

The cover art for 'Krosmaster Arena 20' features a group of diverse, colorful characters in a dynamic, action-oriented pose. At the top center, the title 'KROSMASTER ARENA 20' is written in a bold, stylized font. The characters include a pink creature with a large eye, a blonde character with a sword, a large orange character with a topknot, a blue character with a wide grin, a white character with a beard and a golden emblem, a blue character with a hood, a pink character with a large headpiece, a white character with a red umbrella, and a dark character with a red cape. The background is a bright, blue sky with clouds and a large, white, mechanical structure. The entire scene is framed by a blue border with a decorative, metallic-looking pattern.

# KROSMASTER ARENA<sup>20</sup>

ANLEITUNG

# KROSMAS- ARENA 2.0

Willkommen im Krosmoz!

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

„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 Fresssäckeleyen 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, gefangenen Stunden- und Minutendämonen 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 wirst.

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 - Der Jahrmakrt der Lukashauer	Seite 6-7
2 - Mein erster Zauber	Seite 8-9
3 - Beschwören: das Gebiet	Seite 10-11
4 - Zwei sind besser als einer allein	Seite 12-13
5 - Jugend vor!	Seite 14-15
6 - Übles Übel	Seite 16-17
7 - Burg und Stadt: Die Taktik der Waffenbrüder	Seite 18-19

**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
Kräfte	Seite 27
Dekoelemente	Seite 27
Dämonische Belohnungen	Seite 28-29
Regelerweiterungen	Seite 30
Häufig gestellte Fragen	Seite 31

**SPIELHILFEN****SEITE 32**

# SPIELMATERIAL



x8

## KROSMATER-FIGUREN

8 exklusive Krosmaster Arena-Figuren aus Dofus der Film!



x8

## CHARAKTERKARTEN

Auf den Charakterkarten stehen alle Informationen zu dem jeweiligen Krosmaster.

**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 Zauber 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 RW**  
Reichweite-Augen (RW)



x12

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



x12

**+1/-1 BP**  
Bewegungspunkt-Quadrate (BP)



x74

**VERLETZUNGS-TROPFEN**  
Mithilfe dieser Karten kannst du den Gesundheitszustand eines Charakters nachverfolgen.

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



x15

**GG-MARKER**

Die berühmten Gewinnroschen, die du erringen musst, um den Sieg zu erringen.



x10

**WÜRFEL**

x18

**DEKOELEMENTE**

Löst vorsichtig die Säcke, Verkaufsstände und Kisten heraus und baut sie wie oben dargestellt auf. Zum Aufbau der Kisten befolgt die Anleitung, die auf die Innenseite gedruckt ist.



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 SILBER (stark).



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



x50

**KAMA-MÜNZEN**

Kamas sind Münzen, mit denen du dämonische Belohnungen oder Gewinnroschen kaufen kannst.



x4

**BESCHWÖRUNGSSTEINE**

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

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.

# DER JAHRMARKT DER LUKASHAUER

Zuerst möchten wir dir in aller Ruhe die Grundlagen des Spiels erklären: die Spielrunden, das Bewegen der Figuren und den Faustangriff. Lies einfach die nächsten Zeilen, und wenn du meinst, das Prinzip verstanden zu haben, kannst du dich 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 bewegen 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: Joris gibt zunächst **2 BP** aus, um sich fortzubewegen, dann **5 AP**, um anzugreifen, und schließlich noch **1 BP**, um sich wieder fortzubewegen.

## BEWEGEN

Wenn du an der Reihe bist, kann sich dein Charakter so viele Felder fortbewegen, wie er **BP** auf seiner Karte hat. Joris kann sich also um **3 Felder** bewegen, weil er **3 BP** besitzt.

## 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 bewegen. Wenn zwei Figuren auf angrenzenden Feldern stehen, sagt man auch: Sie sind in Berührung bzw. sie befinden sich im Nahkampf.



## Unpassierbare Felder

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

## Blockieren und Ausweichen

Wenn dein 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 1 Würfel. Wenn er oder würfelt, wird damit dein Charakter blockiert.

- Dann darfst du mit 1 Würfel würfeln. Wenn du , oder würfelst, war dein Ausweichenwurf erfolgreich.

Wenn dein Charakter nicht von deinem Gegner blockiert wird **UND** dein Ausweichenwurf erfolgreich war, darf er die Runde ganz normal weiterspielen.

Wenn dein Charakter von deinem Gegner blockiert wird **UND** dein Ausweichenwurf misslungen ist, ist dein Charakter blockiert und verliert sofort **3 AP** und **3 BP** für die noch laufende Runde.

In allen anderen Fällen wird dein Charakter gehalten und verliert sofort **1 AP** und **1 BP** für die noch laufende Runde.

Wenn dein Charakter **AP** und **BP** abgeben musste, kann er sich in dieser Runde nur dann noch bewegen, wenn er noch die entsprechenden **BP** in Reserve hat.

## 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**. Ein Krosmaster kann pro Runde immer nur **1 Faustschlag** austeilen!

Reichweite: Der Gegner muss auf einem angrenzenden Feld stehen

Kosten in Aktionspunkten (AP) Schaden

**Faustschlag**

5

1

Mit seinen **6 AP** kann Joris pro Runde nur einen Faustschlag austeilen, da jeder Faustschlag **5 AP** „kostet“. Nachdem er seinem Gegner einen Faustschlag versetzt hat, bleibt ihm aber nur noch **1 AP**, mit dem 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 platzierter 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!

- Zeigt der Würfel , oder , dann hat dein Charakter einen **kritischen Treffer** gelandet!

- Zeigt der Würfel etwas anderes (, oder ) , dann wird der Schlag ganz normal ausgeführt und es handelt sich **nicht** um einen **kritischen Treffer**.

## Rüstungswurf

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

- Zeigt der Würfel oder , dann fängt die Rüstung den Schlag auf. Das nennt man eine **geschickte Verteidigung!**

- Zeigt der Würfel etwas anderes (, , oder ) , dann handelt es sich **nicht** um eine **geschickte Verteidigung**.

## Vergleiche nun:

Hat der Angreifer beim Wurf für einen kritischen Treffer mehr Kritischer-Treffer-Symbole () als der Verteidiger Rüstungssymbole () erwürfelt, verursacht der Zauber **1 zusätzlichen Schaden**. Wenn hingegen die Anzahl an Rüstungssymbolen () größer ist als die Anzahl der Kritischer-Treffer-Symbole () , wird der Schaden um **1 reduziert**. Bei gleicher Anzahl von Symbolen verursacht der Angriff normalen Schaden.

## 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.

VERLETZUNG

=

GRUNDSCHADEN  
( Auf dem Zauber  
verzeichnet )

+

WURFERGEBNIS  
( Durch Würfeln der  
Spieler )



Haha! Das erinnert mich an meine ersten kleinen Kämpfchen mit meinem Bruder, ich könnte glatt eine Träne verdrücken ... Wie dem auch sei, das Entscheidende wird sein, deine Schläge an der richtigen Stelle einzusetzen, deswegen möchte ich, dass du dich beim Würfeln gut konzentrierst!



Ja, ich gebe zu, ich sehe schon gern dabei zu, wenn sich Leute gegenseitig in den Haaren liegen. Bevor wir uns einigen ernsteren Aufgaben widmen, könnten wir doch Joris helfen, Lilotte zu besiegen, die kleine Zicke?! Na komm schon! Auf geht's! Angriff ist die beste Verteidigung! Joris ist der Schnellste auf dem ganzen Feld, das solltest du zu nutzen wissen.



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

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Kromaster 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 Säcke, 2 Figuren (Lilotte und Joris), Würfel und Verletzungs-Tropfen.

Stellt die beiden Säcke auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen. Joris geht mit einem Vorteil in das Duell.

### ..... AUFSTELLUNG .....

Stellt Lilotte und Joris auf ihre Startfelder. Joris ist als Erster am Zug, da er über eine höhere Initiative (4) als Lilotte (2) verfügt.



# MEIN ERSTER ZAUBER

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

Kräfte 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!

### Überschlag

**Reichweite:** Der Gegner muss auf einem angrenzenden Feld stehen

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Schaden



Überschlag

3

1

Juliths Lieblingsangriff ist der Überschlag. Das ist ein Zauber, der genau wie der Faustschlag nur gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld gewirkt werden kann.

Mit ihren 7 AP kann Julith diesen Zauber zweimal pro Runde wirken (was sie insgesamt 6 AP kostet). Damit lässt sich schon Einiges anstellen! Insofern versteht ihr jetzt sicher auch, warum Julith ungern Faustschläge austeilt: weil sie pro Runde nur 1 Faustschlag austeilen kann, ihren Überschlag hingegen 2x wirken kann.

Überschlag verursacht bei jedem Angriff 1 Schaden. Die Farbe des Schadens soll uns jetzt erst mal nicht interessieren, das erklären wir später.

### Kellihotty

**Reichweite:** In diesem Fall muss der Gegner 2 oder 3 Felder entfernt sein.

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Schaden



Kellihotty

5

1

Maunzopi ist ein alter Spielehase und hat mehr als einen Schlag in seinem Abenteuersack. So gern er sich in seiner Jugend in Keilereien und Faustkämpfe geworfen hat, so sehr liebt er heute den Kampf aus der Ferne. Er kann den Gegner mit seinem Zauber Kellihotty angreifen, wenn die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind (siehe die beiden Kästen rechts):

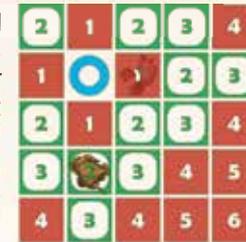
1 – Julith ist in Reichweite

2 – Es gibt eine uneingeschränkte Sichtlinie zwischen Maunzopi und Julith

Wenn sich Julith in Reichweite von Maunzopis Zauber „Kellihotty“ befindet und es eine uneingeschränkte Sichtlinie zwischen Maunzopi und Julith gibt, kann dieser Zauber gewirkt werden. Er kostet 5 AP (d. h. Maunzopi kann ihn nur 1 Mal pro Runde wirken, weil er 7 AP besitzt) und richtet 1 Schaden an. Wie bei allen Angriffszaubern müssen die Würfel für den kritischen Treffer und den Rüstungswurf geworfen werden.

## 1 – REICHWEITE ÜBERPRÜFEN

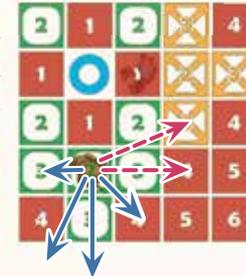
Maunzopi muss in Reichweite des Zaubers sein, d. h. er darf 2 oder 3 Felder entfernt sein. Gezählt wird von einem an Maunzopi angrenzenden Feld aus. Diagonale Felder werden niemals gezählt (wie bei der Bewegung der Figuren).



Die Felder, die sich in Reichweite des Zaubers Kellihotty befinden (2 oder 3 Felder entfernt), sind in der Grafik grün dargestellt. Die roten Felder befinden sich dementsprechend außerhalb der Reichweite.

## 2 – SICHTLINIE ÜBERPRÜFEN

Damit Maunzopi sein Ziel „sehen“ kann, muss er eine imaginäre Linie zwischen dem Zentrum des Feldes, auf dem er steht, und dem Feld des Gegners ziehen können.



Diese Linie darf kein Feld kreuzen, das die Sicht versperrt. Felder, auf denen ein Charakter oder ein Verkaufsstand steht, unterbrechen die Sichtlinie, Säcke hingegen nicht.

— : uneingeschränkte Sichtlinie  
- - - : keine Sichtlinie

## KRÄFTE

Hierbei handelt es sich um besondere Talente, die zu einer Regeländerung führen. Für diesen Kampf besitzt Maunzopi die Kräfte **Rüstung** und **Ausweichen**, Julith die Kräfte **Kritisch** und **Blockieren**.

### Maunzopis Kräfte

**Rüstung:** Wenn Maunzopi einen Rüstungswurf durchführt, würfelst du mit 2 Würfeln statt mit 1.

Jeder Wurf, der oder zeigt, zählt als geschickte Verteidigung!

**Ausweichen:** Wenn Maunzopi bei einer Blockade einen Ausweichenwurf ausführt, um nicht von Julith blockiert zu werden, würfelst du mit 2 Würfeln statt mit 1.

Jeder Wurf, der , oder zeigt, ist ein erfolgreicher Wurf.

Wenn Maunzopi mit seinem Ausweichenwurf mehr erfolgreiche Würfe erzielt als Julith mit ihrem Blockierenwurf, verlässt Maunzopi unbehelligt und unversehrt den Nahkampf. Aber wehe, wenn nicht: Maunzopi wird blockiert, verliert sofort 3 BP und 3 AP, und nur falls er dann noch BP besitzt, kann er den Nahkampf mit Julith verlassen.

Bei Gleichstand wird Maunzopi blockiert, verliert sofort 1 BP und 1 AP, und nur falls er dann noch BP besitzt, kann er den Nahkampf mit Julith verlassen.

### Juliths Kräfte

**Kritisch:** Wenn Julith mit einem Zauber angreift, würfelst du mit 2 statt mit 1 Würfeln. Jeder Wurf, der , oder zeigt, zählt als kritischer Treffer.

**Blockieren:** Wenn Julith bei einer Blockade einen Blockierenwurf ausführt, um Maunzopi im Nahkampf festzuhalten, würfelst du mit 2 statt mit 1 Würfeln. Jeder Wurf, der oder zeigt, ist ein erfolgreicher Wurf. Maunzopi muss mehr erfolgreiche Würfe ausführen, um nicht festgehalten zu werden.



Ah, ein Kampf, wie er mir gefällt: Zwei Helden auf der Höhe ihrer Kunst, die für das kämpfen, woran sie glauben! Maunzopi ist ein sehr guter Kämpfer, aber er hat einen Schwachpunkt: Im Nahkampf ist er bei weitem nicht so stark wie aus der Distanz. Deshalb versucht man am besten, ihn in eine Ecke zu drängen und aus der Nähe zu maktätieren, was Juliths Spezialität ist.



Jetzt ist jedenfalls Schluss mit den lustigen Kindereien – ab sofort wird mit den Großen gespielt! Ich würde dir allerdings empfehlen, nichts auf das Äußere zu geben, denn obwohl Julith ungleich zarter wirkt als Maunzopi, kann sie ganz schön zuhauen und ist sehr geschickt darin, ihren Gegner zu blockieren, damit er ihren Schlägen nicht ausweichen kann. Versuche, sie aus der Ferne zu schwächen, und lass dich bloß nicht von ihr blockieren!



..... **ZIEL DES SPIELS** .....  
Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.

..... **SPIELAUFBAU** .....  
Legt die Anleitung zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Säcke, 2 Verkaufsstände, 2 Figuren (Julith und Maunzopi), Würfel und Verletzungs-Tropfen. Stellt die Säcke und Verkaufsstände auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

..... **AUFSTELLUNG** .....  
Stellt Julith und Maunzopi auf ihre Startfelder. Julith ist als Erste am Zug, da sie über eine höhere Initiative (11) verfügt als Maunzopi (6).



# DIE BESCHWÖRUNG

In dieser dritten Phase werdet ihr einige neue Aspekte des Spiels kennen lernen! Maunzopi und Julith gehen in ihrem Kampf in die nächste Runde und zeigen ein paar neue Fähigkeiten. Ihr werdet lernen, wie man Flofloh beschwört und ihn mit Maunzopi benutzt. Na, wenn das nichts ist! Julith wiederum wird uns die wahre Macht ihres Überschlag vorführen!

## 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. Maunzopi kann 1 Flofloh kontrollieren.

Kosten in Aktionspunkten:  
Einen FLOFLOH zu beschwören kostet 2 AP.

Reichweite: Das Feld, auf dem die Kreatur beschworen wird, muss an das Feld des Charakters grenzen, der den Beschwörungszauber wirkt.



Plaziert einen FLOFLOH

Ein Beschwörungszauber verursacht keinen Schaden, da es sich hierbei nicht um einen Angriff handelt.

Zeigt an, welche Art von Kreatur beschworen wird, und damit welcher Marker auf dem Spielbrett platziert wird: ein FLOFLOH.

## Anzahl der beschworenen Kreaturen

Wenn eine Beschwörung besiegt wird, kann sie erneut beschworen werden, solange die maximale Anzahl an Kreaturen auf dem Spielfeld eingehalten wird: 1 Flofloh für Maunzopi.

## MOB-MARKER

Die Mobs haben ziemlich viel Ähnlichkeit mit den Krosmastern. 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-Marker gelegt. Ein Mob-Marker ist unpassierbar, aber unterbricht die Sichtlinie nicht.

Flofloh wird auf dem Spielfeld durch den zugehörigen Mob-Marker dargestellt.

## Reihenfolge im Spiel

Flofloh spielt immer, nachdem Maunzopi seine Runde beendet hat. Wenn ein Krosmaster mehrere Beschwörungen kontrolliert, werden diese nacheinander gespielt. Die Reihenfolge könnt ihr selbst bestimmen.

## DER FLOFLOH-MOB



**Lebenspunkte:** Flofloh hat 2 LP, d. h. mit 2 Verletzungen ist er K.O.!

**Bewegungspunkte:** Flofloh hat 3 BP, d. h. er kann sich pro Runde um maximal 3 Felder fortbewegen.



**Aktionspunkte:** Flofloh verfügt in jeder Runde über 5 AP.

**Zauberleiste:** Flofloh kann mit seinem Schlag einen Charakter auf einem angrenzenden Feld angreifen. Dieser Zauber kostet ihn 4 AP (d. h. er kann ihn einmal pro Runde wirken) und richtet keinen Schaden an. Wenn dieser Angriff durchgeführt wird, gibt es nicht einmal einen Kritischer-Treffer-Wurf, aber der Schlag besitzt eine zusätzliche Auswirkung.

**Schatz 1:** Wenn Julith Flofloh besiegt, erhält sie 1 Kama. Ja, aber wozu? Geduld, Geduld. Die Faust geballt, den Lohn erhält.

**Winzigklein:** Flofloh ist so klein, dass er weder blockieren noch blockiert werden kann. Für ihn gelten somit die Regeln zum Blockieren nicht.

## DIE ZUSÄTZLICHEN AUSWIRKUNGEN DER ZAUBER

Der Text unter dem Namen des jeweiligen Zaubers beschreibt dessen zusätzliche Auswirkungen. Überschlag und Klebstofftopf haben ganz unterschiedliche zusätzliche Auswirkungen:



**Wirkungsgebiet** «Druckwelle».  
Verursacht +1 beim Hauptziel.

**Zusätzliche Auswirkung:** Wenn Julith mit ihrem Überschlag angreift, bewirkt sie einen Gebietseffekt, der über mehrere Felder reicht. Das Hauptziel des Angriffs ist das Feld, auf den sie den Zauber wirkt (d. h. das an sie angrenzende Feld). Wenn Maunzopi oder Flofloh Hauptziel des Zaubers ist, wird der Schaden ihres Zaubers auf dem Hauptziel erhöht. Der Angriff richtet beim Hauptziel +1 Schaden und damit insgesamt 2 Schaden an, bei allen anderen Zielen 1 Schaden.



**Wirkungsgebiet** «Druckwelle».  
-1

**Zusätzliche Auswirkung:** Wenn Flofloh mit seinem Klebstofftopf angreift, legt er 1 -1 BP-Quadrat auf sein Ziel. Wenn dieser Charakter zu Beginn seines Zuges ein solches -1 auf seiner Karte liegen hat, wird ihm für diese Runde 1 BP abgezogen und anschließend das Quadrat abgelegt. Wenn Julith von Flofloh angegriffen wird, kann sie also in der nächsten Runde nur 2 BP verwenden.

## WIRKUNGSGBIET

Manche Zauber, wie zum Beispiel der Überschlag, wirken auf mehrere Felder. In diesem Fall werden alle Charaktere angegriffen, die sich im Wirkungsgebiet aufhalten. Der Angreifer führt nur einen Kritischen Trefferwurf durch, der für alle Ziele gilt. Umgekehrt führt jedes Ziel einen eigenen Rüstungswurf durch. Das Wirkungsgebiet wird nicht durch Hindernisse unterbrochen und Julith kann ihr Wirkungsgebiet Druckwelle nutzen, um durch einen Baum zu schlagen, etwa indem sie ihn als Hauptziel angreift.

## Wirkungsgebiet Druckwelle

Das Wirkungsgebiet Druckwelle kann in 4 verschiedene Richtungen gewirkt werden. In diesem Beispiel seht ihr eine Richtung.

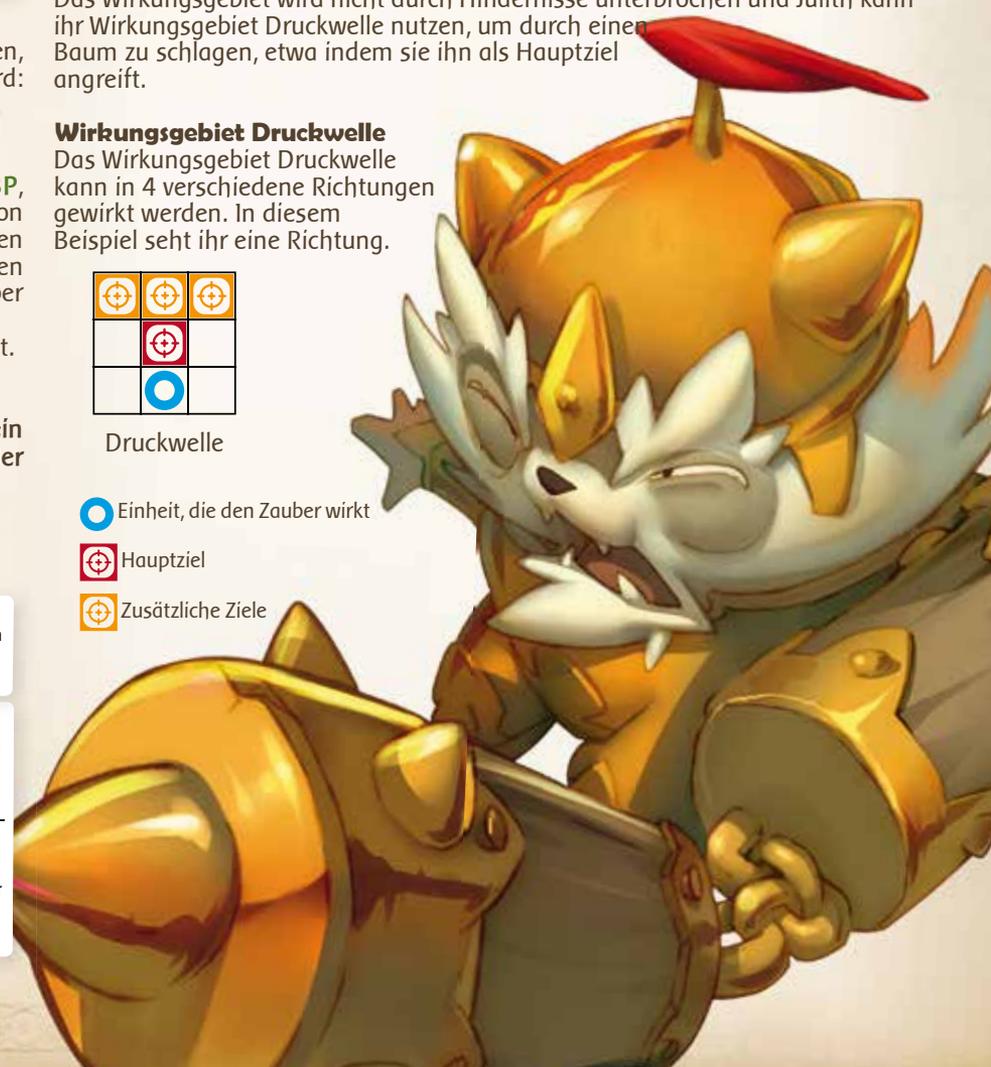


Druckwelle

Einheit, die den Zauber wirkt

Hauptziel

Zusätzliche Ziele





Du sitzt in einer Sackgasse. Er wird sicher versuchen, dich mit Floh festzusetzen ... aber keine Panik! Du kannst ihn ganz einfach loswerden, indem du deinen Plüie d'Épée einsetzt. Und denk dran: Du kannst ihn selbst dann berühren, wenn er sich hinter einem Baum versteckt. Für ihn dagegen ist es unglaublich schwieriger.



Jetzt gilt es, sehr feinsinnig vorzugehen. Mithilfe von Flofloh kannst du versuchen, Julith zu bremsen und sie hinter dir herzulocken, ohne dass sie etwas bewirken kann. Wenn du gut im Fangen bist, sollte dir das eigentlich gelingen. Aber denk daran, dass sie einen Gebietseffekt bewirken kann. Es wäre doch jammerschade, wenn sie dich und Flofloh mit einem einzigen Angriff berühren würde. Also Obacht, wenn du dich bewegst!



..... **ZIEL DES SPIELS** .....  
Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Krossmaster K.O. zu schlagen.

..... **SPIELAUFBAU** .....  
Legt die Anleitung zwischen die beiden Spieler. Ihr benötigt 4 Säcke, 4 Verkaufsstände, 2 Figuren (Julith und Maunzopi), 1 Mob-Marker (Floh), Würfel, 1 BP-Quadrat und Verletzungs-Tropfen. Stellt jeweils einen Sack und einen Verkaufsstand auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

Den Mob-Marker legt ihr vor den Spieler, der Maunzopi spielt.

..... **AUFSTELLUNG** .....  
Stellt Julith und Maunzopi auf ihre Startfelder. Julith ist als Erste am Zug, da sie über eine höhere Initiative (11) verfügt als Maunzopi (6).

Nicht vergessen: Die Krossmaster behindern die Sichtlinie, die Beschwörungen hingegen nicht.

..... **VARIANTEN** .....  
Ihr könnt die Startposition auch umkehren. Dann seht ihr, wie wichtig die Positionierung schon am Anfang des Spiels ist. Probiert aus, wie es ist, wenn Maunzopi anfängt: Der Startspieler hat definitiv immer einen Vorteil.



# ZWEI SIND BESSER ALS EINER

Du kennst jetzt Maunzopi und Julith und kannst mit ihnen umgehen. Nun ist es an der Zeit, dass du lernst, im Team zu kämpfen. Dazu gibt es zwei neue Krossmaster:

- Khan Karkass, ein internationaler Fressballstar.

- Marlin, ein Osamodas, der davon träumt, ein Fressballstar zu werden.

Zu dieser hübschen Gelegenheit werden Maunzopi und Julith endlich ihre volle Stärke ausspielen!

## ZAUBER UND KRÄFTE VON KHAN KARKASS

### Phantastorisch

**Reichweite:** Das Ziel muss sich auf einem angrenzenden Feld befinden.



Dieser Zauber hat keine zusätzliche Auswirkung, kann dafür aber feste zuhauen.

### Männliche Ermunterung

Diesen Zauber kann Khan Karkass nur einmal pro Runde wirken (blauer Hintergrund).

**Reichweite:** Das Ziel muss sich auf einem angrenzenden Feld befinden.



**Zurückschubsen 2 bedeutet:** Das Ziel von Männliche Ermunterung wird um 2 Felder in die entgegengesetzte Richtung von Khan Karkass verschoben. Kann der Charakter nicht um 2 Felder verschoben werden, weil z.B. ein Hindernis im Weg ist, wird er um so viele Felder wie möglich verschoben. Außerdem wird auf das Ziel ein +1 BP-Quadrat gelegt, sodass es in der nächsten Runde 1 BP mehr hat als sonst. Ein +1 BP-Quadrat hebt ein -1 BP-Quadrat auf und umgekehrt.

### Blockieren

Khan Karkass würfelt mit 1 zusätzlichen Würfel, wenn er einen Blockierenwurf ausführt.

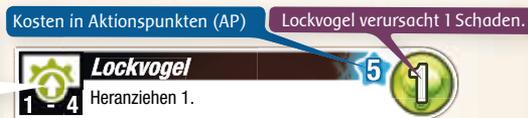
### Resistenz

Der durch einen Erdzauber verursachte Schaden verringert sich bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt.

## ZAUBER UND KRÄFTE VON MARLIN

### Lockvogel

**Reichweite:** Der Gegner muss 1 bis 4 Felder entfernt sein. Der kleine Pfeil zeigt an, dass sich der Gegner, auf den der Zauber das Ziel in derselben Reihe stehen muss wie Marlin.

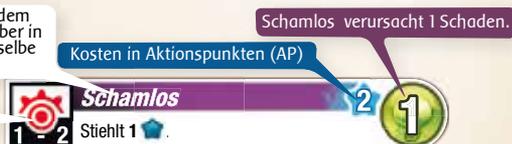


**Heranziehen 1 bedeutet:** Das Ziel von Lockvogel wird um 1 Feld in die Richtung von Marlin gezogen. Kann der Charakter wegen eines Hindernisses nicht verschoben werden, bleibt er vor dem Hindernis stehen. Der Schaden wird aber ganz normal angerichtet.

### Schamlos

Der violette Hintergrund hinter dem Namen bedeutet, dass dieser Zauber in 1 Runde nicht mehrmals auf dasselbe Ziel gewirkt werden kann.

**Reichweite:** In diesem Fall muss der Gegner 1 oder 2 Felder entfernt sein.



**Stiehlt 1 AP bedeutet,** dass ein -1 AP-Stern auf das Ziel und ebenso viele +1 AP-Sterne auf den Wirkenden gelegt werden müssen. Die AP-Sterne haben dieselbe Funktion wie die BP-Quadrate, nur dass sie für die Aktionspunkte stehen.

### Farmer

Wenn Marline in einer Runde mindestens 1 Kama sammelt, erhält er am Ende seines Zuges 1 zusätzliches Kama.

Aber jetzt mal ehrlich, wir reden hier die ganze Zeit über Kamas, dabei wisst ihr noch nicht mal, wie sie aussehen. Also: Kamas sind goldene Münzen.

## ZAUBER UND KRÄFTE VON MAUNZOPI UND JULITH

### Kellihotty

**Reichweite:** Das Ziel muss 2 oder 3 Felder entfernt sein.



**LP-Diebstahl:** Wenn Maunzopi mit diesem Zauber angreift, entfernt ihr so viele Verletzungstropfen von Maunzopi, wie er Schaden zufügt. -2 AP auf den angezielten Charakter: Wenn Maunzopi mit diesem Zauber angreift, legt ihr zwei -2 AP-Sterne auf das Ziel (falls es sich um einen Charakter handelt). Mob-Marker und Krossmaster sind Charaktere.

### Nunchacoup

**Reichweite:** Das Ziel muss 1-3 Felder entfernt sein. Der kleine Pfeil zeigt an, dass das Ziel in derselben Reihe stehen muss wie Maunzopi.



Wenn Maunzopi diesen Zauber wirkt, nimmt er den Platz ein, auf dem der angegriffene Krossmaster gestanden hat. Der angegriffene Krossmaster wird dann auf das Feld gestellt, auf dem Maunzopi stand. Dieser Positionswechsel findet in jedem Fall statt, ganz gleich, ob Maunzopi Schaden anrichtet oder nicht, und selbst wenn er den angegriffenen Krossmaster mit seinem Nunchacoup K.O. setzt.

Wenn ein Charakter durch die zusätzlichen Auswirkungen eines Zaubers verschoben wird, gelten die Regeln zum Blockieren und Ausweichen nicht.

### Bastler

Diese Kraft wird in der letzten Übungssequenz erläutert. Deswegen müssen wir uns an dieser Stelle nicht darum kümmern.

### Eskapade

Diesen Zauber kann Julith nur einmal pro Runde wirken (blauer Hintergrund).

**Reichweite:** Julith kann ihren Zauber auf eine Entfernung von 1 bis 2 Feldern wirken. Die Regeln zur Sichtlinie gelten dabei nicht.



Wenn Julith diesen Zauber wirkt, wird sie auf das angezielte Feld gesetzt, falls dieses frei ist. Bei dieser Aktion gelten die Regeln zum Blockieren nicht.

### Unempfindlich

Die Auswirkungen der anderen Charaktere, bei denen AP-Sterne, BP-Quadrate oder RW-Augen gelegt oder Julith verschoben werden müsste, sind bei ihr ohne Auswirkung.

## 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. Haben beide Krossmaster die gleiche Initiative, legt ihr zu Spielbeginn fest, mit welchem ihr eure Runde beginnen wollt.

### MEHRFACHBLOCKADE

Wenn ein Charakter ein Feld verlassen will, neben dem 2 gegnerische Charaktere stehen, kann er von beiden blockiert werden! Das heißt, er muss gegen jeden Gegner einen Ausweichenwurf durchführen, der mit dem Blockierenwurf dieses Gegners verglichen wird. Wenn nach den Würfeln die AP und BP abgezogen wurden (falls zutreffend), kann der Charakter, sofern er noch BP besitzt, sein Feld verlassen.



Au, die Arena wird doch langsam eng mit inzwischen vier Krosmastern! Aber dank Juliths neuer Kraft kann euch dieser teuflische kleine Flohloch zumindest keine Zügel mehr anlegen. Gegen Maunzopi seid ihr also gut gerüstet – nehmt euch aber in acht vor Khans Resistenz, die Marline gefährlich werden könnte. Marline ist ziemlich dünn besetzt, weshalb ihr ihn gut beschützen müsst, wenn ihr die Partie nicht verlieren wollt.



Ahh, so langsam sieht das Ganze aus wie eine echte Arena, was? Zwar noch etwas klein, aber für eure Bewegungsfreiheit genau richtig. Denkt daran, dass ihr einen Zauber auf eure Verbündeten wirken könnt. Ich habe übrigens noch einen großartigen Trick für euch auf Lager: Maunzopi kann mit Khan die Position wechseln. Dessen Resistenz wiederum kann ihm sehr nützlich sein, weil sie ihn vor Verletzungen schützt und er sich besser bewegen kann.



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

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

### ..... SPIELAUFBAU .....

Legt die Anleitung zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Säcke, 2 Verkaufsstände, 4 Figuren (Julith, Marline, Khan und Maunzopi), 1 Mob-Stein (Flohloch), Würfel, BP-Quadrate, AP-Sterne und Verletzungs-Tropfen.

Stellt jeweils einen Sack und einen Verkaufsstand auf die dafür vorgesehenen Felder. Die Würfel, Quadrate, Sterne und Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen.

Nehmt euch die Charakterkarten eures Teams (und bei Maunzopi zusätzlich noch Flohloch) und legt sie vor euch auf den Tisch. Den Charakter mit der höchsten Initiative legt ihr ganz nach links, den mit der niedrigsten Initiative ganz nach rechts. Haben zwei Charaktere dieselbe Initiative, könnt ihr euch selbst aussuchen, welchen ihr weiter nach links legt. Nur könnt ihr die Reihenfolge während des Spiels nicht mehr ändern.

### ..... AUFSTELLUNG .....

Stellt die Krosmaster auf ihre Startfelder. Juliths Team ist als Erstes am Zug, da es über die höhere Initiative verfügt:

$$11 + 4 = 15 \text{ für Juliths Team}$$

$$6 + 6 = 12 \text{ für Maunzopis Team}$$

### ..... VARIANTEN .....

Probiert aus, wie es ist, wenn ihr zwischen Maunzopi und Kahn die Reihenfolge ändert: Ihr werdet feststellen, dass sich dadurch auch das Zusammenspiel zwischen den beiden ändert.

Ihr könnt die Teams auch ändern. 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.



# JUGEND VOR!

*Julith, Maunzopí und Marline werden jetzt eine kleine Pause einlegen und zwei neuen Krosmastern den Vortritt lassen. Sie scharren schon mit den Hufen und freuen sich darauf, sich beweisen zu können:*

*- Bakara, eine Übermagierin mit vielfältigen Fähigkeiten, die aus weiter Ferne kraftvoll zuschlagen kann, aber auch im Nahkampf brilliert.*

*- Joris, ein junger Held, klein, aber oho.*

*Neue Krosmaster, neue Zauber und Kräfte: Unten findest du die Beschreibungen dazu, damit du im Spiel auch richtig damit umgehen kannst!*

## ZAUBER UND KRÄFTE VON BAKARA

### Phantasmagorie

**Reichweite:** Der Gegner muss 3-7 Felder entfernt sein. D. h. dieser Zauber kann nicht gewirkt werden, wenn der Gegner auf einem angrenzenden Feld steht oder nur 2 Felder entfernt ist.

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Phantasmagorie verursacht 1 Schaden.



### ÜberHaken

**Reichweite:** Der Gegner muss sich auf einem angrenzenden Feld befinden.

Kosten in Aktionspunkten (AP)

ÜberHaken verursacht 2 Schaden.



**Zurückweichen 1:** Wenn Bakara den Zauber ÜberHaken wirkt, setzt ihr sie 1 Feld in die entgegengesetzte Richtung des Ziels. Wenn dort ein Hindernis steht, bleibt Bakara auf ihrem Feld stehen. Denkt daran, dass Bakara mithilfe des Rückstoßeffekts immer 1 Feld zurückgehen kann, selbst wenn sie auf ein leeres Feld zielt. Der Zusatz „beim angezielten Krosmaster“ bezieht sich nur auf die BP-Punkte!  
-1 : Wenn der Zauber auf einen Krosmaster gewirkt wird, legt ihr 1-1 -Quadrat auf seine Karte.

**Ausweichen:** Bei einem Ausweichenwurf würfelt Bakara mit 2 Würfeln.

**Intelligenz** : Wenn Bakara einen Feuerangriff ausführt, darf sie beim Kritischen-Treffer-Wurf mit einem zusätzlichen Würfel würfeln. Wenn Bakara mit einem Feuerangriff attackiert wird, darf sie beim Rüstungswurf mit einem zusätzlichen Würfel würfeln. Diese Auswirkung kann mit den Kräften **Rüstung** und **Kritisch** kombiniert werden.

## ZAUBER UND KRÄFTE VON JORIS

### Forttreibender Schlag

**Reichweite:** Der Gegner muss 1-2 Felder entfernt sein.

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Forttreibender Schlag verursacht 1 Schaden.



### Drakonische Krise

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

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Wenn der Zauber neutral ist, kann selbst ein Charakter, der die Kraft Kritisch besitzt, bei einem Kritischer-Treffer-Wurf nur mit 1 Würfel würfeln (das gilt übrigens auch für den Faustschlag).

**Reichweite:** Der Gegner muss sich auf einem angrenzenden Feld befinden



**Zurückschubsen 2** bedeutet: Das Ziel von Drakonische Krise wird um 2 Felder in die entgegengesetzte Richtung von Joris verschoben. Kann der Charakter nicht um 2 Felder verschoben werden, weil z.B. ein Hindernis im Weg ist, wird er um so viele Felder wie möglich verschoben. Wenn das Ziel gar nicht verschoben werden kann, richtet Drakonische Krise 4 Schaden an (1+3).

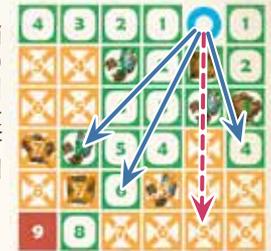
### Ausweichen

Bei einem Ausweichenwurf würfelt Joris mit 2 Würfeln.

### SICHTLINIE UND HOHE 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 Verkaufsstand steht).

: uneingeschränkte Sichtlinie  
 : keine Sichtlinie



..... **ZIEL DES SPIELS** .....  
Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Krosmaster K.O. zu schlagen.

..... **SPIELVORBEREITUNG** .....  
Legt die Anleitung zwischen die beiden Spieler. Für diese Partie benötigt ihr 2 Säcke, 4 Verkaufsstände, 3 Figuren und ihre Charakterkarten (Bakara, Joris und Khan), Würfel, BP-Quadrate und Verletzungs-Tropfen.

Stellt jeweils einen Sack und einen Verkaufsstand auf die dafür vorgesehenen Felder.

Die Würfel und die Verletzungs-Tropfen könnt ihr zunächst beiseite legen. Einer von euch hat nur 1 Krosmaster (Bakara), der andere 2. Jetzt schaut euch die Stufen der Charaktere an .

Bakara hat die Stufe 4, Joris und Khan die Stufe 2. Das heißt, beide Teams sind insgesamt auf derselben Stufe. Damit eure Teams ausgeglichen sind, müssen sie, wenn man alle Charaktere eines Teams zusammen nimmt, dieselbe Stufe haben – unabhängig von der Anzahl der Charaktere in einem Team.

Wenn ihr mit mehreren Charakteren spielt, legt die Karte des Charakters mit der höchsten Initiative ganz nach links und die mit der niedrigsten Initiative ganz nach rechts.

..... **AUFSTELLUNG** .....  
Stellt die Krosmaster auf ihre Anfangsfelder. Das Team mit Joris und Khan ist als Erstes am Zug, weil es über eine höhere Initiative verfügt als Bakara.

6 + 4 = 10 für das Zweier-Team gegenüber  
 7 für Bakara.

..... **VARIANTEN** .....  
Setzt Joris zu Beginn ein Feld höher und holt euch von Khan Hilfe, um ihn zu pushen. Ihr werdet sehen, dass die Synergie zwischen den beiden die Partie völlig auf den Kopf stellen kann.

Ersetzt Bakara durch einen anderen Charakter der Stufe 4. Das Spiel wird einen ganz anderen Verlauf nehmen und einige Figuren können sich plötzlich viel besser gegen die anderen durchsetzen.

Bakara, ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht für dich. Die gute: Du bist im Lager der Sieger!  
 Buhahaha ... die schlechte: Du kriegst den Sieg nicht geschenkt. Du wirst bei deiner Reichweite starke Einbußen hinnehmen müssen, und vor allem: Du musst beide Gegner K.O. setzen, um die Partie zu gewinnen. Ich rate dir, dich fürs Erste auf einen der beiden zu konzentrieren. Anschließend kannst du dich um den zweiten kümmern. Wenn ihr euch erstmal im Duell befindet, hast du nichts mehr groß zu befürchten. Aber lass dich nicht von dem kleinen Joris in die Ecke drängen!



So, Jungs, ihr müsst so schnell wie möglich den Kontakt suchen. Aber unsere Ausgangsposition nützt uns noch wenig – das Gute ist, dass wir die Initiative haben. Jetzt heißt es, sachte anschleichen unterm Schutz der Bäume, um sich flott an die Dame heranzumachen. Wenn es uns gelingt, sie in die Ecke zu drängen, kann Joris sie leicht K.O. setzen.

# ÜBLES ÜBEL

Julith, Maunzopi, Joris, Marline, Khan und Bakara ... Wenn mich nicht alles täuscht, fehlen nur noch zwei Charaktere, dann kennt ihr alle Krosmaster, die sich in dieser Schachtel befinden. Hier sind sie:

- Jahash, ein Übermagier, der seinem Nächsten stets zu Hilfe ist.
- Lilotte, die Freundin von Joris, die ihm bei allen Streichen gem zur Seite steht!

## LILOTTES ZAUBER

### Heranpinscher

**Reichweite:** Der Gegner muss 1-3 Felder entfernt sein. Heranpinscher ist ein linearer Angriffszauber. Das bedeutet, dass sich das anvisierte Feld in der selben Reihe wie Lilotte befinden muss.

Kosten in Bewegungspunkten (BP)

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Heranpinscher verursacht 1 Schaden.



**Nähern 2:** Wenn Lilotte den Zauber Heranpinscher wirkt, bewegt ihr sie zwei Felder auf das angegriffene Ziel zu. Sollte sie auf dem Weg durch ein Hindernis blockiert werden, stellt ihr sie auf das an das Hindernis angrenzende Feld.

### Abschlecken

**Reichweite:** Diesen Zauber kann Lilotte auf sich selbst wirken (die Reichweite 0 entspricht dem Feld, auf dem sie selbst steht) oder auf einen Charakter, der maximal 1 Feld entfernt ist.

Kosten in Aktionspunkten (AP)  
Diesen Zauber kann Joris nur einmal pro Runde wirken (blauer Hintergrund)

Abschlecken heilt 2 Verletzungen.



Abschlecken ist ein Heilzauber. Er verursacht keinen Schaden, sondern entfernt zwei Verletzungstropfen von dem Ziel, auf das er angewendet wird! Wie bei allen Zaubern kann Lilotte einen Kritischer-Treffer-Wurf durchführen, um 1 zusätzliche Verletzung zu heilen und damit insgesamt 3 Verletzungstropfen zu entfernen. Das Ziel von Abschlecken führt keinen Rüstungswurf durch. Außerdem wird bei Abschlecken ein +1 RW -Auge auf das Ziel des Zaubers gelegt, sodass sich die Reichweite der Zauber mit veränderlicher Reichweite des Ziels in der nächsten Runde entsprechend erhöht (siehe Kosten).

## ZAUBER UND KRÄFTE VON JAHASH

### Überpunch

**Reichweite:** Der Gegner muss sich auf einem angrenzenden Feld befinden

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Überpunch verursacht 2 Schaden.



**Rüstungsdurchbohrend:** Das Ziel von Überpunch würfelt bei seinem Rüstungswurf mit 1 Würfel weniger, d. h. wenn es normalerweise mit 1 Würfel würfelt, darf es nun gar nicht mehr würfeln.

### Titanischer Sprung

**Reichweite:** Der Gegner muss 4 Felder entfernt sein. Titanischer Sprung ist ein linearer Angriffszauber. Das bedeutet, dass sich das angezielte Feld in der selben Reihe wie Jahash befinden muss.

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Titanischer Sprung verursacht 1 Schaden.



**Nähern 3 an den angezielten Krosmaster.** Im Gegensatz zu Lilotte wird Jahash durch das Nähern nur dann bewegt, wenn sein Ziel ein Krosmaster ist. Dafür wird er dann aber auch um 3 Felder bewegt!

### Güte

Jahash kann Güte nur einmal pro Partie wirken (roter Hintergrund). Wartet also den richtigen Moment ab!

Kosten in Aktionspunkten (AP)

Kein Schaden, keine Heilung - dieser Zauber ist weder ein Angriffs- noch ein richtiger Heilzauber.

**Reichweite:** Er wirkt den Zauber auf sich selbst.



Mit diesem ultimativen Zauber heilt Jahash 2 Verletzungen bei allen verletzten Charakteren (auch den gegnerischen). Sich selbst heilt er jedoch nicht, wie der Beschreibungstext schon sagt: „andere“. Bei dieser Auswirkung wird nicht gewürfelt, d. h. der Zauber kann nicht weiter erhöht werden.

**Kritisch:** Jahash würfelt bei Kritischer-Treffer-Würfen mit 1 zusätzlichen Würfel.

## ÄNDERUNG DER REICHWEITE

Bei Zaubern, deren Reichweiten-Symbol rot ist, kann die Reichweite nicht verändert werden. Dagegen kann sich bei Zaubern mit grünem Icon die maximale Reichweite ändern (Sie heißen daher Zauber mit steigerbarer Reichweite). Es gibt zwei Möglichkeiten, die maximale Reichweite eines Zaubers zu erhöhen:

### - Kisten

Die Kisten sind keine Hindernisse, d. h. die Charaktere können sich von einem angrenzenden Feld aus zur Kiste bewegen, als wäre es ein leeres Feld. Der Charakter wird dann auf die Kiste gestellt.

Wie die Säcke und die meisten Beschwörungen, behindern die Kisten die Sichtlinie nicht.

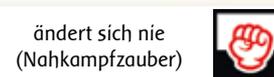
Bei einem Charakter, der auf einer Kiste steht, erhöht sich die maximale Reichweite seiner Zauber mit steigerbarer Reichweite um 1 Feld.

### - RW-Augen

Zu Beginn seines Zuges darf ein Charakter, wenn er RW-Augen besitzt, diese von seiner Charakterkarte nehmen und auf seine Zauber mit steigerbarer Reichweite anwenden. Die Änderung gilt während der gesamten Runde.

Die maximale Reichweite eines solchen Zaubers kann nicht unter die minimale Reichweite fallen. Für die Reichweite eines Zaubers gibt es keine maximale Felderanzahl.

Die minimale Reichweite ändert sich nie.



..... **ZIEL DES SPIELS** .....  
Ziel des Spiels ist es, alle Gegner K.O. zu schlagen!

..... **SPIELVORBEREITUNG** .....  
Legt die Anleitung zwischen die beiden Spieler. Ihr benötigt 4 Kisten, 4 Verkaufsstände, 4 Figuren und ihre Charakterkarten (Jahash, Lilotte, Bakara und Joris), Würfel, RW-Augen, BP-Quadrate und Verletzungstropfen.

Stellt jeweils eine Kiste, einen Verkaufsstand und einen Strauch auf die dafür vorgesehenen Felder.

Die Würfel und die Verletzungstropfen könnt ihr zunächst beiseite legen. Legt die Charakterkarten so vor euch auf den Tisch, dass die Charakterkarte mit der höchsten Initiative ganz links und die mit der niedrigsten Initiative ganz rechts liegt.

..... **AUFSTELLUNG** .....  
Stellt die Krosmaster auf ihre Anfangsfelder. Das Team Bakara und Lilotte ist als Erstes am Zug.

Ha, jetzt ist es also so weit: Jungs gegen Mädels! Ist ja nicht zu fassen! Ich hätte gedacht, dass Jahash nicht in solchen Kategorien denkt. Aber gut. Dann zeigen wir ihm eben, dass das weibliche Geschlecht das überlegene ist. Die Jungs werden sich bestimmt zuerst auf die Kleinste und Schwächste stürzen. Bakara muss also versuchen, Lilotte so gut es geht zu beschützen. Und Lilotte muss sich gut um ihre Verletzungen kümmern. Wobei ihr sie im Idealfall natürlich einfach gar nicht an euch herankommen lässt!



Also für mich sieht das Ganze wie ein netter kleiner Spaziergang aus. Wir sind angriffsmäßig viel besser gerüstet, insofern können wir den Mädels jetzt mal so richtig zeigen, wo der Hammer hängt. Und wir haben sogar einen ultimativen Zauber. Wenn wir ihn mit Bedacht einsetzen, sind wir sehr schlagkräftig. Vielleicht können wir damit sogar die Partie entscheiden! Also, unsere Strategie ist denkbar einfach. Wir hauen so feste zu, wie wir können, und gehen als Erstes auf die Heilerin. Einfach und effizient, genau so, wie es mir am besten gefällt!

# BURG UND STADT: DIE TAKTIK DER WAFFENBRÜDER

*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 Gewinnroschen und die Kama-Münzen.*

## DIE GEWINNROSCHEN

Die Gewinnroschen sind Ausdruck deines Mutes, deiner Ehre, deiner Tapferkeit, die von den Dämonen der Hormonde anerkannt werden. Im Spiel gibt es dafür GG-Marker. 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 dieser auf das Spielfeld gesetzt hat, aus dem Spiel und erhältst von diesem Gegenspieler GG in Höhe der Stufe des Krosmasters, der K.O. gegangen ist.

## GG mit Kamas kaufen

Wenn du 12 Kamas an die Reserve zahlst, kannst du dir 1 GG kaufen, d. h. du darfst deinem Gegner einen GG-Marker 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-Marker neben das Spielfeld gelegt. Das ist der wilde Gewinnroschen. 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: Eure Julith setzt den gegnerischen Jahash K.O., während der wilde GG noch neben dem Spielfeld liegt. Dann nehmt ihr den wilden GG plus 3 GG von eurem 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 des Spiels, bevor du deinen ersten Krosmaster ins Spiel bringst, würfelst du mit zwei Würfeln. Wenn dir das Ergebnis nicht gefällt, kannst du dich entscheiden, ob du 1 Würfel noch einmal wirfst.

Wenn du nicht noch einmal würfelst und auf beiden Würfeln das gleiche Symbol zu sehen ist (zum Beispiel  und ) , schlagen die Stunden- und Minutendämonen zu: Du und dein Gegner verlieren je 1 GG-Marker, der 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 angeordnet 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 beachtet dabei, dass nur Krosmaster diese Aktion durchführen können. Beschwörungen wie etwa Flofloh können keine Kama-Münzen aufheben.

## 1 GG kaufen

Für 1 AP kann ein Krosmaster, der auf einem Dämonenfeld steht, einen GG kaufen: Du bezahlst 12 Kamas aus deinem Guthaben an die Reserve und nimmst deinem Gegner einen GG weg. Wenn der wilde GG noch im Spiel ist, musst du natürlich zunächst diesen GG nehmen. Jedes Team kann pro Runde nur 1 GG erwerben.

## 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 Säcke, 6 Verkaufsstände und 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 übrig gebliebenen Kama-Münzen, die Verletzungs-Tropfen, die BP, AP und RW sowie die Würfel könnt ihr zunächst beiseite legen.

Jeder Spieler nimmt sich 6 Gewinnroschen. 1 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 **Brakmâr**:

- Julith, Marline, Joris, Jahash

Spieler 2, Team **Bonta**:

- Bakara, Khan Karkass, Maunzopi, Lilotte

## AUFSTELLUNG

Das Team **Bonta** darf als Erstes seine Figuren aufstellen, da die Gesamtinitiative seiner Charaktere größer ist als die Gesamtinitiative der Charaktere des Teams **Brakmâr**.

Team **Bonta**:  $7 + 6 + 6 + 2 = 21$

Team **Brakmâr**:  $11 + 4 + 4 + 1 = 20$

Der Spieler, der das Team **Bonta** spielt, stellt seine 4 Krosmaster auf vier beliebige Felder, auf denen rote Dracotruter-Pfoten  abgebildet sind. Dann stellt der Spieler des Teams **Brakmâr** seine Figuren auf vier beliebige Felder mit blauen Dracotruter-Pfoten .

Das Team **Bonta** beginnt das Spiel.

5 Würfel 6 GG-Marker



**Spieler 2 :  
Team Brâkmar**

**Kamas**



**Wilder GG**



**BP-Quadrate  
und AP-Sterne**



**Verletzungs  
Tropfen**



5 Würfel 6 GG-Marker



**Dämonische  
Belohnungen**

**GRANIT**



**JADE**



**SILBER**



**Spieler 1 :  
Team Bonta**

# 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 **Gewinn Groschen** (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. Man kann Gewinn Groschen aber auch mit Kamas kaufen oder erhält sie als dämonische Belohnungen. 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 **Charaktere**. Ein Krosmaster wird auf dem Spielfeld durch eine **Figur** dargestellt, eine beschworene Kreatur durch einen **Mob-Marker**.

Im Spiel kann man die Truppen nach drei Unterscheidungsmerkmalen unterscheiden

### Verbündete oder Gegner

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

### Krosmaster oder Beschwörung

Die **Krosmaster** werden bei der Zusammenstellung des Teams ausgewählt und besitzen eine bestimmte Stufe auf ihrer Charakterkarte. Eine **Beschwörung** ist ein Charakter, der erst im Laufe einer Partie ins Spiel gebracht wird und **keine Stufe** besitzt.

### Charakter oder Mechanismen

Neben Charakteren gibt es noch Mechanismen. Jeder Charakter, der keine BP hat, ist ein Mechanismus (z.B. Bomben).

Beschworene Charaktere werden auch **Mob** genannt. Wundert euch also nicht, wenn ihr diesen Begriff später noch einmal seht!

Jetzt wisst ihr also, welche verschiedenen Truppen es gibt. Schauen wir uns nun die möglichen Eigenschaften an.

## DAS PRINZIP DER BP, LP UND AP

Die drei wichtigsten Eigenschaften eines Charakters sind die **Bewegungspunkte** (♦), die **Lebenspunkte** (♥) und die **Aktionspunkte** (♣). Diese Eigenschaften sind bei den Krosmastern auf der Charakterkarte und bei den Beschwörungen auf den Beschwörungsmarkern 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 jede Runde aufs Neue über ihre gesamten **BP**.

(♥) Die **LP** zeigen die Widerstandsfähigkeit und Ausdauer eines Charakters an: seine Möglichkeit, Schläge einzustecken. Die Charaktere erleiden im Laufe einer Partie Verletzungen, die mit der Zeit zunehmen. Diese Verletzungen werden durch die Verletzungs-Tropfen (💧) markiert, die auf die entsprechende Charakterkarte gelegt werden. Ein Charakter kann nie mehr Verletzungs-Tropfen auf seiner Karte liegen haben, als er **LP** besitzt.

**K.O.!** Wenn ein Charakter genauso viele Verletzungs-Tropfen auf seiner Karte (oder seinem Beschwörungsmarker) 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 Beschwörungen haben keine Stufe und geben keine GG ab.

Wenn ein Zauber oder eine Auswirkung einem Krosmaster eine Verletzung zufügt, ohne dass der Wirkende benannt wird, werden die Verletzungen demjenigen Charakter zugesprochen, auf dessen Karte oder Marker der Zauber oder die Wirkung steht. Für diese Schachtel spielt diese Regel zwar keine Rolle, sie könnte aber wichtig werden, wenn ihr mit anderen Krosmastern spielt!

(♣) Die **AP** zeigen die Anzahl der Aktionen an, die ein Charakter in jeder Runde durchführen kann. Wie bei den **BP** verfügen alle Truppen 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 Schachbrettmuster 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. Die Charaktere, die meisten Mechanismen, die Verkaufsstände und die Säcke sind **Hindernisse**.

## 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. Stirbt aus irgendwelchen Gründen ein eigener Krosmaster durch selbst verursachten Schaden, erhält der Gegner trotzdem die GG.

## KAMAS

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

Wenn die Rede vom „Vorrat eines Krosmasters“ ist, sind damit die Kamas seines Teams gemeint, die sich in dessen Vorrat befinden.

## DIE WÜRFEL

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

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

# SPIELVORBEREITUNG

## >>> 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 Schwachmaten

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.

## WAHL DER CHARAKTERE

Jeder Spieler wählt ein Team, bei dem die Stufen der Krosmaster zusammengekommen 12 ergeben. Die Stufe steht oben rechts auf der Krosmaster-Karte in diesem Symbol: .

Zur Aufteilung der Krosmaster einigen sich die Spieler auf eine der folgenden Methoden:

### Empfohlene Teams.

In euren ersten Partien könnt ihr diese Teams ausprobieren:

**Team Brakmâr:** Julith, Marline, Joris, Jahash

**Team Bonta:** Bakara, Khan Karkass, Maunzopi, Lilotte

### Freie Wahl

Beide Spieler einigen sich, wer welche Krosmaster übernimmt.

Die Teams müssen jeweils eine Gesamtstufe von 12 haben.

### Durch Ziehen

- Ihr bildet aus den 8 Charakterkarten einen Stapel. Dann deckt ihr die obersten 2 Karten auf.

- Ein zufällig bestimmter Spieler 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 Vorrang als Erster zweimal durchführen darf).

- Sobald 1 Spieler mit seinen Krosmastern die Stufe 12 erreicht, bekommt der andere Spieler alle restlichen Krosmaster, damit auch sein Team die Stufe 12 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 Krosmaster 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 auf dem Spielfeld auf die markierten Felder.



KISTE



SACK



VERKAUFSSTAND

## Kamas

Legt auf jedes Kamafeld und auf jedes Dämonenfeld eine 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

Mit den dämonischen Belohnungen, die ihr verdeckt liegen lasst, bildet ihr:

- 3 Stapel mit GRANIT -Rängen.

- 2 Stapel mit JADE -Rängen.

- 1 Stapel mit SILBER -Rängen.

Diese Belohnungen werden im Laufe der Partie nach folgenden Regeln aufgedeckt: Der zweite Spieler deckt zu Beginn seines ersten Zuges 1 dämonische Belohnung jeder Art auf und legt sie aufgedeckt vor den entsprechenden Stapel.

Zu Beginn seines zweiten Zuges deckt der erste Spieler zwei neue dämonische Belohnungen auf, einmal GRANIT und einmal JADE. Zu Beginn seines dritten Zuges schließlich deckt der zweite Spieler eine dämonische Belohnung vom GRANIT-Stapel auf. Jetzt liegt vor jedem Stapel eine aufgedeckte dämonische Belohnung.

## Andere Marker und Würfel

Legt die Verletzungs-Tropfen  und die +1/-1 AP-Sterne , +1/-1 BP-Quadrate  und +1/-1 RW-Augen  neben das Spielfeld. Dann legt ihr einen GG-Marker als wilden GG zur Seite. Die Würfel sollten für jeden Spieler griffbereit liegen.

## Anfangs-GG

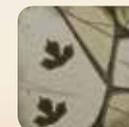
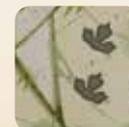
Jeder Spieler nimmt sich 6 GG-Marker, die er neben seinen Charakterkarten aufbewahrt.

## 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 seht 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. Mit diesem Wurf könnt ihr euren Krosmastern neue Kräfte verleihen, indem ihr sie **inspiriert**. Wenn euch die Kräfte, die die Dämonen euch anbieten, nicht zusagen, keine Panik! Dann versucht ihr euer Glück eben noch einmal oder nehmt anstelle der Kräfte einfach Kamas. Der Spieler, der am Zug ist, wird auch der aktive Spieler genannt.

### Spannungswurf

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit 2 Würfeln. Wenn ihm das Ergebnis der beiden Würfel nicht gefällt, hat er die Möglichkeit, 1 Würfel noch einmal zu würfeln.

Hat er keinen zweiten Wurf ausgeführt und die beiden Würfel zeigen dasselbe Symbol an, 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 Kraft 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 Kraft hinzu:

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

**Hinweis:** Hast du im Spannungswurf 1 Würfel erneut gewürfelt, darfst du nur 1 Würfel nutzen und auf die Charakterkarte eines Krosmasters legen.

### Geld zurück!

Es ist möglich, nur einen oder gar keinen Würfel als Inspiration zu legen. In diesem Fall werden die restlichen Würfel gegen Kamas eingetauscht. Wenn ihr euch dazu entscheidet, 1 Würfel zu verkaufen, bieten euch die Dämonen 1 Kama dafür. Für 2 Würfel erhaltet ihr 3 Kamas, die ihr in euren Vorrat legen dürft.

## 2 SPIELZÜGE DER CHARAKTERE

Wenn du am Zug bist, spielt ihr eure gesamten Charaktere der Reihe nach entsprechend eurer Timeline von links nach rechts. Am Ende des Spielzuges des ersten Charakters wechselst du zum zweiten Charakter auf der Timeline und immer 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. eine „Bombenexplosion“. 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-Marker, die offen auf der Charakterkarte des Krosmasters liegen, der gerade am Zug ist.

#### Bestimmung der **BP**, **AP** und **RW** für den Spielzug

In dieser Phase wird bestimmt, wie viele **AP** und **BP** der Charakter während seines Zuges ausgeben kann. Dazu seht ihr euch die Eigenschaften des Charakters an und ändert die Werte entsprechend der Ausrüstung und der Verletzungstropfen, **BP**-Quadrate und **AP**-Sterne, die auf ihm liegen.

Bei einem Charakter, die zu Beginn seiner Aktionsphase **BP**-Quadrate und/oder **AP**-Sterne hat, ändern sich dadurch die **BP** und/oder **AP** für die gesamte Runde. Anschließend werden die Marker wieder aus dem Spiel entfernt.

Hat die Aktionsphase erst einmal begonnen, können sich die **AP**, **BP** und die Reichweite des Charakters nur noch durch den Verlust oder die Aktivierung von Ausrüstung oder direkte Gewinne von **AP** bzw. **BP** ändern.

### >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 in der Vorbereitungsphase ermittelt wurde. Wenn ein Charakter keine **BP** oder **AP** mehr ausgeben kann oder 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.

### > 2.3 ABSCHLUSSPHASE

Diese kurze Phase beendet den Zug des aktiven Charakters.

#### Ausgelöste Effekte

Einige Auswirkungen erscheinen oder verschwinden am Ende des Spielzugs eines Charakters. 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.

# 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 in seiner Vorbereitungsphase ermittelt wurde. Ganz entscheidend dafür ist die Menge an **BP** und **AP**, die er besitzt. Die **BP** und **AP** können in beliebiger Reihenfolge ausgegeben werden und ihr könnt sooft ihr wollt zwischen beiden wechseln.

## 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 oder halten. Zeigt an, auf welches Feld der Charakter gehen möchte. Jetzt führen alle gegnerischen Charaktere einen Blockierenwurf aus, den der Charakter wiederum durch einen Ausweichwurf abwehren kann.

**Blockierenwurf:** Der Gegner wirft mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, wenn sein Charakter über die Kraft **Blockieren** verfügt.) Jeder Wurf, der  ergibt, ist ein erfolgreicher Blockierenwurf.

**Ausweichwurf:** Würfelt mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, falls der Charakter über die Kraft **Ausweichen** verfügt.) Jeder Wurf, der  ergibt, ist ein erfolgreicher Wurf.

## Ergebnis

• **Blockiert:** Wenn beim Blockierenwurf mehr erfolgreiche Würfe gewürfelt wurden als beim Ausweichwurf, ist der Charakter blockiert und verliert sofort 3 **BP** und 3 **AP**.

• **Gehalten:** Wenn beim Blockierenwurf genauso viele erfolgreiche Würfe gewürfelt wurden wie beim Ausweichwurf, wird der Charakter nur gehalten und verliert sofort 1 **BP** und 1 **AP**.

Hat der Charakter noch **BP**, kann er sich jetzt auf das Feld bewegen, auf das er gehen wollte.

**Hinweis:** Beschwörungen können einen Charakter nicht blockieren, sondern nur halten. Würden sie einen Charakter blockieren, halten sie ihn stattdessen. 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)

(Diese Aktion können nur Krosmaster ausführen)

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.

## 1 GG KAUFEN (1 AP)

(Diese Aktion können nur Krosmaster ausführen)

Wenn ein Krosmaster auf einem Dämonenfeld steht, kann er 1 GG kaufen. Dafür muss er 1 **AP** ausgeben und 12 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.

Diese Aktion kann jeder Spieler nur einmal pro Runde durchführen. Wenn ein Krosmaster des aktiven Spielers in einer Runde schon 1 GG gekauft hat, kann diese Aktion also erst in der nächsten Runde wieder durchgeführt werden.

## 1 ZAUBER WIRKEN (KOSTEN 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 hängen vom Typ des Zaubers ab, der gewirkt wird.

## EINE DÄMONISCHE BELOHNUNG KAUFEN (1 AP)

(Diese Aktion können nur Krosmaster ausführen)

Wenn ein Krosmaster auf einem Dämonenfeld steht, kann er eine 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  SILBER kostet 9 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 ihr eine offene Belohnung gekauft habt, wird die nun freie Stelle durch eine dämonische Belohnung derselben Stufe ersetzt.

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. Nur ein Krosmaster kann eine dämonische Belohnung erwerben.

Ob ihr eine aufgedeckte dämonische Belohnung gewählt oder eine Belohnung per Zufallsprinzip gezogen habt, macht letztlich keinen Unterschied: Wenn ihr sie einem Krosmaster zuordnet, muss der Stein verdeckt auf die Karte gelegt werden. Solange der Stein einer dämonischen Belohnung verdeckt liegt, erhaltet ihr keinen Bonus dafür.

## Beschränkungen der dämonischen Belohnungen

Ein Krosmaster kann auf seiner Charakterkarte immer nur so viele dämonische Belohnungen haben, wie es seiner Stufe entspricht. Ob sie aufgedeckt oder verdeckt sind und welchen Rang sie haben, spielt dabei keine Rolle.

## 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 FAUSTSCHLAG VERSETZEN (5 AP)

(Diese Aktion können nur Krosmaster ausführen)

Um einem gegnerischen Charakter einen Faustschlag zu versetzen, muss dein Krosmaster auf einem angrenzenden Feld stehen und 5 AP ausgeben.



# 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 Beschwörungsmarkern, 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 Zaubers 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 Zaubers ein leeres Feld ist.

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

- Ob er die Kosten des Zaubers bezahlen kann
- Ob das Ziel in Reichweite seines Zaubers ist
- Ob er von seinem Feld zum Zielfeld eine Sichtlinie ziehen kann
- Ob keine Kraft oder Auswirkung ihn daran hindert, seinen Zauber zu wirken.

## EINEN ANGRIFFSZAUBER WIRKEN

Wenn diese 4 Bedingungen erfüllt sind, werden jedes Mal die folgenden Schritte in genau dieser Reihenfolge ausgeführt:

### 1 Bezahlen

Bezahlt so viele **AP** oder **BP**, wie der Zauber kostet. Ein Charakter muss alle Kosten bezahlen können, um den Zauber zu wirken.

### 2 Zusätzliche Auswirkungen

Wenn der Zauber zusätzliche Auswirkungen anzeigt (wie z. B. **Nähern 3** an den angezielten Krosmaster beim Zauber „Titanischer Sprung“ von Jahash oder der zusätzliche Schaden des Zaubers „Überschlag“ von Julith), werden diese beim Wirken angewandt.

### 3 Kritischer-Treffer-Wurf

Der Angreifer wirft einen Kritischer-Treffer-Wurf mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, wenn der aktive Charakter die Kraft **Kritisch** besitzt). Jeder Wurf, der  zeigt, ist ein erfolgreicher Wurf.

### 4 Rüstungswurf

Der Verteidiger wirft einen Rüstungswurf mit 1 Würfel (bzw. mit 2 Würfeln, wenn der aktive Charakter die Kraft **Rüstung** besitzt). Jeder Wurf, der  zeigt, ist ein erfolgreicher Wurf.

### 5 Schadensberechnung

Vergleicht die Anzahl der erfolgreichen kritischen Treffer mit der Anzahl der erfolgreichen Rüstungswürfe. Wenn es mehr kritische Treffer gab, wird der Schaden des Angriffs um 1 erhöht. Gab es dagegen mehr erfolgreiche Rüstungswürfe, wird der Schaden um 1 verringert.

Manche Kräfte und Auswirkungen haben ebenfalls Einfluss auf diesen Wert.

### 6 Verletzungs-Tropfen legen

Legt so viele Verletzungs-Tropfen auf die Charakterkarte (oder den Beschwörungsmarker), wie in Schritt 5 berechnet wurde. Denkt dabei daran, dass kein Charakter mehr Verletzungs-Tropfen als **LP** haben kann.

Beispiel: Julith hat 13 **LP** und 11 Verletzungs-Tropfen auf ihrer Karte. Wenn sie jetzt 3 Schaden erleidet, werden nur 2 Verletzungs-Tropfen auf ihre Karte gelegt, weil sie nicht mehr als 13 Verletzungs-Tropfen bekommen kann. Das heißt, sie ist jetzt K.O. (siehe S. 20)

### 7 Wartende Auswirkungen

Manche Auswirkungen können während des Angriffs ausgelöst werden. Diese Auswirkungen sind nun an der Reihe. Sollten es gleich mehrere sein, kann der aktive Spieler sich aussuchen, in welcher Reihenfolge er sie spielt.

Beispiel: Julith führt den Angriff **Druckwelle** aus, der Bakara, aber auch eine Bombe berührt (siehe S. 26). Wenn die Bombe K.O. geht, kann Julith jetzt ihren Zauber **Explosion** wirken.

## 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 (aber einen Kritischer-Treffer-Wurf)

**6 Verletzungs-Tropfen legen:** Die Verletzungs-Tropfen werden nicht auf die Karte gelegt, sondern von der Karte des geheilten Charakters entfernt. Der Zauber „Abschlecken“ von Lilotte ist zum Beispiel ein Heilungszauber.

## Spezialzauber

Spezialzauber verursachen keinen Schaden und heilen keine Verletzungen, d. h. es gibt auch keinen Kritischen Trefferwurf und keinen Rüstungswurf. Der Zauber „Heranpinscher“ von Lilotte ist zum Beispiel ein Spezialzauber.

## Beschwörungszauber

Durch einen Beschwörungszauber wird ein Marker ins Spiel gebracht. Das Feld, auf das die Beschwörung gestellt werden soll, muss frei sein.

Beschwörungszauber sind Spezialzauber, die mit einer der drei anderen Zauberarten verknüpft werden. „Flofloh“ von Maunzopi ist zum Beispiel ein Spezialzauber und gleichzeitig ein Beschwörungszauber.

## ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ZAUBERN

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

### Begrenzte Verwendung

**Heranpinscher** Die meisten Zauber können unbegrenzt verwendet werden. Ihr Name steht dann auf **schwarzem** Hintergrund.

**Abschlecken** Ein Zauber auf **blauem** Hintergrund kann nur einmal pro Runde gewirkt werden.

**Schamlos** Ein Zauber auf **violettem** Hintergrund kann nur einmal pro Runde auf dasselbe Ziel gewirkt werden.

**Güte** Ein Zauber auf **rotem** Hintergrund kann von eurem Charakter nur einmal im gesamten Spiel gewirkt werden.

### Beschwörungskontrolle

In einigen Fällen steht neben dem Namen eines Zaubers in Klammern eine Zahl: Sie gibt die Höhe der Beschwörungskontrolle an.

Ein Krosmaster kann einen **Mob-Marker** nicht mehr ins Spiel bringen, wenn die Anzahl **aller** aktiven Beschwörungen des selben Typs seine Beschwörungskontrolle bereits erreicht hat.

Ein Krosmaster kann eine Beschwörung des Typs **Mechanismus** nicht ins Spiel bringen, wenn die Anzahl **seiner** aktiven Beschwörungen des selben Typs seine Beschwörungskontrolle bereits erreicht hat.

In anderen Worten: Für die **Mob-Marker** werden alle Beschwörungen gezählt, auch die der verbündeten Krosmaster, während bei den Mechanismen jeder Krosmaster nur seine eigenen Beschwörungen zählt!

**Flofloh beschwören (1)** Mit diesem Zauber kann das Team 1 Flofloh ins Spiel bringen.

**Bombenwurf (2)** Mit diesem Zauber kann jeder Krosmaster, der ihn besitzt, 2 Bomben ins Spiel bringen.

### KOSTEN

Die meisten Zauber kann man wirken, indem man einfach die entsprechende Anzahl **AP** ausgibt.

**Titanischer Sprung**  Kosten in Aktionspunkten (AP)

Bei einigen Zaubern muss man nicht nur **AP**, sondern auch **BP** ausgeben, um diese wirken zu können.

**Heranpinscher**   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.

 + 

## 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 Ziffer 0 bedeutet, dass der Charakter den Zauber auf sich selbst wirken kann.

- 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).

- Die **Reichweite** der Zauber kann auf 2 Arten verändern: Entweder ein Charakter steigt auf ein Dekoelement, das die Reichweite erhöht (Kiste), oder durch **+RW**- und **-RW**-Augen.



**Klassische Reichweite:** Dieser Zauber kann auf ein Feld zielen, das zwischen der minimalen und der maximalen Reichweite liegt. Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.



**Zauber ohne Sichtlinie:** Um diesen Zauber zu wirken, muss keine freie Sichtlinie zwischen dem wirkenden Charakter und dem Ziel bestehen. Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.



**Linearzauber:** Dieser Zauber kann nur auf ein Feld zielen, das sich in derselben Reihe wie der Charakter befinden, der den Zauber wirkt (horizontal und vertikal). Wenn das Symbol rot ist, kann die max. RW dieses Zaubers weder erhöht noch gesenkt werden.



**Nahkampfzauber:** Dieser Zauber kann nur auf ein Feld gewirkt werden, das an das Feld des Wirkenden angrenzt. Er hat daher auch keine minimale oder maximale RW.



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

## SICHTLINIE

Um einen Zauber wirken zu können, muss eine Sichtlinie zwischen dem Wirkenden und seinem Ziel bestehen. 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 Verkaufsstand 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 1 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 Kraft, 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.

## 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 Kritischen Trefferwurf aus, wohingegen jedes Ziel einen eigenen Rüstungswurf würfelt.

Ein Ziel wird bestimmt, indem der Charakter den Preis des entsprechenden Zaubers bezahlt. Die Wirkungsgebiete sind keine zusätzlichen Wirkungen der Zauber



Schaufelförmig



Steckenförmig



Hammerförmig



Druckwellenförmig



Zeigerförmig



Kreuzförmig



Quadratförmig



Truppe, die den Zauber wirkt



Hauptziel



Zusätzliche Ziele

## DIE ZUSÄTZLICHEN AUSWIRKUNGEN DER ZAUBER

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.

**Zurückweichen X:** Der Wirkende weicht um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Ziels zurück.

**Nähern X:** Der Wirkende wird um X Felder in die Richtung des Ziels verschoben.

**Zurückschubsen X:** Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die entgegengesetzte Richtung des Ziels verschoben und bleibt dabei auf derselben Sichtlinie.

**Heranziehen X:** Das Ziel dieses Zaubers wird um X Felder in die Richtung des Wirkenden verschoben.

Mit den zusätzlichen Wirkungen **Zurückweichen**, **Nähern**, **Zurückschubsen** und **Heranziehen** können Krossmaster und Beschwörungssteine verschoben werden. Wenn der Charakter verschoben wird, bleibt er stehen, sobald er auf ein Hindernis trifft oder den Spielfeldrand erreicht.

**-X BP** , **-X AP** , **-X RW** : Ihr legt X entsprechende Plättchen auf das Ziel.

**+X BP** , **+X AP** , **+X RW** : Ihr legt X entsprechende Plättchen auf das Ziel.

**Stiehlt X BP** , **Stiehlt X AP** , **Stiehlt X RW** : Ihr legt X entsprechende -1-Plättchen auf das Ziel und genauso viele +1-Plättchen auf den Wirkenden.

Auf der Karte einer Truppe können nicht mehr negative **BP**-Quadrate bzw. **AP**-Sterne liegen, als maximal auf der Karte angegeben.

**Beispiel:** Joris hat bereits sechs **-1 AP**-Sterne  (auf seiner Karte sind 6 **AP** angegeben). Wenn Marlin den Zauber „Schamlos“ auf Joris wirkt, kann er keinen **-1 AP**-Stern mehr auf seine Karte legen. Marlin stiehlt ihm deshalb **0 AP**.

**Rüstungsdurchbohrend:** Das Ziel dieses Zaubers wirft bei seinem Rüstungswurf mit 1 Würfel weniger.

**LP-Diebstahl:** Nachdem der Spieler dem Gegner mit diesem Zauber Verletzungen zugefügt hat, nimmt er von seinem Charakter genau so viele Verletzungs-Tropfen  weg, wie er Schaden bei dem Ziel verursacht hat.

**+X** : Wasserschaden  wird um X Punkte erhöht

**+X** : Luftschaden  wird um X Punkte erhöht

**+X** : Erdschaden  wird um X Punkte erhöht

**+X** : Feuerschaden  wird um X Punkte erhöht

**+X** :  wird um X Punkte erhöht

# BESCHWÖRUNGSMARKER

*Einige Krossmaster setzen im Kampf voll und ganz auf ihre Beschwörungszauber. Sie können Mechanismen konstruieren oder fantastische Kreaturen in der Arena erscheinen lassen, mit denen sie ihre Gegner angreifen.*

Die Beschwörungsmarker kommen durch Beschwörungszauber ins Spiel. Die Beschwörungen können Mechanismen oder Charaktere sein (die in diesem Fall auch Mobs genannt werden).

Allen Beschwörungen gemein ist, dass sie keine Sichtlinien blockieren, es sei denn, sie besitzen die Kraft *Unterbricht Sichtlinie*.

## MOB-MARKER

Mobs sind Kreaturen, die beschworen werden können. Im Spiel sind sie Charaktere und verfügen über **LP** und **BP**. Meist besitzen sie außerdem auch **AP** und einen Zauber, manchmal sogar Kräfte.

Der **Mob** wird in die Timeline eingereiht und ist direkt nach dem Krossmaster an der Reihe, der den zugehörigen **Mob**-Marker ins Spiel gebracht hat. Wenn ein Krossmaster mehrere **Mob**-Marker beschworen hat, kann der aktive Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Mobs nach dem Krossmaster spielen möchte.

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

Die durch einen **Mob**-Marker dargestellten beschworenen Kreaturen können nur **BP** oder **AP** ausgeben, um sich fortzubewegen oder ihren Zauber zu wirken.



## MECHANISMUS-MARKER

Die Beschwörungen des Typs Mechanismus haben allesamt keine **BP** und können nicht blockieren. Ansonsten sind die Mitglieder dieser Familie aber sehr unterschiedlich: Es gibt Bomben, Fallen, Türme u.v.m.

Unter den Mechanismen gibt es zwei Familien, die nach ganz bestimmten Regeln funktionieren.

## BOMBEN-MARKER



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

## FALLEN-MARKER



Ein Feld, auf dem eine Falle liegt, wird weiterhin als freies Feld angesehen. 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 bewegt wird. Alle Fallen haben die Kraft **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.

## STELLEN-MARKER



Stelen besitzen **LP**, können aber nur auf eine einzige Art und Weise Verletzungen erleiden:

Wenn sich ein Krossmaster auf eine Stelle stellt oder dorthin verschoben wird, wird ein Verletzungs-Tropfen auf die Stele gelegt. Wie Fallen sind Stelen **Unempfindlich** und die Felder, auf denen sie sich befinden, gelten als freie Felder.

# KRÄFTE

Die Krosmaster und einige Beschwörungssteine haben besondere Kräfte, durch die sich die Spielregeln ändern. Eine Kraft ist etwas anderes als ein Zauber, wenngleich die Auswirkung ähnlich sein kann. Ein Charakter, der eine bestimmte Kraft bereits besitzt, kann keine weitere Kraft mit demselben Namen dazubekommen.

## DIE KRÄFTE IN KROSMASER ARENA

**Kritisch:** Der Charakter würfelt bei Kritischer-Treffer-Würfen mit 1 zusätzlichen Würfel.

**Rüstung:** Der Charakter würfelt bei Rüstungswürfen mit 1 zusätzlichen Würfel.

**Blockieren:** Der Charakter würfelt bei Blockierenwürfen mit 1 zusätzlichen Würfel.

**Ausweichen:** Der Charakter würfelt bei Ausweichenwürfen mit 1 zusätzlichen Würfel.

**Resistenz** : Der durch einen Wasserzauber  verursachte Schaden wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

**Resistenz** : Der durch einen Luftzauber  verursachte Schaden wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

**Resistenz** : Der durch einen Erdzauber  verursachte Schaden wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

**Resistenz** : Der durch einen Feuerzauber  verursachte Schaden wird bei diesem Charakter automatisch um 1 Punkt verringert.

**Glück** , **Flinkheit** , **Stärke** , **Intelligenz** :

Wenn ein Charakter einen Zauber des entsprechenden Elements wirkt, würfelt er beim Kritischer-Treffer-Wurf mit 1 zusätzlichen Würfel. Wenn er das Ziel eines Zaubers des entsprechenden Elements ist, würfelt er beim Rüstungswurf mit 1 zusätzlichen Würfel.

**Bastler:** Wenn dieser Krosmaster in seinem Zug die erste dämonische Belohnung kauft, kostet ihn diese Aktion 0 AP und er erhält einen Rabatt: Für eine dämonische Belohnung des Typs JADE zahlt er nur 5 Kamas, für den Typ SILBER nur 7 Kamas.

**Schürfen:** Wenn ein gegnerischer Krosmaster K.O. gesetzt wird, nimmt dieser Charakter 1 Kama-Münze aus der Reserve und legt sie in seinen Vorrat.

**Unempfindlich:** Der Charakter ist unempfindlich gegen zusätzliche Auswirkung von Zaubern, die gegen ihn gewirkt werden, mit Ausnahme der zusätzlichen Auswirkungen, die zusätzlichen Schaden oder zusätzliche Verletzungen hinzufügen - oder Lebensdiebstahl.

**Winzigklein:** Die Blockieren-Regeln gelten für diesen Charakter nicht. Daher darf er weder selbst Blockierenwürfe durchführen, noch dürfen andere Charaktere Blockierenwürfe gegen ihn durchführen.

**Schatz X:** Wenn dieser Charakter von einem gegnerischen Charakter K.O. gesetzt wird, nehmt ihr X Kamas aus der Reserve und legt sie in euren Vorrat.

**Farmer:** Wenn dieser Krosmaster während seines Zuges mindestens 1 Kama aufhebt, erhält er am Ende des Zuges 1 Kama aus der Reserve und legt ihn in seinen Vorrat.

**Verschleiß:** Wenn eine Beschwörung diese Kraft besitzt, erhält sie zu Beginn des Zuges ihres Wirkenden eine Verletzung.

## KRÄFTE ANDERER KROSMASER UND BESCHWÖRUNGEN

Einige Figuren aus der Krosmaster Kollektion besitzen auch noch andere Kräfte.

**Weisheit:** Wenn ein Krosmaster, der diese Kraft besitzt, einen gegnerischen Krosmaster K.O. setzt, gewinnt ihr 1 zusätzlichen GG . Wenn ein Krosmaster, der diese Kraft besitzt, von einem gegnerischen Krosmaster K.O. gesetzt wird, gewinnt euer Gegner 1 zusätzlichen GG .

**Unterbricht Sichtlinie:** Durch diese Kraft, die nur Beschwörungen besitzen können, blockieren diese die Sichtlinie.

**Schändung:** Einem Charakter, der diese Kraft besitzt, können weder Zauber noch Auswirkungen Verletzungen zufügen. Aber wenn ein Krosmaster auf diese Beschwörung verschoben wird, erhält diese einen Verletzungs-Tropfen.

Das ist aber noch längst nicht alles, denn das Krosmaster-Universum ist riesig, ja fast unendlich, und mit über 150 Figuren gibt es jede Menge weitere Kräfte zu entdecken ... Die Beschreibungen findet ihr meist direkt auf der zugehörigen Karte.

# DEKOELEMENTE

Die Dekoelemente werden zu Beginn der Partie auf das Spielfeld gestellt. Die Dekoelemente sind keine Charaktere und haben alle die Kraft Unempfindlich. In Krosmaster Arena gibt es drei Arten von Dekoelementen: Verkaufsstände, Kisten und Säcke. Jedes Dekoelement hat seine eigenen Regeln:

## SÄCKE

Die Säcke sind prallgefüllt mit den wunderlichsten Waren. Sie finden sich mehr oder weniger über den ganzen Markt verstreut. Säcke sind Hindernisse, d. h. die Felder, auf denen Säcke stehen, sind unpassierbar. Aber: Säcke unterbrechen die Sichtlinie nicht.

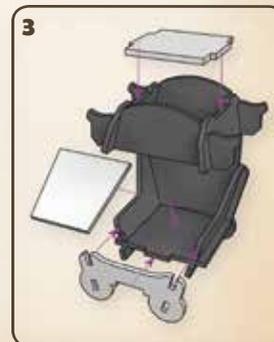
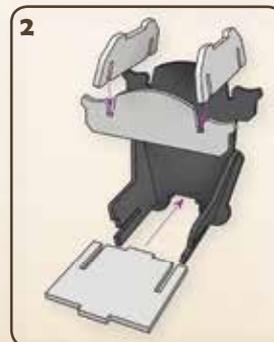
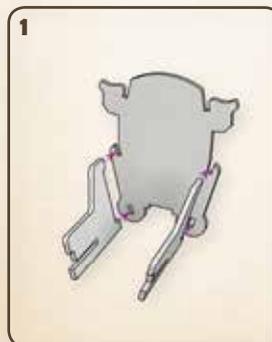
## VERKAUFSTÄNDE

Verkaufsstände sind Hindernisse, d. h. die Felder, auf denen Verkaufsstände stehen, sind unpassierbar. Und auch Schützen sind sie ein Dorn im Auge, denn die Verkaufsstände blockieren die Sichtlinie.

## KISTEN

Die Kisten, in denen sich – vermutlich – die verschiedensten exotischen Waren befinden, sind keine Hindernisse. Ein Feld, auf dem nur eine Kiste steht, gilt als freies Feld. Eine Kiste unterbricht die Sichtlinie nicht.

Die **max. RW** der Zauber eines Charakters, der auf einer Kiste steht, wird um 1 Feld erhöht.



# DÄMONISCHE BELOHNUNGSSTEINE

## BOOSTS

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.



Diese dämonische Belohnung gibt es gleich vier Mal. Ein echter Kassenschlager! Wenn ein Krosmaster einen Multi-Buff anwendet, legt ihr 1 Verletzungs-Tropfen auf seine Karte. Der Schaden, den er in diesem Zug mit dem nächsten Elementarzauber wirkt, wird um 1 Punkt erhöht. Neutraler Schaden kann mit dem Multi-Buff allerdings nicht erhöht werden.



Der Donnerschlag ist ein Zauber, der nur einmal gewirkt werden kann. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel aus, das 2 bis 5 Felder entfernt ist, und zahlt 1 AP. Der Donnerschlag richtet 1 neutralen Schaden an.



Die Vernebelung ist ein Zauber, der nur einmal gewirkt werden kann. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel aus, das 2 bis 5 Felder entfernt ist, und zahlt 2 AP. Die Vernebelung richtet keinen Schaden an. Stattdessen erhält das Ziel des Zaubers einen Malus von -3 AP, d. h. ihr legt drei -1 AP-Sterne auf seine Karte.



Die Verkrustung ist ein Zauber, der nur einmal gewirkt werden kann. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel aus, das 2 bis 4 Felder entfernt ist, und zahlt 2 AP. Die Verkrustung richtet keinen Schaden an. Stattdessen erhält das Ziel des Zaubers einen Malus von -3 BP, d. h. ihr legt drei -1 BP-Quadrate auf seine Karte.



Wenn euer Krosmaster den Knollentrunk verwendet, könnt ihr bis zu 3 Verletzungs-Tropfen von seiner Karte entfernen.



Wenn euer Krosmaster die Starre Pahoa benutzt, müsst ihr einen der folgenden drei Vorteile auswählen: Entweder gewinnt er sofort 1 AP oder er gewinnt sofort 1 BP oder ihr nehmt bis zu 2 Verletzungs-Tropfen von seiner Karte.



Die Auswirkungen dieser vier dämonischen Belohnungen sind sehr ähnlich. Ein Krosmaster, der einen dieser Boosts benutzt, darf den Schaden, den er mit dem nächsten Zauber in diesem Zug wirkt, um 1 Punkt erhöhen.

**Achtung!** Wenn es sich um einen Nahkampfzauber (☞) desselben Elements wie der Boost handelt, wird der Zauber sogar um 2 Punkte erhöht.

Neutraler Schaden kann mit diesen dämonischen Belohnungen allerdings nicht erhöht werden.



Wenn ein Krosmaster den Punch benutzt, erhöht sich der Schaden, des nächsten Zaubers, den er in diesem Zug wirkt, um 2 Punkte, falls es sich um einen Nahkampfzauber handelt (☞). Neutraler Schaden kann mit dem Punch Lain allerdings nicht erhöht werden.



Wenn ein Krosmaster den E.T.Rank benutzt, gewinnt er sofort 3 AP.



Wenn ein Krosmaster den Rät Buhl benutzt, gewinnt er sofort 2 BP.



Wenn ein Krosmaster einen Multi-Buff XL anwendet, legt ihr 3 Verletzungs-Tropfen auf seine Karte. Der Schaden, den er in diesem Zug mit dem nächsten Elementarzauber wirkt, wird um 2 Punkte erhöht. Neutraler Schaden kann mit dem Multi-Buff XL allerdings nicht erhöht werden.



Wenn ein Krosmaster den rosa Floh benutzt, bringt er einen rosa Floh ins Spiel. Stellt den „Rosa Floh“ auf ein freies angrenzendes Feld. Ab sofort ist der rosa Floh nach dem Charakter, der ihn beschworen hat, an der Reihe. Wenn der Krosmaster, der ihn beschworen hat, K.O. gesetzt wird, wird der rosa Floh wie jede normale Beschwörung vom Spielfeld genommen.



Die Rückkehr des Knoblauchsafte ist ein Zauber, der nur einmal gewirkt werden kann. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel aus, das 2 bis 4 Felder entfernt ist, und zahlt 2 AP. Verschiebt das Ziel um 1 Feld in eure Richtung. Es gibt keinen Blockierenwurf und keinen Ausweich-Wurf.



Der Meißer des Knoblauchsafte ist ein Zauber, der nur einmal gewirkt werden kann. Um ihn zu wirken, wählt der Krosmaster ein Ziel aus, das 1 bis 2 Felder entfernt ist, und zahlt 2 AP. Verschiebt das Ziel um 2 Felder entgegengesetzt eurer Richtung. Es gibt keinen Blockierenwurf und keinen Ausweich-Wurf.



## BUFFS

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



Die Auswirkungen dieser acht dämonischen Belohnungen sind sehr ähnlich. Solange ein Buff-Stein auf der Karte eures Krosmasters liegt, profitiert er von diesen beiden Auswirkungen:

- Die Angriffszauber des zugehörigen Elements (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) richten 1 zusätzlichen Schaden an.
- Er erhält eine Kraft, die einem anderen Element zugeordnet ist Glück (☺), Flinkheit (☹), Stärke (☪) oder Intelligenz (☯): Wenn er mit einem Zauber des entsprechenden Elements angreift oder sich verteidigt, würfelt er mit einem zusätzlichen Würfel.



Solange Perfektes Blockieren auf der Karte eines Krosmasters liegt, können die gegnerischen Charaktere, die auf einem anliegenden Feld stehen, den Nahkampf nicht einfach verlassen, indem sie BP dafür zahlen.



Solange Perfektes Ausweichen auf der Karte eines Krosmasters liegt, können ihn seine Gegner nicht durch erfolgreiche Blockieren-Würfe oder Perfektes Blockieren blockieren.



Solange Fécadinert auf der Karte eines Krosmasters liegt, besitzt er die folgenden Kräfte:

Resistenz ☹, Resistenz ☺, Resistenz ☪ und Resistenz ☯. Damit erleidet er automatisch 1 Schaden weniger, wenn er das Ziel eines Elementarzaubers ist. Bei neutralem Schaden, Heilung und den zusätzlichen Wirkungen der Zauber ist die Kraft Fécadinert jedoch unwirksam.



Die Wirkungen dieser vier dämonischen Belohnungen sind sehr ähnlich. Solange ein Buff-Stein auf der Karte eures Krosmasters liegt, profitiert er von diesen beiden Wirkungen:

- Die Angriffszauber der beiden zugehörigen Elemente (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) richten 1 zusätzlichen Schaden an.
- Er erhält die Kraft Resistenz des zugehörigen Elements (Wasser, Luft, Erde oder Feuer) und erleidet automatisch 1 Schaden weniger, wenn er das Ziel eines Zaubers dieses Elements ist.

## DIE AUSTRÜSTUNG

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 Verbesserungen an **AP** oder **BP** verleiht, wird der zugehörige Wert entsprechend erhöht. Diese Verbesserung wird aktiv, 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 fünf Arten von Ausrüstung:

- **Waffen** bieten euch einen neuen Zauber.
- **Sets** bieten euch Verbesserungen der Werte, oder schenken euch neue Kräfte.
- **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 einen Typ von Ausrüstung bereits besitzt, kann er keinen weiteren Stein desselben Typs aufdecken.

Es gibt aber noch eine ganz andere Art von Ausrüstung, denn Maunzopis Bibliothek birgt unendliche Schätze, darunter einige Alte Bücher, mit denen sich der geneigte Leser Techniken aneignen kann, die man seit Urzeiten vergessen glaubte! Die Vorteile, die ihr durch diese Bücher erlangen könnt, sind sehr speziell, da man sich ein Leben lang an sie erinnert, wenn man das Buch einmal gelesen hat:



Die Auswirkungen dieser dämonischen Belohnungen sind sehr ähnlich. Solange ein **Vertrauten**-Stein auf der Charakterkarte eines Krosmasters liegt, profitiert er von diesen beiden Auswirkungen:

- Er erhält die Kraft **Schürfen**: Wenn ein gegnerischer Krosmaster K.O. gesetzt wird, nimmt der Krosmaster einen Kama aus der Reserve und legt ihn in seinen Vorrat.
- Er erhält eine Kraft, die einem Element zugeordnet ist (Glück (☺), Flinkheit (☺), Stärke (☺) oder Intelligenz (☺)): Wenn er mit einem Zauber des entsprechenden Elements angreift oder sich verteidigt, würfelt er mit einem zusätzlichen Würfel.



Solange der **Set**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, können Krosmaster, die auf einem **anliegenden** Feld stehen, keine dämonischen Belohnungen aktivieren. Außerdem erhält der Krosmaster, der das **Set Wache** besitzt, die Kraft **Blockieren**.



Ein Krosmaster, der diese **Waffe** trägt, kann einen neuen Nahkampfzauber wirken: Der Angriff mit dem Bontarischen Szepter kostet **4 AP** und verursacht bei jedem Charakter im Wirkungsgebiet **Stecken 2 Wasserschaden**. Mit dem Bontarischen Szepter könnt ihr immer nur einmal pro Runde angreifen.



Ein Krosmaster, der diese **Waffe** trägt, kann einen neuen Nahkampfzauber wirken: die Reissor-Schaufel. Sie kostet **4 AP** und richtet bei jedem Charakter im Wirkungsgebiet „Schaufel“ **2 Luftschaden** mit der zusätzlichen Auswirkung **Rüstungsdurchbohrend** an. Mit der Reissor-Schaufel könnt ihr nur einmal pro Runde angreifen.



Solange dieser **Dofus**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **AP** und **BP** jeweils um 1 Punkt.



Solange dieser **Dofus**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **AP** um 1 Punkt und die **max. RW** seiner Zauber mit steigerbarer Reichweite um 1 Feld.



Solange dieser **Dofus**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **AP** um 1 Punkt und er erhält die Kräfte **Bastler** und **Schürfer**.



Solange dieser **Set**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **AP** und **LP** jeweils um 1 Punkt und er erhält die Kraft **Rüstung**.



Solange dieser **Set**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **AP** um 2 Punkte.



Trägt ein Krosmaster diese **Waffe**, kann er einen neuen Zauber mit einer Reichweite zwischen 1 und 6 Feldern wirken: 1001 Klauen'chaku. Er kostet **2 AP** und **1 BP** und richtet **1 neutralen Schaden** an. Mit dieser Waffe könnt ihr immer nur einmal pro Runde angreifen.



Solange dieser **Vertrauten**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **BP** um 1 Punkt seine **LP** um 2 Punkte.



Solange dieser **Set**-Stein aufgedeckt auf der Karte eines Krosmasters liegt, erhöhen sich seine **LP** um 5 Punkte.



Trägt ein Krosmaster diese **Waffe**, kann er einen neuen Zauber wirken: den Halsab-Sack. Er kostet **3 AP** und bringt auf dem angezielten freien Feld eine Erd Bombe ins Spiel. Jeder Krosmaster kann immer nur höchstens 2 Erdbomben gleichzeitig kontrollieren.



Trägt ein Krosmaster diese **Waffe**, kann er einen neuen Zauber mit einer Reichweite zwischen 2 und 4 Feldern wirken: den Schambogen. Er kostet **4 AP** und richtet **2 Feuerschaden** an. Mit dem Schambogen könnt ihr immer nur einmal pro Runde angreifen.

Die **Techniken** bleiben dem Krosmaster wie alle anderen Ausrüstungen bis zum Spielende erhalten. Techniken unterscheiden sich jedoch in 3 Punkten von Ausrüstungen:

- Jede **Technik** verändert den Zauber Faustschlag (den alle Krosmaster besitzen), indem sie ihm eine neue Auswirkung hinzufügt.
- Jede erlernte **Technik** reduziert die **AP**-Kosten für einen Faustschlag um **1 AP**, sodass diese im besten Fall **0 AP** betragen.
- Ein Krosmaster darf mehr als **1 Technik** besitzen.
- Sobald eine **Technik** aktiviert ist, zählt diese nicht länger gegen das Limit an dämonischen Belohnungen. Ein Krosmaster darf weiter nur **1 dämonische Belohnung** pro Zug aktivieren. Ein Krosmaster darf mehrere **Techniken** zur selben Zeit nutzen und diese miteinander kombinieren.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem erweitert sich die Reichweite seines „Faustschlags“ auf 1 bis 4 Felder in gerader Linie. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem kann er seinen „Faustschlag“ im Wirkungsgebiet „Druckwelle“ anwenden. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Darüber hinaus verliert er nach dem „Faustschlag“ sofort alle noch verbleibenden **BP** und der gewirkte Schaden erhöht sich um **+1**. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem wird beim „Faustschlag“ **1 Verletzung** bei ihm geheilt und das anvisierte Ziel erleidet entsprechenden Schaden. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem verlieren der Wirkende und das Ziel des „Faustschlags“ **-1 AP**: Beide erhalten einen **-1** Stern. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem stiehlt er bei seinem „Faustschlag“ jedem Ziel **1**. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem erhält er nach seinem „Faustschlag“ sofort **1 BP**, den er allerdings nur in dieser Runde einsetzen kann. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.



Ein Krosmaster, der diese **Technik** aufgedeckt hat, zahlt beim Ausführen eines „Faustschlags“ **1 AP** weniger. Außerdem erhält er nach seinem „Faustschlag“ sofort **1 AP**, den er allerdings nur in dieser Runde einsetzen kann. Kann gleichzeitig mit den anderen **Techniken** genutzt werden.

# 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.

**Gewinnroschen:** 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 besiegten 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 seht ihr die verschiedenen Parzellen, die hier farblich hervorgehoben sind. Auf dem Spielfeld sind die Parzellen grafisch kenntlich gemacht.

**Spannungswurf:** Bei zwei identischen Würfeln 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.

BONTA I



BONTA II



Spieler 1    Spieler 2    Spieler 3    Spieler 4

## 2 GEGEN 2

**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 zusammen stellen, solange folgende Kriterien erfüllt sind:

- Jedes Team besteht aus 2 bis 8 Krosmastern.
- Der Gesamtwert der Stufen aller Krosmaster darf max. 12 betragen.
- Ein Krosmaster, dessen Name in goldener Schrift auf seiner Charakterkarte steht, ist ein einzigartiger Held. Ein solcher Held darf es in jedem Team nur 1x geben. Ihr könnt aber natürlich mehrere einzigartige Helden rekrutieren!
- Ein Krosmaster, dessen Name in weißer Schrift auf seiner Charakterkarte steht, ist ein gewöhnlicher Held. Solche Helden darf es, wenn sie einen identischen Namen haben, in jedem Team bis zu 2x geben.
- Ein Krosmaster, dessen Name in schwarzer Schrift auf seiner Charakterkarte steht, ist ein äußerst gewöhnlicher Held. Solche Helden darf es, wenn sie einen identischen Namen haben, in jedem Team bis zu 3x geben.
- Jedes Team darf nur einen Krosmaster mit dem Charakterzug Boss (zum Beispiel Jahash) besitzen.

### 4 Spieler

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

### Unterscheidung doppelter Charaktere

Wenn ihr in einem Spiel einen Charakter mehrmals spielt oder zwei Spieler denselben Charakter in ihrem Team haben, könnt ihr sie mithilfe der mitgelieferten Sticker voneinander unterscheiden.

### NAMENSNNUNG

Wenn in einem Zauber oder einer Kraft 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.

### 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.

# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

- F** Mein Krosmaster hat die Kraft Rüstung und verwendet das Set Elite, durch das er +1 AP, +1 LP und die Kraft Rüstung erhält. Würfel ich deswegen ab jetzt bei meinen Rüstungswürfeln mit 3 Würfeln?
- A** *NEIN. Kein Charakter kann ein und dieselbe Kraft mehrmals einsetzen. Euer Krosmaster bekommt die zusätzlichen AP und LP, aber die Kraft Rüstung, die er durch das Set Elite erhält, nützt ihm nichts, weil er die Kraft Rüstung bereits besitzt.*
- F** Ich besitze bereits ein Set und eine Waffe für Lilotte, die die Stufe 2 hat. Beide sind aktiviert. Kann ich ihr jetzt noch eine Technik geben?
- A** *NEIN. Die Techniken können nicht den Platz einer dämonischen Belohnung einnehmen, die bereits aufgedeckt ist. Das heißt, Lilotte besitzt bereits die 2 dämonischen Belohnungen, die ihr aufgrund ihrer Stufe 2 zustehen, und es kann keine weitere dämonische Belohnung hinzugefügt werden.*
- F** Aber wie ist es umgekehrt: Ich habe ein Set und eine Technik, die beide aktiviert sind. Kann Lilotte dann eine weitere dämonische Belohnung bekommen?
- A** *JA! Denn eine bereits aufgedeckte Technik nimmt keinen Platz als dämonische Belohnung ein. Deswegen ist bei Lilotte nur ein Platz belegt, und zwar durch das Set.*
- F** Mein Krosmaster hat 3 BP, 12 LP und 6 AP, aber auch bereits 3 -1 BP-Quadrate auf seiner Karte. Mein Gegner wendet auf ihn die dämonische Belohnung „Verkrustung“ an. Habe ich dann insgesamt -5 BP?
- A** *NEIN. Keine Truppe kann mehr -BP-Quadrate oder -AP-Sterne besitzen, als er BP oder AP hat. Dasselbe gilt für Verletzungstropfen und LP. Das heißt, die Verkrustung hat in diesem Fall keine Wirkung.*
- F** Mein Maunzopi hat seinen Floflo beschworen. Wenn mein Gegner Maunzopi K.O. setzt, bleibt Floflo dann trotzdem im Spiel?
- A** *NEIN. Wenn ein Krosmaster K.O. gesetzt wird, werden alle Beschwörungen, die er beschworen hat, vom Spielfeld genommen.*
- F** Mein Khan Karkass hat 8 LP und schon 6 Verletzungen erlitten. Kann er die dämonische Belohnung „Multi-Baff XL“ verwenden, um den Schaden seines nächsten Zaubers zu erhöhen?
- A** *Im Prinzip schon, aber er erleidet dann 3 Verletzungen und ist K.O. gesetzt, noch bevor sein Zauber tatsächlich gewirkt wird. Hätte er nur 4 oder weniger Verletzungen, hätte er den „Multi-Baff XL“ sinnvoll einsetzen können.*
- F** Ich habe 2 Chafer Bogenschützen in meinem Team. Einer der beiden wirkt den Zauber „Fernschuss“, für den gilt: „In dieser Runde erhalten alle Zauber von CHAFER BOGENSCHÜTZE +2 max. RW, aber er verliert alle seine BP“. Betrifft das beide Charaktere, die CHAFER BOGENSCHÜTZE heißen?
- A** *NEIN. Wenn der Text auf einer Charakterkarte den Namen des Charakters nennt, ist immer nur der aktive Charakter damit gemeint.*
- F** Mein Minoknasto wirkt den Zauber „Kopfstoßigkeit“, der die zusätzliche Auswirkung „Nähern 2“ hat. Kann er dabei über unpassierbare Felder gehen?
- A** *NEIN. Diese Spezialbewegung wird in einem Zug ausgeführt, und wenn Minoknasto auf ein unpassierbares Feld trifft, muss er 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 Minoknastos Spezialbewegung auf dem Feld endet, auf dem die Falle steht, d. h. erst nachdem er seinen Zauber „Kopfstoßigkeit“ vollständig durchgeführt hat.*



Pegasus Spiele ankama



**Mitwirkende:** Nach einer Idee von Tot – **Team Products:** Romain Caterdjan, Pierre-Henri Dupont, Isabelle Vandamme – **Spieldesign:** Matthieu Berthier – **Illustration:** Alexandre Papet, Edouard Guiton – **Team 2D:** Romain Libersa, Vincent Lombard – **Corporate Identity:** Aisk – **Cover Illustration:** Edouard Guiton, Xa – **Übersetzung:** Frank Sievers, Stephan Grondel, Alexandra Siegel – **Dank an:** Murat Celebi für die Regeln für das Original Arena, das „Cuir&Moustache“ Team für seine Unterstützung, sowie Jessica, Dominique Gaboriaud, Lucie Cousinou, Nicolas Degouy, Sebastien Darras, Charles Bossart und Henri Molliné. 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:** Jens Wiese – **Anpassung für Pegasus Spiele:** Sebastian Hein, Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland unter der Lizenz von Ankama Games. © 2016 Ankama Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



/pegasusspiele

# SPIELRUNDEN

## 1 BEGINN DES SPIELZUGS (NEUER AKTIVER SPIELER)

- Spannungswurf (2 Würfel)
- Zweiter Wurf (optional, 1 Würfel)
- Inspiration (Kräfte erhalten)
- Geld zurück! (Kamas erhalten)

## 2 SPIELZÜGE DER CHARAKTERE (IN 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

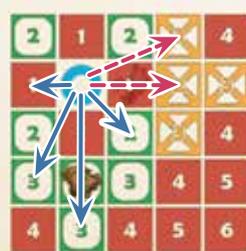
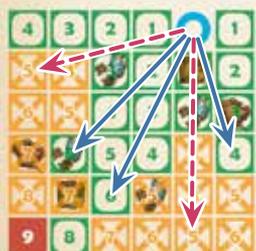
# ÜBERSICHT

NAME	BEWEGUNG Freies Feld ✓ Unpassierbar ✗	SICHTLINIE Nicht unterbrochen ✓ Unterbrochen ✗	UNEMPFINDLICH Ist unempfindlich ✓ Ist nicht unempfindlich ✗
Kiste	✓	✓	✓
Sack	✗	✓	✓
Verkaufsstand	✗	✗	✓
Krosmaster	✗	✗	✗
Mob	✗	✓	✗
Bomben	✗	✓	✗
Fallen	✓	✓	✓
Kama	✓	✓	✓

Dekoelement
  Charakter
  Sonstiges

# 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 (Verkaufsstände, Charaktere)



→ Uneingeschränkte Sichtlinie  
→ Keine Sichtlinie

# BP UND AP AUSGEBEN

**Bewegung** Kosten  
 Ein Feld gehen..... 1 BP

**Aktion** Kosten  
 Einen Zauber wirken..... Je nach Zauber

**Aktionen, die nur Krosmaster ausführen können** Kosten  
 Einen Kama aufheben..... 1 AP  
 Einen GG kaufen..... 1 AP (+12 Kamas)  
 Eine dämonische Belohnung (👹) kaufen..... 1 AP (+3 Kamas)  
 Eine dämonische Belohnung (👺) kaufen..... 1 AP (+6 Kamas)  
 Eine dämonische Belohnung (👻) kaufen..... 1 AP (+9 Kamas)  
 Eine dämonische Belohnung aufdecken..... 0 AP  
 Einen Faustschlag versetzen..... 5 AP (-1 AP pro Technik)

# EINEN ZAUBER WIRKEN

## VORAUSSETZUNGEN

- Kosten überprüfen
- Reichweiteüberprüfen
- Sichtlinieüberprüfen

## 1 KOSTEN BEZAHLEN

## 2 ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNGEN

## 3 KRITISCHER-TREFFER-WURF (nur bei Angriffs- und Heilungszaubern)

## 4 RÜSTUNGSWURF (nur bei Angriffszaubern)

## 5 SCHADENSBERECHNUNG (siehe unten)

## 6 WARTENDE AUSWIRKUNGEN (z. B. LP-Diebstahl)

# WIRKUNGSGEBIETE



Schaufel



Stecken



Hammer



Druckwelle



Zeiger



Kreuz



Quadrat

○ Truppe, die den Zauber wirkt
 + Hauptziel
 + Zusätzliche Ziele.

Aktiviere mit deinem persönlichen Code deine Figuren und spiele online gegen andere Spieler! Wirst du Meister des Krosmoz?  
[www.KROSMaster.com](http://www.KROSMaster.com)