

Spielleitfaden



FEUERLAND



CEPHALOFAIR

Vor dem Spiel

Gloomhaven: Knöpfe & Krabblers ist ein taktisches Kampfspiel für eine Person. Als Söldner oder Söldnerin bestreitest du eine spannende Kampagne, die aus einer Reihe von Szenarien besteht.

Die Verpackung ist winzig, aber das Spiel ist riesig! Dieser Leitfaden bringt dir die Grundlagen bei, um das Spiel so schnell wie möglich zu beginnen!

Die vollständigen Regeln findest du im digitalen Regelbuch auf:

www.feuerland-spiele.de



A Nimm zunächst das **Szenariodeck** aus der Spiel-Box. **B** Drehe die oberste Karte um und lies die Handlung von „**So klein mit Hut**“.

Bevor es losgeht, wählst du 1 der 6 Charaktere. Ihre Beschreibungen findest du auf der Rückseite ihrer jeweiligen Charakterkarte.



Charakteraufbau

In diesem Leitfaden verwenden wir den **Raufbold**. Wenn dir die Welt von Gloomhaven gänzlich unbekannt ist, empfehlen wir dir, ebenfalls den Raufbold zu wählen, damit du leichter folgen kannst. Lege Folgendes bereit:

A Deine **Charakterkarte** mit der entsprechenden **Figur**.

B

12

B Die braune **Zählscheibe**, auf der du die maximalen Trefferpunkte (TP) deines Charakters für Stufe 1 einstellst, die auf seiner Charakterkarte angegeben sind.



C Die 4 auf der Rückseite deiner Charakterkarte genannten **Fertigkeitskarten** der Stufe 1. Diese Karten sind doppelseitig. Verwende sie zunächst auf der **Seite A**.

D Deine braune **Angriffsmodifikator-Ablage**. Lege 1 weißen Spielstein auf das oberste Feld.

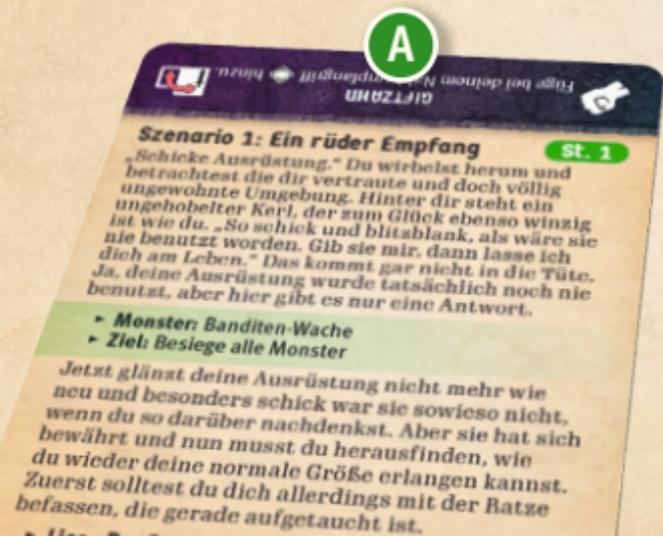


Szenarioaufbau

Lies nun **Szenario 1** „Ein rüder Empfang“, die nächste Karte des Szenariodecks.

A Lies den Szenarioeintrag bis einschließlich des Ziels.

B Nimm die **Monsterkarte** der in der Monsterliste aufgeführten Banditen - Wache.



C Drehe die Szenariokarte auf den **Szenarioraum** um. Einige Felder haben besondere Geländeeigenschaften. Du erkennst sie am farbigen Rand.

Weder du noch deine Gegner können Hindernisse **X** durchqueren, sie beeinträchtigen jedoch keine Fernangriffe.

Gefahren **🔥** verletzen alle, die sie betreten. Bei jedem Betreten verursachen sie 1 Schaden **☄️**.



Die weiß umrandeten Felder im Szenarioraum sind Gegner: hier 2 Banditen-Wachen in unterschiedlichen Farben.

Lege 1 Spielstein auf jede Banditen-Wache: **D** 1 grünen Stein auf die grüne Wache 1 und **E** 1 blauen Stein auf die blaue Wache 2.

F Stelle deine Figur auf das Startfeld .

G Nimm 1 **Monsterablage** und lege die Karte „Banditen-Wache“ auf das Kartenfeld.

H Stelle die auf der Monsterkarte der Banditen-Wache genannten maximalen Trefferpunkte  auf den **Zählscheiben** der jeweiligen Farbe ein.

I Lege 1 weißen Stein auf das mittlere  Feld der Monsterablage.



J Nimm die rote **Monstermodifikator-Ablage** und lege 1 weißen Stein auf das oberste Feld.



K Lege die **Zustandsmarker**, die **Symbol-Referenzkarte** und den violetten **Würfel** bereit.



Ein Szenario spielen

Jedes Szenario ist in mehrere **Runden** aufgeteilt, die jeweils aus folgenden Schritten bestehen:

- 1 Kartenauswahl:** Wähle 2 Fertigkeitenkarten, die du während der Runde ausspielen möchtest.
- 2 Reihenfolge bestimmen:** Bestimme dann die Initiative - Reihenfolge, in der dein Charakter und die Monster agieren.

- 3 Charakter- und Monsterzüge:** Führe nun die Züge nacheinander von niedrigster zu höchster Initiative aus.

Spiele weitere Runden, bis du das Szenarioziel erfüllst oder dein Charakter erschöpft wird.



Bevor du die 1. Runde spielst, gibt es noch ein paar wichtige Hinweise zu beachten, z.B. in Bezug auf Aktionen und Fertigkeiten.

Die gesamte obere oder untere Hälfte jeder Fertigkeitenkarte gilt als 1 **Aktion**. Pro Runde wählst du 2 Karten. Während deines Zugs führst du die **obere Aktion** der einen Karte und die **untere Aktion** der anderen aus.

Jede Aktion besteht aus 1 oder mehr **Fertigkeiten**, die durch Symbole und Zahlen dargestellt werden.

Die häufigsten Fertigkeiten sind **Bewegung**  und **Angriff** . Du kannst statt der oberen Kartenhälfte jederzeit die Standardaktion **A Angriff**  **2** oder statt der unteren Kartenhälfte die Standardaktion **B Bewegung**  **2** ausführen.

BEWEGUNG

Wenn du eine **Bewegung**  ausführst, gibt der Zahlenwert an, wie weit du kommst.

C Mit  2 kannst du dich z.B. 2 Felder weit bewegen, indem du pro Bewegungspunkt 1 angrenzendes Feld betrittst.



ANGRIFF ✦

Mit **Angriff** ✦ fügst du 1 an-
grenzenden Gegner Schaden
in Höhe des Zahlenwerts zu,
der von deinem ausgewür-
felten **Angriffsmodifikator**
beeinflusst wird.

Wann immer du einen
Angriff ausführst, wür-
felst du und siehst dann auf
deiner Modifikator - Ablage
nach.

Wende den Modifikator
an, der in der **Spalte A** des
Würfelergebnisses in der mit
dem weißen Stein markierten
Zeile B angegeben ist.



Wenn du z.B.  **2** ausführst und **+** würfelst, während der weiße Stein die 3. Zeile markiert, verursacht dein Angriff 3 Schaden (2 als Zahlenwert und +1 durch den Modifikator).

Die meisten Modifikatoren addieren oder subtrahieren Werte, es gibt jedoch 2 Sonderfälle.  reduziert den gesamten Angriffswert auf null und  verdoppelt den Gesamtwert.

Wichtig: Bewege den Stein auf der Modifikator-Ablage nach jedem Angriff 1 Feld abwärts (oder zurück auf das oberste Feld, falls er ganz unten ist).

Manchmal bist du bei Angriffen im **Vorteil** oder im **Nachteil**. In diesem Fall würfelst du **2x** und wendest das bessere oder schlechtere Ergebnis an. Falls ein Angriff sowohl Vorteil als auch Nachteil hat, verfallen beide Effekte.



Weitere Fertigkeiten

Neben Bewegung und Angriff finden sich auf den Karten des Raufbolds noch ein paar andere Fertigkeiten und Effekte, die du kennen solltest.

SPRINGEN

Führe Bewegungen mit **Springen**  aus, um Gefahren und Hindernisse sicher zu überwinden. Die Bewegung darf nicht auf einem Hindernis enden und wenn du auf Gefahren stehen bleibst, erleidest du ihre Effekte.

REICHWEITE

Angriffe mit **Reichweite**  sind Fernangriffe und können Gegner anvisieren, die maximal so viele Felder von dir entfernt sind, wie der Zahlenwert angibt. Fernangriffe auf angrenzende Gegner erhalten automatisch Nachteil.



WIRKUNGSBEREICH

Angriffe mit **Wirkungsbereich** können auf mehrere Ziele wirken. Würfle für jedes Ziel einen separaten Modifikator aus.

Das graue Feld  gibt deine Position im Verhältnis zu den roten **Zielfeldern**  an. Die Darstellung darf beliebig gedreht oder gespiegelt werden. Falls sie kein graues Feld enthält, muss mindestens 1 Zielfeld in Reichweite sein.

ZUSTÄNDE

Eine **Zustandsfertigkeit** wendet den genannten Zustand auf das angegebene Ziel an (bzw. als Angriffseffekt auf das Ziel des Angriffs).

Alle Zustandseffekte findest du auf der Symbol-Referenzkarte.

Lege die angewendeten Zustände als Marker auf das Ziel, also auf deine Charakterkarte oder die Zählscheibe des Monsters.

DURCHSTECHEN

Angriffe mit **Durchstechen**  ignorieren den Schildbonus des Ziels in Höhe des Zahlenwerts.

SCHILD

Schild  ist ein aktiver Bonus, der bei jedem eingehenden Angriff den Schaden um den genannten Zahlenwert senkt.

Ein **aktiver Bonus** hält mindestens bis zum Ende der Runde an. Entsprechende Aktionen sind unten rechts mit einem Symbol gekennzeichnet.

Ein **Rundenbonus**  hält bis zum Ende der Runde an und ein **anhaltender Bonus**  bleibt bestehen, bis du ihn nutzt oder entfernst. Lege Karten mit aktiven Boni in den aktiven Bereich über deiner Charakterkarte.

SCHIEBEN

Mit **Schieben**  zwingst du das Ziel, sich maximal so viele Felder weit zu bewegen, wie der Zahlenwert an- gibt. Es muss sich dabei mit jedem Feld weiter von dir entfernen.

Die Karte „Schützende Stärke“ des Raufbolds wendet Schieben auf das Ziel des Angriffs an.

ELEMENTE

Ignoriere vorerst die runden Elementsymbole wie **Luft**  auf der Karte „Sprungspalter“ des Raufbolds. Sie werden später erklärt.

Zunächst wollen wir das bisher Gelernte anwen- den. Beginnen wir mit der 1. Runde des Szenarios.

1. Kartenauswahl

Zu Beginn jeder Runde wählst du 2 Handkarten, die du während der Runde aus-spielst. Triff nun deine Wahl.

Wichtig: Du wirst die obere Aktion der einen und die untere Aktion der anderen Karte ausführen, musst dich aber jetzt noch nicht für die jeweiligen Aktionen entscheiden.



Als Raufbold könntest du z.B. „**Schildschlag**“ und „**Schützende Stärke**“ wählen, um dich mit der unteren Aktion von „Schildschlag“ auf das an den grünen Banditen angrenzende Feld zu bewegen und ihn mit der oberen Aktion von „Schützende Stärke“ anzugreifen. Dadurch würdest du den Banditen in die Gefahr schieben und dich selbst stärken.



2. Reihenfolge bestimmen

Wähle den **Initiative-Wert** von einer der 2 ausgesuchten Karten. Er legt fest, wann du in der Runde am Zug bist. Je niedriger deine Initiative (⤴), desto früher handelst du.

Bestimme dann die Initiative der Banditen-Wachen. Würfle und bewege den weißen Stein auf der Monsterablage auf das Feld,

das dem Würfelergebnis entspricht. Die mit dem Stein markierte Spalte zeigt die Initiative (⤴) der Banditen und die Fertigkeiten, die sie in dieser Runde ausführen. Beide Banditen führen die gleichen Fertigkeiten aus.

Wenn ihr Initiative - Wert niedriger ist als deiner, handeln sie in dieser Runde vor dir.

3. Charakter- und Monsterzüge

Eine Runde besteht aus deinem Zug und den Zügen der Monster. Dabei handelt immer derjenige zuerst, dessen Initiative niedriger ist.

CHARAKTERZÜGE

Während deines Zugs führst du die **obere Aktion** der einen gewählten Karte und die **untere Aktion** der anderen in beliebiger Reihenfolge aus.

Nach dem Ausführen einer

Aktion drehst du ihre Karte auf **Seite B** und nimmst sie wieder auf die Hand. Falls die Aktion das Symbol für einen aktiven Bonus enthält, lege sie stattdessen in den aktiven Bereich über deiner Charakterkarte.

Wann immer du Schaden erleidest, reduzierst du die Trefferpunkte auf deiner Zähler Scheibe um den Schadenswert.

MONSTERZÜGE

Ein Monster führt während seines Zugs die Fertigkeiten der mit dem Stein markierten Spalte aus. Alle Monster des selben Typs führen die gleichen Aktionen aus, wobei sie in aufsteigender Reihenfolge ihrer Nummern am Zug sind.

Sie führen nur die angegebenen Fertigkeiten aus. Falls z.B. keine Bewegungsfertigkeit enthalten ist, bewegen sie sich nicht.

Monster führen Fertigkeiten genauso aus wie du, aber mit ein paar zusätzlichen Vorgaben.

MONSTERBEWEGUNG

Monster nähern sich ihrem Ziel immer auf dem kürzesten Weg, der frei von Gefahren ist. Dabei ist es unerheblich, ob sie während ihres Zugs weit genug kommen, um tatsächlich anzugreifen.

MONSTERSCHADEN

Wann immer ein Monster Schaden erleidet, reduzierst du seine Trefferpunkte auf der Zähler Scheibe der entsprechenden Farbe um den Schadenswert. Wenn sein TP-Wert null erreicht, stirbt es.

Entferne in dem Fall seine Zähler Scheibe (mit etwaigen Zustandsmarkern) und seinen Stein aus dem Szenario Raum.

AKTIVE MONSTERBONI

A Anhaltende Boni, die unten auf der Monsterkarte aufgeführt sind, wie z.B. **Schild**  **1** bei den Banditen-Wachen, sind immer aktiv.

B Rundenboni von Fertigkeiten gelten erst, wenn das Monster seinen Zug beginnt, bleiben dann aber bis zum Ende der Runde aktiv.

Gleichartige aktive Boni sind stapelbar. Wenn der Stein auf der Monsterablage z.B. die linke Spalte markiert, haben die Banditen-Wachen **♣ 1** als Rundenbonus, sobald ihr Zug beginnt. Dieser Schildwert wird ihrem anhaltenden Bonus hinzugefügt, sodass jeder Bandit vorübergehend **♣ 2** hat.



Rundenende

Nachdem du und die Banditen am Zug waren, endet die Runde.

Drehe alle Karten mit **Rundenboni**  in deinem aktiven Bereich auf Seite B und nimm sie wieder auf die Hand. **Anhaltende Boni**  bleiben in deinem aktiven Bereich.

Du solltest jetzt 2 Handkarten auf **Seite A** und 2 Handkarten auf **Seite B** haben (falls ein anhaltender Bonus aktiv ist, hast du nur 1 Handkarte auf Seite B).

Bevor du mit der 2. Runde beginnst, sehen wir uns deine Karten auf Seite B genauer an.

KARTEN AUF SEITE B

Handkarten auf **Seite B** kannst du zu Beginn der Runde genauso auswählen wie die auf **Seite A**. Nach dem Ausspielen werden Karten auf Seite B allerdings **abgeworfen** und können erst wieder verwendet werden, wenn du sie zurückbekommst.



ZIELE

Ziele ☉ gibt an, auf wen die Fertigkeit wirkt. Wenn neben dem Symbol nur eine Zahl steht, kannst du maximal so viele Gegner in Reichweite der Fertigkeit anvisieren.



VERGELTUNG

Vergeltung  ist ein aktiver Bonus, durch den du jedem Angreifer Schaden in Höhe des Vergeltungswerts zufügst.

Genau wie Schild kann Vergeltung ein Rundenbonus  oder ein anhaltender Bonus  sein.

VERLOREN-AKTIONEN

Nachdem du eine Aktion

mit **A Verloren-Symbol**  ausgeführt hast, wird die Karte auf deinen Verloren-Stapel rechts neben deiner Charakterkarte gelegt und bleibt dort bis zum Ende des Szenarios.

Bei aktiven Boni von Aktionen mit Verloren-Symbol geht die Karte aus dem aktiven Bereich verloren, sobald der aktive Bonus erlischt.





SCHADEN NEGIEREN

Anstatt Schaden zu erleiden, kannst du ihn auf 3 Arten negieren, indem du Karten abwirfst oder verlierst:

- 1 Karte auf Seite A von deiner **Hand abwerfen**.
- 2 Karten auf Seite B von deiner **Hand abwerfen**.
- 1 Karte von deinem **Abwurfstapel verlieren**.

ELEMENTE

A Elementanreicherungen wie **Luft**  auf der Karte „**Sprungspalter**“ des Raufbolds können manche Effekte verstärken.



Wenn eine Anreicherung auf einer Handkarte, einer Karte im aktiven Bereich oder auf einer für die Runde gewählten Karte zu sehen ist, kann dieses Element 1x pro Runde verbraucht werden.

Die Möglichkeit, ein Element zu **verbrauchen**, wird durch ein mit  überlagertes Elementensymbol angezeigt, gefolgt von einem Doppelpunkt und dem Zusatz-





B Bei der Angriffsfertigkeit von „**Aufspießen**“ kann der Raufbold z.B. das Element Luft verbrauchen, um der gesamten Angriffsfertigkeit **+1** ⚡ und ⚡ **2** hinzuzufügen.

HEILUNG 🩹

Durch **Heilung** 🩹 kann das Ziel Trefferpunkte in Höhe des Zahlenwerts zurückbekommen. Die Karte „**Auge um Auge**“ kann z.B. 2 TP beim Raufbold heilen.

Rasten

Du hast 2 Möglichkeiten: kurze Rast und lange Rast. Mit beiden kannst du die Karten vom Abwurfstapel zurückbekommen, verlierst aber dabei 1 Karte.

Du kannst nur rasten, wenn du mindestens 2 Karten in der Hand und / oder dem Abwurfstapel hast.



KURZE RAST

Am Ende jeder Runde kannst du eine kurze Rast ausführen. **Nimm alle Karten vom Abwurfstapel wieder auf die Hand** und drehe sie auf **Seite A**. Dann **verliere 1 zufällige Karte**. Du kannst 1 Schaden erleiden, um stattdessen 1 andere zufällige Karte zu verlieren.

LANGE RAST

Statt zu Beginn einer Runde 2 Karten auszuwählen, kannst du eine lange Rast ankündigen. In dem Fall führst du in deinem Zug mit Initiative 99 folgende Schritte aus:

- 1** Nimm alle Karten vom Abwurfstapel wieder auf die Hand. Verliere dann 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand.
- 2** Führe „Heilung ♠2, Selbst“ aus.
- 3** Du bekommst auch **Gegenstände** zurück, aber aktuell hast du noch keine. Nach Abschluss des 1. Szenarios erfährst du mehr über Gegenstände.



Erschöpfung

Du kannst auf 2 Arten erschöpft werden:

- **Keine TP:** Du hast null Trefferpunkte.
- **Keine Karten:** Du hast weder 2 Handkarten (zum Spielen) noch 2 Karten in der Hand und / oder dem Abwurfstapel (zum Rasten).

Wenn du erschöpft wirst, scheitert das Szenario.



Weitere Informationen zum Spiel

Du weißt nun alles, was nötig ist, um das Szenario weiterzuspielen, bis du das Ziel erfüllst oder erschöpft wirst.

Nach Abschluss des Szenarios empfehlen wir, die vollständigen Regeln zu lesen, um das Gelernte zu vertiefen.

Achte dabei besonders auf folgende Spielmechaniken, die dieser Leitfaden nicht behandelt:

- Gegenstände
- Zurückbekommen
- Szenarioeffekte
- Geländeeigenschaften
- Verbesserte Fertigkeiten

Viel Glück bei deinem Abenteuer!



Mitwirkende



Spieldesign: Joe Klipfel,
Nikki Valens

Texte: Isaac Childres

Produktion: Price Johnson

Künstlerische Leitung:
BJ Hensley, Arch Anderson

3D-Figuren: Chris Lewis

Redaktion: Jaym Gates

Regellayout: Jason D. Kingsley

Illustration: Mofei Wang,
Yanis Cardin

Grafikdesign: Arch Anderson,
Jason D. Kingsley

Deutsche Übersetzung: 
Effective Media

©2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus



*Die vollständigen Regeln
findest du über diesen
QR-Code oder unter
www.feuerland-spiele.de*