SPIELANLEITUNG

Familiar Feat

Ein Spiel von **Friedemann Friese**
für 1 mutige Person,
ab 10 Jahren

Dein großes Ziel

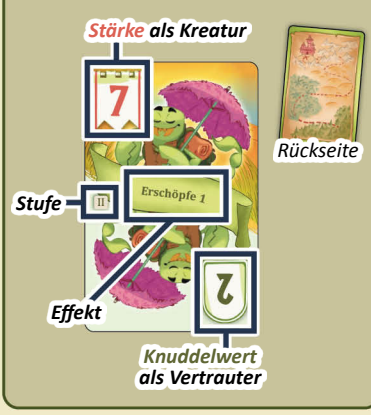
Monster im Märchenschloss! Mach dich mit deinen Vertrauten auf den Weg, knuddelt weitere Kreaturen, damit sie sich eurer Gruppe anschließen, und befreit das Schloss. Begebt euch zügig an euer Ziel, um nicht zu viele Vertraute unterwegs zu verlieren. Mit einem zu kleinen Team wird es im Finale schnell eng.

Gelingt es dir und deinen Vertrauten, die drei Monster im Schloss zu vertreiben? Mit jedem Level werden sie stärker – und auch die Ereignisse auf deinem Weg machen es dir nicht leichter.

Spielmaterial

110 Karten

54 Kreaturen und Vertraute



21 Monster

4 Steingolems

1 Erschöpft-Karte

21 Ereignisse

8 Charaktere

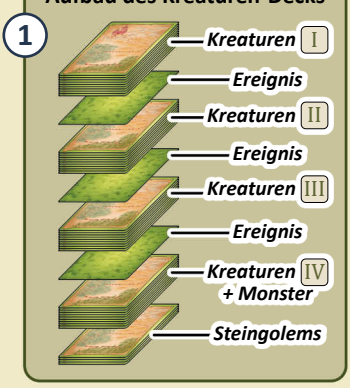
1 Schlosskarte mit QR-Code

Hat keine Funktion im Spiel

Deine Vorbereitung

*Trete dein erstes Abenteuer auf **Level 1** an. Suche dafür den Level-1-**Charakter** sowie die 3 **Monster** und die 3 **Ereignisse** heraus, die ein* *zeigen. Alle anderen **Charaktere**, **Monster** und **Ereignisse** legst du in die Schachtel zurück. Diese brauchst du erst ab Level 2 (siehe Seite 4).*

Aufbau des Kreaturen-Decks



1. **Bereite zunächst das Kreaturen-Deck vor:**
   Sortiere dazu die **Kreaturen-Karten** nach ihren **Stufen** 0 bis IV.
   Lege die Karten der Stufe 0 vorerst zur Seite.
   Beginne den **verdeckten** Stapel mit den 4 Steingolems.
   Mische die Karten der Stufe IV zusammen mit den **3 Monstern** und lege sie auf die Golems.
   Mische die **3 Ereignisse** und lege 1 davon unbesehen auf den Stapel.
   Mische die Karten der Stufe III, lege sie auf den Stapel und wieder eines der Ereignisse unbesehen darauf.
   Mische die Karten der Stufe II lege sie auf den Stapel und das dritte Ereignis unbesehen darauf.
   Lege schließlich die gemischten Karten der Stufe I oben drauf.

2. Platziere das **Kreaturen-Deck** in deinem Spielbereich. Decke die obersten 5 Karten auf und lege sie als **Kreaturen-Reihe** neben dem Deck aus. Achte darauf, dass sich dabei die Stärke der Kreaturen in der oberen Kartenhälfte befindet (und du Texte in der Mitte der Karten richtigherum lesen kannst).
   Diese 5 Kreaturen sind **„im Spiel“**.

3. Lege die **Erschöpft-Karte** oberhalb der Reihe ab, mit Platz links für einen **verdeckten Stapel** und rechts für einen **offenen Stapel**, die sich im Laufe des Abenteuers bilden werden (= **Erschöpft-Bereich**).

4. Mische die Kreaturen der Stufe 0 und lege sie verdeckt als **Team-Deck** vor dir bereit. Dies sind die Vertrauten, mit denen du dein Abenteuer startest. Lege zudem deinen **Charakter** vor dir ab.

Du benötigst schließlich noch etwas Platz für die **Team-Ablage** und den **Flucht-Stapel**, die sich im Laufe des Abenteuers bilden werden.

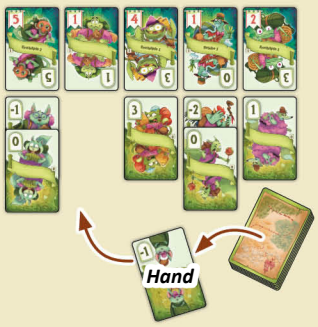
Das Abenteuer beginnt

Dein Abenteuer verläuft über mehrere Tage. Jeden Tag stehst du 5 Kreaturen gegenüber, die du überzeugen willst, sich dem Team anzuschließen. Dafür schickst du einen Vertrauten nach dem anderen zu ihnen, um sie zu knuddeln.

A. Dein Tagesablauf

Starte jeden Tag damit, dass du die Kreaturen-Reihe auf **5 offen ausliegende Kreaturen** auffüllst (entfällt am 1. Tag). Schiebe dazu zunächst die verbliebenen Kreaturen mitsamt den Vertrauten an ihnen an das Kreaturen-Deck ran und decke dann neue Karten vom Kreaturen-Deck auf. Deckst du dabei ein Ereignis auf (ab dem 3. Tag möglich), legst du es zunächst kurz beiseite, da Ereignisse keinen Platz in der Kreaturen-Reihe beanspruchen. Führe das Ereignis aus, **nachdem** du die Kreaturen-Reihe vollständig aufgefüllt hast.

Hinweis: In Level 1 sind die Ereignisse alle gleich. Sie werden immer sofort (⚡) nach dem Auffüllen der Kreaturen-Reihe ausgeführt. Details zu den Ereignissen der höheren Level findest du unter „Auf zu größeren Abenteuern“ auf Seite 4.



Mische danach deine Team-Ablage und bilde daraus das neue Team-Deck, das du verdeckt bereitlegst (entfällt am 1. Tag).

Beginne im Anschluss damit, deine Vertrauten von deinem Team-Deck zu den Kreaturen zu schicken. Ziehe dazu immer die oberste Karte vom Team-Deck auf die Hand und lege sie dann **unten** an eine Kreatur an. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Lege die Karte in deiner Hand an eine Kreatur an, **bevor** du die nächste Karte vom Team-Deck ziehst.
- Lege neue Karten immer unten an und so, dass du **alle Knuddelwerte** sehen kannst.
- An jeder Kreatur musst du ein **Limit von 5 Karten** einhalten.

Gewinne die Kreaturen für dein Team!

Um bis zum Schloss zu gelangen und am Ende gegen die Monster zu bestehen, brauchst du von unterwegs möglichst viele der Kreaturen als Vertraute in deinem Team. Ob sich eine Kreatur dem Team anschließt, hängt von den Vertrauten ab, die du unten an sie angelegt hast. Entspricht die **Summe der Knuddelwerte mindestens der Stärke der Kreatur**, wird diese Kreatur **sofort** zu einem Vertrauten.

Drehe die Kreaturen-Karte um 180 Grad und lege sie gemeinsam mit den unterhalb von ihr liegenden Vertrauten auf die offene Team-Ablage. Löst die Kreatur einen **Effekt** aus, führst du diesen aber **zuvor** noch aus. Besteht der Effekt aus mehreren Schritten, führe diese in der angegebenen Reihenfolge aus.

Effekte durch Kreaturen:

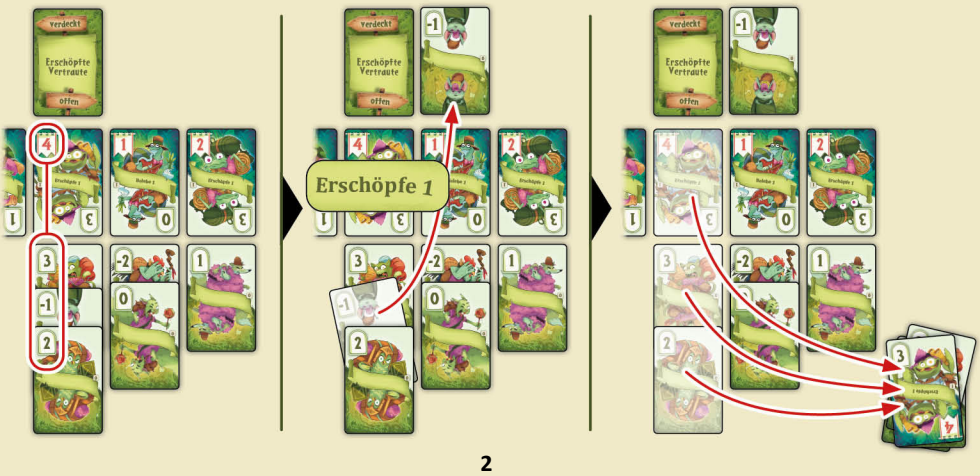
Erschöpfe: Nimm von dieser Kreatur so viele Vertraute, wie der Effekt angibt, und lege sie **auf den offenen Stapel im Erschöpft-Bereich**.

- Sofern nicht anders angegeben, darfst du frei wählen, welche der an der Kreatur anliegenden Vertrauten du erschöpfst. Musst du mehrere Vertraute erschöpfen (z. B. 2, 3 oder alle), lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl auf den offenen Stapel. Befinden sich weniger als die geforderten Vertrauten an der Kreatur, erschöpfst du alle diese.
- **Erschöpfe erste** = an der Kreatur anliegender Vertrauter, der ihr am nächsten liegt
- **Erschöpfe letzte** = an der Kreatur anliegender Vertrauter, der zuletzt an sie angelegt wurde
- **Erschöpfe höchste** = 1 Vertrauter mit dem höchsten Knuddelwert
- **Erschöpfe diese** = diese Kreatur (alle Vertrauten unter ihr legst du aber auf die Team-Ablage)

Belebe: Ziehe vom **verdeckten Stapel des Erschöpft-Bereiches** so viele Vertraute, wie der Effekt angibt, und lege sie offen auf die Team-Ablage.

- Liegen keine Karten auf dem verdeckten Stapel, wenn du Vertraute beleben darfst, drehe den **offenen Stapel** zuvor um (sofern vorhanden) und lege ihn **ungemischt** als neuen verdeckten Stapel bereit.
- **Belebe 2, spiele 1 davon** = Wähle 1 der beiden belebten Vertrauten und lege ihn an eine Kreatur an, während du den anderen Vertrauten auf die Team-Ablage legst.

Beispiel: *An der Kreatur mit Stärke 4 erreicht die Summe der Knuddelwerte deren Stärke. Sofort erschöpfst du 1 Vertrauten (= Effekt der Kreatur) und legst die anderen Karten auf die Team-Ablage.*



Einige Vertraute höherer Stufen besitzen besondere **Knuddelfähigkeiten**. Diese werden immer dann aktiv, wenn der Vertraute ins Spiel kommt. (Auf dem Kopf stehende Effekte in der Kartenmitte von Vertrauten gelten hingegen nicht mehr und werden ignoriert.)

Knuddelfähigkeiten von Vertrauten:

Verdopple den **gesamten** Knuddelwert an dieser Kreatur. Weitere Verdoppler an derselben Kreatur haben keine Auswirkung.

Dies kopiert den Knuddelwert und (falls vorhanden) die Knuddelfähigkeit des Vertrauten, der **direkt über** diesem Vertrauten an der Kreatur anliegt.

Sofort: Erschöpfe 1 beliebigen Vertrauten im Spiel und belebe anschließend 1 Vertrauten.

Sofort: Nimm 1 beliebigen Vertrauten im Spiel und lege ihn unten an eine Kreatur an. (Limit beachten!)

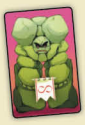
Dieser Vertraute zählt nicht zum Limit von maximal 5 Karten an einer Kreatur.

Hinweis: *Falls aufgrund einer Sofort-Knuddelfähigkeit an mehreren Kreaturen deren jeweilige Stärke erreicht bzw. überschritten wird, führe die Knuddelfähigkeit erst ganz zu Ende aus. Handle dann die Kreaturen in der Reihenfolge ab, in der ihre Stärke jeweils erreicht bzw. überschritten wurde.*

Im Schloss warten die Monster …

Die Karten der Stufe IV stellen die Kreaturen im Schloss dar. Unter ihnen befinden sich **3 Monster**. **Monster sind Kreaturen**, die sich in einem wichtigen Aspekt von den anderen unterscheiden: Erreicht oder überschreitest du an einem Monster dessen **Stärke**, gewinnst du es **nicht** für dein Team, sondern **vertreibst** es **sofort**, indem du es neben den Flucht-Stapel legst. Die Vertrauten darunter legst du wie gewohnt auf die Team-Ablage (sofern das Monster keinen Effekt hat, der etwas anderes besagt).

Hast du das 3. Monster vertrieben, ist das Schloss befreit und du gewinnst das Abenteuer!



Die letzten 4 Karten im Kreaturen-Deck sind besondere Kreaturen, die sogenannten **Steingolems**. Sie funktionieren wie alle Kreaturen. Da sie jedoch eine unendliche **Stärke** haben, verlassen sie nie das Spiel und können nicht für dein Team gewonnen werden.

B. Ende des Tages

Du löst das Ende des Tages aus, wenn die Kreaturen-Reihe **komplett** leer ist oder an allen Kreaturen das Kartenlimit erreicht ist. Lege dann das übrige Team-Deck auf die Team-Ablage.

Du löst das Ende des Tages auch aus, wenn dein **Team-Deck leer** ist, du also alle Vertrauten an Kreaturen angelegt hast.

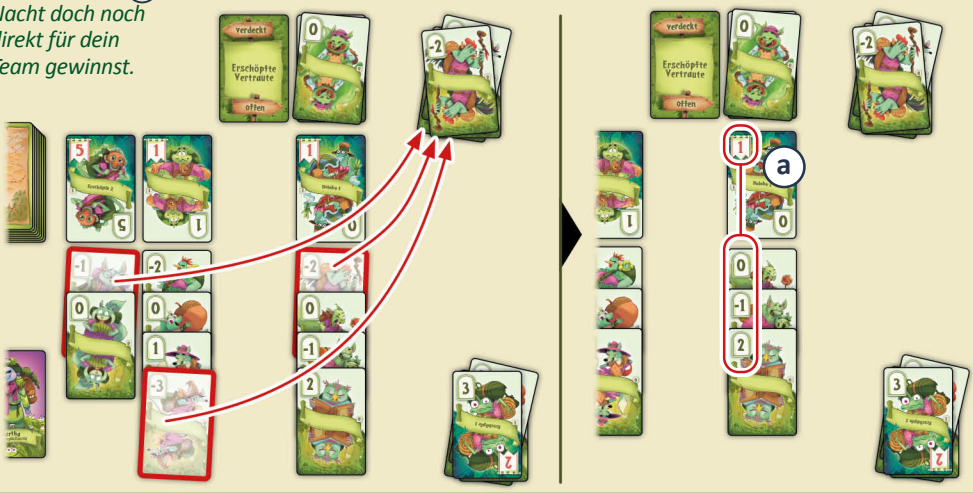
Sobald das Tagesende ausgelöst ist, **flüchtet von jeder Kreatur im Spiel 1 daran angelegter Vertrauter**. Wähle dazu an jeder Kreatur einen Vertrauten und lege diesen offen auf den Flucht-Stapel. Karten auf dem Flucht-Stapel verbleiben dort in aller Regel für den Rest deines Abenteuers.

Achtung: Befindet sich in diesem Moment an einer Kreatur kein Vertrauter, den du flüchten lassen kannst, **verlierst du das Abenteuer sofort**!

Nach der Flucht der Vertrauten ist es **Nacht**. Dabei überprüfst du bei jeder Kreatur noch einmal, ob die Summe der **Knuddelwerte** daran jetzt doch mindestens die entsprechende **Stärke** erreicht. Handle jede Kreatur, bei der das so ist, in einer Reihenfolge deiner Wahl und den üblichen Regeln folgend ab, indem du sie jetzt noch für dein Team gewinnst bzw. vertreibst.

Dann endet die Nacht und du startest den nächsten Tag.

Beispiel: *Am Ende des Tages lässt du von jeder Kreatur 1 Vertrauten flüchten. Dadurch erreicht an der Kreatur rechts (a) die Summe der anliegenden Knuddelwerte deren Stärke, wodurch du die Kreatur in der Nacht doch noch direkt für dein Team gewinnst.*



Ende des Abenteuers

Du gewinnst das Abenteuer sofort, wenn du das letzte Monster aus dem Schloss vertrieben hast. Schnappe dir die **Schlosskarte** mit dem QR-Code aus der Schachtel und feiere mit all deinen Vertrauten eine große Party, bevor das nächste Abenteuer auf dich wartet.

Du verlierst das Abenteuer am Ende des Tages, an dem du von einer Kreatur im Spiel keinen Vertrauten flüchten lassen kannst. Dieses Mal bleibt das Schloss leider in der Hand der Monster und du musst dein Abenteuer von vorne beginnen.

Auf zu größeren Abenteuern: Level 2 bis 8

Du hast das erste Abenteuer erfolgreich bestanden? Dann warten weitere Level mit neuen Ereignissen und stärkeren Monstern auf dich.

Wähle zu Beginn der Vorbereitung einen **Charakter**. Mit jedem Level steigt der Schwierigkeitsgrad deines Abenteuers. Das Banner auf der linken Seite der Charakter-Karte zeigt dir an, welche Schwierigkeit die **3 Monster** und die **3 Ereignisse** jeweils haben müssen, die du anstelle der bisherigen Monster und Ereignisse für das Kreaturen-Deck verwenden musst. Nimm dir je 3 entsprechende Monster und Ereignisse (zufällig oder frei gewählt) und lege alle anderen Monster, Ereignisse und Charaktere in die Schachtel zurück.

Beispiel: *Du wählst den Level-3-Charakter und nimmst für die Vorbereitung 3 Monster und 3 Ereignisse, die den 3 Symbolen auf dem Banner des Charakters entsprechen.*

Führe im Anschluss die Vorbereitung des Kreaturen-Decks wie gewohnt durch.

Spezielle Regeln für die Monster

Jedes Monster besitzt eine **Schwierigkeit**: , , oder . Achte darauf, dass du je nach Level die richtigen Monster in das Kreaturen-Deck einmischst.

Monster mit einem Stern in ihrem Stärke-Feld haben spezielle Bedingungen, um sie zu vertreiben. Diese sind auf den Monster-Karten selbst beschrieben.

Beachte die folgenden Details:

- Verlangt eine Bedingung das Spielen von mehr als 5 Vertrauten an ein Monster, ist das Kartenlimit aufgehoben, um die Bedingung erfüllen zu können.
- Die meisten Monster haben ebenfalls **Effekte**, die du ausführen musst, sobald du das Monster vertreibst.
- Einige der Monster mit unendlicher Stärke flüchten nach einer bestimmten Anzahl an Tagen, die sie im Spiel waren. Ist die Tagesanzahl erreicht, handle das Monster am Ende des Tages, **ganz am Ende der Nacht**, so ab, als hättest du es vertrieben.
- **TMNT** ( ): Dieses Monster vertreibst du mit genau 4 Vertrauten, deren Knuddelwerte von Karte zu Karte (von oben nach unten) aufsteigend sind. Dabei dürfen beliebig große Lücken zwischen den Werten bestehen.
- **2-köpfiger Riese** ( ): Diese beiden Monster kannst du nur gemeinsam ins Spiel nehmen, und daher nur in der Vorbereitung von Level 7 und Level 8 auswählen. Hast du eines der beiden Monster vertrieben, behält das andere seine Stärke 22 für den Rest des Abenteuers.

Spezielle Regeln für die Ereignisse

Jedes Ereignis besitzt eine **Schwierigkeit**: , , oder . Achte darauf, dass du je nach Level die richtigen Ereignisse in das Kreaturen-Deck nimmst.

Ereignisse mit Blitz führst du sofort zu Tagesbeginn aus (nach dem Auffüllen der Kreaturen-Reihe). Danach legst du das Ereignis in die Schachtel zurück.

Ereignisse mit Sanduhr haben Auswirkungen auf den ganzen Tag. Sie gelten, sofern nicht anders angegeben, bis zum **Ende der Nacht** und müssen dann in die Schachtel zurückgelegt werden.

Zur Erinnerung: Ist auf Ereignissen von Kreaturen die Rede, sind auch Monster gemeint.

Beachte die folgenden Details:

- **Flexibilität** ( ): Nachdem du dein neues Team-Deck gebildet hast, ziehe 2 Karten davon. Immer nachdem du 1 an eine Kreatur angelegt hast, ziehst du 1 neue vom Team-Deck. Ist keine Karte mehr im Team-Deck, spiele die letzte Karte aus der Hand, dann erst gilt das Team-Deck als leer.
- **Durchschnaufen** ( ): Befanden sich an der entfernten Kreatur noch Vertraute vom Vortag, lege diese auf die Team-Ablage.
- **Schulterschluss** ( ): Sobald an beiden Kreaturen die jeweilige Stärke erreicht oder überschritten ist, wird Schulterschluss sofort in die Schachtel zurückgelegt und beide Kreaturen werden den üblichen Regeln entsprechend abgehandelt (in einer Reihenfolge deiner Wahl). Andernfalls wird Schulterschluss wie üblich erst am Ende der Nacht entfernt und beide Kreaturen bleiben liegen (die einzige Ausnahme bilden Monster mit unendlicher Stärke, die ihre Tagesanzahl erreicht haben und daher noch fliehen).
- **Platzbedarf** ( ) und **Unsicherheit** ( ): Lege diese Karte sofort in die Schachtel zurück, wenn du die Kreatur, an der sie anliegt, für dein Team gewinnst bzw. das Monster vertreibst.
- **Resignation** ( ): Hast du keinen Vertrauten im Spiel, hat das Ereignis keine Auswirkung.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Friedemann Friese
Illustrationen: Lena Lackmann
Entwicklung: Matthias Nagy
Redaktion: Christian Hildenbrand

© 2026 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.1 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.