

FINAL FANTASY
MOOGLE
BUNYMALEM
BOARDGAME

ファイナルファンタジー モーグリ6兄弟のモブハント ボードゲーム



🌟 Spielübersicht

Schlüpf in die Rolle eines Moogles und bekämpfe mächtige Monster! Jedes Moogle hat ein einzigartiges Set an Kampfkarten. Euer Ziel ist es, Monster in verschiedenen Regionen zu besiegen und der erfolgreichste Moogle bei der Monsterjagd zu werden.

Die Monster liegen jeweils zwischen euch und im Zentrum des Schlachtfelds. In euren Zügen spielt ihr Kampfkarten aus, um diese zu besiegen. Jedes Monster hat jedoch besondere Fähigkeiten – deshalb ist manchmal ein bisschen mehr Strategie vonnöten, als einfach nur die stärkste Karte zu spielen! Ihr dürft eure Karten auch verdeckt ausspielen, um Stärke und Fähigkeiten der Karte geheim zu halten. Versucht, die beste Taktik gegen jedes Monster zu finden und blufft mit verdeckten Karten, um mehr Siegpunkte zu erhalten!

Spielmaterial

Karten

6 Moogles
60 Kampfkarten (10 für jeden Moogle)
6 Heldenkarten
2 Yiasmat-Plättchen
10 Monsterkarten

Plättchen

16 Siegpunktplättchen (Wert 1)
8 Siegpunktplättchen (Wert 3)
6 Erschöpfungsmarker
3 Gil-Plättchen

1 Startmarker 1 Regelheft

Moogles

Auf dieser Karte findest du alle Informationen zu deinem Moogle. Jedes Moogle hat eine besondere Fähigkeit und sein eigenes Kartenset.

- 1 Name:**.....Der Name deines Moogles.
- 2 Fähigkeit:**...Die besondere Fähigkeit deines Moogles.
- 3 Übersicht:**...Hier findest du eine Übersicht der besonderen Kampfkarten deines Moogles. Auf der Rückseite findest du eine Übersicht über die allgemeinen Kampfkarten der Moogles.



Kampfkarten

Auf diesen Karten findest du die besonderen Fähigkeiten und Aktionen deines Moogles und die Begleiter, die mit ihm zusammen kämpfen (einige der Karten sind für alle Moogles gleich). Diese Karten bestimmen deine Stärke beim Kampf gegen die Monster.



- 1 Name:**..... Der Name des Charakters.
- 2 Zugehörigkeit:**... Das Blumensymbol und die Farbe gibt an, zu welchem Moogle die Karte gehört.
- 3 Stärke:**..... Dieser Wert gibt die Stärke des Charakters an.
- 4 Fähigkeit:**..... Hier ist die besondere Fähigkeit des Charakters angegeben.

Heldenkarten

Diese Karten stellen Charaktere aus dem Final Fantasy-Universum dar, die eure Moogles im Kampf unterstützen. Ihr erhaltet je 1 dieser Karten zu Beginn des Spiels. Die Heldenkarten verwendet ihr auf die gleiche Weise wie die Kampfkarten.



- 1 Titel:**..... Der Titel des Charakters.
- 2 Stärke:**..... Dieser Wert gibt die Stärke des Charakters an.
- 3 Fähigkeit:**...Hier ist die besondere Fähigkeit des Charakters angegeben.

Yiasmat-Plättchen

Dieses Plättchen stellt den mächtigen Drachen Yiasmat dar – der Erzeind des ältesten Moogles Montblanc. Es wird in der Mitte des Schlachtfelds platziert und von euch allen bekämpft.



Monsterkarten

Diese Karten stellen die Monster dar, die ihr bekämpft.



- 1 Name:**..... Der Name des Monsters.
- 2 Fähigkeit:**..... Gibt die besondere Fähigkeit dieses Monsters an. Diese Fähigkeit kann die Stärke eurer Karten und wie ihr sie spielen müsst, beeinflussen. Dieser Wert gibt an, wie viele Karten jede einzelne Person auf diesem Monster platzieren darf.
- 3 Platzierungslimit:**...
- 4 SP (Siegpunkte):**... Dieser Wert gibt an, wie viel SP beim Sieg gegen das Monster vergeben werden.
- 5 Angriffszone:**..... In diesen Bereichen platziert ihr jeweils eure Kampfkarten.

SP-Plättchen

Diese Plättchen stellen die Siegpunkte dar. Ihr erhaltet sie hauptsächlich durch das Gewinnen von Kämpfen gegen Monster.



Erschöpfungsmarker

Diese Plättchen werden durch bestimmte Effekte auf Kampfkarten platziert. Liegt auf einer Kampfkarte ein solcher Marker, gilt die Karte als „erschöpft“. Ihr Stärkewert ist dann auf 0 reduziert.



Gil-Plättchen

Diese Plättchen stellen Geld dar, welches vom Moogle Sorbet verwendet wird.



Startmarker

Dieser Marker ist am Ende des Spiels 1 SP wert und gibt an, wer von euch als Erstes eine Karte ausspielt.



♣ Spielaufbau (3–4 Personen)

- 1 Setzt euch, falls möglich, kreisförmig um einen Tisch, sodass zwischen euch jeweils etwas Platz bleibt. Der Spielbereich wird als „Schlachtfeld“ bezeichnet.
- 2 Wählt zufällig 1 der 2 Yiasmat-Plättchen und legt es mit einer beliebigen Seite nach oben in die Mitte des Schlachtfelds.
- 3 Mischt die 10 Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das ist der „Monsterstapel“. Zieht vom Monsterstapel 1 Monster und legt es offen zwischen 2 benachbarte Personen. Wiederholt dies, bis zwischen allen benachbarten Personen jeweils 1 Monster liegt.
- 4 Legt die SP-Plättchen und Erschöpfungsmarker bereit. Sie sollten für alle gut erreichbar sein.
- 5 Legt zufällig fest, wer beginnt und die erste Karte ausspielt. Wer beginnt, erhält den Startmarker und legt ihn vor sich ab.
- 6 Mischt die 6 Heldenkarten verdeckt und gebt allen jeweils 1 Heldenkarte auf die Hand.
- 7 Zieht jeweils zufällig 1 Moogle und nehmt euch das zugehörige Set Kampfkarten. Hast du Sorbet gezogen, nimm dir zusätzlich die 3 Gil-Plättchen.
- 8 Mischt eure Kampfkarten verdeckt und legt sie so vor euch ab. Das ist euer Deck. Zieht davon 3 Karten. Zusammen mit der zuvor gezogenen Heldenkarte ergibt das eure Starthand (insgesamt 4 Karten).
- 9 Legt die übrigen Monster- und Heldenkarten beiseite (lasst sie verdeckt). Einige Fähigkeiten greifen später auf diese Karten zu.



Die Monsterjagd kann beginnen!



Spielaufbau für 2 Personen

Spielt ihr zu zweit, nehmt folgende Änderungen beim Spielaufbau vor:

Setzt euch so, dass ihr euch gegenüber sitzt.

Legt 1 Yiasmat-Plättchen und 3 Monsterkarten zwischen euch (Auswahl jeweils wie im Spiel für 3–4 Personen).

Optionale Regel für Fortgeschrittene

Schritt 7: Anstatt die Moogles zufällig auszuwählen, mischt ihr diese verdeckt und legt 1 Moogle mehr bereit, als Personen mitspielen. Wer den Startmarker hat, nimmt sich die bereit gelegten Moogles, wählt geheim 1 davon aus und gibt die restlichen Karten im Uhrzeigersinn weiter. Fahrt damit fort, bis alle 1 Moogle gewählt haben. Legt die übrige Karte in die Schachtel zurück. Ihr dürft nun eure Moogles aufdecken.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 6 Runden, in denen ihr jeweils 1 Zug ausführt.

Wer den Startmarker hat, führt den ersten Zug aus. In deinem Zug platzierst du 1 Karte von deiner Hand in die Angriffszone des Yiasmats oder die Angriffszone eines Monsters, das zwischen dir und einer benachbarten Person liegt. Nachdem du den Effekt der Karte abgehandelt hast, endet dein Zug. Die nächste Person im Uhrzeigersinn führt nun ihren Zug aus.

Eine Runde endet, nachdem ihr alle 1 Zug ausgeführt habt. Nach 6 Runden (ihr habt dann jeweils 6 Karten ausgespielt) endet das Spiel. Je nach Stärke der gespielten Karten erhaltet ihr nun Siegpunkte. Wer die meisten SP erhalten hat, gewinnt!

Dein Zug

In deinem Zug führst du nacheinander diese 3 Schritte aus:

1. Spiele 1 Karte aus

Wähle 1 Karte aus deiner Hand und platziere sie in **1 dieser 3 Angriffszonen**: in die Angriffszone des Yiasmats, des Monsters links neben dir oder das Monsters rechts neben dir. In anderen Angriffszonen kannst du keine Kampfkarten platzieren! Beachte dabei Folgendes:

Platziere die Karte immer in der Angriffszone, die dir am nächsten ist, damit die Karten nicht mit den Karten der anderen Personen vermischt werden.

Du darfst die Karte offen oder verdeckt platzieren. **Liegt in deiner gewählten Angriffszone bereits 1 deiner Karten verdeckt, darfst du dort nur noch Karten offen platzieren.** Verdeckte Karten werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt.

Das Platzieren verdeckter Karten im Spiel mit 2 Personen

Spielt ihr zu zweit, ändert sich Folgendes beim Spielablauf:

Du darfst maximal 2 verdeckte Karten auf dem gesamten Schlachtfeld platzieren.

Liegt das Yiasmat-Plättchen mit der Fähigkeit „Spielst du eine Karte in diese Angriffszone, musst du sie verdeckt platzieren.“ aus, gelten diese Regeln:

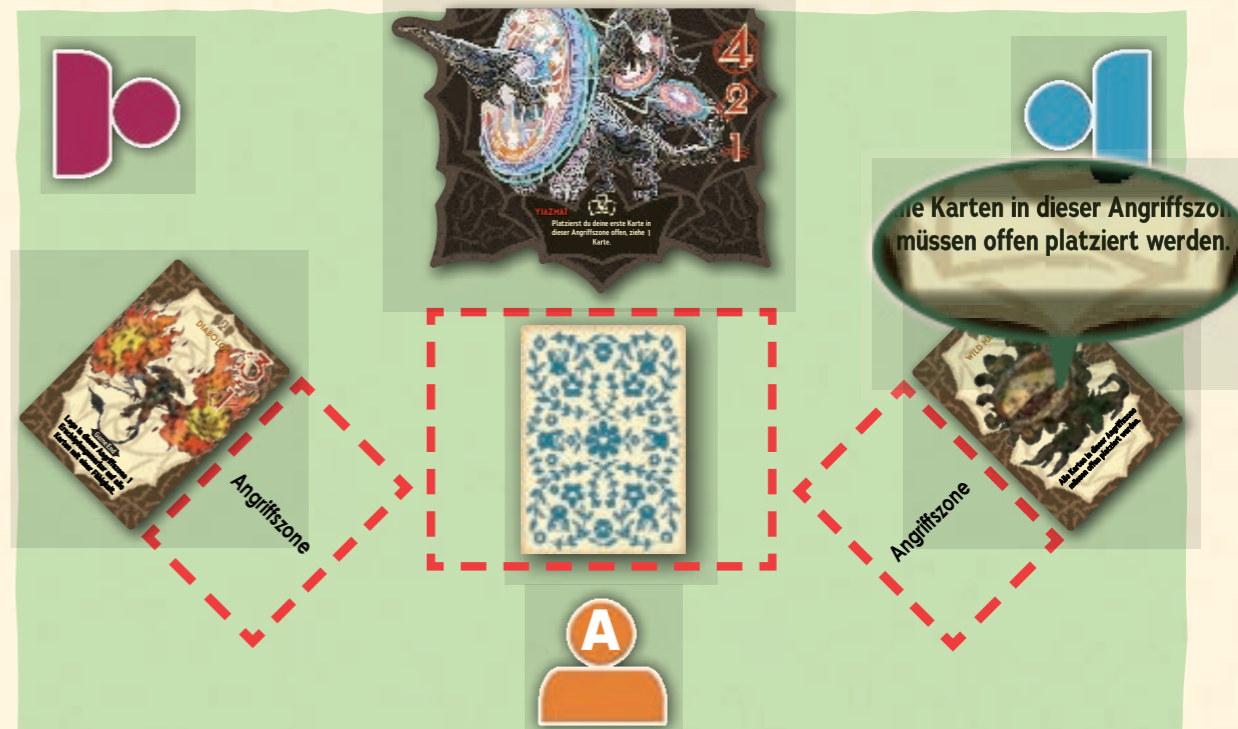
Platzierst du zuerst 2 Karten in der Angriffszone von Yiasmat, kannst du keine weiteren Karten verdeckt platzieren, da diese verdeckt platzierten Karten zum Kartenlimit an verdeckten Karten zählen.

Platzierst du zuerst bis zu 2 verdeckte Karten in Angriffszonen von Monster, musst du weitere Karten in der Angriffszone von Yiasmat trotzdem verdeckt platzieren.

6



Jedes Monster hat ein Limit, wie viele Karten jeweils von jeder einzelnen Person gegen es gespielt werden können (normalerweise 2 Karten, bei Yiasmat und dem Ameisenlöwen 3 Karten). Du kannst nicht mehr Karten bei einem Monster platzieren, als durch das Limit vorgegeben ist, es sei denn, du nutzt eine Fähigkeit, die das Limit umgeht.



Beispiel

Anja (A) ist am Zug und hat folgende Möglichkeiten: Sie darf eine Karte in der Angriffszone des Monsters zu ihrer Linken, des Monsters zu ihrer Rechten oder in der Angriffszone des Yiasmats platzieren. In anderen Angriffszonen kann sie keine Karte platzieren.


In der Angriffszone des Yiasmats hat Anja bereits 1 Karte verdeckt platziert. Das rechte Monster hat eine Fähigkeit. Dort dürfen keine verdeckten Karten platziert werden.

Anja darf also beim linken Monster 1 Karte verdeckt oder offen platzieren. Beim Yiasmat und beim rechten Monster darf sie nur noch offene Karten platzieren. Sie entscheidet sich für das linke Monster und platziert dort 1 Karte offen aus ihrer Hand.

7

Fähigkeiten von Kampfkarten

Einige Kampfkarten haben besondere Fähigkeiten. Aktiviere die jeweiligen Fähigkeiten wie folgt:
Es gibt 2 Arten Kampfkarten, die offen gespielt werden müssen:

Offen  **Offen** : Die Fähigkeit der Karte wird sofort beim Platzieren aktiviert. Die Fähigkeit der Karte muss ausgeführt werden!
: Du darfst die Fähigkeit zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug aktivieren (einige Karten haben eine permanente Fähigkeit).
Falls du eine dieser Karten versehentlich verdeckt spielst, wird sie am Ende des Spiels nicht aufgedeckt!

Spielende : Diese Fähigkeit wird am Ende eines Spiels aktiviert. Dabei ist es egal, ob die Karte offen oder verdeckt gespielt wurde.



2. Aktiviere die Fähigkeit der platzierten Kampfkarte

Spielst du eine- **Offen** -Karte offen aus, aktiviere sofort ihre Fähigkeit.

Erschöpfungsmarker

Durch einige Fähigkeiten legst du Erschöpfungsmarker auf Karten. **Liegt auf einer Karte ein Erschöpfungsmarker, wird ihr Stärkewert auf 0 reduziert.** Die Karte bleibt in ihrer Angriffszone liegen. **Fähigkeiten können nach wie vor aktiviert werden.**

Effekt: „Stärke kann nicht erhöht oder verringert werden“

Dieser Effekt verändert die Stärke der Karte zum angegebenen Wert. Die Karte kann ab dann nicht mehr von anderen Effekten betroffen sein, die den Stärkewert verändern. Ausnahme: Durch einen Erschöpfungsmarker kann die Stärke der Karte nach wie vor auf 0 reduziert werden.

Die Fähigkeiten der 6 Moogles

Jedes Moogle hat eine besondere Fähigkeit. Du darfst die Fähigkeiten nur in deinem Zug einsetzen. Aktiviere sie bevor oder nachdem du eine Karte ausgespielt hast.



3. Ziehe 1 Karte nach

Nachdem du 1 Karte gespielt und eventuelle Fähigkeiten aktiviert hast, ziehe 1 Karte von deinem Deck, um deine Hand wieder aufzufüllen.
Damit ist dein Zug beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn führt ihren Zug aus.

Ende des Spiels

Nach dem letzten Zug der 6. Runde endet das Spiel (ihr habt dann alle je 6 Karten ausgespielt).

Deckt nun alle Karten auf, die verdeckt gespielt wurden (Erinnerung: Versehentlich verdeckt gespielte **Offen** / **Offen** -Karten werden nicht aufgedeckt!). Vergleicht für jedes Monster einzeln eure Stärke. Addiert dafür jeweils die Stärkewerte eurer dort platzierten Karten – das ist eure Gesamtstärke. Fähigkeiten von **Spielende** -Karten werden in diesem Moment aktiviert. Wer die höchste Gesamtstärke hat, gewinnt den Kampf gegen das Monster und erhält 3 SP, wie auf der Monsterkarte angegeben. Wer die zweithöchste Stärke hat, erhält 1 SP. Ihr müsst mind. 1 Karte in einer Angriffszone platziert haben, um dort SP erhalten zu können. Erinnerung: **Karten mit Erschöpfungsmarker haben Stärke 0.**

Für das zentrale Yiasmat-Plättchen gibt es 4 SP für die höchste Gesamtstärke, 2 SP für die zweithöchste und 1 SP für die dritthöchste.
Ihr dürft selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Wertung der Monster und des Yiasmats abhandelt.

Gibt es einen Gleichstand der Stärke beim Kampf gegen ein Monster, teilt die SP unter den am Gleichstand beteiligten auf: Addiert dafür die Punkte für die vom Gleichstand betroffenen Ränge und teilt die Punkte durch die Anzahl der beteiligten Personen. Rundet gegebenenfalls ab. Einige Karten haben eine „bei Sieg“-Fähigkeit. **Diese Fähigkeit wird nur bei einem alleinigen Sieg aktiviert.**

Erinnerung: Der Startmarker ist auch 1 SP wert!

Wer die meisten SP erhalten hat, gewinnt das Spiel! Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von den am Gleichstand beteiligten, wer in Zugreihenfolge näher an der Person mit dem Startmarker sitzt.



B

Beispiel für eine Wertung:

Anja (A) addiert die Stärke ihrer Karten in der Angriffszone des links von ihr liegenden Monsters und vergleicht sie mit der Gesamtstärke der Karten von Benny (B).

Sie hat Bangaa **6** und Horne **5** platziert. Horne hat die Fähigkeit: „**Spielende**“ Liegt auf dieser Karte ein Erschöpfungsmarker, zähle in dieser Angriffszone 10 Stärke zu deiner Gesamtstärke hinzu.“ Benny hat Sheikh **7** und Mont-blanc **8** platziert.

Das Monsters Diabolos hat die Fähigkeit: „**Spielende**“ Lege 1 Erschöpfungsmarker auf alle Karten mit einer Fähigkeit.“ Dadurch wird auf Horne ein Erschöpfungsmarker gelegt, die Stärke von Horne reduziert sich auf 0 und Anja erhält zusätzlich 10 Stärke für diesen Angriffszone.

Anja hat nun 16 Stärke, Benny nur 15. Anja gewinnt den Kampf gegen das Monster und erhält 3 SP, Benny erhält als Zweiter 1 SP.

Game End Liegt auf dieser Karte ein Erschöpfungsmarker, zähle in dieser Angriffszone 10 Stärke zu deiner Gesamtstärke hinzu.

A

Game End Lege in dieser Angriffszone Erschöpfungsmarker auf alle Karten mit einer Fähigkeit

Klarstellungen

Ausgangsstärke

Bezieht sich eine Fähigkeit auf die „Ausgangsstärke“, ist der auf der Karte angegebene Stärkewert gemeint, auch wenn die Stärke durch andere Fähigkeiten verändert wurde.

Karten verschieben

Durch diese Fähigkeit können bereits platzierte Karten in andere Angriffszonen verschoben werden. Der Status der verschobenen Karte ändert sich dabei nicht und bereits darauf platzierte Marker bleiben darauf liegen. Die Beschränkungen und Vorgaben der neuen Angriffszone (Anzahl Karten, offen/verdeckt, etc.) müssen eingehalten werden. Befinden sich in einer Angriffszone bereits verdeckte Karten, können keine weiteren verdeckten Karten aus anderen Angriffszonen dorthin verschoben werden.

Karten ansehen

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, verdeckte Karten anzusehen. Du darfst die Informationen über die angesehene Karte nicht an andere weitergeben.

Fähigkeiten, die das Spielen von verdeckten Karten verlangt

Eines der Yiasmat-Plättchen verlangt, dass in seiner Angriffszone alle Karten verdeckt platziert werden müssen. In diesem Fall wird folgende Regel ignoriert: „Liegt in deiner gewählten Angriffszone bereits 1 deiner Karten verdeckt, darfst du dort nur noch Karten offen platzieren.“ Falls du eine Karte in dieser Angriffszone platzierst, die zwingend offen gespielt werden müsste, wird sie trotzdem verdeckt platziert und wird am Ende des Spiels nicht aufgedeckt (die Karte wird behandelt, als hätte sie Stärke 0 und keine Fähigkeit).

Effekte durch das Ziehen von Karten

Einige Karten haben die Fähigkeit „Karte ziehen“. Platziert du eine solche Karte, ziehst du sofort die angegebene Anzahl Karten von deinem Deck. Diese Fähigkeit ist unabhängig vom Nachziehen am Ende deines Zuges. Es gibt kein Limit, wie viele Karten du am Ende deines Zuges auf der Hand haben darfst.

Offen / Offen-Karten verdeckt spielen

Falls du eine **Offen** / **Offen**-Karte versehentlich verdeckt spielst, wird sie am Ende des Spiels nicht aufgedeckt (die Karte wird behandelt, als hätte sie Stärke 0 und keine Fähigkeit).

Sorbets Kampfkartenfähigkeit (0): „**Spielende**“ Liegt auf dieser Karte keine Erschöpfungsmarker, erhält die Karte dieselbe Stärke, wie die stärkste deiner Karten in dieser Angriffszone.

Liegt auf der stärksten Karte ein Erschöpfungsmarker und keine anderen deiner Karten hat eine höhere Stärke, hat auch die oben genannte Sorbet-Karte Stärke 0. Eine **Offen** / **Offen**-Karte kann nicht als Ziel gewählt werden, falls sie versehentlich verdeckt gespielt wurde.

Nonos Kampfkartenfähigkeit 5: „**Spielende**“ Die Fähigkeit des Monsters in dieser Angriffszone hat keinen Effekt.







Die Fähigkeit des Vorpal-Kaninchens negiert alle **Spielende**-Fähigkeiten von Karten in dieser Angriffszone. Nonos Fähigkeit hat somit ebenfalls keinen Effekt.

Impressum

Spieldesign Seiji Kanai Illustrationen Ryōma Itō Entwicklung Hobby Japan

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe Translation Circus (Benjamin Rodigas, Ronja Stähli)

Übersicht der Heldenkarten

 <p>1 ASHE</p> <p>Offen → Wähle 1 Karte in dieser Angriffszone und lege 1 Erschöpfungsmarker darauf.</p>	 <p>5 VAAN</p> <p>Offen → Du darfst in deinem Zug diese Karte in eine andere Angriffszone verschieben.</p>
 <p>1 FRAN</p> <p>Offen → Erhalte 1 SP.</p>	 <p>5 BALTHIER</p> <p>Offen → Wird diese Karte platziert oder verschoben, ignoriert sie das Limit für die maximale Kartenzahl in einer Angriffszone.</p>
 <p>5 PENELO</p> <p>Spielende → Entferne in dieser Angriffszone alle Erschöpfungsmarker von deinen Karten. Ab sofort können in dieser Angriffszone keine weiteren Erschöpfungsmarker platziert werden.</p>	 <p>7 BASCH</p>