

SMART BOOK
BRETTSPIEL

PFAD DES SCHLITZOHRS

Spielbrett & Regeln
zum Ausdrucken



Regelbuch

**WIR EMPFEHLEN,
ZUERST DAS
ABENTEUERBUCH
ZU LESEN.**

PEASOUP

Inhalt

Erkundet Draußenstadt! In diesem stimmungsvollen Brettspiel besucht ihr als Abenteurer die spannendsten Orte von Draußenstadt wie *Die Alufolienmine* oder *Die Treppe der Atemlosigkeit* und versucht dort, mit euren Fähigkeiten Aufträge zu erfüllen. Denn wer am Ende das meiste Gold verdienen konnte, gewinnt!

Die App interagiert mit dem Spiel, wenn du die Käferkönig-Karte scannst – mit seinen seltsamen Regeln bringt er alles durcheinander.

Doch Vorsicht vor den Gedankenflöhen!
Sie lauern überall und springen jedes Schlitzohr an.



Spielfiguren mit Standfüßen x4



**Starter-
Fähigkeitenkarten x12**



**Upgrade-
Fähigkeitenkarten x24**



Dreh mich um!



Abenteuerbuch

Rückseite: Spielplan



Infokarte
„Spielerzug“ x4



Gedankenfloh~Würfel x1



Ereigniskarten x36 (6x6)

Spielaufbau

1. Das Buch mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte legen – für alle Spieler gut erreichbar.
2. Die Upgrade-Fähigkeitenkarten mischen und neben dem Spielplan platzieren.
3. Die obersten drei Karten des Fähigkeitenstapels aufdecken – sie bilden die Fähigkeitauslage.
4. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf „Neuer Hafen“.
5. Die zwölf Starter-Fähigkeitenkarten mischen und je drei an jeden Spieler austeilen. Bei weniger als vier Spielern die verbleibenden Karten zurück in die Box legen.
6. Alle Ereigniskarten nach ihren Rückseiten sortieren, die sechs so entstandenen Stapel verdeckt mischen und neben dem Spielplan bereitlegen.
7. Auch den Gedankenfloh-Würfel in Reichweite aller Spieler platzieren.
8. Ein Smartphone oder anderes Gerät nehmen und den QR-Code scannen, um die App aus dem App Store herunterzuladen. Die App starten, „Brettspiel“ auswählen und das Gerät in Reichweite aller Spieler platzieren.

Einigt euch darauf, wer beginnt – und los geht's!

**Führt eure Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn vollständig durch,
bis das Spiel endet.**





1  **Buch umdrehen**

7



5



- Spülerzug**
0. Geldschein überlegen
 1. Bewegung
 2. Ereigniskarte ziehen
 3. Ereignis auswerten
 4. Fähigkeiten verbessern
 5. Zug beenden

6



3



5

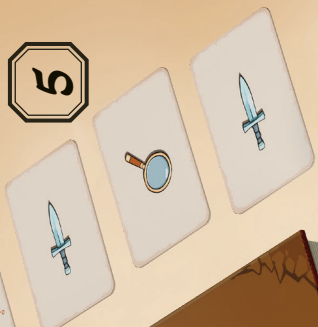


- Spülerzug**
0. Geldschein überlegen
 1. Bewegung
 2. Ereigniskarte ziehen
 3. Ereignis auswerten
 4. Fähigkeiten verbessern
 5. Zug beenden

2



5



- Spülerzug**
0. Geldschein überlegen
 1. Bewegung
 2. Ereigniskarte ziehen
 3. Ereignis auswerten
 4. Fähigkeiten verbessern
 5. Zug beenden

5



- Spülerzug**
0. Geldschein überlegen
 1. Bewegung
 2. Ereigniskarte ziehen
 3. Ereignis auswerten
 4. Fähigkeiten verbessern
 5. Zug beenden

Spielerzug

0. Gedankenfloh übertragen

Wirf einmal für jede Gedankenfloh-Karte in deinem Punktstapel den Gedankenfloh-Würfel.

Für jeden Gedankenfloh, den du würfelst, darfst du eine Gedankenfloh-Karte an einen anderen Spieler loswerden.

(Hinweis: Oder in der App den Gedankenfloh durch Antippen aktivieren.)

1. Bewegen

Du darfst deine Spielfigur ein Feld weit bewegen.

2. Ereigniskarte ziehen

Decke eine Ereigniskarte auf, die der Farbe des Ortes entspricht, an dem du dich befindest, sodass ihre Vorderseite zu sehen ist.
(Wenn du dich am lila Ort Hüttenviertel befindest, deckst du die oberste Karte des Hüttenviertel-Stapels (lila) auf.)

Wenn alle Karten im jeweiligen Ereigniskartenstapel aufgebraucht sind, muss der Spieler den Ort „Die Tunnel“ oben rechts auf dem Spielplan mit dem Gerät scannen.

3. Ereignis abhandeln



Auftragskarte

Wenn deine drei Fähigkeitenkarten alle Symbole der Auftragskarte zeigen, hast du den Auftrag erfüllt und legst die Auftragskarte auf deinen Punktstapel.

Andernfalls wird die Auftragskarte abgeworfen.



Gedankenfloh-Karte

Eine Gedankenfloh-Karte wird direkt auf deinen Punktstapel gelegt.

(Du kannst sie zu Beginn deines Zuges loswerden – wenn du Glück hast.)



Käferkönig-Karte

Scanne die Karte mit deinem Gerät und folge den Anweisungen des Käferkönigs.

Danach wird die Karte abgeworfen.



Der Glockenturm (grünes Ereignis)

Der erste Spieler, der die Symbole einer grünen Ereigniskarte (*Der Glockenturm*) erfüllt, legt sie auf seinen Punktstapel.

Der restliche grüne Ereigniskartenstapel wird abgeworfen.

(Nur ein Spieler kann den Käferkönig besiegen.)

Kannst du die Symbole nicht erfüllen, wird die Karte abgeworfen.

4. Fähigkeiten verbessern

Ersetze eine deiner drei Fähigkeitenkarten durch eine Karte aus der Fähigkeitauslage, die ersetzte Karte wird aus dem Spiel entfernt. *(Dieser Schritt darf nicht übersprungen werden.)*

Fülle die Fähigkeitauslage mit einer neuen Karte vom Stapel auf.

5. Zug beenden

Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende

Sobald die Fähigkeitenauslage leer ist, endet das Spiel.

Sieger

Jeder Spieler zählt das Gold in seinem eigenen Punktestapel.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt bzw. bei Gleichstand alle Spieler mit dem meisten Gold.

Spiel ohne App

Wenn die Spieler nicht mit der aktiven App spielen möchten, können stattdessen die folgenden Regeln verwendet werden:

Wirf einen Würfel, um ein Ereignis zufällig zu bestimmen – anstelle des Scannens einer Käferkönig-Karte oder des Ortes „Die Tunnel“.

Ohne App



1. Gib einem anderen Spieler eine Punktekarte deiner Wahl.
2. Du kannst eine deiner drei Fähigkeitenkarte gegen eine Fähigkeitenkarte deiner Wahl eines anderen Spielers austauschen.
3. Du musst deine Spielfigur auf „Neuer Hafen“ stellen.
4. Wirf eine Punktekarte deiner Wahl ab.
5. Nimm eine Punktekarte deiner Wahl von einem anderen Spieler.
6. Du kannst einem anderen Spieler einen Gedankenfloh geben.