



## DIE REGELN DES SPIELS

Willkommen bei den fantastischen Abenteuern von Kuala, dem ersten Brettspiel, bei dem 1-4 Spieler ihr eigener Held sind! Hier findet ihr einige Spielregeln und Hinweise, damit ihr euch bestens vorbereitet in dieses Abenteuer stürzen könnt!



### ANZAHL DER MITSPIELER UND DIE FOLGEN

In Kuala verkörpert jeder Spieler einen Charakter mit all seinen speziellen Fähigkeiten und und nimmt sich das entsprechende Charakterbuch. Die speziellen Aktionen, die er durchführen kann, sind auf der Rückseite seines Buches aufgeführt. Seid ihr in einem Abschnitt und trifft eine bestimmte Entscheidung, macht in dem neuen Abschnitt weiter, der euch genannt wird (z.B. „Geht zu 160“).

Wenn ihr nicht zu viert spielt, begegnet ihr mitunter Situationen, die von keinem Anwesenden gelöst werden können. Beispielsweise kommt euch ein Durchgang gefährlich vor, und eurer Meinung nach wäre nur Felix in der Lage, ihn zu durchqueren (der aber von niemandem gespielt wird). Dann kehrt um!

Keine Sorge, bei der Berechnung der Punkte am Spielende wird die Anzahl der Spieler im Abenteuer berücksichtigt. So kannst du also nicht auf alle Schätze zugreifen, wenn du alleine spielst. Am Ende werden die gefundenen Schätze also weniger sein, als wenn ihr zu viert spielt. Ebenso ist die Suche nach Schätzen je nach Zusammensetzung eures Teams mehr oder weniger schwierig. Auch können einige Rätsel für ein Team, das hauptsächlich aus jungen Spielern besteht, schwierig zu lösen sein. Aber keine Sorge, all das wird bei der Berechnung der Punkte am Ende des Abenteuers berücksichtigt. Ihr werdet also nie benachteiligt!



### BESONDERE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE

Während des Abenteuers erhält jeder Spieler mitunter bestimmte Informationen, die nur er selbst sehen kann – was wiederum davon abhängt, welchen Charakter er gewählt hat. In dem Fall macht der betreffende Spieler bei dem neuen Abschnitt weiter, der in dem alten Abschnitt genannt wird. Die anderen Spieler warten dann auf seine Anweisungen: Wenn in der Ecke des Abschnitts ein Symbol mit seinen Initialen steht, müssen seine Mitspieler bleiben, wo sie gerade sind. Wenn kein Symbol mit seinen Initialen zu sehen ist, können sich seine Begleiter ihm anschließen. Wenn 2 oder mehr Spieler gleichzeitig eine bestimmte Information erkennen (wenn also das gesamte Team am selben Ort ist), kann nur 1 der Spieler zum entsprechenden Abschnitt gehen. Entscheidet als Gruppe, wer gehen soll.

Wenn nur 1 Spieler ein Objekt (z. B. einen Schatz) entdeckt, kann er es alleine einsammeln. Dann steht er auch allen anderen zur Verfügung. Wenn mehrere von euch etwas entdecken, so kann stets nur 1 Spieler es einsammeln. Mit der „Suchallesab“-Methode kann diese Regel jedoch umgangen werden. Dieser Spielmodus, der zu Beginn des Abenteuers festgelegt werden muss, ermöglicht es euch, gleichzeitig unterschiedliche verborgene Abschnitte zu erkunden. Da sie das Spiel vereinfacht, wird auch er am Ende bei der Berechnung der Punkte entsprechend berücksichtigt.



## GEGENSTÄNDE UND SCHÄTZE



Während eures Abenteuers könnt ihr viele Gegenstände finden, die euch nützlich erscheinen. Jeder Charakter darf 2 davon mitnehmen, die ihr aber alle benutzen dürft (schreibt sie deswegen auf euren gemeinsamen (Gruppen-) Abenteuerbogen). Wenn du einen neuen Gegenstand haben möchtest, deine Taschen aber voll sind, trenne dich von einem Objekt (oder beiden) oder gib ihn an einen Charakter weiter, der noch Platz hat. Natürlich könnt ihr nur tragbare Gegenstände mitnehmen, also beispielsweise keine Boote, Felsen oder Bäume. Wenn ihr an Orte zurückkehrt, an denen ihr bereits wart, zählt bzw. sammelt nicht noch mal die Gegenstände und Schätze, die ihr dort bereits gesammelt habt. Notiert alle Gegenstände und gefundenen Schätze auf eurem gemeinsamen Abenteuerbogen.



## DIE RÄTSEL

In *Kuala* gibt es viele Rätsel! Sie werden durch ein Symbol oben in der Abschnitts-Box gekennzeichnet (z. B. ). Wenn ihr sie löst, bekommt ihr dafür fast immer Zahlen angegeben, die verraten, zu welchem Abschnitt ihr als nächstes gehen sollt. Der Abschnitt, zu dem ihr geht, weist das gleiche Symbol wie das in dem Abschnitt des Rätsels auf. Sollte das nicht der Fall sein, seid ihr auf dem falschen Weg und müsst zurück zum Rätsel, um euch erneut an der Lösung zu versuchen.

Ihr habt nur 1 weiteren Versuch, um das Rätsel zu lösen! Nicht schummeln! Wenn ihr die Lösung auch beim zweiten Versuch nicht findet, müsst ihr einen anderen Weg nehmen! Aber keine Sorge, es gibt immer einen anderen Weg. Manchmal steht nur 1 der Spieler vor einem Rätsel. Wenn es vorher so festgelegt wurde, darf er seine Mitspieler um Unterstützung bitten. Kann der Spieler allerdings gerade nicht mit seinen Mitspielern Verbindung aufnehmen, muss er sich alleine aus dem Schlamassel ziehen.



## DIE TAGE

Ihr habt 5 Tage Zeit, um eure Mission zu erfüllen. Dabei müsst ihr jedes Mal, wenn ihr auf das Symbol stößt, Tage auf eurem Abenteuerbogen wegstreichen. Wenn nicht anders angegeben, wird nur jeweils 1 Tag weggestrichen. Kreuzt im Abschnitt selbst unbedingt das Kästchen neben dem Symbol an, damit ihr nicht mehrmals versehentlich denselben Tag streicht.

Wenn ihr 5 Tage weggestrichen habt, oder ihr nicht mehr wisst wo und wie ihr weitermachen sollt, geht zu 204. Ihr könnt *Kuala* so oft spielen, wie ihr möchtet, bis ihr alle Schätze gefunden habt. Wenn ihr ein neues Spiel starten möchtet, wählt eine Schwierigkeit (siehe unten) und beginnt direkt auf Seite 5. Ihr dürft alle Gegenstände und Goldmünzen, die ihr in einem vorigen Spiel gesammelt habt behalten.



## EIN PAAR HINWEISE ZUM SCHLUSS

- Ihr könnt zu Beginn des Abenteuers den Modus „Großer Entdecker“ wählen. Dieser erlaubt euch, das Spiel so oft zu verlängern, wie ihr wollt, auch wenn die 5 Tage vergangen sind. Aber beachtet, dass das am Ende bei der Berechnung der Punkte Einfluss auf das Ergebnis hat.
- Wenn ihr mit jüngeren Spielern unterwegs seid, könnt ihr auch jederzeit eine Pause einlegen oder das Abenteuer gar verkürzen (beispielsweise Ende nach 3 Tagen).
- Seht euch jedes Bild SEHR GENAU an, denn es können darin viele Dinge verborgen sein: geheime Durchgänge, Gegenstände, Fallen. Je mehr Spieler ihr seid, desto häufiger sind die Zusammenspiele.
- Zögert nicht, euch jederzeit Notizen auf eurem Abenteuerbogen (oder separat) zu machen. Denn so wird es einfacher, den richtigen Weg zu finden, ein Rätsel zu lösen oder andere Dinge während des Spiels zu tun.
- Nicht schummeln! Damit verderbt ihr euch den Spielspaß und ruiniert euch die Freude, das Spiel gegebenenfalls nochmal zu spielen, weil ihr dann schon mehr wisst, als ihr solltet.
- Die Rätsellösungen (und Hinweise auf unsere anderen spannenden Spiele) findet ihr online unter [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de).



## SPRECHT MITEINANDER!

Die Kommunikation zwischen euch ist unerlässlich: um Rätsel zu lösen, bestimmte Orte zu durchqueren, Entscheidungen zu treffen und vieles mehr. All das sollte auf nette Art und Weise und natürlich mit guter Laune vonstatten gehen! Ihr seid ein Team und habt ein gemeinsames Ziel. Es liegt an euch, dass dieses Ziel gemeinsam erreicht wird!

### Die richtigen Entscheidungen zu treffen ist der Schlüssel zum Erfolg

Um Spannungen zu vermeiden, stimmt die gesamte Gruppe über jede Entscheidung ab, wobei die Mehrheit gewinnt. Gibt es keine Mehrheit, entscheidet euer Anführer, der entweder der älteste Spieler ist, oder aber von der Gruppe ausgewählt wurde.

### So taucht ihr richtig in dieses Abenteuer ein

Ihr solltet ein Gruppenmitglied zum Leser ernennen, der das ganze Abenteuer lang laut vorliest, um ein perfektes Abtauchen in die Geschichte zu garantieren. Dies gilt natürlich nur für die Stellen, an denen sich eure Charaktere am gleichen Ort befinden!

