



Abenteurer

Die Begegnung

Abenteurer ist ein Kartenspiel für 2 - 4 Spieler.

Die Spieler legen dazu nacheinander eine ihrer Handkarte auf ein freies Feld. Ziel des Spiels ist es am Ende die meisten Karten zu kontrollieren. Wer gerade welche Karte kontrolliert wird durch einen farbigen Stein auf der Karte markiert.

Ausgespielte Wesen greifen andere Wesen in Pfeilrichtung an und können sie so übernehmen. Die Handkarten kann sich jeder Spieler vor dem Start selbst auswählen, so dass es eine Vielzahl an Kombinationen und Spielweisen gibt.

Anleitung

Spielmaterial

64 Karten (18 Blockaden und 48 Wesen)



Darunter sind 4 vorgefertigte Starter-Sets für einen schnellen Spieleinstieg:



Baumeister

Gnomischer Turm
Mytholon Handelskontor



Bund der Klaue

Jagdschrein
Kinderküche



Seuchenbringer

Seuchenlaboratorium
Trostaverne



Schattentänzer

Gugelgilde
Turisedisches Feennest

Faulenzender Geselle

Gebby Kupferzorn

Jägerin des Thorlandes

Jana die Patrynläuferin

Köchin vom Tross

Zwergenbaumeister

Dryade von Tarag´Dor

Fürchterliche Fundus-Fomori

Kokaluse von Mandreanor

Llardrischer Ochsenfrosch

Nesselwandler

Orkhalbharpie

Das Todesfeentrio

Dunkle Priester

Geschmacklose Untote

Rattenalchemist

Skelettaasgeier

Sumpfseuchenlord

Diebesduo

Erlentänzer

Gustav Gugel

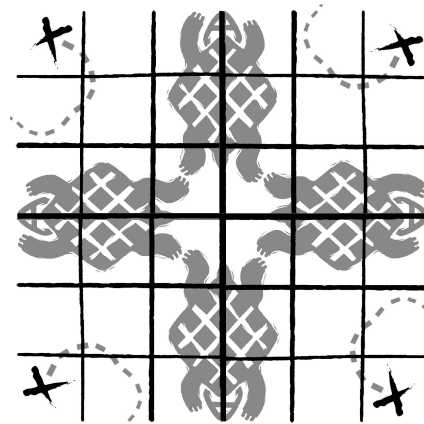
Joka der Halbturse

Feenspion

Piratenkender

Spielsteine

(markieren die Gefolgschaft)



Spielfeld

Mehr zu Abenteuer – Die Begegnung, sowie aktuelle Antworten zu oft gestellten Fragen und eine Video-Regelerklärung auf

<https://abenteurer.gugelgilde.de>



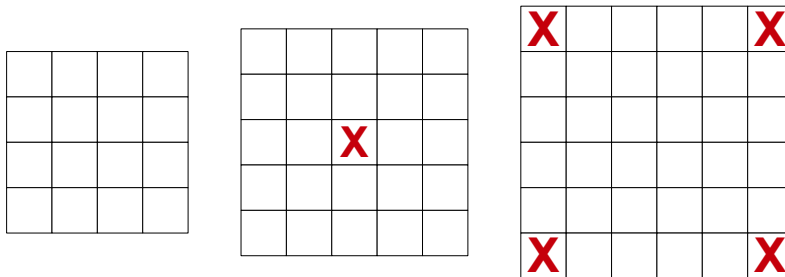
Spielfeld

Jeder Spieler blickt von einer Spielfeldkante auf das Feld. Bei 2 Spielern sitzt man sich gegenüber, jeder Weitere gesellt sich im rechten Winkel dazu (siehe S. 6, 7).

2 Spieler 4 x 4 Felder

3 Spieler 5 x 5 Felder (Mittelfeld darf nicht genutzt werden)

4 Spieler 6 x 6 Felder (Die 4 Ecken dürfen nicht genutzt werden)



Karten müssen immer so gelegt werden, das sie der Ausspielende gut lesen kann. Beim Aufräumen kann man so leicht die Karten dem jeweiligen Spieler zuordnen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt alle zugehörigen Spielsteine.

Damit wird im Spiel markiert, wer welche Karten kontrolliert (**Gefolgschaft**).

Zudem benötigt jeder Spieler 8 unterschiedliche Handkarten. Die Spieler selbst dürfen keine Karte doppelt haben. Im Verlauf des Spiels kann aber die gleiche Karte mehrmals auftreten, wenn sie von unterschiedlichen Spielern ausgespielt wird.

Diese 8 Handkarten müssen aus 2 Blockaden und 6 Wesen bestehen und können vor dem Spiel von jedem Spieler individuell zusammen gestellt werden. Die Regeln dafür werden auf Seite 4 erklärt.



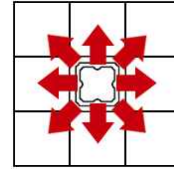
Um einen schnellen Spieleinstieg zu ermöglichen gibt es schon spielbereite Starter-Sets (siehe Seite 2).

Blockaden und Wesen




Blockaden blockieren Felder. Sie können einen besonderen Effekt haben und z.B. anliegende Wesen verstärken. Der „Mytholon Handelskontor“ erhöht die Macht **anliegender Handwerker um +1**.

Als anliegend gelten alle Karten, die angrenzend liegen.



Beispielwesen Wanderdorfschulze

Pfeile  geben an in welche Richtungen die Karte Kämpfe austragen kann.

Macht 2 ist die Kampfstärke einer Karte.

Rassen (Mensch) und **Klassen** (Handwerker) können der Karte Vorteile verschaffen.

Name der Karte, **besondere Fähigkeit** und ein *spaziger Spruch*

Eigenes Set an Handkarten

Deine Handkarten müssen aus **2 Blockaden** und **6 Wesen** bestehen.

Keine doppelte Karte (nicht 2x Wanderdorfschulze oder 3x Orkhalbharpie).

Es dürfen beliebig viele Karten vom neutralen Banner genutzt werden  und beliebig viele Karten von **einem besonderen Banner** (z.B. Baumeister). 

Karten von verschiedenen besonderen Bannern dürfen nicht gemischt werden.



Die Karten haben unterschiedliche Rationskosten:




Starke Karten sind teurer und schwache Karten sind billiger

Ein Set an Handkarten darf insgesamt maximal **80 Rationen** kosten.

Damit haben die Handkarten aller Spieler eine ausgeglichene Stärke.



Startspieler, Spielende

Zu Beginn geben die Spieler bekannt, welches besondere Banner sie spielen.
Wer die wenigsten Rationskosten  verbraucht hat, bestimmt den Startspieler.
Bei Gleichstand entscheidet der Zufall (z.B. Würfel oder Münzwurf).
Am Ende, wenn alle Karten gelegt sind, **gewinnt der Spieler** mit der **meisten Gefolgschaft**. Bei Gleichstand, gewinnt der Startspieler.
Es müssen alle Karten ausgespielt werden, wer dies nicht kann verliert das Spiel.

Zugreihenfolge

Die Spieler legen abwechselnd eine Handkarte auf ein freies Feld. Die **Karteneffekte müssen eingesetzt werden** und können beeinflussen, wie eine Karte ausgespielt werden darf (z.B. „Faulenzender Geselle“ muss an 2 Blockaden angelegt werden).

Zuerst legt man abwechselnd die Blockaden aus, danach folgen die Wesen:

1. Wesen ausspielen und die Gefolgschaft mit einem Spielstein markieren

Kein Drehen der Karte (Text muss von Sitzposition normal lesbar sein)

2. Eine beliebige Pfeilrichtung aussuchen

3. Liegt dort benachbart ein gegnerisches Wesen und ...

hat der Gegner keinen Pfeil in diese Richtung, dann verliert er automatisch
hat der Gegner einen Pfeil, dann kommt es zum Kampf

4. Beim Kampf verliert das Wesen mit der niedrigeren Macht und sein Spielstein wird durch einen Spielstein des Siegers ausgetauscht

Bei Unentschieden passiert nichts

Eroberte Wesen greifen selbst nicht weiter an (keine Kettenreaktion)

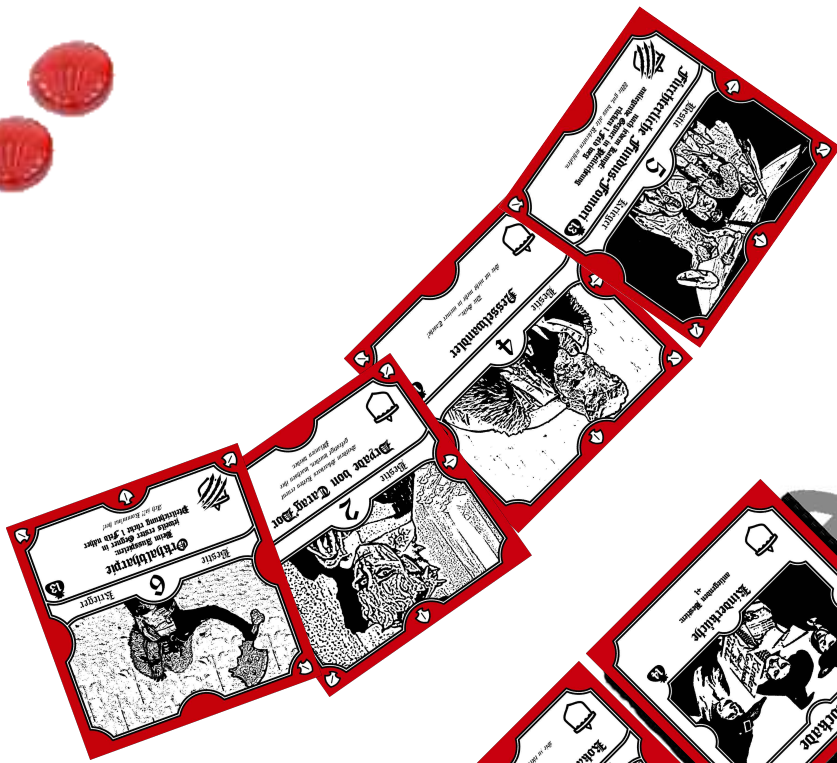
5. Nächste Pfeilrichtung aussuchen, bis:

a. Alle Pfeile 1x dran waren (Reihenfolge bestimmt der Spieler)

b. Diese Karte einen Kampf verloren und die Steinfarbe gewechselt hat

Damit ist der Zug beendet und ausgelegte Wesen können von selbst keine Kämpfe mehr auslösen. Auf den Seiten 7 bis 13 werden verschiedene Spielzüge an Beispielen erklärt. Eine Zusammenfassung gibt es auf der Rückseite.





Spieler 4



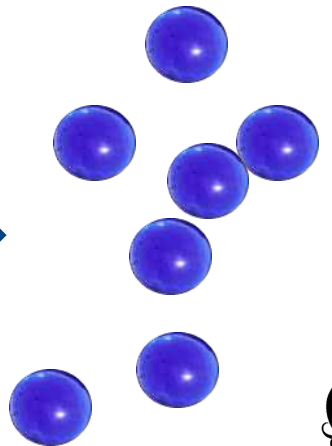
Spieler 3



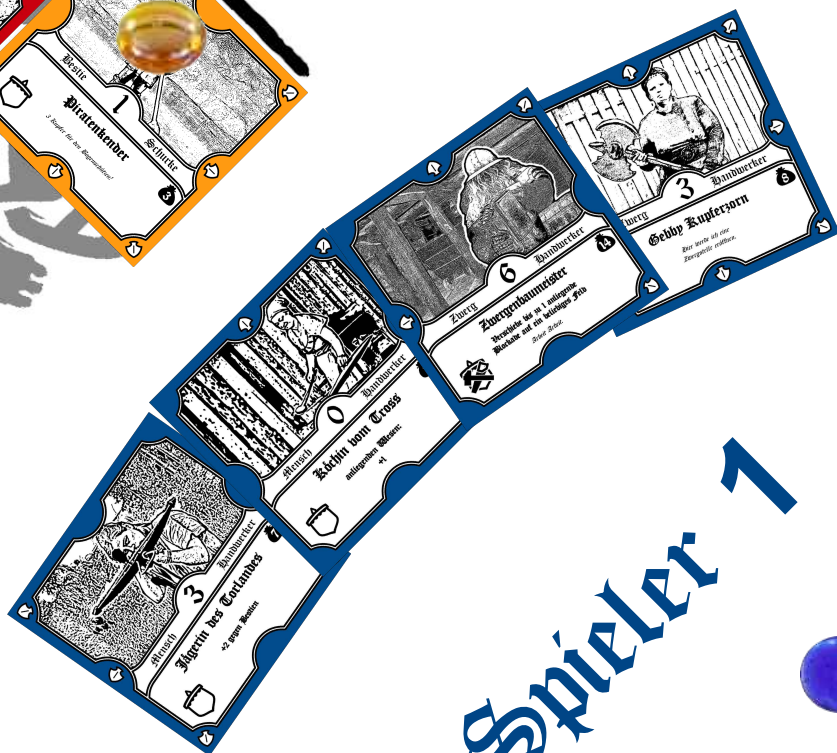
Handkarten



Spielsteine



Spieler 1



Spielzüge - Beispiel

Spieler 1 wählt das Baumeister-Starterset , es hat in der Summe  Rationen.

Spieler 2 wählt den Bund der Klaue  und hat in der Summe auch  Rationen.

Per Münzwurf gewinnt **Spieler 2** und entscheidet nun wer beginnt: Er wählt **Spieler 1**

Da es nur 2 Spieler sind wird auf einem Feld mit 4 x 4 Feldern gespielt.

Spieler 2 hat den Vorteil, das er immer auf die Aktion von **Spieler 1** reagieren kann.

Dafür würde **Spieler 1** am Ende bei einem Gleichstand der Gefolgschaft gewinnen.

Zuerst müssen Blockaden gelegt werden:

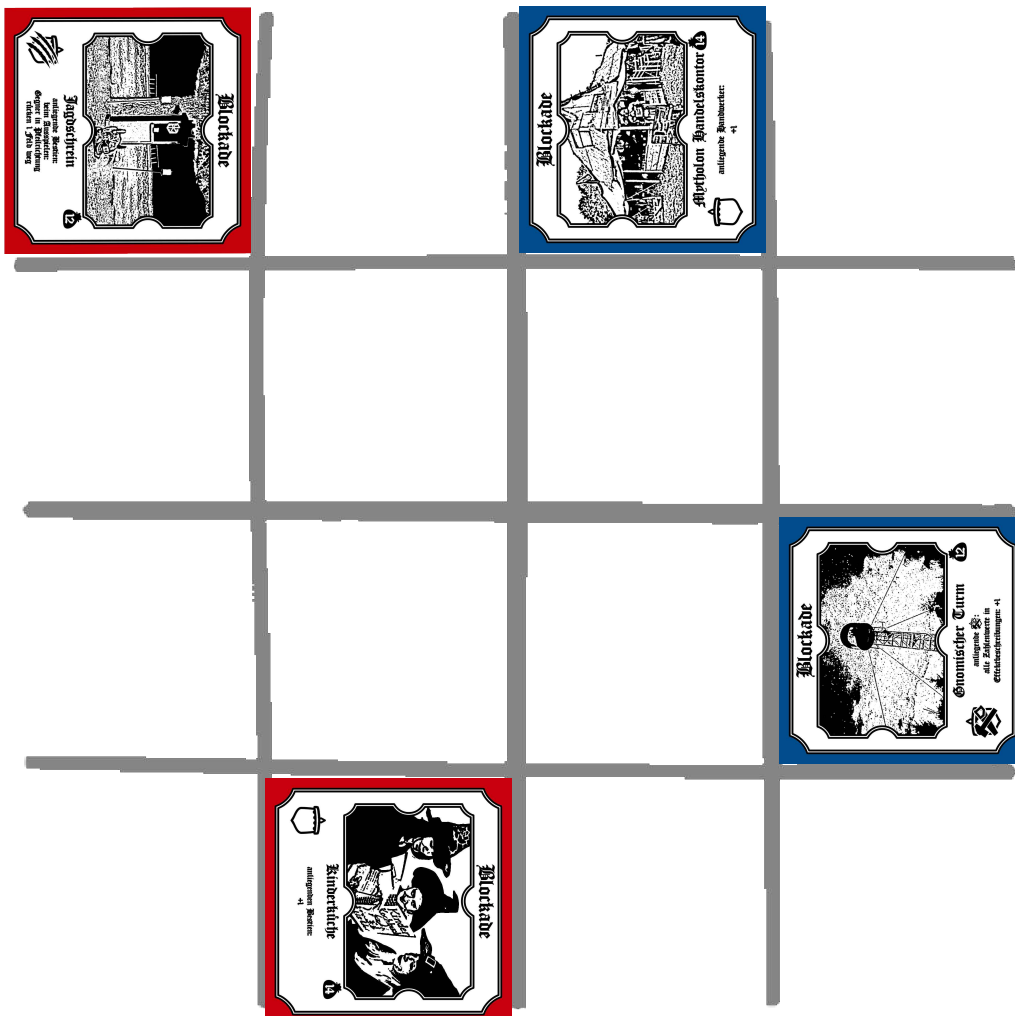
Spieler 1 beginnt und legt den „Mytholon Handelskontor“ auf ein freies Feld

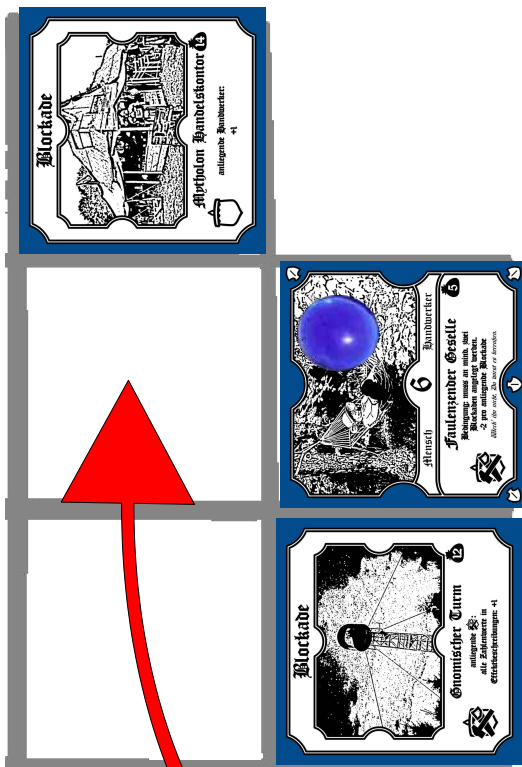
Spieler 2 ist danach an der Reihe und legt die „Kinderküche“


Spieler 1 legt dann den „Gnomischen Turm“ und **Spieler 2** den „Jagdschrein“

Blockaden haben keine Gefolgschaft und bekommen daher keinen Spielstein

(Ausnahme ist die „Freie Silbermark“ durch ihren Karteneffekt)





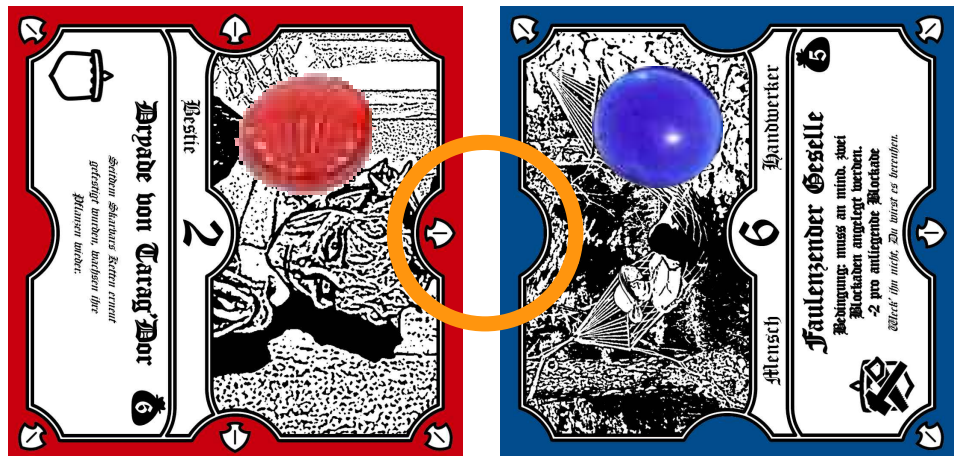



Spieler 1 hat alle Blockaden gespielt und muss nun 1 Wesen legen. Er entscheidet sich für „Faulenzender Geselle“ und legt ihn neben 2 Blockaden, da die Karte dies als Bedingung hat. Danach legt er einen blauen Spielstein  aus seinem Vorrat auf die Karte um anzuzeigen, das sie zu seiner **Gefolgschaft** gehört.



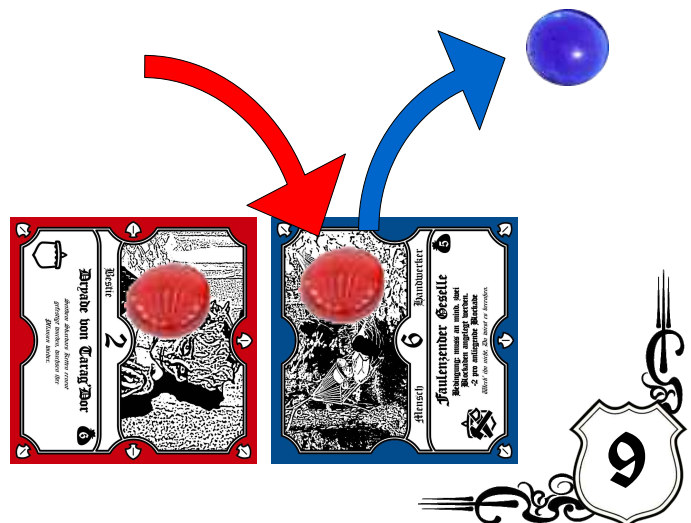
Nun ist **Spieler 2** am Zug und legt die „Dryade von Tarag´Dor“ direkt neben den „Faulenzenden Gesellen“, zusammen mit einem seiner Spielsteine.

Jetzt arbeitet **Spieler 2** die Zugreihenfolge ab und prüft ob die „Dryade“ in Pfeilrichtung  ein gegnerisches Wesen liegen hat. 



Da der „Geselle“ keinen Pfeil hat,  verliert er automatisch gegen die „Dryade“


Spieler 2 gewinnt und tauscht nun den Spielstein vom „Gesellen“ gegen einen eigenen Spielstein aus. Der „Geselle“ hat seine Gefolgschaft gewechselt.



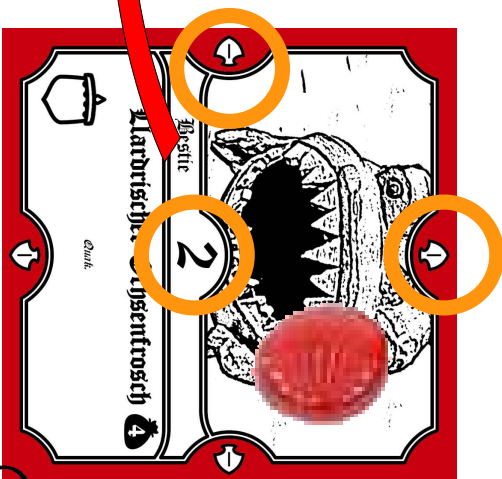
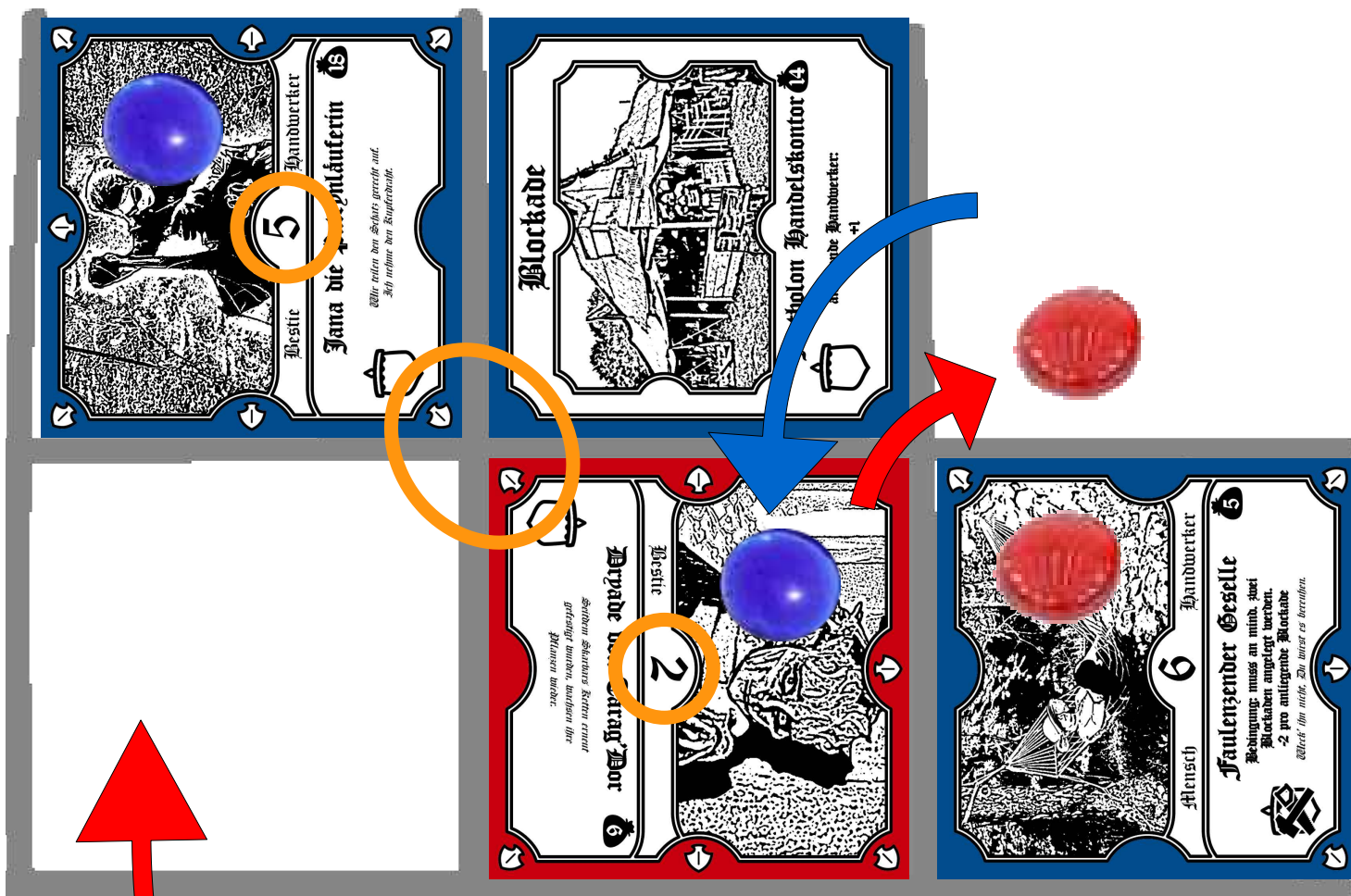
Spieler 1 legt nun „Jana die Patrynläuferin“ neben den „Mytholon Handelskontor“.

Die „Mytholon“-Blockade gibt **anliegenden Handwerkern** einen Bonus von **+1**.


Da „Jana“ ein **Handwerker** ist, erhöht sich ihre Macht von **5** auf **6**.


Nun arbeitet **Spieler 1** die Zugreihenfolge ab. Zwischen „Jana“ und der „Dryade“ kommt es zum Kampf, da die „Dryade“ einen Pfeil  zu „Jana“ hat.

Aber mit ihrer Macht von **2** unterliegt sie „Jana“s **6** und wechselt die **Gefolgschaft**.



Spieler 2 legt nun den „Lillardrischen Ochsenfrosch“.

Zuerst wählt er den Pfeil nach rechts  zur „Dryade“. Da die „Dryade“ keinen passenden Pfeil hat, muss sie ihre Gefolgschaft wieder zu rot wechseln.

Aber **Spieler 2** muss alle Pfeilrichtungen abarbeiten und so auch den Pfeil nach oben zu „Jana“. 

Da „Jana“ einen passenden Pfeil hat, kommt es zum Kampf, den der „Ochsenfrosch“ verliert.

Nach einem verlorenem Kampf endet der Spielzug für den „Ochsenfrosch“ und er kann keine weiteren Pfeile mehr nutzen.

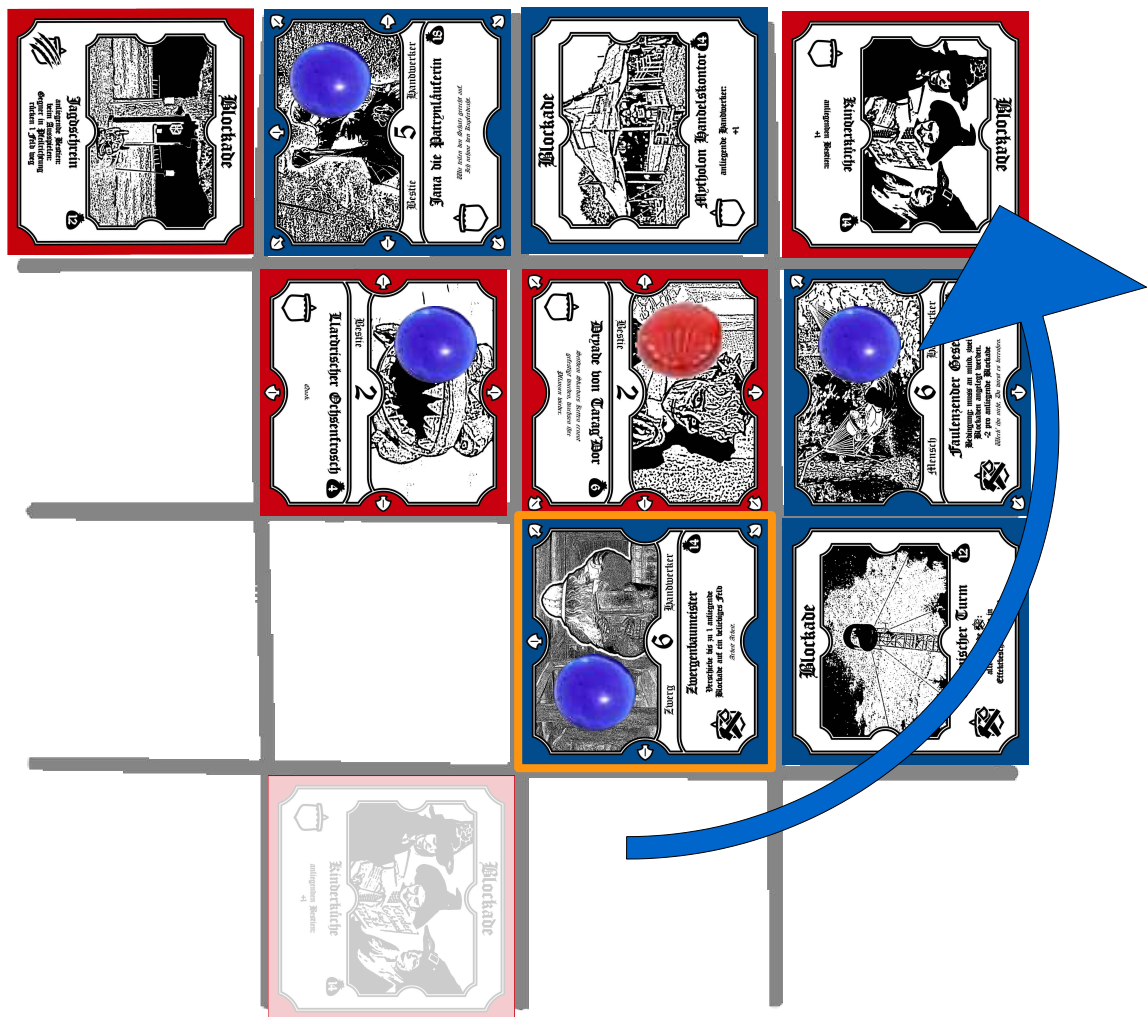
Spieler 1 legt nun den „Zwergenbaumeister“ um den „Gesellen“ an seiner schwachen Seite (ohne Pfeil) zu erobern.

Danach nutzt er die besondere Fähigkeit des „Zwergenbaumeisters“:

Verschiebe bis zu 1 anliegende Blockade auf ein beliebiges Feld

Spieler 1 entscheidet sich die Blockade „Kinderküche“ in die Ecke zu schieben.

Damit gibt es keine freien Felder mehr neben dem „Gesellen“ und **Spieler 2** hat keine Möglichkeit mehr um diese Karte zurück zu erobern.

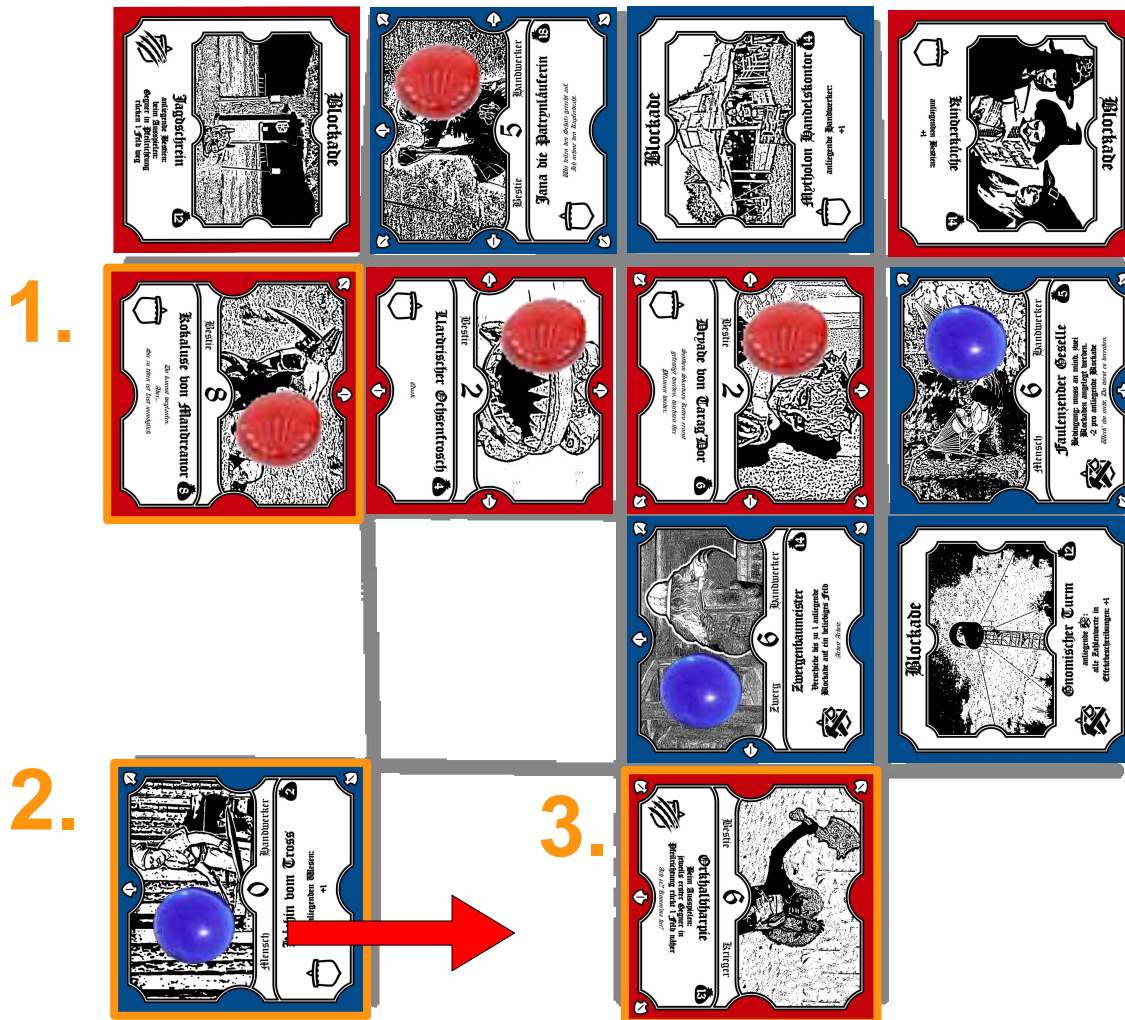


Besondere Fähigkeiten kann man auch vor dem Kampf benutzen um z.B. eine Blockade zu verschieben, die den Gegner verstärkt. **Spieler 2** hat viele **Bestien**, welche von der „Kinderküche“ (**anliegende Bestien: +1**) profitieren. Da **Spieler 1** die „Kinderküche“ in eine ungünstige Ecke verschoben hat, können die **Bestien** von **Spieler 2** nicht mehr von diesem **Bonus** profitieren.

Besondere Fähigkeiten müssen immer genutzt werden und manchmal gibt es zusätzliche Einschränkungen, wie z.B. **vor Kampf** oder **nach Kampf**.
Stehen keine Einschränkungen auf der Karte, dann kann der Spieler entscheiden wann er den besonderen Effekt benutzt.

Spieler 2 kann durch geschicktes Ausspielen der „Kokaluse von Mandreanor“ die Karten „Jana“ und „Ochsenfrosch“ erobern.



Spieler 1 legt dagegen die „Köchin vom Tross“ einfach in die untere linke Ecke. Sie interagiert mit keinem gegnerischen Wesen, was bei ihrer Macht von **0** gut ist. Allerdings könnte sie durchaus Wesen erobern, denn ohne passenden Pfeil verlieren diese automatisch, selbst wenn der Angreifer nur Macht **0** hat.



Spieler 2 legt daraufhin seine „Orkhalbharpie“ unter den „Zwergenbaumeister“.

Sein besonderer Effekt muss gleich ausgeführt werden:

Beim Ausspielen: jeweils erster Gegner in Pfeilrichtung rückt 1 Feld näher

In Pfeilrichtung liegt die „Köchin“ , welche nun 1 Feld zur „Orkhalbharpie“ geschoben wird. Die „Kokaluse“  wird nicht bewegt, da sie kein Gegner ist.

Die „Köchin“ verliert gegen die „Orkhalbharpie“ und muss ihre Gefolgschaft wechseln.

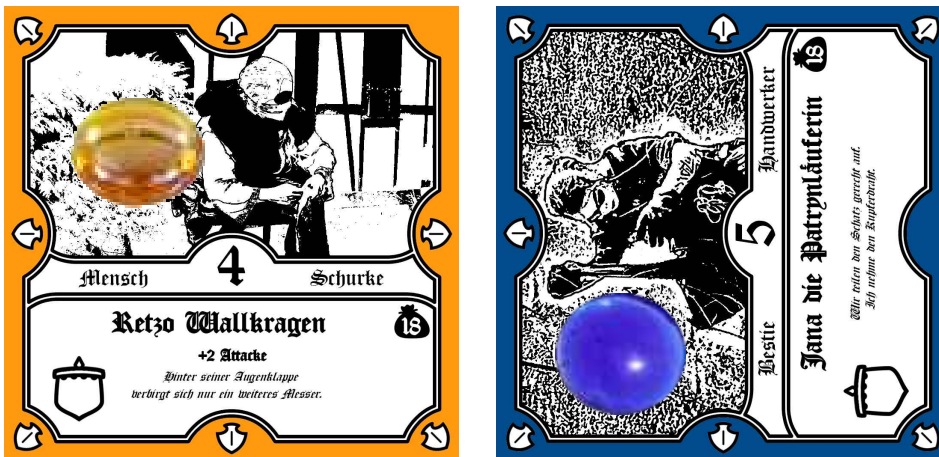
Effekte, wie der „Köchin“ (**anliegende Wesen: +1**), gelten für alle anliegenden Wesen, egal ob ihre Gefolgschaft **Spieler 1** oder **Spieler 2** zugehört.

Attacke, Verteidigung und Macht

Die Macht ist die Stärke einer Karte und entspricht ihrem Attacke- und Verteidigungswert. In den meisten Fällen ändert sich nur die Macht und damit alle anderen Werte, wodurch sie nicht extra berechnet werden müssen.

Es gibt aber auch Karten die sich durch eine besonders starke Attacke oder Verteidigung auszeichnen, wie z.B. „Retzo Wallkragen“: **+2 Attacke**

In diesem Fall hat „Retzo“ eine Attacke von **6**, aber nur eine Verteidigung von **4**.



Beim Kampf wird gleichzeitig der **Attackewert** der einen Karte mit dem **Verteidigungswert** der anderen Karte verglichen und umgekehrt.

Retzos Attacke von 6 ist höher als **Janas Verteidigung mit 5**, demzufolge wechselt Jana ihre Gefolgschaft zum **gelben Spieler**.

Aber **Janas Attacke von 5** ist höher als **Retzos Verteidigung von 4**, sodass Retzo seine Gefolgschaft zum **blauen Spieler** wechselt.

Da sich die Karten gleichzeitig bekämpfen, kann es vorkommen, dass beide Karten ihre Gefolgschaft wechseln, unabhängig davon wer den Kampf ausgelöst hat.

Es gibt einige Karteneffekte, die die Werte anliegender Wesen verändern. Ist eine Karte von mehreren Effekten betroffen, dann gelten sie in folgender Reihenfolge:

- Setzen von Macht/Attacke/Verteidigung (z.B. Attacke = 2)
- Erhöhen von Macht/Attacke/Verteidigung (z.B. Magier +2)
- Erniedrigen von Macht/Attacke/Verteidigung (z.B. Elfen -1 Verteidigung)

Ein Elfenmagier mit **Macht 6** der an all diesen Effekte anliegt, hätte dann **4 Attacke** (Attacke= 2 +2) und **7 Verteidigung** (6 +2 -1).

Kurzregeln - Kampf

Wer die wenigsten Rationskosten  verbraucht hat, bestimmt den Startspieler.

Bei Gleichstand entscheidet der Zufall (z.B. Würfel oder Münzwurf).

Zudem geben alle Spieler ihr besonderes Banner bekannt. Es gewinnt am Ende der Spieler mit der meisten Gefolgschaft (Spielsteine zählen). Bei Gleichstand gewinnt der Startspieler. Wer eine Karte nicht ausspielen kann, verliert automatisch das Spiel.

Zuerst legt man abwechselnd seine Blockaden aus, danach folgen die Wesen:

? **Besondere Effekte müssen eingesetzt werden**

Sie können beeinflussen wie oder wo man eine Karte anlegen darf.

Wann der Effekt eingesetzt wird ist dabei egal, sofern nicht anders angegeben.

1. Wesen ausspielen und die Gefolgschaft mit einem Spielstein markieren

Kein Drehen der Karte (Text muss von Sitzposition normal lesbar sein)

2. Eine beliebige Pfeilrichtung aussuchen

3. Liegt dort benachbart ein gegnerisches Wesen und ...

hat der Gegner keinen Pfeil in diese Richtung, dann verliert er automatisch und wechselt seine Gefolgschaft -> **5**.

hat der Gegner einen Pfeil, dann kommt es zum Kampf -> **4**.

4. Kampf (Vergleich von Attacke mit Verteidigung)

Macht = Attacke = Verteidigung, kann aber durch Boni/Mali abweichen

Beide Wesen vergleichen ihre Attacke mit der gegnerischen Verteidigung

Attacke \leq Verteidigung, dann passiert nichts

Attacke $>$ Verteidigung, dann wechselt der Verlierer seine Gefolgschaft -> **5**.

5. Nächste Pfeilrichtung aussuchen, bis:

a. Die gerade ausgespielte Karte ihre Gefolgschaft gewechselt hat (Zugende)

b. Alle Pfeile 1x dran waren (Reihenfolge bestimmt der Spieler)

Treten mehrere Effekte auf, dann erst **Setzen von Werten** (Attacke = 2), dann **Boni** (Magier +2), dann **Mali** (Elfen -1 Verteidigung). Ein Elfenmagier mit der Macht 6 hätte durch all diese Effekte am Ende eine Attacke von 4 und eine Verteidigung von 7.

Bei Regelfragen hilft das FAQ auf <https://abenteurer.gugelgilde.de>