

Flyin' Goblin™

SPIELREGEL



Wie alle großen Goblgeneräle wissen, muss man seinen Feind überraschen und dort zuschlagen, wo er es am wenigsten erwartet. Jeder weiß: Goblins können nicht fliegen. Und aus genau diesem Grund werden wir aus der Luft angreifen!

Ist unsere Flugtechnik bereits perfekt? Nun ... nicht so ganz. Aber hinter diesen Befestigungswällen liegen haufenweise Gold und Diamanten.

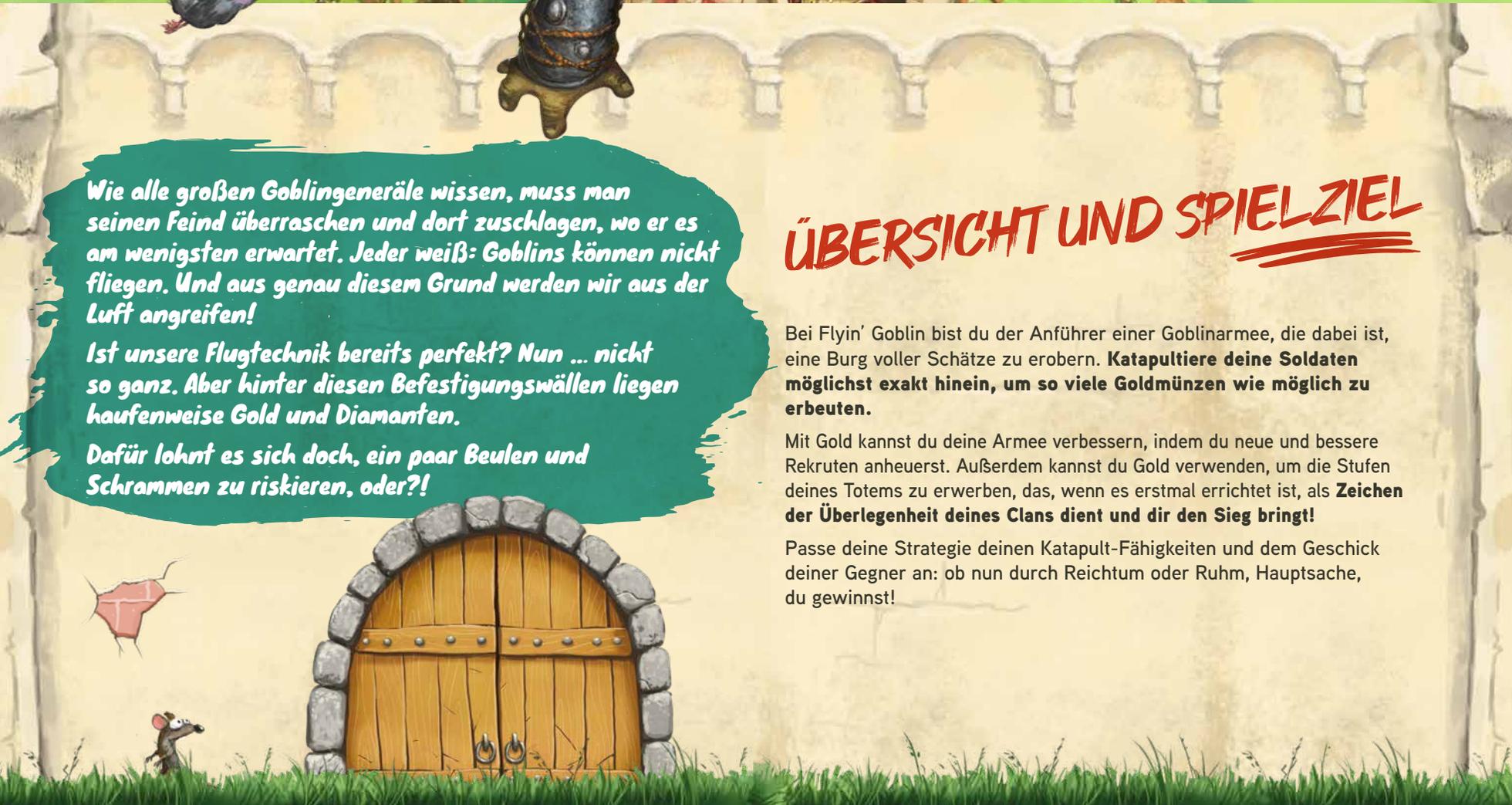
Dafür lohnt es sich doch, ein paar Beulen und Schrammen zu riskieren, oder?!

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Bei Flyin' Goblin bist du der Anführer einer Goblarmee, die dabei ist, eine Burg voller Schätze zu erobern. **Katapultiere deine Soldaten möglichst exakt hinein, um so viele Goldmünzen wie möglich zu erbeuten.**

Mit Gold kannst du deine Armee verbessern, indem du neue und bessere Rekruten anheuerst. Außerdem kannst du Gold verwenden, um die Stufen deines Totems zu erwerben, das, wenn es erstmal errichtet ist, als **Zeichen der Überlegenheit deines Clans dient und dir den Sieg bringt!**

Passe deine Strategie deinen Katapult-Fähigkeiten und dem Geschick deiner Gegner an: ob nun durch Reichtum oder Ruhm, Hauptsache, du gewinnst!



SPIELMATERIAL

BURG

Die **Burg** besteht aus dem Material der nebenstehenden Liste. Der Boden ist in ein Raster aufgeteilt, das die 16 **Räume** der Burg zeigt. Außerdem ist es (natürlich) der Boden, der die Wände stehen lässt.

Die Wände zeigen, was jeder Raum einbringen kann, und halten alles zusammen.

Auf den Dächern kann jeweils genau eines der folgenden Elemente stehen: 1 Königsfigur oder 1 Goblinräuber oder bis zu 4 Stufen des Totems eines Spielers.

Unten am **Turm** ist der **Turmsockel**, auf dem angegeben ist, welche Vorteile du hast, wenn ein Goblin dort hineinfällt. Der **Balkon** zeigt an, welchen Bonus ein Spieler erhält, wenn er den Balkon beherrscht.

- 1 Schachtel-Innenteil
- 6 Wände
- 1 Boden
- 1 Turm
- 1 Turmsockel
- 1 Balkon
- 8 Dächer



ARMEETAFELN

Alle Armeetafeln sind gleich, sie unterscheiden sich bloß in der Farbe des Banners.

Sie zeigen die **Kosten jedes der zum Kauf verfügbaren Teile** und haben eine Rekrutierungszone oben rechts in der Ecke.



KATAPULTE

Sie sind aktuellste Goblin-Hochtechnologie und erlauben es, Goblinsoldaten und -hauptmänner durch die Luft in die Burg zu schießen.



GOBLINSOLDATEN

Diese Goblins entsendest du, nein, besser: **katapultierst** du in die Burg, um den **Effekt des Raums auszulösen, in den sie fallen**. Zu Spielbeginn hast du nur 2 davon und musst den Rest rekrutieren.



GOBLINHAUPTMÄNNER

Wie die Goblinsoldaten sind auch die Hauptmänner **dazu da, in die Burg katapultiert zu werden**. Allerdings sind sie euch Spielern **zu Spielbeginn nicht verfügbar und müssen erst rekrutiert werden**.



GOBLINRÄUBER

Nach ihrer Rekrutierung werden diese Goblins **auf die Dächer der Burg gesetzt** und erlauben dir, im Spielverlauf Diamanten zu sammeln. Sie werden nie katapultiert.



TOTEMSTUFEN

Jedes Totem besteht aus 4 Stufen, die du kaufen und auf eines der Dächer der Burg setzen kannst. **Dein Totem komplett aufzubauen ist eine der beiden möglichen Siegbedingungen**.



MÜNZEN

Mit Münzen kannst du **die auf deiner Armeetafel verfügbaren Goblins und Totems kaufen**. Du darfst dir bei Münzen jederzeit Wechselgeld aus der Burg holen.



DIAMANTEN

Diamanten einsammeln kann den Sieg bringen. Ein großer Diamant ist 5 normale Diamanten wert. Du kannst Diamanten jederzeit in der Burg einwechseln.



KÖNIGSFIGUR

Der König ist ein zweitrangiges Ziel beim Angriff auf die Burg. **Der Spieler, der ihn zu Fall bringt, erhält den Balkonbonus**.



SPIEL AUF- UND WIEDER ABBAUEN

Vor dem ersten Spiel baut ihr die verschiedenen Burgteile wie folgt zusammen.

Der Balkon kommt oben auf den Turm; darauf wird der König gestellt

Der Turm kommt mit dem Turmsockel nach unten auf die Burg

3 Wände ohne Fundamente

3 Wände mit Fundamenten

Der Boden



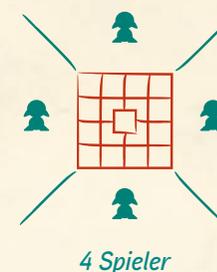
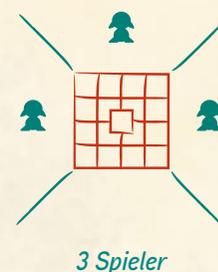
Sobald das Spiel vorüber ist, muss nur der Turm zum Verstauen unter dem Boden wieder auseinandergenommen werden, um die Schachtel schließen zu können. Wände und Dächer müsst ihr nicht abbauen. Lagere die Diamanten, die Münzen, die Spielsteine, die Armeetafeln und die Katapulte unter dem Boden oder lasse das Material zum Teil in den Räumen liegen. Du kannst ganz beruhigt sein: kein Goblin wird zwischen zwei Partien die Räume plündern.



SPIELVORBEREITUNG

1

Baut die Burg wie im Abschnitt „Spiel auf- und wieder abbauen“ beschrieben zusammen und stellt sie in die Tischmitte in gleichem Abstand zu allen Spielern, sodass jeder Spieler auf eine andere Seite der Burg sieht.



2

Steckt den Turmssockel in die Mitte der Burg. Dann legt den **Balkon** oben auf den Turm und stellt den König darauf.



3

Verteilt die **Münzmarker mit Wert 1** ungefähr gleichmäßig auf die 2 Räume mit 🟡 auf ihren Wänden und die **Münzen mit Wert 2** auf die 4 Räume mit 🟡 auf ihren Wänden.



4

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt das **Katapult, die Armeetafel und 2 Goblinsoldaten dieser Farbe** vor sich in seinen Bereich.

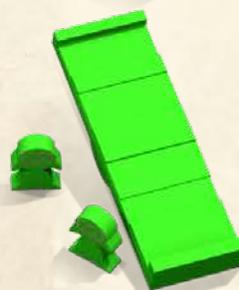


5

Wie hier zu sehen stellst du **deine 3 übrigen Goblinsoldaten, den Goblinhauptmann, die 2 Goblinräuber und die 4 Totemstufen deiner Farbe** auf die entsprechenden Felder deiner Armeetafel.

6

Verteilt die Diamanten etwa gleichmäßig auf den Turm und die 2 Räume mit 🔵 auf ihren Wänden.



Am besten stellst du deine Armeetafel etwas zur Seite, damit du direkt vor dir (in deinem „Bereich“) ausreichend Platz für die Betätigung deines Katapults hast.



SPIELABLAUF

Eine Partie Flyin' Goblins verläuft über eine Anzahl Runden, bis ein Spieler mindestens 1 der beiden Siegbedingungen in der Phase Spielende-Voraussetzung erfüllt hat:

Alle 4 seiner Totemstufen liegen auf einem Dach

ODER

Er hat die vorgegebene Anzahl Diamanten gesammelt.

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. KATAPULTIEREN

Gleichzeitig mit den anderen Spielern katapultierst du deine verfügbaren Hauptmänner und Soldaten in die Burg.

2. PLÜNDERN

Zugweise reihum nehmt ihr eure Goblins wieder zurück und wendet die Effekte der Räume an, in die sie gefallen sind.

3. SPIELENDE-VORAUSSETZUNGEN

Prüft, ob ein oder mehr Spieler eine Spielende-Voraussetzung erfüllen.

4. REKRUTIERUNG

Zugweise reihum könnt ihr nach eurer Wahl die unterschiedlichen Figuren und Teile eurer Armeetafel kaufen.



1. KATAPULTIEREN

Auf das Signal des jüngsten Spielers katapultiert ihr eure verfügbaren Soldaten und Hauptmänner nacheinander in die Burg und versucht dabei, bestimmte Räume zu treffen. Ihr müsst nicht warten, bis ihr dran seid: alle Spieler katapultieren gleichzeitig, bis ihre verfügbaren Soldaten und Hauptmänner verschossen sind. Goblin-Technologie muss mit einem gewissen Maß an Vorsicht bedient werden.

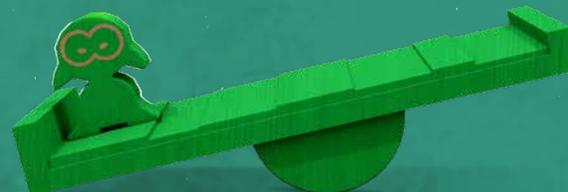
Daher befolgt immer diese Regeln bei der Katapultbenutzung:

- Dein Katapult muss immer im Bereich zwischen dir und der Schachtel bleiben. Dieser Bereich sollte etwa so groß sein wie die Schachtel selbst. Du darfst es natürlich zwischen den Abschüssen deiner Goblins innerhalb dieses Bereichs versetzen.
- Du darfst nur die verfügbaren Goblins deiner Farbe innerhalb deines Bereichs verschießen. Sollten sie weder in der Burg landen noch in deinen Bereich zurückfallen, sind sie für diese Runde verloren.
- Wenn du keine verfügbaren Goblins deiner Farbe mehr in deinem Bereich hast, rufst du „Fertig!“. Die anderen Spieler machen so lange mit der Katapultphase weiter, bis alle außer einem fertig geworden sind (und das auch laut mitgeteilt haben). Der letzte Spieler darf dann in dieser Runde noch ein einziges Mal katapultieren.

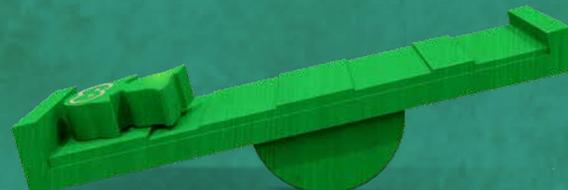
Alle verbleibenden Goblins nach diesem letzten Abschuss werden in dieser Runde nicht mehr genutzt. Jetzt geht es zur Plünderungsphase.

GOBLIN-ABSCHUSSTIPPS!

Die Flugbahn von Soldaten oder Hauptmännern, die aufrecht auf das Katapult gestellt werden, entspricht mehr einer hohen Kurve, was das genaue Erreichen eines bestimmten Raums oder gar des Turms vereinfacht.



Die Flugbahn von Soldaten oder Hauptmännern, die auf das Katapult gelegt werden, wird gerade und flacher sein, was das Treffen einer gegnerischen Figur auf einem Dach erleichtert.



GOBLINS
ARE
SMART



2. PLÜNDERN

Beginnend beim ersten Spieler, der in der Katapultphase „Fertig“ gerufen hat, dann weiter im Uhrzeigersinn rund um den Tisch geht jeder Spieler die folgenden Schritte durch:

- Wenn du **mit deinem Katapultieren den König von seinem Balkon oder Dach geschossen hast**, stelle ihn auf ein Dach deiner Wahl zurück. **Danach nimmst du dir das Balkonplättchen und legst es vor dir ab.** Wenn kein Dach verfügbar sein sollte, stellst du den König zurück auf sein Balkonplättchen oben auf dem Turm.
- **Du erhältst 1 Diamant für jeden deiner Räuber auf einem Dach**, egal ob dieser dort steht oder liegt.
- **Nimm deine Soldaten und den Hauptmann zurück, die in die Burg gefallen sind. Du musst den Effekt jedes verfügbaren Raums anwenden, wenn möglich.** Nimm deine Goblins in beliebiger Reihenfolge zurück. Wenn ein Goblin nicht deutlich in einen bestimmten Raum gefallen ist, nimmst du ihn zurück, ohne einen bestimmten Effekt auszulösen.
- **Nimm Räuber zurück, die von ihren Dächern gefallen sind** und stelle sie auf deine Armeetafel zurück.
- Nimm dir alle deine Totemstufen zurück, die vom Dach gefallen sind – außer einer (die höchste der gefallen Stufen) – und stelle sie auf das Dach zurück, von dem sie gefallen sind. **Stelle die höchste der gefallen Stufen zurück auf deine Armeetafel.**
- **Stelle wieder alle deine verfügbaren Soldaten und den Hauptmann vor dich**, außer jenen, die in die Waffenkammer gefallen sind; letztere kommen auf die Rekrutierungszone deiner Armeetafel.

- **Stelle alle Totemstufen, Goblinräuber oder die Königsfigur**, die verschoben, umgekippt oder ansonsten leicht bewegt wurden, **wieder auf die Mitte ihrer Dächer in eine aufrechte Position zurück.** Allgemein gesprochen wird die Burg zwischen den Runden also wieder etwas „begradigt“.



Dieses Totem steht noch komplett auf dem Dach. Stelle es wieder ordentlich auf.

GOBLIN-BALANCEAKTE

Es ist ganz normal, dass in der Katapultphase einige Teile von ihrem Dach herabfallen.

Wenn jedoch ein Teil in einer anderen Spielphase vom Dach fallen sollte, weil zum Beispiel jemand versehentlich gegen den Tisch gestoßen ist oder unachtsam mit seinem Ärmelaufschlag war, stellt das Teil sofort wieder an seine Position zurück.

Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig abwickeln, so lange es kein Durcheinander beim Abhandeln von bestimmten Effekten gibt. Wenn es hier zu einem Konflikt kommen sollte, geht nach der oben genannten Spielerreihenfolge vor.

Sobald alle Spieler die Plünderungsphase abgeschlossen haben, geht es zur Phase Spielende-Voraussetzungen.

RAUMEFFEKTE



Bankethalle:

Erhalte 1 Münze mit dem Wert 1.



Schatzkammer:

Erhalte 1 Münze mit dem Wert 2.

Du darfst dir bei Münzen jederzeit Wechselgeld aus der Burg holen.



Kerker:

Wenn möglich, stehle einem anderen Spieler 1 Diamant.



Waffenkammer:

Stelle diesen Goblin in die Rekrutierungszone deiner Armeetafel.



Maschinenraum:

Drehe die gesamte Burg nach deiner Wahl beliebig viele Vierteldrehungen um ihre eigene Achse.



Wachhaus:

Verliere 1 Diamant.

Lege ihn zurück in die Burg. Wenn du keine Diamanten hast, passiert nichts.



Tresorraum:

Erhalte 1 Diamant.

Du kannst Diamanten jederzeit gegen die großen Diamanten der Burg einwechseln (1 großer Diamant ist 5 normale Diamanten wert)



Königliches Schlafzimmer:

Erhalte 3 Diamanten aus der Burg.



Nimm dir 2 zusätzlich, falls der Balkon vor dir liegt.



Thronsaal:

Lege 1 Diamant zurück in die Burg und nimm dir 3 Münzen mit dem Wert 1 aus der Burg.

Wenn du nicht zahlen kannst, nimmst du auch nichts.



Vorratskammer:

Lege 2 Münzen mit dem Wert 1 zurück in die Burg, um dir 2 Diamanten aus der Burg zu nehmen.

Wenn du nicht zahlen kannst, nimmst du auch nichts.



3. SPIELEND- VORAUSSETZUNGEN

Jeder prüft, ob er eine der folgenden Spielende-Voraussetzungen erfüllt hat:

1. **Alle deine 4 Totemstufen** liegen noch auf ihrem Dach.
2. Du hast **20 Diamanten oder mehr (im Spiel zu zweit).**
Du hast **25 Diamanten oder mehr (im Spiel zu dritt oder viert).**

Trifft etwas davon zu, geht über zum Spielende. Ansonsten geht es mit der Rekrutierungsphase weiter.

4. REKRUTIERUNG

Beginnend mit dem ersten Spieler, der „Fertig“ gerufen hat und dann weiter im Uhrzeigersinn rund um den Tisch kann jeder von euch, nacheinander, **Spielsteine von seiner Armeetafel kaufen.**

1+ Du kannst normalerweise **1 Spielstein pro Runde kaufen.** Allerdings darfst du für jeden Goblin in deiner Rekrutierungszone (also denen, die in dieser Runde in die Waffenkammer gefallen sind), 1 zusätzlichen Spielstein kaufen (2 für den Hauptmann).

- **Um einen Goblinsoldaten oder den Goblinhauptmann zu rekrutieren,** bezahlst du die auf deiner Armeetafel gezeigten Kosten, indem du Münzen im entsprechenden Wert zurück in die Burg legst, dann den Goblin nimmst und **vor dir aufstellst.** Dieser Goblin ist jetzt zu Beginn jeder kommenden Katapultphase verfügbar. Gezahlte Münzen dürfen in jeden passenden Raum gelegt werden.
- **Um einen Goblinräuber zu rekrutieren,** bezahlst du dessen Kosten, nimmst dir den Goblin und stellst **ihn auf ein verfügbares Dach.** Wenn es keine verfügbaren Dächer gibt, darfst du auch keinen Goblinräuber kaufen.
- **Um eine Totemstufe von deiner Tafel zu rekrutieren,** bezahlst du die Kosten der niedrigsten verbliebenen Stufe und stellst sie auf ein verfügbares Dach. Wenn kein Dach verfügbar ist, darfst du die erste Totemstufe nicht kaufen. **Du musst deine Totemstufen von unten nach oben kaufen und immer die jeweils nächste auf die vorige stellen.**

Sobald du deine Käufe abgeschlossen hast, **nimmst du deine Goblins aus der Rekrutierungszone und stellst sie vor dich.**

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe, um seine Rekrutierungsphase durchzuführen. Sobald alle Spieler damit fertig sind, beginnt eine neue Spielrunde mit der Katapultphase.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN SPIELSTEINE

GOBLINSOLDATEN

In der Plünderungsphase **aktivieren Goblinsoldaten den Raum**, in den sie gefallen sind.



GOBLINHAUPTMANN

In der Plünderungsphase **aktiviert der Goblinhauptmann den Raum**, in den er gefallen ist, **zweimal** (wenn möglich).



GOBLINRÄUBER

Jeder deiner Goblinräuber, **der auf seinem Dach geblieben ist, verschafft dir während jeder Plünderungsphase 1 Diamanten.** Sollte er von seinem Dach in einen Raum gefallen sein, stelle ihn auf deine Armeetafel zurück. Er muss in einer späteren Rekrutierungsphase rekrutiert werden, um wieder auf das Dach gestellt werden zu können.



TOTEM

Das Totem hat eine eigene **Siegbedingung.** **Es muss komplett auf einem Dach innerhalb von einer oder mehrerer Runden vollständig erbaut werden.** Nachdem eine Totemstufe wieder auf eine Armeetafel gestellt wurde, nachdem sie vom Dach gefallen ist, muss sie in einer späteren Rekrutierungsphase rekrutiert werden, um wieder auf das Dach gestellt werden zu können.

Es kann vorkommen, dass eine mittlere Stufe eines Totems von einem Dach fallen kann, während die Stufe darüber und darunter stehen bleiben. Wenn du eine solche Zwischenstufe erneut rekrutierst, stelle sie an ihre übliche Position innerhalb des Totems zurück.



SPIELENDE

Den Gewinner ermittelt ihr, indem ihr nacheinander die folgenden Bedingungen prüft, bis der Sieger gefunden wurde.

- Falls genau 1 Spieler die **Totem**-Siegbedingung erfüllt, gewinnt dieser Spieler!
- Sollten mehrere Spieler die **Totem**-Siegbedingung erfüllen, gewinnt derjenige dieser Spieler, der **die meisten Diamanten** hat. Wenn es dabei auch einen Gleichstand gibt, teilen sich diese Spieler den Sieg!
- Wenn nur ein einziger Spieler die **Diamanten**-Siegbedingung erfüllt, gewinnt er das Spiel!
- Sollten mehrere Spieler die **Diamanten**-Siegbedingung erfüllen, gewinnt der Spieler, der die meisten Diamanten hat. Wenn es dabei auch einen Gleichstand gibt, teilen sich diese Spieler den Sieg!



CREDITS

Autoren : Corentin Lebrat und Théo Rivière

Illustrator : Tomasz Larek

Projektleiter : Xavier Taverne

Chefredakteur : Xavier Taverne

Redakteure : Stephan Brissaud und Stephen Vargo

Grafik-Designer : Vincent Mougnot

Übersetzer : Michael Kröhnert

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

© 2020 IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

IELLO - 9, av. des Érables Lot 341 -
54180 HEILLECOURT



Folgen Sie uns auf

