



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

CRYPTID (3-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Ihr alle seid Kryptozoologen und versucht, der Erste zu sein, der endgültige Beweise für die Existenz eines Cryptids in der Wildnis Nordamerikas findet. Jeder Spieler erhält einen einzigartigen Hinweis – ein Stück wertvoller Information über den Lebensraum der Kreatur. Wenn sie miteinander kombiniert werden, grenzen die Hinweise ein einzelnes Feld auf der Karte ein: das Habitat der Kreatur.

Der Hinweis jedes Spielers gibt entweder ein Gebiet an, wo sich die Kreatur aufhalten könnte, oder wo nicht, und bezieht sich auf die Geländearten und Strukturen auf dem Spielbrett. Während des Spiels befragt ihr einander und versucht, die Hinweise der anderen zu erraten. Der erste Spieler, der alle Hinweise korrekt einsetzt und das Habitat findet, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

01. Wählt einen **Schwierigkeitsgrad** und zieht eine Karte:

→ **Weißer Karten** = Normaler Modus

→ **Schwarze Karten** = Fortgeschrittener Modus

02. Wählt einen **Startspieler**. Dieser sollte die Karte aufbauen.

Auf jedem Kartenteil befindet sich je eine **Nummer von 1-6**. Der „**•**“ gibt das **Feld der Nummer** und damit die **Orientierung** des Kartenteils an.

03. Prüft gemeinsam, ob der **Aufbau der Landkarte** exakt der Karte entspricht.

04. Teilt **1 Set Spielsteine** an jeden Spieler aus.

05. Verteilt die **Hinweisbücher** gemäß der Karten-Rückseite.

Aufbau einer Karte:

Links: Anzahl der Spieler

Mitte: Hinweisbücher und Nummer des Hinweises

Rechts: Optionale Tipps

06. Lies deinen **geheimen Hinweis** und verrate ihn niemals!

ÜBER EHRlichkeit

Cryptid lässt zwar Raum für Irreführungen, doch das Spiel basiert allein auf der Ehrlichkeit der Spieler beim Setzen der Spielsteine. Auf jeder Landkarte gibt es **nur 1 Habitat**. Sobald ein Spieler also nicht wahrheitsgemäß antwortet, funktioniert das Spiel nicht mehr.

Fehler können hin und wieder passieren. Sobald ein Spieler merkt, dass er einen Fehler gemacht hat und einen Würfel gesetzt hat, wo eigentlich eine Scheibe hätte sein sollen (oder umgekehrt), sollte er es ankündigen und sofort korrigieren. Der falsch platzierte Spielstein wird sofort auf ein anderes legales Feld gelegt.

Die Landkarte

→ **Gelände:**

Es gibt **5 Geländearten**: Wasser, Gebirge, Wald, Sumpf & Wüste.

→ **Territorien:**

Es gibt **2 Territorienarten**: Bären- und Pumaterritorium.

→ **Strukturen:**

Es gibt **2 Strukturarten**: Hinkelsteine und verlassene Hütten. Jede Struktur gibt es 1x in blau, grün, weiß und schwarz.

Spielsteine

Wird ein Spieler nach seinen Informationen über ein Feld befragt, muss er einen **Würfel** oder eine **Scheibe** auslegen.

Alle Spieler **müssen wahrheitsgemäß** antworten!

→ **Würfel:** Ist **nicht** das Habitat.

→ **Scheibe:** **Könnte** das Habitat sein.

Auf einem Feld kann immer **nur 1 Würfel**, aber **mehrere Scheiben** platziert werden.

Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, das eine Feld, welches das Habitat des Cryptids sein kann, korrekt zu identifizieren.

Wissen teilen

Dient in den **ersten 2 Runden** zur Vorbereitung des Spiels.

→ Der Startspieler legt einen Würfel in ein Feld der Landkarte, welches, seinem Hinweis zufolge, nicht das Habitat sein kann.

→ Im Uhrzeigersinn wird dies fortgeführt, bis jeder Spieler **2 Würfel** platziert hat.

Es gibt **nur 2 Einschränkungen** beim Platziere von Würfeln:

01. Ihr müsst **wahrheitsgemäß** platziere.

02. Ihr dürft kein Feld wählen, auf dem bereits ein Würfel liegt.

Dann startet der Startspieler seinen ersten regulären Zug.

Ein Spielzug

In deinem Zug hast Du **2 Möglichkeiten**:

→ **Befrage** einen Spieler (über ein Feld ohne Würfel)

→ **Durchsuche** ein Feld (ohne Würfel)

Befragen

→ Setze die **Spielfigur** auf ein Feld der Landkarte, das noch keine Spielsteine von Spielern enthält.

→ **Frage** einen Mitspieler „Könnte das Habitat hier sein?“

Der befragte Spieler **muss wahrheitsgemäß nach seinem Hinweis** einen Würfel oder eine Scheibe platziere.

Siehe **Spielsteine**

→ Platziert der befragte Spieler einen **Würfel**, **musst** Du ebenfalls einen eigenen Würfel platziere - gemäß deines Hinweises.

Du darfst jedes Feld für die Befragung auswählen, auch wenn du **weiß**, dass es sich bei dem Feld nicht um das Habitat handeln kann. **Tatsächlich ist dies eine gute Methode, um die Mitspieler auf eine falsche Fährte zu locken!**

Durchsuchen

→ Setze die **Spielfigur** auf ein Feld der Landkarte, das noch keine Spielsteine von Spielern enthält.

Das gewählte Feld **muss** deinem Hinweis zufolge das Habitat sein können!

→ **Platziere 1 Scheibe** auf diesem Feld.

→ **Frage** im Uhrzeigersinn **jeden Spieler**: „Könnte das Habitat hier sein?“

Der befragte Spieler **muss wahrheitsgemäß nach seinem Hinweis** einen Würfel oder eine Scheibe platziere. Hat der Spieler bereits eine Scheibe auf diesem Feld, wird er **übersprungen**.

Ein Spieler platziert einen Würfel

→ Die Befragung **endet sofort**. Die übrigen Spieler halten inne und geben keine weiteren Informationen preis.

→ Du **musst** als aktiver Spieler **ebenfalls 1 Würfel** auf ein neues Feld platziere.

Alle Spieler platziere Scheiben

Du hast das Habitat gefunden und somit gewonnen! Vergleiche anschließend eure Hinweise, ob keine Fehler gemacht wurden.

Einen Tipp bekommen

Kommt ihr nicht weiter und stimmen alle Spieler (bei 3 Spielern) bzw. mindestens alle Spieler bis auf einen (bei 4 & 5 Spielern) zu findet ihr einen Hinweis auf der Karte. Vergleiche diese Nummer mit den Tipps in der Anleitung.

Hilfreiche Vorschläge

→ Versichert euch, dass jeder mit allen möglichen Hinweisen vertraut ist. Es gibt eine Erklärung für alle Hinweisarten in der Anleitung und eine Liste aller Hinweisarten auf der Rückseite der Hinweisbücher.

→ Falls sich bereits die Scheibe eines anderen Spielers auf einem Feld befindet, lege deine darauf, damit das Feld noch sichtbar bleibt.

→ Es ist einfacher, wenn ihr die Informationen der Spieler mit Stift und Papier festhaltet.

Siehe **Hinweisbogen**

Über Hinweise

Alle Hinweise hängen mit der Entfernung zu bestimmten Elementen auf dem Spielbrett zusammen.

Einige Hinweise schränken das Habitat auf eine **Geländeart** ein, andere auf die **Umgebung bestimmter Gelände-, Struktur- oder Territoriumsfelder**.

Die Spieler erhalten in einem Spiel **niemals identische Hinweise**.

Mögliche Hinweise

→ Auf 1 von 2 Geländearten.

→ Im Umkreis von 1 um eine Geländeart (inkl. der Geländeart).

→ Im Umkreis von 1 um ein Territorium (inkl. des Territoriums).

→ Im Umkreis von 2 um eine Struktur (inkl. der Struktur).

Die **Farbe der Struktur** spielt in diesem Fall keine Rolle.

→ Im Umkreis von 3 um eine Strukturfarbe (inkl. der Struktur)

Die **Art der Struktur** spielt in diesem Fall keine Rolle.

1 von 2	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 2	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 3	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 1	α	β	γ	δ	ε

Legende	α	β	γ	δ	ε
	x	x	x	x	x
	✓	✓	✓	✓	✓

1 von 2	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 2	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 3	α	β	γ	δ	ε

Umkreis ≤ 1	α	β	γ	δ	ε

Legende	α	β	γ	δ	ε
	x	x	x	x	x
	✓	✓	✓	✓	✓