

# Too Many KOBOLDS

Ein Spiel für 2 bis 5 Spieler

In "Too Many Kobolds", sind die Spieler Drachen, die Kobolde adoptieren, um ihnen in ihrer Höhle Gesellschaft zu leisten. Jede Runde wählen die Spieler eine Koboldkarte und platzieren sie in ihrer Höhle. Versuche die Kobolde, die du hast, glücklich zu machen. Glückliche Kobolde geben ihrem Drachen Punkte! Spieler wählen Karten, bis ihre Höhle voll ist. Der Drache mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt das Spiel.

## Game Content

49 Grund Kobold Karten	4 Drachen Fanbold Karten
7 Drachenkarten	4 Kobold Kinder Karten
15 Drachenkraft Karten	1 Ei-Hüter Karte
5 Kobold Mutter Karten	4 Goblin Karten
3 Pilzjäger Karten	1 Regeltafel

## Aufstellung

Jeder Spieler wählt eine Drachenkarte und platziert sie vor sich. Diese Karte repräsentiert den Drachen, den sie verkörpern und ist der erste Bewohner deiner Höhle. Während des Spiels werden die adoptierten Kobolde um den Drachen herum platziert, bis die Höhle vollständig gefüllt ist. Jeder Spieler erhält dann seine Drachenkraft Karten (eine von jedem Typ) und eine Kobold Mutti Karte.

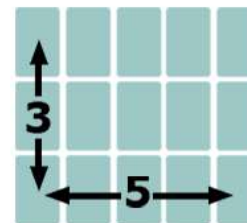
Lege die ungenutzte Drachenkraft und Kobold Mutter Karten zurück in die Kiste. Nimm den Kartenstapel, der die Kobolde enthält (einschließlich der Goblins) und mische sie durch.

Platziere den Stapel in der mitte des Spielfeldes, mit der "schüchternen" Seite nach oben (die schüchterne Seite zeigt entweder eine Null oder eine negative Zahl in rot, im Gegensatz zu der "glücklichen" Seite die eine positive Zahl in Weiss zeigt). Dieser Kartenstapel ist die schlange an Kobolden, die dem Ruf der Drachen gefolgt sind und adoptiert werden wollen.

Nimm die obersten vier Karten der Kobold Schlange und Platziere sie in einer reihe neben dem Stapel um die **Spitze der Schlange zu formen; diese Avantgarde an eifrigen Kobolden sind bereit Adoptiert zu werden.**



Wähle, wer der erste Spieler sein wird. Während des Spiels wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab, um Kobolde entweder von der Avantgarde, oder von der obersten Karte des Kobold Stapels zu adoptieren.



## Die Höhle der Drachen

- Jeder Drache sitzt in einer Höhle, welche fünf Karten weit und drei Karten hoch ist.
- Der Drache ist die erste Karte der Höhle, aber er muss sich nicht im Zentrum der Höhle befinden.
- Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler Fünfzehn Karten in ihrer Höhle und sie somit gefüllt Haben.

# Die Kobold Karten

Die Karten Zeigen drei Informationen:

1. Jeder Kobold hat eine Farbe und ein Symbol, das mit einer Ressource korrespondiert, die er zur Verfügung stellt. (Edelstein-Purpur, Wasser-blau, Moss-Grün, usw.)  
Übrigens: Der Drache stellt auch eine Ressource parat, abhängig von ihrer Farbe.
2. Auf der "schüchternen" Seite, zeigt die Karte 0-4 Ressourcen, welche dieser Kobold gerne um sich hätte um glücklich zu sein
3. Zu guter Letzt hat jede Karte einen Wert (positiv, null oder negativ), dies sind die punkte die am ende zu deinem absoluten Punktestand addiert werden



(1) gestellte Ressource — (2) gewünschte Ressource — (3) Kartenwert

## Adoptiere einen Kobold

Während deiner Runde musst du immer einen Kobold adoptieren (oder deine Kobold Mutter spielen).

Nimm die Oberste Karte von der Kobold Schlange, oder einen von der Koboldspitze und folge den Legeregeln.

## Legeregeln

- Jeder spieler kann nur in seiner Höhle spielen (Drachen respektieren sich gegenseitig)
- Du musst deine Koblode auf der "schüchternen" Seite so spielen, so dass an einer bereits platzierten Karte in deiner Höhle angrenzen (du kannst einen Kobold nicht isolieren indem du ihn diagonal von einer Karte legst).
- Sobald ein Kobold adoptiert und in deiner Höhle platziert wurde, kannst du ih nicht mehr entfernen oder bewegen (einzige ausnahme ist eine Drachenkraft).
- Wenn du einen Kobold aus der Koboldspitze adoptiert hast, nimm die oberste Karte der Kobold Schlange und fülle den leeren Platz damit. Jetzt stehen wieder 5 Koblode zur Adoption. Einer am Kopf der Kobold Schlange und vier in der Koboldspitze.

## Mache deine Koblode glücklich

Als Drache ist es wichtig, viele Koblode zu haben. aber jeder Gute drache weiss auch, dass es noch wichtiger ist, glückliche Koblode zu haben!

- Wenn eine Karte eine Ressource stellt, versorgt sie alle acht direkt angrenzenden Karten. (platzieren nur gerade, versorgung gerade UND diagonal)
- Wenn ein Kobold von Karten umgeben ist, sodass alle seine Bedürfnisse gedeckt sind, hast du deinen Kobold glücklich gemacht. Drehe den Kobold nun auf seine "glücklich" seite (ohne ihn zu bewegen oder zu entfernen)
- Koblode stellen immer Ihre Ressource für ihre Nachbarn zur Verfügung, unabhängig davon, ob sie "schüchtern" oder "glücklich" sind.
- Wenn ein Kobold eine Ressource möchte, aber die Karte, die diese Ressource stellt nicht direkt neben diesem Kobold liegt, ist diese Ressource zu weit entfernt und kann nicht helfen, den Kobold glücklich zu machen.



In diesem Beispiel stellt der Graue Kobold Steine für den Purpurnen Kobold, aber nicht für den blauen Kobold: Grau und Blau sind in diesem Beispiel Keine Nachbarn

## Glückliche Drachen

Wenn dein Drache von acht glücklichen Kobolden umgeben ist, drehe die Karte um.

Du erhältst **5 extra Punkte** am Ende des Spiels.

## Kobolde

Die Grund Kobolde sind in sieben Farben/Ressourcen Unterteilt:



## Vielfalt Bonus

Am Ende des Spieles, wenn du mindestens ein Karte (einschließlich des Drachen) von jeder der sieben Ressourcen in deiner Höhle hast, erhältst du **10 zusätzliche Punkte**

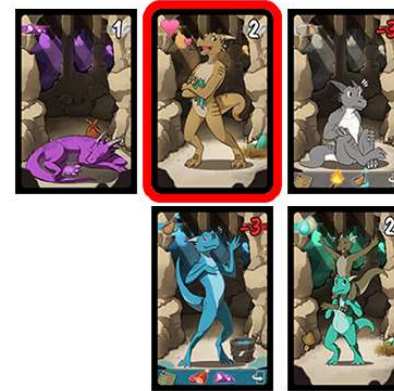
## Dreier Bonus

Wenn du die gleiche Ressource mindestens drei mal hast (einschließlich des Drachen), erhältst du 5 zusätzliche Punkte am Ende des Spiels. Die Koboide müssen nicht glücklich sein, um für diesen Bonus zu zählen. Dieser Bonus kann mehrfach erhalten werden, jedoch nur einmal mit jeder Farbe. Der erhaltene Bonus steigt mit der Anzahl der Dreier.

- **2ter Dreier: +7 Bonuspunkte (12 Punkte insgesamt)**
- **3ter Dreier: +8 Bonuspunkte (20 Punkte insgesamt)**

## ♥ Kobold Mutter

Während deiner Runde kannst du deine Kobold Mutter anstelle eine Kobolds aus der Schlange platzieren. Die Kobold Mutter wird wie eine ganz normale Karte gespielt, aber sie hat die Fähigkeit, allen angrenzenden Kobolden eine beliebige Ressource zur Verfügung zu stellen. Diese Ressource muss nicht uniform sein, sondern kann von Kobold zu Kobold variieren.



*In diesem Beispiel möchte der Graue Kobold (links) feuer haben (orange) und wasser (blau). Sein diagonaler Nachbar, der Blaue Kobold möchte Edelsteine (purpur) und Fleisch (rot).*

*Die Kobold Mutter stellt eine beliebige benötigte Ressource für jeden Kobold um ihr herum zur verfügung. Sowohl der blaue als auch der graue Kobold werden glücklich.*

Um selbst glücklich zu werden, möchte die Kobold Mutter neben den Kobold Kindern oder dem Ei-Hüter sein.

## 🥚 Kobold Kinder und Ei-Hüter

Um glücklich zu sein, müssen diese Koboide neben anderen Kindern oder der Kobold Mutter platziert werden. Wenn du einen Ei-Hüter und zwei Kobold Kinder Karten hast, erhältst du einen Dreier Bonus.

## 🍄 Pilz Jäger

Diese Koboide sind auf der Jagd nach verborgenen Pilzen auf den Karten anderer Koboide (von 0 bis 2). Sie sind glücklich, sobald mindestens einer ihrer Nachbarn einen Pilz auf seiner Karte hat.

Am Ende des Spiels erhältst du einen Punkt pro Pilz auf den Karten, die sich um den Pilz Jägern herum befinden. Die Kobold Mutter stellt einen Pilz zur Verfügung und zwei benachbarte Pilz Jäger geben sich gegenseitig einen Pilz

## Drachen fan Kobolde

Diese eifrigen Kobolde wollen einfach nur so nah wie möglich an ihrem Drachen sein. Um sie glücklich zu machen, musst du sie direkt um den Drachen platzieren.

Die Kobold Mutter kann viele Bedürfnisse stillen, aber einen Drachen kann sie nicht ersetzen. Darum kann sie die Drachen fan bolde nicht glücklich machen.

## Geheime Goblins

Gewitzte Goblins geben sich als Kobolde aus, um von den Drachen adoptiert zu werden.

**PASS AUF!** Goblins geben keine Punkte und können nicht glücklich gemacht werden.

Jedoch zählen sie trotzdem als eine Ressource für den dreier Bonus.

## Drachenkräfte

Während deiner Runde, bevor du einen Kobold adoptierst, kannst du eine oder mehrere deiner Drachenkräfte spielen. Jede Drachenkraft Karte kann nur einmal benutzt werden: lege sie danach ab. Spieler halten ihre Drachenkraft Karten verdeckt. du musst dich erinnern, wenn einer der anderen Drachen bereits eine seiner Kräfte eingesetzt hat. Zwei-Spieler-Variante: Jeder Spieler kann zwei von jeder Drachenkraft haben.



**Der Drache Wählt** (spiele anstelle einen Kobold von der spitze zu adoptieren)

Nenne eine Farbe (oder Ressource) die nicht in der Spitze zu sehen ist und durchsuche die Koboldschlange danach. nimm den ersten Kobold auf den die Farbe, die du gewählt hast, zutrifft. du musst diesen Kobold adoptieren. Mische die Kobold schlange danach NICHT.

## Höhlen Restrukturierung

Nimm eine Kobold Karte, die bereits in deiner Höhle platziert ist und bewege sie an eine andere gültige Stelle. einen glücklichen Kobold zu bewegen, macht sie nicht wieder schüchtern. Glückliche Kobolde, die aufgrund des bewegten Kobolds glücklich waren, bleiben ebenfalls glücklich. Der Drache und die Kobold Mutter sind zu mächtig und können nicht bewegt werden.



## Drachengebrüll

Du brüllst so laut, dass die Wände der Höhle wackeln. die Kobolde, die hergekommen sind, erschrecken sich und rennen wild durcheinander. Mische alle Koboldkarten, die in der Mitte des Spielfelds liegen, durch und lege eine neue Koboldspitze aus.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Höhle komplett mit fünfzehn Karten gefüllt haben.

Bei 5 Spielern, korrespondiert das Ende des Spiels mit dem Ende des Kobold Stapels.

Du musst deine Kobold Mutter spielen, um deine Höhle zu füllen.

Um die Punkte zu zählen, folge dieser Reihenfolge:

- Zähle die Punkte die durch die Pilzjäger generiert werden
- Zähle Punkte hinzu, die durch den Vielfalt Bonus (10 punkte) und die dreier boni (5, 12, 20 Punkte) generiert werden.
- Zähle die Punkte hinzu, die durch glückliche Kobolde generiert werden, und ziehe Punkte ab, die durch schüchterne Köbolde generiert werden.

Der Drache mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Lasst euer bestes Drachengebrüll hören, um das Spiel abzuschließen.

Erreichst du 65 Punkte oder mehr, bist du ein exzellenter Drache!