

Max J. Kobbert
Jan Truchanowicz

LABYRINTH CHRONICLES

REGELHEFT



Ravensburger

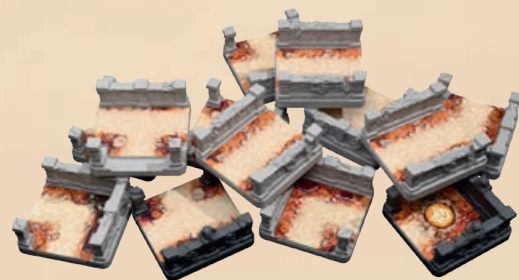
Inhalt

Labyrinth Chronicles	3
Erstes Spiel	4
Erstes Spiel – Aufbau	4
Erstes Spiel – Ablauf	6
Ende des ersten Spiels	7
Kampagnenaufbau	8
Spielregeln	9
Kampagnenblatt	9
Kapitel	9
Laden	9
Gebäude	9
Koboldleiste	9
Schriftrollen	9
Erzählungen	9
Spelaufbau	10
Vollständige Spielstruktur	12
Charakterzug	12
Effekt-Zeitvorgaben	12
Gegenstände sammeln	13
Spielende	13
Glossar	14
Gebäudeschachteln	14
Chroniken-Schachtel	14
Magneten	14
Quests	14
Gegenstandssätze	14
Dorfkarten	15
Fertigkeiten	15
Ziele	16
Ereignisse	16
Feenvolk	16
Karten abwerfen	16
Gegner	17
Auflegerkapazität	17
Kampagnenpunkte	17
Anpassungen	17
Erzählungen	18
Umschlag für Regelblätter	22
Danksagung	22
Regelübersicht	24

Basisteile



4 Spielplan-Teile



50 Labyrinth-Teile
(Plastikmodelle mit Wegeplättchen)
4 dunkelgraue unbewegliche Ecken mit Startfeldern
12 dunkelgraue unbewegliche 3 T-Kreuzungen
15 hellgraue bewegliche Ecken
(mit 2 unterschiedlichen Illustrationen)
13 hellgraue bewegliche gerade Wege
6 hellgraue bewegliche T-Kreuzungen



4 Charakterfiguren



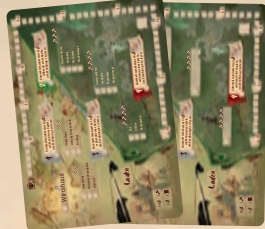
1 Markerbeutel

Labyrinth Chronicles

TEILE AUS PAPIER:



1 Regelheft



5 Kampagnenblätter
5 NS+-Kampagnenblätter

KARTEN:



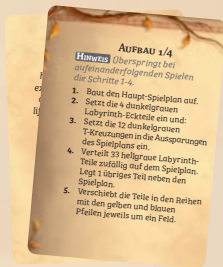
16 kleine
Gegenstandskarten



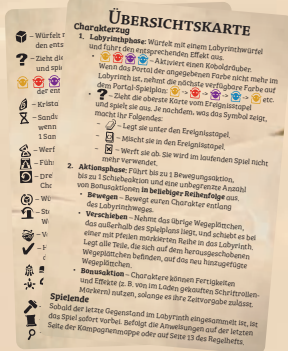
5 kleine Ereigniskarten



4 Standard-
Charakterkarten



4 Standard-Aufbaukarten
4 Standard-Spielende-
Karten



4 extragroße
Übersichtskarten



4 kleine Trenner
1 Standard-Trenner

PLASTIKTEILE:



2 Labyrinthwürfel



36 Gegenstandskarten-
Hüllen



2 Paar
Plastikpins

MARKER:



20 kleine
Kristallmarker



10 große
Kristallmarker



32 Sanduhr-
Marker



15 Häkchen-
Marker



16 Echomarker



8 Schriftrollen-
Marker
(4 Varianten)

FIGUREN:



1 Drachenfigur



4 Portal-Aufsteller



4 Koboldräuber-
Figuren



4 Koboldhüter-
Figuren

SONSTIGES:



1 Portal-Spielplan



1 Kobold-Spielplan



1 Kampagnenmappe
mit 8 Kartenhaltern



11 Gebäudeschachteln
1 Chroniken-Schachtel
(jede Schachtel enthält eine
Liste der jeweiligen Inhalte)

Erstes Spiel

Es war eine gruselige Nacht, die wir, das Feenvolk aus dem Feental, nie vergessen werden ... Wilhelm der Drache, unser geschätzter alter Freund, stieg mit den letzten Strahlen der untergehenden Sonne gen Himmel auf. Fürwahr ein überraschender Anblick, denn Wilhelm ist ein Langschläfer, der so früh am Tag meist noch in seiner Höhle schnarcht; doch das war nur der Anfang der eigentlichen Probleme. Wir winkten dem Drachen zu und manche von uns fragten ihn scherzhaft, ob er Schlafstörungen hätte, doch der Drache brüllte nur und dann ... griff er das Dorf an! Der Drache hatte noch nie zuvor gebrüllt. Schockiert und verängstigt standen wir nur da und sahen zu, wie Wilhelm das Gasthaus zerstörte. Dann rief Günther der Gastwirt: „Der Drache ist wahnsinnig. Lauft! Lauft um euer Leben!“ Und das taten wir. Der schreckliche Lärm in unserem Rücken verriet uns, dass Wilhelm nicht nur das Gasthaus zerstörte. Kein einziges Gebäude im Dorf blieb unversehrt und der Drache wurde schließlich müde und zog sich in seine Höhle zurück, nachdem er so viel Schaden angerichtet hatte, wie er nur konnte. Zum Glück wurde niemand verletzt, aber dies war dennoch die finsternste und kälteste Nacht unseres Lebens.

Am nächsten Morgen erblickten wir das ganze Ausmaß der Verwüstung, aber wir hatten dennoch Hoffnung. Der Angriff hatte ein Labyrinth in der Nähe unseres Dorfes freigelegt! Scruplin, unser Kundschafter, berichtete, dass es voller Schätze war! Wenn wir die Schätze bergen und verkaufen, könnten wir unser Dorf wieder aufbauen. Wir sollten mit dem Gasthaus anfangen, um dem Feenvolk Nahrung und ein Dach über dem Kopf zu bieten. Das ist sehr wichtig! Im Labyrinth hausen zwar böse Kobolde, aber wir müssen es erkunden. Das Labyrinth ist unsere einzige Chance. Habt ihr den Mut, es für uns zu erforschen?

Labyrinth Chronicles ist eine kooperative Kampagne, die über mehrere Partien gespielt wird.

In jeder Partie durchstreift ihr das Labyrinth auf der Suche nach Gegenständen. Zwischen den Partien könnt ihr die gesammelten Ressourcen ausgeben, um das Feental-Dorf zu reparieren. Eure Entscheidungen beim Aufbau des Dorfes haben Einfluss auf eure zukünftigen Partien.



JANEK SAGT Die folgenden Seiten des Regelhefts (S. 4-7) führen euch durch eure erste Partie von Labyrinth Chronicles.

Lest und befolgt im Anschluss die Kampagnenaufbau-Anweisungen (S. 8). Das erste Spiel und der Kampagnenaufbau erfordern ca. 60-90 min.

Für alle folgenden Partien gelten die Regeln auf den Seiten 9-17.

Erstes Spiel – Aufbau

1.  Steck den Spielplan zusammen. Achtet darauf, an den Steckverbindungen 4 einfarbige Pfeile (rot, lila, blau und gelb) zu bilden.

2.  Steck die 4 Charakter-Startfelder in die Ecklöcher und achtet darauf, dass sie wie abgebildet ausgerichtet sind (ihr dürft die Startpositionen der Charaktere frei bestimmen).

3.  Steck die 12 verbliebenen dunkelgrauen Labyrinth-Teile in die restlichen Löcher auf dem Spielplan. Richtet sie wie abgebildet aus.

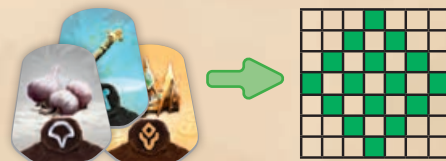
4. Platziert 33 hellgraue Labyrinth-Teile in zufälliger Anordnung auf den restlichen Feldern des Spielplans. Legt das verbleibende Labyrinth-Teil neben den Spielplan. Hiermit wird das Labyrinth während eurer Züge verschoben.

5. Verschiebt die Labyrinth-Teile in den 3 Reihen mit den gelben Pfeilen um je ein Feld. Dadurch werden 3 Labyrinth-Teile aus dem Labyrinth geschoben. Platziert die herausgeschobenen Teile auf der gegenüberliegenden Seite im Labyrinth, ohne ihre Ausrichtung zu ändern. Wiederholt dies für die Reihen mit den blauen Pfeilen.



JANEK SAGT Das Verschieben der Reihen dient zwei Zwecken: Erstens, um zu überprüfen, ob das Labyrinth richtig zusammengesteckt wurde, und zweitens, um für zufällige Variation zu sorgen.

6. Legt die 16 Echomarker in den Beutel. Platziert sie anschließend zufällig auf den 16 in der Abbildung markierten Wegeplättchen (damit ist im Folgenden immer das komplette Labyrinth-Teil gemeint)



7. Legt den Portal-Spielplan neben das Labyrinth und stellt die 4 Portal-Aufsteller direkt daneben.
 - a. Nehmt die 16 kleinen Gegenstandskarten (nach dem Gegenstände-Trenner), mischt sie und legt den Gegenstandsstapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Portal-Spielplan.
 - b. Zieht 4 Gegenstandskarten und legt sie offen auf die Portalfelder.
 - c. Stellt die Portal-Aufsteller auf die Wegeplättchen mit den Echosymbolen, die zu den Gegenstandskarten auf ihren Portalfeldern passen.
 - d. Legt diese 4 Echomarker in den Beutel zurück.



JANEK SAGT Im Labyrinth verstreute Echomarker sind lediglich eine Vorausschau sowie ein Versprechen auf den jeweiligen Gegenstand. Ihr könnt diese Gegenstände nur erlangen, wenn sich dort Portale öffnen und ihr hineingreift. Ihr müsst euch jedoch beeilen, denn die Kobolde versuchen, sie euch wegzuschnappen!

8. Legt den Kobold-Spielplan neben das Labyrinth und stellt die 4 Koboldräuber-Figuren rund um das Lagerfeuer auf.
9. Nehmt die 5 kleinen Ereigniskarten (nach dem Ereignisse-Trenner), mischt sie und legt den Ereignisstapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Kobold-Spielplan.



10. Jeder Spieler wählt 1 Standard-Charakterkarte und legt sie vor sich. Legt die nicht ausgewählten Charaktere in die Schachtel zurück, wenn ihr mit weniger als 4 Leuten spielt.

Stellt die gewählten Charaktere auf ihre jeweiligen Startfelder.

Robert –

Boris –

Johanna –

Helga –

11. Jeder Spieler erhält 1 extragroße Übersichtskarte. Sie zeigt den vereinfachten Zugablauf. Im ersten Spiel stehen euch noch keine Bonusaktionen zur Verfügung, aber das wird sich bald ändern.
12. Legt die 2 Labyrinthwürfel neben den Spielplan.
13. Die Person, die diese Anleitung liest, fängt als Erstes an.

Die folgenden Seiten dieses Regelhefts führen euch durch eure erste Partie.

Erstes Spiel – Ablauf

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis alle Gegenstände aus den Portalen gesammelt wurden. Das Ziel des Spiels ist es, so viele Gegenstände wie möglich zu sammeln!

Charakterzug

Jeder Zug beginnt mit der Labyrinthphase, in der zufällige Dinge passieren. Anschließend habt ihr die Gelegenheit, Gegenstände zu sammeln und das Labyrinth zu manipulieren. Wenn ihr fertig seid, beginnt der Zug des nächsten Charakters.

1. **Labyrinthphase:** Würfelt mit 1 Labyrinthwürfel und führt den angegebenen Effekt aus:
 - **?** – Zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und führt ihre Anweisungen aus. Je nach Symbol auf der Karte müsst ihr sie anschließend:
 -  – Unter den Ereignisstapel legen.
 -  – In den Ereignisstapel mischen.
 -     – Aktiviert einen Koboldräuber.

Koboldräuber aktivieren

Wenn ihr einen Koboldräuber aktivieren müsst, stellt 1 Koboldräuber-Figur auf das Wegeplättchen mit dem Portal in der Farbe, die vom Würfel oder der Ereigniskarte vorgegeben ist.

Falls dort bereits ein Koboldräuber steht, sammelt er stattdessen den Gegenstand aus dem Portal und kehrt zum Lagerfeuer zurück.

Falls das Portal der vorgegebenen Farbe nicht mehr im Labyrinth ist (bei weniger als 4 verbleibenden Gegenständen), nutzt stattdessen die nächste auf dem Portal-Spielplan verfügbare Farbe (->->->-> etc.).

2. **Aktionsphase:** Führt bis zu 1 Bewegungsaktion und bis zu 1 Schiebeaktion **in beliebiger Reihenfolge** aus:
 - **Bewegen** – Bewegt euren Charakter entlang eines Labyrinthweges. Alle Wegeplättchen, die über offene Kanten miteinander verbunden sind, bilden einen Weg.
 - **Wenn ihr eure Bewegung auf einem Wegeplättchen mit einem Portal beendet,** erhaltet ihr den zugehörigen Gegenstand vom Portal-Spielplan.
 - **Wenn ihr eure Bewegung auf einem Wegeplättchen mit einem Koboldräuber beendet,** vertreibt ihr den Kobold (stellt ihn zurück ans Lagerfeuer) und erhaltet den Gegenstand.
 - Charaktere, Echos, Portale und Koboldräuber blockieren die Charakterbewegung nicht. Ihr könnt euch frei hindurchbewegen oder eure Bewegung auf ihrem Wegeplättchen beenden.
 - **Verschieben** – Nehmt das Wegeplättchen, das neben dem Spielplan liegt und schiebt es in beliebiger Ausrichtung in eine bewegliche Reihe (mit farbigen Pfeilen markiert) eurer Wahl. Hierdurch wird ein anderes Wegeplättchen aus dem Labyrinth geschoben. Legt alle Teile, die auf dem herausgeschobenen Wegeplättchen liegen, auf das neu hinzugefügte Wegeplättchen



JANEK SAGT Während eures Zugs könnt ihr wahlweise:

- Euren Charakter bewegen
- Das Labyrinth verschieben
- Bewegen und dann verschieben
- Verschieben und dann bewegen
- Nichts tun (nicht empfohlen)

Wenn ihr das Labyrinth verschiebt, könnt ihr das Wegeplättchen auch in dieselbe Reihe zurückschieben, aus der es zuvor rausgeschoben wurde (im Gegensatz zu den klassischen Labyrinth-Regeln).

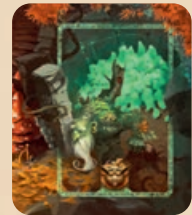
Gegenstände sammeln

Die Charaktere sammeln Gegenstände, wenn sie ihre Bewegung auf einem Wegeplättchen mit einem Portal beenden oder ein Portal auf dem Wegeplättchen eines Charakters erscheint.

Koboldräuber sammeln Gegenstände, wenn sie aktiviert werden, während sie auf einem Wegeplättchen mit einem Portal stehen.

Wenn ein Gegenstand gesammelt wird, führt sofort folgende Schritte aus:

1. Je nachdem, wer den Gegenstand sammelt:
 - Der Charakter, der den Gegenstand sammelt, erhält die zugehörige Gegenstandskarte vom Portal-Spielplan und legt sie neben seine Charakterkarte.
 - Der Kobold, der den Gegenstand sammelt, erhält die zugehörige Gegenstandskarte vom Portal-Spielplan, legt sie auf das Feld für erbeutete Gegenstände auf dem Kobold-Spielplan und kehrt zum Lagerfeuer zurück.
2. Zieht eine neue Gegenstandskarte und legt sie auf das freie Feld auf dem Portal-Spielplan.
 - Wenn der Gegenstandsstapel verbraucht ist, stellt ihr den Portal-Aufsteller auf den Portal-Spielplan. Ansonsten passiert nichts.
 - Wurde soeben der letzte Gegenstand im Labyrinth gesammelt, endet das Spiel sofort.
3. Stellt den Portal-Aufsteller auf das Feld mit dem Echomarker, der zur gezogenen Gegenstandskarte passt.
4. Legt den Echomarker zurück in den Beutel.



JANEK SAGT Könnt ihr kein Portal erreichen, ist es meist ratsam, eure Bewegung auf einem Wegeplättchen mit einem Echomarker zu beenden. Es ist immer möglich, dass das nächste Portal dort auftaucht und ihr sofort den Gegenstand sammeln könnt!

Wir empfehlen, das Beispiel auf der nächsten Seite zu lesen, aber grundsätzlich seid ihr bereit.

Versucht, so viele Gegenstände wie möglich zu sammeln.

Wenn der letzte Gegenstand gesammelt wurde, lest den Abschnitt „Ende des ersten Spiels“ auf der folgenden Seite.

Spielt los!



JANEK SAGT Selbst mit viel Spielerfahrung kann es schwerfallen, alle möglichen Wege durch das Labyrinth zu erkennen. Zögert nicht, alle Verschiebemöglichkeiten auszuprobieren, bevor ihr endgültig entscheidet, wie ihr das Labyrinth verschieben wollt.

Aktionsphase – Beispiel



Helga befindet sich auf dem hervorgehobenen Weg. Sie kann jedes Wegeplättchen auf diesem Weg mit ihrer Bewegungsaktion erreichen. So kann sie z. B. nach oben gehen, um den Gegenstand aus dem blauen Portal zu sammeln. Das rote Portal mit dem Kobold kann sie jedoch nicht erreichen, da es keinen Weg dorthin gibt.



Da Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können, kann sie das Labyrinth jedoch erst verschieben und sich dann bewegen. Sie verschiebt die Reihe mit dem mittleren gelben Pfeil, um das Wegeplättchen mit dem roten Portal und dem Kobold hinauszuschieben. Platziert das Portal und den Kobold auf dem neu hinzugefügten Wegeplättchen. Jetzt kann **Helga** mit nur einer Bewegung den Gegenstand aus dem roten Portal sammeln und den Kobold vertreiben.



JANEK SAGT Es ist meist klüger, sich auf das Sammeln von Gegenständen zu konzentrieren, die abgeschnitten in schwer erreichbaren Teilen des Labyrinths liegen. Nehmt nicht einfach immer nur den nächsten Gegenstand. Tauscht euch untereinander aus, welche Möglichkeiten ihr habt. Und wenn ihr einen Kobold seht, verjagt ihn! Maximiert eure Gewinne und minimiert die Verluste.

Ende des ersten Spiels

Glückwunsch! Ihr habt das erste Spiel von Labyrinth Chronicles abgeschlossen.

- Addiert die gesammelten Gegenstände aller Spieler zusammen (jeder ist 1 Kristall wert). Nehmt die entsprechende Anzahl von Kristallen aus dem Vorrat und legt sie auf das -Feld. Die Kristalle im -Feld können zwischen den einzelnen Spielen der Kampagne ausgegeben werden.

HINWEIS Falls ihr nach dem ersten Spiel weniger als 10 Kristalle habt, nehmt euch nun bis zu 10 Kristalle – ihr werdet sie für den Kampagnenaufbau brauchen.

- Im ersten Spiel gibt es keine Strafe für den Verlust von Gegenständen an die Kobolde, aber von nun an solltet ihr darauf achten, nicht zu viele zu verlieren.
- Legt alle Karten auf ihre jeweiligen Stapel zurück.
- Entfernt alle Figuren aus dem Labyrinth.

Ihr wisst nun, wie Labyrinth Chronicles gespielt wird und seid für die Kampagne bereit.

Lest die folgende Erzählung:

ERZÄHLUNG 1

Nach der erfolgreichen Erkundung des Labyrinths tauscht ihr die gefundenen Gegenstände gegen Baumaterial für den Wiederaufbau des Gasthauses ein – kein Gebäude ist wichtiger für das Feenvolk. Doch nun wird es Zeit, sich auszuruhen. Ihr versammelt euch rund um ein großes Lagerfeuer, das als vorübergehender aber dennoch gemütlicher Ruheort dient, esst etwas von Günthers köstlichen Pasteten und spricht über die Zukunft. Das unberechenbare Verhalten des Drachen beherrscht so ziemlich alle Gespräche.

„Ich kenne den guten alten Willi schon ewig“, sagt Emilius die Eule, „Er ist ein netter Kerl! Was ist nur in ihn gefahren?“

„Vielleicht hat er Zahnweh?“, vermutet Mort der Schädel. „Habt ihr den Drachen je seine Zähne putzen sehen?“ Das hat keiner, aber dann erhebt Vanessa die Verzauberin mit besorgter Miene das Wort:

„Wilhelm ist ein Freund. Wenn er krank wäre, hätte er um Hilfe gebeten. Ich befürchte, dass er verflucht wurde.“ Alle schweigen betreten.

„Ich sage, wir helfen ihm“, bestimmt Berta die Bürgermeisterin mit fester Stimme, „Aber nicht jetzt. Wir müssen erst das Dorf wiederaufbauen und das so schnell wie möglich. Trinkt euren Tee aus, Leute. Es gibt viel zu tun.“

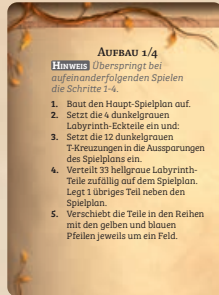
Fahrt mit dem Kampagnenaufbau auf der folgenden Seite fort.

Kampagnenaufbau

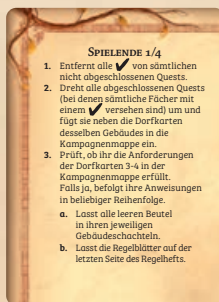
HINWEIS Falls ihr das erste Spiel noch nicht gespielt habt, holt dies jetzt nach und folgt dem Aufbau für das erste Spiel auf Seite 4.

1. Nehmt die 4 Aufbau- und die 4 Spielende-Karten (in Standardgröße).

- a. Steckt die 4 Aufbaukarten in die erste Seite der Kampagnenmappe. Auf diesen Karten findet ihr verkürzte Aufbau-Anweisungen.



- b. Steckt die 4 Spielende-Karten in die letzte Seite der Kampagnenmappe. Auf diesen Karten findet ihr verkürzte Anweisungen für das Spielende.



2. Nehmt euch ein leeres Kampagnenblatt. Hier tragt ihr eure Fortschritte (und die der Koblode) in der Kampagne ein.

Fortschritte erzielt ihr durch den Wiederaufbau von Gebäuden und den Abschluss von Kapiteln (hierfür müsst ihr während einer einzigen Partie eine vorgegebene Anzahl von Kristallen sammeln).

Die Koblode erzielen Fortschritte durch das Sammeln von Gegenständen.



HINWEIS Achtet darauf, das richtige Kampagnenblatt zu nehmen (mit Gebäudenamen in allen Plätzen). Die NS+-Kampagnenblätter werden für eine komplexere Spielvariante benötigt, zu der wir euch erst raten, nachdem ihr die Kampagne mindestens einmal abgeschlossen habt.

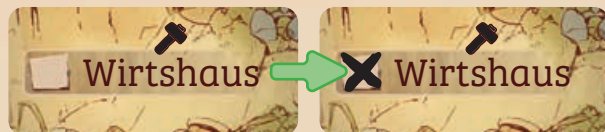
3. Auf dem Kampagnenblatt gibt es einen Laden, den ihr zwischen den Partien besuchen könnt, um eure hart erarbeiteten Kristalle auszugeben.



- a. Gebt nun 10 Kristalle aus (legt sie in den Vorrat zurück) und kauft euch 1 Hammer, um das Hammer-Symbol über dem Bauplatz des Gasthauses zu füllen.



- b. Nicht ausgegebene Kristalle bleiben auf dem Hammer-Feld – ihr könnt sie später im Laden ausgeben.
- c. Immer wenn der letzte Hammer über einem Bauplatz gefüllt ist, dürft ihr ein Gebäude (nicht mehr) aus der zugehörigen Liste bauen. Der erste Bauplatz enthält nur das Gasthaus, kreuzt es jetzt an.



4. Angekreuzte Gebäude gelten als wiederaufgebaut. Nehmt die Gasthaus-Gebäudeschachtel und öffnet sie.



Darin findet ihr ein Gebäude-Regelblatt und drei Beutel mit diversen Inhalten (öffnet die Beutel noch nicht). Faltet das Regelblatt auf und befolgt die Anweisungen.

5. **Glückwunsch!** Ihr habt die Vorbereitungen für die Kampagne von Labyrinth Chronicles abgeschlossen. Im Laufe der Kampagne baut ihr das Dorf wieder auf und erfahrt, wieso Wilhelm es zerstört hat. Ihr schaltet zudem viele neue Dinge (z. B. die Fertigkeit „Hast“ aus der Wirtshaus-Schachtel) frei. Für alle kommenden Partien gelten die Spielregeln auf den Seiten 9-17. Wie möchtet ihr fortfahren?

Die nächste Partie spielen – Für die Vorbereitung der nächsten Partie folgt den Aufbau-Anweisungen auf Seite 10. Befolgt nach dem Abschluss dieser Partie die „Spielende“-Anweisungen auf Seite 13.

Später fortsetzen – Falls ihr eine Pause einlegen wollt, folgt den Regeln im Abschnitt „Kampagne speichern“ (Punkt 10.b.) auf Seite 13.

Spielregeln

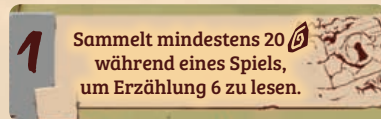
Kampagnenblatt

Auf dem Kampagnenblatt tragt ihr eure Fortschritte (und die der Koboide) ein.

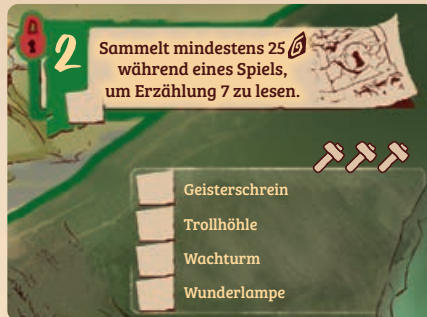
Kapitel

Kapitel werden durch das Sammeln einer vorgegebenen Anzahl von Kristallen während eines einzigen Spiels abgeschlossen.

Lest nach dem Abschluss eines Kapitels die angegebene Erzählung.



Drei Bauplätze sind vor dem Abschluss des zweiten Kapitels nicht verfügbar (ihr dürft die Symbole neben ihnen nicht ausfüllen). Der grüne Rahmen um den Bereich mit den 3 Bauplätzen soll euch hieran erinnern.



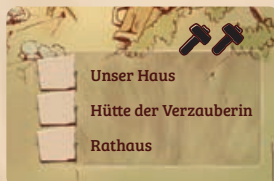
Laden

Ihr dürft zwischen den Partien Kristalle im Laden ausgeben, um Hammer für den Wiederaufbau von Gebäuden zu kaufen sowie Schriftrollen-Marker, die euch bei euren Ausflügen ins Labyrinth helfen.

Gebäude

Immer wenn ihr einen Hammer kauft, dürft ihr 1 Symbol neben dem Bauplatz eurer Wahl ausfüllen. Wenn der letzte Symbol eines Bauplatzes ausgefüllt ist, habt ihr ein Gebäude wiederaufgebaut!

Wählt eines der noch nicht wiederaufgebauten Gebäude aus der Liste des Bauplatzes, kreuzt es an und öffnet die zugehörige Gebäudeschachtel.



Ihr dürft euch die Gebäudeschachteln ansehen und ihre Beschreibungen lesen, bevor ihr entscheidet, welches Gebäude ihr wiederaufbauen wollt. Öffnet sie jedoch nicht, um ihre Inhalte nicht zu verraten.

HINWEIS Es ist nicht möglich, während einer einzigen Kampagne alle Gebäudeschachteln zu öffnen!

Koboldleiste

Die Koboide erzielen Fortschritte auf ihrer Leiste, wenn sie Gegenstände aus dem Labyrinth stehlen. Kreuzt nach einer Partie für jeden Gegenstand, den die Koboide sammeln konnten, je 1 Kästchen auf der Koboldleiste an. Manchmal verliert ihr hierdurch einen Kristall oder müsst eine Erzählung lesen. Von den Kobolden gestohlene Gegenstände verringern eure Kampagnenwertung.



Schriftrollen

Schriftrollen können für je 2 Kristalle im Laden erworben werden. Wenn ihr eine Schriftrolle kauft, legt 1 Schriftrollen-Marker eurer Wahl neben den Portal-Spielplan.

Schriftrollen sind einmal verwendbare Effekte, die nach ihrem Einsatz in den Laden zurückkehren und erneut gekauft werden können.

Nicht genutzte Schriftrollen bleiben zwischen den Partien in eurem Besitz.

Es gibt 4 Arten von Schriftrollen und ihr dürft bis zu 2 Marker jeder Art kaufen.



Jederzeit: Werft 1 Sanduhr-Marker von einer beliebigen Karte ab.



Jederzeit: Dreht ein bewegliches Wegeplättchen mit eurem Charakter darauf nach euren Wünschen.



Jederzeit: Würfelt eine beliebige Anzahl von Würfeln neu.



Während der Aktionsphase eines beliebigen Charakters: Verschiebt das Labyrinth.

Erzählungen

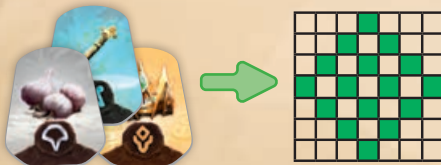
Wenn ihr zum Lesen einer Erzählung aufgefordert werdet, findet ihr diese auf den Seiten 18-21 des Regelhefts. Lest sie und führt alle enthaltenen Anweisungen vollständig aus. Jede Erzählung endet mit dem folgenden Trennzeichen:

Spielaufbau

HINWEIS Verkürzte Aufbau-Anweisungen findet ihr auf der ersten Seite der Kampagnenmappe.

HINWEIS Überspringt die Schritte 1-4, falls ihr aufeinanderfolgende Partien spielt.

1.  Steckt den Spielplan zusammen. Achtet darauf, an den Steckverbindungen 4 einfarbige Pfeile (rot, lila, blau und gelb) zu bilden.
2. Steckt die 4 Charakter-Startfelder in die Ecklöcher und achtet darauf, dass sie wie abgebildet ausgerichtet sind (ihr dürft die Startpositionen der Charaktere frei bestimmen).
3. Steckt die 12 verbliebenen dunkelgrauen Labyrinth-Teile in die restlichen Löcher auf dem Spielplan. Richtet sie wie abgebildet aus.
4. Platziert 33 hellgraue Labyrinth-Teile in zufälliger Anordnung auf den restlichen Feldern des Spielplans. Legt das verbleibenden Labyrinth-Teil (= Wegeplättchen) neben den Spielplan. Hiermit wird das Labyrinth während eurer Züge verschoben.
5. Verschiebt die Wegeplättchen in den 3 Reihen mit den gelben Pfeilen um je ein Feld. Dadurch werden 3 Labyrinth-Teile aus dem Labyrinth geschoben. Platziert die herausgeschobenen Wegeplättchen auf der gegenüberliegenden Seite im Labyrinth, ohne ihre Ausrichtung zu ändern. Wiederholt dies für die Reihen mit den blauen Pfeilen.
6. Legt die 16 Echomarker in den Beutel. Platziert sie anschließend zufällig auf den 16 in der Abbildung markierten Wegeplättchen.



7. Legt den Portal-Spielplan neben das Labyrinth und stellt die 4 Portal-Aufsteller direkt daneben.
 - a. Nehmt alle Gegenstandskarten (nach dem Gegenstände-Trenner), mischt sie und legt den Gegenstandsstapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Portal-Spielplan.
 - b. Zieht 4 Gegenstandskarten und legt sie offen auf die Portalfelder.
 - c. Stellt die Portal-Aufsteller auf die Wegeplättchen mit den Echosymbolen, die zu den Gegenstandskarten auf ihren Portalfeldern passen.
 - d. Legt diese Echomarker in den Beutel zurück.



Vollständige Spielstruktur

Ihr absolviert eure Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn, bis alle Gegenstände aus dem Labyrinth eingesammelt wurden.

Spiel

Ein Spiel besteht aus einer einzelnen Expedition in das Labyrinth. Viele Effekte beruhen darauf oder berücksichtigen, ob sich während des Spiels etwas ereignet hat. In einem solchen Fall handelt es sich immer um ein einzelnes Labyrinth Chronicles-Spiel.

Charakterzug

Jeder Zug beginnt immer mit einer Labyrinth-Phase, in der ihr bestimmt, was aktuell im Labyrinth vor sich geht. Meist tauchen Kobolde auf, angelockt von den durch Portale hervortretenden glitzernden Gegenständen, manchmal bewegt sich das Labyrinth aber auch von selbst.

Danach erhaltet ihr die Gelegenheit, Aktionen auszuführen, um Gegenstände einzusammeln und das Labyrinth zu manipulieren.

Sobald ein Charakter seinen Zug beendet hat, beginnt der des nächsten Charakters.

1. Labyrinth-Phase:

Würfelt mit 1 Labyrinthwürfel und spielt den passenden Effekt aus:

-  – Zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und spielt sie aus. Dann geht es entsprechend des Kartensymbols weiter:
-  – Legt die Ereigniskarte ganz unten in den Ereignisstapel zurück.
-  – Mischt die Ereigniskarte in den Ereignisstapel.
-  – Werft die Ereigniskarte ab. Sie wird im laufenden Spiel nicht mehr verwendet.
-  – Aktiviert einen Koboldräuber.

Koboldräuber aktivieren

Wenn ihr einen Koboldräuber aktivieren müsst, stellt 1 Koboldräuber-Figur auf das Wegeplättchen mit dem Portal in der Farbe, die vom Würfel oder der Ereigniskarte vorgegeben ist.

Falls dort bereits ein Koboldräuber steht, sammelt er stattdessen den Gegenstand aus dem Portal und kehrt zum Lagerfeuer zurück.

Falls das Portal der vorgegebenen Farbe nicht mehr im Labyrinth ist (bei weniger als 4 verbleibenden Gegenständen), nutzt stattdessen die nächste auf dem Portal-Spielplan verfügbare Farbe ( ->  ->  ->  ->  etc.).

2. Aktionsphase:

Führt 1 Bewegungsaktion, maximal 1 Schiebeaktion und eine unbegrenzte Anzahl an Bonusaktionen **in beliebiger Reihenfolge** aus.

- **Bewegen** – Bewegt euren Charakter entlang eines Labyrinthweges.
- **Verschieben** – Nehmt das Wegeplättchen, das sich nicht auf dem Spielplan befindet, und schiebt es (ihr könnt es beliebig drehen) über eine beliebige bewegliche Reihe (mit Pfeilen markiert)

in das Labyrinth. Dadurch wird ein anderes Wegeplättchen aus dem Labyrinth herausgeschoben. Übernehmt alle Elemente, die sich auf dem herausgeschobenen Wegeplättchen befinden, auf den neu hinzugefügten Wegeplättchen.

- **Bonusaktion** – Sofern es die jeweiligen Zeitvorgaben zulassen, dürfen Charaktere ihre Fertigkeiten und Effekte einsetzen.

Bewegungsregeln

- Ihr könnt euch über eine beliebige Anzahl von Wegeplättchen entlang des Weges fortbewegen.
- Alle Wegeplättchen, deren offenen Seiten miteinander verbunden sind, bilden einen Weg.
- Charaktere, Koboldräuber, Portale, Echos und weitere Marker blockieren die Bewegung eures Charakters nicht.
- Wenn ihr euren Zug auf einem Wegeplättchen mit einem Portal **beendet**, sammelt ihr den Gegenstand dieses Portals ein.
- Wenn ihr euren Zug auf einem Wegeplättchen mit einem Kobold **beendet**, schlagt ihr ihn vertreibt ihr ihn und befördert ihn auf den Kobold-Spielplan zurück.
- Einige Fertigkeiten und Effekte geben an, dass sie nicht während eines Zugs verwendet werden können. Um diese anzuwenden, bleibt zunächst mit eurem Charakter auf einem Wegeplättchen stehen, spielt den Effekt/die Fertigkeit vollständig aus und setzt dann euren Zug fort.
- Einige Effekte werden angewendet, wenn ihr ein Wegeplättchen **betretet**. Spielt solche Effekte sofort aus, wenn euer Charakter das Wegeplättchen erreicht. Effekte dieser Art beenden den Zug des Charakters nicht.
- Das Wegeplättchen, auf dem die Bewegung beginnt, gilt nicht als Wegeplättchen das betreten wird.

Effekt-Zeitvorgaben

Für Fertigkeiten-, Feenvolk- und Schriftrollen-Effekte gelten unterschiedliche Zeitvorgaben:

Während eurer Aktionsphase – Diese Effekte können zu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden, an dem ihr selbst eine Aktion ausführen könntet, das heißt vor oder nach anderen Aktionen, aber nicht während einer Aktion.

Während der Aktionsphase eines beliebigen Charakters – Diese Effekte können zu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden, an dem ein beliebiger Charakter (der eigene eingeschlossen) eine Aktion ausführen könnte, das heißt vor oder nach anderen Aktionen, aber nicht während einer Aktion.

Während des eigenen Zugs – Diese Effekte können zu einem beliebigen Zeitpunkt während des eigenen Zugs ausgeführt werden, der dann kurzzeitig pausiert.

Jederzeit – Diese Effekte können zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausgeführt werden und andere Aktionen unterbrechen, die dann kurzzeitig pausieren.

Gegenstände sammeln

Das Sammeln der Gegenstände ist Hauptbestandteil des Spiels.



Die Charaktere sammeln Gegenstände, wann immer sie ihren Zug auf einem Wegeplättchen mit einem Portal beenden, ein Portal auf einem Wegeplättchen mit einem Charakter erscheint oder ein Effekt einen Charakter auffordert, einen Gegenstand zu sammeln.

Die Koboldräuber sammeln Gegenstände, wann immer sie auf einem Wegeplättchen mit einem Portal aktiviert werden oder ein Effekt angibt, dass ein Kobold einen Gegenstand sammeln soll.

Wenn ein Gegenstand gesammelt wird, führt sofort folgende Schritte aus:

1. Je nachdem, wer den Gegenstand sammelt:
 - Der Charakter, der den Gegenstand sammelt, nimmt die passende Gegenstandskarte vom Portal-Spielplan und legt sie neben seine Charakterkarte. Befindet sich ein Kobold am Portal, wird er vertrieben (und kehrt auf den Kobold-Spielplan zurück).
 - Der Kobold, der den Gegenstand sammelt, nimmt die passende Gegenstandskarte vom Portal-Spielplan, legt sie auf das für geplünderte Gegenstände vorgesehene Feld auf dem Kobold-Spielplan und kehrt dann zum Lagerfeuer zurück.
2. Zieht eine neue Gegenstandskarte und legt sie auf das freie Feld auf dem Portal-Spielplan.
 - Wenn der Gegenstandsstapel verbraucht ist, stellt ihr den Portal-Aufsteller auf den Portal-Spielplan. Ansonsten passiert nichts.
 - Wurde soeben der letzte Gegenstand im Labyrinth gesammelt, endet das Spiel sofort.
3. Bewegt den Portal-Aufsteller auf das Wegeplättchen mit dem passenden Echomarker.
4. Legt diesen Echomarker in den Beutel zurück.

Spielende

HINWEIS Anweisungen zum verkürzten Spielende findet ihr auf der letzten Seite der Kampagnenmappe.

Sobald der letzte Gegenstand aus dem Labyrinth gesammelt wurde (von einem Charakter oder einem Kobold), endet das Spiel sofort und ihr kehrt ins Dorf zurück. Befolgt dann diese Schritte:

1. Werft die Häkchen-Marker aller nicht abgeschlossenen Quests ab. Ihr könnt in späteren Spielen versuchen, diese abzuschließen.
2. Dreht alle abgeschlossenen Quests um (werft die darauf befindlichen Häkchen-Marker ab) und steckt sie neben die Dorfkarten desselben Bauwerks in die Kampagnenmappe.

3. Überprüft, ob ihr die Anforderungen auf den Dorfkarten 3-4 in der Kampagnenmappe erfüllt. Falls ja, befolgt die Anweisungen in beliebiger Reihenfolge. Nach dem Ausspielen aller erforderlichen Dorfkarten 3-4:
 - a. Lasst alle leeren Beutel in ihren jeweiligen Gebäudeschachteln.
 - b. Lasst die Gebäude-Regelblätter in dem Umschlag auf Seite 23 des Regelhefts.
4. Nehmt das Kampagnenblatt heraus.
5. Erhaltet für jeden Gegenstand, den ihr eingesammelt habt, 1 Kristall.
6. Zählt die Kristalle, die ihr während des aktuellen Spiels eingesammelt habt. Überprüft, ob ihr die Anforderungen zum Abschließen eines Kapitels erfüllt. Falls ja, lest die zugehörige Erzählung.
7. Legt die während des aktuellen Spiels eingesammelten Kristalle in das -Fach.
8. Markiert auf der Koboldleiste so viele Felder, wie die Koboide während des Spiels Gegenstände eingesammelt haben. Solltet ihr dabei irgendwelche Spezialfelder markieren, führt den passenden Effekt sofort aus (Kristalle ablegen oder die zugehörige Erzählung lesen).
9. Jetzt könnt ihr die Kristalle ausgeben, die euch im Laden zur Verfügung stehen. Euer Hauptziel sollte der Wiederaufbau weiterer Gebäude durch den Ankauf von sein (siehe „Gebäude“ auf Seite 9).
 - a. Wann immer ihr einen kauft, füllt 1 -Symbol neben dem gewählten Gebäudefeld auf. Wenn der letzte eines Gebäudefeldes aufgefüllt ist, habt ihr die Reparatur erfolgreich abgeschlossen! Markiert, welches Gebäude ihr reparieren wollt, öffnet dessen Schachtel und befolgt die Anweisungen auf dem Gebäude-Regelblatt.
10. Die nächsten Schritte
 - a. Spielt weiter.
 - Entfernt alle Elemente vom Labyrinth-Spielplan.
 - Legt alle Karten in ihre jeweiligen Stapel zurück (einschließlich aller abgeworfenen Karten).
 - Fahrt mit dem Aufbau des nächsten Spiels fort, aber überspringt die Schritte 1-4.

ODER

- b. Speichert eure Kampagne.
 - Sortiert die Ereignis-, Gegenstands-, Fertigungs-, Ziel- und nicht abgeschlossenen Questkarten hinter ihre passenden Trenner ein.
 - Legt die Übersichts- und Charakterkarten in die Spielschachtel.
 - Legt alle gekauften Schriftrollen-Marker und Kristalle, die ihr besitzt, in das große, mit dem -Symbol gekennzeichnete Fach.
 - Legt alle freigegebenen Marker in das große, mit dem -Symbol gekennzeichnete Fach.
 - Legt alle übrigen Teile in ihre jeweiligen Fächer.

Glossar

Goldene Regeln

- **Karten vor Regelheft** – Wann immer ein Kartentext den im Regelheft beschriebenen Regeln entgegensteht, hat die Karte Vorrang.
- **Teilbeschränkungen** – Sanduhr-, Kristall- und Häkchen-Marker sind unbegrenzt verfügbar. Sollten sie euch einmal ausgehen, sucht euch einfach einen passenden Ersatz. Alle anderen Elemente sind begrenzt.

Gebäudeschachteln



Jede Gebäudeschachtel enthält:

- Ein Gebäude-Regelblatt, das euch den Inhalt der Schachtel erklärt.
- **XX 1**-Beutel mit folgendem Inhalt: einzigartiger Gebäudemagnet, 4 Dorfkarten, 3 Questkarten und zusätzliche Teile (wie Fertigkeiten), die euch in kommenden Spielen helfen.
- **XX 2**-Beutel mit folgendem Inhalt: Ziele, die Quellen für zusätzliche Kristalle in kommenden Spielen bereithalten, mit 1 dazugehörigen Questkarte.
- **XX 3**-Beutel mit folgendem Inhalt: einzigartiger Dorfbewohnermagnet und passende Feenvolkkarte, die es dem Dorfbewohner erlaubt, in kommenden Spielen zu erscheinen und euch Hilfe anzubieten.

Chronicles-Schachtel

Die Chroniken-Schachtel unterscheidet sich ein wenig von den Gebäudeschachteln. Sie enthält mehrere Beutel, die entsprechend eurer Fortschritte in der Kampagne geöffnet werden sollten.

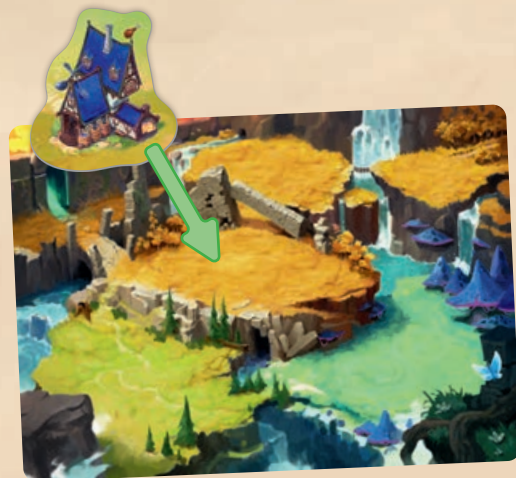
- Die **CH 1**, **CH 2**, **CH 3**-Beutel sollten nach Abschluss des jeweils zugehörigen Kapitels geöffnet werden.
- Der **GO**-Beutel sollte geöffnet werden, wenn ihr das Erzählfeld auf der Koboldleiste erreicht.
- Der **DR**-Beutel sollte geöffnet werden, sobald ihr das letzte Kapitel des Kampagnenblatts abgeschlossen habt.

HINWEIS Ihr werdet in den entsprechenden Erzählungen an alle oben genannten Punkte erinnert, sobald ihr sie erreicht.



Magneten

Während ihr Gebäude repariert und Quests abschließt, erhaltet ihr im Laufe der Kampagne Magneten, die eure Erfolge kennzeichnen. Legt die nicht freigeschalteten Magneten in den Schachteldeckel. Im weiteren Verlauf wird euer Dorf mit jedem zusätzlichen Gebäude und Dorfbewohner immer lebendiger.



Quests

Im Rahmen der Partien müssen Quests abgeschlossen werden, um die **XX 2**- und **XX 3**-Beutel aus der Gebäudeschachtel freizuschalten. Bewahrt sie während der Spiele neben dem Labyrinth auf.

Sobald ihr die Anforderungen der Quests erfüllt habt, markiert ihr sie mit Häkchen-Markern. Am Ende des Spiels werden alle abgeschlossenen Quests umgedreht und in die Kampagnenmappe einsortiert. Ggf. können sie auch zusätzliche Inhalte aus der Gebäudeschachtel freischalten. Der Fortschritt nicht abgeschlossener Quests wird zurückgesetzt. Diese müssen in folgenden Partien erneut absolviert werden.



Gegenstandssätze

Manche Effekte und Quests nehmen Bezug auf Gegenstandssätze. Jeder Satz besteht aus 4 Gegenständen und unterscheidet sich durch ein eigenes Symbol und eine eigene Farbe.

- Zutaten –
- Instrumente –
- Verflucht –
- Kriechtiere –
- Schätze –
- Drache –

HINWEIS Die Sätze „Verflucht“ und „Drache“ sind zu Beginn der Kampagne nicht verfügbar.

Dorfkarten

Dorfkarten stellen Interaktionen mit den Bewohnern des Feentals dar. Zu jedem Gebäude gehören insgesamt 4 Dorfkarten, die zusammen mit 4 abgeschlossenen Questkarten zwei nebeneinander liegende Seiten in der Kampagnenmappe ausfüllen. In der linken unteren Ecke der Vorderseite jeder Dorfkarte ist eine Ziffer angegeben.



- Die erste Karte zeigt den Dorfbewohner, der zu dem reparierten Gebäude gehört. Sie enthält außerdem **AUFBAU**-Regeln für die in diesem Gebäude freigeschalteten Teile. Sortiert diese Karte in die linke obere Ecke der linken Mappenseite ein.
- Die zweite Karte beschreibt die Einführungsgeschichte des Gebäudebewohners. Diese solltet ihr lesen, nachdem ihr die erste Seite des Gebäude-Regelblatts abgeschlossen habt. Sortiert diese Karte in der rechten oberen Ecke der linken Mappenseite ein.
- Die dritte und vierte Karte enthalten die Anforderungen zum Öffnen der **XX 2**- und **XX 3**-Beutel des Gebäudes sowie auf der Rückseite die Fortsetzung der Geschichte des Bewohners. Sortiert diese Karten unten in die linke Mappenseite ein.



Fertigkeiten

Im Laufe der Kampagne können eure Charaktere viele nützliche Fertigkeiten erlernen (etwa Hast, freigeschaltet im Wirtshaus). Fertigkeiten ermöglichen euch normalerweise, zusätzliche Aktionen auszuführen oder das Labyrinth auf andere Weise zu beeinflussen. In den meisten Fällen müssen die Charaktere Sanduhr-Marker auf den Fertigkeiten platzieren, um anzuzeigen, dass sie zurzeit eingesetzt werden. Befindet sich ein Sanduhr-Marker auf einer Fertigkeit, kann sie nicht verwendet werden.

Fertigkeiten können zu verschiedenen Zeitpunkten eingesetzt werden, die auf den Karten angegeben sind, normalerweise vor oder nach der Durchführung anderer Aktionen.

Fertigkeiten können entweder persönlicher Natur oder allgemeingültig sein.

Persönliche Fertigkeiten sind an dem Porträt und der Farbe des jeweiligen Charakters zu erkennen. Sie sollten links neben der entsprechenden Charakterkarte aufbewahrt werden.

Allgemeingültige Fertigkeiten sind an dem Porträt eines Dorfbewohners zu erkennen. Sie sollten in der Nähe des Portal-Spielplans aufbewahrt werden.

AUFBAU Achtet darauf, dass alle freigegebenen Fertigkeiten korrekt verteilt werden. Aufbau-Anweisungen hierzu findet ihr auf den Dorfkarten in der Kampagnenmappe.



BEISPIEL EINER FERTIGKEITSKARTE:

1. **Bezeichnung**
2. **Charakter** – Zeigt an, auf welchen Charakter sich die Fertigkeit bezieht bzw. ob es eine allgemeingültige Fertigkeit ist.
3. **Zeitvorgabe** – Gibt an, wann die Fertigkeit eingesetzt werden kann.
4. **Effekt** – Jede Fertigkeit bietet eine zusätzliche Aktion oder einen Spezialeffekt.
5. **Gebäudeschachtel-Kennung** – Verweist auf das Gebäude, das mit dieser Fertigkeit verknüpft ist. Fertigkeiten sind immer im ersten Beutel der entsprechenden Gebäudeschachtel zu finden.

Ziele

Im Laufe der Kampagne werden eure Charaktere neue Ziele enthüllen. Jedes Ziel bietet euch die Gelegenheit, zusätzliche Kristalle im Spiel zu verdienen.

Es gibt verschiedene Varianten von Zielen. Manche werden gleich beim Spielaufbau an euch verteilt, andere treten erst später im Spiel in Erscheinung. Manche sind persönlicher Natur, andere sind all-gemeingültig, und einige wenige haben unmittelbare Auswirkungen auf die Gegenstände.

AUFBAU Achtet darauf, alle freigegebenen Ziele zu ergänzen. Aufbau-Anweisungen hierzu findet ihr auf den Dorfkarten in der Kampagnenmappe.

Beispiel einer Zielkarte:



- 1. Bezeichnung**
- 2. Typ** – Ziele haben zur besseren Unterscheidung verschiedene Kartenrücken.
- 3. Bedingung** – Jedes Ziel stellt eine Bedingung, deren Erfüllung euch Kristalle beschert. Manche Ziele sind 1 Charakter zugeordnet und können auch nur von diesem Charakter erreicht werden. Bewahrt sie rechts neben eurer Charakterkarte auf.
- 4. Gebäudeschachtel-Kennung** – Verweist auf das Gebäude, das mit diesem Ziel verknüpft ist. Ziele sind immer im zweiten Beutel der entsprechenden Gebäudeschachtel zu finden.



Ereignisse

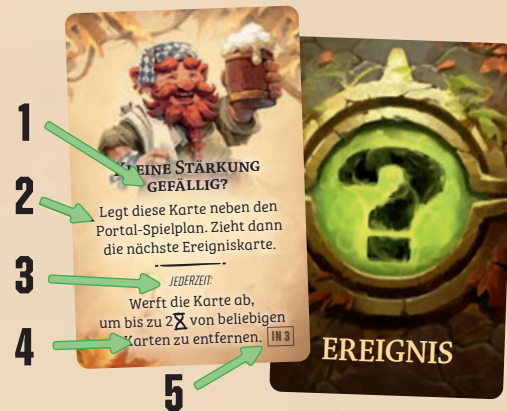
Ereigniskarten repräsentieren verschiedene Vorkommnisse, die sich im Labyrinth ereignen. Wann immer ihr mit einem Labyrinthwürfel **?** würfelt, zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und spielt sie aus. Anschließend geht es je nach Symbol wie folgt weiter:

- Legt diese Ereigniskarte unter den Ereignisstapel.
- Mischt dieses Ereignis in den Ereignisstapel.
- Werft die Ereigniskarte ab. Sie wird im laufenden Spiel nicht mehr verwendet.

Feenvolk

Nachdem ihr alle Quests aus einer Gebäudeschachtel abgeschlossen habt, erhaltet ihr eine Karte, die ihren Bewohner darstellt. Feenvolkkarten werden dem Ereignisstapel hinzugefügt und können während des Spiels zufällig erscheinen. Sie bieten einmalige Effekte, die ihr nach eigenem Ermessen aktivieren könnt.

Beispiel einer Feenvolkkarte:



- 1. Bezeichnung**
- 2. Soforteffekt** – Dieser Effekt sollte sofort nach dem Ziehen dieser Karte ausgespielt werden. Alle Feenvolkkarten bieten diesen Effekt.
- 3. Zeitvorgabe** – Gibt an, wann die Feenvolkkarte eingesetzt werden kann.
- 4. Effekt** – Jede Feenvolkkarte bietet eine zusätzliche Aktion oder einen Spezialeffekt.
- 5. Gebäudeschachtel-Kennung** – Verweist auf das Gebäude, das mit der Karte verknüpft ist. Feenvolkkarten sind immer im dritten Beutel der entsprechenden Gebäudeschachtel zu finden.

Karten abwerfen

Einige Karten werden im Laufe des Spiels abgeworfen. Eine abgeworfene Karte wird außerhalb des Spielbereichs zur Seite gelegt (sie wird in der laufenden Partie nicht mehr verwendet). Wenn das Spiel beendet ist, werden alle abgeworfenen Karten wieder in ihre Stapel zurückgelegt.

Gegner

Im Laufe der Kampagne werden euch drei Arten von Gegnern im Labyrinth begegnen:

Koboldräuber – Dies sind die häufigsten Gegner, die euch von Anbeginn der Kampagne in die Quere kommen. Sie sind darauf aus, sich Gegenstände aus dem Labyrinth zu schnappen.

Koboldhüter – Sie treten erst später in der Kampagne in Erscheinung. Koboldhüter sammeln keine Gegenstände, sind aber mühsamer loszuwerden oder zu umgehen.

Wilhelm der Drache – Der Oberbösewicht dieser Geschichte. Ihm werdet ihr in der letzten Partie der Kampagne gegenüberstehen.

Manchmal habt ihr die Möglichkeit, einen Gegner niederzuschlagen (zum Beispiel durch Betreten eines Wegeplättchens mit einem Kobold). Niedergeschlagene Kobolde werden auf den Kobold-Spielplan zurückbefördert. Für den Drachen gelten eigene Regeln, die ihr erst erfahrt, wenn ihr schließlich auf ihn trifft.

Nennt ein Effekt den vollständigen Namen eines Gegners, bezieht er sich ausschließlich auf diesen Gegnertyp. Ein Effekt, der sich gegen Kobolde richtet, bezieht sich sowohl auf Koboldräuber als auch auf Koboldhüter.

Wegeplättchenkapazität

Ein einzelnes Wegeplättchen kann von einer beliebigen Anzahl Charaktere oder Kobolde besetzt sein, aber es kann sich immer nur ein Portal/Echomarker auf einem Wegeplättchen befinden. Ein Portal/Echomarker, der aufgrund eines Effekts bewegt werden kann, darf nicht auf einen anderen Wegeplättchen mit einem bereits vorhandenen Portal/Echomarker bewegt werden. Belasst das Portal/den Echomarker in diesem Fall einfach auf dem bisherigen Wegeplättchen. Diese Regel kann auch nicht durch Karten außer Kraft gesetzt werden (mit Ausnahme der Goldenen Regel).

Kampagnenpunkte

Wenn ihr das Spiel nicht einfach nur durchspielen und abschließen möchtet, könnt ihr auch um höhere Punktzahlen weiterspielen. Überprüft nach dem Ende der Kampagne eure Kampagnenpunktzahl und notiert sie auf eurem Kampagnenblatt:

- Erhaltet 100 Punkte
- Zieht 1 Punkt für jede Markierung auf der Koboldleiste ab
- Zieht 5 Punkte für die Spielvariante „Leichter Modus“ ab.
- Addiert 5 Punkte für jede Spielvariante „Herausfordernder Modus“.



Anpassungen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Chroniken-Spiele zu variieren. Die folgenden Varianten lassen sich beliebig kombinieren.

HINWEIS Wir empfehlen, im ersten Kampagnendurchlauf keine Anpassungen des Spiels anzuwenden.

LEICHTER MODUS

Rabatttausch: Schriftrollen-Marker kosten je 1 .

Verkehrte Welt: Es wird nicht mehr im Uhrzeigersinn gespielt. Entscheidet gemeinsam, welcher Charakter als Nächstes seinen Zug ausspielt (dies kann auch derselbe Charakter sein, der seinen Zug gerade erst beendet hat).

Weniger nervige Kobolde: Ignoriert 5 -Effekte auf der Koboldleiste.

Schuftende Dorfbewohner – Wann immer ihr eine Feenvolkkarte zieht, wird die nächste Ereigniskarte nicht gezogen.

HERAUSFORDERNDER MODUS

Gierige Händler: Schriftrollen-Marker kosten je 4 .

Herausforderndes Abenteuer: Jede Kapitelanforderung wird als 3  höher behandelt.

Zähe Kobolde: Wegeplättchen, auf denen sich ein Koboldräuber befindet, können nicht passiert werden (ihr könnt euren Zug dennoch auf seinem Wegeplättchen beenden und ihn vertreiben).

Zielgerichtet: **AUFBAU** Wählt 1 Gebäude aus. Ihr dürft während des Spiels nur Quests von diesem Gebäude abschließen.

Alles geht so schnell: Wann immer ihr mit einem Labyrinthwürfel  würfelt, zieht ihr nicht 1, sondern 2 Ereigniskarten und spielt sie aus.

Limitierte Schriftrollen: **AUFBAU** Weist alle gekauften Schriftrollen-Marker ausgewählten Charakteren zu. Jeder darf nur den Effekt der ihm zugewiesenen Schriftrolle anwenden.

Einbahnstraßen: Wegeplättchen dürfen innerhalb eines Zugs nur ein einziges Mal betreten werden.

NEUES SPIEL+

Nachdem ihr die gesamte Kampagne mindestens einmal abgeschlossen habt, könnt ihr die Spielvariante „Neues Spiel+“ ausprobieren. Achtet beim Aufbau der Kampagne darauf, dass ihr anstelle eines normalen Kampagnenblatts das Kampagnenblatt „Neues Spiel+“ benutzt. Hiermit könnt ihr Gebäude in beliebiger Reihenfolge reparieren.



Wenn das letzte -Feld eines Gebäudes aufgefüllt ist, wählt ein beliebiges unrepariertes Gebäude, schreibt seinen Namen in das Feld und öffnet die passende Schachtel.

Erzählungen

ERZÄHLUNG 2

Autsch! Was war das? Ein Bienenstich?

Oh, noch einer! Das tut weh! Was ist denn da los?

Ihr schaut euch um und kratzt euch die schmerzenden, geröteten Stellen, als ihr bemerkt, dass die Büsche sich bewegen. Versteckt sich da jemand?

Einen Moment später kommt ein Kobold hinter einem Baum hervor und grinst böse. Noch einen Moment später spannt er eine Schleuder. Die Luft zischt und ein kleiner Stein verfehlt eure Köpfe nur um Zentimeter!

Ungeheuerlich! Ihr fuchelt wütend mit der Faust, doch der Kobold flieht vergnügt kichernd über seinen Erfolg.

1. Öffnet den [60]-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
 2. Legt 1 zufällige Ereigniskarte auf den Ereignisstapel.
 3. Lasst die restlichen Karten im Beutel und legt ihn zurück in die Chroniken-Schachtel.
 4. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.
-

ERZÄHLUNG 3

Plötzlich nehmt ihr Geräusche wahr, die für das Dorf ungewöhnlich sind. Ihr hört genau hin und nach einer Weile seid ihr sicher, dass es sich um das heisere Hecheln von Kreaturen handelt. Koblode? Und wenn ja, womit sind sie beschäftigt?

Ihr schleicht in Richtung der Laute und seht, dass es sich tatsächlich um Koblode handelt, die mit Schaufeln, Schüsseln und sogar ihren Händen im Boden graben. Anscheinend wollen sie allen eine Falle stellen, die sich dem Eingang des Labyrinths nähern. Sie sind so konzentriert, dass keiner von ihnen auch nur aufschaut.

Gut.

Ihr springt hervor und schreit aus vollem Hals. Die erschrockenen Koblode lassen alles fallen und fliehen.

Ihr nähert euch dem Loch und müsst laut lachen: Es handelt sich nicht um ein einziges, tiefes Loch, sondern um zahlreiche flache. Die Falle hätte effektiv sein können, wenn die Koblode alle an der gleichen Stelle gegraben hätten.

Gelobt seien ihre kleinen Gehirne!

1. Öffnet den [60]-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
 2. Legt 1 zufällige Ereigniskarte auf den Ereignisstapel.
 3. Lasst die restlichen Karten im Beutel und legt ihn zurück in die Chroniken-Schachtel.
 4. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.
-

ERZÄHLUNG 4

Abenteuer machen hungrig. Als euer Magen zu knurren beginnt, schaut ihr euch um, um den Sack mit eurem Essen zu finden, und eure Augen weiten sich, als ihr seht, dass er sich ... von euch weg bewegt.

Ihr springt auf ihn zu, um ihn zu fangen, aber der Abstand zwischen euch und dem Sack wird immer größer, und je schneller ihr lauft, desto weiter entfernt sich euer Essen.

Was ist das? Eine Art Magie?

Von wegen! Ihr bemerkt ein Seil, das über das Gras hüpf! Jemand hat ein Seil an den Vorratssack gebunden und zieht ihn von euch weg! Eine Sekunde später hört ihr das nervöse, heisere Koboldkichern.

Stehlen sie etwa euer Essen? Frechheit!

Euer Magen knurrt wieder – ihr müsst handeln. Ihr macht einen Hechtsatz und schnappt euch den fliehenden Sack. Ihr bindet das Seil los und sichert euer fast verlorenes Essen. Während ihr den Sack am Boden festhaltet, seht ihr die Koblode aus dem nahen Gebüsch flüchten.

Anscheinend werden sie immer dreister.

1. Öffnet den [60]-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
 2. Legt 1 zufällige Ereigniskarte auf den Ereignisstapel.
 3. Lasst die restlichen Karten im Beutel und legt ihn zurück in die Chroniken-Schachtel.
 4. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.
-

ERZÄHLUNG 5

Endlich ist der Moment gekommen, in dem ihr euch auf einer Decke ausruhen und ein Nickerchen machen könnt. Ihr schließt die Augen und sanfte Dunkelheit empfängt euch mit Träumen über das wiederaufgebaute Dorf.

Plötzlich wird euer erholsamer Schlaf von schrecklichem Gebrüll unterbrochen. Ihr springt erschrocken auf, euer Herz rast und ihr begreift nicht sofort, dass ihr reingefallen seid: Das war gar kein Löwe oder Drache – Dieses schreckliche Geräusch muss der heisere Klang einer Trompete gewesen sein!

Als ihr die Augen suchend zusammenkneift, entdeckt ihr den Beweis: In der Ferne läuft eine Gruppe von Kobolden kichernd fort. Sie tragen eine rostige Trompete bei sich, die hin und her baumelt.

Koblode ... Ihr wünschtet, dass es eine Möglichkeit gäbe, sie für immer im Labyrinth einzusperren.

1. Öffnet den [60]-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
 2. Legt die restlichen 2 Ereigniskarten auf den Ereignisstapel.
 3. Legt den leeren Beutel in die Chroniken-Schachtel.
 4. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.
-

ERZÄHLUNG 6

Man munkelt, dass es eine weitere Ebene des Labyrinths mit vielen verfluchten Gegenständen gibt.

Ist Wilhelm der Drache vielleicht ebenfalls verflucht, wenn die Gegenstände es sind?

Also macht ihr euch besser auf den Weg: Sammelt die verfluchten Gegenstände und bringt sie zur Untersuchung zurück ins Dorf. Aber Vorsicht! Die Kobolde werden gewiefter und arbeiten jetzt zu zweit!

1. Markiert Kapitel 1 auf dem Kampagnenblatt.
2. Öffnet den **CH 1**-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
3. Fügt dem Spiel den  Gegenstandssatz „**Verflucht**“ hinzu.
4. Schiebt die Gegenstandskarten in die Hüllen.
5. Fügt die Zielkarte *Händler: Schamanen* zu den anderen Händlerkarten hinzu (legt diese Karte hinter den Trenner für freigeschaltete Ziele, wenn ihr die Händler noch nicht freigeschaltet habt).
6. Legt 2 Ereigniskarten *Tumult-Hoch-Zwei* auf den Ereignisstapel.
7. Nehmt die Aufbau-Erinnerungskarte und tauscht sie mit der entsprechenden Karte auf der ersten Seite der Kampagnenmappe aus. Ab jetzt wird der Aufbau der Echomarker entsprechend dieser Karte angepasst.
8. Legt den leeren Beutel in die Chroniken-Schachtel.
9. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.

ERZÄHLUNG 7

Nachdem ihr das Labyrinth erkundet habt, haben die Bewohner des Feentals den Schutt soweit weggeräumt, dass neue Gebäude errichtet werden können. Es gibt noch viele Ruinen und der Wiederaufbau des gesamten Dorfes wird deshalb noch lange dauern.

Um die Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr mehr Gegenstände mitbringen und magische Steine sammeln. Doch es gibt Neuankömmlinge im Labyrinth: die berüchtigten Koboldhüter! Man kommt nicht an ihnen vorbei, aber zum Glück sind sie genauso leicht zu verscheuchen wie ihre plündernden Vettern.

Eure Expeditionen könnten jetzt noch gefährlicher werden. Seid ihr dem gewachsen, Abenteurer?

1. Markiert Kapitel 2 auf dem Kampagnenblatt. Von nun an dürft ihr Gebäude im grünen Bereich reparieren.
2. Öffnet den **CH 2**-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
3. Legt 1 Ereigniskarte *Hüter entdeckt!* und 4 Ereigniskarten *Hüterpatrouille* auf den Ereignisstapel.
4. Nehmt die Aufbau-Erinnerungskarte und tauscht sie mit der entsprechenden Karte auf der ersten Seite der Kampagnenmappe aus.
5. Fügt dem Spiel die neuen Übersichtskarten hinzu. Sie enthalten einen aktualisierten Spielablauf.
6. Legt den leeren Beutel in die Chroniken-Schachtel.
7. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.

Von nun an **würfelt** ihr während der Labyrinth-Phase mit **2 Würfeln** und Koboldhüter können im Labyrinth erscheinen.

Behaltet die Basis-Übersichtskarten als Erinnerung für die Symbole.

Koboldhüter

Auch wenn sie nicht so flink sind wie ihre plündernde Verwandtschaft, werdet ihr schnell merken, dass Hüter ziemlich lästig werden können. Hüter wollen selbst keine Gegenstände sammeln, sondern dafür sorgen, dass ihr das nicht tut.

Koboldhüter führen ein paar neue Regeln ein:

- Ihr könnt euch nicht über Wegeplättchen bewegen, auf denen Koboldhüter stehen.
- Ihr könnt Hüter aber trotzdem vertreiben, indem ihr eure Bewegung auf ihrem Wegeplättchen beendet (oder auf andere mögliche Arten).
- Die Aktivität der Hüter ist an den Ereignisstapel gebunden. Normalerweise werden sie auf die unbeweglichen Wegeplättchen gestellt und bewegen sich nur von Zeit zu Zeit im Labyrinth.
- Wenn ihr einen 5. Koboldhüter im Labyrinth platziert, seid ihr gezwungen, das Labyrinth zu verlassen, und das Spiel endet sofort.

ERZÄHLUNG 8

Als die erfahrensten Labyrinth-Erkunder aller Zeiten betreten ihr nun eine weitere Ebene der Suche: Eure nächste Herausforderung besteht darin, Drachen-Gegenstände aufzuspüren. Wilhelm der Drache hat zweifellos Dinge hinterlassen. Vielleicht eine Schuppe, einen Reißzahn, eine Kralle?

Wenn ihr sie gefunden habt, bringt sie ins Feental, wo sie gründlich untersucht werden. Es besteht die Möglichkeit, dass Wilhelm verflucht wurde. Diese Funde könnten euch dabei helfen, das zu überprüfen.

Ihr seid kurz davor, das Geheimnis von Wilhelms Zorn zu lüften. Auf geht's, Abenteurer!

1. Markiert Kapitel 3 auf dem Kampagnenblatt.
2. Öffnet den **CH 3**-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
3. Fügt den  **Drachen**-Gegenstandssatz dem Spiel hinzu.
4. Schiebt die Gegenstandskarten in die Hüllen.
5. Fügt die Zielkarte *Händler: Kuriositätensammler* zu den anderen Händlerkarten hinzu (wenn ihr die Händler noch nicht freigeschaltet habt, legt diese Karte hinter den Trenner für freigegebene Ziele).
6. Fügt die Ereignisse *Stinkender Koboldtag!*, *Schnappwahnsinn!* und *Kobolde überall!* zum Ereignisstapel hinzu.
7. Nehmt die Aufbau-Erinnerungskarte und tauscht sie mit der entsprechenden Karte auf der ersten Seite der Kampagnenmappe aus. Ab jetzt wird der Aufbau der Echomarker entsprechend dieser Karte angepasst.
8. Legt den leeren Beutel in die Chroniken-Schachtel.
9. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.

ERZÄHLUNG 9

Die Erforschung des Labyrinths erreicht ihren dramatischsten Moment: Zusammen mit dem Feenvolk wollt ihr euer Bestes geben, um den Fluch vom guten, alten Wilhelm dem Drachen zu nehmen. Und ihr habt auch eine Idee, wie ihr das anstellen wollt.

Ihr seid nicht sicher, ob es funktionieren wird, aber es gibt nur einen Weg, das herauszufinden. Der böse Fluch muss so schnell wie möglich gebrochen werden. Vorwärts, Abenteurer!

1. Markiert Kapitel 4 auf dem Kampagnenblatt.
2. Öffnet den **DR**-Beutel aus der Chroniken-Schachtel.
3. Nehmt die Aufbau-Erinnerungskarte und tauscht sie mit der entsprechenden Karte auf der ersten Seite der Kampagnenmappe aus.
4. Nehmt von den Ritualkarten im Standardformat die Karten mit den Nummern 1 und 2 und legt sie in die Kampagnenmappe.
5. Nehmt von den verbleibenden Ritualkarten 6 Karten, die den Gebäuden entsprechen, die ihr im Laufe der Kampagne repariert habt, und legt sie in die Kampagnenmappe.
6. Lasst die restlichen Ritualkarten im **DR**-Beutel.

Wenn ihr das letzte Spiel sofort spielen wollt, nehmt 9 Drachen-Ereigniskarten und 1 übergroße Übersichtskarte *Drachenreinigung* heraus und legt sie neben den Spielplan, da sie für den Aufbau benötigt werden. Andernfalls lasst ihr sie im Beutel. Legt den Beutel in die Chroniken-Schachtel. Schließt die Chroniken-Schachtel und legt sie zurück in die Hauptschachtel.

AUFBAU Von nun an könnt ihr wählen, ob ihr eine Standardpartie spielen möchtet (um die verbleibenden Quests zu erfüllen) oder euch an der Drachenreinigung versuchen wollt.

Um das Szenario „Drachenreinigung“ zu spielen, befolgt ihr die Standardanweisungen für den Aufbau, wendet aber die Änderungen auf der übergroßen Übersichtskarte *Drachenreinigung* an.

Während des letzten Spiels versucht ihr, verschiedene von den Dorfbewohnern vorgeschlagene Rituale zu vollenden. Wenn ihr alle vor dem Ende des Spiels abschließt, gewinnt ihr. Keine Sorge, wenn ihr das nicht schafft, denn ihr habt einen weiteren Versuch. Denkt aber daran, dass die Kobolde nicht auf der faulen Haut liegen: Wenn sie genügend Gegenstände sammeln, könnt ihr die Kampagne verlieren.

—————

ERZÄHLUNG 10

Wilhelm der Drache flattert mit den Augenlidern und seine Augen werden wieder scharf. Er blickt euch mit lebhaftem Interesse an.

„Wer seid Ihr?“, fragt er. „Und was ist mit mir geschehen?“ Er kneift die Augen zusammen. „Ich habe diese seltsame Erinnerung an die Zerstörung von Gebäuden ... Wirklich? Ich? Ich habe noch nie etwas zerstört! Hoffentlich war es nur ein böser Traum.“ Er gähnt und zeigt dabei seine großen gelben Zähne.

„Ich bin so müde“, murmelt er. „Jetzt muss ich wieder schlafen, auch wenn ein weiterer Albtraum auf mich wartet.“

Er schließt seine Augenlider, als ob sie zu schwer für ihn wären. Ihr versucht, den Drachen zu wecken, und ja! Wilhelm öffnet die Augen.

Plötzlich wünscht ihr euch, ihr hättet das nicht getan, denn in ihnen brennt ein böses Feuer.

Überall um euch herum erscheinen Kobolde, böse und schadenfroh.

„Glaubt ihr, dass der Fluch so einfach aufzuheben ist?“, verspotten sie euch.

Verängstigt flüchtet ihr; das Feenvolk schließt sich euch an. Als ihr alle wieder sicher im Dorf seid, seht ihr, wie die triumphierenden Kobolde zusammen mit Wilhelm dem Drachen, der wütende Rauchwolken ausstößt, ins Labyrinth zurückkehren.

„Die Kobolde waren zu stark und frech“, sagt jemand.

„Zum Glück haben sie nichts zerstört“, fügt jemand anderes hinzu.

Ihr ballt die Fäuste und atmet tief durch. Ja, die Kobolde haben gesiegt, aber die Quest ist noch nicht vorbei. Ihr werdet wiederkehren.

Leider habt ihr es nicht geschafft, den Fluch des Drachen aufzuheben. Aber ihr seid tapfere Abenteurer! So schnell gebt ihr nicht auf. Und es wirkt so, als ob einige Rituale den Drachen immer noch beeinflussen.

1. Beendet das Spiel wie gewohnt, aber markiert zusätzlich zu den Feldern, die durch das Plündern von Gegenständen markiert wurden, 5 weitere Felder auf der Koboldleiste.
2. Für jedes markierte Erzählfeld auf der Koboldleiste dürft ihr 1 der abgeschlossenen Rituale behalten. Dreht alle verbleibenden Rituale wieder um und entfernt alle ✓ von den Ritualen.
3. Dann könnt ihr erneut versuchen, die Drachenreinigung abzuschließen oder weitere Quests zu erfüllen, bevor ihr zum Drachen zurückkehrt.

Wenn ihr das letzte Spiel nicht sofort spielt, trennt die Drachen-Ereigniskarten von den anderen Ereigniskarten und legt die Drachen-Ereigniskarten und die Übersichtskarte „Drachenreinigung“ zurück in den **DR**-Beutel in der Chroniken-Schachtel.

—————

ERZÄHLUNG 11

Wilhelm der Drache flattert mit den Augenlidern und seine Augen werden wieder scharf. Er blickt euch mit lebhaftem Interesse an.

„Wer seid Ihr?“, fragt er. „Und was ist mit mir geschehen?“ Er kneift die Augen zusammen. „Ich habe diese seltsame Erinnerung an die Zerstörung von Gebäuden ... Wirklich? Ich? Ich habe noch nie etwas zerstört! Hoffentlich war es nur ein böser Traum.“

Als ihr sein tief besorgtes Gesicht seht, beschließt ihr, ihm nicht zu sagen, dass der Schaden im Dorf sein Werk ist. Schließlich war es nicht seine Schuld. Der Drache war verzaubert, warum sollte man ihm also das Herz brechen?

„Oh, nein“, sagt ihr mit beruhigender Stimme. „Es war nur ein überraschend starker Wind. Und du hast wohl etwas Falsches gegessen und hattest Alpträume.“

„Günthers Pasteten“, stimmt der Drache zu. „Ich wusste, dass da zu viel Ingwer drin ist. Also gut, wie sieht es im Dorf aus? Kann ich helfen?“

Ihr lehnt freundlich ab und sagt Wilhelm, er solle dort bleiben und sich ausruhen. Dann eilt ihr zurück ins Dorf. Mit leichtem Herzen schließt ihr euch dem Feenvolk an. Jetzt, da Wilhelm nicht mehr verflucht ist, könnt ihr euch ausruhen, bevor ihr ins Labyrinth zurückkehrt. Es wird noch dauern, bis das ganze Feental wiederaufgebaut ist, aber ihr könnt jetzt anfangen, seinen Charme und seine Magie zu genießen. Ganz zu schweigen von den Pasteten natürlich.

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Kampagne von Labyrinth: Chronicles erfolgreich abgeschlossen! Nehmt aus dem -Beutel den Wilhelm-Magneten und platziert ihn im Dorfbereich auf der Innenseite des Schachteldeckels.

Überprüft eure Kampagnenwertung gemäß den Regeln auf Seite 17 und tragt sie auf eurem Kampagnenblatt ein.

Ihr habt das Spiel beendet, aber ihr habt noch nicht alles ausprobiert. Was verbirgt sich in den anderen Schachteln? Welche Gebäudekombination passt am besten zu euch? Welche Anordnung der Gebäudemagnete ergibt das schönste Dorf? Es gibt noch so viele Fragen ... Und wir ermutigen euch, die Antworten zu finden.

Um die Kampagne zurückzusetzen, gruppiert ihr die freigegebenen Teile entsprechend der Schachtel- und Beutelanhänger. Legt alles in die richtigen Beutel zurück. Die Inhaltsliste jedes Beutels befindet sich auch auf der Innenseite jeder Gebäudebox.

Wir empfehlen, die Magnete im Dorfbereich zu belassen und zu versuchen, das Dorf bei zukünftigen Durchläufen mit allen Magneten abzuschließen.

Um eine neue Kampagne zu beginnen, folgt ihr einfach dem Aufbau des ersten Spiels auf Seite 4 oder überspringt ihn, erhaltet 16  und folgt dem Aufbau der Kampagne auf Seite 8.

Jetzt, wo ihr das Spiel recht gut kennt, wollt ihr vielleicht ein paar Anpassungen ausprobieren, die ihr auf Seite 17 findet.

ERZÄHLUNG 12

Plötzlich bebt die Erde so stark, dass ihr das Gleichgewicht verliert und hinfallt. Überrascht und erschrocken setzt ihr euch auf und stellt fest, dass an der Stelle, an der sich einst der Eingang zum Labyrinth befand, eine riesige Staubwolke ist.

Ihr traut euren Augen nicht. Ihr geht näher heran und seht, dass sich der Eingang in einen Trümmerhaufen verwandelt hat.

In der tiefen Stille glaubt ihr, das triumphierende Kichern der Kobolde zu hören. Sie sind zu stark geworden und ihr hättet das kommen sehen müssen.

Der Eingang zum Labyrinth ist für immer versiegelt. Es gibt keine Möglichkeit, es noch einmal zu betreten.

Oder etwa doch?

Eure Enttäuschung weicht schnell Hoffnung und Begeisterung – ihr seid schließlich Abenteurer! Ihr wart schon viele Male im Labyrinth und habt viele gefährliche Situationen gemeistert. Ihr seid zu mutig, um aufzugeben!

Und das Feental zählt auf euch.

Dieses Mal seid ihr gescheitert, aber das passiert jedem. Dennoch seid ihr die Hoffnung des Feentals, und die Bewohner zählen darauf, dass ihr zurückkehrt.

Das werdet ihr doch tun, oder?

Leider habt ihr die Kobolde zu lange gewähren lassen. Das Labyrinth ist eingestürzt und mit ihm alle Hoffnung auf einen baldigen Wiederaufbau des Feentals. Diesmal seid ihr gescheitert, aber ihr seid tapfere Abenteurer! So schnell gebt ihr nicht auf.

Ihr habt es nicht geschafft, die Kampagne von Labyrinth: Chronicles abzuschließen. Aber ihr habt noch nicht alles ausprobiert. Was verbirgt sich in den anderen Schachteln? Vielleicht würde eine andere Gebäudekombination besser zu euch passen? Es gibt noch so viele Fragen ... Und wir ermutigen euch, die Antworten zu finden.

Um die Kampagne zurückzusetzen, gruppiert ihr die freigegebenen Teile entsprechend der Schachtel- und Beutelanhänger. Legt alles in die richtigen Beutel zurück. Die Inhaltsliste jedes Beutels befindet sich auch auf der Innenseite jeder Gebäudebox.

Wir empfehlen, die Magnete im Dorfbereich zu belassen und zu versuchen, das Dorf bei zukünftigen Durchläufen mit allen Magneten abzuschließen.

Um eine neue Kampagne zu beginnen, folgt ihr einfach dem Aufbau des ersten Spiels auf Seite 4 oder überspringt ihn, erhaltet 16  und folgt dem Aufbau der Kampagne auf Seite 8.

Vielleicht möchtet ihr ein paar Anpassungen ausprobieren, um das Spiel zugänglicher zu machen. Spielanpassungen sind auf Seite 17 zu finden.

Umschlag für Regelblätter

Wenn ihr eine Gebäudeschachtel geöffnet habt, steckt ihr das Regelblatt in den Umschlag auf der nächsten Seite, damit ihr leicht darauf zugreifen könnt.

HINWEIS Ihr könnt bei Unklarheiten immer auf dem Regelblatt nachlesen.

HINWEIS Die Rückseite jedes Regelblatts sollte erst gelesen werden, nachdem ihr die erforderliche Anzahl an Quests abgeschlossen habt.

Danksagung

Ein Spiel von: Jan Truchanowicz, Max J. Kobbert

Produktverantwortung: Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Spieldesign: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Klassische & Meister-Labyrinth-Regeln: Max J. Kobert

Leitung der Entwicklung: Konrad Sulżycki

Tests und Entwicklung: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Interne Tests: Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski, Ania Lis-Wilkosz, Wojciech Frelich, Andrzej Betkiewicz, Michał Ozon, Jakub Golec, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Michał Bernat, Piotr Chmielewski, Wojciech Zieliński, Nel Pietrzak, Sebastian Rabenda

Weitere Tests: Katarzyna Adamska, Krzysztof Adamski, Rafał Bar, Filip Będziński, Staś Będziński, Oliwia Burda, Bartek Dąbrowski, Maciej Dąbrowski, Krzysztof Głoński, Michał Gołąb Gołębiowski, Wera Gołębiowska, Wojciech Jadrowski, Weronika Koronczok-Maczurek, Piotr Koruba, Piotr Kot, Tomasz Kot, Mariolka Kowalska, Ewa Kościk, Agnieszka Krawczyk, Maksymilian Maczurek, Piotr Mularz, Szymon Matłosz, Zosia Matłosz, Mateusz Narbuntowicz, Patrycja Narbuntowicz, Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba, Maria Pojmańska, Konrad Zaku Pojmański, Wiktor Rauch, Kamil Rogowski, Cyprian Sala, Sylwia Smolińska, Izabela Sokołowska-Kot, Paula Supińska, Mikołaj Wolski, Marta Wolska, Marta Zwolińska-Fogiel, Jan Sabiniarz, Zuzanna Sabiniarz, Marianna Sabiniarz, Kuba Baranowski, Michał Grud, Michał Kwaśnik, Lena Burkhardt, Regina Meier, Valentin Köberlein, Daniel Greiner, Stephanie Korupp, Tristan Schwennsen, Kimberly Wichniarz, Philipp Sprick

Regelheft: Konrad Sulżycki

Storyerzählung: Jan Truchanowicz, Marcin Mortka

Story: Marcin Mortka

Lektorat: Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Jeremy Harrison

Artdirection: Jakub Dzikowski, Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Jakub Dzikowski

Illustrationen: Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Krzysztof Piasek, Piotr Orleański, Aleksander Brodziński, Małgorzata Kozłowska, Mateusz Michalski, Marta Rysiecka, Aleksandra Fajlert-Kaluża

Concept Art: Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Magdalena Cieplak, Jakub Witowski

3D-Modelling: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Alicja Filip

Herstellung: Jacek Szczypiński, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Logistik: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

PR & Kommunikation: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Kundendienst: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Kalina Paśko, Monika Trojanowska

Projektleitung: Jakub Golec, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Spielberatung: Andre Maack, Sam Dawson

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Übersetzung: Effective Media

Redaktion der deutschen Ausgabe: Effective Media

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Effective Media

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Aneta Koperkiewicz

Koordination der Übersetzungen: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka



Regelübersicht

Labyrinth: Chronicles

Zugablauf

1. Würfelt mit 1 Labyrinthwürfel und führt den entsprechenden Effekt aus.
 -     Aktiviert einen Koboldräuber.
 -  Zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und führt sie aus. Dann, abhängig von ihrem Symbol:
 -  - Legt diese Ereigniskarte unten in den Ereignisstapel.
 -  - Mischt dieses Ereignis in den Ereignisstapel.
 -  - Werft die Ereigniskarte ab. Sie wird im laufenden Spiel nicht mehr verwendet.
2. **Aktionsphase:** Führt maximal 1 Bewegungsaktion, maximal 1 Verschieben-Aktion und eine unbegrenzte Anzahl von Bonusaktionen **in beliebiger Reihenfolge** aus.
 - **Bewegen** – Bewegt euren Charakter entlang eines Labyrinthweges.
 - **Verschieben** – Schiebt das zusätzliche Wegeplättchen bei einer beliebigen beweglichen Reihe in das Labyrinth.
 - **Bonusaktion** – Nutzt die Effekte eurer Fertigkeiten und Schriftrollen.



Gegenstände sammeln

Ihr könnt einen Gegenstand aus einem Portal sammeln, wenn ihr eure Bewegung auf dem entsprechenden Wegeplättchen beendet oder ein Portal auf eurem Wegeplättchen erscheint.

Koboldräuber aktivieren

Wenn ihr einen Koboldräuber aktivieren müsst, stellt 1 Koboldräuber-Figur auf das Wegeplättchen mit dem Portal in der Farbe, die vom Würfel oder der Ereigniskarte vorgegeben ist.

Falls dort bereits ein Koboldräuber steht, sammelt er stattdessen den Gegenstand aus dem Portal und kehrt zum Lagerfeuer zurück.

Falls das Portal der vorgegebenen Farbe nicht mehr im Labyrinth ist (bei weniger als 4 verbleibenden Gegenständen), nutzt stattdessen die nächste auf dem Portal-Spielplan verfügbare Farbe ( ->  ->  ->  ->  etc.).

Kobolde

Ihr könnt einen Kobold vertreiben (ihn zurück auf den Kobold-Spielplan befördern), wenn ihr eure Bewegung auf seinem Wegeplättchen beendet.

Quests

Vergesst nicht, eure aktuellen Quests zu überprüfen. Markiert ihren Abschluss jeweils mit einem Häkchen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Gegenstand im Labyrinth gesammelt wurde. Befolgt die Anweisungen zum Spielende auf der letzten Seite der Kampagnenmappe oder auf Seite 13 des Regelhefts.

