

KRAGMORTHA

Wie soll ein Erzmagier denn neue komplexe Zauber vorbereiten können, wenn Dutzende von vorwitzigen Goblins ihre Nasen überall reinstecken und dabei so tun, als ob sie sauber machen? Wage es ja nicht, den dunklen Herrn und Meister zu stören!

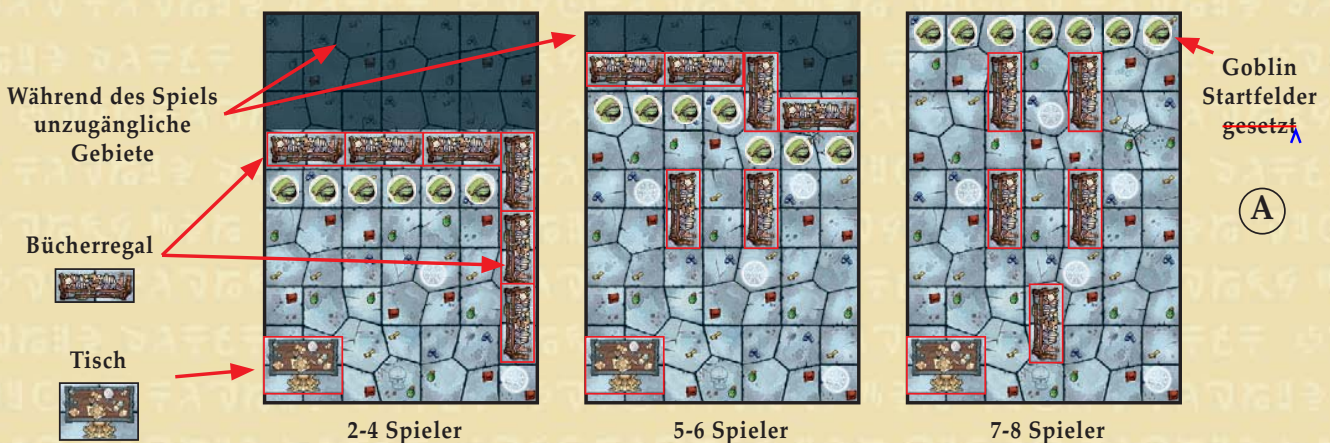
INHALT

1 Rigor Mortis' Bibliothek (Spielplan)	6 Teleportmarker
8 Goblin-Spielsteine (in verschiedenen Farben)	24 Vernichtende Blicke (Karten)
8 Goblin-Marker (in verschiedenen Farben)	58 Bewegungskarten
1 Rigor-Mortis-Spielstein	18 Zauberbuchkarten
6 Bücherregale (Marker)	1 Tisch (Marker)

EINFÜHRUNG

In diesem Spiel kontrollieren die Spieler Goblins, die in der Bibliothek ihres Meisters herumalbern und immer wieder versuchen, dessen mächtige Zauberbücher zu entwenden. Dabei müssen sie auf der Hut sein vor den schrecklichen Strafen des dunklen Herrn und Meisters, die dieser ihnen auferlegt. Wird am Ende der Goblin gewinnen, der die wenigsten Strafen erhielt oder derjenige, der Rigor Mortis die meisten Gegenstände stehlen konnte. Die Zeit wird es zeigen!

SPIELVORBEREITUNGEN



Auf dem Spielplan werden die Bücherregale, der Tisch und der Rigor-Mortis-Spielstein (B) so verteilt, wie es das der Spielerzahl (A) entsprechende Diagramm oben zeigt.



Mische die 6 Teleportmarker und lege sie verdeckt neben den Spielplan (B). Mische jeden der 3 Kartenstapel (Vernichtende Blicke, Bewegungskarten und Zauberbuchkarten). Lege die Stapel mit den Vernichtenden Blicken und den Bewegungskarten verdeckt neben den Spielplan; die Karten mit den Zauberbüchern lege verdeckt auf den Tisch von Rigor Mortis (B). Schließlich wählt jeder Spieler einen anderen Goblin-Spielstein (mit dem entsprechenden Marker), zieht 3 Bewegungskarten und nimmt sie auf die Hand. Jetzt kann das Spiel (und der Spaß) beginnen.

DAS SPIEL

Der kleinste Spieler wird Startspieler und beginnt das Spiel. Er betritt die Bibliothek, indem er seinen Spielstein auf ein freies Feld der Spielplanseite stellt (A), die Rigor Mortis' Tisch gegenüberliegt (B). Dann setzt sein linker Nachbar seinen Spielstein in derselben Weise auf den Spielplan, bis schließlich alle Goblins platziert sind. Bei 8 Spielern setzt der 8. Spieler seinen Goblin auf ein Feld, das direkt neben einem anderen Goblin liegt. Die Teleportfelder haben in dieser Spielphase keine Auswirkung. Wurden alle Goblins gesetzt, beginnt der Startspieler das Spiel. Ein Spielerzug besteht aus dem Spielen einer Bewegungskarte und dem Ziehen einer neuen Bewegungskarte. Nach diesen beiden Aktionen ist dann der nächste Spieler zur Linken an der Reihe.



BEWEGUNGSKARTEN

Die Bewegungskarten erlauben den Spielern, die Goblins und Rigor Mortis durch die gesamte Bibliothek zu bewegen. In den oberen Ecken dieser Karten befinden sich Symbole, die zu den Symbolen auf den Spielplanfeldern passen. Es gibt 2 verschiedene Typen von Bewegungskarten (vom Bild auf der Karte bestimmt):

Goblin (C): Die Symbole auf diesen Karten bestimmen, auf welche angrenzenden Felder sich der Goblin bewegen darf.

Rigor Mortis (D): Sie funktionieren wie die Bewegungskarte für Goblins, aber mit ihnen darf nur Rigor Mortis bewegt werden.

Einige Karten (E) zeigen eine **magische Glaskugel**: Diese Karten erlauben das Ziehen auf ein beliebiges, angrenzendes Feld, egal welches Symbol es zeigt. Wenn der Spieler eine Figur bewegt hat, zieht er eine Bewegungskarte. Damit endet sein Zug und sein linker Nachbar ist jetzt an der Reihe.

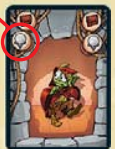


(C)

(D)



(E)



SICH IN DER BIBLIOTHEK BEWEGEN

Die Goblins und Rigor Mortis werden mittels der Bewegungskarten bewegt. Jede Bewegungskarte zeigt 2 Symbole. Wenn man eine Bewegungskarte ausspielt, darf man seinen Goblin oder Rigor Mortis (je nach ausgespieltem Typ der Bewegungskarte) 1 oder 2 Felder weit bewegen. Man darf sich auf ein angrenzendes Feld (die beiden Felder müssen eine gemeinsame Seite haben) bewegen, das eines der beiden Symbole auf der ausgespielten Bewegungskarte zeigt. Nach denselben Regeln darf man sich ein zweites Mal bewegen, aber diesmal nur auf ein Feld, welches das andere Symbol der Bewegungskarte zeigt.



(F)



(G)



(H)

Beispiel: Mit der gezeigten Bewegungskarte (F) kann ein Spieler seinen Stein also auf ein Feld mit Schriftrollen (gelb) ziehen (G), dann auf eines mit magischen Steinen (blau), oder umgekehrt (H).

Der Spieler muss seine zweite Bewegung nicht ausführen, wenn er das nicht möchte oder nicht kann; er darf sich auch entscheiden, nur 1 Bewegung zu machen. Am Ende seiner Zuges (egal, ob er sich nun 1x oder 2x bewegt hat) zieht der Spieler eine neue Bewegungskarte und beendet so seine Runde. Jetzt ist sein linker Nachbar am Zug. Kann ein Spieler alle seine Bewegungskarten nicht nutzen, darf er sie seinen Mitspielern zeigen, die Karten abwerfen und dieselbe Anzahl neue Bewegungskarten vom Stapel ziehen. Dadurch verliert er allerdings seinen Zug. Niemand darf auf ein Feld ziehen, auf dem ein Bücherregal steht. Begegnet ein Goblin auf einem Feld Rigor Mortis, hat er eine unerfreuliche BEGEGNUNG MIT DEM DUNKLEN MEISTER (siehe dort).

GOBLINS SCHUBSEN

Während des Spiels darf auf einem Feld immer nur ein Spielstein zur selben Zeit stehen. Wenn ein Spieler seinen Stein auf ein Feld zieht, auf dem bereits der Stein eines Gegenspielers steht, schiebt er diesen auf ein angrenzendes Feld seiner Wahl. Steht dort ein weiterer Goblin, so entscheidet jetzt der Spieler des gerade verschobenen Goblints, wohin er den nächsten Goblin bewegt usw. Das neue Feld darf nie das Feld sein, von dem der schiebende Goblin kam. Während des Spiels kann es so zu Kettenreaktionen kommen, deren Auswirkungen gefährlich werden können - besonders, wenn sie in der Nähe von Rigor Mortis stattfinden.

Beispiel: *Goblins schubsen hat oft unglückliche Nebenwirkungen (oder glückliche - je nachdem, welcher Goblin man ist). In diesem Beispiel spielt der lila Goblin eine grün-blaue Bewegungskarte (I). Er bewegt sich zunächst auf die magischen Steine (blau) und dann in der zweiten Bewegung auf das Feld mit dem Zaubertrank (grün) (L). Dabei schubst er den orangenen Goblin in das Feld mit dem grünen Goblin. Der Spieler des orangenen Goblints beschließt, dass der unglückliche grüne Goblin gegen den dunklen Meister geschoben wird und dafür einen vernichtenden Blick erhält (siehe nächster Absatz). Und damit haben wir einen Goblin, der auf Rache aus ist!*



(I)



(L)

EINE BEGEGNUNG MIT DEM DUNKLEN MEISTER



Wenn ein Goblin auf den dunklen Meister trifft (egal, ob er auf das Feld geschoben wird oder Rigor Mortis sich auf sein Feld bewegt), wird das Spiel unterbrochen. Der Spieler dieses Goblints muss eine Karte vom Stapel mit den Vernichtenden Blicken ziehen und dann sofort deren Anweisungen ausführen (siehe: DIE KARTEN „VERNICHTENDER BLICK“). Anschließend zieht er seinen Goblin auf ein leeres Teleportfeld, wo sein Zug endet. Dieser Zug aktiviert das Teleportfeld NICHT. Sind alle Teleportfelder besetzt, dann wird der Goblin auf eins der Startfelder (A) gesetzt. Hätte er noch eine weitere Bewegung machen dürfen, so verfällt diese.

TELEPORTFELDER



Zieht der Stein eines Spielers auf ein Teleportfeld - egal ob der Spieler diese Entscheidung getroffen hat oder er von einem gegnerischen Goblin dorthin geschoben wurde -, endet seine Bewegung sofort. Auch wenn er noch eine weitere Bewegung hätte, verfällt diese. Dann deckt der Spieler des Goblints den obersten Teleportmarker auf und muss dessen Anweisungen sofort ausführen.



Teleport: Der Spieler muss sofort seinen Stein auf ein anderes, freies Teleportfeld seiner Wahl ziehen. Damit endet sein Zug. (Keinen neuen Teleportmarker aufdecken.)

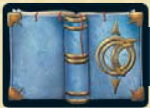


Zauberbuch: Der Spieler muss sofort seinen Stein auf ein anderes, freies Teleportfeld seiner Wahl ziehen. Dann muss er eine Zauberbuchkarte ziehen. Damit endet sein Zug. (Keinen neuen Teleportmarker aufdecken.)



Falle: Der Spieler muss sofort seinen Stein auf ein anderes, freies Teleportfeld seiner Wahl ziehen. Dann muss er eine Karte vom Stapel „Vernichtender Blick“ ziehen und deren Anweisungen sofort ausführen. Damit endet sein Zug. (Keinen neuen Teleportmarker aufdecken.)

Wenn ein Teleportmarker gelesen wurde, wird er offen neben die unbenutzten Teleportmarker gelegt. Wurden alle Teleportmarker aufgedeckt, mischt man sie zu einem neuen Nachziehstapel, der verdeckt neben den Spielplan gelegt wird. Betritt Rigor Mortis ein Teleportfeld, wird kein Teleportmarker gezogen. Rigor kann sich auf ein freies Feld teleportieren (nach Wahl des ihn bewegenden Spielers). Das Feld darf nicht neben einem von einem Goblin besetzten Feld liegen. Damit endet seine Bewegung. Hätte der Spieler noch eine Bewegung gehabt, so verfällt diese. Gibt es keine freien Teleportfelder, darf niemand teleportieren.



DIE KARTEN „VERNICHTENDER BLICK“

Diese Karten stellen die schrecklichen Folgen des Zorns von Rigor Mortis dar, dem dunklen Herrn und Meister: Die Spieler müssen selbst überwachen, dass ein bestraffter Spieler seine Strafe auch genau einhält. (Normalerweise erfüllen sie diese Aufgabe voller Eifer ...). Der Spieler, der sich den schmerzhaften Folgen von Rigor Mortis vernichtendem Blick nicht unterwirft, muss eine weitere Vernichtender-Blick-Karte ziehen. Jede Vernichtender-Blick-Karte zeigt ein bestimmtes Symbol in der linken oberen Ecke (M). Besitzt der Spieler bereits eine Karte mit diesem Symbol, muss er die soeben gezogene Karte wieder unter den Stapel mit den Vernichtenden Blicken legen und eine neue Vernichtender-Blick-Karte ziehen. Dieser Vorgang wird sooft wiederholt, bis er eine Karte zieht, deren Symbol er noch nicht besitzt. Sobald ein Spieler seine 4. Vernichtender-Blick-Karte erhält, scheidet er aus dem Spiel aus (er gewinnt auch bei einem Gleichstand nicht mehr) und das Spiel ist beendet (siehe SPIELENDENDE).



(M)



ZAUERBUCHKARTEN

In einer Ecke der Bibliothek steht der Tisch von Rigor Mortis, auf dem sich verschiedene Zauberbücher stapeln, die dem Goblin, der sie an sich bringen kann, einige Vorteile verschaffen. Die vier Felder, die der Tisch einnimmt, werden so behandelt als trügen sie das Symbol „MAGISCHE GLASKUGEL“ (Jedes Symbol auf einer Bewegungskarte bringt einen Spielstein hierher.) Wenn sich ein Goblin auf ein Feld des Tisches bewegt, zieht er eine Zauberbuchkarte, die er sofort offen vor sich auslegt und stellt seinen Goblin dann wieder auf eines der Startfelder (siehe DAS SPIEL). Ein Spieler kann nur dann eine Zauberbuchkarte benutzen, wenn er am Zug ist, es sei denn, die Karte sagt etwas anderes. Benutzt ein Spieler eine Zauberbuchkarte, dreht man die Karte zur Erinnerung um - es sei denn, die Karte bestimmt etwas anderes. Jede Zauberbuchkarte zeigt ein bis drei **magische Symbole** (☞), die bei Spielende im Falle eines Gleichstands benötigt werden. Sobald die letzte Zauberbuchkarte gezogen wurde, endet das Spiel ebenfalls.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vier Karten „Vernichtender Blick“ erhalten hat oder wenn die Zauberbuchkarten zu Ende gehen. Es gewinnt der Spieler, der die niedrigste Anzahl an Vernichtender-Blick-Karten erhalten hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die größte Anzahl an magischen Symbolen sammeln konnte.