



WAR FOR CHICKEN ISLAND

Das Gackern des CLUCKTHULHU

1-4 Spieler
Kooperativer Modus

Chicken Island ist seit Jahren im Krieg versunken. Auf der Suche nach neuen Mächten an Orten, zu denen kein Huhn gehen sollte, erhebt sich eine neue Bedrohung: Der Kult des Cluckthulhu. Lautlose Wanderer werden zu einer profanen Zeremonie gerufen. Ihr Ziel: Die Beschörung unvorstellbaren Grauens aus dieser oder einer anderen Welt! Nun müssen die Anführer der Hühnerarmee zu Huhnaktivisten werden, um gemeinsam diesen fürchterlichen Terror zu bekämpfen oder der Dunkelheit zu erliegen.

Das Gackern des Cluckthulhu ist ein kooperatives Szenario für 1-4 Spieler für War for Chicken Island und basiert auf der erschreckenden Welt von Howard Phillips Lovecraft.



Aufbau

1. Baut das Spiel nach den üblichen Regeln für die Anzahl Spieler +1 auf. Überspringt den Spieleraufbau für den extra Spieler. Für 4 Spieler wird ein zusätzliches Set Würfel und Hühner benötigt (in der Kickstarter Exclusive Box mit Zusatzmaterial enthalten).



2. Dreht das Lavaplättchen in der Mitte auf die Neutralseite, es wird zur Beschwürungskrypta und kann zu keinem Zeitpunkt umgedreht werden. Dreht jedes andere Neutralplättchen auf die Lavaseite.

3. Platziert ein Lava-/ Neutralplättchen mit der Neutralseite oben mit mindestens zwei Seiten angrenzend an andere Teile des Spielfelds, es wird zum Tor.



4. Zieht eine Anführerkarte und legt sie offen auf den Tisch, dieser Anführer wird zum Beschwörer.

Stellt die zugehörige Miniatur auf die Beschwürungskrypta.



5. Legt ein Schild auf den Beschwörer, zieht 3 Schriftrollenkarten und legt diese verdeckt neben die Beschwörerkarte, dieser Stapel wird der **Machtstapel des Beschwörers**.

6. Platziert je ein Huhn/ Piloten verdeckt auf jedes der sechs angrenzenden Felder der Beschwürungskrypta. Sie werden zu **Kultisten**.



7. Mischt die Cluckthulhu Aktionskarten und legt 3 von ihnen in eine Reihe neben das Tor, dies wird der **Pfad**. Legt die übrigen Aktionskarten in die Schachtel zurück.

8. Nehmt die Cluckthulhu Miniatur und stellt sie neben die Aktionskarte, die am weitesten vom Tor entfernt liegt.



Das Tor

9. Legt die Cluckthulhu Karte auf den Tisch, zieht 3 Schriftrollenkarten und legt diese verdeckt daneben, diese werden zum **Machtstapel des Cluckthulhu**.

10. Legt die Karte "Befehl des Kultes" neben den Stapel und legt einen Schild auf das Beschwörersymbol. Definiert auf dem Spielbrett die Richtung, aus der die Hexfeldpriorisierung betrachtet wird.

BEFEHL DES KULTES

Gibt an, ob der Beschwörer oder die Kultisten am Zug sind.

Der Beschwörer ist am Zug.

Die Kultisten sind am Zug

Macht: Cluckthulhu, der Beschwörer und alle Kultisten haben +2 Stärke und +2 Rüstung.



Hexfeldpriorisierung. Für das Auflösen von Gleichständen und die Zugfolge der Kultisten (Definiert die Richtung, aus der die Hexfeldpriorisierung betrachtet wird.)

SPIELABLAUF

1. ZIEL

Euer Ziel ist es, den Großteil der Kultisten und den Beschwörer zu besiegen, bevor Cluckthulhu das Tor erreicht. Sobald es auf Chicken Island erschienen ist, müsst ihr es so oft erfolgreich angreifen, wie Karten auf dem Pfad liegen, um zu gewinnen. Wenn Cluckthulhu zwei Demütigungsmarker auf einem einzelnen Anführer der Huhnaktivisten platziert, verliert ihr das Spiel.

2. ZUGFOLGE UND ABLAUF

Der Spieler, der zuletzt eine außerweltliche Kreatur beschworen hat, beginnt das Spiel (oder derjenige, der zuletzt eine Horrorgeschichte gelesen hat).

Jede Runde führen alle Spieler ihren Zug durch, gefolgt vom Beschwörer oder den Kultisten (abhängig vom Befehl des Kultes). Zum Schluss, wenn alle Spieler und eine gleiche Anzahl von Gegnern (Kultisten oder Beschwörer) ihren Zug gemacht haben, ist Cluckthulhu an der Reihe. Danach beginnt eine neue Runde.

Züge der Spieler

Alle Spieler führen ihre Züge normal durch

2.2 Zug der Kultisten

Bewegt den Schild auf dem Befehl des Kultes immer zu dem benachbarten freien Symbol (entweder Beschwörer oder Kultisten) und aktiviert die entsprechende Einheit.

Wurde der Beschwörer besiegt, werden nur noch Kultisten aktiviert. Die Aktivierung der Kultisten folgt der Hexfeldpriorisierung.

a. Falls möglich, bewegt die gerade aktivierte Einheit 1 Feld in Richtung der gegnerischen Einheit mit dem niedrigsten Rüstungswert. Kultisten priorisieren ihre Bewegung im Uhrzeigersinn, wie auf dem Befehl des Kultes angegeben.



b. Bekämpft die Einheit oder den Anführer mit dem niedrigsten Rüstungswert in Reichweite. Kann der aktive Kultist oder Beschwörer keine feindliche Einheit oder keinen Anführer angreifen, endet sein Zug.

Wenn ein aktiver Kultist oder Beschwörer angegriffen hat, deckt den nächsten Kultisten nach der Hexfeldpriorisierung auf (1-2-3-4-5-6).

Kultisten bleiben in den Schatten verborgen, bis der Befehl des Kultes (Hexfeldpriorisierung) ihre Enthüllung bestimmt oder eine Einheit oder ein Anführer seine Bewegung auf einem benachbarten Feld beendet oder den verborgenen Kultisten angreift. Deckt dann den Kultisten auf.

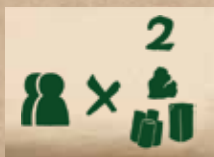
2.3 Cluckthulhus Zug:

1. Cluckthulhu geht einen Schritt den Pfad entlang auf das Tor zu (ein Hexfeld, wenn ihr die Spielmatte nutzt).

2. Deckt die Aktionskarte auf, die Cluckthulhu soeben betreten hat, und führt ihre Effekte aus.



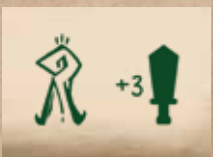
EFFEKTE DER AKTIONSKARTEN



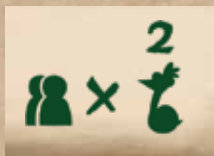
Alle Spieler verlieren 2 Ressourcen



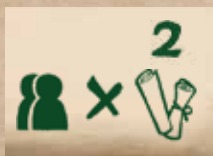
Alle Spieler verlieren 1 Schild



Der Kult erhält einen +3 Stärkebonus in dieser Runde



Alle Spieler verlieren 2 Hühner



Alle Spieler verlieren 2 Schriftrollen



Der Kult erhält einen +2 Rüstungsbonus in dieser Runde



Füge X (in diesem Fall 2) Schriftrollen dem Machtstapel des Beschwörers und dem von Cluckthulhu hinzu.



Aktiviere Cluckthulhus Fähigkeit. Wirf einen Würfel und führe den Effekt auf der Karte aus

Sofort nachdem die Effekte der letzten Aktionskarte ausgeführt wurden, folgt die Ankunft des Cluckthulhu auf Chicken Island:

a. Stellt seine Miniatur auf das Hexfeld mit dem Tor.

b. Cluckthulhu verschlingt die Lebenskraft aller verbliebenen Kultisten und des Beschwörers. Anschließend erhält er 3 Schriftrollenkarte pro verschlungenem Kultisten sowie 5 Schriftrollenkarte für den Beschwörer, welche seinem Machtstapel hinzugefügt werden. Mischt den Machtstapel des Beschwörers in den von Cluckthulhu ein.

c. Entfernt alle verschlungenen Kultisten und den Beschwörer vom Spielfeld.

d. Mischt die Aktionskarten des Pfades und bildet daraus einen Stapel.

Für den Rest des Spiels gibt es keine Züge von Kultisten oder dem Beschwörer mehr. Cluckthulhus Zug verändert sich wie folgt:

a. Deckt die oberste Aktionskarte vom Stapel auf und führt ihre Aktion aus.

b. Cluckthulhu führt einen Fernkampfangriff mit Reichweite 3 gegen die Einheit oder den Anführer mit dem niedrigsten Rüstungswert aus. Ist keine Einheit und kein Anführer in Reichweite, greift Cluckthulhu den Anführer mit dem niedrigsten Rüstungswert an, unabhängig von der Reichweite.

Sobald Cluckthulhus Aktionsstapel leer ist, mischt den Ablagestapel.

3. KAMPF

Die Spieler führen nach den Regeln des Grundspiels Angriff und Verteidigung aus. Alle Spieler können wie üblich verdeckt Karten während des Kampfes spielen.

1. Der Kult von Cluckthulhu führt Angriff und Verteidigung wie folgt aus:

2. Zieht eine Schriftrolle und fügt sie dem Machtstapel des Angreifers oder des Verteidigers hinzu (Beschwörer oder Cluckthulhu).

3. Fügt die Hälfte des Machtstapels, abgerundet, maximal jedoch 8 Karten, dem Kampf hinzu. Spielt diese Karten verdeckt. Muss der Kult von Cluckthulhu sich verteidigen und der Stärkewert des Spielers übersteigt den Wert seiner Rüstung nicht, wird der Kult keine Karte des Machtstapels nutzen. Deckt alle vom Kult genutzten Karten auf, fügt ihre Modifikatoren der Stärke/ Rüstung hinzu und vergleiche die Werte. Vom Kult gespielte Karten, deren Wert größer als 1 ist, fügen ihren Modifikator wie angegeben dem Kult hinzu, unabhängig ob der Modifikator auf der Karte für Stärke oder Rüstung ist. Jede andere Karte fügt + 1 der Stärke/ Rüstung hinzu, immer zugunsten des Kultes.

4. Fügt alle durch Effekte gewährten Schriftrollen dem Machtstapel des angreifenden Feindes hinzu. Alle anderen Effekte von Schriftrollen werden ignoriert.

5. Werft alle vom Kult genutzten Karten ab.

Der Beschwörer und alle Kultisten teilen sich denselben Machtstapel.

Huhnektive gegen den Kult des Cluckthulhu

Ist ein Angriff gegen eines der Mitglieder des Kultes erfolgreich, entfernt einen Schild von diesem Mitglied.

Falls kein Schild mehr übrig ist:

A. gegen einen Kultisten

Entfernt den besieigten Kultisten vom Spielfeld. Cluckthulhu und der Beschwörer erhalten jeweils eine Schriftrolle für ihren Machtstapel.

B. gegen den Beschwörer

Ist der Beschwörer besiegt, so entfernt ihn vom Spielfeld. Alle Karten seines Machtstapels werden Teil von Cluckthulhus Machtstapel. Für den Rest des Spiels können keine Karten dem Machtstapel des Beschwörers mehr hinzugefügt werden.

C. gegen Cluckthulhu

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen erfolgreichen Angriff gegen Cluckthulhu ausführt, wählt eine Karte aus seinem Aktionsstapel und wirft sie ab. Sind keine Aktionskarten mehr im Stapel, gewinnen die Spieler!

Der Kult des Cluckthulhu gegen die Huhnektive

Wenn ein Mitglied des Kultes einen Anführer der Huhnektive erfolgreich angreift, legt einen Demütigungsmarker auf ihn.

Die Spieler verlieren das Spiel, sobald ein einziger Anführer zweimal gedemütigt wurde.

VARIANTEN



Leicht – Die Ankunft

- Kein Schild für den Beschwörer zu Spielbeginn
- Cluckthulhu und der Beschwörer beginnen das Spiel mit je 2 Karten weniger in ihren Machtstapeln.

Normal – Huhnektive:

Normale Regeln

Extrem – Chaos in der Hühnerwelt:

- Fügt 2 weitere Aktionskarten dem Pfad hinzu.
- Fügt jeweils 3 zusätzliche Karten den Machtstapeln von Cluckthulhu und dem Beschwörer hinzu.
- Zu Beginn erhalten Cluckthulhu und die Kultisten ein Schild.
- Die Spieler dürfen miteinander nur durch Gackern kommunizieren.

Das Grauschnebel Grauen (Yolk-Sothoth Erweiterung benötigt)

- Nutzt die Yolk-Sothoth Miniatur und seine Charakterkarte als den Beschwörer.
- Wird Cluckthulhus Fähigkeit aktiviert, aktiviert Yolk-Sothoths Fähigkeit ebenfalls (falls er noch im Spiel ist).



HERAUSFORDERUNGEN

- Zerstört alle Kultisten, den Beschwörer und Cluckthulhu
- Besiegt Cluckthulhu, ohne Kultisten oder den Beschwörer zerstört zu haben
- Besiegt Cluckthulhu in allen Spielvarianten
- Besiegt Cluckthulhu mit jeder Anzahl an Spielern (Solo, 2, 3 und 4 Spieler)

GLOSSAR

Cluckthulhu: Ein kosmischer Schrecken, ein unheilvolles Wesen von jenseits der Sterne.

Der Kult: Jeder Kultist, der Beschwörer oder Cluckthulhu

Kultist: Huhn des Kultes von Cluckthulhu, bleibt verborgen in den Schatten.

Beschwörungskrypta: Zentrales Plättchen für die Kultisten und Startfeld für den Beschwörer. Gibt einen +2 Rüstungsbonus für jeden Kultisten oder den Beschwörer auf diesem Feld (optionale Regeln).

Tor: Neutralplättchen, auf welchem Cluckthulhu auf Chicken Island ankommt.

Beschwörer: Der Hühneranführer des Kultes von Cluckthulhu.

