

## CSD VS. KOBOLDE

Kooperatives Brettspiel für 3 – 6 Spieler\*innen

### INHALT

- Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Koboldmünze
- 7 Ortsplättchen und 3 „CSD+“ Plättchen
- 4 Bananenschalenplättchen
- 16 Flaggen und die zugehörigen Infokarten (dazu ergänzbar)
- 12 Jutebeutel
- 14 Newskarten und 1 „Endkarte“
- 20 Aktionskarten

### ZIEL DES SPIELS

Oh nein! Koblode haben die Prideflaggen geklaut und in der Stadt verteilt. Könnt ihr in Zusammenarbeit alle Flaggen beim CSD abgeben bevor sich der Newskartenstapel leert und damit der Sabotage entgegenwirken? Denn werden alle Karten des Newskartenstapels vorgelesen bevor ihr die Mission erfüllen konntet, gewinnen die Koblode die Oberhand und der CSD muss abgesagt werden.

### VORBEREITUNG

- Spielfeldgröße: für 3 oder 4 Spieler\*innen: nur der orangefarbene Teil;  
für 5 oder 6 Spieler\*innen: der orangefarbene und der türkisfarbene Teil
- Ortsplättchen: leg die 7 Ortsplättchen zufällig verteilt auf die lilafarbenen Kreise; ergänze den CSD in den direkt anliegenden Feldern mit 2 bzw. 3 „CSD+“ Plättchen (nur innerhalb des Spielfeldes)
- Flaggen: die benötigte Anzahl beträgt „Anzahl der Spieler\*innen + 2“;  
leg die Flaggen zufällig verteilt auf die grau/braunen Flaggenfelder innerhalb des Spielfeldes;  
leg die zugehörigen Infokarten neben dem Spielbrett bereit

### Newskarten:

leg zuerst die „Endkarte“ verdeckt auf den Newskartenstapel;  
die benötigte Anzahl an Newskarten beträgt „Anzahl der Spieler\*innen + 2“;  
misch diese und leg sie verdeckt auf den Newskartenstapel

### Aktionskarten:

misch alle 20 Aktionskarten und leg sie verdeckt auf den Aktionskartenstapel

### Jutebeutel:

jede\*r Spieler\*in erhält zu Beginn einen Jutebeutel;  
leg dieselbe Anzahl an Jutebeuteln (Anzahl der Spieler\*innen) zusätzlich neben dem Spielbrett bereit

### Spielfiguren:

jede\*r Spieler\*in sucht sich eine Spielfigur aus und platziert sie nach Wunsch auf einem der blauen Kreise innerhalb des Spielfeldes

### Außerdem:

leg außerdem die 4 Bananenschalenplättchen, die Koboldmünze und den Würfel neben dem Spielbrett bereit

### SPIELREGELN

Würfelt je einmal in der Runde. Der\*die Spieler\*in mit der kleinsten Augenzahl **BEGINNT DAS SPIEL**, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Du kannst bei jedem neuen Zug deine Spielfigur in beliebige Richtung **FELDER VORANSETZEN** (gemäß der gewürfelten Augenzahl und innerhalb des Spielfeldes). Achte dabei darauf, dass auf einem Feld maximal 2 Spielfiguren stehen können. Stehen auf deinem angezielten Feld also schon 2 Spielfiguren, musst du eine andere Richtung wählen. (Sollte dies nicht möglich sein, bleib stattdessen auf deinem Feld stehen.)

Stehen 2 Spielfiguren auf dem selben Feld, können diese auch zusammen vorangesetzt werden. Wollt ihr beide in die gleiche Richtung (natürlich nur nach Absprache), kannst du die andere Spielfigur einfach in deinem Zug mitnehmen. Die Aktion, die du darauf gegebenenfalls ausführen musst, muss dann auch der\*die andere Spieler\*in ausführen. (Würfelst du eine 6, muss nur eine Karte von dem Newskartenstapel gezogen werden. Aktionskarten dagegen werden von beiden separat gezogen. Auch die Koboldmünze in der dunklen Gasse wird separat

geworfen.)

Würfelst du eine 6, zieh vor deinem Zug eine Karte von dem Newskartenstapel und lies diese laut vor. Führe gegebenenfalls die Aktion auf der Karte aus und fahr danach mit deinem Zug fort. Zu weiteren Infos zu den **NEWSKARTEN** führt außerdem der QR-Code neben dem Newskartenstapel.

Um eine **FLAGGE EINSAMMELN** zu können brauchst du einen leeren Jutebeutel. Es genügt, über das Flaggenfeld zu laufen, um diese „im Vorbeigehen“ einzusammeln. Du musst nicht direkt darauf landen. Achte dabei darauf, dass in einen Jutebeutel auch nur eine Flagge passt. Sollten die eigenen Jutebeutel schon gefüllt sein oder sollte kein Jutebeutel zu Hand sein, kann auch keine Flagge eingesammelt werden.

Wenn du eine Flagge eingesammelt hast, erzähle zu welcher Community diese gehört. Du bist dir nicht sicher? Kein Problem. Nimm die zugehörige Infokarte zu Hand und lies diese laut vor.

Landest du direkt auf dem Feld des **CSD** oder einem der „**CSD+**“ Felder, kannst du dort beliebig viele JUTEBEUTEL LEEREN.

Die Flaggen werden auf dem CSD Flaggenfeld (am Rand des Spielfeldes) gesammelt. Deine Jutebeutel behältst du, um gegebenenfalls weitere Flaggen zu sammeln.

Du hast all deine Jutebeutel verloren? Keine Sorge. Landest du direkt auf dem **LADEN**, erhältst du automatisch einen **NEUEN ODER WEITEREN JUTEBEUTEL**. Und wenn du Glück hast, kann dir auch auf einem Aktionsfeld ein Jutebeutel geschenkt werden. Achte dabei darauf, dass ein\*e Spieler\*in maximal 2 Jutebeutel tragen kann. Trägst du also schon 2 Jutebeutel und landest auf dem Laden oder ziehst eine Aktionskarte, in dem ein Jutebeutel geschenkt wird, verfällt die Aktion.

Du kannst im Laufe des Spiels auf verschiedensten Feldern mit zugehörigen Aktionen landen. Landest du auf einem roten „A“, zieh eine **AKTIONSKARTE** und lies diese laut vor. Führe daraufhin die beschriebene Aktion aus. In einer Aktion kannst du zum Beispiel an einen anderen Ort geschickt werden oder eine Banane essen und daraufhin die Bananenschale verlieren.

Landest du direkt auf einer **BANANENSCHALE**, „ruscht“ du ein Feld weiter. Einer deiner Jutebeutel landet dabei samt Inhalt hinter dir auf dem Feld mit der Bananenschale. Die Bananenschale kannst du daraufhin wieder neben das Spielbrett legen.

Landest du direkt in einer **DUNKLEN GASSE** (die schwarz umrandeten Felder), kommt die Koboldmünze ins Spiel. Wirf die Münze. Ist die Seite mit dem weinenden Kobold zu sehen, hast du Glück gehabt! Es passiert nichts. Siehst du aber die Seite mit dem Kobold, der eine Flagge in der Hand hält, wird dir ein Jutebeutel samt Inhalt geklaut. Leg die geklaute Flagge gegebenenfalls auf das naheliegendste leere grau/braune Flaggenfeld und den geklauten Jutebeutel neben das Spielbrett.

Landest du auf einem der **ANDEREN 5 ORTE** (nicht Laden oder CSD), führe die folgende Aktion aus:

Fitnessstudio: Alle Spieler\*innen lockern sich nach belieben auf.

Bibliothek: Frag in die Runde nach einer Buchempfehlung.

Park: Nenne, was du auf dein CSD-Plakat malen würdest.

Queer Unity (QU): Erzähle von einer schönen Erfahrung im Queer Unity.

Kino: Erzähle von deinem liebsten LGBTQ+\* Film (oder einer Serie).

Landest du auf einem **TIERFELD** mit einem Pausenzeichen, bleibst du stehen, um das Tier zu beobachten, und setzt daher eine Runde aus.

Landest du auf einem **ENERGYFELD** mit einem Wiederholungszeichen, darfst du noch einmal würfeln.

Entscheidest du dich nahe dem Ende des Spiels, dass du keine Flagge mehr einsammeln möchtest, kannst du im Queer Unity „einen Tee trinken gehen“, bevor der CSD beginnt. Landest du direkt auf dem Queer Unity (QU), nimm deine Spielfigur zu dir. Ab jetzt schaust du nur noch zu.

## Ende des Spiels

Sobald alle Flaggen bei dem CSD abgegeben wurden, kann der CSD beginnen. **IHR HABT GEWONNEN!**

Wird allerdings die „Endkarte“ von dem Newskartenfeld vorgelesen, endet das Spiel sofort. **IHR HABT VERLOREN!**