

# KRÄBBLER-CHAOS



HIER GEHT'S ZUM  
ANLEITUNGSVIDEO  
(ENGLISCH)



# Spielmaterial

✂ 1 Spielplan



✂ 6 Krabbler (Spinne, Raupe, Wespe, Fliege, Grille, Käfer)



▲ Würfel



▲ Krabblerfigur

Pergament ▼



▲ Krabblertableau  
+3 Marker

✂ 40 Monsterkarten

▼ Rückseite (für die 4 Stockwerke)



▲ Vorderseite



✂ 24 Erkundungskarten

▼ Rückseite



▲ Vorderseite  
18 Missionen



▲ Vorderseite  
6 Brücken



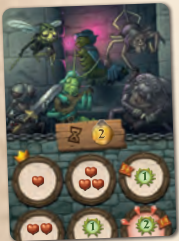
✂ 9 Stockwerkkarten



**Vorderseite** ▶  
2-4 Personen

◀ **Rückseite**  
5-6 Personen

✂ 10 Treppenkarten



▲ **Vorderseite**  
7 Verschnaufen



▲ **Vorderseite**  
3 Gerangel

▼ **Rückseite**



✂ 76 Siegpunktplättchen



▲ **Vorderseite**

▼ **Rückseite**



✂ 1 Blitzmarker und 10 Holzmarker



✂ 6 Schicksalsplättchen

**Vorderseite** ▶  
grüne Seite



◀ **Rückseite**  
rote Seite

✂ 44 Wundenplättchen



✂ 12 Gesperrt- / Besiegt-Plättchen

**Vorderseite** ▶



◀ **Rückseite**

✂ 32 Bazarkarten



▲ **Vorderseite**

▼ **Rückseite**



✂ 16 Ausrüstungskarten

**Vorderseite** ▶



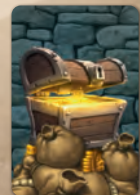
◀ **Rückseite**

✂ 32 Beutekarten



▲ **Vorderseite**

▼ **Rückseite**



## Spielaufbau

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Spielbereichs.
- 2 Mischt die **Bazarkarten**. Legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan und deckt 3 Karten auf, wie abgebildet.
- 3 Bildet einen Stapel aus den **Ausrüstungskarten**.
- 4 Mischt die **Beutekarten**. Legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.
- 5 Mischt die **Stockwerkkarten**. Deckt 1 Stockwerkkarte auf. Legt sie auf den Spielplan wie abgebildet, mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht. Sie gilt für das gesamte Spiel. Legt die übrigen Stockwerkkarten in die Schachtel zurück.
- 6 Mischt die **Erkundungskarten**. Legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.
- 7 Teilt die **Monsterkarten** nach Stockwerken auf und mischt sie getrennt voneinander. Legt die 4 Stapel verdeckt neben den Spielplan.
- 8 Bildet das **unterste Stockwerk**: Legt Stufe-1-Monster und Erkundungskarten der Reihe nach aus, wie in der untersten Zeile der Stockwerkkarte abgebildet. Spielt ihr zu fünft oder zu sechst, hat euer Stockwerk zwei Ebenen (siehe S. 8).
- 9 Mischt die **Treppenkarten** verdeckt. Deckt 4 Karten auf. Bildet daraus einen offenen Stapel. Legt die übrigen Treppenkarten zurück in die Schachtel. Seid ihr weniger als 5 Personen, legt auf jedes „5-6“-Feld 1 Gesperrt-Plättchen.
- 10 Legt die **Holzmarker**, den **Blitzmarker** und die restlichen Plättchen als Vorrat bereit.

- 11 Nehmt euch alle je 1 **Krabblertableau**. Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit Krabblerkräften spielen wollt oder ohne. Spielt ihr ohne Krabblerkräfte, deckt diese mit Pergamenten ab.

Nehmt euch jeweils die passende **Krabblerfigur**, 1 **Schicksalsplättchen** und die 2 **Würfel** und 3 **Marker** eurer Farbe. Setzt die Marker auf die farblich markierten Felder der Lebensleiste (5), des Goldvorrats (5) und des Köchers (4). Nehmt euch je 5 **Siegpunkte**. Legt sie verdeckt in euren Spielbereich.

- 12 Bestimmt zufällig, wer anfängt. Stellt eure **Krabblerfiguren** auf den Eingang des Stockwerks. Wer anfängt, stellt den Krabbler auf das Feld mit der Krone.

### Aufbau der Stockwerkkarten



Legt 1 Erkundungskarte aus.



Legt 1 Monsterkarte der passenden Stufe aus.



## Ziel des Spiels

Insekten-, Spinnen- und Käferfreunde, die niedlichen, aber fiesen Knuddeltiere haben euch ins Verlies geworfen. Dabei habt ihr euch nur zur Wehr gesetzt gegen fliegenquälende Küken, wurmfressende Vöglein und netzzerstörende Kätzchen! Ja ... niemand würde vermuten, dass diese samt-pfotigen, kuschelig weichen Monster die WAHREN Schurken sind und ihr die Opfer.

Doch ihr habt einen Fluchtplan. Das Ziel ist klar: Erklimmt die vier Stockwerke und erreicht das Dach. Dort erwartet euch die Freiheit. Ihr werdet allerdings kämpfen müssen!

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jedes Stockwerk stellt 1 Runde dar. Kauft Ausrüstung, schließt Missionen ab und stellt euch immer schrecklicheren Monstern! Oder überlasst das mühselige Kämpfen euren „Kumpanen“, führt nur den Todesstoß aus und sackt die Beute ein. Auf dem Dach könnt ihr weitere 10 Siegpunkte erhalten. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel!

## Durchqueren eines Stockwerks

Auf jedem Stockwerk spielt ihr folgende Phasen:

- 1 Handelsphase:** Kauft Ausrüstung und Heilung und verkauft Gegenstände, die ihr loswerden wollt.
- 2 Abenteuerphase:** Bekämpft Monster und erkundet eure Umgebung.
- 3 Gerangel:** Sind alle auf der Treppe, kommt es manchmal zu Reibereien.
- 4 Aufräumen:** Bereitet den Spielplan für das nächste Stockwerk vor.

1

## Handelsphase

1

Besucht der Reihe nach im Uhrzeigersinn alle je 1x den Bazar. Wer auf dem Kronenfeld steht, beginnt. Beim Kaufen und Verkaufen gibt es keine feste Reihenfolge.



✂

## Kaufen

✂

In deinem Zug darfst du **so viele der offenen Bazarkarten, Ausrüstungskarten, Pfeil- oder Lebenspunktbündel** kaufen, wie du dir leisten kannst. Die Kosten der Bazarkarten stehen unten rechts auf den Karten. (Siehe S. 18–20 „Kartenbeschreibungen“). Für je 3 Gold könnt ihr 3 Lebenspunkte, 2 Pfeile oder 1 Ausrüstungskarte kaufen.



**1** Bezahle, indem du deinen **Goldvorratsmarker a** pro Gold je 1 Feld zurücksetzt.

**2** Erhalte deinen Einkauf.

✗ Kaufst du **Lebenspunkte b** oder **Pfeile c**, schiebe den Marker der zugehörigen Leiste entsprechend nach oben.

**Hinweis:** Du kannst nie mehr als 10 Lebenspunkte, 6 Pfeile und 15 Gold haben.

✗ Kaufst du eine Ausrüstungskarte, wähle Schwert oder Bogen und lege die Karte an die entsprechende Seite deines Krabblertableaus. Du kannst die Karten später nicht mehr umdrehen und auf die andere Seite legen.

### Ausrüstungsbereiche

Jedes Krabblertableau hat 3 Bereiche für Ausrüstungskarten: den Schwert-, den Bogen- und den Schildbereich. Im Schildbereich kann nur 1 Karte liegen. In den Schwert- und Bogenbereichen ist Platz für je 2 Karten. Um eine neue Karte auf einem belegten Platz auszurüsten, muss die dort liegende Karte erst verkauft werden.

**Hinweis:** Die Ausrüstung, die ihr erhaltet, macht eure Angriffe spannender und bietet besseren Schutz. Ihr geltet aber von Anfang an als mit Schwert und Bogen ausgerüstet und dürft euch daher auch mit leeren Ausrüstungsbereichen in den Kampf wagen!

✗ Kaufst du eine **Bazarkarte**, lege sie offen in deinen Spielbereich. Schwerter, Bogen oder Schild musst du stattdessen wie oben beschrieben ausrüsten.



### Verkaufen

Du darfst **beliebig viele** deiner **Beute-, Bazar- oder Ausrüstungskarten** für je 1 Gold verkaufen. Karten, die du schon verwendet hast (mit Markern darauf), kannst du nicht verkaufen. Wirf verkaufte Karten ab und schiebe deinen Goldvorratsmarker je Karte 1 Feld vor.



## ⚔️ Spielzug beenden ⚔️

Kannst oder möchtest du nichts mehr kaufen, beende deinen Spielzug. **Fülle den Bazar mit neuen Karten vom Stapel auf.** Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit ihrer Handelsphase an der Reihe.

## ⚔️ Ende der Handelsphase ⚔️

Haben alle die Handelsphase beendet, werft **alle** übrigen Bazarkarten ab. Füllt den Bazar mit neuen Karten vom Stapel auf. Ist der Stapel leer, mischt die Ablage und bildet daraus einen neuen Stapel.

## 🛡️ Abenteuerphase 🛡️

Spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Wer auf dem Kronenfeld steht, beginnt. Durchquert das Stockwerk von links nach rechts, bis alle die Treppe am rechten Ende erreicht haben.

Wähle in deinem Spielzug zwischen:

⚔️ **1 Bewegung** auf eine Monster-, Erkundungs- oder Treppenkarte, oder

⚔️ **1 Aktion** auf der Karte, auf der dein Krabbler gerade steht. Du kannst nicht auf einer Karte stehen bleiben, ohne eine Aktion auszuführen.

## ⚔️ Bewegung ⚔️

### Bewegung ausführen

Bewege deinen Krabbler nach rechts auf eine Karte **mit mindestens 1 freien Feld.** Du darfst Karten überspringen. Du kannst nicht rückwärts gehen (auf eine Karte links von deiner aktuellen Position). Sind alle Felder einer Karte belegt, kannst du dich nicht dorthin bewegen.

### Spiel mit 5 oder 6 Personen

Die Karten verteilen sich auf 2 Ebenen. Hast du die Wahl, entscheide dich für die obere oder untere Karte. Um zwischen den Ebenen zu wechseln, musst du eine mittige Karte passieren.



### Beispiel: Bewegung



## Gekennzeichnete Felder



Bewegst du deinen Krabblер auf ein solches Feld, **erhalte** die abgebildete Belohnung (hier: 3 Lebenspunkte).



Um deinen Krabblер auf ein solches Feld zu bewegen, **musst du abgeben**, was abgebildet ist (hier: 1 Lebenspunkt).



Manche Felder zeigen oben ein Schwert oder einen Bogen. Stehst du auf einem solchen Feld, **musst du** beim Ausführen deiner Aktion die abgebildete Waffe verwenden. Ist nichts abgebildet, hast du die freie Wahl.



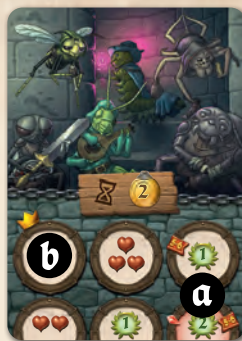
## Brücken überqueren



Liegt eine Brücke zwischen deiner aktuellen Karte und der Karte, auf die du dich bewegen willst, **musst du die Brücke** als Teil deiner Bewegung **überqueren**. Wähle dazu, welche Brücke du überquerst. Wählst du die stabile, solide Brücke, **erhalte**, was darauf abgebildet ist (hier: 2 Siegpunkte).

Du darfst dich auch für die kürzere, aber gefährlichere Brücke entscheiden. Wirf dazu dein Schicksalsplättchen und wende das passende Ergebnis an (hier: grün = 4 Siegpunkte, rot = keine Belohnung).

## Erreichen der Treppe



Manche Felder auf den Treppenkarten **a** werden nur im Spiel mit 5 oder 6 Personen verwendet. Seid ihr weniger als 5 Personen, könnt ihr euch **nicht auf diese Felder bewegen** (legt beim Auslegen der Karten Gesperrt-Plättchen auf diese Felder).

Wer das Feld mit der **Krone b** belegt, beginnt die nächste Runde (im nächsten Stockwerk).

## Aktionen

Bewegst du deinen Krabblер nicht, **musst du** 1 Aktion ausführen. Je nach Karte ist diese Aktion der Kampf mit einem Monster, das Erfüllen einer Mission oder das Erhalten einer Belohnung beim Warten auf der Treppe.

## Monster bekämpfen

Steht dein Krabblер auf einer Monsterkarte, kämpfst du gegen dieses Monster.

### Aufbau der Monsterkarten

- a** Schild: Verteidigungswert
- b** Herz: Lebenspunkte
- c** Knochen und Schwert: Zurückschlagen bei Schwertkampf
- d** Belohnungen: bei Sieg
- e** Krabblерfelder: Felder mit Waffe geben vor, womit du kämpfst; Felder ohne Waffe lassen dir die Wahl.



## Schwertangriff

Wirf deine Würfel:

Hast du keine Treffer erzielt, schlägt dein Angriff fehl.



Hast du 1 oder mehr Treffer, ist dein Angriff erfolgreich.



**1** Um die Stärke deines **Angriffs** zu ermitteln, addiere die gewürfelten Treffer zu denen auf deinen Schwertkarten.



**2** Hat das Monster einen Schild, verteidigt es sich: Ziehe den **Verteidigungswert** von deinen Treffern ab.



**3** Bleiben danach 1 oder mehr Treffer übrig, hast du das Monster **verwundet**: Es verliert Lebenspunkte in Höhe der endgültigen Trefferzahl. Lege 1 Wundenplättchen je so verlorenem Lebenspunkt auf die Monsterkarte. Das Monster ist besiegt, sobald die Anzahl der Wunden die Anzahl seiner Lebenspunkte erreicht.



**4** Hast du das Monster verwundet, erhältst du entsprechende **Ausrüstungsboni** von deinen Karten (Siegpunkte oder Gold, siehe S. 20).

Würfelst du **1** oder mehr Knochensymbole, schlägt das Monster zurück.



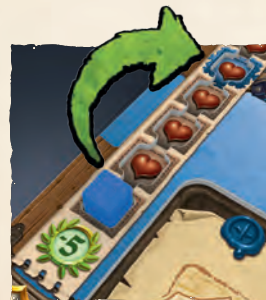
Du verlierst:

✗ 1 Lebenspunkt je gewürfeltem Knochensymbol,  
✗ + je 1 Lebenspunkt pro Knochensymbol auf der Monsterkarte.



Diese Regel gilt, selbst wenn dein Angriff das Monster besiegt: Schwertkampf birgt eben Risiken!

Hast du einen **Schild**, dann darfst du ihn verwenden, um 1 Lebenspunkt weniger zu verlieren (Siehe „Schilder“ auf S. 19). **Schiebe den Marker auf deiner Lebensleiste um je 1 Feld** pro verlorenem Lebenspunkt nach unten.



**Hinweis:** Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, musst du sofort 5 Siegpunkte abgeben (oder alle Siegpunkte, falls du weniger als 5 hast). Setze deinen Marker danach wieder auf das Startfeld der Lebensleiste (5 Lebenspunkte).

Hast du das Monster besiegt? Dann beginnt jetzt eine „Blitzphase: Monster besiegt“ (siehe nächste Seite). **Falls nicht, beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Spielzug.**

**Hinweis:** Du darfst immer vor einem unbesiegten Monster davonlaufen. Führe in deinem Zug 1 Bewegung aus, statt gegen das Monster zu kämpfen. Wundenplättchen auf dem Monster bleiben liegen.

### Beispiel: Schwertangriff

- ✗ Du hast 2 Treffer, damit hast du dem Monster erfolgreich eins übergeben.  
+ 3 Treffer von deiner Ausrüstung = 5 Treffer.
- ✗ Das Monster hat 1 Schild. Du fügst ihm also 4 Wunden zu (5-1). Lege 4 Wundenplättchen darauf. Das Monster ist besiegt.
- ✗ Du hast das Monster verwundet. Erhalte 2 Gold von deiner Ausrüstung.
- ✗ Du hast auch 1 Knochensymbol gewürfelt, das Monster schlägt also zurück. Du verlierst 1 + 1 = 2 Lebenspunkte (gewürfeltes Knochensymbol + Knochensymbol auf der Monsterkarte).



### Bogenschuss

Bogenschüsse funktionieren genauso wie Schwertangriffe, mit 2 Ausnahmen:

- ✗ Du **MUSST 1 Pfeil abgeben, BEVOR du würfelst.**

**Hinweis:** Hast du zu Beginn deines Spielzugs keine Pfeile, kannst du keinen Bogenschuss ausführen. Du kannst aber ein Schwert verwenden. Willst du keinen Schwertangriff ausführen, oder stehst du auf einem Feld mit Bogen, **musst du Bewegung wählen statt deiner Aktion.**

- ✗ Du verlierst niemals Lebenspunkte: **Ignoriere alle Knochensymbole.**

### Blitzphase: ⚡ Monster besiegt ⚡

Hast du ein Monster besiegt, lege ein Besiegt-Plättchen darauf. Unterbrich den aktuellen Spielzug mit einer Blitzphase.

- 1 Lege den Blitzmarker in deinen Spielbereich.
- 2 Alle, deren Krabblen auf der Monsterkarte stehen, wählen **1 Belohnung**. Du beginnst, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Belohnungen verteilt wurden. Stehst du alleine auf dem Monster, erhalte alle Belohnungen.
- 3 Danach führen alle an der Blitzphase beteiligten Personen der Reihe nach

**1 Zusatzbewegung** aus (nach den normalen Bewegungsregeln).

- 4 Lege den Blitzmarker in den allgemeinen Vorrat zurück. Danach beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Spielzug.

**Hinweis:** Ihr könnt eine Monsterkarte mit Besiegt-Plättchen nicht mehr betreten.

### Belohnungen

- Gold Erhalte das angegebene Gold.
- Grüner Kreis Erhalte die angegebenen Siegpunkte.
- Schlüssel Ziehe die oberste Beutekarte vom Stapel:
  - ✗ **Hat die Karte einen grünen Hintergrund und Rand?** Zeige sie niemandem und behalte sie in der Hand, um das Geheimnis zu wahren;
  - ✗ Zeigt die Karte Schwert, Bogen oder Schild? Du darfst sie sofort ausrüsten. Willst du das nicht, schiebe sie unter deine aktuelle Ausrüstung und verkaufe sie in der Handelsphase;
  - ✗ Ansonsten lege die Karte offen vor dich in deinen Spielbereich.
- Zielscheibe Erhalte so viele Pfeile, wie in der Zielscheibe stecken (hier: 2 Pfeile).
- Herz Erhalte die angegebenen Lebenspunkte.

### Beispiel: Besiegtes Monster

Der Käfer besiegt in seinem Spielzug ein Monster. Er legt ein Besiegt-Plättchen darauf und nimmt sich den Blitzmarker. Er wählt als Erstes 1 Belohnung: 3 Siegpunkte. Danach wählt die Raupe 1 Belohnung: 3 Siegpunkte. Jetzt ist wieder der Käfer an der Reihe, der die letzte Belohnung erhält: 4 Gold.

Der Käfer hat das Monster besiegt und führt deshalb als Erstes die Zusatzbewegung aus, dann ist die Raupe dran.

Danach geht das Spiel weiter mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn nach dem Käfer.



### Missionen erfüllen

Missionen bringen Belohnungen, ohne dass ihr kämpfen müsst. Vollführt zum Beispiel Heldentaten oder investiert Zeit. Jede Mission hat eigene Aktionen, die ihr in eurem Spielzug durchführen könnt. Die Missionen sind unten beschrieben.

Hast du eine Mission erfüllt, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte – sie ist von nun an nicht mehr nutzbar. Starte danach eine **Blitzphase**.

- 1 Lege den Blitzmarker in deinen Spielbereich.
- 2 Alle an der Blitzphase beteiligten Personen führen der Reihe nach **1 Zusatzbewegung** aus (nach den normalen Bewegungsregeln).
- 3 Lege den Blitzmarker in den allgemeinen Vorrat zurück. Danach beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn ihren Spielzug.

**Hinweis:** Du darfst deine Mission jederzeit aufgeben. Führe in deinem Zug 1 Bewegung statt deiner Aktion aus. Alle Marker auf der Karte bleiben liegen.

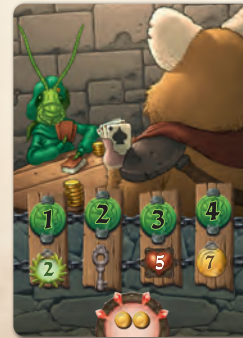
### Fluchtversuch



**Aktion:** Wirf das Schicksalsplättchen. Bei rot geschieht nichts.

Bei grün, erhalte die Belohnung, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte und starte eine **Blitzphase**.

### Gewagtes Spiel



**Aktion:** Wirf dein Schicksalsplättchen so oft es grün zeigt. Sobald es auf rot landet, erhalte die Belohnung entsprechend der Anzahl der vorherigen grünen Würfe. Schaffst du 4 grüne Würfe in Folge, erhalte sofort die höchste Belohnung (hier: 7 Gold). Alle Würfe zählen zusammen als 1 Aktion.

Nach dem Ausführen deiner Aktion, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte und starte eine **Blitzphase**.

### Das Schützenfest



**Aktion:** Gib 1 Pfeil ab und würfle mit 1 deiner Würfel. Das Ergebnis gibt an, was du erhältst oder verlierst. Lege 1 Holzmarker auf das Ergebnis – es ist nicht mehr verfügbar.



**Dieses Symbol zeigt an, dass du etwas verlierst.**

Ist ein erwürfeltes Ergebnis nicht mehr verfügbar, geschieht nichts.

Liegen auf allen Brettern Marker, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte, entferne die Marker und starte eine **Blitzphase**.

### Die Schatzkammer



**Aktion:** Erhalte 1 der verfügbaren Belohnungen. Lege 1 Holzmarker auf die gewählte Belohnung.

Hast du die letzte verfügbare Belohnung erhalten, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte, entferne die Marker und starte eine **Blitzphase**.

### Die Spießbrutenkammer



**Aktion:** Gib 1 Lebenspunkt ab und erhalte 1 der verfügbaren Belohnungen. Lege 1 Holzmarker auf die gewählte Belohnung.

Hast du die letzte verfügbare Belohnung erhalten, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte, entferne die Marker und starte eine **Blitzphase**.

### Das Duell



Um diese Mission zu erfüllen, musst du die Bretter einzeln, von links nach rechts abhandeln. Dabei ist **jedes Brett 1 einzelne Aktion**. Lege 1 Holzmarker auf das 1. Brett von links. Schiebe den Marker vor jeder weiteren Aktion auf das nächste Brett nach rechts.

**Aktion:** Wirf dein Schicksalsplättchen und erhalte die entsprechende Belohnung des aktuellen Bretts (1. Brett: rot = 1 Beutekarte, grün = 1 Lebenspunkt).

Bewegst du dich von der Karte, lege 1 Gesperrt-Plättchen darauf und entferne den Marker. Handelst du das letzte Brett ab, erhalte die Belohnung, lege 1 Gesperrt-Plättchen auf die Karte und starte eine **Blitzphase**.

### Warten auf der Treppe



Stehst du in deinem Spielzug auf der Treppe und **mindestens 1 Krabbler ist noch auf einer Monster- oder**

**Erkundungskarte**, besteht deine Aktion darin, die angegebene Belohnung zu erhalten (hier: 2 Gold).

Ist deine Lebens-, Pfeil- oder Goldleiste bereits voll, erhalte 1 Siegpunkt für jede überschüssige Belohnung.

**Hinweis:** Wer auf der Treppe steht, darf **außer Ausrüstung keine Karten verwenden!**

Haben alle die Treppen erreicht, **endet die Abenteuerphase sofort**, außer es kommt zum Gerangel auf der Treppe. Dieses muss dann erst noch ausgefochten werden.



## Gerangel auf der Treppe



Auf manchen Treppenkarten bricht nach dem Aufstieg ein Gerangel aus. Dabei bestimmt das Feld, auf dem ihr jeweils steht, welchem Team ihr angehört: dem oberen Team oder dem unteren. Die Teams können unterschiedlich viele Mitglieder haben.

Würfelt alle eure Würfel. Wer **1 oder mehr Treffer würfelt**, addiert die Treffer der eigenen Ausrüstungskarten hinzu. Anders als beim Kampf gegen Monster **könnt ihr nur Ausrüstungskarten verwenden und verliert keine Lebenspunkte** (ignoriert alle Knochensymbole, die ihr würfelt).

Zählt die Treffer aller jeweiligen Teammitglieder zusammen. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt. Teilt die abgebildete Belohnung gleichmäßig unter den Teammitgliedern auf. Bei Gleichstand geht das Gerangel weiter.

### Beispiel: Gerangel

Team 1



Team 2



## Aufräumen



Stellt eure Krabblar auf den Stockwerkeingang auf dem Spielplan. Wer auf der Treppe auf dem Kronenfeld stand, nimmt dieses auch hier ein.



Dreht die Treppenkarte um und legt sie an den Rand des Spielplans an. Baut so wie abgebildet Stück für Stück eure Flucht ins Freie auf.



**Hinweis:** Sobald ihr die 4. Karte anlegt, beginnt die Flucht ins Freie (siehe nächste Seite).



Legt alle Monster- und Erkundungskarten des eben abgeschlossenen Stockwerks (inklusive des entsprechenden Monsterstapels) in die Schachtel.



Baut das nächste Stockwerk mit Monster- und Erkundungskarten auf, wie auf der Stockwerkkarte angegeben. Bei weniger als 5 Personen vergesst nicht die Gesperrt-Plättchen auf den „5-6“-Feldern. Beginnt die nächste Runde!

## Flucht ins Freie

Ihr habt alle 4 Stockwerke des Turms erfolgreich erklommen. Auf dem Dach beginnt nun eure Flucht ins Freie. Versucht der Reihe nach (die Person auf dem Kronenfeld beginnt) 4 Hindernisse zu überwinden, um bis zu 10 zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.

- 1 Stelle deinen Krabblер auf 1 Startfeld deiner Wahl.
- 2 Wähle 1 Pfad zum nächsten Hindernis.
- 3 Überwinde das Hindernis:  
Für manche Hindernisse musst du eine bestimmte Menge **Gold**, **Pfeile** oder **Lebenspunkte** abgeben. Bei anderen musst du eine **Prüfung bestehen**. Du hast dafür nur 1 Versuch, zum Beispiel um ein grünes

Ergebnis mit dem Schicksalsplättchen oder eine bestimmte Anzahl Treffer mit der geforderten Waffe zu erzielen. Um Waffentreffer zu erzielen, wirf deine Würfel: Zeigen sie 1 oder mehr Treffer, addiere die Treffer deiner Ausrüstung hinzu. Du darfst deine Karten verwenden. Verwendest du Schwerter, kannst du Lebenspunkte verlieren. Um einen Bogen zu verwenden, musst du 1 Pfeil abgeben.

- 4 Überwindest du das Hindernis, ziehe weiter zum nächsten.
- 5 Hast du den oberen Rand erreicht oder bei einem Hindernis versagt, stelle deinen Krabblер auf das Siegpunktesymbol passend zum letzten Feld, das du erreicht hast. Hast du bereits beim ersten Hindernis versagt, erhältst du keine Punkte.

### Beispiel: Flucht ins Freie

- ✗ Der Käfer gibt 3 Pfeile ab, um das erste Hindernis zu überwinden.
- ✗ Er würfelt 4 Treffer mit dem Schwert und darf weiterziehen.



- ✗ Er hat zu wenig Lebenspunkte um nach links zu gehen. Er gibt also 3 Gold ab und geht nach rechts.

- ✗ Schließlich nutzt er noch seinen Bogen, erzielt aber keine 4 Treffer.



Der Käfer kann nicht mehr weiterziehen. Er erhält 7 Siegpunkte.



## Spielende

Nachdem ihr alle die Flucht ins Freie versucht habt, endet das Spiel. Ermittelt nun jeweils eure Punkte.

Addiert:

- ✗ die Werte eurer Siegpunktplättchen;
- ✗ die Siegpunkte eurer Beute;



- ✗ die Siegpunkte aus der Flucht ins Freie;



- ✗ die Siegpunkte für euren Goldvorrat: 1 Siegpunkt pro 3 Gold.



Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich alle daran Beteiligten den Sieg.

## Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit übernehmt ihr beide die Kontrolle über je 2 Krabblar, die jeweils ihre eigenen Lebenspunkte, Goldvorräte, Pfeile, offene Beutekarten und Ausrüstung haben. Beide Krabblar einer Person teilen sich aber Siegpunkte und die geheimen Beutekarten (die ihr nicht offen zeigt).

### Spielaufbau

Bei Schritt 11 des Aufbaus nehmt ihr euch jeweils 2 Krabblar-tableaus und wählt, ob ihr mit oder ohne Krabblarkräfte spielen wollt. Nehmt euch je beide passenden Krabblarfiguren, 3 Schicksalsplättchen **a**, die 4 Würfel **c** und die 6 Marker **b** in den passenden Farben. Setzt die Marker auf ihre Startpositionen. Nehmt euch 10 Siegpunkte **b** und legt die Plättchen verdeckt vor euch.

#### Beispiel: Aufbau Person 1



## Durchqueren eines Stockwerks

### Zugreihenfolge

Die Zugreihenfolge der Handels- und Abenteuerphasen wird leicht abgewandelt.

1 Wähle in deinem Zug, welchen deiner 2 Krabber du spielen wirst. Am Ende deines Zugs drehe das Schicksalsplättchen über diesem Krabber auf die rote Seite. **Dieser Krabber ist nicht mehr verfügbar.**

2 Dein Gegenüber verfährt genauso. Fahrt so fort, bis alle 4 Krabber nicht mehr verfügbar sind.



3 Dreht dann alle Schicksalsplättchen auf grün und beginnt von vorn mit euren Spielzügen.

**Hinweis:** Der Krabber auf dem Kronenfeld macht in der Handels- und Abenteuerphase immer den ersten Zug.

### Blitzphase: Monster besiegt

Stehen deine beiden Krabber auf derselben Monsterkarte, wenn ein gegnerischer Krabber dieses Monster besiegt, ändert sich die Blitzphase etwas. Nachdem der Krabber, der das Monster besiegt hat, die erste Belohnung gewählt hat, bestimmst du 1 deiner Krabber. Dieser erhält dann

die nächste Belohnung. Danach ist erst wieder die andere Person mit Wählen an der Reihe, dann dein zweiter Krabber (der vielleicht leer ausgeht).

**Hinweis:** Nur geheime Beutekarten (grüner Hintergrund) und Siegpunktplättchen gehören euren beiden Krabblern gleichermaßen. Alle anderen Belohnungen gehören immer nur dem Krabber, der sie erhält.

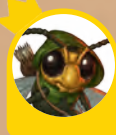
### Auf der Treppe

Auf einer Treppe, auf der es zum Gerangel kommen wird, müssen beide eurer eigenen Krabber stets im selben Team sein. Daher bestimmt das Feld des ersten Krabblers, der die Treppe erreicht, wo die übrigen Krabber stehen müssen.

### Auftäumen

Dreht am Ende jedes Stockwerks die Schicksalsplättchen über euren Krabbertableaus wieder auf die grüne Seite.

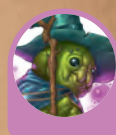
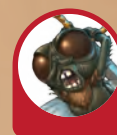
### Beispiel: Die ersten Spielzüge des Abenteurers



Person 1



Person 2



1 Die Wespe steht auf dem Kronenfeld und macht den ersten Spielzug. Person 1 bewegt die Wespe und dreht das passende Schicksalsplättchen um.

2 Als Nächstes ist Person 2 an der Reihe, die nun zwischen Fliege und Raupe wählen kann. Sie bewegt die Fliege und dreht deren Schicksalsplättchen um.

3 Person 1 bewegt den Käfer und dreht dessen Schicksalsplättchen um.

4 Person 2 bewegt die Raupe und dreht deren Schicksalsplättchen um.

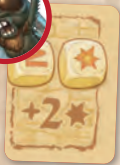
Nachdem nun alle ihre Spielzüge ausgeführt haben, werden alle Schicksalsplättchen wieder auf grün gedreht. Person 1 darf wählen, welchen Krabber sie zuerst spielt.

## Krabblerkräfte



### Wüstes Toben

Hast du zu Beginn eines Schwertkampfes 3 oder weniger Lebenspunkte, addiere bei erfolgreichem Angriff 2 zusätzliche Treffer.



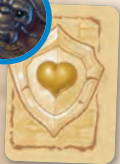
### Teleportieren

Du machst in Blitzphasen immer die erste Zusatzbewegung.



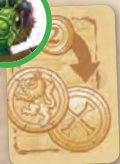
### Dicker Panzer

Hast du 6 oder mehr Lebenspunkte, verlierst du bei Gegenangriffen (Knochensymbol) nie mehr als 1 Lebenspunkt. Du darfst keine Schilde ausrüsten.



### Gekauftes Glück

Nach dem Werfen des Schicksalsplättchens kannst du 2 Gold abgeben, um das Ergebnis zu ändern.



### Gut eingefädelt

Wenn du Beute vom Stapel ziehst: Ziehe 2 Karten, behalte 1 und schiebe die andere unter den Stapel zurück.



### Pfeilschnitzer

Erhalte für jede leere Würfelseite, die du würfelst, 1 Pfeil.

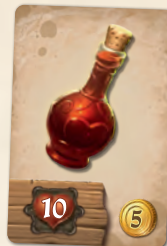


## Kartenbeschreibungen



### Nimm das! Und das!

Hast du eben ein Monster angegriffen, es aber nicht besiegt, darfst du diese Karte abwerfen, um mit derselben Aktion noch einmal anzugreifen.



### Voller Heiltrank

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Spielzugs: Wirf diese Karte ab, um deine Lebensleiste komplett zu füllen. Kann nicht während eines Kampfes verwendet werden.



### Abgestandener Heiltrank

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Spielzugs: Wirf diese Karte ab, um die angegebenen Lebenspunkte zu erhalten. Kann nicht während eines Kampfes verwendet werden.



### Stärketrank

Beim Angriff mit der angegebenen Waffe (Schwert, Bogen oder freie Wahl): Spiele diese Karte aus, **bevor du würfelst**. Gelingt dein Angriff, addiere die angegebene Anzahl Treffer. Dann wirf diese Karte ab.



### Glücksritter

**Vor dem Werfen des Schicksalsplättchens:** Wirf diese Karte ab, um ohne Wurf das gewünschte Ergebnis zu erhalten.



### Zweite Chance

Nach dem Werfen des Schicksalsplättchens: Lege 1 Holzmarker auf diese Karte, um das Ergebnis zu ignorieren und erneut zu werfen. Nutze diese Karte, solange sie freie Felder hat (auch mehrfach hintereinander). Wirf sie ab, sobald du den 3. Marker darauf legst.



### Das geht besser

Nachdem du deine Würfel geworfen hast: Lege 1 Holzmarker auf diese Karte, um wie angegeben 1 oder 2 Würfel neu zu werfen. Nutze diese Karte, solange sie freie Felder hat (auch mehrfach hintereinander). Wirf sie ab, sobald du den 3. Marker darauf legst.



## Ausrüstungskarten



Ausrüstungskarten erhaltet ihr entweder vom Bazar oder als Beute. Sie sind entweder Schwerter, Bogen oder Schilde.

**Zur Erinnerung:** Sobald ihr Ausrüstungskarten erhaltet, rüstet sie entweder aus, oder verkauft sie in der Handelsphase. Ihr könnt sie nur verwenden, wenn ihr sie ausgerüstet habt.



### Holzschild

Wenn ein Monster zurückschlägt oder während der Flucht ins Freie: Wirf dein Schicksalsplättchen. Grün: Ignoriere 1 Knochensymbol



### Eisenschild

Wenn ein Monster zurückschlägt oder während der Flucht ins Freie: Du darfst 1 Gold abgeben, um 1 Knochensymbol zu ignorieren.



### Goldener Schild

Wenn ein Monster zurückschlägt oder während der Flucht ins Freie: Du darfst 1 Knochensymbol ignorieren.



### Schartiges Schwert / Ramschbogen

Angriff: Würfelst du 1 oder mehr Treffer, addiere 1 Treffer zum Ergebnis.



### Stählernes Schwert / Jagdbogen

Angriff: Würfelst du 1 oder mehr Treffer, addiere 2 Treffer zum Ergebnis.



### Goldenes Schwert / goldener Bogen

Angriff: Würfelst du 1 oder mehr Treffer, addiere 1 Treffer zum Ergebnis. Wenn du außerdem das Monster verwundest, erhalte die angegebene Menge Gold.



### Flammenschwert / Flammenbogen

Angriff: Würfelst du 1 oder mehr Treffer, addiere 1 Treffer zum Ergebnis. Wenn du außerdem das Monster verwundest, erhalte 1 Siegpunkt.



### Schimmerschwert / Schimmerbogen

Angriff: Wenn du das Monster verwundest, erhalte 1 Siegpunkt und 1 Gold.



## Geheime Beutekarten



Zeigt geheime Beutekarten nicht offen. Deckt sie nur auf, um sie zu verwenden.



### Goldmünzen

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Spielzugs oder am Ende des Spiels: Wirf diese Karte ab, um deinem Goldvorrat 5 Gold hinzuzufügen.



### Prahlerei

Am Ende des Spiels: Erhalte die angegebene Menge an Siegpunkten.



### Frecher Trick

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Spielzugs: Wirf diese Karte ab, um einen anderen Krabblar **auf derselben Monster- oder Erkundungskarte** zu bestehlen.

Wirf dazu 1 Würfel und addiere zu den gewürfelten Treffern die angegebene Zahl (1 oder 2) dazu. Stiehl diese Menge Pfeile oder Gold, wie angegeben.

Hat dein Ziel weniger Münzen oder Pfeile als diese Menge, nimm so viel wie möglich.





### Heldentat

Würflest du bei 1 Wurf 2 Knochensymbole, wirf diese Karte ab und wende ihren Effekt an: Erhalte 3 Gold und 2 Siegpunkte oder wandle die 2 Knochen-symbole in 2 Treffer um.



### Meins!

Das Monster, auf dem du stehst, wird besiegt: Wirf diese Karte ab, um als Erstes 1 Belohnung zu wählen. Danach geht die Reihenfolge mit der Person weiter, die zuerst an der Reihe gewesen wäre.



### Hinterlist

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs: Wirf diese Karte ab, um 1 Feld auf der Treppe zu reservieren. Lege ein Gesperrt-Plättchen darauf. Bei Erreichen der Treppe, entferne das Plättchen und stelle deinen Krabber auf das reservierte Feld.



### Geniestreich

Bei der Flucht ins Freie: Wirf diese Karte ab, um ein Hindernis zu überwinden, ohne etwas abgeben oder bestehen zu müssen.



### Fahrender Händler

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs: Wirf diese Karte ab und unterbrich deinen Spielzug. Du (und nur du) darfst eine Handelsphase durchführen. Spiele danach deinen Zug ganz normal zu Ende.



### Lochfraß

Bevor du den Kampf mit einem Monster beginnst: Wirf diese Karte ab, um den Verteidigungswert des Monsters in diesem Kampf um 2 zu senken.



### Platz da!

Bei Bewegung oder Zusatzbe-wegung: Wirf diese Karte ab, um deinen Krabber auf eine vollständig belegte Monsterkarte zu stellen.



### Gegen den Strom

Bei Bewegung oder Zusatzbe-wegung: Wirf diese Karte ab, um deinen Krabber auf dem aktuellen Stockwerk nach links zu bewegen. Du erhältst keine Belohnungen für überquerte Brücken. Spiele danach normal weiter.

## Inhaltsverzeichnis

<b>Spielmaterial</b> .....	2–3	Bogenschuss.....	11
<b>Spielaufbau</b> .....	4–5	Blitzphase: Monster besiegt.....	11
<b>Ziel des Spiels</b> .....	6	Missionen erfüllen.....	12–13
<b>Durchqueren eines Stockwerks</b> .....	6–14	Warten auf der Treppe.....	13
<b>Handelsphase</b> .....	6–8	<b>Gerangel auf der Treppe</b> .....	14
Kaufen.....	6–7	<b>Aufräumen</b> .....	14
Verkaufen.....	7	<b>Flucht ins Freie</b> .....	15
Spielzug beenden.....	8	<b>Spielende</b> .....	16
Ende der Handelsphase.....	8	<b>Spiel zu zweit</b> .....	16–17
<b>Abenteuerphase</b> .....	8–13	<b>Spielaufbau</b> .....	16
<b>Bewegung</b> .....	8–9	<b>Durchqueren eines Stockwerks</b> .....	17
Bewegung ausführen.....	8	Zugreihenfolge.....	17
Spiel mit 5 oder 6 Personen.....	8	Blitzphase: Monster besiegt.....	17
Gekennzeichnete Felder.....	9	Auf der Treppe.....	17
Brücken überqueren.....	9	Aufräumen.....	17
Erreichen der Treppe.....	9	<b>Krabblerkräfte</b> .....	18
<b>Aktionen</b> .....	9–13	<b>Kartenbeschreibungen</b> .....	18–21
Monster bekämpfen.....	9	<b>Ausrüstungskarten</b> .....	19–20
Schwertangriff.....	10–11	<b>Geheime Beutekarten</b> .....	20–21

## Mitwirkende

**Autoren:** Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon.

**Künstlerische Gestaltung:** Felideus Bubastis.

**Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:** Translation Circus (Ben Shipham, Corinna Schülter)



Bombyx – 11 rue du Frou – 29000 Quimper – Frankreich – [www.studiobombyx.com](http://www.studiobombyx.com)

