



Kobold & Co

Die Suche nach dem Schatz der Koblode

KOBOLD & CO

Die Suche nach dem Schatz der Koblode

Autor: Helge Andersen, (c) 1991
Alter: ab 7 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Spielmaterial: 1 variabler Spielplan, bestehend aus 60 Wegekarten
(30 x 500 Meter-, 30 x 1.000 Meter-Karten)
60 Handkarten: 42 Koboldkarten
7 Zaubertrankkarten
7 Stibitzkarten
4 Wirbelsturmkarten
ca. 100 Chips
1 Spielanleitung

Es kommt also bei der Überlegung, ob man risikofreudig spielen soll oder nicht, sehr darauf an, welche Handkarten man gerade besitzt und ob man zur Zeit, was die Anzahl der Schätze betrifft, in Führung liegt oder nicht-es sei denn, der Verschwindibus, ein unerwarteter Wirbelsturm oder ein „lieber“ stibitzfreudiger Mitspieler läßt es anders kommen, als man denkt!

In jedem Fall, ob es so oder so oder anders kommt: Viel Spaß bei Kobold & Co

Den Spielern ist es durch Zufall gelungen, ein bislang völlig unbekanntes Land zu entdecken. In diesem Land leben urkomische Kobolde, mit denen sich die Spieler rasch anfreunden.

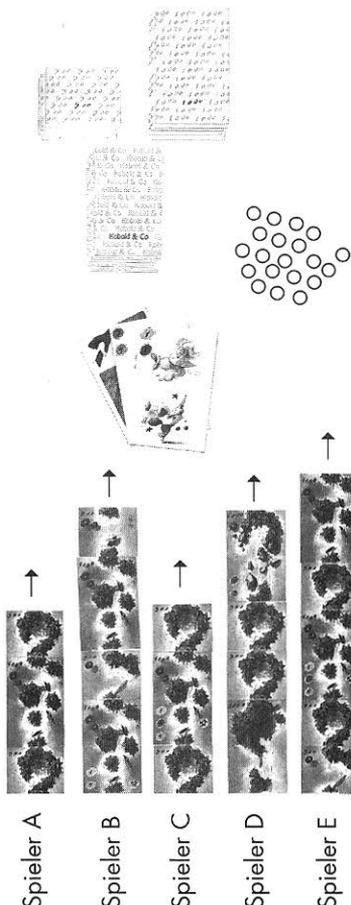
Als sie wieder aufbrechen wollen und sich von den Kobolden verabschieden, bereiten diese ihnen ein großzügiges Geschenk: die Spieler dürfen, reich mit Schätzen beladen, wieder nach Hause zurückkehren.

Die Kobolde wären aber keine Kobolde, wenn sie dieses Geschenk nicht mit Tücken versehen würden! So müssen die Spieler die Schätze erst aufspüren und sich dann auch noch wehren gegen die lustigen Behinderungen der Kobolde. Eigentlich trennen sie sich nämlich nur sehr ungern von ihren Schätzen, und wenn doch, dann muß man sich schon anstrengen.

Nur wer im richtigen Augenblick den passenden Gegenzauber (in Form von Kobold- oder Zaubertrankkarten) besitzt, kommt im Spiel an den Kobolden vorbei, die überall versteckt lauern können. Aber man muß immer mit Überraschungen rechnen: Wirbelstürme können urplötzlich aufziehen und manches durcheinanderbringen, ein Mitspieler wird vielleicht von den Streichen der Kobolde angesteckt und stibitzt einen gerade erst gefundenen Schatz, oder man wird von einem Ermüdungszauber befallen - zur Schadenfreude der anderen.

Und dann ist da noch ein Kobold namens Verschwindibus, der manchmal sehr hilfreich sein kann, manchmal aber auch ganz und gar nicht.

Wer am Ende die meisten Schätze gefunden hat, der hat gewonnen.



Spielziel

Wer auf einer festgelegten Wegstrecke die meisten Schätze findet, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Die 500 m - Wegekarten, die 1.000 m - Wegekarten und die 60 Handkarten werden getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben gestapelt.

Die Chips liegen griffbereit.

Jeder Spieler erhält 3 Handkarten.

Befinden sich darunter Wirbelsturmkarten, müssen sie sofort zurückgegeben, auf einen offenen Ablagestapel gelegt und gegen andere Handkarten ausgetauscht werden.

Die Suche nach dem Schatz beginnt!

Der Startspieler entscheidet sich, ob er eine 500 m - oder eine 1.000 m - Wegekarte aufnehmen will. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich aus.

Dann spielt er eine seiner 3 Handkarten aus, legt sie offen neben den verdeckten Handkartenstapel, führt evtl. eine Aktion durch und ergänzt seine Handkarten, als Abschluß seines Zuges, wieder auf 3 Karten, indem er die oberste Karte des verdeckten Stapels aufnimmt. Man hat also immer 3 Karten auf der Hand.

Danach kommen nacheinander auch die anderen Spieler in gleicher Weise und Reihenfolge an die Reihe. Sie legen je eine Wegekarte neben die der Spieler, die vor ihnen am Zug waren, so daß im Laufe des Spiels jeder eine eigene Wegekarten-Strecke aufbaut.

Tips

Dem Zufall kann - vielleicht - ein wenig nachgeholfen werden, wenn man weiß, mit wie vielen Schätzen und Kobolden man auf den 500 m - und 1.000 m - Wegekarten rechnen kann.

Faustregel: Tastet man sich 500 m - weise durch das Land der Kobolde, so wird man zwar kaum aufgehalten werden, findet aber auch weniger Schätze. Begibt man sich auf 1.000 m - Abschnitte, so winken zwar mehr Schätze, aber man muß sich auch häufiger mit den Kobolden auseinandersetzen.

	1.000m	500 m
Schätze	insgesamt 43 5 x 3 Schätze 9 x 2 Schätze 10 x 1 Schatz 6 x 0 Schätze	insgesamt 28 0 x 3 Schätze 7 x 2 Schätze 14 x 1 Schatz 9 x 0 Schätze
Kobolde	insgesamt 60 12 x 3 Kobolde 10 x 2 Kobolde 4 x 1 Kobold 4 x 0 Kobolde	insgesamt 36 0 x 3 Kobolde 15 x 2 Kobolde 6 x 1 Kobold 9 x 0 Kobolde
Verschwindibus	insgesamt 6 x	insgesamt 3 x
Ermüdungszauber	insgesamt 6 x	insgesamt 3 x

Die Reihenfolge ist immer dieselbe:

1. (gegebenenfalls) Wegekarte aufnehmen
2. (immer) Handkarte ausspielen
3. (falls möglich) Aktion durchführen
4. (immer) neue Handkarte aufnehmen

Wer einen oder mehrere Kobolde auf seiner letzten Wegekarte noch nicht mit einem Chip hat abdecken können, darf also keine neue Wegekarte aufnehmen, sondern muß auf bessere Handkarten hoffen!

Ende des Spiels

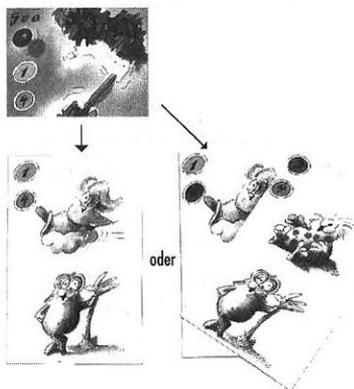
Wenn ein Spieler eine Wegekarte aufnimmt, mit der er genau 10.000 m (bei 2, 3 oder 4 Spielern) bzw. genau 8.000 m (bei 5 Spielern) erreicht oder überschreitet, **muß er noch alle Kobolde auf dieser letzten Wegekarte ausschalten**. Erst in diesem Augenblick endet das Spiel, nicht vorher! Gibt es auf dieser Schlußkarte keine Kobolde oder nur einen Kobold, der einen Ermüdungszauber ausspricht, so endet das Spiel sofort.

Es gewinnt, wer dann die meisten Schätze (= rote Perlen) gefunden hat. Die Schätze der jeweils letzten Wegekarte gehören einem Spieler erst dann, wenn er **alle** Kobolde dieser Karte mit je einem Chip bedeckt hat.

Besitzen zwei oder mehr Spieler gleich viele Schätze, so gewinnt, wer die meisten gültigen (d.h. von Kobolden befreiten) 500 m - Wegekarten ausgelegt hat. Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, so haben diese Spieler gemeinsam gewonnen.

Mit einigen Handkarten (den Kobold- und Zaubertrankkarten) versucht man, an den Kobolden vorbeizuziehen, die sich auf den Wegekarten befinden. Um z.B. die Kobolde Nr. 1 und Nr. 4 ausschalten zu können, muß man entweder Zaubertrankkarten ausspielen oder Koboldkarten, auf denen die Kobolde Nr. 1 und Nr. 4 abgebildet sind. Vielleicht benötigt man dazu zwei oder mehrere Züge (wenn sich die beiden Kobolde auf verschiedenen Karten befinden - oder sogar auf gar keiner) oder auch nur einen einzigen Zug (wenn beide Kobolde auf einer einzigen Karte vereint sind).

Ausgeschaltete Kobolde werden auf den Wegekarten mit je einem Chip bedeckt. Hat man keine passenden Kobold- oder andere Handkarten, so ist man dennoch verpflichtet, eine beliebige Handkarte auszuspielen, auf den offenen Ablagestapel zu legen und eine neue Handkarte aufzunehmen.



Es gibt folgende Handkarten:

42 Koboldkarten



Sind auf einer Karte genau die beiden Kobolde abgebildet, die man auf seiner Wegekarte ausschalten muß, so spielt man diese Karte aus und bedeckt die beiden Kobolde auf der Wegekarte mit je einem Chip.

Ist auf einer Karte nur einer der beiden Kobolde abgebildet, an denen man auf seiner Wegekarte vorbeiziehen muß, so spielt man diese Karte aus und bedeckt den entsprechenden Kobold auf der Wegekarte mit einem Chip. Der andere auf der Koboldkarte abgebildete Kobold spielt keine Rolle.

7 Zaubertrankkarten



Auf drei Karten sind **drei** Flaschen abgebildet. Damit kann man in **einem** Zug **sämtliche** Kobolde (Nr. 1 bis Nr. 6) auf seiner Wegekarte abwehren und diese mit je einem Chip bedecken.

Auf vier Karten ist **eine** Flasche abgebildet. Wird diese Karte ausgespielt, so wehrt man dadurch einen beliebigen Kobold (Nr. 1 bis Nr. 6) ab und bedeckt ihn auf der Wegekarte mit einem Chip.

7 Stibitzkarten



Wer diese Karte ausspielt, darf entweder bei sich selbst oder bei einem beliebigen Mitspieler die **zuletzt** ausgelegte Wegekarte entfernen (stibitzen!) und wieder unter den entsprechenden 500 m - oder 1.000 m - Stapel legen.

Dies wird man vor allem dann tun, wenn man selbst eine ungünstige Wegekarte aufgenommen hat oder wenn ein Mitspieler eine gute Wegekarte aufgenommen hat - oder aber dann, wenn ein Mitspieler sich vielleicht längere Zeit mühsam mit dem Ausschalten von Kobolden aufgehalten hat.

4 Wirbelsturmkarten:

Wer eine solche Karte vom Stapel aufnimmt, **muß sofort** „Stop!“ rufen. Er legt die Karte auf den offenen Ablagestapel und nimmt eine neue Karte auf. Dann müssen alle Spieler ihre drei Handkarten mit denen des Nachbarn tauschen; der Spieler, der die Wirbelsturmkarte zog, entscheidet, ob im oder gegen den Uhrzeigersinn getauscht werden muß.

Nimmt ein Spieler vom Stapel durch das Austauschen zwei, drei oder alle vier Wirbelsturmkarten hintereinander auf, so werden die drei Handkarten gleich mit dem über-, dritt- oder viertnächsten Mitspieler getauscht.

Noch einmal zur Erinnerung: Wirbelsturmkarten, die vor Spielbeginn den Spielern ausgeteilt werden, müssen sofort zurückgegeben, auf den offenen Ablagestapel gelegt und gegen andere Handkarten ausgetauscht werden; sie sind in diesem Fall natürlich ohne Bedeutung.

Zwei besondere Kobolde gilt es auf den Wegekarten in erster Linie zu beachten:



Taucht der Verschwindibus auf einer gerade aufgenommenen Wegekarte auf, so **muß** dieser Spieler sich **sofort** von seinen drei Handkarten trennen, diese auf den offenen Ablagestapel legen und gegen drei neue Handkarten austauschen. Jetzt erst kommt er mit seinem eigentlichen Spielzug an die Reihe und spielt eine Handkarte aus.



Ist dieser Kobold auf einer gerade aufgenommenen Wegekarte zu sehen, so spricht er gegen den betreffenden Spieler einen Ermüdungszauber aus, d.h. der Spieler setzt in dieser Runde aus: er bedeckt den Ermüdungszauber-Kobold auf der Wegekarte mit einem Chip, spielt aber keine Handkarte aus.

Wenn der verdeckte Handkartenstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des offenen Ablagestapels gemischt und wieder verdeckt gestapelt.

Erst dann, wenn ein Spieler alle Kobolde auf seiner letzten Wegekarte ausgeschaltet hat (und natürlich dann, wenn sich auf dieser Wegekarte gar keine Kobolde aufhalten), darf er, wenn er beim nächsten Mal wieder an die Reihe kommt, eine neue 500 m - oder 1.000 m-Wegekarte aufnehmen und sie nahtlos (ohne Zwischenraum) vor seine zuletzt ausgelegte Wegekarte legen.