

# Euer erstes Abenteuer

## Kanki, die Spinne

Diese super haarige Spinne hat sich ein großes, gemütliches Netz auf dem Turm von Burg Klapperfalle gesponnen!  
Mit **Schwert** und **Bogen** lässt sich dieses kreu- chende Krabbeltier in die Flucht schlagen!

### Die Falltüren und ihre Effekte:



Nimm dir ein **Schwert** und lege es auf einen freien Platz deines **Tableaus**.



Nimm dir einen **Bogen** und lege ihn auf einen freien Platz deines **Tableaus**.



**Gesundheit!** Wähle ein **Ausrüstungsplättchen** aus dem Vorrat und lege es auf einen freien Platz deines **Tableaus**.



**Haltet den Dieb!** Wähle ein **Ausrüstungsplättchen** auf deinem **Tableau** und lege es zurück in den Vorrat.



Der **Narr** sorgt für Chaos! Tausche die beiden nächs- ten geschlossenen Falltüren links und rechts von dir, ohne darunter zu schauen.



**BUH!** Der **Geist** erschreckt dich! Bewege deinen **Abenteurer** auf die (im Uhrzeigersinn) nächste unbesetzte Falltür mit einer **Fackel** daneben. Wende den Effekt der neuen Tür an.



Bewege deinen **Abenteurer** auf den **Gargoyle**- oder **Rabenturm** (das, was ab- gebildet ist). Dort startest du deinen nächsten Zug.



Eine **Geheimtreppe!** Be- wege deinen **Abenteurer** auf den Turm und beginne einen **Kampf gegen das Monster!**



Diese Mission ist perfekt als erste Mission geeignet, wenn ihr Burg Klapperfalle noch nicht gespielt habt.

### Wie ist eine Mission aufgebaut?

**A** Der Name des Monsters, dem ihr in dieser Mission begegnet.

**B** Auf jeder runden **Monsterkarte** ist das Sym- bol des Monsters (eingekreist). Daneben steht die Ausrüstung , die ihr braucht, um das Monster zu besiegen.

*Um Kanki zu besiegen, brauchst du also **Schwerter und/oder Bögen**.*

**D** Hier stehen die Falltüren, die ihr für diese Mission braucht. In jeder Mission gibt es 12 Falltüren. Man- che Falltüren gibt es mehrmals in einer Mission und manche Falltüren kommen in mehreren Mis- sionen vor. *Für diese Mission mischt ihr die gezeigten 12 Falltüren (2 Schwerter, 2 Bögen usw.) und legt sie verdeckt auf die Vertiefungen des Spielbretts.*

**E** Neben jedem Symbol steht eine kurze Erklärung, was passiert, wenn ein **Abenteurer** eine Falltür mit diesem Symbol öffnet.

**F** Das Symbol des Bossmonsters bzw. der Mission.

### COCOWS RATSCHLAG!

Haltet die Missionskarte immer griffbereit. Ihr findet darauf alle wichtigen Informationen.



Es gibt 5 Missionen, die ihr spielen könnt. In jeder Mission lauert ein anderes Monster auf dem Turm von Burg Klapperfalle, das auf seine eigene Weise besiegt werden muss. Außerdem hat jede Mission seine eigene Kombination aus Falltüren. Die Spielregeln bleiben immer unverändert, aber die Effekte der Fall- türen sind immer unterschiedlich. So ist jede Mission ein neues, spannendes Abenteuer!



### COCOW DANKT DIR!

Cocow bedankt sich bei allen Erdlingen, die das Spiel getestet haben! Nochmals vielen Dank!



Als kleines  
**GESCHENK**  
haben wir ein  
Traumplättchen  
beigelegt, das du im  
Spiel *Traumfänger*  
benutzen kannst!



Empfehlungsliste 2021  
Kinderspiel des Jahres



# BURG KLAPPERFALLE

» FÜR 2 BIS 4 ABENTEURER  
» AB 6 JAHREN  
» 20 MIN. SPIELZEIT

## Anleitung



### Die Legende von Burg Klapperfalle

Seit langer, langer Zeit wird Burg Klapperfalle immer wieder von allerlei gefürchteten und äußerst boshaften Monstern heimgesucht. Vom höchsten Turm der Burg verbreiten sie Unheil und Schrecken im ganzen Land. Doch jetzt ist die Zeit gekommen, in der sich die mutigsten und tapfersten Abenteurer des ganzen Landes der Gefahr stellen und den Turm von Burg Klapperfalle ein für alle Mal befreien.

### Ziel des Spiels

Haltet ein, ihr Abenteurer aus allen Teilen des Landes! Ein böses Monster hat sich hoch oben auf Burg Klapperfalle eingenistet und verbreitet Angst und Schrecken! **Seid ihr mutig genug, die Burg zu betreten und unter den Falltüren die Ausrüstung für den Kampf gegen das schreckliche Monster zu suchen?** Wer sich dem Monster stellt, wird der Held von Burg Klapperfalle!

# Spielmaterial und Aufbau



**A 5 Missionen** – Wählt eine der 5 Missionen. Eine ist hier in dieser Anleitung beschrieben. Die 4 anderen stehen auf den zwei beidseitig bedruckten *Missionskarten*. **Wenn ihr Burg Klapperfalle noch nicht gespielt habt, empfehlen wir die Mission „Kanki, die Spinne“** (im Abschnitt **Euer erstes Abenteuer**).

**B 1 Spielbrett** – Legt das Spielbrett in den unteren Teil der Spielschachtel.

**C 24 Falltüren** – Sucht die 12 Falltüren heraus, die auf eurer gewählten Missionskarte aufgelistet sind. Auf jeder Falltür ist ein kleines Symbol. Das Symbol zeigt, zu welcher Mission die Falltür gehört:



Manche Falltüren werden in mehreren Missionen verwendet. Mischt die 12 Falltüren verdeckt und legt sie zufällig auf die vorgesehenen Vertiefungen auf dem Spielbrett. Legt die nicht verwendeten Falltüren zur Seite. Ihr braucht sie für diese Mission nicht.



**D Turm von Burg Klapperfalle** – Vor eurer ersten Partie müsst ihr die Spiegel auf den Turm kleben. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen. Stellt den Turm in die Mitte des Spielbretts. Es ist egal, in welche Richtung die Treppe zeigt.

**E 48 runde Monsterkarten** – Sucht die *Monsterkarten* heraus, die zu eurer Mission passen. Mischt sie mit der Monsterseite nach oben durch und legt sie ohne die Rückseiten anzuschauen oben auf den Turm.

**F 4 Spielfiguren** – Sucht euch jeweils eine Abenteuer-Spielfigur aus und stellt sie auf die passenden Plätze am Eingang der Burg.

**G 4 Abenteuer tableaux** – Nehmt euch jeweils das *Tableau*, das zu eurem Abenteuer gehört und legt es vor euch auf den Tisch.

**H 4 Begleiterplättchen** – Jeder Abenteuer hat seinen eigenen Begleiter. Sucht jeweils das passende *Begleiterplättchen* für euren Abenteuer heraus und legt es auf das passende Feld eures Abenteuer tableaux, **mit der wachen Seite nach oben**.

**I 2 Würfel und 82 Ausrüstungsplättchen** – Nehmt die Würfel und legt die Ausrüstungsplättchen als Vorrat neben dem Spielbrett bereit, sodass jeder an alles gut herankommt. Wenn ihr für eure Mission die Katzenplättchen braucht, legt sie auch in den Vorrat – mit der Katzen-seite nach oben. Wenn ein Katzenplättchen während des Spiels zurück in den Vorrat gelegt wird, mischt es unter die anderen Katzenplättchen mit der Katzensseite nach oben. Katzenplättchen zählen als Ausrüstungsplättchen, auch wenn die Katzensseite oben ist.

Wer hat zuletzt eine Spinne gesehen? Du bist als Erster an der Reihe! Falls mehrere von euch diese Spinne gesehen haben, fängt der jüngste Spieler an.



**Und jetzt auf ins Abenteuer!**

# Dein Zug

In deinem Zug bewegst du deinen Abenteurer im Uhrzeigersinn um den Turm über die Falltüren. Wirf als Erstes beide Würfel. Dann darfst du aussuchen:

Nimm die Zahl von **einem** der Würfel

oder

Nimm die Zahl von **beiden** Würfeln, indem du sie **zusammenzählst**.

Bewege dann deinen Abenteurer so viele **geschlossene** Falltüren vorwärts, wie deine gewählte Zahl vorgibt.

**Wichtig:** Wenn du deinen Abenteurer bewegst, öffnest du nicht die Falltüren, über die du läufst. Zähle beim Bewegen nicht die geöffneten Falltüren mit, nur die geschlossenen.

Wenn du deinen Abenteurer auf die Falltür bewegst, auf der du stehen bleibst, klappt die Tür nach oben. Du siehst ein Symbol und wendest seinen Effekt an. Der Effekt betrifft immer dich, also denjenigen, der gerade an der Reihe ist.

Wenn du den Effekt einer Falltür nicht anwenden kannst (weil z. B. die Falltür besetzt ist, auf die du ziehen sollst), passiert einfach nichts.

Wenn du ein *Ausrüstungsplättchen* nehmen darfst, das nicht mehr im Vorrat liegt, darfst du es einem Mitspieler deiner Wahl klauen.

Nachdem du deinen Abenteurer bewegt hast und den Effekt der Falltür angewendet hast, ist dein Zug vorbei und der Spieler links von dir an der Reihe.

## COCOWS ERKLÄRUNG!

Wenn dein **Spielertableau** voll ist, kannst du keine neue Ausrüstung mehr nehmen.



## Die Begleiter

Jeder Abenteurer hat einen süßen, hilfsbereiten Begleiter! Wenn du mit dem Ergebnis deines Würfelwurfs nicht glücklich bist, kannst du deinen Begleiter um Hilfe bitten, aber nur, wenn er auch **wach** ist!

Wenn du deinen Begleiter um Hilfe bittest, drehst du ihn auf die **schlafende** Seite und würfelst beide Würfel noch einmal. Dann setzt du deinen Zug normal fort. Wenn dein Begleiter **schläft**, kannst du ihn nicht verwenden, um noch einmal zu würfeln.

### Wie weckst du deinen Begleiter wieder auf?

Ganz einfach! Wenn du mit dem gelben Würfel eine  würfelst, drehst du ihn wieder auf die wache Seite.



- 1** **Wirf** die Würfel und entscheide, ob du einen oder beide Würfel benutzen willst.



In diesem Beispiel kannst du deinen Abenteurer um **2** Felder, **1** Feld oder sogar **3** Felder (**2+1**) bewegen.

- 2** **Bewege** deinen Abenteurer im Uhrzeigersinn und wende den Effekt der Falltür an, auf der du landest.



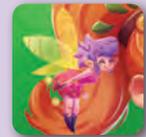
In diesem Beispiel bewegt sich der **blaue** Abenteurer 3 Falltüren weiter. Dabei öffnet er nicht die Falltüren auf dem Weg. Die vom **roten** Abenteurer besetzte Falltür zählt er nicht mit.

## COCOWS RATSCHLAG!

Wenn du eine geöffnete Falltür nicht sehen kannst von dort, wo du sitzt, schau in den Spiegel!



schlafend



wach

## COCOWS ERKLÄRUNG!

Wenn du mit dem gelben Würfel eine  würfelst und deinen Begleiter weckst, musst du die Zahl des anderen Würfels benutzen, um deinen Abenteurer zu bewegen. Wenn du eine  auf der Falltür mit dem *Schatz* würfelst, weckst du deinen Begleiter, erhältst aber keine *Goldmünzen*.



# Der Kampf gegen das Monster

## Wer als Erstes das Monster besiegt, gewinnt das Spiel!

So greifst du das Monster an:

- **Gelange auf den Turm**, indem du die Turmtreppe benutzt. Die Turmtreppe sind die kleinen Stufen am Turm (im Beispiel rechts zu sehen). Du kannst auch über die Falltür mit der *Geheimtreppe* auf den Turm gelangen. Bewege deinen *Abenteurer* für den Kampf auf den Turm.
- **Ziehe die oberste Monsterkarte, ohne sie den anderen zu zeigen.** Die Karte zeigt die Ausrüstung, die du brauchst, um das Monster anzugreifen.



**Wenn du die abgebildete Ausrüstung hast, kannst du angreifen!** Lege das passende Ausrüstungsplättchen von deinem Tableau zurück in den Vorrat. Lege die Monsterkarte aufgedeckt an eine der Aussparungen von deinem Tableau. So zeigst du an, dass du das Monster erfolgreich angegriffen hast.

Dann ziehst du die nächste Monsterkarte für den nächsten Angriff (auch wenn du keine Ausrüstungsplättchen mehr hast, mit denen du das Monster angreifen könntest).

**Wer als Erstes drei Monsterkarten an sein Tableau angelegt hat, gewinnt das Spiel. Du hast das Monster erfolgreich vom Turm von Burg Klapperfalle verjagt!**

**Wenn du die benötigte Ausrüstung nicht hast, schmeißt dich das Monster vom Turm von Burg Klapperfalle!**

Bewege deinen Abenteurer wieder an den Eingang der Burg. Wenn du das Monster schon erfolgreich angegriffen hast und schon eine oder zwei Monsterkarten an dein Tableau angelegt hast, bleiben sie dort liegen. Du setzt deinen Kampf einfach fort, wenn du das nächste Mal auf dem Turm bist.

**Die Monsterkarte, die dich vom Turm geschmissen hat, legst du verdeckt zurück auf den Stapel,** ohne sie vorher den anderen zu zeigen. Dann ist der Spieler links von dir an der Reihe.



In diesem Beispiel braucht der **blaue** Abenteurer mindestens eine 2, um über die Turmtreppe auf den Turm zu gelangen. (Mit einer größeren Zahl als 2 würde er auch auf den Turm gelangen. Die übrigen Würfelpunkte verfallen.)

Die Monsterkarte zeigt ein **Schwert!** Was für ein Glück! Der **blaue** Abenteurer hat zwei davon. Er legt eins seiner beiden Schwertplättchen zurück in den Vorrat. Dann legt er die Monsterkarte direkt rechts an sein Tableau und zieht die nächste Monsterkarte.



# Das ganz große Abenteuer

Wenn ihr schon erfahrene Abenteurer seid, könnt ihr euch dem ganz großen Abenteuer stellen. Dafür spielt ihr alle Missionen nacheinander in einer beliebigen Reihenfolge durch. Am Ende jeder Mission legt jeder von euch diese Dinge für das Spielende beiseite (sie geben euch am Ende Punkte!):

- **Monsterkarten**, die du durch erfolgreiche Angriffe bekommen hast.
- **Silber- und Goldmünzen.** Das ist dein Schatz!



## Nach der 5. Mission zählt jeder seine Punkte zusammen:

1 Plättchen mit *Silbermünzen* = **1 Punkt**

1 Plättchen mit *Goldmünzen* = **2 Punkte**

1 *Monsterkarte* von Kanki, Elvis oder Bababu = **2 Punkte**

1 *Monsterkarte* von Michael oder Smok = **3 Punkte**

## Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

