

KOBOLD



Ein superfreches Koboldspiel von
Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck
 für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

SPIELZIEL

Ihr schlüpft in die Rolle von kleinen Kobolden und stibitzt im Kinderzimmer von Moritz Spielsachen und Edelsteine. Dabei versucht ihr möglichst viele gleiche Spielsachen zu ergattern. Bei den Edelsteinen sammelt ihr immer ein Steineset aus allen vier Farben. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

• 1 Kinderzimmer

- 1 Stellt den leeren Schachtelboden mit Papp-Einleger in die Tischmitte. Je nach Spieleranzahl wählt ihr die entsprechende Seite des Spielplans. Die passende Spieleranzahl für jeden Spielplan seht ihr anhand der Symbole in der Spielplanecke beim großen Schrank. Spielt ihr zu dritt, könnt ihr die Spielplanseite beliebig wählen.

Legt den Spielplan in den Schachtelboden.

Anschließend steckt ihr Moritz in den Schlitz des Spielplans:

Moritz

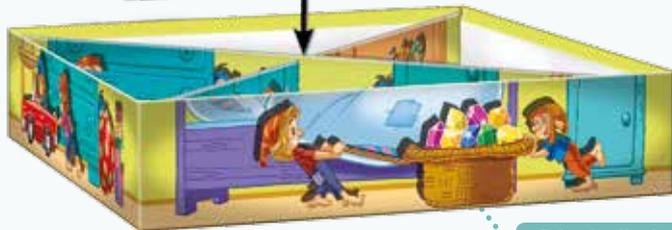
2 oder 3
 Spieler:



3 oder 4
 Spieler:



Spielplan



Schachtelboden mit Papp-Einleger

- 2 Nehmt die Taschenlampe und steckt den Griff von unten in den Schlitz. Danach stülpt ihr die Taschenlampe mit der Öffnung über Moritz. Mit Hilfe des Griffs könnt ihr die Taschenlampe nun ganz einfach um Moritz herum drehen.

Taschenlampe

Griff



Wichtig: Benutzt zum Drehen der Taschenlampe immer den Griff!

- 3 Richtet die Taschenlampe so aus, dass der Lichtstrahl der Lampe genau zwei der sieben Spielplanfelder komplett abdeckt.

Lichtstrahl



• 66 runde Plättchen



Dreht alle Plättchen auf die Rückseite und mischt sie gut durch. Die Plättchen bilden den Vorrat. Dann legt ihr je ein Plättchen auf jedes runde Feld auf dem Spielplan:



= Legt das Plättchen offen auf das Feld



= Legt das Plättchen verdeckt auf das Feld



Spielplanfeld

Lichtstrahl



Hinweis: Auf runde Felder, die vom Lichtstrahl der Taschenlampe verdeckt sind, legt ihr zum Start keine Plättchen.

• 1 Medaillenplan

Legt den Medaillenplan neben das Kinderzimmer.

• 9 Medaillen (mit Standfüßen aus Pappe)

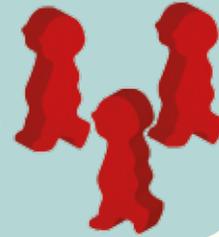
Steckt die Medaillen jeweils in die passenden Standfüße. Danach stellt ihr die Edelstein-Medaillen auf die linke Seite und die Spielsachen-Medaillen auf die rechte Seite des Medaillenplans.



5 Edelstein-Medaillen & 4 Spielsachen-Medaillen

• 12 Kobolde

Jeder Spieler erhält drei Kobolde einer Farbe und stellt sie vor sich auf den Tisch. Nicht benötigte Kobolde kommen aus dem Spiel.



• 1 Würfel

Haltet den Würfel neben dem Kinderzimmer bereit.



• 16 Punktekärtchen

Haltet die Punktekärtchen neben dem Medaillenplan bereit.



• 1 Spielregel

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Kobold gesehen hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Wer an der Reihe ist, entscheidet sich immer für eine von zwei Spielaktionen:

- **A) Einen eigenen Kobold einsetzen** oder
- **B) Alle eigenen Kobolde zurückholen + würfeln**

● A) Einen eigenen Kobold einsetzen

Stelle einen deiner Kobolde auf ein beliebiges Spielplanfeld des Kinderzimmers, das nicht durch den Lichtstrahl der Taschenlampe abgedeckt ist.



Wichtige Regeln:

- In jedem Spielplanfeld können mehrere eigene Kobolde stehen. Es dürfen aber maximal so viele sein, wie dort Plättchen liegen.
- In jedem Spielplanfeld dürfen Kobolde von beliebig vielen Spielern stehen.



oder:

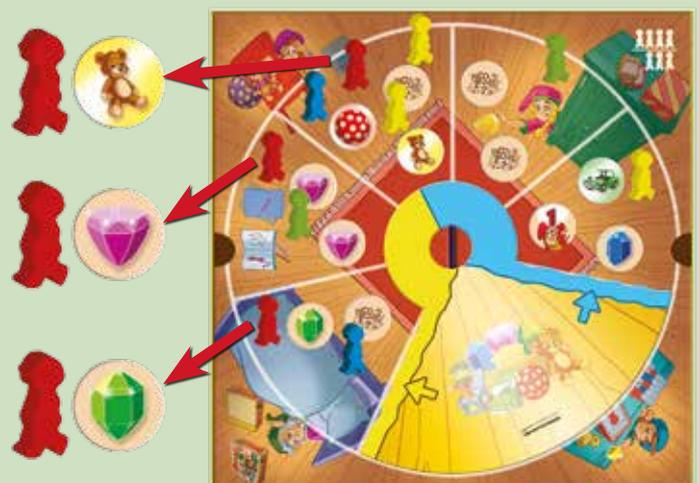
● B) Alle eigenen Kobolde zurückholen + würfeln

Diese Aktion kannst du wählen, wenn du mindestens einen Kobold im Kinderzimmer eingesetzt hast. Stehen alle deine Kobolde bereits im Kinderzimmer, musst du diese Aktion wählen.

Jetzt holst du alle eigenen Kobolde vom Spielplan zurück. Dabei stibitzt jeder deiner Kobolde je ein Plättchen von dem Spielplanfeld, auf dem er steht:

- Du darfst dir für jeden Kobold aussuchen, welches Plättchen du vom jeweiligen Spielplanfeld nimmst. Dabei kannst du zwischen offen und verdeckt ausliegenden Plättchen wählen.
- Die Reihenfolge, in der du deine Kobolde zurückholst, darfst du selbst bestimmen.

Deine zurückgeholten Kobolde stellst du vor dich hin. Die eingesammelten Plättchen legst du offen vor dir ab. Anschließend würfelst du.



Beispiel: Lea (rot) nimmt ihre drei Kobolde vom Spielplan und darf sich vom jeweiligen Feld ein Plättchen aussuchen. Sie nimmt sich einen Teddy, sowie einen lila und grünen Edelstein. Nun würfelt sie den Würfel...

Was zeigt der Würfel?

① ② **Einen Pfeil mit Zahl!** ① ②

Moritz ist den frechen Kobolden auf der Spur. **Drehe die Taschenlampe** mithilfe des Griffs exakt um die gewürfelte Anzahl Spielplanfelder in die jeweilige Richtung weiter (*gelb = in gelbe Richtung drehen / blau = in blaue Richtung drehen*). Erwischt der Lichtstrahl der Taschenlampe dabei einen oder mehrere Kobolde, flüchten diese ganz schnell und kommen sofort zum jeweiligen Spieler zurück. Für einen flüchtenden Kobold gibt es natürlich kein Plättchen!



Beispiel: Lea würfelt eine gelbe 2 und dreht die Taschenlampe um 2 Felder in die gelbe Richtung. Der Lichtstrahl der Taschenlampe erwischt dabei einen blauen und einen grünen Kobold. Simon (blau) und Louis (grün) nehmen ihre Kobolde vom Plan und erhalten keine Plättchen.

● **Eine leere Würfelseite!** ●

Dieses Mal passiert nichts. Die Taschenlampe wird nicht gedreht.



Wichtig: Du würfelst nur, wenn du deine Kobolde vom Kinderzimmer zurückgeholt hast!

Neue Plättchen ins Kinderzimmer legen

Zum Abschluss legt ihr auf **alle leeren runden Felder** im Kinderzimmer neue Plättchen aus dem Vorrat. Legt die Plättchen wieder passend zu den Symbolen offen bzw. verdeckt auf die Felder.



Hinweis: Auf leere Felder, die jetzt unter dem Lichtstrahl der Taschenlampe liegen, kommen keine neuen Plättchen aus dem Vorrat.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

ÜBERSICHT DER PLÄTTCHEN

Die Kobold-Plättchen:

Jedes eingesammelte Kobold-Plättchen zählt bei Spielende **1 Punkt**.



= 3 Punkte am Ende des Spiels

Die Edelstein-Plättchen:

Hat ein Spieler vier Edelstein-Plättchen in allen vier Farben vor sich liegen, tauscht er diese gegen eine Edelstein-Medaille ein.

Die vier Edelstein-Plättchen kommen aus dem Spiel. Dafür nimmt sich der Spieler die Edelstein-Medaille mit der höchsten Punktezahl vom Medaillenplan.

Jede Edelstein-Medaille zählt bei Spielende die **aufgedruckten Punkte**.



Beispiel: Lea hat als Erste ein Edelsteine-Set gesammelt und darf das Set gegen eine Edelstein-Medaille eintauschen. Sie nimmt natürlich die Edelstein-Medaille mit dem Punktwert 5.

Die Blitz-Plättchen:

Sammelt ein Spieler ein Blitz-Plättchen, wertet ihr am Ende seines Spielzuges die auf dem Plättchen gezeigte Spielsache.

Wer in diesem Moment von dieser Spielsache die **meisten Plättchen** (mindestens eine Spielsache) vor sich liegen hat, erhält **zwei Punkte** aus dem Vorrat. Bei **Gleichstand** von mehreren Spielern erhält **jeder** beteiligte Spieler **ein Punkte**.

Jedes Punkte zählt bei Spielende einen Punkt.

Nach der Wertung kommt das Blitz-Plättchen aus dem Spiel.



Beispiel: Das Blitz-Plättchen Ball wurde eingesammelt. Ole (gelb) hat bis jetzt die meisten Bälle gesammelt und erhält somit 2 Punkte.

Die Spielsachen-Plättchen:

Bei Spielende gibt es pro Spielsachen-Art eine Spielsachen-Wertung. Hier erhält der Spieler mit den meisten Plättchen einer Art die entsprechende Spielsachen-Medaille, die die aufgedruckten Punkte bringt (*siehe Spielende*).



SPIELLENDE

Das Spiel endet **sofort**, sobald nach einem Spielzug ...

... die **leeren runden Felder** im Kinderzimmer **nicht** mehr komplett mit Plättchen aus dem Vorrat **aufgefüllt** werden können

oder

... **alle fünf Edelstein-Medaillen** an die Spieler **vergeben** wurden.



Jetzt kommt es zur Spielsachen-Wertung:

Spielsachen-Wertung:

Für jede Spielsachen-Art (Bälle, Kasperle, Autos und Teddys) schaut ihr, wer die meisten Spielsachen-Plättchen der jeweiligen Art gesammelt hat. Derjenige, der die meisten Plättchen gesammelt hat, nimmt die entsprechende Spielsachen-Medaille vom Medaillenplan zu sich.

Bei Gleichstand von mehreren Spielern erhält keiner die Medaille.



Beispiel: Ole (gelb) hat die meisten Bälle und Autos gesammelt, er bekommt somit die beiden Medaillen. Lea (rot) und Simon (blau) haben jeweils 2 Kasperle. Niemand bekommt also die Kasperle-Medaille. Simon (blau) hat die meisten Teddys und erhält die Teddy-Medaille.

Nun zählt ihr eure gesammelten Punkte von den Kobold-Plättchen, Punkte, Edelstein-Medaillen und den Spielsachen-Medaillen zusammen. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für gesammelte Punkte am Spielende:



Simon hat zwei Edelstein-Medaillen (4+3 Punkte) und die Teddy-Medaille (5 Punkte) gesammelt. Außerdem hat er ein Kobold-Plättchen (1 Punkt) und drei Punkte ergattert. Die übrigen Spielsachen und Edelsteine zählen keine Punkte mehr. Simon hat somit insgesamt 16 Punkte erspielt.

