

# BURG KLAPPERFALLE

## Die Monstermeute

Die Monster halten es nicht mehr aus!

Bei einem geheimen Monstertreff haben **Bababu, der verfluchte König**, **Michael, der Werwolf** und **Elvis, der Vampir** beschlossen, Burg Klapperfalle zurückzuerobern. Und sie haben einen cleveren Plan in der Tasche! Sie haben einige Falltüren geklaut, und zwar ausgerechnet die mit der Ausrüstung, mit der ihr sie sonst immer in die Flucht geschlagen habt. Jetzt müsst ihr Burg Klapperfalle ganz ohne Bögen, Knoblauch, Spiegel, Gold- und Silbermünzen befreien.



### Aufbau:

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Ersetzt dabei die Schritte **C** und **E** wie folgt:

- C** Sucht die 12 Falltüren heraus, die auf der Rückseite dieser Karte aufgelistet sind. Mischt die 12 Falltüren verdeckt und legt sie zufällig auf die vorgesehenen Vertiefungen auf dem Spielbrett.
- E** Zieht zufällig jeweils 3 *Monsterkarten* von **Bababu, dem verfluchten König**, **Michael, dem Werwolf** und **Elvis, dem Vampir**.



Mischt sie zusammen mit der Monsterseite nach oben und legt sie ohne die Rückseiten anzuschauen oben auf den Turm.

**UND JETZT AUF INS ABENTEUER!**

## Die Falltüren und ihre Effekte:



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



Der **Gargoyle** klaut ein **Ausrüstungsplättchen** deiner Wahl von deinem **Tableau** und legt es auf seinen Turm.



Der **Händler** bietet dir einen **Tausch** an:

- Tausche 1 **Silbermünze** von deinem **Tableau** gegen 1 **Ausrüstungsplättchen** deiner Wahl (außer **Goldmünzen**) aus dem Vorrat oder umgekehrt.
- Tausche 1 **Goldmünze** von deinem **Tableau** gegen 2 **Ausrüstungsplättchen** deiner Wahl (außer **Goldmünzen**) aus dem Vorrat oder umgekehrt.



Der **Rabe** klaut ein **Ausrüstungsplättchen** deiner Wahl von deinem **Tableau** und legt es auf seinen Turm.



**Schwarze Katzen** lieben dich!

Wirf den **grauen** Würfel und nimm so viele **Katzenplättchen**, wie die Zahl zeigt. Drehe sie nicht um und lege sie mit der **Katzenseite** nach oben auf freie Plätze deines **Tableaus**.



Bewege deinen **Abenteurer** auf den **Gargoyle-** oder **Rabenturm** (das, was abgebildet ist). Dort startest du deinen nächsten Zug. Wenn dort gestohlene **Ausrüstungsplättchen** liegen, darfst du dir eins nehmen und auf einen freien Platz deines **Tableaus** legen.



Die **Hexe** ist dankbar, dass du ihre Katzen gefunden hast. Lege alle **Katzenplättchen** auf deinem **Tableau** mit der **Ausrüstungsseite** nach oben zurück in den Vorrat.



**Katapuult!** Du wurdest einmal über den Turm von Burg Klapperfalle katapultiert. Bewege deinen **Abenteurer** auf die Falltür auf der gegenüberliegenden Seite. Wende den Effekt der neuen Tür an.

**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.



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