

Krallen & Fallen

In **Krallen & Fallen** bist du auf der Suche nach den großen Schätzen! Jede Karte kann dir die Tür zu einer kniffligen Herausforderung, zu magischer Unterstützung oder zu einem wertvollen Schatz öffnen.

SPIELDAUER

Bei zwei Spielern beträgt die Spieldauer zwischen 10 und 30 Minuten. Pro zusätzlichem Spieler solltest du 10 weitere Minuten einplanen.

SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, als Erster je eine Goldene, Silberne und Bronzene **SCHATZ**-Karte in dein Reich zu holen. Deine anderen Karten geben dir derweil Möglichkeiten an die Hand, deine Mitspieler aufzuhalten.

SPIELMATERIAL

Zum Spielen benötigst du den vollen Satz mit den 100 **Krallen & Fallen**-Karten, dazu 2 - 6 Spieler und den beliebigen Würfel.



SPIELAUFBAU

Zuerst wird bestimmt, wer anfängt. Dann werden die Karten gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten. Die nicht ausgeteilten Karten bilden mit der Rückseite nach oben einen Zugstapel. Aus dem Spiel genommene Karten landen im Lauf des Spiels auf einem offenen Ablagestapel. Der Bereich direkt vor dir ist dein *Reich*. Hier legst du deine eigenen ausgespielten Karten aus. Das Gebiet zwischen den einzelnen Reichen ist die *Wildnis*; manchmal werden Karten auch hier ausgelegt. Sieh dir die Karten, die du auf der Hand hast, gut an, damit du weißt, was sie bewirken und wie du sie ins Spiel bringen kannst.

SPIELRUNDEN

Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. In seinem Zug entscheidet jeder Spieler auf Grundlage der Karten auf seiner Hand sowie der bereits im Spiel befindlichen Karten, was genau er tun möchte.

HANDLUNGEN

Die möglichen Handlungen sind: der **Auftrittswurf**, der **Abgangswurf** und die **Umbesetzung**. In deiner ersten Spielrunde kannst du nur *eine* Handlung ausführen. In allen folgenden Runden kannst du dann *zwei Handlungen* ausführen.



Auftrittswurf: *Eine Karte ins Spiel bringen*
 Zeige deinen Mitspielern die Karte aus deiner Hand, die du ins Spiel bringen möchtest, und erläutere, wie du sie einsetzen willst. Warte noch ein wenig, bevor du sie dann wirklich ausspielst, falls einer deiner Mitspieler selbst eine Karte ausspielen möchte, um deine Handlung zu beeinflussen oder gar zu verhindern. Sobald mit deiner Handlung alles klar ist, würfelst du. Der Wurf gilt als erfolgreich, wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie die Auftrittszahl – die Zahl in der linken oberen Ecke der Karte. Ist dies der Fall, kannst du die Karte aufgedeckt ins Spiel bringen. Nun entfaltet die Karte ihre Wirkung gemäß Kartentext. Ist das Ergebnis des Wurfs allerdings kleiner als die Auftrittszahl, ist die Handlung fehlgeschlagen, und du musst die Karte ablegen.

Abgangswurf: *Eine im Spiel befindliche Karte auf den Ablagestapel befördern*
 Jede ausgespielte Karte kann durch einen Abgangswurf wieder aus dem Spiel genommen werden. Hierzu musst du zuerst angeben, welche Karte du angreifen möchtest. Warte dann noch ein wenig, falls einer deiner Mitspieler selbst eine Karte ausspielen möchte, um deine Handlung zu beeinflussen oder gar zu verhindern. Sobald mit deiner Handlung alles klar ist, würfelst du. Der Wurf gilt als erfolgreich, wenn das Ergebnis mindestens so hoch ist wie die Abgangszahl – die Zahl in der rechten oberen Ecke der Karte. Ist dies der Fall, kannst du die angegriffene Karte auf den Ablagestapel legen. Ist das Ergebnis des Wurfs allerdings kleiner als die Abgangszahl, ist die Handlung fehlgeschlagen, und die Karte bleibt im Spiel.

Erfahrung macht klug: Wie das bei Helden so ist, lernst auch du durch Erfahrung hinzu. Für jeden *direkt folgenden* Versuch, die gleiche Karte anzugreifen, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Abgangswurf. Sagen wir einfach, Sandy benutzt die zweite Handlung ihrer laufenden Runde, um den Drachen anzugreifen (Abgangszahl 6). Sie würfelt eine 5 – zu wenig! Versucht sie nun in ihrer nächsten Runde erneut, den Drachen zu besiegen, kann sie ihr Wurf Ergebnis um 1 Punkt erhöhen – d.h. beim nächsten Versuch würde die 5 ausreichen, beim übernächsten eine 4 usw. Sie muss aber auf der Hut sein: Wenn sie ihre nächste Handlung einem anderen Zweck widmet, d.h. nicht direkt erneut versucht, den Drachen zu besiegen, verfällt der Zuschlag durch Erfahrung!

Umbesetzung: *Ersetzen einer unnützen Karte auf der Hand durch eine andere*
 Wenn du eine Karte auf deiner Hand nicht einsetzen kannst oder willst, kannst du eine Handlung dazu verwenden, eine Karte abzulegen und sofort eine neue Karte zu ziehen.

WIDERSPRÜCHE ZWISCHEN REGELN UND KARTEN

Du solltest dir jede Karte beim Ausspielen aufmerksam durchlesen. Es ist durchaus möglich, dass eine Karte Spielfunktionen enthält, die den hier aufgeführten Regeln widersprechen. In diesem Fall haben die Informationen auf der Karte Vorrang! Beispielsweise erlaubt die **SCHATZ**-Karte Buch einem Spieler, 6 Karten auf der Hand zu halten statt 5.

AM ENDE EINES ZUGES

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, werden die Abgangszahlen aller im Spiel befindlichen Karten überprüft. Karten mit einem Wert von über 0 bleiben im Spiel, bis sie ein Spieler entfernt. Beträgt der Wert aber 0, wird die Karte am Ende des Zuges auf den Ablagestapel gelegt. Dann zählen alle Spieler ihre Karten. Wer mehr (weniger) als 5 Karten auf der Hand hat, muss so lange Karten ablegen (nachziehen), bis es wieder 5 sind (6 mit dem Buch oder dem Zauberstab, 7 mit beidem). Dies gilt nur dann nicht, wenn ein Spieler aufgrund einer ausgespielten Karte mehr Karten auf der Hand halten darf; dann gilt die modifizierte Zahl.

DIE KARTEN

Krallen und Fallen besteht aus 100 Karten der folgenden Kategorien:

GEGENSTÄNDE.

Hiervon gibt es vier Arten. Drei der vier Arten von **GEGENSTÄNDEN** – Trank, Schriftrolle, Magie – können deine **SCHÄTZE** beschützen, indem sie deine Queste erleichtern oder die deiner Gegner erschweren. Die vierte Art **GEGENSTAND** sind **SCHÄTZE**. **SCHATZ**-Karten sind die wertvollsten Karten im Spiel. Sobald du je eine Goldene, Silberne und Bronzene **SCHATZ**-Karte in dein Reich geholt hast, hast du gewonnen! Es ist eine gute Idee, mehr als ein Exemplar eines jeden **SCHATZ**-Typs auf Lager zu haben.

TÜREN UND FALLEN

können deine Mitspieler aufhalten, indem sie sie Handlungen oder gar ganze Runden kosten.

ORTE können dir auf verschiedene Art und Weise helfen. So kann das Schloss deine **GEGENSTÄNDE** vor **MONSTERN** schützen, während das Gefängnis einen Spieler Handlungen kostet.

ÜBERRASCHUNGS-Karten sorgen für unerwartete Komplikationen und Wendungen. Sie sind *die einzigen Karten*, die während der Runde eines anderen Spielers ausgespielt werden dürfen. **ÜBERRASCHUNGS**-Karten können gespielt werden, ohne dass man dafür Handlungen opfern muss; der Auftrittswurf wird aber immer noch fällig.

MONSTER entführen **GEGENSTÄNDE** aus dem Reich eines Mitspielers. Ein ins Spiel gebrachtes **MONSTER** richtet sich nach seinem Raubzug in der Wildnis häuslich ein. Von einem **MONSTER** gestohlene **GEGENSTÄNDE** werden unter die **MONSTER**-Karte geschoben. Wer das **MONSTER** besiegt, erhält auch die **GEGENSTÄNDE**.

EREIGNISSE sind sehr starke Karten, die sich auf alle Spieler auswirken und den Spielverlauf auch schon einmal auf den Kopf stellen können.

GEFÄHRTEN sind enge Verbündete, die sich in deinem Reich aufhalten. Jeder bietet dir einen anderen Vorteil. Manche geben dir Zuschläge auf deine Auftrittswürfe, andere wiederum auf deine Abgangswürfe.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie lange halten die Auswirkungen von Karten in meinem Reich an? Die Wirkung einer Karte hält so lange an, wie sich die Karte in deinem Reich befindet. Sobald sie auf den Ablagestapel gelegt wurde, verliert sie ihre Wirkung.

Kann ich einen GEGENSTAND benutzen, wenn er sich im Besitz eines MONSTERS befindet? Nein, denn ein solcher Gegenstand hat keinen Besitzer. Du musst erst das **MONSTER** besiegen, wenn du den **GEGENSTAND** benutzen möchtest.

Werden Zuschläge und Abzüge vor oder nach einem Würfelwurf angerechnet? Das hängt davon ab, woher der betreffende Wert stammt. Stammt er von einer **ÜBERRASCHUNGS**-Karte auf deiner Hand, wird er angerechnet, bevor dein Mitspieler würfelt. Stammt der Zuschlag oder Abschlag aber von einer bereits im Spiel befindlichen Karte (wie einem Trank oder der Robe), kannst du ihn nach dem Wurf anrechnen.

Was passiert, wenn der Königliche Erlass gespielt wird und es plötzlich zwei Gewinner gibt?

Dann müsst ihr euch entscheiden, ob ihr wirklich zwei Sieger haben wollt, oder ob ihr gleich ein Wiederholungsspiel ansetzt.

Was geschieht mit einer Karte, wenn eine mit ihr verbundene Karte abgelegt oder bewegt wird oder wieder auf die Hand eines Spielers zurückgeht? In den meisten Fällen findest du



entsprechende Angaben auf der betreffenden Karte. Ist der Sachverhalt nicht eindeutig geklärt, wird die

übrig gebliebene Karte einfach abgelegt – sofern es sich um

ein **MONSTER** oder einen **ORT** handelt.

Alle anderen

Kartenarten bleiben an ihrem Platz liegen.

Als Faustregel gilt, dass Karten, die nun keine Auswirkung mehr auf das Spiel haben, auch gleich aus dem Spiel genommen werden können.



Wann ist eine Karte „im Spiel“? Eine Karte, deren Auftrittswurf gelungen ist und die noch nicht besiegt wurde, gilt als im Spiel.

Was geschieht, wenn eine Karte aus meinem Reich in das Reich eines Mitspielers verschoben wird?

Die Karte wirkt sich nicht mehr auf dich aus, sondern stellt alle ihre Spielfunktionen nun in den Dienst ihres neuen Besitzers. Dieser kann sie nun so einsetzen, als hätte er sie selbst ins Spiel gebracht. Handelt es sich z.B. um eine Kiste, kann der neue Eigentümer der Karte sie nun über einen eigenen **GEGENSTAND** legen.

Was passiert, wenn uns die Karten im Zugstapel ausgehen? Dann dreht ihr den Ablagestapel um, mischt kräftig durch und spielt weiter.

ERWEITERUNGSREGELN

Mit diesen Zusatzregeln könnt ihr euren Spielspaß noch vergrößern!

Spiel als Gruppe:

Bei mehr als drei Mitspielern könnt ihr die Partie verkürzen, indem ihr in Gruppen spielt. Hierzu müsst ihr euch einigen, wie groß die einzelnen Gruppen sein sollen. Eine Gruppe gewinnt, wenn sie alle drei **SCHATZ**-Arten beisammen hat. Beispielsweise könnte ein Gruppenmitglied den Bronze-**SCHATZ** besitzen und ein anderes den Gold- und den Silber-**SCHATZ**.

Hexenmeister, Kriegsherr, Schurke:

Vor Spielbeginn könnt ihr euch eine dieser drei Rollen auswählen. Diese erhalten im Spielverlauf die folgenden Zuschläge und Abzüge: Hexenmeister = +1 auf Auftrittswürfe und -1 auf Abgangswürfe. Kriegsherr = +2 auf Abgangswürfe. Schurke = +1 auf Abgangswürfe. Und wenn der Abgangswurf deines Schurken bei einem **Gegenstand** mindestens 3 Augen über der Abgangszahl liegt, kannst du den **Gegenstand** statt auf dem Ablagestapel auch in deinem eigenen Reich ablegen.

Kein Würfel:

Falls ihr gerade keinen Würfel zur Hand habt, könnt ihr euch auch mit einer Münze behelfen. Dies führt allerdings nur zu zwei Ergebnissen, einer 5 bzw. einer 2, aber dem Spiel tut die keinen Abbruch. Einfach die Münze werfen und wie einen Würfelwurf handhaben! Kopf gilt als gewürfelte 5, Zahl gilt als gewürfelte 2.

KRALLEN & FALLEN

SPIELDESIGN UND ILLUSTRATION: C. AARON KREADER

ÜBERSETZUNG: DR. RAINER NAGEL

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE: MICHAELA AHRLE

**SPIELTESTER: LISA BLECKER, MELISSA CLEAVER, JOHN CORNYN JR., AARON EMMEL,
SUSAN ENGLE, MIKE FREY, MIKE GRAY, KEN MIRVIS, REBECCA ROWLEY,
CHRISTOPHER STEVENS UND MIKE URBANO**

**PEGASUS SPIELE UNTER DER LIZENZ VON STUDIO 9 © BEI STUDIO 9 INC. © DER
DEUTSCHEN AUSGABE 2007 BEI PEGASUS SPIELE GMBH. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.**



www.pegasus.de
www.treasuresandtraps.com



Pegasus Spiele