

Townsfolk Tussle
Neue Nachbarn
Erweiterung



Anleitung & Schicksale

WILLKOMMEN ZURÜCK!

„Wo habt ihr nur gesteckt?“

Inhalt

Spielmaterial.....Schau halt runter!	Wasser.....	5
Einleitung.....	Trophäenwand.....	5
Neue Nachbarn.....	Krummbiegels Flüche.....	5
Vor der ersten Partie.....	Die neuen Nachbarn.....	6
Beim Spielaufbau.....	Euer Schicksal.....	8
Beim Spielen.....	Trophäenwand.....	12
Was ist neu?.....	Krummbiegels Flüche.....	14
Überfall.....		5

Spielmaterial



8 Bösewicht-Tableaus

1 Fleckchens Kostüm mit 9 Kostüm-Fetzen



2 Dörfler-Tableaus



70 Wasser-/Glaube-Plättchen



20 Krankheit-Plättchen



20 doppelseitige Terrain-Plättchen

Karten



7x Startausrüstung

24x Bösewicht-Ausrüstung

33x Besondere Ausrüstung

120x Bösewicht-Aktion

5x Dorf-Ereignis



13x Terrain-Karte



21x Fluch-Karte

Material ohne Abbildung:

- 8 Bösewicht-Figuren
- 2 Dörfler-Figuren
- 1 Köderstulle-Figur
- 8 Bösewicht-Plättchen
- 2 Dörfler-Plättchen

- 10 Pappaufsteller (für Bösewichte und Dörfler)
- 2 Bögen mit Trophäen-Aufklebern
- 1 Landkarte
- 1 Schachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (16 Karten)

EINLEITUNG

„Wer solche Nachbarn hat, braucht keine Feinde!“

Die Nachricht vom Ableben des Sheriffs hat letztlich auch die Nachbardörfer erreicht und deren Bewohner wollen nun natürlich auch ihr Stück vom Kuchen! Seid ihr in der Lage, euer schönes Heureka in Zeiten der Not nun auch vor dieser neuen Gang tunichtguter Bösewichte zu beschützen? Die Hoffnung stirbt zuletzt!



Kennt ihr das für sein trostloses Wetter und seine deprimierende Atmosphäre bekannte **Sturzbrunn**?

Ihr findet den einstigen Kur-Ort nördlich von hier und er liegt an einem idyllischen See – manch Sturzbrunner würde euch aber sagen, es liegt IN einem idyllischen See. Völlig zermürbt vom miesen Wetter sind einige seiner Bewohner losgezogen, um sich nach einem schöneren Leben woanders umzusehen.

Natürlich war da unser sonnengereiftes Heureka die erste Adresse ...



Oh ja, und dann sind da noch unsere Nachbarn im Osten. Sagt, habt ihr euch je über das Örtchen im dichten Dunst gewundert? Wo? Na, auf der anderen Seite der Meereszunge gegenüber des Piers: Das ist **Neblingen!**

Seine Bewohner haben stets ein Lächeln auf dem Gesicht, doch lasst euch nicht täuschen: Wer so hölzern grinst, hat meist Schlimmes zu verbergen! Immer öfter schleichen sich Neblinger hinter die Grenzen Heurekas und tauchen hier unbemerkt unter.

NEUE NACHBARN

„Oh, nein! Bitte nicht noch mehr Regeln!“

Die *Neue Nachbarn*-Erweiterung bringt mehr Bösewichte, mehr Dörfler, mehr Terrain und mehr Komplexität in die Welt von *Townfolk Tussle*. Folgt einfach den Anweisungen auf dieser Seite, um das neue Material in das Grundspiel zu integrieren.

Habt ihr auch die *Toller Trödel*-Erweiterung? Ach klasse, die beiden Erweiterungen sind komplett kompatibel! Benutzt sie gerne zusammen!

Vor der ersten Partie



Mischt die 5 neuen **Dorf-Ereignisse** aus dieser Erweiterung zu den Dorf-Ereignissen des Grundspiels.



Legt alle **Flüche** hinter den Trenner **Flüche – Gesperrt**.
Legt daraufhin nur den *Fluch der matschigen Haut* hinter den Trenner **Flüche – Freigeschaltet**.



Nehmt die **9 Überfall-Karten** (die mit dem coolen Blut!) und sortiert sie jeweils zu den Bösewicht-Aktionen des zugehörigen Bösewichts dieser Erweiterung.



Nehmt **nicht** die Kostüm-Plättchen aus dem Tableau von **Fleckchens Kostüm** heraus. Alle anderen Plättchen könnt ihr aus den Tableaus drücken und entsprechend einsortieren. *Also sofern sortieren ever Ding ist!*



Beim Spielaufbau

Ihr wollt mit den neuen Dörflern spielen?

Diese Erweiterung hat 2 tolle neue Dörfler für euch in Petto: **Frieda Paletti** und **Karla Kühl**. Baut alles wie gewohnt auf und achtet auf die besondere Aufbauanweisung auf dem Dörfler-Tableau von **Karla Kühl**.

Ihr wollt gegen die neuen Bösewichte spielen?

Legt beim Bestücken der Kampf-Plätze die **8 Bösewicht-Plättchen** aus dieser Erweiterung zu den Bösewicht-Plättchen des Grundspiels.

Ihr wollt eine schwerere Partie spielen?

Dann wählt jetzt 1 verfügbaren Fluch. Flüche hinter dem Trenner **Flüche -Freigeschaltet** sind für euch verfügbar (zu Anfang ist das nur der *Fluch der matschigen Haut*). Legt den gewählten Fluch – sofern nicht anders vorgegeben – für die ganze Partie für alle offen aus.



Beim Spielen

„Ist das aus dem Grundspiel oder von *Neue Nachbarn*?“

Ihr sucht etwas, das zur *Neue Nachbarn*-Erweiterung gehört? Karten und Tableaus der *Neue Nachbarn*-Erweiterung erkennt ihr immer schnell an dem „**NN**“ in der linken oberen Ecke.

Neue Regeln

Diese neuen Nachbarn haben einige Asse im Ärmel! Beachtet ab sofort alle neuen Regeln die euch im Folgenden erklärt werden (S. 5–7). Der Rest bleibt wie gehabt – *blutig und gut!*



WAS IST NEU?

„Gerade als ich dachte, wir hätten die Lage im Griff ...“

Im Folgenden erfahrt ihr alles über die neuen Mechaniken und Funktionen, die euch bei *Neue Nachbarn* erwarten. Ich sag euch, guckt euch das gut an, wenn ihr da draußen überleben wollt!



Überfall

Jeder neue Bösewicht hat einen **Überfall**-Effekt. Ihr führt diesen immer sofort beim Aufbau des Kampfes aus und je nach Bösewicht kommen dadurch 1 oder mehr **Überfall**-Karten ins Spiel.

Sie enthalten meist weitere Aufbauschritte und / oder Sonderregeln, die speziell für den Kampf gegen diesen Bösewicht gelten.

LEB	2D 13	3D 17	4D 20	5D 23
-----	----------	----------	----------	----------

ÜBERFALL Legt die Überfall-Karte Fischer Fritze fischt offen aus.

Ihr findet den Überfall-Effekt eines Bösewichts auf seinem Bösewicht-Tableau unterhalb der Werte für BEW und LEB.

KAMPF-PHASE

FITZE FISCHKOPF

Sucht dann die entsprechende(n) Überfall-Karte(n) aus den Bösewicht-Aktionen heraus und legt sie in die Nähe des Zusatz-Bretts.

Lest euch die Überfall-Karten immer gut durch, sie sind oft ganz schön wichtig für den Kampf! Und sonst hör ich euch doch schon wieder jammern: „Warum haben wir denn verloren???“

Wasser

Einige neue Bösewichte nutzen **Wasser**, um euch das Leben schwer zu machen.

Unterschiedliche Bösewichte nutzen dieses aber auch auf unterschiedliche Arten und Weisen.

Bösewichte werden durch ihre Effekte an den verschiedensten Orten 1 oder mehr **Wasser** platzieren: Auf dem Schlachtfeld, auf Terrain-Karten, auf euch oder gar auf sich selbst.

Klingt nicht schlimm, aber wartet ab: Ist schlimm!



Wenn ihr **Wasser** auf einem Feld platzieren sollt, nehmt ihr 1 **Wasser**-Plättchen aus dem Vorrat und legt es auf dieses Feld – egal ob frei, mit Terrain oder mit Figur. Soll **Wasser** auf eine Figur platziert werden, platziert es immer auf das entsprechende Tableau.

Sollt ihr **Wasser** platzieren, aber es gibt kein **Wasser** mehr im Vorrat, platziert kein **Wasser**. *Ich hab's mir schon gedacht!*

Wichtig: Legt am Ende eines Kampfes immer alles **Wasser** (auch von den Dörfler-Tableaus) in den Vorrat zurück.

Trophäenwand

Günns Kneipe mit seiner feschen Trophäen-Wand ist der perfekte Ort, um Zeugnis eurer glorreichen Siege zu präsentieren.

Oder auch: Hängt die blutigen Köpfe an die Wand!!!



Am Ende einer Partie dürft ihr ab jetzt Trophäen an eure Trophäenwand kleben, um dort eure Fortschritte festzuhalten (S. 12).

Krummbiegels Flüche

Das Ganze ist euch zu einfach? Jetzt echt? Ok, falls ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen wollt, hat Krummbiegel genau das Richtige für euch in seinem ominösen Sortiment: Flüche!

In dieser Erweiterung findet ihr insgesamt 21 Flüche: 1 für jeden Bösewicht des Grundspiels und dieser Erweiterung sowie Krummbiegels ganz persönlichen Fluch. Dieser ist der einzige Fluch, der schon zu Beginn freigeschaltet ist: *Der Fluch der matschigen Haut*.

Doch mit jedem neuen Kopf an eurer Trophäenwand, belegt der fiese Krummbiegel Heureka mit einem weiteren Fluch (S. 14).

Flüche haben verschiedene Schwierigkeitsgrade, von ★ (leicht) über ★★ (mittel) bis ★★★ (schwer). Einige von ihnen werden euch fertig machen! Bereitet euch gut darauf vor!

Ein Fluch ist immer für alle Dörfler aktiv, also behaltet ihn während der gesamten Partie im Blick und im Kopf.



DIE NEUEN NACHBARN

„Keine Panik, ihr müsst das NICHT alles auswendig lernen!“

STOP! Wir empfehlen euch, erst dann die Besonderheiten eines neuen Nachbarn hier durchzulesen, wenn dieser euren Weg kreuzt.

Ach Quatsch, du bist doch neugierig! Is doch eh nur n' Überblick!

Weiter hinten findest du Antworten auf tiefergehende Regelfragen (S. 15).

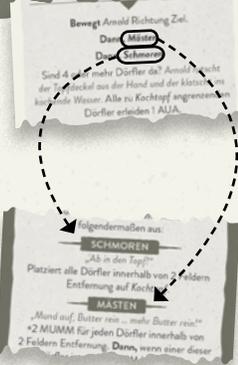


Arnold Schmatz

Hauptgericht

Arnold hat ein einfaches Ziel: Das Essen muss fertig werden. Und das Essen seid ihr! Um Dörfler richtig zuzubereiten, muss man sie mästen, im Kochtopf schmoren und dann in zartrosa Scheiben servieren.

Auf Arnolds Bösewicht-Aktionen tauchen die Schlüsselwörter **Schmoren**, **Mästen** und **Klinge wetzen** auf. Um ein Schlüsselwort auszuführen, befolgt die Anweisung genau wie auf Arnolds Überfall-Karte Hauptgericht beschrieben.



Die weißen Herren

Glaube

Glaube taucht nur im Kampf gegen die weißen Herren auf. Je mehr ihr davon habt, desto stärker seid ihr versucht, das großartige Produkt der weißen Herren zu nutzen: Den **Kubus!**

Kubus

Wenn du genug **Glaube** gesammelt hast, wirst du **bekehrt!** Nimm dir dafür sofort 1 Besondere Ausrüstung **Kubus**. Dadurch verlierst du die Kontrolle über deinen Spielzug und versuchst deine kubuslosen nicht **bekehrten** Freunde zu töten. **Hey, aber dafür leuchtet er echt richtig schön!**

Legt am Ende des Kampfes allen **Glaube** in die Auslage zurück.



Fritze Fischkopp

Fischer Fritze fischt

Fritze wird alles versuchen, um euch zu ihm in die Tiefen des Wassers zu locken. Auf Fritzes Bösewicht-Aktionen tauchen die Schlüsselwörter **Auswerfen**, **Anlocken** und **Fluten** auf. Um ein Schlüsselwort auszuführen, befolgt die Anweisung genau wie auf Fritzes Überfall-Karte Fischer Fritze fischt beschrieben.

Fluten

Fritze ist ein Meeresbewohner – und mehr oder weniger gut darin! Er kann sich daher nur auf Wasser bewegen und platziert Wasser auf Feldern, um – langsam aber stetig – das ganze Schlachtfeld in Flut-Terrain zu verwandeln. So entsteht für Fritze mehr und mehr Bewegungsfläche und für euch mehr und mehr Gefahr! Gebt acht, zu viel Wasser und ihr werdet euch nicht mehr sicher bewegen können!

Echte Stulle gefällig?

Verwendet anstelle des Köderstulle-Plättchens gerne die Köderstulle-Figur.

Aber vorsicht: Da kriegt man direkt Hunger!

Wichtig: Wenn ein Effekt auf Figuren abzielt, zählt die Köderstulle (auch wenn ihr die Köderstulle-Figur nutzt) nie als Figur.



Fleckchen

Fleckchens Kostüm

Beim Blick in die Schachtel werdet ihr ein mit Plättchen bestücktes Tableau mit dem Namen **Fleckchens Kostüm** finden. Lasst diese **Kostüm-Fetzen** am besten bis zu eurem ersten Kampf gegen Fleckchen darin. **Überraschung und so!**

Im Kampf gegen **Fleckchen** zieht ihr ihm dann – **Fetzen für Fetzen – langsam und schmerzvoll** – sein Kostüm über die Ohren.

Legt nach dem Kampf alle **Kostüm-Fetzen** wieder zurück ins Tableau **Fleckchens Kostüm**.

FLECKCHENS KOSTÜM

Immer wenn Fleckchens LEB unter 1 reduziert wird: Der Dörfler, der Fleckchen dieses AUA zugefügt hat, nimmt sich 1 Kostüm-Fetzen seiner Wahl von hier. Dann, setzt Fleckchens LEB wieder auf sein Max. LEB. Fleckchen ist nicht besiegt.

Wenn während 1 Zuges das 2. Kostüm-Fetzen von hier entfernt wird: Fleckchen hat sofort 1 Wutausbruch.

Wenn du besiegt wirst, während du Kostüm-Fetzen in deinem Besitz hast: Gib alle Kostüm-Fetzen in deinem Besitz an 1 nicht besiegten Dörfler. Kein nicht besiegter Dörfler mehr da? Lege alle Kostüm-Fetzen in deinem Besitz stattdessen in die Schachtel zurück.





Viktor Visage

Masken

Viktor wird sich im Kampf immer wieder neue Masken aufsetzen. Wird eine Maske aufgesetzt, legt ihr sie auf Viktors Überfall-Karte Maskenlos. Er trägt jetzt diese Maske. Viktor kann immer nur 1 Maske gleichzeitig tragen.

Verkörpern

Wenn Viktor Verkörpert, aktiviert ihr immer den Verkörpern-Effekt auf der gerade getragenen Maske (oder den Verkörpern-Effekt auf Maskenlos, wenn Viktor gerade keine Maske trägt).

Maske entfernen

Wenn ihr Viktors Schauspielkünste leid seid, reißt ihm doch seine Maske runter! Viktor hat eine zweite Überfall-Karte: Die Gurte der Maske. Anstatt Viktor selbst anzugreifen, könnt ihr auch Die Gurte der Maske angreifen.

Nach 2 erfolgreichen Angriffen darauf, fällt die Maske zu Boden und wird aus dem Spiel entfernt.



Dr. Boskop

Krankheiten

Dr. Boskop infiziert euch im Kampf mit einer Vielzahl von erlesenen Krankheiten. Sobald du ein entsprechendes Krankheits-Plättchen besitzt, hast du die dazugehörige Krankheit. Von nun an erleidest du – wenn diese auf Dr. Boskops Bösewicht-Aktionen vorkommt – deren spaßige Symptome.



Frieda Paletti

Kuss der Muse

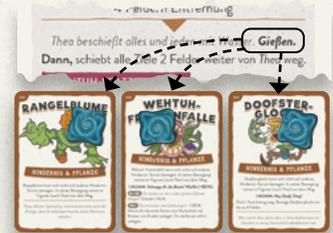
Frieda kann anderen Dörflern im Kampf Gemälde schenken, um ihnen so im richtigen Moment einen nötigen Vorteil zu verschaffen.



Thea Kotta

Gießen

Platziert jedes Mal, wenn Thea in einer Bösewicht-Aktion gießt, je 1 Wasser auf die 3 Terrain-Karten ihrer geliebten Kinder (Doofsterglocke, Rangelblume und Wehtuh-Fratzenfalle).



Pflanzen-Terrain

Thea kann ihre rabiaten Sprösslinge – Doofsterglocke, Rangelblume und Wehtuh-Fratzenfalle – über das Schlachtfeld schicken und euch mit ihnen AUA zufügen. Ihre Kinder sind Hindernis-Terrains. Bei der Bewegung blockieren sie sich also, wodurch sie sich gegenseitig um sich herum bewegen müssen. Figuren aber (inkl. Thea!) werden von ihnen gerammt. Es kann passieren, dass der Laufweg zu einem Ziel durch andere Pflanzen-Terrains blockiert wird. Ist das der Fall, versucht ein Kind trotzdem, sich mit seiner Bewegung so weit wie möglich seinem Ziel zu nähern.



Rosa Voir & die WG

WG-Terror

Rosa Voir und ihre WG, auch bekannt als Die Wolken-Gang, haben sich auseinandergeliebt. Eins machen sie aber beide weiterhin: Probleme!

In Rosas Bösewicht-Aktionen tauchen die Schlüsselwörter Schluchzen, Flennen und Donnerwetter auf.

Um ein Schlüsselwort auszuführen, befolgt die Anweisung genau wie auf Rosas Überfall-Karte WG-Terror beschrieben.

Wasser im Überfluss

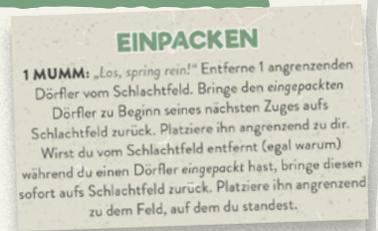
In dem Versuch, Die Wolken-Gang loszuwerden, wird Rosa immer wieder versuchen, Wasser, das auf ihr liegt, an euch abzugeben. Und passt auf: Zu viel Wasser auf deinem Dörfler-Tableau und DU wirst zum neuen Lieblings-Mobbing-Ziel der boshaften Wolken-Gang!



Karla Kühl

Einpacken

Karla kann euch in ihrem geräumigen Körper Unterschlupf gewähren. So seid ihr vorübergehend vor AUA geschützt. Ist sogar Licht drin, klasse Ort für ein gutes Buch!



EUER SCHICKSAL

„Und so geht es diesmal zu Ende ...“

Diese Seiten enthalten die Schicksale eurer Parteien, wenn ihr es bis zu einem Neue Nachbarn-Endgegner geschafft habt (die Einträge 1-36 findet ihr in der Anleitung des Grundspiels).

Lest immer nur den Eintrag, der zu eurem Schicksal gehört!

37. Neue Formen braucht das Land!

Nach kurzem Zögern folgen die Heurekaianer den Worten des neuen Sheriffs und setzen diese weißen Herren schnurstracks vor die Tür. Die Idioten sollen sich ihren blöden Kubus sonst wohin stecken! Mit diesem neuen Sheriff wird sich so schnell kein aufdringlicher Händler mehr trauen, Heureka einen unerwünschten Besuch abzustatten!

Schon am nächsten Tag hängt der neue Sheriff überall im Dorf Schilder mit der Aufschrift „Keine Werbung!“ auf. Eine gute Nachricht für Tante Emma: Sie konnte kaum glauben, wie sehr die Dörfler diesen dummen Kubus liebten. Mit dem neuen Sortiment der Formerei wird sie sich, jetzt da die weißen Herren den Formen-Markt nicht mehr überschwemmen, eine goldene Nase verdienen! Aber genug von Tante Emma, denn schließlich verdient ihr tapferen Helden das Lob der Stunde! **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Rhombus und Pyramide. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

38. Die neue Statue

Nach dem blutigen Sieg über Fleckchen ist Heureka endlich wieder sicher. Und doch äußern Dorfbewohner ihr Unverständnis darüber, dass diese liebreizende Kreatur aus dem Weg geräumt werden musste.

Endlich kehrt der Alltag zurück und der neue Sheriff sorgt sogar dafür, dass der verstorbene Kater so schnell nicht vergessen wird: Von diesem Tag an steht ein ausgestopfter Fleckchen am Dorftor und begrüßt die ankommenden Touristen mit seiner ewig winkenden Pfote. Selbst im Tod zaubert dieser liebenswerte Kater den Besuchern ein Lächeln ins Gesicht. Ein bisschen seltsam ist es allerdings schon, dass niemand mehr zu Besuch kam, seit er dort aufgestellt wurde ...

Ihr habt viel durchgemacht, doch nun ist Heureka endlich wieder sicher. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

39. Tod durch Stulle

Der neue Sheriff sieht panisch mit an, wie sein Team, einer nach dem anderen, von Fritzes Köderstulle ins Wasser gelockt wird. Keiner von ihnen kommt je zurück an die Oberfläche. Als der Sheriff grade entscheidet, sich zurückzuziehen, sieht er doch tatsächlich im Augenwinkel eine ... seltsame Stulle auf dem Boden. Perfekt! Genau richtig für den Heimweg! Man hörte nie wieder von ihm.

Da nun niemand mehr da ist, um Fritze aufzuhalten, terrorisiert er Heureka aus der Tiefe des Wassers heraus und schnappt sich so manch leichtgläubigen Dörfler als Mittagssnack. Nach und nach verkommt Heureka zu einem Geisterdorf. Wer hätte gedacht, dass ... Huch, was ist das denn? Was macht denn diese Stulle ... hier im Verlag? Sieht lecker aus, warum eigentlich nicht ... **Fritze mag Heureka langsam satt haben, aber ihr habt leider trotzdem verloren!**

40. Ungetrübter Sonnenschein

Ihr umkreist die am Boden liegende Wolken-Gang und zerstampft ihre kleinen hässlichen Gesichter mit euren matschigen Stiefeln. Als ihr fertig seid, bleiben nur noch eine Pfütze und ein paar zerbrochene Zähne übrig. Die WG fiel aus allen Wolken, als sie merkte, dass mit euch nicht zu spaßen ist!

Nun da das Dorf von diesen Regen-Rabauken gesäubert ist, heißt der neue Sheriff Rosa Voir herzlich willkommen, so lange im sonnigen Heureka zu bleiben, wie sie will – solange sie lernt, ihre Emotionen in den Griff zu kriegen! Verständlicherweise ist Rosa Voir anfangs noch nervös – schließlich wurde sie von den Dörflern bewusstlos geprügelt. Nach kurzer Eingewöhnungszeit aber, nimmt sie das Angebot dankend an. Sie sieht einer glänzenden Zukunft als hervorragender Wachstum entgegen. Heureka wird ab jetzt Bösewichte bereits aus der Ferne erblicken können, noch bevor diese sich den Dorftoren überhaupt nähern können. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

41. Begrab deine Wut, Finn!

Der neu ernannte Sheriff packt die Köderstulle und zerrt den geschundenen Fritze an Land. Mit einem kräftigen Schlag auf den Kopf beendet der Sheriff Fritzes Fressorgie für immer. Heureka ist nun endlich wieder sicher!

Das ganze Dorf feiert die erfolgreiche Verteidigung – nun ja, alle bis auf einen. Während die überlebenden Dörfler Fritzes Leichnam für ein feierliches Festmahl über Buchenholz räuchern, sitzt Finn Fischkopp einsam am Pier und trauert um seinen verlorenen Bruder.

Langsam kehrt das Leben in Heureka zur Normalität zurück. Finn verdrängt wie gewohnt Wut und Trauer und versorgt weiterhin das Dorf, das erst vor wenigen Tagen seinen Bruder gefressen hat, mit frischem Fisch. Richtig stark, Finn, wie immer ein Teamplayer! Das wird mit Sicherheit kein lebenslanges Trauma bleiben, dazu ist der Junge doch einfach zu locker drauf! Am Ende ist doch auch nur wichtig: Dank eurem großartigen Einsatz ist Heureka endlich sicher. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

42. Mein Leben für den Kubus

Heureka hat noch nie so schön gestrahlt! Das hellgrüne Leuchten der Kuben in euren Händen lässt den Himmel pulsieren. Lasst euch nicht von den weiß werdenden Gesichtern oder den ausfallenden Haaren täuschen – der neue Sheriff und der Rest des Teams sind glücklicher als je zuvor! Und das verdanken sie einzig und allein dem fantastischen Kubus und diesen großzügigen Herren, die ihn uns brachten! Ihr könnt es kaum erwarten, dieses wundervolle Produkt in den ganzen Vierfingerlanden bekannt zu machen. Ihr seid geradezu besessen von diesem Vorhaben!

Seit diesem Tage sind die Bürger von Heureka zu einem Leben als Kubus-Vertreter verdammt, und das nur, weil der neue Sheriff und seine Leute den Verlockungen der weißen Herren nicht widerstehen konnten. **Es lebe der Kubus (aber ihr habt trotzdem verloren)!**

43. Heureka hat nen Kater

Als ihr nicht aus der Seitengasse zurückkehrt, befürchteten die Einheimischen schon das Schlimmste! Ist das das Ende von Heureka? Es stellt sich heraus: Nein! Solange alle diese gefährliche Gasse meiden, sind Heurekas Bürger sicher.

Die Überlebenden lernen, Fleckchen zu respektieren. Man nähert sich seiner Gasse nur auf maximal 10 Meter und 2x die Woche werden ihm randvolle Milchkannen als Tribut hinterlassen. Klar, der Geruch, der von dieser Seitengasse ausgeht, ist ziemlich unangenehm, doch ansonsten geht es dem Dorf gut!

Und ihr habt sogar ein ordentliches Begräbnis erhalten! Also ... nachdem Fleckchen einige eurer Überreste in einem riesigen Haarball hochgewürgt hat. **Ihr habt ein wildes Katz-und-Maus-Spiel gespielt, aber leider habt ihr am Ende verloren!**

44. Fangen und wieder freilassen

Gerade als der neue Sheriff Fritze den verdienten Todesstoß verpassen will, macht ihm der monströse Fischmann ein Angebot: „Hör zu, Digger, ich bin voll bis oben hin – ich würde keinen einzigen Dorfo mehr snacken können, selbst wenn ich es versuchte! Ich sag dir was: Lass mich leben und ich komme nie wieder! Ey, was soll's, ich gebe dir 'n bisschen schnieke Beute! Na, sind wir im Geschäft?“

Der neue Sheriff zögert zunächst, aber angesichts seines unnormalen Verlangens schnieke Beute anzuhäufen, nimmt er das Angebot an. Fritze lächelt beruhigt. „Ich komm nie wieder, is so! Ich hol schnell die versprochene Beute“, sagt er und stürzt sich in die Tiefe. Ein paar Augenblicke später schleudert eine Wasserfontäne etwas Treibgut an Land. Aha, das ist diese „schnieke Beute“? Hätte der neue Sheriff das gewusst, hätte er dieses dörfelfressende Monster sicherlich nicht gehen lassen. Na ja, am Ende kann Tante Emma alles zu Geld machen!

Nach diesem schicksalhaften Tag wurde Fritze nie wieder in Heureka gesehen. Klar, er frisst weiterhin hier und da mal den ein oder anderen Dörfler der Vierfingerlande, aber solange er Heureka in Ruhe lässt, kann man nichts sagen! **Gut gemacht, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Angelhakenanzug und Flaschenpost. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

45. Wolkig mit Aussicht auf Fleisch

Eure Gruppe ist mit Rosas manischem Zustand völlig überfordert! Rosa merkt es nicht einmal: Diese hartnäckige Wolken-Gang verfolgt sie auf Schritt und Tritt und als ihr zwischen die Fronten geratet werdet ihr – einer nach dem anderen – geröstet, zerstampft oder überflutet.

Als Rosa endlich zur Ruhe kommt, ist Heureka nur noch ein nasser, matschiger und leicht verkohlter Fleck auf der Landkarte. Das letzte, was der neue Sheriff vor seinem vorzeitigen Ableben sieht, ist Rosa Voir, die – auf Nimmerwiedersehen – am Horizont verschwindet. Das war's für Heureka! **Ihr habt euch durch Schock und Tränen gekämpft, aber leider habt ihr dennoch verloren!**

46. Kein Streuner wird zurückgelassen

Schweren Herzens erlöst der neue Sheriff den armen Fleckchen von seinem Elend. Ihr seid am Boden zerstört aufgrund des Verlustes dieses edlen Geschöpfes. Das hätte vermieden werden können, wäre Fleckchen nur von einem fürsorglichen Dörfler aufgenommen worden, anstatt auf der Straße leben zu müssen ...

Während die anderen Dörfler die folgenden Tage damit verbringen, stinkende Haarbälle aus dem Dorf zu rollen, erlässt der neue Sheriff eine Adoptionspolitik für Streuner aller Art, in der Hoffnung, dass nie wieder ein Tier in Heureka so einsam zurückbleiben muss, wie der arme Fleckchen. So ein warmherziger Sheriff! Mit ihm ist Heureka in guten Händen. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Herr Hottehü und Herr Greifmann. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

47. Keine Werbung!

Die weißen Herren sind euch zwar zahlenmäßig überlegen, aber gegen euren stahlharten Willen sind sie machtlos. Gemeinsam könnt ihr selbst den letzten Kubusverrückten zum Dorftor hinausjagen.

Endlich kehrt wieder Frieden in Heureka ein – dank der Sicherheitsmaßnahme des neuen Sheriffs: Ein riesiges Schild mit der Aufschrift „Keine Werbung!“ an jedem Dorftor. Eine klare Warnung an alle, die ihre seelenfressenden Produkte an den Dörfler bringen wollen.

Zufrieden sitzt der neue Sheriff in seinem Büro und streichelt liebevoll seinen sanft leuchtenden Kubus. Seinen ... Kubus? Ja, trotz all dem Stress hat er es nicht übers Herz gebracht und behielt einen Kubus für sich. Nur für sich! Das summende Leuchten, die Art, wie er die Haut erlebichen lässt – ein tolles Teil! **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

48. Freundinnen für immer!

Karla genießt es mehr als nur ein bisschen, die Wolken-Gang mal so richtig zu verprügeln! Diese fiesen Wolken haben ihre Freundin schon viel zu lange belästigt! Richtig gehört: Karla und Rosa waren einst Nachbarn in Sturzbrunn. Sie hielt es kaum aus, mitanzusehen, wie ihre Freundin tagein, tagaus gequält wurde. Leider war Rosa Voir immer schon zu groß gewesen, um aus dem Dorf geschmuggelt zu werden.

Als Rosa wieder zu Sinnen kommt, ist sie ihrer Retterin unendlich dankbar und schenkt ihr zum Dank all die Teile, die während des Kampfes von ihr abfielen. Karla freut sich sehr und Alois bietet sofort an, diese an sie anzuschmieden. Uhhh, geht da vielleicht was bei den beiden? So oder so: **Glückwunsch – ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Karla Kühl freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Starkstromkabel und Schleudersitz. Wählst du in zukünftigen Partien Karla Kühl aus, darfst du ihre freigeschaltete Startausrüstung anstelle ihrer normalen Startausrüstung verwenden.

49. Für immer bettlägerig

Euer Immunsystem ist Dr. Bosskops infektiöser Schreckensherrschaft nicht gewachsen. Was wie ein harmloser Husten und einem flauen Magen begann, legt euch jetzt hoffnungslos lahm. Während ihr euch vor Schmerzen auf dem Boden krümmt, umhüllen euch mehr und mehr von Dr. Bosskops Würmern. Ihr wurdet nie wieder gesehen!

Zum Leidwesen der verbliebenen Einwohner lässt sich Dr. Bosskop im Haus des (leider jüngst verstorbenen) neuen Sheriffs nieder und stellt für das Dorf eine schwere Last dar: Ständig umherwandernde Viren halten die Dörfler in einem konstanten Zustand der Bettlägerigkeit. Vielleicht werden eines Tages immunstärkere Dörfler auftauchen und Heureka endlich wieder gesunden lassen ... schade, ihr werdet es leider nicht mehr erleben. **Euer Immunsystem hat alles gegeben, aber leider habt ihr dennoch verloren!**

50. Gesichtslos, aber glücklich

Als Frieda Viktor den Todesstoß verpasst, wird ihr schlagartig klar, warum er ihr so bekannt vorkam: DAS ist der Kerl, der ihr damals in Neblingen das Gesicht abgeschnitten hat! Rache ist nun wirklich nicht Friedas Art und doch ist sie froh, dass Viktors Gesichtentfernungs-Party endlich ein Ende hat! Als sie Viktors Kopf hochhält, sind sich alle sicher: Frieda passt perfekt nach Heureka!

Nach dem Kampf durchsucht Frieda verzweifelt Viktors Taschen nach ihrem damaligen Gesicht – leider ohne Erfolg. Doch von Gesichtslosigkeit hat sie sich noch nie die Laune verderben lassen! Schnell findet sie Freunde, die ihre Kunst zu schätzen wissen und sie akzeptierten – auch ohne Gesicht und so. Ein paar Dinge hat Frieda aus Viktors Tasche allerdings doch mitgenommen. Ist das ein Füller ... aus Dörflerhaut? Wow, mal ganz abgesehen von seiner Skrupellosigkeit, war Viktor schon ein echt kreativer Kerl!

Nach diesem blutigen Sieg können die Bürger Heurekas ihr Leben endlich wieder aufnehmen – und das alles dank euch tapferen Helden! **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt die alternative Startausrüstung für Frieda Paletti freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Tintenklekser und Alte Maske. Wählst du in zukünftigen Partien Frieda Paletti aus, darfst du ihre freigeschaltete Startausrüstung anstelle ihrer normalen Startausrüstung verwenden.

51. Erde zu Erde, Laub zu Laub

Der Unkrautvernichter lässt Theas Kopf platzen wie einen Ballon. Dreck und Blätter fliegen in einem chaotischen Durcheinander durch die Luft! Und Theas Jungs stehen hilflos daneben. Wie furchtbar! Als diese wieder realisieren was passiert, nehmen sie die Wurzeln in die Hand und verschwinden in den Weiten der Vierfingerlande.

Nach diesem triumphalen Sieg kehrt das Leben nach Heureka zurück. Im Laufe der nächsten Tage sprießen dort wo Thea ihr unglückliches Ende fand, eine Vielzahl von Pflanzen – sehr lebendige, gesprächige Pflanzen! Überraschenderweise nimmt Tante Emma diese Sprösslinge sofort unter ihre Fittiche. Erst denkt ihr noch, dass Emmas Mutterinstinkt geweckt wurde, doch schnell wird klar: Es war natürlich rein geschäftlich! Kurze Zeit nach der Adoption findet ihr die hübschen Knospen in ihren Regalen zum Verkauf. Vielleicht gibt ihnen ja noch ein anderer Dörfler ein warmes Zuhause!

Ihr habt bewiesen, dass ihr das Zeug dazu habt, Heureka selbst vor Unkraut zu beschützen. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Kecke Hecke und Knospenkranz. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

52. Mittagessen für die Einheimischen

Ein Dörflerkörper kann nur eine gewisse Menge Fett in sich aufnehmen, bis er kollabiert. In eurem Zustand seid ihr zu vollgestopft, um euch gegen Arnold zu wehren. Einer nach dem anderen landet im Topf und wird zu einer feinen Speise gegart. Bald gibt es Essen. Sieht so aus, als würde eure Geschichte hier enden.

Überraschenderweise aber nicht die von Heureka! Trotz eurer Niederlage habt ihr dem Dorf wieder zur Ruhe verholfen. Arnold entscheidet sich, in Heureka zu bleiben bis er die vielen frischen Zutaten, die er hier gesammelt hat, verkochen konnte. Und seine Anwesenheit ist absolut nicht unerwünscht: Während Arnold noch

genüsslich an euren Knochen knabbert, kocht er wohlschmeckendes Essen für Heureka. Einige Dörfler schätzen das von Arnold angebotene Fleisch, sogar gerade WEIL sie wissen, wo es herkommt!

So ziemlich alle, die um euch trauern, finden trost im guten Essen des dicklichen Kochs. Vielleicht ist es ja doch ein gutes Ende, findet ihr nicht auch? **Essen ist fertig und ihr habt verloren!**

53. Fröhliche Gesichter für alle!

Als Viktor in seine Tasche greift und keine Maske mehr findet, weiß er, dass sein Abgang naht. Als ihr euch um ihn schart, versucht er verzweifelt, seine Haut am Körper zu behalten, doch nachdem ihr mit ihm fertig seid, ist sein Gesicht immerhin nicht mehr die einzige Stelle, wo sie ihm fehlt. Ein klarer Sieg für Heureka!

Nachdem das Dorf endlich wieder sicher ist, will der neue Sheriff den Dörflern ihre lang verloren geglaubten Gesichter wiedergeben. Leider bekommt nur die Hälfte von ihnen ihr eigenes Gesicht zurück, aber alle sind sehr froh überhaupt wieder eins zu haben. Ihr wisst ja wie es ist: Ohne Gesicht fegt der Wind wie ein Nadelschauer über euch hinweg! Ja, zugegeben, es ist schon ein wenig seltsam, die kleine Lilli mit dem Gesicht ihres Großvaters zu sehen. Aber es steht ihr!

Das war eine wirklich knappe Nummer, aber ihr habt euch erfolgreich gewehrt – versucht, eure Haut bis zum nächsten Mal zu behalten, ok? **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

54. Ein kranker Sheriff

Dr. Bosskop muss verbittert feststellen, dass seine bössartigen Pläne durch euer Immunsystem vereitelt wurden. Trotz laufender Nase und Magenverstimmungen bleibt ihr hartnäckig und entkernt Dr. Bosskop bis runter auf den Apfelgriebs. Als ihr mit ihm fertig seid, ist er nur noch Apfelmus, Kerne und einige verängstigte Würmer.

Das Dorf ist wieder sicher, aber der neue Sheriff hat leider weiterhin mit Langzeitfolgen zu kämpfen und Heureka sorgt sich um seinen Helden. Durch lange Ruhepausen und eine intensive Entwurmungskur übersteht er aber schließlich selbst diese Leiden und wirkt wieder fitter als je zuvor! Das gottgleiche Immunsystem des neuen Sheriffs wird zum Dorfgespräch und schnell ranken sich Mythen um seine Heilung! Tante Emma – eine Frau, die weiß wie man Mythen in Münzen verwandelt – sieht darin einen Verkaufshit: Sie vermarktet „gesundheitsfördernde Ausrüstung“ und behauptet kühn, dass diese vom Sheriff höchstpersönlich empfohlen wird.

Bei der Verteidigung von Heureka sind einige Dörfler ums Leben gekommen, doch dank euch winkt den Überlebenden ein langes und gesundes Leben! **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Abgefüllte Jugend und Schweißband. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

55. Traurige Pflanzen sorgen für ein sicheres Dorf

Als ihr Terrakottakörper zu zerbersten droht, wirft Thea einen letzten Blick auf ihre geliebten Kinder. Gerade als sie ihre letzten Worte aussprechen will, zerschlägt der neue Sheriff ihren Topf mit einem Gartenwerkzeug in tausend Stücke. Wieder und wieder sticht und schlägt er auf den leblosen Erdhügel ein, der einst Thea war. Doofsterglocke, Rangelblume und Wehuh-Fratzenfalle stoßen einen entsetzten Schrei aus und fliehen panisch in den Wald.

Nachdem ihr die Bösewichte besiegt habt, ist in Heureka endlich wieder Frieden eingekehrt. Trotz komischer Geräusche und sich

unkontrolliert ausbreitendem Laubs aus dem Wald, versuchen die Dörfler positiv zu bleiben. Rückblickend betrachtet war es für Theas Kinder vermutlich eher unschön mitangesehen, wie die Kopferde ihrer Mutter zum Düngen der Maisfelder verwendet wurde. Aber die Dörfler brauchen sich keine Sorgen zu machen, denn der neue Sheriff hat vor den Toren des Dorfes eine ganze Reihe von Gartengeräten aufgestellt, die nur darauf warten, dass die Kinder einen Rachefeldzug starten. Es war ein erbitterter Kampf, aber ihr habt gesiegt!

Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!

56. Eine kulinarische Entdeckung

Jedes Kind in Heureka lernt: Wer zu viel Fett in den Schlund gepresst bekommt, platzt! Und wie du platzt! Du explodierst vor den Augen deiner Freude! Verdammt, was für eine verdammt coole Art, draufzugehen: Ein Fleischfeuerwerk schleudert Fett, Knochen und Gedärme bis in die Nachbardörfer! Einer der Knochen düst mit rasendem Tempo in und durch Arnolds Kopf. Mit leerem Blick kippt dieser vornüber in seinen eigenen Kochtopf.

Als die Dörfler beginnen, ihren explodierten Freund wieder zusammenzubasteln, steigt ein verlockendes Aroma aus dem noch immer köchelnden Kessel empor. Der neue Sheriff beginnt zu grübeln: Gilt es auch bei einem Bösewicht als Kannibalismus?

Seit diesem schicksalhaften Tag ist Heureka wieder auf dem Vormarsch. Die Bösewichte meiden Heureka komplett! Womöglich haben sie Wind von den neuen lokalen Köstlichkeiten bekommen: Besucher strömen aus allen Winkeln der Vierfingerlande herbei, um das berühmte Heureka-Pfännchen sowie die toll marinierten Schmatz-Spieße zu kosten – Leckerbissen, die von keinem Geringeren als dem geschätzten neuen Sheriff kreiert wurden. Ihr wollt die geheime Zutat wissen? Sagen wir einfach „Liebe“. Greift zu!

Es war eine harte Schlacht, aber ihr habt Heureka wieder Frieden und gutes Essen gebracht. **Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!**

Ihr habt neue Tante Emma Ausrüstung freigeschaltet! Sucht in der Faltschachtel mit freischaltbarer Ausrüstung (schaut unter den Einsatz der Schachtel!) nach Heureka-Pfännchen und Schmatz-Spieße. Mischt sie unter eure Tante Emma Ausrüstung und haltet in zukünftigen Partien die Augen danach offen!

57. Häute hier, morgen dort

Wow, ihr habt es wirklich geschafft! Heureka ist endlich wieder sicher ... dachten zumindest seine Bewohner, als sie den neuen Sheriff zufrieden über den Marktplatz schlendern sahen. Läuft er anders? Wieso der adrette Aufzug? Was soll's, hauptsächlich wir haben unseren guten alten neuen Sheriff zurück!

Der „neue Sheriff“ nutzte Heurekas Dankbarkeit aus und sonnte sich im unverdienten Lob für die Verteidigung Heurekas. Doch schon bald wurde ihm das Lob zu fad und das Rampenlicht des Dorfes zu fahl. Er verließ das Dorf auf der Suche nach einer neuen Rolle und nahm – wie soll es auch anders sein – noch ein paar einheimische Gesichter mit.

Tröstet euch: Wo auch immer ihr seid, man wird sich an eure Gesichter erinnern! **Für euch fällt der Vorhang, denn ihr habt leider verloren!**

58. Entwurmt und zerstört

Euer Immunsystem erweist sich als zu stark! Dr. Bosskops Krankheiten schaffen es nicht, es zu durchdringen. Trotz laufender Nase und tränenden Augen schält ihr abwechselnd (weil immer mal einer aufs Plumpsklo rennt!) Dr. Bosskops geschundene und verschrumpelte Haut vom Apfelkörper. Nach einem derartigen Gemetzel hat mit Sicherheit jemand Lust auf Obstsalat!

Nach dem kräftezehrenden Kampf kommt Heureka endlich wieder zur Ruhe. Nach einigen Tagen zieht noch mal eine kleine Erkältungswelle über euch her, doch mit eurem gestählten Immunsystem habt ihr sie nach wenigen Tagen weggeschlafen.

Glückwunsch, ihr habt die Partie gewonnen!

59. Verwurzelt und verwüstet

Thea und ihre schelmischen Sprösslinge erwiesen sich als zu brutal, als dass eure klägliche Gruppe mit ihnen fertig werden könnte. Doofsterglocke und Rangelblume jagen euch belustigt vor sich her und treiben euch – Dörfler für Dörfler – direkt in die gefräßigen Mäuler von Wehtuh-Fratzenfalle. Das letzte, was ihr seht, bevor sich das Maul schließt, ist das Gesicht einer stolzen Mama: „Ach, sie werden so schnell groß!“

Nach eurem vorzeitigen Ableben pflanzt Thea ihre Kinder nun fest auf dem unbewachten Dorfplatz ein und die junge Familie genießt seitdem diesen tollen Platz im strahlenden Sonnenlicht. Mit jedem Tag, der vergeht, werden Theas Racker größer und stärker und schlagen ihre Wurzeln tiefer in die reiche Erde des Dorfes. Es dauerte nicht lange, bis alle, die dumm genug waren in der Nähe zu bleiben, zu Dünger verarbeitet wurden. Als die Kotta-Familie zu ihrem nächsten Abenteuer aufbricht, ist Doofsterglocke bereits groß genug, um ganze Bienenstöcke zu verschlingen – samt Bienen natürlich! **Am Ende obsiegt doch immer die Natur und ihr habt leider verloren!**

60. Ein Heldenmahl

Ihr bleibt trotz zugebutterten Arterien und ölerschmierten Gesichtern stark und könnt so das Blatt zu euren Gunsten wenden. Mit einer letzten Kraftanstrengung stoßt ihr Arnold mit dem Kopf voraus in seinen eigenen Topf, wo er mit seinem massiven Körper stecken bleibt. Während er durchgart, genießt ihr – vielleicht ein wenig zu sehr – den verlockenden Duft vom Fleisch in der kräftigen Brühe! Arnold wusste was er tat! Ein guter Koch, alles was recht ist!

Nun, da das Dorf endlich sicher ist, veranstalten die Einwohner Heurekas ein riesiges Fest und bereiten ein üppiges Festmahl vor, um euren Sieg zu feiern! Es gibt sanft gegartes Fleisch, das der neue Sheriff großzügigerweise extra für diesen Anlass zur Verfügung stellt. Er macht zwar ein kleines Geheimnis daraus, woher diese Köstlichkeit stammt, doch man möchte ja auch niemand den Appetit verderben!

Dank eurer heldenhaften Taten werden die Bösewichte in Zukunft zweimal darüber nachdenken, bevor sie Heureka überfallen.

Glückwünsche sind angebracht – ihr habt die Partie gewonnen!

Spezialaufgaben-Tracker



Fleckchen

Herr Hottehü
Herr Greifmann

Die weißen Herren

Rhombus
Pyramide

Thea Kotta

Kecke Hecke
Knospenkranz

Dr. Bosskop

Abgefüllte Jugend
Schweißband

Fritze Fischkopp

Angelhakenanzug
Flaschenpost

Rosa Voir & die WG

Starkstromkabel
Schleudersitz

Viktor Visage

Tintenleckser
Alte Maske

Arnold Schmatz

Heureka-Pfännchen
Schmatz-Spieße

TROPHÄENWAND

**VIKTOR
VISAGE**



Klebt am Ende jeder Partie die nächste Trophäe (in numerisch aufsteigender Reihenfolge) jedes gerade besieigten Bösewichts an die Trophäenwand. Beim 3. Sieg über einen Bösewicht klebt ihr somit dessen abgetrennten Kopf an die Wand.

Wenn das passiert, schaltet ihr den zu diesem Bösewicht zugehörigen Fluch frei (S. 14).

**SCHNARCH-
BERT**



DR. BOSSKOP



**FÜRST
WETTERNICH**



**ROSA VOIR
& DIE WG**



**DIE
WEISSEN
HERREN**



FLECKCHEN



**FRITZE
FISCHKOPP**



**TRUT-
HAND**



WILLI
WEDLER

DIE
KARNOVEN

NÖNIGIN & KÖNICH

JUPP
KARRE

RÜDIGER
SCHRECK

BERT
DOOFIS

PENNY
GÖNZALES

THEA
KOTTA

ARNOLD
SCHMATZ

VIKTORIA
SPITZ

FREDDY
FROSCHMILCH

KRUMMBIEGELS FLÜCHE



Habt ihr schon gehört? Am Rand des Dorfes wurde eine merkwürdige Gestalt gesichtet: Krummbiegel, Tante Emmas größter Konkurrent und Erzrivale! Krummbiegel ist ein schurkischer Händler, der sich ganz und gar auf die Beschwörung und den Verkauf feinsten und fiesester Flüche spezialisiert hat.

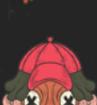
Seit langer Zeit schon beliefert er Bösewichte nah und fern mit seinen krummen Dingen.

Habt ihr euch etwa noch nie gefragt, woher Viktoria Spitz ihre tödlichen Messer hat oder wo Arnold Schmatz' Gewürze herkommen?

Keine Frage, von Krummbiegel! Und er ist alles andere als begeistert, dass ihr seine Kunden ausmerzt.

Also ist er hier! Gekommen um euer bescheidenes Dorf zu verfluchen und seine Kunden in ihrem Kampf zu unterstützen.

Immer wenn der **Kopf** eines Bösewichts an die Trophäenwand geklebt wird, legt die Fluch-Karte dieses Bösewichts (siehe unten) aus dem Fach „**Flüche – Gesperrt**“ in das Fach „**Flüche – Freigeschaltet**“. Ist ein Fluch einmal freigeschaltet, könnt ihr ihn in allen zukünftigen Partien verwenden (S. 5).

	VIKTOR VISAGE GESICHTSBLIND		FRITZE FISCHKOPF ZORNAROMA		RÜDIGER SCHRECK HERSCHAFT DER KRÄHEN
	SCHNARCHBERT HELDENMÜD		TRUTHAND 1000 MAL BERÜHRT		PENNY GÖNNZALES GELD ODER LEBEN
	DR. BOSSKOP VIRENSCHLEUDER		WILLY WEDLER FALSCHES MITLEID		THEA KOTTA BALANCE DER NATUR
	FÜRST WETTERNICH NORDWIND		NÖNIGIN & KÖNICH WENIGER IST MEHR		ARNOLD SCHMATZ APPETIT AUF DÖRFER
	ROSA VOIR & DIE WG BLITZ & DONNER		DIE KARNOVEN DIEBISCHE DÖRFER		VIKTORIA SPITZ WURFWAFFEN-WAHNSINN
	DIE WEISSEN HERREN EIN KUBUS, SIE ZU KNECHTEN		JUPP KARRE SEELSORGEN		FREDDY FROSCHMILCH MORGENMUFFEL
	FLECKCHEN LEBEN UND LEBEN LASSEN		BERT DOOFIS TERROR-TOURISTEN		

Lass mich raten: Du hast 'ne Frage zu diesem einen Neue Nachbarn-Bösewicht?



Arnold Schmatz

- **Terrain:** Foodtruck, Kochtopf, Gemüsebeet, Altes Fass, Rostige Schrottkarre, Holzzaun, Überwuchertes Maisfeld
- **Wasser:** Kann auf freie Felder gelegt werden.
- **Bösewicht-Aktion Verdauungspause:** Solange sie offen vor dir ausliegt, kosten dich Fähigkeiten / Angreifen / Interaktion etc., die eigentlich 0 MUMM kostet trotzdem 2 MUMM.



Fritze Fischkopp

- **Terrain:** Flut, Köderstulle, Verwahrlostes Picknick, Gemüsebeet, Hohler Heuhaufen, Überwuchertes Maisfeld, Matschiger Graben
- **Wasser:** Kann auf freie Felder sowie Terrain-Felder gelegt werden.
- **Aufstellbare Ausrüstung** aus der *Toller Trödel*-Erweiterung gelten nicht als Terrain und verlieren somit durch Wasser auf ihrem Feld nicht ihre Fähigkeit und können weiterhin aktiviert werden.



Die weißen Herren

- **Terrain:** Günnis Kneipe, Dichter Wald, Summender Bienenstock, Marodes Farmhaus, Rostige Schrottkarre, Holzzaun, Miefiges Plumpsklo
- **Wenn du besiegt wirst,** wirf deinen gesammelten Glaube **nicht ab.** Wirf deinen Glaube nur ab, wenn ein Effekt es besagt oder am Ende des Kampfes.
- **Liegt das Dorf-Ereignis Ausschlafen** vor dem Sheriff, wenn *Die weißen Herren* euer Endgegner sind, ignoriert dieser den Effekt von *Ausschlafen*.



Fleckchen

- **Terrain:** Trüber Fluss, Wunschbrunnen, Pilzwäldchen, Miefiges Plumpsklo, Überwuchertes Maisfeld, Marodes Farmhaus, Verwahrlostes Picknick
- **Bösewicht-Aktion Katerstimmung:** Wenn ihr *Fleckchens* Max. LEB erhöht, markiert euch das am besten mit einem Marker neben seinem Wert für Max. LEB, erhöht aber **nicht** sofort sein LEB! Erst wenn *Fleckchens* LEB wieder auf sein Max. LEB gesetzt wird, setzt ihr sein LEB ab jetzt auf den neuen Max LEB-Wert.



Viktor Visage

- **Terrain:** Trüber Fluss, Sprengstoff & Auslöser, Holzzaun, Miefiges Plumpsklo, Hütte des Dorfdoktors, Werkzeugschuppen, Hohler Heuhaufen
- Wenn ihr den zweiten Marker von *Viktors* Überfall-Karte *Die Gurte der Maske* entfernt, werft ihr die *getragene Maske* nicht nur ab, sondern entfernt sie für die Partie aus dem Spiel.



Dr. Bosskop

- **Terrain:** Dichter Wald, Trüber Fluss, Hütte des Dorfdoktors, Gemüsebeet, Sprengstoff & Auslöser, Gammeliges Plumpsklo, Werkzeugschuppen
- **Wasser:** Kann auf freie Felder sowie Terrain-Felder gelegt werden.
- **Krankheit abwerfen:** Wenn ihr eine Krankheit abwerft, legt sie zurück auf Dr. Bosskops Überfall-Karte *Pestdokter*.
- **Wenn du besiegt wirst,** wirf alle deine bis dahin gesammelten Krankheits-Plättchen ab.
- Dr. Bosskops Rüpel- und Halunke-Fähigkeiten lösen jedes Mal beim Erreichen der Bedingung wieder aus.
- **Wasser,** das ihr durch die Bösewicht Aktion *Infektiöser Schleim* auf das Schlachtfeld platziert, hat nur den Effekt, der auf der Karte steht.
- Die Angabe „3 oder mehr“ bei der Bösewicht Aktion *Mutation* bezieht einen möglichen Endgegner-Kampf mit ein. Im normalen Kampf kann ein Dörfler nicht mehr als 3 Krankheiten haben.
- Die Krankheits-Plättchen der Krankheit *Wurminfekt* werden nur im Endgegner-Kampf gegen Dr. Bosskop verwendet und können nicht auf andere Weise erhalten werden.



Thea Kotta

- **Terrain:** Wehtuh-Fratzenfalle, Doofsterglocke, Rangelblume, Rasenmäher, Hütte des Dorfdoktors, Summender Bienenstock, Werkzeugschuppen
- **Wasser:** Kann auf Pflanzen-Terrain-Karten gelegt werden.
- **„Bewegt Thea** so weit wie möglich vom Ziel weg.“: Hier führt Thea eine volle Bewegung durch, bei der sie sich so bewegt, dass sie am Ende ihrer Bewegung (abhängig von ihrem BEW-Wert) maximal weit vom Ziel entfernt steht.
- **AUA durch Pflanzen:** Wenn dir innerhalb einer Bösewicht-Aktion Pflanzen-Terrain AUA zufügt, gilt dies als durch Bösewicht-Aktion zugefügtes AUA.



Rosa Voir & die WG

- **Terrain:** Hohler Heuhaufen, Marodes Farmhaus, Dorfteich, Wäscheleine, Matschpfütze, Die Wolken-Gang, Lagerfeuerchen
- **Wasser:** Kann auf Dörfler-Tableaus sowie auf *Rosa Voirs* Bösewicht-Tableau gelegt werden.
- Wenn bei *Flennen* nicht genug Wasser für alle von *Flennen* betroffenen Dörfler liegt, entscheidet gemeinsam, wer sich das Wasser nimmt. Wenn bei *Flennen* kein Wasser auf *Rosas* Bösewicht-Tableau liegt, nimmt sich kein Dörfler Wasser.

SPIELVARIANTE:

Invasion des Nachbardorfs

Habt ihr mal Lust auf ein richtiges *Neue Nachbarn*-Derby? Dann spielt doch mal nur gegen eins der Nachbardörfer! Legt dazu zum Beginn der Partie nur Bösewicht-Plättchen des gewählten Dorfes (natürlich verdeckt) auf die Kampf-Plätze.

Für Neblingen: Arnold Schmatz, Viktor Visage, Die weißen Herren, Fleckchen.

Für Sturzbrunn: Thea Kotta, Fritze Fischkopp, Dr. Bosskop, Rosa Voir & die WG.

1x pro Kampf

Gilt ein Effekt „1x pro Kampf“, kann dieser nicht (nur) aktiv im eigenen Zug ausgelöst werden, sondern kann – je nach Effekt-Text – auch zu anderen Zeitpunkten ausgelöst werden. Effekte, die „1x pro Kampf“ (MIT weiteren Kosten, zum Beispiel „1 MUMM“, „Snacken“ oder „Abwerfen“) ausgelöst werden, können nur in deinem Zug ausgelöst werden. Gilt auch für „1x pro Runde“.

Autoren, Illustrationen, Grafikdesign: Tony Mayer, Rachel Rusk & Stephen Louis
DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Board Game Circus (Janina Wittmann & Felina Haun)

Redaktion: Robin Eckert • Grafikdesign: Anna Spies • Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy • Mit besonderem Dank an: Patrick Marhofen & Christoph Nittel

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Panic Roll. Alle Rechte vorbehalten.



Knaller!

Würfle noch mal und wende zusätzlich Folgendes an:

1

Dein Angriff erzürnt den Bösewicht!
Dein Zug endet sofort nach deinem Angriff.
Führt 1 Bösewicht-Aktion aus.

2/3

Dein Knaller bringt den Bösewicht ganz aus der Fassung und ihr seht, was er vor hat.
Seht euch die oberste Bösewicht-Aktion an.

4/5

Du zerquetscht dem Bösewicht die Zehen.
-1 BEW für den Bösewicht.

6/7

Du bist wegen deines Knallers völlig aufgeputscht!
+1 BEW / +1 MUMM / +1 PRZ.

8

Was für ein Schlag!
Der Angriff fügt dem Bösewicht +1 AUA zu.

9+

Heiliger Bimbam, du reißt den Bösewicht in Stücke!
Nimm dir die mit (★) gekennzeichnete Bösewicht-Ausrüstung des Bösewichts.
Du darfst sie sofort anlegen.
Ist das in diesem Kampf schon aktiviert worden?
Füge dem Bösewicht stattdessen +1 AUA zu.

Wie hieß noch mal dieses Neue Nachbarn-Terrain?



Rangelblume



Doofsterglocke



Wehtuh-Fratzenfalle



Rasenmäher



Flut (3x)



Köderstulle



Günnis Kneipe



Foodtruck



Kochtopf



Lagerfeuerchen



Matschpfütze



Wäscheleine



Die Wolken-Gang

Schon wieder alles vergessen? Macht nix! (Neue Nachbarn-Schritte in blau)

Viel zu einfach? Wählt 1 freigeschalteten Fluch für eure Partie (optional).

1 Jeder: Wähle 1 Dörfler, nimm die entsprechende Startausrüstung sowie 10 Münzen und lege dein Dörfler-Plättchen auf die »Wer ist dran?«-Leiste.

2

Dorf-Phase

(in Shoppen-Reihenfolge)

Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Dorf-Phase**.

Füllt alle eure **nicht abgeschlossenen Heldentaten** auf **3** auf. In 1. Dorf-Phase: Zieht je 3 Heldentaten.

Jeder zieht 1 **Dorf-Ereignis** und handelt es ab.

Besucht **Tante Emmas Laden**.

Ausrüstung anlegen und ab in die **Kampf-Phase**.

3

Kampf-Phase

(in Kloppen-Reihenfolge)

Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Kampf-Phase**.

Deckt das **nächste Bösewicht-Plättchen** auf den Kampf-Plätzen auf. Legt es ganz oben auf die „Wer ist dran?“-Leiste.

Legt das entsprechende **Bösewicht-Tableau** und die zugehörigen **Bösewicht-Aktionen** auf das Zusatz-Brett.
Legt entsprechende Überfall-Karte(n) offen aus.

Legt die **Terrains** und deren **Karten** entsprechend der Schlachtfeld-Übersicht auf das **Schlachtfeld**.
Stellt euch sowie den Bösewicht auf die angegebenen **Startpositionen**.

Der Kampf geht los, **beginnd beim Bösewicht**.

4

Der Bösewicht ist besiegt!

Werft **nicht abgeschlossene Heldentaten** ab, die ihr nicht mit in die nächste Runde nehmen wollt (optional).

Jeder nimmt sich **6 Münzen**.

Hast du in **dieser Runde** die meisten **Heldentaten abgeschlossen**? Dann erhältst du 1 zufällige Bösewicht-Ausrüstung. Bei Gleichstand wird gewürfelt: Die höhere Zahl gewinnt.

Legt **abgeschlossene Heldentaten zur Seite**.

Setzt die Werte der Dörfler zurück.

Nur **dauerhafte Wertänderungen** bleiben erhalten.

Entsorgt den Bösewicht.

Aktualisiert die „Wer ist dran?“-Leiste.

Keht ins Dorf zurück.

Nach der Partie (egal ob gewonnen oder verloren): Klebt pro besiegttem Bösewicht 1 entsprechende Trophäe an eure **Trophäenwand**.