TIME TROUBLE

Chrrkkkk Da seid ihr ja endlich! Ihr sollt schließlich die Zeitlinie retten - die Fluffys haben hier alles durcheinandergebracht. Alles Mögliche haben die kleinen Biester schon angeknabbert. Euer Team sollte gut ausgerüstet sein - so lange ihr zusammen arbeitet und die Nerven behaltet. Achtet aber auf die Energie... Na ja, das merkt ihr schon noch. Macht euch auf die Socken, los gehts!

Über diese Anleitung

Wir empfehlen dir, diese Anleitung zunächst in Ruhe zu lesen, das Spiel aufzubauen und **erst im Anschluss** den anderen zu erklären. Darum haben wir die Anleitung so formuliert, wie du es später den anderen erklären kannst. Wenn wir **du** schreiben, erklären wir **allgemeine Regeln** oder Dinge, die eine Person macht. Wenn wir **ihr** schreiben, macht ihr es alle gemeinsam.

Beispiele und *Sonderfälle* sind *kursiv* geschrieben. Sonderfälle dienen zum Nachlesen bei speziellen Fragen. Mit **wichtig** kennzeichnen wir **besonders wichtige Regeln**. Schau dir diese bei Fragen also zuerst nochmal an.

Viel Spaß und viel Erfolg!

Inhalt

Material und Spielaufbau ..... S. 2
Ziel des Spiels ..... S. 4
Die Charaktere ..... S. 4
Die Karten ..... S. 4
Kommunikationsregeln ..... S. 4
Spielablauf ..... S. 5
Einsatzbesprechung ..... S. 5
Aktionssphase ..... S. 5
Karten ausspielen ..... S. 5
Charaktere bewegen ..... S. 6
Felder ..... S. 7
Energiephase ..... S. 9
Schichtwechsel ..... S. 9
Spielende ..... S. 10
Sterne sammeln ..... S. 10
Die Level im Überblick ..... S. 11
Juhu ein Geschenk! ..... S. 16
Zusammenfassung ..... S. 16

Zum Erklär-Video



DIZED TUTORIAL

ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!
Interaktives Play-Along-Tutorial. Spiele sofort los!
iOS • ANDROID • DIZED.COM

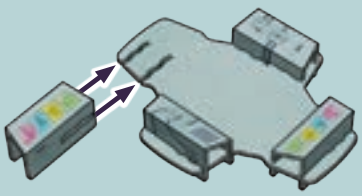
Bauanleitung für den Computer

1



Knicke die 4 Seitenteile vorsichtig nach innen.

2



Stecke die Seitenteile wie abgebildet in die Bodenplatte. Achte darauf, dass die Seite der Bodenplatte ohne Illustration nach oben zeigt.

HANS IM GLÜCK



MATERIAL


1 Computer


1 Charaktertableau


11 Tableaus


30 Karten



1 Erinnerungsleiste


4 Erinnerungsmarker


4 Charaktere


10 Energie


10 Schaden


12 Fluffys


7 Schlösser


5 Schnecken


10 Geschenke


1 Walkie Talkie


2 Schilde


2 Höhlen-Plättchen


1 Stör-Plättchen


1 Fluffy-Mama


1 Faltschachtel

Nach dem Spiel: Lege die Karten in den Computer und alle Holzteile und Plättchen in die Faltschachtel.

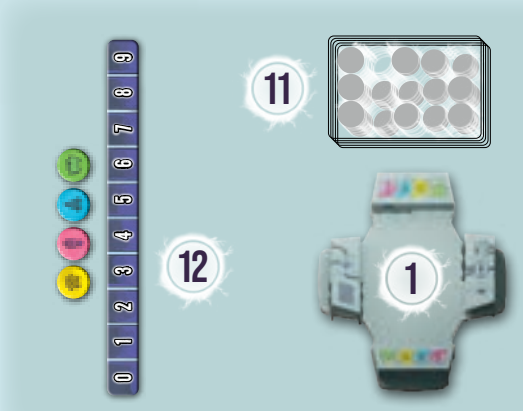
SPIELAUFBAU

Wir zeigen dir hier den Aufbau des ersten Levels.
Änderungen für die späteren Level erklären wir dir bei dem jeweiligen Level (ab S. 12).

Wichtig: Bei Schritt 11 gibt es eine Änderung für 2 Personen, ansonsten ist der Aufbau für alle Personenzahlen gleich.

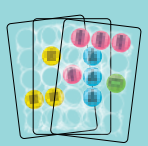
1 Baue den **Computer** zusammen (siehe S. 1) und lege ihn in die Tischmitte, sodass ihn alle gut erreichen.

2 Lege beide Teile des runden **Charaktertableaus** aneinander. Platziere das Charaktertableau neben dem Computer.



12 Lege die **Erinnerungsleiste** und die **4 Erinnerungsmarker** links neben den Computer.

11 5 der 30 Karten zeigen diese Symbole. Du brauchst sie nicht für das erste Level, lege sie also zurück in die Schachtel.


Vorderseite

Mische die restlichen Karten verdeckt, also mit der bunten Seite nach unten. Gib dann jeder Person **3 Handkarten**.

Änderung im Spiel zu zweit: Gib jeder Person 4 Handkarten.

Lege die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben den Computer.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Es fehlt etwas oder dein Spiel hat einen Produktionsfehler? Bitte wende dich an unseren Ersatzteil-Service: **service@hans-im-glueck.de**

3 Auf allen **Tableaus** ist **unten links** ein **Symbol mit einer Zahl** abgebildet. Das Symbol zeigt das Level, die Zahl die Nummer des Tableaus. Das Symbol rechts daneben zeigt an, was auf der Rückseite ist.



Suche die Tableaus heraus, die **das Basis-Symbol** zeigen.

Das **Starttableau** des ersten Levels ist 1. Lege es oben an das Charaktertableau an. Das **Zieltableau** des ersten Levels ist 2. Lege es gut erreichbar zur Seite.
Lege die anderen Tableaus zurück in die Schachtel.

Stelle die Holzfiguren der **4 Charaktere** auf ihr jeweils passendes **Startfeld** auf dem Starttableau.



4 Suche beide Tableaus heraus, die unten links **das Mittelalter-Symbol** zeigen.

Lege das Tableau 1 rechts an das Starttableau an.

Lege das Tableau 2 **auf** das Zieltableau 2 neben die Spielfläche.

Alle anderen Tableaus brauchst du nicht für das erste Level, lege sie zurück in die Schachtel.



Beispielaufbau für Level 1

5 Lege **1 Fluffy** auf dieses Feld des Tableaus 1.
Lege 2 weitere als Vorrat bereit. Die anderen 9 benötigst du erst für spätere Level, lege sie in die Faltschachtel.

6 Lege **1 Schloss** auf dieses Feld des Tableaus 1. Den Rest legst du als Vorrat bereit.

7 Lege **6 Energie** in die Mitte des Charaktertableaus. Das ist euer Vorrat. Den Rest legst du als allgemeinen Vorrat bereit.



8 Lege **1 Schnecke** auf das dafür vorgesehene Feld des Charaktertableaus. Den Rest legst du als Vorrat bereit.
Lege außerdem die **10 Schaden** als Vorrat bereit.



9 Nimm dir das **Walkie Talkie** und lege es vor dich. Du bist diese Runde der „Boss“.



10 Das folgende Material brauchst du im ersten Level nicht, lege es in die Faltschachtel: Die **Geschenke**, das **Stör-Plättchen**, die **Fluffy-Mama**, die **Höhlen-Plättchen** und die beiden **Schilde**.



Ab Level 2: Nimm dir die freigeschalteten Startboni.

Spiel mit der App

In der **DIZED App** findet ihr neben dem interaktiven Tutorial auch das kostenlose Time Trouble **Extra**. Es erleichtert euch das Spiel und bietet zusätzliche Inhalte. Es ist jedoch **nicht notwendig**, um das Spiel zu spielen. *Alles, was mit der App zu tun hat, haben wir mit so einem lila Kasten markiert.*

iOS • ANDROID • DIZED.COM

ZIEL DES SPIELS

Mit Hilfe eurer Karten bewegt ihr die 4 Charaktere gemeinsam durch insgesamt 7 Level, die zunehmend schwieriger werden. Die Tableaus sind in jedem Level unterschiedlich und halten immer neue Herausforderungen für euch bereit. Dabei müsst ihr je nach Level unterschiedlich viele Fluffys einfangen. Je mehr, desto besser!

Die ersten Level dauern ca. 25 Minuten, später kann es auch mal länger dauern. Es ist also nicht so gedacht, dass ihr das Spiel auf einmal durchspielt. Beim nächsten Mal könnt ihr dann einfach mit dem nächsten Level weitermachen. Wenn ihr nicht dieselbe Gruppe seid, macht das nichts – wir empfehlen euch nur, dass zumindest eine Person das Spiel bereits gespielt hat und den anderen ein paar Tipps geben kann.

Spielt die Level in der angegebenen Reihenfolge. Ihr könnt aber auch immer wieder von neuem beginnen oder euch selbst Level zusammenstellen.

Nutzt den Level-Generator in der App, um euch neue Level nach euren Vorstellungen zusammenzustellen!

DIE CHARAKTERE

Euer Team besteht aus 4 Charakteren, die ihr als Mitglieder der Time Travel Agency sorgfältig auserwählt habt. Denn jeder stammt aus einer anderen Zeit und kennt sich dort besonders gut aus.

Jeder Charakter ist einer **Farbe** zugeordnet und hat eine spezielle **Fähigkeit** (S. 7, 8). Außerdem unterscheiden sich die Charaktere darin, wie viel **Platz für Fluffys** und **Schaden** sie haben.

Wichtig: Ihr „steuert" die Charaktere alle gemeinsam, es gibt also keine personenbezogenen Farben.



Franky ist Gegenwarts-Expertin und die Anführerin des Teams. Darum wird ihr Charakter immer zuerst bewegt. Ihre Aufgabe ist es, Schlösser zu öffnen.



Spike ist schon ein bisschen in die Jahre gekommen. Mit Hilfe seiner klebrigen Schnecken kann er sich und andere verlangsamen.



Platz für Fluffys

Platz für Schaden

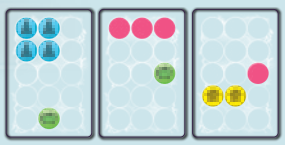


Quall-E ist aus der Zukunft. Die Cyberqualle ist für die Energieversorgung des Teams zuständig.



Cleo kommt aus dem mystischen alten Ägypten. Ihre Fähigkeit erlaubt es ihr, sich und die anderen Charaktere zu heilen.

DIE KARTEN



Die Karten zeigen **Fußspuren in 4 Farben**. Jede Fußspur ist einem Charakter zugeordnet.
Halte deine Handkarten so, dass die anderen die Vorderseite nicht sehen können.
Welche Karte du ausspielst, bestimmt, welche Fußspuren wo sichtbar sind. Bei der Bewegung macht jeder Charakter so viele Schritte, wie Fußspuren seiner **Farbe sichtbar** sind (dazu gleich mehr bei *Karten ausspielen*).

KOMMUNIKATIONSREGELN

Ihr dürft während des Spiels miteinander reden. Es gibt jedoch eine Einschränkung:

Du darfst den anderen **nicht** die genaue Anzahl und Position der Fußspuren auf deinen Karten verraten. Du darfst den anderen jedoch sagen, ob du **viele, ein paar** oder **keine** Fußspuren einer Farbe auf der Hand hast. Das kann euch bei der Planung helfen.



SPIELABLAUF

Wie viele Runden ihr spielt, hängt von euch (und vom Level) ab. Ihr habt das Level geschafft, wenn ihr mit **genügend Fluffys ins Ziel** kommt. In jeder Runde ist eine Person der Boss. Du hast das Walkie Talkie vor dir liegen und bist damit der Boss. Also beginnst du die Runde (dazu gleich mehr bei *Karten ausspielen*).

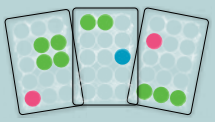
Spielt ihr mit der App, könnt ihr das Walkie Talkie auch in der Schachtel lassen und stattdessen das Handy herumgeben.

Jede Runde hat **4 Phasen**: 1 Einsatzbesprechung 2 Aktionsphase 3 Energiephase 4 Schichtwechsel

1 EINSATZBESPRECHUNG

Zu **Beginn jeder Runde** könnt ihr euch besprechen und **Ziele festlegen**. Ihr überlegt euch also, wie viele Schritte die Charaktere eurer Meinung nach laufen sollen.

Deine Karten



Ihr überlegt, ob Spike oder Franky 7 Schritte gehen soll. Du sagst: „Ich habe viel Grün aber nur wenig Rosa". Also entscheidet ihr euch für Spike.

Erinnerungsleiste

Um euch besser merken zu können, was ihr diese Runde erreichen wollt, dürft ihr die **Erinnerungsleiste** und die **4 dazugehörigen Marker** nutzen. Je nachdem, wie weit ein Charakter diese Runde laufen soll, platzierst du den Marker in dieser Farbe bei der entsprechenden Zahl.



Jeder Marker hat außerdem eine Rückseite mit einem **!** darauf. So zeigt ihr an, was euch besonders wichtig ist.

Hinweis: Ihr dürft auch mehrere Marker zur selben Zahl legen. Ihr müsst nicht alle Marker verwenden. Ihr dürft mit den Markern auch kreativ werden, also sie z.B. zwischen 2 Zahlen legen.

Wichtig: Die Marker dienen nur als **Merkhilfe** und beeinflussen **nicht** das Spiel. Es wird immer wieder passieren, dass die Charaktere nicht die geplante Anzahl Schritte laufen. Ärgert euch nicht zu sehr darüber!



Ihr legt fest: Franky soll unbedingt 3 Schritte laufen. Quall-E soll 2 und Spike 4 oder 5 Schritte gehen. Cleo soll möglichst weit laufen.



2 AKTIONSPHASE

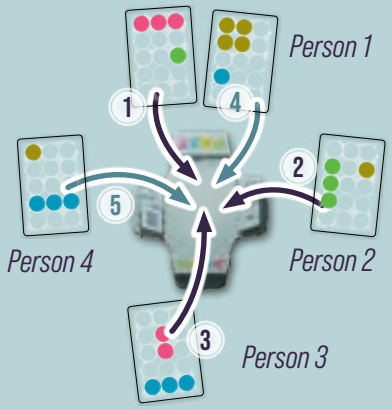
Karten ausspielen

Der Timer in der App erleichtert das Einstellen der Zeit und erinnert euch, sobald die Zeit knapp wird.

- Ihr habt **40 Sekunden** Zeit, um Karten auszuspielen.
  Um die **Zeit zu stoppen**, kannst du die App, eine Eieruhr oder dein Handy verwenden. Der Boss startet die Zeit, wenn alle bereit sind.
- Spielst du eine Karte, legst du sie **in den Computer**. Liegen dort bereits Karten, legst du deine oben drauf.
  Du entscheidest, **wie herum** du deine Karte legen möchtest. Du kannst sie um 180 Grad drehen, die Vorderseite zeigt dabei immer nach oben. Es gibt also immer 2 Möglichkeiten, wie du eine Karte spielen kannst.
- Der Boss beginnt und **muss 1 Karte** ausspielen. Danach ist die **nächste Person im Uhrzeigersinn** an der Reihe und muss ebenfalls 1 Karte spielen. Das müsst ihr solange machen, bis **genau 3 Karten** im Computer liegen. Es spielt dabei keine Rolle, wie viele Personen mitspielen.

Hinweis: Zu zweit spielt der Boss also 2 Karten. Zu dritt legen alle 1 Karte. Zu viert muss die letzte Person keine Karte spielen.

- Danach ist die Reihenfolge euch überlassen, ihr könnt also auch **durcheinander** spielen (oder eine Person 2 Karten nacheinander legen).
- Bis die Zeit abgelaufen ist, dürft ihr so viele Karten spielen, wie ihr möchtet. Hast du keine Handkarten mehr, kannst du keine Karte mehr spielen.
- Du darfst die Karte, die du spielen möchtest, über den Computer halten, um zu entscheiden, wie herum du sie legen willst. Du darfst sie auch wieder auf die Hand nehmen, wenn du sie doch nicht spielen willst. Die anderen können dich dabei beraten.
  Aber Vorsicht: Das kostet euch natürlich wertvolle Zeit!
- **Wichtig:** Einmal gelegte Karten darfst du **nicht** wieder aus dem Computer herausnehmen.
- *Sonderfall: Es kann vorkommen, dass nach Ablauf der Zeit weniger als 3 Karten gespielt wurden. Dann zieht der Boss zufällig 1 Karte von jeder Person, die keine Karte gespielt hat, obwohl sie müsste. Der Boss legt die Karten dann direkt, ohne sie anzuschauen, in den Computer.*



Person 1 ist der Boss und muss zuerst eine Karte spielen. Dann muss Person 2, die links von ihr sitzt, eine Karte legen. Danach muss Person 3 eine Karte spielen.

Nun ist die Reihenfolge beliebig, also spielt Person 1 noch eine Karte und danach Person 4. Dann ist die Zeit um.

Charaktere bewegen



Nachdem die Zeit abgelaufen ist oder ihr keine weiteren Karten mehr legen wollt, bewegen sich die Charaktere. Wie weit sie sich jeweils bewegen, hängt von den gelegten Karten ab.

Wichtig: Ihr seht euch nur das „Gesamtergebnis" an. Die Karten bleiben bis zum Ende der Runde (S. 9) im Computer liegen.

- Du bewegst jeden Charakter **genau so viele Schritte**, wie **Fußspuren seiner Farbe** im Computer sichtbar sind.
- Die Charaktere bewegen sich entlang der **weißen Linien von Feld zu Feld**. Jedes Feld zählt dabei 1 Schritt.
- Du bewegst die Charaktere immer in derselben Reihenfolge: zuerst Franky, dann Quall-E, danach Cleo und schließlich Spike.
  Hinweis: Eine Erinnerung dafür findest du auf dem Computer.



Franky läuft 2 Schritte.

- Du bewegst die Charaktere im Uhrzeigersinn, also **von links nach rechts** auf den Tableaus. Sie dürfen **nicht** rückwärts laufen.
- Du musst die Anzahl Schritte, die sichtbar ist, immer **vollständig gehen** und darfst nicht vorher stehen bleiben. Bei Weggabelungen musst du dich immer für einen Weg entscheiden. Du entscheidest für jeden Charakter einzeln. Schlösser versperren den Charakteren den Weg (S. 7).
- Die Charaktere können sich „überholen". Ein besetztes Feld zählt dabei wie ein normaler Schritt.
- Auf jedem Feld kann nur **1 Charakter** stehen. Würde ein Charakter auf einem bereits **belegten Feld** zum Stehen kommen, muss er stattdessen auf dem **nächsten freien Feld davor** anhalten. Der Charakter muss dabei auf dem Weg bleiben, von dem er gekommen ist. Er darf den Weg nicht wechseln.
- **Wichtig:** Ihr dürft einen Weg wählen, bei dem ein Charakter auf einem bereits belegten Feld stehen bleiben würde. Auch wenn ihr bei einem anderen Weg mehr Schritte gehen könntet. Du darfst keinen Weg wählen, der verschlossen ist (S.7).
- *Sonderfall: Es kann passieren, dass ihr weiter laufen würdet, aber dort noch kein Tableau liegt. Dann bleibt ihr einfach auf dem letzten freien Feld stehen.*



Franky läuft 3 Schritte. Anschließend läuft Quall-E 2 Schritte. Cleo macht 4 Schritte. Zuletzt läuft Spike 3 Schritte. Da dieses Feld und das davor bereits besetzt sind, muss Spike 2 Felder davor stehen bleiben, läuft also nur 1 Schritt.



Felder

Auf den Tableaus gibt es **allgemeine Felder** und **Charakter-Felder.** Bleibt ein Charakter auf einem **Feld seiner Farbe** stehen, kann er seine Fähigkeit nutzen. **Allgemeine Felder** betreffen jeden Charakter, der sie betritt.

Wichtig: Felder werden nur ausgelöst, wenn ein Charakter **direkt auf einem Feld stehen bleibt**. Das nennen wir ein **Feld betreten**. Beim darüber ziehen passiert nichts. Bewegt sich ein Charakter nicht, wird das Feld, auf dem er steht, nicht aktiviert.

*Sonderfall: Bewegt sich ein Charakter nicht, weil das Feld vor ihm besetzt ist, gilt das **nicht** als Bewegung.*

Führe immer die Bewegung eines Charakters aus und handle dann das Feld ab. Bewege erst dann den nächsten Charakter.

Allgemeine Felder

Neutrales Feld

Der Charakter bleibt einfach dort stehen. Sonst passiert nichts.

Fluffy

Juhu, du hast einen erwischt! Nimm den **Fluffy** von diesem Feld und lege ihn in das **Inventar des Charakters**, der auf dem Feld steht. Hat dieser Charakter keinen Platz mehr, bleibt der Fluffy liegen.



Auf jedem Fluffy-Feld kann **nur 1 Fluffy** gesammelt werden. Liegt dort also keiner mehr, passiert nichts.

Immer, wenn du ein Tableau hinzufügst (S. 9), legst du einen Fluffy auf jedes Feld, das einen Fluffy zeigt.

Schaden

Autsch! Der Charakter erleidet 1 Schaden. Nimm 1 Schaden aus dem Vorrat und lege ihn auf einen der vorgesehenen Plätze **dieses Charakters** auf dem Charaktertableau.

Du darfst den Schaden **nicht** einem anderen Charakter geben.



Platz für Schaden. Franky ist schon beim 2. Schaden k.o.

Knock out!

Sobald du **1 Schaden** auf den **letzten freien Schadens-Platz** eines Charakters legst, ist der Charakter **k.o**. Du nimmst die Holzfigur des Charakters sofort vom Tableau und legst sie auf sein Bild auf dem Charaktertableau. **Er läuft also nicht mehr** und kann auch die von ihm gesammelten Fluffys nicht ins Ziel bringen. Sie bleiben aber in seinem Inventar liegen.

Ist der 3. Charakter k.o., habt ihr das Spiel **verloren**. Du kannst Charaktere wiederbeleben, dazu gleich mehr bei *Heilen* (S .8).

Schloss

Manche Wege sind **verschlossen**. Solange dort ein Schloss sichtbar ist, kann **kein** Charakter **auf oder über dieses Feld laufen**. Die Charaktere müssen also einen anderen Weg gehen. Sobald das Schloss aufgesperrt wurde, ist der Weg **frei**. Dann dreht ihr das Schloss um und das Feld zählt wie ein neutrales Feld (dazu gleich mehr bei *Schlösser aufsperren*).



Vorderseite



Rückseite

Immer, wenn du ein Tableau hinzufügst (S. 9), legst du ein Schloss aus dem Vorrat mit der Vorderseite nach oben auf jedes Feld, das ein Schloss zeigt.

Charakter-Felder

Betritt ein Charakter ein **Feld in seiner Farbe**, wird seine **Fähigkeit** aktiviert und du musst diese sofort ausführen. Stoppt ein anderer Charakter auf diesem Feld, passiert nichts (es ist jedoch „blockiert", bis der Charakter weiter gezogen ist).

Schlösser aufsperren

Betritt Franky ein Schlüssel-Feld, drehst du sofort **1 Schloss** vom **selben Tableau** um, sodass die Seite mit dem **leeren Feld** oben liegt. Ab sofort ist der Weg frei.

Neue Energie

Betritt Quall-E ein Energie-Feld, nimmst du sofort **1 Energie** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in **euren Vorrat** in der Mitte des Charaktertableaus. Wofür ihr Energie braucht, erklären wir gleich (S. 9).



Heilen

Betritt Cleo ein Heilen-Feld , darfst du 1 Schaden heilen. Dazu nimmst du sofort 1 Schaden von einem beliebigen Charakter (das darf auch Cleo selbst sein) und legst ihn zurück in den allgemeinen Vorrat. Hat keiner eurer Charaktere einen Schaden, könnt ihr nicht heilen und die Aktion verfällt.

Wiederbeleben

Durch Heilen kannst du Charaktere, die k.o. sind (S. 7), wieder zurück ins Spiel bringen. Du **entfernst 1 Schaden** von dem Charakter. Dann stellst du den Charakter auf das Feld, auf dem Cleo steht. In diesem Fall teilen sie sich 1 Feld. Du kannst nun mit dem wiederbelebten Charakter normal weiterspielen.

Fluffys, die der Charakter eingesammelt hat, bleiben in seinem Inventar. Nun kann er sie also wieder ins Ziel bringen.

Hinweis: Belebst du Spike wieder, bewegt er sich danach. Franky und Quall-E bewegen sich erst in der nächsten Runde wieder.

Klebrige Schnecken

Bleibt Spike auf einem Schnecken-Feld stehen, nimmst du **1 Schnecke** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in **euren Vorrat** auf dem Charaktertableau. Dort dürfen bis zu 5 Schnecken liegen.



Schnecken einsetzen

Während der Bewegung darfst du jederzeit **1 Schnecke** aus eurem Vorrat abgeben, um mit einem **beliebigen Charakter 1 Schritt weniger** zu machen. Das zählt **nicht** als eigene Bewegung, sondern du reduzierst die Anzahl der Fußspuren für diesen Charakter pro Schnecke um 1. Du darfst beliebig viele Schnecken einsetzten, auch mehrere für einen Charakter.

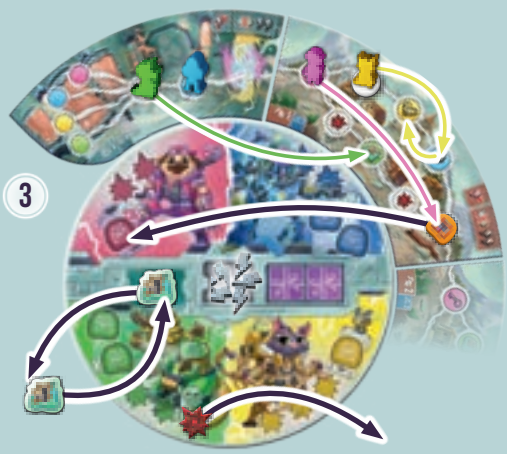
Du kannst nie weniger als 0 Schritte mit einem Charakter machen, also nicht rückwärts laufen.



1 *Franky betritt das Schlüssel-Feld. Also drehst du das Schloss um und der Weg ist frei. Super! Als nächstes betritt Quall-E das Energie-Feld. Also nimmst du 1 Energie und legst sie in euren Vorrat.*



2 *Cleo betritt das nun neutrale Feld. Spike würde 3 Schritte machen. Da dieses und das Feld davor belegt sind, muss Spike 2 Felder zuvor stehen bleiben. Er bekommt einen Schaden, den du zu Spike auf das Charaktertableau legst.*



3 *In der nächsten Runde betritt Franky ein Fluffy-Feld. Du nimmst den Fluffy, der dort liegt, und legst ihn in Frankys Inventar.*

*Quall-E macht 0 Schritte und bleibt stehen. Das Energie-Feld wird **nicht** noch einmal ausgelöst.*

Cleo würde 2 Schritte machen. Damit sie auf dem Heilen-Feld landet, gebt ihr 1 Schnecke ab. Dann entfernst du 1 Schaden von Spike.

Zuletzt läuft Spike 4 Schritte und du nimmst dir 1 Schnecke .

3 ENERGIEPHASE

Besetzte Tableaus kosten euch Energie. Tableaus, die ihr hinter euch gelassen habt, bringen euch sogar Energie. Ihr handelt nacheinander 3 Dinge ab: **Tableau hinzufügen, Tableaus entfernen** sowie **Energie bezahlen**.

Tableau hinzufügen

Das Level baut sich im Laufe des Spiels auf.
Hat **mindestens 1 Charakter** bei der Bewegung das **vorderste offenliegende Tableau betreten**, kommt ein neues dazu. Du nimmst das **nächste Tableau vom Stapel** und legst es an die rechte, freie Seite des vordersten Tableaus an.

Erinnerung: Beim Aufbau hast du die Tableaus bereits sortiert.

Anschließend legst du auf jedes -Feld ein **Schloss** und auf jedes -Feld einen **Fluffy** aus dem Vorrat.



Tableaus entfernen

Haben **alle Charaktere** das **hinterste** ausliegende Tableau wieder **verlassen**, legst du es zurück in die Schachtel.
Ihr bekommt dafür so viel **Energie** , wie oben rechts auf dem Tableau angegeben ist (1-3). Schlösser musst du zurück in den Vorrat legen. Liegengebliebene Fluffys könnt ihr **nicht** mehr einsammeln, lege diese zurück in die Faltschachtel.

Sonderfall: Haben die Charaktere in einer Runde mehrere Tableaus hinter sich gelassen, entfernt ihr all diese Tableaus.



Energie bezahlen

Jetzt müsst ihr für **jedes Tableau**, auf dem sich **mindestens 1 Charakter** befindet, **1 Energie** bezahlen. Nimm die entsprechende Anzahl aus eurem Vorrat in der Mitte und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Wichtig: Könnt ihr nicht genug Energie bezahlen, habt ihr das Level **verloren** und müsst von vorne beginnen.

Hinweis: Ist euer Vorrat leer, habt ihr also noch nicht verloren. Erst wenn ihr nicht mehr bezahlen könnt.



Da alle Charaktere das Starttableau verlassen haben, legst du es zurück in die Schachtel. Dafür nimmst du dir wie angezeigt 2 Energie und legst sie in euren Vorrat.

Nun siehst du dir an, wie viel ihr bezahlen müsst. Da nur auf 1 ausliegenden Tableau Charaktere stehen, müsst ihr nur 1 Energie bezahlen.



4 SCHICHTWECHSEL

Lege alle Karten, die im Computer sind, auf einen offenen **Ablagestapel**.

Dann wechselt der **Boss.** Du gibst also das Walkie Talkie (oder das Handy) an die **nächste Person im Uhrzeigersinn weiter**.

Außerdem zieht jede Person wieder auf **3 Handkarten** auf.
Wichtig: Bei 2 Personen zieht ihr entsprechend auf 4 Handkarten auf.
Sind nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel, mischst du den Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Damit ist die **Runde beendet** und ihr beginnt die neue Runde mit Phase 1.

SPIELENDE

Sieg: In jedem Level müsst ihr eine **bestimmte Anzahl Fluffys** einsammeln und ins Ziel bringen. In Level 1 sind das **2 Fluffys**.

Niederlage: Das Spiel endet sofort, wenn ihr nicht genug Energie bezahlen könnt oder 3 Charaktere gleichzeitig k.o. sind.

DAS ZIELTABLEAU

Das Ziel sieht in manchen Leveln etwas anders aus, funktioniert aber immer nach dem gleichen Prinzip. Die orangenen Felder sind **Ziel-Felder**.



Um das Level zu beenden, müssen am Ende der Aktionsphase mindestens **2 Charaktere** auf den **Ziel-Feldern** stehen. Mindestens **1 Charakter** muss auf einem **Feld mit Buzzer** stehen.

Alle Charaktere, die sich jetzt auf den Ziel-Feldern befinden, müssen **gemeinsam** die **geforderte Anzahl Fluffys** in ihren Inventaren haben. Dann habt ihr das Level **gewonnen**, juhu!

Wichtig: Fluffys im Inventar von Charakteren, die k.o. sind oder sich nicht im Ziel befinden, zählen **nicht** mit.



Übertreten:

Die Zielfelder sind in einem Kreis angeordnet, ihr zählt also weiter. Ihr müsst jedoch sofort **1 Energie bezahlen**, sobald ein Charakter über das **letzte Zielfeld hinausläuft**. Könnt ihr nicht bezahlen, habt ihr sofort verloren.

Erfüllt ihr die Sieg-Bedingungen, endet das Spiel **nach der Aktionsphase** (die Energiephase findet nicht mehr statt).

Auch wenn ihr die Sieg-Bedingungen erfüllt habt, müsst ihr das Spiel noch nicht beenden und könnt weiterspielen, um die übrigen Charaktere ins Ziel zu bringen oder zusätzliche Fluffys zu sammeln. Dafür gibt es einen **Bonus** (dazu gleich mehr).



Franky läuft 2 Felder. Dadurch hat sie übertreten und ihr müsst 1 Energie abgeben. Zum Glück habt ihr noch 2 im Vorrat.

Quall-E macht ebenfalls 2 Schritte und steht damit auf einem Ziel-Feld. Dann macht Cleo 1 Schritt und betritt ein Buzzer-Feld.

Spike ist leider k.o., er bewegt sich also nicht.

Da der Fluffy von Spike nicht zählt, habt ihr insgesamt 2 Fluffys eingesammelt.

Damit habt ihr das Level gewonnen und das Spiel endet sofort. Gut gemacht!

STERNE SAMMELN

Ihr erhaltet **Sterne** je nachdem, wie erfolgreich ihr ein Level abschließt. Damit schaltet ihr euch **Boni für spätere Level** frei. Auf der **nächsten Seite** könnt ihr abkreuzen, wie viele Sterne ihr bei den jeweiligen Leveln bekommen habt.

Hinweis: Für selbst zusammengestellte Level bekommt ihr keine Sterne.

Habt ihr das Level erfolgreich abgeschlossen, bekommt ihr **1 Stern**.

+1 Für jeden **zusätzlichen** gesammelten Fluffy bekommt ihr **1 weiteren Stern**.

4 Haben alle 4 Charaktere überlebt und sind gemeinsam auf den Zielfeldern, bekommt ihr noch **1 Stern**.

Für jeden Stern, den ihr bekommt, dürft ihr **1 Stern** bei einem **Bonus eurer Wahl** abkreuzen. Ihr dürft die Sterne aufteilen.

Bei **Spielbeginn** erhaltet ihr **alle Boni**, bei denen ihr **alle Sterne abgekreuzt** habt.

Spielt ihr ein Level nochmal, bekommt ihr nur weitere Sterne, wenn ihr mehr Sterne als zuvor gesammelt habt.

Die Stern-Übersicht findet ihr auch online: *www.cundco.de/spielregeln/hig-spiele-erweiterungen.*

Zum selber ausdrucken



Ihr habt Level 1 beendet und alle 3 Fluffys ins Ziel gebracht. Jedoch ist 1 Charakter k.o. Also habt ihr 2 Sterne gesammelt. Diese kreuzt ihr links an. Danach dürft ihr rechts ebenfalls 2 Kreuze machen. Ihr entscheidet euch für die Energie. Da ihr hierfür insgesamt 4 Sterne benötigt, erhaltet ihr für Level 2 noch keinen zusätzlichen Startbonus.

Der Schild

Habt ihr einen Schild freigeschaltet, nehmt ihr euch am Ende des Aufbaus einen Schild aus der Faltschachtel. Legt ihn zu 1 beliebigen Charakter auf das Charaktertableau. Erleidet dieser Charakter 1 Schaden, entfernt ihr den Schild, statt den Schaden hinzulegen. Danach legt ihr den Schild zurück in die Faltschachtel. Ihr dürft bei jeder Partie neu wählen, zu welchem Charakter ihr ihn legt. Bei jedem Charakter darf nur 1 Schild liegen.

Hier abkreuzen:



Nun könnt ihr endlich losspielen! Lest euch die Einleitung für das erste Level durch. Auf den folgenden Seiten findest du die Regeländerungen der späteren Level, diese sind aber erstmal nicht relevant.

Auf der letzten Seite findest du eine **Zusammenfassung** der wichtigsten Regeln.

Kein Bock auf noch mehr Text? Ihr könnt euch die Einleitungen der Level auch in der App vorlesen lassen!

DIE LEVEL IM ÜBERBLICK

LEVEL 1: KALTENSTEIN

Ihr findet euch in dem beschaulichen Dörfchen Kaltenstein wieder, es riecht etwas muffelig. Ihr seht euch verwirrt an. Kennt sich jemand hier aus? Da knackst das Walkie Talkie: „Willkommen im Mittelalter! Der Experte für diese Zeit ist leider... nunja, verhindert. Aber das kriegt ihr ja wohl auch so hin!“ Da entdeckt ihr auch schon einen Fluffy, der aus einem Heuwagen lugt. Frech schielt er euch an, bevor er verschwindet...

Starttableaus: 1 + 1

Stapel: 2 + 2

Aufgabe: 2 von 3 Fluffys

Änderung beim Aufbau: Keine.

Besondere Felder oder Regeln: Keine.

Ihr habt das erste Level geschafft? Super, dann lest nun hier weiter. Damit euch nicht langweilig wird, haben wir noch 6 weitere Level für euch. Jedes bringt neue Regeln und Herausforderungen mit sich.

Der **Grundaufbau** (S. 2, 3) ist für alle Level gleich. Es ändern sich jedoch die Tableaus und es kommt weiteres Material dazu. Das Start- und das Zieltableau ist immer ein -Tableau. Diese benötigt ihr also mehrfach.

Erinnerung: Ihr legt also immer 1 Starttableau und 1 Leveltableau oben an das Charaktertableau an. Den Rest legt ihr gestapelt daneben. Das Zieltableau liegt im Stapel immer unten. Außerdem legt ihr 6 Energie und 1 Schnecke in euren Vorrat. Ihr benötigt unterschiedlich viele Fluffys für die Level. Lasst die übrigen jeweils in der Faltschachtel.
Hinweis: Alle Fluffys benötigst du nur für selbst zusammengestellte Level.

Wichtig: In jedem Level gibt es besondere Regeln, die nur dafür gelten. Zusätzlich gibt es Regeln und Material, die in einem Level dazukommen und **ab** diesem Level gelten. Also auch für **alle folgenden Level**.

Welche Tableaus ihr für die jeweiligen Level benötigt und welche Änderungen ihr beachten müsst, erklären wir euch im nun.

AB LEVEL 2

Änderung beim Aufbau: Nimm die **10 Geschenke** und mische sie verdeckt. Lege sie als verdeckten Stapel bereit.



Umwege

Manche Schlösser könnt ihr ab sofort umgehen. Die kleinen Felder zählen für die **Länge des Weges**, die Charaktere können dort jedoch nicht stehen bleiben. Geht ein Charakter nicht genug Schritte, um den Umweg komplett zu schaffen, bleibt er auf dem Feld **vor** dem Umweg stehen. Sobald das Schloss aufgeschlossen wurde, dürft ihr den Umweg nicht mehr nutzen.

Die Geschenke

Betritt ein Charakter ein Geschenk-Feld, ziehst du 1 Geschenk und deckst es auf. Dann legst du es offen auf eines der beiden Felder auf dem Charaktertableau.

Platz für Geschenke



Sonderfall: Bekommst du ein Geschenk und beide Felder sind bereits belegt, musst du ein beliebiges deiner Geschenke abwerfen (das darf auch das neu gezogene sein).

Die Geschenke bringen euch verschiedene **Boni**, die ihr **während des Spiels** einsetzen könnt. Sofern es nicht anders beschrieben ist, darfst du ein Geschenk **jederzeit** einsetzen.
Hast du ein Geschenk eingesetzt, legst du es offen auf einen separaten Ablagestapel.



Rückseite

Die einzelnen Geschenken erklären wir euch auf der **letzten Seite** (S. 16).

Sonderfall: Falls ihr kein verdecktes Geschenk mehr ziehen könnt, mischt du den Ablagestapel und legst sie wieder bereit.

LEVEL 2: PYRAMIDEN POLONAISE

Heißer Wind schlägt euch entgegen, als ihr eure Nasen aus dem Portal streckt. „Hach, an den Pyramiden werde ich mich wohl nie sattsehen!", ruft Cleo. „Nur mit dem Treibsand müsst ihr aufpassen - besonders du, Franky, mit deinen kurzen Stummelbeinchen, hihi!", grinst sie frech und springt freudig voraus.

Starttableaus: 3 + 1 **Stapel:** 2 + 2 **Ziel:** 3 von 4 Fluffys



Besondere Regel: Treibsand

Während der Bewegung: Geht ein Charakter auf einem -Tableau **keinen** Schritt, erleidet er 1 Schaden. Das zählt auch, wenn er zwar Fußspuren hat, aber keinen Schritt ausführt.

Doppel-Feld: Billige Bandagen

Cleo weiß eben, wo sie hier das beste Material bekommt. Betritt sie dieses Feld, dürft ihr bis zu **2 Schaden heilen**. Ihr dürft den Schaden von einem oder zwei Charakteren nehmen.

AB LEVEL 3



Änderung beim Aufbau: Mische die 5 Sonderkarten (mit und darauf) zusammen mit den anderen Karten. Teile dann wie üblich die Handkarten aus.

Sonderkarten

Am Ende der Aktionsphase: Du erhältst so viele **Geschenke** und **Schaden**, wie noch im Computer zu sehen sind. Du darfst den Schaden beliebig auf die Charaktere aufteilen.



Leeres Fluffy-Feld

Betritt ein Charakter ein **leeres** Fluffy-Feld, darf dieser Charakter **1 Fluffy** aus **seinem** Inventar an den Rand des Charaktertableaus legen. Dieser gilt als gesammelt. Das funktioniert wie das Geschenk *Save the Fluffy* (S. 16).

LEVEL 3: SPACELANTIS

„Endlich zu Hause!“, strahlt Quall-E und planscht vergnügt mit seinen Tentakeln. Ich hoffe, ihr habt unterwasser-feste Kleidung dabei - sonst besorgen wir euch noch schnell was bei einem Lieferhai. Mal sehen, wo sich die kleinen Biester hier versteckt haben!“ Und schon steht ihr mitten im Sci-fi-Aquarium. Blöd, dass Fluffys schwimmen können...

Starttableaus: 1 + 1 **Stapel:** 2 + 3 + 4 **Ziel:** 4 von 5 Fluffys



Besondere Regel: Thalassophobie

Steht am Ende der Bewegung ein Charakter **alleine** (also ohne einen weiteren Charakter) auf einem -Tableau, müsst ihr in der Energiephase **1 Energie** **zusätzlich** für dieses Tableau bezahlen. Es kann passieren, dass ihr für mehrere Tableaus zusätzlich Energie bezahlen müsst.



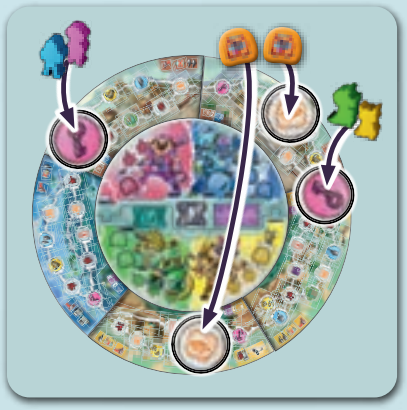
Doppel-Feld: Quallen-Power

Quall-E ist hier besonders stark. Betritt er dieses Feld, nimmst du dir 2 Energie und legst sie in euren Vorrat.

LEVEL 4: ZEITSCHLEIFE

„Ohje, was ist denn hier los?! Davon wird sogar mir übel!“, ruft Franky und wird ein bisschen grün um die Schnauze. Ihr seid in einer Zeitschleife gefangen. Ihr orientiert euch noch, da zischt ein Fluffy haarscharf an Spikes Horn vorbei. Schnell, hinterher!

Ziel: 5 Fluffys



Änderung beim Aufbau: Statt der Starttableaus und des Stapels legst du folgende Tableaus in dieser Reihenfolge **im Kreis** aus:

1 + 2 + 1 + 2 + 3.

Stelle Franky und Quall-E auf das **erste Feld** des Tableaus 1.
Stelle Cleo und Spike auf das **erste Feld** des Tableaus 1. Es stehen also jeweils 2 Charaktere auf demselben Feld.

Lege 1 Fluffy auf das **obere** -Feld von 2. Lege 1 weiteren Fluffy auf das **erste** -Feld von 2. Lege wie gewohnt 1 Schloss auf jedes -Feld.

Besondere Regel: Rundlauf

In der Energiephase musst du weder neue Tableaus hinzufügen, noch alte entfernen.
Ihr müsst jedoch wie sonst auch **Energie bezahlen**.
Ihr habt sofort gewonnen, wenn **5 Fluffys auf dem Charaktertableau** sind. Ihr müsst sie nicht ins Ziel bringen.
Ihr bewegt die Charaktere wie gewohnt im Uhrzeigersinn.

Besondere Regel: Jumpys

Nachdem du 1 Fluffy von einem Tableau eingesammelt hast, legst du **sofort 1 neuen Fluffy** auf ein **freies -Feld** auf dem **nächsten Tableau**. Es liegen also **immer 2 Fluffys** auf dem Spielplan.

Nach der Aktionsphase „hüpfen“ **beide Fluffys** von ihrem Tableau auf das jeweils **nächste**. Du nimmst zuerst den Fluffy weiter vorne im Uhrzeigersinn und legst ihn auf ein **freies -Feld** auf dem **nächsten Tableau**. Sind mehrere Fluffy-Felder abgebildet, musst du immer das auf dem **oberen** Weg wählen. Gibt es kein freies Feld auf dem nächsten Tableau, überprüfst du das nächste Tableau im Uhrzeigersinn usw.
Danach versetzt du nach denselben Regeln auch den zweiten Fluffy.



Der Fluffy hüpft aufs nächste Tableau.

Wichtig: Die **besonderen Regeln** der Tableaus sind auch hier relevant. *Treibsand* (S. 12) und *Thalassophobie* (S. 13) sind auf den jeweiligen Tableaus aktiv. Auch alle Felder behalten ihren Effekt. Auch die Doppel-Felder aus Level 2 und 3.

Fluffy Power

Betritt ein Charakter ein Fluffy-Feld, bekommt ihr **2 Energie** . Es spielt keine Rolle, ob das Fluffy Feld leer ist oder sich dort ein Fluffy befindet. Danach sammelst du wie sonst auch den Fluffy ein oder kannst einen Fluffy „retten“, falls das Feld leer war (S. 13).

LEVEL 5: ZURÜCK IN DIE GEGENWART

„Home sweet Home!“ Franky schlackert mit den Ohren. Vor allem nach dem Chaos von eben freuen sich alle auf den Ausflug in die Gegenwart. Nur für Spike ist das zu viel Trubel. „Außerdem haut man sich hier überall die Zehen an“, murmelt er.

Starttableaus: 5 + 1 **Stapel:** 2 + 3 + 6 **Ziel:** 5 von 7 Fluffys

Änderung beim Aufbau: Keine

Besondere Regel: Wendepunkt

Immer, wenn ein -Tableau das **hinterste ausliegende** Tableau ist, wird es nach der Aktionsphase **um 180° gedreht**. Drehe es so, dass die -Seite immer noch nach oben zeigt. Alle Charaktere auf dem Tableau bleiben auf ihrer Position und werden **mit dem Tableau gedreht**. Die Charaktere laufen immer in Richtung des vordersten Tableaus (nun also in die andere Richtung, aber immer noch im Uhrzeigersinn).
Liegt das Tableau „falsch herum“, wird es am Ende der nächsten Aktionsphase wieder gedreht, sofern es nicht entfernt wurde.



Die Charaktere laufen weiter in diese Richtung.

Magnete

Betritt ein Charakter ein Magnetfeld in **seiner Farbe**, wird der Charakter in der **anderen abgebildeten Farbe sofort** ebenfalls auf dieses Feld bewegt (sie teilen sich also 1 Feld). Es spielt keine Rolle, wo sich der Charakter befindet.

Sonderfall: Ist der Charakter k.o., wird der Effekt ignoriert.

Der „angezogene“ Charakter führt danach seine Bewegung wie gewohnt aus (sofern er sich diese Runde noch bewegt).

Doppel-Feld: Schlüsseldienst

Franky kennt hier jede Ecke! Betritt Franky dieses Feld, dürft ihr **2 Schlösser** auf demselben Tableau aufsperren.

Die Autoren bedanken sich bei ihrer Spielgruppe, die sie mit tollen Tests, wertvollen Tipps und ihrer Geduld immer unterstützt haben.

© 2024 Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

Autoren: Carlo A. Rossi & Alessandro Zucchini
Illustrationen: Edu Valls
Grafik: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück
Lektorat: Martin Pflieger, Gregor Abraham, Andreas Trieb

Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteilservice und vieles mehr findet ihr auf: **www.cundco.de**

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: **www.hans-im-glueck.de/ueberuns**

Smartphone Icon: von Roundicons über www.flaticon.com
Zahnrad Icon: von Pixel perfect über www.flaticon.com
Pinsel Icon: von Freepic über www.flaticon.com

LEVEL 6: TOBENDER T-REX

Lautes Gebrüll ertönt in der Ferne. „Wer oder was zur Hölle war das?!“, quietscht Cleo und versteckt sich hinter Spike. „Schnell, zur Höhle dort“, ruft Franky. „Sonst sind wir gleich leckere Snacks für den T-Rex!“

Starttableaus: 5 + 1 **Stapel:** 2 + 3 + 4 **Ziel:** 5 von 7 Fluffys

Änderung beim Aufbau: Lege das Tableau 1 neben die anderen Tableaus. Lege dann den Höhleneingang links und den Höhlenausgang rechts davon an. Das ist die **Höhle**. Lege wie gewohnt das Schloss und die Fluffys auf die entsprechenden Felder des Tableaus.





Besondere Regel: T-Rex Angriff

Befindet sich ein Charakter (außer Spike) am Ende der Bewegung **ohne Spike** auf einem -Tableau, erleidet dieser Charakter 1 Schaden . Die Höhle ist kein -Tableau, dort seid ihr also in Sicherheit.



Die Höhle

Betritt ein Charakter ein Höhlen-Feld, musst du diesen sofort auf das passende **Startfeld des Höhleneingangs** stellen. In der Höhle funktionieren die Bewegung und die Felder wie üblich. Für das Tableau in der Mitte der Höhle müsst ihr nach den üblichen Regeln **Energie bezahlen**, jedoch nicht für den Ein- und -ausgang. Die Höhle wird nie entfernt.

Nach dem Ausgang setzen die Charaktere ihre Bewegung fort. Ihr zählt die Felder also einfach weiter. Das nächste Feld ist das **hinterste Feld** des **hintersten Tableaus**. Felder werden wie gewohnt ausgelöst.

Hinweis: Es kann also passieren, dass sich ein Charakter aus der Höhle hinaus bewegt und direkt wieder die Höhle betritt. Sonderfall: Befinden sich alle Charaktere, die nicht k.o. sind, in der Höhle, entfernt ihr in Phase 3 keine Tableaus.



Doppel-Feld: Alte Freunde

Betritt Spike dieses Feld, legst du 2 Schnecken aus dem allgemeinen Vorrat in euren Vorrat.

LEVEL 7: FEURIGES FINALE

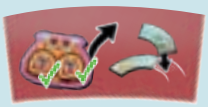
„Verdammt, ist das heiß!“, zischt Quall-E. Ihr seid ihr ans Ende und den Anfang der Zeit gereist, um der Fluffy-Mama ihre Kleinen wieder zu bringen. Hoffentlich passt sie diesmal besser auf, dass die flauschigen Biester nicht wieder ausbüchsen...

Starttableaus: 3 + 1 **Stapel:** 2 + 3 + 6

Ziel: Diesmal ist alles anders! Bringt 6 Fluffys wieder zurück.

Änderung beim Aufbau: Lege die **Fluffy-Mama** rechts neben das Tableau 1. Lege das **Stör-Plättchen** in den Computer. Fülle das Inventar aller Charaktere mit Fluffys, bis alle 6 Plätze belegt sind. Die anderen Fluffys bleiben in der Faltschachtel.





Besondere Regel: Fluffy-Mama

Das Mama-Plättchen hat 2 Plätze für Fluffys. Erst wenn ihr dort **2 Fluffys aus eurem Inventar** hingelegt habt, dürft ihr ein **neues Tableau anlegen**. Solange überspringt ihr den Schritt „Tableau hinzufügen“.

Sobald ihr beide Fluffys hingelegt habt, legt ihr ein **neues Tableau** an. Dann schiebt ihr die Fluffy-Mama ans Ende des neu angelegten -Tableaus und legt die beiden Fluffys in die Faltschachtel. Das macht ihr, bis ihr das Zieltableau erreicht.

Würde ein Charakter über das letzte Feld **hinaus** gehen, erleidet er **1 Schaden**. Er bleibt auf dem letzten freien Feld stehen.

Einen Fluffy zurückgeben

Würde ein Charakter **6 oder mehr Schritte** gehen, **darf** dieser stattdessen **1 Fluffy** aus dem **eigenen** Inventar auf die Fluffy-Mama legen. Der Charakter bewegt sich dann jedoch **nicht**.



Besondere Regel: Der Boden ist Lava

Nach der Aktionsphase: Ihr erhaltet so viel **Schaden** , wie noch im Computer zu sehen ist. Ihr dürft den Schaden aufteilen.

Die Doppel-Felder funktionieren wie bei den vorherigen Leveln beschrieben.

Wenn ihr euch Level selbst zusammenstellt, tauscht ihr am besten einzelne Tableaus bestehender Level aus.
Die besonderen Regeln der jeweiligen Level gelten, wenn sich ein Charakter auf einem entsprechenden Tableau befindet.

Juhu ein Geschenk!



Während der **Bewegung**: Du darfst mit einem beliebigen der abgebildeten Charaktere 1 bzw. 2 **Schritte mehr** gehen. Das zählt **nicht** als eigene Bewegung, sondern zusätzlich zum Ergebnis im Computer. Du darfst die 2 Schritte auch auf beide Charaktere aufteilen oder nur 1 Schritt gehen.



Während der **Einsatzbesprechung**: Jede Person erhält **1 zusätzliche Handkarte**. Das Geschenk darf eingesetzt werden, nachdem alle bereits ihre Karten nachgezogen haben, jedoch bevor ihr mit der Aktionsphase beginnt.



In der Aktionsphase: Du darfst dieses Geschenk auf ein freies Feld legen (dort darf also kein Plättchen liegen und kein Charakter stehen). Das überdeckte Feld zählt nun als neutrales Feld. Die Charaktere dürfen das Feld normal betreten. Das Plättchen bleibt dort liegen, bis ihr das Tableau entfernt.



Nach dem **Karten Ausspielen**, vor der Bewegung: Nachdem die Zeit abgelaufen ist, darf der **Boss 1 weitere seiner Karten verdeckt** spielen. Die Karte muss also mit der grauen Seite nach oben in den Computer gelegt werden. Verdeckte (also graue) Felder zählen nicht als Fußspuren.



„Save the Fluffy“: Nimm einen **bereits gesammelten Fluffy** aus dem **Inventar** eines beliebigen Charakters. Lege ihn auf den neutralen Bereich in der Mitte des Charaktertableaus. Dieser Fluffy zählt als **gesammelt** und blockiert nicht mehr das Inventar. Ihr dürft auch einen Fluffy aus dem Inventar eines Charakters nehmen, der k.o. ist.





Du darfst vor oder nach der Bewegung eines beliebigen Charakters **1 Fluffy** einsammeln, der genau **1 Feld** (in beide Richtungen) von diesem Charakter entfernt ist. Den Fluffy legst du in das Inventar dieses Charakters.



Tausche einen beliebigen Charakter mit einem Fluffy, der sich auf einem Tableau befindet. Der Charakter darf nicht k.o. sein.

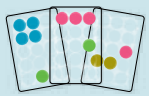


ZUSAMMENFASSUNG

Einsatzbesprechung (S. 5)

- Nutzt die Erinnerungsleiste, um eure **Ziele** für diese Runde festzuhalten.
- Du darfst den anderen nur sagen, ob du **keine**, **ein paar** oder **viele** Fußspuren einer Farbe hast.

Aktionsphase (S. 5 - 8)



- Ihr habt **40 Sekunden** Zeit. Du darfst entscheiden, wie herum du deine Karte spielst.
- Ihr müsst **reihum 3 Karten** spielen. Danach ist die Reihenfolge beliebig und ihr dürft so viele Karten spielen, wie ihr wollt.
- Nach Ablauf der Zeit bewegt ihr jeden Charakter **genau so viele Schritte**, wie **Fußspuren seiner Farbe** sichtbar sind.
- Ihr bewegt die Charaktere der Reihe nach:



- Auf jedem Feld kann nur 1 Charakter stehen. Felder werden nur aktiviert, wenn ein Charakter ein Feld **direkt betritt**.
- Allgemeine Felder betreffen **alle** Charaktere. Jeder Charakter hat eine individuelle Fähigkeit, die auf Feldern **seiner Farbe** aktiviert wird: .

Energiephase (S. 9)



- Habt ihr das vorderste Tableau betreten, legt ihr ein **neues** vom Stapel an.



- Haben alle ein Tableau verlassen, entfernt ihr es und erhaltet die abgebildete .
- Ihr bezahlt 1 für jedes ausliegende Tableau, auf dem sich **mindestens 1 Charakter** befindet.



Schichtwechsel

- Gib das **Walkie Talkie** an die nächste Person weiter. Zieht auf 3 (bzw. 4) Handkarten auf.

