

# Abenteurer

## Die Begegnung

### Kurzanleitung

**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.

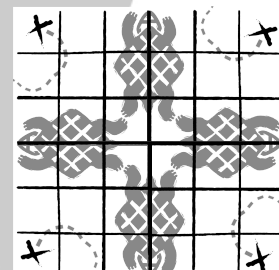
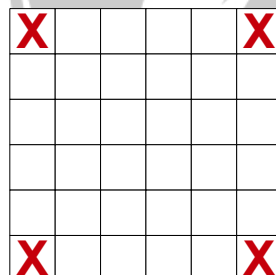
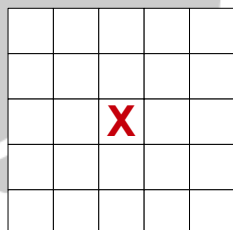
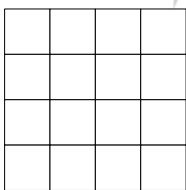
Video & lange Anleitung auf <https://abenteurer.gugelgilde.de>



### 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.

- 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)



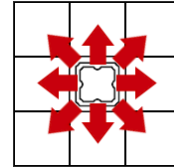
Karten müssen immer so gelegt werden, das sie der Ausspielende gut lesen kann.  
Beim Aufräumen kann man so leicht die Karten dem jeweiligen Spieler zuordnen.

# 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 Karten angreifen und sich verteidigen.

**Macht 2** ist die Kampfstärke einer Karte

**Rassen** (Mensch) und **Klassen** (Handwerker)

können den Karten 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 **60 Rationen** kosten.

Damit haben die Handkarten aller Spieler eine ausgeglichene Stärke.





haben viel Macht, wenig Spezialeffekte und sind daher einfach zu spielen.



interagieren mit den sonst statischen Blockaden auf dem Spielfeld.



scheuchen andere Wesen auf dem Spielfeld hin und her.



sind heimtückisch und versuchen vor Kämpfen zu fliehen.



schwächen gegnerische Wesen mit ihren Effekten.



unterstützen sich gegenseitig, solange sie auf einer Seite stehen.




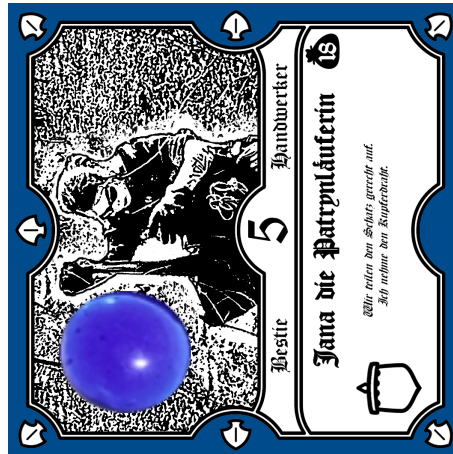
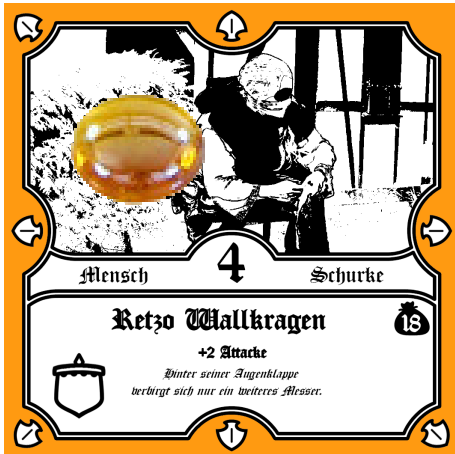
entfalten ihre Kraft auf Waldfeldern.



beginnen schwach und beschwören später starke Elementare/Dämonen.

## Attacke, Verteidigung und Macht

Die **Macht** einer Karte kann durch Effekte verändert werden. Die **Macht** entspricht dabei der **Attacke** und der **Verteidigung** einer Karte und auch diese Werte sind veränderbar, z.B. haben die defensiven  oft einen Boni auf Verteidigung.



### Spielsteine

markieren die Gefolgschaft



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

**Retzos Attacke** von 4 ist um +2 erhöht, also 6 und damit höher ist als **Janas Verteidigung** von 5, demzufolge wechselt Jana's 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.

# 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>