen!



Wenn Sie eine Gruppe Koblode zum Schneckenladen schicken, **dürfen Sie einen Ihrer Koblode von einem Aktionsfeld nehmen und nach Hause schicken**.

Anmerkung: Wir zwingen Sie nicht, das Zubehörteil und die Koboldfigur hopsend über den Plan nach Hause zu bewegen und dabei „Yippie!“ zu rufen. Aber schaden kann's auch nicht.

Der Kobold kann von diesem Aktionsfeld oder einem beliebigen anderen stammen, so lange mindestens ein Kobold auf dem Aktionsfeld verbleibt und den Platz blockiert. Sie dürfen sogar einen einzelnen Kobold auf einem Käfigkauf-Aktionsfeld zurücklassen. (Sie dürfen jedoch niemals den Leibwächter alleine auf einem Aktionsfeld zurücklassen. Aber er trägt das Zubehör-Teil für Sie, wenn Sie ihn freundlich fragen.)

Wenn es kein Aktionsfeld gibt, auf dem mindestens zwei Koblode stehen, kann auch niemand nach Hause zurück. (Aber Sie können das Zubehörteil trotzdem auf Ihren Schaukäfig-Plan legen – der Schneckenladen liefert Frei Haus.)

Der zurückkehrende Kobold kann in die Koboldwohnung zurückkehren oder sich einer anderen Gruppe anschließen, die noch auf ihren Einsatz wartet. (Siehe Gruppengröße ändern auf Seite 4.)

Anmerkung: Wenn Ihre letzte Gruppe nur aus einem einzelnen Kobold besteht und Sie überlegen, ihn zurückzuziehen, schauen Sie zuerst auf diesem Aktionsfeld vorbei. Wenn der Platz unbesetzt ist, können Sie hier agieren und einen Ihrer anderen Kobolde heimschicken – und außerdem gibt's noch ein tolles Zubehörteil dazu!

Beispiel: Die Möglichkeit, einen Kobold zurückzunehmen, ermöglicht Ihnen einige clevere Möglichkeiten. Stellen Sie sich vor, dies wären ihre beiden letzten Gruppen und sie sind an der Reihe, eine Gruppe von Größe 2 loszuschicken. Niemand erwartet, dass Sie sich für Käfige anstellen, denn dafür braucht es ja 2 Kobos. Klar, worauf wir hinaus wollen? Sie können nämlich eine Gruppe losschicken, Zubehör zu besorgen. Und ein Kobold von einem anderen Aktionsfeld wird nach Hause geschickt, um das Zubehör rumzuzeigen. Und Schwupps! Auf einmal hat Ihre verbleibende Gruppe Größe 3! Und damit jetzt sofort dran – und in der Lage, einen Käfig zu besorgen!

Danach geht das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Linken weiter, der deprimiert auf seine 2 Kobolde starrt, mit denen er sich den Käfig besorgen wollte ...



ZUBEHÖR ZUTEILEN

Wenn Sie in Phase 3 Käfige und Viecher anordnen, können Sie sich entscheiden, **Zubehör beliebig Ihren Viechern zuzuteilen**. Dafür müssen Sie nur eines oder mehrere Zubehör-Teile nehmen und sie auf eines oder mehrere Ihrer Viecher legen. Dabei gilt keine Begrenzung. Sie können einem Kuschelmonster also eine beliebige Zahl an Zubehör, auch der gleichen Art, zuteilen.

Sie müssen nicht alles Zubehör zuteilen. Alles nicht zugeteilte Zubehör bleibt auf dem Schaukäfig-Plan oder daneben liegen.

Zubehör, das Sie in einer vorangegangenen Runde einem Viech zuteilt haben, kann wieder demselben Kuschelmonster oder einem anderen zugeteilt werden oder unzugeteilt bleiben. (Außer, wenn Sie das Viech mit Zubehör verkaufen, siehe unten.)

BEDÜRFNISKARTEN ZIEHEN UND ZUORDNEN

Warum also den Viechern Zubehör geben? **Wenn Sie Bedürfniskarten ziehen und zuordnen, zählt jedes Zubehör-Teil als ein zusätzlicher Farbbalken der entsprechenden Farbe.**

Zubehör muss zugeteilt werden, **bevor Sie die Karten ziehen** (und bevor Sie Karten austauschen, falls Sie die Kristallkugel benutzen). Wenn Sie anfangen, Karten zu ziehen, können Sie sich nicht mehr umentscheiden.

VIECHER VERKAUFEN

Wenn Sie ein Kuschelmonster verkaufen, dann mit allem Zubehör, das Sie ihm diese Runde zugeteilt hatten. Legen Sie das Zubehör zusammen mit dem Viech ab. (Oder besser: Zeigen Sie Viech und Zubehör-Teile und den neuen Besitzer in Ihrer Galerie zufriedener Kunden.)

Für jedes Zubehör-Teil, das Sie mit dem Kuschelmonster verkaufen, erhalten Sie 1 Goldstück.

Beispiel:

Sie haben Golembaby die Schleife und die Futterschüssel zugeteilt, weil Sie wissen, dass in dieser Runde Dungeon-Teenie Ihren Laden besuchen wird. Sie hoffen, dass die Schleife das Golembaby noch verspielter machen wird. Und der lustige Futternapf sollte seinen Appetit steigern.



Wenn Sie Karten ziehen, müssen Sie 2 rote, 3 gelbe und 1 grüne Karte ziehen. Dann müssen sie ihm 2 rote, 3 gelbe und 1 grüne Karte zuordnen. Das klappt auch fast nach Plan, außer dass sich die zusätzliche gelbe Karte als magisches Bedürfnis entpuppt und Sie Golembaby eine Mutation verpassen müssen.

Egal. Sie können das Viech trotzdem an Dungeon-Teenie verkaufen. Wenn Sie Golembaby und beide Zubehör-Teile verkaufen, erhalten Sie ganz passabel Ansehen und 1 Goldstück. Genauer: Mit Größe 4 hat Golembaby einen Grundpreis von 1. Die Mutation schlägt mit -2 zu Buche, die Zubehör-Teile mit +2. Macht insgesamt also 1.

Anmerkung: Zubehör macht es nicht einfacher, für Ihr Kuschelmonster zu sorgen. Eher im Gegenteil. Aber die zusätzliche Karte kann etliche Punkte bei Monsterschauen und Verkäufen wert sein. Außerdem sieht Zubehör toll aus.

WEITER MIT DER EXTRA-RUNDE



Bei der Erweiterten Partie gibt es eine Sonderregel, wie der Startspieler-Marker in den letzten Runden weiterbewegt wird. In Runde 5 erhält ihn wie üblich der Spieler mit dem geringsten Ansehen. In Runde 6 wandert der Marker zwei Plätze nach links. Oder nach rechts. Auf jeden Fall zu der Person, die demjenigen gegenübersteht, der den Marker in Runde 5 hatte, egal welches Ansehen er momentan hat. (Außerdem empfehlen wir, bei einer Erweiterten Partie die Regel zur „Reihenfolge in der letzten Runde“ aus dem Fortgeschrittenenspiel zu ignorieren. Spielen Sie einfach wie in allen anderen Runden im Uhrzeigersinn.)



Bei einer Erweiterten Partie mit zwei oder drei Spielern beginnen Sie Runde 7, indem Sie demjenigen mit dem niedrigsten Ansehen den Marker geben. Bei Gleichstand wandert der Marker eins nach links. Sollte dies kein Spieler sein, der einen der gleichen niedrigen Ansehenswerte hat, wandert der Marker erneut nach links.



Beim Dreipersonenspiel können Sie die Regel zur „Reihenfolge in der letzten Runde“ aus dem Fortgeschrittenenspiel beibehalten, wenn Sie wollen. Diese legt fest, ob die letzte Runde im oder gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird.



SCHLUSSABRECHNUNG

Wir haben die Monsterschauen der Schlussabrechnung geändert, damit Sie das ganze tolle, neue Zeug auch abrechnen können. Diese Vergleichsschauen ersetzen diejenigen aus dem Grundspiel, ganz gleich, ob Sie eine Standard- oder eine Erweiterte Partie spielen.

GESCHÄFTSSINN-SCHAU



Der Leibwächter ist 1 Ausstellungspunkt wert.

Unterschiedliches Futter wird auch unterschiedlich abgerechnet. Frisches oder gefrorenes Futter (aus der Wunderkiste) ist wie üblich 1 Ausstellungspunkt wert. Jeder 2-Marker-Stapel, der für Veredeltes Futter steht, ist 2 Ausstellungspunkte wert.

ERSCHEINUNGSBILD-SCHAU



Jedes Zubehör-Teil in Ihrem Besitz ist 1 Ausstellungspunkt wert, egal, ob es einem Kuschelmonster zugeteilt ist oder nicht.



NEUE REGELN IM ÜBERBLICK

IN DIESER ÜBERSICHT ZEIGEN WIR, WO DIE NEUEN REGELN IM VERLAUF DES ORIGINAL-SPIELABLAUFS ZUM TRAGEN KOMMEN. ÜBERSCHRIFTEN UND ABSCHNITTEINTRÄGE ENTSPRECHEN DABEI DENEN DER GRUNDREGELN.

SPIELAUFBAU

FORTSCHRITTSPLAN

- Für eine Erweiterte Partie nutzen Sie die Fortschrittsplan-Erweiterung, um die zusätzliche Runde darzustellen.
- Bei einer Standard-Partie nutzen Sie die Fortschrittsplan-Erweiterung, um die geänderten Abschluss-Monsterschauen zu zeigen.

HAUPTSPIELPLAN

- Legen Sie den Dunkle-Gassen-Plan neben den Hauptspielplan.
- Platzieren Sie die schwarze Koboldfigur, ein Kuschelmonster, einen Käfig, einen Monsterschau-Spielstein, einen Anbau und ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt.
 - Bei einer Erweiterten Partie markieren Sie jedes Objekt mit einem Goldstück.
 - Bei einer Standard-Partie markieren Sie jedes Objekt außer dem Artefakt.
- Legen Sie die Erlaubnis-Spielsteine aller Spieler an den Eingang des Gewerbegebiets.
- Mischen Sie die Einrichtungen und bilden Sie einen Stapel.
 - Decken Sie die erste Einrichtung auf und legen Sie sie neben den Dunkle-Gassen-Plan.
- Mischen Sie die Zubehör-Spielsteine und bilden Sie einen Stapel.
 - Ziehen Sie 3 Zubehör-Spielsteine und legen sie auf die Zubehör-Felder.

SPIELERPLÄNE

- Jeder Spieler erhält 7 Kobolde und 3 Goldstücke (anstatt 6 Kobolde und 2 Goldstücke).

ABLAUF EINER RUNDE

PHASE 1 - AUFBAU

NEUES ZEUG RANBRINGEN

- Das Spiel ist für Runde 1 fertig aufgebaut. In späteren Runden müssen sie:
 - die nächste Einrichtung aufdecken (außer wenn das Aktionsfeld von einem neutralen Kobold blockiert wird).
 - ein Zubehör-Teil ziehen und es auf den untersten Platz legen (es sei denn, das Aktionsfeld wird von einem neutralen Kobold blockiert).
 - > Um das unterste Feld freizubekommen, ist es eventuell nötig, hier liegendes Zubehör nach oben zu verschieben und unter Umständen das oberste Teil zu entfernen.
- Der Schwarzmarkt wird niemals neu aufgefüllt.

PHASE 2 - EINKAUFSTOUR

WER MACHT WAS?

- Sie können jede wartende Gruppe Kobolde zurückziehen und derweil eine andere Gruppe losschicken.
- Wenn eine wartende Gruppe größer wird als die aktuell größte Gruppe, ist sie als nächstes an der Reihe. Danach fahren Sie mit der aktuell größten Gruppe fort.
- Auf dem **Schwarzmarkt** können Sie 1 Objekt auswählen und damit verfahren, als hätten Sie es regulär erworben.
 - Wenn eine Goldmünze neben dem Objekt liegt, müssen Sie 1 Gold bezahlen, um es zu erhalten. Legen Sie beide Goldmünzen zurück in die Bank.
 - Um Futter zu erhalten, wählen Sie eine der auf dem Ausstellungs-Spielstein dargestellten Arten und Anzahl von Futter und nehmen sich die entsprechende Menge. Legen Sie dann den Spielstein ab.
 - Der Leibwächter geht entweder in die Koboldwohnung oder schließt sich einer wartenden Gruppe an. Er kann nie alleine eine Gruppe bilden und er zählt nie als verfügbarer Kobold.
- Beim **Wagen der Helleherin** können Sie drei Aktionen durchführen:
 - einen Ausstellungs- oder Kunden-Spielstein auf dem Fortschrittsplan ansehen.
 - je eine zusätzliche Bedürfniskarte jeder Farbe ziehen.
 - einen Gold-Marker von einem der Objekte auf dem Schwarzmarkt entfernen und in die Bank zurücklegen. Diese Aktion ist verpflichtend, wenn sie möglich ist.
- Im **Gewerbegebiet** legen Sie ihren Erlaubnis-Spielstein auf die zuletzt aufgedeckte Einrichtung. Sie dürfen 1 aufgedeckte Einrichtung nutzen.
 - Wenn die Einrichtung einen Kobold erfordert, ziehen Sie 1 Kobold aus dem Koboldbau hierhin.
 - Wenn die Einrichtung Gold erfordert, legen Sie 1 Goldmünze aus Ihrer Schatzkammer in die Bank zurück.
 - Wenn die Einrichtung Futter erfordert, setzen Sie dafür 1 Futter-Marker aus Ihrer Speisekammer.
- Im **Schneckenladen** können Sie 1 Zubehör-Teil nehmen und auf ihren Schaukäfig-Plan legen.
 - Außerdem können Sie 1 Ihrer Kobolde von einem Aktionsfeld, auf dem mindestens 2 Kobolde stehen, in den Koboldbau zurück oder zu einer wartenden Gruppe versetzen.

PHASE 3 - BEDÜRFNISSE

KÄFIGE UND VIECHER ANORDNEN

- Sie können Ihren Kuschelmonstern nach Belieben ein oder mehrere **Zubehör-Teile** zuteilen.

BEDÜRFNISKARTEN ZIEHEN

- Für jedes einem Viech zugeteilte **Zubehör-Teil** ziehen Sie eine zusätzliche Bedürfniskarte der entsprechenden Farbe.

BEDÜRFNISSE ZUORDNEN

- Für jedes einem Viech zugeteilte **Zubehör-Teil** müssen Sie dem Kuschelmonster 1 zusätzliche Bedürfniskarte der entsprechenden Farbe zuordnen.

PHASE 4 - ANGEBEN

- Kuschelmonster werden eines nach dem anderen bewertet. Die Reihenfolge kann dabei eine Rolle spielen – Ihre Entscheidung.
- Details zu Käfigen, Anbauten und Kuschelmonstern finden Sie im Anhang.

PHASE 5 - BIZNIZ

VIECHER VERKAUFEN

- Sie erhalten 1 zusätzliches Goldstück für jedes Zubehör, das sie einem Viech, das sie verkaufen, zugeteilt haben.

BEDÜRFNISKARTEN ENTFERNEN

- Wenn Sie wegen der Helleherin zusätzliche Bedürfniskarten auf der Hand halten, legen sie eine Karte jeder Farbe ab.

NOCH JEMAND OHNE ARBEIT?

- Verfügbaren Kobolden können Arbeiten in beliebiger Reihenfolge zugewiesen werden.
- Jederzeit während dieses Abschnitts können Sie 1 Einrichtung nutzen, zu der Sie Zutritt haben.
 - Sie haben Zutritt zu der Einrichtung, auf der Ihr Erlaubnis-Spielstein liegt, und zu allen Einrichtungen, die vorher aufgedeckt wurden.
 - Die Regeln für die Benutzung einer Einrichtung sind dieselben wie in Phase 2.

PHASE 6 - ALTERN

KOBOS KOMMEN HEIM

- Auch Kobolde, die in einer Einrichtung arbeiten, kommen jetzt nach Hause.
- Der Leibwächter kommt nach Hause, auch wenn er zum Podium geschickt wurde.

WEITER MIT

DER NÄCHSTEN RUNDE

- Der Startspieler-Marker wird so weiterbewegt wie auf der Fortschrittsplan-Erweiterung angegeben.
 - Ausnahme: Bei einer 2- oder 3-Personen-Kompromiss-Partie wird der Marker immer nach links weitergegeben.

SPIELLENDE

SCHLUSSABRECHNUNG

- Bei der **Geschäftssinn-Schau**:
 - Sie erhalten 1 Ausstellungspunkt für den Leibwächter.
 - Sie erhalten 2 Ausstellungspunkte für jedes Veredelte Futter.
- Bei der **Erscheinungsbild-Schau**:
 - Sie erhalten 1 Ausstellungspunkt für jedes Zubehör-Teil in Ihrem Besitz.

ANHANG

EINRICHTUNGEN

ABWERBER-ABSTEIGE



Er hatte Finger wie kalte Würstchen und ein Gesicht wie zu lange gekochter Schinken. Als ich in seine eidotterfarbenen Augen blickte, wusste ich: Das ist mein Kobold.

Wenn Sie diese Einrichtung nutzen, zahlen Sie 1 Gold: Sie erhalten 1 Kobold, der ansonsten nicht in den Bau zurückgekehrt wäre.

- Dies kann der am weitesten links auf dem Fortschrittsplan stehende Kobold sein.
- Es kann ein Kobold aus dem Hospital sein.
- Es kann ein Kobold vom Podium sein.

Es ist aber nicht so wie mit den Kobolden, die mit Zubehör heimgekommen sind. Dieser Kobold braucht noch etwas Zeit zur Erholung.

- Wenn Sie diese Einrichtung während **Phase 2** nutzen, wandert der Kobold zurück in den Koboldbau. Er kann im späteren Verlauf der Runde eingesetzt, aber nicht jetzt einer Gruppe zugeordnet werden.
- Wenn Sie diese Einrichtung während **Phase 5** nutzen, ist der Kobold diese Runde nicht mehr verfügbar. Behalten Sie ihn hier in der Einrichtung. Am Ende der Runde kommt er zu Ihnen in den Bau.

LUTSCHERFABRIK



Leck ihn, lutsch ihn, so leckerlecker ohne viel Geklecker für das Viech und auch für dich! Lutsch-R!

Wenn Sie diese Einrichtung nutzen, nehmen Sie 1 Gemüse-Marker aus Ihrer Speisekammer und verwandeln Sie ihn in 1 Lutscher. Dazu nehmen Sie 1 Goldstück aus der Bank und legen es auf den Gemüse-Marker: Ab jetzt ist dies ein Lutscher. (Ja, wirklich!)

Lutscher zählen als Veredeltes Futter und landen daher in Ihrem Artefaktlager. (Siehe VERDELTES FUTTER auf der gegenüberliegenden Seite.)

Wenn Sie einem Viech in Phase 4 – beim Angeben – einen Lutscher geben, befriedigt dieser 1 Hunger-Bedürfnis, 1 Spieltrieb oder beides auf einmal! Er kann jedoch nicht die Bedürfnisse von 2 unterschiedlichen Viechern befriedigen. Er kann auch kein Hunger-Bedürfnis befriedigen, wenn das Kuschelmonster weder Fleisch noch Gemüse frisst. (Der Hausvampir kann es also nicht essen, aber trotzdem damit spielen.)

KUSCHELMONSTERFUTTEREINDOSEREI



Von erfolgreichen Züchtern empfohlen: Futter aus der Dose.

Wenn Sie diese Einrichtung nutzen, nehmen Sie 1 Fleisch-Marker aus Ihrer Speisekammer und verwandeln Sie ihn in 1 Futterdose. Um eine Futterdose herzustellen, nehmen Sie einen Mist-Marker aus der Bank und legen Sie ihn auf den Fleisch-Marker. (Hey! Das stellt nur die Dose dar, ehrlich! In der Eindoserei werden nur die besten Zusatzstoffe verwendet!)

Eine Futterdose ist Veredeltes Futter und landet demzufolge

in Ihrem Artefaktlager. (Siehe VERDELTES FUTTER auf der gegenüberliegenden Seite.)

Sie können beim Angeben in Phase 4 einem Kuschelmonster eine Futterdose geben, um 1 Hunger-Bedürfnis zu stillen, falls es Fleisch oder Gemüse frisst. Sie können einem Viech mehr als 1 Dose geben, aber nicht mehr als 1 Dose pro Hunger-Bedürfnis. Wenn ihr Viech dann in einer Monsterschau auftritt, erhalten Sie 1 Ausstellungspunkt pro Dose, die an das Viech verfüttert wurde. Wenn mehrere Viecher in einer Ausstellung sind, erhalten Sie Ausstellungspunkte für alle ihre Dosen.

BÜRO



Machen Sie immer noch niederste Arbeiten für noch niedrigeren Lohn? Dann wird es Zeit für einen richtigen Job! Hier bei uns im Büro. Bessere Bezahlung, besseres Ansehen, keine schmutzigen Pfoten.

Klar könnten Sie Ihren Kobold losschicken, um irgendwo 1 Gold zu verdienen. Aber wenn Sie einen Kobold hierhin schicken, bringt er Ihnen (tatata-taa!) 2 Goldstücke.

VIECHOTHERAPEUT



Wie haben Sie sich gefühlt, als es Ihnen das erste Mal klar wurde, dass die anderen Kuschelmonster nicht Ihren Sinn für Humor teilen?

Wirkt ihr Kuschelmonster deprimiert? Traumatisiert? Mutiert? Der Viechotherapeut weiß Rat! Setzen Sie 1 verfügbaren Kobold ein und entfernen Sie 1 Leidens-Marker oder 1 Mutations-Marker von einem Ihrer Viecher. (Offensichtlich ein seltener Fall von psychosomatischer Mutation.)

KACKSCHNECK



Kackschneck-Käfigreinigung sind für ihre Gründlichkeit bekannt. Unsere Schnecken besitzen spezielle Tentakel, die den Mist auch aus den hintersten Ecken Ihres Käfigs entfernen. Wenn Ihnen Sauberkeit wichtig ist: Kackschnecke – Kack weg!

Zahlen Sie 1 Gold und entfernen Sie 2 Mist-Marker von Ihrem Schaukäfig-Plan – egal, von wo. Dies funktioniert sogar bei gerade benutzten Käfigen. Grundreinigung war noch nie so einfach.

VEREDELTES FUTTER



LUTSCHER



FUTTERDOSE

Zwei Einrichtungen stellen Veredeltes Futter her: die Lutscherfabrik und die Kuschelmonsterfuttoreindoserei. Eine Einheit Veredeltes Futter wird durch einen Futtermarker zusammen mit einem anderen Marker dargestellt. Die folgenden Regeln gelten für alle Sorten von Veredeltem Futter:

- Die herstellende Einrichtung benötigt frisches Futter – das heißt, Futter aus Ihrer Speisekammer. Kein Veredeltes Futter, kein Tiefkühlfutter aus der Wunderkiste.
- Die Einrichtung stellt Veredeltes Futter her, das in Ihrem Artefaktlager aufbewahrt wird.
- Es ist nicht möglich, Veredeltes Futter in die Wunderkiste zu packen.
- Veredeltes Futter kann ein Hunger-Bedürfnis befriedigen, so wäre es sowohl Fleisch als auch Gemüse. (Genau wie Tiefkühlfutter aus der Wunderkiste.)

- Veredeltes Futter befriedigt nicht die Hungerbedürfnisse von Kuschelmonstern, die weder Gemüse noch Fleisch fressen.
- Nachdem Veredeltes Futter verbraucht wurde, legen Sie beide Marker in die Bank zurück.
- Veredeltes Futter altert nicht und muss nie weggeworfen werden. Leckerleckerlecker!

Lutscher und Futterdosen haben jeweils besondere Eigenschaften, zu denen Sie mehr auf der gegenüberliegenden Seite lesen können.

NEUE KUNDEN

Die beiden neuen Kunden haben eine Sache gemeinsam: gekoppelte Symbole.

Zum Beispiel der Dungeon-Doc. Für jedes Paar aus und , das dem Viech zugeordnet ist, werden 3 Punkte zum Verkaufswert addiert. (Außerdem bietet der Dungeon-Doc 1 Punkt pro)

Nur Paare mit jeweils einem der Symbole zählen. Wenn Sie Ihrem Viech also 2 und 4 zuordnen, zählt dies als 2 Paare. Die anderen beiden bringen keine Extra-Punkte. (Der Verkaufswert ist also 6 Punkte, was immer noch ziemlich gut ist!)

Gleiches gilt für die Dungeon-Domina. Viecher zählen bei ihr 3 Punkte Verkaufswert pro Paar aus und (und 1 Punkt pro)

Verwechseln Sie die gekoppelten Symbole auf den neuen Kunden-Spielsteinen nicht mit den Bedürfniskarten mit Doppel-Symbol. Wenn Sie mit der Regel zu Doppel-Symbol-Karten spielen, können die gekoppelten Symbole sowohl von einer einzigen Bedürfniskarte als auch von zwei unterschiedlichen erfüllt werden.

DUNGEON-DOC



Sucht ein Versuchskaninchen (na gut, muss kein Kaninchen sein) für seine Forschungsarbeit: Doktor & Viech: Einfluss von Zauberei auf die Verdauung; Publikation in Vorbereitung. Hey! Das ist nicht widerwärtig, das ist Wissenschaft!

DUNGEON-DOMINA



Sie spielt gerne mit den schlimmsten Aggro-Kuschelmonstern. Klingt vielleicht ein bisschen krank, aber ihre Viecher leiden angeblich überhaupt nicht darunter.

NEUE MONSTERSCHAUEN

MEGA-MONSTERTANZ



Ein Tanzwettbewerb! Schicken Sie ein verspieltes Kuschelmonster und lassen Sie die Magie wirken.

Für jeden Spieltrieb, der mit einem Zauber-Bedürfnis gekoppelt ist, erhalten Sie 3 Ausstellungspunkte. Außerdem erhalten Sie je 1 Ausstellungspunkt pro

nicht gekoppeltem Spieltrieb oder Zauber-Bedürfnis. Sie erhalten einen Abzug von 1 Ausstellungspunkt pro Kackbedürfnis. Es gibt so ein paar Sachen, die man bei einer Tanzvorführung besser sein lässt.

WILDE PARTY



Ab und zu müssen Ihre Angestellten mal Dampf ablassen.

Sie erhalten 1 Ausstellungspunkt pro Futter-Marker, den Ihre Viecher beim Erfüllen der Bedürfnisse verbraucht haben. Veredeltes Futter zählt hierbei als 1 Marker. Andere Dinge, die Ihr Kuschelmonster aufgefressen hat, zählen nicht. (Ihr Viech denkt vielleicht, dass irgendetwas „Futter“ ist, aber die Preisrichter auf der Party sind da anderer Meinung.) Bedürfnisse, die vom Käfig oder einem Anbau befriedigt werden, zählen nicht (aber ihre Benutzung ist verpflichtend).

Sie erhalten außerdem 2 Ausstellungspunkte für jeden Kobold, der in dieser Runde ins Hospital verfrachtet wurde. Ja, es war genau so eine Art von Party. (Koboldrüstung, die verhindert, dass ein Kobold im Hospital landet, verhindert auch, dass Sie Punkte erzielen, aber Koboldrüstung ist nicht verpflichtend.) Sie verlieren 1 Ausstellungspunkt pro Leidens-Marker* auf Ihren Viechern und 2 Ausstellungspunkte pro Mutations-Marker auf ihnen. Hier soll sich jeder wohlfühlen, kapiert?

* Ja, dieser durchsichtige Würfel steht für Leiden. Es sollte eigentlich dasselbe Symbol wie im Grundspiel sein . Wir danken für Ihr Verständnis. Der für diesen Fehler verantwortliche Kobold wurde bereits zu zwei Wochen verschärften Mistschippens verdonnert.

NEUE KÄFIGE

EXPERIMENTALKÄFIG 0.9 BETA



Kobokonstrukt ist eine dynamische neue Firma, die für aufgeklärtes Zooladen-Design steht. Ab und zu glüht das ganze Stadtviertel, und auch kleinere Erdbeben kommen vor, aber hey, wen stört das, wenn sie so tolle Maschinen bauen?

Dieser Experimentalkäfig hat einen ordentlichen Zaun, ordentliche Antimagie und einen ordentlichen Donnerbalken (damit das Kuschelmonster nicht im Mist schlafen muss). Aber wenn Sie einmal den Hebel betätigen ... passiert etwas ganz Besonderes. Ein paar Einbauten verschwinden im Boden, andere tauchen auf, und am Ende hat sich der Käfig völlig verwandelt. Toll, was?

In seinem Grundzustand hat dieser Käfig Gitterstärke 1, Antimagie 1 und **neutralisiert 1 Krankheits-Bedürfnis**. Dieser Käfig kann sich jedoch dynamisch seinem Bewohner anpassen, was durch die * -Symbole angezeigt wird. Sie können **einen beliebigen Effekt des Käfigs verdoppeln und die anderen beiden auf 0 herunterfahren**. Das heißt, Sie können einen Käfig mit Gitterstärke 2, Antimagie 0 und ohne Krankheitsschutz haben. Oder einen mit Gitterstärke 0, Antimagie 2 und ohne Krankheitsschutz. Oder einen mit Gitterstärke 0, Antimagie 0 und der Fähigkeit, 2 Krankheits-Bedürfnisse zu neutralisieren. (Oder Sie lassen den Käfig auf 1, 1, 1.)

Sie entscheiden sich in Phase 4, bevor Sie ans Erfüllen der Bedürfnisse des Viechs in diesem Käfig gehen. Sie dürfen sich jede Runde neu entscheiden.

SCHLAMMSUHLE



Wir hatten vor, eine zusätzliche Kopie unseres beliebtesten Käfigs anzubieten. Also haben wir die Kobolde befragt. Sie konnten sich nicht zwischen der selbstreinigenden Weide und dem Spiel-Käfig entscheiden, wo die Viecher nicht bespaßt werden müssen. Sieht aus, als wären sie in letzter Zeit ein bisschen faul geworden.

Und deswegen gibt es jetzt die Schlammuhle, einen Käfig, den jeder faule Kobold lieben wird. Na gut, der Zaun ist nix Besonderes, und vielleicht entkommt oder verschwindet das Viech deswegen. Aber, hey, noch weniger Arbeit für die Kobos.

NEUE ANBAUTEN

DIE MASCHINE MIT DEM BING!



Groß-art-ig! Werfen Sie eine Münze ein und das Gerät macht lustige Knack- und Knattergeräusche, blinkt und glüht – und dann macht es BING! Das Geld ist weg, aber aus irgendwelchen Gründen fühlen Sie sich viel besser. Kobokonstrukt wurde zu diesem Entwurf angeblich von den Opferstö-

cken in Kirchen inspiriert. Und wenn der Münzbehälter einmal voll ist, kommen sie sogar ohne Mehrkosten vorbei und leeren ihn.

Sie können diesen Anbau nutzen, **nachdem Sie alle Bedürfnisse des Viechs im zugehörigen Käfig erfüllt haben. Zahlen Sie 1 Gold** aus Ihrer Schatzkammer (legen Sie es in die Bank zurück) und **entfernen Sie einen Leidens-** und/oder 1 Mutations-Marker** von dem Kuschelmonster in dem Käfig. Kann nur einmal pro Runde benutzt werden.

Dieser Anbau kann nur genutzt werden, wenn das Viech Ihre Pflege überlebt. Wenn es verschwindet, weil es zwei Mutations-Marker erhalten hat oder verstirbt, weil es zu sehr leidet, kann es auch kein magisches BING! zurückbringen.

DUDELKISTE



Eine weitere Business-Lösung von Kobokonstrukt: Werfen Sie eine Münze in diesen Anbau und er spielt eine Melodie. Unterschiedliche Melodien haben dabei unterschiedliche Auswirkungen: Eine ruhige beruhigt das Kuschelmonster, eine peppige unterhält es, eine mystische schützt es vor Zauberei. Und wenn Sie glauben, dass Musik keinen Hunger stillen kann, dann haben Sie noch nie von Mett- oder Vego-Sandwich-Raps gehört.

Dieser Anbau macht nichts, so lange Sie ihn nicht mit 1 Gold füttern. Wenn Sie aber **ein Gold zahlen** (aus Ihrer Schatzkammer), können Sie **einen der Effekte des Anbaus auswählen** (sind alle bereits im Grundspiel beschrieben). Markieren Sie den Effekt mit dem Goldstück. (Jetzt ist es keins mehr, nur noch ein Marker.) Der Anbau spielt die gewählte Melodie bis zum Ende des Spiels oder bis Sie sich entscheiden, sie zu ändern. In diesem Fall müssen Sie ein neues Goldstück aus Ihrer Schatzkammer bezahlen: **Legen Sie den bisherigen Gold-Marker in die Bank und ersetzen Sie ihn durch das neue Goldstück.**

Sie können für die Ein- oder Umstellung der Melodie in Phase 4 zahlen, bevor Sie die Bedürfnisse des Viechs in diesem Käfig erfüllen. Wenn Sie wollen, können Sie die Melodie jede Runde neu einstellen.

NEUE KUSCHELMONSTER

Diese Kuschelmonster brauchen ein wenig zusätzliche Zuwendung – aber sie sind es wert.

Jedes der neuen Viecher hat eine Sonderfähigkeit. Etliche von diesen betreffen die Bedürfnisse anderer Kuschelmonster. Das heißt, es spielt jetzt eine Rolle, in welcher Reihenfolge die Bedürfnisse der Kuschelmonster erfüllt werden. Während des Schritts **BEDÜRFNISSE ERFÜLLEN** **legen Sie die Reihenfolge fest, in der die Viecher abgehandelt werden.**

Wenn eine Fähigkeit **angrenzende Käfige**, Käfigplätze oder Viecher betrifft, sind immer die direkt angrenzenden gemeint, nicht das diagonal gegenüberliegende Feld.



Jedes Kuschelmonster hat einen zusätzlichen Farbbalken aufgedruckt. Dieser wird beim Zuordnen von Bedürfnissen wie alle anderen Balken behandelt, aber er zählt nicht zur Größe des Kuschelmonsters. Wenn Sie das Viech auf Größe 2 einstellen, zeigt es also 3 Balken.

** siehe * auf der vorhergehenden Seite und addieren Sie eine Woche



FERSCHLAGENES FERKEL

Das Ferschlagene Ferkel spielt für sein Leben gern: Verstecken, Was habe ich in meiner Tasche?, Ich sehe was, was du nicht siehst, Heiß und kalt ... es kennt jede Menge Spiele, aber alle irgendwie mit gleichem Thema.

Jedes Mal, wenn Sie einen Spieltrieb des Ferschlagenen Ferkels befriedigen, dürfen Sie einen Mist-Marker aus seinem Käfig in einen angrenzenden Käfig oder Käfigplatz verschieben. Mistmarker auf leeren Käfigplätzen werden genauso behandelt wie Mistmarker in leeren Käfigen: Verfügbare Kobolde können sie beseitigen und sie zählen als Mistmarker auf Ihrem Schaukäfigplan. Wenn Sie einen Käfig auf einen leeren Käfigplatz mit Mistmarker stellen, landet der Mist im neuen Käfig.



PERLENSCHUBSER

Ab und zu zahlt es sich aus, mal ganz tief im Mist zu wühlen.

Wenn Sie in Phase 4 einen oder mehrere Mist-Marker in Perlenschubser's Käfig legen, während Sie Perlenschubser's Bedürfnisse erfüllen, legen Sie eine Goldmünze über der Bank auf einen der neuen Mist-Marker. (Nein, das ist nicht Veredeltes Futter. Bäh! Dass Sie überhaupt nachfragen!) Jedes Mal, wenn Sie einen goldüberzogenen Mistmarker aus einem Käfig entfernen, dürfen Sie die Goldmünze behalten. (Aber den Mistmarker werfen Sie weg, ja?)

Ein goldüberzogener Mistmarker ist immer noch ein Mistmarker. Wenn zum Beispiel das Ferschlagene Ferkel später diesen Käfig bezieht, kann es den Mistmarker in einen angrenzenden Käfig verschieben. Das Gold wandert dann mit – ein klassischer Fall von Säuen, die mit Perlen werfen (oder so ähnlich).



OMNOMNOMNIVOR

Omnivoren fressen Fleisch und Gemüse. Omnomnomnivor frisst alles. Gold! Nom, nom, nom. Futter! Nom, nom, nom. Trank! Nom, nom, nom. Artefakt! Nom, nom, nom. Ja, Omnomnomnivor ist einfach zu füttern. Dafür rülpsst es Magie.

Omnomnomnivors Hunger-Bedürfnis kann mit Gold, Futter, Trank-Karten oder Artefakten gestillt werden. (Und mit Schnullern, aber die gibt es in dieser Erweiterung nicht.) Jeder Futter-Marker, jedes Goldstück aus Ihrer Schatzkammer, jedes Artefakt oder jede Trankkarte, die Sie abwerfen, befriedigt 1 Hunger-Bedürfnis. Wenn Sie ihm ein Artefakt verfüttern, endet dessen Wirkung sofort. (Wenn Sie z. B. ein Buch an Omnomnomnivor verfüttern, legen Sie Ihre zusätzliche Karte ab, wenn Sie das Buch ablegen.)

Omnomnomnivor kann nur die abgebildeten Objekte fressen. Sie können ihm zum Beispiel keinen Kobold verfüttern. Aber wer würde auch schon Kobolde essen?



HAUSVAMPIR

Gezähmte Vampire haben ihren Blutdurst üblicherweise unter Kontrolle, aber ab und zu überkommt sie doch der Hunger. Naja, und dann müssen Sie den armen kleinen Kerl halt füttern.

In jeder Runde wird 1 dem Hausvampir zugeordnetes Hunger-Bedürfnis automatisch erfüllt. Für jedes Hunger-Bedürfnis darüber hinaus müssen Sie entweder einen Leidens-Marker auf den kleinen Vampir legen oder einen verfügbaren Kobold zu ihm schicken. Der Kobold landet danach im Hospital. (Nein, Koboldrüstung hilft nicht.) Der Hausvampir kann kein Futter zu sich nehmen, nicht einmal Veredeltes Futter.



STRAHLEGEISTCHEN

Es ist beunruhigend, wenn man zusieht, wie einer magischen Kreatur ein neuer Tentakel wächst, aber es ist noch irritierender, einer magischen Kreatur zuzusehen und dadurch selber einen Tentakel zu bekommen!

Wenn Sie Strahlegeistchen einen Mutationen-Marker verpassen müssen, können Sie diesen stattdessen einem angrenzenden Viech geben. Strahlegeistchen kann eine Mutation pro Viech und Runde weitergeben. (Also maximal 2 Mutationen pro Runde, und auch nur, wenn beide angrenzenden Käfige belegt sind.)



EMPATHISCHES LEMURCHEN

Es schaut Ihnen beim Essen zu und wird satt. Es schaut zu, wie Sie spielen und es ist nicht länger gelangweilt. Es beobachtet, wie Sie kämpfen, und es beruhigt sich. Es schaut zu, wie Sie ... naja, niemand weiß, wie es funktioniert, aber es gibt eine Methode, auch die Verdauung des Lemurchens zu kontrollieren.

Jedes Paar gleicher Bedürfnisse, das einem angrenzenden Viech zugeordnet wird, befriedigt auch ein entsprechendes Bedürfnis, das dem Lemurchen zugeordnet wurde. Es ist egal, wie – oder ob – die Bedürfnisse des anderen Viechs befriedigt werden. Wenn Sie zum Beispiel dem Ferschlagenen Ferkel 2 Krankheitsbedürfnisse zuordnen, befriedigt dies eines der Krankheits-Bedürfnisse des Empathischen Lemurchens, egal, ob das Ferkel krank wird. Es ist auch egal, ob die angrenzenden Viecher ihre Bedürfnisse vor oder nach dem Lemurchen erfüllt bekommen.

Das Empathische Lemurchen kann aus beiden benachbarten Viechern Vorteile ziehen, aber Paare von Bedürfnissen müssen immer vom gleichen Nachbarn kommen, können also nicht von zwei benachbarten Viechern kombiniert werden.



PESTBEULCHEN

Dieser kleine Kerl ist so gewöhnt daran, krank zu sein, dass es ihm nichts mehr ausmacht. Aber wenn er jemals geheilt wird ... benimmt er sich seltsam.

Jedes Krankheits-Bedürfnis, das Pestbeulchen zugeordnet wird, ist automatisch befriedigt. Er kann davon einfach nicht krank werden. Wenn Sie ihm jedoch nicht mindestens 1 Krankheits-Bedürfnis zuordnen, müssen Sie überprüfen, ob er krank wird – genau so, als wäre er ein normales Viech mit 1 Krankheits-Bedürfnis.



POOONY

Kinder stehen total auf dieses kleine, wilde, fleischfressende Monster. Hey, Pooony sieht echt süß aus, aber nachdem es dir auf den Fuß getreten ist und dir die halbe Hand abgebissen hat, hast du vielleicht neue Ansichten über Freundschaft und Magie.

Pooony ist zwar fürchterlich ungezogen, aber sie ist soo süß, wenn sie zu entkommen versucht. Für jeden Punkt, den ihr Aggro-Bedürfnis die Gitterstärke des Käfigs übersteigt, wird 1 Spieltrieb in allen anderen Käfigen automatisch befriedigt. Egal, ob die Kobolde sie am Schluss wieder einfangen oder ob Pooony entkommt, unterhaltsam ist es auf jeden Fall (auch wenn die Kobolde gerüstet sind). Und ja, das gilt für alle Käfige, nicht nur für die angrenzenden. Ja, Pooony hält sich da nicht zurück.

Wenn Pooony einen Ausbruch plant, sollten Sie am besten zuerst ihre Bedürfnisse erfüllen, sodass sie den Spieltrieb der Viecher befriedigen kann, deren Bedürfnisse sie später erfüllen.



KAPUTTI

Boah, guck mal, wie groß der ist! So viel Kraft! Wie er schon an den Gitterstäben rüttelt. Hey, gesehen? Ich glaube, die Stäbe haben sich ein bisschen bewegt.

Wenn Sie Bedürfnisse erfüllen, sollten Sie vielleicht besser Kaputti ganz zum Schluss drannehmen, denn wenn er ausbricht, kann er jede Menge Unheil anrichten.

Wenn seine Aggro-Bedürfnisse die Gitterstärke seines Käfigs übersteigen, kann er von Kobolden nicht eingefangen werden. Aber er bricht auch nicht wirklich aus. Stattdessen demoliert er pro überschüssigem Aggro-Bedürfnis einen Käfig oder Anbau. Welchen Spielstein Sie ablegen, bleibt dabei Ihnen überlassen. (Kaputti kann den vorgedruckten Käfig auf dem Schaukäfig-Plan nicht zerstören. Wenn ein zusätzlicher Käfig auf diesem liegt, erscheint der vorgedruckte Käfig auf magische Art und Weise wieder, sobald der obere Käfig zerstört wird.)

Selbst wenn Kaputti seinen eigenen Käfig zerlegt, bricht er nicht aus. Er bleibt glücklich und zufrieden zwischen den Trümmern sitzen. Fertig, aber glücklich.

Kaputti läuft nur dann weg, wenn Sie nicht genügend Käfige und Anbauten haben, um seine Überschuss-Aggro aufzufangen. In diesem Fall zerlegt er alle Käfige und Anbauten, die Sie haben und verschwindet dann. Sie verlieren die übliche Anzahl von Ansehenspunkten, aber nicht, weil die Nachbarn tuscheln, dass Sie Kaputti in Ihrem Hinterhof verbuddelt hätten, sondern weil Sie wissen, was Kaputti mit ihren Hinterhöfen angestellt hat.

Wenn Kaputti einen belegten Käfig zerdeppert, lassen Sie das Kuschelmonster und die Mistmarker auf dem Käfigplatz. Das Viech wird nicht sofort weglaufen. Denken Sie einfach, es wäre in einem Käfig, der in allen Werten 0 hat. (Das ist der Grund, warum Sie Kaputti als letztes abhandeln sollten.) Denken Sie dran, dass alle Viecher ohne Käfig in Phase 3 der nächsten Runde freigelassen werden müssen, wenn Sie Käfige und Viecher anordnen.



NEUE ARTEFAKTE

ECHT SCHARFER HUT



Schau dir diesen Hut an! Der Kobold darunter ist bestimmt echt wichtig. Lass ihn am besten vorgehen.

Zu Beginn jeder Einkaufstour **kann der Echt Scharfe Hut jeder beliebigen Gruppe zugeteilt werden**. Die Gruppe muss natürlich mindestens einen Kobold beinhalten – Gold kann schließlich nicht alleine einkaufen gehen (selbst wenn es einen Echt Scharfen Hut trägt). Dadurch vergrößert sich die Gruppe um ½. Das heißt, dass diese Gruppe eine einzigartige Größe hat (es sei denn, jemand spielt mit der Geschenkpackung herum (siehe rechts)).

Wenn Sie den Hut erhalten, **können Sie ihn sofort einer noch wartenden Koboldposse zuordnen**. (Siehe **GRUPPENGROSSE ANDERN** auf Seite 4.) Wenn Sie keine wartende Gruppe haben, bewahren Sie ihn für die nächste Runde auf. Legen Sie ihn in den Koboldbau, damit Sie nicht vergessen, wo Sie ihn benötigen.

Der Echt Scharfe Hut bleibt bei dem Kobold, der ihn trägt. Wenn ein Kobold in seiner Gruppe mit einem Zubehör-Teil nach Hause läuft, kann auch der Echt Scharfe Hut wieder zurück in den Bau. Wenn der Echt Scharfe Hut aufs Podium geschickt wird, kann er erst zurückkehren, wenn der Kobold heimkehrt, der ihn trägt.

GESCHENKPACKUNG



Diese Schachtel enthält, was Sie sich schon immer gewünscht haben! (Zumindest, wenn Sie sich das wünschen, was andere schon haben.)

Wenn Sie die Geschenkpackung erhalten, **wählen Sie ein Artefakt, das sich im Besitz eines Mitspielers befindet**. Ab jetzt und bis zum Ende des Spiels ist die Geschenkpackung **eine exakte Kopie dieses Artefakts**.

Wahlweise können Sie auch jetzt **auf die Auswahl verzichten und abwarten, bis ein Spieler ein Artefakt bekommt, das Sie wollen, und dieses dann kopieren**. (Das können Sie tun, wenn bislang noch kein Spieler ein Artefakt besitzt oder Sie die bislang im Spiel befindlichen nicht kopieren wollen.)

Sie können ein Artefakt nur genau einmal pro Spiel kopieren und nur zu den gerade genannten Gelegenheiten: wenn Sie die Geschenkpackung erhalten oder wenn ein Mitspieler ein Artefakt erhält. Im letzteren Fall müssen Sie eines der Artefakte kopieren, die der Mitspieler erhalten hat, nicht eines, das vorher ins Spiel gekommen ist. Ihre eigenen Artefakte können Sie unter keinen Umständen kopieren.

Wenn Sie ein Artefakt kopieren, geben Sie dies bekannt. Verhalten Sie sich so, als hätten Sie das Artefakt regulär erhalten. Wählen Sie eine Farbe und ziehen Sie eine Karte, wenn Sie ein Buch kopieren, legen

Sie einen Futter-Marker aus der Bank auf die Wunderkiste, wenn Sie diese kopieren usw. Wenn Sie meinen, dass es schwer zu behalten ist, welches Artefakt Sie kopiert haben, legen Sie einen Marker auf das Original – aber das ist meist nicht nötig.

VIETCHODAIMONION: EIN MYSTERIÖSES BUCH UM VERZEHRENDE ZORN



Sie können sich keine komplette Büchersammlung leisten? Kein Problem! Dieses Buch ist schon eine Sammlung für sich!

Dieses sehr seltene Buch wirkt **genau wie die anderen Bücher im Spiel**, außer dass Sie **jede beliebige Farbe** wählen können.

Sie dürfen trotzdem nur eine Farbe wählen und eine Karte ziehen. Ja, die Artefakte dieser Erweiterung sind besser als die im Grundspiel, aber nur ein klein wenig.

ZUBEHÖR

Sie können einem Viech Zubehör zuteilen, wenn Sie Käfige und Viecher anordnen. Jedes zugeteilte Zubehör-Teil gibt dem Kuschelmonster einen zusätzlichen Farbbalken in dieser Farbe. Wenn Sie ein Kuschelmonster mit Zubehör verkaufen, verschwinden beide aus Ihrem Laden und sie erhalten dafür jeweils 1 Goldstück.



FRÖHLICHFRESSCHEN-FUTTERNAPF



KOOLEZ STACHELZ-HALZBAND



BUNTBANDSCHLEIFCHEN



MYSTERIÖSMAGISCHER ANHÄNGER

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONEN: DAVID COCHARD

GRAFIK-DESIGN: FILIP MURMAK

ÜBERSETZUNG: THOMAS RÖMER

**LEITENDE TESTSPIELER: PETR MURMAK
VÍT VODIČKA**

**LEKTORAT: CARSTEN-DIRK JOST
HEIKO ELLER
MONIKA DILLINGEROVÁ
DITA LAZÁRKOVÁ**

SPIELETESTER: Kreten, Vitek, Ester, Tom, Jirka Bauma, Marcela, Filip, Miloš, Elwen, Deli, dilli, Markéta, Michal, Paul, Yuri und die Spieler vom Brettspielclub Brno.

MIT DANK AN: Jason Holt für die kreative Übersetzung dieser Regeln ins Englische und die passende Strukturierung, und an Petr, Vitek und Filip, die mich diese Erweiterung haben machen lassen und die mir geholfen haben, dass sie so großartig wird.

BESONDERER DANK AN: David Cochard für das wunderschöne Cover und für all die liebenswerten Details, die sich auf jedem Plan und Spielstein wiederfinden.

© Czech Games Edition, Oktober 2013, www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

**Heidelberger
Spieleverlag**



CGE
Czech Games Edition