Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

ABENTEUERLAND

TL 86860

Ein spannendes Strategiespiel für 2 – 4 Abenteurer ab 10 Jahren

HABA®

Im Abenteuerland herrscht König Agamis in seinem Schloss. Stattliche Städte, weite Wälder, raue Bergregionen, der große Fluss und die gefährlichen Nebelgebiete prägen das Land. Im Fluss ist reichlich Gold zu finden, die Waldgebiete sind für ihre Heilkräuter bekannt, und in den Bergregionen leben die Bergvölker. Hier gibt es viele Minen, hier werden die besten Schwerter weit und breit geschmiedet.

In den Nebelgebieten hausen die aggressiven Nebelwesen, die auch schon mal unschuldige Abenteurer überfallen und entführen. Dies kam in letzter Zeit öfters vor, und der König befürchtet eine Bedrohung der Städte durch die Nebelwesen. Deshalb fordert er Abenteurer aus allen Ländern auf, ins Abenteuerland zu kommen, die Städte zu sichern, Gefährten zu gewinnen und gegen die Nebelwesen zu kämpfen.

Bevor ihr losspielt, entscheidet ihr euch für eines der drei Abenteuer im Spiel. Sie haben verschiedene Spielziele und vermitteln deshalb ein unterschiedliches Spielgefühl. Wir empfehlen, zunächst mit Abenteuer 1, „Die Gefährten“, zu starten, dem einfachsten der drei Abenteuer. „Die Glorreichen“, Abenteuer 2, ist schon etwas anspruchsvoller, und bei Abenteuer 3, „Flucht in die Städte“, gilt es auf viele Dinge gleichzeitig zu achten.

In dieser Anleitung stehen die Basisregeln, die für alle Abenteuer gelten. Für die einzelnen Abenteuer liegen Übersichtskarten bei, auf denen die Siegbedingungen und gegebenenfalls Regeländerungen stehen.

Möge der Mutigste gewinnen!

SPIELINHALT

1 Spielplan

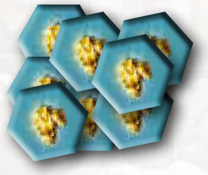
110 Geländekarten

30 x Stadt 20 x Wald 18 x Fluss 28 x Gebirge 14 x Nebel

80 Plättchen:

28 Schwerter (Zusatzwerte 0, 1, 2, 3)

20 Kräuter (Werte 2, 3, 4)



18 Gold

14 Nebelwesen:

4 x 4 x 3 x 2 x 1 x

30 Gefährten

1 Wassermann

40 Abenteurer (10 x Schwarz, 10 x Grün, 10 x Violett, 10 x Orange)

3 Würfel

4 Wertungssteine (Schwarz, Grün, Violett, Orange)

3 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Neben den Spielplan legt ihr jeweils als gemischte Stapel verdeckt:

- die Geländekarten
- die Schwerter-Plättchen
- die Kräuter-Plättchen
- die Nebelwesen

Stellt die 30 Gefährten und den Wassermann neben den Spielplan, die Würfel und die Gold-Plättchen legt ihr daneben.

Entscheidet euch für eines der drei Abenteuer, das ihr in dieser Partie spielen wollt:

1. Die Gefährten
2. Die Glorreichen
3. Flucht in die Städte

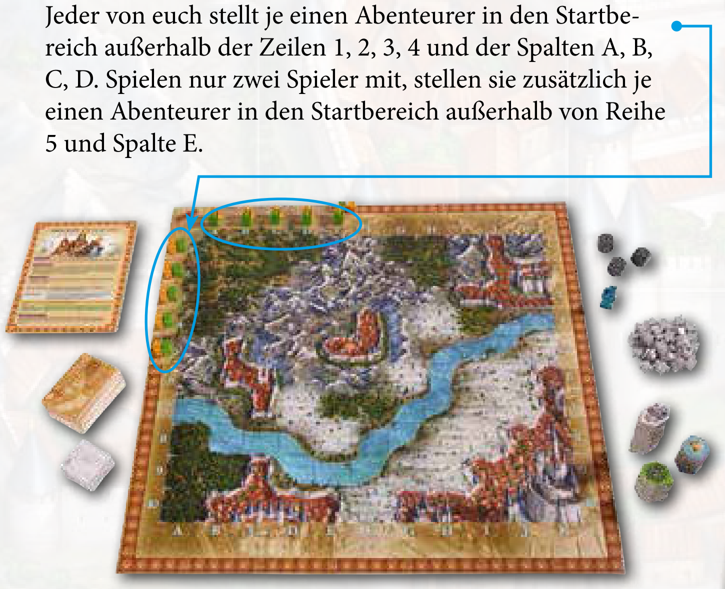
Legt die Übersichtskarte des gewählten Abenteuers auf den Tisch, damit ihr die Spielziele während des Spiels im Blick habt.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt den Wertungsstein dieser Farbe auf das Feld 0 der Wertungsleiste.

Spielerzahl	Bitte aussortieren	
	Abenteurer je Farbe	Gefährten und Schwerter, jeweils
2	0	8
3	2	5
4	2	2

Sortiert bitte gemäß dieser Übersicht vor dem Spiel unterschiedlich viele Abenteurer, Gefährten und Schwerter aus. Die aussortierten Materialien legt ihr in die Schachtel zurück.

Jeder von euch stellt je einen Abenteurer in den Startbereich außerhalb der Zeilen 1, 2, 3, 4 und der Spalten A, B, C, D. Spielen nur zwei Spieler mit, stellen sie zusätzlich je einen Abenteurer in den Startbereich außerhalb von Reihe 5 und Spalte E.



Spielaufbau für 2 Spieler

Deckt 8 Geländekarten auf und legt die entsprechenden Plättchen oder Gefährten auf den Spielplan (siehe „1. Zwei Geländekarten aufdecken und Spielplan bestücken“).

Wichtig: Für jede aufgedeckte Geländekarte, die „Nebel“ zeigt, deckt ihr zusätzlich eine weitere Geländekarte auf, nachdem ihr die Aktion „Nebel“ (siehe S. 4 oben) ausgeführt habt.

Aus den aufgedeckten Geländekarten bildet ihr einen offenen Ablagestapel.

SPIELABLAUF

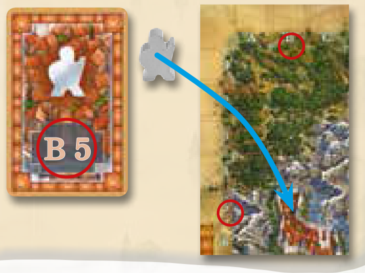
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.
Wer an der Reihe ist, führt nacheinander zwei Aktionen aus:

1. Zwei Geländekarten aufdecken und Spielplan bestücken
2. Abenteurer ziehen

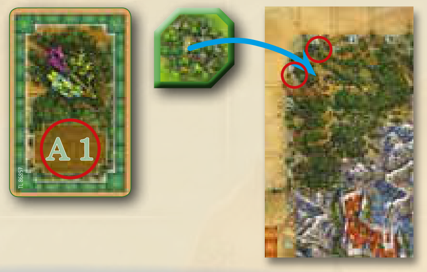
1. Zwei Geländekarten aufdecken und Spielplan bestücken

Der Spieler deckt nacheinander zwei Geländekarten vom Stapel auf. Die Koordinaten auf der Karte zeigen, auf welches Spielplanfeld was vom Vorrat gelegt werden muss. Danach kommen die aufgedeckten Geländekarten auf den Ablagestapel.

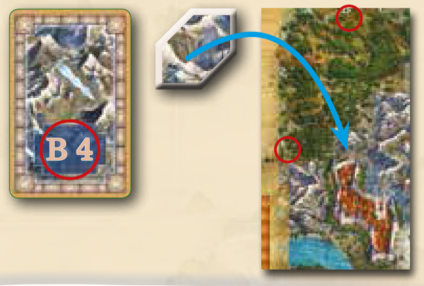
Stadt: ein Gefährte



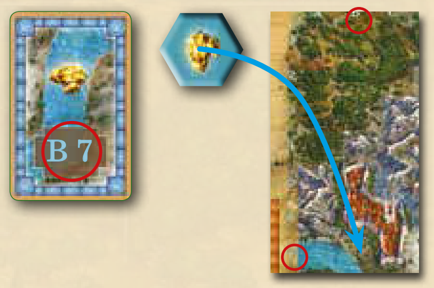
Wald: das oberste Kräuter-Plättchen vom Stapel, unbesehen verdeckt



Gebirge: das oberste Schwerter-Plättchen vom Stapel, unbesehen verdeckt

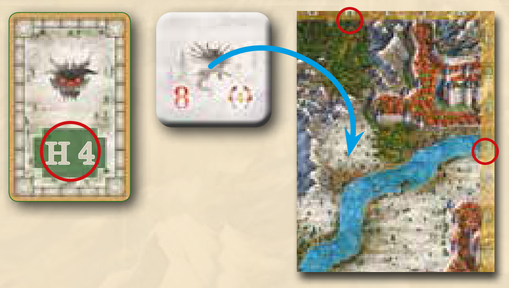


Fluss: ein Gold-Plättchen



Wassermann-Regel:
Immer wenn ein Gold-Plättchen auf den Spielplan gelegt wird, stellt ihr den Wassermann darauf.
Beim ersten gelegten Gold platziert ihr den Wassermann vom Tisch auf das Gold. Steht der Wassermann bereits im Fluss, zieht ihr ihn den Fluss entlang zum gerade gelegten Gold.
Achtung: Alle Abenteurer im Fluss und ihre Gefährten, über die der Wassermann zieht, kommen aus dem Spiel! Legt sie in die Schachtel zurück.

Nebel: das oberste Nebelwesen vom Stapel, offen



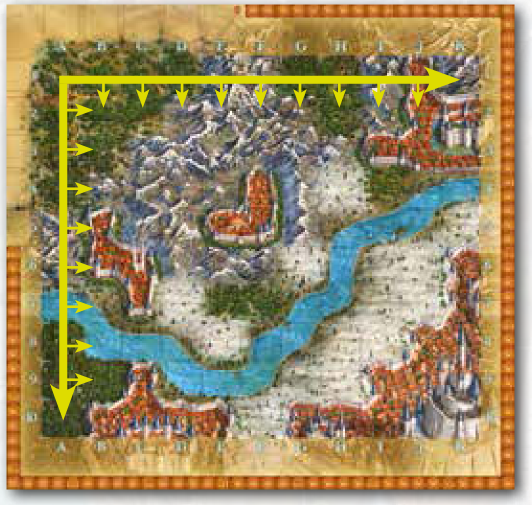
Wichtig: Für jede aufgedeckte Geländekarte „Nebel" deckt ihr – nachdem ihr das Nebelwesen auf das jeweilige Spielplanfeld gelegt habt – eine weitere Geländekarte vom Stapel auf und legt das entsprechende Plättchen aus. Die Karten mit „Nebel" zählen also bei den zwei Geländekarten pro Zug nicht mit.

2. Abenteurer ziehen

Du hast zwei Möglichkeiten, Abenteurer zu ziehen: Entweder du ziehst mit einem Abenteurer zweimal beliebig weit in eine Richtung oder mit zwei Abenteurern je einmal. Du kannst auch nur einmal ziehen oder auf das Ziehen ganz verzichten.

ZUGREGELN

Wichtig: Du darfst einen Abenteurer in einem Zug beliebig weit nach Süden (= unten) oder beliebig weit nach Osten (= rechts) ziehen. Aber niemals nach Norden (= oben) und nie nach Westen (= links)!



- Abenteurer dürfen andere Abenteurer, Gefährten und Plättchen (außer Nebelwesen) überspringen.

- Nebelwesen und Wassermann dürfen nicht übersprungen werden.

- Zieht ein Abenteurer (mit oder ohne Gefährten, s. u.) auf ein Feld, auf dem ein Plättchen liegt oder ein Gefährte steht, machst du Folgendes:
  - **Fluss:** Nimm das Gold vom Feld und lege es vor dir ab.
  - **Wald, Gebirge:** Sieh dir den Wert des Kräuter-Plättchens bzw. Schwertes an und lege es verdeckt vor dir ab.
  - **Stadt:** Der Gefährte schließt sich deinem Abenteurer an. Ab sofort ziehen beide gemeinsam über den Spielplan. Ein Abenteurer kann beliebig viele Gefährten mitnehmen.
  - **Nebel:** Du musst gegen das Nebelwesen kämpfen (s. S. 5)!

- Der Zug eines Abenteurers darf auch auf einem „leeren" Feld enden. Taucht auf diesem Feld im weiteren Spielverlauf ein Schwerter- oder Kräuter-Plättchen bzw. ein Gefährte auf, erhält der Spieler das Plättchen sofort, der Gefährte schließt sich dem Abenteurer an. Steht ein Abenteurer auf einem Feld, auf das ein Gold gelegt wird, erhält der Spieler das Gold, bevor der Abenteurer vom Wasser mann geschlagen wird und aus dem Spiel geht.

- Der Zug darf nicht auf einem Feld enden, auf dem bereits ein Abenteurer oder der Wassermann steht.

Beispiel:
*Am Beginn seines Zuges deckt **Martin** die Karten J3 (dort wird ein Gefährte platziert) und D7 (dort wird ein Nebelwesen hingelegt) vom Stapel auf. Da er eine Geländekarte „Nebel" aufgedeckt hat, zieht er eine weitere Karte: I4 (dort wird ein Kräuter-Plättchen abgelegt). Er zieht einen seiner Abenteurer aus dem Startbereich vor Zeile 3 auf das Feld J3 und stellt ihn neben den Gefährten. Dann zieht er einen anderen seiner Abenteurer vom Feld E2 auf das Feld E9 und nimmt sich das dort ausliegende Gold.*

Kampf gegen ein Nebelwesen

Ein Kampf findet sofort statt, wenn ein Abenteurer auf ein Feld mit einem Nebelwesen zieht. Um ein Nebelwesen zu besiegen, muss der Abenteurer mindestens die Kampfstärke vorweisen, die das Nebelwesen zeigt (rote Zahl). Die Stärke deines Abenteurers ermittelst du wie folgt:

Abenteurer: Jeder Abenteurer hat eine Stärke von 1.

+ Gefährten: Pro Gefährte des Abenteurers addierst du eine Stärke von 1 hinzu.

+ Schwerter: Du entscheidest dich vor dem Kampf, wie viele deiner Schwerter du einsetzen möchtest (maximal 3). Für jedes eingesetzte Schwert erhältst du einen Würfel und würfelst. Die Gesamtsumme addierst du zu deiner Stärke hinzu.
Sind Zusatzwerte (blaue Zahl) auf dem/den eingesetzten Schwert/Schwertern, addierst du sie auch hinzu. Lass die Würfel unverändert liegen, falls du gleich noch Gold einsetzen möchtest.

= Kampfstärke des Abenteurers

Reichen deine Stärkepunkte noch nicht, kannst du den Kampf trotzdem noch gewinnen, indem du Kräuter und/oder Gold einsetzt.

+ Kräuter Auf jedem Kräuter-Plättchen siehst du die Stärke dieses Plättchens (grüne Zahl). Du darfst so viele deiner Kräuter-Plättchen einsetzen, wie du möchtest. Die Summe addierst du zu deiner Kampfstärke. Zuviel gezahlte Kräuterstärkepunkte werden nicht erstattet.

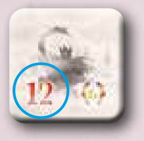
+ Gold Es gibt **2 Möglichkeiten**, Gold beim Kampf einzusetzen:
1. Du erhältst 1 Stärkepunkt pro Gold, das du einsetzt.
2. Du darfst mit einem soeben gewürfelten Würfel (siehe Schwerter) nochmal würfeln, wenn du ein Gold einsetzt. Achtung: Ein neues Würfelergebnis ersetzt das vorherige. Bist du mit dem neuen Wurf nicht zufrieden, kannst du ein weiteres Gold einsetzen und erneut würfeln usw.

Um einen Kampf zu gewinnen, musst du keine Schwerter einsetzen. Ein Abenteurer kann das Nebelwesen auch nur mit seiner eigenen Stärke plus Gefährten, Kräuter und/oder Gold besiegen.

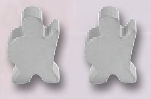
Kampf gewonnen? Nimm das Nebelwesen und lege es verdeckt vor dir ab. Dein Abenteurer und ggf. seine Gefährten bleiben auf dem Feld stehen. Eingesetzte Plättchen kommen in die Schachtel.

Kampf verloren? Der Abenteurer, seine Gefährten sowie eingesetzte Schwerter, Kräuter und Gold werden in die Schachtel gelegt. Das Nebelwesen bleibt auf seinem Feld liegen.
Wenn du siehst, dass ein Kampf nicht zu gewinnen ist, musst du keine Kräuter/Gold einsetzen.

Achtung: Steht ein Abenteurer auf einem Feld, auf dem ein Nebelwesen auftaucht, so muss er sofort kämpfen. Nach dem Kampf geht das Spiel in der ursprünglichen Spielerreihenfolge weiter.



Beispiel: *Das angegriffene Nebelwesen hat eine Kampfstärke von 12 (rote Zahl). Du ziehst mit einem Abenteurer (Stärke +1) und seinen 2 Gefährten (Stärke +2) auf das Feld des Nebelwesens. Du setzt zwei Schwerter ein, eines hat den Zusatzwert 2, das andere den Zusatzwert 1. Du erhältst 2 Würfel und würfelst damit 3 und 2 Augen:*

Abenteurer		*1 Stärkepunkt*
2 Gefährten		*2 Stärkepunkte*
Würfelpunkte der Schwerter		*5 Stärkepunkte*
Zusatzwert der Schwerter		*3 Stärkepunkte*
Kampfpunkte gesamt		***11 Stärkepunkte***

Da der Kampf mit diesen 11 Stärkepunkten verloren wäre, gibst du noch ein Kräuter-Plättchen mit 4 Stärkepunkten ab.

Damit hast du eine Kampfstärke von 15 erreicht und besiegst das Nebelwesen. Du nimmst das Nebelwesen und legst es verdeckt vor dir ab. Du erhältst keine Kräuter als „Wechselgeld".

Statt ein Kräuter-Plättchen einzusetzen, hättest du mit der Abgabe von einem Gold die Kampfstärke von 12 erreichen können oder für ein Gold den niedrigeren Würfel noch einmal würfeln. Hättest du nur eine 1 oder wieder nur eine 2 gewürfelt und kein weiteres Gold-/Kräuter-Plättchen gehabt, wäre der Kampf verloren gewesen.

Sollten für das Bestücken des Spielplans Gefährten fehlen (Vorrat aufgebraucht), dann nehmt jeweils einen aus der Schachtel. Sollten für das Bestücken Schwerter fehlen (Vorrat aufgebraucht), so mischt die Schwerter in der Schachtel verdeckt und zieht jeweils eines davon.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald es im Vorrat keine Schwerter **und** keine Gefährten mehr gibt. Eine angefangene Runde spielt ihr noch zu Ende, sodass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

In dem seltenen Fall, dass kein Spieler mehr einen Abenteurer ziehen kann, bevor Schwerter und Gefährten aufgebraucht sind, endet das Spiel sofort. Kann nur ein Teil der Spieler nicht mehr ziehen, behalten diese ihre erreichten Siegpunkte und das Spiel läuft weiter.

Jedes Abenteuer hat eine unterschiedliche Ermittlung der Siegpunkte und eine andere Schlusswertung. Ihr findet die Angaben auf den Übersichtskarten.

Beispiele für die Ermittlung der Siegpunkte bei Abenteuer 1–3:

Abenteuer 1

Martin zieht einen Abenteurer auf ein Feld mit einem Gefährten und erhält sofort 1 Siegpunkt. Er zieht seinen Wertungsstein um 1 Feld weiter. Dann zieht er mit diesem Abenteurer und dem Gefährten zu einem weiteren Gefährten und erhält dafür 2 Siegpunkte (Wertungsstein vorrücken). Zieht er im nächsten Zug mit einem anderen, einzelnen Abenteurer zu einem Gefährten, erhält er dafür 1 Siegpunkt usw.
Sobald Martin ein Gold erhält, rückt er seinen Wertungsstein um 2 Felder weiter. Auch wenn er dieses Gold im Spielverlauf einsetzt, behält er die 2 Siegpunkte. Sobald Martin ein Nebelwesen besiegt, rückt er seinen Wertungsstein um die Zahl im Lorbeerkranz dieses Nebelwesen-Plättchens weiter.

Abenteuer 2

2 besiegte Nebelwesen, 5 bzw. 6 Siegpunkte in den Lorbeerkränzen	*= 5 + 6 = 11 x 2*	*= 22 Siegpunkte*
Die Gruppe "die Glorreichen", bestehend aus 3 Abenteurern und 5 Gefährten	*= 8 Figuren x 3*	*= 24 Siegpunkte*
2 Gold-Plättchen	*= 2 x 2*	*= 4 Siegpunkte*
2 Kräuter-Plättchen mit Wert 3 und 4	*= 3 + 4*	*= 7 Siegpunkte*
3 Schwerter-Plättchen mit Zusatzwert 0, 1 und 3	*= 0 + 1 + 3*	*= 4 Siegpunkte*
Gesamt		*= 61 Siegpunkte*

Abenteuer 3

3 besiegte Nebelwesen mit 8, 7 und 7 in den Lorbeerkränzen	*8 + 7 + 7*	*= 22 Siegpunkte*
am meisten Nebelwesen besiegt	*extra*	*= 7 Siegpunkte*
Gold, 2 Plättchen	*= 2 x 2*	*= 4 Siegpunkte*
am zweitmeisten Gold von allen Spielern	*extra*	*= 3 Siegpunkte*
am meisten Abenteurer + Gefährten in der Stadt B5/B6/C6/C7 (4 Felder) (Gleichstand mit anderem Spieler)		*= 4 Siegpunkte*
am meisten Abenteurer + Gefährten in der Stadt E5/F4/F5 (3 Felder)		*= 3 Siegpunkte*
am zweitmeisten Abenteurer + Gefährten in der großen Stadt um Feld K10 (12 Felder)	*= 12 : 2*	*= 6 Siegpunkte*
Minuspunkte für 2 Abenteurer + 1 Gefährten außerhalb von Städten bei 5 Nebelwesen, die noch auf dem Spielplan liegen	*= 5 x 3*	*= -15 Siegpunkte*
Gesamt		*= 34 Siegpunkte*

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

Copyright HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300928

Kurzanleitung

SPIELZIEL

- Je nach Abenteuer verschieden

SPIELVORBEREITUNG

- Spielplan in Tischmitte
- Je nach Spielerzahl Abenteurer, Schwerter, Gefährten aussortieren
- Abenteurer in Startbereich (1, 2, 3, 4, A, B, C, D, evtl. 5 und E)
- Geländekarten, Nebelwesen, Schwerter, Kräuter-Plättchen, Gold-Plättchen, Gefährten, Wassermann neben Spielplan
- 8 Geländekarten (plus eine für jede aufgedeckte Nebelkarte) aufdecken und Spielplan bestücken(auf jedes neue Gold Wassermann ziehen)
- für Abenteuer 1, 2 oder 3 entscheiden

SPIELABLAUF

- 2 Geländekarten (plus eine für jede aufgedeckte Nebelkarte) aufdecken und Spielplan bestücken (auf jedes neue Gold Wassermann ziehen, Abenteurer und Gefährten im Weg des Wassermanns aus dem Spiel)
- Abenteurer ziehen: 1 Abenteurer zweimal oder 2 Abenteurer je einmal (beliebig weit, nie zurück)
- Auf Feld mit Schwert/Kräutern/Gold gezogen: Plättchen zu sich nehmen
- Auf Feld mit Gefährte gezogen: Gefährte zieht ab sofort mit Abenteurer
- Auf Feld mit Nebelwesen gezogen:
  Kampf gewonnen, wenn Kampfstärke (rote Zahl) erreicht. (Nebelwesen zu sich nehmen)

Abenteurer = 1 Stärkepunkt
+ Gefährten = 1 Stärkepunkt pro Gefährte
+ Schwert = 1 Würfel pro Schwert (Würfelaugen)
+ Zusatzwert des Schwertes
+ Gold = 1 Stärkepunkt oder 1 Würfel erneut würfeln
+ Kräuter = Stärkepunkt gemäß Zahl auf Plättchen

Wenn Kampf verloren, Abenteurer mit Gefährten aus dem Spiel.
Im Kampf eingesetztes Material aus dem Spiel.

SPIELENDE

- Gefährten und Schwerter aufgebraucht = Spielende
- Je nach Abenteuer: Schlusswertung

Gespielt am: Date:	Abenteuer: Adventure:	Mitspieler: Players:	Siegpunkte: Victory Points:
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....

Gespielt am: Date:	Abenteuer: Adventure:	Mitspieler: Players:	Siegpunkte: Victory Points:
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....
....	....	....	....
		....	....
		....	....
		....	....