

FABELWALD

GAMEPLAY
VIDEO 



Im Fabelwald lebt der alte Zauberer. Als seine Lehrlinge seid ihr gerade im Wald unterwegs, als ihr seine Stimme durch die Baumwipfel hört: „Ich habe eure Zaubertürme verschlossen und die Schlüssel tief im Fabelwald versteckt. Wer zuerst 3 Schlüssel findet und zum Zauberturm zurückkehrt, soll meine Nachfolge antreten.“

Seid ihr bereit für seine Prüfung? Dann macht euch auf den Weg!

Spielmaterial

4 Zaubertürme, 4 Zauberturm-Karten und 4 Spielfiguren



4 Merkränke (nur für das erweiterte Spiel)

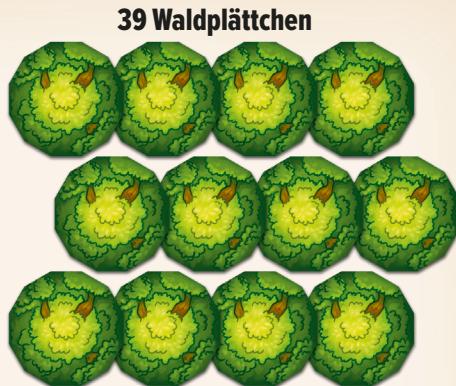


16 Ort-Karten



Vorderseite

Rückseite



davon 7 Verwirrlchter
(nur für das erweiterte Spiel)



16 Aufträge des Zauberers



Vorderseite

Rückseite

Ziel des Spiels

Finde 3 Schlüssel und kehre damit zum Zauberturm in deiner Farbe zurück. Bewege dich dafür Plättchen für Plättchen durch den Fabelwald und suche nach den 3 magischen Orten, die auf den Ort-Karten, die vor dir liegen, abgebildet sind. An jedem Ort findest du einen Schlüssel. Sammle die 3 Schlüssel, meide Monster und erfülle Aufträge, die dir der Zauberer gibt, nur dann kannst du gewinnen und die Nachfolge des Zauberers antreten!

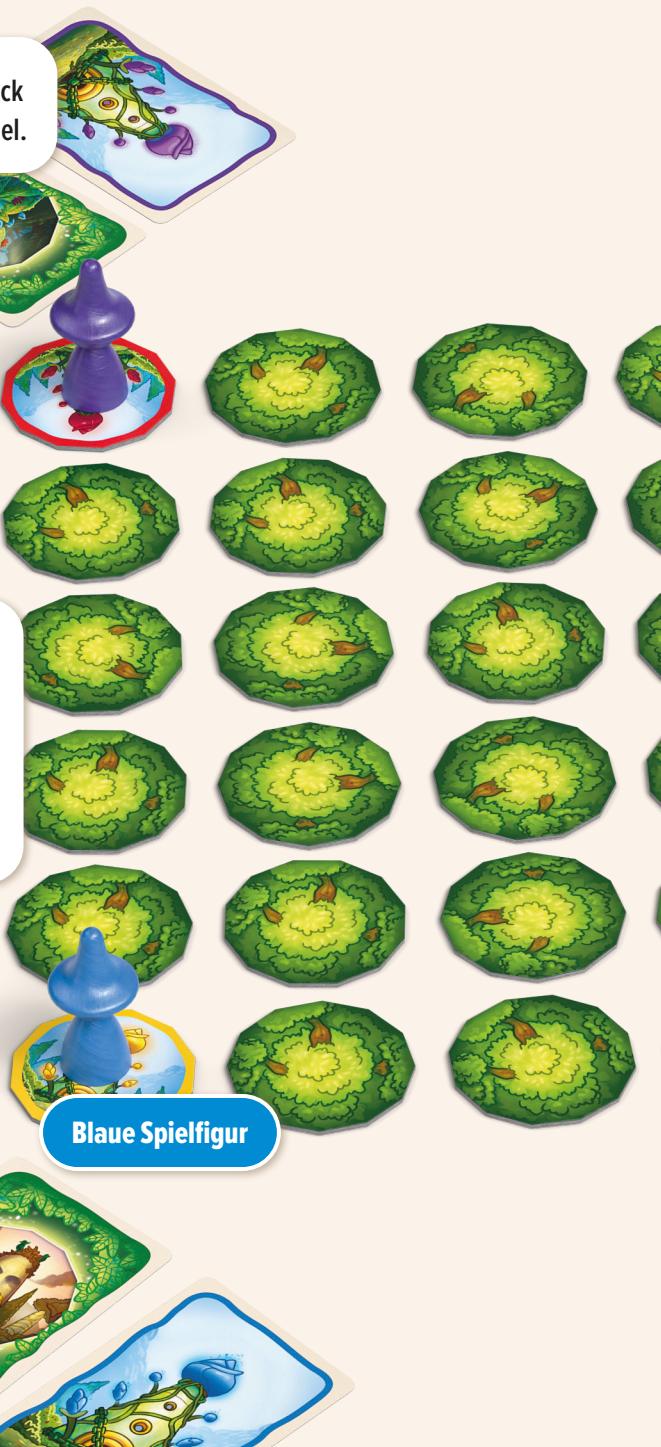
Standard-Spiel

Spielvorbereitung

1. Legt die 7 Verwirrlchter sowie die 4 Merktränke zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht für das Standardspiel.



2. Dreht alle Plättchen bis auf die 4 Zaubertürme auf die Rückseite und mischt sie gut durch. Legt die Plättchen zu einem **6x6-Raster** aus, wie abgebildet. Die **4 Zaubertürme** bilden immer die 4 Ecken, egal, wie viele von euch mitspielen. Welche Farbe in welcher Ecke liegt, ist nicht wichtig. Das ist jetzt der **Fabelwald**.



3. Sucht euch alle jeweils eine Farbe aus und nehmt euch die dazugehörige **Zauberturm-Karte** und **Spielfigur**.

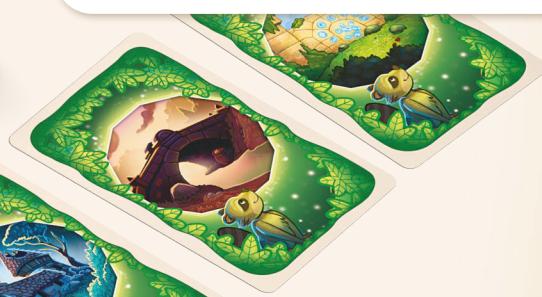
Legt die Zauberturm-Karte vor euch. Stellt eure Spielfigur auf die Ecke des Fabelwalds, die gegenüber des gleichfarbigen Zauberturms ist.

4. Mischt verdeckt die **16 Aufträge des Zauberers** und legt sie in einem Stapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Blauer Zauberturm



5. Mischt die **16 Ort-Karten**, nehmt euch jeweils 3 davon und legt sie so vor euch, dass ihr die Orte seht. Die restlichen Karten braucht ihr nicht.



Auf den nächsten Seiten ist das **Standard-Spiel** beschrieben. Startet zuerst mit diesen Regeln.

Wenn ihr so ein paar Partien gespielt habt und eine neue Herausforderung sucht, probiert mal das **erweiterte Spiel**. Die Regeln dazu findet ihr auf den Seiten 6 und 7.



Spielablauf

Die jüngste Person beginnt. Danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug, such dir zunächst ein benachbartes Plättchen aus, auf das du gern ziehen möchtest. Du darfst in jede Richtung, nur **nicht schräg** ziehen.

Hinweis: Du darfst auf ein Plättchen ziehen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Stelle deine Figur dann einfach dazu.

Sollte das Plättchen verdeckt liegen, so decke es auf und setze deine Figur darauf. Alle Plättchen haben einen Effekt, wenn du sie betrittst. Die Effekte sind weiter unten erklärt. Nachdem du den Effekt ausgeführt hast, darfst du deinen nächsten Schritt machen, indem du deine Figur wieder auf ein benachbartes Pättchen ziehst.

Spätestens nach dem 4. Schritt ist dein Zug beendet. Trolle, magische Orte oder der Drache beenden deinen Zug vielleicht auch schon eher.

Achtung: Du darfst jedes Plättchen in deinem Zug nur einmal betreten.

Zaubertürme darfst du nur betreten, wenn du das Spiel beenden willst (siehe **Ende des Spiels** auf der nächsten Seite).

Erklärung der Waldplättchen

Hier sind alle Effekte beschrieben, die eintreten, wenn du das jeweilige Plättchen betrittst.



Zauberer (3x): Ziehe einen Auftrag des Zauberers vom Stapel und lege ihn offen vor dich. Hast du bereits einen Auftrag vor dir liegen, passiert nichts.



Aufträge des Zauberers: Auf diesen Karten sind Zutaten zu sehen, die der Zauberer für das Brauen seiner Tränke benötigt. Du findest diese Zutaten als kleine Symbole unten auf verschiedenen Plättchen. Immer, wenn du auf ein neues Plättchen ziehest, vergleiche die kleinen Symbole auf dem Plättchen mit deinem Auftrag. Ist auf dem Plättchen dieselbe Zutat zu sehen wie auf deinem Auftrag, hast du den Auftrag erfüllt und kannst ihn auf den Ablagestapel legen.

Hinweis: Standest du in dem Zug, in dem du den Auftrag erhältst, bereits auf einem Plättchen mit der gesuchten Zutat, darfst du den Auftrag sofort ablegen.

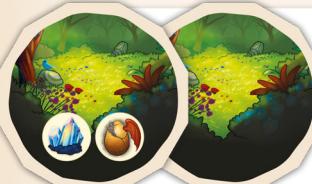
Achtung: Du kannst das Spiel nicht gewinnen, wenn du noch einen Auftrag des Zauberers vor dir liegen hast!



Magische Orte (16x): Liegt vor dir eine Ort-Karte, die den gleichen magischen Ort zeigt wie das Plättchen? Dann darfst du sie auf die Rückseite drehen. Du findest einen Schlüssel!

Danach ist dein Zug beendet. Wenn du keine passende Karte vor dir liegen hast, passiert nichts.

Hinweis: Vielleicht kannst du mit der abgebildeten Zutat einen Auftrag des Zauberers erfüllen.



Lichtung (4x mit Zutaten darauf, 4x leer): Nichts passiert.

Hinweis: Vielleicht kannst du mit einer der abgebildeten Zutaten einen Auftrag des Zauberers erfüllen.



Fee (1x): Nimm dir ein beliebiges Plättchen, schau es dir geheim an und lege es wieder an die gleiche Stelle zurück.



Troll (3x) (nur im Standard-Spiel): Der Troll versperrt dir den Weg. Setze deine Spielfigur zurück auf das Plättchen, das du gerade verlassen hast. **Dein Zug ist jetzt beendet.**



Drache (1x): Der Drache macht dir große Angst und du läufst weg. Setze deine Spielfigur zurück auf das Eckplättchen (Zauberturm), von dem aus du das Spiel gestartet hast.
Dein Zug ist jetzt beendet.

Ende des Zugs

Spätestens nach deinem 4. Schritt ist dein Zug beendet. **Dein Zug endet jedoch sofort**, wenn du einen Schlüssel an einem magischen Ort findest oder auf einen Troll oder den Drachen triffst.

(Alle anderen, die gerade nicht am Zug sind, können mit den Fingern mitzählen, dass du nicht mehr als 4 Schritte machst.)

Wurde dein Zug durch einen Troll oder den Drachen beendet?

Der Troll oder der Drache verschwindet im Wald. Suche dir ein beliebiges, verdecktes Plättchen aus, **decke es auf**, sodass alle es sehen können, und vertausche es mit dem Troll oder Drachen.

Plättchen umdrehen:

Egal, auf welche Art dein Zug beendet wurde: Drehe am Ende alle Plättchen, auf denen keine Spielfigur steht, auf die Rückseite. Jetzt ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Du gewinnst **sofort**, wenn du alle 3 folgenden Bedingungen erfüllst:

1. Du hast **3 Schlüssel vor dir liegen**.
2. Du hast **keinen Auftrag des Zauberers vor dir liegen**.
3. Du stehst auf dem **Zauberturm in deiner Farbe**.

Glückwunsch, du hast die Prüfung des Zauberers bestanden und gewonnen!

Beispiel:

Lara startet vom blauen Zauberturm aus.

1. **Schritt:** Sie deckt den Zauberer auf **1**. Sie zieht einen Auftrag (Kristall). Die Karte **2** legt sie zu sich und setzt ihre Spielfigur auf den Zauberer.



2. **Schritt:** Sie deckt einen magischen Ort auf **1**. Leider hat sie nicht die passende Ort-Karte. Da dort aber ein Kristall zu sehen ist **2**, kann sie ihren Auftrag erfüllen, legt die Karte ab und zieht auf das Plättchen.



3. **Schritt:** Sie deckt das nächste angrenzende Plättchen auf. Ein Troll versperrt ihr den Weg **1**! Lara bleibt auf dem vorherigen Plättchen stehen und muss ihren Zug beenden. Den Troll tauscht sie mit einem anderen Plättchen aus **2**.



Da, wo der Troll war, liegt jetzt der Sprechende Baum.



Zum Schluss dreht sie alle Plättchen um, außer das, auf dem sie steht.



So könnte ein Spielzug aussehen.



Erweitertes Spiel

Das erweiterte Spiel ist dem Standard-Spiel sehr ähnlich. Es bleiben alle Regeln gleich, bis auf folgende Änderungen im Spieldurchgang und Ablauf:

Spieldurchgang

Legt die 3 Trolle sowie die 4 Lichtungen, die **keine Zutaten zeigen**, zurück in die Schachtel. Nehmt stattdessen die 7 Verwirrlighter mit ins Spiel.

Nehmt euch am Anfang jeweils nur **10 Ort-Karte** und legt sie offen vor euch. Legt die restlichen Ort-Karten als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Nehmt euch noch jeweils **1 Merktrank** und legt ihn auf die vor euch liegende Ort-Karte.



Spielablauf

Anders als im Standard-Spiel dürft ihr jetzt **beliebig viele Schritte** in eurem Zug machen und müsst nicht nach dem 4. Schritt aufhören. Dafür dürft ihr euch **nach jedem Schritt entscheiden**, ob ihr **noch einen Schritt macht**, oder **freiwillig stehenbleibt**. Das geht so lang, bis ihr freiwillig stehenbleibt, oder ein Effekt den Zug beendet.

Denkt weiterhin daran: Ihr **dürft jedes Plättchen in eurem Zug nur einmal betreten**.

Ort-Karten

Im erweiterten Spiel habt ihr immer nur eine offene Ort-Karte vor euch liegen. Durch den Drachen oder die neuen **Verwirrlighter** kann es sein, dass ihr diese Karte durch eine neue ersetzen müsst. Merkt euch also gut, wo die magischen Orte im Fabelwald sind!

Merktränke

Der Merktrank schützt eure Ort-Karte vor dem Drachen oder den Verwirrlichern.

Zu Beginn habt ihr bereits einen Merktrank vom Zauberer bekommen.

Wenn du einen magischen Schlüssel findest, du also deine Ort-Karte umdrehest, lege den Merktrank, der darauf liegt, zurück in den Vorrat.



Neue Plättchen im erweiterten Spiel

Verwirrlicht (7x)



Erstes Verwirrlicht: Deckst du dein erstes Verwirrlicht in diesem Zug auf, passiert nichts. Du musst allerdings weitergehen und **darfst nicht freiwillig auf dem Verwirrlicht stehenbleiben**.

Zweites Verwirrlicht: Deckst du dein zweites Verwirrlicht in diesem Zug auf, setze deine Spielfigur zurück auf das Feld, von dem aus du **diesen Zug gestartet** hast. **Dein Zug ist jetzt beendet**.

Ende des Zugs

Bist du freiwillig stehengeblieben?

Nimm dir 1 Merktrank und lege ihn auf deine Ort-Karte. Hast du schon einen, passiert nichts.

Plättchen tauschen:

Such dir zwei beliebige, verdeckte Plättchen aus, decke sie auf, sodass alle sie sehen können, und vertausche sie miteinander.

Wurde dein Zug durch den Drachen oder ein Verwirrlicht beendet?

Lege deine Ort-Karte offen auf den Ablagestapel.

Wenn du einen Merktrank hast, darfst du den Merktrank ablegen, um deine Karte zu behalten.

Plättchen tauschen:

Such dir ein beliebiges, verdecktes Plättchen aus, decke es auf, sodass alle es sehen können, und vertausche es mit dem Verwirrlicht oder Drachen.

Egal, auf welche Art dein Zug beendet wurde:

Plättchen umdrehen:

Drehe am Ende alle Plättchen, auf denen keine Spielfigur steht, auf die Rückseite.

Neue Ort-Karte ziehen:

Hast du bereits alle 3 Schlüssel gesammelt, passiert nichts.

Ansonsten: Falls keine offene Ort-Karte vor dir liegt, ziehe eine neue Ort-Karte vom Stapel.

Sollte der Stapel leer sein, mische den Ablagestapel und ziehe dann eine neue Ort-Karte.

Jetzt ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Du gewinnst weiterhin **sofort**, wenn du alle 3 Bedingungen erfüllst:

1. Du hast **3 Schlüssel** vor dir liegen.
2. Du hast **keinen Auftrag des Zauberers** vor dir liegen.
3. Du stehst **auf dem Zauberturm** in deiner Farbe.

Glückwunsch, du hast die Prüfung des Zauberers bestanden und gewonnen!

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieldaten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Art.-Nr.: 40661

Spielautor: Jeff Warrender

Illustration: Édouard Blanc

Grafik: Leon Schiffer

Redaktion: Nicolas Niegisch

Änderungen vorbehalten

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de



Hier könnt ihr noch etwas mehr über die magischen Orte des Fabelwalds erfahren.

Diese Ergänzungen haben keine Auswirkung auf die Spielregel.



Verwunschene Brücke

Wenn du ins Wasser schaust,
siehst du ein Spiegelbild. Aber
es ist nicht immer dein eigenes!



Verzaubertes Tor

Nur wer das geheime Wort
kennt, darf passieren.



Schwert im Stein

Niemand weiß, wer es in
den Stein gesteckt hat.



Verfallene Hütte

Lass dich nicht täuschen -
innendrin ist es wunderschön!



Pilzhäuschen

Die Wände kann man essen,
aber das wäre sehr unhöflich.



Mystisches Portal

Es bringt dich zu einem
fernen Ort. Aber warum
willst du von hier weg?



Uralter Steinkreis

Die Symbole leuchten
im Sternenlicht. Was sie
wohl bedeuten?



Riesiges Nest

Was für ein Vogel wohl aus
dem Ei schlüpft?



Mysteriöse Sanduhr

Sieh zu, wie der Sand der
Zeit verrinnt.



Überwachsene Statue

Das Gesicht kommt dir
irgendwie bekannt vor.



Felsengesicht

Einige Leute sagen, sie hätten
gesehen, wie sich das Gesicht
bewegt.



Gespenstische Mühle

Sie dreht sich immer,
auch wenn kein Wind weht.



Wunschbrunnen

Überlege dir deinen Wunsch gut.
Vielleicht geht er in Erfüllung!



Versunkenes Schloss

Unter der Wasseroberfläche gibt
es noch viel mehr zu sehen.



Sprechender Baum

Er gibt dir einen Apfel,
wenn du ihn lieb bittest.



Baumwurzel-Höhle

Dort drinnen soll es viele
Schätze geben.