

KROSMaster ARENA

ANLEITUNG

KROSMMASTER ARENA

Willkommen im Krosmoz!

Herzlichen Glückwunsch! Du bist jetzt stolzer Besitzer von Krosmaster Arena, einem Brettspiel, auf dem die besten Kämpfer aus DOFUS und WAKFU einander als wahrhaftige Figuren gegenübertreten.

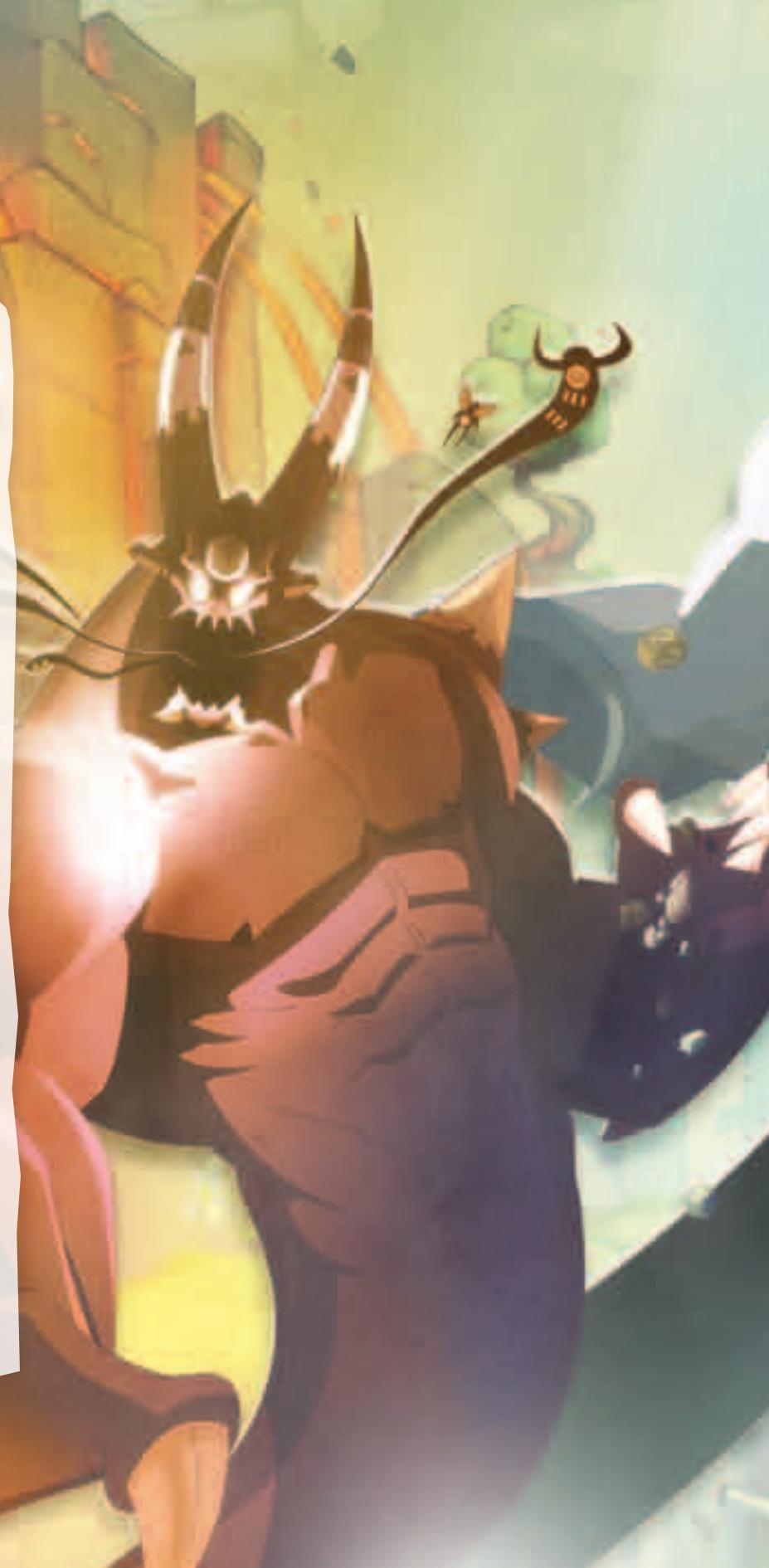
„Ja, aber was genau ist dieser Krosmoz?“, wirst du dich jetzt vielleicht fragen. Gar nicht so einfach zu erklären, denn der Krosmoz ist wahnsinnig komplex ... Also, man könnte sagen, der Krosmoz ist ein großes Gebilde, das aus den verschiedensten Universen besteht. Zum Beispiel gehört auch die Welt der Zwölf dazu. Der Krosmoz umfasst alle Sterne des Himmels, die Fresssäcke aus den Wandertaschen, das Wakfu, die Stasis und sogar deinen Traum von letzter Nacht, in dem du vom Dofus geträumt hast ... Ja, das trifft es ganz gut: Der Krosmoz ist im Grunde überall und nirgends!

Die in der Hormonde, einem Gebiet außerhalb von Raum und Zeit, gefangen Stunden- und Minuten Dämonen langweilen sich zum Gotterbarmen. Sie sind es leid, die Sekunden zu zählen, und begeben sich auf die Suche nach ein wenig Ablenkung. Eines Tages entdecken sie einen Riss in der Erde, durch den sie an die besten Krieger des gesamten Krosmoz gelangen können: die legendären Krosmaster. Mithilfe komplizierter dämonischer Rituale locken die Dämonen die Krosmaster in die Hormonde und lassen sie zu ihrem eigenen Vergnügen in den Arenen gegeneinander kämpfen.

In Krosmaster Arena bist du der Anführer vier solcher Superkrieger. Such dir die besten Krosmaster aus und stürz dich in den Kampf! Mit ein wenig Glück und Geschick, vor allem aber dank deiner taktischen Raffinesse und Cleverness, meisterst du jede noch so heikle Situation, auf dass du siegreich aus dem Kampf hervorgehest und Meister des Krosmoz werdest.

Am besten machst du dich zunächst mit dem Spielmaterial vertraut und liest dir dazu die kurze Beschreibung auf den folgenden Seiten durch. Wenn du noch nie ein Brettspiel gespielt hast, lernst du die Regeln anhand verschiedener Übungssequenzen während des Spielens nach und nach kennen. Wenn du hingegen bereits ein erfahrener Spieler bist, kannst du direkt bei den eigentlichen Spielregeln einsteigen.

Also, viel Glück und viel Spaß beim Spielen!



WILLKOMMEN IM KROSMOZ	SEITE 2
INHALTSVERZEICHNIS	SEITE 3
SPIELMATERIAL	SEITE 4-5
TEIL I: TUTORIAL	SEITE 6-19
1 - Voll auf die Bohne	Seite 6-7
2 - Mein erster Zauber	Seite 8-9
3 - Beschwören: Eine Berufung!	Seite 10-11
4 - Zwei sind besser als einer allein	Seite 12-13
5 - Auf zu neuen Horizonten	Seite 14-15
6 - Übles Übel	Seite 16-17
7 - Königin (oder König) der Arena	Seite 18
Spielvorbereitung	Seite 19
TEIL II: DIE SPIELREGELN	SEITE 20-25
Die Grundregeln	Seite 20
Spielbeginn	Seite 21
Spielrunden	Seite 22
BP und AP	Seite 23
Einen Zauber wirken	Seite 24-25
TEIL III: ANHANG	SEITE 26-31
Beschwörungsmarker	Seite 26
Fähigkeiten	Seite 27
Dekoelemente	Seite 27
Dämonische Belohnungen	Seite 28-29
Regelerweiterungen	Seite 30
FAQ	Seite 31
SPIELHILFEN	SEITE 32

SPIELMATERIAL



x8 Krosmaster-Figuren

davon 2 exklusive Krosmaster Arena-Figuren: der König der Fresssäcke und die Königin der Tofus sowie 6 Figuren aus der DOFUS-Krosmaster-Serie.



x8 Charakterkarten

Auf den Charakterkarten stehen alle Informationen zu dem jeweiligen Krosmaster.



x50 Verletzungs-Tropfen

Mithilfe dieser Spielmarker kannst du den Gesundheitszustand eines Charakters nachverfolgen.

Initiative: Die Geschwindigkeit des Charakters.

BP: Mit den **Bewegungspunkten** kann sich der Charakter fortbewegen.

RW: Die **Reichweite** eines Zaubers zeigt den maximalen Abstand zum Ziel an (Anzahl der Felder).

Vorgeschichte: Hier erfährst du ein wenig mehr über den Charakter und sein bisheriges Leben und Wirken.

Nummer der Serie.

LP: Wenn ein Charakter genauso viele Verletzungen erlitten hat, wie er **Lebenspunkte** besitzt, geht er K.O.

Stufe: Die allgemeine Stärke des Charakters.

AP: Mit den **Aktionspunkten** können Gegner angegriffen und verschiedene Aktionen durchgeführt werden.

Schaden: Die Anzahl der Verletzungen, die einem Charakter durch einen Zauber zugefügt werden. Einige Zaubер verursachen keinen «eingebauten» Schaden.

Kosten: Die Anzahl der **AP**, die du ausgeben musst, um einen bestimmten Zauber zu wirken.

Fähigkeiten: Die besonderen Fähigkeiten des Charakters.

x12 +1/-1 AP
Aktionspunkt-Sterne (AP)

x12 +1/-1 BP
Bewegungspunkt-Quadrat (BP)

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team



x15 GG-Marker

Die berühmten Gewinngröschen, die du erringen musst, um den Sieg zu davon zu tragen.



x8 Würfel



x20 3D-Dekoelemente

Löse die Bäume und Sträucher vorsichtig aus der Pappe und stelle sie wie oben gezeigt auf. Zum Aufbau der Kisten befolge die Anleitung, die auf die Innenseite gedruckt ist.



x1

Doppelseitiges Spielbrett

Das Spielbrett bietet dir zwei verschiedene Kampfarenen. In jeder Arena gibt es spezielle Orte für die Dekoelemente (Bäume, Sträucher und Kisten) sowie Dämonen-, Kama- und Platzierungsfelder.

x60

Dämonische Belohnungssteine

Um deinem Krosmaster während einer Partie zusätzliche Fähigkeiten zu verleihen, können die Dämonen ihm dämonische Belohnungen zukommen lassen. Die gibt es in drei verschiedenen Stärken: GRANIT (schwach), JADE (mittel) und GOLD (stark).



Wenn du die Belohnungssteine aufdeckst, wird dir der Typ der Belohnung angezeigt: Boost (sofortige Wirkung), Buff (vorübergehend) oder Ausrüstung (dauerhaft).



x54

Kama-Münzen

Mit Kamas kannst du dämonische Belohnungen oder Gewinngröschen kaufen.



x24

Beschwörungsmarker

Auf diesen Markern sind all die Dinge abgebildet, die deine Krosmaster in der Arena erscheinen lassen können: Kreaturen, Bomben, Fallen ...

Übungssequenz 1

VOLL AUF DIE BOHNE

Zuerst möchten wir dir in aller Ruhe die Grundlagen des Spiels erklären: die Spielrunden, das Bewegen der Figuren und den Faustangriff. Lies einfach die Seite hier, und wenn du meinst, das Prinzip verstanden zu haben, kannst du dich hier auf der rechten Seite direkt an deine erste Partie wagen!

SPIELRUNDEN

Eine Partie in Krosmaster Arena besteht aus mehreren Spielrunden. Wenn du an der Reihe bist, kannst du deine Figur verschieben und deinen Gegner angreifen. Anschließend ist dein Gegenspieler an der Reihe, dann wieder du und so weiter. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler das Spiel gewonnen hat.

Dein Charakter verfügt in jeder Runde über eine bestimmte Anzahl an **Bewegungspunkten (BP)** und **Aktionspunkten (AP)**: Mit den **BP** kann der Charakter sich fortbewegen und mit den **AP** angreifen. Du kannst die **BP** und **AP** deines Charakters in beliebiger Reihenfolge ausgeben und auch sooft du möchtest zwischen den beiden wechseln.

Ein Beispiel: Der König der Fresssäcke gibt zunächst **2 BP** aus, um sich fortzubewegen, dann **5 AP**, um anzugreifen, und schließlich noch **1 BP**, um sich fortzubewegen.

BEWEGEN

Wenn du an der Reihe bist, kann sich dein Charakter so viele Felder fortbewegen, wie er **BP** auf seiner Karte hat. So kann der König der Fresssäcke 3 Felder gehen (er hat **3 BP** auf seiner Karte) und die Königin der Tofus 4 Felder (sie hat **4 BP** auf ihrer Karte).



Angrenzende Felder

Zwei Felder grenzen aneinander, wenn sie eine gemeinsame Seite haben. Wenn du eine Figur bewegen möchtest, ist das immer nur über angrenzende Felder möglich, d. h. du kannst deinen Charakter nicht diagonal verschieben. Wenn zwei Figuren auf nebeneinander liegenden Feldern stehen, sagt man auch: Sie sind in Berühring bzw. sie befinden sich im Nahkampf.

Unpassierbare Felder

Keine Figur kann sich auf ein Feld stellen oder über dieses Feld gehen, wenn darauf ein Strauch oder eine andere Figur steht.

Blockieren und Ausweichen

Wenn ein Charakter ein Feld verlassen möchte, das an ein Feld mit einem Gegner angrenzt (man sagt hierzu auch „sich entziehen“ oder „den Nahkampf verlassen“), kann es passieren, dass er blockiert wird!

- Dein Gegner wirft einen Würfel. Wenn er **1** oder **2** würfelt, wird damit dein Charakter blockiert.
- Du kannst daraufhin ebenfalls würfeln: Wenn du **1**, **2** oder **3** würfelst, ist dein Charakter der Blockade ausgewichen.

Wenn dein Charakter vom Gegner blockiert wird UND dir kein Ausweichwurf gelingt, ist dein Charakter blockiert. Er verliert dann alle seine **BP** und **AP** und kann somit in dieser Runde weder gehen noch angreifen. Sprich: Die Runde ist für ihn damit beendet. In jedem anderen Fall kann dein Charakter seinen Zug ganz normal weiterführen.

EINEN FAUSTSCHLAG VERSETZEN

Ein Charakter kann in jeder Runde so viele **Aktionspunkte** ausgeben, wie **AP** auf seiner Karte angegeben sind. Ein Krosmaster verfügt zumeist über mehrere Zauber. In dieser ersten kleinen Rauferei kann er allerdings nur seine Fäuste benutzen. Um einem gegnerischen Charakter einen Faustschlag zu versetzen, muss dein Charakter auf einem angrenzenden Feld stehen und **5 AP** ausgeben. Ein Faustschlag verursacht beim Gegner **1 Schaden**.

Reichweite: Der Gegner muss auf einem angrenzenden Feld stehen



Der König der Fresssäcke kann trotz seiner **7 AP** pro Runde nur einen Faustschlag austeilen, da jeder Faustschlag **5 AP** „kostet“. Nachdem er seinem Gegner einen Faustschlag versetzt hat, bleiben ihm aber nur noch **2 AP**, mit denen er keinen zweiten Faustschlag bezahlen kann. Die am Ende der Runde übrig gebliebenen **AP** gehen dann verloren.

Kritischer Treffer

Ein kritischer Treffer ist ein besonders gut platziert Angriff bzw. ein Angriff mit besonderer Wucht. Wenn dein Charakter einem Gegner einen Faustschlag versetzt, kannst du 1 Würfel werfen, um einen kritischen Treffer zu erzielen!

- Wenn der Würfel **1**, **2** oder **3** anzeigt, hast du einen kritischen Treffer gelandet! Dein Charakter verursacht dann **1 zusätzlichen Schaden**, d. h. insgesamt **2 Schaden**.
- Wenn der Würfel etwas anderes anzeigt (**4**, **5** oder **6**), wird der Faustschlag ganz normal ausgeführt. Du landest also keinen kritischen Treffer und verursachst auch keinen zusätzlichen Schaden. Ein solcher Faustschlag verursacht nur **1 Schaden** (wie in seiner Zauberleiste angezeigt).

Rüstungswurf

Wenn dein Charakter angegriffen wird, kann seine Rüstung einen Teil des Schadens von ihm abwenden. Würf 1 Würfel, um zu sehen, ob die Rüstung den Schlag auffängt:

- Wenn der Würfel **5** oder **6** anzeigt, fängt die Rüstung den Schlag auf! Der Schlag deines Gegners verursacht dann **1 Schaden weniger**.
- Wenn der Würfel etwas anderes anzeigt (**1**, **2**, **3** oder **4**), fängt die Rüstung den Schlag nicht auf, und dein Charakter bekommt den Schlag mit voller Wucht ab.

Verletzungen

Nachdem du die Würfel über kritische Treffer und Rüstung hast entscheiden lassen, setzt du so viele Verletzungs-Tropfen auf die Karte des getroffenen Charakters, wie dieser Schaden erlitten hat. Wenn ein Charakter genauso viele Verletzungs-Tropfen wie **Lebenspunkte (LP)** hat, ist er K.O. und seine Figur wird vom Spielbrett genommen.



WILL HELMTTEL
DOFUS Krosmaster





Kriegsst du ihn nie K.O. Kein Sieg ohne Angriff!
zu besiegen. Aber lauf bloß nicht die ganze Zeit vor ihm davon, sonst
seiner Schläge auszuweichen, wirfst du keine Probleme haben, ihn
wie uns der gute Hinter Raum lebt. Wenn es dir gelingt, ein paar
Zugeschlagen hast, rasch außer Reichweite dieses „Fresslings“ bringst,
Bewegungspunkten mussst du zusehen, dass du dich, nachdem du
gesetzen, fast hättest ich eine Träne verdurckt ... Also, mit denen 4
Hahahaha! Das erinnert mich an meine eigene erste Arena. Ich muss
darauf, dass ich an meine eigene erste Arena. Ich muss



So, wenn ich recht verstehe, ist das also deine erste Arena ... Nun gut, pass auf: Du hast mehr **Lebenspunkte** als die Königin, aber dafür bist du nicht so schnell wie sie. Achte also unbedingt darauf, dass du der verruchten kleinen „Tofutöse“ dicht auf den Fersen bleibst ...! Bringe dich auf keinen Fall in die Position, dass du ihr hinterher-rennen musst! Und von mir aus kannst du der Dame auch gerne mal auf den Schnabel hauen, ich habe nämlich auch noch eine Rechnung mit ihr offen.



.....ZIEL DES SPIELS.....

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.
(Zur Erinnerung: Ein Charakter ist K.O., wenn er genauso viele Verletzungen erlitten hat, wie er LP hat.)

.....SPIELAUFBAU.....

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für die erste Partie benötigt ihr 2 Sträucher, 2 Figuren (den König der Fresssäcke und die Königin der Tofus), Würfel und Verletzungs-Tropfen.
Stellt die beiden Sträucher auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

.....AUFWESTLUNG.....

Stellt die Königin der Tofus und den König der Fresssäcke auf ihre Startfelder. Die Königin der Tofus ist als Erste am Zug, da sie über eine höhere Initiative (8) als der König der Fresssäcke (2) verfügt.



Übungssequenz 2

MEIN ERSTER ZAUBER

Jetzt weißt du, wie man Faustschläge austeilt und seine Figur bewegen kann, also auf zur zweiten Etappe: Angriffszauber und Fähigkeiten. Alle Charaktere können Faustschläge versetzen, aber dieser Angriff steht nicht auf ihren Charakterkarten, weil er sehr selten eingesetzt wird. Ein Angriffszauber ist für einen Krosmaster viel nützlicher, da er um Einiges wirkungsvoller ist. Du wirst gleich sehen, wieso das so ist.

Fähigkeiten sind besondere Talente, die jeder Charakter besitzt und mit denen er z. B. mehr kritische Treffer austeilen, Schaden mit seiner Rüstung besser abhalten, andere Charaktere besser blockieren bzw. Blockaden besser ausweichen kann.

ANGRIFFSZAUBER

Wenn dein Charakter mit einem Zauber angreifen möchte, gehst du ähnlich wie bei einem Faustschlag vor: Du sorgst dafür, dass dein Ziel in Reichweite ist, dann gibt dein Charakter die benötigten AP aus, und schließlich verursacht der Zauber soviel Schaden, wie in dem farbigen Kreis rechts angegeben ist ... Natürlich werden auch kritische Treffer- und Rüstungswürfe ausgewürfelt!

Fressacksnack

Reichweite: Der Gegner muss auf einem angrenzenden Feld stehen



Der Lieblingsangriff des Königs der Fressäcke ist der Fressacksnack. Wie der Faustschlag wird dieser Zauber gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld gewirkt.

Fressacksnack kostet **3 AP**. Mit seinen **7 AP** kann der König der Fressäcke diesen Zauber also zweimal pro Runde wirken (und muss dafür insgesamt **6 AP** bezahlen). Klingt schon mal ganz gut! Für den König der Fressäcke jedenfalls besser, als Faustschläge zu verteilen, da er pro Runde nur einen Faustschlag versetzen, aber zwei Fressacksnacks wirken kann ... Klar, oder? Fressacksnack verursacht bei jedem Angriff **1 Schaden**. Die Farbe des Schadens soll uns jetzt erst mal nicht interessieren, das erklären wir später.

Tofutter

Reichweite: Der Gegner kann 1, 2 oder 3 Felder entfernt sein



Die Königin der Tofus übt sich lieber im Fernkampf als dem Nahkampf zu frönen. Sie kann ihren Gegner mit dem Zauber Tofutter angreifen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind (siehe die beiden Kästen rechts):

- 1 - Der König der Fressäcke ist in Reichweite
- 2 - Es gibt eine uneingeschränkte Sichtlinie zwischen der Königin und dem König

Wenn der König der Fressäcke in Reichweite des Tofutter-Zaubers ist und es eine uneingeschränkte Sichtlinie zwischen der Königin der Tofus und ihm gibt, kann dieser Zauber gewirkt werden. Er kostet **3 AP** (d. h. die Königin der Tofus kann ihn 2 Mal pro Runde wirken, da sie insgesamt **6 AP** hat) und verursacht damit **1 Schaden**. Wie bei allen Angriffszaubern werden auch hier Kritisches-Treffer-Würfe und Rüstungswürfe ausgewürfelt.

1 – REICHWEITE ÜBERPRÜFEN

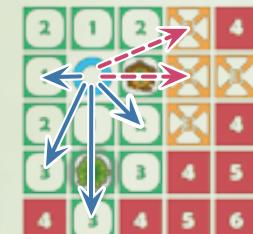
Die Königin der Tofus muss in Reichweite des Zaubers sein, d. h. sie darf 1, 2 oder 3 Felder entfernt sein. Gezählt wird ab dem ersten angrenzenden Feld, ohne Diagonalen (genau wie bei den Bewegungen). Die Felder, die sich in Reichweite des Tofutter-Zaubers befinden, den die Königin der Tofus wirken möchte (1, 2 oder 3 Felder entfernt), sind in der Grafik grün dargestellt. Die roten Felder befinden sich dementsprechend außerhalb der Reichweite (4 Felder oder mehr entfernt).

2	1	2	3	4
1	(blue circle)	(green circle)	(red circle)	2 3
2	1	2	3	4
3	(green circle)	(green circle)	(red circle)	5
4	3	4	5	6

2 – SICHTLINIE ÜBERPRÜFEN

Damit die Königin der Tofus ihr Ziel „sehen“ kann, muss sie von dem Feld aus, auf dem sie steht, eine imaginäre Linie bis zum Feld des Gegners ziehen. Diese Linie darf kein Feld kreuzen, das die Sicht versperrt. Felder, auf denen ein Charakter oder ein Baum steht, unterbrechen die Sichtlinie, Sträucher hingegen nicht.

→ : uneingeschränkte Sichtlinie
→ : keine Sichtlinie



FÄHIGKEITEN

Hierbei handelt es sich um besondere Talente, die zu einer Regeländerung führen. Der König der Fressäcke hat die Fähigkeiten **Rüstung** und **Blockieren**, die Königin der Tofus die Fähigkeiten **Kritisches** und **Ausweichen**.

Fähigkeiten des Königs der Fressäcke

Rüstung: Wenn der König der Fressäcke einen Rüstungswurf würfelt, kannst du mit zwei Würfeln statt mit einem würfeln. Wenn du oder würfelst, wird 1 Schaden, den der Gegner verursacht hat, aufgehoben. Somit kannst du den Schaden, den die Königin verursacht, um bis zu 2 Punkte verringern!

Blockieren: Wenn der König der Fressäcke einen Blockieren-Wurf versucht, um die Königin der Tofus im Nahkampf festzuhalten, kannst du mit zwei Würfeln statt mit einem würfeln. Jeder Wurf mit oder blockiert die Königin, die ihrerseits mindestens genauso viele gelungene Würfe erzielen muss, um nicht blockiert zu werden.

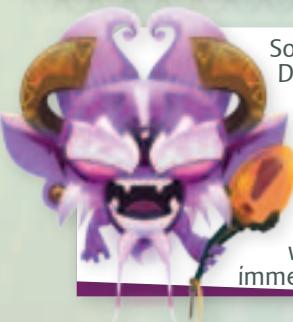
Fähigkeiten der Königin der Tofus

Kritisches: Wenn die Königin der Tofus mit einem Zauber angreift, kannst du beim Kritischer-Treffer-Wurf mit zwei Würfeln statt mit einem würfeln. Wenn du , , or würfelst, verursachst du **1 zusätzlichen Schaden**. Somit kannst du bis zu **2 Schaden** zusätzlich verursachen!

Ausweichen: Wenn die Königin der Tofus einen Ausweichwurf versucht, um der Blockade des Königs der Fressäcke zu entrinnen, kannst du mit zwei Würfeln statt mit einem würfeln. Wenn du , , or würfelst, zählt das einen Punkt zum Ausweichen. Um ein Feld, das an den König der Fressäcke grenzt, verlassen zu können, musst du mindestens genauso viele gelungene Würfe erzielen wie der König mit seinen Blockieren-Würfen. Gelingt dir das nicht, ist die Königin blockiert und ihr Spielzug ist beendet.



Tofutter bombardieren. Denn es gilt, kleine Zeit zu verlieren!
zu entgehen. Auf jeden Fall solltest du ihm sofort du kannst mit deinem
außergewöhnlichen des Königs zu begleben und seinem Fresssacksnack
Schlag setzen. Anschließend heißt es "zurück, Marsch", um dich
Ferkampf, meine kleine Königin der Tofus! Du machst den ersten Zug,
Du hast nicht nur Vorteile bei der Bewegung, sondern auch beim



So, es geht los, jetzt gibts 'nen Fresssacksnack, dass dir die Ohren flattern!
Dein Vorteil, dass du mehr **Lebenspunkte** hast, wird dir in dieser Partie nicht
besonders viel nützen, denn die Durchlauchte wird dir den Hintern aus
der Ferne heiß machen! Achte also genau darauf, wohin du dich bewegst!
Wenn du sie gerade nicht in einen Nahkampf verwickeln kannst: Stelle
dich auf ein Feld, von dem aus du sie im nächsten Zug sicher angreifen
kannst. Wenn du dich in der Mitte des Spielbretts aufhältst, hast du
größere Chancen, das Gelände abzudecken. Du kannst natürlich agieren,
wie du möchtest, aber denk daran, dass ein echter Krosmaster sein Gehirn
immer mindestens so stark wie seine Muskeln spielen lässt.



.....ZIEL DES SPIELS.....

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.

.....SPIELAUFBAU.....

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Sträucher, 2 Bäume, 2 Figuren (den König der Fresssäcke und die Königin der Tofus), Würfel und Verletzungs-Tropfen.
Stellt einen Strauch und einen Baum auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

.....AUFWESTLUNG.....

Stellt die Königin der Tofus und den König der Fresssäcke auf ihre Startfelder. Die Königin der Tofus ist als Erste am Zug, da sie über eine höhere Initiative (8) als der König der Fresssäcke (2) verfügt.



Übungssequenz 3

BESCHWÖREN: EINE BERUFUNG!

In dieser dritten Phase spielst du mit allen Fähigkeiten des Königs der Fressäcke und der Königin der Tofus, d. h. du wirst ihre Charakterkarten in allen Facetten einsetzen. Du wirst lernen, wie du Fressäcke und Tofus beschwören kannst, wie du mit ihnen spielst und wie du die Möglichkeiten der Zauber Fressacksnack und Tofutter im Zusammenspiel mit den beschworenen Kreaturen nutzen kannst. Nichts leichter als das!

BESCHWÖRUNGSZAUBER

Mit einem Beschwörungszauber kannst du eine verbündete Kreatur ins Spiel bringen, kontrollieren und deinen Gegner angreifen.

Die Zahl in Klammern bestimmt, wie viele Kreaturen dieser Art sich gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Die Königin kann 3 Tofus kontrollieren, der König aber nur 1 Fresssack.

Kosten in Aktionspunkten: Einen TOFU zu beschwören kostet 3 AP, einen FRESSACK zu beschwören 4 AP.



Zeigt an, welche Art von Kreatur beschworen wird, und damit welcher Marker auf dem Spielbrett platziert wird: ein Tofu für die Königin, ein Fresssack für den König. Das Feld, auf dem die Kreatur beschworen wird, muss frei sein.

Anzahl der beschworenen Kreaturen

Wenn eine beschworene Kreatur besiegt wird, kann sie erneut beschworen werden, solange dabei die maximale Anzahl an Kreaturen auf dem Spielfeld eingehalten wird: 3 Tofus für die Königin und 1 Fresssack für den König.

DIE MOB-MARKER

Die Mobs haben sehr viel Ähnlichkeit mit dem König der Fressäcke und der Königin der Tofus. Sie haben BP, LP, AP und einen Angriffszauber. Bei ihren Bewegungen und beim Wirken von Zaubern gelten für sie dieselben Bedingungen (Reichweite, Sichtlinie, Kosten in AP, Schaden). Wenn ein Mob Schaden erleidet, wird der Verletzungs-Tropfen direkt auf den Mob-Stein gelegt.

Ein Mob belegt ein Feld genau wie eine Figur: Kein anderer Charakter kann über dieses Feld gehen und das Feld unterbricht die Sichtlinie (außer beim Tofu mit seiner Winzigklein-Regel).

Spielrunden

Die Tofus werden immer direkt, nachdem die Königin am Zug war, gespielt. Wenn mehrere Tofus im Spiel sind, werden sie nacheinander in beliebiger Reihenfolge gespielt. Entsprechend wird der Fresssack gespielt, nachdem der König seinen Zug beendet hat.

DER FRESSACK-MARKER



Lebenspunkte: Der Fresssack hat 3 LP, d. h. das Spiel ist für ihn nach der dritten Verletzung beendet.

Bewegungspunkte: Der Fresssack hat 3 BP, d. h. er kann sich maximal drei Felder pro Runde bewegen.



Aktionspunkte: Der Fresssack kann in jeder Runde 5 AP ausgeben.

Zauberleiste: Der Fresssack kann einen Charakter auf einem angrenzenden Feld mit einem Biss angreifen. Dieser Zauber kostet ihn 4 AP (d. h. er kann ihn einmal pro Runde wirken) und verursacht 1 Schaden.

DER TOFU



Lebenspunkte: Der Tofu hat 1 LP, d. h. das Spiel ist für ihn bereits nach der ersten Verletzung beendet.

Bewegungspunkte: Der Tofu hat 5 BP, d. h. er kann sich maximal fünf Felder pro Runde bewegen.



Aktionspunkte: Der Tofu kann in jeder Runde 4 AP ausgeben.

Zauberleiste: Der Tofu kann einen Charakter auf einem angrenzenden Feld mit einem Kuss angreifen. Dieser Zauber kostet ihn 4 AP (d. h. er kann ihn einmal pro Runde wirken) und verursacht 0 Schaden.

Es ist wichtig zu beachten, dass der Kuss des Tofu 0 Schaden verursacht, d. h. wenn dem Tofu kein Kritisches Treffer gelingt, wird der Gegner nicht verletzt. Wenn dem Tofu aber ein Kritisches Treffer gelingt, dann verursacht sein Kuss 1 Schaden, wobei der Gegner diesen Schaden aber natürlich auch noch abwenden kann, wenn ihm sein Rüstungswurf gelingt.

Klein, Winzigklein, der Tofu

Der Tofu hat die Fähigkeit **Winzigklein**, die zwei spezielle Regeln in sich birgt:

- Der Tofu kann nicht blockieren und auch nicht blockiert werden. D. h. für ihn gelten die Blockierungsregeln nicht
- Der Tofu unterbricht keine Sichtlinien

ZAUBER UND ZUSÄTZLICHE WIRKUNGEN

Der Text unter dem Namen des jeweiligen Zaubers beschreibt dessen zusätzliche Wirkungen. Wie du siehst, haben Fressacksnack und Tofutter ähnliche zusätzliche Wirkungen.



Zusätzliche Wirkung: Wenn der König der Fressäcke mit seinem Fressacksnack angreift, verursacht er mehr Schaden, wenn sein Fresssack in der Nähe ist.

Wenn der Fresssack-Marker auf einem Feld liegt, das an das Feld des angegriffenen Charakters angrenzt, wird der Schaden um 1 Punkt erhöht. Wenn der Fresssack-Marker auf einem Feld liegt, das an das Feld des angegriffenen Charakters angrenzt, wird der Schaden um 2 Punkte erhöht, so dass er insgesamt 3 Schaden verursacht!



Zusätzliche Wirkung: Wenn die Königin der Tofus mit ihrem Tofutter angreift, wird sie sich über jeden Tofu, der in der Nähe ist, diebisch freuen. Denn durch jeden Tofu-Marker, der auf einem Feld liegt, das an das Feld des angegriffenen Charakters angrenzt, wird der Schaden um 1 Punkt erhöht:
1 Tofu auf einem an das Ziel angrenzenden Feld > insgesamt 2 Schaden
2 Tofu auf einem an das Ziel angrenzenden Feld > insgesamt 3 Schaden
3 Tofu auf einem an das Ziel angrenzenden Feld > insgesamt 4 Schaden

MEHRFACHE BLOCKADE

Wenn die Königin der Tofus ein Feld verlassen möchte, das an das Feld des Königs der Fressäcke UND an das seines Fresssacks angrenzt, kann jeder der beiden sie blockieren!

Also: Du wirst für den König der Fressäcke einen Blockieren-Wurf (mit zwei Würfeln, weil er ja die Fähigkeit **Blockieren** hat). Die Königin der Tofus muss diesen Wurf durch einen Ausweichwurf außer Kraft setzen (mit zwei Würfeln, da sie die Fähigkeit **Ausweichen** hat). Jetzt machst du einen weiteren Blockieren-Wurf mit dem Fresssack (diesmal mit nur einem Würfel, weil er die Fähigkeit **Blockieren** nicht hat). Diesen muss die Königin wiederum mit einem Ausweichwurf abwehren (dank ihrer Fähigkeit **Ausweichen** natürlich wiederum mit zwei Würfeln).



DANY OSCHIAN
DOFUS Krosmaster



Fresssack in die Enge treiben zu lassen, denn dann wird es ungemeinlich ...
erst NACH demem Zug! Und achte darauf, dich nicht vom Koenig und seinem
und lass ihm genügend Bewegungsspielraum, denn: Eine Tofus spielen immer
ans Bein binden. Fangt so bald wie möglich damit an, deine Tofus zu beschwören,
den kleinen Schwerenöter (haha!) einfach überschwemmen und ihm die Menge! Du kannst also
Auch in dieser Siedlung hast du einen kleinen Vorteil: die reine Menge!



Sodele, mein Kleiner, jetzt zeig mal, was du mit deinem Fresssack alles anstellen
kannst. Versuche, die Königin von zwei Seiten einzukesseln! Dann kannst du ihr mit
deinem Fresssacksnack ordentlich zusetzen. Entledige dich der lästigen kleinen
Tofus, aber denk daran: Sie allesamt nur aus Spaß und komplett niederzumachen,
bringt dir nichts, denn das Ziel des Spiels ist es, die Königin K.O. zu setzen – und
nicht, dir einen Umhang aus Tofufedern zu kredenzen!



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.

SPIELAUFBAU

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 4 Sträucher, 4 Bäume, 2 Figuren und ihre Charakterkarten (den König der Fresssäcke und die Königin der Tofus), 4 Mob-Marker (die 3 Tofus und den Fresssack), Würfel und Verletzungs-Tropfen.

Stellt Sträuche und Bäume auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

Legt die Karte eurer Charaktere und die Mob-Marker vor euch auf den Tisch.

AUFSTELLUNG

Stellt die Königin der Tofus und den König der Fresssäcke auf ihre Startfelder. Die Königin der Tofus ist als Erste am Zug, da sie über eine höhere Initiative (8) als der König der Fresssäcke (2) verfügt.
Nicht vergessen: Die Figuren und der Fresssack sind Hindernisse, die die Sichtlinie unterbrechen!

VARIANTEN

Ihr könnt die Startpositionen auch umkehren. Dann seht ihr, wie wichtig die Positionierung schon am Anfang des Spiels ist.

Probiert aus, wie es ist, wenn der König der Fresssäcke anfängt: Der Startspieler hat definitiv immer einen Vorteil.



Übungssequenz 4

ZWEI SIND BESSER ALS EINER ALLEIN

Du kennst jetzt den König der Fressäcke und die Königin der Tofus und kannst mit ihnen umgehen. Nun ist es an der Zeit, dass du lernst, im Team zu kämpfen. Dazu gibt es zwei neue Krosmaster:

- Oskar Nepp, ein gnadenloser Sram, der Lebensdiebstahl an seinen Gegnern betreibt
- Anna Tommy, eine Sacrieur mit zwei guten Argumenten im Oberkörperbereich, die sich besonders in der Kunst der Bewegung hervortut

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON OSKAR NEPP

Betrug

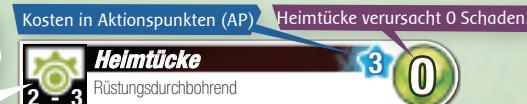
Reichweite: Der Gegner muss auf einem angrenzenden Feld stehen



Lebensdiebstahl: Wenn Oskar Nepp mit diesem Zauber angreift, werden genauso viele Verletzung-Tropfen von ihm entfernt, wie er Verletzungen zufügt

Heimtücke

Reichweite: Der Gegner muss 2 bis 3 Felder entfernt sein. Heimtücke kann also nicht gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld gewirkt werden!



Rüstungsdurchbohrend: Ein Gegner der Ziel eines solchen Angriffs ist, wirft 1 Würfel weniger für seinen Rüstungswurf. Ein Charakter mit RÜSTUNG würde so nur 1 Würfel werfen.

Rüstung

Oskar Nepp wirft mit 2 Würfeln, wenn er einen Rüstungswurf ausführt.

ZAUBER VON ANNA TOMMY

Sturmangriff

Reichweite: Der Gegner muss 1 bis 2 Felder entfernt sein. Der kleine Pfeil zeigt an, dass der Gegner in derselben Reihe stehen muss wie Anna Tommy.



Wenn Anna Tommy diesen Zauber wirkt, nimmt sie den Platz des Charakters ein, den sie angreift. Dabei ist es egal, ob es sich um eine Figur oder einen Mob-Marker handelt. Der angegriffene Charakter wird auf das Feld gestellt, auf dem Anna Tommy zuvor stand. Dieser Positionswechsel wird auf jeden Fall vollzogen, unabhängig davon, ob sie dem Gegner Verletzungen zufügt, und sogar wenn sie ihn mit ihrem Sturmangriff K.O. setzt.

Versetzung

Anna Tommy kann nicht blockiert werden, wenn sie mit dem Zauber Sturmangriff oder Versetzung ein Feld verlässt, das an einen Gegner angrenzt.

Reichweite: Der Gegner muss 1 bis 3 Felder entfernt sein. Die rote Farbe zeigt an, dass diese Reichweite nicht erhöht werden kann.



Wenn Anna Tommy diesen Zauber wirkt, nimmt sie den Platz eines Charakters aus ihrem eigenen Lager ein (eine Figur oder ein Mob-Marker). Der andere Charakter wird auf das Feld gestellt, auf dem Anna Tommy zuvor stand.

SPIELEN IM TEAM

Jeder Spieler spielt jetzt mit zwei Figuren. Das bedeutet, dass du in jeder Runde mit allen deinen Charakteren spielst, anschließend dein Gegner mit allen seinen Charakteren und so weiter – so lange, bis ein Spieler gewonnen hat.

INITIATIVE

Beim Spiel mit zwei Charakteren sind die beiden nacheinander an der Reihe, und zwar immer in derselben Reihenfolge, die durch die Initiative festgelegt ist: Der Charakter, der die höchste Initiative hat, spielt in jeder Runde als Erster, der mit der niedrigeren Initiative als Zweiter.

DIE KISTEN

Die Kisten sind keine Hindernisse: Die Charaktere können von einem angrenzenden Feld auf eine Kiste steigen, so als würde auf diesem Feld gar nichts stehen. Dies kostet sie 1 BP. Der Charakter wird dann einfach auf die Kiste gestellt.

Wie Sträucher oder Tofus mit ihrer Fähigkeit Winzigklein unterbrechen die Kisten die Sichtlinien nicht.

Ein Charakter, der auf einer Kiste steht, erhöht die maximale Reichweite seiner Zaubер um 1 Feld.



1 - 3



1 - 4



2 - 3



2 - 4



werden nicht erhöht
(Reichweite in Rot)

ändert sich nicht
(Nahkampf-Zauber)



NEE NAA UND ULKE G. VERHÄTSCHEL

DOFUS Krosmaster





Hm, langsam wird's eng in der Arena ... mit Vier so tapferen Krosmastern! Du bist immer noch im Vorteil, was selbst solltest dich erst an den Gegner wagen, wenn du eine echte Chance siehst, damit den Sieg zu setzen. Du, Königigin, solltest möglichst oft Abstand beibehalten und deine Tofus an die Front schicken. Du königin außerdem Reichtum zu bringen, mithilfe deiner Zauberkammer wieder deine Position zu wechseln, um die Bewegungslage zu ändern, aber die Rüstungen auf der Gegenseite sind doch ganz schwer zu knacken. Anna Tommy, denk daran, mithilfe deiner Zauber immer wieder deine Position zu wechseln, um die Bewegungslage zu ändern, aber die Rüstungen auf der Gegenseite sind doch ganz schwer zu knacken.



Ahh, so langsam sieht das Ganze aus wie eine echte Arena, was? Noch ein bisschen klein, aber für deine Nahkampfangriffe natürlich bestens geeignet. Du, Oskar, kannst in die Vollen gehen, denn dank deiner Rüstung brauchst du keine Angst zu haben. Und deine Heimtücke solltest du nur verwenden, wenn du keine Möglichkeit hast, deinen Betrug einzusetzen! Du, König, solltest deine Position gut auswählen, um nicht plötzlich dumm dazustehen und nicht mehr angreifen zu können. Und setze deinen Fresssack im richtigen Moment ein, damit dein Fressacksnack auch ordentlich Wumme hat.



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, einen gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.

SPIELAUFBAU

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Sträucher, 2 Bäume, 2 Kisten, 4 Figuren und ihre Charakterkarten (den König, die Königin, Oskar Nepp und Anna Tommy), 4 Mob-Marker (die 3 Tofus und den Fresssack), Würfel und Verletzung-Tropfen.

Stellt Sträucher, Bäume und Kisten auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzung-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

Legt die Charakterkarten und die Mob-Marker vor euch auf den Tisch, die Charakterkarte mit der höchsten Initiative ganz nach links, die mit der niedrigsten Initiative ganz nach rechts.

AUFSTELLUNG

Stellt die Krosmaster auf ihre Startfelder. Das Team der Königin der Tofus ist als Erstes am Zug, da es insgesamt über die höhere Initiative verfügt:

Team der Königin: 9 + 8 = 17
Team des Königs: 6 + 2 = 8

VARIANTEN

Ihr könnt die Teams auch ändern. Zum Beispiel können König und Königin gegen Oskar und Anna spielen. Aber denkt daran, dass ihr dann die Initiative neu ausrechnen müsst, um zu bestimmen, welcher Spieler anfängt und wie die Reihenfolge bei jedem Zug ist.



Übungssequenz 5

AUF ZU NEUEN HORIZONTEN

Der König und die Königin legen eine kleine Verschnaufpause ein und lassen sich von zwei neuen, noch kampfeslustigeren Krosmastern vertreten:

- Will Helmtel, ein Crâ, der auf Kämpfe mit besonders großer Reichweite spezialisiert ist
 - Nee Naa, ein maskierter Maskerador, dem nichts näher ist als seine eigene Haut (die er natürlich retten will)
- Neue Charaktere, neue Zauber: Unten findest du Beschreibungen der Zauber, damit du im Spiel auch richtig damit umgehen kannst!

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON WILL HELMTEL

Plagender Pfeil

Reichweite: Der Gegner muss 3 bis 8 Felder entfernt sein, d. h. dieser Zauber kann nicht gewirkt werden, wenn der Gegner auf einem angrenzenden Feld oder 2 Felder entfernt steht.



Fernschuss

Diesen Zauber kann Will Helmtel nur einmal pro Runde wirken (blauer Hintergrund)



Der Fernschuss ist ein persönlicher Zauber, d. h. er hat nur Wirkung auf Will Helmtel selbst.

Fernschuss hat zwei Auswirkungen: Die maximale Reichweite des Plagenden Pfeils wird in dieser Runde um 3 Felder erhöht (von 8 auf 11 Felder). Gleichzeitig verliert Will Helmtel alle BP, d. h. er kann sich in dieser Runde dann nicht mehr bewegen.

Ausweichen

Bei einem Ausweichwurf würfelt Will Helmtel mit 2 Würfeln.

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON NEE NAA

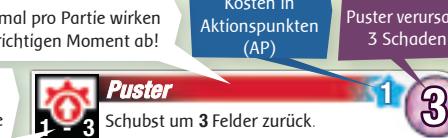
Reizstachel

Reichweite: Der Gegner muss 1 bis 5 Felder entfernt sein.



Puster

Diesen Zauber kann Nee Naa nur einmal pro Partie wirken (roter Hintergrund). Warte also den richtigen Moment ab!



Odem ist ein Linearzauber, d. h. der Gegner muss sich in derselben Reihe wie Nee Naa aufhalten.

Zurückschubsen 3 bedeutet, dass der Gegner durch den Puster sofort um 3 Felder zurückgeschubst wird (von Nee Naa aus gesehen). Wenn der Gegner aufgrund eines Hindernisses nicht um 3 Felder bewegt werden kann, wird er so weit zurückgeschubst, bis er auf dem Feld steht, das an das Hindernis angrenzt (Kisten sind keine Hindernisse).

Kritisch

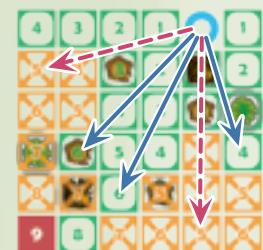
Für seinen Kritischer-Treffer-Wurf würfelt Nee Naa mit 2 Würfeln.

SICHTLINIE UND GROSSE REICHWEITE

Wie wir bereits gesehen haben, muss der Gegner bei einem Zauber in Reichweite dieses Zaubers sein UND eine Sichtlinie zwischen dem Feld des Angreifers und dem des Gegners bestehen (diese Sichtlinie darf nicht über Felder gehen, die die Sichtlinie unterbrechen, auf denen also z. B. ein Charakter oder ein Baum steht).

→ : uneingeschränkte Sichtlinie

→ : keine Sichtlinie



WILL HELMTEL
DOFUS Kromaster

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, einen gegnerischen Kromaster K.O. zu schlagen, ohne dass der Gegner in der nächsten Runde einen eurer Kromaster K.O. schlägt

SPIELAUFBAU

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Sträucher, 4 Bäume, 2 Kisten, 4 Figuren und ihre Charakterkarten (Oskar Nepp, Anna Tommy, Will Helmtel und Nee Naa), Würfel und Verletzungs-Tropfen. Stellt Sträucher, Bäume und Kisten auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen. Legt die Charakterkarten vor euch auf den Tisch, die Charakterkarte mit der höchsten Initiative ganz nach links, die mit der niedrigsten Initiative ganz nach rechts.

AUFSTELLUNG

Stellt die Krosmaster auf ihre Startfelder. Das Team von Anna Tommy und Will Helmtel ist als Erstes am Zug, da es insgesamt über die höhere Initiative verfügt: Team Sacrieur-Crâ: $9 + 7 = 16$

Team Sram-Maskerador: $6 + 4 = 10$

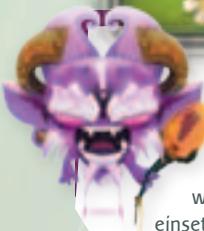
VARIANTEN

Ihr könnt die Teams auch ändern. Zum Beispiel können Will Helmtel und Nee Naa gegen Oskar Nepp und Anna Tommy spielen. Aber denkt daran, dass ihr dann die Initiative neu ausrechnen müsst, um zu bestimmen, welcher Spieler anfängt und wie die Reihenfolge bei jedem Zug ist. Ihr werdet sehen, dass das Spiel je nach Zusammenstellung der Teams völlig anders verlaufen kann.

Mein lieber kleiner Will Helmtel, wenn du dich geschickt stellst, wirst du genügend Plagenende Pfeile abschießen können, um einen deiner Gegner K.O. zu setzen. Aber vergiss nie, dass der Nachkampf für dich tödlich ist, also vermeide unter allen Umständen den direkten Kontakt mit dem Feind!

Meine Stolzen Krosmaster, ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht für euch. Zuerst die gute: Ihr seid im Lager der Sieger! Muhahahaha... anschließend aber Reckwerte zu begießen.

Die schlechte Nachricht: Ihr müsst für euren Sieg leider etwas tun. Anna, deine Beweglichkeit wird diesmal hart auf die Probe gestellt werden. Du spielt vor dem Mitspieler, denke also daran, dass Will Helmtel danach noch die Möglichkeit hat, auf einen Gegner zu Zielen um sich



Oskar, du musst so schnell wie möglich auf Tuchfühlung mit dem Gegner gehen. Was aber leichter gesagt ist als getan, wenn du dir ansiehst, wie Anna Tommy auf dem Spielfeld herumwuselt und wie Will Helmtel dir bei jeder Gelegenheit einen Pfeil vor den Latz knallt ... Du hast zwar eine gute Rüstung und den Lebensdiebstahl deines Betrugszaubers, aber unverwundbar bist du deswegen noch lange nicht!

Nee Nao, dir muss ich wohl keinen Rat geben, denn mir ist schon klar, dass du dich während der gesamten Partie hinter einem Baum verstecken wirst und höchstens bei Gelegenheit mal das Näschen reckst, um einen Reizstachel loszuschicken. Wenn du deinen Puster im richtigen Moment einsetzt, könnte das aber durchaus spielentscheidend sein!

Übungssequenz 6

ÜBLES ÜBEL

Der König der Fresssäcke, die Königin der Tofus, die Sacrieur Anna Tommy, der Sram Oskar Nepp, der Crâ Will Helmtel und der Maskerador Nee Naa ... Jetzt fehlen nur noch zwei Krosmaster, dann kennst du alle Figuren von Krosmaster Arena. Hier sind sie:

- Ulke G. Verhätschel, eine Eniripsa, die Wunden versorgt und Rüstungen durchbohrt.
- Bad Aboum, ein Halsabschneider, der hemmungslos durch die Gegend ballert, und zwar mit Vorliebe mit Wasserbomben.

ZAUBER VON ULKE G. VERHÄTSCHEL

Verbotenes Wort

Reichweite: Der Gegner muss 2 bis 4 Felder entfernt sein. Der Zauber Verbotenes Wort kann also nicht gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld gewirkt werden!



Rüstungsdurchbohrend: Ein Gegner der Ziel eines solchen Angriffs ist, wirft 1 Würfel weniger für seinen Rüstungswurf.

Pflegendes Wort

Reichweite: Diesen Zauber kann Ulke G. Verhätschel auf sich selbst wirken (die Reichweite 0 entspricht dem Feld, auf dem sie steht), aber auch auf einen Charakter, der bis zu 3 Felder entfernt ist.



Das Pflegende Wort ist ein Heilzauber. Es verursacht keinen Schaden, sondern entfernt einen Verletzungs-Tropfen von dem Ziel, auf das es angewendet wird! Wie bei allen Zaubern kann Ulke G. Verhätschel einen Kritischer-Treffer-Wurf Erfolg nutzen, um 1 zusätzliche Verletzung zu heilen und damit insgesamt 2 Verletzungs-Tropfen zu entfernen. Das Ziel des Pflegenden Wortes führt keinen Rüstungswurf durch.

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN VON BAD ABOUM

Rückstoßschuss

Reichweite: Der Rückstoßschuss ist ein Linearzauber, d. h. der Gegner muss sich in derselben Reihe befinden wie Bad Aboum. Er muss 1 bis 3 Felder entfernt sein.



Zurückweichen 1: Wenn Bad Aboum den Zauber Rückstoßschuss wirkt, musst du ihn um ein Feld in die dem Ziel entgegengesetzte Richtung verschieben. Sollte dort ein Hindernis stehen, kann Bad Aboum nicht zurückweichen. Übrigens: Bad Aboum kann auch ein Feld zurückweichen, wenn er auf ein leeres Feld schießt! Und er kann dank Zurückweichen 1 nicht blockiert werden, wenn er ein Feld verlässt, das an einen Gegner angrenzt.

Wasserbombenwurf

Reichweite: Eine Wasserbombe kann Bad Aboum 1 bis 3 Felder weit werfen. Die Sichtlinienregeln gelten dabei nicht. Die Reichweite dieses Zaubers kann nicht erhöht werden (Reichweite in Rot).



Der Wasserbombenwurf ist ein Beschwörungzauber. Lege einen Wasserbomben-Marker auf das anvisierte freie Feld (auf diesem Feld darf also kein Hindernis stehen, d. h. kein Baum, Strauch oder Charakter).

Blockieren und Ausweichen

Bei einem Ausweichwurf würfelt Bad Aboum mit 2 Würfeln.
Bei einem Blockieren-Wurf würfelt Bad Aboum mit 2 Würfeln.

DER WASSERBOMBEN-MARKER



Lebenspunkte: Wasserbomben gehen bei der ersten Beschädigung K.O.



Aktionspunkte: Wasserbomben haben keine AP.

Zauberleiste: Explosion ist ein Spezialzauber. (siehe unten)

Die Bombenexplosion



Wenn eine Wasserbombe K.O. gegangen ist, wirkt sie, bevor ihr Marker vom Spielfeld genommen wird, automatisch den Zauber Explosión. Explosión wirkt auf die acht umliegenden Felder. Alle Ziele im Wirkungsbereich erleiden 1 Schaden (denkt daran, den Kritischer-Treffer-Wurf und den Rüstungswurf auszuführen!) und verlieren 1 AP.

Legt einen Marker mit **-1 AP** auf die Charakterkarten aller Figuren, die von der Bombenexplosion betroffen sind (selbst wenn sie keine Verletzung erleiden).

Aktionspunkt-Sterne

Wenn ein Charakter einen **-1 AP** Marker auf seiner Charakterkarte liegen hat, beginnt sein Zug damit, dass ihm **1 AP** abgezogen und anschließend der Marker wieder beiseite gelegt wird. Wenn er mehrere **-1 AP** Marker besitzt, verliert er am Anfang seines Zuges dementsprechend viele AP, und die Marker werden anschließend wieder beiseite gelegt.

K.O. DES BESCHWÖRERS

Wenn Bad Aboum K.O. ist, müssen seine Figur und alle Wasserbomben, die er auf dem Spielfeld platziert hat, aus dem Spiel genommen werden. In diesem Fall explodieren die Bomben nicht.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, alle Gegner K.O. zu schlagen!!!

SPIELAUFBAU

Legt das Regelbuch zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 4 Sträucher, 4 Bäume, 4 Kisten, 4 Figuren und ihre Charakterkarten (Will Helmtel, Nee Naa, Ulke G. Verhätschel und Bad Aboum), zwei Wasserbomben-Marker, Würfel und Verletzungs-Tropfen. Stellt Sträucher, Bäume und Kisten auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen. Legt die Charakterkarten vor euch auf den Tisch, die Charakterkarte mit der höchsten Initiative ganz nach links, die mit der niedrigsten Initiative ganz nach rechts.

AUFSTELLUNG

Stellt die Krosmaster auf ihre Startfelder. Das Team von Will Helmtel und Bad Aboum ist als Erstes am Zug.



Ah, was für ein feines Team! Dieses Spiel darfst du auf keinen Fall verlieren. Wichtig ist, dass du dich richtig platzierst, um diesen verrückten Nee Naa aus ihm dann eine Ladung Pfeile entgegenzuschleudern. Du, Bad Aboum, musst deine Bombe direkt neben den Gegner, um ihn dazu zu bringen, sich zu bewegen (und wenn er sich nicht bewegt, schiebst du auf deine Bombe und lässt sie hochgehen). Denke aber auch an deinen Rückstoßschauss, mit dem immer mal wieder zur Abschreckung an Dritten, an die der Gegner nicht gelangen soll, oder du legst sie direkt neben den Gegner, um ihn dazu zu bringen, sich zu bewegen (und wenn er sich nicht bewegt, schiebst du auf deine Bombe und lässt sie hochgehen). Denke aber auch an deinen Rückstoßschauss, mit dem du wervolle Felder gehen kannst.



Also ich würde sagen, das wird ein heilsamer Spaziergang: Du hast Heilungzauber und den furchtbaren Puster von Nee Naa ... ich hätte keine Lust, dein Gegner zu sein! Du, Ulke, solltest keine allzu große Angst haben, den einen oder anderen Schlag einzustecken, du kannst ja dich und deinen Verbündeten heilen. Damit ist dein Gegner dann nämlich erstmal beschäftigt. Und wenn du dein Verbotenes Wort und dein Pflegendes Wort im richtigen Moment einsetzt, dürfstest du keine Probleme bekommen. Du, Nee Naa, musst dich unbedingt aus deinem Versteck hervorwagen, um den Gegner mit deinem Puster unter Druck zu setzen. Und schieße nur ordentlich Reizstachel ab. Doch Obacht vor Will Helmtel: Er sieht zwar harmlos aus, aber wenn du falsch stehst, zieht er dir einen Pfeil durch die Hutschnur, ohne dass du dich irgendwie dagegen wehren kannst.

Du bist jetzt soweit und so gut gerüstet, dass du dich in einen gnadenlosen Kampf in der echten Arena wagen kannst.
Jeder Spieler hat ein Team aus 4 Krosmastern. Jetzt geht es um alles! In dieser letzten Übungssequenz lernst du die Grundlagen für das Spiel auf dem großen Spielfeld kennen: die Gewinngroschen und die Kama-Münzen.

DIE GEWINNGROSCHEN

Die Gewinngroschen sind Ausdruck deines Mutes, deiner Ehre, deiner Tapferkeit, die von den Dämonen der Hormonde anerkannt werden. Im Spiel gibt es dafür GG-Steine. Jeder Spieler hat am Anfang des Spiels 6 GG. Wenn ein Spieler alle seine GG verliert, verliert er damit sofort auch die gesamte Schlacht. GG gewinnen kannst du nur auf eine einzige Art und Weise: indem du sie deinem Gegner wegnimmst! Es können dir aber auch GG zugesprochen werden, und es gibt auch noch andere Möglichkeiten, GG zu verlieren ...

Gegnerisches K.O.

Wenn du einen gegnerischen Krosmaster K.O. schlägst, nimmst du die Figur und alle Marker, die sie auf das Spielfeld gesetzt hat, aus dem Spiel und erhältst von diesem Gegenspieler GG in Höhe der Stufe des Krosmaster der K.O. gegangen ist.

GG mit Kamas kaufen

Wenn du 10 Kamas an die Reserve zahlst, kannst du dir einen GG kaufen, d. h. du darfst dem Gegner 1 GG wegnehmen. Aber es dürfen nur Krosmaster, die sich auf einem Dämonenfeld befinden, auf diese Weise GG kaufen.

WILDE GG

Zu Beginn der Partie wird 1 GG neben das Spielfeld gelegt. Das ist der wilde Gewinngroschen. Der Spieler, der zum ersten Mal 1 oder mehrere GG gewinnt – ganz gleich, auf welche Weise –, muss zunächst den wilden GG nehmen und kann erst dann seinem Gegner weitere GG wegnehmen.

Zum Beispiel: Die Königin der Tofus setzt einen gegnerischen Krosmaster K.O., während der wilde GG noch neben dem Spielfeld liegt: Dann nimmt der Spieler den wilden GG plus 2 GG von seinem Gegner.

SPIELRUNDEN

Wenn du an der Reihe bist, überprüfst du zunächst, ob die Spannung steigt. Dann spielst du deine Charaktere in der Reihenfolge deiner Timeline (abnehmende Initiative).

Die Spannung steigt!

Zu Beginn deines Zuges, bevor dein erster Krosmaster seinen Zug macht, würfelst du mit 2 Würfeln. Wenn auf beiden Würfel das gleiche Symbol zu sehen ist (zum Beispiel ☀ und ☀), schlagen die Stunden- und Minutendämonen zu: Du und dein Gegner verlieren je 1 GG, der wieder zurück in die Schachtel gelegt wird.

Die Timeline

Die Timeline bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere eurer Teams an der Reihe sind. Du spielst deine Krosmaster einzeln nacheinander, wobei der Charakter mit der höchsten Initiative beginnt.

Die Timeline eines jeden Spielers besteht aus den Charakterkarten seines Teams, die so geordnet werden, dass die Karte mit der höchsten Initiative ganz links liegt und die anderen Karten in absteigender Reihenfolge danebengelegt werden. Wenn du an der Reihe bist, spielst du also zuerst den Charakter, dessen Karte ganz links liegt, dann den Charakter, dessen Karte direkt daneben liegt und so weiter.

DER „CHARAKTERZUG“

Wenn ein Charakter am Zug ist, kann er alle seine **BP** und **AP** ausgeben, um sich zu bewegen, und seine Zauber zu wirken. Auf dem großen Spielfeld haben die Krosmaster aber noch zwei weitere Möglichkeiten, ihre **AP** auszugeben: Sie können Kamas sammeln oder etwas kaufen.

1 Kama-Münze aufheben

Für 1 **AP** kann ein Krosmaster 1 Kama-Münze von seinem Feld aufheben. Die gesammelten Kamas legst du neben deine GG. Kamas sind ein Guthaben, das dem gesamten Team gehört.

Auf einigen Feldern liegen 2 Kama-Münzen, die du einzeln aufheben kannst, zum Preis von 1 **AP** pro Kama.

Aber beachte dabei, dass nur Krosmaster diese Aktion durchführen können. Tofus und Fresssäcke können keine Kamas aufheben.

1 GG kaufen

Für 1 **AP** kann ein Krosmaster, der auf einem Dämonenfeld steht, 1 GG kaufen: Du bezahlst 10 Kamas aus deinem Guthaben an die Reserve und nimmst deinem Gegner 1 GG weg. Wenn der wilde GG noch verfügbar ist, musst du natürlich zunächst diesen GG nehmen. Ein Krosmaster kann, solange er **AP** besitzt und dein Guthaben an Kama-Münzen es erlaubt, so viele GG kaufen, wie er möchte.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, der einzige Spieler zu sein, der noch GG besitzt.

SPIELAUFBAU

Legt das Spielfeld zwischen die beiden Spieler.

Stellt die 8 Sträucher, die 8 Bäume und die 4 Kisten auf die dafür vorgesehenen Felder.

Legt auf jedes Kamafeld und auf jedes Dämonenfeld 1 Kama-Münze. Auf ein Kamafeld mit 2 Kamas legt ihr 2 Kama-Münzen.

Die übriggebliebenen Kama-Münzen, die Verletzungs-Tropfen, die **BP** und **AP** Marker sowie die Würfel könnt ihr zunächst beiseite legen.

Jeder Spieler nimmt sich 6 Gewinngroschen. Ein GG wird neben das Spielfeld zwischen die beiden Spieler gelegt (der wilde GG).

Die beiden Spieler wählen ihre Teams aus und erstellen neben der Arena ihre Timeline.

Spieler 1, Team **STASIS**:

Die Königin der Tofus  8, Will Helmtel  7, Oskar Nepp  6 und Bad Aboum  3.

Spieler 2, Team **WAKFU**:

Anna Tommy  9, Nee Naa  4, der König der Fresssäcke  2 und Ulke G. Verhätschel .

AUFSTELLUNG

Das Team **STASIS** ist als Erstes am Zug, da seine Charaktere insgesamt über eine höhere Initiative verfügen als die Charaktere des Teams **WAKFU**.

Team **STASIS**:  8 +  7 +  6 +  3 = **24**

Team **WAKFU**:  9 +  4 +  2 +  1 = **16**

Der Spieler des Teams **STASIS** stellt seine 4 Krosmaster nach seiner Wahl auf den Feldern, auf denen **rosa** Dracotruter-Abdrücke abgebildet sind, auf. Anschließend stellt der Spieler des Teams **WAKFU** seine Charaktere auf den Feldern mit den **blauen** Dracotruter-Abdrücken auf.

Das Team **STASIS** beginnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG



Spieler 2:

Team WAKFU



Dämonische Belohnungen



Spieler 1: Team STASIS

DIE GRUNDREGELN

Einige Begriffe und Definitionen sind unabdingbar, um die Spielregeln von Krosmaster Arena zu verstehen. Wenn du dir zunächst diese Seite durchliest, wirst du die folgenden Erläuterungen besser und schneller verstehen. Natürlich kannst du auch jederzeit zurückblättern, wenn dir ein bestimmter Begriff unklar sein sollte.

ZIEL DES SPIELS

Um eine Partie Krosmaster Arena zu gewinnen, muss man der einzige Spieler sein, der noch Gewinngroschen (GG) besitzt 🎁. Dies kann zu jedem Zeitpunkt im Spiel der Fall sein, vorausgesetzt, es gibt keinen wilden GG mehr. GG gewinnt man, indem man einen gegnerischen Krosmaster K.O. schlägt, mit Kamas kauft oder sie als dämonische Belohnung erhält. Ein Spieler hat übrigens auch dann gewonnen, wenn er der Einzige ist, der noch Krosmaster im Spiel hat.

DIE CHARAKTERE

Die Krosmaster und die beschworenen Kreaturen sind die Charaktere. Ein Krosmaster wird auf dem Spielfeld durch eine Figur dargestellt, eine beschworene Kreatur durch einen Mob-Marker.

Verbündete und Gegner

Die Charaktere eines Spielers werden auch Verbündete genannt. Die Charaktere des Gegners sind die gegnerischen oder feindlichen Charaktere.

DAS PRINZIP DER BP, LP UND AP

Die drei wichtigsten Charakterwerte sind die **Bewegungspunkte** (◆), die **Lebenspunkte** (♥) und die **Aktionspunkte** (★). Diese sind auf den Charakterkarten angegeben.

(◆) Die **BP** zeigen die Beweglichkeit des Charakters auf dem Spielfeld an. Sie ermöglichen dem Charakter, sich von Feld zu Feld zu bewegen. Alle Charaktere verfügen in jeder Runde aufs Neue über ihre gesamten **BP**.

(♥) Die **LP** zeigen die Widerstandsfähigkeit und Ausdauer eines Charakters an: seine Fähigkeit, Schläge einzustecken. Die Charaktere erleiden im Laufe einer Partie Verletzungen, die mehr werden, je länger das Spiel dauert. Diese Verletzungen werden durch die Verletzungs-Tropfen (🔥) markiert, die auf die entsprechende Charakterkarte gelegt werden. Ein Charakter kann niemals mehr Verletzungs-Tropfen auf seiner Karte liegen haben, als er **LP** besitzt. **K.O.!** Wenn ein Charakter genauso viele Verletzungs-Tropfen auf seiner Karte liegen hat, wie er **LP** besitzt, ist er K.O.: Sein Spieler nimmt ihn vom Spielfeld und gibt seinem Gegner so viele GG, wie die Stufe des geschlagenen Charakters anzeigt.

(★) Die **AP** zeigen die Anzahl der Aktionen an, die ein Charakter in jeder Runde durchführen kann. Wie bei den **BP** verfügen alle Charaktere in jeder Runde aufs Neue über ihre gesamten **AP**.

DIE FELDER

Aus rein ästhetischen Gründen sind die Felder auf dem Spielfeld nicht ganz quadratisch. Wenn in den Regeln von den Feldern die Rede ist, müsst ihr euch diese stets als regelmäßige Quadrate vorstellen, die ein perfektes Schachbrett muster bilden.

Felder, die eine gemeinsame Seite haben, heißen angrenzende Felder. Jedes Feld grenzt also normalerweise an 4 andere Felder an. Felder, die am Rand liegen, grenzen an 3 Felder an und die Felder in den Ecken des Spielfelds nur an 2 Felder. Wenn ihr die Felder zählt, um die Entfernung zu bestimmen, geht ihr immer nur über angrenzende Felder und niemals über die Diagonale.

Hindernis – freie Felder – unpassierbare Felder

Ein Feld, auf dem kein Hindernis steht, ist ein freies Feld. Ein Feld mit einem Hindernis ist ein unpassierbares Feld, auf das sich kein Charakter stellen kann. Charaktere (Verbündete und Gegner), Bomben, Bäume und Sträucher stellen allesamt Hindernisse dar.

GEWINNGROSCHEN (GG)

Wer einen GG gewinnt, nimmt diesen seinem Gegner weg! Solange der wilde GG noch im Spiel ist, muss dieser als Erstes genommen werden, bevor man einem Gegner GG wegnehmen kann. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig GG gewinnen, so ist der Spieler, der gerade am Zug ist, der Erste, der GG bekommt. Stirbt aus irgendwelchen Gründen ein eigener Krosmaster durch selbst verursachten Schaden, erhält trotzdem der Gegner die GG.

KAMAS

Alle Spieler verfügen über ein Guthaben an Kamas, das allen Krosmastern ihres Teams gemeinsam gehört. Gewonnene Kamas fließen in dieses Gut-haben ein, und wenn Kamas ausgegeben werden, werden sie aus diesem Gut-haben genommen. Die Kamas auf dem Spielfeld können nicht zerstört werden.

DIE WÜRFEL

Wenn ein Spieler in Krosmaster Arena würfelt, gelten bei jedem Wurf folgende Regeln:

- Wenn der Wurf ◆, ♡, ⚡ oder 🔥 ergibt, bleibt der Würfel liegen
- Wenn der Wurf 🌟 ergibt, wird der Würfel auf die Seite ◆ oder ⚡ gedreht
- Wenn der Wurf 🌸 ergibt, wird der Würfel auf die Seite ◆, ♡, ⚡ oder 🔥 gedreht

Ein Wurf gilt, sobald jeder Würfel ◆, ♡, ⚡ oder 🔥 anzeigt.

REGELKONFLIKT

Wenn die eine Regel eine bestimmte Aktion für möglich erklärt und die andere Regel dieselbe Aktion untersagt, so hat diejenige Regel Vorrang, die die Aktion untersagt.



SPIELBEGINN

>>> Ich habe das Tutorial durchgespielt

Bravo! Wenn du das Tutorial durchgespielt hast, kennst und beherrschst du bereits fast alle Aspekte des Spiels. Wenn du dir jetzt noch die folgenden Regeln durchliest (vor allem die Regeln zu den dämonischen Belohnungen), kannst du in deinen Kämpfen alle Regeln anwenden und das gesamte Spielmaterial nutzen.

>>> Tutorial? Das ist doch nur was für Schwachmäten

Du kennst dich aus mit Brettspielen und Figuren. Für einen alten Hasen wie dich dürfte es genügen, wenn du kurz die Regeln überfliegst und dich dann direkt in die Arena stürzt.

CHARAKTERWAHL

Jeder Spieler wählt vier Krosmaster aus. Um die Charaktere untereinander aufzuteilen, wählen die Spieler eine der folgenden Methoden:

Freie Wahl

Die Spieler einigen sich untereinander, aus welchen Charakteren die beiden Teams bestehen.

Per Zufall

An jeden Spieler werden verdeckt vier Charakterkarten ausgeteilt. Diese vier Charaktere bilden sein Team.

Durch Ziehen

- Ihr bildet aus den 8 Charakterkarten einen verdeckten Stapel. Dann deckt ihr die obersten beiden Karten auf.
- Ein Spieler (der z. B. ausgewürfelt werden kann) wählt eine der aufgedeckten Karten aus und ersetzt sie durch eine neue Karte vom Stapel.
- Von nun an führen die Spieler diesen Vorgang abwechselnd durch, allerdings immer zweimal (wobei der zweite Spieler den Vorgang als Erster zweimal durchführen darf). Die letzte Karte erhält der Spieler, der die allererste Karte ausgewählt hat.

Spieleröffnung

Jeder Spieler zählt zusammen, wie hoch die Gesamtinitiative  seiner Krosmaster ist. Der Spieler, dessen Team insgesamt die höhere Initiative hat, beginnt. Er wird der „Startspieler“ genannt. Sollte die Initiative bei beiden Teams gleich hoch sein, beginnt das Team, das den Einzelspieler mit der höchsten Initiative hat.

Wahl und Ausrichtung des Spielfeldes

Der Startspieler wählt die Kampfarena aus, indem er sich für eine Spielbrettseite entscheidet. Der andere Spieler sucht sich eine der vier Seiten als seine Startseite aus. Der Startspieler setzt sich ihm gegenüber.

Timeline

Jeder Spieler erstellt seine Timeline, indem er die Charakterkarten neben dem Spielfeld von links nach rechts mit abnehmender Initiative anordnet. Dann nimmt jeder die Krosmaster-Figuren seines Teams und stellt sie zunächst auf ihre Charakterkarten.



Dekoelemente

Platziert die Dekoelemente an den auf dem Spielfeld angegebenen Orten:



KISTE



STRAUCH

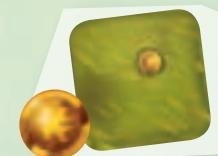


BAUM



Kama-Münzen

Legt auf jedes Kamafeld und auf jedes Dämonenfeld 1 Kama-Münze. Auf Feldern, auf denen mehrere Kamas angegeben sind, platziert ihr die entsprechende Menge an Kama-Münzen.



Die übriggebliebenen Kama-Münzen legt ihr neben das Spielfeld. Sie bilden die Reserve.

„Dämonische Belohnungen“

Ordnet die Dämonischen Belohnungssteine nach ihrem Rang:  GRANIT,  JADE und  GOLD. Bildet mit den dämonischen Belohnungen jedes Ranges zwei Stapel und legt sie verdeckt auf den Tisch. Jetzt dreht ihr den obersten Stein von jedem Stapel um und legt ihn offen daneben, so dass ihr sechs verdeckte Stapel habt (zwei Stapel pro Rang) und 6 offene Steine, die Boosts, Buffs oder Ausrüstung anzeigen.

Andere Spielmarker und Würfel

Legt die Verletzungs-Tropfen  sowie die +1/-1 AP   -Sterne und die +1/-1 BP   -Quadrat neben das Spielfeld. Dann legt ihr 1 GG als wilden GG zur Seite. Die Würfel sollten für jeden Spieler gut griffbereit liegen.

Anfangs-GG

Jeder Spieler nimmt sich 6 GG, die er neben seinen Charakterkarten aufbewahrt.

Aufstellung

Der Startspieler stellt seine Figuren auf dem Spielfeld auf, und zwar auf den Startfeldern in den ersten beiden Reihen seiner Seite. Dann stellt sein Gegner seine Figuren auf seinen Startfeldern auf der anderen Spielfeldseite auf.

Und schon kann's losgehen! Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Spielzug. Auf Seite 19 sieht ihr, wie das Spielfeld von Krosmaster Arena vor der Aufstellung aussieht.

Einige Beispiele für Startfelder:



SPIELRUNDEN

Wenn ihr eure Aufstellung abgeschlossen habt, beginnt der Startspieler mit dem ersten Spielzug. Anschließend ist sein Gegner an der Reihe, dann wieder der Startspieler und so fort – so lange, bis ein Spieler das Spiel gewonnen hat. Ein Spielzug lässt sich in folgende Phasen unterteilen:

1 BEGINN DES SPIELZUGS

Die Stunden- und Minutendämonen haben ein diebisches Vergnügen daran, den Krosmastern in ihr Schicksal zu pfuschen. Deshalb beginnt der Spielzug mit einem **Spannungswurf**. Aber die Krosmaster müssen dabei nicht tatenlos zuschauen. Sie können ihre **Inspiration** nutzen und zeitweilig neue Fähigkeiten hinzugewinnen.

Sollte man einmal nicht inspiriert sein, können dank der „**Geld zurück!**“-Regel wertvolle Kamas erhalten werden. Der Spieler, der am Zug ist, wird auch der **aktive Spieler** genannt.

Spannungswurf

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit 2 Würfeln. Wenn beide Würfel dasselbe Symbol zeigen, steigt die Spannung: Jeder Spieler nimmt 1 seiner GG und legt ihn zurück in die Schachtel!

Beim allerersten Zug des Startspielers wird allerdings kein Spannungswurf durchgeführt.

Inspiration

Der aktive Spieler kann jeden Würfel des Spannungswurfs auf die Charakterkarte eines seiner Krosmaster legen, der dann bis zum nächsten Spannungswurf dieses Spielers eine bestimmte Fähigkeit hinzugewinnt. Die Würfel können auf zwei verschiedene Krosmaster verteilt, aber auch auf ein und dieselbe Karte gelegt werden. Die Krosmaster gewinnen je nachdem, was auf dem Würfel abgebildet ist, eine bestimmte Fähigkeit hinzu:

- Der Charakter gewinnt die Fähigkeit **Kritisch** hinzu
- Der Charakter gewinnt die Fähigkeit **Rüstung** hinzu
- Der Charakter gewinnt die Fähigkeit **Blockieren** hinzu
- Der Charakter gewinnt die Fähigkeit **Ausweichen** hinzu

Geld zurück!

Es ist auch möglich, nur einen oder auch gar keinen Würfel als Inspiration zu legen. In diesem Fall werden die nicht verwendeten Würfel gegen Kamas eingetauscht. Wird nur einer der Würfel als Inspiration eingesetzt, erhält man 1 Kama-Münze aus der Reserve und fügt sie seinem Guthaben hinzu. Wird überhaupt kein Würfel auf eine Charakterkarte gelegt, können sogar 3 Kama-Münzen aus der Reserve genommen werden.

2 SPIELÜGE DER CHARAKTERE

Wenn man am Zug ist, spielt man all seine Krosmaster der Reihe nach entsprechend der Timeline von links nach rechts. Am Ende des Spielzuges des ersten Charakters, wechselt man zum zweiten Charakter, dessen Karte auf der Timeline an zweiter Position liegt, und so weiter bis zur letzten Charakterkarte ganz rechts. Der Charakter, der gerade am Zug ist, wird auch **aktiver Charakter** genannt. Sein Spielzug lässt sich in drei Phasen unterteilen:

> 2.1 VORBEREITUNGSPHASE

In der Vorbereitungsphase bereitet der Krosmaster seinen Zug vor. Einige Auswirkungen können in dieser Phase erscheinen oder verschwinden. Die folgenden Regeln werden nun in genau dieser Reihenfolge angewandt:

Ausgelöste Effekte

Einige Auswirkungen können zu Beginn des Spielzugs eines Charakters erscheinen oder verschwinden, z. B. die „**Bombenexplosion**“, die der Halsabschneider im vorigen Zug ausgelöst hat. Die ausgelösten Effekte werden in genau diesem Moment durchgeführt. Wenn mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, wählt der aktive Spieler die Reihenfolge aus, in der sie einer nach dem anderen ausgelöst werden.

Beseitigung der Buffs

Ihr entfernt alle Buff-Steine, die offen auf der Charakterkarte des Krosmasters liegen, der gerade am Zug ist.

> 2.2 AKTIONSPHASE

In dieser Phase bewegt sich euer Charakter und führt Aktionen durch. Dazu gibt er seine **BP** und **AP** aus. Der aktive Charakter darf in jeder Runde so viele **BP** und **AP** ausgeben, wie auf seiner Charakterkarte angegeben sind. Wenn ein Charakter keine **BP** oder **AP** mehr ausgeben kann bzw. möchte, ist seine Aktionsphase beendet. Die **BP** und **AP**, die er nicht ausgegeben hat, gehen verloren. Sie können nicht mit in die nächste Runde genommen werden. Kein Charakter ist gezwungen, **BP** oder **AP** auszugeben, geschweige denn, alle seine Punkte auszugeben.

+1/-1 BP-Quadrate und +1/-1 AP-Sterne

Wenn ein Charakter vor seiner Aktionsphase derartige Marker besitzt, beeinflussen diese seinen gesamten Spielzug. Anschließend werden die Marker wieder beiseite gelegt. Kein Charakter kann mehr **-1 BP-Quadrate** oder **-1 AP-Sterne** besitzen, als auf seiner Charakterkarte **BP** bzw. **AP** angegeben sind.

> 2.3 ABSCHLUSSPHASE

Diese kurze Phase beschließt den Zug des aktiven Charakters.

Ausgelöste Effekte

Einige Auswirkungen erscheinen oder verschwinden am Ende des Spielzugs eines Charakters, z. B. der „**Fernschuss**“ von Will Helmtel, der während seines gesamten Zuges aktiviert ist. Wenn mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, kann der aktive Spieler wie zu Beginn des Spielzugs bestimmen, in welcher Reihenfolge sie einer nach dem anderen ausgelöst werden.

Der Nächste, bitte!

Die 3 Phasen (Vorbereitungs-, Aktions- und Abschlussphase) werden nun auch mit dem nächsten Charakter der Timeline durchgeführt. Wenn bereits alle Charaktere gespielt wurden, ist der Spielzug damit beendet.

3 ENDE DES SPIELZUGS

Das war's! Jetzt ist der Gegner an der Reihe. Er wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Spielzug.



OSKAR NEPP
UND BAD ABUMM
DOFUS Krosmaster

BP UND AP

Die **Bewegungspunkte** und die **Aktionspunkte** sind gewissermaßen das Herzstück des Spiels. Während seiner Aktionsphase kann jeder Charakter seine **BP** und **AP** ausgeben, um sich zu bewegen und verschiedene Aktionen durchzuführen.

Jeder Charakter kann in jedem Zug so viele **BP** und **AP** ausgeben, wie auf seiner Charakterkarte angegeben sind. Dabei können die Punkte in beliebiger Reihenfolge ausgegeben und sooft wie gewünscht zwischen **BP** und **AP** hin und her gewechselt werden.

1 FELD GEHEN (1 BP)

Wenn der aktive Charakter 1 **BP** ausgibt, kann er auf 1 der angrenzenden freien Felder gehen.

Blockieren

Wenn ein Charakter ein Feld verlassen möchte, das an das Feld eines oder mehrerer Gegner angrenzt, kann es passieren, dass diese ihn blockieren. Zeigt an, auf welches Feld der Charakter gehen möchte. Jetzt führen alle gegnerischen Charaktere einen Blockieren-Wurf aus, den der Charakter wiederum durch jeweils einen Ausweichwurf abwehren kann.

Blockieren-Wurf: Der Gegner wirft mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, falls sein Charakter über die Fähigkeit Blockieren verfügt). Wenn er ☢ wirft, ist der Charakter blockiert.

Ausweichwurf: Würfelt mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, falls der Charakter über die Fähigkeit Ausweichen verfügt). Wenn ihr ☢ werft, ist der Ausweichwurf gelungen.

Blockiert: Wenn mindestens ein Blockieren-Wurf glücklich ist und nicht durch einen Ausweichwurf abgewehrt wurde, ist der Charakter blockiert und verliert alle **BP** und **AP**, die ihm noch zur Verfügung standen. Andernfalls kann der Charakter auf ein angrenzendes freies Feld gestellt werden.

Einige Zauber bieten die Möglichkeit, sich freier fortzubewegen. Für sie gilt die Blockieren-Regel nicht. Ein Charakter kann nur dann blockiert werden, wenn er **BP** ausgibt, um ein Feld weiterzugehen.

1 KAMA AUFHEBEN (1 AP)

Wenn der aktive Krosmaster 1 **AP** ausgibt, kann er von dem Feld, auf dem er steht, 1 Kama-Münze aufheben. Liegen auf dem Feld mehrere Kama-Münzen, muss er für jede Münze, die er aufheben möchte, 1 **AP** zahlen. Dein Team verfügt über ein Kama-Guthaben, das allen Krosmastern gemeinsam gehört. Die Kamas, die der aktive Charakter aufgehoben hat, fließen in dieses Guthaben ein. Diese Aktion kann nur von Krosmastern durchgeführt werden. Charaktere, die durch Mob-Marker dargestellt werden, können keine Kamas sammeln.

1 GG KAUFEN (1 AP)

Wenn ein Krosmaster auf einem Dämonenfeld steht, kann er 1 GG kaufen. Er muss dafür 1 **AP** ausgeben und 10 Kamas aus seinem Guthaben an die Reserve zahlen. Anschließend nimmt man seinem Gegner 1 GG weg bzw. nimmt den wilden GG, falls dieser noch neben dem Spielfeld liegt. Jeder Krosmaster kann diese Aktion sooft er möchte durchführen. Er muss nur über genügend **AP** verfügen und genügend Kamas in seinem Guthaben aufweisen.

ZAUBER WIRKEN (KOSTEN IN AP JE NACH ZAUBER)

Die Charaktere können verschiedene Zauber wirken, die sehr unterschiedlich sein können. Die meisten Charaktere können zumindest einen Angriffszauber wirken, um dem Gegner Verletzungen zuzufügen. Einige Charaktere können

aber auch andere Zauber wirken, z. B. Beschwörungszauber, Heilungszauber oder Spezialzauber. Die Kosten in **AP** hängen vom Typ des Zaubers ab, der gewirkt wird.

1 DÄMONISCHE BELOHNUNG KAUFEN (1 AP)

Wenn ein Krosmaster auf einem Dämonenfeld steht, kann er 1 dämonische Belohnung kaufen. Er muss dafür 1 **AP** ausgeben und eine bestimmte Anzahl an Kama-Münzen aus seinem Guthaben an die Reserve zahlen. Der Preis der dämonischen Belohnung hängt von deren Rang ab:

- Eine dämonische Belohnung ☰ GRANIT kostet 3 Kamas
- Eine dämonische Belohnung ☰ JADE kostet 6 Kamas
- Eine dämonische Belohnung ☰ GOLD kostet 12 Kamas

Wenn ihr eine dämonische Belohnung kauft, könnt ihr euch einen der offen liegenden Steine nehmen. Dann wisst ihr genau, welche Belohnung ihr erhaltet. Ihr könnt aber auch einen verdeckten Stein nehmen – damit der Gegner nicht weiß, welche Belohnung ihr erhalten habt.

Wenn ein aktiver Spieler eine dämonische Belohnung gekauft hat, kann er sie einem beliebigen Krosmaster seines Teams verleihen (dem Charakter, der die Belohnung gekauft hat, oder einem anderen Charakter). Ob der Charakter, dem die Belohnung verliehen wird, auf einem Dämonenfeld steht oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Legt den Stein mit der dämonischen Belohnung verdeckt auf die Charakterkarte des Krosmasters, dem ihr sie verleihen möchtet.

Ganz gleich, ob ihr einen offenen oder einen verdeckten Stein mit einer dämonischen Belohnung ausgewählt habt – der Stein wird immer verdeckt auf die Charakterkarte des Krosmasters, der belohnt werden soll, gelegt. Und solange der Stein nicht aufgedeckt wird, erhält der Charakter auch keinen entsprechenden Bonus.

Diese Aktion kann nur von einem Krosmaster durchgeführt werden und eine dämonische Belohnung kann auch nur an einen Krosmaster verliehen werden. Charaktere, die durch Mob-Marker dargestellt werden, können weder dämonische Belohnungen kaufen noch erhalten.

Sammeln von dämonischen Belohnungen

Für jeden Charakter gibt es eine Maximalzahl an dämonischen Belohnungen, die auf seiner Karte liegen dürfen (ganz gleich, welchen Typs oder Rangs, ob offen oder verdeckt). Diese entspricht der Stufe des Charakters.

1 DÄMONISCHE BELOHNUNG EINSETZEN (0 AP)

Jeder Krosmaster kann an einem beliebigen Punkt seiner Aktionsphase einen Boost, einen Buff oder eine Ausrüstung aktivieren. Dies kostet ihn keine AP. Dreht dazu einfach den Stein mit der dämonischen Belohnung um, so dass er offen auf der Charakterkarte liegt. Die Auswirkung wird sofort wirksam.

Ein **Boost** wird nach seiner Verwendung wirkungslos und der Stein wird dann wieder zurück in die Schachtel gelegt.

Ein **Buff** bleibt offen auf der Karte des aktiven Charakters liegen, bis dessen nächster Spielzug beginnt.

Eine **Ausrüstung** bleibt während des gesamten Spiels auf der Charakterkarte liegen.

EINEN ZAUBER WIRKEN

Alle Charaktere in Krosmaster Arena können Zauber wirken, die zumeist dazu dienen, den Gegner anzugreifen. Die Zauber sind auf der jeweiligen Charakterkarte bzw. auf den Beschwörungssteinen, die die Krosmaster ins Spiel bringen, verzeichnet. Einige dämonische Belohnungen ermöglichen es den Charakteren auch, neue Zauber zu wirken.

In den Regeln zu den verschiedenen Zaubern wird immer wieder das Wort „Ziel“ bzw. „zielen“ vorkommen. Das „Ziel“ eines Zauber ist das Feld, das von dem Zauber anvisiert wird, und dementsprechend auch die Figur, der Beschwörungsstein oder das Dekoelement, das sich auf diesem Feld befindet. Es ist natürlich auch möglich, dass das Ziel eines Zauber ein leeres Feld ist.

Wenn ein Charakter einen Zauber wirken möchte, muss er überprüfen:

- ob er die Kosten des Zaubers in AP zahlen kann
- ob das Ziel in Reichweite seines Zaubers ist
- ob er von seinem Feld zum Zielfeld eine Sichtlinie ziehen kann

EINEN ANGRIFFSZAUBER WIRKEN

Wenn diese drei Bedingungen erfüllt sind, werden jedes Mal die folgenden Etappen in genau dieser Reihenfolge durchgeführt:

1 Bezahlen

Bezahlt so viele AP, wie der Zauber kostet. Ihr müsst alle Kosten bezahlen können um dem Zauber zu wirken.

2 Zusätzliche Auswirkungen

Wenn der Zauber zusätzliche Auswirkungen anzeigt (wie z. B. das Zurückweichen 1 des Zauber „Rückstoßschuss“ von Bad Abumm oder der zusätzliche Schaden des Zauber „Tofutter“ der Königin der Tofus), werden diese sofort gewirkt.

3 Kritischer-Treffer-Wurf

Ihr könnt einen kritischen Treffer landen. Werft mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, wenn der aktive Charakter die Fähigkeit Kritisch hat). Jeder Wurf, bei dem erscheint, erhöht den Schaden des Zaubers um 1 Punkt.

4 Rüstungswurf

Der gegnerische Spieler führt einen Rüstungswurf durch. Er wirft mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, wenn der Zielcharakter die Fähigkeit Rüstung hat). Jeder Wurf, bei dem erscheint, senkt den Schaden des Zaubers um 1 Punkt.

5 Verletzungs-Tropfen legen und K.O. überprüfen

Legt so viele Verletzungs-Tropfen auf die Charakterkarte (oder den Beschwörungsmarker), wie der Gegner Schaden erlitten hat. Denkt dabei daran, dass ein Charakter nie mehr Verletzungs-Tropfen als LP haben kann. Hat ein Charakter nun so viele Verletzungstropfen wie er LP hat, ist er K.O. Die Kräfte mancher Krosmaster können die Verletzungs-Tropfen, die gelegt werden müssen, beeinflussen. Beispiel: Wenn Srammy im Nahkampf angegriffen wurde, aber eine Zusätzliche Auswirkung dafür gesorgt hatte, dass er sich während des Zaubers dem Nahkampf entzogen hat, so wirkt auch sofort wieder seine Unsichtbarkeit und er erhält keinen Schaden.

Heilungszauber

Um einen Heilungszauber zu wirken, geht ihr genauso vor wie beim Angriffszauber, mit zwei kleinen Unterschieden:

4 Rüstungswurf: Das Ziel eines Heilungszaubers führt keinen Rüstungswurf durch (ein Kritischer-Treffer-Wurf wird hingegen auch in diesem Fall durchgeführt)

5 Verletzungs-Tropfen legen und K.O. überprüfen: Es werden keine Verletzungs-Tropfen auf die Karte gelegt, sondern es werden Verletzungs-Tropfen von der Karte des geheilten Charakters entfernt.

Beschwörungszauber

Mit einem Beschwörungszauber könnt ihr einen Marker ins Spiel bringen. Bei Beschwörungszaubern gibt es keinen Kritischer-Treffer-Wurf und auch keinen Rüstungswurf, da sie keinen Schaden verursachen und keine Verletzungen heilen. Nur leere Felder können Ziel eines Beschwörungszaubers sein.

Spezialzauber

Spezialzauber verursachen keinen Schaden, heilen keine Verletzungen und bringen keine neuen Spielsteine ins Spiel. Es gibt auch keinen Kritischer-Treffer-Wurf und keinen Rüstungswurf.

BESCHREIBUNG DER EINZELNEN ZAUBER

Die einzelnen Zauber sind durch ihre unterschiedlichen Namen definiert, d. h. der Name zeigt bereits an, welche Auswirkung ein bestimmter Zauber hat.

Begrenzte Verwendung

Reizstachel: Die meisten Zauber können unbegrenzt verwendet werden. Ihr Name erscheint dann auf schwarzem Hintergrund.

Fernschuss: Ein Zauber, dessen Name auf blauem Hintergrund erscheint, kann nur einmal pro Zug gewirkt werden

Puster: Zauber auf rotem Hintergrund können von eurem Charakter nur einmal pro Partie gewirkt werden.

Beschwörungskontrolle

In einigen Fällen steht hinter dem Namen eines Zaubers in Klammern eine Zahl: Sie gibt die Höhe der Beschwörungskontrolle an. Ein Charakter kann einen Beschwörungszauber nicht mehr wirken, wenn er mit diesem Zauber bereits genauso viele Beschwörungsmarker ins Spiel gebracht hat, wie die Höhe seiner Beschwörungskontrolle anzeigt. Wenn die Anzahl der Marker, die der Zauber beschwört, geringer ist als die Höhe seiner Beschwörungskontrolle, kann er den Zauber erneut wirken.

FRESSACK beschwören (1): Mit diesem Zauber kann 1 Fressack ins Spiel gebracht werden.

Wasserbombenwurf (2): Mit diesem Zauber können insgesamt bis zu 2 Wasserbomben ins Spiel gebracht werden.

TOFU beschwören (3): Mit diesem Zauber können insgesamt bis zu 3 Tofus ins Spiel gebracht werden.

KOSTEN

Angst



Kosten in Aktionspunkten (AP)

Die meisten Zauber kann man wirken, indem man einfach die entsprechende Anzahl an AP ausgibt, um die Kosten für das Wirken des Zaubers zu bezahlen: Bei einigen Zaubern muss man nicht nur AP, sondern auch BP ausgeben, um diese wirken zu können:

Percillo!



BP Kosten + AP Kosten

Wieder andere Zauber werden mit Verletzungen bezahlt: In dem Moment, in dem man die Kosten für das Wirken eines Zaubers bezahlt, erleidet der Charakter so viel Schaden, wie auf dem Zauber angegeben ist. Ein Charakter kann nie mehr Verletzungen als LP haben, d. h. wenn er nicht alle Verletzungs-Tropfen auf seine Charakterkarte legen kann, kann er diesen Zauber nicht wirken:

Strafe



Verletzungen Kosten + AP Kosten

REICHWEITE (RW)

Das Reichweiten-Symbol auf der Zauberleiste enthält verschiedene Informationen über die Reichweite des Zaubers. Die Reichweite wird zumeist in 2 Zahlen ausgedrückt:

- Die linke Zahl ist die **minimale Reichweite (min. RW)**: Sie gibt die minimale Entfernung an, die das Ziel entfernt sein muss, um den Zauber wirken zu können (Zahl der Felder).
- Die rechte Zahl ist die **maximale Reichweite (max. RW)**: Sie gibt die maximale Entfernung an, die das Ziel noch entfernt sein kann, um den Zauber wirken zu können (Zahl der Felder).

 **Klassische Reichweite:** Dieser Zauber kann auf ein Feld zielen, das zwischen der minimalen und der maximalen Reichweite liegt. Viele Zauber haben eine klassische Reichweite.

 **Zauber mit fester Reichweite:** Dieser Zauber ist wie ein Zauber mit klassischer Reichweite, mit dem Unterschied, dass seine maximale Reichweite nicht erhöht werden kann.

 **Linearzauber:** Dieser Zauber kann nur auf ein Feld zielen, das sich in derselben Reihe wie der Charakter befindet, der den Zauber wirkt (horizontal oder vertikal).

 **Linearzauber mit fester Reichweite:** Dieser Zauber ist ein Linearzauber, dessen maximale Reichweite nicht erhöht werden kann.

 **Zauber ohne Sichtlinie:** Um diesen Zauber zu wirken, muss keine freie Sichtlinie zwischen dem wirkenden Charakter und dem Ziel bestehen. Außerdem kann seine maximale Reichweite nicht erhöht werden.

 **Nahkampfzauber:** Dieser Zauber kann nur auf ein Feld gewirkt werden, das an das Feld des Charakters, der den Zauber wirkt, angrenzt. Er hat daher auch keine minimale oder maximale Reichweite.

 **Persönlicher Zauber:** Dieser Zauber hat ebenfalls keine minimale oder maximale Reichweite, da er nur Auswirkungen auf den Charakter hat, der diesen Zauber wirkt.

SICHTLINIE

Zwischen zwei Feldern besteht eine Sichtlinie, wenn man vom einen zum anderen Feld eine imaginäre Linie ziehen kann, ohne dass diese durch ein Feld unterbrochen wird, das auf dieser Linie liegt. Alle Felder, auf denen ein Baum oder ein Charakter steht, unterbrechen die Sichtlinie.

SCHADEN

Elementarschaden

Jeder Angriffszauber, der mit einem Element (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) verbunden ist, ist ein Elementarzauber. Der Schaden, den ein solcher Zauber verursacht, heißt Elementarschaden. Die Zauber werden auch Wasserzauber , Luftzauber , Erdzauber  und Feuerzauber  genannt.

Neutraler Schaden

Einige Angriffszauber sind mit keinem Element verbunden. Sie sind die neutralen Zauber . Diese Zauber verursachen neutralen Schaden, und bei einem Kritischer-Treffer-Wurf kann bei einem neutralen Schaden immer nur mit einem Würfel gewürfelt werden.

Heilung

Heilungszauber  verursachen keinen Schaden, sondern entfernen im Gegenteil Verletzungs-Tropfen von ihrem Ziel. Die Anzahl der geheilten Verletzungen ist anstelle des Schadens angegeben.

Nullheilung und Nullschaden

Einige Zauber verursachen **0 Schaden** bzw. heilen **0 Verletzungen**. D. h. man muss einen kritischen Treffer erzielen oder eine Fähigkeit, eine zusätzliche Auswirkung oder eine dämonische Belohnung einsetzen, um diese Zahl zu erhöhen.

Zauber ohne Schaden

Die Beschwörungs- und Spezialzauber verursachen keinen Schaden. Bei ihnen steht an der Stelle, an der bei den anderen Zaubern der verursachte Schaden bzw. die Heilung angegeben ist, eine weiße Scheibe ohne Zahl. (Wie z.Bsp. bei Anna Tommys „Positionstausch“).

WIRKUNGSGEBIET

Einige Zauber wirken auf mehr als nur ein Feld. Das sind die Zauber mit Wirkungsgebiet. Das Ziel des Zaubers wird dabei wie bei allen anderen

Zaubern auch bestimmt und ist das Hauptziel des Zaubers. Schaut euch die untenstehenden Schemata an, um je nach Wirkungsgebiet die zusätzlichen Ziele des Zaubers zu bestimmen. Der Zauber wirkt gleichermaßen auf das Hauptziel und die zusätzlichen Ziele: Wenn man einen Angriffszauber mit Wirkungsgebiet wirkt, führt man nur einen Kritisches-Treffer-Wurf aus, wohingegen jedes Ziel einen eigenen Rüstungswurf würfelt.



Kreuzförmiges Wirkungsgebiet



Quadratförmiges Wirkungsgebiet



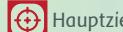
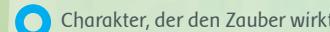
Hammerförmiges Wirkungsgebiet



Steckenförmiges Wirkungsgebiet



Schaufelförmiges Wirkungsgebiet



ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNGEN

Hier ist eine Liste aller zusätzlichen Auswirkungen. Manchmal wird die zusätzliche Auswirkung direkt auf der Karte des Zaubers beschrieben, so dass man nur den Text lesen muss, wenn man wissen möchte, wie die Auswirkung angewendet wird. Selbst wenn ein Zauber keinen Schaden verursacht (z. B. wenn der Gegner einen Rüstungswurf erfolgreich geworfen hat), wird die zusätzliche Auswirkung stets auf alle Ziele des Zaubers angewendet.

LP-Diebstahl: Nachdem der Spieler dem Gegner mit diesem Zauber Verletzungen zugefügt hat (5. Schritt beim Wirken eines Zaubers), nimmt er von seinem Charakter genauso viele Verletzungs-Tropfen weg, wie dieser Schaden bei dem Ziel verursacht hat.

X x Kopf oder Zahl spielen: Würf X mal 1 Münze und führe den passenden Effekt aus bzw. werte „Kopf“ wie einen Erfolg.

Rüstungsdurchbohrend: Das Ziel dieses Zaubers wirft bei einem Rüstungswurf 1 Würfel weniger.

+X : Wasserschaden  wird um X Punkte erhöht

+X : Luftschaeden  wird um X Punkte erhöht

+X : Erdschaden  wird um X Punkte erhöht

+X : Feuerschaden  wird um X Punkte erhöht

Zurückweichen X: Der Charakter, der den Zauber wirkt, weicht um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Ziels zurück.

Nähern X: Der Charakter, der den Zauber wirkt, wird um X Felder in Richtung des Ziels verschoben.

Zurückschubsen X: Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Charakters, der den Zauber wirkt, verschoben.

Heranziehen X: Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die Richtung des Charakters, der den Zauber wirkt, verschoben.

Mit den zusätzlichen Auswirkungen **Zurückweichen**, **Nähern**, **Zurückschubsen** und **Heranziehen** können Charaktere und Beschwörungsmarker verschoben werden. Wenn eine Figur mithilfe einer solchen Auswirkung verschoben wird, bleibt sie stehen, sobald sie auf ein Hindernis trifft oder den Spielfeldrand erreicht.

- X BP : Ihr legt X -1 BP-Quadrate auf die Charakterkarte des Ziels

+X BP : Ihr legt X +1 BP-Quadrate auf die Charakterkarte des Ziels

- X AP : Ihr legt X -1 AP-Sterne auf die Charakterkarte des Ziels

+X AP : Ihr legt X +1 AP-Sterne auf die Charakterkarte des Ziels

Stiehlt 1 BP : Ihr legt ein -1 BP-Quadrat auf das Ziel und ein +1 BP-Quadrat auf den Charakter, der den Zauber wirkt

Stiehlt 1 AP : Ihr legt einen -1 AP-Stern auf das Ziel und einen +1 AP-Stern auf den Charakter, der den Zauber wirkt.

Zur Erinnerung: Die **BP**-Quadrate und **AP**-Sterne werden zu Beginn der Aktionsphase des betreffenden Charakters aktiviert und anschließend wieder beiseite gelegt.

BESCHWÖRUNGSMARKER

Einige Krosmaster setzen im Kampf vor allem auf ihre Beschwörungszauber. Mithilfe dieser Technik können sie Bomben und Fallen legen und fantastische Kreaturen in der Arena erscheinen lassen, mit denen sie ihre Gegner angreifen können.

Die Beschwörungsmarker kommen durch Beschwörungszauber ins Spiel. Es gibt verschiedene Kategorien von Beschwörungen: Mobs, Bomben und Fallen.

MOB-MARKER



Mobs sind Kreaturen, die beschworen werden können. Im Spiel sind sie Charaktere und verfügen allesamt über **LP**. Die meisten von ihnen haben auch **BP**, **AP** und einen Zauber, manchmal sogar Fähigkeiten.

Eine beschworene Kreatur wird in die Timeline eingereiht und spielt ihren Zug direkt nach dem Charakter, der den zugehörigen Mob-Marker ins Spiel gebracht hat. Wenn ein Charakter mehrere Mobs beschworen hat, kann der aktive Spieler auswählen, in welcher Reihenfolge er die Mobs nach dem zugehörigen Charakter spielen möchte.

Die Mob-Marker in Krosmaster Arena haben keine Stufe, d. h. man kann keine GG gewinnen, wenn man einen Mob K.O. setzt.

Beschworene Kreaturen, die durch einen Mob-Marker dargestellt werden, können nur **AP** und **BP** ausgeben, um sich fortzubewegen und ihren Zauber zu wirken.



BOMBEN-MARKER



Eine Bombe ist kein Charakter, sondern ein beschworener Mechanismus. Ein Bomben-Marker ist ein Hindernis, d. h. das Feld, auf dem er liegt, ist unpassierbar. Alle Bomben haben jedoch die Fähigkeit **Winzigklein** und unterbrechen daher nicht die Sichtlinie.

Jede Bombe hat **1 LP** und wirkt ihren Zauber **Explosion**, wenn sie K.O. gesetzt wird. Zu Beginn des Spielzugs des Charakters, der die Bombe ins Spiel gebracht hat, erleidet die Bombe automatisch 1 Verletzung und wirkt somit ihren Zauber **Explosion** (da sie ja damit K.O. ist).

FALLEN-MARKER



Eine Falle ist kein Charakter, sondern ein beschworener Mechanismus. Ein Fallen-Marker ist kein Hindernis und unterbricht nicht die Sichtlinie. Ein Feld, auf dem ein Fallen-Stein liegt, bleibt weiterhin ein freies Feld. Fallen haben keine **LP** und können somit auch nicht durch Verletzungen K.O. gesetzt werden. Eine Falle wirkt ihren Zauber, wenn ein Charakter auf ihr Feld gesetzt wird. Alle Fallen haben die Fähigkeit **Unempfindlich** und sind von den zusätzlichen Auswirkungen der Zauber nicht betroffen. Sobald eine Falle ausgelöst worden ist, wird sie vom Spielfeld entfernt. Auf jedem Feld kann nur eine Falle liegen.

**Hol dir tolle Gewinne
indem du an Turnieren
teilnimmst!**

FÄHIGKEITEN

Die Krosmaster und einige Beschwörungsmarker haben bisweilen besondere Talente, die dazu führen, dass die Spielregeln sich ändern: die sogenannten Fähigkeiten.

Eine Fähigkeit ist etwas anderes als ein Zauber, wenngleich die Auswirkung manchmal sehr ähnlich ist. Ein Charakter, der eine bestimmte Fähigkeit besitzt, kann dieselbe Fähigkeit nicht noch einmal erwerben.

DIE FÄHIGKEITEN IN KROSMASTER ARENA

Kritisch: Der Charakter wirft bei einem Kritischer-Treffer-Wurf mit 2 Würfeln.

Rüstung: Der Charakter wirft bei einem Rüstungswurf mit 2 Würfeln.

Blockieren: Der Charakter wirft bei einem Blockieren-Wurf mit 2 Würfeln.

Ausweichen: Der Charakter wirft bei einem Ausweich-Wurf mit 2 Würfeln.

Winzigklein: Für diesen Charakter gelten die Blockieren-Regeln nicht (d. h. er kann andere Charaktere nicht blockieren und wird auch nicht von ihnen blockiert). Er unterbricht auch nicht die Sichtlinie.

Resistenz (Wasser): Der durch einen Wasserzauber erlittene Schaden (Wasser) wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz (Luft): Der durch einen Luftzauber erlittene Schaden (Luft) wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz (Erd): Der durch einen Erdzauber erlittene Schaden (Erd) wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

Resistenz (Feuer): Der durch einen Feuerzauber erlittene Schaden (Feuer) wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

Gegenschlag: Jedes Mal, wenn ein gegnerischer Charakter diesem Charakter eine oder mehrere Verletzungen (Blut) hinzufügt, erleidet er selbst 1 Verletzung.

Genesung: Jedes Mal, wenn dieser Charakter 1 oder mehrere Verletzungen (Blut) mit einem Heilungzauber heilt (Blut), wird 1 zusätzliche Verletzung geheilt.

Immun: Durch diese Fähigkeit wird der Charakter immun gegen Wasser (Wasser), Luft (Luft), Erd (Erd) und Feuerschaden (Feuer), der durch einen Zauber gegen ihn gewirkt wird, d. h. er erleidet dadurch keinerlei Verletzung.

Unempfindlich: Durch diese Fähigkeit wird der Charakter unempfindlich gegen zusätzliche Auswirkungen von Zaubern, die gegen ihn gewirkt werden, mit Ausnahme der zusätzlichen Auswirkungen, die zusätzlichen Schaden oder zusätzliche Verletzungen hinzufügen.

WEITERE FÄHIGKEITEN

Einige Krosmaster verfügen über spezielle Fähigkeiten, die auf ihren Charakterkarten beschrieben werden. Schaut euch ihre Charakterkarten an, um zu erfahren, über welche speziellen Auswirkungen sie verfügen.



Srammy ist unsichtbar, aber nicht unempfindlich!



Alie See stimuliert ihre Verbündeten, aber sie stimuliert nicht!

DEKOELEMENTE

Als die Stundendämonen in der Hormonde die ersten Kampfarenen gründeten, versuchten sie, die grünen Gefilde der Welt der Zwölf zu imitieren. Sie pflanzten Bäume und Sträucher und stellten auch einige große Kisten auf.

Die Dekoelemente werden zu Spielbeginn auf dem Spielfeld platziert. Sie sind keine Charaktere und haben allesamt die Fähigkeit Unempfindlich. In Krosmaster Arena gibt es drei Arten von Dekoelementen: Sträucher, Bäume und Kisten. Dabei gelten für jedes Dekoelement besondere Regeln:

STRÄUCHER

Die Sträucher sind dichte Gewächse, die ein Hindernis darstellen: Ein Feld, auf dem ein Strauch steht, ist ein unpassierbares Feld. Die Sichtlinie hindert unterbrechen Sträucher nicht.

BAUME

Die hohen, merkwürdig quadratischen Bäume sind ebenfalls Hindernisse: Ein Feld, auf dem ein Baum steht, ist ein unpassierbares Feld. Für Schützen sind Bäume ebenfalls hinderlich, da sie ihre Sichtlinie unterbrechen.

KISTEN

Die Kisten, die von Skulpturen im Ruhestand gezimmert wurden und deren Inhalt nach wie vor niemand kennt, sind keine Hindernisse. Ein Feld, auf dem nur eine Kiste steht, gilt als freies Feld. Kisten unterbrechen auch nicht die Sichtlinie.

Wenn ein Charakter auf einer Kiste steht, erhöht sich seine maximale Reichweite um 1 Feld.

MÖGLICHE ZUSATZREGEL: ZERSTÖRUNG DER DEKOELEMENTE

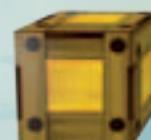
Die beiden Spieler können sich darauf einigen, mit dieser Zusatzregel zu spielen und alle Dekoelemente zerstörbar zu machen!

Achtung: Nur Angriffszauber im Nahkampf können an Dekoelementen Schaden verursachen.

Um ein Dekolement zu zerstören, muss ein Spieler diesem Element in einer Runde den entsprechenden Schaden zufügen. Mit anderen Worten: Am Ende der Runde, wenn alle Charaktere eines Spielers am Zug waren werden die Dekoelemente automatisch von allen zugefügten Verletzungen geheilt. Dekolemente führen aber keinen Rüstungswurf durch.

Legt die Verletzungs-Tropfen auf das Dekolement, dem Schaden zugefügt wurde. Sobald ein Dekolement genauso viele Verletzungen erlitten hat, wie es LP besitzt, ist es zerstört. Nehmt es vom Spielfeld und legt es zurück in die Schachtel.

Wenn ein Dekolement zerstört worden ist, verwandelt es sich wundersamerweise in Kamas! Ja, die Dämonen können manchmal sehr spendabel sein ... Nehmt aus der Reserve so viele Kama-Münzen wie unten angegeben. Die Kama-Münzen werden auf das Feld gelegt, auf dem sich das Dekolement befand, das zerstört worden ist.



KISTE



STRÄUCHER



BAUM



DÄMONISCHE BELOHNUNGEN

BOOST

Ein Boost ist ein Vorteil, der sofort Wirkung zeigt. Wenn ein Spieler einen Boost-Stein aufdeckt, tritt die Wirkung sofort ein: Der Krosmaster erhält den entsprechenden Vorteil, dann wird der Stein aus dem Spiel genommen und wieder zurück in die Schachtel gelegt. Solange der Boost-Stein verdeckt liegt, hat er keine Auswirkungen.



Die Auswirkungen dieser 4 dämonischen Belohnungen sind einander sehr ähnlich. Wenn ein Krosmaster einen Boost verwendet, wird der Schaden des nächsten Zaubers, den er in dieser Runde wirkt, um 2 Punkte erhöht. Achtung! Um den Schaden tatsächlich erhöhen zu können, muss der Boost vom selben Element wie der gewirkte Zauber sein, also entweder Wasser, Luft, Erde oder Feuer.



Blitz ist ein Zauber zur einmaligen Verwendung. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel, das in derselben Reihe 1 bis 5 Felder entfernt ist, und gibt 1 AP aus. Blitz verursacht 2 neutralen Schaden.



Verkleben ist ein Zauber zur einmaligen Verwendung. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel, das in derselben Reihe 1 bis 5 Felder entfernt ist, und gibt 1 AP aus. Verkleben verursacht keinen Schaden, aber das Ziel erleidet einen Malus von -2 BP. Auf seine Charakterkarte werden 2 -1 BP-Squarene gelegt.



Entwickeln ist ein Zauber zur einmaligen Verwendung. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel, das in derselben Reihe 1 bis 5 Felder entfernt ist und gibt 1 AP aus. Entwickeln verursacht keinen Schaden, aber das Ziel erleidet einen Malus von -3 AP. Auf seine Charakterkarte werden 3 -1 AP-Sterne gelegt.



Wenn ein Krosmaster den Knollentrank einnimmt, darf man bis zu 3 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte nehmen.



Wenn ein Krosmaster den Zetermaid-Trank einnimmt, erhält er sofort 1 BP und 1 AP und man kann 1 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte nehmen.



Wenn ein Krosmaster den Rückruftrank einnimmt, wird die Figur auf eines der Startfelder seines Teams zurückgestellt. Bei dieser Versetzung findet kein Blockieren statt.



Wenn ein Krosmaster den Eniripsa-Stil anwendet, darf man bis zu 7 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte nehmen.



Wenn ein Krosmaster den Enutro-Stil anwendet, erhält er sofort 2 BP und man darf 2 Kama-Münzen aus der Reserve nehmen und seinem Guthaben hinzufügen.



Wenn ein Krosmaster den Xélor-Stil anwendet, erhält er sofort 4 AP.



Wenn ein Krosmaster den Osamodas-Stil anwendet, beschwört er einen Wabbit. Der Mob-Marker „Wabbit“ wird auf ein angrenzendes Feld gelegt. Der Wabbit führt seinen Spielzug immer direkt nach dem Charakter, der ihn beschworen hat, aus. Legt den Stein zur Erinnerung rechts neben euren beschwörenden Charakter.



Der Pandawa-Stil ist ein Zauber zur einmaligen Verwendung. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel, das in derselben Reihe 1 bis 3 Felder entfernt ist, und gibt 2 AP aus. Ein Verbündeter, der auf einem an das Feld des Krosmasters angrenzenden Feld steht, der den Pandawa-Stil verwendet, wird auf das freie Zielfeld gestellt. Dabei findet kein Blockieren statt.



Wenn ein Krosmaster den Halsabschneider-Stil anwendet, muss man 2 Kama-Münzen aus seinem Guthaben an die Reserve zahlen und erhält dafür 1 GG vom Gegner (oder den wilden GG, falls dieser noch liegt).



Wenn ein Krosmaster den Sacréur-Stil anwendet, werden 4 Verletzungs-Tropfen auf seine Charakterkarte gelegt. Der Schaden, den dieser Krosmaster beim nächsten elementaren Angriffszauber in dieser Runde verursacht, wird um 3 Punkte erhöht. Neutraler Schaden kann mit dem Sacréur-Stil nicht erhöht werden.



Wenn ein Krosmaster den Sadida-Stil anwendet, beschwört er ein Verlorenes Püppchen. Der Mob-Marker „Verlorenes Püppchen“ wird auf ein angrenzendes freies Feld gelegt. Das Verlorene Püppchen führt seinen Spielzug immer direkt nach dem Krosmaster, der es beschworen hat, aus. Legt den Stein zur Erinnerung rechts neben euren beschwörenden Charakter.



Wenn ein Krosmaster den Ecaflip-Stil anwendet, spielt man 1x Kopf oder Zahl:
Zahl: Der Ecaflip-Stil bietet einem keinen Vorteil.
Kopf: Nehmt eine dämonische Belohnung vom Rang GOLD und teilt sie dem Krosmaster zu, der den Ecaflip-Stil anwendet.



Wenn ein Krosmaster den Maskerador-Stil anwendet, muss man sich für einen der drei folgenden Vorteile entscheiden: Entweder gewinnt der Krosmaster sofort 3 AP oder er gewinnt sofort 2 BP oder man entfernt bis zu 4 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte.



Wenn ein Krosmaster den Dämonischen Geist anwendet, kann man bis zu 3 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte nehmen, gewinnt 1 GG und fügt 3 Kamas aus der Reserve zu seinem Guthaben hinzu.



Wenn ein Krosmaster den Wakfu-Sturm anwendet, gewinnt er sofort 2 BP und 3 AP hinzu und man kann bis zu 4 Verletzungs-Tropfen von seiner Charakterkarte nehmen.

BUFF

Ein Buff ist eine vorübergehende Verbesserung. Wenn ein Krosmaster einen Buff-Stein einsetzt, wird dieser offen auf seine Charakterkarte gelegt und er profitiert bis zum Beginn seines nächsten Zuges von der Auswirkung des Buffs. Dann wird der Buff-Stein wieder aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.



Die Auswirkungen dieser 4 dämonischen Belohnungen sind ziemlich ähnlich. Wenn ein Buff-Stein auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, profitiert dieser den folgenden beiden Vorteilen:

- Angriffszauber des zugehörigen Elements (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) verursachen 1 zusätzlichen Schaden.
- Er gewinnt die Fähigkeit Resistenz des zugehörigen Elements (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) hinzu, d. h. er erleidet automatisch 1 Schaden weniger, wenn er Ziel eines Zaubers dieses Elements ist.



Wenn der Stein Perfektes Blockieren auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, können gegnerische Charaktere auf angrenzenden Feldern den Nahkampf nicht verlassen, indem sie BP ausgeben. Das heißt es findet auch kein Ausweichen-Wurf statt.



Wenn der Stein Einohrblut auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, erhält er die Fähigkeiten Kritisches, Rüstung, Ausweichen und Blockieren.



Wenn der Stein lop-Stil auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine elementaren Angriffszauber im Nahkampf (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) 2 zusätzlichen Schaden. Neutraler Schaden kann mit dem lop-Stil nicht erhöht werden.



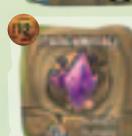
Wenn der Stein Crâ-Stil auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, wird die maximale RW seiner Zauber um 2 Felder erhöht und seine elementaren Angriffszauber (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) verursachen 1 zusätzlichen Schaden. Neutraler Schaden kann mit dem Crâ-Stil nicht erhöht werden.



Wenn der Stein Féca-Stil auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, kann er nicht durch elementare Angriffszauber (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) verletzt werden. Gegenüber neutralem Schaden, Heilung und den zusätzlichen Auswirkungen von Zaubern ist der Féca-Stil wirkungslos.



Wenn der Stein Sram-Stil auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine elementaren Angriffszauber im Nahkampf (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) 1 zusätzlichen Schaden und er erlangt die zusätzliche Auswirkung LP-Diebstahl. Neutraler Schaden kann mit dem Sram-Stil nicht erhöht werden.



Wenn der Stein Stasis-Kristall auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine elementaren Angriffszauber (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) 2 zusätzlichen Schaden und er erlangt die Fähigkeiten Kritisches und Rüstung. Neutraler Schaden kann mit dem Stasis-Kristall nicht erhöht werden.

AUSRÜSTUNG

Eine Ausrüstung ist eine dauerhafte Verbesserung. Sie ist aktiv, sobald der entsprechende Stein mit der dämonischen Belohnung aufgedeckt wird, und bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen.

Wenn eine Ausrüstung eine Verbesserung an **AP** oder **BP** zur Folge hat, wird der entsprechende Wert erhöht. Die Verbesserung gilt, sobald der Ausrüstungs-Stein aufgedeckt wird, d. h. der Krosmaster kann noch in der Runde, in der er die Ausrüstung aufdeckt, die zusätzlichen **AP** oder **BP** ausgeben.

Wenn ein Ausrüstungs-Stein einmal aufgedeckt worden ist, gibt es keine Möglichkeit mehr, ihn wieder zu entfernen.

Es gibt 4 Arten von Ausrüstung:

Waffen bieten euch einen neuen Zauber **Sets** bieten euch Verbesserungen der Werte oder schenken euch Fähigkeiten

Vertraute sind etwas seltener, bieten aber ähnliche Verbesserungen wie Sets

Dofus sorgen für schier unermessliche Macht

Jeder Krosmaster kann auf seiner Charakterkarte nur einen Ausrüstungs-Stein von jeder Art aufgedeckt liegen haben. Wenn ein Krosmaster eine bestimmte Art von Ausrüstung bereits besitzt, kann er keinen weiteren Stein desselben Typs aufdecken.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **AP** um 1 Punkt erhöht und er erhält die Fähigkeit Rüstung



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 5 Punkte erhöht und er erhält die Fähigkeit Gegenschlag.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP** um 1 Punkt erhöht und er erhält die Fähigkeit Ausweichen.



Wenn dieser Vertrauten-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP**, **LP** und **AP** jeweils um 1 Punkt erhöht.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 4 Punkte erhöht und er erhält die Fähigkeit Blockieren.



Wenn dieser Vertrauten-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP** um 1 Punkt und seine **LP** um 3 Punkte erhöht und die max. **RW** seiner Zauber wird um 1 Feld erhöht.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 1 Punkt erhöht und die max. **RW** seiner Zauber wird um 1 Feld erhöht.



Wenn dieser Vertrauten-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 6 Punkte erhöht und er erhält die Fähigkeiten Rüstung und Blockieren.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 3 Punkte erhöht und er erhält die Fähigkeit Genesung.



Wenn dieser Vertrauten-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, wird die max. **RW** seiner Zauber um 2 Felder erhöht und er erhält die Fähigkeiten Kritisch und Ausweichen.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Nahkampfzauber wirken: Ein Angriff mit Raffzahn kostet **6 AP** und verursacht 1 Luftschaden.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP** um 2 Punkte erhöht.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Zauber aus einer Entfernung von 2 bis 5 Feldern wirken: Ein Angriff mit dem Engel'Erz-Bogen kostet **5 AP** und verursacht 2 neutrale Schaden. Die max. **RW** dieses Zaubers kann nicht erhöht werden.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 8 Punkte erhöht.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Zauber aus einer Entfernung von 0 bis 2 Feldern wirken: Für **3 AP** heilt der Stab des Himmels bei seinem Ziel 2 Verletzungen.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **AP** um 3 Punkte erhöht.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP**, **LP** und **AP** jeweils um 1 Punkt erhöht.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine elementaren Angriffszauber (Wasser, Luft, Erde und Feuer) 1 zusätzlichen Schaden. Neutraler Schaden kann mit dem Kawott-Dofus nicht erhöht werden.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, ändern sich seine Werte folgendermaßen: Seine **BP** werden um 1 Punkt gesenkt, seine **LP** um 5 Punkte erhöht und seine **AP** um 2 Punkte erhöht.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine Angriffszauber der Elemente Wasser und Luft 1 zusätzlichen Schaden und er erhält die Fähigkeit Rüstung.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **BP** und **AP** jeweils um 1 Punkt erhöht und die max. **RW** seiner Zauber wird um 1 Feld erhöht.



Wenn dieser Dofus-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, verursachen seine Angriffszauber der Elemente Feuer und Erde 1 zusätzlichen Schaden und er erhält die Fähigkeit Kritisch.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Nahkampfzauber wirken: Ein Angriff mit Raffzahn kostet **2 AP** und verursacht 1 Luftschaden.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Nahkampfzauber wirken: Ein Angriff mit dem Raziente-Schwert kostet **3 AP** und verursacht 2 Wasserschaden.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Nahkampfzauber wirken: Ein Angriff mit Deils Schipe kostet **4 AP** und verursacht bei jedem Charakter, der sich im Schaufelförmigen Wirkungsgebiet aufhält, 2 Erdschaden.



Wenn ein Krosmaster diese Waffe trägt, kann er einen neuen Nahkampfzauber wirken: Ein Angriff mit dem Wa Wabbit-Stecken kostet **5 AP** und verursacht bei jedem Charakter, der sich im Steckenförmigen Wirkungsgebiet aufhält, 2 Feuerschaden.



Wenn dieser Set-Stein aufgedeckt auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, werden seine **LP** um 2 Punkte erhöht und er erhält die Fähigkeit Kritisch.

REGELERWEITERUNGEN

REGELN FÜR 4 SPIELER

Ihr könnt Krosmaster Arena auch mit vier statt mit zwei Spielern spielen. Dann spielt jeder gegen jeden oder 2 gegen 2. Die Regeln für vier Spieler bleiben bis auf folgende Ausnahmen gleich:

JEDER GEGEN JEDEN

Teamzusammenstellung: Jeder Spieler spielt mit 2 Krosmastern. Die Spieler einigen sich auf eine Methode zur Verteilung der Krosmaster.

Initiative: Die Spieler rechnen die Gesamtinitiative ihrer Teams aus. Der Spieler mit der höchsten Gesamtinitiative ist Spieler 1, die anderen Spieler in absteigender Reihenfolge der jeweiligen Gesamtinitiative sind Spieler 2, 3 und 4. Die Spieler setzen sich im Uhrzeigersinn um den Spieltisch, in der Reihenfolge 1 – 2 – 3 – 4

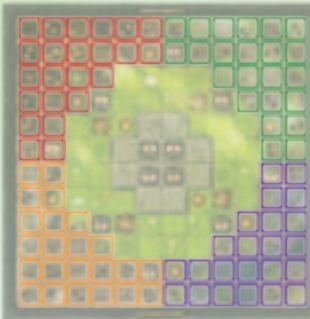
Aufstellung des Spielbretts: Spieler 4 wählt das Spielbrett aus. Spieler 1 legt das Spielbrett mit der Ausrichtung seiner Wahl auf den Tisch.

Gewinngroschen: 3 wilde GG werden neben das Spielfeld gelegt. Jeder Spieler beginnt mit 3 GG. Wenn ein Spieler den letzten Krosmaster eines anderen Spielers K.O. setzt, nimmt er sich alle GG seines Gegners. Ein Spieler, der einen seiner eigenen Charaktere einem K.O. aussetzt, gibt einem Gegner seiner Wahl so viele GG, wie die Stufe des besieгten Charakters anzeigt. Besitzt ein Spieler keine GG mehr, ist das Spiel erst für ihn beendet, wenn auch keine Figur mehr von ihm im Spiel ist.

Aufstellung: Die Spieler setzen reihum ihre Figuren auf das Spielbrett, und zwar auf die Startfelder in ihrer jeweiligen Parzelle. Auf der Abbildung unten sieht ihr die verschiedenen Parzellen, die hier farbig hervorgehoben sind. Auf dem Spielfeld sind die Parzellen grafisch kenntlich gemacht.

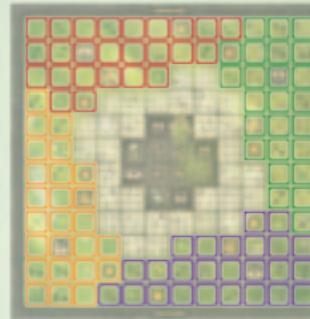
Spannungswurf: Bei zwei identischen Würfen wählt der aktive Spieler einen Gegner aus, der 1 GG verliert. Dieser Gegner wiederum wählt ebenfalls einen Spieler aus, der auch 1 GG verliert. Das kann der aktive Spieler sein, muss es aber nicht.

DIE ELEMENTARARENA



Spieler 1 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4

DER GRABEN



2 GEGEN 2

Es gelten bis auf folgende Ausnahmen die gleichen Regeln wie beim Spiel „Jeder gegen jeden“:

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, das einzige Team zu sein, das noch GG besitzt (wenn keine wilden GG mehr im Spiel sind). Wenn ein Team als Einziges noch Figuren auf dem Spielfeld hat, hat es das Spiel ebenfalls gewonnen.

Initiative: Die Spieler rechnen ihre jeweilige Gesamtinitiative aus. Der Spieler mit der höchsten Gesamtinitiative ist Spieler 1, sein Mitspieler ist Spieler 3. Der Spieler des anderen Teams, der die höhere Gesamtinitiative hat, ist Spieler 2, sein Mitspieler ist Spieler 4.

DAS EIGENE TEAM

Ein ganz besonderer Reiz von Krosmaster Arena besteht darin, dass man sich aus einer großen Auswahl an Krosmastern sein ganz persönliches Team zusammenstellen kann. Sammelt Krosmaster-Figuren und stellt euch das Team eurer Träume zusammen!

WAHL DER CHARAKTERE

Jeder Spieler kann sich seine Charaktere ganz wie er möchte zusammenstellen, solange folgende Kriterien erfüllt sind:

- Jedes Team besteht aus 2 bis 8 Krosmastern.
- Der Gesamtwert der Stufen aller Charaktere eines Teams muss 12 betragen.
- Ein Krosmaster, dessen Name in **goldener Schrift** auf seiner Charakterkarte steht, ist ein einzigartiger Held. Einen solchen Helden darf es in jedem Team nur einmal geben. Ihr könnt aber natürlich mehrere einzigartige Helden rekrutieren und in verschiedenen Partien einsetzen!
- Euer Team darf maximal zwei Krosmaster enthalten, deren Name in **weißer Schrift** auf ihrer Charakterkarte steht.

Diese Einschränkungen gelten für alle Spieler eines Teams. Das heißt, euer Gegner und ihr könnt durchaus mit zwei identischen Teams gegeneinander spielen.

NAMENSNENNUNG

Wenn in einem Zauber auf den Namen eines Charakters Bezug genommen wird, so gilt dies nur für diesen Charakter bzw. die von ihm ins Spiel gebrachten Mob-Marker, jedoch nicht für andere Charaktere, die genauso heißen.

4 Spieler

Das Team jedes Spielers besteht aus 1 bis 4 Krosmastern mit einer Stufe von insgesamt 6.

INITIATIVE

Bei der Bestimmung des Startspielers gilt: Wenn die Gesamtinitiative der Spieler gleich ist, vergleicht ihr die Initiative der Charaktere, die in dem jeweiligen Team die höchste Initiative haben. Sollte die Initiative wiederum bei beiden Charakteren identisch sein, vergleicht ihr die Initiative des jeweils zweitbesten Charakters usw. Sollten die Teams vollkommen ausgeglichen sein, entscheidet ihr per Kopf oder Zahl, wer Startspieler wird.

TIMELINE

Der Startspieler erstellt als Erster seine Timeline. Dann erstellt sein Gegner seine Timeline. Sollten mehrere Charaktere in einem Team über eine gleich hohe Initiative verfügen, muss der Spieler die Reihenfolge auswählen, in der er seine Charaktere spielt. An die so erstellte Timeline muss sich der Spieler dann während der gesamten Partie halten.

RITTER ‘TROPFEN’
DOFUS Krosmaster



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F Mein Krosmaster hat die Fähigkeit Kritisch und verwendet das Tofu-Set, durch das er +1 BP und die Fähigkeit Kritisch erhält. Kann ich ab jetzt bei Würfen für kritische Treffer 3 Würfel werfen?

A NEIN. Kein Charakter kann eine und dieselbe Fähigkeit mehrmals besitzen. Der Krosmaster erhält zwar den zusätzlichen BP, aber die Fähigkeit Kritisch, die er durch das Tofu-Set bekommt, ist für ihn unbrauchbar, da er sie bereits besitzt.

F Mein Krosmaster hat die Fähigkeit Rüstung und erleidet 2 Schaden mit der zusätzlichen Auswirkung Rüstungsdurchbohrend. Darf er einen Rüstungswurf durchführen?

A JA, aber nur mit einem Würfel.

Auch wenn er die Fähigkeit Rüstung mehrmals besitzt?

JA, weil kein Charakter mehrmals eine und dieselbe Fähigkeit besitzen kann.

F Mein Guthaben beträgt nur 4 Kamas, ich möchte aber gern die dämonische Belohnung „Enutrof-Stil“ kaufen (eine JADE-Belohnung zum Preis von 6 Kamas), durch die ich +2 BP und 2 Kamas erhalte. Wenn ich diese 2 Kamas auf den Preis von 6 Kamas anrechne, muss ich ja nur 4 Kamas bezahlen. Kann ich diese Belohnung also kaufen?

A NEIN. Das Kaufen und das Verwenden einer dämonischen Belohnung sind zwei voneinander getrennte Aktionen. Du musst zunächst 6 Kamas aus deinem Guthaben an die Reserve bezahlen und kannst erst dann den „Enutrof-Stil“ anwenden und 2 Kamas aus der Reserve in dein Guthaben legen.

F Mein Krosmaster hat in der vorigen Runde die dämonische Belohnung „Féca-Stil“ verwendet, die ihn gegen Elementarschaden, nicht aber gegen zusätzliche Auswirkungen immun macht. Wenn die zusätzliche Auswirkung des Zaubers, der auf ihn gewirkt wird, darin besteht, zusätzlichen Elementarschaden zu verursachen, ist mein Krosmaster dann davon betroffen?

A NEIN. Wenn zwei Regeln sich gegenseitig widersprechen, hat diejenige Regel Vorrang, die eine Aktion untersagt. D. h. dein Krosmaster kann keinen Elementarschaden erleiden, solange er durch den „Féca-Stil“ geschützt ist.

F Mein Krosmaster hat 3 BP, 12 LP und 6 AP, hat aber in dieser Runde schon seine 3 BP ausgegeben. Jetzt verwendet er das Asta-Set: -1 BP, +5 LP, +2 AP. Was passiert dann?

A Dein Krosmaster kann in dieser Runde keine BP mehr verlieren, da er keine mehr hat. Seine LP werden um 5 Punkte erhöht und er erhält sofort 2 AP. Ab der nächsten Runde hat dein Krosmaster dann 2 BP, 17 LP und 8 AP. Hätte er das Asta-Set verwendet, wenn er noch BP gehabt hätte, dann hätte er sofort 1 BP verloren.

F Mein König der Fresssäcke hat 10 LP und schon 6 Verletzungen erlitten. Kann er die dämonische Belohnung „Sacrieur-Stil“ verwenden, um den Schaden seines nächsten Zaubers zu erhöhen?

A JA, aber er wird 4 Verletzungen erleiden und K.O. sein, bevor er seinen Zauber wirken kann. Hätte er nur 5 Verletzungen, dann könnte er den „Sacrieur-Stil“ wirksam einsetzen.

Mitwirkende: Nach einer Idee von Tot – unter der Leitung von Jérôme Peschard – **Team Produkte:** Jie Cai, Romain Caterdjian, Pierre-Henri Dupont – **Leiter Design :** Murat Celebi – **Spieldesign :** Nicolas Degouy – **Leiter Grafikdesign:** Alexandre Papet – **Charakterdesign:** Edouard Guiton – **Team 2D:** Romain Libersa, Vincent Lombard. – **Team 3D:** Laurent Boucher / Tila, Mickaël Gantois, Damien Levaufre, Mathieu Thronion. – **Prototypen:** Enaibi – **Team Slage „Kolorisierung“:** Ulrick Wery, Marine Serre, Maurin Monnet / Mau, Guillaume Minet. – **Corporate Identity:** Aisk – **Cover-Illustration:** Gray Shuko – **Übersetzung:** Frank Sievers, Stephan Grondel, Alexandra Siegel – **Dank an:** Noland Anderson, Pelin Ariner, Ben und Lucie, Michaël Bigotte, Bilyboy, Fouazi Boughida, David Calvo, Corentin Capelle, Laurent Carlot / Lorko, Coco und Meluze, Mathieu Conifiant, Etienne Corbaux / BlackLilipute, Lucie Cousinou, Crounch, Ludovic Dehon, Marie Derollez, Nicolas Dhennin, Eskarina, Franho, Marine Freland, Dominique, Camille und Virginie Gaboriaud, Gaetan / Sultima, Hervé Gengler / Tiris, Davy Girard, Elise Gooris, Emilie Granger, Hugo, Jay, Jérémie, Jonathan, Ronan Joubaud, JU, Ju, Judicaël, Aziz Kaddouri, Kam, Eduard Khil, Nao de La Soujeole, Fanny Laigle, Mathieu Laine, Elen Le Tannou, Manoush, Julia Mendes, Mildès, OJ, Olivier, Pauline Parmentier, Fabien Ravez, Stéphane, The Black Frog, Carl Van Tichelen, Xa und Yamato. Vielen Dank an alle, die an diesem Projekt in welcher Weise auch immer mitgewirkt haben, an die gesamte Community von DOFUS Arena und an DICH!

Layout der deutschen Schachtel: Hans-Georg Schneider, Christine Conrad · **Anpassung für Pegasus Spiele:** Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Ankama Games. © 2014 Ankama Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

F Gischt der Wicht hat 7 AP und 14 LP, aber schon 11 Verletzungen erlitten. Kann sie ihren Zauber „Transfusion“ wirken, der 4 Verletzungen anrichtet und 5 AP kostet?

A NEIN, weil sie die 4 Verletzungs-Tropfen nicht auf ihre Charakterkarte legen kann. Hätte sie nur 10 Verletzungen, wäre dies aber möglich. Dann wäre sie K.O. aber der Zauber würde noch wirken.

F Ich habe 2 Will Helmtel in meinem Team. Einer der beiden wirkt den Zauber „Fernschuss“, für den gilt: „In dieser Runde erhalten die Zauber von Will Helmtel +2 max. RW, aber er verliert all seine BP“. Betrifft das beide Charaktere, die Will Helmtel heißen?

A NEIN. Wenn der Text auf einer Charakterkarte den Namen des Charakters nennt, ist immer nur der aktive Charakter damit gemeint. Dasselbe gilt für Beschwörungssteine: Wenn der Text auf der Charakterkarte von Beschwörungssteinen spricht, sind immer nur diejenigen Steine gemeint, die von diesem Charakter ins Spiel gebracht worden sind.

F Mit den zusätzlichen Auswirkungen Zurückweichen, Zurückschubsen, Nähern und Heranziehen können Charaktere und Beschwörungsmarker versetzt werden. Tritt dann die Blockieren-Regel in Kraft, und wird ein Blockieren- und ein Ausweichwurf ausgeführt?

A NEIN. Die Blockieren-Regel findet nur Anwendung, wenn ein Charakter BP ausgibt, um sich fortzubewegen und ein Feld zu verlassen, das an einen oder mehrere Gegner angrenzt. Nicht wenn er das durch eine Auswirkung macht.

F Mein Goultard wirkt den Zauber „Sturmangriff“, der die zusätzliche Auswirkung „Nähert sich dem angezielten Charakter um 2 Felder“ hat. Kann er dabei über unpassierbare Felder gehen?

A NEIN. Diese Spezialbewegung wird in einem Zug ausgeführt, und wenn er auf ein unpassierbares Feld trifft, muss Goultard davor stehen bleiben.

F Und was ist, wenn sich auf einem der Felder, über die er geht, eine Falle befindet?

A Die Falle wird nur ausgelöst, wenn Goultards Spezialbewegung auf dem Feld endet, auf dem die Falle steht, d. h. erst nachdem er seinen Zauber „Sturmangriff“ vollständig durchgeführt hat.

F Wenn die zusätzliche Auswirkung eines Zaubers +X BP, +X AP, Stiehlt X BP oder Stiehlt X AP anzeigt, erhält mein Charakter die BP und/oder AP dann sofort?

A NEIN. Der Gewinn an BP und AP wird durch Steine angezeigt, die auf seine Charakterkarte gelegt werden. Erst zu Beginn der nächsten Runde, die dieser Charakter spielt, werden die Steine eingelöst, so dass er die BP und AP verwenden kann. Für den Fall, dass er sofort Punkte gewinnt, ist dies immer ausdrücklich auf der Karte angegeben.



Pegasus Spiele Ankama

SPIELRUNDEN

1 BEGINN DES SPIELZUGS (NEUER AKTIVER SPIELER)

- Spannungswurf (2 Würfel)
- Inspiration (Fähigkeiten erhalten)
- Geld zurück! (Kamas erhalten)

2 SPIELZÜGE DER CHARAKTERE

(nacheinander in der Reihenfolge der Timeline)

- 2.1 VORBEREITUNGSPHASE
- Beseitigung der Buffs, ausgelöste Effekte
- 2.2 AKTIONSPHASE
- BP und AP ausgeben
- 2.3 ABSCHLUSSPHASE
- Ausgelöste Effekte, nächster Charakter

3 ENDE DES SPIELZUGS

- Nächster aktiver Spieler

ÜBERSICHT

NAME	BEWEGUNG	SICHTLINIE	ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNG EINES ZAUBERS	LP
Kiste	✓	✓	✗	3
Strauch	✗	✓	✗	6
Baum	✗	✗	✗	12
Krosmaster	✗	✗	✓	wie Karte
Tofu	✗	✓	✓	1
Anderer Mob	✗	✗	✓	wie Karte
Bomben	✗	✓	✓	1
Fallen	✓	✓	✗	-
Kama	✓	✓	✗	5

Dekoelement

Charakter

Sonstiges

BP UND AP AUSGEBEN

Bewegung
1 Feld gehen..... Kosten
1 BP

Aktion
Zauber wirken..... Kosten
Je nach Zauber

Aktionen, die nur Krosmaster ausführen können
1 Kama aufheben..... Kosten
1 AP
1 GG kaufen..... 1 AP (+10 Kamas)
1 dämonische Belohnung kaufen (GRANIT)..... 1 AP (+3 Kamas)
1 dämonische Belohnung kaufen (JADE)..... 1 AP (+6 Kamas)
1 dämonische Belohnung kaufen (GOLD)..... 1 AP (+12 Kamas)
1 dämonische Belohnung aufdecken..... 0 AP (kostenlos)
1 Faustschlag versetzen..... 5 AP (Seite 6)

EINEN ZAUBER WIRKEN

VORAUSSETZUNGEN

- Kosten überprüfen
- Reichweite überprüfen
- Sichtlinie überprüfen

1 KOSTEN BEZAHLEN

2 ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNGEN

3 KRITISCHER-TREFFER-WURF (nur bei Angriffs- und Heilungzaubern)

4 RÜSTUNGSWURF (nur bei Angriffszaubern)

5 VERLETZUNGEN UND K.O. (nur bei Angriffs- und Heilungzaubern)

SCHADEN



VERLETZUNG



GRUND SCHADEN



KRITISCHER SCHADEN



VERHINDERTER SCHADEN

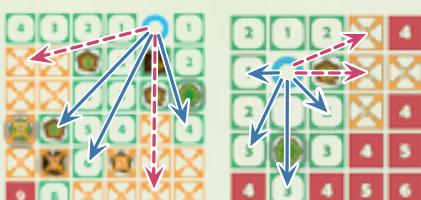
wie auf dem Zauber angegeben

(erwürfelt)

(vom Gegner erwürfelt)

SICHTLINIE

- Alle Felder sind quadratisch
- Zwischen zwei Feldern besteht eine Sichtlinie, wenn eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt eines Feldes zum anderen gezogen werden kann, ohne dass diese durch ein Feld unterbrochen wird, das auf dieser Linie liegt
- Es dürfen keine Hindernisse im Weg stehen (Bäume, Charaktere)



Uneingeschränkte Sichtlinie

Keine Sichtlinie

WIRKUNGSGEBIETE



Kreuzförmiges Wirkungsgebiet



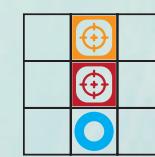
Quadratförmiges Wirkungsgebiet



Hammerförmiges Wirkungsgebiet



Steckenförmiges Wirkungsgebiet



Schaufelförmiges Wirkungsgebiet

Aktiviere mit deinem persönlichen Code deine Figuren und spiele online gegen andere Spieler!

Wirst du Meister des Krosmoz?

www.KROSMASTER.com