



2-4



6+



20 Min.



DER MYSTERIÖSE WALD™

● Spielregeln ●

iello



Nachdem er ein magisches Gemälde betreten hat, befindet sich Jonas in einer märchenhaften Welt. Hilft ihm dabei, den Mysteriösen Wald durchzuqueren und die Königin der Draconia zu bekämpfen, eine der gefährlichsten Kreaturen des Waldes.



Spielmaterial



24 Pfadkarten



1 Start-karte



13 Wald-Karten



4 Wanderer-Karten



6 Schlusskampf-Karten

1 Rucksack-Tafel



55 Ausrüstungs-Plättchen



4 Lupen



4 Seile



4 Kristall-beutel



4 Kompass



4 Blumen



4 Land-karten



4 Schwerter



4 Umhänge



4 Hand-schuhe



4 Draconia-Krallen



4 Feuer-zeuge



11 Loki

2 Wanderer-Plättchen



1 Jonas-Figur



4 Würfel



Spielvorbereitung

1

Sortiert die Pfadkarten nach Typ, mischt jeden Typ einzeln und bildet 3 verdeckte Stapel.



Wald-Karten



Wanderer-Karten



Schlusskampf-Karten

2

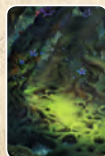
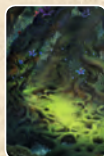
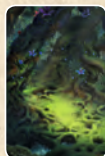
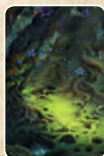
Bildet den Pfad durch den Mysteriösen Wald, indem ihr Karten von den entsprechenden Stapeln zieht und verdeckt ablegt, wie hier gezeigt.

3

Stellt Jonas auf die Start-Karte.



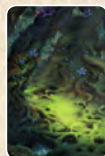
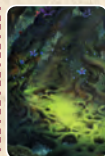
Start-Karte



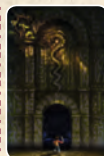
Wald-Karten
(4 Stück)



Wanderer-Karte



Wald-Karten
(2 Stück)

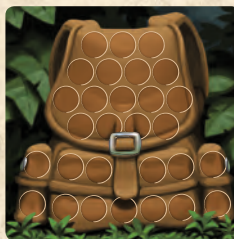


Schlusskampf-Karte



4

Legt als Vorrat jeden Ausrüstungstyp in Stapeln auf den Tisch. Macht dasselbe auch mit den beiden Wanderer-Plättchen. Legt den Loki-Plättchenstapel verdeckt aus (Lokis Kopf zeigt nach oben).



5

Legt die Würfel und die Rucksack-Tafel neben den Pfad.

6

Nehmt 4 zufällige Loki-Plättchen und legt sie verdeckt auf beliebige Felder der Rucksack-Tafel.



7

Wer das Kreischen der Königin der Draconia am besten nachmachen kann, wird Startspieler. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, fängt der jüngste Spieler an.

**JETZT KANN
ES LOSGEHEN!**





Spielziel

Nachdem Jonas die Gefahren des Mysteriösen Waldes gemeistert hat, müsst ihr ihm nun helfen, die Königin der Draconia zu besiegen.

Jetzt braucht ihr Gedächtnis und Beobachtungsgabe um die Herausforderung anzunehmen!

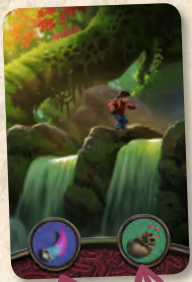
Spielablauf

Das Spiel verläuft in 3 Phasen:

- **Phase 1:** Schaut euch den Pfad an und merkt euch die Ausrüstungsgegenstände, die ihr für das Abenteuer braucht.
- **Phase 2:** Füllt den Rucksack mit Ausrüstung, um euch für die Reise vorzubereiten.
- **Phase 3:** Erkundet den Mysteriösen Wald.

Phase 1 ERKUNDET DEN PFAD

Bevor das Abenteuer losgeht, müsst ihr euch mit der Umgebung vertraut machen. Dazu kundschaftet ihr den Pfad aus.



Der Startspieler deckt die erste Wald-Karte des Pfades auf. Zusammen merkt ihr euch die Ausrüstung auf der Karte, die ihr benötigen werdet, um diesen Teil des Waldes durchqueren.

Legt die Karte wieder verdeckt hin.

Merkt euch die nötige Ausrüstung.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn deckt nur die zweite Karte des Pfads auf und merkt sie sich. Macht so weiter, bis ihr jede Karte des Pfads gesehen habt. Passt gut auf, denn die Karten dürft ihr euch nur einmal ansehen. Die Erkundungsphase endet, sobald die Schlussschlachtkarte am Ende des Pfads wieder verdeckt hingelegt wird.

Danach beginnt die zweite Phase des Spiels.



Phase 2 BEREITET EUCH AUF DIE REISE VOR

Ihr habt euch die Ausrüstung gemerkt, die ihr für die Reise braucht. Jetzt müsst ihr euren Rucksack packen, damit die Erkundung losgehen kann.

Nacheinander, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn würfelt jeder mit 4 Würfeln.

Die gewürfelten Symbole zeigen jedem Spieler, welche Ausrüstung für die Reise verfügbar ist. Von den 4 Ausrüstungen, die er gewürfelt hat, wählt er 2 aus und legt die entsprechenden Plättchen auf die Rucksack-Tafel. Er kann sich jederzeit mit den Mitspielern beraten, welche Ausrüstung er nehmen soll.



Sonderfall: Ein Würfel zeigt eine Ausrüstung, die im Vorrat nicht mehr verfügbar ist. In diesem Fall, und nur dann, würfelt der Spieler den Würfel erneut und wählt die Ausrüstungen wie oben beschrieben.



Auf einigen Würfeln ist Lokis Kopf zu sehen. Der kleine Kerl ist euer bester Freund im Wald. Er hat Vorrang vor Ausrüstung.

Wenn bei den 4 Würfelergebnissen ein Loki-Kopf erscheint, muss der Spieler sich ein verdecktes Loki-Plättchen und ein beliebige Ausrüstung nehmen und beide auf den Rucksack legen.

Wenn er zwei Lokis gewürfelt haben sollte, muss er zwei verdeckte Loki-Plättchen nehmen und beide auf den Rucksack legen.



Die Vorbereitungsphase endet, sobald ihr alle Felder auf dem Rucksack besetzt habt.



Phase 3 DIE REISE

Ihr seid voll ausgerüstet, also kann das Abenteuer beginnen!



WALD-KARTEN

► Deckt die erste Karte des Pfads auf und stellt die Jonas-Figur darauf. Nehmt die unten auf der Wald-Karte geforderten Ausrüstungs-Plättchen vom Rucksack und legt sie auf die Wald-Karte. Sobald auf jedem Ausrüstungs-Symbol das richtige Plättchen liegt, deckt ihr die nächste Karte des Pfads auf und stellt die Jonas-Figur darauf.

► Solltet ihr die zur Fortsetzung eurer Reise geforderte Ausrüstung jedoch nicht haben, könnt ihr Loki bitten, sie euch zu bringen. Dazu nehmt ihr irgendein Loki-Plättchen aus dem Rucksack und deckt es auf.

Loki-Plättchen können eine von 2 Eigenschaften haben:



• **Eigenschaft 1:** *Sucht euch irgendeine Ausrüstung aus, die auf dem Loki-Plättchen abgebildet ist und legt sie in den Rucksack.*



• **Eigenschaft 2:** *Tauscht eine Ausrüstung aus dem Rucksack gegen irgendeine aus dem Vorrat.*

Sobald ihr ein Loki-Plättchen benutzt habt, legt ihr es in den Vorrat zurück.

Sonderfall: Wenn ihr nur noch Loki-Plättchen in eurem Rucksack habt. In diesem Fall, und nur dann, dürft ihr, wenn ihr die Eigenschaft 2 aufdeckt, dieses Loki-Plättchen gegen eine Ausrüstung eurer Wahl aus dem Vorrat tauschen.



WANDERER-KARTE

Deckt diese Karte auf, um den Wanderer zu treffen. Er bietet euch an, seine Kristallwaffe gegen bestimmte Ausrüstungen aus eurem Rucksack einzutauschen. **Seine Waffe hat die Macht, zwei Ausrüstungen eurer Wahl zu erzeugen, dargestellt durch die Wanderer-Plättchen.**

Ihr könnt diese Plättchen benutzen, um beliebige Ausrüstungen auf den nächsten Karten des Pfads und der Schlussskampf-Karte zu ersetzen. Ihr seid nicht verpflichtet, die Wanderer-Plättchen auf derselben Karte zu benutzen, allerdings kann jedes Plättchen nur einmal genutzt werden.

Die Wanderer-Karte ist keine Pflicht, ihr dürft euch aussuchen, ob ihr die Waffe nehmen wollt oder nicht:

- ▶ **Wenn ihr die Kristallwaffe nehmen wollt**, müsst ihr den vom Wanderer angebotenen Tausch machen:



- ▶ Entfernt 2 gleiche Ausrüstungen aus eurem Rucksack,



- ▶ Entfernt 1 Ausrüstung und 1 Loki-Plättchen aus eurem Rucksack,



- ▶ Entfernt 3 unterschiedliche Ausrüstungen aus eurem Rucksack,



- ▶ Entfernt 4 beliebige Ausrüstungen aus eurem Rucksack.

Die aus eurem Rucksack entfernten Plättchen kommen zurück in den Vorrat. Nehmt euch die Wanderer-Plättchen und legt sie auf die Felder der Karte.



- ▶ **Wenn ihr lieber auf dem Pfad weitergehen wollt**, deckt die nächste Wald-Karte auf, ohne euch die Wanderer-Plättchen zu nehmen. Wenn ihr die nötige Ausrüstung nicht besitzt, um euch die Kristallwaffe nehmen zu dürfen, **müsst** ihr auf dem Pfad weitergehen.



SCHLUSSKAMPF-KARTE

Sobald ihr im Monsterhöhle ankommt, müsst ihr euch gegen die Königin der Draconia stellen...

Genau wie die anderen Pfadkarten deckt ihr die Schlussskampf-Karte auf und müsst die auf der Karte gezeigte Ausrüstung benutzen, um gegen die Königin der Draconia zu kämpfen.



Spielende

Ihr habt die Königin der Draconia erreicht und besitzt die Ausrüstung, um sie zu besiegen!
Bravo, ihr habt das Spiel gewonnen!

Wenn allerdings euer Rucksack nicht die Ausrüstung enthielt, die für die Reise durch den Wald gefordert war oder die ihr benötigt habt, um die Königin der Draconia zu besiegen, **habt ihr verloren.**

Es geht noch weiter

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen, indem ihr die folgenden Varianten ausprobiert. Das Spiel verläuft nach denselben Regeln, mit ein paar Ausnahmen:

BEI DER SPIELVORBEREITUNG

Wählt euren Schwierigkeitsgrad und befolgt die Anweisungen hier:

**Angehende
Entdecker**



Legt **4 Wald-Karten**, dann **1 Wanderer-Karte**, dann **2 Wald-Karten** und schließlich **1 Schlussskampf -Karte** verdeckt aus. Dann legt ihr **nur 2 Loki-Plättchen** in euren Rucksack.

**Tapfere
Reisende**



Legt **4 Wald-Karten**, dann **1 Wanderer-Karte**, dann **2 Wald-Karten** und schließlich **1 Schlussskampf -Karte** verdeckt aus. Legt **keine Loki-Plättchen** in euren Rucksack.

**Abenteurer-
Vorbilder**



Legt **5 Wald-Karten**, dann **1 Wanderer-Karte**, dann **3 Wald-Karten** und schließlich **1 Schlussskampf-Karte** verdeckt aus. Legt dann **4 Loki-Plättchen** in euren Rucksack.

**Laub-
Eroberer**



Legt **5 Wald-Karten**, dann **1 Wanderer-Karte**, dann **3 Waldkarten** und schließlich **1 Schlussskampf-Karte** verdeckt aus. Dann legt ihr **nur 2 Loki-Plättchen** in euren Rucksack.

**Helden
des Waldes**



Legt **5 Wald-Karten**, dann **1 Wanderer-Karte**, dann **3 Wald-Karten** und schließlich **1 Schlussskampf-Karte** verdeckt aus. Legt **keine Loki-Plättchen** in euren Rucksack.

IM SCHLUSSKAMPF

Ihr könnt diese Regel bei jedem Schwierigkeitsgrad dazu nehmen.

Vor dem Aufdecken der Schlussskampf-Karte legt ihr für jede Ausrüstung, von der ihr glaubt, dass sie auf der Karte abgebildet ist, ein Ausrüstungs-Plättchen über die Karte. Sobald sich alle Spieler auf die Plättchen geeinigt haben, deckt ihr die Karte auf. Wenn die Ausrüstungen genau denen entsprechen, die auf der Karte gefordert werden, habt ihr das Spiel gewonnen!



THE WORMWORLD[®] SAGA



WORMWORLDSAGA.COM

WWW.IELLO.COM

FOLGE UNS AUF



Autor: Carlo A. Rossi

Projektmanagerin: Aurélie Raphaël

Illustrator: Daniel Lieske

Übersetzung: Michael Kröhnert

© 2016 IELLO. IELLO, Der Mysteriöse Wald und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen von IELLO. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.
info@iello.fr • Lot: DMWDE112016

