

The image is a vibrant, cartoon-style title screen for the game 'Krosmaster Junior'. The background is a bright, colorful sky with a yellow sun and blue clouds. In the center, the title 'KROSMASTER JUNIOR' is written in large, bold, yellow letters with a 3D effect. Above the word 'KROSMASTER' is a small yellow fish-like creature. To the left, a character in a blue wizard's hat and robe is running. To the right, a character with a large, bushy white beard and a purple tunic is running. In the foreground, a character with long, flowing red and orange hair is running. To the right of the hair character is a white character with large black eyes and a purple tunic, also running. In the bottom left corner, a small orange fox-like creature is running. In the bottom right corner, a blue character is running next to a large orange carrot. The entire scene is framed by decorative elements in the corners, including a blue gem-like object in the top left and a brown gem-like object in the top right.

KROSMASTER JUNIOR

ANLEITUNG

Geschichten wie diese passieren nur in Büchern ... Überlege dir gut, ob du eines Tages mit einem Enutrof oder einem Pandawa reisen möchtest, denn der Ärger beginnt, sobald du den Zaap erreichst!

Erik Nausrig, unser erster Gefährte, verweigerte die Zahlung seines Tickets. Die zweite, Isnowa Sdrin, behauptete immer wieder, sie würde diese Art der Fortbewegung nicht ertragen ... aber wer verdorbene Bambusmilch in sich hineinschüttet, sollte sich eben auch nicht teleportieren lassen! Also brüllten sie alle gemeinsam: „Lasst uns lossegeln!“ Hätten sie gewusst, dass sie sich direkt in die Höhle des Löwen begeben, hätte Mystik Tak, der Xélor, sich wahrscheinlich mehr Zeit genommen, und Ren Tinkampf, die lop-Dame, hätte ... na ja, sie hätte wohl genau das Gleiche getan, aber sie benutzt sowieso niemals ihren Verstand.

So endest du also auf einem kleinen Floß mitten im Tigel-Ozean und wirst zur leichten Beute für die Stundendämonen, die dich auf einer himmlischen Insel an Land spülen ... wenn auch einer Wüsteninsel! Warum? Weil es ihnen Spaß macht natürlich! Kämpfe, Abenteuer, Taktiken und die Launen des Schicksals: Sie stellen unsere Fähigkeiten auf die Probe und entscheiden dann, wen sie gehen lassen. Unsere vier Schiffbrüchigen sind allerdings nicht völlig auf sich allein gestellt: Ihre Haustiere suchen nach ihnen und eilen vielleicht rechtzeitig zu ihrer Rettung herbei.

INHALT

DAS SPIELMATERIAL Seiten 4 und 5

DAS ZIEL DES SPIELS Seite 6

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU ... Seiten 7 bis 10

Deine Krosmaster-Figuren Seite 7

Die Krosmaster-Abenteuerbücher Seite 8

Aufbau des Spielplans Seite 9

3D-Dekoelemente aufbauen Seite 10

Bestimmung des Startspielers und

Aufbau der Krosmaster Seite 10

GRUNDLEGENDES Seiten 11 bis 14

Kamas Seite 11

Felder Seiten 11 und 12

Gewinn Groschen Seite 13

Die Würfel und ihre Symbole Seite 13

Die Schatztruhe Seite 14

Krosmaster und Haustiere Seite 14

Aktionspunkte Seite 14

Bewegungspunkte Seite 14

DAS SPIELENDE Seite 15

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN Seiten 16 bis 19

DAS SPIELMATERIAL



**8 doppelseitige
Spielplanteile
(für Arena I-IV)**



**4 Abenteuerbücher
(1 für jeden Krosmaster)**



**1 Booster mit
4 „Krosmaster Arena“-
Karten**

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.

4 Totems



54 Verletzungs-Tropfen



8 Sträucher



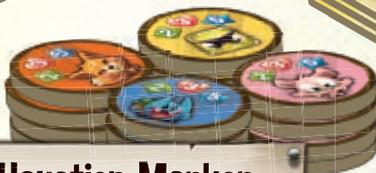
68 Kama-Münzen



4 Schatztruhen



16 Haustier-Marker
(12 davon mit Käfig-Rückseite)



1 Ergebnisblock



4 Krosmaster-Figuren



DAS ZIEL DES SPIELS

An einer Partie Krosmaster Junior können **2, 3 oder 4 Spieler** teilnehmen. Ganz nach Wunsch der Spieler kann sie aus 1 oder mehreren Abenteuern bestehen. Derjenige Spieler, der am Ende der Partie die meisten **Gewinn Groschen** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vor Spielbeginn einigen sich die Teilnehmer darauf, wie viele Abenteuer sie spielen möchten. Jedes Abenteuer dauert zwischen 5 und 15 Minuten. Die Gesamtdauer des Spiels ergibt sich aus der Anzahl der Abenteuer, die die Spieler vereinbaren.

Die Spielziele und Regeln der einzelnen Abenteuer werden in den **Krosmaster-Abenteuerbüchern** beschrieben. Lege das Abenteuerbuch deines Krosmasters vor dich ab und lies dir das Spielziel und die Regeln deiner Krosmaster-Figur sorgfältig durch, um zum Besten aller Champions aufzusteigen.

Viel Spaß!



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Deine Krosmaster-Figuren

Zu Beginn einer Partie Krosmaster Junior wählen die Spieler ihre Figuren und einigen sich auf eine bestimmte Anzahl von Abenteuern.

Auf der rechten Seite siehst du die vier verschiedenen **Krosmaster-Figuren** des Spiels und darunter jeweils die zu ihnen gehörenden **Haustiere**.



Isnowa Sdrin

Maunzmiez



Erik Nausrig

Gelee



Ren Tinkampf

Minifux



Mystik Tak

Tiwabbit



Bei einem Krosmaster handelt es sich um einen Abenteurer, der sich den Herausforderungen der Stundendämonen stellt und an ihnen wächst. Auf dem Spielfeld wird jeder Krosmaster durch eine **Figur** dargestellt. Ein Haustier ist eine kleine Kreatur, die einem Abenteurer helfen kann. Auf dem Spielfeld wird jedes Haustier durch einen runden **Marker** dargestellt.

Wähle 1 der 4 verfügbaren Krosmaster-Figuren (oder teile sie den Spielern zufällig zu) und schaue dir im zugehörigen **Krosmaster-Abenteuerbuch** seine Charakterwerte an. Die Charakterwerte der Haustiere findest du direkt auf den **Haustier-Markern**.

Die Krosmaster-Abenteuerbücher

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler sein Abenteuerbuch und legt es vor sich auf die Spielfläche. Die Regeln des Abenteuers findest du jeweils auf der linken Seite des Heftes, die Charakterwerte deiner Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite. In jedem Buch findet ihr 7 aufsteigend anspruchsvollere Abenteuer, die die Krosmaster erleben. Alle Spieler nehmen an der selben Geschichte teil. Ihr solltet die Abenteuer nacheinander durchspielen und dabei bei Abenteuer #1 beginnen.



Die Informationen auf der Abenteuerseite deines Heftes betreffen immer nur das jeweilige Abenteuer.

Beispiel: Die Regel zum Einfangen eines Haustiers steht dir in den Abenteuern 1 und 2 zur Verfügung, aber in den anderen Abenteuern können die Krosmaster sie nicht mehr verwenden.



Die Informationen auf der Krosmaster-Seite deines Heftes gelten stets für das gesamte Spiel. In jedem Abenteuer kommen neue Regeln hinzu.

Beispiel: Die Art und Weise, wie  in der ersten Abenteuer verwendet werden, ist allgemein gültig und trifft auch auf alle folgenden Abenteuer zu.

Aufbau des Spielplans

Bau die Arena auf, die dem Abenteuer entspricht, das ihr spielt. Die Nummer der Arena erkennt ihr an der kleinen lateinischen Zahl (I, II, III oder IV) in der Ecke jedes Spielplanteils (die großen Puzzleteile). Fügt die Puzzleteile mit derselben Zahl zu einer Karte zusammen. Das ist die Arena eures aktuellen Abenteuers.

Platziere dann zuerst die Kamas auf dem Spielplan der Arena. Halte dich an die folgenden Regeln, um die Kamas in der Arena zu platzieren:



Platziere immer
1 Kama



1 Kama, nur wenn du mit
2 oder 4 Spielern spielst



1 Kama, nur wenn du
mit 3 Spielern spielst



Platziere immer
1 Kama



3D-Dekolemente aufbauen

Platziere nun Sträucher und Totems in den vorgegebenen Feldern. Die Auswirkungen dieser Dekoelemente musst du während des Spiels berücksichtigen. Sträucher gelten als **Hindernisse**: Charaktere können sich nicht über sie hinwegbewegen oder auf ihren Feldern stehenbleiben. Totems gelten als **blockierende Hindernisse**: Sie unterbrechen zusätzlich die Sichtlinie.



Bestimmung des Startspielers und Aufbau der Krosmaster

Zu Beginn jedes Abenteuers schnappen sich die Spieler je 1 der 4 beiliegenden Würfel und beginnen gleichzeitig darum zu würfeln, wer das Spiel beginnt. Der erste Spieler, der einen DOFUS  würfelt, ist der Startspieler (im Falle eines Unentschiedens würfeln die Spieler erneut).



Der Startspieler dreht das Spielfeld so, dass sich das von ihm gewählte Startfeld direkt vor ihm befindet, und stellt seinen Krosmaster auf dieses Feld. Dann platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Krosmaster auf ihren Startfeldern. Jeder Spieler muss seinen Krosmaster auf ein Feld stellen, dessen Zahl der an dem Abenteuer teilnehmenden Anzahl von Spielern entspricht.

-  : Startfeld für 1 Figur im 2-Personenspiel
-  : Startfeld für 1 Figur im 3-Personenspiel

GRUNDLEGENDES

Vergesst nicht: Auf den folgenden Seiten findet ihr alles notwendige grundlegende Wissen. Spezielle Regeln für die Abenteuer findet ihr in euren Abenteuerbüchern!

Kamas

Kamas stellen die Währung des Spiels dar. Kamas gelten nicht als Hindernisse, sondern sind stattdessen Belohnungen. Jeder Spieler kann sich entscheiden, Kamas aufzusammeln oder sie an Ort und Stelle liegenzulassen. Es kann sich immer nur 1 Kama auf einem Feld befinden.

Felder

Die Felder auf dem Spielplan machen es einfacher, die Bewegung und die verschiedenen Aktionen der Charaktere abzuhandeln.



Freies Feld: Wenn ein Feld weder von einem Charakter noch von einem Hindernis besetzt ist, nennen wir es ein freies Feld. Auf einem freien Feld darf sich 1 Kama befinden.

✓ : freie Felder



Angrenzende Felder: Wenn zwei Felder eine gemeinsame Seitenlinie haben, nennen wir sie angrenzende Felder. Diagonale Felder, die einander nur mit einer Ecke berühren, gelten nicht als angrenzende Felder.

✓ : angrenzende Felder



Zielfeld: Einige Spieleffekte verlangen von einem Krosmaster, dass er ein Feld als Ziel wählt. Ein Krosmaster kann ein Feld als Ziel wählen, wenn er eine gerade Linie vom Zentrum seines eigenen Feldes zum Zentrum des Zielfeldes ziehen kann, ohne dabei ein Feld mit einem blockierenden Hindernis zu durchkreuzen.

✓ : Feld als Ziel wählbar

✗ : Feld NICHT als Ziel wählbar



Besetztes Feld: Wenn ein Feld einen Krosmaster, einen Haustier-Marker, ein Totem oder einen Strauch enthält, darf man sich nicht mit einem Charakter auf dieses Feld bewegen. All diese Elemente gelten als Hindernisse. Blockierende Hindernisse können die Sichtlinie auf bestimmte andere Felder unterbrechen und es unmöglich machen, diese als Ziel zu wählen.

Gewinnroschen

Um am Ende des Spiels einen Sieger zu ermitteln, müssen die Spieler im Verlauf einer Partie möglichst viele Siegespunkte sammeln. In jedem Abenteuer können die Spieler zwischen 1 und 3 Siegespunkte erlangen. Wir nennen diese Siegespunkte auch Gewinnroschen (GG).

Sobald ein Spieler das Spielziel des Abenteuers erfüllt hat, entfernt er seine Figur vom Spielfeld. Notiert erworbene GG auf dem Ergebnisblock.

Die folgende Tabelle zeigt, wie Gewinnroschen am Ende jedes Abenteuers verteilt werden.

Der 1. Spieler , der das Spielziel erfüllt	3 GG
Der 2. Spieler , der das Spielziel erfüllt	2 GG
Der 3. und 4. Spieler erhalten jeweils	1 GG

Die Würfel und ihre Symbole

 = Blockieren  = Ausweichen  = Rüstung  = Kritisch  = Dofus

Würfelwurf:

- Wenn der Würfel , ,  oder  zeigt: Führe die zugehörige Aktion durch.
- Wenn der Würfel  zeigt: Wähle  oder .
- Wenn der Würfel  zeigt: Wähle , ,  oder .

Die Schatztruhe

Im Verlauf eines Abenteuers füllen die Spieler ihre Schatztruhe mit den unterschiedlichen Belohnungen, die sie erhalten. Zu Beginn eines neuen Abenteuers müssen alle Schatztruhen leer sein.

Krosmaster und Haustiere

Die Spieler müssen ihre Charaktere (Krosmaster und Haustiere) nacheinander spielen und dabei immer mit dem Krosmaster beginnen.



Aktionspunkte AP

Ein Charakter benötigt seine Aktionspunkte, um Aktionen durchzuführen und Zauber zu wirken. Ungenutzte  verfallen.

Bewegungspunkte BP

Ein Charakter benötigt seine Bewegungspunkte, um sich von Feld zu Feld zu bewegen. Er kann während seines Spielzugs beliebig viele seiner Bewegungspunkte (oder auch gar keine) verwenden. Ein Charakter kann sich nur auf und über freie Felder bewegen. Ungenutzte  verfallen.

DAS SPIEL ENDE

Derjenige Spieler, der am Ende aller Abenteuer die meisten Gewinnroschen gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschiedens vergleichen die Spieler die Ergebnisse des letzten Abenteuers. Wer dort die meisten Gewinnroschen gesammelt hatte, wird zum Sieger gekürt. Bei weiterem Gleichstand vergleichen die Spieler die Ergebnisse des zweitletzten Abenteuers usw., bis ein Sieger feststeht.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Muss ein Krosmaster die Kama-Münze in seinem Feld aufheben?

Nein. Eine Figur und ein Kama dürfen sich auf demselben Feld befinden, ohne dass dadurch Nachteile entstehen.

Darf ein Krosmaster auf oder über ein Feld hinwegziehen, in dem sich ein Haustier befindet?

Nein. Wenn sich ein Krosmaster auf ein von einem Haustier besetztes Feld bewegt, muss er das Haustier einfangen (siehe Abenteuer 1 und 2).

Dürfen Krosmaster ihre eigenen Haustiere angreifen?

Nein! Dafür lieben sie sie viel zu sehr. Ebenso dürfen auch Haustiere ihre eigenen Krosmaster nicht angreifen.



Wie werden die Haustiere in den Abenteuern 1 und 2 gehandhabt?

Jeder Spieler erhält 1 Haustier in der Farbe seines Charakters (also einen Mob-Marker mit Abbildungen des Haustiers auf beiden Seiten). Nachdem ein Spieler während des Spieldaufbaus seine Krosmaster-Figur auf seinem Startfeld platziert hat, legt er den Haustier-Marker auf eines der angrenzenden Felder. Haustiere werden immer nach dem Krosmaster gespielt. Dein Haustier muss versuchen, der Gefangennahme durch andere Krosmaster zu entgehen, während dein eigener Krosmaster sich bemüht, die Haustiere deiner Gegenspieler einzufangen.

Wie fange ich das Haustier eines anderen Spielers ein?

Um das Haustier eines anderen Spielers einzufangen und in deine Schatztruhe zu legen, muss sich dein Krosmaster auf dessen Feld bewegen. Das eingefangene Haustier und der einfangende Krosmaster werden vom Spielfeld entfernt. Wenn ein Spieler nur noch 1 Charakter kontrolliert (Krosmaster oder Haustier), spielt er trotzdem weiter.

Wie handhaben wir die Gewinn Groschen am Ende eines Abenteuers?

Der erste Spieler, der das Spielziel des Abenteuers erfüllt, erhält 3 Gewinn Groschen (GG). Der zweite Spieler verdient sich immerhin noch 2 GG, und der dritte und vierte Spieler erhalten jeweils 1 GG, können das Abenteuer aber noch beenden, wenn sie möchten. In den Abenteuern 3 bis 6 entscheidet die Menge der Kama-Münzen in den Schatztruhen der Krosmaster über die Rangfolge.

Wie funktionieren die Kannibalkäfige in Abenteuer 4?

Zu Beginn dieses Abenteuers ist jedes Haustier in einem Käfig gefangen. Vor dem Spielaufbau drehen die Spieler alle Käfig-Steine  um, sodass die Käfig-Seite nach oben zeigt. Dann werden die Steine gemischt und zufällig auf die gekennzeichneten Felder gelegt. Käfige gelten auf die gleiche Weise wie Sträucher als Hindernisse. Ein Krossmaster kann einem Käfig mit einer Faustschlag-Aktion 1 Verletzung zufügen. Ein Käfig hat . Ein Krossmaster kann ein Haustier seiner eigenen Farbe befreien, wenn die  des Käfigs auf 0 sinken.

Wie funktionieren die Kannibalkäfige in Abenteuer 5?

Vor dem Spielaufbau drehen die Spieler alle Käfig-Steine  um, sodass die Käfig-Seite nach oben zeigt, und mischen sie. Dann werden die Steine zufällig auf die gekennzeichneten Felder gelegt und danach umgedreht.

In welcher Reihenfolge soll ich in Abenteuer 5 meine Haustiere spielen?

Du darfst sie in einer beliebigen Reihenfolge spielen, musst aber immer den Spielzug eines Haustiers beenden, bevor du das nächste spielst. Vergiss nicht, dass du alle deine Haustiere stets nach deinem Krossmaster spielen musst.

Was ist mit den Haustieren in Abenteuer 7?

Während sich ein Krossmaster auf einem Dämonenfeld befindet, darf er  und eine variable Anzahl von Kamas ausgeben, um 1 Haustier seiner Farbe zu erhalten. Das Haustier wird auf einem Feld platziert, das an das Feld des Krossmasters angrenzt.

Kann sich ein Charakter über ein Feld mit einem Kannibalkäfig hinwegbewegen?

Nein. Ein Charakter darf sich nicht über ein Feld hinwegbewegen oder seine Bewegung auf einem Feld beenden, das einen Kannibalkäfig enthält.

Darf ein Krosmaster auf einem Dämonenfeld mehrere Haustiere kaufen?

Ja, solange dein Krosmaster noch mindestens  zur Verfügung hat und ausreichend Kamas besitzt, kann er ein Haustier kaufen.

Impressum

Autor: Nicolas Degouy

Illustrationen: Alexandre Papet, Edouard Guiton

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Jens Wiese

Deutsche Texte: Jens Wiese

Realisation für Pegasus Spiele: Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Ankama Games. © 2015 Ankama Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



ankama
products



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)

ZUSAMMENFASSUNG

- 1 Jeder Spieler wählt 1 Figur.
- 2 Die Spieler bestimmen, mit welchem Abenteuer sie beginnen wollen, und bauen das Spielfeld auf.
- 3 Die Spieler würfeln darum, wer der Startspieler ist.
- 4 Beginnend mit dem Startspieler stellen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Figuren auf die Startfelder.
- 5 Der Startspieler beginnt das Spiel. Während seines Spielzugs kann ein Krosmaster:
 - Bewegungspunkte aufwenden, um sich zu bewegen,
 - Aktionspunkte aufwenden, um Kamas aufzuheben, Faustschläge auszuteilen usw.
- 6 Vergiss nicht das Spielziel und die zugehörige Siegesbedingung.
- 7 Nachdem alle Spieler das Spielziel erreicht haben, notieren sie ihre GG auf dem Ergebnisblock.
- 8 Stürze dich ins nächste Abenteuer!